



JE NE VEUX VOIR QU'UNE TÊTE !

Fallait bien que ça tombe un jour ou l'autre. On normalise l'informatique, tête au carré, garde à vous, petit doigt sur la couture du pantalon, le premier qui sort du rang est fusillé !

L'AFNOR est un organisme tout ce qu'il y a de plus officiel, qui sévit depuis des années afin d'imposer - louable intention ! - des standards sur tout ce qu'il est possible de standardiser. On connaît sa petite marque, le label "NF" qui orne les couches-culottes ignifugées, les meubles en bois et les voitures en métal. On sait que lorsque ce label n'est pas présent sur un produit, ça peut être parce que les couches-culottes sont carnivores, les meubles en balsa et les voitures en plastique mou. Digne association, donc, qui permet d'identifier du premier coup d'œil ce qui est bon de ce qui ne l'est pas. Or, ne voilà-t-il pas que l'Afnor vient se pencher sur l'informatique. Chouettes, les logiciels de Commodore et de Spectrum vont être compatibles et on va pouvoir brancher n'importe quelle imprimante sur n'importe quelle bécaune, non ? Non.

EXPOSE DES FAITS

Au départ, l'idée était bonne : définir un langage commun en informatique. Qu'une bonne fois pour toutes on dise bug, rom et dos comme tout le monde. Après tout, un lapin chasseur s'appelle un lapin chasseur, même au Japon, et un allegro s'appelle un allegro, même en Bosnie Herzégovine. Chaque spécialité à sa langue, le français pour la bouffe, l'italien pour la musique, le russe pour la vodka et le latin pour les fleurs, entre autres. Ça tombait bien : tout le monde s'était tacitement mis d'accord pour que l'anglais soit la langue de l'informatique, d'abord parce que tout le monde connaît les termes les plus usités, ensuite parce que ça permet de comprendre instantanément un logiciel étranger (press fire to start, c'est pas compliqué, non ?) et puis parce que ça s'est fait tout seul, inutile d'aller contre le mouvement général.

Mais l'Afnor a trouvé que si, justement, c'était utile d'aller contre le mouvement général. Ils ont mis au point toute une nou-

velle terminologie qui visiblement ne tient pas compte de ce qui existe déjà. Un exemple ? Un exemple.

EXEMPLE

Attention ! Je précise tout de suite que les termes qui suivent doivent être *obligatoirement* utilisés par les organismes publics français. L'exemple, donc : on ne doit plus dire un "backup", on doit dire un "de secours". Hein ?

Vous ne me croyez pas ? C'est pourtant le PV CG 97/CN 7/GR de l'Afnor, que j'ai en ce moment même sous les yeux, avec le petit label dans le coin, tout bien officiel comme il faut. Un De Secours. Parfaitement. Un autre ? Allez : on ne doit plus dire "je fais reset", mais "je restaure". Les Thomson qui portent le mot "initialisation" sont loin de la plaque et tous les autres ordinateurs sont carrément hors-la-loi. On continue. Depuis longtemps, on s'en doutait : un bug est désormais une bogue et un listing devient un listage. Plus drôle : l'impression en spool (sur plusieurs imprimantes à la fois) devient une impression... En spoule ! C'était trop difficile de trouver un vrai mot français, ils ont fait au plus juste, ça devait être la fin de la réunion.

Parlons-en, de leurs réunions : tout se fait dans les formes, et le premier point de l'ordre du jour est "l'approbation de l'ordre du jour". Histoire de dire qu'on a fait quelque chose. On continue sur les équivalences. Je vous fais Conan et Bruce Lee dans le même package ? Que nenni, dans le même progiciel, qui du coup ne désigne plus un logiciel professionnel mais un "ensemble complet et documenté de programmes conçu pour être fourni à plusieurs utilisateurs en vue d'une même application ou d'une même fonction".

Un soft, tout bêtement, si c'est un jeu ça devient un ludiciel. On ne précise pas s'il devient un merdiciel lorsqu'il est mauvais.



Voici un multiple-tranchier de pain au sésame garni de divers légumes en sauce à ingestion rapide. Hein ? Un Big, oui, c'est ça.

On s'attendait à ce qu'un joystick devienne un manche à balai (manche tout court par abréviation, merci d'avoir prévenu !), on ne pensait pas qu'ils iraient jusqu'à changer le mot Map en Mappe ! Et comme le mot Bit reste inchangé (on se demande bien pourquoi, tant qu'ils y étaient, ça ne leur faisait qu'un voyage), un bit-map devient une mappe-bit. Chicco.

Jeu : qu'est-ce que je fais, quand j'installe un bit ? Celui qui vient de gueuler que je le mettais à 1 a gagné le droit de répondre à cette autre question : c'est quoi, un article ? Ah non, c'est pas le la les de du des, c'est une fiche. Une bête

fiche, d'un fichier, quoi. Jusqu'à présent, on disait une fiche, on ne s'en portait pas plus mal, mais voilà : ça faisait trop anglais, alors on a changé.

HORS-LA-LOI

Bon, ça devient une habitude : on prend le maquis. On ne plie pas. On continuera à appeler un soft un soft, histoire de pouvoir en causer avec les hindous et les canadiens. On continuera à publier des listings, et attention : à partir de pas plus tard que dorénavant, les listings seront expulsés bel et bien de nos murs ! No but !

LE REFUS DE VENTE EST UN VILAIN DÉFAUT.

Moi qui avait fait un petit club sympa avec pour objectif principal de faire payer moins cher les logiciels aux membres du club, comment aurais-je pu imaginer le scandale général provoqué par cette opération ? Comment aurais-je pu penser qu'une telle levée de bouclier soit possible ? Que de chantages, que de pressions exercées pour essayer - encore une fois - de nous faire fermer notre gueule ! Je savais le milieu de la micro complètement pourri, mais à ce point ! Que je vous explique dans le détail le déroulement des événements, vous allez voir : c'est pas triste.

Il y a un mois, je lance le club et la liste de ses avantages. Aussitôt : réaction, la quasi-totalité des éditeurs français refuse de nous livrer. Heureusement, nous avions prévu le coup et, non seulement nous avions des logiciels d'avance, mais en plus nous avions les contacts pour les faire acheter par des grossistes français. Après avoir essayé de se regrouper pour former un groupe anti-Hebdogiciel, ce qui devait arriver

arriva, tous nous ont livré : Infogrames qui accepte de nous laisser faire 20 % de remise sur leurs produits pour la colonne C, Vifi qui joue le jeu et va même jusqu'à nous solder des produits Apple et VG 5000 à des prix au ras des paquerettes. Initel, Fil, Froggy, Cobra et les autres. Restent les meneurs, ceux qui systématiquement se retrouvent en première ligne, au casse-pipe, manipulés par leurs distributeurs à qui nous cassons la grasse et grosse planche à billet des logiciels anglais, ceux qui prennent en compte les récriminations des distributeurs et des chaînes de boutiques et qui n'arrivent pas à leur faire comprendre la différence entre une épicerie et un Club où chacun des membres a versé 150 balles pour ne plus se faire arnaquer. C'est pourtant pas compliqué, bordel, comprenez une fois pour toutes qu'il y a encore des individus qui ne lisent pas l'HHHHebdo et que ceux-là, vous pouvez encore leur vendre très cher tout ce que vous voulez. Bon, bref, Hebdogiciel, ce qui devait arriver

Suite page 11

BIDOUILLE GRENOUILLE

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

C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique pages 9.10.11.

CINOCHÉ-TELOCHE pages 14, 31

CONCOURS PERMANENTS

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

DEULIGNEURS les fainéants sont page 12

MUSIQUE à écouter page 13

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 20

FORMATION À L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 30

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

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

OENOLOGIE

Bons vivants qui savez apprécier un bon cru (Hips !...), devenez en ce domaine un véritable spécialiste.

André PIGNIARD (Ha, ha !)

Mode d'emploi :
Sauvez respectivement les listings 1, 2, 3 et 4 par :
BSAVE SON.B, A\$363, L\$39
BSAVE LOGO1.B, A\$93B9, L\$247
SAVE OENOL
SAVE OENOLOGIE
Lancez le programme par : RUN OENOLOGIE
Ce dernier concerne les millésimes de 1945 à 1983. Les indications nécessaires sont incluses.



LISTING 1

```
0363- AD 14 AE 00 03
0368- AD 01 03 20 30 00 88 00
0370- FD CA 00 F4 60 A9 0A 85
0378- 06 A9 0E 85 07 AD 30 00
0380- 88 00 04 C6 07 F0 07 CA
0388- 00 F6 A6 06 00 EF A5 06
0390- 09 28 F0 07 18 69 05 85
0398- 06 00 DE 60 00
```

LISTING 2

```
9389- 02 00 06 00 9A 01 24
93C0- 24 24 24 24 24 24 24
93C8- 2D 36 36 36 36 36 36
93D0- 36 36 2B 29 2D 2D 24 24
93D8- 24 24 24 24 24 24 24 1B
93E0- 1B 2B 2D 2D 0D 09 36 36
93E8- 36 36 36 36 36 36 36 2D
93F0- 24 24 24 24 24 24 24 24
93F8- 24 2B 29 2D 2D 15 12 12
9400- 12 12 1B 3B 3F 17 12 12
9408- 12 12 29 2D 2D 09 09 39
9410- 27 24 24 24 24 24 24 24
9418- 24 2C 35 36 36 36 36 36
9420- 36 36 36 46 43 43 43 43
9428- 43 43 43 43 43 43 43 43
9430- 43 0B 0E 32 11 0E 32 11
9438- 0E 32 11 36 2D 24 24 24
9440- 24 24 24 24 24 24 3F 36
9448- 36 36 36 36 36 36 36 09
9450- 09 09 12 24 24 24 24 24
9458- 24 24 24 24 2D 36 36 36
9460- 36 36 36 36 36 36 2B 2D
9468- 2D 2D 25 24 24 24 24 24
9470- 24 24 24 3C 3F 3F 3F 08
9478- 09 09 09 11 31 36 36
9480- 36 36 36 36 36 36 2E 2D
9488- 2D 2D 45 1B 1B 1B 23 24
9490- 24 24 24 24 24 24 24 2B
9498- 0D 09 09 09 31 36 36 36
94A0- 36 36 36 36 36 2E 25 24
94A8- 24 24 24 24 24 24 24 1C
94B0- 2D 2D 2D 2D 36 36 36 36
94B8- 36 36 36 36 36 3F 3F 3F
94C0- 0F 09 09 09 09 21 24 24
94C8- 24 24 24 24 24 24 2C 2D
94D0- 2D 2D 0D 1A 1B 1B 1B 36
94D8- 36 36 36 36 36 36 36 1E
94E0- 2D 2D 25 24 24 24 3F
94E8- 47 0B 09 09 41 43 43 43
94F0- 43 43 43 43 43 43 33 36
94F8- 36 36 36 36 36 36 2E
9500- 25 24 24 24 24 24 24 24
9508- 24 3C 0F 09 09 31 36 36
9510- 36 36 36 36 36 36 2E 25
9518- 24 24 24 24 24 24 24 24
9520- 1C 2D 2D 2D 2D 12 12 12
9528- 12 1A 3B 3F 3F 12 12 12
9530- 12 0A 2D 2D 2D 40 43 43
9538- 43 43 43 43 43 43 43 43
9540- 43 43 43 43 43 43 43 43
9548- 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B
9550- 2B 2D 00 24 24 24 24 24
9558- 24 24 24 24 24 35 36 36
9560- 36 36 36 36 36 36 36 2E
9568- 24 24 24 24 24 24 24 24
9570- 24 24 2D 2D 2D 2D 2D 2D
9578- 36 36 36 36 36 36 36 36
9580- 36 36 36 36 36 36 36 36
9588- 36 36 3E 24 24 24 24 24
9590- 24 24 24 24 24 24 24 24
9598- 24 24 24 24 24 1C 1A 1B
95A0- 1B 1B 1B 2D 2D 2D 2D 35
95A8- 36 36 36 36 36 36 36 36
95B0- 36 36 36 36 36 36 36 36
95B8- 36 36 43 43 43 43 43 43
95C0- 43 43 43 43 43 43 43 43
95C8- 43 43 43 43 43 43 43 43
95D0- 43 43 3B 3F 3F 3F 0A
95D8- 2D 2D 2D 2D 0D 09 2D 2D
95E0- 2D 2D 2D 35 36 36 36 36
95E8- 3E 3F 3F 3F 3F 3F 2C 2D
95F0- 2D 2D 2D 25 24 24 24 3C
95F8- 3F 3F 3F 3F 3F 1B 1B 00
9600- 36
```

LISTING 3

```
90 HOME : TEXT
99 PRINT CHR$(21)
100 REM *****
101 REM *
102 REM * OENOLOGIE *
103 REM *
104 REM *****
105 REM
150 DIM Q$(84)
151 DIM U$(9)
152 DIM A$(6)
153 DIM M$(9)
154 DIM T$(9)
200 REM *****
201 REM *
202 REM * MILESIMES *
203 REM *
204 REM *****
210 REM
220 Q$(45) = "PEEEGEGOG0"
221 Q$(46) = "V000000000"
222 Q$(47) = "PEEGOG00E0"
223 Q$(48) = "PMMMMMMMM"
224 Q$(49) = "PEGEGOG0G0"
225 Q$(50) = "PPPPPPPPPP"
226 Q$(51) = "V000000000"
227 Q$(52) = "PPPPPPPPPP"
228 Q$(53) = "PBBBPPMMMM"
229 Q$(54) = "V"
230 Q$(55) = "PGGGBGG0G0"
231 Q$(56) = "V"
232 Q$(57) = "PPPPPPPPMP"
233 Q$(58) = "V"
234 Q$(59) = "PBGBEBE0E0"
235 Q$(60) = "V"
236 Q$(61) = "PEEEGGG0B0"
237 Q$(62) = "V"
238 Q$(63) = "V"
239 Q$(64) = "PBPGBBB000"
240 Q$(65) = "V"
241 Q$(66) = "PGBGBGG000"
242 Q$(67) = "PBEBGGG000"
243 Q$(68) = "V"
244 Q$(69) = "PPPGGBB0B0"
245 Q$(70) = "PEBBEGG0B0"
246 Q$(71) = "PGGGGBG0B0"
247 Q$(72) = "V"
248 Q$(73) = "PMBMG0EGM0"
249 Q$(74) = "PBBBMMBM0"
250 Q$(75) = "PBBBMMBM0"
251 Q$(76) = "PGEGEGE0"
252 Q$(77) = "V"
253 Q$(78) = "PGBEGEBGG0"
254 Q$(79) = "PBBBGBGBM0"
255 Q$(80) = "PMBBMMBMP"
256 Q$(81) = "PMBBGBGBB0"
257 Q$(82) = "PBBBGBGBG0"
258 Q$(83) = "PGGGGEGEG0"
259 Q$(84) = "PGBBMMB0B0"
300 L$ =
"....."
399 REM
400 REM *****
401 REM *
402 REM * CRUS *
403 REM *
404 REM *
410 REM *****
411 REM
450 V$(1) = "BORDEAUX ROUGES "
451 V$(2) = "BORDEAUX BLANCS "
452 V$(3) = "BOURGOGNES ROUGES "
453 V$(4) = "BOURGOGNES BLANCS "
454 V$(5) = "COTES DU RHONE "
455 V$(6) = "VINS D'ALSACE "
456 V$(7) = "POUILLY/LOIRE "
457 V$(8) = "ANJOU - TOURRAINE "
458 V$(9) = "BEAUJOLAIS "
499 REM
500 REM *****
501 REM *
502 REM * VALEUR *
503 REM *
504 REM *****
505 REM
510 A$(1) = " ANNEE SANS INTERET
"
511 A$(2) = " PETITE ANNEE
"
512 A$(3) = " ANNEE MOYENNE
"
```

```
513 A$(4) = " BONNE ANNEE
"
514 A$(5) = " GRANDE ANNEE
"
515 A$(6) = " ANNEE EXCEPTIONNELLE "
520 REM
530 REM *****
531 REM * MEILLEUR AGE *
532 REM *
533 REM *****
534 REM
550 M$(1) = " 4 A 20 ANS "
551 M$(2) = " 2 A 10 ANS "
552 M$(3) = " 4 A 8 ANS "
553 M$(4) = " 2 A 6 ANS "
554 M$(5) = " 1 A 4 ANS + POUR LE
CHATEAUNEUF "
555 M$(6) = " 1 A 5 ANS "
556 M$(7) = " PRIMEUR ou 2 A 4 ANS
"
557 M$(8) = " 2 A 5 ANS "
558 M$(9) = " 3 MOIS A 3 ANS "
559 REM
560 REM *****
561 REM *
562 REM * TEMPERATURE *
563 REM *
564 REM *****
565 REM
570 T$(1) = " 16 a 18 DEGRES "
571 T$(2) = " 6 a 7 DEGRES "
572 T$(3) = " 15 a 16 DEGRES "
573 T$(4) = " 10 a 12 DEGRES "
574 T$(5) = " 14 a 15 DEGRES "
575 T$(6) = " 7 a 9 DEGRES "
576 T$(7) = " 6 a 9 DEGRES "
577 T$(8) = " 7 a 9 DEGRES "
578 T$(9) = " 11 a 13 DEGRES "
589 REM ** MENU **
750 INVERSE : PRINT " VALEUR DU
CRU : "; NORMAL
780 HOME
785 INVERSE : HTAB 15: PRINT "
OENOLOGIE": NORMAL
786 PRINT
799 PRINT
"-----"
800 PRINT
801 INVERSE : PRINT " QUE
VOULEZ-VOUS SAVOIR ? ": NORMAL
802 PRINT : PRINT
805 INVERSE : PRINT "1"; NORMAL
: PRINT " LES DIX COMMANDEMENTS
DU VIN "
806 PRINT
807 INVERSE : PRINT "2"; NORMAL
: PRINT " COMMENT SERVIR LE VIN "
808 PRINT
809 INVERSE : PRINT "3"; NORMAL
: PRINT " LA TEMPERATURE DE
SERVICE DES VINS "
810 PRINT
811 INVERSE : PRINT "4"; NORMAL
: PRINT " LE MEILLEUR AGE MOYEN
D'UN VIN "
812 PRINT
813 INVERSE : PRINT "5"; NORMAL
: PRINT " QUALITES DES VINS D'UNE
ANNEE CHOISIE "
814 INVERSE : PRINT "6"; NORMAL
: PRINT " QUALITES D'UN CRU SELON
LES ANNEES "
817 PRINT
818 INVERSE : PRINT "7"; NORMAL
: PRINT " CHOIX D'UN VIN "
819 PRINT
820 PRINT
"-----"
921 CALL 885: CALL 885
825 A = FRE (0)
830 PRINT : PRINT "CHOIX > ";;
GET CHX$: IF CHX$ = "" THEN 780
831 V = VAL (CHX$)
832 IF V < 1 OR V > 7 THEN 780
835 ON V GOTO
1000,2000,3000,4000,5000,6000,7000
1000 REM *****
1001 REM *
1002 REM * 10 REGLES *
1003 REM *
1004 REM *****
1005 HOME
1006 INVERSE : PRINT " LES DIX
```

```
COMMANDEMENTS DU VIN ": NORMAL :
PRINT : PRINT
1010 SPEED= 100
1020 PRINT "1 - PAS DE GRANDS
VINS BLANCS LIQUEUREUX AVEC LES
VIANDES NOIRES OU LES GIBIERS"
1025 PRINT
1030 PRINT "2 - PAS DE GRANDS
VINS ROUGES AVEC LES COQUILLAGES
ET LES POISSONS"
1035 PRINT
1040 PRINT "3 - LES VINS BLANCS
SECS AVANT LES VINS ROUGES"
1045 PRINT
1050 PRINT "4 - VINS LEGERS AVANT
VINS CORSES"
1055 PRINT
1060 PRINT "5 - LES VINS FRAIS
AVANT TOUS LES VINS CHAMBRES"
1065 PRINT
1070 PRINT "6 - LES VINS SERONT
SERVIS SELON UNE GRADATION
ASCENDANTE"
1071 PRINT
1075 PRINT "7 - A CHAQUE PLAT SON
VIN"
1076 PRINT
1080 PRINT "8 - SERVEZ LES VINS
DANS LEUR MEILLEURE SAISON"
1085 PRINT
1090 PRINT "9 - SEPARER CHAQUE
VIN PAR UNE GORGE D'EAU"
1091 PRINT
1100 PRINT "10- UN GRAND VIN NE
DOIT PAS FIGURER SEUL DANS UN
REPAS"
1200 SPEED= 255
1300 FOR N = 1 TO 2000: NEXT
1350 GOTO 780
2000 REM *****
2001 REM *
2002 REM * DEGUST *
2003 REM *
2004 REM *****
2005 HOME
2010 SPEED= 90
2015 PRINT " 1 - REMONTER LE VIN
DE LA CAVE AU MOINS 8 HEURE AVANT
LE REPAS."
2016 PRINT : PRINT " 2 - LES
BOUTEILLES DOIVENT ATTENDRE NON
PAS COUCHEES, MAIS DEBOUT."
2017 PRINT
2019 PRINT " 3 - OUVRIR LA
BOUTEILLE SANS LA SECOUR GOUTER,
SI LE VIN EST A POINT REBOUCHER
SINON LE LAISSER AERER."
2020 PRINT
2021 PRINT " 4 - DECANTER LE VIN
SI NECESSAIRE."
2022 PRINT
2023 PRINT " 5 - LES VERRES
DOIVENT ETRE AUSSI FINS QUE
POSSIBLE AVEC DES FLANCS LARGES
POUR POUVOIR FAIRE TOURNER LE VIN
ET QUE S' EPANOUISSE LE BOUQUET,
L'EMBOUCHURE DOITSE RETRECIR";
2024 PRINT " POUR GARDER CAPTIFS
LES PAR- FUMS..."
2025 PRINT
2028 PRINT " 6 - NE PAS REMPLIR
LE VERRE A PLUS DE LA MOITIE."
2029 PRINT
2030 PRINT " 7 - GOUTER LE VIN
AVANT DE LE SERVIR ET POUR CELA :
"
2035 PRINT
2036 PRINT " - SE FAIRE LE
PALAIS EN MANGEANT DE LA MIE DE
PAIN"
2037 PRINT
2045 PRINT " - EN VERSER UN
PEU DANS SON VERRE"
2046 PRINT
2048 PRINT " - LE RESPIRER,
LE HUMER..."
2050 PRINT
2055 PRINT " - EN PRENDRE UNE
GORGEE..."
2056 PRINT
```

A SUIVRE...

FORMULE 1

SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

CANON X 07

QUI NE DIT MOT
CONSENT A SE FAIRE
INSULTER!



J'ADORE VIVRE DANGEREUSEMENT!

OUILLE

Vivez dangeusement en affrontant au volant d'un bolide de course, les multiples dangers de circuits particulièrement infâmes...

Mode d'emploi :

Alain FOUSSE

Ce jeu nécessite un minimum de 16 Ko.
Listing 1 : destiné à créer un fichier à la suite de CAR3 (listing 3). Ce programme doit être lancé (les erreurs éventuelles vous seront signalées) après avoir placé votre K7 en mode enregistrement, la bande positionnée à la suite de CAR3.

Listing 2 : Faire FSET 700 avant lancement (création d'un fichier RAM). Contient la présentation (stoppez votre magnéto), les règles et la définition de 10 circuits qui peuvent être modifiés à volonté. Après mémorisation des circuits, le programme charge CAR3 (listing 3).

Listing 3 : à sauvegarder par CSAVE "CAR3". Après lancement :
- Chargement du fichier créé par le listing 1 et vérification (somme).
- Choix d'un circuit parmi les 10 prédéfinis. Utilisez les touches directionnelles du curseur droite ou gauche pour visualiser chaque série de cinq circuits. Dans la seconde série, tapez 1 pour obtenir le dixième circuit.
- Choix du nombre de tours.
- Choix du nombre de voitures (nombre de vies). Attention, une sortie de route est fatale. La loterie de réanimation vous offre une chance de rattraper vos maladroesses : appuyez sur la barre d'espacement pour stopper l'affichage sur un nombre pair (ambulance) ou impair (cercueil).
- Le jeu. En bas à gauche, affichage du nombre de tours parcourus. En bas à droite, affichage de la vitesse. Le changement de direction se maintient jusqu'à nouvel ordre.
Nota : après extinction et réallumage du X-07, il est nécessaire de recharger le fichier.

LISTING 1

```
10 REM*****
20 REM*****
30 REM** CAR1 **
40 REM** Copyright(C) **
50 REM** by A. Fousse **
60 REM** le 15/02/86 **
70 REM*****
80 REM** 5.407 Ko **
90 REM*****
100 DIMA%(618),B%(618)
110 REM Lecture des points du fichier
(dat)
120 CLS:LOCATE8,2:PRINT"Un instant", "Ch
rgement des dat"
130 RESTORE410
140 FORI=1TO618
150 READA%(I),B%(I)
160 A=A+A%(I):B=B+B%(I):NEXTI
170 IFA<>42253ORB<>5607THEN320
180 REM Sortie des points en fichier c
asette
190 INIT#1,"CASO:"
200 MOTORON
210 FORI=1TO2000:NEXT
220 FORI=1TO618
230 A=CDBL(A%(I))
240 OUT#1,A
250 NEXTI
260 FORI=1TO618
270 B=CDBL(B%(I))
280 OUT#1,B
290 NEXT
300 FORI=1TO2000:NEXT
310 MOTOROFF:END
320 CLS:PRINT"Erreur de Dat" Veri
fiez !"
330 LIST#410-
340 REM*****
350 REM** Datas des points du fichier **
360 REM*****
370 REM** Bien verifier avant RUN **
380 REM*****
390 REM** car impossible apres **
400 REM*****
410 DATA4,0,96,1,24,1,97,3,25,0,98,6,23
,2,99
420 DATA9,26,0,101,14
430 DATA25,1,102,17,24,2,104,22,23,3,105
,25
440 DATA106,28,22,4
450 DATA107,30,27,0,96,0,28,0,97,2,26,1,
98,5
460 DATA25,2,99,8
470 DATA24,3,100,12,23,4,101,13,22,5,102
,16
480 DATA103,19,29,0
490 DATA104,21,27,1,97,1,26,2,98,4,25,3,
99,7
500 DATA24,4,100,11
510 DATA23,5,101,12,22,6,102,15,21,7,103
,18
520 DATA21,8,104,20
530 DATA30,0,105,24,28,1,106,27,27,2,107
,29
540 DATA26,3,97,0,25,4
550 DATA98,3,24,5,99,6,23,6,100,10,22,7,
101,11
560 DATA102,14,20,10
570 DATA103,17,31,0,105,23,29,1,106,26,2
8,2
580 DATA98,2,27,3,99,5
590 DATA26,4,100,9,25,5,98,1,24,6,99,4,1
00,8
600 DATA23,7,101,10
610 DATA22,8,102,13,21,9,103,16,20,11,10
4,19
620 DATA19,12,105,22
630 DATA19,13,98,0,18,15,99,3,32,0,100,7
,30,1
640 DATA101,9,102,12
650 DATA23,8,99,2,22,9,100,6,21,10,101,8
,20,12
660 DATA102,11,19,14
670 DATA103,15,18,16,99,1,33,0,100,5,31,
1,101,7
680 DATA29,2,102,10
690 DATA34,0,103,14,32,1,104,18,30,2,99,
0,28,3
700 DATA100,4,27,4
710 DATA100,3,101,6,26,5,102,9,25,6,103,
13,100,2
720 DATA24,7,101,5,21,11
730 DATA102,8,20,13,103,12,35,0,104,17,3
3,1
740 DATA104,16,31,2
750 DATA100,1,29,3,101,4,28,4,102,7,27,5
,103,11
760 DATA104,15,26,6
770 DATA105,21,25,7,100,0,24,8,101,3,23,
9,102,6
780 DATA22,10,103,10
790 DATA30,3,104,14,29,4,105,20,28,5,101
,2
800 DATA102,5,27,6,103,9
810 DATA26,7,104,13,25,8,105,19,24,9,106
,25
820 DATA23,10,101,1,22,11
830 DATA102,4,21,12,103,8,20,14,101,0,10
2,3
840 DATA19,15,103,7,18,17
850 DATA104,12,17,18,105,18,16,20,106,24
```

```
,36,0
860 DATA102,2,34,1
870 DATA103,6,32,2,104,11,31,3,105,17,30
,4
880 DATA105,16,29,5,106,23
890 DATA28,6,106,22,27,7,107,28,26,8,102
,1,25,9
900 DATA103,5,24,10
910 DATA104,10,23,11,105,15,22,12,102,0,
103,4
920 DATA21,13,104,9
930 DATA20,15,105,14,19,16,106,21,18,18,
103,3
940 DATA17,19,104,8
950 DATA17,20,105,13,16,21,106,20,16,22,
107,27
960 DATA103,2,15,23
970 DATA104,7,37,0,105,12,35,1,106,19,33
,2
980 DATA107,26,32,3,103,1
990 DATA31,4,104,6,30,5,105,11,29,6,106,
18
1000 DATA28,7,103,0,27,8
1010 DATA104,5,26,9,105,10,25,10,106,17,
24,11
1020 DATA107,25,23,12
1030 DATA104,4,22,13,105,9,21,14,106,16,
19,17
1040 DATA104,3,15,24
1050 DATA105,8,14,26,106,15,38,0,107,24,
36,1
1060 DATA104,2,34,2,105,7
1070 DATA39,0,106,14,37,1,104,1,35,2,105
,6,106,13
1080 DATA33,3,107,23
1090 DATA32,4,104,0,31,5,105,5,30,6,106,
12,29,7
1100 DATA105,4,28,8
1110 DATA106,11,27,9,107,22,26,10,105,3,
25,11
1120 DATA106,10,105,2
1130 DATA24,12,106,9,23,13,107,21,22,14,
105,1
1140 DATA21,15,106,8
1150 DATA20,16,105,0,18,19,106,7,40,0,10
7,20
1160 DATA38,1,106,6,107,19
1170 DATA36,2,106,5,34,3,107,18,33,4,106
,4,41,0
1180 DATA107,17,39,1
1190 DATA106,3,37,2,107,16,35,3,106,2,34
,4,107,15
1200 DATA106,1,32,5
1210 DATA107,14,31,6,106,0,30,7,107,13,2
9,8,107,12
1220 DATA28,9,107,11
1230 DATA27,10,107,10,26,11,107,9,25,12,
107,8
1240 DATA24,13,107,7
1250 DATA107,6,23,14,107,5,22,15,107,4,2
1,16
1260 DATA107,3,20,17,107,2
1270 DATA19,18,107,1,17,21,107,0,42,0,10
8,0,40,1
1280 DATA108,1,108,2
1290 DATA38,2,108,3,36,3,108,4,35,4,108,
5,33,5
1300 DATA108,6,43,0
1310 DATA108,7,41,1,108,8,39,2,108,9,37,
3,108,10
1320 DATA108,11,36,4
1330 DATA109,0,34,5,108,12,32,6,109,1,31
,7,108,13
1340 DATA30,8,109,2
1350 DATA29,9,108,14,28,10,109,3,27,11,1
08,15
1360 DATA26,12,109,4
1370 DATA25,13,108,16,24,14,109,5,23,15,
110,0
1380 DATA22,16,109,6
1390 DATA21,17,108,17,20,18,110,1,19,19,
109,7
1400 DATA18,20,108,18
1410 DATA44,0,110,2,42,1,109,8,40,2,110,
3,38,3
1420 DATA109,9,37,4
1430 DATA110,4,35,5,109,10,33,6,111,0,32
,7,110,5
1440 DATA31,8,109,11
1450 DATA30,9,111,1,45,0,110,6,43,1,109,
12,41,2
1460 DATA111,2,39,3
1470 DATA110,7,38,4,109,13,36,5,108,19,3
4,6,111,3
1480 DATA110,8,33,7
1490 DATA112,0,32,8,112,1,31,9,111,4,29,
10,110,9
1500 DATA28,11,109,14
1510 DATA27,12,108,20,26,13,112,2,25,14,
111,5
1520 DATA113,0,24,15
1530 DATA112,3,23,16,111,6,22,17,113,1,2
1,18,112,4
1540 DATA20,19,111,7
1550 DATA19,20,110,10,18,21,109,15,17,22
,108,21
1560 DATA16,23,114,0
1570 DATA46,0,113,2,44,1,112,5,42,2,111,
8,40,3
1580 DATA110,11,39,4
1590 DATA109,16,37,5,108,22,35,6,114,1,3
4,7,113,3
1600 DATA112,6,33,8
1610 DATA115,0,32,9,114,2,30,10,113,4,29
,11,111,9
```

