



TRAMIEL / HHHHEBDO : MÊME COMBAT

Jack Tramiel, grand manitou d'Atari s'inscrit au club Hebdogiciel, il paiera ses logiciels moins cher ! Juste retour des choses pour le pourfendeur du prix des ordinateurs 16 bits. Mais qu'attendent les PDG d'Apple, d'IBM et de Thomson pour faire la même chose ?



Cette semaine, on roule des mécaniques : grande discussion exclusive avec Jack Tramiel qui d'habitude n'aime guère les journalistes. Il faut dire que nous sommes en quelque sorte confrères. Lui fait baisser les prix des ordinateurs 16 bits en mettant la technologie de ces nouvelles machines à la portée de tous et nous faisons la même chose avec les logiciels en France. Nous étions fait pour nous entendre. Mais commençons par le commencement, les trois jours du logiciel à la Villette...

ACTE I SCÈNE I : ON MUSARDE

Vous n'avez pas de chance, vous n'avez pas pu venir à la première de ces trois journées, réservée à la presse. Un peu avant la conférence prévue, nous avons pu musarder dans les trois salles louées par Atari : dans la première, lieu de réunion, quelques journalistes et membres d'Atari devisaient, dans la seconde, on mettait des machines en place et dans la troisième, tout le monde était déjà prêt pour le coup d'envoi : machines, programmes, extensions tournaient à plein rendement.

Je profite de ce moment creux pour vous donner le tableau des dix premières ventes de familial en Allemagne, les chiffres entre parenthèses indiquent le classement du mois dernier :

- 1 - Atari 520 ST (1)
- 2 - IBM PC-AT (4)
- 3 - IBM PC-XT (5)
- 4 - Atari 260 ST (-)
- 5 - IBM PC (2)
- 6 - Apple IIe (6)
- 7 - Macintosh (7)
- 8 - Compatibles IBM (9)
- 9 - Commodore PC 10 (3)
- 10 - Commodore PC 20 (10)

On peut noter, outre la remarquable stabilité d'Apple, l'absence totale de... Schneider,

Suite page 14

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légèreté, au moins ? Of course, mon Général !
Lire page 14

CINOCHÉ-TELOCHE pages 20, 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 16

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

SPECIAL PRINTEMPS DE BOURGES

EDITO

Ils remettent ça pour la deuxième fois et ils attendent 100 000 personnes. Qui aurait cru en 77 que ce qui démarrerait comme un congrès de babas en mal de chanson à texte, au milieu d'une cité roupillant sur ses vieilles pierres, allait devenir pratiquement le seul festival musical électrique de France ? Cette année plus que jamais, toutes les tendances seront représentées à Bourges : du classique au jazz, de la new wave à la musique africaine, du spectacle de café théâtre au show de star... impossible de tout voir ou bonjour l'overdose. Il reste donc à faire ses choix. A titre indicatif je vous fais part de quelques-uns des miens.

BEN

SHOW DEVANT

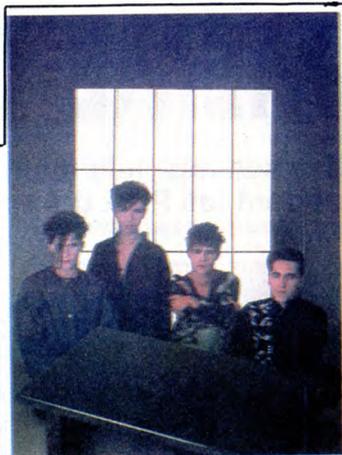
* THE POGUES, le 28/3 : Paris (Eldorado), le 29/3 : Lyon.

PLANS

De deux choses l'une : soit vous connaissez déjà le Printemps et vous vous démerdez, soit ça vous brancherait bien, mais vous ne savez pas trop si ça vaut le coup. Prenons la deuxième supposition. Pouvoir s'offrir chaque jour, pendant dix jours plus de douze heures de musique non-stop, dans une dizaine de salles plutôt confortables, bien chauffées, sans service d'ordre matraqueur, ni public bastonneur, voilà déjà un argument relativement positif. Pouvoir goûter la région est un de ces privilèges dont aucun des festivaliers ne devrait se priver. Pouvoir trouver un hébergement à prix raisonnable est un des bons plans proposés par l'organisation du Printemps. Pouvoir acheter du papier à rouler de toutes les couleurs et de toutes les tailles est à la portée de n'importe quel fumeur qui se balade parmi les multiples échopes de bouffe, de fringues, de livres, de bijoux, de badges, etc. installés le long de l'esplanade qui sert de point de rencontre, de cœur au festival. Pouvoir se procurer des cigarettes est une autre paire de manche, les rares tabacs du coin étant systématiquement dévalisés, si ce n'est fermés. Pouvoir bénéficier d'une réduction de 25 à 40 % sur les concerts et de 20 % sur les tarifs SNCF est l'avantage réservé aux possesseurs de la Carte Printemps, vendue 100 F. Pouvoir se croire en vacances à la mer est totalement exclu, le climat de la région étant passablement maussade à cette époque de l'année.

ZIKMU

L'une des particularités les plus appréciables du Printemps de Bourges, c'est que s'y croisent en toute simplicité, keupons, hardeux, rockies, skinheads, néo-beatniks, romantiques, jeunes gens modernes, jazzes ou colloquaux de MJC. Chacun peut y goûter à son cru favori, sans être obligé de se fader la tasse de thé de l'autre. Et à l'inverse, un fan en descente de Cramps peut fort bien aller tâter de "L'Esprit qui mord" de Romain Bouteille. Il n'y a pas de contre-indication à la curiosité. Après le raout électrique de Rock/Moto, le samedi 29 mars, les motards du rassemblement de Bourges pourront, par exemple, aller roter leur bière en harmonie avec les Chœurs de l'Opéra de Paris, sur des airs de Berlioz ou de Verdi. Après tout, personne n'a le privilège de la culture... Il faut



bien dire que la programmation 86 tape plus que jamais tous azimuts. Du côté des vedettes et dans l'ordre d'entrée, déjà : Barbara-Depardieu (28/3), Toure Kunda (29/3), Alan Stivell/The Pogues et Nougaro/Lockwood/Portal (30/3), Indochine/Talk Talk (31/3), The Cramps et Cyclope/Thiefaine (1/4), Renaud (2/4), Gainsbourg (3/4), Fine Young Cannibals/Levels 42 (4/4), Véronique Sanson/Catherine Lara (5/4), Madness et Higelin (6/4). Je crois pouvoir dire, sans trop me planter, que la scène française est on ne peut mieux représentée, même si c'est un peu au détriment des anglais plus présents l'année dernière avec des grands noms comme Stranglers et Paul Young. Seulement, le principal intérêt de la programmation de Bourges réside ailleurs que dans les shows des aros poissons, entre les lignes, au détour d'une "Scène ouverte", d'un "Tremplin", des "Découvertes" ou d'un spectacle en plein milieu d'après-midi. C'est là qu'un groupe que vous ne connaissez ni des lèvres ni des dents peut vous happer dans son jeu et vous coller la banane pour le restant de la journée. C'est là qu'on ne regrette plus de s'être traîné hors des vapeurs d'oxyde de carbone de la capitale pour arpenter les pavés de Bourges.

SHOW DEVANT

* LITTLE BOB STORY, le 28/3 : Metz, le 29/3 : Strasbourg, le 2/4 : Clamecy, le 3/4 : Epernay.

HOME-MADE ROCK 'N' ROLL

Depuis que vous parcourez cette page en travers chaque semaine, vous avez du vous rendre compte qu'un de mes dadas visait à vouloir reconnaître les bons groupes français. Avec le dixième Printemps, je vais être à la fête, et je l'espère aussi nombre d'entre-vous.

Une bonne soixantaine de groupes encore relativement peu connus défilèrent en effet au cours de ces dix journées de musique. L'intérêt des programmeurs du Printemps pour le rock d'ici n'a, en fait, connu qu'un éveil fort progressif depuis le début des années 80. Alors que jusqu'en 82 la chanson a toujours primé sur le reste des spectacles, on assiste depuis deux ans à un virage électrique plutôt bien venu. Il est dû en grande partie à la démultiplication du réseau de programmation. Au départ, le choix du programme reposait essentiellement sur l'équipe parisienne de base, qui devait défricher parmi les centaines de cassettes provenant de tous les coins de l'hexagone. On imagine la mine défaite et les angoisses suicidaires des pauvres préposés à l'écoute, obligés de fonctionner à l'aspirine et au valium, quand ils n'étaient pas simplement menacés de surdité pour causes psychiques. Afin de pallier à ces effets pernicieux, ces braves gens

sont parvenus depuis deux ans à se décharger du fardeau de l'écoute sélective sur des "antennes régionales", regroupant cette année une dizaine d'associations animées par la passion de la musique. La sélection se fait ainsi moins sur cassette que sur audition public (il s'agit souvent de concours de groupes), et permet de présenter des groupes qui assurent un minimum. Le plan a si bien fonctionné en 85, qu'on pourra voir et entendre, chaque jour et gratuitement cette année, entre cinq et sept jeunes groupes ou jeunes chanteurs sous le label "Découvertes". Dans ce cadre, il y a quelques concerts à ne pas manquer :

- Le dimanche 29, sélection Paris/banlieue avec Nana & Co, Vertigo, Ex Teens, Betty Z'Boob, Blancnègre et Môme Rath à 14h, salle du Forum. Si je ne peux pas vous briefer sur les autres que je connais fort mal, je vous convie à ne pas négliger la bande d'allumés totalement chtarbés de Betty Z'Boob qui font, dans le genre punko-hilarant, un spectacle ravageur et ravagé plein de costumes branqués, de gags horribles zet immondes, de nanas plantureuses et de morceaux qui vous claquent le beignet sans vous laisser une

SHOW DEVANT

* WALL OF VOODOO, le 2/4 : Bordeaux, le 3/4 : Rennes.

seconde de répit. Soyez quand même prévenus, Betty Z'Boob est une bande notoire de fouteurs de merde...

- Le lundi 31, Sue et les Salamandres, Gene Everett, Hot Pants, Les Taxidermistes, Non Coupable et Les Infidèles (remember numéros précédents) vous proposent (même endroit, même heure) une musique beaucoup plus dans la lignée traditionnelle du "real rock'n'roll" ou du rockabilly des origines. Pour zéro centime, il faut avouer qu'on ne se moque pas de vous, dans la mesure où tous ces groupes tournent toute l'année et sont loin d'être considérés comme des nulos.

- Superbe affiche aussi, dans le même cadre, le samedi 5 avril avec Portier de Nuit, Opéra Multisteel, Amala, International Sin, T.E.A. et Bad Losers : des bons. Ne connaissant pas encore les groupes programmés les autres jours sur la scène "Découvertes", je vous les laisse décou-



SHOW DEVANT

* CYCLOPE, le 28/3 : Toulouse, le 29/3 : Decazville, le 30/3 : Marnagnac.

vrir en même temps que moi. La liste des "Tremplins" de 12h et 17h30 (places 30F) est également fort alléchante, avec en vrac Gamme/Les Bandits (29/3), Les Illuminés du 8 décembre/In the Ginza (30/3), Fixed Up/Kingsnakes (31/3), Froggies/Les Innocents (1/4), Violet Eves/Baroque Bordello (2/4), Leda Atomica/Kalashnikov (3/4), Jad Wio/G.N.R. (4/4).

Quant au reste du programme, je vous laisse vous reporter aux affiches et opuscules spécialement édités à votre intention. Notez quand même les temps forts rock : Stephan Eicher le 4/4 à 14h, Giant Sand/Bill Hurley/The Cramps le 1/4 à 17h.



SHOW DEVANT

* H.F. THIEFAINE, le 29/3 : Angoulême.

AFRICAN CONNECTION

Vous n'êtes pas sans avoir remarqué non plus mon faible pour la musique africaine. Gaudeamus ! Le plateau afro du Printemps 86 réunira certains des musiciens les plus dignes d'intérêt travaillant actuellement en France. Un seul regret : deux concerts seulement sont réservés à l'Afrique, ce qui peut sembler un peu léger, malgré la qualité des artistes présentés. Un bon point, en revanche : les deux concerts sont concentrés sur le week-end de Pâques, ce qui permettra aux amateurs de savourer leur musique de prédilection en un temps réduit, tout en pouvant jouer les curieux sur les autres scènes en attendant le meilleur. Le samedi 29 mars à 20h30, la grande salle du Stadium (6000 places) appareillera donc vers les cieux tropicaux. En amuse-gueule, un petit voyage vers les îles du Cap Vert, avec le doux balancement de la musique d'O'asah. Leurs accents portugais vous feront rêver de fado ou de Brésil, avant que leur pirogue n'aborde les rives de la Casamance, pour

SHOW DEVANT

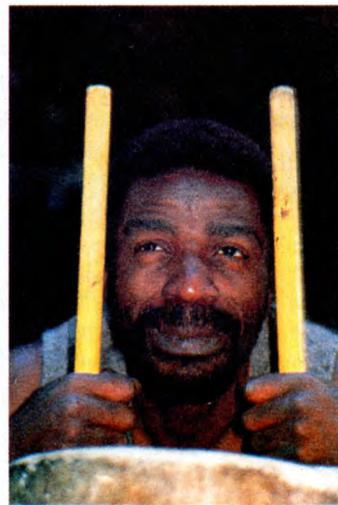
* MORHO, le 1/4 : Toulouse, le 2/4 : Thuir, le 3/4 : Coursant.

retourner Toure Kunda. Ceux qui se souviennent des superbes concerts de l'an passé savent déjà que leur corps se mettra à chaloquer avec toute la salle, que toutes les filles leur paraîtront soudain plus belles et qu'ils seront traversés d'une douceur languide, lorsque les voix des trois

frères les berceront d'harmonies ancestrales. La formation s'est cependant légèrement transformée depuis un an qu'elle s'éreinte à parcourir le monde (USA, Japon, Antilles, Océan Indien...) : le clavier et l'un des saxophonistes ont à présent quitté le groupe. Souhaitons que leur départ n'altère pas la si belle musique qu'à su nous offrir Toure Kunda.

Second moment privilégié, le concert du Palais des Congrès le 31 mars à 17h marquera enfin la reconnaissance de trois très grands artistes africains : le Zaïrois Ray de trois très grands artistes africains : le Zaïrois Ray Lema, le Malien Salif Keita et le Sénégalais Youssou N'Dour. L'occasion est rêvée, pour une oreille européenne peu encore habituée, de faire la différence entre trois styles très marqués de musique africaine. Celui d'abord du "Maître Tambour" Ray Lema qui, à l'issue de voyages multiples à travers le monde, est parvenu à réaliser l'osmose parfaite entre la musique zaïroise (celle qu'on entend dans toutes les discothèques afro, mélange de rumba, de rock, de chacha, de R&B...

connue aussi sous le terme général de Soukous) et l'électro-funk-jazz procédant à partir d'instruments à haute technologie, Ray Lema a réellement fait "progresser" la musique africaine et personne ne devra l'oublier dans le futur. Le style de Salif Keita est, au contraire, directement hérité de la tradition des griots Mandingues. La pureté de sa voix, le charisme presque magique de ce Malien albinos, font de lui le plus grand chanteur d'Afrique de l'Ouest. Il n'a malheureusement pas de groupe attiré, et l'on souhaite que les musiciens qui l'accompagnent à Bourges sauront mettre en valeur les merveilleuses qualités du griot cosmique. Quant à Youssou N'Dour, le plus jeune des grands artistes du Sénégal, son répertoire s'inspire plus particulièrement de la tradition Wolof, celle du désert, aux accents souvent arabisant. S'il a récemment occidentalisé les harmonies de ses chansons (et pas toujours pour le meilleur), Youssou n'en a pas moins gardé les rythmes étranges et imprévisibles, qui font de ses spectacles un festival ininterrompu de danses irrésistibles. Avec sa voix aiguë et sa prestance fougueuse, Youssou N'Dour est capable d'enflammer n'importe quel public. Il ne vous reste donc qu'à bien vous équiper pour fêter dignement le dixième anniversaire du Printemps de Bourges.



Goûtez avec des pions, la joie d'un plaisir solitaire...

Pascal CLOCHARD

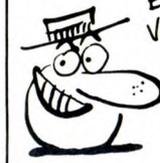
SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

RIEN NE VAUT LE PLAISIR DE
PLONGER LE NEZ DANS UN
BOL DE LAIT CHAUD LE MATIN!



ORIC

MEUX VANT RIDEAU
DE FER QUE PRISON
EN VERRE!



7336, c'est le numéro de la carte d'abonné de Jack Tramiel. Vous vous rendez compte, les mecs qui ont le 7335 et le 7337? Un numéro d'écart avec le big boss d'Atari? Et le vrai big boss, le boss mondial, pas le petit boss français, au demeurant fort sympathique. Ceux qui ont le 7334 et le 7338 ne sont pas loin non plus, mais c'est pas tout à fait ça. Encore qu'ils soient mieux placés que le numéro 2, qui a quand même l'avantage d'être juste derrière le numéro 1 qui lui est incontestablement le premier mais qui - malheureusement - ne sera jamais patron d'Atari, même s'il gagne au loto, fusse-t'il sportif (le loto, pas le numéro 1). Tiens, au fait, le numéro un, il s'appelle Philippe Vaur, il habite à Paris dans le 18ème. Le premier adhérent de province a le numéro quatre, il habite La Garde dans le Var, pas loin de la mer bleue sur laquelle monte une fumée et il s'appelle Marc Laegel. Ce sont les deux plus rapides adhérents et ils ont gagné. A part ça, le retard est presque résorbé. Bientôt, si les petits cochons ne nous mangent pas on aura un service club super-organisé et on vous ouvrira même un local à Paris. Bientôt. Les procès? Ça roule! Bientôt des nouvelles. Bientôt. Quoi? Qu'est qu'ils ont gagné, les rapides N°1 et N°4? Ah, oui. Philippe et Marc, envoyez-nous une jolie photo souriante, on la passera dans l'HHHébdô et vous avez gagné 20 logiciels. Chacun? Chacun! Mais il n'y avait pas de concours prévu? Chacun!

Gérard Ceccaldi



CARALI

```
1 REM COMPATIBLE ORIC-1/ATMOS
2 REM *****
3 REM **** SOLO ****
4 REM *****
5 REM Pascal CLOCHARD 1986
6 REM HEBDOGICIEL
8 CLEAR
10 PAPER0:INK7:HIMEM#77FE:POKE618
,10:CLS
15 POKE#30E,64
20 POKE7,0
30 IFPEEK(#FFFE)=68THENPOKE#24E,2
0:POKE#24F,3
40 FORI=#450TO#460:READA$:A=VAL("
#+A$):POKEI,A:NEXT
41 IFPEEK(#FFFE)<>68THENPOKE#451,
157:POKE#452,231:POKE#454,222
45 DOKE#2F5,#450
50 REM ROUTINE MEMORISATION
60 S=0:REPEAT:READA$:A=VAL("#+A$
):POKE#400+S,A:S=S+1:UNTILA$="*
200 REM REDEFINITION
210 A$="0004026102040000":X=0
220 FORI=1TOLEN(A$)STEP2
230 POKE46080+ASC("A")*8+X,VAL(MI
D$(A$,I,2)):X=X+1:NEXT
240 A$="0008164716080000":X=0:FOR
I=1TOLEN(A$)STEP2
250 POKE46080+ASC("$")*8+X,VAL(MI
D$(A$,I,2)):X=X+1:NEXT
260 A$="040404040404211404":X=0:FOR
I=1TOLEN(A$)STEP2
270 POKE46080+ASC("%")*8+X,VAL(MI
D$(A$,I,2)):X=X+1:NEXT
280 A$="0063334545336300":X=0:FOR
I=1TOLEN(A$)STEP2
290 POKE46080+ASC("&")*8+X,VAL(MI
D$(A$,I,2)):X=X+1:NEXT
300 A$="0062605652340101":X=0:FOR
I=1TOLEN(A$)STEP2
310 POKE46080+ASC("_")*8+X,VAL(MI
D$(A$,I,2)):X=X+1:NEXT
350 POKE#30E,192
400 GOSUB5000:REM PRESENTATION
410 GOT05400:REM MENU
500 REM TRACE DU JEU
510 INKO:WAIT10:POKE618,10:POKE#3
0E,64
520 CURSET18,18,1:DRAW163,0,1:DRA
WO,163,1:DRAW-163,0,1:DRAW0,-163,1
525 PATTERN60
530 CURSET19,19,1:DRAW161,0,1:DRA
WO,161,1:DRAW-161,0,1:DRAW0,-161,1
535 PATTERN255
540 CURSET20,20,1:DRAW159,0,1:DRA
WO,159,1:DRAW-159,0,1:DRAW0,-159,1
545 Y=25:FORT=1TO2
550 X=69:FORI=1TO3
560 CURSETX,Y,1:DRAW17,0,1:DRAW0,
17,1:DRAW-17,0,1:DRAW0,-17,1
562 CURSETX+9,Y+9,0:CIRCLE2,1:CIR
CLE1,0:CIRCLE3,1:CIRCLE4,1:CIRCLES
,1:CIRCLEB,1
565 X=X+17+5
570 NEXT
580 Y=Y+17+5
590 NEXT
600 Y=69:FORT=1TO3
610 X=25:FORI=1TO7
620 CURSETX,Y,1:DRAW17,0,1:DRAW0,
17,1:DRAW-17,0,1:DRAW0,-17,1
625 CURSETX+9,Y+9,0:CIRCLE2,1:CIR
CLE1,0:CIRCLE3,1:CIRCLE4,1:CIRCLES
,1:CIRCLEB,1
630 X=X+17+5
640 NEXT
650 Y=Y+17+5:NEXT
660 Y=135:FORT=1TO2:X=69:FORI=1TO
3:CURSETX,Y,1:DRAW17,0,1:DRAW0,17,
1
670 DRAW-17,0,1:DRAW0,-17,1
675 CURSETX+9,Y+9,0:CIRCLE2,1:CIR
CLE1,0:CIRCLE3,1:CIRCLE4,1:CIRCLES
,1:CIRCLEB,1
680 X=X+17+5:NEXT:Y=Y+17+5:NEXT
690 X1(3,1)=78:Y1(3,1)=34
700 X1(4,1)=100:Y1(4,1)=34
705 X1(5,1)=122:Y1(5,1)=34
710 X1(3,2)=78:Y1(3,2)=56
715 X1(4,2)=100:Y1(4,2)=56
720 X1(5,2)=122:Y1(5,2)=56
725 X1(1,3)=34:Y1(1,3)=78
730 X1(2,3)=56:Y1(2,3)=78
735 X1(3,3)=78:Y1(3,3)=78
740 X1(4,3)=100:Y1(4,3)=78
745 X1(5,3)=122:Y1(5,3)=78
750 X1(6,3)=144:Y1(6,3)=78
755 X1(7,3)=166:Y1(7,3)=78
760 X1(1,4)=34:Y1(1,4)=100
765 X1(2,4)=56:Y1(2,4)=100
770 X1(3,4)=78:Y1(3,4)=100
775 X1(4,4)=100:Y1(4,4)=100
780 X1(5,4)=122:Y1(5,4)=100
785 X1(6,4)=144:Y1(6,4)=100
790 X1(7,4)=166:Y1(7,4)=100
800 X1(1,5)=34:Y1(1,5)=122
805 X1(2,5)=56:Y1(2,5)=122
810 X1(3,5)=78:Y1(3,5)=122
815 X1(4,5)=100:Y1(4,5)=122
820 X1(5,5)=122:Y1(5,5)=122
825 X1(6,5)=144:Y1(6,5)=122
830 X1(7,5)=166:Y1(7,5)=122
835 X1(3,6)=78:Y1(3,6)=144
840 X1(4,6)=100:Y1(4,6)=144
845 X1(5,6)=122:Y1(5,6)=144
850 X1(3,7)=78:Y1(3,7)=166
855 X1(4,7)=100:Y1(4,7)=166
860 X1(5,7)=122:Y1(5,7)=166
870 A$="..... SOLO ....."
```

```
875 CURSET43,8,0
880 FORI=1TOLEN(A$)
890 CHARASC(MID$(A$,I,1)),0,1
900 CURMOV7,0,0
910 NEXT
920 CURSET12,19,0:FORI=1TO8STEP2
:CURSET12,100+I,0:FILL1,1,2
921 FILL1,1,6:CURSET12,100-I,0
922 FILL1,1,6:FILL1,1,2:NEXT
930 CURSET35,7,0:FORI=1TO4:FILL1,
1,7:FILL1,1,3:NEXT
950 REM----
952 CURSET186,30,0:FILL100,1,0
955 FORI=0TO87:CURSET192,35+I,1:0
RAW46,0,1:NEXT
960 A$="droite a"
970 CURSET195,40,1
980 FORI=1TOLEN(A$)
990 CHARASC(MID$(A$,I,1)),0,0
1000 CURMOV5,0,1:NEXT
1010 A$="gauche $":CURSET195,50,1
:FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$(A$,I
,1)),0,0
1020 CURMOV5,0,1:NEXT
1030 A$="haut ^":CURSET195,60,1
:FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$(A$,I
,1)),0,0
1040 CURMOV5,0,1:NEXT
1050 A$="bas %":CURSET195,70,1
:FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$(A$,I
,1)),0,0
1060 CURMOV5,0,1:NEXT
1070 A$="space &":CURSET195,90,1
:FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$(A$,I
,1)),0,0
1080 CURMOV5,0,1:NEXT
1090 A$="fin F":CURSET195,110,
1:FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$(A$,
I,1)),0,0
1100 CURMOV5,0,1:NEXT
1110 CURSET186,30,0:FILL100,1,7
1112 A$="JOUEUR":CURSET195,140,0
:FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$(A$,I
,1)),0,1
1113 CURMOV6,0,0:NEXT
1115 CURSET186,140,0:FILLB,1,1
1120 POKE#413,0:POKE#415,2:CALL#4
00
1130 POKE#30E,192:RETURN
1135 REM TRAITEMENT PRINCIPAL
1140 :
1150 A(1,1)=2:A(1,2)=2:A(2,1)=2:A
(2,2)=2
1160 A(6,1)=2:A(6,2)=2:A(7,1)=2:A
(7,2)=2
1170 A(1,6)=2:A(1,7)=2:A(2,6)=2:A
(2,7)=2
1180 A(6,6)=2:A(6,7)=2:A(7,6)=2:A
(7,7)=2
1185 V=1:P=32
1190 FORY=1TO7
1200 FORX=3TO5
1210 A(X,Y)=1:NEXT:NEXT
1220 FORY=3TO5:FORY=1TO2:A(X,Y)=1
:NEXT:NEXT
1230 FORY=3TO5:FORY=6TO7:A(X,Y)=1
:NEXT:NEXT
1231 A(3,9)=1:A(4,9)=1:A(5,9)=1:A
(9,3)=1:A(9,4)=1:A(9,5)=1
1235 IFX1(3,1)=78THENHIRES:POKE61
8,10:POKE#413,2:POKE#415,0:CALL#40
0
1238 IFX1(3,1)<>78THENHIRES:PRINT
"UN INSTANT S.V.P ...":GOSUB500
1240 X=INT(RND(1)*6+1):Y=INT(RND(
1)*6+1)
1250 IFA(X,Y)=2THEN1240
1270 CLS
1280 A$=J$(C)
1290 CURSET195,160,0
1295 FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$(
A$,I,1)),0,1:CURMOV6,0,0:NEXT
1298 CURSET186,160,0:FILLB,1,3
1300 A(X,Y)=0:CURSETX1(X,Y),Y1(X,
Y),0:CIRCLE2,0:CIRCLE3,0:CIRCLE4,0
:CIRCLES,0
1310 CIRCLEB,0
1400 M=X:N=Y:CURSETX1(M,N),Y1(M,N
)-4,3:CHAR95,0,2
1410 REPEAT
1430 GET U$:CURSETX1(M,N),Y1(M,N)
-4,3:CHAR95,0,2
1440 M=M+(U$=CHR$(8) AND A(M-1,N)
)<>2ANDM>1-(U$=CHR$(9) AND A(M+1,N)
)<>2ANDM<7
1445 N=N-(U$=CHR$(10) AND A(M,N+1)<
>2ANDN<7)+(U$=CHR$(11) AND A(M,N-1)
)<>2ANDN<7)
1460 IFU$=" " ANDV=1THENGOSUB2050E
LSEIFU$=" " ANDV=2THENGOSUB2150
1470 IFU$="F" THENPULL:GOTO7000
1900 CURSETX1(M,N),Y1(M,N)-4,3:CH
AR95,0,2
2000 UNTIL P=1:GOTO7000
2050 IFA(M,N)=0THENPING:RETURN
2100 PATTERN60:CURSETX1(M,N)-9,Y1
(M,N)-9,2:DRAW17,0,2:DRAW0,17,2:DR
AW-17,0,2
2110 DRAW0,-17,2
2120 T1=M:T2=N:V=V+1:PATTERN255:R
ETURN
2150 IFA(M,N)=1THENPING:RETURN
2160 IFM=T1ANDN=T2THENPING:RETURN
2165 IFABS(T1-M)<>2AND T2-N=0THEN
2300
2167 IFABS(T2-N)<>2AND T1-M=0THEN
2300
2168 IFABS(T2-N)<>2ANDT1-M<>0THEN
2300
```

```
2169 IFT1-M=0ANDN-T2=2ANDA(M,N-1)
=0THEN2300
2170 IFT1-M=0ANDT2-N=2ANDA(M,N+1)
=0THEN2300
2171 IFT2-N=0ANDM-T1=2ANDA(M-1,N)
=0THEN2300
2172 IFT2-N=0ANDT1-M=2ANDA(M+1,N)
=0THEN2300
2179 MUSI1,5,5,0:PLAY1,0,1,500:W
AIT10:MUSI1,5,1,0:PLAY1,0,1,1000:
P=P-1
2180 A(M,N)=1
2190 CURSETX1(T1,T2),Y1(T1,T2),0:
CIRCLE2,0:CIRCLE3,0:CIRCLE4,0:CIRC
LES,0
2200 CIRCLEB,0
2210 A(T1,T2)=0
2220 CURSETX1(M,N),Y1(M,N),0:CIRC
LE2,1:CIRCLE1,0:CIRCLE3,1:CIRCLE4,
1:CIRCLES,1
2230 CIRCLEB,1
2240 CURSETX1(T1,T2)-9,Y1(T1,T2)-
9,1:DRAW17,0,1:DRAW0,17,1:DRAW-17,
0,1
2250 DRAW0,-17,1
2260 IFT1>MTHEN1=T1-1ELSEIFT1<M
THEN1=T1+1
2270 IFT2<NTHEN2=T2+1ELSEIFT2>N
THEN2=T2-1
2275 IFA(T1,T2)=2THEN2300
2280 CURSETX1(T1,T2),Y1(T1,T2),0:
CIRCLE2,0:CIRCLE3,0:CIRCLE4,0:CIRC
LES,0
2285 CIRCLEB,0:A(T1,T2)=0
2290 V=1:RETURN
2300 PING:CURSETX1(T1,T2)-9,Y1(T1
,T2)-9,1:DRAW17,0,1:DRAW0,17,1:DR
AW-17,0,1
2310 DRAW0,-17,1:V=1:RETURN
4999 REM PRESENTATION
5000 HIRES:POKE618,10
5010 PLAY7,0,0,0,0: MUSI1,4,8,15:M
USI2,4,1,15:WAIT20
5020 MUSI1,4,10,15:WAIT20
5030 MUSI1,4,12,15:MUSI2,4,8,15
:WAIT20
5040 MUSI1,4,5,15:MUSI2,5,1,15:
MUSI3,4,8,15:WAIT200
5050 SOUND1,1,0:SOUND2,1,0:SOUND3
,1,0
5055 POKE#30E,64
5057 CURSET110,180,1:FORI=1TO5:CIR
CLE1,1:NEXT
5060 FORT=1TO56
5070 READ X,Y
5080 CURSETX-10,Y,1:FORI=1TO5:CIR
CLE1,1:SOUND1,Y+1,10:NEXT
5085 DRAW120-X,180-Y,2:CURSETX-10
,Y,1:FORT=1TO10:NEXT:DRAW120-X,180
-Y,2
5090 NEXT:SOUND1,1,0:POKE#30E,192
5095 CURSET110,180,0:FORI=1TO5:CIR
CLE1,0:NEXT
5100 FORI=54TO116STEP2:CURSET20,I
,0:FILL1,1,3:CURSET20,1+I,0:FILL1,
1,12:NEXT
5110 A$="POUR ORIC-1 ET ATMOS"
5120 CURSET30,140,0:FILLB,1,0:CUR
SET60,140,0
5130 FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$(
A$,I,1)),0,1:CURMOV6,0,0:NEXT
5140 CURSET30,140,0:FILLB,1,1
5150 PLAY7,0,0,0: MUSI1,4,8,15:M
USI2,4,1,15:WAIT20
5160 MUSI1,4,10,15:WAIT20
5170 MUSI1,4,12,15:MUSI2,4,8,15
:WAIT20
5180 MUSI1,4,5,15:MUSI2,5,1,15:
MUSI3,4,8,15:WAIT200
5190 SOUND1,1,0:SOUND2,1,0:SOUND3
,1,0
5200 A$=CHR$(96)+" Pascal CLOCHARD
1986"
5205 CURSET30,160,0:FILLB,1,0
5210 CURSET50,160,0
5220 FORI=1TOLEN(A$):CHARASC(MID$(
A$,I,1)),0,1:CURMOV6,0,0:NEXT
5225 CURSET30,160,0:FILLB,1,6
5230 MUSI1,4,8,15:MUSI2,4,1,15:
WAIT20:MUSI1,4,10,15:WAIT20
5240 MUSI1,4,12,15:MUSI2,4,8,15
:WAIT20:MUSI1,4,5,15:MUSI2,5,1,1
5
5250 MUSI3,4,8,15:WAIT200:SOUND1
,1,0:SOUND2,1,0:SOUND3,1,0
5260 CURSET0,50,0:FILL70,1,17:INK
5
5270 PRINTCHR$(140)"Pressez la ba
rre d'espace S.V.P":REPEAT:UNT
ILKEY$=" "
5280 SOUND4,100,0:PLAY7,2,3000
5290 CURSET0,0,0
5300 FORI=1TO20
5310 CURSET6*I-6,0,0:FILL200,I,17
0
5320 NEXT
5330 PING:RETURN
5399 REM MENU
5400 TEXT:CLS:INK3:POKE618,10:Q(1
)=0:Q(2)=0
5410 PRINTSPC(6)"CHOISISSEZ L'OPT
ION VOULUE"
5420 PRINTSPC(6)"-----"
5430 PLOT6,10,"1-EXPLICATIONS":P
LOT6,13,"2-JEU"
```

A SUIVRE...

SQUASH BRICK

COMMODORE 64

LES GRANDES DOULEURS SONT RIGOLOTES.

Repoussez toujours plus loin les limites de votre intelligence supérieure, par la pratique assidue de l'art du "casse briques"...

SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

Michel COLETTE



```

10 REM          SQUASH-BRICK
100 POKE53280,11
110 I=25000:IFPEEK(34098)=130THEN2
20
120 PRINT"CHARGEMENT DES DONNEES"
130 READA$:IFA$="**"THEN210
140 IFLEN(A$)<2THEN4000
150 A1=ASC(LEFT$(A$,1))-48
160 A2=ASC(RIGHT$(A$,1))-48
170 IFA1>9ANDI1<170RA1<00RA1>22THE
N4000
180 IFA2>9ANDI2<170RA2<00RA2>22THE
N4000
190 I=(A1+7*(A1>9))*16+A2+7*(A2>9)
200 POKEI,I:I=I+1:GOTO130
210 GOSUB2000:SYS25070:GOSUB3000
220 POKE53281,11:PRINT"REGLES (O
/N) ?"
230 GETA$:IFA$="N"THEN350
240 IFA$<"O"THEN230
250 PRINT"REGLES:"
260 PRINT"-----:PRINT
270 PRINT"DEPLACEMENTS DE LA RAQUE
TTE:"
280 PRINTTAB(8)"CURSR DROIT"
290 PRINTTAB(8)"CURSR GAUCHE"
300 PRINT"UNE BALLE SUPPLEMENTAI
RE TOUS LES 1000 POINTS"
310 PRINT"BRIQUES TURQUOISES : 1
POINT"
320 PRINT"          ORANGES      : 2 P
OINTS"
330 PRINT"          VERTES        : 3 P
OINTS"
340 PRINT"          BLEUES        : 4 P
OINTS"
350 INPUT"NIVEAU DIFFICULTE (0-9) :";A
$
360 PRINT"IIIIII":A=VAL(A$)
370 IFAC00RA>90RA<0INT(A)THEN350
380 A=9-A:S=36864
390 POKES+7,10:POKES+8,20
400 POKES+9,0:POKES+10,A
410 PRINT"0":SYS33305:POKE53269,0
420 SC=0:FORI=1TO3:Z=PEEK(S+4-I)
430 SC=SC*100+(ZAND15)+(ZAND240)*5
/8
440 NEXT
450 IFSC>HSTHENHS=SC
460 PRINT"SCORE:";SC
470 PRINTTAB(18)"MEILLEUR SCORE:"
;HS
480 PRINT"MEME DIFFICULTE (O/N
) ?"
490 GETA$:IFA$="N"THEN350
500 IFA$<"O"THEN490
510 GOTO410
2000 PRINT"VERIFICATION":L=5000
2010 A1=25000:A2=25153
2020 N=0
2030 IFA1>9A2THEN2080
2040 S=0
2050 FORJ=A1TOR1+S:S=S+PEEK(J):NEX
T
2060 READA:IFAC0STHEN2130
2070 A1=A1+10:N=N+1:GOTO2030
2080 S=0
2090 IFA1>9A2THEN2120
2100 FORJ=A1TOR2:S=S+PEEK(J):NEXT
2110 READA:IFAC0STHEN2130
2120 RETURN
2130 L=L+N*10:PRINT:PRINT"?SYNTAX
ERROR IN";L
2140 POKE34098,0:END
3000 L=10000:A1=32768:A2=34098
3010 GOTO2020
4000 L=INT((I-25000)/10)*10+5000
4010 PRINT"?SYNTAX ERROR IN";L:EN
D
5000 DATA6,41,A4,42,A9,98,85,11,8
6,43
5010 DATA84,44,A2,00,86,0C,A9,41,8
5,45
5020 DATA2,00,86,0E,A9,FF,85,0D,8
A,09
5030 DATA80,AA,86,46,A0,00,84,10,A
5,2D
5040 DATA6,2E,20,EF,80,20,18,AC,6
0,38
5050 DATAE9,30,90,0E,C9,0A,90,0B,E
9,07
5060 DATAC9,0A,90,04,C9,10,90,01,3
8,60
5070 DATA9,00,85,FE,A9,80,85,FF,2
0,88
5080 DATA61,A0,02,B1,49,85,FD,88,B
1,49
5090 DATA85,FC,88,B1,47,C9,02,D0,2
9,B1
5100 DATAFC,C9,2A,F0,22,20,D9,61,B
0,1E
5110 DATA0A,0A,0A,0A,85,02,C8,B1,F
C,20

```

```

5120 DATA9,61,B0,10,18,65,02,88,9
1,FE
5130 DATAE6,FE,D0,02,E6,FF,18,90,C
3,60
5140 DATAA5,3F,A4,40,85,39,84,3A,A
2,0B
5150 DATA20,37,A4,60,00,00,00,00,0
0,00
5160 DATA**
5170 DATA1133,944,1027,1020,1039,1
045,873,1441,1281,1398,1321,836,11
68,1638
5180 DATA1009,347
10000 DATA02,02,05,05,00,00,00,00,
07,00
10010 DATA07,00,03,03,FD,FD,00,00,
FF,FF
10020 DATA00,00,00,00,02,02,FE,FE,
00,00
10030 DATAFF,FF,FE,02,FE,02,00,00,
00,00
10040 DATA00,00,00,00,FD,03,FD,03,
00,02
10050 DATA02,02,01,03,03,03,01,03,
03,03
10060 DATA01,03,03,03,00,00,00,01,
00,00
10070 DATA00,00,02,00,00,00,00,03,
04,00
10080 DATA01,01,FF,FF,00,00,FF,FF,
01,FF
10090 DATA01,FF,00,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF
10100 DATA7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,
FE,FE
10110 DATAFE,FE,FE,FE,FE,FE,00,FE,
FE,FE
10120 DATAFE,FE,FE,FE,00,7F,7F,7F,
7F,7F
10130 DATA7F,7F,13,03,0F,12,05,3A,
30,30
10140 DATA30,30,30,30,02,01,0C,0C,
05,13
10150 DATA3A,33,AD,01,90,29,0F,09,
30,8D
10160 DATA0B,04,AD,01,90,4A,4A,4A,
4A,09
10170 DATA30,8D,0A,04,AD,02,90,29,
0F,09
10180 DATA30,8D,09,04,AD,02,90,4A,
4A,4A
10190 DATA4A,09,30,8D,08,04,AD,03,
90,29
10200 DATA0F,09,30,8D,07,04,AD,03,
90,4A
10210 DATA4A,4A,4A,09,30,8D,06,04,
60,A9
10220 DATAEE,8D,01,D0,AD,10,D0,29,
02,8D
10230 DATA10,D0,AD,1B,D4,29,01,8D,
00,D0
10240 DATA18,AD,1B,D4,29,07,6D,00,
D0,8D
10250 DATA00,D0,AD,1B,D4,29,1F,6D,
00,D0
10260 DATA69,21,6D,1B,D4,8D,00,D0,
90,08
10270 DATAAD,10,D0,09,01,8D,10,D0,
AD,1B
10280 DATAD4,29,01,38,2A,8D,00,90,
60,A2
10290 DATA18,A0,27,20,F0,E9,20,24,
EA,B1
10300 DATAF3,49,FF,91,F3,88,10,F1,
CA,10
10310 DATAREC,60,A0,FF,EA,08,48,8A,
48,98
10320 DATA48,EA,68,88,68,AA,68,28,
EA,88
10330 DATAD0,EE,CA,D0,E9,60,A2,1E,
20,38
10340 DATA81,20,21,81,A2,1E,20,38,
81,20
10350 DATA21,81,A2,1E,20,38,81,60,
A5,02
10360 DATA38,E9,18,AA,A5,03,E9,00,
4A,8A
10370 DATA6A,4A,4A,88,38,A5,04,E9,
32,4A
10380 DATA4A,4A,C9,19,B0,60,AA,20,
F0,E9
10390 DATAB1,D1,AE,00,90,C9,FB,90,
56,26
10400 DATA07,C9,FE,90,4C,F0,0B,A9,
20,91
10410 DATAD1,C8,91,D1,88,18,90,08,
A9,20
10420 DATA91,D1,88,91,D1,C8,A5,D2,
29,03
10430 DATA09,D8,85,D2,B1,D1,29,0F,
A8,F8
10440 DATAAD,01,90,18,79,40,80,8D,

```

```

01,90
10450 DATA90,19,AD,02,90,69,00,8D,
02,90
10460 DATA29,0F,D0,03,EE,0B,90,90,
08,AD
10470 DATA03,90,69,00,8D,03,90,D8,
EE,04
10480 DATA90,60,AE,00,90,A5,04,38,
ED,03
10490 DATAD0,90,25,C9,04,B0,21,AD,
10,D0
10500 DATA29,02,4A,85,06,A5,02,38,
ED,02
10510 DATAD0,85,05,A5,03,E5,06,D0,
0B,A5
10520 DATA05,C9,18,00,05,C6,09,38,
B0,01
10530 DATA18,26,07,60,20,18,E5,A9,
00,8D
10540 DATA01,90,8D,02,90,8D,03,90,
A9,03
10550 DATA8D,0B,90,A2,0B,BD,84,80,
9D,00
10560 DATA04,A9,0A,9D,00,D8,CA,10,
F2,A2
10570 DATA07,BD,90,80,9D,20,04,A9,
0A,9D
10580 DATA20,D8,CA,10,F2,A2,00,8E,
0E,DC
10590 DATAA9,33,85,01,86,5F,A2,FF,
86,5A
10600 DATA86,58,A2,D0,86,60,A2,D7,
86,58
10610 DATAA2,3F,86,59,20,8F,A3,A9,
37,85
10620 DATA01,EE,0E,DC,A9,1E,8D,18,
D0,A2
10630 DATA27,BD,5C,80,9D,D8,3F,CA,
10,F7
10640 DATAA2,27,A9,FB,9D,28,04,A9,
07,9D
10650 DATA28,D0,CA,10,F3,A9,FE,8D,
06,86
10660 DATAA9,FF,8D,07,06,A9,CA,85,
5F,A9
10670 DATA04,85,60,A9,08,85,5A,A9,
06,85
10680 DATA5B,85,59,A9,06,85,58,20,
BF,A3
10690 DATAA2,4F,A9,0E,9D,C8,D8,A9,
0D,9D
10700 DATA18,D9,A9,08,9D,68,D9,A9,
03,9D
10710 DATAB8,D9,CA,10,E9,A9,50,85,
02,A9
10720 DATA04,85,03,A2,17,A0,00,A9,
FD,91
10730 DATA02,A0,27,A9,FC,91,02,A5,
03,29
10740 DATA03,09,D8,85,03,A9,07,91,
02,A0
10750 DATA00,91,02,A5,03,29,03,09,
04,85
10760 DATA03,A5,02,18,69,28,85,02,
90,02
10770 DATAE6,03,CA,D0,CE,A9,FF,8D,
0E,D4
10780 DATA8D,0F,D4,A9,80,8D,12,D4,
A2,7F
10790 DATAA9,00,8D,04,90,9D,40,03,
CA,10
10800 DATAFA,A2,0B,A9,FF,9D,80,03,
CA,10
10810 DATAFA,8D,46,03,8D,49,03,8D,
4C,03
10820 DATA8D,4F,03,A9,7E,8D,43,03,
8D,52
10830 DATA03,A9,3C,8D,40,03,8D,55,
03,A9
10840 DATA01,8D,28,D0,A9,0D,8D,F8,
07,A9
10850 DATA0E,8D,F9,07,A9,03,8D,15,
D0,A9
10860 DATA0F,8D,18,D4,A9,F0,8D,06,
D4,A9
10870 DATABF,8D,00,D4,A9,3D,8D,01,
D4,A9
10880 DATA00,8D,05,D4,A9,F6,8D,03,
D0,A9
10890 DATAAC,8D,02,D0,A9,00,8D,10,
D0,20
10900 DATADB,80,EE,05,90,AD,05,90,
CD,07
10910 DATA90,B0,03,4C,F4,83,A9,00,
8D,05
10920 DATA90,A9,FE,8D,00,DC,A2,00,
AD,01
10930 DATADC,29,04,D0,01,E8,AD,01,
DC,29
10940 DATA80,D0,01,CA,8A,10,22,AD,
10,D0
10950 DATA29,02,D0,07,AD,02,D0,C9,
1F,00

```

```

10960 DATA33,CE,02,D0,AD,02,D0,C9,
FF,D0
10970 DATA29,AD,10,D0,29,01,8D,10,
D0,10
10980 DATA1F,C9,01,D0,1B,AD,10,D0,
29,02
10990 DATAF0,07,AD,02,D0,C9,39,F0,
0D,EE
11000 DATA02,D0,D0,08,AD,10,D0,09,
02,8D
11010 DATA10,D0,EE,06,90,AD,06,90,
CD,08
11020 DATA90,80,03,4C,86,83,A9,00,
8D,06
11030 DATA90,AE,00,90,A9,00,85,09,
85,07
11040 DATAAD,00,D0,18,7D,00,80,85,
02,AD
11050 DATA10,D0,29,01,69,00,85,03,
AD,01
11060 DATAD0,18,7D,08,80,85,04,20,
66,81
11070 DATAA5,02,18,7D,0C,80,85,02,
A5,03
11080 DATA7D,10,80,85,03,20,66,81,
A5,02
11090 DATA18,7D,18,80,85,02,A5,03,
7D,1C
11100 DATA80,85,03,A5,04,18,7D,20,
80,85
11110 DATA04,20,66,81,A5,04,18,7D,
2C,80
11120 DATA85,04,20,66,81,A4,07,B9,
30,80
11130 DATA4D,00,90,8D,00,90,A5,09,
10,14
11140 DATAAD,01,D0,CD,03,D0,AD,00,
90,90
11150 DATA04,29,02,10,02,03,01,8D,
00,90
11160 DATAA5,07,F0,0A,A9,07,8D,0C,
90,A9
11170 DATA11,8D,04,D4,AD,0C,90,D0,
07,A9
11180 DATA10,8D,04,D4,D0,03,CE,0C,
90,AE
11190 DATA00,90,AD,01,D0,18,7D,58,
80,8D
11200 DATA01,D0,AD,00,D0,18,7D,50,
80,8D
11210 DATA00,D0,AD,10,D0,29,01,7D,
54,80
11220 DATA85,08,AD,10,D0,29,FE,05,
08,8D
11230 DATA10,D0,20,98,80,AE,0A,90,
F0,08
11240 DATAA0,FF,88,D0,FD,CA,D0,F8,
AC,09
11250 DATA90:F0,03,88,D0,FD,AD,01,
D0,C9
11260 DATAFA,90,24,A9,10,8D,04,D4,
20,50
11270 DATA81,CE,0B,90,D0,02,58,60,
AD,08
11280 DATA90,09,30,8D,27,04,AD,04,
90,C9
11290 DATA98,F0,03,4C,74,83,4C,80,
82,AD
11300 DATA0B,90,09,30,8D,27,04,AD,
04,90
11310 DATAC9,90,F0,03,4C,86,83,AD,
08,90
11320 DATACD,07,90,F0,03,CE,08,90,
4C,80
11330 DATAE2,**
11340 DATA21,1029,512,1022,514,24,
11,9,1278,2041,1524,2286,1651,468
11350 DATA243,681,638,587,743,645,
618,695,1169,1027,942,1009,987,972
11360 DATA895,1207,1570,1423,1366,
1465,764,834,1096,1004,1321,1424,1
279,1276
11370 DATA1463,1426,941,880,985,99
8,1023,1200,718,1133,851,760,892,1
075
11380 DATA1178,997,1246,1224,1424,
1191,1207,1349,1155,1293,1346,941,
1095,1336
11390 DATA1225,1405,1052,978,847,5
05,620,1640,1325,900,1353,901,952,
838
11400 DATA1137,1122,1329,1297,1294
,1089,1268,1089,1264,1141,1124,111
3,1514,861
11410 DATA908,1379,975,1148,980,91
3,966,681,893,759,835,757,875,757
11420 DATA932,716,1259,360,1064,10
87,1120,1032,1088,984,987,1112,185
1,1567
11430 DATA1084,1068,907,1225,717,1
262,1161,130

```

READY.

COURSE FOLLE

MSX

ivre de vitesse, affrontez au volant d'une F1, un circuit particulièrement accidenté...

Jean-Marc LE GROSSEC



HEHO! j'ai dit SOUFFLEZ DANS LE BALLON! j'ai PAS dit GERBEZ!



```

10 *****
20 ** COURSE FOLLE **
30 **PAR J-MARC & ERIC LE GROSSEC**
40 ** SUP M S X YEND D P C-64 **
50 ** LA CELLE ST CLOUD 1986 **
60 *****
70 ***** 7 Ko *****
80 SCREEN1,2
90 KEY OFF
100 FOR N=768 TO 807
110 READ X
120 VPOKE N,X
130 NEXT
140 FOR I=0 TO 5 READ S
150 FOR N=S*8 TO S*8+7
160 READ X
170 VPOKE N,X
180 NEXTN,I
190 COLOR 7,1,1:WIDTH19
200 VPOKE 8204,111
210 VPOKE 8205,47
220 VPOKE 8206,28
230 VPOKE 8207,60
240 VPOKE 8208,116
250 FOR Y=0 TO 23 STEP 2
260 READ N:VPOKE(6148+Y*32),N
270 VPOKE (6171+Y*32),N
280 NEXT
290 *****DECOR*****
300 FOR V=0 TO 23:N=Y*32
310 VPOKE 6147+N,128
320 VPOKE 6149+N,128
330 VPOKE 6170+N,128
340 VPOKE 6172+N,128
350 NEXT
360 FOR I=0 TO 1:FOR T=0 TO 31
370 READ X
380 S=(I+S*(I)+CHR$(X))
390 NEXT:SPRITE$(I)=S*(I)
400 NEXT
410 GOSUB 2270
420 FOR N=0 TO 22
430 PRINT"ppp'hhhhhhhhhh'pp
440 NEXT
450 PUT SPRITE1,,1
460 BEEP
470 M$="M2500S2L30CDEF0AB
480 PLAY"O4XM$;"O6XM$;"R0XM$;"
490 PLAY"05XM$;"O7XM$;"XN$;"
500 FOR N=0 TO 1000:NEXT
510 SOUND 9,30:SOUND 10,120:SOUND0,1
520 SOUND1,9:SOUND7,80:SOUND 8,8
530 X=128:SC=8
540 ON INTERVAL=4 GOSUB 2170
550 INTERVAL ON
560 *****PARCOURS*****
570 PRINT"ppabhhhhhhhhhh'pp
580 TP=TP-1
590 PRINT"pp'hhhhhhhhhh'ppJ
600 PRINT"ppcdhhhhhhhhhh'pp
610 PRINT"ppcdhhhhhhhhhh'ppM
620 PRINT"ppcdhhhhhhhhhh'ppA
630 PRINT"pppp'hhhh'ppppR
640 PRINT"ppppcdhhhh'ppppC
650 PRINT"pppppp'hh'h'pppppp
660 PRINT"pppppp'hh'h'pppppp
670 PRINT"pppppp'hh'h'pppppp
680 PRINT"pppppp'hh'h'pppppp
690 PRINT"pppppp'hh'h'pppppp
700 PRINT"pppppp'hh'h'pppppp
710 PRINT"pppppp'hh'h'pppppp
720 PRINT"pppppp'hh'h'pppppp
730 PRINT"pppppp'hh'h'pppppp
740 PRINT"pppppp'hh'h'pppppp
750 PRINT"pppppp'hh'h'pppppp
760 PRINT"pppppp'hh'h'pppppp
770 PRINT"pppppp'hh'h'pppppp
780 PRINT"pppppp'hh'h'pppppp
790 PRINT"pppppp'hh'h'pppppp
800 PRINT"pppppp'hh'h'pppppp

```

```

810 PRINT"q'hhhhhhhhhhhh'pE
820 PRINT"pcdhhhhhhhhhh'pabC
830 PRINT"ppcdhhhhhhhhhh'pp
840 PRINT"pp'hhhhhhhhhh'pabX
850 PRINT"pp'hhhhhhhhhh'pabXL
860 PRINT"pp'hhhhhhhhhh'pabpY
870 PRINT"pp'hhhhhhhhhh'pabpH
880 PRINT"pp'hhhhhhhhhh'pabpX
890 PRINT"pp'hhhhhhhhhh'pabpX
900 PRINT"pp'hhhhhh'ppppppE
910 PRINT"pp'hhhhhh'ppppppE
920 PRINT"pp'hhhhhh'ppppppE
930 PRINT"pp'hhhhhh'ppppppE
940 PRINT"pp'hhhhhh'ppppppE
950 PRINT"pp'hhhhhh'ppppppE
960 PRINT"pp'hhhhhh'ppppppE
970 PRINT"pp'hhhhhh'ppppppE
980 PRINT"pp'hhhhhh'ppppppE
990 PRINT"pp'hhhhhh'ppppppE
1000 PRINT"pp'hh'h'hh'h'pppppT
1010 PRINT"pp'hh'h'hh'h'pppppE
1020 PRINT"pp'hh'h'h'h'h'pppppN
1030 PRINT"pp'hh'h'h'h'h'pppppT
1040 PRINT"pp'hh'h'h'h'h'pppppE
1050 PRINT"pp'hh'h'h'h'h'pppppC
1060 PRINT"pp'hh'h'h'h'h'pppppU
1070 PRINT"pp'hh'h'h'h'h'pppppX
1080 PRINT"pp'hh'h'h'h'h'pppppR
1090 PRINT"pp'hh'h'h'h'h'pppppS
1100 PRINT"pp'hh'h'h'h'h'pppppE
1110 PRINT"pp'hh'h'h'h'h'pppppE
1120 PRINT"pp'hh'h'h'h'h'pppppF
1130 PRINT"pp'hh'h'h'h'h'pppppD
1140 PRINT"pp'hh'h'h'h'h'pppppL
1150 PRINT"pp'hh'h'h'h'h'pppppL
1160 PRINT"pp'hh'h'h'h'h'pppppE
1170 FOR I=0 TO 34
1180 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1190 NEXT
1200 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1210 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1220 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1230 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1240 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1250 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1260 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1270 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1280 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1290 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1300 FOR I=0 TO 70
1310 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1320 LOCATERND(1)*18,22:PRINT"q'LOCA
TE0,23
1330 NEXT
1340 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1350 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1360 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1370 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1380 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1390 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1400 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1410 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1420 PRINT"pppp'hhhh'pppppppp
1430 FOR I=0 TO 60
1440 PRINT"pp'hhhh'p'hhhh'h'ppp
1450 NEXT
1460 PRINT"ppcdhhhh'hhhh'pabxp
1470 PRINT"ppcdhhhh'hhhh'pabxyp
1480 PRINT"pp'hhhhhhhh'ppppp
1490 PRINT"pp'hhhhhhhh'ppppp
1500 PRINT"pp'hhhhhhhh'ppppp
1510 PRINT"pp'hhhhhhhh'ppppp
1520 FOR I=0 TO 40
1530 PRINT"pp'hhhhhhhh'ppppp
1540 IF RND(1)>.4 THEN LOCATERND(1)*18
,22:PRINT"q'LOCATE0,23
1550 NEXT
1560 FOR I=0 TO 8
1570 PRINT"pp'hhhhhhhh'ppppp
1580 PRINT"pp'hhhhhhhh'ppppp

```

```

1590 PRINT"ppcdhhhhhhhh'pppp
1600 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1610 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1620 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1630 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1640 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1650 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1660 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1670 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1680 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1690 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1700 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1710 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1720 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1730 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1740 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1750 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1760 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1770 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1780 NEXT
1790 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1800 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1810 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1820 FOR I=0 TO 30
1830 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1840 LOCATERND(1)*18,22:PRINT"q'LOCA
TE0,23
1850 NEXT
1860 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1870 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1880 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1890 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1900 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1910 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1920 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1930 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1940 FOR N=0 TO 40
1950 PRINT"ppppcdhhhhhhhh'pdep
1960 NEXT
1970 GOTO 570
1980 REDEF DES CARACTERES
1990 DATA 195,195,195,195,195,255,255
,255
2000 DATA 1,3,6,12,24,48,96,192,384
2010 DATA 131,6,12,24,48,96,192,384
2020 DATA 193,96,48,24,12,7,3,1
2030 DATA 128,192,96,48,24,12,6,3,1
2040 DATA 104,0,0,0,0,0,0,0,0
2050 DATA 112,0,0,0,0,0,0,0,0
2060 DATA 113,24,24,24,28,28,60,56,0
2070 DATA 120,8,8,24,56,60,92,98,110
2080 DATA 121,106,178,153,219,218,218
,126,60
2090 DATA 128,0,56,68,3,0,112,136,6
2100 ASCII (COURSE FOLLE)
2110 DATA 67,79,85,92,83,69,0,70,79,76
,76,69
2120 SPRITE 1 VOITURE
2130 DATA 0,0,0,0,15,31,12,5,7,7,15
,3,1,0,0,0,0,0,240,248,48,160,224,2
24,224,240,192,128,0,0
2140 SPRITE 2 ROUTES
2150 DATA 0,2,2,226,224,224,227,2,0,0
,48,48,48,0,0,0,0,64,64,71,7,7,199,64
,0,0,12,12,12,0,0,0
2160 DEPLACEMENT DE LA F1
2170 S=STICK(S)
2180 X=X-4*(S=3)+4*(S=7)
2190 PUT SPRITE 0,(X,16),10
2200 PUT SPRITE 1,(X,16),1
2210 P=INT(X/8)
2220 IF VPEEK(6240+P)<>104 OR VPEEK(6
241+P)<>104 THEN 2810
2230 SC=SC+5
2240 FOR H=0 TO TP:NEXT
2250 RETURN
2260 PRESENTATION
2270 LOCATE0,24
2280 PUT SPRITE 0,(128,16),10

```

```

2290 PUT SPRITE 1,(128,16),14
2300 PRINT
2310 PRINT COURSE FOLLE
2320 PRINT"hhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
2330 PRINT CHOISISSEZ
2340 PRINT
2350 PRINT 1 -> CLAVIER
2360 PRINT
2370 PRINT 2 -> MANETTE
2380 PRINT
2390 PRINT 3 -> REGLES
2400 PRINT PRINT PRINT A$=INKEY$
2410 A$=INKEY$
2420 IF A$="1" THEN ST=0 GOTO 2470
2430 IF A$="2" THEN ST=1 GOTO 2470
2440 IF A$="3" THEN 2600
2450 GOTO 2410
2460 **** CHOIX DU NIVEAU ****
2470 PRINT NIVEAU
2480 PRINT"pppppppppppppppppppp
2490 PRINT 1 -> FACILE
2500 PRINT
2510 PRINT 2 -> MOYEN
2520 PRINT
2530 PRINT 3 -> SUICIDAIRE
2540 A$=""
2550 A$=INKEY$
2560 IF A$="1" THEN TP=10:RETURN
2570 IF A$="2" THEN TP=5:RETURN
2580 IF A$="3" THEN TP=-1:RETURN
2590 GOTO 2550
2600 PRINT REGLES DU JEU
2610 PRINT"hhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
2620 PRINT"VOUS AVEZ PARIE QUE";
2630 PRINT
2640 PRINT"VOUS ARRIVERIEZ A
2650 PRINT
2660 PRINT"PARCOURIR AU VOLANT
2670 PRINT"UNE F1 UN CIRCUIT
2680 PRINT"ENDOMMAGE, VOUS
2690 PRINT
2700 PRINT"DEPLACEZ LA VOITURE
2710 PRINT"AVEC LE JOYSTICK OU
2720 PRINT"LES FLECHES DU CUR
2730 PRINT
2740 PRINT"--SEUR, BONNE CHANCE";
2750 PRINT
2760 PRINT
2770 PRINT"ppPUSSEZ ESPACEpp
2780 IF STRIG(0) THEN 2380
2790 GOTO 2780
2800 ***** FIN DE LA PARTIE *****
2810 SOUND7,190:SOUND1,0:SOUND8,13
2820 FOR N=255 TO 0 STEP-5
2830 SOUND0,N:SOUND 0,255-N
2840 FOR I=0 TO 30
2850 NEXTI,N
2860 SOUND 0,8
2870 FOR N=0 TO 500:NEXT
2880 PUT SPRITE 0,,0
2890 PUT SPRITE 1,,0
2900 IF SC>RE THEN RE=SC:PRINT"VOUS A
VEZ LE RECORD AVEC"SC"POINTS" GOTO 29
20
2910 PRINT"SCORE:"SC"POINTS LE RECOR
D EST:"RE
2920 PRINT:PRINT"pppppppppppppppppppp
2930 PRINT"p ON REJOU (O/N)pp
2940 PRINT"pppppppppppppppppppp
2950 A$=INKEY$
2960 IF A$="O" THEN GOSUB 2270 GOTO 42
0
2970 IF A$<>"N" THEN 2950
2980 WIDTH32:SCREEN0 COLOR 15,4,4:END

```

SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

Le Justicier

AU SECOURS!
j'ai SOMMEIL!

TENEZ BON!
j'ARRIVE!

IMPOSSIBLE DE FERMER L'OEIL!

DEPASSEMENT

Eprouvez sans risque majeur, vos prétendues qualités de conducteur...

Philippe de LA RUFFIE

Mode d'emploi:
Après l'affichage du titre, l'écran suivant apparaît:

18 / A / 19

- "A": vous
- "18": distance qui vous sépare de la voiture venant en sens inverse.
- "19": distance qui vous sépare de la voiture située devant vous.
- Les deux "↑": représentent les arbres.
- Les deux "↓": représentent les bords de la route.
- Le "↑" du milieu: représente la ligne médiane (que vous avez intérêt à franchir pour effectuer un dépassement).

Vous disposez des commandes suivantes pour vous faufiler entre les voitures:

- "O": pour aller à gauche.
 - "D": pour aller à droite.
 - "1", "2", "3": détermine votre vitesse par rapport à la voiture que vous suivez.
- La vitesse de la voiture venant en sens inverse reste constante. Vous ne devez pas heurter les bas-côtés, ni les arbres bien évidemment.

```

LIST #0
1 PRT " / DEPASS
EMENT / "
5 VAC :K=11:D=1:Y
$=" " :B=20:C=
B:W=C
10 FOR I=1 TO 3
15 GSB 250
30 IF KEY="0":K=K-
1:PRT CSR K:"A
":IF K=8:PRT C
SR 9:"/"
31 IF KEY="." :K=K+
1:PRT CSR K-1:"
A":IF K=10:PR
T CSR 9:"/"
32 IF KEY="1":D=D-1
33 IF KEY="2":D=D-2
34 IF KEY="3":D=D-3
35 IF K>5:IF K<13
THEN 50
40 GOTO 200
50 IF B=0:B=2*INT

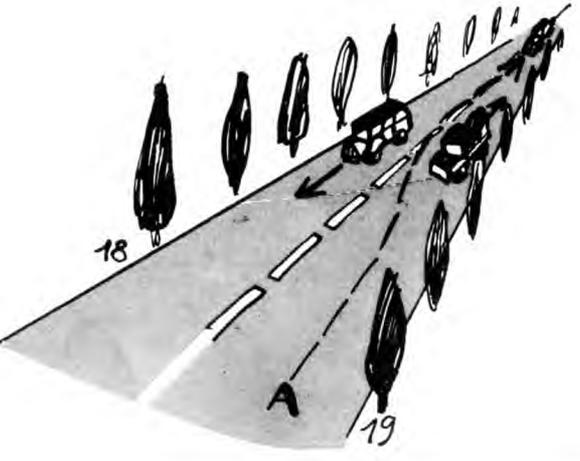
```

```

(RAN#20+1):N=6
:GSB 100:IF K<9
THEN 200
55 IF C=0:C=INT (R
AN#25+6):W=N+C
:N=10:GSB 100:I
F K<9 THEN 200
B=B-2:C=C-D:IF
C<0:C=0
65:PRT CSR 0:Y#:CS
R 0:B:CSR 15:Y$
:CSR 15:C:GOTO
30
100 PRT CSR N:"0*0"
:CSR N:"0*0":CS
R N:Y$:RET
200 PRT :PRT "SCRAA
AAAAAAASH":N=W
-C:K=11:D=1:NEX
T I
205 IF W<0:W=0
210 PRT "TOTAL : "
N/10:" KMS:GOT
0 5
250 PRT CSR 4:"1/"
CSR 9:"/" :CSR 1
3:"/" :CSR K:"A
":RET

```

FX 702 P



LA GLOIRE ? PREMIÈRE À DROITE

Pas de doute, y a pas que l'HHHebdo qui a tout compris dans le domaine du jeu ! Les logiciels de Mastertronics coûtent 29 ou 49 balles suivant la gamme dans laquelle ils sortent et il y en a de vraiment très bons. Dans les derniers produits commercialisés en France, les amateurs pourront découvrir un jeu d'aventure entièrement commandé par menus déroulants (donc au joystick) et complètement génial : **Spellbound**. Vous incarnez un chevalier magicien et vous devez remettre un peu d'ordre dans le domaine de Gimbal, le magicien fou qui vient encore de rater une incantation et de semer un bordel monstre dans son château.



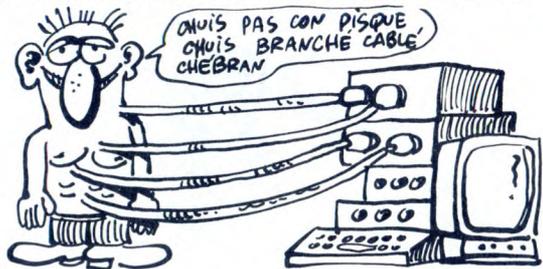
Les graphismes très rigolos vous placent véritablement dans un décor digne du moyen-âge. Les pièces innombrables se succèdent et ne présentent pas d'obstacle insurmontable au chevalier capable de réfléchir avant d'agir. La magie joue un rôle important dans cette aventure et vous devrez en tirer parti si vous désirez aboutir dans votre quête. Comme les programmeurs de Mastertronics se

plaisent à bien faire les choses, vous jouerez d'une musique superbe pendant le déroulement du jeu. Un soft comme on en trouve rarement, même à des prix largement plus élevés. **Spellbound** de Mastertronics pour Amstrad, Spectrum et Commodore 64.

SPÉCIAL BRANCHÈS

Cette nouvelle est réservée pour les seuls programmeurs complètement allumés et partis dans le domaine de l'Intelligence Artificielle (IA). Borland International sort, après Turbo Pascal, **Turbo Prolog**, le compilateur Prolog de l'avenir. Destiné d'abord aux compatibles PC, le logiciel arrivera sur le marché dans le courant du mois d'avril à un prix correct : 99,95 dol-

compose pas d'instructions prédéfinies mais de déclarations de faits (ça fait "pro", hein ?). En gros, à partir du moment où vous lui expliquez à quoi correspond le fait **prout**, il saura l'utiliser dès que vous le lui indiquerez. Enfin, dernière précision, la qualité du compilateur est exceptionnelle puisqu'il permet une vitesse d'exécution environ dix fois supé-



lars (environ 700 francs). Le Prolog est un langage essentiellement tourné vers les systèmes experts, les bases de connaissances et tous les traitements qui font appel à des choix raisonnables de la part du programmeur.

rieure à tout ce qui existe actuellement en micro. En fait, ce compilateur est du niveau de ceux développés pour les ordinateurs japonais de cinquième génération.

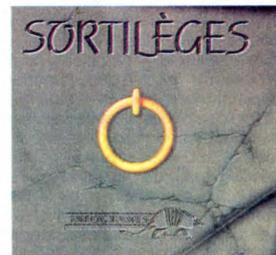
Contrairement à la majorité des langages évolués, celui-ci ne se

Allez ! On arrivera bien à leur montrer qu'on est les meilleurs, à ces faces de citron (le patron de Borland est français).

AU SECOURS ! LES PIRATES REVIENNENT...

Et pas de n'importe où ! Les pirates les plus répandus dans le monde de la micro, c'est quand même les programmeurs : ceux d'Infogrames viennent d'en faire la démonstration dans l'un de leurs nouveaux jeux, **Sortilèges**. Non ! Ils ne sont pas allés pomper des routines chez l'un ou l'autre de leur concurrent, quoique ils ont carrément plagié, sur Thomson, un principe de jeu créé par **Ultimate** dans **Allen 8**, réutilisé par **Gargoyle Games** dans **Sweevo's World** et **Firebird** dans **Chimera**. Le principe se résume à un mode de représentation graphique des pièces dans lesquelles vous passez avec votre personnage. Quel que soit le justificatif de l'histoire, vous avez toujours cette sempiternelle représentation en trois dimensions faite de blocs vus à 45 degrés et s'étagant pour donner un effet de hauteur.

est loin d'être négligeable. Là où Infogrames a fait très fort et il faut bien le reconnaître, c'est qu'ils ont réussi à installer ce système sur Thomson. Cette performance de programmation fait de **Sortilèges** un jeu vraiment au-dessus de la mêlée sur ce micro. En-dehors de cet aspect visuel, le jeu consiste à parcourir des salles, les unes



Là-dedans, votre personnage (robot ou humain) se promène toujours selon les quatre mêmes axes : en bas à droite ou à gauche et de même vers le haut. Malgré tout, reconnaissons que cette idée géniale de représentation graphique des décors donne une lisibilité maximale des pièces, ce qui

après les autres, à la recherche d'un talisman sacré qui vous permettra d'installer votre personnage sur le trône qui lui revient. Un logiciel vraiment extraordinaire que vous vous devez de posséder immédiatement ! **Sortilèges** d'Infogrames pour Thomson.

OISEAU DE MAUVAIS AUGURE

William Zachmann est un oiseau de très mauvais augure pour Big Blue (le surnom d'IBM). Zachmann prédit une baisse des bénéfices et des parts de marché dans le domaine de la micro pour le géant américain de l'informatique. Pour Apple, ce n'est guère plus enthousiasmant d'après ce sinistre prédicteur : les bénéfices continueront à affluer dans les coffres de la pomme, mais les ventes ne remonteront pas pour autant, elles baisseront même. Toujours d'après Zachmann, qui ne connaît que le marché américain, seul DEC (un spécialiste américain de



bureautique et d'informatique professionnelle) a une chance de vraiment passer une bonne année.

LES BRITICHES BOUFFENT DU CASSOULET

PSS, après s'être fait du blé en achetant les droits de **Macadam Bumper** sur Amstrad à Ere Informatique continue en important de France **Eden Blues** et **Crafton** et **Xunk**. Pourquoi donc PSS s'intéresse à Ere ? Parce qu'il y a passé un accord ensemble il y a environ un an. D'après cet accord, Ere est censé commercialiser des produits PSS traduits en français et PSS est supposé faire de même avec des produits Ere. Du côté d'Ere, on a eu **Théâtre Europe**, **Bataille d'Angleterre**, **Bataille pour Midway** et de son côté, PSS s'est traduit **Macadam Bumper**. Il est donc naturel pour PSS de traduire

lés dans des packages en anglais et les softs seront traduits dans la langue de Shakespeare. Le plus beau c'est ce que dit la presse à propos de **Crafton** et **Xunk** : "Je ne connais pas d'autre jeu qui mélange des détails aussi spectaculaires, une superbe animation et plus que n'importe quoi d'autre, une liberté d'action démentielle". Le moins qu'on puisse dire c'est que les Anglais n'en reviennent pas ! Alors, on se fait une petite comparaison maison : le prix français de **Crafton** et **Xunk** est de 140 francs, soit 14 livres et le prix anglais, traduit, emballé, blanchi avoisine les

110 balles, autant dire que PSS n'a pas vraiment la même politique de prix de Ere.



ces deux softs (**Eden Blues** et **Crafton** et **Xunk**). Bien sûr, ils seront vendus en Angleterre embal-

110 balles, autant dire que PSS n'a pas vraiment la même politique de prix de Ere.

HISTOIRE BELGE

Si jamais votre grand-mère ou votre petite sœur doit passer ses vacances de Pâques en Belgique, c'est le moment de lui donner un peu d'argent pour qu'elle vous ramène votre MSX II. En effet, comme d'habitude, ces sacrés belges se démerdent toujours pour payer leurs micros moins

chers que leurs voisins français. Le Sony Hit Bit F500 se vend là-bas 5850 balles tout compris, au lieu des presque 7000 francs de notre doux pays. Un petit détail, raconter n'importe quoi sur leur dos, eux ils rigolent et paient moins que nous !

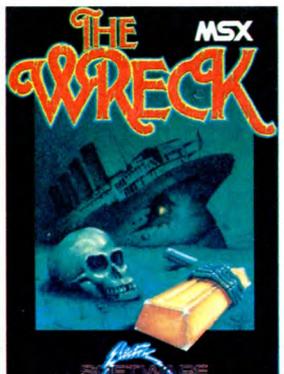


QUI VEUT MON LABYRINTHE ?

Tiens ! Des Anglais ont presque réussi à renouveler le thème archi-connu de la balade dans les labyrinthes. Dans **The Wreck**, vous allez parcourir les couloirs d'un cargo chargé d'or échoué au fond de la mer. Comme de bien entendu, la légende des richesses accumulées là vous font rêver. Du coup, vous partez, bouteilles sur

commencez à vous promener dans le bateau, vous repérez sur la couleur des murs et sur les cadavres d'étoiles de mer, de vipères d'eau ou de poissons jonchant le sol des intersections. Arrivé dans un cul de sac, vous découvrez avec surprise un message qui semble vous indiquer une des lettres du code vous permettant d'ouvrir le coffre du cargo. Repartant en sens inverse, vous vous rendez compte qu'avec un peu de patience et d'astuce, vous arriverez à reconstituer le mot de passe qui vous ouvrira les portes de la fortune.

Quel dommage que les programmeurs d'**Electric Software** se soient cru obligés de créer un jeu basé sur un principe aussi vieux et nul que le labyrinthe. Malgré tout, ils ont réussi à greffer dessus un scénario à peu près cohérent. Malheureusement le graphisme manque de variété, malgré la couleur généreusement distribuée et les attaques de méduses deviennent rapidement lassantes. Mais si vous aimez les jeux où un minimum de réflexion et de mémoire s'imposent pour réussir, vous pourrez vous amuser un bon moment avec celui-là. **The Wreck** d'**Electric Software** pour MSX en cassette et softcard.



le dos, à la chasse au trésor. Dès que vous pénétrez dans l'épave, vous apercevez une importante colonie de poissons divers et de méduses monstrueuses. Vous

ÇA CONTINUE

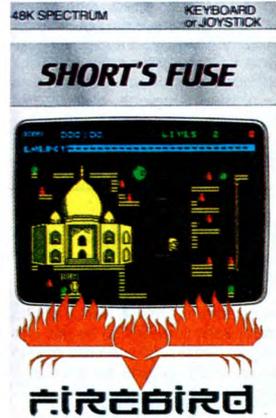
Décidément, les anglais font très fort. Après **Soft Aid** l'année dernière dont le but était de réunir des fonds pour une organisation d'aide contre la faim grâce à des compilations des meilleurs softs, après **Off the Hook** qui par le même moyen visait la lutte contre la drogue, voici **War on Want** qui combat lui aussi la faim dans le tiers monde. Les cassettes prévues devront tourner sur Commodore et Spectrum et coûteront 90 balles et quelques. Les titres sont les suivants : **Chess II**, **Bug Eyes**, **Pedro**, **Winged Warlord**, **Mr Freeze**, **Headbangers**, **Wizard Warrior**, **Hunchback II**, **Cybernauts** et d'autres encore. Certes, ce sont des titres qui ont eu leurs heures de gloire il y a longtemps mais la cassette en contient plusieurs et ne coûte vraiment pas cher. On



peut critiquer les britishs mais par moment on ferait mieux de leur pomper leurs idées.

C'EST TROP NUL

Vous savez à quel point nous abhorrons les softs ringardos, à l'HHHebdo. Eh bien les éditeurs n'hésitent pas à nous envoyer le pire de leur production rien que pour nous puissions vous dire de surtout ne pas les acheter. Dans le style, c'est **Firebird** qui vient de faire très fort avec l'un de ses nouveaux jeux pour Spectrum : **Short's Fuse** ne vaut pas vraiment la peine de s'étendre dessus, pourtant un minimum d'explications vous éclaireront sur le pourquoi de notre colère.

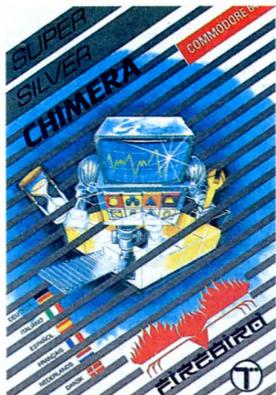


paraît à la vue du joueur. L'angoisse ! Lorsqu'il saute d'un point à un autre, il lui arrive de mourir sans la moindre raison, alors que seul le vide l'entoure. Lorsqu'il se saisit d'un détonateur, il le déconnecte parfois... ou il meurt sans la moindre raison. Lorsqu'un testeur de l'HHHebdo voit ça, il hurle à la mort, essaie désespérément d'invoquer les puissances infernales pour passer quelques tableaux puis il prend son élan et projette la cassette, le micro et la télé de toutes ses forces contre le premier mur à passer par là. Ainsi soit-il ! **Short's Fuse** de **PiOab** **Firebird** pour Spectrum.

Dans ce jeu débile, vous devez déconnecter les détonateurs placés par un infâme personnage nommé Boris. Comme vous ne vous y attendiez sans doute pas, cette action passionnante se déroule dans une vingtaine de tableaux, chacun sensé représenter l'une des grandes capitales de notre planète. Le graphisme souffre d'un manque de finition dramatique : Sam, le héros est tout jaune. Lorsque Sam passe devant une fraction de décor jaune, il dis-

RAMBOMANIE ROBOTIQUE

Si vous savez consommer avec modération et apprécier les logiciels basés sur un graphisme style Alien 8, voici venir le premier logiciel où le scénario implique ruse et réflexion du joueur, au lieu de simplement se promener dans des couloirs multiples et labyrinthiques. Dans **Chimera**, vous devez diriger un robot sur les pistes cahoteuses et malaisées du terrorisme intergalactique. Un immense vaisseau vient de rentrer dans le système solaire. Vous savez de source sûre que le système de propulsion peut être saboté grâce à des éléments disséminés à bord. A l'aide de votre robot, vous allez devoir rassembler les bombes, les assembler et les déposer aux points névralgiques du vaisseau. Dès que vous aurez accompli votre tâche, vous devrez quitter l'aéro-nef avant qu'il n'explode, sinon vous y laisserez vos circuits.



petite barrière électrique. Les graphismes sont très bien finis, d'autant que le choix des couleurs rend les différentes salles très profondes. La sonorisation atteint des sommets insoupçonnés (visiblement c'est un musicien professionnel qui s'en est occupé) et la synthèse de voix est compréhensible ! Un vrai miracle ce soft ! A tenter de toute urgence, mais n'oubliez pas de faire un plan ! **Chimera** de Firebird pour Commodore 64.

Les programmeurs de Firebird ont su faire preuve d'un humour sans pareil dans la conception de ce logiciel : pour la première fois, je rencontre un robot sensible à la soif et à la faim, tenaillé par le plaisir de la possession et fragile au point de mourir au contact d'une

PIRATES : VERBOTEN !

Les allemands viennent de se bouger le train à propos du piratage des systèmes informatiques et attention, quand les Allemands décident de faire quelque chose, en général, ça fouette sec ! Ainsi,

détourné environ 135.000 marks et ce sans que personne ne sache d'où ça vient.

Ce que les Allemands viennent de



prenant conscience que le dommage causé par le piratage des gros systèmes avoisinait les 17 milliards de francs en 1984 et que près de 42.500 personnes ont été victimes de pirates sans foi ni loi, les députés du coin ont pondu une loi visant à stopper illico ce genre de pratiques. Pour vous donner un petit aperçu de la chose, sachez que la simple tentative de piratage (vous vous pointez sur un serveur et vous entrez là où vous ne devriez pas) d'un organisme de crédit ou d'une banque peut vous envoyer en prison, quant aux transferts de fonds par ordinateur interposés, ils coûteront la bagatelle de cinq ans de prison. Bien sûr pour que les dirigeants allemands réagissent de la sorte, c'est qu'il y a eu un certain nombre de fraudes particulièrement spectaculaires. Pour faire éclater l'affaire, le groupe d'experts qui a établi le texte de loi a organisé un club à Hambourg qui grâce au code de la Caisse d'Epargne a

faire, fixe sans doute l'origine d'une chasse aux pirates qui ne fait que commencer. Remarque, rien n'est joué, les pirates ont encore quelques belles journées devant eux. Tenez, par exemple au Canada, la société LCSi (Les Systèmes d'Ordinateurs Logo Inc.) de Montréal vient de changer sa politique envers ces pratiques. En effet, leur nouveau logiciel, Logowriter, n'est plus vendu comme n'importe quel autre programme, au contraire, c'est un permis d'usage que l'utilisateur achètera, lui permettant de faire autant de copies du soft nécessaires. La boîte qui organise ça a l'air de prendre la chose tout à fait au sérieux puisqu'elle va cliquer près de 1,5 million de dollars dans la campagne publicitaire pour le produit. Tiens, petit détail, au Canada on aime les pirates, en Allemagne on les chasse, la France étant située entre le Canada et l'Allemagne, c'est peut-être le seul pays où on les laissera tranquilles !

IBM COMME TOUT LE MONDE

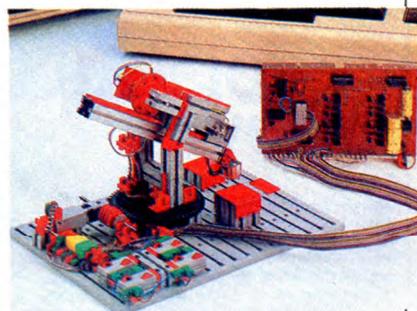
C'est fou ce qu'on peut raconter dans le "milieu" de la micro professionnelle. Par exemple, on murmure qu'IBM ne se portant pas si bien que ça avec sa gamme PC et accumulant des stocks considérables envisagerait une baisse de prix pour toutes ces machines de type micro. Par exemple, on raconte qu'aux États-Unis, l'IBM PC de base se vendrait à moins de 1.000 dollars soit largement moins de 10.000 francs. Un certain nombre d'experts (je fais exprès de mettre ça, ça rend le problème plus mystique), partirait du principe que le prix deviendrait dans les mois qui viennent un facteur industriel plus important que la simple renommée du logo IBM. En français, ça veut dire que de plus en plus les acheteurs délaissent



IBM et se dirigent vers des compatibles uniquement à cause du prix. Ceci expliquerait le succès de boîtes comme Compaq qui ont bâti leur renommée sur leurs prix et sur leur compatibilité IBM. En tout cas, si ces élucubrations sont exactes, le PC passera en dessous des 1.000 dollars, barre on ne peut plus psychologique.

VOICI REVENU LE TEMPS DES LEGO !

On dirait des Lego, mais ce ne sont pas des Lego ! Il s'agit d'une interface des plus bizarres dont l'ultime but est de fabriquer des petits robots et des petits automates pilotables à partir d'un ordinateur. Si vous observez attentivement la photo qui accompagne cet article, vous comprendrez mieux ce que je veux dire. L'appareil, fabriqué par Fishertechnik se

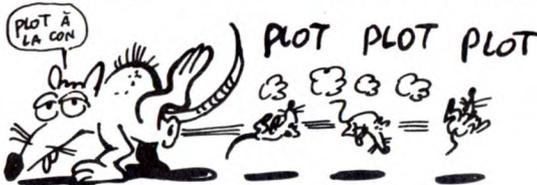


comprend 2 mini-moteurs, 2 engrenages, 1 électro-aimant, 3 lampes, 8 palpeurs et 2 potentiomètres, de quoi construire un automate parmi un choix de 10 minimum. Bref, si vous voulez vous lancer dans la robotique de collège, c'est ce qu'il vous faut. C'est SPI-Kager à Wissembourg qui s'occupe de la commercialisation de ce produit en France. Malheureusement, le prix est tout à fait regrettable : 4000 francs tout compris. Dommage.

DES SOURIS ET DES SPECTRUM

Non, ce n'est ni un titre de livre, ni un titre de film, c'est un fait : le Spectrum a le droit lui aussi à ses souris. Il en avait déjà une, il était normal que la famille grandisse. Digimouse est une souris à laquelle vous pouvez brancher

(1 ou 0, du binaire quoi) alors que Digimouse fonctionne de manière digitale c'est-à-dire qu'elle est plus précise. Les deux souris coûtent environ 350 balles. Pour Digimouse, l'interface professionnelle qui dure

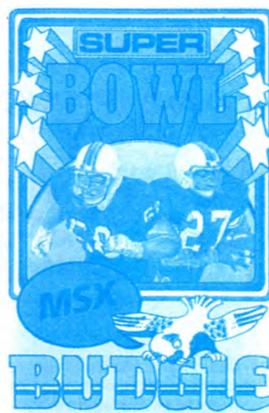


deux interfaces : une qui coûte cher et qui dure longtemps, une qui coûte moins cher mais qui casse deux semaines après que vous l'ayez achetée. Anamouse est une autre souris pour Spectrum munie de trois superbes boutons. La différence entre les deux est que Anamouse fonctionne de manière analogique, c'est-à-dire que la souris envoie à l'ordinateur une information stricte et précise

longtemps coûte le même prix que la souris et celle qui casse tout de suite ne coûte que 150 balles. L'interface pour Anamouse avoisine aussi les 150 francs. Tout ceci est en vente en Angleterre, pays du pudding et de Sinclair. Je serais vous, j'irais m'installer là-bas. Pour faire passer le porridge, vous iriez faire un tour dans un magasin de micro, ça vous changerait les idées.