LISTING 2

```
1 MOTUS00
2 REM*****
3 REM Definition des differents circuits
4 REM*****
5 BEEP100,10:FORI=0TO3:LOCATE7,I:PRINT"
";NEXT:FORI=1TO100:NEXT:RETUR
N
7 LOCATE2,1:PRINT " :LOCATE2,2:PRINT"
":RETURN
8 I%=INKEY$:IF T%= "" THENBELSEBEEP30,10:
RETURN
9 CLEAR1000:CONSOLE0,4,0,0:DEFSTRAB,B:D
EFINTXY,Z,T
10 A(1)=""B8FGBHF"
11 A(2)=""D7B6D4B9GBHF"
12 A(3)=""D7B6D3B9GBHG2H7"
13 A(4)=""B8D5B5G3B2D9HFGA"
14 A(5)=""B7D6B5G4B3D7HBG4H4G5"
15 A(6)=""D5B6D3H4D3B8G4B3G4H5G2H4G1H4"
16 A(7)=""D6B6D3H3D2B5G6B2D5B3G5B2G3H9D2H
3G2H3"
17 A(8)=""D4B4D3H3D2B4D2B4G3H2G4B4D5B3G2B
1G6H3G1H6D2H3G2H3"
18 A(9)=""D5B3D4H2D2B6G5B2D4B4G3B2G5H3G2H
3D3H2G1H3B1H2G3H2"
19 A(10)=""B8D4B3G2B2G2B2D7H3D2H2D4G6H2
D5H2G2H2G4B2G2H2G2"
20 REM Presentation du choix des circui
ts
21 CLS:RESTORE:FORI=1TO32STEP4:READX,Y,Z
,T
22 LINE(X,Y)-(Z,T):NEXT
23 FORI=1TO138:READX,Y:PSET(X,Y):PSET(X+
1,Y)
24 PSET(X,Y+1):PSET(X+1,Y+1):BEEPI+RND(1
)%.2:NEXT
25 REM Datas des points a afficher
26 DATA0,0,35,0,35,0,35,31,35,31,0,31,0,
31,0,0
27 DATA11,7,24,7,24,7,24,24,24,11,24,
11,24,11,7
28 DATA0,0,4,0,8,0,12,0,16,0,20,0,24,0,2
8,0,32,0
29 DATA2,2,6,2,10,2,14,2,18,2,22,2
30 DATA26,2,30,2,34,2,0,4,4,8,4,12,4,1
6,4,20,4
31 DATA24,4,28,4,32,4,2,6,6,10,6
32 DATA14,6,18,6,22,6,26,6,30,6,34,6,0,8
,4
33 DATA8,8,24,8,28,8,32,8,2,10,6,10,10
,10
34 DATA26,10,30,10,34,10,12,4,12,8,12,
24,12,28
35 DATA12,32,12,2,14,6,14,10,14
36 DATA26,14,30,14,34,14,0,16,4,16,8,16,
24
37 DATA16,28,16,32,16,2,18,6,18,10,18,26
,18
38 DATA30,18,34,18,0,20,4,20,8,20,24,20,
28
39 DATA20,32,20,2,22,6,22,10,22,26,22,30
,22
40 DATA34,22,0,24,4,24,8,24,12,24,16,24,
20
41 DATA24,24,24,28,24,32,24,2,26,6,26,10
,26
42 DATA14,26,18,26,22,26,26,26,30,26,34,
26,0,28,4
43 DATA28,8,28,12,28,16,28,20,28
44 DATA24,28,28,32,28,2,30,6,30,10,30,
14,30,18
45 DATA30,22,30,26,30,30,30,34,30
46 DATA14,12,14,11,14,10,15,9,16,9,17,9,
18
47 DATA9,19,9,20,10,20,11,20,12,20,13,19
,14
48 DATA18,15,17,16,17,17,18,17,21
49 LOCATE8,0:PRINT"Definition":LOCATE11
```

```
,1
61 PRINT"des":LOCATE9,2:PRINT"circuits"
;
70 LOCATE8,3:PRINTSTRING$(10,"-");GOSUB
8
71 REM Affichage des circuits deja conn
us
72 GOSUB6:FORT=1TO10:GOSUB7:X=12:Y=8
90 PSET(X,Y):LOCATE8,0:PRINT"Circuit":T:B
EEPS,4
91 BEEP8,4:BEEP12,8
100 FORJ=1TOLN(A(I)):STEP2:A=MID$(A(I),J
,1)
101 V=VAL("&"H"+MID$(A(I),J+1,1))
110 IFA="H"THENY=Y+V
111 IFA="D"THENX=X+V
112 IFA="B"THENY=Y+V
113 IFA="G"THENX=X-V
120 LINE(X,Y):NEXTJ:LOCATE8,2:PRINT"Car
rect ?"
121 LOCATE9,3:PRINT"(O/N)";
130 B=INKEY$:IFB=""THEN30ELSEIFB="O"THE
NGOSUB6ELSEIFB="N"THEN20ELSEIF30
140 NEXTJ
150 GOTOT265
160 REM Definition des circuits voulu
s
200 BEEP1300,18:LOCATE8,2:PRINT"Curseur"
;
201 LOCATE9,3:PRINT" "
205 A(I)=""GOSUB7:X=12:Y=8:Z=0:PSET(X,Y
)
210 S=STICK(0):IF X=12 AND Y=8 AND Z=1 T
HEN255
215 IFS/2=INT(S/2)THEN210
220 Z=1:IFS=1THENY=Y-1:A="H":GOSUB350
230 IFS=3THENX=X+1:A="D":GOSUB350
240 IFS=5THENY=Y+1:A="B":GOSUB350
250 IFS=7THENX=X-1:A="G":GOSUB350
251 GOTOT210
255 A(I)=""?"+A(I)+"?:LOCATE8,2:PRINT"Co
rrect ?"
256 LOCATE9,3:PRINT"(O/N)";
260 B=INKEY$:IFB=""THEN260ELSEIFB="N"THE
N20ELSEIFB="O"THEN260
261 REM Mise en memoire des circuits
262 GOSUB300:GOSUB6:NEXTT:FORI=1TO10:S=S
+LEN(A(I))
263 NEXTT:S=S+50
265 INIT#1,"CIR",600:FORT=1TO10:PRINT#1,
A(I),H(T)
266 BEEP10,1:NEXT:GOSUB6
270 LOCATE9,1:PRINT"Circuits":LOCATE9,2
275 PRINT"memorises !":FORI=1TO500:NEX
T:I
279 REM Chargement de CAR3
280 CLS:LOCATE5,1:PRINT"Un instant",
;
e charge CAR3 !"
285 CLOAD"CAR3"
299 REM Sous-programme de cryptage des
circuits
300 FORJ=2TOLN(A(I)):A1=MID$(A(I),J-1,1
)
305 A2=MID$(A(I),J,1)
310 IFA1=A2THENR=R+1ELSEB(T)=B(T)+A1+HEX
$(R):R=1
320 BEEP1,1:NEXTJ:A(T)=RIGHT$(B(T),LEN(B
(T))-2):B(T)=""
330 RETURN
349 REM Sous-programme de trace du circ
uit
350 IFX<12THENX=12:RETURNELSEIFX>23THENX
=23:RETURN
360 IFY<8THENY=8:RETURNELSEIFY>23THENY=2
3:RETURN
370 PSET(X,Y):A(T)=A(T)+A
375 RETURN
420 REM*****
430 REM*****
440 REM** CAR2 **
450 REM** Copyright(C) **
460 REM** by A. Fousse **
470 REM** le 15/02/86 **
480 REM*****
485 REM** 9.411 Ko **
490 REM*****
494 REM*****
495 REM** Definition des caracteres **
496 REM*****
500 CONSOLE,,0,0
505 FONTS(128)=""&HFC,&HFC,&HFC,&HFC,&HFC
,&HFC,&HFC,&HFC
510 FONTS(129)=""&HFC,&HFC,&HFB,&HFB,&HFO
,&HFO,&HFO,&HFO
520 FONTS(130)=""&HEO,&HEO,&HCO,&HCO,&HBO
,&HBO,&HBO,&HBO
530 FONTS(131)=""&HFC,&HFC,&H7C,&H7C,&H3C
,&H3C,&H3C,&H3C
540 FONTS(132)=""&H1C,&H1C,&HOC,&HOC,&H04
,&H04,&H04,&H04
550 FONTS(133)=""&H00,&H7C,&H0B,&HEC,&HFC
,&HEC,&HEO,&H00
560 FONTS(134)=""&H00,&HFB,&H40,&HDC,&HFC
,&HDC,&H1C,&H00
570 FONTS(135)=""&H00,&H7C,&H0B,&HEC,&HFB
,&HEC,&HEO,&H00
580 FONTS(136)=""&H00,&HFB,&H40,&HDC,&H7C
,&HDC,&H1C,&H00
590 FONTS(137)=""&H00,&HFB,&H40,&HCO,&HFB
,&HDB,&H1B,&H00
600 FONTS(138)=""&H00,&H00,&H00,&H00,&H00
,&HFC,&H00,&HFC"
A SUIVRE...
```


PIN BALL

Je te supplie ô dieu Informatique aux mille pouvoirs, de faire en sorte que la magie de ce programme miraculeux, transforme mon pauvre EXEL en un superbe flipper...

Daniel COCHAUX



EXELVISION EXL 100

LA COMVERIE EST UNE SECONDE NATURE!



```
30 ! *****
20 ! *
30 ! * PIN BALL *
40 ! *
50 ! * par Daniel COCHAUX *
60 ! *
70 ! * Novembre 1985 *
80 ! *
85 ! * Bourges *
90 ! *****
100 !
110 ! CHARGEMENT DES CARACTERES
115 CALL CHAR(46,"00000000000000000000")
120 CALL CHAR(48,"FFFFFFFF")
130 CALL CHAR(49,"FFFFFFFF1F0F070301")
140 CALL CHAR(50,"FF7F73F1F0F070301")
150 CALL CHAR(51,"FFFEEFFCF8F0E0C0B080")
160 CALL CHAR(52,"070F0F1E1C387060C080")
170 CALL CHAR(53,"E0F0F078381C0E060301")
190 CALL CHAR(55,"183C7E3D8D8C37F9C1B")
200 CALL CHAR(56,"183C3939F9182442C3")
210 CALL CHAR(57,"FFB18181818181818181")
215 CALL CHAR(67,"B0808080808080E0A0FF")
216 CALL CHAR(68,"010101010101010705FF")
220 CALL CHAR(65,"FFA0E080808080808080")
221 CALL CHAR(88,"0000E0F0E0F0E0F0E0F0")
222 CALL CHAR(90,"FFFFFFFFF3F1FFFFFF")
223 CALL CHAR(122,"01030707030000000000")
224 CALL CHAR(87,"1F1F0000000000000000")
225 CALL CHAR(89,"0000000000030303030")
226 CALL CHAR(97,"F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0")
227 CALL CHAR(99,"FBFBFBFBFBFBFBFBFB")
228 CALL CHAR(98,"01030F077B7D7E7E7E7E")
229 CALL CHAR(100,"FEFEFEFEFEFEFEFEFE")
230 CALL CHAR(66,"FF050701010101010101")
231 CALL CHAR(101,"FEFEFEFD0FD0FBFBFBFB")
232 CALL CHAR(102,"0000000000000103070F")
233 CALL CHAR(103,"1F3F7FFFFFFF7FFFCF")
234 CALL CHAR(104,"E0F0D0FBFBFBFBFBFBFB")
235 CALL CHAR(105,"FFFFFFFFFFFFFFFFF00")
236 CALL CHAR(110,"3F3F1F2F2F6F77F7FBFB")
237 CALL CHAR(113,"FEFEFEFCFCFCFCFCFCFC8")
238 CALL CHAR(115,"FBFBFBFBFBFBFBFBFB")
239 CALL CHAR(121,"FBFBFCFEFFFFF3F1E0E")
240 CALL CHAR(69,"B040602010080C040201")
241 CALL CHAR(120,"FCFCDFE07FFFFFFFE7C")
242 CALL CHAR(119,"0001638FE7F3F3FCFC")
243 CALL CHAR(118,"00000030383E1E0F0703")
244 CALL CHAR(112,"F0F0D0FD0FD0FEFEFEFE")
245 CALL CHAR(114,"FBFBFBFBFBFBFBFBFBFB")
246 CALL CHAR(106,"00000000000103070F1F")
247 CALL CHAR(109,"F0F0E000000000000000")
248 CALL CHAR(108,"FFFD0F66C58585E0C03")
249 CALL CHAR(107,"0317183C7F7F302F03")
250 CALL CHAR(70,"01020604081030204080")
250 CALL CHAR(71,"03030303030303030303")
270 CALL CHAR(72,"C0C0C0C0C0C0C0C0C0C")
280 CALL CHAR(73,"FFFF")
290 CALL CHAR(75,"0000000000000000E7E7")
300 CALL CHAR(76,"18181818181818181818")
310 CALL CHAR(77,"003C7EFFFFFFFFFFF3F1")
320 CALL CHAR(74,"381C381C381C381C381C")
325 CALL CHAR(42,"FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
326 CALL CHAR(82,"FFFFFF"):CALL CHAR(83,"FFFFFF")
330 GOSUB 5000:PART=1:CRU=1
```

```
340 ! ROUTINE ASSEMBLEUR SPRITE
350 CALL POKE(50688,124,82,125,222,124,56,124,41,0,88,254,41,119,152,1,125,152)
360 CALL POKE(50705,1,14,246,215,40,208,122,215,40,208,123,18,126,130,46,18,127)
370 CALL POKE(50722,130,46,10,152,125,14,247,18,122,130,46,18,123,130,46,125,40)
380 CALL POKE(50739,120,227,238,152,121,125,224,137)
390 GOSUB 2600
400 ! INITIALISATION OBSTACLES
410 DIM T(21,19)
418 CALL POKE(50800,165,8,6,10):CALL POKE(49156,198,112)
420 T(1,15)=17:T(2,0):T(3,0):T(4,0):T(5,0):T(6,0):T(16,0)=2
425 FOR I=9 TO 15:T(I,3)=2:NEXT
430 FOR I=2 TO 15:T(I,1)=1:NEXT
440 T(7,3):T(3,3):T(16,11)=3:T(3,4):T(7,4):T(15,4):T(16,4)=4
445 T(4,16)=16
450 T(4,4):T(8,4)=5:T(4,3):T(2,16)=6
460 T(6,11):T(8,8):T(9,13)=7
470 T(5,6):T(11,8):T(11,10):T(11,12)=9
480 T(4,9)=8:T(4,11)=10:T(4,13)=11
490 T(2,10):T(2,11)=17
500 T(3,17):T(17,11)=12
510 T(13,15):T(16,12):T(18,10)=13
515 T(13,13)=9:T(14,13)=12:T(1,16):T(2,17)=21
520 T(18,5):T(18,6):T(18,5)=14
530 T(13,5)=15:T(5,16):T(6,16):T(7,16):T(9,16):T(10,16):T(11,16):T(12,16)=16
531 T(13,16)=16
535 T(8,16)=16:T(2,10):T(2,12)=22:T(6,2):T(7,2)=23:T(7,1)=24:T(13,14)=25
540 T(16,4)=20:T(1,15)=17:T(13,15)=26
545 T(5,1):T(19,7)=18:T(8,15):T(19,9)=19
548 CALL COLOR("ORHLF"):LOCATE (2,13):PRINT "TTIILLTT":LOCATE (3,13)
549 PRINT "TTIILLTT"
564 CALL POKE(124,8,18,104,1):CALL EXEC(50688)
565 CALL POKE(120,18,8):CALL EXEC(50725)
570 GOSUB 6000:A$=KEY$:GOSUB 6500:GOSUB 2500
572 RESTORE 10120:GOSUB 10000
575 CALL POKE(124,17,16,104,1)
576 CALL EXEC(50688)
577 CALL POKE(120,17,16):CALL EXEC(50725)
850 ! DETECTION TOUCHES CLAVIER
855 X=17:Y=16
860 CALL KEY1(A,B)
870 IF A=ASC(" ")THEN GOSUB 2603:GOSUB 9000:GOSUB 1000
873 CALL COLOR("0Yb"):LOCATE (22,1):PRINT "APPUYEZ SUR ESPACE"
874 PAUSE .1:CALL COLOR("0Bb"):LOCATE (22,1):PRINT " "
875 NOTE$="DODOMIFA":J1=1:DI=4:GOSUB 1900:CALL POKE(259,0)
880 IF JR=2 AND BALL1=3 AND BALL2=3 THEN 910
890 IF JR=1 AND BALL1=3 THEN 910
900 GOTO 860
910 LOTERIE=INTRND(9)*10
915 IF SC01>SC02 THEN RECOR=SC01 ELSE RECOR=SC02
920 SCORE$=STR$(SC01)
925 L=LEN(SCORE$)-1
930 IF LOTERIE=VAL(SEC$(SCORE$,L,2))THEN PART=PART+1
935 IF SC01=1.E+05 OR SC02=1.E+05 THEN PART=PART+1
940 CALL COLOR("0Bb"):LOCATE (1,25):PRINT PART
950 CALL COLOR("0Cb"):LOCATE (1,33):PRINT PART-1
960 CALL COLOR("0Cb"):LOCATE (19,26):PRINT USING"###",LOTERIE:LOCATE (19,33)
970 PRINT USING"###",LOTERIE
980 IF PART=2 THEN BALL1,BALL2,SC01,SC02,BONUS1,BONUS2=0:GOSUB 2603:GOTO 576
981 CALL COLOR("0Cb"):LOCATE (22,1)
982 INPUT "UNE AUTRE PARTIE ?":CHP$
983 CALL COLOR("0Bb"):LOCATE (22,1):PRINT RPT$( " ",39):CALL COLOR("0Yb")
985 LOCATE (22,24):PRINT USING"RECORD #####",RECOR
987 IF CHP$="0"THEN BALL1,BALL2,SC01,SC02,BONUS1,BONUS2=0:GOTO 576
990 END
1000 ! OBSTACLES
1001 IF JR=2 THEN CRB=CRB+1:CRS=CRS+1:CRU=CRU+1:GOSUB 6800 ELSE CRB,CRS,CRU=1
1002 IF CRU=3 THEN CRU=1
```

```
1003 IF JR(2) THEN GOSUB 6820
1004 RANDOMIZE
1005 CALL POKE(259,45)
1010 IF T(Y,X)=0 THEN A=0:B=1:FORCE=20
:GOSUB 2000:GOTO 1036
1017 IF T(Y,X)>12 THEN U=T(Y,X)-12:GOTO
1020!
1018 ON T(Y,X)GOSUB 1100,1120,1140,116
0,1180,1200,1220,1240,1260,1280,
1300,1320
1019 GOTO 1030!
1020 IF T(Y,X)=26 THEN GOSUB 3100:GOTO
1030!
1025 ON U GOSUB 1340,1360,1380,1400,14
20,3900,3900,1480,1490,1600,3200,
3300,3000!
1030 IF T(Y,X)=2 THEN GOSUB 1120
1033 IF DR=1 THEN DR=0:GOTO 1036
1035 GOSUB 2000:IF Y=0 THEN Y=1:IF X=0
THEN X=1
1036 IF Y=0 THEN Y=1
1037 IF X=0 THEN X=1
1038 IF Y=21 THEN CALL POKE(120,17,16)
:CALL EXEC(50725):RETURN
1039 IF X=18 THEN X=17
1050 GOTO 1004
1100 ! REBOND (1)
1101 FORCE=20:SON=199:GOSUB 2200
1102 DIR=INTRND(2)
1103 ON DIR GOSUB 1540,1560
1104 RETURN
1120 ! REBOND (2)
1121 FORCE=INTRND(3):SON=188:GOSUB 220
0
1122 DIR=INTRND(3)
1123 ON DIR GOSUB 1520,1530,1540
1124 RETURN
1140 ! REBOND (3)
1141 FORCE=INTRND(3):SC=10:GOSUB 1700
1142 DIR=INTRND(3):SON=176:GOSUB 2200
1143 ON DIR GOSUB 1510,1570,1580
1144 RETURN
1160 ! REBOND (4)
1161 FORCE=INTRND(8):SC=10:GOSUB 1700
1162 DIR=INTRND(4):SON=168:GOSUB 2200
1163 ON DIR GOSUB 1510,1520,1530,1580
1164 RETURN
1180 ! REBOND (5)
1181 FORCE=INTRND(6):SC=10:GOSUB 1700
1182 DIR=INTRND(3):SON=158:GOSUB 2200
1183 ON DIR GOSUB 1530,1540,1550
1184 RETURN
1200 ! REBOND (6)
1201 FORCE=INTRND(3):SC=10:GOSUB 1700
1202 DIR=INTRND(3):SON=149:GOSUB 2200
1203 ON DIR GOSUB 1550,1560,1570
1204 RETURN
1220 ! REBOND (7)
1221 FORCE=INTRND(9):SC=30:GOSUB 1700
1222 DIR=INTRND(8):SON=141:GOSUB 2200
1223 ON DIR GOSUB 1510,1520,1530,1540
,1550,1560,1570,1580
```

SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

A SUIVRE...

DADAS

Allez, hue ! Disputez à 2 ou 4 joueurs, des parties de "petits chevaux" sur l'hippodrome de votre ZX.

Germain SCHACHERER



```
3004 REM *****DADAS*****
3005 DEM ***SCHACHERER***
10 LET E=232+PEEK 16398+256*PE
EK 16399
20 GOSUB 1000
30 FOR M=0 TO NN-1
32 LET J=J(H+1)
40 GOTO 90
50 NEXT H
60 GOTO 30
90 PRINT AT 18,0:E$(E);E$(E);E$(E);E$(E);
95 PRINT AT 18,2:"JOUEUR N°";H
+1:" N°";H+1)
100 PRINT AT 19,0:E$(TO 28),"T
APEZ UN NOMBRE DE 1 A 6
105 GOSUB 600
110 IF R=15 THEN GOTO 700
112 IF P$(4+H+1 TO 4*H+4) <> "
THEN GOTO 120
114 PRINT AT 18,0:E$(TO 27)
IMPOSSIBLE
E$(TO 27)
115 FOR L=0 TO 20
116 NEXT L
117 GOTO 50
120 PRINT AT 19,0:E$(TO 27),"0
UEL PION JOUEZ VOUS?
121 PRINT E$(TO 28)
130 LET K=CODE INKEY$-28
132 IF K<1 OR K>4 THEN GOTO 130
133 LET K=K+4+H
134 IF CODE P$(K)>0 THEN GOTO 2
10
140 GOTO 120
210 FOR I=1 TO R/3+1
213 IF P$(K)=S THEN GOTO 300
215 LET P$(K)=CHR$(CODE P$(K)+
1)
318 LET Q=J+CODE P$(K)
320 IF Q>57 THEN LET Q=Q-56
322 LET B=PEEK E(Q)
324 POKE E(Q),37+K
326 POKE E(Q-1),CODE A$(K)
328 LET A$(K)=CHR$(B)
330 NEXT I
240 IF B<38 OR B>99 THEN GOTO 2
242 LET A$(K)=" "
244 LET L=(CODE P$(K)-1)/14
```

```
245 IF L=INT L THEN LET A$(K)="
250 LET P$(B-37)=" "
255 POKE I(B-37),B
265 IF S=0 THEN GOTO 50
270 LET S=0
280 GOTO 90
300 LET L=H+1
310 LET T$(L)=STR$(1+VAL T$(L))
320 LET X=8+((L=4)-(L=3))*VAL T$(L)
325 LET Y=8+((L=2)-(L=1))*VAL T$(L)
330 PRINT AT X,Y;CHR$(K+37);
340 PRINT AT 8+7*SGN(X-8),8+7*SGN(Y-8);" "
350 LET P$(K)=" "
360 IF T$(L) <> " " THEN GOTO 90
400 PRINT AT 18,0:E$(E)+E$(E)+E$(E)+E$(E)
410 PRINT AT 18,0:"*****NETTEUR*****"
420 PRINT "C EST LE NUMERO ";L:" ";N$(L)
440 PAUSE 4E4
450 CLS
460 GOTO 1030
505 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 605
610 LET U=CODE INKEY$-28
620 IF U<1 OR U>5 THEN GOTO 610
625 LET X=28
630 FOR I=1 TO U
632 PRINT AT 18,X;" ";TAB X;" ";TAB X;" ";TAB X;"
635 PRINT AT 18,X;
640 LET R=3*INT(6*RND)
645 FOR L=R+1 TO R+3
650 PRINT TAB X;D$(4*L-3 TO 4*L)
655 NEXT L
657 PRINT TAB X;" "
660 FOR L=0 TO 0
665 NEXT L
670 RETURN
700 PRINT AT 20,0:"VOULEZ-VOUS
SORTIR UN PION?";SI NON ->0 SI
OUT ->1 PION"
705 LET I=CODE INKEY$-28
```

```
710 IF I=0 AND P$(4*H+1 TO 4*H+4) <> " " THEN GOTO 750
715 IF I<1 OR I>4 THEN GOTO 705
718 LET I=I+4+H
718 IF PEEK I(I)=8 THEN GOTO 70
5
720 LET B=PEEK E(J+1)
722 IF B=169 THEN GOTO 730
724 POKE I(B-37),B
726 LET P$(B-37)=" "
730 LET A$(I)="0"
732 POKE E(J+1),I+37
734 POKE I(I),8
740 GOTO 90
750 LET S=1
760 GOTO 120
990 STOP
1000 PRINT AT 2,13:"LES"
1001 PRINT AT 7,27:"*****"
1002 GOSUB 2000
1005 LET S=0
1010 PRINT AT 17,11;"JEU POUR";
1012 PRINT AT 19,9;"2 A 4 JOUEUR S"
1020 GOSUB 1100
1030 PRINT "TAPEZ LE NOMBRE DE JOUEURS: ";
1032 LET NN=CODE INKEY$-28
1034 IF NN<2 OR NN>4 THEN GOTO 1
032
1036 PRINT NN
1038 DIM N$(NN,10)
1040 PRINT "ENTREZ LES NOM S DES JOUEURS ";
1042 FOR I=1 TO NN
1044 PRINT "N°";I:" ";
1046 INPUT N$(I)
1047 IF N$(I)=" " THEN GOTO 1046
1048 PRINT N$(I)
1050 NEXT I
1053 PAUSE 45
1055 CLS
```

```
1060 DIM J(4)
1061 LET J(1)=0
1062 LET J(2)=28
1063 LET J(3)=14
1064 LET J(4)=42
1080 GOSUB 1400
1085 FAST
1090 GOSUB 1200
1092 GOSUB 1500
1094 SLOW
1095 RETURN
1100 DIM E(58)
1105 LET E(1)=E
1110 FOR I=2 TO 7
1113 LET E(I)=E(I-1)+1
1115 NEXT I
1120 FOR I=8 TO 13
1123 LET E(I)=E(I-1)-33
1125 NEXT I
1127 LET E(14)=E(13)+1
1128 LET E(15)=E(14)+1
1130 FOR I=16 TO 21
1133 LET E(I)=E(I-1)+33
1135 NEXT I
1140 FOR I=22 TO 27
1143 LET E(I)=E(I-1)+1
1145 NEXT I
1147 LET E(28)=E(27)+33
1148 LET E(29)=E(28)+33
1150 FOR I=30 TO 35
1153 LET E(I)=E(I-1)-1
1155 NEXT I
1160 FOR I=36 TO 41
1163 LET E(I)=E(I-1)+33
1165 NEXT I
1167 LET E(42)=E(41)-1
1168 LET E(43)=E(42)-1
1170 FOR I=44 TO 49
1173 LET E(I)=E(I-1)-33
1175 NEXT I
1180 FOR I=50 TO 55
1183 LET E(I)=E(I-1)-1
```

Suite page 24

DE DERRIÈRE LES FAGOTS

Comme qui dirait, il y a des compilations qui cachent bien leur nom ! Dans le genre, **Chartbuster** d'Alligata est remarquable de discrétion dans sa présentation. Rien sur la jaquette ne peut laisser sup-

Caves) et nous nous intéresserons de plus près aux deux titres restants.

Eagle Empire est une copie conforme du jeu de café Phoenix. Dans la plus pure lignée des attaques d'aliens assoiffés de votre sang, vous devez résister à des vagues successives, dont les fameux aigles qui se laissent couper les ailes en pleurant mais en continuant à attaquer. Dès que vous avez vaincu quatre hordes de volatiles, vous devez détruire la base de ces envahisseurs, en forme d'insecte doté de puissantes antennes et pondant des oiseaux plus vite que son ombre.

Killer Watt est un vieux classique du Commodore. Ce jeu sorti en 1984 comporte de nombreux tableaux dans chacun desquels vous devez découvrir une ampoule et la détruire. Votre vaisseau ressemble vraiment à une soucoupe volante, les ennemis sont de splendides baleines et des somnambules lévitant dans les couloirs. N'hésitez pas à les tuer ! Fait remarquable, ce logiciel garde son charme, même après tant d'années écoulées. Une performance !

Finalement, si vous ne connaissez ni **Killer Watt** ni **Eagle Empire**, vous pourrez vous laisser convaincre par **Chartbuster** d'Alligata pour Commodore.



poser que cinq vieux programmes de cet éditeur se cachent sous ce nom on ne peut plus anodin. Comme dans la majorité des produits de ce genre, on trouve du bon, du moyen et du mauvais. Nous laisserons croupir dans leur fange Bigger (un mauvais Manic Miner), Bugblaster (un jeu d'arcade en basic) et Panic Planet (une horreur du style Roland in the

SICOB : C'EST L'HEURE !