ET HAN ! TIMBER !

Ce que l'HHHHebdo vous offre aujourd'hui n'est ni un logiciel de simulation de bûcheron, ni un jeu familial pour castor, mais l'un des derniers produits commercialisés par Budget Software, la sous-marque d'Alligata. Dans **Super-bowl**, vous devrez préparer les actions offensives et défensives de votre équipe de football américain. Tout l'aspect réalisation des actions est entièrement géré par le programme, ce qui ôte la partie la plus chiant de tous les jeux de cet acabit. Les graphismes, malgré l'idée géniale à la base du produit, ne suivent vraiment pas : il est difficile de distinguer les joueurs dès que deux ou trois se superposent. Si l'on s'arrête à ce genre de détails, la sonorisation n'est guère mieux : il n'y a quasiment pas ! Mais ne jetez pas tout de suite ce jeu à la poubelle : la simulation est très réaliste, les différentes attaques et défenses proposées correspondent à de réelles tactiques de football et sont

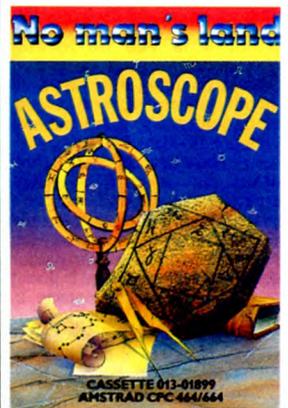


correctement interprétées par le soft. Un essai courageux malheureusement pas transformé. **Super-bowl** de Budget Software pour MSX.

DEVINE QUI JE SUIS

Je ne sers à priori à rien, j'ai des prétentions occultes, je ne fais pas de jolis dessins (je n'en fais même qu'un seul), je sors du baratin à

peine compréhensible, je n'aime pas la logique, j'aime me contredire, je travaille particulièrement lentement, j'ai besoin d'accéder sans arrêt à mes fichiers séquentiels sur cassette, et je suis sensé prédire l'avenir ! Vous ne m'avez pas reconnu ? Je suis le logiciel d'astrologie de **No Man's Land** (la maison d'édition d'un gros distributeur de softs, très cher) et je me nomme **Astroscope**. De mon point de vue, comme de celui du testeur d'HHHHebdogiciel, je ne vau pas grand chose : mes analyses sont lentes et contradictoires, je dispose d'un vocabulaire limité et je ne sais pas vraiment dessiner, mis à part quelques droites entre les différentes maisons astrologiques. Franchement, si vous me voyez en quelque endroit, vous avez la possibilité de m'éviter, je ne vau même pas le coup d'œil que vous étiez prêt à m'accorder. **Astroscope** de No Man's Land pour Amstrad.



THOMSON ENGRANGE

Pour les financiers de la méga-boîte française Thomson, ça baigne : après trois années déficitaires (2 milliards en 82, 1,25 milliard en 83, 35 millions en 84) le fric rentre à nouveau à pleins wagons dans les caisses. L'année 85 permettra de dégager des bénéfices de l'ordre de 400 millions de francs. Parmi les meilleures ventes du groupe, le matériel militaire. Du côté du bouillon, on découvre les composants électroniques et l'informatique. Alors ? Même le Plan Informatique Pour



Tous n'arrive pas à combler le trou informatique français ? Décidément, Thomson est trop micro pour être honnête !

APPLE SUITE DE LA BAISSE

Après la baisse fort intéressante des prix de la série II (on vous l'a dit il y a deux semaines, z'avez qu'à suivre !), Apple continue en

rez vous payer tout ça que si vous êtes un établissement scolaire, chose qui m'arrive personnellement tous les dimanches après le



la répercutant sur le programme "l'avenir n'attend pas". Ainsi, un Apple IIe 128 Ko plus une carte 80 colonnes ne coûte plus que 4900 balles, et la même chose avec un moniteur et un drive 5 1/4 avoisine les 8000 balles. Vous ne pour-

film du soir. Sans délirer, les Apple deviennent très intéressants. Pour peu que vous connaissiez bien le directeur de votre bahut et qu'il soit un tantinet escroc, vous avez une petite chance de bénéficier de cette opération.

SONY VA RAMASSER SES BILLES

Alors que nous vous parlions il y a à peine quinze jours du débarquement de Sony dans le cercle très fermé des MSX 2, Philips vient semer son grain de sel dans la mécanique bien huilée des japonais. En effet, en Allemagne, le MSX 2 de Philips vient de sortir. Son arrivée en France est imminente. Qu'a-t-il de plus ou de moins que celui de Sony ? Les deux possèdent 128 Ko de RAM vidéo, 64 Ko de RAM Basic, un lecteur de disquettes 3,5 pouces intégré, un clavier détachable. Non ! Celui de Philips n'est pas

vraiment détachable : il coulisse sous l'unité centrale et vient devant celle-ci en se surélevant lorsqu'il est en position d'utilisation. Le drive sera un 720 Ko formaté et trois logiciels seront fournis avec : traitement de texte, base de données et traitement de fichier. Là où ça va vraiment faire très mal, c'est du côté du prix : la configuration avec moniteur couleur sortira sur le marché français aux alentours de 5000 francs. Moins cher que l'Amstrad, et avec des capacités largement supérieures, le MSX 2 de Philips



deviendrait-il la machine de l'année ? Nous devrions avoir la réponse au plus tard au mois de mai, mais plutôt dans le courant du mois d'avril !

RADIOACTIVITÉ

Les monstres de l'espace ont encore frappé ! Ils viennent de prendre possession d'un grand bout de votre territoire national et vous narguent, bien protégés derrière les radiations qu'ils ont généreusement répandues autour d'eux. Comme il semble difficile que vous vous y rendiez en chair et os pour détruire tout ce qui traîne d'étranger sur votre planète, vous décidez d'envoyer l'un de vos derniers modèles de robot de combat pour se charger de l'opération de nettoyage. Celui-ci ressemble fortement à une araignée à quatre pattes, dotée d'une capacité de saut importante, d'une puissance de feu non négligeable

et d'une rapidité de mouvement appréciable. Son seul problème réside dans sa capacité de résistance aux radiations. Régulièrement, il faut que le robot passe à la décontamination pour continuer son œuvre salutaire. Ce jeu d'arcade se rapproche fortement de nombre de jeux de café par sa qualité graphique et sonore. Dans une série de tableaux successifs, vous aurez à exterminer la racaille qui occupe le terrain. Le rendu graphique très bon (le scrolling est excellent), les nombreux aliens tous très réussis et le bruitage complètement infernal font de ce logiciel l'un des meilleurs dans sa catégorie. **Pastfinder**



d'Activision pour Commodore 64 et MSX.

PUTAIN LA MINETTE

Elle vous fait rêver, vous fantasmez comme des bêtes ? Alors allez-y, jetez-vous sur votre chéquier et achetez le nouveau **Samantha Fox Strip Poker** de Martech. Comme son nom l'indique, le logiciel n'est qu'un poker de plus sur le marché. Alors quels sont ses arguments pour défoncez les hits de vente ? Simple ! Vous prenez une fille de rêve qui accepte de se dévoiler un minimum (complètement à poil pour être plus précis) et vous la filmez avec une caméra vidéo. Après ce brillant exercice excitant en diable, vous numérisez les meilleures images sur votre micro. Avec ce que vous obtenez, vous avez de quoi hurler devant votre écran pendant des nuits et vous croire en train de jouer réellement avec **Samantha Fox**, une actrice porno anglaise, célèbre Outre-Manche. Du côté du poker, les auteurs offrent de vous opposer jusqu'à



trois adversaires qui tenteront d'analyser votre technique de jeu et de la tourner à leur avantage. En gros, c'est pas demain la veille que vous verrez Sam se découvrir d'un fil. **Samantha Fox Strip Poker** de Martech pour Spectrum et Amstrad.

VIVEMENT LE 14

La grande fiesta des MSX 2 continue ! Après l'annonce de Philips de présenter son modèle au Sicob Printemps, du 14 au 19 Avril, Canon se décide enfin à présenter le sien lors de la même manifestation. Contrairement à ceux de Sony et Philips, le V30 est un MSX 2 de seconde génération.

seconde génération offre 64 Ko de RAM supplémentaire à l'utilisateur (soit 128 Ko, le compte est bon !). C'est là que la différence se fait sentir ! Le V30 propose donc 256 Ko de RAM, un drive intégré 3,5 pouces (l'emplacement pour le second est prévu) et un clavier



Second génération, kézaco ? Les premiers MSX 2 ont tous 128 Ko de RAM vidéo et 64 Ko de RAM utilisateur. C'est imposé par le standard. La première génération applique les obligations du standard sans rien y rajouter. La

détachable. Le tout sera commercialisé au plus tard en septembre aux alentours de 5000 francs, mais qui sait ? Peut-être que la mouche japonaise les piquera et les décidera à diffuser leur nouveau produit avant les vacances !

TOUJOURS AUSSI NUL

Les programmeurs de FIL ne s'améliorent pas avec le temps ! Alors que nous leur conseillons depuis des mois de travailler l'originalité des produits, ils pondent encore, pour l'Education Nationale - il faut dire - des horreurs particulièrement gratinées. Pour les nanoréseaux, ils viennent de terminer la mise au point de deux logiciels éducatifs réellement passionnants, regardez donc !

Bingo Réseau offre à plusieurs élèves, de jouer à une variante pédagogique du célèbre Bingo (le Loto de nos grand-mères). Chaque joueur dispose d'un poste de travail et doit pointer, à l'aide du stylo optique, la réponse qu'il juge bonne. Bien sûr, seul le premier à répondre correctement est récompensé. Sujet nul, réalisation médiocre, graphisme à l'avenant : tout pour emmerder joyeusement les élèves avec de la micro.

Grand Prix Réseau ne vaut guère mieux que le précédent : encore une fois les élèves connectés au réseau sont mis en concurrence directe par le biais d'un jeu débilissime. Des questions concernant n'importe quel domaine (histoire, géo, sciences naturelles...) sont affichées à l'écran. A chacune est associée quatre réponses possibles. L'élève qui trouve la réponse correcte le premier voit son cheval progresser sensiblement en direction de la ligne d'arrivée, alors que le second avance un peu moins, le troisième presque pas et



les autres pas du tout. Là encore les graphismes atteignent un niveau proche du néant et l'intérêt pédagogique d'un QCM (questionnaire à choix multiples) n'est toujours pas démontré.

Pauvres écoliers français ! Non seulement ils doivent s'amuser sur du matériel Thomson, mais en plus on leur offre des logiciels absolument ringards. Versons une larme compréhensive sur leur destin si sombre ! **Grand Prix et Bingo de France Image Logiciel** pour les réseaux Thomson, à 350 balles la disquette ! Vous pouvez quand même aller leur dire ce que vous pensez d'eux lors du Sicob Printemps (du 14 au 19 avril), ils vous attendent sur un stand de 120 mètres carrés : de quoi recevoir un paquet de mécontents simultanément !

METTEZ-M'EN TROIS !

Le PCW 8256 est une machine à orientation tout ce qu'il y a de plus sérieuse et professionnelle. Destinée à servir de machine à traitement de texte, il serait surprenant que les utilisateurs aient vraiment envie de faire joujou avec le bétail. Pourtant, le troisième jeu entièrement destiné au 8256 vient de sortir. C'est DDI qui récidive d'ailleurs puisque cet éditeur proposait déjà 3D Voice Chess sur cet engin. Le **3D Clock Chess** est quand même l'un des premiers échiquiers sur ordinateur à proposer la simulation de vrais matchs avec une pendule sur la table. Cinq modes de jeu sont disponibles dans cette version. De la partie en blitz (une dizaine de minutes pour jouer la partie entière) jusqu'au match de niveau profes-

sionnel, tout y passe ! La lisibilité de l'échiquier a été encore améliorée par rapport à celle de 3D Voice Chess, ce qui permet de profiter d'un réel confort de jeu.



Exclusivement en disquette, le jeu vaut 220 balles. Avis à tous ceux qui en ont marre de taper seulement du texte sur ce micro. **3D Clock Chess** de DDI et CP Software pour PCW 8256.

PAN DANS LA GUEULE DE COMMODORE

C'est encore un coup de ce satané CAS Distribution qui vient de partir. Dans la ligne des Power Products, après la Power Cartridge, voici venir la nouvelle génération d'imprimantes. Le premier modèle à être arrivé sur mon bureau est destiné au Commodore. Ses caractéristiques ont de quoi faire blémir les commerciaux de Commodore : bidirectionnelle, 80 caractères par seconde, 40 80 du 120 caractères par ligne, silencieuse car thermique et surtout hyper compacte ! Elle représente un volume équivalent au quart de celui de la MPS 801 ou de la Vic 1525, les imprimantes diffusées par Commodore. Parmi les autres avantages qu'elle offre, mis à part son exceptionnelle compacité, son prix : 995 francs tout compris, avec instructions en français, câble de raccordement au C64 ou C128 et alimentation. Comme vous en avez tous envie, allez donc la mater sur le stand de Power Products pendant le Sicob Boutique.

Si vous ne vous sentez pas trop concerné par les produits pour Commodore, sachez que dans la même gamme d'imprimantes, un modèle compatible avec les IBM PC est prévu pour un lancement lors de ce même Sicob Boutique. Par rapport à l'autre, son prix est nettement plus élevé (entre 2000 et 2500 francs) mais elle offre un avantage de plus, pour des caractéristiques mécaniques équivalentes. Elle a, inclus dans le boîtier, des accumulateurs Nickel-Cadmium qui lui permettent de fonctionner avec les portables et sans source d'énergie extérieure. Pour ces deux modèles, le rouleau de papier représentant l'équiva-

lent de 100 feuilles A4 coûtera 25 balles et vous n'aurez pas de ruban à acheter puisqu'elle est thermique, cong !

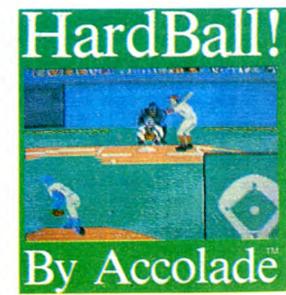


ENCORE DE L'EXERCICE ?

Les maniaques de la programmation du sport sur micro s'en donnent à cœur joie ! Semaine après semaine, des nouvelles versions de basket, football, ski, athlétisme sortent de chez les différents éditeurs. Pas un ne fera l'effort de chercher des idées originales, seule compte la qualité d'interprétation d'un thème connu. Heureusement, comme en musique, il existe des virtuoses de la programmation sauvant ces techniques de pompage de l'ire hebdomadaire. Dans le style, c'est **Accolade** qui remporte la palme de l'interprétation sur la grande composition baseballistique. **Hardball** est le premier logiciel concernant ce sport essentiellement américain qui rend réellement la troisième dimension.

Les différentes phases du jeu se déroulent sur plusieurs écrans (c'est la première fois que le traitement se passe de cette manière), offrant des vues rapprochées du lanceur, du batteur et du catcheur lorsque eux seuls jouent. Dès que la balle est renvoyée par le batteur, vous disposez d'une vue générale du terrain de jeu,

toujours en 3D. Le soft propose plusieurs combinaisons de jeu pour le choix des équipes (seul contre l'ordinateur, à deux joueurs...) qui ouvrent des perspectives de variations pratiquement infinies. Pour ne rien gâcher, le graphisme est complètement génial, l'animation hyperspeed et la sonorisation excellente. Bref, si tous les programmeurs du monde ne sont pas complètement débi-



les, ils éviteront de s'attaquer au baseball : je vois difficilement comment ils pourraient faire mieux que ce **Hardball** d'Accolade pour Commodore.

LOTUS FAIT TRÈS FORT !

Je dirais même plus : Lotus joue les finauds ! Non seulement ils ne font que des programmes professionnels implantés sur des bécanes professionnelles, mais en plus ils trouvent le moyen de jouer au con avec les titres des applications qu'ils sortent. Ainsi, la dernière en date se nomme "Très Fin" et tourne sur IBM PC et compatible avec Lotus 1-2-3. C'est, comme le dit si bien Lotus, un "programme de gestion prévisionnelle complémentaire de 1-2-3". En fait, si vous êtes à la tête d'une entreprise, vous vous achetez ce soft et vous



devenez le maître du monde. Comment s'appellera la prochaine version ? "Très Nul", "Très Naze", "Très Très" ?

Immortel, a priori, ça vous branche non ? Parce que vous savez pas quelle galère c'est. L'horreur absolue. On s'emmerde, vous pouvez pas savoir. Vous vous rendez compte, une éternité à pas savoir quoi foutre ? On est plusieurs dans le même cas. On se connaît forcément, tu parles, on se rencontre d'ère en ère. J'ai un copain qui a choisi d'insulter tous les êtres de l'univers, humains ou non, par ordre alphabétique. Ça prend du temps, mais pas encore assez. Il se balade de galaxie en galaxie, à travers le temps, et il injurie consciencieusement tout le monde. Adams a parlé de lui dans l'un de ses bouquins, d'ailleurs. J'en ai un autre qui a décidé de regarder "les surdoués de la 7^e compagnie" à l'infini, le pauvre. Sans entracte.

Moi, j'ai préféré récolter toutes les bidouilles possibles et imaginables. J'en ai déjà un bon paquet, mais comme il en apparaît de nouvelles tout le temps, j'en engrange sans arrêt. C'est un flot continu. Et ça date pas d'hier, hein, croyez pas ! Il n'y a pas que la Terre ! Sur Alpha du Centaure, les premières ont fait leur apparition il y a une vingtaine de milliards de vos années. J'y étais, bien sûr, toujours sur la brèche. Il est d'ailleurs étonnant de constater que l'évolution de la Terre et d'Alpha a été parallèle, quoique séparée de quelques ères : il y avait déjà un Atari 520 ST, là-bas. Il y avait même un type nommé The Bootleg II qui bidouillait méchamment : "Voilà comment on déploie Hippo Backgammon. A l'adresse 5B16 (hexa), il y a un 67, il faut le remplacer par un 60. En 5BD0, il y a 0C39, on les remplace par 60 22 et en 132CB, on vire le 4E pour mettre 71. De cette façon, il n'y a même plus de lecture de vérification. Sur le basic, on peut essayer un POKE 18418,X où X est compris entre 0 et 65535 pour redéfinir l'épaisseur des lignes qui entourent les fenêtres. On peut aussi essayer POKE 18394,X, même remarque pour X, et surprise pour le résultat ! Dire qu'une bidouille comme celle-là a vingt milliards d'années ! Il n'y paraît pas, je trouve. Bêta du Centaure est une galaxie juste à côté d'Alpha, mais qui est apparue beaucoup plus récemment, il y a un million d'années. C'est vous dire si c'est proche, je m'en rappelle comme si c'était hier. J'avais réussi

à trouver un groupe nommé Clopinette Masqué Connection, qui m'avait filé tout un tas de trucs : "Voici la solution de Wizard Of Jolos sur CBM 64 : Take rod, take ball, open door, move broom, fly, e, n, n, d, wear broom, s, take red draught, take blue draught, take bottle, n, e, e, n, take knife, s, w, kill frog, take slaver, w, get stone, n, n, w, mix red and slaver, fill bottle, throw bottle, take gold key, open gold door, n, kill witch, take quartz, drop knife, s, throw stone, take orange draught, n, n, n, get slugs, mix slug and blue, get bronze key, open bronze door, give quartz to wizard, wait deflagration, move broom, fly, go isle, d, s, search boat, take yellow draught, take bottle, mix orange and yellow, fill bottle, empty into water (l'eau s'évapore), exam floor, dig floor, d, d, d, s, d, take coins, eat fruits, s, turn picture, get wood, look ball, e, e, e, s, e, e, give rod to wizard, get gold coins, thank wizard (sous peine de mort), n, n, n, u, w, w, u, w, w, n, enter temple, offer wood, offer bronze key, offer gold key, get master rod. Et c'est pas fini ! Quelques pokes pour des vies illimitées, toujours sur C64 :

The caids : POKE 7959, 255
Manic Miner : POKE 15456, 75
Protector 2 : POKE 16425, 6
Battle through time : POKE 22045, 255
Kaktus : POKE 4565, 255
Critic Mountain : POKE 3566, 100
Cuth'Bert in the jungle : POKE 2659, 5

Pour avoir un million à Ghostbusters : Au lieu du nom, tapez Return et 458 comme code.

Je suis passé assez rapidement sur Gravos, une planète assez proche de la Terre (en terme d'années-lumière, tout de même), parce que la civilisation s'est écroulée assez rapidement, une question de soleil qui était trop proche, je sais plus quoi. Là-bas, j'ai eu le moyen de passer Bruce Lee de disquette à disquette sur Amstrad 464, par un type qui s'appelait Devulder :

"Il faut copier le premier programme à l'aide des trois pokes habituels (POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45 : POKE &AC01, &32), puis pour le reste : MEMORY &14FF
LOAD "PICT.SDS", &1500
SAVE "PICT.SDS", B, 5376, 183

BIDOUILLE GRENOUILLE

LOAD "PICT.SCN"
SAVE "PICT.SCN", B, 26208, 16384
LOAD "BCODE1", &1500
SAVE "BCODE1", B, 5376, 33791
LOAD "BCODE2", &8C00
SAVE "BCODE2", B, 35840, 2273

Il suffit pour le lancer de faire RUN "le nom que vous avez donné à la première partie basic".

J'avais eu un autre truc, pour Amstrad aussi, à croire que certaines planètes préfèrent certaines machines :

"Pour passer The Way of The Exploding Fist de cassette à disquette sur 464, A. Malcurat tape ce programme :

10 MEMORY &4000 : ITAPE.IN : IDISC.OUT
20 FOR I=64 TO 75 : READ C\$: POKE I, VAL("&" + C\$) : NEXT
30 LOAD "IFIST" : SAVE "FIST", B, &A573, &108
40 CALL 64 : SAVE "WAY1", B, &C000, &4000
50 POKE 65, 0 : POKE 66, &40 : POKE 68, 0 : POKE 69, &40 : CALL 64
60 SAVE "WAY2", B, &4000, &4000
70 POKE 65, 0 : POKE 66, &80 : POKE 68, &50 : POKE 69, &14 : CALL 64
80 SAVE "WAY3", B, &8000, &1450
90 POKE 65, 0 : POKE 66, &C0 : POKE 68, &BF : POKE 69, &3F : CALL 64
100 SAVE "WAY4", B, &C000, &3FBF
110 DATA 21, 0, C0, 11, 0, 40, 3E, 16, CD, A1, BC, C9

Puis il l'exécute, ce qui recopie le programme, et pour lancer le jeu il utilise ce programme :

5 MEMORY &2999
10 LOAD "FIST", &3000
20 POKE &306D, 0
30 POKE &3001, &8 : POKE &3002, &31
40 POKE &3032, &C9 : POKE &3033, 0 : POKE &3034, 0
50 POKE &3040, &C9 : POKE &3041, 0 : POKE &3042, 0
60 POKE &304E, &C9 : POKE

&304F, 0 : POKE &3050, 0
70 POKE &306A, &C9 : POKE &306B, 0 : POKE &306C, 0
80 FOR I=&3200 TO &320B
90 READ A\$: POKE I, VAL("&" + A\$) : NEXT
100 CALL &3000

NEXT
150 LOAD "WAY4" : CALL &3200 : CALL &AA5F
160 DATA 21, 8, 31, 11, FA, AA, 01, 08, 01, ED, B8, C9

Il suffit de le sauvegarder sous le nom "WAY" sur la disquette et de faire RUN "WAY".

J'avais rencontré sur Bananus, petite planète loin de tout, un type nommé Toutankhamon qui m'avait filé ça :

"Pour sortir de certaines difficultés dans l'Aigle d'Or sur TO7/70, une fois que le programme est chargé, faire dans l'ordre :

LIST
Ensuite, faire RUN pour jouer vraiment. Quand vous tombez dans une oubliette, faites CNT C et GOTO 1000 (vous ressortirez ainsi de l'oubliette sans avoir besoin de corde). Ce même GOTO vous permet de faire lever la herse qui est à côté de la clé d'or si vous avez sauté les pointillés avec S (saut en longueur). Il permet aussi de réouvrir la trappe qui se ferme quand on prend l'Aigle d'Or.

Pour avoir la vocabulaire de Mission Pas Possible, faire dans l'ordre :
LOAD
NEW
LOADM
LOAD
Et charger ensuite le programme "Deprotect" paru dans l'HHHHebdo 112. Faire LIST, on trouvera pas mal d'indications. C'est sur cette même planète que j'ai rencontré A. K. Livron qui m'a livré ça :

"Pour recopier Stanley sur MO5, faire :
SCREEN 2, 0, 0
LOADM "", R
Attendre que l'écran change de couleur. Stopper le magnéto et attendre 5 secondes. Remettre le magnéto en marche, ce qui provoque une erreur. Taper LIST puis :
SAVE "STANLEY.BAS"
Puis encore :
CLEAR, 2000
LOADM "CODE.BIN"
SAVEM "CODE.BIN", 2000, 40906, 0

Pour le lancer, taper :
LOAD "STANLEY", R

J'ai même visité une planète qui s'appelait "Pomme". Drôle de nom, hein ? Là-bas, Disko Duck m'a filé ça :

"Pour avoir des vies infinies sur certaines copies de programmes Apple :
Pour Conan, sur le track 5 secteur 9, à partir de l'octet F5, changer CE 4B 03 en EA EA EA. Pour Goonies, sur le track 12 secteur 6 octet F1, remplacer CE 52 10 par EA EA EA. Pour Zorro, sur le track 0E secteur 6 octet A4, remplacer C6 BB par EA EA et sur le track 0C secteur 6 octet 99, remplacer C6 BB par A9 01."

J'en ai d'autres, encore, pensez, en une éternité... Et un jour, j'écrirais cette rubrique sur une autre planète. Si vous voulez être connu dans l'univers entier, envoyez-moi vos trucs !



110 LOAD "WAY1" : CALL &3200 : CALL &AA27
120 LOAD "WAY2" : CALL &3200 : CALL &AA35
130 LOAD "WAY3" : CALL &3200 : CALL &AA43
140 FOR I=0 TO 15 : INK I, 0 : CNT C
CONSOLE 0, 24, 0, 0
EXEC 1216
Le programme reprend. Taper alors :
CNT C
CONSOLE 0, 24

CHARADEULIGNE

Mon premier se compose d'un ensemble de caractères alphanumériques précédés d'un ou deux chiffres. Mon second se compose d'un ensemble de caractères alphanumériques précédés d'un ou deux chiffres nécessairement supérieurs à ceux de mon premier. Mon tout forme un ensemble de deuligne de caractères alphanumériques précédés d'un ou deux chiffres chacune.

Vous avez trouvé ? Vous êtes décidément toujours aussi forts, vous les lecteurs. Pour ma part, il m'a bien fallu trois essais pour arriver à me convaincre du résultat.

```

0 CLS:SCREEN,0,0:A$="DEMONSTRATION":FOR T=1 TO LEN(A$):FOR X=24 TO 70:STEP 2:PLACER T*2+5,X,0:ATTRIB 1,1:COLOR RND*6+1:PRINT MID$(A$,T,1):NEXT X,T:FOR T=0 TO 5:SCREEN 1:BEEP:SCREEN 7:BEEP:NEXT T:CLS:ATTRIB 0,0:PRINT "0,159)-(320,159),1:FOR T=0 TO 200:PLACER RND*26,RND*150:COLOR RND*6+1:PRINT A$:NEXT LOCATE 7,20:COLOR 5:PRINT "DEMO",,TAB(7):"SORTIE":PSET(5,20)" ,0,6:PSET(5,22)" :COLOR 7,0:P=169:FOR T=0 TO 1:STEP 0:X=STRIG(0):PLACER 2,P:PRINT "X":A=STICK(0):P=P+(A=1 AND P>160)-(A=5 AND P<170):IF P=0=20 ANDX THEN RUN ELSE IF P=0=22 ANDX THEN CLS:ENDELSENEXT
  
```

Laurent BURY vous invite à connecter un joystick sur votre micro et à tenter d'aller le plus loin possible dans son labyrinthe.

Listing MSX

```

1 X=15:Y=X:CLS:INPUT V:COLOR 1,X:SCREEN 2:DRAW "BM10,10R64D50R8U50R62D50R8U50R50D25R33D145L100U50L50D50L83U169BM27,30R30D52R45U52R20D52R50U52R20D30R30D97L60U48L85D50L50U120":FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 8:READ Q:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SPRITE$(I)=A$:A$="":NEXT:PRINT(X,Y)
2 W=W+1:H=H+(H=1)-(H=0):X=X-V*(S=3)+V*(S=7):Y=Y-V*(S=5)+V*(S=1):PUTSPRITE 1,(X,Y),15,H:IF POINT(X+4,Y+4)=15 THEN SCREEN 1:PRINT "FIN. SCORE:";J;W=0 ELSE D=S:S=STICK(1):IFS=0 THEN S=D:GOTO 2 ELSE GOTO 2:DATA 129,126,90,126,66,60,66,165,129,126,90,126,66,60,66,66
  
```

Fabrice BELLET vous autorise à placer un caractère au pixel près, en combinant les modes texte et graphique. La syntaxe de sa fonction est : PLACE colonne, ligne, curseur. Colonne entre 0 et 39, ligne entre 0 et 192 et curseur est égal à 0 ou 1.

Listing Thomson 1 et 2

```

0 A$="868187620B308C10BF620C308C11BF620E308C1AHF80C639504C4143C500000006810125037E0773080C27E2B38BD344D30018C002823038E0028108C00BF2304108E00BF34201F205454541F02B072E35201F20862830C34117308BF605A39":CLS:SCREEN 4,6,6:PRINT "Fonction PLACE"
1 PRINT "Copyright 1986 by Fabrice & HEBDO GICIEL":PRINT:COLOR,1:PRINT "Adresse d'implantation:";:COLOR,1:INPUT "&H",B$:B=VAL("&H"+B$):FOR T=1 TO 97:POKE B+T-1,VAL("&H"+MID$(A$,T*2-1,2)):NEXT:EXECCB:CLR:A,B-1:PRINT:PRINT "Routine implantée":BEEP
  
```

C'est Tony POURCHIER qui gagne les deux logiciels de la semaine avec son basic étendu en deuligne.

Listing Amstrad

```

1 A$="019965213666C3D1BC065C3CF65C3DB65C3E765C3FA65C31866C31F66C326653534156C5534C4F41C45353574100494E56455253C5E84FD24F02414EC4002100C0117B66010040E0BC9217B661100C0010040E0BC92100C0117B667E471A77781223137CB520F4C9FE01C0DD7E002100C0FE002B03217B6601FF"
2 B$="9F7EEFF770B2378B120F6C921326636AE180C213266366B1805213266366A2100C0117B661AAE7723137CB520F7C9":A=25399:FOR I=1 TO LEN(A$)/2:POKE A+I,VAL("&H"+MID$(A$,2*I-1,2)):NEXT:FOR I=1 TO LEN(B$)/2:POKE A+LEN(A$)/2+I,VAL("&H"+MID$(B$,2*I-1,2)):NEXT:CALL A+1
  
```

Les nouvelles fonctions sont :
SSAVE : sauve la page graphique en mémoire
SLOAD : charge la page graphique sauvee en mémoire
SSWAP : échange la page graphique avec la sauvegarde
INVERSE,X : pour X=0 inversion de la page graphique, pour X=1 inversion de la page sauvegardée.
OR : effectue un OU entre les deux pages graphiques
XOR : effectue un OU exclusif entre les deux pages graphiques
AND : effectue un ET entre les deux pages graphiques

Bonne semaine et à la prochaine.

TRAMIEL/HHHEBDO : MÊME COMBAT

Suite de la page 1

le distributeur allemand de l'Amstrad. Et en première position, bien sûr, l'Atari. Le 260 ST est la même machine que le 520, mais proposée dans une configuration différente : clavier uniquement pour la première, sans drive, sans moniteur, sans logiciel alors que la seconde est complète.

Soft. Rappelons que MemSoft comprend un basic pour développeurs, un gestionnaire de fichiers séquentiels indexés multiclés et autorise l'utilisation de multiples fenêtres, de la souris et de la couleur. C'est essentiellement un langage fait pour développer des programmes de gestion mais l'énorme avantage, c'est que la logithèque existante sur d'autres machines sous MemDos pourra être portée instantanément sur Atari. Je m'interromps, car justement, qui voilà-t-il pas qui se dirige

ACTE I SCÈNE II : PRÉ-CONFÉRENCE

Un signal retentit, on se précipite dans la salle de conférence



De gauche à droite : Denis Friedmann, Elie Kenan, Jack Tramiel, Sig Hartmann.

où sont réunis Sig Hartmann, président d'Atari Software, Patric Laffitte, PDG de Memsoft et Denis Friedman, directeur du logiciel en France. Inutile de vous retranscrire les différentes interventions, en gros, un accord a été signé au niveau mondial pour fournir avec chaque machine, gratuitement, le langage MemDos rebaptisé pour l'occasion Mem-

ACTE I SCÈNE III : CONFÉRENCE

Ils sont deux : Elie Kénan, nouveau dirigeant d'Atari France, et Jack Tramiel, Président d'Atari Corp. Sous les applaudissements, ils parcourent la distance qui les sépare de leurs

places. L'enthousiasme est général, comme dirait l'autre. En tout cas, ça a l'air de faire plaisir à Jack. Le dialogue entre Tramiel et les journalistes est un vrai plaisir : il est spécialiste d'un art américain nommé le "oneline", littéralement le "uneligne", qui consiste à sortir une vanne très percutante en un minimum de mots. "Combien avez-vous vendu de machines jusqu'à présent ? - Il y a deux semaines, nous en avions vendu 115.000, dont 45.000 en Allemagne. - Combien pouvez-vous en produire ? - Autant que le marché pourra en absorber.

- N'allez-vous pas mettre Apple et IBM dans une situation désagréable ? Pensez-vous qu'ils vont continuer à vendre des machines, vu les prix qu'ils pratiquent ? - J'aime la compétition.

- Et Commodore ? - (hésitation) Je n'aime pas la compétition... Non, pour Apple et IBM, c'est très

simple. Quand ma femme vient à Paris, elle en profite pour acheter des vêtements très chers signés Dior, alors qu'elle a exactement les mêmes au Etats-Unis pour le tiers du prix. Il y aura toujours des gens qui achèteront une marque plutôt qu'une autre tout simplement parce qu'elle est plus chère et

Suite page 15

que ça fait plus "classe". C'est leur fric, après tout, tant pis pour eux !"
Là intervient un type très rigolo, un distributeur. Chaque fois qu'il se trouve dans une conférence, quelle que soit la machine dont il parle, il pose toujours la même question :
"Vous positionnez votre machine sur deux plans : le plan professionnel et le plan ludique. N'y a-t-il pas une ambiguïté à vouloir jouer sur les deux tableaux, ne risquez-vous pas de perdre sur les deux ?"
Vous voyez déjà comme la question est bête. Je déconne pas, à chaque fois qu'il peut poser cette question, il la pose. Malheureusement, il l'avait déjà posée à Tramiel au mois de mai dernier, en public. Tramiel le regarde, ses yeux s'écarquillent, et il éclate de rire ! Il l'a reconnu. Tout le monde dans la salle en fait autant, se poile, se tape dans le bide en murmurant : "T'as vu ? C'est le dingue !"
"Écoutez, c'est très simple : je fabrique des ordinateurs pour des humains. Après, ils ont en font ce qu'ils veulent ! S'ils veulent le mettre à la cave, c'est leur problème, pas le mien ! S'ils l'utilisent professionnellement, c'est une machine professionnelle. S'ils jouent avec, c'est une machine ludique, et voilà tout !
- Pourquoi ces journées du logiciel ?
- Eh bien (c'est Elie Kénan qui répond), c'est un peu une réponse apportée à certaines questions, euh... ironiques, je dirais, de certains d'entre vous (coup d'œil appuyé vers moi. On lit l'HHHHebdo, au moins...).



- Où en sont les licences avec Thomson ? Est-il vrai qu'ils vont fabriquer des compatibles ST ?
- Pas du tout. Nous avons signé un accord de licence pour les moniteurs couleurs, parce qu'ils font ça très bien. Nous travaillons avec les fabricants de composants pour nos composants, avec les éditeurs de logiciels pour les logiciels et tout marche très bien comme ça. Il n'est pas question d'étendre cet accord avec Thomson à autre chose que les moniteurs.
- Il y a eu la semaine dernière une réunion organisée par Microsoft sur le standard CD Rom (les disques compacts, prochaine étape de la mémoire de masse). Or, vous êtes le premier à en présenter. Qu'en est-il, de cette réunion ?
- Vous savez, les gens de Microsoft sont des gens très bien. Ils ont fait payer 900 dollars de droit d'entrée à un millier de personnes et n'ont en fin de compte rien décidé du tout. Ça, c'est du business (rires) !"
Fin de la conférence.

ACTE II SCÈNE I :
ON POSE

Le groupe se disloque et je m'approche de Jack, suivi de mon fidèle photographe. Nous nous connaissons, puisque je l'avais déjà rencontré à Hanovre l'an passé et à La Villette au mois de mai dernier.
En deux mots, je lui explique l'action du Club HHHHebdo : faire baisser le prix du logiciel en France, faire à l'échelon national ce qu'il fait à l'échelon mondial : en donner plus pour moins. Wouah, ça le branche, ça ! Il accepte immédiatement de poser pour la photo que vous avez en couverture, avec une carte du club à son nom, avec son numéro perso à lui : 7336.

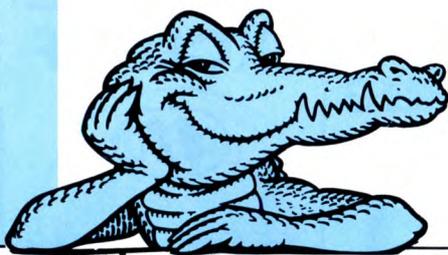
ACTE II SCÈNE II :
ON CAUSE

J'ai de la chance : nous sommes relativement isolés et nous avons tout loisir de bavarder entre nous. Tramiel a refusé une interview à Libération, pas à l'HHHHebdo ! Ça c'est du vrai exclusif !
"Vous n'avez pas répondu à ma question sur Commodore, tout à l'heure. C'est vrai que vous avez déclaré que vous vouliez les couler ?
- Pas du tout, je ne suis pas si méchant (dit-il avec un sourire qui en dit long). Et je ne pense pas qu'il soit nécessaire de les pousser pour ça.
- Ça veut dire que Commodore sans vous va inéluctablement se casser la gueule ?
- Non, je ne suis pas un homme-miracle. Simplement, lorsque je suis parti, la philosophie de Commodore a changé. Ils se sont dit qu'en sortant des machines meilleures mais beaucoup plus chères, le public suivrait. Il ne suit pas, tant pis pour eux. Ma propre philosophie, je l'applique maintenant à Atari.
- Donc, sans vous, pas d'issue.
- S'ils chamboulent tout ce que j'ai fait, effectivement...
- On ne vous a pas mis des bâtons dans les roues, des constructeurs jaloux ?
- Non, pas vraiment.
- Nous, ça n'arrête pas...
- C'est normal : quand vous êtes du côté des consommateurs, vous êtes contre ceux qui se font du beurre sur leur dos.
- Vous venez très souvent en France.
- C'est un pays que j'aime beaucoup. Je suis Européen, d'origine, et je me sens toujours moins américain qu'européen. Vous vous rappelez du Kim ?
- Non, pas du tout. C'est quoi ?
- Vous êtes trop jeune ! Ça a été

Suite page 25

COMMUNIQUE
REVENDEURS - PARTICULIERS
Nous assurons dorénavant tout le SAV Sinclair sur le plan national, voici comment procéder : Envoyez nous vos machines dans un paquet poste (- de 5Kg) et en urgent. Retour 8 à 10 jours en contre remboursement.
REVENDEURS contactez nous pour tarifs, tous les composants ZX81, spectrum, microdrive, alphacom 32 QL sont en vente, liste de prix contre 8,80 fr en timbres, devis possibles.
APELEC SYSTEMES
37, rue Gambetta
50 800 VILLEDIEU
TEL: 33-51-30-76 Télèx: APELSY 1700116F

T'AS TOUJOURS PAS TON POWER CARTRIDGE COMMODORE ?
ALORS, VAS CHEZ TON REVENDEUR ! 495F
TOUJOURS PAS ? ALORS ENVOIE UN CHÈQUES DE 570 F. A...
CAS B.P. RETHONDES 60153
TEL.: 16 (44) 85.60.33
REVENDEURS CONTACTEZ NOUS !



VIDEOSHOP

AMSTRAD PCW 8256

5890 F HT
4997 F NT

encore plus fort

Crédit immédiat et facilités de paiement mensualités fixes : **400 F**

Formation sur D Base II et Multiplan
Cours Collectifs Entreprises
Contrat de maintenance
Nous consulter...



Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensualités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 monochrome	2690	470	6	22,80	133
CPC 464 couleur	3990	750	9	22,80	360
CPC 6128 monochrome	4490	923	10	22,80	433
CPC 6128 couleur	5990	1176	14	22,80	786
PCW 8256	5950	1136	14	22,80	786
Lecteur de disquettes DD1	1990	482	4	22,80	92
Lecteur de disquettes FD 2 (8256)	1990	482	4	22,80	92
Imprimante DMP 2000	2290	423	5	22,80	133
Imprimante Epson Lx 80	2990	770	6	22,80	180
Imprimante Okimate couleur	2990	770	6	22,80	180

UTILITAIRES

Multiplan (D) 6128-8256	499F	Textomat (D)	450F
D Base II (D) 6128-8256	790F	Calculcom (D)	450F
Turbo Pascal (D) 6128-8256	740F	Superpaint (D)	395F
Tutor (D)	430F	Space Moving (C/D)	295/395F
Tool Box (D)	740F	Dams Assembleur (C/D)	295/395F
Gestion Fichiers-Mailings 6128-8256	790F	Autoformation Assembleur (C/D)	195/295F
Comptabilité générale 8256	1650F	Cours de Solfège (D)	249F
Datamat (D)	450F		

PÉRIPHÉRIQUES

Lecteur + contrôleur disquettes	1990F	Crayon optique (C/D) synth. vocal français	290/425F
Lecteur de disquettes FDI	1590F	Technimusique	490F
Tablette graphique Grafpad II (C/D)	890F	RS 232 (C)	590F
RS 232 (C) 8256	690F	Souris AMX	690F
Souris AMX	690F	Adaptateur péritel MP 2 (664)	490F
Adaptateur péritel MP 2 (664)	490F	Lecteur K7 + câble (664-6128)	390F

BIBLIOGRAPHIE

Le Basic de l'Amstrad (PS)	120F	Jeux d'aventure (id.)	129F
102 programmes CPC 464 (PSI)	120F	Bible du programmeur (id.)	249F
Super jeux Amstrad (PSI)	120F	Langage machine (id.)	129F
Le livre du CPM (PSI)	149F	Graphisme et sons (id.)	129F
Trucs et astuces (Micro-Appl.)	149F	Peeks et Pokes (id.)	99F
Programmes Basic (Micro-Appl.)	129F	Le livre du lecteur de disquettes	149F
Basic au bout des doigts (id.)	149F	Initiation D Base II	250F
Amstrad ouvre-toi (id.)	99F	Le livre du CPM - Micro Appl.	149F

JEUX

Eden Blues (C/D)	140/220F	Way of Exploding Fist (C)	120F
Fighter Pilot (C/D)	99/149F	Bruce Lee (C/D)	120/195F
Crafton et Xunk (C/D)	140/220F	Tyrann (C)	185F
Sorcery Plus (C)	95/185F	Bad Max (C)	199F
Amélie Minuit (C/D)	140/220F	3D Voice Chess (C/D)	160/199F
Macadam Bumper (C/D)	160/240F	Sold a Million (C/D)	120/180F
Bataille pour Midway (C)	140F	Raid (C/D)	129/195F
Bataille d'Angleterre (C/D)	140/220F	Mandragore (C/D)	245/295F
Mission Delta (C/D)	120/195F	La Geste d'Artillac (C/D)	230/350F
Rallye II (C/D)	160/265F	L'Affaire Vera Cruz (C/D)	160/195F
Empire (C/D)	195/285F	Théâtre Europe (C/D)	140/220F
Meurtre à grande vitesse (C/D)	160/229F	Match Point (C/D)	125/195F
Football (C)	120F	Scrabble (C/D)	245/295F

(1) Prix au 01.01.86 sous réserve de baisses éventuelles. (2) TEG : Taux en vigueur au 1.11.85. Offres valables sous réserve de stock disponible.