Il y a trois événements qui me branchent vraiment dans une année : mon anniversaire parce qu'on me fait des cadeaux et qu'on fait une bouffe à la maison, Noël parce qu'on me refait des cadeaux et qu'on se refait une bouffe, et le Sicob parce que c'est un des rares endroits où on trouve des mecs prêts à échanger leurs softs (pirates, bien sûr, on ne badine pas avec ce genre de choses) et qu'en plus j'ai un poteau qui me file des invitations pour y entrer. Tiens, en parlant de Sicob, il y en a juste un qui commence la semaine prochaine, très exactement le 14 avril. Je dis "un" Sicob parce que j'ai peur de me gourer en disant "le" Sicob. Ils nous refont le coup de l'année dernière : deux Sicob, un au printemps, un en automne, rien que pour emmerder tout le monde. Mais là, ça change encore de style et de look. Le Sicob printemps, au lieu d'être exclusivement réservé à la micro-informatique ouvre ses portes aux meubles de bureaux pendant que son homologue d'automne reste branché exclusivement sur l'informatique. Rien ne se perd, tout se transforme. Attention, le Sicob qui nous intéresse, celui de la semaine prochaine, sera divisé en cinq parties : espace-bureau, bureau, micro-informatique professionnelle, conseils et services, Sicob Boutique. Ce dernier sera gratuit et son entrée sera libre. Si vous n'avez rien à faire et que vous

avez froid, allez y faire un tour, les lieux sont toujours surchauffés. C'est dans cette enceinte que vous verrez les grands et les petits de la micro et c'est dans cette même enceinte que vous chercherez des pirates pour échanger vos softs.



Ah, j'oubliais ! Il y aura aussi dans cette "boutique" les stands de tout le gratin de la micro française, mais ce n'est pas important. De toutes manières, comme chaque année, que ça soit en automne ou au printemps, les petits filous arrivent au Sicob avec une boîte de disquettes vierges et ressortent avec les dernières nouveautés pirates. C'est la coutume. Un numéro d'accès est mis à la disposition des pigeons qui ne savent pas regarder un plan, ça se passe avec un minitel au 36 15 91 77 suivi de SICOB. On ira y faire un tour, c'est promis-juré et on vous racontera.

DISQUE OPTIQUE : C'EST PARTI

Avant toute chose, j'avertis les personnes sensibles de bien vouloir évacuer la salle, les informations qui suivent et surtout les chiffres qui les accompagnent pouvant provoquer certaines réactions dangereuses envers les individus fragiles.

Ça y est, ils se sont tirés. Ok, on peut y aller. Back-Pac BP-100+, ça vous dit quelque chose ? Non, vous n'en avez jamais entendu causer. Alors apprenez que c'est le premier lecteur de disque optique portable disponible sur le marché américain. Ça fonctionne avec des disques spéciaux qui contiennent un minimum de 115Mo de données. La vitesse de chargement est de 2 Mo par seconde et le pourcentage d'erreur est de 1 bit tout les 10 puissance 12 (10 + 12 pour les informateurs que vous êtes), 10 puissance 12, ça fait pas loin de... oui, enfin, ça fait beaucoup, c'est de l'ordre des 100 giga-octets ce qui veut dire que vous pouvez charger le disque dur tout entier des dizaines de fois dans la mémoire (sacrée mémoire !) sans avoir aucune erreur.

Le BP-100+ est livré avec trois disques laser enfoncés chacun dans une cartouche en plastique solide. Prévu pour IBM PC, XT, AT, la bête est aussi livrée avec

J'AI FAIT UN DESSIN HORRIBLE. LES LECTEURS SENSIBLES SONT PRIÉS DE FERMER LES YEUX. À TROIS, JE RETOURNE LE CARTON.



des utilitaires divers pour pouvoir la faire tourner. Branchez votre pacemaker, un lecteur de ce style avoisine les 5000 dollars et un seul petit disque optique casse le prix à 100 dollars (1000 francs !). On n'hésitera pas à comparer avec Atari qui prévoit son interface pour 10.000 balles et son lecteur pour 3500. Je vous laisse juge de la différence.

J'APPRENDS LA MUSIQUE

Le Spectrum ne sera plus aussi aphone qu'avant grâce au nouveau produit provenant de Melbourne House. Dans **Wham The Music Box**, vous allez pouvoir découvrir toutes les commandes permettant une programmation musicale carrément déconcertante pour ce micro. Trois voies sonores sont simulées (la machine ne dispose normalement que d'une voie). Vous avez accès à tous les paramètres physiques pour bidouiller, trafiquer, modifier le son de la machine. Une gestion de fichiers à peu près performante



vous ouvre les portes à la composition, à la condition expresse que vous soyez suffisamment patient pour supporter le lecteur de cassettes. Un premier logiciel qui démontre qu'impossible n'est pas Spectrum ! **Wham the Music Box** de Melbourne House pour Spectrum.

LA ROM DÉCAPANTE

Un canard fabriqué par une poignée de fadas vient de voir le jour, son nom : La Rom Décadente. À l'intérieur, vous trouverez 14 pages consacrées à Macintosh rédigées sans l'accent du midi, cong, mais avec des dessins sympas. Les possesseurs de Mac ne seront pas complètement repus avec ça, mais au moins ils auront quelque chose à lire quand ils n'auront plus rien à foutre. Vous pouvez vous le procurer à CFM



Softland, Centre commercial Mermod, 13008 Marseille. Merci les cong !

TACTICIENS A VOS CARTES

La guerre du futur se déroule déjà dans la mémoire de votre ordinateur ! A bord d'un char futuriste, vous allez devoir protéger une région entière de l'agression de nombreux engins ennemis. Doté d'armements sophistiqués et révolutionnaires, vous traverserez le pays à grande vitesse, à la recherche du combat. Du canon léger au missile à tête chercheuse, vous pouvez varier à l'infini votre riposte à l'agression. Comme vous ne disposez d'aucune base de ravitaillement, vous pourrez récupérer du matériel sur les chars dont vous aurez détruit les occupants et pourrez ainsi continuer votre lutte contre les envahisseurs.

en permanence pour indiquer l'état de décrépitude de votre char... et de vous-même ! La ruse se révèle nécessaire pour survivre plus de quelques minutes à l'offensive généralisée à laquelle vous devez faire face. Génial et simple, une performance unique dans le domaine du wargame graphique. **Zoids The Battle Begins** de Martech pour Spectrum et Commodore.



Ce wargame entièrement graphique fait appel à des techniques de programmation particulièrement révolutionnaires pour rendre le jeu passionnant. Une fenêtre centrale vous donne une vue en plan de la zone où vous évoluez. De chaque côté quatre icônes vous indiquent quelles armes vous êtes en train d'utiliser, si votre ordinateur de bord fonctionne, si votre périscope est sorti ou entré... Au-dessus et au-dessous de cet ensemble graphique, deux courbes se tracent

ENLEVE TON MASQUE...

Eh ! Tous les mêmes qui vous éclabrez le mercredi après-midi à regarder les Transformers, vous pouvez changer de chaîne et vous les mettre dans le micro IbaPIOab Ocean vient de sortir la version informatique de ce dessin animé

japonais où deux bandes rivales de robots transformables s'affrontent en des combats stériles sans fin. Dans **The Transformers**, vous dirigez les Autobots, les gentils robots qui se mutant en véhicules routiers à la demande. En face de vous, les Avibots choisissent des formes nettement plus guerrières (chasseur, pistolet...) pour répondre à vos transformations. Comme vous êtes un fin guerrier, vous saurez sans aucun doute tirer parti des capacités de chacun de vos cinq autobots pour arriver à éliminer la racaille adverse. Moins riche que dans le dessin animé, le graphisme mérite quand même un coup de chapeau : les robots, lorsqu'ils se transforment, sont vraiment superbes ! Malheureusement, les décors souffrent, pour leur part, d'un souci du détail nettement moins marqué. Dommage ! Mais le jeu est tellement marrant que ces détails n'ont pas d'importance, surtout pour les accros de la série télé. **The Transformers d'Ocean** pour Commodore et Spectrum.



QUI SE RESSEMBLE SE RESSEMBLE

Dans **Arc of Yesod** vous allez retrouver la même boîte, le même illustrateur, les mêmes décors, le même personnage et la même mission que dans le logiciel Nodes of Yesod. Seul le nom de l'éditeur change, et je suis prêt à parier que c'est une sous-marque de Odin. Il paraît surprenant que les auteurs n'aient pas cherché à améliorer ou modifier quoi que ce soit par rapport à la première mouture de leur soft. Là encore, vous allez parcourir le sol d'une planète à la recherche des cratères, pour pénétrer dans le sous-sol riche en surprises diverses. L'animation est toujours bonne, la sonorisation toujours aussi légère et l'intérêt du jeu toujours aussi limité. Si vous ne con-

CHÉRI, JE ME SUIS FAIT REFAIRE LE NEZ!



naissez pas Nodes of Yesod, vous pouvez acheter, sinon laissez tomber ! **Arc of Yesod** de Thor Software pour Spectrum.

AUX ARMES

Vous avez tous flashé comme des bêtes sur le programme Skyfox ? Vous pouvez le jeter à la poubelle, il y a mieux maintenant ! *Cascade Games* vient de sortir le méga simulateur de combat aérien : **ACE** (pour Ace Combat Simulator). Dans ce logiciel, vous devez tout faire : décoller, sortir de votre territoire, flinguer les chars, descendre les avions, couler les bateaux, vous ravitailler en vol, bref, tout quoi ! A croire que vous êtes l'unique défenseur d'un pays qui a pour seul inconvénient de posséder des frontières immenses et perméables.

bien, les paysages sont beaux, au printemps comme en hiver, de jour comme de nuit ! Du côté sonore, ça donne aussi un maximum, ce qui ne gêne rien, comme vous vous



en doutez. En un mot comme en cent, c'est le meilleur simulateur jamais réalisé sur ce fichu micro ! **ACE** de *Cascade Games* pour Commodore.

En effet, pendant que vous nettoyez une zone, les envahisseurs en profitent pour annexer petit à petit des portions de votre patrie ! Heureusement, vos supérieurs ne vous ont quand même pas confié un vulgaire coucou de la guerre de 14 pour accomplir votre mission suicide. Vous disposez d'un avion d'une puissance extraordinaire, bourré jusqu'à la gueule de missiles et de balles. De quoi faire la peau à un paquet d'ennemis avant de mourir ! Graphiquement, le logiciel est à la hauteur de l'ambition des auteurs : ça bouge vite et

UN CMI AU KREMLIN ?

Les Soviétiques semblent s'être aperçus que leur avance technique et industrielle en matière d'informatique n'était pas ce qu'il y a de meilleur. Ceux qui les gouvernent, dans leur grande sagesse et leur infinie grandeur, ont décidé de créer un ministère de l'Informa-

tion. Son nom exact sera le "Comité d'État pour la Technique des Ordinateurs et l'Informatique" (le CETOI, enfin, c'est lui, c'est pas moi. Oui, oh, ça va, hein. On fait ce qu'on peut) et son objectif sera de rattraper les retards considérables existants dans ce



domaine. "Les retards" ? Comment ça "les retards" ? Rêve-tu ou le Comité Central de la grande URSS a admis avoir un "retard" en quelque chose ? Diantre ! Mais serait-ce un début de démocratie dans le parti le plus puissant et le plus communiste du monde ? Je l'ignore. N'empêche que parti ou pas, Gouri Martchouk, le président du Comité d'État pour la Science et la Technique, a affirmé que l'URSS se débrouillerait pour produire "des millions" d'ordinateurs. Est-ce que cela veut dire que les espions Soviétiques vont devoir redoubler leurs activités de l'autre côté du rideau de fer ? Encore une fois, je l'ignore. Sans donner de chiffres ni de dates ou de références, ce grand homme a également déclaré avoir lancé un "grand programme" de développement des micro-ordinateurs, notamment dans l'enseignement. Une sorte de Plan Informatique pour Tous à la Russe. Ne m'en demandez pas plus, j'ignore combien de micros et combien de roubles seront mis à la disposition du peuple, il est fort probable que les soviets eux-mêmes ne le savent pas, mais ce n'est pas grave puisque le parti a toujours raison.

TIENS DES FRANÇAIS

Ah ! Comme il est doux de rencontrer le génie informatique français entièrement concentré dans un seul jeu. Finalement, les Anglais ne sont pas les seuls à pouvoir produire des jeux d'arcade qui tiennent la route. Dans **Devil Castel**, le deuxième jeu produit par la jeune société *Chip*, vous devez accomplir une mission qui vous rappellera beaucoup celle de *Sorcery*. Dans des décors somptueux, vous courrez à la poursuite de trésors fabuleux et nombreux, flottant dans les cieux ou glissant au sol, alternativement. Les graphismes et les sons mettent en valeur ce jeu où, malheureusement, le scénario manque d'originalité (une maladie très à la mode en informatique familiale). Vous pouvez vous laisser tenter si vous êtes des inconditionnels de *Sorcery* et *Sorcery Plus*. **Devil Castel** de *Chip* pour Amstrad.



COLLOQUE

Graphistes, graphologues et autres graffitistes, ouvrez vos branches : le colloque Dessin Animé et Informatique s'est tenu ce mardi 25 mars dans le sous-sol désertique de ce haut lieu culturel branché qu'est Beaubourg. Jamais en retard d'un petit four, je n'ai pas voulu manquer ce raout qui, sous des dehors scientifiques, dissimulait les habituels pique-assiettes mondains.

coût favorise la rationalisation de la production et permet la réalisation de moyen-métrages standardisés concurrentiels avec les dessins animés japonais". Le doigt timide du béotien de service (moi en personne) se dresse alors et ose demander : quel est le tarif ? Un vigoureux **30 000 francs la minute**, bien sûr me ratatine au fond de mon siège et provoque conséquemment l'affaissement de mon index téméraire.

De toutes façons, le prix minimum d'un ensemble d'animation en 2D (deux dimensions, me souffle ma voisine) dépassant allégrement les cinquante briques, le nombre de créateurs de petits mickeys synthétiques ne sera pas maousse. Quelques animateurs de la vieille école, de ceux qui grattent sur cellulose, se sont inquiétés de l'avenir de leur boulot, menacé par l'informatisation du dessin animé. Les officiels ont balayé ces objections en les conviant à se professionnaliser et à libérer leur créativité trop longtemps bridée par les tâches répétitives aujourd'hui assumées par l'ordinateur (visiblement le petit malin capable de programmer ce type de discours ronflant fera fortune). Tout ce beau monde se dirigea ensuite vers le buffet (sommptueux, merci). Patronné par le ministère de la culture, le colloque réunissait l'INA, TF1, l'Agence de Développement de l'Informatique, la Chambre de Commerce et d'Industrie et des moins connus. Ne manquaient que le CMI d'illustre renommée et dont l'absence n'a chagriné personne. Ici l'HHHHebdo mondain, à vous la rédaction.



Les participants se sont congratulés mutuellement de la vitalité du Plan Image : une seule société proche de la faillite, les autres tiennent très bien le choc, *merci*, entre les subventions et les commandes publiques. Puis nous entrâmes directement dans le vif du sujet, je cite : "L'animation par ordinateur malgré son

PHILIPPE KAHN S'AMUSE

Philippe Kahn, le patron de Borland est un petit coquin ! Non seulement ce Français a monté une des boîtes de logiciels qui marche très bien aux États-Unis non seulement c'est la première boîte à avoir vendu des produits non protégés à des prix canons, mais en plus, il se permet de faire un gros pied de nez à tout le monde en écrivant sous le mot Borland dans ses publicités la phrase : "Vive la différence", en français dans le texte !

De quoi faire se poser des questions aux Américains les plus sérieux. Je les vois d'ici se demander ce que ça peut bien vouloir dire !



COMPATIBLE APPLE : PAS FINI

Laser est une boîte qui s'est spécialisée dans le matériel compatible IBM. Les Laser PC qui étaient vendus comme étant compatibles avaient l'avantage d'être très bon marché et d'être près des 100% de compatibilité. Eh bien Laser essaye de nous refaire le coup avec le Laser 128 qui est censé être compatible Apple IIc à plus de 90%. Si, si, vous ne rêvez pas ! La machine possède quelques 128

QWERTY possède 10 touches de fonctions et un pavé numérique. A part ces quelques détails, on peut noter un haut parleur intégré avec un bouton de volume et un switcher pour passer de 40 à 80 colonnes, exactement comme sur l'original.

Bref, quelques différences entre le Laser et le IIc existent, elles rendent le Laser un peu mieux conçu



Ko de RAM et 32 Ko de ROM, un lecteur de disquette 5 1/4, une interface série et une parallèle, un port modem et un slot d'extension identique à celui d'un IIc. Vous pouvez aussi connecter un lecteur supplémentaire, une souris ou un joystick et un moniteur. A l'intérieur, vous trouverez un superbe 65C02, le même microprocesseur que celui du IIc. Le clavier

que l'ancêtre IIc. Le problème, c'est le prix de la bête : 479 dollars soit 4500 balles ce qui n'est pas très loin du prix du IIc sans moniteur. Et puis, par les temps qui courent, on ne sait pas trop si Apple ne va pas brader ses bécasses pour 2000 balles ou s'ils ne vont pas bêtement abandonner la gamme. Bref, il vaut mieux faire gaffe, quoi.

LA BONNE CRITIQUE

Si vous aimez les jeux d'arcade en trois dimensions beaux comme un camion, rapides, difficiles et offrant plusieurs niveaux de difficulté, vous pouvez vous laisser tenter par l'un des derniers produits de Durrel : **Critical Mass**. Vous disposez d'un vaisseau équipé d'un laser flottant au ras du sol pour aller détruire une centrale nucléaire dont le réacteur va entrer en fusion de manière à rendre inhabitable votre planète. Comme vous êtes le héros de ser-

êtes une proie de choix pour les vers des sables qui hantent le sol désertique et sablonneux de la planète.

Entièrement réalisé à l'aide de sprites, ce jeu est l'archétype du produit fait pour être joué avec la cartouche Game Killer enfoncée dans le dos de votre micro. Cela vous permettra de passer sans encombre les six premiers niveaux, un peu chiant même s'ils sont beaux, et arriver à la



vice, vous devrez franchir les huit tableaux sans vous faire dégingoler trop de vaisseaux : vous n'en avez que sept en réserve ! Lorsque vous détruisez l'un de ceux-ci, vous devez, à l'aide de vos propulseurs personnels, vous rendre jusqu'à l'abri protégeant l'un des véhicules de remplacement. Au cours de ces déplacements, vous

seule partie vraiment passionnante du jeu, où vous devrez déconnecter la cartouche si vous voulez gagner. La musique est transcendante, le graphisme superbe et la rapidité confondante : un superbe jeu d'arcade à clouer à son mur dès que l'on a réussi ! **Critical Mass** de Durrel pour Commodore.

LA GUERRE INTESTINE

Vous souvenez-vous d'une boîte nommée **Tandon**, d'abord spécialisée dans la fabrication de mémoires de masse et actuellement constructeur d'une ligne de compatibles PC ? Eh bien ces sacrés Tandon-là viennent de coller Atari en procès et réclament 645.000 dollars de factures impayées (4,5 millions de francs). Et vous savez pourquoi Tandon a une dent contre Atari ? Pour un travail que le premier a fait pour le second concernant une machine, l'Atari 1450 XLD, jamais sortie des laboratoires de Jack Tramiel. Alors, c'est

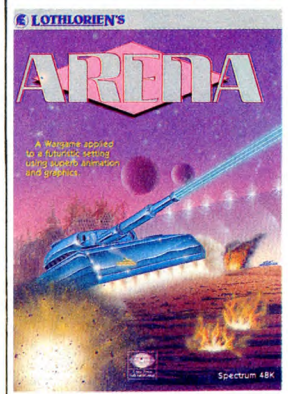


Tandon qui manque d'argent ou c'est Atari qui ne peut pas payer ? La suite lors du jugement !

A L'ATTAQUE !

Si vous aimez les combats en trois dimensions, rapides, beaux et grandioses, vous allez vous en mettre plein les mirettes avec le nouveau soft de *Lothlorien*, **Arena**. Dans un monde dominé

par un tyran sans vergogne, vous devrez ruser et arriver à pénétrer les lignes ennemies à bord de votre char jusqu'à atteindre la forteresse de l'ennemi ultime. Lentement ou rapidement, faisant tourner la tourelle de votre engin, vous apercevez des maisons abandonnées lors de l'exode massif, des arbres dénudés, des rivières asséchées. Tout le paysage porte la marque de l'infamie et de la domination de l'étranger. Serez-vous devenir le héros qui saura restaurer la démocratie dans cet état dictatorial ? A cette question, seule votre sens tactique, vos réflexes et votre subtilité pourront répondre. Malgré tout, même si vous ne réussissez pas dans vos tentatives, vous jouerez de l'exceptionnelle qualité graphique de ce jeu en trois dimensions, avec des volumes en fil de fer et traits cachés. Bondissez aux commandes d'**Arena** de *Lothlorien* pour Spectrum.



AÏE MES YEUX !

Vous connaissez le sempiternel principe qui consiste à vous placer dans un labyrinthe infernal et à vous laisser un millionième de chance de vous en sortir vivant. Habituellement, ce genre de réalisation est caractérisé par une vitesse d'exécution gastéropodesque et par des ennemis moches comme des poux. Dans **Vectron 3D** vous allez avoir deux problèmes essentiels : la vitesse de déplacement est tellement phénoménale que l'on a du mal à suivre les déplacements de son char et les ennemis sont tellement beaux que l'on oublie de les abattre, acte qu'ils se dépêchent d'accomplir à votre place. Même si vous n'aimez pas les labyrinthes, même si vous êtes totalement allergiques aux



jeux ou toute rencontre se résume à un combat meurtrier, même si vous n'avez pas envie de pleurer devant votre écran de rage, vous devez impérativement vous lancer dans le nettoyage de cet univers impitoyable : c'est génial et attachant ! **Vectron 3D** de Firebird pour Commodore, Spectrum et Amstrad.

'ATTENTION LES YEUX !

Il y a deux ans, **Blurg** représentait un must en matière de jeu d'arcade et d'aventure mélangés. Mais le temps a passé sous les cons, et ce programme original à l'époque est devenu vieillot : les Conan, Elite, et The Pawn ont surpassé ses qualités. Aujourd'hui, les programmeurs de **Ionix Software** font très fort, et ils n'ont pas de mal puisqu'un programme tous les deux ans, ça laisse quand même le temps d'y réfléchir : ils

sortent sans tambours ni trompettes **Blurg II**, le **sequel**, un monument du genre.

Basé sur le même principe que son prédécesseur, ce jeu combine habilement la réflexion, la stratégie et les réflexes. L'histoire : vous êtes Zagor, un rebelle des Forces Galactiques, et vous devez tout simplement changer le cours de l'histoire afin de ne pas laisser Anandrus, le chef suprême de l'armée, prendre le pouvoir. Tous les moyens sont bons : vous pouvez aussi bien essayer de tuer ses parents, tuer un insecte dans la préhistoire, annuler le vol du premier Apollo, bref, modifier tous les événements qui ont concouru à le mener à son poste, à l'aide de votre joystick ou de vos cellules grises.

À noter, la performance de l'éditeur qui sort toutes les versions en même temps pour un grand nombre de micros. **Blurg II** de **Ionix Software** pour Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari ST et Apple.



UN P'TIT TOUR DE ROUE

D'accord, ça fait un peu désordre de parler de **Tour de France** quatre mois avant le départ de celui-ci, mais mieux vaut tôt que jamais ! **Activision** a réussi à rendre passionnant un sport qui me sort habituellement par les yeux, et par tous les autres orifices d'ailleurs. Dans ce logiciel, vous pouvez jouer jusqu'à six, vous opposez dans une épreuve amicale vraiment agréable à contempler comme à pratiquer. Vous avez le choix entre l'entraînement et la compétition. Si vous avez un dimanche pleuvieux à tirer, vous choisissez obligatoirement de courir toutes les étapes, mais si vous êtes pressés, vous pouvez ne sélectionner que celles qui vous intéressent.

La réalisation graphique et l'animation révolutionnent carrément le logiciel de sport cycliste, renvoyant au placard l'épreuve incluse dans **Summergames II**. La finesse de dessin permet presque

de voir les muscles se tendre sous l'effort. Entièrement contrôlé par la manette de jeu, le coureur doit bien évidemment tenter d'aller le plus vite possible sans sortir de la route. Le meilleur du classement porte le maillot jaune, comme le meilleur grimpeur s'adjuge le maillot rose. Un jeu où le réalisme rem-



porte une brillante victoire sur les capacités de la machine. **Tour de France** d'**Activision** pour Commodore.

TACTIQUE FOOTBALLISTIQUE

Les programmes de foot pullulent sur le marché. Pourtant, il y a encore moyen de sortir un produit original et intéressant malgré cet encombrement relatif ! Dans **The Official F.A. Cup Football** vous vous retrouvez entraîneur de dix équipes du Royaume Uni. Après le tirage au sort des rencontres, vous allez déterminer la stratégie que vos équipes pratiqueront sur le terrain. Trois possibilités vous sont offertes : formation offensive, mixte ou défensive. Vous ne voyez pas les matchs se jouer, mais vous pouvez suivre l'évolution de chacun sur un tableau. A la mi-temps, vous pouvez modifier la stratégie utilisée si elle n'a pas apporté les résultats escomptés. Au fur et à mesure des éliminatoires, vos joueurs vont vous demander plus d'argent, certains vont se blesser,



d'autres vont négocier leur transfert. A vous de réagir correctement et d'amener l'une de vos équipes en finale et même remporter la coupe. Un bon jeu de stratégie, original, rapide, à pratiquer à plusieurs (jusqu'à cinq joueurs). **FA Cup Football** de **Virgin** pour Commodore, Amstrad et Spectrum.

MINI MIRE SPECIAL FESSES

Encore un "spécial", mais il doit délirer, le jeune Escapeneufgé ! Eh bien non, je ne délire pas. Il y a un certain nombre de sujets qui ne peuvent être traités que par l'intermédiaire de "spéciaux". Cette fois-ci, c'est un spécial dans lequel vous ne trouverez pas de termes techniques, pas de mots compliqués, pas de plans magouillards diaboliques. Non, aujourd'hui c'est un Mini-Mire réservé aux obsédés sexuels, aux maniaques démoniaques, aux pervers pépères, bref, à vous, que je vous offre avec humilité. Avouez qu'il était nécessaire de faire quelque chose de ce style. Signaler l'existence de serveurs uniquement axés (ou désaxés) sur le sexe n'était pas suffisant, il fallait les tester, vous en dire ce que nous en pensons, en parler. Quoi ? Qu'est-ce que vous me voulez ? J'en entends qui ne sont pas contents. Si vous lisez cette rubrique, vous êtes forcément lubriques. Allons, allons, ne me dites pas que vous vous servez de votre minitel uniquement pour consulter l'annuaire électronique, hein ! Bande de petits filous ! De toutes manières, je suis prêt à répondre aux parents indignés (comme d'habitude) et aux emmerdeurs de service que vous êtes sur ma boîte aux lettres **ESCAPE9G** sur **HG** (au 36 15 91 77) ou encore sur les multiples serveurs minivoies que je vous ai donné la semaine dernière. Si ça vous amuse vous pouvez aussi m'écrire, mais uniquement pour me donner des codes ou pour m'insulter, rien d'autre. Qu'on se le dise. Bon, alors on va passer en revue tous les serveurs de cul recensés à ce jour. Si vous en trouvez d'autres, n'hésitez pas à me le faire savoir et

ALER, ALINE. Tous ces serveurs sont quasiment sans intérêt. Sachez que ces endroits ne sont fréquentés que par de vils maniaques déséquilibrés, c'est-à-dire par les membres de l'Amiserv, les collaborateurs d'HebdoGiciel, l'auteur de Mini Mire et la plupart de ses lecteurs. Sans grand intérêt.

La deuxième catégorie de ces serveurs est beaucoup plus instructive (si j'ose dire) et beaucoup plus complète. En tête de file de ceux-ci : XTEL, un monument du genre. Pour une fois, des graphismes qui tiennent la route, des rubriques qui assurent et des idées qui vous feront éclater de rire de l'autre côté de votre écran (Le test-icule et la sucette surtout !). Bref, si le cul vous branche, c'est LE serveur qu'il faut connaître, le serveur qu'il faut voir. Dans la même catégorie mais plus axé sur la messagerie, il y a **CQ**, ou **Canal Q** pour les intimes. Là, qui que vous soyez, il y a quelque chose pour vous. Hétéro, Homosexuels, Lesbiennes, couples, et pour ceux qui "ont un problème" il y a même une rubrique "divers" ! De quoi rassasier les plus malades.

Dans le style, "on a essayé mais on n'est pas arrivé", il y a **SEXAP** dit le raté du jour ! C'est tout pompé sur Xtel sauf les dessins qu'il a bien fallu faire et donc qui sont très, mais alors très nuls !

Et puis il y a ceux qui sont devenus maisons closes malgré eux : **SM**, **Anti**, **Reso** et **Gretel** par exemple, puis **RIBOU** en 36 14 qui me fait penser à un troquet bien connu : le rendez-vous des abrutis. Un petit mot à propos de **SM** qui sans aucun doute est le meilleur serveur de tout le réseau télématique français. A voir absolument.

Une petite parenthèse pour quel-



si vous avez des remarques à me faire, c'est tout bon.

Depuis le début de la télématique grand public de type kiosque, on a vu fleurir un certain nombre de serveurs basés sur la conversation et l'échange de dialogues. De la toute première télé conférence de **Cyan** à **SM** en passant par **Astel**, tous les types de forums et de convivialité ont été abordés. Mais peu de temps après les premiers mois de découverte, on a vu apparaître un certain nombre de serveurs dont le but n'était plus le dialogue normal, mais le dialogue de cul, uniquement de cul.

Certains appréciaient ce système parce qu'il permettait à ceux qui ne veulent pas aborder ces sujets en public de le faire sous couvert de l'anonymat. D'autres n'apprécieraient guère en pensant que ces serveurs n'étaient que de lamentables maisons closes d'où rien de bien intelligent ne pouvait sortir. Bref, une majorité de progrès (je dis ça juste pour la vanne, parce que question progrès, on a vu mieux) s'est formée et des tonnes de ces serveurs sont apparus. Aujourd'hui, on en distingue trois catégories : ceux qui sont uniquement conçus autour d'une messagerie conviviale et qui attirent leur public avec des noms provocateurs, ceux qui sont plus complexes et qui proposent un menu assez bien rempli tout en restant réservé aux adultes et ceux qui sont devenus de vils serveurs de passes.

Pour ce qui est la première catégorie (messagerie conviviale seulement), deux boîtes hébergent des tonnes de ces serveurs. **ESI** et **CTL** font très fort dans ce domaine. On note **ZIG**, **ZAG**, **AC1**, **AC2**, **ANA**, **OKJV**, **ALIBY**, **BZZ**, **ADN**, **ADR**,

ques serveurs à classer dans la catégorie "spéciale" : **JT** et **FG** en sont les deux plus fidèles représentants. Dites bonjour à mon pote "Cuir moustachu vicieux ch. Gr. Bit." si vous passez par là (Attention, je dis que c'est mon pote mais n'allez pas interpréter ça de façon malsaine !). Parmi ceux qui ont beaucoup de succès sans avoir beaucoup de mérite, il y a **UNION**, le serveur du canard qui porte ce nom et auquel vous êtes sans doute abonnés et **SKY** qui n'innoce pas dans le domaine mais qui est doté d'une réalisation assez remarquable.

Tous ces serveurs sont basés sur le Télétel 3 au 36 15 91 77. Ils coûtent donc un peu plus d'un franc la minute ce qui est cher pour dialoguer un moment avec quelqu'un sauf peut-être pour vous, pour qui fantasmer est un bon plan à n'importe quel prix.

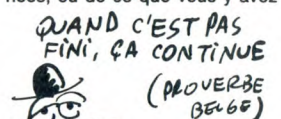
Je passerais sur les rencontres qui se terminent bien, elles sont réservées à ceux qui persévèrent et donc qui claquent un maximum de blé en passant des nuits entières derrière leur clavier. Enfin, quoi qu'il en soit, discuter sur ces serveurs est une expérience de communication qu'il faut avoir vécu. C'est un autre visage de la télécommunication dont les PTT ne sont peut-être pas très fiers, mais qui pèse lourd dans la fréquentation de leurs services. Sur ce, messieurs, je vous souhaite de bonnes soirées ! Escapeneufgé.

N.B : ah, oui, si une ou plusieurs jeunes filles (ou filles moins jeunes) lisent cette rubrique, qu'elles se manifestent, je changerai tous les "messieurs" en "messieursdames", promis, juré, craché !

C'EST PAS FINI !

Contrairement à ce que pense un vain peuple, il continue de sortir de très beaux programmes sur **Oric**. **I&N**, qui avaient déjà sorti **MS-Tei** il y a deux semaines, récidivent avec **Nibble**, un utilitaire qui tourne sous **Sedoric**. Celui-ci permet de lire une disquette piste à piste et même secteur par secteur - ok, j'explique tout du début. Ignorez. Une disquette est constituée de pistes (42 sur **Oric**) divisées chacune en 16 à 19 secteurs. Sur chacun des secteurs se trouvent 256

octets de programme, où de données, où de ce que vous y avez



mis, quoi que ce soit. Mais là où se trouve la subtilité de la chose, c'est que vous n'avez normalement pas accès à ces données. Et, vous l'auriez deviné, ce programme se charge d'aller examiner ces octets un par un.

Deuxième leçon. Pour trouver un début de secteur afin de charger les données qu'il contient, une tête de lecture (de drive) doit reconnaître quelques octets qui indiquent le numéro du secteur, de la piste et quelques autres renseignements. Si par une fine astuce vous modifiez ces octets, la tête ne pourra plus les lire sans instruction

spéciale et votre disquette sera du coup protégée. Et une fois de plus, **Nibble** intervient : il peut lire tous les formats, et les écrire sur une autre disquette, donc... Donc ? Je vous écoute ? Réaliser une copie anti-café, oui. Ach, sehr gut. Le plus drôle, c'est qu'il lit tellement bien, qu'on peut même recopier une disquette **Amstrad** protégée ! Gag, non ? C'est livré avec un manuel explicatif bien foutu, c'est pas trop cher, c'est nouveau, c'est beau, ça sent bon le sable chaud et je ne saurais trop vous recommander de l'acquiescer si vous êtes en possession d'un **Sedoric**. Ach.

LE REFUS DE VENTE EST UN VILAIN DÉFAUT.

Suite de la page 1

les meneurs en question ce sont - par ordre alphabétique - **Ere**, **Loricels** et **Micro-application**. Ces trois-là refusent de nous vendre et c'est très grave car en France il existe heureusement deux lois qui défendent le consommateur. La première interdit à un fabricant de refuser de vendre ses produits à qui que ce soit (sauf au directeur de publication d'un journal !). La deuxième permet au fabricant de fixer un prix de vente **MAXIMUM** à ses produits, mais pas un prix de vente **MINIMUM**. Notre position est tout à fait claire à ce

sujet : nous vendons au prix que nous avons décidé, pas à celui d'**Ere**, de **Micro-application** ou de **Loricels**. Il existe une autre loi qui interdit de vendre un produit en dessous de son prix d'achat. Le problème, c'est que nous ne pratiquons pas ce genre de vente et que, quand bien même nous nous déciderions à le faire, il faudrait pour calculer nos prix de revient inclure les 150 francs que vous nous avez confiés. Pour essayer de nous emmerder, **Ere** et **Loricels** nous ont cherché des poux dans la tête avec les moyens du bord : la section pirate du serveur de l'**HHHHebdo**, les documentations en français pour les produits anglais, le nom du directeur de la publication pas très lisible dans le journal, et des tas d'autres mesquineries de la même veine. Tout pour ne pas nous vendre leurs beaux logiciels et pour préserver leurs prix de vente. Un comble : nous avons même eu droit à une visite d'huissier pour

vérifier l'état de nos stocks, alors qu'ils refusent de nous livrer ! Pourquoi pas leur donner l'adresse et le numéro de téléphone des copains qui nous approvisionnent en sous-main ! Pour qu'ils puissent s'empresser de leur couper les vivres ! N'importe quoi ! Bon, bref, j'arrête : en résumé, nous les attaquerons devant les tribunaux pour refus de vente et si nous récupérons des dommages et intérêts, nous vous en ferons bénéficier directement. Et les logiciels anglais, me direz-vous ? Pas de réactions ? Oh que si ! **Center Soft**, un des revendeurs que nous avions contacté refuse également de nous vendre ses produits, alerté par un distributeur français que je ne nommerai pas mais qui pourrait bien avoir la visite d'un huissier pour compter les 50.000 logiciels qu'il a soi-disant en stock et qui brillent en lettres de feu dans ses publicités. Heureusement qu'il y a plus de 20 gros-

sistes en Angleterre et qu'ils n'ont rien à foutre du portefeuille de ce **Monsieur**. Le gros grossiste distributeur importateur traducteur que je ne peux pas non plus nommer car je n'ai pas de preuve écrite mais que nous appellerons **Monsieur 80 %** - il se reconnaît - s'est lui aussi agité comme un beau diable tant en France qu'en Angleterre et je me demande même si ce n'est pas lui qui, par dépit de ne pouvoir nous contraindre, a foutu le feu au Palais d'**Hampton Court** la semaine dernière, à Londres. Bref, de la petite guérilla gentille que je ne faisais que quelques élaboresures pas très gênantes, nous sommes arrivés la semaine dernière à une bataille rangée et nous voilà, cette semaine, engagé dans une guerre atomique où il n'y aura qu'un seul survivant. Boum.

Gérard Ceccaldi.

Le Pérou, t'ouvres un livre d'histoire, on te dit : "Le Pérou est une terre de contraste". Et c'est vrai. Remarque, on dit ça aussi de l'Afrique, de l'Australie, du Japon, de tout ce qui n'est pas la France, en fait. J'ai même vu "Belgique, terre de contraste", c'est pour dire. Mais c'est spécialement vrai dans le cas du Pérou. Autant quand tu vois des gens, ils sont pauvres, mais pauvres, tu peux pas imaginer, autant quand c'est des paysages, t'en prends plein la gueule. Grandiose, tu vois ? Tu te rappelles les photos qu'il y a au début de "2001, l'odyssée de l'espace", ces paysages d'Afrique ? Eh ben, le Pérou, c'est ça en mieux. En plus noble. Je sais pas pourquoi je dis noble, mais c'est vraiment le mot qui te vient à l'esprit quand tu contemples. Peut-être que les conneries qu'on te raconte, genre la beauté vient de la souffrance, sont vraies, j'en sais rien, toujours est-il que c'est comme ça : t'arrives en haut tout en haut, là où t'as du mal à respirer, et justement à contretemps tu perds ta respiration : t'es estomaqué. Plein la gueule, je te dis.

Et puis, c'est aussi le pays du mystère. Les Incas, tout ça. N'a-t-on pas trouvé des parchemins vieux de plusieurs milliers d'années, notamment celui qu'on a appelé "le parchemin de Gandalf from the black circle" qui donnait l'intégralité de la solution de Brocéliande, alors que le jeu ne serait inventé que plusieurs siècles plus tard ? "N, o, lire billet, n, n, monter chariot (ne prendre un objet que si le loup-garou n'est pas là, sinon faire des allers-retours en attendant qu'il s'en aille), ouvrir cercueil, prendre souris, prendre balle (sauver la partie de temps en temps pour ne pas être enlevé par un aigle), n, lire tombe, prendre croix, s, e, n, n (attendre que le vampire apparaisse, puis dès qu'il est là :), monter croix, e, prendre papier, o, n, d, d, d, ouvrir coffre, prendre anneau, m, m, m, s, s, o, n, e, entrer maison, m, poser croix, prendre pistolet (même problème pour le loup-garou), charger pistolet (attendre qu'il apparaisse), faire feu, d, e, o, s, s, entrer hutte, poser souris, prendre acide, monter balai, lire écriteau, d, e, e, s, verser acide, lire inscriptions, frapper souche, attrapper mouches, prendre papier, lire livre, prendre livre, n, o, s, nourrir gre-

nouille, e, n, e, e, e, dire khany, prendre clé, n, o, s, entrer cabine, tirer bois, prendre manteau, tirer bois, o, n, n, o, montrer anneau, e, déplacer pierre, déverrouiller grille, aller grille, prendre élixir, poser clé, poser pistolet, poser papier, m (attendre de voir une étoile filante), o, aller soucoupe, inventaire, e, s, e, n, n, n, m, aller échelle, prendre vignes, presser bouton, dire c'est moi Gandalf, agiter élixir, verser élixir sur Sabrina, battre mains, prendre princesse, d, d, s, s, o, s, s, s, prendre bateau."

Un mystère sur lequel, bizarrement, la science ne se penche pas. Elle ne se penche que sur les mystères qui peuvent fournir matière à des canards comme France-Soir, genre les extra-terrestres sont parmi nous et autres conneries. Le reste, elle s'en tape royalement, la science ! Tiens, c'est comme "les énigmes du CMC", ce fameux truc qu'on a découvert près de Cuzco. Vous croyez que ça l'intéresse, la science ? Macache, elle préfère les araignées vues de haut. C'est d'autant plus dommage que ces énigmes sont en fait la solution de "The Bear's King". "N, open door, take knife, s, lock door, s, s, use knife, unlock door, open door, go door, look weapon, take gun, e, go forest, n, n, e, n, climb tree, climb tree, climb tree, look plain, d, d, d, e, n, e, e, hello, get hat, thank woman, help woman, s, enter shop, get apple, leave shop, s, e, enter casino, go bar, talk with barman, thank barman, go table, use gun, threat gambler, talk with gambler, kill gambler, search gambler, get map, throw knife, to beard, d, w, n, w, w, n, go spring, talk with girl, thank girl, drink water, with hat, give apple to girl, get sugar, go desert, n, n, n, n, use gun, kill fox, n, n, n, w, hello, talk with hermit, get key, thank hermit, give hat to hermit, s, w, w, n, w, w, enter forest, spy soldiers, n, get club, n, w, give sugar to dog, w, wait, wait, wait, hit soldier, with club, hit dog, with club, s, s, enter cabin, talk with bear, cut rod, with teeth, leave cabin, s, e, enter tunnel, n, n, n, n, e, w, search soldier, take washing-powder, w, use key, unlock door, open door, go door, take ring, leave room, throw powder to guards, thank bear, n, e, n, e, e, s, score."

Le plus étonnant, ce sont les inscriptions qui figurent au bas du parche-

BIDOUILLE GRENOUILLE

min : "Salut à Contrôle-Z de notre part". Un peu comme si ceux qui ont laissé ces énigmes là espéraient qu'elles soient retrouvées, décodées et exhibées publiquement. Quelle présence de la part de ceux qui ont fait ça !

que, ils s'aident en bouffant des feuilles de coca, mais c'est pas ça qui va les rendre intelligents. Là encore, il y a un mystère : il n'est pas rare que sous l'influence de cette drogue, ils se mettent à délirer. On reporte le cas d'un type qui

TU PEUX DÉCHIFFRER LE MESSAGE ?



Mais le Pérou, ce n'est pas que ça. Ce sont aussi les hommes. Des types rudes (je sais, je parle comme un bouquin de géo) qui passent toute leur vie à bosser comme des chiens, sans retraite, sans avantages sociaux, sans allocs, sans Loto Sportif, comme des bêtes. Remar-

s'est mis à débiter des paroles sans suite durant deux jours et deux nuits : "Solution d'Orphée pour Amstrad : N, prends grosse branche, prends gourde, prends liane, s, descend falaise, tue sirène, pose grosse branche, prends harpe, remplis

gourde, e, délivre Yurk, n, n, Yurk ouvre porte, n, o, ouvre porte, o, o, prends flacon magique, n, prends torche, n, o, s, s, s, donne flacon magique à Yop, e, n, e, n, n, appuie bouton bas, appuie bouton bas, appuie bouton haut, appuie bouton milieu, s, s, prends demi-étoile, s, o, o, o, donne harpe à minia, e, n, n, n, e, Yurk bois pétrole, saute nappe, n, n, remplis gourde, e, prononce cuicue suum, échange clé en rubis, o, s, o, s, s, o, o, prends clé en or, n, n, n, e, ouvre porte, appelle Yurk, Yurk brûle porte, n, o, grimpe arbre, o, prends cordelettes, e, e, ouvre coffre, pose clé en or, pose clé en rubis, Yurk prends épée, e, e, s, prends machette, s, s, s, o, soulève pierres, prends pièces en or, n, n, construis radeau, embarque radeau, attendre, attendre, accoste, o, pose machette, prends bague, e, embarque radeau, attendre, attendre, attendre, attendre, attendre, attendre, accoste, n, o, n, monte sur Yurk, Yurk saute crevasse, n, e, prends œil de verre, o, donne bague à Bellus, prends œil de verre, o, o, n, e, n, donne pièces en or à Billy, n, o, Yurk brûle araignée géante, o, o, n, entre, tourne anneau, tire anneau, o, pose œil de verre sur autel, prends demi-étoile, e, assemble demi-étoile, prends corde, n, o, s, prends torche, n, pose torche, remplis gourde, attache corde à barrage, passe corde sur poulie, tire corde avec Yurk, pousse Yurk dans eau, plonge, o, s, s, s, e, e, n, grimpe arbre, h, entre, o, Yurk donne épée à Satan."

Ça rend pas intelligent, j'avais prévu. On peut rapprocher cette histoire de celle de ces prêtres qui, il y a plusieurs siècles, inscrivait sur les murs de leurs temples des phrases sans suite, qui n'ont pris leur signification que bien plus tard, témoin cette fresque d'un temple dont je n'ai pas le nom : "Salut les keums, ici le Craqueur Belin. Voilà deux compilateurs gratos pour ceux qui ont Cosmic Pirate et Pluggit. Pour le premier, faire CLEAR 42000 et charger les parties en langage machine, puis faire : SAVE "COMPIRATE" CODE 60000, 5535 Pour compiler un programme, faire : CLEAR 42000 LOAD "COMPIRATE" CODE LOAD "votre programme" RANDOMIZE USR 60000

SAVE "votre programme" CODE adresse de début, 65535 - adresse de fin des variables. SAVE "COMPIRATE" CODE 60000, 5535 Pour se servir du programme ainsi compilé, faire : 1 CLEAR 42000 : LOAD "" CODE : LOAD "" CODE : RANDOMIZE USR adresse de début. Pour Pluggit, c'est exactement pareil, sauf le clear est à 41000 au lieu de 42000. On se retrouve ainsi avec le compilateur de Wy Calley Software version 2 gratos." Attendez, un petit problème. Ah oui. Effectivement. Eh bien désolé, mais tout ça ne se passe pas du tout au Pérou, mais dans L'HHHHebdo de cette semaine. Je suis désolé, j'ai confondu. Vraiment désolé. Excusez-moi, les mecs, laissez tomber tout ce que je viens de dire. Laissez tomber.

Directeur de la Publication
rédateur en chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benôite PICAUD
Rédacteur en Chef Adjoint
Michel DESANGLES
Rédaction
Michaël THEVENET
Laurent BERNAT
Secrétariat
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 au journal
Tel : (1) 42 28 58 27
Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie
DULAC et JARDIN S.A.
Evreux



ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS

SI VOUS VOUS ABONNEZ, D'ENLÈVE LE BAS!

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.

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

Nom : Prénom :

Adresse complète :

Ordinateur utilisé :

N° de carte obligatoire pour les membres du Club :

France : 1 an : 450 francs
6 mois : 230 francs
Etranger : 1 an : 530 francs
6 mois : 270 francs

Membres du Club, déduisez vous-mêmes les 10% soit :
Règlement joint :
 CCP
 Chèque bancaire

MEMBRES DU CLUB DEDUISEZ VOUS-MÊMES LES 10 %

LA GRANDE FLEMMARDEULIGNE



Ah mes petits choux sucrés, cette semaine, j'ai mes vapeurs ! Impossible de travailler correctement dans l'ambiance insupportable qui m'entoure : partout, les hommes ne pensent qu'à une chose me coller leur deuiligne aux fesses ou mater mon deuiligne de course pro-

filé Max Escher. Résultat, vous allez vraiment avoir la vie dure cette fois-ci, mes sucres-d'orge adorés. Enfin j'espère que ça vous satisfiera quand même, je vous embrasse bien fort.

Thierry BANDET va vous faire bandet (oh !) avec son jeu d'enfer, tâtez un peu d'une touche quelconque.

Listing MSX

```
1 IFL=0THENKEYOFF:SCREEN2:Z=RND<-TIME
):FORI=30TO230:V=INT<RND<1>X60)+1:LIN
E<I,110+V>-<I,192>,8:NEXT:DATA128,192
,254,255,42,28,28,8:FORI=1TO2:FORJ=1T
O4:READQ:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SPRITE$(I
)=A$:A$="":NEXTLSESCREEN0:PRINT"FIN.
":FORI=1TO100:NEXT:RUN
2 IFR=0ANDINKEY$<>" THENB=1:F=X:G=Y:G
OT02ELSEX=X+1:IFX>256THENX=0:GOTO2ELS
EY=Y+15:PUTSPRITE1<X,Y>:IFPOINT<X+7
,Y+4>=8THENL=1:GOTO1ELSEIFY>192THEN:R
UNELSEIFB=0THEN2ELSEG=6+4:PUTSPRITE2
<F,G>:LINE<F-5,G>-<F+12,G+4>,4,8F:IFG
>192THENB=0:GOTO2ELSE2
```

Christophe SASSOLAS apprécie fortement de réintégrer son micro dans la rubrique avec son gag deuiligneuse.

Listing Exelvision

```
100 CALL POKE<50688,165,8,6,10>:CAL
L POKE <49156,198,0>:CALL KEY1<A,B
>:A=A-30
110 IF B=0 THEN CALL POKE<258,0,0>
:GOTO 100 ELSE CALL POKE<258,A,147
>:GOTO 100
```

C'est E (-douard ? -tienne ? -limé ?) PROCIK qui empêche joyeusement deux logiciels grâce à son animation graphique superbe et néanmoins publicitaire.

Listing Apple

```
1 POKE 232,0: POKE 233,3: FOR I
= 768 TO 815: READ V: POKE
I,V: NEXT I: DATA 1,0,4,0,3
6,36,36,54,45,54,54,45,36,36
,45,54,63,54,45,45,36,36,
54,45,54,54,63: DATA 45,45,
36,36,45,36,54,54,54,63,45,4
5,36,36,45,54,54,63,0,0
2 SCALE=1:H=10:HGR2:FOR R
=1TO63:HCOLOR=3:ROT=
R:DRAW1AT H,100:HCOLOR=
0:DRAW1AT H,100:H=H+2
:NEXT R:FOR R=48TO65:ROT=
R:HCOLOR=3:DRAW1AT H,10
0:HCOLOR=0:DRAW1AT H,10
0:NEXT R:GOTO 2
```

Allez mes grands loups je vous bise encore une fois, j'aime tant ça, ouh !

MUSIQUE

ALADDIN/ IMPERIAL

Si jusqu'à présent vous ne vous êtes jamais intéressé à ce qui pouvait se produire du côté de la Nouvelle Orléans entre la fin des années 60, voici une occasion inespérée de vous y mettre. Pas moins de huit albums issus du catalogue Imperial sont sortis au mois de février et vous avez encore des chances de les trouver : Dave Bartholomew : "Shrimp and Gumbo"; Smiley Lewis : "No No"; Shirley & Lee : "Imperial Sides 1962/1963"; Pee Wee Crayton : "Blues Before Dawn"; Jesse Allen : "Rockin' And Rollin'"; Tommy Ridgley : "The Early 50's In New Orleans"; Jewel King : "3x7 = 21"; Various Artists : "New Orleans Rarities" (double album). Difficile ici d'entrer dans les détails.

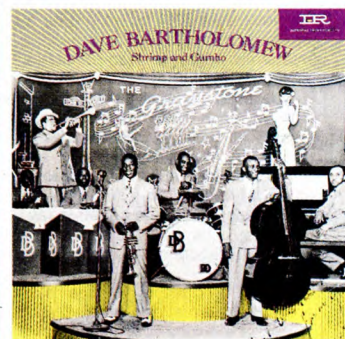


Sachez cependant qu'il y a là une palette très représentative de talents relativement méconnus et des tendances jazz, blues ou doo wop dont leur musique est le reflet. Outre ses qualités de compositeur, chanteur et trompettiste, Dave Bartholomew mettait au service du label son flair de

SHOW DEVANT

* WALL OF VOODOO, le 4/4 : Paris (Rex Club)

découvreur. Basé à Los Angeles, Imperial l'employait en effet à s'occuper de son antenne de production de la Nouvelle Orléans. Son nom figure ainsi sur tous les disques cités, à la production, à la tête de l'orchestre ou à la trompette. Rassurez-vous, chacun des enregistrements possède pourtant sa particularité, soit qu'ils aient été réalisés à plusieurs années de distance, soit que l'orchestre ait une composition différente, soit simplement que l'artiste vedette ait une personnalité bien affirmée. C'est le cas de Smiley Lewis (que je vous conseille vivement), de l'incontournable duo de Shirley and Lee et de Dave



SHOW DEVANT

* H.F. THIEFAINE, le 9/4 : Thonon-les-bains, le 10/4 : Saint Etienne.

Bartholomew lui-même... Autre wagon de vieilleries délectables, trois disques Capitol : Annisteen Allen : "Fujiyama Mama" (oui, oui, le même qu'interpréterait Wanda

Jackson); Blue Lu Barker : "Here's A Little Girl" et un 25 cm d'une certaine Anita Tucker (excellente chanteuse au demeurant) jamais encore paru, dont les bandes ont été retrouvées miraculeusement par Gilles Pétard, trente ans après leur enregistrement. Et je vous ai gardé le meilleur pour la fin : deux disques tirés du label Aladdin, véritable mine des plus sublimes aspects du R&B de cette époque bénie. D'abord le "Rare Masters" d'Amos Milburn. Pianiste chanteur de la trempe de

SHOW DEVANT

* GHETTO BLASTER, le 9/4 : Paris (Rex Club).

Fats Domino, Milburn devait vendre des millions de disques. On le cite comme l'un des premiers à avoir enregistré un disque de R'n'R en 1946. Mais, contrairement à Fats, il ne bénéficia pas de la révolution

SHOW DEVANT

* LITTLE BOB STORY, le 4/4 : Besançon, le 5/4 : Montbéliard, les 9 et 10/4 : Ris-Orangis.

rock du milieu des années 50. Il n'en reste pas moins un très grand artiste, des chansons comme "Let Me Go Home, Whiskey" sont là pour le prouver. Quant à "Aladdin Magic", vous y trouverez une multitude de perles. Vingt titres pour comprendre ce que Rhythm & Blues veut dire. Un fabuleux éventail d'artistes de Louis Jordan à Big T. Tyler en passant par Skinny Dynamo ou le génial Clarence Garlow... Vous pouvez acheter les yeux fermés : ce disque est MAGIQUE !



SAM COOKE : SEIGNEUR DE LA SAOUL.

Au risque de me répéter, je vous invite vivement à vous procurer ces deux merveilles : "The Man And His Music", double album, dont la matrice a été retravaillée en digital et qui contient la plupart des grands tubes du maître, et le "Live at the Harlem Square Club, 1963", qui donne une idée de l'ambiance torride que ce performer idéal parvenait à ourdir sur scène. Les deux facettes de cet initiateur incontesté de la Soul sont nécessaires pour mesurer l'ampleur de son talent. Mais au fait, connaissez-vous Sam Cooke ? Si son

nom ne vous dit que vaguement quelque chose, vous ne pouvez pas ignorer la copieuse dizaine de ses titres abondamment repris et avec succès (cf. le récent carton des Pointer Sisters avec "Having A Party") depuis plus de vingt ans. Des Rolling Stones (avec "Good Times") jusqu'à Eddy Mitchell (avec "Chain Gang") en passant par les Animals (avec "Bring it on Home To Me"), le J. Geils Band, Southside Johnny et surtout Rod

SHOW DEVANT

* HOMMAGE A BOB MARLEY, le 5/4 : Paris (Grande Halle de La Villette).

Stewart, qui pendant des années ne jura que par Sam Cooke (interprétant "Twisting the Night Away", "You Send Me"...), de multiples artistes avouent devoir énormément au génie du Soulman N°1. Parmi ses disciples directs, il faut bien sûr citer Bobby Womack, qui fut son guitariste et dont le style vocal est pratiquement la copie conforme de celui de Cooke, mais aussi Smokey Robinson et Marvin Gaye, qui s'inspirèrent de son velouté mélodique, sans oublier Otis Redding, qui emprunta l'énergie martéreuse de Sam ainsi que certaines de ses chansons qui firent sa gloire comme "Shake" ou "Change Gonna Come". La vertigineuse carrière de Sam Cooke est exemplaire à plus d'un égard.

SHOW DEVANT

* ANTOINE TOME + MAGALI LORKA jusqu'au 12/4 : Paris (Bateau Ivre).

Né dans le Mississippi en 1931, il va devenir une sorte d'archétype du "Soul Singer". Comme de très nombreux Noirs du Sud, sa famille, pour des raisons économiques, se déplace pour Chicago, où Sam, enfant, commence à chanter dans les chœurs gospel. Il fera partie des Highway QCs, sorte de sélection junior des Soul Stirrers, meilleur quartet gospel itinérant de l'époque, dont il remplacera le leader-ténor après son départ, fin 1950. Vedette des Stirrers jusqu'en 56, il profite de l'immense succès de Ray Charles, qui a su adapter la trame du gospel à la chanson populaire et profane, pour se lancer lui aussi dans la Soul music. "You Send Me", son premier enregistrement de 1957, sous le pseudonyme de Dale Cook, est un immense succès en Angleterre comme aux USA. Mais c'est à partir de 1960 que sa carrière (sous son nom) ne quittera plus les sommets, jusqu'à sa disparition prématurée le 11 décembre 1964. L'assassinat

SHOW DEVANT

* CYCLOPE, le 4/4 : Brive, le 5/4 : Limoges.

"accidentel" de cet artiste Noir alors dans la plénitude du succès n'a pas manqué de prêter à diverses interprétations. Pour certains, son charisme aurait eu un impact trop puissant auprès du public, tant blanc que noir, et c'est pourquoi il devait payer de sa vie. Pour étayer cette thèse, deux arguments de poids : "A Change Is Gonna

SHOW DEVANT

* MORPHO, le 4/4 : Sebazac, le 5/4 : Béziers, le 6/4 : Sète, le 8/4 : Royet.

Come", la chanson exhortant à l'émancipation des Noirs américains, qu'il venait d'enregistrer avant d'être tué et qui ne sortira qu'après sa mort, mais aussi le fait qu'il était alors le premier Noir à avoir fondé sa



propre maison de disques, contrôlant l'intégralité de ses profits au détriment des margoulins. L'Histoire n'a cependant retenu que la crudité des faits. Selon les versions : -abattu par le gardien du motel, ou abattu par une cliente, alors qu'il s'était trompé de chambre et pénétrait dans la sienne. La légende, elle, a bien retenu qu'on l'a retrouvé sur le plancher, en slip, baignant dans son sang.

SHOW DEVANT

* MADNESS, le 8/4 : Paris (Grand Rex).



BLACK MUSIK FOR EVER

Avant d'entrer dans le détail, une petite mise au point historique s'impose. Aujourd'hui, on emploie le mot "rock" à toutes les sauces, presque au point d'oublier qu'il s'agit d'un style de musique qui devait révolutionner les Etats-Unis vers

le milieu des années 50. Des noms viennent aussitôt en mémoire : Presley, Vincent, Cochran... Mais on oublie souvent que le rock'n'roll se dansait déjà, comme le boogie woogie, le jump, le swing au cours des années 40 dans les clubs "black" -selon certaines sources, le terme même de "rock'n'roll" signifiait "baiser" dans le jargon noir de l'époque-. C'est donc en grande partie du répertoire des Noirs que s'inspirèrent les premiers rockers, avec d'autant plus de facilité qu'il était très difficile aux artistes Noirs de réaliser le "crossover" : parvenir à la reconnaissance du public blanc. La ségrégation en matière de droits devait sévir aux USA jusqu'en 1964, et si les Chuck Berry, Little Richard et autres Fats Domino réussirent à créer une hystérie contagieuse, légions sont les artistes Noirs qui, malgré un réel talent, restèrent dans l'ombre, jusqu'à ce que quelques allumés ne partent en quête de vieilles bandes, exhumées des caves poussiéreuses d'anciens labels de l'époque, pour nous ravir les oreilles de ces trésors oubliés. L'un de ces maniaques passionnés de la musique des années 50 est français. Il s'appelle Gilles Pétard et on lui doit la réédition chez Emi/Pathé Marconi d'une dizaine de plaques assez exclusives tirées des catalogues R&B des labels Alad-

SHOW DEVANT

* GATO BARBIERI, le 5/4 : Paris (Olympia).

din et Imperial. Petite précision concernant les labels de R&B des années 50. Jusqu'à ce que les Etats-Unis ne s'engagent dans la Seconde Guerre Mondiale, les grandes compagnies de disques américaines alimentaient un marché intitulé "race music", exclusivement réservé aux Noirs. Mais, à la suite du déclin économique provoqué par la guerre, elles abandonnèrent totalement ce secteur d'activité. C'est ainsi que, l'industrie de la musique étant redevenue florissante à la fin des années 40, des labels indépendants s'organisent dans la plupart des principaux centres d'activité du nouveau courant de la musique noire, le Rhythm & Blues (Atlantic à New York, Chess à Chicago, King à Cincinnati, Sun à Memphis sont parmi les plus connus)... On abrège, tant pis. Toujours est-il qu'à ce moment où notre cher Gilles Pétard abandonne Pathé/EMI pour s'installer chez RCA, sortent deux bijoux sublimes signés Sam Cooke, le plus grand chanteur soul de tous les temps, au catalogue de cette dernière maison. Il n'y a pas de hasard...

INFOS TOUT POIL

* La Convention Internationale du Disque de Collection se tiendra les 26 et 27 avril prochains. Les visiteurs non éclairés s'y feront refourguer de vieux rogatons rayés et inaudibles à des prix prohibitifs. Les petits malins quant à eux pourront écouler leurs vieilles merdes pour des fortunes. Bonne chance à tous !

* Non content d'être chanteur, voyageur et solitaire, Gérard Manset est également un excellent photographe. Vous pouvez juger de ses œuvres jusqu'au 26 avril à la FNAC Montparnasse, où se tient son exposition "Chambre d'Asie".

* "Attitude Records", un nouveau label indépendant, vient de se monter à Villeurbanne. Il se propose de distribuer un certain nombre de labels étrangers particulièrement intéressants, tels Beggars Banquet, Glass Records, Abstract Records, Situation Two, What Goes On, Jungle en ce qui concerne l'Angleterre et Crammed Discs, Les Disques du Crépuscule, Red Rhino Europe, Play It Again Sam en ce qui concerne la Belgique.