VIDEOSHOP

l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____

Je désire recevoir une documentation sur : _____
Jointre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
 Je possède un micro ordinateur :

Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

Je choisis la formule de règlement : Au comptant À crédit*
 Je vous joins mon règlement par :
 Chèque bancaire CCP Contre remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

PORT GRATUIT

ATTITUDES 86003

B.D!

EBDITO

On m'attaque, dis-donc ! Par derrière, lâchement ! Je sais que vous n'allez jamais regarder les cours d'assembleur, vous avez tort, d'ailleurs, ils sont très bien, même moi je les lis quand Carali dessine dedans, mais cette semaine, l'individu qui se charge du cours pour Oric a lâchement profité du fait que personne ne le lit pour placer d'infâmes accusations sur moi et sur mon excellent confrère de Mini Mire, la rubrique qui n'a pas peur des mots. Donc, profitant de cette attaque imprévue, nous nous sommes alliés et avons formé une

plate-forme d'opposition afin de lutter dans la dignité contre cet énerguemène. Il faut rétablir la sécurité dans ce journal ! Mais j'ai confiance, dès que notre coalition sera ratifiée par une large majorité, il n'y aura plus d'attaques, et même plus d'agressions dans la rue ni de vols ni de viols ni d'attentats ni de meurtres ni de hold-ups ni de kidnappings. Ça fera les pieds au sieur Broché. En bd, c'est pas la joie. C'est même carrément tristes. A part un petit album d'Atomium 58...

Milou.

KESKIMARIV ?



Alors là, je suis estomaqué. Atomium 58, d'habitude, publié des trucs plutôt dans le style ligne claire, et quand je dis plutôt, je devrais dire micquet : ils ne publient que ça. Pourtant, cette fois-ci, on a droit à un truc drôlement bizarre, tout noir et rouge (donc bichrome, de bi qui veut dire deux et de chrome qui veut dire vélo; notez qu'une bibiroue est une voiture, puisque deux fois deux égale quatre), sinistre, j'irai presque jusqu'à dire que c'est du Edgar Poe en bandes dessinées, sauf que c'est mieux que Poe, quand même. Ah ben oui, faut bien que les leaders soient détrônés, quand même, c'est l'entropie, que voulez-vous (c'est dans le dico, ne vous gênez pas pour moi, cherchez, cherchez). Le dessin est complètement nouveau. Usuellement (voyez, je ne répète pas "d'habitude"), j'aime à comparer les styles, ça ressemble à du Hergé, à du Gédé, à du Gotlib, à du Franquin, mais là, j'ai beau chercher, je ne vois pas à quoi je pourrais le comparer. Ça ressemble vraiment à une nouvelle de Poe, vous n'avez qu'à imaginer ce qu'aurait fait Poe s'il avait dessiné, je peux



pas vous dire mieux. Et j'aime beaucoup. voilà.

CROQUEMITAINE de VAN DEN HEEDE chez ATOMIUM 58, 48 descendants.

ON EN SORTIRA PAS !

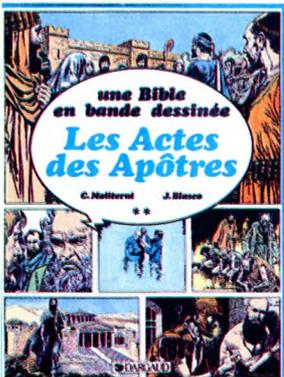


Moi, athée comme je suis, la bible, j'y crois pas vraiment. Bon, c'est normal. Il n'en reste pas moins que je l'ai lue, ouais monsieur, comme un roman d'aventures, et j'ai même pris mon pied (surtout avec la genèse, ça baise dans tous les

monde où Dieu se balade parmi les mortels, on a des milliers d'enfants", ils marchent. Donc, la genèse est bien plus marrante que le reste.

Mais voilà, Moliterni, alias le fossoyeur, s'en est emparé. Parce qu'il s'est dit que si il adaptait la Bible, personne ne s'apercevrait qu'il n'a aucune imagination. Raté ! C'est nul, illisible, lèche-cul, chiant au possible, comment peut-on se planter à ce point-là en s'inspirant de la Bible ? Faut vraiment être Moliterni !

LES ACTES DES APÔTRES de MOLITERNI et BLASCO (j'ai oublié de parler de lui, le dessinateur. Nuuuuuuu ! !) chez DARGAUD, 125 petits pains.



coins avec les femmes, les concubines, les servantes, ça tue, ça vole, on croirait du Spielberg adulte). Il est d'ailleurs étonnant de remarquer que dans cette genèse, qui se passe il y a fort longtemps, plusieurs milliers d'années, les gens vivaient plusieurs siècles, avaient des centaines et des milliers de mômes, bref, c'était complètement irréaliste. Et au fur et à mesure que l'on avance dans le temps, tout ça devient plus normal, les espérances de vie se réduisent, puisque les lecteurs, si on leur disait : "à l'époque actuelle, on peut vivre 1300 ans", répondraient : "arrête, eh, pas à moi, on ne me la fait pas !". Alors que si on leur dit : "dans un passé très lointain, dans

CIRCULEZ



Y a autre chose à lire cette semaine. **MYTHES** de MATENA chez CAMPUS, 48.

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
LE RIGE	17
CHAUD DEVANT	17
TSCHAW	16
BLOODI ET LES RONGEURS	16
MY LOFTS	16
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
BERNET/SEGURA	17
TRAMBER	17
SCHULTHEISS	17
BARU	17
RODOLPHE/FERRANDEZ	17
MUNOZ/SAMPAYO	17
GEERTS	17
LETENDRE/LOISEL	17
ABULI/BERNET	17
EDIKA	16
OUIIN	16
KAFKA	16



OUAIS!



M'OUAIS!



BOF...



BEURK!

DU RIFIPI POUR GREG



Ça a beau être l'album n° 8, c'est le premier quand même. C'est une histoire parue dans Vaillant en 64 ! Eh oui, il y a 22 ans, ça ne nous rajeunit pas. Greg rapporte du blé, autant en profiter, et on racle les fonds de tiroir sans vergogne (ce qui est compréhensible, vu le prix actuel de la vergogne, mais bougez pas, Ceccaldi va péter le prix bientôt). Bon. Ça a vieilli, quand même. L'humour d'alors (sans jeu de mots) n'est pas l'humour d'aujourd'hui. A la limite, ceux qui avaient dix ans en 64 peuvent jeter un coup d'œil

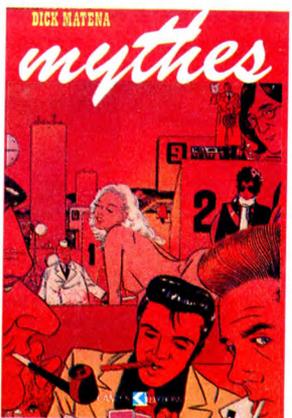


attendri, mais je doute que les punks de maintenant apprécient cette ouvrage à sa juste valeur.

DU RIFIPI POUR LE PRESIDENT de GREG chez DARGAUD, 37,50 fonds de tiroirs.

SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 19



EXCLUSIF



Tiens, un Moebius, un vrai ! Vous allez rire : c'est un Moebius qui ressemble à du Moebius. J'explique. Le scénario est bien de Moebius, le vrai, l'authentique, le seul, l'unique. Mais le dessin est d'un type qui s'appelle Bati, et qui est plus qu'influencé par Moebius. Il le copie carrément. Et Moebius l'accepte ? Ben tiens, œuf corse ! Je vais vous narrer ça par le menu. Figurez-vous que Moebius adooooore les gens qui le copient. Je déconne

TRÈS VIEUX



Très vieux, là. On sent que Cuvelier fait partie des auteurs qui ont eu leur heure de gloire entre 50 et 70 (mille neuf cent, oui). C'est du beau dessin, certes, Alberte, mais ça fait



un peu passé, disons que c'est le point culminant d'une technique qui n'a plus cours. Par contre, il y a des nostalgiques de cette technique qui vont être ravis. Il y a des fans de Pellos et de ses Pieds Nickelés, il y en a même qui remontent jusqu'à Forton, il y a aussi des fans de Cuvelier et c'est parfaitement compréhensible. Moi personnellement de mon côté à mon avis, j'aime pas trop. Surtout l'histoire, parce que là, fan ou pas, elle est nulle. Trop de bons sentiments, c'est une constante chez Cuvelier, et puis un sens de l'aventure un peu trop tarzanésque, ou pire : Akim-coloresque. Une réédition qui fera plaisir aux supporters.

LE ROYAUME DES EAUX NOIRES de CUVELIER chez LOMBARD, 33,50 années de cela.

DES PROGRÈS DE LION



Attention, paradowe, pardon, paradowe, j'écris trop vite, excusez-moi : le dessin est pas génial, le scénario plutôt bizarre, on n'en a que la moitié parce que c'est à suivre, pardon à suivre, mais j'aime beaucoup cet album. Ah, estomaqués, hein ? J'aime bien vous étonner. Ça parle d'un clan étrange composé de descendants d'elfes et de lutins, ça paraît complètement irréaliste mais on y croit, parce que c'est bien fait, bien manigancé. Le procédé narratif utilisé relève du simultanéisme (ça y est, il est en crise, le pauvre) : plusieurs actions se déroulent en même temps et le spectateur-lecteur assiste à chacune. Des intellectuels ont dénigré ce procédé, car selon eux c'est usé jusqu'à la corde, mais hein ? C'est aussi con qui si on disait "ce bouquin n'est pas original, parce qu'il est écrit avec des

lettres de l'alphabet". Ça serait con, n'est-ce pas ? Alors ceux qui n'aiment pas le simultanéisme sont des cons. Ecco. Bon bouquin, ceci dit. Attendez quand même le deuxième parce



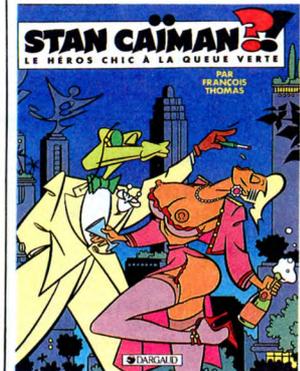
qu'ils ont l'air vraiment liés. Celuilà, on n'a pas le moindre petit détail d'élément de réponse à toutes les questions qu'on se pose.

LE BAL DES MANDIBULES de STERNIS et COTHIAS chez GLENAT, 39,50 tomes, as usual chez Glénat.

BELLE COUVERTURE !



Bon, alors c'est très joli, très figolé, pour une fois quelqu'un a compris que la ligne claire pouvait servir un dessin. Tant mieux. Mais on ne peut pas être partout à la fois, au four et au scénario. Donc, cette suite de gags - car c'est une compilation - pêche par son inintérêt. Une fois par mois, une planche perdue au milieu d'autres, ça va, on passe, on peut même apprécier, mais toutes



ensemble, c'est vachement léger. Dès que Thomas se sera adjoint un scénariste en béton, il deviendra un très bon auteur. Avant, il n'est que très bon dessinateur, ce qui ne suffit pas pour vendre un album. Remarquez cependant que ses nanarons sont tout à fait bandantes.

STAN CAÏMAN de THOMAS chez DARGAUD, 42 alligators (c'est crocodile la même chose).

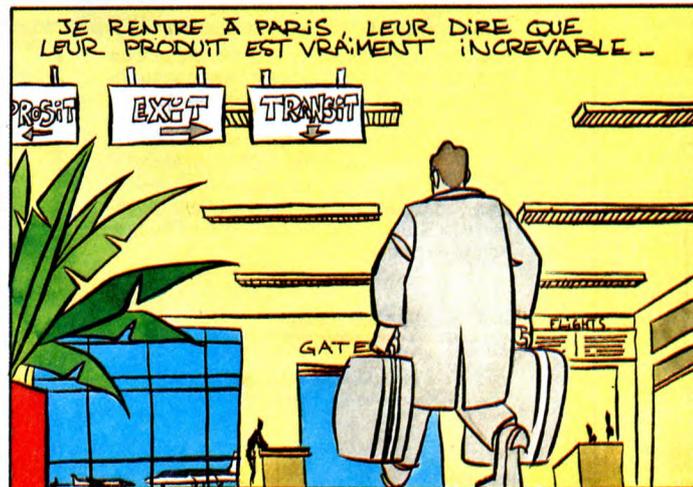
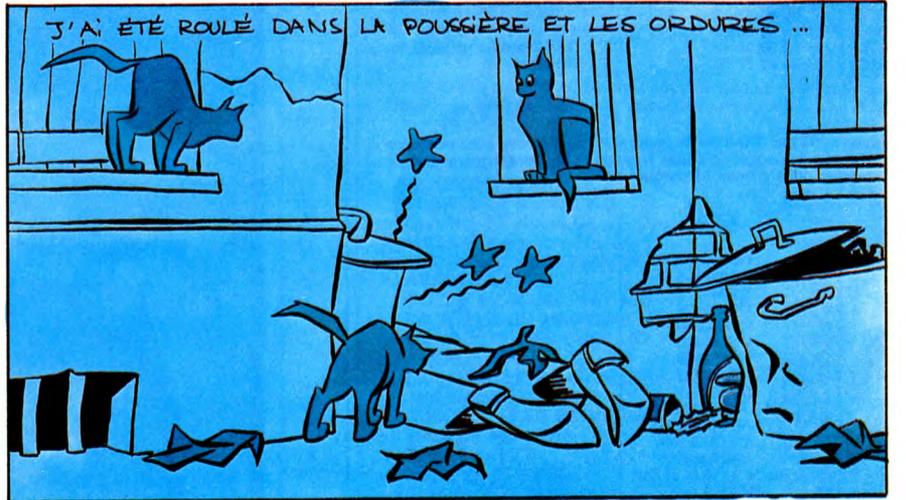
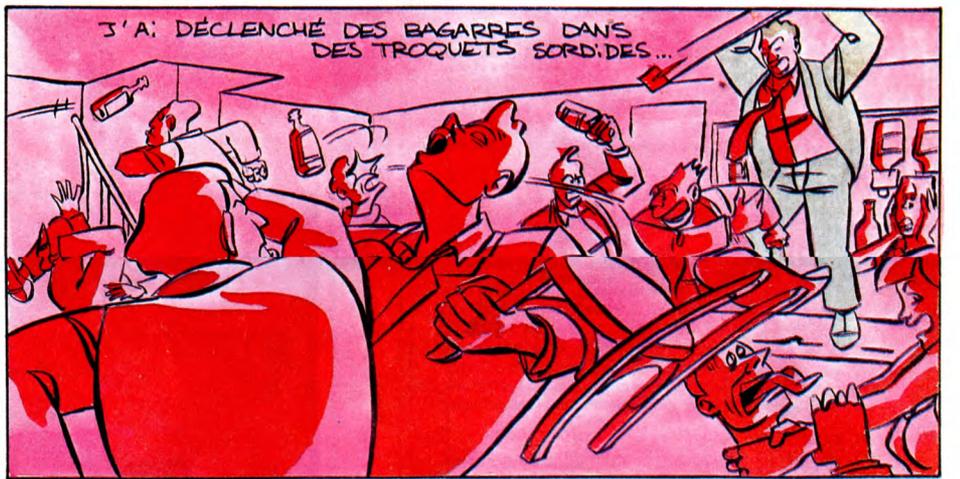
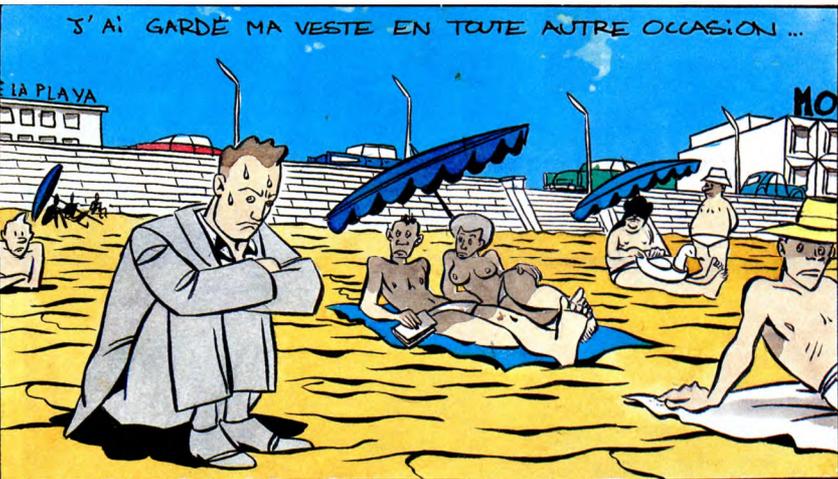
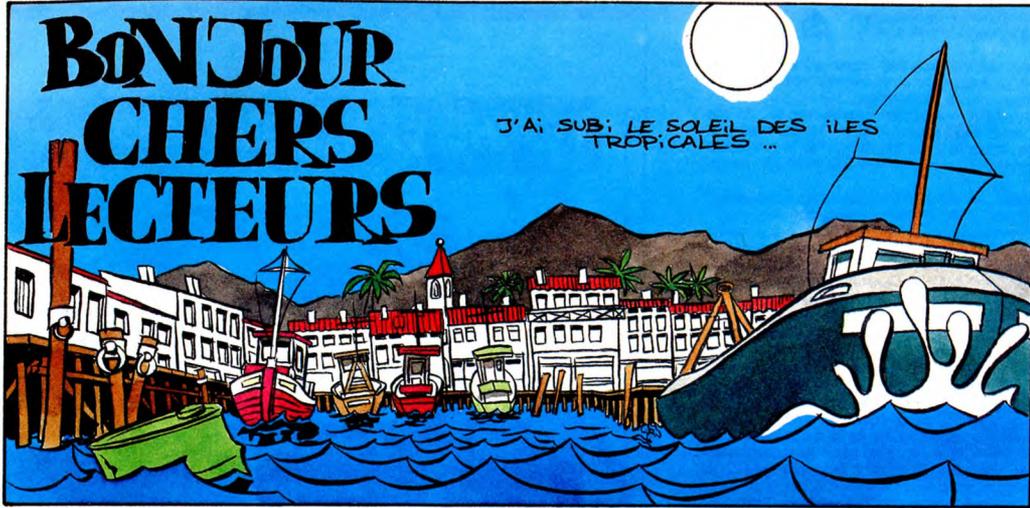
JE NE



Je ne m'étendrai pas sur les choix éditoriaux de mes confrères de l'Echo des savanes. S'ils veulent publier du Varenne, pas de lézard, c'est noyé dans la masse, on saute les pages et voilà tout. En album, c'est nettement plus dur, parce que si on saute les pages, on ne lit pas l'album du tout et c'est très embêtant, surtout si on l'a acheté. Le dessin, c'est particulier, dans le genre. C'est "artistique". Avec des guillemets parce que si j'étais artiste, j'aurais plutôt honte qu'on me mette à côté de ça. Mais les scénars, alors là, c'est moins que rien. Vide, creux, rien à dire. C'est un choix : le pôvre Varenne n'avait rien à dire, alors pour faire passer cette carence, il a décidé de foutre du cul partout. Moi, j'adore le cul, plus il y en a et plus je suis content, mais pas quand c'est gratuit. C'est un truc tellement tendancieux que ça doit être en béton. Dommage, c'est à peine en placo-plâtre.



EROTIC OPERA de VARENNE chez ALBIN MICHEL, 55 prétextes foireux.

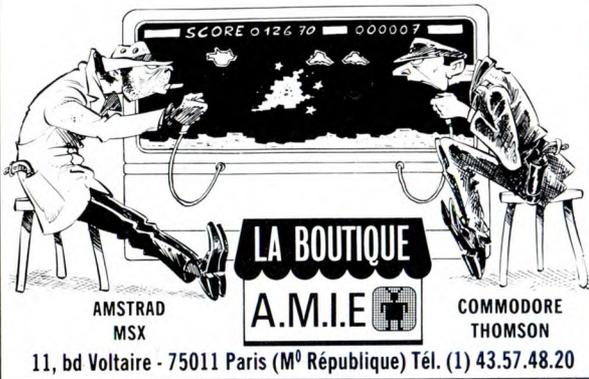


RESTEZ FRAIS

SHOOP SHOOP

le déodorant corporel incroyable

LES AMIS D'A.M.I.E SONT NOS AMIS!!



11, bd Voltaire - 75011 Paris (M^o République) Tél. (1) 43.57.48.20

EN VENTE PARTOUT!



SALUT LA PROMO

Vous détestez votre librairie ? 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 leurs choix. Comment faire ? Prenez les prix de la liste ci-jointe, 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 indélicats. Cette semaine, Milou a dû vous le dire, c'est loin d'être le pied. Alors, qu'est-ce que je fais, pour la promo ? D'habitude, il y a toujours un album qui ressort du lot, sur lequel je peux choisir un cadeau original, mais cette week, les keums, que dalle. Alors je vous offre une série de cartes postales de Torres, enveloppée (la série, enveloppées pour les CP et enveloppée pour Torres, choisissez) dans un superbe porte-carte en carton. C'est vraiment mignon. Ceci dit, je vous offre toujours

MONSIEUR PROMO A PLEIN DE CADEAUX!

LA SEMAINE PROCHAINE, SE MONTRE LE BAS!



Kamasutra et Les Robinsons du rail aux conditions que vous savez et si vous ne les connaissez pas, faites un effort et consultez le dernier numéro, ou le précédent, ou celui d'avant, démerdez-vous. Voilà. Cette absence de qualité me déphase complètement, je dois dire. Ah, une dernière chose : le port va augmenter la semaine prochaine. Dépêchez-vous de faire vos emplettes.

Je désire ardemment ne pas me faire avoir par l'augmentation du port et en conséquence, je voudrais recevoir les albums dont il est question sur la liste ci-contre, que j'ai dûment cochée. Faites vite, car je vais me faire écraser par un autobus bientôt.

Je me fous du port, puisque tout ce que je veux est un catalogue gratuit et que par essence il est 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 HARPES DE GREENMORE	100,00
AVANT GUERRE	39,00
QUEQUETTE BLUES PART TOU	42,00
LA FEMME DU MAGICIEU	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 LUNE NOIRE	39,50
SUR LA JUNGLE DES DAMNES	42,00
MORBUS GRAVIS	59,50
LE CRISTAL MAJEUR	42,00
CROQUEMITAINE	48,00
LE ROYAUME DES EAUX NOIRES	33,50
STAN CAÏMAN	42,00
LE BAL DES MANDIBULES	39,50
MYTHES	48,00
DU RIFIPI POUR LE PRESIDENT	37,50
EROTIC OPERA	55,00
LES ACTES DES APOTRES	125,00

Nom :
Prénom :
Adresse :

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

VOS SPECIALISTES PC COMPATIBLES

AZ COMPUTER Rive Droite 102, rue Balard - 75015 Paris Tél. 45.54.24.33 / 45.54.29.59	MICROSHOP Rive Droite 6, rue de Châteaudun - 75009 Paris Tél. 48.78.80.63	M.T.I. 5, rue des Filles-du-Calvaire - 75003 Paris Tél. 42.78.50.52	AZ COMPUTER Lyon 139, cours Tolstol - 69000 Lyon
RAM 64 K / 150 ns / Banque de 9 200 F 256 K / 150 ns Banque de 9 390 F si expédition : 30 F	ALIMENTATION 135 W Compatible avec IBM PC-XT, et dispose de 256 K RAM 890 F si expédition : 60 F		
CARTE CONTRÔLEUR DISQUE DUR Carte pouvant être montée sur IBM/PC ou système kit. Permet le contrôle de tous les disques durs. Le logiciel de formatage et de reconnaissance est écrit sur mémoires mortes. Montage sur IBM ou compatible en quelques minutes 1 490 F si expédition : 30 F	LECTEUR DE DISQUETTES 500 DF DD 48 TPI 1 290 F si expédition : 60 F		
CARTE COULEUR GRAPHIQUE 25 lignes / 80 col. / 8 x 8. 8 coul. 200 x 300. Noir et blanc: 640 x 200 890 F si expédition : 30 F	SOURIS Avec carte et logiciel pour PC. 990 F si expédition : 30 F		
CARTE EXTENSION MÉMOIRE 256 K sans RAM 490 F 384 K sans RAM 690 F 512 K sans RAM 890 F si expédition : 30 F	DISQUETTES SFDD PROFESSIONNELLES GRANDES MARQUES 4,99 F si expédition par 10 : 20 F si expédition par 50 : 30 F si expédition par 100 : 60 F Autres densités, en stock.		
CARTE MULTIFONCTIONS Horloge + calendrier + RAM disque + RAM spooler + RS 232 + logiciel 1 690 F si expédition : 30 F	BOÎTE MIXAGE Imprimante/ordinateur 490 F si expédition : 30 F		
CARTE MONOCHROME GRAPHIQUE Graphisme de très haute résolution. Egalement disponible sur cette carte : 1 interface parallèle 990 F si expédition : 30 F	BOÎTIER Boîtier en tôle peinte. Il est livré avec des caches en plastique (face avant floppy) 590 F si expédition : 60 F		
CARTE CONTRÔLEUR DE DISQUETTES Elle permet de commander de 1 à 4 drives de 48 ou 96 TPI (1 Mo/drive). Livré avec câbles. 490 F si expédition : 30 F	CLAVIER Interchangeable avec le clavier d'origine, 84 touches en mode Azerty 690 F si expédition : 60 F		
CARTE MÈRE 1 690 F si expédition : 60 F	CLAVIER 5151 Mode Azerty. Curseur séparé. Il facilite le traitement de texte sur PC. 990 F si expédition : 60 F		
CÂBLES Toute la connectique, nous consulter. Exemples : Câble imprimante parallèle 149 F Câble moniteur couleur Philips 69 F si expédition : 30 F	ÉCRAN POUR IBM PC ET COMPATIBLE 9" monochrome 990 F 12" monochrome 990 F 12" monochrome haute résolution 1 290 F 14" monochrome haute résolution, professionnel 1 690 F 14" couleur, pas de 0,41, professionnel 2 980 F si expédition : 100 F		
SAUVEGARDE Pour sauvegarde 10 Mo 5 990 F Pour sauvegarde 20 Mo 6 990 F si expédition : 60 F			

Tous ces prix sont TTC. Notre matériel est garanti 1 an, pièces et main-d'œuvre.

Documentation et liste complémentaire de nos promotions, sur simple demande.

EDIT' OSCARS

Bonjour le claqué pour tonton Spielberg ! 11 nominations pour "Color Purple" du papa d' E.T. et pas un seul Oscar à l'arrière ! En face, "Out of Africa" de Sidney Pollack (On achève bien les chevaux, Tootsie) : 11 nominations aussi et 7 statuettes dans sa hotte. L'enfant terrible balayé par l'adulte BCBG. Youpiiii quand même pour William Hurt (Le Baiser de la Femme Araignée), pour Angelica Huston (L'honneur des Prizzi), pour Don Ameche (Cocoon), pour la chanson "Say you, say me" de Lio-

nel Ritchie (Soleil de Nuit), tous chouchoutés par nous. Et, hasard admirable, l'Oscar du meilleur film étranger est allé à "L'histoire officielle", premier au classement de l'HHHebdo la semaine dernière ! Malgré toutes ces bonnes nouvelles, je n'ai pas le cœur à rire : ces enfoirés d'amerloques n'avaient pas accordé la moindre parcelle de nomination à "L'année du dragon". C'est tout dire de la valeur de leur jugement !!!

JACQ

LIEN DE PARENTÉ de Willy RAMEAU

09/20

avec Jean MARAIS (Victor), Serge UBRETTE (Clem), Anouk FERJAC (Patricia Guérin), Roland DUBILLARD (Philippe Guérin), Diane NIERDEMAN (Cécile), Charles MILLOT (Werner)



Victor est blanc, vieux, râleur et habite dans le Sud de la France; Clem est noir, jeune, optimiste et traîne à Londres. A l'évi-

dence ils n'ont rien de commun et n'étaient sûrement pas faits pour se rencontrer ! Sauf que y a ce foutu lien de parenté qui va tout déclencher : Victor a eu un fils, "son faux cul de fils", qui, à son tour, a fait un enfant dans le dos d'une chanteuse jamaïcaine. Cet enfant, c'est Clément, dit Clem, ça fait plus branché dans ces banlieues blacks de Londres où le rap et le smurf font rage. Père disparu, mère morte, on fait appel au seul parent de Clem encore disponible sur le marché. Et voilà ce brave Victor ramenant ce "sale nègre de petit-fils" dans son hameau paumé à bord de sa 403 centenaire (au moins !). Au village, on n'aime pas les nègres. Surtout çui-là : frimeur, dragueur, bruyant, qui fait du gringue à la seule nana potable du patelin, la fille de l'épicière. C'est mieux que du Pagnol !

Petit à petit, Victor et Clem vont apprendre à s'apprécier, à vivre "en famille" envers et contre l'hostilité des villageois. Il leur faudra un paquet d'engueulades pour accepter les différences de l'autre, mais, comme d'habitude dans le Midi, ça finira dans le pastis et le Martini. Malgré des tonnes de bonnes intentions, "Lien de parenté" n'arrive pas à convaincre. Les dialogues lapidaires, les décors lumineux à outrance, les personnages stéréotypés relèvent d'un parti-pris formel qui va à l'opposé du "message" assené lourdement par Willy Rameau. En voulant allier le discours hautement moral (halte au racisme, etc.) et une mise en scène esthétisante (qui n'en a donc rien à foutre de la morale), on en arrive à un résultat surprenant mais mou. Les meilleurs sentiments du monde ne feront jamais les meilleurs films. Méditez ces bonnes paroles, chers paroissiens !

DOUCE FRANCE de François CHARDEAUX

12/20

avec Barbara RUDNIK (Lise), Andrea FERREOL (Madame Maurin), Hito JAULMES (Frederic), Hans ZISCHLER (Karl), Patrick BOUCHITEY (Roland), Jacques NOLOT (Jeannot), Paul LE PERSON (le grand père de Frédéric)

Novembre 1942. Poursuivie jusqu'à Marseille pour un crime impardonnable (elle est juive !), l'ex-chanteuse Lise est obligée de se planquer dans la France la plus reculée qui soit. Ça sera Combelles, tout petit village de Haute Lozère où elle va devoir affronter à peu près tout le monde. Les mecs qui voient en elle une espionne nazie. Les femmes qui craignent qu'elle ne débâche leurs maris. Le maire qui ne veut pas d'histoires; la barbouze résistante qui craint les fuites. Tous contre elle, sauf Frédéric, le petit-fils du maire qui vient régulièrement passer des vacances au hameau (il a droit à quelques cours gratuits d'éducation sentimentale !) et Roland, l'instit, le seul à se méfier des ragots colportés un peu hâtivement sur la mystérieuse étrangère. Malheureusement, dans ces périodes troublées de notre histoire,

la haine et la connerie n'avaient guère de limites : Roland mourra à cause de sa maîtresse, l'infécté épicière-barmide Madame Maurin qui crevait de le voir fraterniser avec "l'autre". Lise mourra aussi, atrocement.

Tout ça pour nous démontrer, preuves-bulldozer à l'appui, que la France (et les français) des années 40-45 n'était pas si douce que ça. Le réquisitoire se veut d'autant plus poignant qu'on situe l'action dans un lieu "innocent", peuplé d'habi-



tants BSTR (bien sous tous rapports, bande d'ignares !). La lâcheté et l'intolérance mènent loin quand on se sent menacé par un corps étranger "différent". Hélas les personnages sont tellement caricaturaux qu'on devine, dès le début, tout ce qui va arriver. La Douce France se transforme alors en Douche Froide. Dommage !

SIGNÉ RENART de Michel SOUTTER

07/20

avec Tom NOVEMBRE (Renart) et Fabienne BARRAUD (Herméline)

En liaison étroite avec Lien de parenté que vous trouvez sur cette même page, j'ai la joie de vous présenter un nouvel ava-



tar du cinéma qui se cherche. En partant de situations qui eussent pu être vraisemblables, le réalisateur folâtre gaiement entre son envie de coller à la réalité et celle, irrésistible, de divaguer sur d'insondables fantaisies bizaroïdes. Les mauvaises langues diraient (vous me connaissez, c'est pas mon genre !) qu'on fait bizarre quand on a plus rien d'intéressant à dire ! Justement, dans Signé Renart y a pas grand chose de bien consistant à déguster. Renart est un brave artiste de cabaret mité, qui doit une vague réussite à son fantasmatique ascendant sur la libido de ces dames. Lassé de tourner en rond dans la boîte genevoise où il se produit, il fugue en compagnie de sa douce et enceinte compagne, la tendre Herméline. Ils s'installent dans le bled d'enfance de Renart où ils vivent d'amour et de bals organisés dans une usine désaffectée. Hélas pour les tourtereaux, le milieu suisse (si, si, ça existe) veille !

Bon d'accord, y a Tom Novembre, narquois, tendre ou paumé, il est comme un poisson dans l'eau. Tâche aisée puisque tout l'aquarium lui appartient : on ne voit que lui. Sa voix, ses yeux, son long corps d'haricot magique remplissent l'écran et jettent les autres rôles au rang de faire-valloirs simplistes. Pour le reste, l'émotion, essentielle dans ce genre de mélo, est hachée menu comme si Michel Soutter voulait couper au plus court pour coïncider son "héros" dans sa vie de peigne-cul. Rasoir !

AMUSE-GUEULES

Pas de quoi grimper au plafond pour L'ARAIGNEE DE SATIN, un épisode hystérique de la vie d'un pensionnat de jeunes filles vers 1920. Enfin, c'est que j'y vois en dis, c'est ce que j'ai cru comprendre, parce que comme soupe épaisse on fait pas mieux. Doit y avoir du deuxième, troisième, voire quarante-huitième degré que ça ne m'étonnerait guère ! De la directrice (la sulfureuse Ingrid Caven), amateur des culottes des petites filles, à Solange, son amante qui ne supporte que le satin sur sa peau de biche, tous les personnages sont complètement à la masse. Le crime et le vice rôdent dans chaque recoin du film, mais impossible de faire la part du rêve et de la réalité. Enquête policière (une collégienne a fugué) et fantasmes inconscients s'entrechoquent dans la tête du spectateur qui supplie qu'on lui délivre la solution. Plus touffu qu'Eurêka, c'est dire !

Re-passions tragiques dans CONSTANCE. La belle et troublante Constance enivre les soirées branchées du Auckland d'après-guerre, bien avant que les faux-époux Tureng n'aillent y faire du tourisme ! Envoutée par les stars glamours

HIGHLANDER de Russell MULCAHY

18/20

avec Christophe LAMBERT (Connor MacLeod), Sean CONNERY (Ramirez), Roxanne HART (Brenda Wyatt), Clancy BROWN (Kurgan) et Beatie EDNEY (Heather)

Il est partout, on ne parle que de lui, Depardieu et Belmondo peuvent aller se rhabiller : Christophe Lambert, dit le mal-rasé, vient d'être intronisé nouvelle star du cinéma français. Plus que ses qualités d'acteurs (honnêtes sans plus, pas de quoi fouetter un César par exemple !), sa phénoménale ascension est due à un flair (la chance ?) sans pareil. Les meilleurs plans du cinéaste lui tombent dessus comme par miracle : son regard glauque et sa facilité à déblâter en anglais (il a la double nationalité franco-américaine) l'amènent à Hugh Hudson pour Greystoke : succès. Quelques copinages bien placés et son goût pour les looks speedés le font grimper dans Subway, après la tragique erreur de Paroles et Musique : re-triomphe ! Et le



voilà embarqué dans l'un des projets les plus fous de cette année ciné. Dans un rôle d'immortel, qui plus est ! D'abord, un bon conseil : fuyez l'affiche craignos ! Choisir une affiche peinte alors que la photo du film est l'une des plus sensées qu'il m'ait été donné de voir, voilà une gaffe qui pourrait avoir de très fâcheuses conséquences. Mais je sais bien qu'il n'en sera rien et que mes petits chéris de lecteurs vont tous se précipiter, comme un seul homme, sur cette perle de derrière les fagots !

Le tout en question commence là où tout

d'Hollywood, elle travaille son look d'actrice dans l'espoir fou de faire du cinéma ! Ses différentes aventures avec des mecs se soldent par la fuite de Constance qui veut rester totalement libre pour son rêve. Surgit alors Simon Malyon, photographe d'Hollywood, qui sous prétexte de la mettre en valeur, abusera lâchement d'elle. L'élan de Constance est brisé net, elle s'enfonce alors dans la rêverie perpétuelle, une folie douce où il n'y aura plus de différence entre elle et les photos de stars.

Les images sont splendides, Donogh Rees est parfaite en sosie quasi-parfait de Meryl Streep, mais le film rame trop lourdement pour faire naître à tout prix de beaux sentiments. J'aime pas trop qu'on me force la main même si, comme ici, c'est très joliment fait !

Absurdité et folie collective au menu des MONTAGNES BLEUES. Une comédie

se termine : à Manhattan en 1986. Les rares immortels qui sont encore en vie, après avoir ferrailé durant des siècles pour se débarrasser des seconds couteaux, se retrouvent pour le "Rassemblement" ultime. Ces boy-scouts sanguinaires se disputent "le Prix", un pouvoir qui dépasse l'entendement. Mission de Connor MacLeod, le bon immortel : tout faire pour que ce pouvoir ne tombe pas entre les mains du méchant immortel, le cruel Kurgan. Premier combat, premières explications : dans le parking du Madison Square Garden et sur un musique-matraque de Queen, deux hommes se battent... à l'épée ! Au temps des missiles à laser, ces ringards d'immortels sont condamnés à se battre à l'arme blanche, la décapitation étant le seul moyen de les envoyer dans l'au-delà ! Evidemment c'est MacLeod qui gagne ! Pour comprendre d'où peut bien sortir ce bachibouzouk de MacLeod on s'en va faire un saut 450 ans en arrière, dans les sublimes montagnes écossaises, les Highlands. En 1536, lors d'une guerre de clans, Connor MacLeod avait été mortellement blessé par Kurgan, mais n'était pas mort ! Accusé alors par sa propre famille d'être habité par le Diable, il est banni du village et s'en va vivre au loin en compagnie de la belle Heather. Cinq ans plus tard débarque, toutes plumes au vent, Juan Sanchez Ramirez, belâtre espagnol qui vient lui révéler sa nature d'immortel. Le temps de sympathiser, et hop ! Ramirez est mis out par l'incourable Kurgan. Bientôt Heather va mourir d'une mort on ne peut plus naturelle; l'occasion pour MacLeod de découvrir l'effroyable solitude de ceux qui ne meurent jamais !

Le film procède alors par nombreux aller-retours entre l'Ecosse médiévale et le New

York contemporain; principe qui, pour une fois, n'est absolument pas pénible. Rien que les glissements, très "originaux" (à vous de voir sur pièces), d'une époque à l'autre, mériteraient, à eux seuls, le détour ! La caméra de Russell Mulcahy (des dizaines de clips, puis Razorback l'an dernier) ne tient pas une seule seconde en place : travellings, plongées, panoramiques, chaque mouvement sert magnifiquement l'action. Le vertige sans la nausée ! On pourrait juste reprocher au film d'être trop parfait, de cultiver le look au détriment de l'émotion, mais ça ne seraient que râles de pisse-vinaigres. Pour les amoureux de l'Ecosse (moi, moi !) et pour tous les autres, pour les fans de Lambert et pour tous les autres, Highlander est pour vous. Et pour tous les autres !

satirique géorgienne (URSS) dénonçant les incroyables blocages dus à la bureaucratie. Soso, jeune écrivain, apporte son nouveau manuscrit à la maison d'édition où il est employé. On va suivre, une année durant, ses tribulations dans une maison dont il connaît tous les rouages, pour parvenir à faire lire son manuscrit aux nombreux membres du comité de lecture. Les uns sont trop occupés à jouer aux échecs, les autres à revendre du sulfate de cuivre livré par erreur et le directeur n'est présent qu'épisodiquement !

Cet univers kafkaïen est approché au même rythme que le héros : docement, sans heurter. Mais passé la première demi-heure (très drôle) on a tout compris et le reste ne sera que répétitions de moins en moins comiques. A vouloir aller au bout de l'expérience de l'absurde, le film lui-même se termine dans l'impasse, dont on ne sort que par une pirouette délirante inutile. Trop long !!

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.

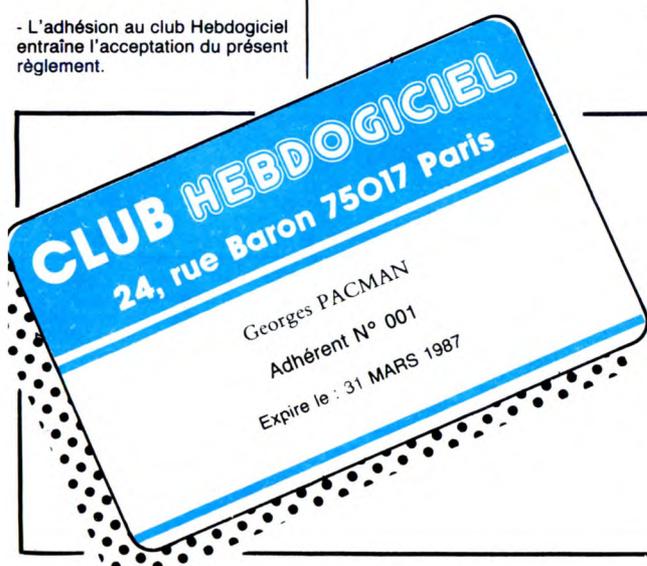
- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.

- 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.

LES MASTERTRONIC SONT LÀ !

Ah ! Ils vous les avaient bien cachés ceux-là, pensez donc, des supers logiciels à ces prix là. Mais Super HHHHebdo vous les apporte sur un plateau.

		A	B	C
COMMODORE	*** THE LAST V8	K7	45	31
	*** SPELLBOUND	K7	45	31
	*** MASTER OF MAGIC	K7	45	31
	*** ONE MAN AND HIS DROID K7	K7	30	20
SPECTRUM	*** THE LAST V8	K7	45	31
	*** SPELLBOUND	K7	45	31
	*** MASTER OF MAGIC	K7	45	31
	*** ONE MAN AND HIS DROID K7	K7	30	20
AMSTRAD	*** THE LAST V8	K7	45	31
	*** SPELLBOUND	K7	45	31
	*** MASTER OF MAGIC	K7	45	31
	*** ONE MAN AND HIS DROID K7	K7	30	20
ATARI 600/800 XL	*** THE LAST V8	K7	45	31
	*** SPELLBOUND	K7	45	31
	*** MASTER OF MAGIC	K7	45	31
	*** ONE MAN AND HIS DROID K7	K7	30	20

ONE MAN AND HIS DROID pour Commodore, Spectrum et Amstrad ***

Vous n'aviez sans doute jamais subodoré la possible existence d'un monde où les règles du jeu puissent être falsifiées à tel point que la seule façon de donner la mort à vos ennemis serait de les conduire aimablement et diligemment jusqu'à un transmetteur de matière soigneusement dissimulé. Eh bien cet univers existe ! Pire que cela ! Vous devez impérativement apporter de l'aide à votre droid si vous espérez le revoir un jour. Dans des décors aussi somptueux qu'enchevêtrés, vous aurez à guider d'une main ferme votre petit robot, très doué pour toutes les tâches mécaniques, mais particulièrement stupide. La musique vous portera sur ses ailes, vous laissant vous envoler vers une victoire certaine et l'extermination définitive de toute la gent buggesque.