HIGH-VEUNDEUR

Fier comme Artaban, qu'il est tonton Jacq ! La tête, les chevilles, tout enfle démesurément, au même rythme que le tiroir-cassé d'Highlander. Les aventures de Christophe Lambert s'envolent vers un score supérieur à 400.000 entrées sur Paris en 1ère semaine. Pour mémoire, Rocky IV avait craché 438.000 tickets pour ses débuts. Un bras-de-fer terrifiant s'engage entre le roi de la gonflette (Stallone) et le tombeur de ces dames (Lambert). Rocky se vautre désespérément aux environs de 900.000 entrées Paris en 10 semaines... Il ne reste plus qu'à croiser les doigts pour que Highlander dépasse la barre fatidique, et néanmoins triomphale, du million ! Et puis, une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, apprenez que **Trois hommes et un couffin** vient de dépasser E.T. et détient donc le record absolu sur Paris avec 1.932.460 entrées. Les deux millions arrivent doucement mais sûrement. A part ça, tout va, la femme est sage, les enfants se remettent de la rougeoie, la grand'mère tousse un peu. Et moi j'm'enfile un dernier tequila rapido avant d'aller croiser le fer une deuxième fois avec Highlander !

JACQ

AMUSE-GUEULES

Le maigre intérêt de **JUSTICE DE FLIC** est de répondre à cette interrogation essentielle : à quoi reconnaît-on un navet ? Primo : c'est une histoire très triste et effrayante et le public rigole à pleins poumons ! Deuxio : les bons et les méchants se reconnaissent comme le nez au milieu de la figure. Tertio : rajoutez une pincée de sexe et de cruauté, sans oublier le jeune innocent à la tronche de victime. Plus quelques petites variations policières qui donnent ici : le grand frère parti aux USA avec le butin d'un hold-up, le petit



frère mis sur le trottoir pour "rembourser" les ex-associés du grand-frère, une bande d'affreux mafieux à consonance sicilienne (les Sartori), un commissaire vengeur et nostalgique, d'autres flics idiots et bornés. Plus Dorothee, la chérie du grand-frère, cabaretière de son état. Et elle, c'est Clémentine Célerié, elle n'a pas encore le flair pour choisir ses rôles, mais je l'adore et lui pardonne. Avec sa petite frimousse en cadeau !

Dans un tout autre registre, **A STRANGE LOVE AFFAIR** est à réserver aux plus cinéphiles d'entre nous. Un film hollandais (NDLR : on dit néerlandais), photographié par l'illustre Henri Alekan, roi du noir et blanc, qui traite, comme par hasard, de la passion homosexuelle. Un sujet délicat à aborder quand on connaît les réussites des prédécesseurs : Fassbinder pour "Querelle" ou Chéreau pour "L'homme blessé".

Michael, prof de cinoche, décortique savamment la passion impossible de Vienna et Johnny dans "Johnny Guitar". En plein cours, il craque pour Chris, un superbe blond à la carrure de rugbyman. Surprise, Chris lui rend la pareille, mais plus par fascination intellectuelle que par appel de la chair. Lors d'un voyage chez les parents de Chris, Michael retrouve Jim, son ancien amour de jeunesse, qui n'est autre que le père de Chris ! Ne bavez pas d'impatience : aucune trace d'ébats amoureux dans le film. Rien qu'une lente errance trop "branchée" pour captiver. Prétentieux ou maladroit, à vous de décider.

LE SECRET DE LA PYRAMIDE

de Barry LEVINSON

07/20

avec Nicholas ROWE (Sherlock Holmes), Alan COX (John Watson), Sophie WARD (Elizabeth) et Antony HIGGINS (Rathe)

Ne soyons pas dupes ! Même si Levinson est un bon metteur en scène, la construction de cette pyramide ne lui doit qu'une petite part. Derrière tout ça se terre la "Amblin Entertainment" qui se trouve être, dans le civil, la boîte de production infantilissante de tonton Spielberg. Y avait donc de quoi se lécher les babines, d'autant plus que le scénario du "Secret de la Pyramide" est signé Chris Columbus, le génial créateur des Gremlins, même s'il s'est dévoyé depuis avec les insupportables Goonies.

Autant vous éviter une déception de plus : c'est à nouveau insupportable. On pourrait aller jusqu'à soporifique que je ne crierais pas au scandale ! On nous refait le récit fantasmé de la première enquête de Sherlock Holmes, juste après sa rencontre avec le grasseuil réjoui de Watson. Le détective en herbe fasciné ou dérangé, mais ne laisse personne indifférent... Sur-tout pas la police, exaspérée de le voir déterrer les plus beaux lièvres avant elle ! Une série "d'accidents" extravagants va mener les deux potes sur leur première piste criminelle. Plusieurs pépés meurent après avoir été piqués par un dard empoisonné : le gourou d'une terrible secte égyptienne mange sa vengeance en plat froid. On savait Spielberg fasciné par Tintin, mais de pomper à ce point, c'est pas joli, joli !

Du reste, tout le film relève d'une imagination pitoyable : on veut nous faire croire que les héros de Sir Conan Doyle se sont faits en quelques jours. La casquette laide d'Holmes serait un cadeau du père de sa copine, sa célébriissime pipe un autre cadeau de Watson, sa cape en tweed un trophée arraché à son premier adversaire ! Même que Holmes serait resté célibataire à cause de la mort de son amour de collégien !! Quant à l'énigme elle-même, sachez qu'elle se résume à comprendre que "Rathe" est l'anagramme de "Eh Tar". Dur, dur !

Y a plus qu'à s'accrocher aux superbes effets spéciaux et à de très beaux décors. Fort peu de chose quand on s'emmerde !

L'ÂME SŒUR

de Fredi M. MURER

16/20

avec Thomas NOCK (Franzi), Johanna LIER (Belli), Dorothea MORITZ (la mère) et Rolf ILLIG (le père)

Oh la bête curieuse : nous voilà donc en présence d'un film suisse (horreur !), Suisse alémanique de suicroût (les pires !) qui se situe en pleine montagne (br !) avec un mec sourd comme héros (comment ?). Bref rien de bien emballant sauf si, comme moi évidemment, on a vu le film. J'ai été tellement enthousiasmé par cette petite

LE DIAMANT DU NIL

de Lewis TEAGUE

10/20

avec Michael DOUGLAS (Jack), Kathleen TURNER (Joan), Danny DeVITO (Ralph), Spiros FOCAS (Omar) et Avner EISENBERG (Le Saint Homme)

Revoici le doux bonheur des suites de films à succès. En plein été 84 débarquait l'anonyme "A la poursuite du diamant vert". Les tribulations de Joan Wilder, écrivain à talons hauts perdue en pleine jun-



gle, et de Jack Colton, aventurier aux semelles épaisses exilé en Colombie profonde, allaient connaître le même sort que les eskimos à la fraise un 15 août. Le triomphe !

Dans la fiction, six mois se sont écoulés entre les deux épisodes. Six mois de parfaite lune de miel sur un voilier flambant neuf, acquis grâce aux droits d'auteur de la prolifique Joan. Oui mais voilà, six mois c'est long sur un rafirot qu'arrête pas de tanguer et de rouler (visez les connaissances maritimes de tonton Jacq !), c'est même très long pour une bêcheuse décidément irréductible à la vraie aventure. Joan commence à se lasser du m'énfousisme du baroudeur ; Jack craint de s'encroûter à jamais dans les bras de la belle casanière ! Résultat : ça s'engueule ferme (et définitif ?) et Joan se barre avec le premier venu, un shérif riche d'un

bled quelconque du Moyen-Orient qui répond au charmant prénom d'Omar. L'Arabe ténébreux désire que la romancière, dont il est un fan assidu, rédige sa biographie de chevalier sans peur et sans reproche. A voir, car si Joan se laisse lamentablement embobiner, le spectateur apprend rapidement que le pseudo-démocrate d'Omar appartient à la secte étrange, quoique fort répandue, des apprentis-dictateurs en quête de domination absolue.

J'vous dis pas les emmerdes de Joan quand elle va remarquer qu'elle s'est faite gruger. Dédaignant le pont d'or offert par Omar et n'écouterant que sa tonne d'amour-propre, elle refuse de terminer son torchon infâme ! Pire, elle apprend que le fabuleux Diamant du Nil, aux incroyables pouvoirs, est jalousement planqué dans le palais. Vous vous figurez bien que, pendant ce temps, Jack n'est pas tombé dans un tonneau de mélasse et qu'il va se ramener fissa au Palais d'Omar pour... dérober le joyau mythique. Et découvrir, un peu tard, qu'un diamant n'est pas forcément une pierre !

Inutile de saccager votre petit plaisir en vous narrant les nombreux rebondissements qui émaillent la capture du Diamant, puis la course poursuite engagée entre les deux amoureux (rabibochés entre temps) et l'odieux calife.

Tout ça serait si beau et si marrant, si ça pouvait nous surprendre de temps en temps ! Mais, à part la joie de retrouver deux super-comédiens, plus le délirant Ralph en truand pot-de-colle et le gag du rapt du Mirage (voler un avion sans le faire décoller, voilà qui est original), rien de croustillant à se mettre sous la dent ! Les personnages de Jack et Joan ont perdu toute saveur, occupés qu'ils sont dans leurs inter-minables scènes de ménage qui rallongent la sauce inutilement. Le film-cocktail s'est honteusement transformé en film-pizza : goût archi-connu et consistance molle. Impardonnable !

merveille discrète que la voilà qui échappe aux terribles dix lignes des amuse-gueules et a droit à une châtée critique avec photo agouichante et tout et tout ! Mais avant de vous appâter avec l'histoire érotico-bucolique, vidons notre sac à crasses. Figurez-vous que votre humble serviteur parle couramment le schwiz dutch (le suisse alémanique, si vous préférez), qualité redoutable qui me permet d'accuser formellement les responsables de la traduction des textes. Un gravissime glissement phonétique transforme "d'r Bueb" (le surnom de Franzi, qui veut dire "fiston" en suisse) en "le bouèbe"; traduction ridicule qui enlève à ce surnom toute sa signification !



Mais, oh miracle, cet incident regrettable ne m'a pas fait dévier du droit chemin. C'est vous dire si le reste est formidable ! Franzi, sourd-muet de naissance est un superbe ado, au physique forgé par les

durs travaux des champs. La ferme des parents est totalement isolée du reste du monde : ni électricité, ni téléphone, ni route d'accès. Belli, la sœur aînée, voulait devenir institutrice mais elle a quitté l'école pour aider ses parents. La famille est donc très unie bien que les vieux aient du mal à accepter les idées "modernes" de la sœur et les conneries du frère. Franzi ne connaît pas la différence entre ce qui est bien et ce qui est mal et vit en totale liberté ses nombreux rêves qui remplacent le langage qu'il ne connaît pas. Par opposition au père, il va aller habiter une cabane sur les alpages où de curieux entassements de cailloux vont l'occuper pendant plusieurs semaines. Un soir, Belli le rejoint pour prendre de ses nouvelles. Le feu de l'altitude éteint les deux pré-adultes qui tombent dans les bras l'un de l'autre. Et pas que les bras : ils deviennent amants. L'inceste est à son comble !

Jusque là tout était parfait, à commencer par Thomas Nock, fabuleux alors qu'il n'avait que seize ans quand le film a été tourné. Mais c'est peu après la première nuit folle que le misérabilisme et l'horreur gratuits vont assombrir ce tableau flatteur. Belli tombe enceinte de son frère ; il faut l'annoncer aux parents. La mère ça va, le père bonjour les dégâts. Le drame éclate et laisse deux victimes sur le plancher. Oui, mais qui ??

Hameçon pour "Âme sœur". Laissez-vous ferrer, c'est si bon de se laisser prendre... !

OUT OF AFRICA

de Sidney POLLACK

14/20

avec Meryl STREEP (Karen Blizen), Robert REDFORD (Denys Finch Hatton) et Klaus Maria BRANDAUER (Bror Von Blixen)

"J'avais une ferme en Afrique", la célèbre première phrase des souvenirs d'Afrique de la baronne Blixen, s'inscrit sur l'écran au bout de 140 minutes (il en reste encore vingt, oui, je sais, c'est long !) et toute la salle chiale. Et quand je dis tout le monde, je sais ce que je dis : personne n'échappe à la dernière demi-heure, éblouissante d'émotion pudique. Poignante jusqu'à l'os.

Pour en arriver là, il a fallu s'armer d'une solide dose de patience en attendant quelque chose de vaguement palpitant. Un petit retour sur le Danemark du début du siècle, le temps d'apprendre les fiancailles d'une certaine Karen Dinesen avec le frère jumeau de son amant. Elle est riche, mais sans noblesse et sans soupçon ; il (Bror Von Blixen) est noble et célibataire endurci, mais fauché. En 1914, elle rejoint Bror à Nairobi (Kenya, Afrique) pour le mariage et une nouvelle vie de planteuse de café (elle qui rêvait de garder des vaches !). Robes délinantes et manières très européennes, elle tombe, comme un cheveu dans la soupe, dans une civilisation inconnue.

Elle va pourtant s'attacher à ce pays, aux nombreux noirs qui la servent (comme c'est agréable), aux bestioles belliqueuses, aux couchers de soleil dégoulinants. Ce qui ne l'empêche pas de trinquer un maximum : son mariage est une sombre catastrophe, Bror ne trouvant rien de mieux que de lui filer la syphilis, histoire de lui avouer discrètement ses coucheries annexes. C'est alors que se pointe Denys, le beau chasseur, blond aux yeux bleus, l'interchangeable (et néanmoins quelconque) Robert Redford. Mais là encore, elle aurait mieux fait de se faire bouffer par un lion le jour de leur rencontre : il veut bien se reposer chez elle, la traîner dans les safa-



ris à la mode, lui donner son baptême de l'air mais il ne veut pas vivre avec elle. Il est libre comme l'air, qu'elle se le dise ! Bon, vous avez pigé qu'on a droit à des cargaisons de paysages inoubliables, de sentiments épais et bien-pensants, de désolantes notations pseudo-historiques ! On se laisse constamment prendre au piège du mélo, mais l'atterrissage est à plusieurs reprises ignoble. Ainsi des Noirs, ces braves négros fidèles : ils triment comme des bêtes, la gentille maîtresse leur fout du mercurochrome sur leurs bobos, elle leur enseigne "nos ancêtres les Celtes", et eux, ils sont toujours contents, dents très blanches à l'appui. Y'a bon, Banania !

Mais le pire, c'est la ballade dans la savane de Karen et de Denys. C'est bien simple, on a droit à la totale : éléphants, lions, buffles, girafes, otaries...euh, non, pas d'otaries. Tout le zoo y passe ! Une seule question : mais où sont passées les gazelles ?

A part ça Meryl Streep est parfaite, doublée pourtant au poteau par un Brandauer étonnant. Les trop rares séquences entre les deux sont magnifiques, mais c'est peut-être parce qu'elles sont rares !! Sidney Pollack aurait trouvé une telle mesure pour le reste, ça aurait été parfait.

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.

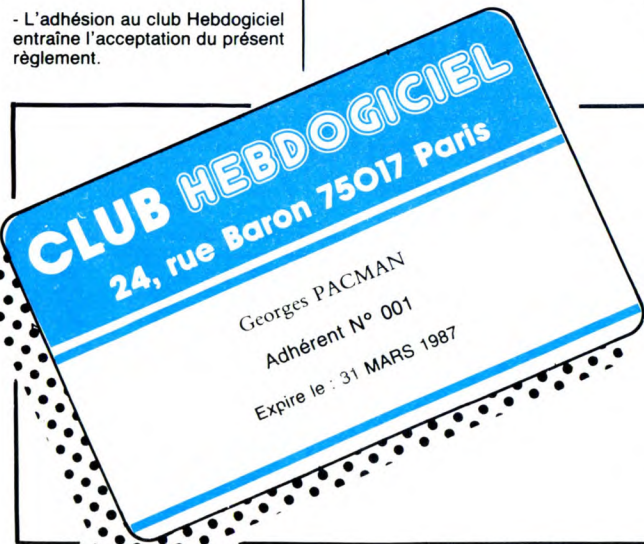
- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.

- 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.

**CHOISISSEZ
 UN
 BADGE**



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.

COMMODERE	***	THE LAST V8	K7	45	40	31
	***	SPELLBOUND	K7	45	40	31
	***	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
	**	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
				45	40	31
	***	THE LAST V8	K7	45	40	31
	***	SPELLBOUND	K7	45	40	31
	***	MASTER OF MAGIC	K7	30	27	20
	***	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
	**	CAVES OF DOOM	K7	45	40	31
	**			45	40	31
	***	THE LAST V8	K7	45	40	31
	***	SPELLBOUND	K7	45	40	31
	***	MASTER OF MAGIC	K7	30	27	20
	**	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
	**	CAVES OF DOOM	K7	45	40	31
ATARI 600/800 XL	***	THE LAST V8				

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 droïde 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 chénoisants sanguinaires, d'oiseaux et de poissons carnivores, de stalactites et de stalagmites, vous devez 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 grand 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-apocalyptique. Ici, c'est pareil, en pire ! Vous faites partie d'une équipe de scientifiques planqués 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. Perdu dans une grotte profonde où vous voulez passer des vacances peinerdes, vous voici agressé par d'ignobles monstres échappés du plus profond de vos cauchemars enfants. 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 à fond ce mystérieux domaine souterrain. Après quelques couloirs mal équilibrés, 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 !

A B C

***	SCOOP	396	356	260
*	SKY BLAZER	240	218	120
***	SPACE SHUTTLE	328	295	190
*	SPACE CHANGE	297	267	90
**	SPIDER EVASION	134	121	98
**	SUMMER GAMES II	267	240	197
*	TEMPLE D'APSHA I	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

A B C

***	1815	K7	160	144	108
***	3 D FONGUS	K7	140	126	96
*	3 D MAZE	K7	82	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
*	AOT CYBERMEN	K7	85	77	63
*	ARCHERON'S RAGE	K7	80	72	56
*	ASSEMBLER DISASSEMBLER	K7	80	72	56
*	ASSIMIL ANGLAIS	K7	250	225	175
*	ASSIMIL ANGLAIS	DSK	300	270	210
*	ASSIMIL ESPAGNOL	K7	250	225	175
*	ASSIMIL ESPAGNOL	DSK	300	270	210
*	ATLANTIS	K7	140	126	96
*	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	83
*	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
***	COLLOSSAL ADVENTURE	K7	31	28	23
**	COMPILATEUR GRAPHIQUE	K7	250	225	167
**	COURS DE SOLFEGE	K7	218	196	154
*	CRIBBAGE	K7	58	52	45
*	CRYPTO-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	86
***	DEFENSE FORCE	K7	80	72	29
***	DIAMANT ILE MAUDITE	K7	162	148	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
*	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	DSK	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 GOBLER	K7	62	56	48
**	GHOSTMAN	K7	106	95	45
***	GRAPHIC LOGOGRAPH	K7	289	260	192
**	GRAPHOLOGIE	K7	140	126	96
**	GREEN GROSS TOAD	K7	62	56	48
***	HADES	K7	250	225	165

ORIC

*	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
*	KITCHEN 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
*	MICROGEO	K7	133	120	96
*	MISSION DELTA	K7	85	77	55
*	MONITEUR DESASSEMBLEUR	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 WIMPY	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	136
*	OBJECTIF ELYSEE	K7	140	126	101
*	ORDI TIERCE	K7	139	125	103
*	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 BASTA	K7	48	43	33
*	PLANETE BLEUE	K7	114	103	83
*	PLAYGROUND	K7	88	79	65
*	POLYFICHEIR	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	148	110
*	SPACE WALL	K7	76	68	57
*	STRESS	K7	120	108	83
***	SUPER JEEP	K7	140	126	96
*	SUPER METEORS	K7	80	72	56
*	SUPERCOOPY	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 OUIILL	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
*	1815	DSK	219	197	148
**	3 D BOXING	K7	121	109	70
**	3 D BOXING	DSK	177	159	126
**	3 WEEKS IN PARADISE	K7	112	101	78

A B C

*	3D FIGHT	K7	140	126	97
*	3D 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	90
*	3D VOICE CHESS	DSK	147	132	90
*	5 ème AXE	K7	182	164	123
*	5 ème AXE	DSK	198	178	134
*	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	157	141	112
*	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	198	178	142
*	AIRWOLF	K7	109	96	63
*	AIRWOLF	DSK	157	141	98
*	ALIEN	K7	104	94	72
*	ALIEN	DSK	147	132	101
*	ALIEN 8	K7	110	96	78
*	ALIEN BREAK I	K7	104	94	76
*	AM STRAM DAMES	K7	130	117	91
*	AM STRAM DAMES	DSK	189	170	129
*	AUTOFORMATION ASSEMBL	K7	193	174	138
*	AUTOFORMATION ASSEMBL	DSK	295	266	207
*	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
*	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	124
*	BAD MAX	K7	185	167	115
*	BAD MAX	DSK	198	178	120
*	BALL BLAZER	K7	130	117	81
*	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95	73
*	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	127
*	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	210	189	141
*	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	210	189	141
*	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	126	88
*	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	220	198	180
*	BATTLE OF BRITAIN	DSK	190	171	115
*	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	85
*	BEACH HEAD	K7	130	117	78
*	BEACH HEAD	DSK	159	152	110
***	BORED OF THE RING	DSK	190		

A B C

A B C

A B C

A B C

Table listing Atari games with columns for game name, code, and three numerical values (A, B, C).

Table listing Atari games with columns for game name, code, and three numerical values (A, B, C).

ATARI

Table listing Atari games with columns for game name, code, and three numerical values (A, B, C).

Table listing Atari games with columns for game name, code, and three numerical values (A, B, C).

ATARI ST

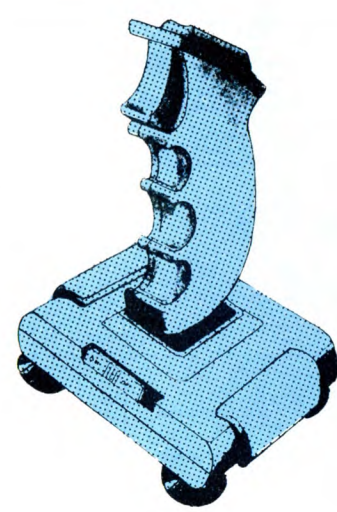
Table listing Atari ST games with columns for game name, code, and three numerical values (A, B, C).

COMMODORE

Table listing Commodore games with columns for game name, code, and three numerical values (A, B, C).

QUICKSHOT II

Le bâton de joie le plus vendu dans le monde. Plus de 4 millions d'adeptes !



Small table with columns A, B, C and values 85, 76, 56.

Table listing Atari games with columns for game name, code, and three numerical values (A, B, C).

Table listing Atari games with columns for game name, code, and three numerical values (A, B, C).

Table listing Atari games with columns for game name, code, and three numerical values (A, B, C).

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

A B C

* SLAPSHOT	K7	97	87	89
*** SOLO FLIGHT	K7	180	144	117
*** SORCERY	K7	109	96	80
*** SPACE DOUBT	K7	97	87	82
*** SPACE PILOT II	K7	89	80	63
** SPACE PILOT I	DSK	127	114	88
** SPACE SHUTTLE	K7	116	104	77
** SPACE SHUTTLE	DSK	250	225	145
** SPEED KING	K7	107	96	68
** SPEED KING	DSK	137	123	94
** SPELUNKER	K7	121	109	84
** SPTIFIRE 40	DSK	121	109	84
** SPTIFIRE ACE	K7	112	101	78
** SLAPSHOT	DSK	140	126	96
** SPY HUNTER	K7	112	101	78
** SPY HUNTER	DSK	150	135	110
*** SPY VS SPY	K7	112	101	78
*** SPY VS SPY	DSK	145	130	101
*** SPY VS SPY II	K7	121	109	84
*** SPY VS SPY II	DSK	145	130	101
** SPY'S DEMISE	K7	112	101	78
** SPY'S DEMISE	DSK	170	153	115
** STAFF OF KARNAATH	K7	112	101	78
** STAR LEAGUE BASEBALL	K7	130	117	85
*** STARION	DSK	152	137	103
** STARION	K7	111	100	77
** STEALTH	K7	121	109	84
** STELLAR 7	DSK	150	135	95
** STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	67
** STRIP POKER	K7	112	101	78
*** SUMMERSGAMES	K7	115	104	88
*** SUMMERSGAMES	DSK	180	162	128
*** SUMMERSGAMES II	DSK	180	162	128
*** SUPER SILVER PACK	K7	142	127	90
** SUPERPIPELINE II	K7	99	89	63
** SUPERZAXXON	K7	110	99	71
** SUPERZAXXON	DSK	170	153	115
** TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	81	73	52
** TALES OF ARABIAN NIGHT	DSK	150	135	90
** TAPPER	K7	112	101	78

SUPPORTS
DSK DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTOUCHE
S SOFTCARTE

** TAPPER	K7	112	101	78
** TAPPEE	DSK	170	153	115
** TERROR MOLINOS	K7	101	91	70
** THE HOBBIT	K7	167	150	98
** THE HOBBIT	DSK	167	150	113
** THE MUSIC STUDIO	K7	129	116	94
** THE MUSIC STUDIO	DSK	239	215	144
** THEATRE EUROPE	K7	127	114	88
** THEY A SOLD MILLION	K7	110	99	71
** THEY 505 A MILLION	DSK	155	140	106
** THING ON THE SPRING	K7	96	87	67
** THING ON THE SPRING	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	DSK	111	100	77
** ULTIMA III	DSK	170	153	115
** UNDERWURLDE	K7	120	108	84
** UNDERWURLDE	DSK	155	139	108
** UP AND DOWN	K7	112	101	78
** URIDIUM	K7	105	95	74
** URIDIUM	DSK	150	135	95
** VIRGULE	K7	350	315	244
** VIRGULE SENIOR	DSK	750	675	489
** WAY OF EXPLODING FIST	K7	100	90	68
** WAY OF EXPLODING FIST	DSK	170	153	115
** WHIRLINURD	K7	120	108	83
** WHO DARES WINS II	K7	97	87	67
** WHO DARES WINS II	DSK	163	147	100
** WILD RIDE	K7	85	76	59
** WILD WEST	K7	121	109	83
** WILD WEST	DSK	157	141	110
** WINNIE THE POOH	DSK	100	135	95
** WINTERGAMES	K7	110	99	71
** WINTERGAMES	DSK	185	167	141
** WIZARD	K7	121	109	83
** WIZARD	DSK	157	141	110
** WIZARDRY	K7	121	109	83
** WIZARDRY	DSK	150	135	95
** WIZARDS LAIR	K7	120	108	80
** WORLD SERIES BASEBALL	K7	95	87	67
** XPER	DSK	950	855	648
** YIE AR KUNG FU	K7	109	98	71
** Z	K7	145	131	76
** ZAXXON	DSK	150	135	90
** ZENJI	K7	100	90	40
** ZORK I	DSK	100	90	65
** ZORK II	DSK	100	90	65
** ZORK III	DSK	100	90	65
** ZORRO	K7	105	95	74
** ZORRO	DSK	170	153	115

MSX

*** 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 LAND	CAR	199	179	149
** BACKGAMMON SOFTCARD	S	199	179	131
** BARNSTORMER SOFTCARD	S	199	179	131
** BATTLE OF MIDWAY	K7	114	103	88
** BEAMRIDER	K7	157	141	96
** BINARY LAND	K7	96	86	68
** BLASSER	K7	81	73	52
** BOARD GAMES 1	K7	124	112	85
** BOARDDELLO	K7	64	58	43
** BOOGABOO	K7	89	80	55
** BOULDER DASH	K7	110	99	66
** BRIAN JACK SUPERSTAR	K7	114	103	71
** 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	81
** CHOPFLIFTER	CAR	248	223	148
** CHORO Q 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	76	68	59
** CONTRACT BRIDGE	K7	112	109	85
** CRAZY GOLF	K7	87	78	89
** DECATHLON	K7	107	96	83
** DOG FIGHTER	K7	84	58	52
** E	CAR	198	178	120
** EDDY II	CAR	290	261	217
** ELIDON	K7	114	103	71
** ERIC AND THE FLOATERS	K7	68	61	55
** FLIGHT DECK	K7	165	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	299	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	64	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
** LAZY JONES	K7	101	91	72
** LE MANS	K7	114	103	71
** LE MANS SOFTCARD	K7	249	224	161
** LE MANS	CAR	248	223	148
** MACADAM BUMPER	K7	178	160	108
** MACADRAGORE	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 CHUNG	CAR	199	179	129
** MONITEUR ODIN	CAR	297	267	198
** MONKEY ACADEMY	CAR	199	179	149
** MOPRANGER	CAR	199	179	149
** MUTE	CAR	290	261	217
** MUTANT MONTY	K7	79	71	63
** MX BASE	K7	234	211	170
** MX CALC	K7	234	211	170
** MX FONCTION	K7	234	211	170
** MX GRAPH	K7	234	211	170
** MX MATH	K7	234	211	170
** MX STAT	K7	234	211	170
** MX STOCK	K7	234	211	170
** MX TEXT PRO	K7	234	211	170
** NIGHTSHADE	K7	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	68	61	48
** PYROMAN	K7	145	131	109
** RAID ON BUNGELAY BAY	CAR	251	226	150
** RAID MOON	K7	79	71	63
** RETURN TO EDEN	K7	142	129	90
** 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	116	104	80
** SPACE ATTACK	CAR	199	179	129
** SPACE DOUBLE	CAR	199	179	129
** STAR SEEKER	K7	109	98	80
** SUPER BILLIARD	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	178
** TENNIS	CAR	240	216	180
** TEX	K7	239	215	172
** TEX	DSK	285	257	205
** THE HOBBIT	K7	140	129	90
** 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
** X07 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	119	107	85

SPECTRUM

** 3 WEEKS IN PARADISE	K7	121	109	78
** 3D MOVER	K7	170	153	126
** 4 éme PROTOCOLE	K7	182	164	120
** AIR WOLF	K7	84	76	58
** ALIEN 8	K7	110	99	66
** ANDROID	K7	66	59	51
** ARCADE HALL OF FAME	K7	121	109	79
** ARCHON	K7	129	116	90
** ART STUDIO	K7	180	144	110
** ASTRO CLONE	K7	97	87	68
** ATIC ATAC	K7	68	62	47
** B.C'S QUEST FOR TIRE	K7	97	87	68
** BACK PACKERS	K7	104	94	73
** BACK TO SKOOL	K7	84	76	59
** BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
** BALLE DE MATCH	K7	124	112	47
** BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	91	82	59
** BATTLE OF THE PLANET	K7	121	109	83
** BEACH HEAD	K7	97	87	58
** BEAR BOVVER	K7	25	23	8
** BLADE RUNNER	K7	109	98	76
** BLUE MAX	K7	97	87	68
** BORED OF THE RING	K7	84	76	59
** BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	97	87	68
** BRIDGE PLAYER 3	K7	157	141	85
** BRUCE LEE	K7	97	87	68
** BUCK ROGERS	K7	97	87	68
** CHESS THE TURK	K7	78	70	59
** COMBAT LYNX	K7	110	99	40
** COMMANDO	K7	92	85	55
** COMPUTER HITS 10	K7	129	109	85
** COMPUTER HITS 6	K7	84	76	59
** CONFUZION	K7	87	78	63
** CORN CROPPER	K7	25	23	8
** COSMICS WAR TOADS	K7	97	87	68
** CRITICAL MASS	K7	120	108	84
** CROCKY	K7	64	58	40
** D. THOMSON'S DECATHLON	K7	84	76	58
** D. THOMSON'S SUPERTEST	K7	84	76	58
** DALLAS	K7	64	58	40
** DAMBUSTERS	K7	121	109	85
** DARK STAR	K7	95	86	63
** DEATH WAKE	K7	99	89	71
** DESIGNER PENCIL	K7	111	100	71
** DOOMDARK REVENGE	K7	121	109	85
** DUNDRACH	K7	121	109	78
** DYNAMITE DAN	K7	84	76	59
** EDITOR ASSEMBLER	K7	124	112	86
** ELITE	K7	145	131	86
** ENIGMA FORCE	K7	119	107	83
** EVIL CROWN	K7	121	109	85
** FAIRLIGHT	K7	121	109	83
** FIGHTER PILOT	K7	84	76	47
** FIGHTING WARRIOR	K7	90	81	53
** FOR				

Petites Annonces



CIGARILLOS EXTRA-FINS

AMSTRAD

ECHANGE ou vend plus de 170 logiciels sur Amstrad sur disquette. Y. Renard, 9 rue Sampiero Corso, 47300 Pujols.

VENDS logiciels originaux à 50% du prix pour Amstrad 464 et échange jeux pour 664. Cédric Lassegues, 7 rue de la Toulendry, 49000 Angers. Tél. (16) 41 66 41 39.

ECHANGE 10 logiciels contre une disquette vierge 3". Thierry au (16) 78 85 32 01.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur, garanti jusqu'à 28.09.86, housse de protection, magnétophone garanti, cordons, 3 livres, manette, logiciels. Donne HHHHebdo du 71 au 128 si achat. Tél. (16) 27 97 11 80.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, DDI-1, 52 logiciels, programmes, joystick JY2, prix à débattre. Tél. (16) 91 70 35 80 en soirée.

ECHANGE logiciels pour Amstrad. Gilles Le Bihan, résidence Clémenceau, allée des Flandres, 37000 Tours.

CHERCHE lecteur de disquettes DD1 pour moins de 1000F. Tél. (16) 70 45 08 71 le week-end.

CHERCHE contacts pour échanger trucs et astuces sur Amstrad 6128. R. Halimi, 41 A rue d'Isaard, 13001 Marseille. Tél. (16) 91 84 77 61.

CHERCHE dépliombes, mais aussi possesseurs d'Amstrad CPC 464 pour échanges de jeux sur K7. Gwendal Lechêne, 5 rue Paul Verlaine, 56300 Pontivy. Tél. (16) 97 25 36 39 après 17h.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, garanti 8 mois, manette de jeu, nombreux logiciels, 3000F. Tél. (1) 34 11 21 83.

CHERCHE copieur pour Amstrad CPC 464. Christophe Bædec, 92 rue du général De Gaulle, Moyenmoutier, Rabodeau, 88420 Vosges.

VENDS Amstrad CPC 464 avec moniteur couleur, logiciels de jeu et utilitaires, 2500F. Tél. (1) 42 28 18 76 après 18h30.

VENDS CPC 464 couleur du 11.85 (8 mois de garantie), 2 joysticks, 60 jeux et 6 utilitaires, manuel, 3000F. M. Mazouzi, 131 rue Branly, 93100 Montreuil. Tél. (1) 48 54 17 94.

VENDS logiciels sur K7 pour Amstrad CPC 464 et livres Micro-Application. Tél. (1) 39 19 61 54 après 19h.

CHERCHE imprimante pour Amstrad CPC 6128 (de préférence Okimate 20). Philippe Mazet, 7 avenue de La Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 98 10.

ACHETE logiciels de jeu pour Amstrad CPC 464. Yannik Viel, 13 place de la République, 75003 Paris.

VENDS ou échange utilitaires et jeux pour Amstrad CPC 464. Cherche programmes éducatifs. Philippe Sivy, La Closeraie, 56630 Langonnet.

VENDS 20 logiciels originaux sur K7 pour CPC 464 à 50F pièce ou échange. Serge Espinasse, 196 rue Beauregard, 73000 Chambéry.

VENDS logiciels pour Amstrad à bas prix. Tél. (16) 61 60 47 47 ou (16) 61 60 33 93 aux heures de repas.

VENDS Amstrad CPC 6128 monochrome (01.86), 10 disquettes, joystick d'enfer et quelques jeux, 4150F, imprimante DMP1 Amstrad au plus offrant. Marc au (1) 39 56 03 40.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur couleur, joystick, 3 K7 de jeu, 3300F, valeur 4500F. Patrick Sanz, 6 rue de Schomburg, 75004 Paris. Tél. (1) 48 04 80 56 après 18h.

ECHANGE logiciels sur K7 pour Amstrad CPC 464. Jean François au (1) 42 77 25 49.

CHERCHE moniteur assembleur désassembleur pour Amstrad à prix raisonnable avec notice et sur K7. Sylvain Barone, 7 A rue des Hauts-Fourneaux, 57360 Anneville.

VENDS nombreux logiciels pour Amstrad, joystick flamant neuf, livres. Stéphane Clot-Giral, 29 rue Alquier Bouffard, 81100 Castres.

VENDS Amstrad 6128 monochrome, imprimante DMP1, adaptateur péritel, 3 bouquins, 12 disquettes pleines (valeur 1800F), le tout en état neuf et sous garantie, 6600F. Jean-Yves Mazard, 11 rue Bernoulli, 75008 Paris.

VENDS Amstrad CPC 6128 monochrome de décembre 85, sous garantie (un an), joystick, documentations sur CP/M et journaux spécialisés, 30 jeux sur disquette, utilitaires, 4500F à débattre. B. Labourdet, 2 rue de La Borne Sud, 92190 Meudon. Tél. (1) 46 26 82 37 après 19h.

ECHANGE nombreux logiciels contre K7, disquettes, magnétophone, lecteur de disquettes, souris, etc. enfin tout ce que vous voulez. Philippe Gouvard, 9 avenue Jean de La Fontaine, 44800 Saint-Herblain. Tél. (16) 40 76 67 22.

CHERCHE contacts Atari 520 STF pour échanges d'idées, de programmes. Ph. Bristiel, Bajamont, 47480 Pont du Casse. Tél. (16) 53 95 61 64.

ATARI

ECHANGE logiciels pour Atari. Laurent au (16) 21 75 83 65 après 17h.

VENDS Atari XL 64K, magnétophone, manette, 4 livres, cartouche, 4 K7, péritel, 1500F. Vincent au (16) 75 62 62 70.

CHERCHE pour Atari 800 XL, magnétophone 1010, livres, programmes, contacts, etc. Didier Merlateau, Apt 35, Bt 7, rue Montesquieu, 16100 Cognac. Tél. (16) 45 82 81 62.

VENDS Atari 130 XE (7.85) pal péritel, magnétophone, joystick, nombreux logiciels, 2500F. Philippe au (16) 43 94 07 20.

VENDS Atari 520 ST, 9700F, avec ce qui va avec. Jean Luc au (16) 43 50 11 29.

VENDS Atari 520 ST, 1 Mo, de janvier 86, lecteur de disquettes, moniteur monochrome, souris, 70 logiciels, 8800F. Tél. (1) 60 75 58 54.

CHERCHE programmes, de préférence sur disquette, pour Atari 800 XL. Jean François au (1) 39 93 09 91.

CHERCHE contacts Atari 520 STF pour échanges d'idées, de programmes. Ph. Bristiel, Bajamont, 47480 Pont du Casse. Tél. (16) 53 95 61 64.



VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, lecteur de disquettes DDI-1, zem lecteur 5 1/4, logiciels, livres, revues, 5800F. Alain au (1) 45 26 60 60 après 19h30.

ACHETE copie de disquette CP/M 2.2 et Dr Logo pour CPC 664. Ivan Bonassin, 44 rue du Professeur Morat, 69008 Lyon. Tél. (16) 78 75 58 14.

ECHANGE logiciels pour Amstrad 664. Jean Marie Brissez, 2 rue des Canes, 88630 Coussey.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, 60 jeux sur K7, 4000F. Tél. (16) 85 51 25 08.

APPLE

VENDS logiciels pour Apple IIe et IIc, 60F pièce. Vends HHHHebdo du 70 au 122 à moitié prix ou 200F le tout. Sébastien Le Pottier, 10 rue de la Corniche, 22190 Plerin.

VENDS carte Chat mauve couleur pour Apple II, II+, 700F. Pierre au (1) 39 14 10 75.

VENDS Apple IIe (12.84), 128K, 80 colonnes, RVB, 2 drives, moniteur vert Apple, carte Super série, révisé, de nombreux programmes et documentation, 12500F. Patrick au (1) 48 74 85 07 le soir.

CHERCHE tout passionné de Rescue Raiders en vue d'échanges de conseils, de records, de bidouilles. Pierre-Alain Lacour, 83 rue Kleber, 45400 Fleury-Les-Aubrais. Tél. (16) 38 86 07 35.

VENDS Apple IIe, moniteur vert Apple, lecteur de disquettes Disk II, 7000F, le tout en très bon état. M. Vernois au (1) 48 30 72 91.

VENDS ou échange une certaine de jeux pour Apple. Rémy Solat, 591 avenue P.A. Renoir, 83500 La Seyne sur Mer. Tél. (16) 94 94 24 40.

VENDS Apple IIe de mars 85, moniteur, Duodisk, carte 80 colonnes étendue (128K), carte Z80 (CP/M), ventilateur, housse, joystick, livres, 12000F. Jacques au (1) 42 06 93 26.

VENDS Apple IIe (1984), duo-disk (1985), moniteur vert Apple, 80 colonnes et 64K, Z80, ventilateur, 10000F, imprimante Imagewriter, carte Supersérie, 4000F. Marc au (1) 45 43 10 28.

CHERCHE donateur ou vendeur de programmes à bas prix pour Apple IIc. Nicolas au (16) 85 38 03 62 le soir.

CHERCHE programmes pour copier de logiciels sur 520 ST. Cherche contacts dans la région parisienne. Olivier Risacher au (1) 69 20 01 35.

CHERCHE collègue possesseur d'Atari 520 ST en vue relation amicale, intéressé s'abstenir. M. Capton, 4 rue de la Gare, 14100 Lisieux.

VENDS Atari 800 XL, magnétophone, 1 joystick, 150 jeux, 1600F le tout. Patrick au (16) 39 85 38 47.

ACHETE ou échange programmes pour Atari 520 ST ou 800 XL. Alexis Comte, 9 rue St Just, 12000 Rodez. Tél. (16) 65 42 60 10.

CANON X07

VENDS Canon X07 (84), extension 8K, adaptateur 220V, câbles, 5 K7 de programmes, listings, documentations, 2800F. Alain Jacquot, 127 rue Michel Ange, 75016 Paris. Tél. (1) 46 51 97 70 après 20h.

VENDS Canon X07, imprimante graphique 4 couleurs X710, raccords, programmes de l'HHHHebdo, livres, 3000F. Tél. (16) 45 67 19 61.

ECHANGE et vend plus de 70 programmes sur Canon X07 sur K7. Vends plus de 150 listings pour Casio FX702P. Tél. (16) 27 27 34 27 après 19h.

VENDS Canon X07 16K avec manuels, 1300F. Jean-Yves Mazard, 11 rue Bernoulli, 75008 Paris.

COMMODORE

VENDS cartouche Turbo-50 pour CBM, 290F. Thai Lai, 30 rue Cronsstadt, 75015 Paris. Tél. (1) 48 28 54 65.

CHERCHE lecteur de disquettes 1541 pour CBM 64 pour 1000F. Michel Hanon, 18 rue du Quesnoy, 7500 Tournai, Belgique.

ECHANGE logiciels pour CBM 64 sur disquette. Echange contre imprimante pour CBM 64, HP 41 C, module de jeu, module mémoire, somme à débattre. Tran, 2 rue des Lyonnais, 75005 Paris. Tél. (1) 45 35 66 76.

ECHANGE nombreux programmes pour C64 sur disquette. Frédéric Lejeune, La Sapinière, Chemin de Beauceuil, 42153 Riorgues. Tél. (16) 77 72 99 47.

ECHANGE ou vend 5F pièce, plus de 400 programmes sur K7 pour CBM 64. L. Boumeddane, 9 avenue de La Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 86 39.

VENDS ou échange programmes pour Commodore 64 avec l'étranger, si possible sur disquette. Rodolphe Daubourg, 1 avenue du Lac, 21000 Dijon. Tél. (16) 80 41 31 11.

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

VENDS CBM 64, drive 1541, magnétophone C2N, 2 joysticks, Fast Load Epyx, épaisse documentation, housse CBM, nombreux logiciels, surprises, 6000F. Vincent au (16) 57 51 09 76 après 19h.

VENDS traitement de texte professionnel pour C64 : Home Word sur disquette avec notice, valeur 600F, vendu 150F. D. Slomka au (1) 39 85 74 61 après 18h.

CHERCHE programmes sur K7 pour CBM 64. J.E. Clomac, 13 avenue du Bearn, 78310 Maurepas.

VENDS imprimante Commodore MPS 801, état neuf (1 an), fournie avec Virgule Junior. Gaël au (16) 35 67 60 03.

VENDS imprimante Commodore MPS 803 neuve, 1000F. Achete imprimante matricielle (LX80, SG10, etc.). 2000F. Achete moniteur couleur (Taxan II, Oceanic, etc...) 2000F. Dominique au (1) 45 81 56 21.

VENDS ou échange plus de 150 jeux sur K7 pour CBM 64 à 8F pièce. Laurent Monteil, St Justin, 40240 Labastide d'Armagnac. Tél. (16) 58 44 87 28.

ECHANGE 800 jeux sur disquette pour C64. Hubert au (1) 42 71 37 84.

ECHANGE près de 600 jeux sur K7 pour CBM 64. Cherche Yie Ar Kung Fu sur K7. Michel Hanon, 18 rue du Quesnoy, 7500 Tournai, Belgique.

ACHETE ou échange une centaine de jeux pour Commodore 64. Christophe Guillonnel, 12 rue du Moulin à Vent, 60510 Bresles.

ECHANGE ou vend programmes pour CBM 64 sur disquettes pour 1541. 4011 Cracking Service, 7 rue de St Exupéry, 79100 Thouars. Tél. (16) 49 66 64 39.

ECHANGE plus de 80 programmes pour Commodore 64. Franck Bénédict, 10 rue des Primevers, 77330 Ozoir la Ferrière.

DONNE plus de 200 programmes sur K7 ou disquette pour Commodore 64 contre un adaptateur péritel. Frédéric Baranger, côte du Clavier à Vilette, 78930 Guerville. Tél. (1) 34 76 34 13.

VENDS moniteur couleur Oscar M14, C 64, magnétophone, autoformation No 1, bibliothèque PSI, K7 de jeu, 2 joysticks, 4000F. Tél. (16) 43 75 38 45 poste 383 aux heures de bureau.

VENDS Commodore 64 pal, drive 1541, du 03.85, en parfait état, importante bibliographie, 4500F à débattre. J.F. Harpillard, La Houbarderie, 35400 Saint Malo. Tél. (16) 99 81 85 29 aux heures de repas.

ACHETE livre sur le langage machine du Vic 20 (en français), si possible listing de la RAM. Jean Gebarowski, 93 rue de La Chapelle, 75018 Paris.

VENDS synthétiseur de parole Adman, 300F, carte mère, ROM (Super Toolkit, Fastload K7 et disquette, moniteur L.M., port centronics...), 400F, nombreuses K7 de programmes en L.M. Cherche C128D ou C128, 1570/71 à bon prix. Thierry au (16) 41 61 00 94.

CHERCHE programmes pour C64 sur K7 et disquette. Eric au (1) 30 50 24 03.

VENDS ou échange programmes pour CBM 64 sur disquettes. 2LD Cracking Service, 24 chemin des Varannes, 79100 Thouars. Tél. (16) 49 66 32 97.

EXELVISION

VENDS EXL 100 avec moniteur, lecteur de K7, 2 claviers, 14 K7, prix exceptionnel, 3000F. Tél. (1) 48 67 70 35.

VENDS EXL 100, manettes, 2 claviers, interfaces Exeldrums et CMOS RAM, 7 cartouches en ROM, programmes sur K7, livres, revues, abonnement, 3500F. Tél. (16) 22 44 51 36 après 17h30.

MSX

VENDS MSX PHC285 32K avec manuel, logiciels, livres, de 1985, valeur 3900F, vendu 2000F. Eric Boez, 14 rue des Laguettes, 59440 Avesnelles. Tél. (16) 27 61 53 45 après 17h.

SAGEST

Que voulez-vous, les autres nous aiment !!! ...Et vous ?

SAGEST-INFORMATIQUE-SOFTWARE
1^{er} distributeur Français pour AMSTRAD, à votre service.
18, rue Léandre Vaillant
74100 ANNEMASSE
+ 50.92.85.80

VENDS logiciels pour MSX, magnétophone Philips D6600/30P, 400F. Tél. (1) 43 83 83 04 après 18h30.

VENDS ou échange nombreux jeux sur K7 ou disquette pour MSX. Jean François au (16) 42 42 17 56.

ECHANGE logiciels sur K7 pour MSX. Laurent au (16) 35 96 17 01 à partir de 18h.

VENDS liste de trucs et astuces pour MSX, 50F les 25 ou 80F les 50. Denis Olivier, 5 bd. F. Lamy, 17200 Royan. Tél. (16) 46 05 49 44. NDRDCAMSX : (rédacteurs des cours d'assembleur MSX) vendons à des prix exorbitants, demi-ruses et routines infâmes pour MSX.

ORIC

ECHANGE, vend, tout programme pour Oric Atmos. Cyril Monteil, Lamothe Timbergues, 46200 Souillac.

ECHANGE nombreux jeux sur Oric 1 et Atmos. Y. Renard, 9 rue Sampiero Corso, 47300 Pujols.

CHERCHE contacts pour idées et échanges divers sur K7 pour Atmos. G. Spitaels, rue L. de Brouckere, 10 B6500 Anderlues, Belgique.

VENDS plus de 50 jeux pour Atmos. Aymeric Jamin, 591 avenue P.A. Renoir, 83500 La Seyne.

VENDS nombreux logiciels pour Atmos. E. Leblanc, 1 rue des Grés, 8B, 77130 Montereau.

VENDS Oric Atmos 48K, magnétophone, livres, 40 jeux, alimentation, différents câbles, surprise, 1500F à débattre. Tél. (1) 60 77 24 36.

VENDS pour Microdis Oric, copie de la disquette Sedoric et son manuel. Vends jeux sur disquette. Xavier Daubigeon au (16) 57 51 58 79 après 18h.

CHERCHE notice de Lorigraph, 1815 et Master Paint, les échanges contre un logiciel chacune. Raymond au (1) 43 85 60 41.

ECHANGE programmes éducatifs, copieurs, utilitaires, jeux (plus de 100) pour Oric Atmos sur K7. Eric Baissus, 8 rue Rocagel, 34500 Béziers.

VENDS collection de Théoric (du 1 au 19), logiciel traitement de texte du commerce, cordon imprimante, adaptateur couleur PHS 60, magnétophone spécial, prix intéressant. Tél. (16) 32 49 36 48.

VENDS Atmos 48K, péritel, interface joystick programmable, magnétophone, logiciels, livres et revues, 2000F à débattre. Alain Nouisbaum, 13 route de Longwy, 55400 Etain.

VENDS Oric Atmos (mai 84), magnétophone, cordons, péritel de 3m, 30 logiciels. Rodolphe Pureur, 445 rue Jean Jaurès, 59860 Bruay sur Escout. Tél. (16) 27 42 95 77.

SPECTRUM

VENDS Tau Ceti sur Spectrum, 90F port compris. Pierre Szczepaniak, 3 avenue Nationale, 18340 Levat.

VENDS Spectrum 48K, péritel, imprimante Alphacom 32, interface joystick programmable, magnétophone, nombreux jeux, 1500F. Tél. (16) 61 81 66 93 le soir.

VENDS Spectrum 48K péritel, Z1, microdrive, Z2, manette, logiciels (jeux et Pascal), 2500F. Christian au (1) 45 08 23 14 aux heures de bureau.

CHERCHE généreuse personne pouvant m'envoyer des programmes sur K7 pour Spectrum et toutes documentations en rapport avec l'appareil, retour de K7 vierge assuré. Daniel Mariette, 4 rue du Mont Cornillet, 51100 Reims.

ECHANGE nombreux logiciels pour Spectrum 48K. Fabienne Lobry, 18/2 rue C. Marot, 59540 Caudry.

THOMSON

VENDS TO7 70, Basic, codeur modulateur, magnétophone, contrôleur manettes et son, extension mémoire 64K, contrôleur et lecteur de disquettes, 20 disquettes de jeu et utilitaires, 5 initiations au Basic et un tas de documentation, valeur 1200F, vendu 7000F. Tél. (1) 43 28 12 89. NDG : En français dans le texte.

VENDS TO7, Basic, LEP, modulateur, manuel, logiciels, 2000F. Frédéric Renon, rue des Sables, 18120 Massay.

ECHANGE logiciels pour MO5. Lionel Bercier, 2 rue de Rocan, 79260 La Crèche. Tél. (16) 49 25 01 71 le week-end.

TI 99

VENDS Ti 99/4a (18.12.83) en excellent état, adaptateur pal/sécam, Basic étendu, cordons, manettes de jeu Ti, 14 modules et leur livret, 100 listings de l'HHHHebdo, 5 manuels détaillés et 2 livres de programmes, 3000F. Tél. (16) 83 27 30 12.

VENDS Ti 99, Basic étendu, cordon magnétophone, joysticks, logiciels, 5 livres de jeu et de programmation, 3 K7 d'initiation, valeur 4000F, vendu 2500F. P. Benne, La Récuquellie, 81290 Labrugnière. Tél. (16) 63 73 27 01.

VENDS Ti 99/4a de décembre 83, en très bon état, péritel ou sécam (adaptateur), Basic étendu, cordons, 2 manettes de jeu, 14 modules (avec livrets), 100 listings, 5 manuels détaillés et 2 livres de programmes, le tout à 50% du prix d'achat, soit 3000F. Mathieu Witz, 5 rue Chopin, 54000 Nancy. Tél. (16) 83 27 30 12.

VENDS Ti 99/4a, 300F, manettes de jeu, 80F, cordon magnétophone, 40F. Stéphane Salmons, 16 rue Traversière, 11100 Narbonne.

ZX 81

VENDS ZX 81, 16K, clavier, interfaces graphique et sonore, 500 programmes et livres, prix à débattre. Thao Nguyen, 29 rue Georges Sand, 75016 Paris. Tél. (1) 45 25 38 73.

VENDS extension 16K, 2 K7 de jeux 1K, 300F. Tél. (16) 77 55 36 26 après 18h.

VENDS ZX 81, mémoire 16K, interface manettes, 100 programmes sur 30 K7, 3 livres, 10 revues, 1000F. Tél. (1) 79 75 04 43.

CHERCHE Fast Load et autres programmes pour ZX 81. Pierre Vautravers, 8 rue Auguste Laurent, 52200 Longres.

DIVERS

ECHANGE caméra super 8 Canon sonore 514 XLS, projecteur Euming S931 sonore, valeur 3700F, encore sous garantie, contre lecteur de disquettes DD1 ou micro Amstrad 664. Tél. (16) 84 29 47 86.

VENDS orgue Yamaha PS 55 portable, valise rigide, housse, transformateur, très bon état, 4200F. Tél. (16) 91 66 35 34.

CHERCHE moniteur couleur avec entrée pal composite, genre Eurêka MC 14, 1800F environ. Thierry au (16) 41 61 00 94.

VENDS Laser 3000 compatible Apple II, émulateur, DOS, lecteur de disquettes, 100 logiciels de jeu, joystick, 5300F. M. Petitjean au (16) 60 75 02 50.

CHERCHE journalistes bénévoles de 13 à 25 ans pour créer un journal d'informaticien et de jeux de rôles. Christophe Denivet, Jeux & Loisirs, 1 allée des Bois Francilly, 02100 Saint-Quentin.

B.D!

EBDITO

Ça y est, Dupuis est racheté par Hachette, ah ah, et l'exploitation des albums Humano par Albin Michel. Mais Carrère semble attirer vers lui les auteurs de Dupuis, notamment Franquin, murmure-t-on. De la salade d'éditeurs : ça ne changera rien pour vous, si ce n'est que les gros grossissent et que les petits disparaissent, c'est dangereux mais vous n'y pouvez rien. Subissez, chiens. Le nouveau "196 cm" est paru. Je

ne vous redonnerai pas les coordonnées, parce que c'est gratuit et que Pascal Tourain, son auteur, n'est pas la petite sœur des pauvres. Sachez que je fais personnellement partie de l'élite qui est la gloire et la fierté de ce journal, et que ça me fait bien plaisir. Sachez aussi qu'il y aura un grand pique-nique organisé au mois de mai et que tous ceux qui ne viennent pas sont des cons.

Milou.

INFORMEL



"C'est sans aucun doute le dessinateur humoristique le plus original et le plus talentueux de Spirou. Dommage qu'une fois de plus, Cauvin fournisse des scénarios tirés à la chaîne..."



- C'est "humour à l'hôpital" ou "comment utiliser la frayeur des hôpitaux au service du gag". Cauvin est le scénariste humoristique attiré des éditions Dupuis et Bercovic, jeune dessinateur de 20 ans, livre ici un travail original et fait preuve d'une certaine adresse à travailler le pinceau. On espère le voir dans un magazine pour adultes.

- Composé de scénettes de quelques pages chacune, cet album d'humour tranche un peu sur la production habituelle des éditions Dupuis. L'humour est plus adulte et on sent que Cauvin s'est régalié un peu à faire autre chose que les habitudes sérieuses pour ados. Bercovic est un bon espoir de la bd belge. Vous choisissez la critique qui vous plaît le plus, et emballez, c'est pesé.

LES FEMMES EN BLANC de BERCOVICI et CAUVIN chez DUPUIS, 33 scalpels.

GLENAT : UNE SUITE!



Ça alors, dis donc, quelle étrange sensation s'empare de moi à la vue de cet album : c'est une suite ! Extraordinaire chez cet éditeur, non ? Ça faisait au moins dix bonnes minutes que ça ne lui était pas arrivé.

Bon, ben ceux qui ont lu et apprécié les deux précédents tomes du "Chariot de Thepsis" feraient mieux d'acheter, sinon ils ne sauront pas la suite (mais pas la fin) de l'aventure. Dans celui-ci, Kathleen se marie avec une communauté de mecs (si !), elle rencontre Buffalo Bill, y a de la castagne et ça ressem-

LE CHARIOT DE THEPSIS 3



ble de plus en plus à du Giraud. Fin du résumé.

KATHLEEN de ROSSI et BONIFAY chez GLENAT, 36 chevaux sauvages.

FOU



Crépac est fou, point à la ligne. Faut pas déconner, prendre une même personne comme modèle pendant toute sa vie de dessinateur,



faut être vraiment malade. Surtout quand la personne en question (Louise Brooks) a eu largement le

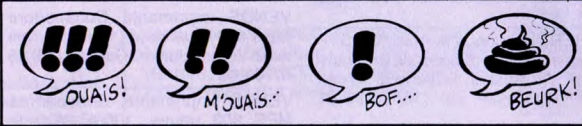
temps de changer, puisque c'est sa période Pabst (dans les années 30) qui a impressionné Crépac. Depuis 1957, il ne dessine que Brooks 1933. Ça fait donc... 29 ans, c'est ça. Toutes ses nanas ont cette frange caractéristique, ce même maquillage, ces mêmes attitudes. En français, c'est de la folie obsessionnelle caractérisée.

Et puis merde, son trait hésitant, ça ressemble à du Pichard. Et j'aime pas Pichard, justement. Allez, les matheux, qu'est-ce qu'on en déduit ? Que je n'aime pas Crépac, bravo ! Ceux qui aiment seront ravis, pourtant : c'est bourré de renseignements sur sa vie, sa carrière et son œuvre. Et il y a même sa correspondance avec... Louise Brooks, qui est ravie qu'on la dessine. Ils sont bien contents tous les deux, en gros. Pas moi.

LE PORTRAIT FRAGMENTE de CREPAX chez AEDENA, 130 lettres.

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
LE REVEUR DE REALITE	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
QUIN	16
KAFKA	16
CABANES	16



SEURPRAÏZE BAD MAX

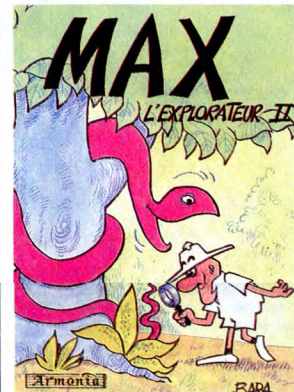


De quoi être très agréablement surpris : cet album est cent fois meilleur que le précédent, "la molaire de Mindanao". Les auteurs se sont auto-dessinés (en fait, le dessinateur est une dessinatrice, brune, et elle s'est dessinée en blonde ! Quelle idée !) dans des aventures à la, euh... à la rien du tout, dans des aventures palpitantes et haletantes. L'histoire (abracadabrante, mais bonne), c'est Gilles et Marie qui vont chasser Nessie, le monstre du Loch Ness. Ils tombent nez à nez avec des types d'une secte néo-nazie, trouvent Nessie, un vieux fou, des ptérodactyles vivants, d'autres monstres du Loch Ness, des crapauds ayant des millions d'années (vivants aussi) et une explication fantaisiste mais amusante à tout ça. Le dessin de Magda s'est drôlement amélioré, en passant. Les textes de Lamquet aussi, c'est une bonne chose. C'est sans prétention, on s'amuse bien, c'est sympa, bref, je suis bien content d'avoir passé une demi-heure agréable.



L'EAU CARNIVORE de MAGDA et LAMQUET chez LOMBARD, 35 monstres.

Voyons, voyons. Analysons. Voilà quelqu'un qui exerce le même type d'humour que Mordillo, mais sans être aussi drôle. Posons-nous la

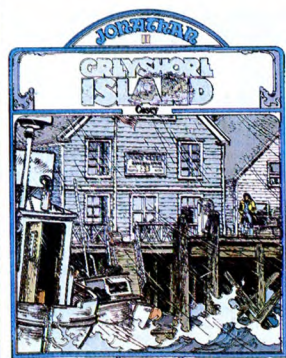


question : pourquoi ? Hein ? Réitérons-nous la question : pourquoi ? Hein ? C'est très simple : Mordillo n'utilise pas la même forme de décalage que Bara. Je vous rappelle, bande d'ignares, que le principe même de l'humour, c'est le décalage, quel qu'il soit. Certains sont efficaces, d'autres pas. Par exemple, vous êtes en face d'une machine qui comporte un bouton et une fente, vous appuyez sur le bouton et un ticket sort de la fente, c'est la réalité. Si la machine s'ouvre et laisse passage à un type qui vient vous remercier chaudement pour la pièce que vous avez eu l'amabilité de lui donner, c'est de l'humour, parce que la réalité est déviée à un certain moment. Vous comprenez ? Donc, l'humour de Mordillo est simple : il prend des situations normales et place des protagonistes anormaux. Des girafes qui jouent aux football, par exemple. Or, Bara fait

SUITE DE LA SUITE



Voilà le second tome d'Oncle



GREYSHORE ISLAND de COSEY chez LOMBARD, 35 ans de sus-pense.

Howard est de retour, qui était lui-même le dixième tome de la série Jonathan. Reportez-vous à la critique du premier (ou dixième, au choix) album : c'était déjà très bon, mais ça ne faisait que poser des questions. Maintenant, ça apporte des réponses, ce qui n'est pas négligeable. En plus, elles sont satisfaisantes. C'est tout bon. Le dessin est génial, le scénario est fabuleux, le découpage narrative, les couleurs plaisantes, les dialogues percutants (et qu'aurais-tu voulu qu'ils fussent ?) et le rythme effréné. Qu'est-ce que vous voulez que je vous dise de plus ?