CAVES OF DOOM pour Amstrad et Spectrum **

Le Lord of Darkness vient de vous emprisonner, vous le pauvre explorateur sans défense et presque sans oxygène, sur la planète Doom. Après vous avoir correctement sermonné sur l'inutilité de vous balader sur Son Territoire, il vous envoie faire un séjour mérité dans les célèbres caves de son monde, les caves de Doom. Peuplées de gardes chinoisants sanguinaires, d'oiseaux et de poissons carnivores, de stalactiques et de stalagmites percuteurs de combinaison spatiale, vous devrez traverser d'innombrables tableaux en quête

d'oxygène et de liberté. Dès que vous en aurez marre de vous planter dans tous les recoins sombres de la planète, vous pourrez toujours éditer des tableaux pour votre grande sœur ! Graphismes et sons fort agréables à l'œil et à l'oreille.

THE LAST V8 pour Commodore, Spectrum, Amstrad et Atari ***

Vous vous souvenez de Mad Max ? Sa vie se déroulait dans un monde post-atomique. Ici, c'est pareil, en pire ! Vous faites partie d'une équipe de scientifiques planquée dans un blockhaus lors de l'holocauste final. Votre tâche s'est résumée, de longs mois durant, à développer et préparer un engin capable de résister aux radiations, le V8. Enfin, le jour de la sortie est enfin arrivé. Vous êtes dehors depuis à peine quelques minutes, à moins de cinq kilomètres de la base, lorsque celle-ci vous demande de rentrer au plus vite : le taux de radiations mortelles est en train de monter en flèche. Dans des décors superbement dessinés, vous devrez, aux commandes de votre bolide, parcourir les kilomètres qui vous séparent de la base le plus rapidement possible. Une gageure ?

SPELLBOUND pour Commodore, Spectrum et Amstrad ***

La vie de château, rien de tel pour s'éclaircir. Si en plus vous avez des envies de fortune vite et bien accumulées, vous allez pouvoir vous remplir les poches. Dans ce jeu d'aventure entièrement contrôlé par la

manette de jeu, vous devrez rendre à chacun ce qui lui appartient (son marteau à Thor, sa bouteille magique à Fyrin...). La demeure ancestrale, lieu de vos exploits, s'étage sur quatre niveaux tous aussi fournis en salles les uns que les autres. Les décors, jolis comme tout, sont piégés de multiples façons, histoire de vous montrer à quel point la vie de chevalier magicien peut être complexe certaines fois. Un bijou du genre arcade aventure.

MASTER OF MAGIC pour Commodore, Spectrum et Amstrad ***

Voici venir la première interprétation correcte sur micro du célèbre jeu de rôle américain Donjons et Dragons. Vous dans une grotte profonde où vous voulez passer des vacances pénardes, vous voici agressé par d'ignobles monstres échappés du plus profond de vos cauchemars enfantins. Dans le faisceau de votre lampe, vous distinguez ici une araignée, là une chauve-souris... Prenant votre courage à deux mains, vous décidez d'explorer plus à fond ce mystérieux domaine souterrain. Après quelques couleurs mal équilibrées, vous débouchez dans une construction ancienne mais solide. Sous vos yeux, des portes fermées semblent vous inviter à chercher plus loin le secret de ce lieu. Un graphisme superbe et une musique envoûtante vous accompagnent dans cette aventure fantastique et superbement réalisée. Génial !

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

APPLE

A B C

** A.E	269	242	90
** AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
** ANGLAIS 1	425	382	325
** ANGLAIS 2	425	382	325
** ANGLAIS 3	425	382	325
** ANGLAIS 4	425	382	325
** ANGLAIS 5	425	382	325
** APPLE PANIC	240	216	90
** APPLE SPICE	240	216	90
** AXIS ASSASSIN	195	175	90
** BACKGAMMON DYNACOMP	249	224	90
** BARD'S TALE	380	342	280
** BATTLE FOR NORMANDY	350	315	135
** BELLE AU BOIS DORMANT	195	175	50
** BRIDGE MASTER DYNACOMP	349	314	135
** BRUCE LEE	245	221	180
** CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
** CARMEN OF SAN DIEGO	493	444	280
** CASTLE OF WOLFENSTEIN	244	220	90
** CENTIPEDE	272	245	50
** CHASSE AU MAGOT	195	175	50
** CHOP LIFTER	269	242	90
** COLOSSUS CHESS 4	396	356	238
** CONAN	275	248	110
** CRIME DU PARKING	190	171	127
** CRIQUE CROQUE CRAQUE	100	90	50
** DAEDALUS	145	130	50
** DALLAS QUEST	195	175	90
** DESIGNER PENCIL	272	245	170
** EPIDEMIE	195	176	127
** EVOLUTION	195	175	127
** FEMME NE SUPPORTAIT PAS	195	175	127
** GESTION PRIVEE	800	720	630
** GHOSBUSTER	328	295	200
** HACKER	375	338	227
** HANSEL ET GRETTEL	195	175	50
** HERO	272	245	170
** HOLD UP	315	284	196
** KARATEKA	380	342	238
** LITTLE COMPUTER PEOPLE	350	315	230
** MANDRAGORE	350	315	200
** MAX THE GLOBE TROTTER	800	720	350
** MEME LES POMMES DE TERRE	190	171	127
** MICRO SCRABBLE	470	423	290
** MOEBIUS	680	612	430
** MOON PATROL	195	176	50
** MUR DE BERLIN	195	176	127
** OPERATION MERCURY	390	351	270
** OURSONS COMPTENT	195	175	50
** OURSONS S'AMUSENT	195	175	50
** PARANCIAC	190	171	127
** PITFALL II	333	300	190
** PODYAN	255	230	90
** PORTEFEUILLE BOURSIER	1450	1305	1110
** RUEE VERS L'OR	100	90	50
** SCOOP	396	356	260
** SKY BLAZER	240	216	120
** SKYFOX	275	248	175
** SPACE SHUTTLE	328	295	190
** SPARE CHANGE	297	267	90
** SPIDER EVASION	134	121	98

ORIC

A B C

** SUMMER GAMES II	267	240	197
** TEMPLE D'APSHAI	195	175	50
** ULTIMA III	740	666	440
** WINTER GAMES	297	267	224
** WIZARDRY 1	470	423	180
** WIZARDRY 2	323	291	120
** WIZARDRY 3	369	332	140
** XPER	950	855	656
** ZAXXON	272	245	70

** 1815	K7	160	144	108
** 3 D FONGUS	K7	140	126	96
** 3 D MAZE	K7	62	56	48
** 3 D OXO BG	K7	85	77	63
** 3D INVADERS	K7	41	37	29
** 3D MUNCH	K7	120	108	83
** A VIEW TO A KILL	K7	114	103	83
** AFFAIRE EN OR	K7	144	130	103
** AIGLE D'OR	K7	160	144	115
** ADT 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	120	108	83
** BASIC TURBO	K7	140	126	96
** 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	83
** COBRA PINBALL	K7	120	108	85
** COLOSSAL ADVENTURE	K7	31	28	23
** COMPILATEUR 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
** DOSSIER G	K7	133	120	96
** DRACULA'S REVENGE	K7	80	72	56
** DRAUGHTS	K7	58	52	45
** DURENDAL	K7	120	108	83

SUPPORTS

DSK
K7
CAR
S

DISQUETTE
CASSETTE
CARTOUCHE
SOFTCARD

A B C

** 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	76
** GHOST GOBBLER	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	165
** HARRIER ATTACK	K7	48	43	33
** HUNCHBACK	K7	58	52	38
** ICE GIANT	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 ECRAN	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
** LORITEL	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
** MICROGO	K7	133	120	96
** MISSION DELTA	K7	85	77	55
** MONITEUR DESSASSEMBLEUR	K7	140	126	96
** MONOPOLIC	K7	149	134	107
** MONTSEGUR	K7	137	123	99
** MOTS CROISES	K7	150	135	103
** MOTS CROISES	DSK	219	197	147
** MR WHIPPY	K7	31	28	23
** MULTIGAMES 1	K7	31	28	23
** MUSHROOM MANIA	K7	48	43	33
** MYSTERE KIKEKANKOI	K7	182	164	122
** MS-TEL SEDORIC	DSK	700	630	400
** MS-TEL JASMIN	DSK	700	630	400
** NIBBLE SEDORIC	DSK	250	225	135
** OBJECTIF ELYSEE	K7	140	126	101
** ORDI 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	126	113	92
** ORIGRAPH	DSK	338	304	236
** PASTA BLASTA	K7	48	43	33
** PLANETE BLEUE	K7	114	103	83
** PLAYGROUND	K7	88	79	55
** POLYFICHIER	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
** SECRET DU TOMBEAU	K7	162	146	110
** SPACE WALL	K7	76	68	57
** STRESS	K7	120	108	83
** SUPER JEEP	K7	140	126	96
** SUPER METEORS	K7	80	72	56
** SUPERCOPY	K7	120	108	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
** VORTEXT	K7	264	238	176
** 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

AMSTRAD

** 1815	K7	160	144	110
** 3 D BOXING	DSK	121	109	70
** 3 D BOXING	DSK	177	159	126
** 3 WEEKS IN PARADISE	K7	112	101	78
** 3 FIGHT	K7	140	126	97
** 3 FIGHT	DSK	198	178	134
** 3D GRAND PRIX	K7	121	109	85
** 3D GRAND PRIX	DSK	190	171	115
** 3D MEGACODE	K7	180	162	132
** 3D MEGACODE	DSK	250	225	176
** 3D VOICE CHESS	K7	129	116	80
** 3D VOICE CHESS	DSK	147		

	A	B	C
BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95
BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98
BRUCE LEE	K7	110	99
BRUCE LEE	DSK	170	153
CAULDRON	K7	98	88
CAULDRON	DSK	153	138
CHALLENGER REVERSI	K7	130	117
CHALLENGER REVERSI	DSK	189	170
CHUCKIE EGG II	K7	114	103
COBRA PINBALL	K7	140	126
COBRA PINBALL	DSK	219	197
COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107
COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140
COMBAT LYNX	K7	109	98
COMMANDO	K7	107	96
COMPUTER HITS 6	DSK	180	162
COMPUTER HITS 10	K7	124	112
CONFUZZION	K7	87	78
CONTAMINATION	K7	140	126
CONTAMINATION	DSK	220	198
CRAFTON ET XUNK	K7	140	126
CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198
CRAZY GOLF	K7	104	94
CYRUS CHESS	K7	121	109
CYRUS CHESS	DSK	155	140
D BASE 2	DSK	790	711
DAMBUSTERS	K7	112	101
DAMS	K7	295	266
DAMS	DSK	395	356
DARK STAR	K7	84	76
DARK STAR	DSK	450	405
DEFEND OR DIE	K7	97	87
DEVIL'S CROWN	K7	115	104
DEVIL'S CROWN	DSK	188	175
DEVPAK	K7	305	275
DEVPAK	DSK	380	324
DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112
DOPPLERGANGER	K7	91	82
DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86
DUN DARACH	K7	115	104
DUN DARACH	DSK	140	126
DUNJON ADVENTURE	K7	112	101
DUO PACK FIGH EXPLD	DSK	228	206
EDEN BLUES	K7	140	126
EDEN BLUES	DSK	220	198
ELECTRO FREDDY	K7	104	94
ELECTRO FREDDY	DSK	147	132
ELIDON	K7	114	103
ELITE	K7	155	140
ELITE	DSK	185	166
EMPIRE	K7	191	172
EMPIRE	DSK	289	260
EMERALD ISLE	K7	85	77
FANTASTIC VOYAGE	K7	155	140
FIGHTER PILOT	K7	91	82
FIGHTER PILOT	DSK	170	153
FORMULA ONE	K7	92	83
FORTH	K7	234	211
FORTH	DSK	277	249
FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87
FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162
FRANKENSTEIN	K7	130	117
GALAXIA	K7	74	67
GENESIS	K7	127	114
GESTE D'ARTILLAC	K7	280	266
GESTE D'ARTILLAC	DSK	350	315
GRAFFAD 2	K7	941	847
GRAFFAD 2	DSK	1023	921
GYROSCOPE	K7	120	108
HACKER	K7	121	109
HACKER	DSK	155	140
HARD HAT MACK	K7	121	110
HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109
HI-RISE	K7	109	98
HI-RISE	DSK	145	131
HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104
HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112
HMS COBRA	K7	180	162
HMS COBRA	DSK	239	215
HOLD-UP	K7	120	108
HUNTERBACK II	K7	97	87
HYPERSPORT	K7	110	97
HYPERSPORT	DSK	157	141
IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101
INFERNAL RUNNER	K7	140	126
INFERNAL RUNNER	DSK	198	178
JAMMIN'	K7	114	103
JET SET WILLY	K7	97	87
JUGGERNAUT	K7	91	82
KIT PROGRAMMEUR	DSK	499	449
KNIGHT LORE	K7	112	101
KONG STRIKES BACK	K7	99	89
LAZER BASIC	DSK	238	214
LE SURVIVANT	K7	117	105
LEO FRANCAIS	DSK	179	161
LORDS OF MIDNIGHT	DSK	156	142
LORDS OF MIDNIGHT	K7	112	101
LORDS OF THE RING	K7	194	174
LORIGRAPH	K7	191	172
LORIGRAPH	DSK	289	260
MACADAM BUMPER	K7	160	144
MACADAM BUMPER	DSK	240	216
MANDRAGORE	K7	245	221
MANDRAGORE	DSK	295	266
MANIC MINER	K7	111	101
MARSPOUT	K7	121	109
MARSPOUT	DSK	132	119
MASTER OF THE LAMP	K7	124	112
MATCH POINT	K7	96	86
MELBOURNE PACK	DSK	190	171
METRO 2018	K7	190	171
METRO 2018	DSK	215	194
MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	175	158
MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	238	216
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	220	198
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	275	248
MICROSCRABBLE	K7	250	225
MICROSCRABBLE	DSK	295	265
MINDSHADOW	K7	114	103
MINDSHADOW	DSK	155	140
MINI OFFICE	K7	76	68
MINI OFFICE	DSK	127	114
MONTSEUR	K7	139	125
MR WON'S LOOPY LAUNDR	K7	104	94
MULTI	DSK	598	448
NEVER ENDING STORY	K7	127	114
NIGHTSHADE	K7	132	119
N.O.M.A.D.	K7	112	101
OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	239	215
ORPHEE	DSK	314	283
PACK FIVE	DSK	157	141
PING PONG	K7	112	101
PLANETE BASE	K7	140	126
POUVOIR	DSK	198	178
POUVOIR	K7	162	148
PROJECT FUTURE	K7	114	103
PUNCHY	K7	104	94
PUNCHY	DSK	147	132
PYJAMARAMA	K7	107	96
PYJAMARAMA	DSK	147	132
RAID	K7	112	101
RAID	DSK	161	152
RAMBO	K7	109	98
RASPUTINE	K7	94	85
RED ARROWS	K7	103	97
RED ARROWS	DSK	158	142
RED MOON	K7	111	101
ROCCO	K7	114	103
ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87
ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163
SABRE WULF	K7	112	101
SCRABBLE	K7	115	104
SCRABBLE	DSK	155	140
SEAS OF BLOOD	K7	121	109
SKYFOX	K7	129	116
SORCERY	K7	95	86
SORCERY	DSK	190	174
SORCERY PLUS	K7	140	126
SORCERY PLUS	DSK	200	180
SOULS OF DARCON	K7	114	103
SOULS OF DARCON	DSK	178	160
SOUTHERN BELLE	K7	106	95
SPACE MOVING	K7	295	266
SPACE MOVING	DSK	395	356
SPACE SHUTTLE	K7	264	238
SPITFIRE 40	DSK	155	140
SPITFIRE 40	K7	107	96
SPY HUNTER	K7	147	132
SPY VS SPY	K7	177	159
SPY VS SPY	DSK	177	159
SPY VS SPY II	K7	105	95

	A	B	C
SPY VS SPY II	DSK	155	140
STAR STRIKE	K7	80	72
STARION	K7	125	113
STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91
STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	136
STRANGELOP	K7	112	102
SUPER PIPELINE II	K7	114	103
SUPER PIPELINE II	DSK	124	112
SUPER SILVER PAK	K7	142	132
SUPERSLEUTH	K7	106	95
SUPER PAINT	DSK	395	356
TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	85	76
TANK BUSTER	K7	101	91
TAPPER	K7	112	101
TASCOPIY	K7	116	104
TASCOPIY	DSK	278	248
TASWORD	K7	219	197
TASWORD	DSK	350	315
TASWORD 6128	DSK	248	223
TAU CETI	K7	114	103
TENNIS 3D	K7	140	126
TENNIS 3D	DSK	198	178
TERROR MOLINOS	K7	114	103
TEXTOMAT	DSK	450	405
THE COVENANT	K7	87	78
THE HORBIT	K7	165	149
THE ILLUSTRATOR	K7	255	230
THE QUILL	K7	190	171
THE QUILL	DSK	294	265
THE QUILL	K7	219	107
THEY SOLD A MILLION	K7	120	108
THEY SOLD A MILLION	DSK	157	141
THINK	K7	109	98
TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87
TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171
TRIPLE PACK	DSK	180	162
WARLORD	K7	99	89
WARRIOR	K7	143	129
WARRIOR	DSK	183	165
WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99
WHO DARES WINS	K7	96	86
WHO DARES WINS	DSK	178	160
WHO DARES WINS II	K7	95	86
WHO DARES WINS II	DSK	163	147
WINTER SPORTS	K7	124	112
WINTER SPORTS	DSK	155	140
WIZARD'S LAIR	K7	122	110
WIZARD'S LAIR	DSK	140	126
WORKING BACKWARDS	DSK	178	160
WORLD CUP FOOTBALL	K7	97	87
WORLD SERIE BASE BALL	K7	110	98
YIE AR KUNG FU	K7	105	95
YIE AR KUNG FU	DSK	155	140
ZAXXON	K7	121	109
ZEN	K7	206	185
ZORRO	K7	110	99

ATARI

	A	B	C
AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109
AMERICAN ROAD RACE	DSK	180	162
ARCHON	K7	145	131
ARCHON DSK	DSK	181	163
ATTACK MUTANT CAMELS	K7	96	86
AXIS ASSASSIN	K7	97	87
AXIS ASSASSIN	DSK	115	104
BALL BLAZER	DSK	182	164
BALL BLAZER	K7	121	109
BATTLE OF NORMANDY	DSK	282	263
BEACH HEAD	DSK	121	109
BEACH HEAD	K7	112	101
BLUE MAX	K7	112	101
BLUE MAX	DSK	125	112
BLUE MAX 2001	K7	121	109
BLUE MAX 2001	DSK	180	162
BOULDERDASH	K7	119	107
BOULDERDASH	DSK	162	146
BOULDERDASH II	K7	121	109
BOULDERDASH II	DSK	180	162
BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	121	109
BRUCE LEE	K7	140	126
BRUCE LEE	DSK	180	162
CHOP SUEY	K7	109	98
CHOP SUEY	DSK	157	141
CHOPLIFTER	DSK	225	203
COLOSSUS CHESS	K7	121	109
COLOSSUS CHESS	DSK	223	201
COMBAT LEADER	K7	170	153

	A	B	C
HACKER	K7	121	109
HACKER	DSK	180	162
HARD HAT MACK	K7	121	109
HARD HAT MACK	DSK	125	112
JUMP JET	K7	114	103
JUMP JET	DSK	146	134
KARATEKA	DSK	380	342
KENNEDY APPROACH	K7	170	153
KENNEDY APPROACH	DSK	190	171
KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	330	297
KORONIS RIFT	DSK	173	156
LODE RUNNER	DSK	427	384
MEDIATOR	K7	109	98
MEDIATOR	DSK	155	140
MERCENARY	K7	121	109
MERCENARY	DSK	157	141
MIG ALLEY ACE	K7	121	109
MIG ALLEY ACE	DSK	175	158
MINER 2049er	K7	168	151
MOON SHUTTLE	K7	74	67
MOON SHUTTLE	DSK	104	94
NATO COMMANDER	K7	112	101
ONE ON ONE	K7	121	109
ONE ON ONE	DSK	157	141
PAC MAN	K7	112	101
PAC MAN	DSK	170	153
PITFALL II	K7	112	101
POLE POSITION	K7	121	109
POLE POSITION	DSK	170	153
PRINT SHOP	DSK	454	409
REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	157	141
RED MOON	K7	124	112
RESCUE ON FRONTALUS	K7	121	109
RESCUE ON FRONTALUS	DSK	183	167
RIVER RAID	K7	125	112
ROAD RACE	K7	147	132
SMASH HITS 1	K7	182	166
SMASH HITS 2	K7	182	166
SMASH HITS 3	K7	178	160
SMASH HITS 4	K7	121	109
SMASH HITS 4	DSK	157	141
SOCCER	CAR	163	147
SOLO FLIGHT	K7	190	171
SOLO FLIGHT	DSK	210	189
SPACE SHUTTLE	K7	129	116
SPIDERMAN	K7	101	91
SPIDERMAN	DSK	107	96
SPITFIRE ACE	K7	121	109
SPY HUNTER	K7	121	109
SPY HUNTER	DSK	170	153
SPY VS SPY	K7	121	109
SPY VS SPY	DSK	162	146
SPY VS SPY 2	K7	119	107
SPY VS SPY 2	DSK	171	153
STEVE DAVIS SNOOKER	K7	112	101
STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	125	112
STRIP POKER	K7	121	109
STRIP POKER	DSK	157	141
SUMMERGAMES II	DSK	262	236
SUPER ZAXXON	K7	113	102
SUPER ZAXXON	DSK	170	153
TAPPER	K7	112	101
TAPPER	DSK	170	153
ULTIMA III	DSK	210	189
UP AND DOWN	K7	112	101
UP AND DOWN	DSK	170	153
ZORRO	K7	112	101
ZORRO	DSK	170	153

ATARI ST

	A	B	C
M-DISK RAM DISK	DSK	157	141
CALENDAR	DSK	245	

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

MSX

A B C

OPERATION WHIRLWIND	DSK	160	144	106
OUTLAWS	K7	112	101	78
PARADOX	K7	100	90	58
PARADOX II	DSK	132	119	91
PASTFINDER	DSK	350	315	221
PASTFINDER II	K7	99	89	72
PASTFINDER III	DSK	145	131	104
PINBALL CONSTRUCTION	K7	180	162	109
PINBALL CONSTRUCTION II	DSK	182	169	127
PING PONG	K7	112	101	82
PITSTOP II	K7	110	99	77
PITSTOP III	DSK	145	130	101
POLE POSITION	K7	112	101	78
POOYAN	DSK	250	225	90
PSY WARRIOR	K7	100	90	70
PSYTRON	K7	96	87	67
RACING DESTRUCTION SET	K7	152	141	110
RACING DESTRUCTION SET II	DSK	182	164	127
RAID ON BUNGELAY BAY	K7	121	109	84
RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	78
RAID OVER MOSCOU II	DSK	157	141	110
RAMBO	K7	97	89	69
RAMBO II	DSK	132	119	91
REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	121	109	84
REALM OF IMPOSSIBILITY II	DSK	160	144	100
RED ARROW	K7	109	96	76
RED MOON	K7	85	76	59
RESCUE OF FRACTALUS	K7	130	117	82
RESCUE ON FRACTALUS II	DSK	144	130	103
REVS	K7	175	158	126
REVS II	DSK	215	194	145
RIVER RAID	K7	106	95	77
RIVER RAID II	DSK	150	136	106
ROAD RACE	K7	114	103	78
ROAD RACE II	DSK	153	138	110
ROBIN OF THE WOOD	K7	114	103	80
ROCK'N WRESTLE	K7	120	108	83
ROCK'N WRESTLE II	DSK	155	139	106
ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	69
ROCKY HORROR SHOW II	DSK	134	121	91
RUPPERT	K7	96	87	67
SABRE WULF	K7	112	101	78
SABRE WULF II	DSK	155	139	106
SCARABEUS	K7	120	108	83
SCARABEUS II	DSK	145	131	105
SCHIZOPHRENIA	K7	96	87	64
SCRABBLE	K7	140	126	100
SCUBA DIVE	K7	80	72	40
SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	182	167	127
SHADOW FIRE	K7	124	112	77
SHADOW FIRE II	DSK	173	156	117
SHERLOCK HOLMES	K7	160	144	117
SKYFOX	K7	120	108	83
SKYFOX II	DSK	157	141	110
SLAPSHOT	K7	97	87	69
SOLO FLIGHT	K7	180	144	117
SORCERY	K7	109	96	80
SPACE DOUBT	K7	97	87	62
SPACE PILOT II	K7	89	80	63
SPACE PILOT II II	DSK	127	114	88
SPACE SHUTTLE	K7	116	104	72
SPACE SHUTTLE II	DSK	250	225	145
SPEED KING	K7	107	96	66
SPEED KING II	DSK	137	123	94
SPELUNKER	K7	121	109	84
SPELUNKER II	DSK	131	121	96
SPLITFIRE 40	K7	121	109	84
SPLITFIRE ACE	K7	112	101	78
SLAPSHOT II	DSK	140	126	96
SPY HUNTER	K7	112	101	78
SPY HUNTER II	DSK	150	135	110
SPY VS SPY	K7	112	101	78
SPY VS SPY II	DSK	145	130	101
SPY VS SPY III	K7	121	109	84
SPY VS SPY IV	DSK	145	130	101
SPY'S DEMISE	K7	112	101	78
SPY'S DEMISE II	DSK	170	153	115
STAFF OF KARNATH	K7	112	101	78
STAR LEAGUE BASEBALL	K7	130	117	85
STARION	DSK	152	137	103
STARION II	K7	111	100	77
STEALTH	K7	121	109	84
STEALTH II	DSK	150	135	110
STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	67
STRIP POKER	K7	112	101	78
SUMMERSGAMES	K7	115	104	88
SUMMERSGAMES II	DSK	180	162	128
SUMMERSGAMES III	DSK	180	162	128
SUPER SILVER PACK	K7	142	127	90
SUPERPIPELINE II	K7	99	89	63
SUPERZAXXON	K7	110	99	71
SUPERZAXXON II	DSK	170	153	115
TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	81	73	52
TALES OF ARABIAN NIGHT II	DSK	150	135	90
TAPPER	K7	112	101	78

SUPPORTS
DSK
K7
CAR
S

DISQUETTE
CASSETTE
CARTOUCHE
SOFTCARD

TAPPER	K7	112	101	78
TAPPER II	DSK	170	153	115
TERROR MOLINOS	K7	101	91	70
THE HOBBIT	K7	167	150	98
THE HOBBIT II	DSK	167	150	113
THE MUSIC STUDIO	K7	129	116	94
THE MUSIC STUDIO II	DSK	239	215	144
THEATRE EUROPE	K7	127	114	88
THEY A SOLD MILLION	K7	110	99	71
THEY SOLD A MILLION II	DSK	155	140	106
THING ON THE SPRING	K7	96	87	67
THING ON THE SPRING II	DSK	120	108	84
TIR NA NOG	K7	114	103	80
TORNADO LOW LEVEL	K7	83	75	53
TOURNAMENT TENNIS	DSK	198	178	120
TOY BIZARRE	DSK	250	225	145
TRIVIA	K7	99	89	70
TRIVIA II	DSK	111	100	77
ULTIMA III	DSK	170	153	115
UNDERWURLDE	K7	120	108	83
UNDERWURLDE II	DSK	155	139	106
UP AND DOWN	K7	112	101	78
URIDIUM	K7	105	95	74
URIDIUM II	DSK	150	135	95
VIRGULE	K7	350	315	244
VIRGULE SENIOR	DSK	750	675	499
WAY OF EXPLODING FIST	K7	100	90	68
WAY OF EXPLODING FIST II	DSK	170	153	115
WHIRLWIND	K7	120	108	83
WHO DARES WINS II	K7	97	87	67
WHO DARES WINS II II	DSK	163	147	100
WILD RIDE	K7	85	76	59
WILD WEST	K7	121	109	83
WILD WEST II	DSK	157	141	110
WINNIE THE POOH	DSK	150	135	95
WINTERGAMES	K7	110	99	71
WINTERGAMES II	DSK	185	167	141
WIZARD	K7	121	109	83
WIZARD II	DSK	157	141	110
WIZARDRY	K7	121	109	83
WIZARDRY II	DSK	150	135	95
WIZARDS LAIR	K7	120	108	80
WIZARDS LAIR II	K7	95	87	67
WORLD SERIES BASEBALL	DSK	960	855	648
XPER	K7	106	96	71
YIE AR KUNG FU	K7	145	131	76
Z	DSK	150	135	90
ZAXXON	K7	100	90	40
ZENJI	K7	100	90	40
ZORK I	DSK	100	90	85
ZORK II	DSK	100	90	85
ZORK III	DSK	100	90	85
ZORRO	K7	106	95	74
ZORRO II	DSK	170	153	115

A VIEW TO A KILL	K7	130	117	81
ADAPTATEUR SOFTCARD	S	99	89	69
ALIEN 8	K7	121	109	78
ALPHA SQUADRON	CAR	248	233	148
ANTARCTIC ADVENTURE	CAR	199	179	149
ATHLETIC	CAR	199	179	149
BACKGAMMON SOFTCARD	S	199	179	131
BARNSTORMER SOFTCARD	S	199	179	131
BATTLE OF MIDWAY	K7	114	103	86
BEAMRIDER	K7	157	141	96
BINARY LAND	K7	96	86	66
BLAGGER	K7	81	73	52
BOARD GAMES 1	K7	124	112	85
BOARDGELLO	K7	84	58	43
BOOGABOO	K7	89	80	55
BOULDER DASH	K7	110	99	66
BRIAN JACK SUPERSTAR	K7	119	77	85
BUCK ROGERS	K7	119	77	85
BUTAMARU	CAR	199	179	129
BUZZ OFF	K7	89	80	70
CALCUL	CAR	240	216	180
CHACK'N POP SOFTCARD	S	159	143	107
CHACK'N POP	K7	114	103	71
CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91
CHOPFLIFTER	CAR	248	223	148
CHORD O SOFTCARD	S	159	143	107
CIRCUS CHARLIE	CAR	199	179	149
CLASSIC ADVENTURE	K7	78	70	62
COMIC BAKERY	CAR	199	179	149
COMPUTER HITS 6	K7	78	68	59
CONTRACT BRIDGE	K7	112	109	85
CRAZY GOLF	K7	87	76	69
DECATHLON	K7	107	96	83
DOG FIGHTER	K7	84	58	52
E.I.	CAR	198	178	120
EDDY II	CAR	290	261	217
ELUDON	K7	114	103	71
ERIC AND THE FLOATERS	K7	88	61	55
FLIGHT DECK	K7	185	148	130
FLIGHT PATH 737	K7	109	98	76
FLIGHT PATH ANIROG	K7	97	87	62
FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71
GALAXIA	K7	84	58	43
GESTE D'ARTILLAC	K7	289	260	207
GHOSTBUSTER	K7	147	132	90
GRAPHIC TRACKBALL CAT	CAR	550	495	440
H.E.R.O	K7	147	132	90
HARVEY SMITH SHOWJUMPING	K7	97	87	68
HEAVY BOXING	CAR	199	179	129
HOLE IN ONE	CAR	240	216	180
HUNCHBACK	K7	81	73	52
HUSTLER	K7	84	58	43
HYPER SPORT I	CAR	199	179	149
HYPER SPORT II	CAR	199	179	149
ILLUSIONS	K7	145	131	109
JET BOMBER	K7	145	131	110
JET SET WILLY	K7	84	58	43
JET SET WILLY II	K7	97	87	65
JUMP JET	K7	114	103	71
KING VALLEY	CAR	240	216	181
KNIGHT LORE	K7	121	109	78
LIGHT JONES	K7	101	91	72
LE MANS	K7	114	103	71
LE MANS SOFTCARD	K7	249	224	161
LODE RUNNER	CAR	248	223	148
MACADAM BUMPER	K7	178	160	128
MANDRAGORE	K7	250	225	172
MANIC MINER	K7	91	82	58
MASTER OF THE LAMP	K7	120	108	83
MAZE MAX	K7	120	108	84
MISTER CHING	CAR	199	179	129
MONITEUR ODIN	K7	297	267	196
MONKEY ACADEMY	CAR	199	179	149
MOPRANGER	CAR	290	261	217
MUE	K7	79	71	63
MUTANT MONTY	K7	234	211	170
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	121	109	80
NORTH SEA HELICOPTER	K7	106	95	82
OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	250	225	172
PASTFINDER	K7	107	96	83
PICTURE PUZZLE	CAR	199	179	129
PING PONG	CAR	240	216	180
PITFALL II	K7	107	96	83
PSYCHEDELIA	K7	88	61	48
PYRO-MAN	K7	145	131	109
RAID ON BUNGELAY BAY	CAR	251	228	150
RED MOON	K7	79	71	63
RETURN TO EDEN	K7	121	109	80
RIVER RAID	K7	99	89	63
ROAD FIGHTER	CAR	240	216	180
ROLLERBALL	CAR	240	216	174
SCION	CAR	248	223	148
SHARK HUNTER SOFTCARD	K7	199	179	131
SKY JAGUARD	CAR	240	216	180
SLAPSHOT	K7	107	96	68
SNOWBALL	K7	112	101	78
SORCERY	K7	115	104	80
SPACE ATTACK	CAR	199	179	129
SPACE TROUBLE	CAR	199	179	129
STAR SEEKER	K7	100	90	80
SUPER BILLARD	CAR	199	179	129
SUPER CHESS	K7	92	83	70
SUPER COBRA	CAR	199	179	149
SWEET ACORN SOFTCARD	K7	159	143	107
TAROT	K7	236	212	176
TENNIS	CAR	240	216	180
TEX	DSK	239	215	172
TEX II	DSK	265	239	183
THE HOBBIT	K7	140	126	107
THE WRECK	K7	114	103	71
THE WRECK SOFTCARD	S	279	251	180
TIME PILOT	CAR	199	179	149
TRACK AND FIELDS I	CAR	199	179	149
TRACK AND FIELDS II	CAR	199	179	149
XO7 COMMUNICATION	K7	337	303	235
XYZOLOG	K7	95	86	62
XYZOLOG SOFTCARD	S	159	143	107
YIE AR KUNG FU	CAR	240	216	180
ZAXXON	K7	1		

Suite de la page 15

le tout premier micro. Déjà, je ne l'avais destiné - et je ne l'ai implanté qu'en Europe. Le marché américain n'est pas du tout le même. Chacune de mes machines a été pensée pour le marché européen.

- Vous allez vraiment construire une usine à Berlin ?

- C'est probable. Je suis en pourparlers avec plusieurs villes, mais Berlin semble être celle qui sera choisie en dernier ressort.

- Et la console de jeu basée sur le 68000, c'est une rumeur ou pas ?

- Non, c'est en bonne voie. Mais elle sera destinée exclusivement au marché japonais.

- Japonais ? Pourquoi ?

- Parce que les Japonais sont comme ça : ils préfèrent les consoles où il suffit d'enficher une cartouche pour jouer. Chaque peuple a ses habitudes, son comportement.

- Nous n'en aurons pas une seule ?

- Si, quelques-unes, mais je ne forcerai pas dans ce sens. Ça ne se vendrait pas bien ici.

- Où en est votre procès avec Amiga ?

- Je n'ai pas de procès avec Amiga, mais avec Commodore !

- Comment ça ?

- Lorsque j'ai laissé tomber Commodore, je me suis dit que j'allais prendre ma retraite. Au bout de trois mois, je m'emmerdais ferme, alors j'ai monté une société qui s'appelait TTL, Tramiel Technology Limited. Là, j'ai demandé à Amiga (alors une société indépendante) de poursuivre des recherches sur un co-processeur dont j'avais eu l'idée. Et puis Warner m'a proposé de reprendre Atari - ce sont eux qui sont venu me chercher - et à ce moment-là, Commodore a racheté Amiga, emportant avec eux toutes les recherches et les brevets qu'ils avaient développés pour moi.

- D'où le procès. Et ça en est où ?

- Je ne peux pas en parler : le secret de l'instruction.

- Mais l'issue vous semble favorable ?

- Aucune importance. Le ST est sorti, ce n'est plus qu'une question de fric, c'est-à-dire sans importance."

ACTE III SCÈNE I : ON DÉAMBULE

Ok, conférence terminée, interview menée à bien, si on allait voir les logiciels, maintenant ? On est là pour ça, merde ! Andromeda présente son dernier bébé. Vous avez quelque part dans cet article une photo qui montre ce qu'il sait faire : à



partir d'une image créée par Néo ou tout autre utilitaire de dessin, il peut la déformer, la dupliquer, la tordre, l'enrouler autour d'une forme quelconque, la plaquer sur une sphère, la faire bouger, l'agrandir, la diminuer : un bijou. Le produit est déjà rapide, mais il n'est pas au point, il ira quatre fois plus vite dans la version finale. Ah bon ! Dans un coin, un grand type blond me saute sur le poil : il est Belge à n'en plus pouvoir et me raconte les possibilités de son soft d'animation à grands coups d'allei une fois. J'acquiesce

comme quoi effectivement, les masques d'écran, les objets multiples, c'est drôlement fort, ah, on peut mettre 16 couleurs dans chaque objet, et les animer, ben dites-donc, ça alors, je suis tout chamboulé, on peut même établir des priorités en cas de collision ? Stupéfiant. Et ça s'appelle comment ? Animateur ? Et c'est distribué chez qui ? C'est pas distribué, dis-donc. Justement, il est venu là pour chercher un éditeur, il croyait que j'en étais un. J'en suis pas, mais merci pour la démo.

Je suis attiré par des sonorités bizarres : oui, des programmes qui gèrent la prise midi ! Malheureusement, uniquement pour DX-7 et DX-9 (cherchez pas, c'est des synthés). Avec

coup de souris et le violon devient orgue. Le pied complet !), sélectionner certaines voies, le must absolu en musique pour l'instant. Loricels devait aussi présenter Loritel sur ST, mais c'est pas prêt. On attendra Loritel sur Thomson depuis octobre dernier). Sur le stand Antic, j'aperçois un logiciel que j'avais vu à Londres il y a trois semaines : CAD 3D. C'est celui qui permet de dessiner n'importe quoi en trois dimensions, avec éclairage paramétrable et calcul de faces cachées, couleur et noir et blanc, la Rolls du dessin en relief. Je vais pour faire une photo, mais malheureusement le stand est tenu par un espèce de charlot qui à chaque fois que je veux cliquer quelque part me saute sur le paletot en hurlant : "Cette option n'est pas disponible, cette option n'est pas disponible !". Malgré mes injonctions répétées ("mais enfin, je le connais mieux que vous, ce programme, quand même !") je n'arriverai pas à le convaincre de me laisser faire un dessin. Donc, pas de photo.

ACTE III SCÈNE II : LES MÊMES

Sur quoi on tombe, là ? Un écran minitel ? Sur ST ? Eh oui, un émulateur minitel, tout en couleurs (la version monochrome ne propose malheureusement pas de niveaux différents de gris, c'est tout noir ou tout blanc, dommage), des options dans tous les coins, terminal, serveur, filtrage de codes, etc. Prix prévu : 600 balles. Chérot. Il est vrai que l'équivalent sur Mac vaut... Bref, je vais pas me laisser obliger à mettre en marche votre poumon artificiel. Cher quand même. Mais beau. Faut ce qu'y faut.

Et juste à côté d'Emulcom (j'avais oublié de vous donner son nom), une boîte (une boîte, c'est pareil qu'une boîte, sauf qu'on ne sait pas ce qu'elle contient) qui se révèle après un examen attentif être une boîte (c'est-à-dire que j'ai compris ce qu'il y avait dedans). Hein ? Vous voulez savoir

LES AMIS D'A.M.I.E SONT NOS AMIS !!

11, bd Voltaire - 75011 Paris (M^o République) Tél. (1) 43.57.48.20

aussi ? C'est vrai, excusez-moi, j'oubliais que vous étiez là. C'est un émulateur MS/DOS. Prix non fixé, mais certainement pas donné, vous foutez ça au cul de votre bécanne et vous avez accès à tous les softs MS/DOS. Belle prouesse technique, inintéressante si on n'a pas l'intention d'utiliser les logiciels d'IBM. Hippo me décoit beaucoup. Déjà, leur backgammon a une sérieuse tendance à ne tirer que des doubles en fin de partie, ce qui est prodigieusement étonnant (mais en cliquant sur les dés avec le bouton de droite de la souris, on peut rejouer d'autres tirages, ça rééquilibre les forces, non mais, je vais pas me laisser faire par un programme imbécile, non ?), non seulement leur digitaliseur vidéo est pour le moins simpliste (en tout cas bien moins bon que celui de CIC), mais en plus leur échantillonneur est brumeux. Impossible de savoir si on peut le brancher sur la prise midi. Ce serait pourtant intéressant : vous enregistrez un son quelconque sur l'Atari à l'aide d'un micro (phone), disons le bruit d'une éponge mouillée contre un mur, vous branchez l'Atari à

un synthé et vous pouvez jouer d'un nouvel instrument que vous venez de créer : l'épongeon. Il vous reproduit ce bruit sur toutes les notes du clavier. Ça serait important de savoir, non ? Ben non, ils ne savent pas, désolé. Heureusement que j'ai la doc : ça n'est pas possible. En fait, ça se résume à un logiciel qui existe déjà sur Apple, Commodore, Oric...

ACTE IV SCÈNE I : ON S'EN VA

On voit d'autres trucs, en passant. Des langages, bien sûr, douze tonnes, des basic, des C, des Lisp, des Fortran, des Modula 2, des Pascal, des Gilbert, des Albert, et d'autres encore. Le premier qui ne développe pas est un con ! Des jeux aussi : Time bandits, qui est déjà tellement répandu en version pirate que la société d'édition a renoncé à le commercialiser avant d'avoir rajouté cinquante tableaux, The Pawn, un jeu d'aventure avec des graphismes à se taper la tête contre une casserole, Mom and me, un logiciel gentil, bref, il y en a dans tous les recoins. Démonstration réussie !

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 530 francs
6 mois : 230 francs 270 francs

Membres du Club, déduisez vous-mêmes les 10% soit :

Règlement joint : CCP Chèque bancaire



128 D Ordinateur 128 K portable avec 1571 intégré, clavier détachable type IBM, 100% compatible C 64 + CPM +	6 390 F 1 C 64 + 1 MONITEUR MONOCHROME 40/80 col. + 1 LECT. DISK + CADEAU 4 290 F Crédit : comptant 690 F + 12 mensualités 342,82 F
1571 MONITEUR COULEUR 1901 Haute résolution 40/80 colonnes avec câbles.	3 250 F MONITEUR COULEUR 1901 Haute résolution 40/80 col. compatible 128 avec câbles
1 C 128 + 1 LECT. CASSETTE + 5 JEUX + 1 MANETTE DE JEU	3 650 F Crédit : comptant 890 F + 12 mensualités 285,68 F
1 C 128 + 1 LECT. DISK + 4 JEUX + 1 MANETTE DE JEU	5 190 F Crédit : comptant 890 F + 12 mensualités 409,48 F
1 C 128 + 1 MONITEUR COUL + 1 LECT. CASSETTES + 1 MANETTE DE JEU + 5 JEUX	5 990 F Crédit : comptant 990 F + 12 mensualités 475,28 F
1 C 128 + 1 MONITEUR MONOCHROME 40/80 col. avec câble	4 290 F Crédit : comptant 690 F + 12 mensualités 342,82 F
MAGIC MOUSE	790 F
SOURIS 128	550 F

C 64 l'ordinateur aux 7 000 programmes

C 64 Pal	1 990 F
LECTEUR DISK 1541	1 790 F
IMPRIMANTE MPS 801	1 390 F
INTERFACE IMPRIMANTE PARALLELE	
MONITEUR MONOCHROME 40/80 colonnes pour C128	1 150 F
MONITEUR COULEUR 36 cm	2 590 F
MONITEUR MONOCHROME	890 F
SOURIS + SOFT C/D	790 F
CRAYON OPTIQUE	450 F
CAPOTS DE PROTECTION	120 F
MODEM DIGITELEC AGREE PTT	
COMPATIBLE MINITEL	1 490 F
MODEM DIGITELEC +	1 990 F
MODEM DIGITELEC 2100 (intelligent)	2 990 F

Imprimante STAR SG 10 C compatible Commodore NLQ
SUPER PROMO
Tous les jeux Commodore disponibles

UTILITAIRES

FAST LOAD EPYX - K	289 F
TURBO 10 - K	280 F
TURBO 30 - K	380 F
TURBO 50 - K	580 F
CASSETTE D'ALIGNEMENT	110 F
DATABASE - C	195 F
DATAMAT - D	350 F
TEXTOMAT - D	350 F
VIRGULE - C	350 F
PAINTPIC - C	195 F
TOOL 64 - K	640 F
EXTRA TOOL 64 - C	350 F
FORTH 64 - K	350 F
MASTER 64 - D	700 F
PAPER CLIP - D	1 200 F
L. BASIC (Bas. étendu) - D	695 F
PROFIMAT - D	350 F
BASIC 64 (compilateur) - D	350 F
SUPERBASE - D	1 190 F
PASCAL 64 - D	350 F
VIRGULE SENIOR - D	750 F

LES DERNIERS HITS...

3 D FIGHT - C/D	140/240 F
3 D VOICE CHESS C/D	130 F/155 F
SEME AXE C/D	185 F/199 F
AFFAIRE VERA CRUZ - C/D	155/185 F
A VIEW TO A KILL - C/D	115/155 F
AMELIE MINUIT - C/D	119 F/185 F
BAD MAX - C/D	170/190 F
BALLE DE MATCH - C/D	115 F/175 F
BATTLE OF BRITAIN - C/D	115 F/190 F
BRUCE LEE - C/D	99 F/155 F
CAULDRON - C/D	89 F/145 F
DAMBUSTERS - C	115 F
DECATHLON - C	89 F
EMPIRE - C/D	210 F/290 F
EXPLODING FIST - C	99 F
FIGHTER PILOT - C/D	89 F/139 F
FIGHTING WARRIOR - C/D	89 F/199 F
FOOT - C/D	175 F/195 F
GREMLINS - C/D	99 F/155 F
HACKER - C/D	99 F/155 F
HIGHWAY ENCOUNTER - C/D	89 F/139 F
INFERNAL RUNNER - C	140 F
JUMP JET - C/D	99 F/139 F
LA GESTE D'ARTILLAC - C	240 F
MACADAM BUMPER - C/D	135 F/199 F
MANDRAGORE - C/D	235 F/250 F
MATCH DAY - C	99 F
METRO 2018 - C/D	170 F/190 F
ORPHEE - D	295 F
PING PONG - C	89 F
RAMBO - C	89 F
RAID OVER MOSCOW - C/D	99 F/145 F
RALLY II - C/D	160 F/200 F
ROCKY HORROR SHOW - C/D	89 F/129 F
SCRABBLE - C/D	240 F/300 F
SKYFOX - C	115 F
SORCERY - C/D	99 F/145 F
SPY VS SPY II - C/D	105 F/155 F
TENNIS 3 D - C/D	140/190 F
THESAURUS - C/D	185/199 F
THEY SOLD A MILLION - C/D	110/185 F
WARRIOR - C/D	130 F/195 F
WHO DARES WIN II - C/D	85/135 F
YIE AR KUNG FU - C/D	99 F/155 F
ZORRO - C	99 F

Amstrad

CADEAU! Pour l'achat d'un AMSTRAD 6 ou 9 + 1 manette de jeu gratuits.

AMSTRAD CPC 6128 128 K
4 490 F
CREDIT : comptant 890 F + 12 mens. 342,82 F

CPC 6128 monochrome
5 990 F
CREDIT : comptant 990 F + 12 mens. 475,28 F

CPC 6128 couleur
2 690 F
CREDIT : comptant 490 F + 12 mensualités 209,50 F

CPC 464 monochrome
3 990 F
CREDIT : comptant 590 F + 12 mensualités 323,78 F

Imprimante DMP 2000 2 290 F
Lect. disk + Contrôleur 1 990 F
Adaptateur péritel 390 F
Crayon optique 290 F
Adaptateur 2 joysticks 220 F
Synthétiseur vocal français 490 F
Câble imprimante parallèle 150 F
Disquette 3 pouces N.C.

NOUVEAU!
GRAPH PAD 910 F
DIGITALISEUR D'IMAGES 1 800 F
POWER CARTRIDGE 490 F
Utilitaire extrêmement puissant. Accéléré de 5 à 10 fois cassettes et disquettes. Interface imprimante. Back-up cassettes et disquettes.

Atari

130 XE + Lect. disk 1050	2 990 F
Magnéto-cassette	450 F
Atari text	890 F
Gestion familiale	120 F
Visicalc - tableur	890 F
Macro-assembleur	450 F

ATARI 130 XE 5 190 F
+ lect. disk 1050
moniteur couleur 36 cm péritel
comptant 990 F + 12 mens. de 400 F

ATARI 130 XE 3 650 F
+ lect. disk 1050 + moniteur monochr.
comptant 750 F + 12 mens. de 277 F



520 STF 5 990 F
Unité centrale 512 K clavier azerty et lecteur 360 K intégré, équipé d'un cordon Péritel pour brancher sur votre télévision ou moniteur couleur.
Livré avec Logo - Basic. Néochrome et traitement de texte.
Notices en français.
Moniteur monochrome HR 1 990 F
Moniteur couleur HR 3 990 F

1040 STF 9 990 F
Unité centrale 1024 K, un lecteur disk 3 1/2 p. intégré 720 K double face avec moniteur monochrome haute résolution 640 x 400.
AVEC moniteur couleur
Lecteur disk SF 354 - 360 K
Disk dur - 10 Mega. Nous consulter.
Pack First Word (traitement de texte), DB Master (fichier), K Spread (tableur)
CANON PW 1080, NLQ 160 cps, friction - traction, compatible Epson
Digitaliseur d'images

JEUX
Brattacas : superbe jeu d'aventure avec manette 390 F
Sundog :
Aventure dans l'espace 490 F
Ultima II : Jeu de rôle 590 F
King Quest II : Aventure 590 F
Mindsadow : Aventure 490 F
Hacker 390 F
Transylvania 390 F
Borowed Time 490 F
Grimson Crown 390 F
et toute la gamme Infocom

LOGICIELS UTILITAIRES

VIP professionnel : logiciel intégré équivalent Lotus 1-2-3 1 890 F
Zoomracks : logiciel intégré 990 F
Hipposack : gestion fichiers 690 F
K Spread : tableur 490 F
Metacomco : macro-assembleur 920 F
GST - Macro-assembleur 590 F
K. Seka - assembleur 490 F
GST Compilateur C 690 F
Modula 2, donne accès au GEM 1 450 F
Forth ST 450 F
Pascal N.C.
Degas 390 F
Typesetter ST 390 F
etc...

BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy
75005 PARIS
Je, soussigné, M.

Prénom : _____
Adresse : _____
Tel. : _____
marque du matériel : _____
commande le matériel suivant : _____
pour la somme totale de : _____
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque mandat carte bleue
N° CB _____ Validité : _____
Signature : _____ Date : _____

carte bleue
GB
DEMANDE DE CREDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel : _____
Montant de la commande : _____
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : _____
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ccp mandat-lettre
Signature : _____ Date : _____
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

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

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

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

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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



PRIX D'A.M.I.E

AMSTRAD	
CPC 464 Mono	2680 F
CPC 464 Couleur	3980 F
CPC 6128 Mono	4480 F
CPC 6128 Couleur	5980 F
PCW 8256	nous consulter
SUPER PROMO	
CPC 6128 Mono + adaptateur couleur	4730 F
COMMODORE	
C 64 + Lecteur K7	1990 F
C 64 + Lect. Disq.	3250 F
C 128 + Lect. Disq. 1570	5500 F
C 128 D + Moniteur Mono	7300 F
C 128 D + Moniteur 1901	9900 F
PROMO ETUDIANT	
PC 10	12800 F
SUPER PROMO	
C 64 + Lect. Disq. + Moniteur Couleur	5250 F

LA BOUTIQUE A.M.I.E
11, bd Voltaire - 75011 Paris (M^o République) Tél. (1) 43.57.48.20



Directeur de la Publication
rédacteur en chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benoite PICAUD
Rédacteur en Chef Adjoint
Michel DESANGES
Rédaction
Michaël THEVENET
Laurent BERNAT
Secrétaire
Martine CHEVALIER
Maquette
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO
Dessins
CARALI
Editeur
SHIFT Editions
24 rue Baron
75017 PARIS
Tel : (1) 42 63 49 94
Distribution NMPP
Publicité
Véronique CARRARA
5 rue de la Baume
75008 PARIS
Tel : (1) 45 63 01 02
Tlx : 641866F
Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie
DULAC et JARDIN S.A.
Evreux

LILLE
CHEZ : TERACOM-INELCOM

COMMODORE

MATERIELS + LOGICIELS
+ RADIO-AMATEUR + CB
VENTES - REPARATIONS
CIBOR BOUTIQUE - Tél. : 20.54.83.09
12, rue de la Piquerie - 59800 LILLE

CRISTAL CASTLE

Pour maintenir votre roi bien aimé sur son trône convoité, risquez votre vie sur les ramparts du mystérieux château d'IGOR, à la recherche d'un précieux cristal.

Dominique et Nicolas VERJOT

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier, qui contient la recherche, charge et lance automatiquement le programme principal. Les règles sont incluses.

Le justicier!



EAU SECOURS!
TENEZ BON! J'ARRIVE DANS TROIS HEURES!

AMSTRAD



LE TEMPS PAXE, LES REGLES RESTENT.



SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoy.

LISTING 1

```

10 REM *****
40 REM * CRISTAL
60 REM * PAR VERJOT D & N *
90 REM *****
100 REM ** 1 ER PAGE DE PRESENTATI
ON **
110 MODE 0:SPEED INK 50,50:INK 0,0
:INK 1,1:INK 2,24:INK 3,6:INK 4,7:
INK 5,8:INK 6,3:INK 7,26:INK 8,15:
INK 9,18:INK 10,10:INK 11,11:INK 1
2,16:INK 13,24,3:INK 14,3,24:INK 1
5,2:PAPER 0:PEN 15:BORDER 0:CLS
120 SYMBOL AFTER 165
130 SYMBOL 165,15,63,63,103,195,19
5,195,231
140 SYMBOL 166,248,252,252,230,195
,195,195,231
150 SYMBOL 167,255,254,254,95,101,
50,31,15
160 SYMBOL 168,255,127,127,253,42,
86,252,248
170 SYMBOL 170,28,62,46,110,238,12
6,62,28
180 SYMBOL 172,62,73,73,73,127,119
,62,42
190 SYMBOL 173,126,255,165,215,231
,243,235,126
200 SYMBOL 174,56,125,226,193,192,
192,192,192
210 SYMBOL 175,192,192,192,192,193
,194,125,56
220 SYMBOL 176,124,66,65,65,65,65,
126,68
230 SYMBOL 177,72,68,66,66,66,66,1
30,130
240 SYMBOL 178,4,56,80,16,16,16,16
,16
250 SYMBOL 179,16,16,16,16,16,80,1
80,24
260 SYMBOL 180,29,50,97,96,96,48,2
4,12
270 SYMBOL 181,4,2,3,131,67,99,182
,28
280 SYMBOL 182,16,16,16,16,16,16,1
6,32
290 SYMBOL 183,24,36,36,66,66,66,6
6,126
300 SYMBOL 184,126,66,66,66,66,66,
66,129
310 SYMBOL 185,128,64,96,96,96,96,
96,96
320 SYMBOL 186,96,96,96,96,96,99,2
54,124
330 SYMBOL 187,128,66,126,98,96,96
,100,124
340 SYMBOL 188,124,100,96,96,96,12
6,130
350 SYMBOL 193,56,68,130,130,130,1
31,128,128
360 SYMBOL 194,28,34,65,65,65,193,
1,1
370 SYMBOL 195,128,128,131,130,130
,130,68,56
380 SYMBOL 196,1,1,193,65,65,65,34
,28
390 SYMBOL 197,62,65,129,158,160,1
60,184,132
400 SYMBOL 198,132,184,160,160,158
,129,65,62
410 SYMBOL 199,60,66,153,149,149,1
53,130,132
420 SYMBOL 200,130,185,165,165,165
,185,66,60
430 SYMBOL 201,248,132,130,178,170
,170,170,170
440 SYMBOL 202,170,170,170,178,130
,132,248
450 SYMBOL 203,60,66,153,165,165,1
65,165,165
460 SYMBOL 204,165,165,165,165,165
,153,66,60
470 SYMBOL 205,62,65,129,158,160,1
60,160,166
480 SYMBOL 206,169,165,165,165,153
,129,66,60
490 SYMBOL 207,24,36,66,66,66,66,3
6,24
500 SYMBOL 208,24,36,66,66,66,66,6
6,66
510 SYMBOL 209,66,66,66,66,66,66,3
6,24
520 SYMBOL 210,62,65,129,158,160,1
60,160,160
530 SYMBOL 211,160,160,160,160,158
,129,65,62
540 SYMBOL 212,64,160,160,160,160,
160,160,160
550 INK 11,24,18:LOCATE 5,20:PEN 1
1:PRINT CHR$(193)+CHR$(194)+CHR$(1
97)+CHR$(199)+CHR$(201)+CHR$(203)+
CHR$(205)+CHR$(208)+CHR$(210)+CHR$
(208)+CHR$(197)+CHR$(212);

```

```

560 INK 4,18,24:LOCATE 5,21:PEN 4:
PRINT CHR$(195)+CHR$(196)+CHR$(198
)+CHR$(200)+CHR$(202)+CHR$(204)+CH
R$(206)+CHR$(209)+CHR$(211)+CHR$(2
09)+CHR$(198)+CHR$(211);
570 LOCATE 12,19:PEN 11:PRINT CHR$
(207);:LOCATE 14,19:PRINT CHR$(207
);
580 PEN 7:LOCATE 1,2:PRINT CHR$(16
5)+CHR$(166);:LOCATE 19,2:PRINT CH
R$(165)+CHR$(166);:LOCATE 1,3:PRIN
T CHR$(167)+CHR$(168);:LOCATE 19,3
:PRINT CHR$(167)+CHR$(168);
590 LOCATE 4,2:FOR D=1 TO 14:READ
A:PEN 13:PRINT CHR$(A);:NEXT D:LOC
ATE 4,3:FOR C=1 TO 14:READ B:PEN 1
4:PRINT CHR$(B);:NEXT C
600 DATA 174,176,178,180,178,183,1
85,32,174,183,180,178,185,187,175,
177,179,181,182,184,186,32,175,184
,181,182,186,188
610 SYMBOL 189,114,253,250,253,250
,253,250,117
620 SYMBOL 190,0,68,186,124,40,124
,238,68
630 SYMBOL 191,0,0,132,254,132,0,0
,0
640 SYMBOL 192,30,26,26,18,30,12,1
2,28
650 FOR R=4 TO 18 STEP 6:FOR E=2 T
O 18 STEP 5:PEN 2:LOCATE R,17:PRIN
T CHR$(189);:LOCATE E,14:PEN 7:PRIN
T CHR$(191);:PEN 9:LOCATE E,10:PE
N 12:LOCATE 13,16:PRINT CHR$(170);
:PEN 15:LOCATE 13,17:PRINT CHR$(19
2);
660 NEXT :NEXT
670 PEN 5:FOR J=1 TO 50:T$="" VERJO
T D & N ET HEBDOGICIEL VOUS PRESEN
TENT: :LOCATE 1,7:CALL @BD19:PEN
5:PRINT MID$(T$,J,20);:LOCATE 1,8:
PEN 3:PRINT MID$(R$,J,20);:FOR T=1
TO 300:NEXT T:NEXT J
680 PEN 12:LOCATE 7,24:PRINT "LEOU
CHEJ":CALL @BB06
690 REM ** 2 EME PAGE DE PRESENTAT
ION *
700 RESTORE 700:BORDER 4:INK 0,0:S
PEED INK 10,10:FOR I=1 TO 15:READ
C:INK I,C:NEXT I:DATA 6,2,23,18,24
,12,9,26,9,10,11,12,13,14,15
710 MODE 0:INK 1,0:PAPER 4:CLS:WIN
DOW 1,20,1,11:PAPER 3:CLS:WINDOW 1
,20,1,25:PAPER 4
720 FOR I=202 TO 270 STEP 2:MOVE 1
88,I:DRAW 265,0,6:NEXT I
730 FOR I=272 TO 278 STEP 2:MOVE 1
88,I:DRAW 19,0:MOVE 21,0:DRAW 1
9,0:MOVE 147,0:DRAW 13,0:MOVE 2
1,0:DRAW 19,0:NEXT I
740 FOR I=272 TO 280 STEP 2:MOVE 2
68,I:DRAW 107,0:NEXT I
750 FOR I=282 TO 314 STEP 2:MOVE 2
76,I:DRAW 91,0:NEXT I
760 FOR I=316 TO 320 STEP 2:MOVE 2
76,I:DRAW 7,0:MOVE 13,0:DRAW 7,0
:MOVE 13,0:DRAW 11,0:MOVE 13,0
:DRAW 7,0:MOVE 13,0:DRAW 7,0:NE
XT I
770 S1=2:RESTORE 850:I=1:GOSUB 910
780 MOVE 100,0:DRAW 300,200:MOVE 3
40,200:DRAW 540,0
790 S1=1:X=280:Y=230:GOSUB 990
800 S1=1.5:X=250:Y=220:GOSUB 990
810 S1=2.4:X=210:Y=205:GOSUB 990
820 S1=3.3:X=152:Y=180:GOSUB 990
830 S1=4.4:X=80:Y=140:GOSUB 990
840 PAPER 3:PEN 8
850 DATA 1,1,1,3,-68,0,3,0,40,3,12
,0,3,0,-5,3,8,0,3,0,3,12,0,3,0,-
5,3,8,0,3,0,5,3,12,0,3,0,-5,3,8,0
,3,0,10,3,16,0,3,0,-10,3,8,0,3,0,5,
3,12,0,3,0,-5,3,8,0,3,0,5,3,12,0,3
,0,-5,3,8,0,3,0,5,3,12,0,3,0,-40,3
,-68,0
860 DATA 1,-24,40,3,0,20,3,6,0,3,0
,-3,3,4,0,3,0,3,3,6,0,3,0,-3,3,4,0
,3,0,3,3,8,0,3,0,-3,3,4,0,3,0,3,3,
6,0,3,0,-3,3,4,0,3,0,3,3,6,0,3,0,-
20,1,-36,-40,3,0,16,3,12,6,3,12,-6
,3,0,-16,1,-4,0,3,0,15,3,-8,4,3,-8
,-4,3,0,-15
870 DATA 1,0,12,3,16,0,1,0,2,3,-16
,0,1,4,2,3,8,0,3,0,-5,1,-4,0,3,0,7
,1,-4,-2,3,0,-5,1,-46,10,3,2,1,3,4
,0,3,0,5,3,2,1,3,2,-1,3,0,-5,3,4,0
,3,2,-1,3,-2,-1,3,-4,0,3,0,-5,3,-2
,1,3,-2,1,3,0,5,3,-4,0,3,-2,1
880 DATA 1,84,0,3,2,1,3,4,0,3,0,5,
3,2,1,3,2,-1,3,0,-5,3,4,0,3,2,-1,3
,-2,-1,3,-4,0,3,0,-5,3,-2,-1,3,-2,
1,3,0,5,3,-4,0,3,-2,1,0,0,0
890 PEN 1:GOTO 1000
900 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,
6:INK 2,18:PAPER 1:PEN 0
910 MOVE 319,199

```

```

920 READ A,B,C:IF A=0 THEN RETURN
930 B1=B!S1:C1=C!S1
940 ON A GOTO 950,960,970,980
950 MOVE B1,C1:GOTO 920
960 DRAW B1,C1:GOTO 920
970 DRAW B1,C1:GOTO 920
980 MOVE B1,C1:GOTO 920
990 INK 8,6:PAPER 6:LOCATE 9,10:PE
N 8:PRINT CHR$(173);:LOCATE 12,10:
PRINT CHR$(173);
1000 PEN 2:INK 3,2:PAPER 4:LOCATE
1,14:PRINT "UN FORMIDABLE JEU D'";
:LOCATE 1,16:PEN 1:PRINT "AVENTURE
DONT VOUS";:PEN 8:LOCATE 1,18:PRI
NT "ETES LE HEROS ";:INK 10,16:P
EN 10:PRINT CHR$(32)+CHR$(170)+CHR
$(32);:LOCATE 17,19:PEN 2:PRINT CH
R$(32);
1010 PRINT CHR$(192)+CHR$(32);:PAP
ER 4:INK 11,6,2:PEN 11:LOCATE 1,21
:PRINT " PATIENTER S.V.P.";:LOCA
TE 1,22:PRINT " CHARGEMENT EN COUR
S";
1020 SPEED INK 50,50:PAPER 1:INK 1
2,24,3:INK 13,3,24:PEN 12:LOCATE 4
,24:FOR U=1 TO 14:READ V:PRINT CHR
$(V);:NEXT U:PEN 13:LOCATE 4,25:FO
R T=1 TO 14:READ N:PRINT CHR$(N);:
NEXT T
1030 DATA 174,176,178,180,178,183,
185,32,174,183,180,178,185,187,175
,177,179,181,182,184,186,32,175,18
4,181,182,186,188
1040 FOR A=1 TO 360:DEG:ORIGIN 40,
350:DRAW 50*COS(A),30*SIN(A),5:NEX
T
1050 FOR T=1 TO 360:INK 14,26:ORIG
IN 500,350:DRAW 50*COS(T),10*SIN(T
),14:NEXT:FOR I=1 TO 360:ORIGIN 55
0,355:DRAW 50*COS(I),10*SIN(I),14:
NEXT:FOR U=1 TO 360:ORIGIN 350,350
:DRAW 50*COS(U),10*SIN(U),14:NEXT
U:FOR G=1 TO 360:ORIGIN 300,355
1060 DRAW 50*COS(G),10*SIN(G),14:N
EXT G
1070 BORDER 4,6:RUN "1"

```

```

320 SYMBOL 179,16,16,16,16,16,80,1
80,24
330 SYMBOL 180,29,50,97,96,96,48,2
4,12
340 SYMBOL 181,4,2,3,131,67,99,182
,28
350 SYMBOL 182,16,16,16,16,16,16,1
6,32
360 SYMBOL 183,24,36,36,66,66,66,6
6,126
370 SYMBOL 184,126,66,66,66,66,66,
66,129
380 SYMBOL 185,128,64,96,96,96,96,
96,96
390 SYMBOL 186,96,96,96,96,96,99,2
54,124
400 SYMBOL 187,128,66,126,98,96,96
,100,124
410 SYMBOL 188,124,100,96,96,96,12
6,130
420 SPEED INK 20,20:X=4:FOR I=1 TO
14:READ A:PEN 14:LOCATE X,2:PRINT
CHR$(A);:X=X+1:NEXT I:PEN 15:X=4:
FOR U=1 TO 14:READ B:LOCATE X,3:PR
INT CHR$(B);:X=X+1:NEXT U
430 DATA 174,176,178,180,178,183,1
85,32,174,183,180,178,185,187,175
,177,179,181,182,184,186,32,175,18
4,181,182,186,188
440 DATA 175,177,179,181,182,184,1
86,32,175,184,181,182,186,188
450 PEN 13:LOCATE 1,2:A$=CHR$(166)
+CHR$(167):B$=CHR$(168)+CHR$(169):
PRINT A$;:LOCATE 19,2:PRINT A$;:LO
CATE 1,3:PRINT B$;:LOCATE 19,3:PRI
NT B$;
460 PEN 4:LOCATE 4,10:PRINT "PRESS
EZ ";:PEN 6:LOCATE 6,12:PRINT "C1
J JEU";:PEN 7:LOCATE 6,14:PRINT "C
2 REGLES";
470 PEN 3:LOCATE 3,20:PRINT "BONNE
";:PEN 9:PRINT "CHANCE !!!";
480 PEN 12:LOCATE 7,23:INPUT "1 DU
2 ";C
490 IF C<1 OR C>3 THEN GOTO 480
500 IF C=1 THEN R=1:GOTO 2380
510 IF C=2 THEN R$=SYMBOL AFTER 32:GO
TO 910
520 SYMBOL 189,120,88,89,79,127,24
0,240,128
530 REM *****
540 REM *
550 REM * T R A C E D E S *
560 REM *
570 REM * T A B L E A U X *
580 REM *
590 REM * ( D E 1 A 9 ) *
600 REM *****
610 REM ** TRACE T1 **
620 SYMBOL 192,0,0,0,0,225,225,2
55
630 SYMBOL 193,0,0,136,80,32,80,13
6,0
640 SYMBOL 194,0,99,132,132,100,20
,20,227
650 SYMBOL 191,0,0,16,56,60,124,60
,24
660 SYMBOL 195,34,85,85,86,85,85,8
5,37
670 SYMBOL 196,48,64,64,68,96,68,6
4,48
680 SYMBOL 197,16,56,84,84,16,16,1
6,16
690 SYMBOL 198,16,16,16,16,16,16,1
6,16
700 SYMBOL 199,24,60,126,66,106,82
,66,60
710 SYMBOL 200,60,36,66,169,145,13
7,129,126
720 SYMBOL 201,60,60,36,36,36,36,3
6,231
730 SYMBOL 202,16,56,56,120,208,14
4,16,16
740 SYMBOL 203,1,2,4,8,208,96,112,
144
750 SYMBOL 204,128,64,32,16,9,7,6,
5
760 SYMBOL 205,60,44,44,36,60,24,2
4,28
770 SYMBOL 206,0,0,65,255,65,0,0
780 SYMBOL 207,62,65,85,73,65,65,7
3,93
790 SYMBOL 208,93,73,65,65,65,65,6
5,62
800 SYMBOL 211,5,9,18,36,72,144,16
0,192
810 SYMBOL 212,10,5,22,20,14,11,5,
6
820 SYMBOL 213,126,255,165,215,231
,243,235,126
830 SYMBOL 209,102,122,118,106,94,
98,60,24
840 SYMBOL 210,62,73,73,73,127,119
,62,42
850 SYMBOL 216,16,56,124,125,255,2
55,255,255

```

LISTING 2

```

10 REM *****
20 REM * CRISTAL CASTLE *
30 REM * LISTING 2 *
90 REM *****
100 ON BREAK GOSUB 3220
110 REM*****
120 REM*** OPTIONS ***
130 REM*****
140 DIM S(10):DIM P$(10)
150 R=1:XC=10:TA=1:VIE=2:TP=15:SC=
0:MODE 0:INK 0,0:INK 1,1:INK 2,24:
INK 3,6:INK 4,2:INK 5,4:INK 6,7:IN
K 7,8:INK 8,9:INK 9,15:INK 10,10:I
NK 11,11:INK 12,16:INK 13,26:INK 1
4,3,24:INK 15,24,3:BORDER 0:PAPER
0:CLS
160 P$(1)="LE PROGRAMMEUR":P$(2)="
GUGUS":P$(3)="JEAN":P$(4)="FRANCOI
S":P$(5)="ERIC":P$(6)="PAUL":P$(7)
="PIERRE":P$(8)="SYLVAIN":P$(9)="D
AVID":P$(10)="DOMINIQUE"
170 KEY 139,"MODE 1:PEN 2:PAPER 0:
CLS"+CHR$(13):SYMBOL AFTER 97
180 SYMBOL 165,0,0,132,254,132,0,0
,0
190 SYMBOL 166,15,63,63,103,195,19
5,195,231
200 SYMBOL 167,248,252,252,230,195
,195,195,231
210 SYMBOL 168,255,254,254,95,101,
50,31,15
220 SYMBOL 169,255,127,127,253,42,
86,252,248
230 SYMBOL 170,24,60,60,60,126,255
,255,24
240 SYMBOL 171,24,255,66,66,36,24,
24,24
250 SYMBOL 172,160,144,72,36,18,9,
5,3
260 SYMBOL 174,56,125,226,193,192,
192,192,192
270 SYMBOL 173,64,64,224,160,240,2
08,96,64
280 SYMBOL 175,192,192,192,192,193
,194,125,56
290 SYMBOL 176,124,66,65,65,65,65,
126,68
300 SYMBOL 177,72,68,66,66,66,66,1
30,130
310 SYMBOL 178,4,56,80,16,16,16,16
,16

```


EXELDOMINO

Sans trop vous miner, tentez de dominer votre machine aux dominos.

Jean-Michel MACHECOURT

```

1 !EXELDOMINO par J.M MACHECOURT
2 CALL HROFF;CALL PDKE(50432,162,5,45,162,136,45,10,162,5,45,162,200,45,10)
3 CLS "bmb":CALL COLOR("0bMHLI"):CALL HRON("M",1,17):CALL EXEC(50432)
4 CALL DM(16,0):RANDOMIZE:DIM A(28),B(28),C(19),D(19),E(19),F(19)
5 DATA 0,0,1,0,1,1,2,0,2,1,2,2,3,0,3,1,3,2
6 DATA 3,3,4,0,4,1,4,2,4,3,4,4,5,0,5,1,5,2
7 DATA 5,3,5,4,5,5,6,0,6,1,6,2,6,3,6,4,6,5,6,6
8 FOR I=1 TO 28:READ A(I):READ B(I):NEXT I
9 R,S,G,H=6:K,L,M,N=8:XS=320:XH=303:YG=54:YH=96
10 FOR I=1 TO K
11 J=INTRND(28):IF A(J)=8 THEN 11 ELSE C(I)=A(J):D(I)=B(J):A(J)=8
12 J=INTRND(28):IF A(J)=8 THEN 12 ELSE E(I)=A(J):F(I)=B(J):A(J)=8
13 NEXT I:CALL DO(M):GOSUB 98:CALL COLOR("0bMH")
14 !
15 FOR I=1 TO L:IF E(I)=G AND F(I)=H THEN 16 ELSE NEXT I:CALL DM(1,G):GOTO 18
16 GOSUB 74:CALL DV(293,75,G,H):GOTO 43
17 !
18 CALL KEY1(V,W):IF W=0 THEN 18
19 IF V=49 THEN 22
20 IF V<>48 THEN 18
21 CLS:FOR I=1 TO K:IF C(I)=G AND D(I)=H THEN 23 ELSE NEXT I:CALL DM(2,3)
22 G=G-1:H=H-1:PAUSE .5:IF G=0 THEN 15 ELSE CALL DM(12,3):GOTO 94
23 CALL DM(13,1):C(I),D(I)=8:GOSUB 97:N=N-1:CALL DV(293,75,G,H):GOTO 25
24 !
25 IF N<>0 THEN 26 ELSE CALL DM(15,3):GOTO 94
26 FOR I=1 TO L
27 IF E(I)=G AND F(I)=G THEN S=G:GOSUB 74:GOSUB 76:GOTO 43
28 IF E(I)=H AND F(I)=H THEN R=H:GOSUB 74:GOSUB 85:GOTO 43
29 IF E(I)=G THEN S=F(I):GOTO 31
30 IF F(I)=G THEN S=E(I) ELSE 32
31 GOSUB 74:GOSUB 81:GOTO 43
32 IF E(I)=H THEN R=F(I):GOTO 34
33 IF F(I)=H THEN R=E(I) ELSE 35
34 GOSUB 74:GOSUB 90:GOTO 43
35 NEXT I
36 !
37 FOR I=1 TO 28:IF A(I)<>8 THEN 40 ELSE NEXT I:CALL DM(3,3):FOR I=1 TO 19
38 IF C(I)=G OR D(I)=G OR E(I)=G OR F(I)=G OR C(I)=H OR D(I)=H THEN 43
39 IF E(I)=H OR F(I)=H THEN 43 ELSE NEXT I:CALL DM(12,3):GOTO 94
40 CALL DM(4,0):L=L+1:M=M+1:CALL DO(M)
41 J=INTRND(28):IF A(J)=8 THEN 41 ELSE E(L)=A(J):F(L)=B(J):A(J)=8:GOTO 25
42 !
43 IF M>0 THEN CALL DM(5,0) ELSE CALL DM(11,3):GOTO 94
44 CALL KEY1(V,W):IF W=0 THEN 44
45 CLS:IF V<>49 THEN 51
46 !
47 FOR I=1 TO 28:IF A(I)<>8 THEN 48 ELSE NEXT I:CALL DM(6,1):GOTO 25
48 J=INTRND(28):IF A(J)=8 THEN 48
49 CALL DM(7,0):N=N+1:K=K+1:C(K)=A(J):D(K)=B(J):A(J)=8:GOSUB 98:GOTO 43
50 !
51 IF V<>48 THEN 43 ELSE CALL DM(8,1)
52 CALL KEY1(V,W):IF W=0 THEN 52
53 IF V<48 OR V>54 THEN 52 ELSE LOCATE (20,28):T=V-48:PRINT T
54 LOCATE (21,28):PRINT T:PAUSE .5
55 CALL KEY1(V,W):IF W=0 THEN 55
56 IF V<48 OR V>54 THEN 55 ELSE LOCATE (20,32):U=V-48:PRINT U
57 LOCATE (21,32):PRINT U:PAUSE .5
58 FOR I=1 TO K:IF C(I)=T AND D(I)=U OR C(I)=U AND D(I)=T THEN 60 ELSE NEXT I
59 CALL DM(2,3):GOTO 43
60 IF C(I)=G AND D(I)=G THEN S=G:GOSUB 72:GOSUB 76:GOTO 25
61 IF C(I)=H AND D(I)=H THEN R=H:GOSUB 72:GOSUB 85:GOTO 25
62 IF C(I)=G AND D(I)=H THEN IF T=G THEN 64 ELSE 68
63 IF C(I)=H AND D(I)=G THEN IF T=H THEN 67 ELSE 68
64 IF C(I)=G THEN S=D(I):GOTO 66
65 IF D(I)=G THEN S=C(I) ELSE 67
66 GOSUB 72:GOSUB 81:GOTO 25
67 IF C(I)=H THEN R=D(I):GOTO 69
68 IF D(I)=H THEN R=C(I) ELSE 70
69 GOSUB 72:GOSUB 90:GOTO 25
70 CALL DM(14,3):GOTO 43
71 !
72 CALL DM(13,0):N=N-1:D(I),C(I)=8:GOSUB 98:RETURN
73 !
74 CALL DM(9,0):M=M-1:CALL DO(M):E(I),F(I)=8:RETURN
75 !
76 IF XG<64 AND XG>47 AND YG=54 THEN 82
77 IF XG<40 AND YG=54 THEN 78 ELSE 79
78 XG=XG+YG=29:CALL DV(XG,YG,G,S):YG=23:G=S:XG=XG+22:RETURN
79 IF YG=54 THEN XG=XG-19:CALL DV(XG,YG,G,S):G=S:RETURN
80 IF XG<60 THEN 83 ELSE CALL DV(XG,YG,G,S):G=S:XG=XG+19:RETURN
81 IF XG<30 AND YG=54 THEN 78
82 IF YG=54 THEN XG=XG-34:CALL DV(XG,YG,G,S):G=S:RETURN
83 CALL DV(XG,YG,G,S):G=S:XG=XG+34:RETURN
84 !
85 IF XH<90 AND XH>68 AND YH=96 THEN 91
86 IF XH<69 AND YH=96 THEN 87 ELSE 88
87 YH=115:XH=XH-8:CALL DV(XH,YH,R,H):YH=124:H=R:XH=XH+15:RETURN
88 IF YH=96 THEN XH=XH-19:CALL DV(XH,YH,H,R):H=R:RETURN
89 IF XH<70 THEN 92 ELSE CALL DV(XH,YH,H,R):H=R:XH=XH+19:RETURN
90 IF XH<69 AND YH=96 THEN 87
91 IF YH=96 THEN XH=XH-34:CALL DV(XH,YH,R,H):H=R:RETURN
92 CALL DV(XH,YH,H,R):H=R:XH=XH+34:RETURN

```

SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoy.

EXELVISION EXL 100



LA CONNERIE C'EST
COMME LES
HEMMOROIDES.
FAUT VIVRE
AVEC.

```

93 !
94 CALL DM(10,3)
95 CALL KEY1(V,W):IF W=0 THEN 95 ELSE IF V=48 THEN RUN
96 CALL HROFF:CLS "BCC":CALL EXEC(50433):END
97 !
98 X=4:Y=155:IF YH=96 THEN Z=140 ELSE Z=155
99 FOR I=Z TO 169:CALL LINE("M",0,I,319,I):NEXT I
100 FOR I=1 TO K
101 IF C(I)=8 OR D(I)=8 THEN 104
102 IF X=310 THEN X=4:Y=140
103 CALL DH(X,Y,C(I),D(I)):X=X+35
104 NEXT I:RETURN
105 !
106 SUB DH(X,Y,G,H)
107 FOR I=1 TO 33:CALL LINE("W",X+I,Y,X+I-4,Y+10):NEXT I
108 CALL LINE("R",X+17,Y,X+13,Y+10)
109 FOR I=11 TO 14:CALL LINE("B",X-3,Y+I,X+29,Y+I):NEXT I
110 FOR I=1 TO 4:CALL LINE("B",X+33,Y+I,X+29,Y+10+I):NEXT I
111 CALL LINE("W",X-3,Y+10,X-3,Y+14)
112 CALL LINE("W",X+28,Y+10,X+28,Y+14)
113 ON G+1 GOSUB 116,117,118,119,121,122,123
114 X=X+16:ON H+1 GOSUB 116,117,118,119,121,122,123
115 GOTO 128
116 RETURN
117 X=X+6:Y=Y+5:GOSUB 124:X=X-6:Y=Y-5:RETURN
118 X=X+7:Y=Y+2:GOSUB 124:Y=Y+5:X=X-2:GOSUB 124:X=X-5:Y=Y-7:RETURN
119 GOSUB 117
120 X=X+3:Y=Y+2:GOSUB 124:X=X+6:Y=Y+5:GOSUB 124:X=X-3:Y=Y-7:RETURN
121 GOSUB 120:X=X+1:Y=Y+7:GOSUB 124:X=X+10:Y=Y-5:GOSUB 124:X=X-11:Y=Y-2:RETURN
122 GOSUB 117:GOSUB 121:RETURN
123 GOSUB 118:GOSUB 121:RETURN
124 CALL PLOT("B",X,Y)
125 CALL PLOT("B",X,Y+1)
126 CALL PLOT("B",X+1,Y)
127 CALL PLOT("B",X+1,Y+1):RETURN
128 X=X-16:SUBEND
129 !
130 SUB DV(X,Y,G,H)
131 FOR I=1 TO 16:CALL LINE("W",X+I+4,Y-6,X+I-7,Y+19):NEXT I
132 CALL LINE("R",X,Y+7,X+16,Y+7)
133 FOR I=20 TO 24:CALL LINE("B",X-6,Y+I,X+9,Y+I):NEXT I
134 FOR I=1 TO 5:CALL LINE("B",X+20,Y-6+I,X+9,Y+19+I):NEXT I
135 CALL LINE("W",X+9,Y+19,X+9,Y+24)
136 CALL LINE("W",X-7,Y+19,X-7,Y+24)
137 X=X+9:ON H+1 GOSUB 140,141,142,143,145,146,147
138 Y=Y+13:X=X-6:ON G+1 GOSUB 140,141,142,143,145,146,147
139 Y=Y-13:X=X+6:GOTO 152
140 RETURN
141 GOSUB 148:RETURN
142 X=X-4:GOSUB 148:X=X+8:GOSUB 148:X=X-4:RETURN
143 GOSUB 148
144 X=X+6:Y=Y-3:GOSUB 148:X=X-12:Y=Y+6:GOSUB 148:X=X+6:Y=Y-3:RETURN
145 GOSUB 144:X=X-2:Y=Y-3:GOSUB 148:X=X+5:Y=Y+6:GOSUB 148:X=X-3:Y=Y-3:RETURN
146 GOSUB 148:GOSUB 145:RETURN
147 GOSUB 142:GOSUB 145:RETURN
148 CALL PLOT("B",X,Y)
149 CALL PLOT("B",X,Y+1)
150 CALL PLOT("B",X+1,Y)
151 CALL PLOT("B",X+1,Y+1):RETURN
152 X=X-3:SUBEND
153 !
154 SUB DO(M)
155 FOR I=1 TO 14:CALL LINE("M",0,I,319,I):NEXT I
156 X,Y=1:FOR I=1 TO M:FOR J=1 TO 5:CALL LINE("B",X,Y+J,X+33,Y+J):NEXT J
157 CALL LINE("W",X,Y,X+33,Y):CALL PLOT("R",X+17,Y)
158 X=X+35:IF X>310 THEN X=1:Y=8
159 NEXT I:SUBEND
160 !
161 SUB DM(P,Q)
162 CLS
163 ON P GOTO 164,165,166,167,168,169,170,171,172,173,174,175,176,177,178,179
164 Q$=STR$(Q):Q$="PAS DE DOUBLE "Q$ ET VOUS? OUI=0/NON=1":GOTO 180
165 Q$="VOUS N'AVEZ PAS CE DOMINO":GOTO 180
166 Q$="PLUS DE PIOCHE,JE PASSE":GOTO 180
167 Q$="JE PIOCHE":GOTO 180
168 Q$="O POUR JOUER / 1 POUR PIOCHER":GOTO 180
169 Q$="PLUS DE PIOCHE,VOUS PASSEZ":GOTO 180
170 Q$="VOUS PIOCHEZ":GOTO 180
171 Q$="INDIQUEZ SES VALEURS ...":GOTO 180
172 Q$="JE JOUE":GOTO 180
173 Q$="UNE AUTRE PARTIE ? OUI=0":GOTO 180
174 Q$="J'AI GAGNE":GOTO 180
175 Q$="LE JEU EST BLOQUE":GOTO 180
176 Q$="VOUS JOUEZ":GOTO 180
177 Q$="CE DOMINO NE CORRESPOND PAS":GOTO 180
178 Q$="VOUS AVEZ GAGNE":GOTO 180
179 Q$="EEXXEELDDDDMMINNOO"
180 LOCATE (20,(40-LEN(Q$))/2):PRINT Q$
181 LOCATE (21,(40-LEN(Q$))/2):PRINT Q$:IF Q<4 THEN PAUSE 0
182 SUBEND

```



AMSTRAD

Suite de la page 27

```

860 SYMBOL 217,32,112,240,248,252,
253,255,255
870 SYMBOL 218,15,56,124,126,126,2
55,255,255
880 SYMBOL 219,56,124,116,118,119,
126,124,56
890 SYMBOL 220,13,18,57,124,125,12
4,124,56
900 SYMBOL 221,8,28,62,127,127,65,
34,28
910 SYMBOL 222,102,187,19,18,18,18,
52,114
920 SYMBOL 223,18,18,18,18,18,146,
91,102
930 IF C=1 THEN 950
940 GOTO 2370
950 INK 5,3:PAPER 1:CLS:PAPER 5:PE
N 0

```

```

960 SYMBOL 242,8,8,8,8,8,8,255
970 SYMBOL 243,0,0,0,0,0,0,255
980 IF C=2 THEN GOTO 2290
990 C=0
1000 FOR BX=1 TO 20 STEP 2
1010 FOR BY=18 TO 24
1020 B1$=CHR$(242):B2$=CHR$(243)
1030 LOCATE BX,BY
1040 IF BY/2<>INT(BY/2) THEN 1070
1050 PRINT B1$;B2$;
1060 GOTO 1080
1070 PRINT B2$;B1$;
1080 NEXT
1090 NEXT
1100 PAPER 1
1110 PIE$=CHR$(216)+CHR$(217)+CHR$(
218)
1120 PAPER 5:FOR I=1 TO 18 STEP 3:
LOCATE I,25:PRINT PIE$:NEX
T I:LOCATE 19,25:PRINT CHR$(216)+C
HR$(217):PEN 2
1130 WINDOW#1,1,20,1,7:PAPER#1,0:C
LS#1:PEN#1,3:LOCATE#1,10,4:PRINT#1

```

```

,STRING$(10,CHR$(143));CHR$(133);:
LOCATE#1,10,3:PRINT#1,STRING$(10,C
HR$(192));:LOCATE#1,19,3:PRINT#1,C
HR$(138);CHR$(133);
1140 LOCATE#1,19,2:PRINT#1,CHR$(13
8);CHR$(133);:LOCATE#1,19,1:PRINT#
1,CHR$(214);CHR$(215);:PEN#1,4:LOC
ATE#1,XC,2:PRINT#1,CHR$(193);:LOCA
TE#1,1,7:PEN#1,7:PEN#1,4:LOCATE#1,
10,7:PRINT#1, "Tableau":USING"#";
TA;
1150 PEN 10:PAPER 1:FOR MC=10 TO 1
7:LOCATE 19,MC:PRINT CHR$(133);:NE
XT MC:LOCATE 17,10:PRINT CHR$(135)
;CHR$(131);:PEN 2:LOCATE 17,11:PRI
NT CHR$(171);:LOCATE 17,12:PRINT C
HR$(170);
1160 PEN 9:LOCATE 15,8:PRINT "SUPE
R":LOCATE 15,9:PRINT "BONUS";:ORI
GIN 545,238:DRAW 0,-100,5
1170 GOTO 1620
1180 TA=2:C=1:TP=15:REM ** TRACE T
2 ***

```

```

1190 WINDOW#2,1,20,8,25:PAPER#2,1:
CLS#2:PEN#1,4:LOCATE#1,10,7:PRINT#
1,"Tableau":USING"#";TA;:PAPER 5:
PEN 0:IF TA=2 THEN SC=SC+100
1200 FOR BX=1 TO 20 STEP 2:FOR BY=
20 TO 25
1210 LOCATE BX,BY
1220 IF BY/2<>INT(BY/2) THEN 1250
1230 PRINT B1$;B2$;
1240 GOTO 1260
1250 PRINT B2$;B1$;
1260 NEXT
1270 NEXT
1280 PAPER 5:FOR I=1 TO 18 STEP 3:
LOCATE I,25:PRINT PIE$:NEX
T I:LOCATE 19,25:PRINT CHR$(216)+C
HR$(217);:PEN 2
1290 PEN 10:PAPER 1:FOR MC=10 TO 1
9:LOCATE 19,MC:PRINT CHR$(133);:NE
XT MC:LOCATE 17,10:PRINT CHR$(135)
;CHR$(131);:PEN 2:LOCATE 17,11:PRI
NT CHR$(171);:LOCATE 17,12:PRINT C
HR$(170);

```

Suite page 31

SNAKY

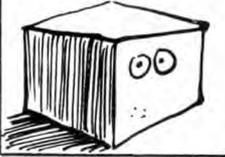
Ou la lutte pour la vie d'un serpent fou... et affamé.