LE DESTIN D'UN DESPERADO de SWOLFS chez ARCHERS, 35 fièches d'indiens.

PATCHWORK



Voilà la version bd de "la ballade des Dalton", ballade avec deux L. pas cli-clop cli-clop mais cloing cloing. Cette adaptation a un avantage énorme sur les derniers Lucky Luke : elle est de Goscinny lui-même. Elle a un autre avantage : ce ne sont pas des photogrammes extraits de la pellicule, mais de vrais dessins réellement mis en planche comme pour une vraie bande dessinée. D'ailleurs c'en est une, c'est pour dire qu'on se fout pas de votre gueule, hein ? Comme l'adaptation fait 27 pages, Dargaud a eu l'excellente idée de lui coller au cul trois petites histoires, l'une dont le scénario est de Greg (j'y reviens, bougez pas) et deux autres dont le scénario est de Morris tout seul comme un grand. Celle de Greg est extrêmement étrange : Jolly Jumper tombe amoureux, ou plutôt tombe en léthargie parce qu'il ne sait pas qu'il a besoin d'une femelle, pardon, d'une jument (non mais, je vais pas laisser mes propres problèmes prendre le pas sur mon boulot, non ?), et il en trouve une, mais elle est déjà macquée, et là la fin est drôlement

bizarre, puisque je n'ai absolument rien compris. Les deux histoires de Morris sont meilleures. Nostalgie, pour Goscinny...

LUCY LUKE
LA BALLADE DES DALTON
et autres histoires



LA BALLADE DES DALTON de GOSCINNY et MORRIS chez DARGAUD, 39 blagues à tabac.

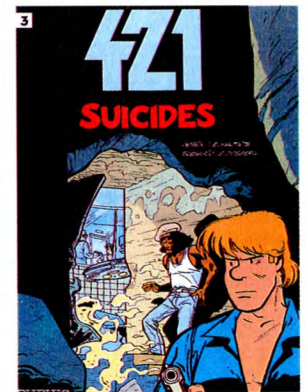
JAZEBON



Là, je suis épiné (ce mot fonctionne sur le même principe qu'estomaqué). Dupuis sort un album pour les mômes qui est presque aussi bien quand on est grand ! Classieux, non ? Ça ressemble à du James Bond : meurtres, kidnappings, suicides, agents secrets, tous les ingrédients classiques d'un bon polar d'espionnage. Le thème : une compagnie propose à ceux qui le désirent un suicide agréable en Jamaïque, sous couvert de mort naturelle. Un agent secret (belge ?) est envoyé sur place pour enquêter, découvre des tas de trucs, se fait pincer, bien entendu, frôle la mort 34236 fois, et il y a même une trouvaillie : le suicide Pac-Man, où le sujet est enfermé dans un immense labyrinthe parsemé de vitamines, alors que d'énormes boules d'acier aux mâchoires acérées le poursuivent. Gag.

exactement le contraire, malgré les apparences : il place un personnage normal dans une situation anormale. C'est beaucoup moins drôle, et du coup la sauce ne prend pas. Le jour où il se décidera à changer sa veste, peut-être sera-t-il vraiment drôle.

MAX L'EXPLORATEUR 2 de BARA chez ARMONIA, 33 girafes.



C'est sympa, et même rassurant pour l'avenir des bouquins pour mômes : s'ils se mettent à devenir bons, on va bientôt pouvoir lire. Chic.

SUICIDE de MALTAITE (à propos, c'est le fils de Will, tout s'explique) et DESBERG chez DUPUIS, 33 bombes.

SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 22

TARITARA



Ça c'est du western, du vrai, qui saigne et qui bastonne. Mieux que John Wayne, puisque sans John Wayne, déjà. Imaginez un Clint Eastwood blond, et mieux. Et meilleur tireur, aussi. Et plus héroïque. Et plus mignon. Euh... Et plus tout court, tiens. Une sorte de Super-Eastwood.

DURANGO
LE DESTIN D'UN DESPERADO

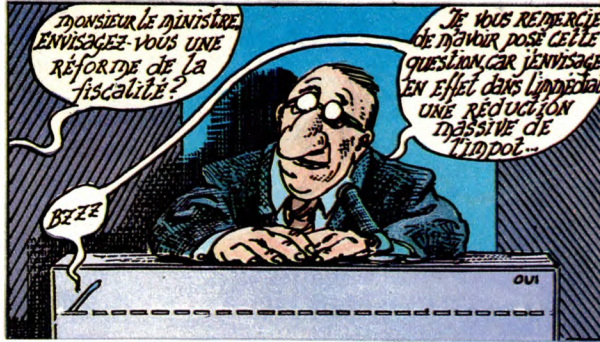


Donc, dans cet album (le sixième de la série), il combat une horde sau-

vage composée de 4523476 Mexicains en furie, de 33325 renégats, de 78452 Indiens, de 345367 éclaireurs, de 78764 types qui ont juré d'avoir sa peau et d'1 nana qu'il va se faire à la fin. Comme vous pouvez le constater, le genre bien particulier du western est régi par des règles bien définies et très strictes. Je ne vous apprendrai rien : il les tue tous sauf un, qui reviendra dans le prochain tome pour se venger, après avoir réuni une armée entière de desperados, de brigands, de tueurs à gages, de voleurs et d'une nana qu'il se fera à la fin, mais n'anticipons pas, comme disait Jules. Le dessin ? Du Giraud. Ah ah. Quelle vanne. Un mec, tu lui dis : "C'est du Giraud", paf, c'est catalogué. Ah ah. Tout le monde fait du Giraud. Fastoche, moi je dis. Sinon il n'y en aurait pas tant. Ah ah. Excusez-moi, j'ai dérapé. C'est un très bon western, classique mais choc (oui, chic aussi), avec des dessins qui sentent l'influence mais qui sont vachement bien maîtrisés quand même.

LE DESTIN D'UN DESPERADO de SWOLFS chez ARCHERS, 35 fièches d'indiens.

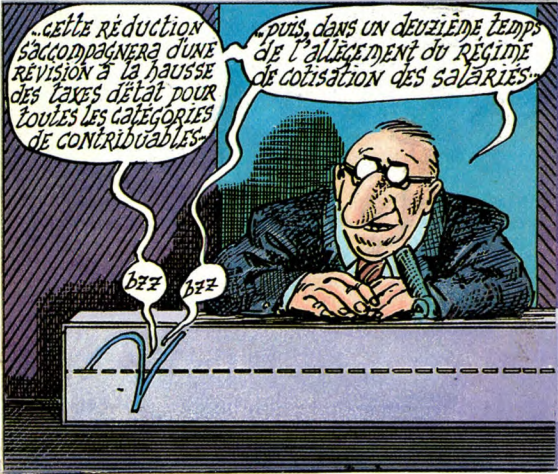
L'INTERVIEW INTERACTIVE



MONSIEUR LE MINISTRE, ENVISAGEZ-VOUS UNE RÉFORME DE LA FISCALITÉ?

JE VOUS REMERCIÉ DE M'AVOIR POSÉ CETTE QUESTION, CAR J'ENVISSAGE EN EFFET DANS L'IMMÉDIAT UNE RÉDUCTION MASSIVE DE L'IMPÔT...

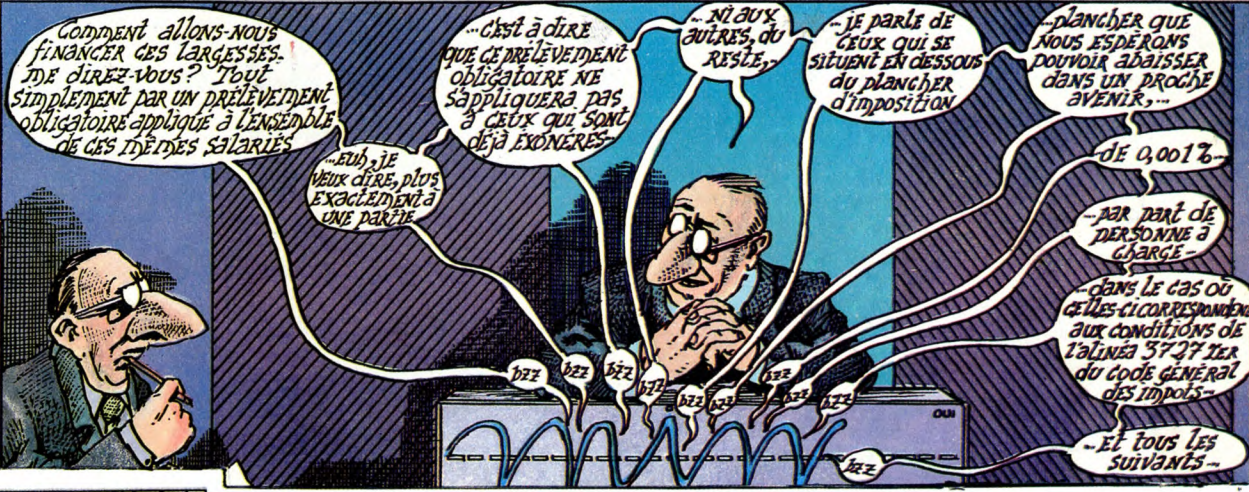
BZZZ



... CETTE RÉDUCTION S'ACCOMPAGNERA D'UNE RÉVISION À LA HAUSSE DES TAXES DÉTAT POUR TOUTES LES CATÉGORIES DE CONTRIBUABLES...

puis, dans un deuxième temps de l'allègement du régime de cotisation des salaires...

BZZZ BZZZ



Comment allons-nous financer ces largesses. Me direz-vous? Tout simplement par un prélèvement obligatoire appliqué à l'ensemble de ces mêmes salariés...

... c'est à dire que ce prélèvement obligatoire ne s'appliquera pas à ceux qui sont déjà exonérés...

... NI AUX AUTRES, DU RESTE...

JE PARLE DE CEUX QUI SE SITUENT EN DESSOUS DU PLANCHER D'IMPOSITION...

... PLANCHER QUE NOUS ESPÉRONS POUVOIR ABAISSER DANS UN PROCHÉ Avenir...

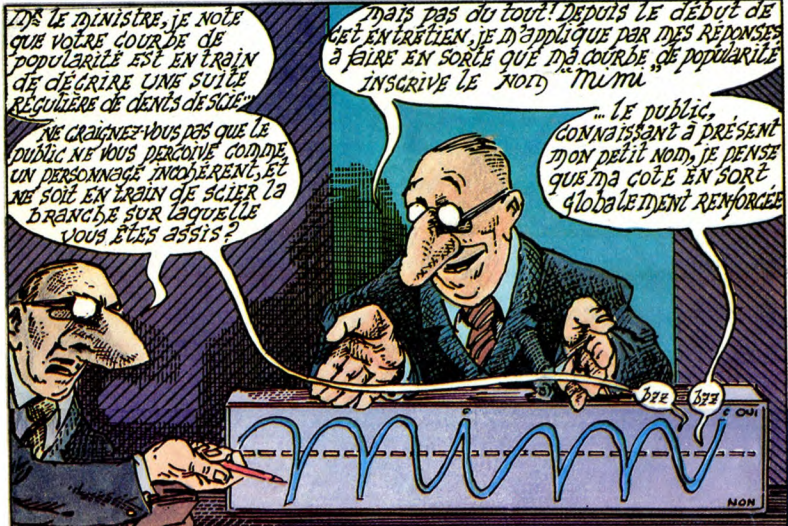
DE 0,001%...

... PAR PART DE PERSONNE À CHARGE...

... DANS LE CAS OÙ CE LLES-CI CORRESPONDAIENT AUX CONDITIONS DE L'ALINA 5747 IER DU CODE GÉNÉRAL DES IMPÔTS...

... ET TOUS LES SUIVANTS...

... Euh, JE VEUX DIRE, PLUS EXACTEMENT À UNE PARTIE...



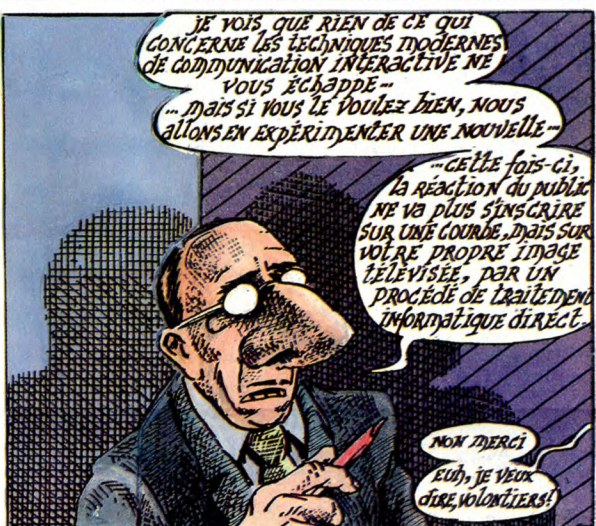
Monsieur le ministre, je note que votre courbe de popularité est en train de décrire une suite régulière de dents de scie...

... MAIS PAS DU TOUT! Depuis le début de cet entretien, je m'applique par mes réponses à faire en sorte que ma courbe de popularité inscrive le mot MUMU...

... LE PUBLIC, CONNAISSANT À PRÉSENT MON PETIT NOM, JE PENSE QUE MA COURBE EN SORT GLOBALEMENT REMORCÉE...

NE CRAIGNEZ-VOUS PAS QUE LE PUBLIC NE VOUS PERÇOIVE COMME UN PERSONNAGE INADHÉRENT, ET NE SOIT EN TRAIN DE SCIER LA BRANCHE SUR LAQUELLE VOUS ÊTES ASSIS?

BZZZ BZZZ



JE VOIS, QUE RIEN DE CE QUI CONCERNE LES TECHNIQUES MODERNES DE COMMUNICATION INTERACTIVE NE VOUS ÉCHAPPE...

... MAIS SI VOUS LE VOULEZ BIEN, NOUS ALLONS EN EXPÉRIMENTER UNE NOUVELLE...

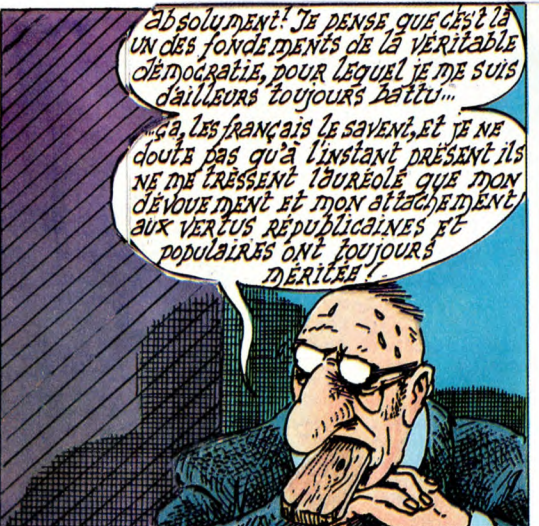
... CETTE FOIS-CI, LA RÉACTION DU PUBLIC NE VA PLUS S'INSCRIRE SUR UNE COURBE, MAIS SUR VOTRE PROPRE IMAGE TÉLÉVISÉE, PAR UN PROCÉDÉ DE TRAITEMENT INFORMATIQUE DIRECT...

NON MERCI

Euh, JE VEUX DIRE, VOLONTIERS!



... DONC, M^{SR} LE MINISTRE, VOUS ÊTES DISPOSÉ À CE QUE LA FRANCE NE VOUS JUGÉ PLUS SUR VOTRE MINE, MAIS QU'ELLE VOUS JASSE UNE MINE À L'IMAGE DE SON JUGEMENT?



Absolument! Je pense que c'est là un des fondements de la véritable démocratie, pour lequel je me suis d'ailleurs toujours battu...

... MA, LES FRANÇAIS LE SAVENT, ET JE NE DOUTE PAS QU'À L'INSTANT PRÉSENT ILS NE ME TRÈSSSENT LAUREOLE QUE MON DÉVOUEMENT ET MON ATTACHEMENT AUX VERTUS RÉPUBLICAINES ET POPULAIRES ONT TOUJOURS MÉRITÉE!



JE NE CROIS PAS QUE VOUS AYEZ EXTRÊMEMENT CONVAINCU NOS SONDÉS...

... JE CRAINS QU'ILS N'AIENT RECONNU LA LE LANGAGE DE LA LANGUE DE BOIS!

Euh... absolument pas!

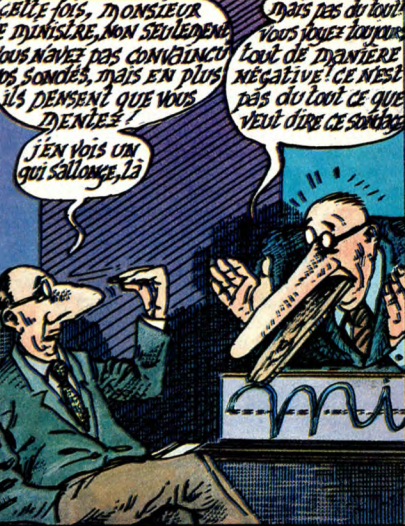
Toc Toc



J'ai du mal me faire comprendre...

... JE ME SITUÉ EN DEHORS DE TOUT DÉBAT DOGMATIQUE ET DE TOUTE PASSION PARCISANE!

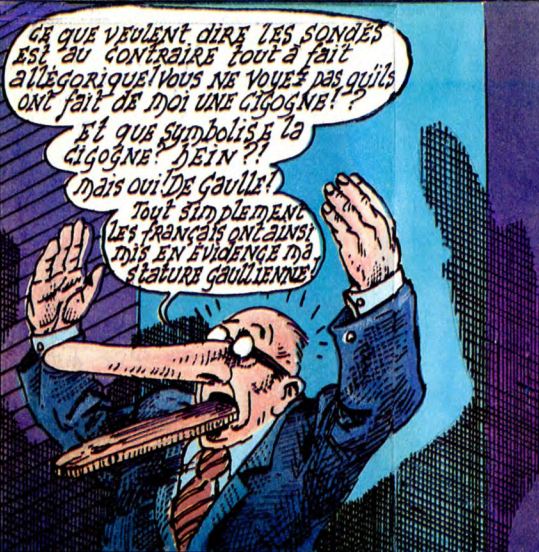
... D'AILLEURS, LES FRANÇAIS LE SAVENT BIEN, QUE JE SUIS LE RASSEMBLEUR ET L'HOMME DE LA COHABITATION!



Cette fois, monsieur le ministre, non seulement vous n'avez pas convaincu nos sondés, mais en plus ils pensent que vous mentez!

J'en vois un qui s'allonge, là

Mais pas du tout! Vous jouez toujours tout de manière négative! Ce n'est pas du tout ce que veut dire ce sondage!

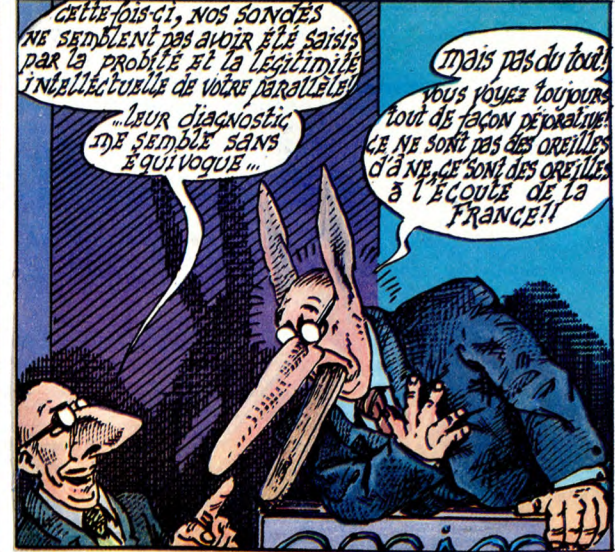


... MA, LES FRANÇAIS LE SAVENT, ET JE NE DOUTE PAS QU'À L'INSTANT PRÉSENT ILS NE ME TRÈSSSENT LAUREOLE QUE MON DÉVOUEMENT ET MON ATTACHEMENT AUX VERTUS RÉPUBLICAINES ET POPULAIRES ONT TOUJOURS MÉRITÉE!

... MA, LES FRANÇAIS LE SAVENT, ET JE NE DOUTE PAS QU'À L'INSTANT PRÉSENT ILS NE ME TRÈSSSENT LAUREOLE QUE MON DÉVOUEMENT ET MON ATTACHEMENT AUX VERTUS RÉPUBLICAINES ET POPULAIRES ONT TOUJOURS MÉRITÉE!

... MA, LES FRANÇAIS LE SAVENT, ET JE NE DOUTE PAS QU'À L'INSTANT PRÉSENT ILS NE ME TRÈSSSENT LAUREOLE QUE MON DÉVOUEMENT ET MON ATTACHEMENT AUX VERTUS RÉPUBLICAINES ET POPULAIRES ONT TOUJOURS MÉRITÉE!

... MA, LES FRANÇAIS LE SAVENT, ET JE NE DOUTE PAS QU'À L'INSTANT PRÉSENT ILS NE ME TRÈSSSENT LAUREOLE QUE MON DÉVOUEMENT ET MON ATTACHEMENT AUX VERTUS RÉPUBLICAINES ET POPULAIRES ONT TOUJOURS MÉRITÉE!



Cette fois-ci, nos sondés ne semblent pas avoir été saisis par la probité et la légitimité intellectuelle de votre parole!

... LEUR DIAGNOSTIC ME SEMBLE SANS ÉQUIVOQUE...

Mais pas du tout! vous jouez toujours tout de façon péroratoire. Ce ne sont pas des oreilles d'âne, ce sont des oreilles à l'écoute de la France!!



Ce n'est pas vrai, vous ne coulez rien du tout!

D'ailleurs, je vais vous proposer une nouvelle expérience: pour vous apprendre à tenir compte réellement de l'opinion du public, nous allons relier votre terminal de sondage à ces électrodes, et...

OUI, JE VOUS REMERCIÉ VOUS-VOUS, POUR TOUTES CES COURBES ET TRAITEMENTS D'IMAGES SONT BEAUCOUP TROP ABSTRAITS...

JE SUIS PLUTÔT UN HOMME DE TERRAIN. POUR SENTIR TOUTE LA MAJESTÉ DE MA MISSION, J'AI BESOIN D'ENTENDRE VIDRER LA FRANCE PROFONDE AU PLUS PROFOND DE MA CHAIR...

Merci Pavlovi!

salon Boulanger de la micro informatique

Lille
Samedi 12 de 14 h à 19 h
et dimanche 13 avril de 10 h à 18 h
sans interruption

avec **ATARI** **Apple** **Apricot** **Commodore** **THOMSON** **AMSTRAD** **exelvision**
LE GROUPE **MSX** **SONY** **PHILIPS** / Compatible PC LASER **SANYO**

Grande Tombola
(sans obligation d'achat)

GAGNEZ:
UN TO7.70

UN SONY HB 501 F
et de nombreux autres lots.

Bon de participation
aux tirages au sort du dimanche 13 avril 1986

PRENOM _____

NOM _____

ADRESSE _____

TEL. _____

Reglement:
Remplissez et découpez ce bon de participation.
Déposez le avant le dimanche 13 avril 17 h dans l'urne
disposée à cet effet, dans la salle d'exposition, à
l'hôtel Carlton, 3 et 5, rue de Paris à Lille.
Les tirages au sort seront effectués le dimanche 13 avril
à 17 h 30.
Pour concourir, il faut être âgé de plus de 18 ans et ne
déposer qu'un seul bon par personne (les membres
du personnel BOULANGER et leur famille ne sont
pas autorisés à concourir).
Les gagnants seront avisés par courrier afin de venir
retirer leur lot chez
BOULANGER, 253,
rue Léon Gambetta, Lille.



Présentation en exclusivité
des nouveautés MSX 2

BOULANGER

Samedi 12 de 14 h à 19 h et dimanche 13 avril de 10 h à 18 h sans interruption. A l'hôtel Carlton, 3 et 5, rue de Paris à Lille (à côté du Végastore).

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 !

Reglement :
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 con-

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

1ER PRIX
20 000 FRANCS

AVEC ÇA, JE POURRAI AVOIR LE SIDA ET LE SOIGNER!



SALUT LA PROMO !



Salut les Giraud.
Hein ?
Tout le monde est un peu Giraud sur les bords ?
Je sais, je sais. Si c'est pour m'assener des vérités éternelles que vous m'interrompez, c'est pas la peine. Laissez-moi sortir les miennes.
D'abord, première vérité éternelle : la promo de cette semaine, c'est un poster couleur de Giraud pour tout achat du "Destin d'un desperado" de Swolfs. Le créneau, comme disait ma grand-mère : ne rate jamais une occasion d'être opportuniste, c'est le meilleur moyen qu'on ait trouvé pour arriver à temps. Sage femme. Donc, vous achetez le Swolfs, je vous donne un poster de Gir, sans façons, on fait ça à la bonne franquette.
Pour ceux qui n'aiment pas les franquettes, je continue envers et contre tout à proposer "Kamasutra" de Jacovitti pour l'achat de cinq albums de la liste ci-contre, ou "les robinsons du rail" pour trois albums, ou les deux pour huit, ou quatre pour seize, si vous en voulez plus, on peut s'arranger, mais discrètement, je ne peux pas en parler ici.
Je vous avais prévenu : le port augmente, il passe à 7 balles par album en dessous de quatre. Vous plaignez pas, je pourrais le mettre à un milliard par album. Donc, vous gagnez 999.993 francs à chaque fois que vous en achetez un. Faites fortune, achetez mes bouquiliins !!!

De quoi ? On me traite de Giraud ? Puisque c'est comme ça, je commande l'album "Le destin d'un desperado" afin d'avoir le poster gratuit. Comme ça, on verra qui fait la loi ici, gringo.

Le coup du port, ça m'a échaudé, alors je vous commande tout ce qui est coché sur la liste ci-contre avant qu'il ne passe à un milliard. Heureusement que vous m'avez prévenu.

Vous n'avez rien de gratuit ? Une baffa ou un catalogue ? Ok, je prends le catalogue.

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 MAGICIEN	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
LE DESTIN D'UN DESPERADO	35,00
LA BALLADE DES DALTON	39,00
L'EAU CARNIVORE	35,00
KATHLEEN	36,00
LE PORTRAIT FRAGMENTE	130,00
GREYSHORE ISLAND	35,00
SUICIDES	33,00
LES FEMMES EN BLANC	33,00
MAX L'EXPLORATEUR 2	33,00

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

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.



Aux commandes d'un jet ultra moderne, affrontez les adversaires plus ou moins coriaces de diverses époques.

Philippe ILLOUL

Mode d'emploi :

Ce jeu d'environ 27 Ko, comporte 4 niveaux de difficulté variable et quelques 5,5 Ko de musique de présentation. Vous pilotez un jet situé au milieu de l'écran et vos déplacements se manifestent sur le décor environnant. Il est nécessaire d'abattre 25 adversaires pour accéder au tableau suivant.