Jean-Christophe SALMON



APPLE

COEUR QUI SOUPIRE,
N'A PAS LE FRIC
QU'IL DESIRE.

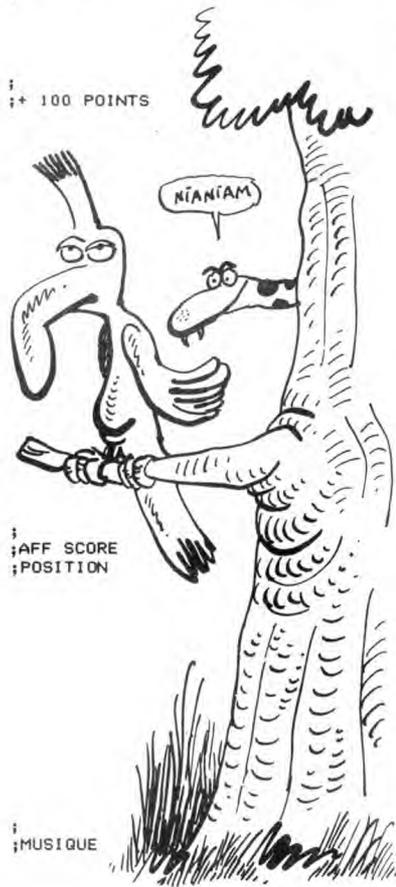


SUITE DU N° 127

```

6409: A4 19 557 A2 LDY #19
640B: AD 30 C0 558 LDA #C030
640E: 88 559 A1 DEY
640F: D0 FD 560 BNE A1
6411: CA 561 DEX
6412: D0 F5 562 BNE A2
6414: E6 19 563 INC #19
6416: A5 19 564 LDA #19
6259: AD 01 03 339 LDA #301
625C: C9 BA 340 CMP #BA

6418: D0 D8 565 BNE MUL
641A: A9 0D 567 LDA #80D
641C: 20 64 F8 568 JSR #F864
641F: A6 18 569 LDX #18
6421: BC 00 20 570 REC LDY #2000,X
6424: BD 00 30 571 LDA #3000,X
6427: 20 00 F8 572 JSR #F800
642A: CA 573 DEX
642B: D0 F4 574 BNE REC
642D: A9 07 575 LDA #807
642F: 20 64 F8 577 JSR #F864
6432: AC 00 20 578 LDY #2000
6435: AD 00 30 579 LDA #3000
6438: 20 00 F8 580 JSR #F800
643B: A9 08 583 BONUS LDA #808
643D: 20 64 F8 584 JSR #F864
6440: A6 18 585 LDX #18
6442: BC 00 20 586 LDY #2000,X
6445: BD 00 30 587 LDA #3000,X
6448: 20 00 F8 588 JSR #F800
644B: A9 07 590 LDA #807
644D: 20 64 F8 591 JSR #F864
6450: AC 00 20 592 LDY #2000
6453: AD 00 30 593 LDA #3000
6456: 20 00 F8 594 JSR #F800
6459: EE 03 03 596 INC #303
645C: AD 03 03 597 LDA #303
645F: C9 BA 598 CMP #BA
6461: D0 32 599 BNE AFF
6463: A9 80 600 LDA #80
6465: BD 03 03 601 STA #303
6468: EE 02 03 602 INC #302
646B: AD 02 03 603 LDA #302
646E: C9 BA 604 CMP #BA
6470: D0 23 605 BNE AFF
6472: A9 80 606 LDA #80
6474: BD 02 03 607 STA #302
6477: EE 01 03 608 INC #301
647A: AD 01 03 609 LDA #301
647D: C9 BA 610 CMP #BA
647F: D0 14 611 BNE AFF
6481: A9 80 612 LDA #80
6483: BD 01 03 613 STA #301
6486: EE 00 03 614 INC #300
6489: AD 00 03 615 LDA #300
648C: C9 BA 616 CMP #BA
648E: D0 05 617 BNE AFF
6490: A9 80 618 LDA #80
6492: BD 00 03 619 STA #300
6495: A9 15 622 AFF LDA #15
6497: 85 24 623 STA #24
6499: AD 00 03 624 LDA #300
649C: 20 ED FD 625 JSR #FDED
649F: AD 01 03 626 LDA #301
64A2: 20 ED FD 627 JSR #FDED
64A5: AD 02 03 628 LDA #302
64A8: 20 ED FD 629 JSR #FDED
64AB: AD 03 03 630 LDA #303
64AE: 20 ED FD 631 JSR #FDED
64B1: AD 04 03 632 LDA #304
64B4: 20 ED FD 633 JSR #FDED
64B7: AD 05 03 634 LDA #305
64BA: 20 ED FD 635 JSR #FDED
64BD: A2 60 637 LDX #60
64BF: 8E 20 03 638 STX #320
64C2: 20 AE EF 639 JSR #EFAE
64C5: A5 9F 640 LDA #9F
    
```



```

64C7: 4A 641 LSR
64C8: 4A 642 LSR
64C9: 4A 643 LSR
64CA: 18 644 CLC
64CB: 69 40 645 ADC #640
64CD: BD 21 03 646 STA #321
64D0: AC 21 03 647 BIP1 LDY #321
64D3: AD 30 C0 648 LDA #C030
64D6: 88 649 BIP2 DEY
64D7: D0 FD 650 BNE BIP2
64D9: CE 20 03 651 DEC #320
64DC: D0 F2 652 BNE BIP1
64DE: C6 18 653 DEC #18
64E0: F0 03 654 BEQ APTCH
64E2: 4C 38 64 655 JMP BONUS
64E5: A9 14 658 APTCH LDA #14
64E7: 85 25 660 STA #25
64E9: 20 22 FC 661 JSR #FC22
64EC: A9 07 662 LDA #807
64EE: 85 24 663 STA #24
64F0: AD 1A 65 664 LDA DATA
64F3: BD 35 65 665 STA DATA+27
64F6: A2 00 667 LDX #800
64F8: BD 1B 65 668 BOUCL LDA DATA+1,X
64FB: 7D 1A 65 669 STA DATA,X
64FE: 20 ED FD 670 JSR #FDED
6501: E8 671 INX
6502: E0 1B 672 CPX #1B
6504: D0 F2 673 BNE BOUCL
6506: A2 50 675 LDX #50
6508: A0 FF 676 WAIT1 LDY #FF
650A: 88 677 WAIT2 DEY
650B: D0 FD 678 BNE WAIT2
650D: CA 679 DEX
650E: D0 F8 680 BNE WAIT1
6510: AD 00 C0 681 LDA #C000
6513: C9 A0 682 CMP #160
6515: D0 CE 684 BNE APTCH
6517: 4C 00 60 685 JMP DEBUT
651A: D0 CF D5 687 DATA ASC "POUR REJOUER, 'ESPACE' *** "
        
```

SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

Table des symboles ordre alphabetique

-A1.....#640E	-A2.....#6409	-AFF.....#6495	-ALL.....#62B2
-APTCH.....#64E5	-ATT1.....#60F3	-ATT2.....#60FC	-ATTTCCH.....#6151
-BC1.....#62BC	-BC2.....#62C5	-BC3.....#62CA	-BCATT1.....#61D0
-BCATT2.....#61D2	-BIP1.....#64D0	-BIP2.....#64D6	-BONUS.....#6438
-BOUCL.....#64F8	-BRUIT1.....#629C	-BRUIT2.....#62A1	-C1.....#6201
-C11.....#6210	-C2.....#62D4	-C22.....#622E	-C3.....#62E0
-C32.....#62EC	-C4.....#62F8	-C51.....#630B	-C52.....#6312
-C6.....#6310	-CADRE.....#6014	-CPS.....#63FB	-DATA.....#651A
-DD1.....#61A4	-DD2.....#61B3	-DD3.....#61C2	-DEBUT.....#6000
-DEPL.....#6177	-EB.....#6237	-ENN.....#60CB	-EXBON.....#623C
-FDD.....#61CE	-FIN.....#63EE	-HAUT.....#6046	-INSA.....#60A9
-INSB.....#60BD	-JEUBCL.....#6164	-LONG.....#6041	-MUL.....#63F2
-NP.....#6345	-PBF.....#63E4	-PT.....#6390	-PTF.....#6272
-REC.....#6421	-WAIT1.....#6508	-WAIT2.....#650A	

table des symboles ordre numerique

-DEBUT.....#6000	-CADRE.....#6014	-LONG.....#6041	-HAUT.....#6046
-INSA.....#60A9	-INSB.....#60BD	-ENN.....#60CB	-ATT1.....#60F3
-ATT2.....#60FC	-ATTTCCH.....#6151	-JEUBCL.....#6164	-DEPL.....#6177
-DD1.....#61A4	-DD2.....#61B3	-DD3.....#61C2	-FDD.....#61CE
-BCATT1.....#61D0	-BCATT2.....#61D2	-C1.....#6201	-C11.....#6210
-C22.....#622E	-EB.....#6237	-EXBON.....#623C	-PTF.....#6272
-BRUIT1.....#629C	-BRUIT2.....#62A1	-ALL.....#62B2	-BC1.....#62BC
-BC2.....#62C5	-BC3.....#62CA	-C2.....#62D4	-C3.....#62E0
-C32.....#62EC	-C4.....#62F8	-C51.....#630B	-C6.....#6310
-C52.....#6312	-NP.....#6345	-PT.....#6390	-PBF.....#63E4
-FIN.....#63EE	-MUL.....#63F2	-CPS.....#63FB	-AFF.....#6495
-A1.....#640E	-REC.....#6421	-BONUS.....#6438	-APTCH.....#64E5
-BIP1.....#64D0	-BIP2.....#64D6	-APTCH.....#64E5	-BOUCL.....#64F8
-WAIT1.....#6508	-WAIT2.....#650A	-DATA.....#651A	

AMSTRAD

Suite de la page 29

```

1300 ORIGIN 545,238:DRAW 0,-100,5;
PEN 3:LOCATE 15,8:PRINT "SUPER";:L
OCATE 15,9:PRINT "BONUS";:
1310 PAPER 5:PEN 0:FOR BO=1 TO 20
STEP 4:LOCATE BO,18:PRINT B1#;B2#;
:LOCATE BO,19:PRINT B2#;B1#;:NEXT
1320 XC=XC+1:PAPER 0:PEN 4:LOCATE
XC,2:PRINT CHR$(193);:LOCATE XC-1,
2:PRINT " ";
1330 GOTO 1620
1340 TA=3:C=0:TP=15:REM ** TRACE T
3 **
1350 PAPER#2,1:CLS#2:XC=XC+1:PAPER
0:PEN#1,4:LOCATE#1,10,7:PRINT #1,
"tableau:";USING "##";TA;:PEN 4:LOC
ATE XC,2:PRINT CHR$(193);:LOCATE X
C-1,2:PRINT " ";:PAPER 5:PEN 0
    
```

```

1360 FOR BX=1 TO 20 STEP 2:FOR BY=
18 TO 24
1370 LOCATE BX,BY
1380 IF BY/2<>INT(BY/2) THEN 1420
1390 PRINT B1#;B2#;
1400 GOTO 1430
1410 PAPER 1:PEN 9:LOCATE 15,8:PRI
NT "SUPER";:LOCATE 15,9:PRINT "BON
US";:ORIGIN 545,238:DRAW 0,-100,5;
IF TA=5 THEN 1610
1420 PRINT B2#;B1#;
1430 NEXT
1440 NEXT
1450 PAPER 5:FOR I=1 TO 18 STEP 3;
LOCATE I,25:PEN 10:PRINT PIE#;:NEX
T I:LOCATE 19,25:PRINT CHR$(216)+C
HR$(217);:PEN 2
1460 PEN 10:PAPER 1:FOR MC=10 TO 1
7:LOCATE 19,MC:PRINT CHR$(133);:NE
XT MC:LOCATE 17,10:PRINT CHR$(135)
;CHR$(131);:PEN 2:LOCATE 17,11:PRI
NT CHR$(171);:LOCATE 17,12:PRINT C
HR$(170);
    
```

```

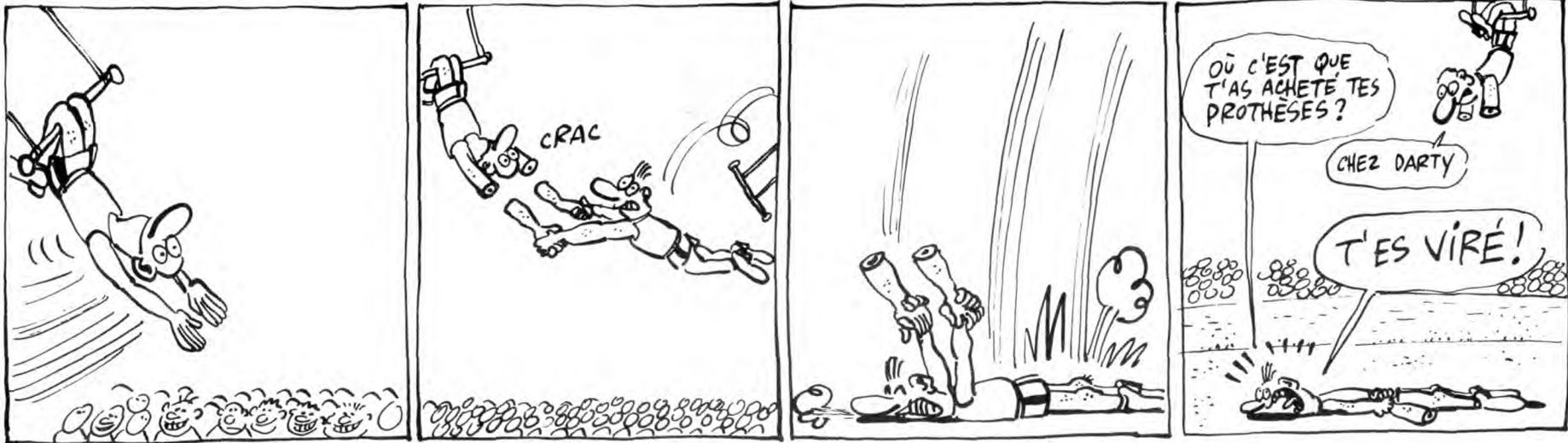
1470 PEN 9:LOCATE 15,8:PRINT "SUPE
R";:LOCATE 15,9:PRINT "BONUS";:ORI
GIN 545,238:DRAW 0,-100,5:ON TA GO
TO 1,1,1620,1,1620,1,1620,1,1620
1480 LOCATE BX,BY
1490 TA=4:REM ** TRACE T4 **
1500 C=1:TP=15:GOTO 1190
1510 TA=5:REM ** TRACE T5 **
1520 C=0:TP=15:GOTO 1350
1530 TA=6:REM ** TRACE T6 **
1540 C=1:TP=15:GOTO 1190
1550 TA=7:REM ** TRACE T7 **
1560 C=0:TP=15:GOTO 1350
1570 TA=8:REM ** TRACE T8 **
1580 C=1:TP=15:GOTO 1190
1590 TA=9:REM ** TRACE T9 **
1600 C=0:TP=15:GOTO 1350
1610 REM ** INITIALISATION **
1620 A=5:B=17:XF=1:YF=17:XZ=15:YZ=
17:K=INT(RND*13)+7:TD=CHR$(219):C
0=#CHR$(205):CSD=#CHR$(189):BD=#CH
R$(173):F=#CHR$(165):Z=#CHR$(206)
1630 IF TA=1 THEN GOTO 1660
    
```

```

1640 IF TA=2 THEN GOTO 1790
1650 IF TA=4 THEN GOTO 1660
1660 PEN 10:PAPER 1:CALL &BD19:XF=
XF+1:XZ=XZ-1:LOCATE XF,YF:PRINT F#
;:LOCATE XZ,YZ:PRINT Z#;:LOCATE XF
-1,YF:PRINT " ";:LOCATE XZ+1,YZ:PRI
NT " ";:LOCATE 2,YZ:PRINT " ";:LOCAT
E 16,YF:PRINT " ";:FOR I=1 TO 100:N
EXT:IF XF=A OR XZ=A THEN GOTO 2110
1670 IF XF=16 THEN XF=1
1680 IF XZ=2 THEN XZ=14
1690 IF TA=1 THEN GOTO 1790
1700 IF TA=2 THEN GOTO 1790
1710 IF TA=4 THEN GOTO 1790
1720 IF TA=6 THEN GOTO 1790
1730 IF TA=8 THEN GOTO 1790
1740 IF K>14 THEN K=INT(RND*13)+7
1750 LOCATE K,17:PEN 3:PRINT CHR$(
220);
1760 IF K=A THEN SOUND 1,478,10,6;
GOTO 2130
    
```

A SUIVRE...

Le programme de Jean-Marc VERAN, vous permettra de réaliser "proprement", quelques expériences instructives sur les échanges caloriques.



CALORIMETRIE

EXELVISION EXL 100

```

10 CLS
20 CALL COLOR("0BCHL")
30 LOCATE (5,8):PRINT "CCAALLOORRIIMMEETTRRIIEE"
40 LOCATE (6,8):PRINT "CCAALLOORRIIMMEETTRRIIEE"
50 CALL COLOR("0BC")
60 LOCATE (9,11):PRINT "EXPERIENCE AVEC UN"
70 LOCATE (11,13):PRINT "CALORIMETRE DE"
80 LOCATE (13,16):PRINT "BERTHELOT"
90 LOCATE (20,25):PRINT "JMV-13/10/85"
100 PAUSE 10
110 CLS
120 LOCATE (3,5):PRINT "Ce programme vous permet de realiser"
130 LOCATE (4,1):PRINT "des experiences de calorimetrie avec un"
140 LOCATE (5,1):PRINT "calorimetre dit de Berthelot."
150 LOCATE (7,5):PRINT "Pour cela on dispose d'un petit"
160 LOCATE (8,2):PRINT "recipient et d'un calorimetre equipe"
170 LOCATE (9,2):PRINT "d'un thermometre."
180 LOCATE (11,5):PRINT "Les experiences se deroulent"
190 LOCATE (12,2):PRINT "de la maniere suivante:"
200 LOCATE (13,5):PRINT "1_Remplissage du calorimetre avec"
210 LOCATE (14,5):PRINT "l'eau et stabilisation de la tem-"
220 LOCATE (15,5):PRINT "perature"
230 LOCATE (16,5):PRINT "2_Introduction du produit a tester"
240 LOCATE (17,5):PRINT "et mesure de la temperature."
250 PAUSE 25
260 CLS
270 LOCATE (10,5):PRINT "3 types d'experiences sont possibles"
280 LOCATE (12,10):PRINT "1_Expériences sur des solides."
290 LOCATE (14,10):PRINT "2_Expériences sur des liquides."
300 LOCATE (16,10):PRINT "3_Expériences sur les chang-"
310 LOCATE (17,12):PRINT "ements de phase"
320 PAUSE 10
330 CLS
340 LOCATE (2,2):PRINT "DETAIL D'UNE EXPERIENCE"
350 LOCATE (4,5):PRINT "Premiere phase"
360 LOCATE (5,5):PRINT "1_Remplissage du petit recipient"
370 LOCATE (6,7):PRINT "donner la temperature de l'eau T0"
380 LOCATE (7,7):PRINT "et son poids M0,T0<100,M0<1000"
390 LOCATE (8,5):PRINT "2_Transvasement puis fermeture du"
400 LOCATE (9,7):PRINT "calorimetre, TF=temp.calorimetre"
410 PAUSE 15
415 CLS
420 LOCATE (4,5):PRINT "Deuxieme phase"
430 LOCATE (5,5):PRINT "1_Choix du type de produit a tester"
440 LOCATE (6,7):PRINT "solide liquide ou changement de"
450 LOCATE (7,7):PRINT "phase"
460 LOCATE (8,5):PRINT "2_Choix du produit"
470 LOCATE (9,5):PRINT "3_Donner la masse du produit MS,ML"
480 LOCATE (10,7):PRINT "ou PCG<1000"
490 LOCATE (11,5):PRINT "4_Donner la temperature de celui-ci"
500 LOCATE (12,7):PRINT "immersion dans de l'eau a la"
510 LOCATE (13,7):PRINT "temperature choisie TS ou TL<100"
520 LOCATE (14,5):PRINT "5_Transvasement dans calorimetre"
530 LOCATE (15,5):PRINT "6_Mesure de la temperature apres"
540 LOCATE (16,7):PRINT "stabilisation"
550 LOCATE (17,5):PRINT "7_Fin d'experience."
560 PAUSE 30
570 CLS
580 LOCATE (10,5):PRINT "UNITES"
590 LOCATE (12,7):PRINT "Temperature=degre celsius"
600 LOCATE (13,7):PRINT "Poids=grammeforce"
610 PAUSE 5
620 CLS
800 CALL COLOR("0BC")
900 MX=320
910 CC=.109
920 TA=15+INTRND(8)
1000 CLS "BCC"
1010 LOCATE (5,4):PRINT CHR$(9)&RPT$(CHR$(4),12)&CHR$(6)
1020 FOR I=6 TO 16
1030 LOCATE (I,5):PRINT CHR$(31)
1040 LOCATE (I,16):PRINT CHR$(19)
1050 NEXT I
1060 LOCATE (17,5):PRINT RPT$(CHR$(29),12)
1070 LOCATE (7,6):PRINT CHR$(9)&RPT$(CHR$(4),8)&CHR$(6)
1080 FOR I=8 TO 15

```

```

1090 LOCATE (I,7):PRINT CHR$(31)
1100 LOCATE (I,14):PRINT CHR$(19)
1110 NEXT I
1120 LOCATE (16,7):PRINT RPT$(CHR$(29),8)
1130 LOCATE (16,8):PRINT CHR$(12)
1140 LOCATE (16,13):PRINT CHR$(12)
1150 LOCATE (13,12):PRINT CHR$(1)
1160 FOR I=2 TO 12
1170 LOCATE (I,12):PRINT CHR$(3)
1180 NEXT I
1190 FOR I=11 TO 16
1200 LOCATE (I,25):PRINT CHR$(31)
1210 LOCATE (I,31):PRINT CHR$(19)
1220 NEXT I
1230 LOCATE (17,25):PRINT RPT$(CHR$(29),7)
1231 LOCATE (1,32):PRINT "TA=";TA
1250 PAUSE 2
1270 K=1;J=2
1280 GOSUB 5000
1290 LOCATE (2,3):PRINT "TF="
1300 PAUSE 1
1310 GOSUB 5100
1320 GOSUB 5400
1370 GOSUB 5500
1510 LOCATE (21,1):PRINT "Donnez la masse d'eau du recipient"
1520 INPUT "M0=";M0
1530 LOCATE (21,1):PRINT "
1531 LOCATE (22,1):PRINT "
1540 IF M0>1000 THEN GOTO 1580
1550 IF M0<100 THEN GOTO 1600
1560 LOCATE (11,33):PRINT "M0=";M0
1570 GOTO 1640
1580 LOCATE (21,1):PRINT "Masse d'eau trop grande M0<1000"
1590 GOTO 1610
1600 LOCATE (21,1):PRINT "Masse d'eau trop faible M0>100"
1610 PAUSE 2
1620 LOCATE (21,1):PRINT "
1630 GOTO 1510
1635 PAUSE 2
1640 GOSUB 5200
1650 PAUSE 2
1660 GOSUB 5300
1670 PAUSE 1
1680 LOCATE (13,26):PRINT RPT$(CHR$(32),5)
1690 LOCATE (12,8):PRINT RPT$(CHR$(45),6)
1700 GOSUB 5700
1830 MC=M0
1831 LOCATE (18,2):PRINT "MC=";MC
1832 F=(TA-T0)/ABS(TA-T0)
1840 TP=((MX*CC*TA)+(M0*T0))/((MX*CC)+M0)
1850 TY=INT(TP+.5)
1860 TX=T0
1870 LOCATE (2,6):PRINT TX
1880 IF TX=TY THEN GOTO 1920
1890 TX=TX*F
1900 PAUSE 1
1910 GOTO 1870
1920 TC=TY
1930 LOCATE (19,1):PRINT "Travaux sur des solides -----> S"
1940 LOCATE (20,1):PRINT "Travaux sur des liquides -----> L"
1950 LOCATE (21,1):PRINT "Sur changements de phase -----> CP"
1960 INPUT "Votre choix =";CH$
1961 LOCATE (19,1):PRINT "
1962 LOCATE (20,1):PRINT "
1963 LOCATE (21,1):PRINT "
1964 LOCATE (22,1):PRINT "
1965 IF CH$="S" THEN GOTO 2100
1966 IF CH$="L" THEN GOTO 3100
1967 IF CH$="CP" THEN GOTO 4100
1968 GOTO 1930
2100 LOCATE (19,1):PRINT "Choix du solide:FER,ARGENT,VERRE,PLOMB,"
2110 LOCATE (20,1):PRINT "ALUMINIUM,SOUFRE,CHARBON"
2120 CS=0
2130 INPUT "Votre choix=";SD$

```

A SUIVRE...

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur APPLE

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 -> 111 115 119 123 127
APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93
97 102 107 112 116 120 124
SPECTRUM -> 112 116 120 124 127
THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89
93 98 103 108 113 117 121 125
MSX -> 113 117 121 125

6- faire un JSR \$0300.

Ainsi pour afficher le caractère numéro 18 à la ligne 3, colonne 4, dans la page 1 et en inversion vidéo, tapez :

LDA \$20
STA \$E6
LDA \$7F
STA \$F9
LDA \$12
LDX \$03
LDY \$04
JSR \$0300
RTS

UN EXEMPLE D'APPLICATION

On se propose maintenant d'afficher non plus un seul caractère mais une chaîne de caractères, terminée par un 00 pour indiquer la fin. Pour cela on se donne les coordonnées où on veut l'afficher, et son adresse. J'émetts cependant une restriction dans la mesure où la chaîne devra tenir sur une seule ligne. On utilise le précédent programme d'affichage de caractères, ce qui donne une routine du genre :

LDY \$00 - + charge le
LDA (\$00),Y ! caractère
BEQ \$0B - + si 0, fin
LDX \$02 - +
LDY \$03 - + affichage
JSR \$0300 - +
INC \$03 - +
BNE \$EF - + autre car
RTS - +

Avec en \$00-\$01 l'adresse de la chaîne, en \$02 le numéro de ligne, en \$03 le numéro de colonne (ne pas oublier non plus d'initialiser correctement les adresses \$E6 et \$F9).

DIS-MOI COMMENT ÇA MARCHE

Détailons maintenant le fonctionnement du programme d'affichage de caractères. Pour ceux que l'aspect technique n'intéresse pas (c'est à dire les fainéants, les tristes sires ou les dieux du LM) rendez-vous au dernier paragraphe pour la conclusion. Pour les courageux voici les explications.

On commence par sauver l'accumulateur par un PHA, on récupère ensuite l'adresse de la ligne correspondant à la position du caractère sur l'écran (en tenant compte du numéro de page graphique par un EOR \$E6) et on la place en \$FA-\$FB (de \$301 à \$30B sur le listing).

Puis, en \$30D et \$30E, on récupère le numéro de caractère à afficher (précédemment empilé par le PHA) et on le met dans le registre X.

Ensuite (\$30F-\$325) vient la boucle qui affiche le caractère proprement dit. Examinons-la de plus près si vous le voulez bien.

LA BOUCLE !

Le LDA \$1800,X rappelle la première ligne de la matrice caractère (on utilise la table précédente, située aux adresses \$1800 à \$1FFF, et X contient le numéro du caractère). Le EOR \$F9 permet d'inverser ou de changer les couleurs du caractère (trouaille géniale isn't it ?), tandis qu'en \$314 on stocke la première ligne.

Puis de \$316 à \$31B on incrémente l'adresse où va avoir lieu le stockage de la seconde ligne du caractère.

Ensuite il faut accéder, par l'intermédiaire de la table en \$1800 à cette fameuse seconde ligne. Pour cela LE PROGRAMME VA S'AUTO-MODIFIER ! Mais pas de panique, vous garderez toujours le contrôle de votre chère (et même très chère comparée au \$20 ST) bécanne. Une fois cette ruse pour le moins diabolique révélée (si si, j'y tiens) le reste devient de la toupie de chansonnier (il y a longtemps que je voulais la faire ! gnarf !). On incrémente en effet l'adresse \$311, ce qui change le LDA \$1800,X en un magnifique



LDA \$1900,X qui correspond bien à la seconde ligne de la matrice caractère. Il ne reste plus qu'à voir si les 8 lignes ont été affichées; si ce n'est pas le cas on recommence le cycle à partir de \$30F (le test à lieu entre \$320 et \$326).

CODE SOURCE

```
0300- 48 PHA
0301- 80 2D 03 LDA $032D,X
0304- 85 FA STA $FA
0306- 8D 45 03 LDA $0345,X
0309- 45 E4 EOR $E4
030B- 85 FB STA $FB
030D- 68 PLA
030E- AA TAX
030F- 8D 00 18 LDA $1800,X
0312- 45 F9 EOR $F9
0314- 91 FA STA ($FA),Y
0316- 18 CLC
0317- A5 FB LDA $FB
0319- 69 04 ADC $04
031B- 85 FB STA $FB
031D- EE 11 03 INC $0311
0320- AD 11 03 LDA $0311
0323- C9 20 CMP $20
0325- D0 E8 BNE $030F
0327- A9 18 LDA $18
0329- 8D 11 03 STA $0311
032C- 60 RTS

032D- 00 80 00 80 00 80 00 80
0335- 28 A8 28 A8 28 A8 28 A8
033D- 50 D0 50 D0 50 D0 50 D0

0345- 00 00 01 01 02 02 03 03
034D- 00 00 01 01 02 02 03 03
0355- 00 00 01 01 02 02 03 03
```

BON, LA CONCLUSION

Bienvenue à ceux qui n'ont pas lu les explications techniques ! Ce super programme ne sert pas seulement à afficher du texte en haute résolution, mais à bien d'autres choses : il permet par exemple de stocker sous forme condensée des tableaux pour des jeux d'arcade (c'est la technique employée dans LODE RUNNER, BELOW THE ROOT, ULTIMA, MR ROBOT ...). Cette technique consiste non plus à créer des lettres, mais à définir des caractères graphiques (comme une brique par exemple); la place mémoire occupée par un tableau est alors 960 octets (taille de la page texte) ce qui permet de faire tenir sur une face plus de 100 écrans ! A vous de trouver d'autres utilisations et rendez-vous dans quatre semaines (vous pouvez m'écrire pour m'informer des thèmes que vous souhaitez voir aborder dans ces colonnes).

Philippe PIERNOT

Langage machine... Sur ORIC

AVE

Comme à mon habitude, je tiens à m'excuser le plus platement possible auprès des deux ou trois lecteurs qui continuent à me suivre dans les embourbés chemins tortueux des cours d'assembleur. Je suis en effet la victime d'un vigneable complot (nouveau, il est arrivé) dont le seul but est de rendre mes articles incompréhensibles. Je me débrouille très bien tout seul, merci.

STADE DE L'ARTICLE

Arrivé à ce stade de l'article, je dirai tout d'abord bonjour à ceux qui arrivent directement dans le stade sans passer par la case départ et donc sans toucher 20.000 balles (*). Ensuite, je suis en mesure d'affirmer qu'il ne reste plus qu'un seul lecteur. Et je te connais, toi, fidèle lecteur. Tu es bien entendu J... G... de R... dans le O... (en F...), que je désignerai dorénavant par JGRO(F) afin de faciliter la prononciation. Lecteur, je te vénère.

VIF DU DEBAT

Nous allons maintenant entrer dans le vif du débat. Et tout d'abord bonjour à ceux qui entrent directement dans le vif du débat. (NACEDEF : dans le seul but d'entamer la polémique : MINI MIRE, c'est nul) (NDLA : NACEDEF = Note à cet enforçeur de faux énergumène. Je suis en mesure d'ailleurs de révéler son identité : SHEILA. Eh oui !)

CORRECTION

Je vais maintenant corriger le petit exercice que j'avais donné la dernière fois. Et tout d'abord bonjour à ceux qui viennent directement ramasser une sacrée correction sans s'être fait avoir par les paragraphes précédents. Et ensuite bonjour à ceux qui viennent s'expliquer. Vous comprendrez pourquoi en lisant la suite. Et de plus bonjour à tout le monde car je suis d'un naturel poli. Voici le programme. Bien entendu, plusieurs solutions sont possibles. J'en présente deux. Deux est écrit en toutes lettres car ça fait plus de caractères. Sans compter les caractères utilisés à expliquer pourquoi deux est écrit en tout lettres.

Figure 1

```
100 * ORG PATIN
110 *
120 *TOTO: PLA
125 * TAY
130 * STA $00
140 * PLA
150 * STA $01
160 * INY
170 * BNE T01
180 * SEC
190 * ADC $00
200 *T01: PHA
210 * TYA
220 * PHA
230 * LDY $01
240 * LDA ($00),Y
250 *
251 * Je fais ce que je veux avec
252 * le paramètre.
253 *
260 * RTS
```

EXPLICATIONS

Voici les commentaires de ce court programme. Et tout d'abord, je dis à ceux qui arrivent directement à ce paragraphe de retourner au précédent, sinon ils ne sauront pas ce que de quoi on cause. Non mais ! Il y a deux problèmes à résoudre : -Récupérer le paramètre -Ajuster l'adresse de retour pour sauter le sus-nommé paramètre. Rappelons que lors de l'appel d'un sous-programme, l'adresse de retour -1 est empilée. Le paramètre se trouve donc à l'adresse de retour ce qui nous donne le moyen de résoudre le premier problème. Ensuite, pour retourner correctement, il va falloir incrémente l'adresse de retour, pour

sauter le paramètre. D'où les commentaires suivants :

- 100 : vous placez la routine où vous voulez, cela m'importe peu.
- 110 : une apostrophe pour aérer un peu.
- 120 : on récupère l'adresse de retour (-1) poids faible sur la pile.
- 125 : on la sauve dans Y pour plus tard car on est prévoyant.
- 130 : on la sauve aussi dans \$00 pour le pointeur, vous verrez plus tard.

AMUSONS-NOUS UN PEU

Nous allons voir une autre manipulation sur la pile. Et tout d'abord sincères salutations à ceux qui sont venus s'inscrire se faire manipuler. Ils sont vraiment tarés. JGRO(F), mon dernier lecteur, vient de se barrer devant si peu de reconnaissance de ma part. De tarte (NDLA : c'est nul. C'est du niveau de MINI-MIRE, c'est tout dire. D'abord, quand on appelle sa rubrique du même nom qu'un produit de vaisselle, ça ne peut être que nul. Je vais en prendre plein la gueule dans le prochain MINI-MIRE. Ça me fera de la pub. Et s'il ne dit

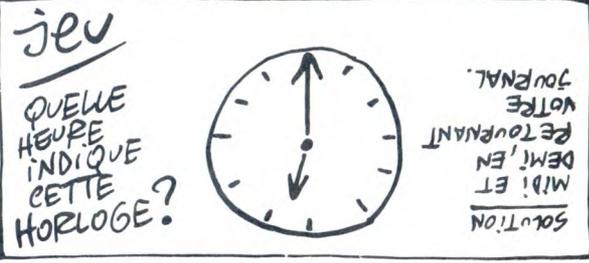


Figure 2

```
140 : on récupère maintenant le poids fort de l'adresse de retour.
150 : que l'on sauve dans $01.
160 : il est maintenant de bon ton de réempiler l'adresse de retour. Mais il faut auparavant l'incrémenter.
180 : incrémenter éventuellement le poids fort aussi (petit rappel des leçons précédentes : SEC : ADC # $00 est comme CLC : ADC # $01)
200 : on réempile maintenant le poids fort d'abord.
220 : puis le poids faible.
230 : on va maintenant récupérer le paramètre. Nous (JGRO(F) et moi) avions sauvé l'ancienne adresse de retour, c'est-à-dire l'adresse du paramètre -1 dans le pointeur $00-$01. Il faut donc indexer avec la valeur 1 pour récupérer le paramètre.
240 : ce qui est fait avec brio icimême, tardivement j'en conviens (NDLA : finissime allusion à une BD de Tardi qui s'appelle ICI-MEME. Pour insister lourdement, je dirais qu'avec ICI-MEME, Tardi atteint l'âge MUR).
```

Fig 3

```
100 * ORG N'IMPORTE OU
110 *
120 * les IR0 doivent être évitées
121 * afin qu'elles ne viennent pas
122 * perturber le sommet de la pile
123 *
124 * PHP
125 * SEI
130 *
131 *
132 * il y a à cette adresse la routine
133 * qui efface l'écran. On fait d'une
134 * pierre deux coups.
135 *
140 *TEST: JSR $CCE : CCAA oric-1
141 *
142 * récupérer le pointeur de pile
143 *
144 * TSX
150 *
151 *
152 * lire l'adresse de retour, qui
153 * était en fait TEST*2
154 * Y est utilisée au lieu de X a
155 * cause d'un bug du 6502:
156 * en page 98 indexe par X, le poids
157 * fort de l'adresse n'est pas
158 * incrémente: LDA $FF,X si X vaut 2
159 * est équivalent à LDA $01 et non
160 * LDA $0101.
161 *
162 * TXA
163 * TAY
164 * LDA $00FF,Y ipoids faible
200 * LDY $0100,X ipoids fort
210 * PLP
220 * .....
```

FIN DE L'ARTICLE

L'article tire maintenant à sa fin. Et tout d'abord bonjour à ceux qui viennent directement tirer l'article. Enchanté... vraiment. Nous avons vu un maximum de magouilles sur la pile. La prochaine fois nous continuerons en dissertant aussi sur les interruptions, sujet à ne pas mettre entre toutes les mains. Ceci sera peut-être un excellent lien avec l'étude des boîtiers d'entrées-sorties. Enfin peut-être. Je ne sais pas.

Fabrice Broche.

Ce procédé est plus court, mais touche à X. Dur pour lui !

(*) procédé pompé sur les articles de ... couic !

Petites Annonces



CIGARILLOS EXTRA-FINS

AMSTRAD

CHERCHE lecteur de disquettes DDI-1 pour Amstrad CPC 464. Laurent Royné, 58 rue de Chateau-Briand, 44150 Ancenis.

ECHANGE nombreux programmes pour CPC 664 et 6128, contre moniteur couleur Amstrad ou autre, ou bien téléviseur couleur avec prise péritel, ou encore imprimante. Gérard au (1) 43 40 78 27.

CHERCHE copieur performant et programmes pour 6128. C.Zehren, 4 rue des Jardins, 57440 Algrange.

VENDS Amstrad CPC 464 du 15.02.85, garanti 11 mois, moniteur monochrome, 10 programmes du commerce, 3 livres, 20 revues, joystick, 3000F. Tél. (1) 42 25 02 94 entre 9 et 11h ou 16 et 19h.

ECHANGE très nombreux programmes sur disquette pour Amstrad. William Riesele, 154 rue Legendre, 75017 Paris. Tél. (1) 46 27 54 45.

VENDS collection d'Amstrad Magazine, User et Computing-Amstrad, synthétiseur vocal Technimusique. Echanges divers sur disquette. Roger Soimosan, 16 rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. (1) 47 31 23 79.

ECHANGE logiciels sur disquette contre synthétiseur vocal ou stylo optique. Robert Rastelli, lotissement Le Beau Réoua, 57130 Jouy aux Arches. Tél. (1) 87 60 72 18.

ECHANGE très nombreux logiciels de jeu et utilitaires pour Amstrad. Tél. (1) 47 37 88 24 après 14h.

ACHETE, cause perte, copie disquette CP/M 2.2 Dr Logo pour CPC 664. Ivan Bonassin, 44 rue Professeur Morat, 69008 Lyon. Tél. (1) 78 75 58 14 après 21h.

VENDS K7 originales pour Amstrad. J.M.Sache, 8 rue Leclerc, 74300 Cluses.

ECHANGE logiciels Amstrad sur disquette. Cherche compilateur Basic, A/D Dams et astuces. Pascal Deveaux, 22 rue Moyenne No 195, 18150 La Guerche. Tél. (1) 48 74 23 03 après 17h30.

CHERCHE contacts pour échanges de logiciels pour Amstrad 6128. Didier Allain, 31 cité des Pins, 29116 Mœlan sur Mer. Tél. (1) 98 39 62 36.

VENDS Amstrad 6128 couleur, logiciels, neuf, sous garantie, 5500F. Tél. (1) 43 02 84 35.

VENDS Amstrad CPC 6128, écran monochrome vert, avec manuel et disquettes systèmes, jeux, 4000F, sous garantie. Tél. (1) 46 71 07 02 le soir.

VENDS Amstrad 6128 couleur, sous garantie, nombreux programmes, livres, 5200F à débattre. Tél. (1) 39 58 81 06.

ECHANGE plus de 160 logiciels sur tous les CPC (K7 ou disquette). Cyril Courtal, 25 rue Anatole France, 78360 Montesson. Tél. (1) 30 53 14 55.

CHERCHE notice de Tasprint, toute aide pour éditer des caractères redéfinis sur l'imprimante. Cherche désespérément un lecteur de disquettes DDI pour CPC 464 à prix argus. Michel Tellier, 6 rue Jean Bouin, 95600 Eaubonne.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, lecteur de disquettes DDI-1, joystick, logiciels sur K7, 4500F. Thierry Loron, 19 boulevard H.Poincaré, 95200 Sarcelles. Tél. (1) 39 90 78 78.

ECHANGE nombreux jeux et utilitaires pour Amstrad CPC 464. Pascal Del Bano, 19 rue René Camier, appartement 445, 93000 Bobigny.

ECHANGE 20 jeux contre lecteur de disquettes DDI-1 en parfait état et livre. Gilles Gougey, 48 rue du Creusot, 71670 Le Breuil.

VENDS Amstrad 464 couleur, un an, accessoires et revues, 3000F. Tél. (1) 47 39 69 41 après 20h.

CHERCHE programmes ou K7 de jeu, utilitaires, trucs et astuces, bidouilles de copie de programmes protégés. Christophe Plaisais, 33 rue Paul Verlaine, 36000 Châteauroux.

ACHETE logiciel de copie pour Amstrad CPC 464. Eric Lahandé, La Roche Noire, 22740 Lézardrieux.

ECHANGE logiciels de jeu pour Amstrad CPC 464. Olivier Schaffner, 46 rue de Soutz, 67100 Strasbourg. Tél. (1) 88 84 10 36 après 19h.

VENDS, achète ou échange logiciels pour Amstrad CPC 464 sur K7. Philippe Chenet, 6 rue Gustave Courbet, 70000 Vesoul. Tél. (1) 84 76 41 71 après 19h.

ECHANGE programmes pour Amstrad CPC 464, au Mans. Arnaud au (1) 43 81 90 91.

ECHANGE logiciels de jeu sur disquette ou K7 pour Amstrad 664. Jean Marie Brissez, 2 rue des Canes, 88630 Coussey.

VENDS logiciels originaux sur disquette. Tél. (1) 44 48 59 61 après 18h.

ATARI

VENDS Atari 800 XL encore sous garantie, lecteur de K7 1010 Atari, manettes, nombreux Atariens et livres, péritel, 150 jeux et utilitaires, 1300F. Patrick Sportouch, 3 allée Ducroult, 95500 Gonesse. Tél. (1) 39 85 38 47.

CHERCHE contacts pour échanger idées, trucs et astuces sur Atari 800 XL. Cherche imprimante 1029 (pour 1000F) en parfait état de marche d'occasion. M.Guiller, 41 rue du Chemin Vert, 37300 Joué Les Tours.

VENDS 520 ST complet avec câble péritel et une quinzaine de logiciels, 6500F. Henri au (1) 60 24 44 07.

CHERCHE contact avec possesseurs d'Atari 800 XL, pour échanges de K7 et de listings. Olivier au (1) 21 82 03 36 après 17h45.

ECHANGE logiciels pour Atari 800 XL sur K7. Régis Etourmy, 15 avenue Jacques Cassard, 44250 St Brevin Les Pins.

VENDS Atari 800 XL sécám, très bon état, péritel, lecteur de K7, joystick, 4 jeux, cours de programmation, documentation, valeur 2600F, vendu 1500F. Fabrice Féaux au (1) 44 05 77 24 après 18h.

CHERCHE et échange pour Atari 800 XL, bidouilles pour les meilleurs logiciels actuels. J.Cridelauze, cité CEA, 13140 Miramas.

CANON X07

VENDS Canon X07 16K, imprimante table traçante 4 couleurs X710, transformateur d'alimentation, livres, logiciels, neuf 4500F, vendu 3000F. Tél. (1) 47 67 77 67 après 20h ou le week-end.

CHERCHE pour Canon X07, XM 101 (8K), en très bon état, pour 400F maximum. Cherche aussi utilisateur de Sharp PC 1500 A. Emmanuel Dupas, 12 rue Pierre Curie, 91390 Morsang sur Orge.

VENDS extension 8K pour Canon X07, 100F. Olivier au (1) 46 77 65 75.

APPLE

VENDS Apple IIe complet avec imprimante Rietman, 12000F et Apple II+ avec un seul drive, 6000F, avec programmes, le tout 16000F. M.Vallée, 49 rue Rampeau, 75020 Paris. Tél. (1) 43 66 01 93.

CAPTAIN CRACK cherche pirates en tous genres pour échanges constructifs. Rendez vous sur Anti Bal "Captain Crack". Non-Apple restez en dehors.

ECHANGE plusieurs logiciels de jeu, bidouilles, fichiers, contre un compilateur Basic. Christophe, 1 place de l'Eglise Rouillon, 72700 Allennes. Tél. (1) 43 24 86 16.

VENDS Apple IIe, clavier Qwerty, 2 lecteurs de disquettes, carte 80 colonnes, câble imprimante, excellent état, 6000F. John au (1) 45 00 65 45 entre 19 et 20h.

Salut ! Je me sépare la mort dans l'âme de mon Apple IIe avec moniteur, carte féline, souris, imprimante FX 80, carte graphique APL. Bien sûr de nombreux programmes l'accompagnent. Et pour ça, vous m'en donnez combien ? 30.000 ? Non ! 25000 ? Non ! 20000 ? Non ! Je vous mets le tout à 16.000 balles. Un cadeau ! Guy, le soir, au (1) 43 76 60 83.

VENDS Apple IIc, moniteur Ile, souris, joystick, Appleworks, nombreux programmes, livres, 9000F. Ludovic au (1) 43 93 78 91.

COMMODORE

ECHANGE ou vend plus de 350 logiciels sur K7 pour Commodore 64. Vends adaptateur CGV pour adapter la prise péritel sur Antenne (état neuf, garanti 1 an), 300F. Jean Yves Peron, 48 boulevard Boisson, 13004 Marseille. Tél. (1) 91 49 24 63.

VENDS CBM 64, lecteur de K7, lecteur de disquettes 1541, moniteur couleur 1701, imprimante MPS 801, une centaine de programmes sur disquette, 5500F le tout. Eric Ravis, 18 square A.France, 91100 St Germain-Lès-Corbeil. Tél. (1) 60 75 59 28.

ECHANGE programmes pour Commodore 64 avec 1541. Jean Claude Chailloux, 3 impasse Boileau, 85100 Le Chateau d'Olonne.

VENDS imprimante Seikosha GP 100 VC, interfacée spécialement pour Commodore 64, Vic 20 et 128, 1500F. Laurent Pivaut, 19 avenue Gueugnon, 93140 Bondy. Tél. (1) 48 47 59 46.

ECHANGE ou vend nombreux programmes sur K7 pour CBM 64. Laurent Delaporte, 50 route Nationale, 90000 Roppe. Tél. (1) 84 29 80 82 après 18h.

ECHANGE jeux et utilitaires sur K7 pour CBM 64. Tél. (1) 60 05 15 66 après 17h de lundi à vendredi.

VENDS Commodore 64, drive 1541, lecteur de K7, 80 jeux, joystick, le tout sous garantie, 4000F (valeur 7000F). Rémi Ranguin, 1 rue Louis Bouchet, 92360 Meudon la Forêt. Tél. (1) 46 30 67 53.

VENDS Commodore 128D, moniteur couleur 1901, imprimante Star SG 10 C, lecteur de K7, nombreux logiciels sur disquette et K7, Power Cartridge, traitement de texte Virgule, état neuf, peu servi, sous garantie, acheté le 15 janvier 1986, 13000F. M.Ould au (1) 42 49 02 37 après 19h.

VENDS ou échange plus de 500 programmes sur Commodore 64, possédés toutes les dernières nouveautés. Alain Stoltz, 28 rue de l'Hôtel de Ville, 54240 Jœuf. Tél. (1) 82 22 52 01 après 19h.

VENDS CBM 64 péritel, magnétophone, drive 1541, cartouche Fast Load Epyx, bouton de reset, 3500F le tout, en cadeau, 3 livres (valeur 600F), 50 HHHHebdo, revues, 100 programmes sur disquette, joystick. Vends imprimante MPS 803, traitement de texte, utilitaire de dessin, 1500F, moniteur couleur Fidelity CM 14, 2000F. Daniel aau (1) 39 62 60 57 après 18h.

CHERCHE correspondant(e) pour échange de programmes sur K7 et disquette pour CBM 64. Christophe Rizzo, 10 ancien Chemin d'Aix, 13720 La Bouilladisse.

VENDS Vic 20, 16K, Super Exp, magnétophone, cartouche Star Battle, K7 Qbert, autoformation avec 2 K7, K7 avec moule programmes de l'HHHHebdo (les meilleurs), Quickshot II, encyclopédie du Vic 20 en 8 volumes, documentations, livres, 2600F, le tout en très bon état, valeur 4000F. Christophe au (1) 61 86 03 09.

ECHANGE nombreux jeux sur Commodore 64 sur 1541 ou K7. Eric Verdoulet, route de St Paul, 26130 Montsegur sur Lozon. Tél. (1) 75 98 10 65 après 18h.

VENDS plus de 450 programmes pour CBM 64, 1000F. L. Bourmedane, 9 avenue de La Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 86 39.

VENDS CBM 64 péritel avec 1530, 350 jeux et utilitaires, 2 joysticks, 5 livres, 3800F. Cherche 1541 à 1000F maximum. J.Charles Baptista au (1) 48 26 42 14 après 17h.

VENDS Vic 20, livre du Vic 20, lecteur de K7, 1000F. Pierre Fechter, rue Leclerc, 67150 Nordhouse. Tél. (1) 88 98 07 10.

VENDS Commodore 64 pal sécám, K7, 2 joysticks, 4 livres, 4 logiciels d'aventure, 10 logiciels de jeu, 2000F à débattre. Christine ou Marc Bernolli au (1) 65 60 11 15 aux heures de repas.

HECTOR

VENDS Hector 2HR, moniteur monochrome orange, Basic III, dictionnaire du Basic III, 8 K7 de jeu, 5 K7 d'autoformation au Basic III, 10 K7 vierges, plusieurs revues et programmes, 2500F. Pascal Bernard, 15 avenue des Brichères, 89000 Auxerre. Tél. (1) 86 52 31 49 après 19h.

MSX

VENDS imprimante Philips VW 20 MSX, 80 colonnes, 40 cps, entraînement par traction ou friction, impression graphique, feuilles, encore sous garantie, 1800F. Norbert Ploton, 5 place de la Gare, 42510 Balbigny. Tél. (1) 77 28 20 88.

ORIC

VENDS Atmos péritel, moniteur noir et blanc, magnétophone et logiciels, revues Théoric (10 numéros), 1500F. Eric au (1) 30 55 16 05.

VENDS Atmos, cordons, jeux, livres, 750F le tout. Tél. (1) 60 05 15 66 après 17h.

VENDS logiciels originaux pour Oric 1 et Atmos. Dominique Laurence, 1 rue Raoul-Huguet, 02100 St Quentin. Tél. (1) 23 68 14 36 après 18h30.

VENDS Atmos, adaptateur noir et blanc, magnétophone, 110 programmes, 10 HHHHebdo, 15 SVM, 1100F le tout. Christian au (1) 78 90 70 31 sur Lyon.

CHERCHE, à prix raisonnable, démonteur de jeux sur K7 pour Oric Atmos. Franck Blaanc, Perrigny sur l'Ognon, 21270 Pontailleur sur Saône.

THOMSON

VENDS extension télématique TO7 70, 1200F, TO7 70 avec manettes et contrôleur, magnétophones, extension télématique, livres et jeux, 5000F. Tél. (1) 49 60 20 02.

VENDS TO7, 16K, magnétophone, Basic, jeux, 2500F. Tél. (1) 46 60 47 82 après 18h.

VENDS, échange, programmes pour MO5. Xavier Caillieton, 22 rue de l'Homme Trou, 79000 Niort. Tél. (1) 49 73 10 77 après 17h.

VENDS pour Thomson TO7, cartouche Tridi 444 Vifi Nathan neuve, mode d'emploi, valeur 325F, vendu 150F, port à ma charge. Emmanuel Dupas, 12 rue Pierre Curie, 91390 Morsang sur Orge.

VENDS TO7 70, clavier mécanique, Basic, lecteur de disquettes, lecteur de K7, documentation, cartouche Scriptor, gestion, programmes, valeur 9850F, vendu 5500F. Tél. (1) 42 61 60 97.

VENDS TO7 70, LEP, LED, moduleur sécám, manettes, contrôleur de communication, modules, livres, disquettes, Invasion. Bruno Mercier, Champmilian, Bt X No 544, 03000 Moulins. Tél. (1) 70 46 14 03.

VENDS MO5 64K, magnétophone, crayon optique, extension musique et jeu, 2 manettes de jeu, 4 K7 (Stanley, Pulsar II, L'Aigle d'or, Space Shuttle Simulator), livres Le guide du MO5 et La découverte du MO5, 3700F. Emmanuel Martin, 7 venelle des Hironnelles, 95200 Sarcelles. Tél. (1) 39 94 12 42.

SPECTRUM

VENDS Spectrum "++" 48K pal, interface manettes, 19 logiciels, 3 livres, 1500F. Franck Durand, rue François Perrin, 38510 Morestel. Tél. (1) 74 80 09 60 après 18h.

VENDS ZX Spectrum 48K, 2 livres, 50 logiciels, magnétophone, interface joysticks, 2 joysticks, 1800F le tout. Tél. (1) 45 87 36 91.

VENDS ZX Spectrum 48K, 14 jeux, 5 livres (dont 3 bouquins), péritel, câbles, 2320F. Christophe Joly, P Traverse du Clos Fleuri, Accates, 13015 Marseille. Tél. (1) 91 60 94 27 après 18h.

VENDS ZX Spectrum "++" 48K, péritel, interface joystick Turbo, entrée cartouches ROM, joystick Quickshot II, 25 logiciels de jeu, livres, valeur 4300F, vendu 1900F. François au (1) 39 64 98 78 après 19h.

CHERCHE possesseurs de Spectrum 48K pour échanges de logiciels. Michel au (1) 30 31 03 88 à partir de 18h.

TI 99

VENDS TI 99/4a (12.83), magnétophone Texas, alimentation, péritel, 8 livres de jeu et de programmation, 3 modules (Carwar, Parsec, Magie des Nombres), paire de manettes de jeu, module Basic étendu (manuel anglais), K7 Le Basic par soi-même, K7 Ti Basic par soi-même, 2000F le tout. Jean-Pierre Flaquières, 48 rue de l'Orme au Charron, 77340 Pontault-Combault.

ECHANGE logiciels pour TI 99. David Soulas, 20 allée du Grand Pré, 42390 Villars. Tél. (1) 77 79 13 76.

VENDS pour TI 99/4a, boîtier, carte d'extension périphérique, 900F. Cherche éditeur assembleur. François-Pierre Moriceau, 30 avenue Jean Martin, 49800 Trelaze. Tél. (1) 41 69 03 62.

VENDS TI 99/4a, lecteur de K7, Basic étendu et livres, 2 manettes de jeu, module Cars War, nombreux programmes, 1600F. Tél. (1) 54 71 45 92 après 18h.

DIVERS

VENDS Sinclair QL, moniteur ambre HRG Zénith, 2 drives 3"5 720K formatés, interface contrôleur, interface câble convertisseur/tampou série-parallèle, neuf 13000F, vendu 9000F, possibilité de vente au détail, nombreux logiciels. C.Lebland, 12 rue Montaigne, 37300 Joué Les Tours. Tél. (1) 47 67 77 67 après 20h ou le week-end.

VENDS téléviseur noir et blanc, 1000F, téléviseur couleur, 2000F, prix à débattre, en excellent état. Le Niçois au (1) 62 96 46 37.

VENDS Vidéopac Philips, 17 cartouches, 1000F à débattre. Tél. (1) 46 32 33 31.

VENDS Vidéopac Jet 25, 18 K7 (25 jeux), 1800F à débattre. Emmanuel Kosinec, 89 rue de Verdun, 57100 Terville. Tél. (1) 82 34 15 22.

VENDS ou échange un clavier type IBM neuf avec emballage (prix de vente 550F) contre une souris avec logiciel pour C 64/128. Olivier au (1) 43 64 34 06 après 18h15.

VENDS VG 5000 sous garantie, magnétophone, 3 K7 de jeu (Mission Oméga, US Rallye, Hélicoptère), 2 livres de programmes, 1300F (échange possible avec drive Atari). Tél. (1) 46 60 48 71.

ECHANGE hélico télécommandé Hélimax 40 avec moteur, télécommande 6 voies, accessoires, en très bon état et prêt à voler, d'une valeur de 4000F, contre un Amstrad 6128 et accessoires ou PCW 8256. Bruno Motyka, St Franchy, 58330 St Saulge. Tél. (1) 86 58 24 43.

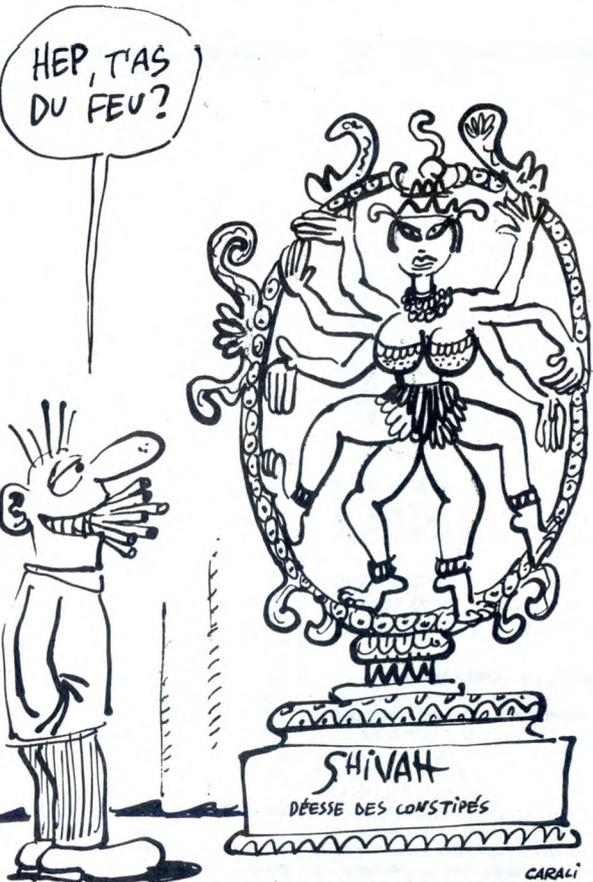
ACHETE listings ou HHHHebdo No 65 à 74, pour Tandy TRS 80. Jean Marc Rolin, 8 rue Nungesser, 19100 Brive. Tél. (1) 55 88 31 45.

VENDS PB 700, FA 10, 3x4K, programmes sur K7 ordinaires, documentations, très bon état, 4000F. L.Drutel, 35 rue du 4 Août, 69100 Villeurbanne. Tél. (1) 78 85 40 36.

VENDS Lynx 96K, très bon état (2 ans), manuel, logiciels, K7 de jeu et de démonstration, cordon magnétophone, moniteur monochrome, 3000F le tout. M.Via La Meix, 54110 Dombasle sur Meurthe. Tél. (1) 83 48 24 88.

VENDS Spectravideo 318, magnétophone, Expander, contrôleur, lecteur de disquettes, extension 64K, centronics, câble, 60 logiciels, livres, valeur 12600F, vendu 5600F. Vends diverses revues d'informatique. Eric Chenailler, 7 place St Ayoul, 77160 Provins. Tél. (1) 64 28 00 73 ou (1) 64 00 03 08 le week-end.

VENDS VG 5000 Philips, 2 manettes, péritel, magnétophone, 4 K7, 2 livres, manuel, valeur 3000F, vendu 2200F. Tél. (1) 64 32 58 81 après 18h30.



VENDS ou échange programmes sur CBM 64 avec 1541. Alain Schmidt, 2 C Allée du Parc, 57158 Montigny Les Metz.

ECHANGE nombreux jeux ou utilitaires pour CBM 64 sur disquette. Christian Auguste, 24 avenue de la Gare, Champlan, 91160 Longjumeau.

ECHANGE nombreux logiciels pour Commodore 64, sur disquette. Ronan Le Pape, 6 rue de la Ferme Redoute, 97200 Fort de France, Martinique.

COCHONOU CRACK BAND, salut Mac, Yoyosoft, Lenysoft, Microkid's, et voudrait prendre contact avec de vrais crackers sur C 64.

VENDS logiciels sur disquette pour C 64. F.Bleger, 233 A route de Binderheim, 67600 Hilsenheim. Tél. (1) 88 85 41 00.

ECHANGE jeux sur K7 pour CBM 64. Jean-Charles au (1) 48 26 42 14 après 17h30.

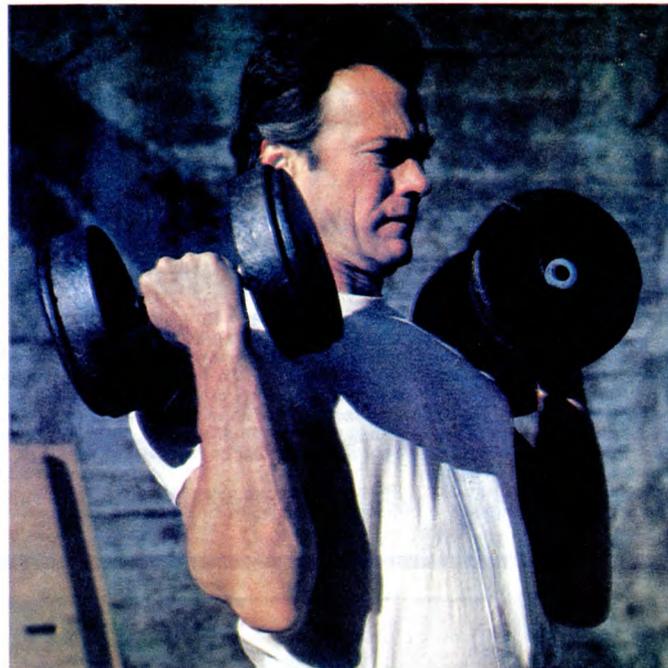
ECHANGE programmes sur K7 ou disquette pour Commodore 64. V.Renard, 34 rue du Val, B4110 Flemlle, Belgique.

ACHETE extension mémoire 16K pour Vic 20 à bon marché. Stéphane Lepage, association du haut St Jean, 05000 Gap.

ECHANGE nombreux jeux sur disquette pour Commodore 64. Vincent au (1) 88 98 67 31 après 18h30.

FILM NOIR

Dix films en V. O. dont quatre totalement inédits. Après Tension, le 29 mars, voici, *Three Strangers*, un inédit de Négulesco (1949) avec Peter Lorre et Sydney Greenstreet, le dimanche 6 avril à 22h30 sur FR3. Merci Patrick Brion.



LA BONNE CHAIR

CE PLAISIR QU'ON DIT CHARNEL

Film de Mike Nichols (1971) avec Jack Nicholson, Art Garfunkel, Candice Bergen, Ann Margret et Rita Moreno.

Au milieu des fifties, deux jeunes étudiants partagent leur chambre et leurs confidences. Jonathan (Nicholson) et Sandy (Garfunkel) ne pensent qu'à ça : le SEXE. Poussé par Jonathan, le timide Sandy aborde Susan (Bergen) désespérément,



étudiante elle aussi. Il progresse très lentement et le soir venu raconte tout à Jonathan.

Excité ce dernier courtise secrètement Susan. Son approche, très directe, lui vaut les faveurs de la jeune fille. Susan a commis une erreur, rompt avec Jonathan et épouse Sandy qui n'en saura jamais rien. Des années plus tard, ils se retrouvent. Bien installés professionnellement, ils demeurent toujours incapables d'être heureux sentimentalement. Leur incompréhension des femmes, leur peur de l'échec sexuel les miment complètement malgré leurs nombreuses conquêtes.

Peinture au vitriol du machisme américain en pleine débandade au début des années 70. Humour ravageur, dialogues incisifs, mécanique implacable qui conduisent le sentimental utopique et l'égrillard amer à la solitude définitive. Une descente aux enfers avec un Nicholson particulièrement inspiré.

Diffusion le jeudi 3 avril à 20h35 sur Canal +.

DEVIL IN MISS JONES N°2

Film de Henri Pachard (1972) avec Anna Ventura et Georgina Spelvin.

Enfer et damnation, Miss Jones est de retour. Bien plus déléguée que lors de sa dernière visite, elle porte des dessous fripons et connaît les sept positions capitales sur le bout des doigts. Sa mise à l'index loin de lui faire crier Pouce, la pousse à introduire son Annulaire dans son... (cochez la case vide de votre choix) Pour une symphonie en rut mineur. *Auricularem est, dixit Satan.*

Diffusion le 5 avril sur Canal + à minuit.

CRASSES

Ambiance crado qui suinte l'arnaque, personnage miteux qui crache la hargne, voilà le vrai décor du film noir : urbain, alcoolisé, baignant dans la pourriture.

HAMMETT

Film de Wim Wenders (1982) avec Frederic Forrest, Peter Boyle, Lidia Lei, Elisha Cook et Samuel Fuller.

Dashiell Hammett (Forrest), ancien détective privé, gagne sa vie en écrivant des nouvelles policières pour magazines. Jimmy Ryan, un vieux copain, vient requérir son aide pour retrouver Crystal Long, une jeune chinoise. Pestant contre Ryan, il l'accompagne à Chinatown où celui-ci disparaît. Et d'un.

Un dénommé Gary l'aborde, soi-disant journaliste il recherche lui aussi Bouchon de Verre. Et de deux.

En rentrant chez lui, il tombe sur Joyau de Baccara, venue se réfugier chez lui car elle est poursuivie pour avoir assisté à un meurtre. Et de trois.

Sur ce Hammett se convoque en Assemblée générale et décide sur le champ et à l'unanimité que la journée a été suffisamment remplie et qu'il est temps de s'octroyer un whisky. Break.

Atmosphère, atmosphère, le San Francisco de la prohibition est merveilleusement reconstitué. Wenders allie à merveille l'intrigue policière et le drame intérieur du créateur. Lorsque la réalité catapulte la fiction, la vie et l'œuvre de Hammett s'entrecannibalisent. Confusion, non enrichissement. Superbe, bien sûr.

Diffusion le dimanche 6 avril sur C + à 20h35.

L'HOMME DE LA TOUR EIFFEL

Film de Burgess Meredith (1949) avec Burgess Meredith, Charles Laughton et Franchot Tone.

Dans un café parisien, un homme présente sa maîtresse à sa femme et lui annonce qu'il la quitte. La légitime signale à la nouvelle qu'il est sans le sou et attend après un héritage. À la sortie du café, l'homme se voit remettre un billet lui proposant l'élimination de sa tante contre une grosse somme d'argent.

L'inspecteur Maigret est appelé quelques jours après sur les lieux d'un crime, une riche propriétaire assassinée avec sa camériste. Maigret (Laughton) arrête le coupable présumé mais ne croit pas en sa culpabilité.

Adapté d'un Simenon, remake de "La Tête d'un homme" de Duvivier (1932), Meredith a respecté l'atmosphère psychologique de Simenon. La performance de Laughton,



toujours aussi génial, est à comparer à celle de Harry Baur, un autre éléphant du cinéma.

Diffusion le vendredi 4 avril à 21h00 sur Canal +.

MOI...JE

Noirs ? Oui mais de crasse. En effet, la France compte plus de télécs que de bagnoires. On pourrait tout de même se laver dans une bassine ou un lavabo, mais non... MOI... JE nous présente des crados, des vrais qui puent. Ils se lavent une fois tous les 3 mois (sic) et on deux paires de chaussettes pour l'année. Vous reconnaîtrez vous ?

Un numéro de plus pour cette excellente émission qui risque sa tête au sur-lendemain des élections.

Diffusion le 2 Avril à 22h00 sur A2

BOMBYX

LES DÛRS DE DÛR

ATTAQUE

Film de R. Aldrich (1956) avec Jack Palance, Eddie Albert, Lee Marvin et Robert Stauss.

En 1944, dans les Ardennes belges, le capitaine Cooney (Albert) dirige la compagnie "Fragil Fox". Excédés par sa lâcheté et son incompetence, ses deux lieutenants Costa (Palance) et Woodruff en réfèrent au colonel Bartlett (Marvin) qui par calcul préfère soutenir Cooney et donne l'ordre à la compagnie de prendre un village.

Cooney envoie Costa en avant attaquer la première maison, une mission périlleuse car en terrain découvert. Costa réussit, capture deux allemands et demande de l'aide par radio. Cooney refuse. Costa conduit les prisonniers au Q.G. et revient bien décidé à faire la peau à Cooney. Woodruff le retient de justesse. Bartlett envoie toute la compagnie tenir le village. Dont acte. Mais des chars ennemis y pénètrent aussi. Âmes sensibles s'abstenir. Voici un récit de guerre sauvage avec des personnages, des vrais, qui se haïssent, se flinguent sans pitié mais sans frime. À côté de ces

G'ls implacables, Rambo fait figure d'enfant de troupe.

Diffusion le mardi 1er Avril à 23h00. sur FR3

LE CIEL PEUT ATTENDRE

Film de Warren Beatty (1978) avec Beatty Warren, Julie Christie et James Mason.

Par suite d'une erreur d'un ange gardien, un footballeur meurt dans un accident de la route à la place d'un autre. Une telle injustice indispose Saint-Pierre qui le renvoie sur terre, vierge de souvenir, dans la peau de celui qui devait mourir, un riche manager.

Tout va pour le mieux lorsque des flashes de sa vie antérieure viennent perturber son train-train bourgeois.

L'atmosphère intimiste et fantastique supportera mal les coupures de pub. Dommage. Warren Beatty fait preuve de talent mais sa tronche n'insupporte, alors je vous offre Clint Eastwood, beaucoup plus crédible en sportif.

Diffusion le 31 Mars à 20h35 sur la 5. Photo Ciné +, 2 rue de l'Étoile 75008 Paris.

LAISSE BÉTON

Film de Serge Le Péron (1984) avec J. Gangnet, K. Ayadi, Y. Rajal, N. Ciccociola et J.P. Kalfon

Deux potes, Brian et Nourredine le quart de siècle à eux deux, (Gangnet et Ayadi), se font du blé en revendant à Mick, un receleur, le produit de leurs rapines dans les supermarchés. Le flouze amassé doit servir à aller à Frisco, leur ville de rêve. Brian y a vécu, il y a 10 ans, avec son vieux aujourd'hui au ballon. Brian se fait gauler par les keufs. Au cours de l'interrogatoire à la maison poulaga, Gégène (ça s'invente pas), le chef fait chanter Brian. S'il ne leur vend pas son complice, son père, qui doit être libéré sous peu, restera au violon plus longtemps. Dûr, dûr. Le même craque et balance Nourredine.

Pour une première péloche, Le Péron fait fort. Sans tomber dans le film socio-beur, il dépeint avec une pudeur rare un monde souvent loin de ce qu'imaginent les adultes. Grâce à une caméra tendre et distante, il esquisse des personnages forts attachants.

Diffusion le 2 Avril à 22h45 sur FR3

RISQUES TOUT

ne décolle hélas pas. Ce n'est sûrement pas la faute des comédiens qui font ce qu'ils peuvent, mais la construction narrative pêche par son côté banque-ale

Diffusion le 1er Avril à 20h40 sur A2

FEMMES DE PERSONNE

Film de C. Frank (1984) avec M. Keller, F. Cottençon, C. Cellier, J.L. Trintignant, E. Etienne, P. Arditi et P. Léotard

Quatre copines bossent dans un cabinet de radiologie. Isabelle (Cellier) en a raz le scanner de sa vie conformiste. Elle jette son mari, pour une nuit, dans les bras de Julie (Etienne), comme ça pour voir...



De son côté, Cécile (Keller) accumule les amants d'une nuit, et manque de peu de s'éprendre de Michel (Trintignant). Ouf, elle rompt de justesse.

Reste Adeline (Cottençon) dont le contentieux envers son ex-amant est si lourd qu'elle tente de se flinguer. Mais les petites camarades veillent au grain (de beauté)...

Si on ne trouve quasiment rien à dire quant à l'interprétation encore une fois excellente, le scénario lui, manque totalement de consistance passé l'exposition des personnages. Christopher Frank est -hélas- coutumier du fait.

Diffusion le 3 Avril à 20h35 sur FR3. Photo FR3.

HALLELUIAH

Film de King Vidor (1929) avec Daniel L. Haynes, Nina Mae MC Kinney et William E. Fountaine.

Zeke obtient cent dollars pour la récolte de coton de la famille. Une entraîneuse de choc, Chick, le convainc de les jouer aux dés contre Hot Shot (son amant). Hot Shot les roule de première (les dés), de plus il triche et roule Zeke et Spunk, le frangin à Zeke, dans la farine. Zeke furieux réclame son fric. Bagarre. Spunk meurt. Effondré Zeke ramène le corps à la maison et se fait pasteur.

Las, la première pécheresse qu'il baptise est cette diablesse de Chick qui l'entortille à nouveau. Il abandonne sa fiancée et suit Chick. Ouvrier et misérable, il ne retient pas longtemps Chick, qui pas chic, se tire avec son amant, coucou le revoilou... Zeke.

Premier film tourné sur, et uniquement avec des noirs, on y retrouve l'atmosphère des petites gens du Sud de E. Caldwell. Un des premiers chef d'œuvres du parlant.

Diffusion le vendredi 4 avril à 23h00 sur A2 en V.O.

LA FLAMBEUSE

Film de R. Weinberg (1981) avec L. Masari, L. Terzieff et G. Blain.

Dans le XIV^e arrondissement, un petit troquet fait tripot. Une famille emménage dans un trou à rats (un bac à rats) près de l'éstaminet tenue par Black-Jack. Dans une période de désœuvrement, la jeune mère de famille (Massari) à les boules (de billard) et joue son vatout à-tout va dans l'aventure du jeu. De fil en aiguilles, et de roulettes en belotes, elle y laissera sa (che) mise, l'argent du ménage et sa vie de famille.

Sur une idée de plutôt séduisante, le film

RAMBO FIRSTBLOOD PART II d'OCEAN pour Amstrad, Commodore et Spectrum

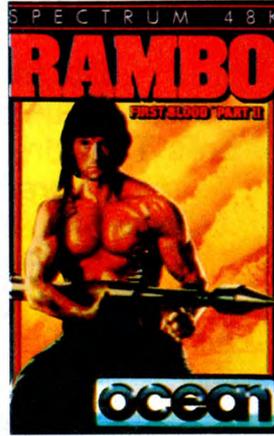
Quel enfoiré ce Trautman, le colon de la base. Il veut m'envoyer au casse-pipe, faut croire que j'ai une tronche qui ne lui revient pas vraiment. Bref, me voilà au pied du mur, obligé de passer à l'action pour la seule satisfaction de ce satané sous-off. Pour vous situer un peu l'ambiance, il veut que j'aille jouer au photographe aux alentours d'un camp de prisonniers de guerre et

que je lui ramène la pellicole comme preuve de la présence de prisonniers ricains dans cette jungle infâme et moite. Bien entendu, il faut que je réussisse cette mission avec comme seule arme un couteau format cure-dent. Franchement, y en a qui ne doutent de rien !

Et il se croit encore obligé de faire le mariolo, ce mouille-cul de Traut-

man : "n'engagez le combat sous aucun prétexte, n'éliminez un ennemi que si votre vie est réellement en danger... Et surtout n'essayez pas de porter secours à vos compatriotes !" Comme si je risquais de sauter sur tout ce qui bouge avec mon couteau et de prendre d'assaut un camp militaire ! Bon allez assez rassés de mauvais souvenirs, c'est parti ! Jusqu'ici pas de surprise : les quelques hommes qui patrouillent dans le coin ne s'attendent pas à recevoir de la visite. Ils se promènent dans la forêt comme s'ils étaient chez eux. Il ne leur manque plus que de s'arrêter pour boire le thé à cinq heures et le bouquet sera complet.

Quelle bande de rigolos, même pas prêts à faire la guerre et déjà l'arme au poing. Putain ! J'aurais jamais cru qu'ils aient le culot de construire un camp aussi grand que celui-là. Trautman ne m'avait pas dit tout ce



qu'il savait. Celui-là mériterait bien que je lui pèle la peau des fesses.

Nom de dieu ! Banks ! Ces asiatés l'ont chopé et ne l'ont même pas achevé. Il faut que je fasse quelque chose... Bordel, si je pouvais le libérer avant que les gardes donnent l'alerte, je pourrais encore l'emmener jusqu'à l'hélicoptère et le sortir de ce borbier !

Si vous aimez les jeux d'arcade où la réflexion tient une part ridiculement petite, vous allez pouvoir bon-dir sur votre joystick ! Dans Rambo, seuls les graphismes et le son vous guident sur la route de la gloire : il vous suffit de vous tailler un chemin sanglant dans les rangs adverses pour remporter de brillantes victoires (évasion de votre copain Banks, décollage en hélico...). Cette bonne simulation guerrière ne souffre que d'un seul inconvénient : être fortement inspirée des Commando et autres Who Dares Wins. Malgré tout, Rambo est un très bon jeu à vous offrir.

AMSTRAD	Double Trouble
A. BOUYERDENE	page 9
AMSTRAD	Cristal Castle
D. et N. VERJOT	page 27
APPLE	Snaky
J. Christophe SALMON	page 31
CANON X07	Judoka
Pierre DOR	page 30
CBM 64	Squash Brick
Michel COLETTE	page 7
EXL 100	Exceldomino
J.M. MACHECOURT	page 29
FX 702 P	Dépassement
Ph. de la RUFFIE	page 10
MSX	Course Folle
J.M. Le GROSSEC	page 10
ORIC	Solo
P. CLOCHARD	page 3
SPECTRUM	008
P. FOULON	page 28
TI 99/4A (be)	Tunnel Internal
P. BRIAUX	page 6
Thomson MOS	Ulysse
Christian FRUND	page 8
VIC 20	Egout
Laurent PIVAUT	page 4
ZX 81	Gwendoline
Olivier DUMAS	page 5



la Règle à Calcul

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

PROGRAMMATION Modules

Extended basic manuel français 800 F

Super extended basic graph manuel français 1200 F

Extension mémoire externe 128 K TI LOGO N° 2 manuel en français 1750 F

MINI MEMOIRE manuel en français 895 F

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

Câble liaison magnéto/cassettes 95 F

Magnéto/cassettes LANSAY garanti compatible TI + câble 370 F

Micro-ordinateur TI 99/4A PAL 1100 F

Modulateur Secam/France 400 F

Modulateur Péritel/france 500 F

Synthétiseur de paroles 600 F

BON DE COMMANDE PROMO MARS 86

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Tél. _____

Code Postal _____

Ville _____

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

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

Tél. : 43.25.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064 F / 1303 RAC

Livraison des produits disponibles dans la limite des stocks disponibles sous 8 jours. parking gratuit Maubert-Lagrange

MINI-MÉMOIRE

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

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

MODULE BASIC SUPERGRAPH

Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires permettant de tracer lignes, cercles, ellipses, axes, diagrammes en barres ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles : une copie d'écran, graphiques et textes (codes ASCII), Vpoke et Vpeek accés direct à la Ram de contrôle écran, nécessite la mémoire 32 K ou 128 K. Garde les fonctions du basic étendu dans son intégralité. 1200 F

INTERFACE PARALLELE CENTRONICS TI

se branche directement sur le TI et les imprimantes à sortie parallèle 1090 F

Imprimante SEIKOSHA GP 500 sortie parallèle 2200 F

Imprimante EPSON LX 80 friction 3660 F

Traceur pour LX 80 285 F

TI WRITER

Le traitement de texte TEXAS : un module, deux disquettes. Permet la mise en page simple et rapide de vos textes avec sortie sur imprimante : 1500 F

PASCAL

Nécessite le boîtier périphérique. Nouveau langage de programmation structurée. Comporte l'éditeur, l'assembleur, le linker, et la carte P. code qui contient toutes les routines nécessaires à l'élaboration de votre programme. Nécessite la 32K. OFFRE EXCEPTIONNELLE : 3500 F

BOITIER PERIPHERIQUES AVEC CONTROLEUR DE DISQUE.

Disque simple face - simple densité. Raccords à l'ordinateur. OFFRE EXCEPTIONNELLE : 4950 F

LOT N° 2

MODULE BASIC ETENDU MANUEL BASIC ETENDU EN FRANÇAIS LIVRE 50 PROGRAMMES DE JEUX K 7 HEBDOGICIEL N° 1

L'ENSEMBLE 895 F

HEBDOGICIEL SOFTWARE

HEBDOGICIEL N° 1 50 F

HEBDOGICIEL N° 2 b.e. 90 F

HEBDOGICIEL N° 3 b.e. 90 F

HEBDOGICIEL N° 4 b.e. 90 F

LOT N° 3

PROGRAMMATION LOGO. MODULE TI LOGO II EN FRANÇAIS. EXTENSION 128 K INDISPENSABLE. MANUEL D'INITIATION EN FRANÇAIS L'ENSEMBLE 2300 F

LOT N° 4

INTERFACE SERIE EXTERIEURE IMPRIMANTE EPSON PW 40 (COMPATIBLE TI ET MINITEL) L'ENSEMBLE 2830 F

MODULES TEXAS ORGANISATIONS

Gestion de fichiers 260 F

Gestion privée 360 F

Statistiques 350 F

Multiplan microsoft 1150 F

Editeur assembleur 690 F

MODULES D'ACTION

Parsec 250 F

Congo Bongo 250 F

Munch mobile 250 F

Buck ruggers 350 F

Retour du pirate 250 F

Mosh 250 F

Hopper 250 F

Jaw breaker 150 F

Moonmine 250 F

Adventure land 150 F

Burger time 250 F

Star track 250 F

Treasure Island 250 F

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

Moon patrol 219 F

Jungle hunt 219 F

Pole position 250 F

Protector II 250 F

Defender 219 F

Picnic Paranota 219 F

Donkey Kong 250 F

Miss Pacman 250 F

MODULES LOISIRS

Connect Four 120 F

Jeux rétro 1 ou 2 120 F

Invaders 206 F

Othello 206 F

Car wars 120 F

Munch Man 206 F

Football 250 F

Chasse aux wumpus 120 F

Zero zap 120 F

Video Chess 350 F

Alpiner 206 F

Music maker 250 F

Rotor rider 120 F

Frogger 250 F

Tombsion city 120 F

Christholm trail 120 F

Hangman (le pendu) 120 F

Q-Best 120 F

MODULES EDUCATION

Addition-Substraction I 120 F

Addition-Substraction II 120 F

Meteor multiplication 120 F

Addition-Canon 120 F

Multiplication I 120 F

Division-démolition 120 F

Alligator mix 120 F

SERIE JEUX D'AVENTURE

Adventure pirate 350 F

Voodoo castel K7 150 F

Pyramide of doom K7 150 F

Glaost town K7 150 F

Demon attack K7* 250 F

Count K7 150 F

Strech odyssee K7 150 F

Mystery fun house K7 150 F

Pour l'achat de 2 modules, un 3^e gratuit parmi ceux marqués d'un * sauf pour les modules en promotion à 50 F.

LIVRE TI 99 INTERNE

Ouvrage en anglais contenant le listing de la ROM désassemblée 195 F