- 1 - Combattez quelques vieux coucous qui tirent vraiment en dépit du bon sens.
- 2 - Affrontez les hélicos qui ne ratent jamais une cible située dans leur collimateur.
- 3 - A armes égales contre d'autres jets, prouvez que vous êtes le meilleur.
- 4 - Pour finir, exterminatez les mystérieuses soucoupes volantes qui viennent vous taquiner de leurs tirs obliques.



```

0 /
10 / TIME PILOTE
20 /
30 / by Phil ILLOUL
40 /
50 / for use with M.S.X. 64K
60 /
70 / (c) V.P.S. 1985
80 /
90 DEFINTA-Z:U=1
100 GOSUBS5520
110 GOSUBS5650
120 A=RND(1)*4:B=RND(1)*4:C=RND(1)*4
130 FORDI=1TO10
140 ONAGOTO160,170,180
150 D=D+(D)U:U:GOTO190
160 E=E-(E)U:U:GOTO190
170 D=D-(D)U:U:GOTO190
180 E=E+(E)U:U
190 ONB60T0210,220,230
200 F=F+(F)U:U:GOTO240
210 G=G-(G)U:U:GOTO240
220 F=F-(F)U:U:GOTO240
230 G=G+(G)U:U
240 ONCGOTO260,270,280
250 H=H+(H)U:U:GOTO290
260 J=J-(J)U:U:GOTO290
270 H=H-(H)U:U:GOTO290
280 J=J+(J)U:U
290 S=STICK(ST):ONS60T0310,300,320,30
300,330,300,340,300
310 S=0:ONSS60T0310,350,320,350,330,3
50,340,350
320 K=6:L=174-U:D=D-(D)U:F=F-(F)U
330 K=7:L=2+U:E=E+(E)U:G=G+(G)U
340 K=9:L=174-U:E=E-(E)U:G=G-(G)U
350 IFS<>0THENS5=5
360 ONT60T0430,440,450,460
370 IFNOT TT ANDSTRIG(ST)THEN K=5:TT
=1:SOUND13,3:VPOKE6927,6:ONT60T0390,4
00,410,420
380 GOTO480
390 O=76:P=89:GOTO480
400 O=89:P=99:GOTO480
410 O=99:P=89:GOTO480
420 O=89:P=76:GOTO480
430 O=0-8:IFC<8THEN470ELSE480
440 P=P+8:IFP>188THEN470ELSE480
450 O=0+8:IFQ>188THEN470ELSE480
460 P=P-6:IFP<0THEN470ELSE480
470 P=255:O=P:T=0:TT=0:VPOKE6927,0
480 ONMGOTO500,510,520,530
490 M1=M1+1:ONM160T0540,590,640,690
500 Q=0-8:IFQ<8THEN490ELSE700
510 R=R+8:IFR>188THEN490ELSE700
520 Q=0+8:IFQ>188THEN490ELSE700
530 R=R-8:IFR<8THEN490ELSE700
540 ONAGOTO560,570,580
550 R=E+4:Q=D-1:M=1:GOTO510
560 Q=D+4:R=E+17:M=2:GOTO510
570 R=E+4:Q=D+17:M=3:GOTO520
580 R=E-1:Q=D+4:M=4:GOTO530
590 ONB60T0610,620,630
600 R=G+4:Q=F-1:M=1:GOTO500
610 Q=F+4:R=G+17:M=2:GOTO510
620 R=G+4:Q=F+17:M=3:GOTO520
630 R=G-1:Q=F+4:M=4:GOTO530
640 ONCGOTO660,670,680
650 R=J+4:Q=H-1:M=1:GOTO500
660 Q=H+4:R=J+17:M=2:GOTO510
670 R=J+4:Q=H+17:M=3:GOTO520
680 R=J-1:Q=H+4:M=4:GOTO530
690 Q=0:R=0:M=0:M1=M
700 VPOKE6932,D:VPOKE6933,E:VPOKE6934
,A*4:VPOKE6916,F:VPOKE6917,G:VPOKE691
8,B*4:VPOKE6920,H:VPOKE6921,J:VPOKE69
22,C*4:VPOKE6914,K*4:VPOKE6924,O:VPOK
E6925,P:VPOKE6936,Q:VPOKE6937,R
710 SPRITEON
720 NEXT:GOTO120
730 A=RND(1)*4:B=RND(1)*4:C=RND(1)*4
740 FORDI=1TO10
750 ONAGOTO770,780,790
760 D=D+(D)U:U:GOTO800
770 E=E-(E)U:U:GOTO800
780 D=D-(D)U:U:GOTO800
790 E=E+(E)U:U
800 ONB60T0820,830,840
810 F=F+(F)U:U:GOTO850
820 G=G-(G)U:U:GOTO850
830 F=F-(F)U:U:GOTO850
840 G=G+(G)U:U
850 ONCGOTO870,880,890
860 H=H+(H)U:U:GOTO900
870 J=J-(J)U:U:GOTO900
880 H=H-(H)U:U:GOTO900
890 J=J+(J)U:U
900 S=STICK(ST):ONS60T0920,910,930,91
0,940,910,950,910
910 S=0:ONSS60T0920,960,930,960,940,9
60,950,960
920 K=6:L=178-U:D=D-(D)U:F=F-(F)U
930 K=7:L=2+U:E=E+(E)U:G=G+(G)U
940 K=8:L=1+U:D=D+(D)U:F=F+(F)U
950 K=9:L=174-U:E=E-(E)U:G=G-(G)U
960 IFS<>0THENS5=5
970 ONT60T01040,1050,1060,1070
980 IFNOT TT ANDSTRIG(ST)THEN K=5:TT
=1:SOUND13,3:VPOKE6927,15:ONT60T01000
,1010,1020,1030
990 GOTO1090
1000 O=76:P=89:GOTO1090
1010 O=89:P=99:GOTO1090
1020 O=99:P=89:GOTO1090
1030 O=89:P=76:GOTO1090
1040 O=0-8:IFC<8THEN1080ELSE1090
1050 P=P+8:IFP>188THEN1080ELSE1090
1060 O=0+8:IFQ>188THEN1080ELSE1090
1070 P=P-8:IFP<8THEN1080ELSE1090
1080 P=255:O=P:T=0:TT=0:VPOKE6927,0
1090 ONMGOTO1120,1130,1140,1150
1100 M1=M1+1:IFM1>3THENM1=1
1110 ONM160T01160,1230,1300
1120 Q=0-8:IFQ<8THEN1100ELSE1370
1130 R=R+8:IFR>187THEN1100ELSE1370
1140 Q=0+8:IFQ>187THEN1100ELSE1370
1150 R=R-8:IFR<8THEN1100ELSE1370
1160 IFABS(86-D)<ABS(86-E)THEN1200
1170 IFD<86THEN1190
1180 R=E+4:Q=D-1:M=1:GOTO1370
1190 R=E+4:Q=D+17:M=3:GOTO1370
1200 IFC<86THEN1220
1210 R=E-1:Q=D+4:M=4:GOTO1370
1220 Q=D+4:R=E+17:M=2:GOTO1370
1230 IFABS(86-F)<ABS(86-G)THEN1270
1240 IFF<86THEN1260
1250 R=G+4:Q=F-1:M=1:GOTO1370
1260 R=G+4:Q=F+17:M=3:GOTO1370
1270 IFC<86THEN1290
1280 R=G-1:Q=F+4:M=4:GOTO1370
1290 Q=F+4:R=G+17:M=2:GOTO1370
1300 IFABS(86-H)<ABS(86-J)THEN1340
1310 IFH<86THEN1330
1320 R=J+4:Q=H-1:M=1:GOTO1370
1330 R=J+4:Q=H+17:M=3:GOTO1370
1340 IFJ<86THEN1360
1350 R=J-1:Q=H+4:M=4:GOTO1370
1360 Q=H-4:R=J+17:M=2
1370 IFC<86THENAA=16ELSEAA=20
1380 IFG<86THENBB=16ELSEBB=20
1390 IFJ<86THENC=16ELSECC=20
1400 VPOKE6932,D:VPOKE6933,E:VPOKE693
4,AA:VPOKE6916,F:VPOKE6917,G:VPOKE691
8,BB:VPOKE6920,H:VPOKE6921,J:VPOKE692
2,CC:VPOKE6914,K*4:VPOKE6924,O:VPOKE6
925,P:VPOKE6936,Q:VPOKE6937,R
1410 SPRITEON
1420 NEXT:GOTO730
1430 A=RND(1)*4:B=RND(1)*4:C=RND(1)*4
1440 FORDI=1TO10
1450 ONAGOTO1470,1480,1490
1460 D=D+(D)U:U:GOTO1500
1470 E=E+(E)U:U:GOTO1500
1480 D=D-(D)U:U:GOTO1500
1490 E=E-(E)U:U
1500 ONB60T01520,1530,1540
1510 F=F+(F)U:U:GOTO1550
1520 G=G+(G)U:U:GOTO1550
1530 F=F-(F)U:U:GOTO1550
1540 G=G-(G)U:U
1550 ONCGOTO1570,1580,1590
1560 H=H+(H)U:U:GOTO1600
1570 J=J+(J)U:U:GOTO1600
1580 H=H-(H)U:U:GOTO1600
1590 J=J-(J)U:U
1600 S=STICK(ST):ONS60T01620,1610,163
0,1610,1640,1610,1650,1610
1610 S=0:ONSS60T01620,1660,1630,1660,
1640,1660,1650,1660
1620 K=6:D=D+U:F=F+U:H=H+U:O=0-(O)187
-U:U:Q=0-(Q)189-U:U:GOTO1660
1630 K=7:E=E-U:G=G-U:J=J-U:P=P+(P)6+U
:U:R=R+(R)2+U:U:GOTO1660
1640 K=8:D=D-U:F=F-U:H=H-U:O=0+(O)6+U
:U:Q=0+(Q)2+U:U:GOTO1660
1650 K=9:E=E+U:G=G+U:J=J+U:P=P-(P)187
-U:U:R=R-(R)189-U:U
1660 IFS<>0THENS5=5
1670 ONT60T01740,1750,1760,1770
1680 IFNOT TT ANDSTRIG(ST)THEN K=5:TT
=1:SOUND13,3:VPOKE6927,2:ONT60T01700
,1710,1720,1730
1690 GOTO1790
1700 O=76:P=89:GOTO1790
1710 O=89:P=99:GOTO1790
1720 O=99:P=89:GOTO1790
1730 O=89:P=76:GOTO1790
1740 O=0-8:IFC<8THEN1780ELSE1790
1750 P=P+8:IFP>188THEN1780ELSE1790
1760 O=0+8:IFQ>188THEN1780ELSE1790
1770 P=P-8:IFP<8THEN1780ELSE1790
1780 P=255:O=P:T=0:TT=0:VPOKE6927,0
1790 ONMGOTO1820,1830,1840,1850
1800 M1=M1+1:IFM1>3THENM1=1
1810 ONM160T01860,1930,2000
1820 Q=0-8:IFQ<8THEN1800ELSE2070
1830 R=R+8:IFR>188THEN1800ELSE2070
1840 Q=0+8:IFQ>188THEN1800ELSE2070
1850 R=R-8:IFR<8THEN1800ELSE2070
1860 IFABS(86-D)<ABS(86-E)THEN1900
1870 IFD<86THEN1890
1880 A=0:R=E+4:Q=D-1:M=1:GOTO2070
1890 A=2:R=E+4:Q=D+17:M=3:GOTO2070
1900 IFC<86THEN1920
1910 A=3:R=E-1:Q=D+4:M=4:GOTO2070
1920 A=1:Q=D+4:R=E+17:M=2:GOTO2070
1930 IFABS(86-F)<ABS(86-G)THEN1970
1940 IFF<86THEN1960
1950 B=0:R=G+4:Q=F-1:M=1:GOTO2070
1960 B=2:R=G+4:Q=F+17:M=3:GOTO2070
1970 IFC<86THEN1990
1980 B=3:R=G-1:Q=F+4:M=4:GOTO2070
1990 B=1:Q=F+4:R=G+17:M=2:GOTO2070
2000 IFABS(86-H)<ABS(86-J)THEN2040
2010 IFH<86THEN2030
2020 C=0:R=J+4:Q=H-1:M=1:GOTO2070
2030 C=2:R=J+4:Q=H+17:M=3:GOTO2070
2040 IFJ<86THEN2060
2050 C=3:R=J-1:Q=H+4:M=4:GOTO2070
2060 C=1:Q=H-4:R=J+17:M=2
2070 IFC<2THEND=174
2080 IFE<2THEND=174
2090 IFF<2THEND=174
2100 IFG<2THEND=174
2110 IFH<2THEND=174
2120 IFJ<2THEND=174
2130 IFD>174THEND=2
2140 IFE>174THEND=2
2150 IFF>174THEND=2
2160 IFG>174THEND=2
2170 IFH>174THEND=2
2180 IFJ>174THEND=2
2190 VPOKE6932,D:VPOKE6933,E:VPOKE693
4,24+AA*4:VPOKE6916,F:VPOKE6917,G:VPOK
E6918,24+BB*4:VPOKE6920,H:VPOKE6921,J:
VPOKE6922,24+CC*4:VPOKE6914,K*4:VPOKE6
924,O:VPOKE6925,P:VPOKE6936,Q:VPOKE69
37,R
2200 SPRITEON
2210 NEXT:GOTO1430
2220 A=RND(-TIME)*4:B=RND(-TIME)*4:C=
RND(-TIME)*4:GOTO2290

```

Suite page 27

VERBES IRREGULIERS

FX 702 P

Réviser vos verbes irréguliers Anglais sur votre pocket favori, où et quand bon vous semble...

SERVERE MINTEL HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.



Sébastien CLAIRET

Mode d'emploi :
 Démarrez le programme en F1 P0. Il s'agit de répondre aux dix questions posées, afin d'obtenir la meilleure note possible.
 Pour chaque verbe donné en Français par l'ordinateur, vous devez fournir les trois formes du verbe en Anglais. Exemple :
 1) ETRE ? (répondez sans inscrire TO devant le verbe).
 ? BE (EXE)
 ? WAS (EXE)
 ? BEEN (EXE)
 Après l'affichage d'une appréciation sur vos réponses, le verbe suivant apparaît, etc... A la fin des dix questions, une note vous est attribuée.

Pour changer les verbes en mémoire, il suffit, en zone de programme P2, de modifier les lignes concernées. Si vous désirez être interrogé sur plus de dix verbes, il suffit en P3, de modifier Y en ligne 5.

```

VAR: 26 PRG: 1680      1 A=INT (RAN#*42)      3
PR: 36 STEPS          2 IF A<2 THEN 1      3 A$="VOIR":$="H
1 VAC                 3 GOTO #2            4 A$="AVADHAD":GOTO
2 WAIT 20:PRT "VE     P2: 1399 STEPS      4 A$="MANGER":$="
RBES IRREGULIER      1 GOTO A           4 EATATEATEN":GOTO
S":GOTO #1           2 A$="ETRE":$="BE     TO #3
.P1: 27 STEPS        WASBEEN":GOTO #      5 A$="BATTRE":$="

```

BEATBEATBEATEN" :GOTO #3	":GOTO #3	20 A\$="CHOISIR":\$="	"GETGOTGOT":GOT	#3	P3: 183 STEPS
6 A\$="DEVENIR":\$="	13 A\$="VOLER":\$="F	"CHOISECHOSECHO	0 #3	35 A\$="VOIR":\$="SE	1 Y=Y+1
"BECOMEBECAMEBE	LYFLEWFLOWN":GO	SEN":GOTO #3	28 A\$="DONNER":\$="	ESAWSEEN":GOTO	2 PRT Y:;A\$:I
COME":GOTO #3	TO #3	21 A\$="VENIR":\$="C	6IWEAVEGIVEN":	#3	NP B\$:C\$:D\$
7 A\$="CREUSER":\$="	14 A\$="PARIER":\$="	OMECAMECOME":GO	GOTO #3	36 A\$="VENDRE":\$="	3 WAIT 20:IF B\$+C
"DIGDUGDUG":GOT	BETBETBET":GOTO	TO #3	29 A\$="MENER":\$="L	SELLSOLDSOLD":G	\$+0\$=#:PRT "BIE
0 #3	#3	22 A\$="COUTER":\$="	EALEDLED":GOTO	OTO #3	N":M=M+1
8 A\$="COURBER":\$="	15 A\$="MORDRE":\$="	COSTCOSTCOST":G	#3	37 A\$="COULER":\$="	4 IF B\$+C\$+D\$#P
"BENDBENTBENT":	BITEBITBITTEN":	OTO #3	30 A\$="PAYER":\$="P	SINKSANKSUNK":G	RT "NUL !"
GOTO #3	GOTO #3	23 A\$="COUPER":\$="	AYPAIDPAID":GOT	OTO #3	5 IF Y=10 THEN #4
9 A\$="FAIRE":\$="D	16 A\$="CASSER":\$="	CUTCUTCUT":GOTO	0 #3	38 A\$="SENTIR":\$="	6 GOTO #1
ODODONE":GOTO	BREAKBROKEBROKE	#3	31 A\$="METTRE":\$="	SHELLSMELTSMELT	
#3	N":GOTO #3	24 A\$="REVER":\$="D	PUTPUTPUT":GOTO	#3	
10 A\$="ALLER":\$="G	17 A\$="ELEVER":\$="	REANDREANDREAM	#3	39 A\$="HAGER":\$="S	P4: 80 STEPS
OWENTGONE":GOTO	BREEDBREDBRED":	T":GOTO #3	32 A\$="LIRE":\$="RE	WIMSHAMSHUM":GO	1 WAIT 30:PRT "NO
#3	GOTO #3	25 A\$="BOIRE":\$="D	ADREADREAD":GOT	TO #3	TE":;N:/"10"
11 A\$="FRAPPER":\$="	18 A\$="BRULER":\$="	RINKRANKRANK":	0 #3	40 A\$="GLISSER":\$="	2 PRT "OH RECOMME
"HITHITHIT":GOT	BURNBURNBURN":	GOTO #3	33 A\$="COURIR":\$="	SLIDESLIDSLID"	NCE(O/N)"
0 #3	GOTO #3	26 A\$="TOMBER":\$="	RUNRANRUH":GOTO	:GOTO #3	3 X\$=KEY:IF X\$=""
12 A\$="TROUVER":\$="	19 A\$="ACHETER":\$="	FALLFELLFALLEN":	#3	41 A\$="PORTER":\$="	THEN 3
"FINDFOUNDFOUND	BUYBOUGHTBOUGH	GOTO #3	34 A\$="DIRE":\$="SA	WEARWORNORN":G	4 IF X\$="0" THEN
	T":GOTO #3	27 A\$="OBTENIR":\$="	YSAIDSAID":GOTO	OTO #3	#0
					5 END

CRISTAL CASTLE

AMSTRAD

ON NE FAIT PAS D'OMELETTES EN CHOCOLAT À PAQUES



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

SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

SUITE DU N°128

```

1770 IF J=A THEN SOUND 1,478,10,6:
GOTO 2130
1780 IF H=A THEN SOUND 1,248,10,5:
SC=SC+TP*2:LOCATE H,17:PRINT " "
1790 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(77)=0
OR INKEY(78)=0 THEN GOSUB 1940
1800 IF INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0
THEN GOSUB 1930
1810 LOCATE#1,1,7:PAPER#1,0:PEN#1,
7:PRINT#1,"vie:";USING "##";VIE;:LO
CATE#1,1,1:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(19
4)+CHR$(195)+CHR$(196);USING"####"
;SC;:LOCATE#1,1,4:PEN#1,12:PRINT#1
,"temps:";USING"##";TP;:IF TP=0 TH
EN GOTO 2110
1820 TP=TP-1:PEN 4:PAPER 1:LOCATE
A,B:PRINT CD$;:PEN 12:LOCATE A,B-1
:PRINT TD$;:LOCATE A+1,B:PRINT " "
;:LOCATE A+1,B-1:PRINT " ";:LOCATE
A-1,B:PRINT " ";:LOCATE A-1,B-1:P
RINT " ";:IF XF=A THEN GOTO 2110
1830 IF XZ=A THEN GOTO 2110
1840 IF C=1 AND A=3 THEN GOTO 2110

1850 IF C=1 AND A=4 THEN GOTO 2110
1860 IF C=1 AND A=7 THEN GOTO 2110
1870 IF C=1 AND A=8 THEN GOTO 2110
1880 IF C=1 AND A=11 THEN GOTO 211
0
1890 IF C=1 AND A=12 THEN GOTO 211
0
1900 IF C=1 AND A=15 THEN GOTO 211
0
1910 IF C=1 AND A=16 THEN GOTO 211
0
1920 IF TA=2 THEN GOTO 1790
1930 GOTO 1660

1940 SC=SC+1:A=A+3:G=B-2:LOCATE A,
B-1:PEN 4:PRINT CSD$;:LOCATE A,G:P
EN 12:PRINT TD$;:LOCATE A-3,B:PRIN
T " ";:LOCATE A-3,B-1:PRINT " ";:FO
R T= 1 TO 100:NEXT:LOCATE A,B-2:PR
INT " ";:PRINT " ";:LOCATE A-1,B-2:
PRINT " "
1950 IF XZ=A THEN GOTO 2110
1960 IF XF=A THEN GOTO 2110
1970 IF TP=0 THEN GOTO 2110
1980 FOR I=1 TO 100:NEXT:GOTO 2000
1990 SC=SC+1:A=A+1:LOCATE A,B:PEN
4:PRINT CD$;:LOCATE A,B-1:PEN 12:P
RINT TD$;:LOCATE A-1,B:PRINT " ";:L
OCATE A-1,B-1:PRINT " "
2000 IF A>16 AND TA=2 THEN SC=SC+1
00:GOTO 1340
2010 IF A>16 AND TA=1 THEN GOTO 11
80
2020 IF A>16 AND TA=3 THEN SC=SC+1
00:GOTO 1490
2030 IF A>16 AND TA=4 THEN SC=SC+2
00:GOTO 1510
2040 IF A>16 AND TA=5 THEN SC=SC+1
00:GOTO 1530
2050 IF A>16 AND TA=6 THEN SC=SC+1
00:GOTO 1550
2060 IF A>16 AND TA=7 THEN SC=SC+1
00:GOTO 1570
2070 IF A>16 AND TA=8 THEN SC=SC+2
00:GOTO 1590
2080 IF A>16 AND TA=9 THEN SC=SC+5
00:GOTO 3320
2090 FOR Y=1 TO 100:NEXT:RETURN:IF
TP=0 THEN GOTO 2110
2100 REM *****
2110 REM ** -1 VIE **
2120 REM *****
2130 SOUND 1,478,20,7:TP=15:VIE=VI
E-1:LOCATE A,B:PRINT " ";:LOCATE A
,B-1:PRINT " ";:IF VIE=0 THEN GOTO
2160
2140 LOCATE XF,YF:PRINT " ";:LOCATE
XZ,YZ:PRINT " ";:LOCATE K,17:PRINT
" ";:GOTO 1620
2150 REM *****

```

```

99,62
2630 SYMBOL 122,48,252,8,16,32,64,
240,76
2640 IF R=1 THEN GOTO 520
2650 LOCATE 4,1:PRINT CHR$(222);:L
OCATE 4,2:PRINT CHR$(223)+"egles d
u jeu";
2660 LOCATE 1,4:PEN 2:PRINT "crista
l castle est ";:PEN 3:LOCATE 1,6:P
RINT "un jeu d'adresse ";:PEN 2:LO
CATE 1,8:PRINT "& d'arcade rapide
";:PEN 3:LOCATE 1,10:PRINT "le roi
vous a donné ";:PEN 2:LOCATE 1,12
:PRINT "une mission ";:LOCATE 1,
14:PEN 3
2670 PRINT "rapporter le cris-":PE
N 2:LOCATE 1,16:PRINT "tal qui est
enferme ";:PEN 3:LOCATE 1,19:PRI
NT "dans le chateau mau-";:PEN 2:L
OCATE 1,21:PRINT "dit.attention !!
! ";:PEN 3:LOCATE 1,23:PRINT "si
votre mission ";:GOSUB 4040:PEN 4:
LOCATE 6,25
2680 PRINT "L'ESPACE";
2690 IF INKEY(47)=0 THEN 2710
2700 GOTO 2690
2710 CLS:PEN 2
2720 LOCATE 1,1:PEN 3:PRINT "echou
e (2 vie)";:PEN 2:LOCATE 1,3:PRIN
T "votre roi ne sera ";:PEN 3:LOCAT
E 1,5:PRINT "plus assis sur le ";
:PEN 2:LOCATE 1,7:PRINT "trone de v
otre pays";:PEN 3:LOCATE 1,9:PRINT
"car igor detiendra";:PEN 2:LOCA
TE 1,11
2730 PEN 2:PRINT "tous les pouvoir
s du";:PEN 3:LOCATE 1,13:PRINT "cr
istal et ";:PEN 2:LOCATE 1,15:PRIN
T "deviendra roi a son ";:PEN 3:LO
CATE 1,17:PRINT "tour.vous devrez
";
2740 GOSUB 4040
2750 PEN 2:LOCATE 1,19:PRINT "pour
cela passer les";:PEN 3:LOCATE 1,
21:PRINT "9 tableaux qui com-";:PE
N 2:LOCATE 1,23:PRINT "posent ce j
eu.ensuite";:PEN 4:LOCATE 6,25:PRI
NT "L'ESPACE";
2760 IF INKEY(47)=0 THEN 2780
2770 GOTO 2760
2780 CLS:PEN 2
2790 LOCATE 1,1:PRINT "vous devrez
decou-";:PEN 3:LOCATE 1,3:PRINT "v
rir le code pour";:PEN 2:LOCATE 1
,5:PRINT "ouvrir le coffre ";:PEN
3:LOCATE 1,7:PRINT "qui renferme l
e ";:PEN 2:LOCATE 1,9:PRINT "prec
ieux cristal.";
2800 LOCATE 1,11:PEN 7:PRINT "ATTE
NTION !!!";:PEN 6:LOCATE 1,13:PRI
NT "VOUS NE POUVEZ VOUS";:PEN 5:LO
CATE 1,15:PRINT "DEPLACER QUE VERS
";:PEN 8:LOCATE 1,17:PRINT "LA DR
OITE AVEC";:PEN 3:LOCATE 1,19:PRIN
T "LA MANETTE OU LA ";:PEN 7:LOCAT
E 1,21
2810 GOSUB 4040
2820 PRINT "TOUCHE ";:PEN 2:PRINT
CHR$(243);:LOCATE 1,23:PEN 13:PRIN
T "COPIE";:PEN 3:PRINT "-";:PEN 13:
PRINT "FIRE";:PEN 7:PRINT "SAUTER
";:PEN 4:LOCATE 6,25:PRINT "L'ESPA
CE";
2830 IF INKEY(47)=0 THEN 2850
2840 GOTO 2830
2850 CLS:PEN 3:LOCATE 4,12:PRINT "
BONNE CHANCE !!!";:FOR X=1 TO 1000
:NEXT:CLS:RESTORE 420:GOTO 170
2860 REM *****
2870 REM * TABLE DES SCORES *
2880 REM *****
2890 BORDER 0:PAPER 0:CLS
2900 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);:LOCAT
E 2,10:PRINT "QUEL EST VOTRE NOM";
2910 INPUT J$
2920 L=LEN(J$):IF L>10 THEN GOTO 2
910

```

Suite page 26

ZX 81

Suite de la page 7

```

1185 NEXT I
1187 LET E(55)=E(55)-33
1188 LET E(57)=E
1189 LET E(56)=E+1
1190 CLS
1195 RETURN
1200 LET D$=""
1205 LET E$=""

1210 PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100"
1220 PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100"
1230 FOR I=1 TO 5
1233 PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100"
1235 NEXT I
1240 PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100"
1245 PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100"
1247 PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100"
1250 FOR I=1 TO 5
1253 PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100"

```

```

1407 PRINT AT 0,26;"O/N";
1410 IF INKEY$="" THEN GOTO 1405
1415 IF INKEY$<>"O" THEN GOTO 14
50
1420 PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100"
1430 PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100"
1440 PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100"
1450 CLS
1460 RETURN
1510 FOR I=1 TO NN
1515 PRINT AT 4*I-3,21;"JOUEUR N
";I;TAB 22;
1520 FOR L=1 TO 4
1525 IF L=3 THEN PRINT TAB 22;
1530 PRINT " ";CHR$(4*I+L+33);
";L;
1540 NEXT L
1550 NEXT I
1560 RETURN
2010 PRINT AT 0,0;
2020 LET P=0
2030 GOSUB 2200
2040 PRINT AT 13,0;
2050 GOSUB 2200

```


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

Pascal CLOCHARD

SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

SUITE DU N°128

```

5440 REPEAT
5450 PLOT5,10,RND(1)*5+2:PLOT5,13
,RND(1)*5+2
5460 A$=KEY$
5470 UNTILA$="1"ORA$="2"
5480 IFA$="2"THEN 6000:REM JEU
5500 REM EXPLICATIONS
5510 CLS:INKO
5520 PRINTCHR$(4)
5530 PRINTSPC(14)CHR$(27)"Q"+CHR$(
(27)"JSOLO "CHR$(27)"P"
5540 PRINTCHR$(4):PRINT:PRINT
5550 PRINT"Ce jeu reprend les reg
les du solitaire"
5560 PRINT"Vous pouvez jouer seul
ou a deux,dans"
5570 PRINT"ce dernier cas,le gagn
ant est celui "
5580 PRINT"qui laisse le moins de
pions,le mieux"
5590 PRINT"etant biensur un seul
pion restant."
5600 PRINT"Vous deplacez une peti
te fleche avec"
5610 PRINT"les 4 touches curseur
et vous cliquez"
5620 PRINT"avec la barre d'espace
.Pour deplacer"
5630 PRINT"un pion,vous devez cli
quer 2 fois !"
5640 PRINT"d'abord sur la case de
part qui doit"
5650 PRINT"contenir un pion et pu
is sur la case"
5660 PRINT"d'arrivee qui doit etr
e vide.La touche"
5670 PRINT"F" permet de sortir d
u jeu quand vous"
5680 PRINT"ne pouvez plus rien fa
ire.Voila le"
5690 PRINT"principal est dit,main
tenant a vous de"
5700 PRINTSPC(15)"Jouer !"
5705 IFPEEK(155)=160:PRINT:PR
INT
5710 PRINTCHR$(140)"PESSEZ 'SPAC
    
```



ORIC

PÊCHE ANOVE EST
AUSSI DUNI QUE PÊCHE
DÉCOUVERT.



```

E' POUR REVENIR AU MENU":INK6
5720 REPEAT:UNTILKEY$=" "
5730 GOTO5400
5999 REM JEU
6000 CLS:INK2
6010 PRINT "Combien de Joueurs (
1 ou 2) ? ";
6020 GETA$
6030 IFA$<"1"ORA$>"2"THEN6020
6040 PRINTA$:C=1:POKE7,VAL(A$)
6050 FOR I=1TO VAL(A$)
6060 PRINT:PRINT " Prenom du joue
ur ";I;" ";
6070 INPUTJ$(I):IFLEN(J$(I))>6THE
NPING:GOTO6060
6080 NEXT
6100 GOTO1140
6999 REM SORTIE
7000 Q(C)=P
7005 FORI=SOOTO1STEP-20:SOUND1,I,
10:WAIT2:SOUND1,1,0:NEXT:TEXT:POKE
618,10
7010 IFP<>1THENPRINTJ$(C);",IL NE
VOUS RESTAIT PLUS QUE";P;" PIONS"
:WAIT300
7015 IFP=1THENPRINTJ$(C);",TU EST
TRES FORT..."
7016 IFC=2THEN7100
7017 IFP=1THENPRINT"ESSAIE DE TOU
S LES ENLEVER ET TU SERAS CHAMPION
No1 !";:WAIT500
7018 IFPEEK(7)=1THEN7500
7020 C=C+1:PRINT:PRINTJ$(C)",A TO
I DE FAIRE MIEUX OU MOINS":PRINT"B
IEN QUE ";J$(C-1)
7040 IFC=2THENWAIT500:CLS:GOTO115
0
7100 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:PRINT
7110 PRINTCHR$(140)" PRESSEZ 'SP
ACE' POUR LES RESULTATS":U$=KEY$
7120 GETU$:IFU$<>" "THEN7120
7130 CLS:PRINTCHR$(4):INK7
7140 PRINTSPC(11)CHR$(27)"T"CHR$(
27)"JRESULTATS "CHR$(27)"P"
7145 PRINTCHR$(4)
7147 WAIT100:PING
7150 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
7155 PRINTSPC(3)"Pions restants p
our ";J$(1);": ";Q(1)
7156 PLOT3,7,2
7157 WAIT100:PING
7160 PRINT:PRINT:PRINT
7170 PRINTSPC(3)"Pions restants p
our ";J$(2);": ";Q(2)
7175 PLOT3,11,3
7180 IFQ(1)<Q(2)THENU$=J$(1)
7190 IFQ(1)>Q(2)THENU$=J$(2)
7200 PRINT:PRINT:PRINT
7210 IFQ(1)<>Q(2)THEN PRINTSPC(5)
    
```

```

" L'heureux gagnant est...":WAIT20
0
7220 IFQ(1)<>Q(2)THEN PRINT:PRINT
SPC(15);U$:GOTO7245
7230 PRINTSPC(5)J$(1);" ET ";J$(2
)
7240 PRINT:PRINTSPC(15)"Sont a eg
alite !!"
7245 !19110:REPEAT
7250 READ O,N,D
7255 MUSIC 1,0,N,15:MUSIC2,0+1,N,
15:PLAY3,0,0,0
7258 WAIT D*5:MUSIC1,1,1,0:MUSIC2
,1,1,0
7280 UNTILO=3ANDN=1:WAIT10
7290 MUSIC1,4,1,15:MUSIC2,4,8,15:
MUSIC3,5,1,15:PLAY7,0,0,0
7300 WAIT150:MUSIC1,1,1,0:MUSIC2,
1,1,0:MUSIC3,1,1,0
7310 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
7320 PRINTSPC(8)"Voulez-vous reje
uer ? (o/n)"
7330 U$=KEY$:GETU$
7340 IFU$="O"THENZAP:GOTO5400
7350 IFU$<>"N"THEN7330
7360 CLS:PAPER7:INKO:POKE618,3:EN
D
7499 REM JOUEUR 1 FIN
7500 CLS:INK3
7510 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T
7520 PRINT " ";J$(C);",VEUX-TU RE
JOUER ? (O/N)"
7530 U$=KEY$:GETU$
7540 IFU$="O"THENZAP:GOTO5400
7550 IFU$<>"N"THEN7530
7560 CLS:PRINT"MERCI DE VOTRE PAR
TICIPATION. SALUT !":WAIT200
7570 POKE618,3:PAPER7:INKO:CLS:EN
D
15000 DATA 20,53,EB,20,B3,C6,C6,C
E,A5,CE,85,80,A5,CF,85,B1,60
18000 REM MEMORISATION ECRAN PRIN
CIPAL
18010 DATAA9,FF,85,00,85,02,A9,9F
,85,01,A9,77,85,03,A2,20,AD,FF,B1,
00,91,02
18020 DATA88,DO,F9,E6,01,E6,03,CA
,DO,F2,60,*
19000 REM PRESENTATION
19010 DATAT0,60,60,60,50,60,40,60
,40,70,40,80,50,80,60,80,70,80,70,
90,70,100
19020 DATA70,110,60,110,50,110,40
,110
19030 DATA120,60,110,60,100,60,90
,60,90,70,90,80,90,90,100,90,11
0
19040 DATA100,110,110,110,120,110
,120,100,120,90,120,80,120,70
    
```

```

19050 DATA140,60,140,70,140,80,14
0,90,140,100,140,110,150,110,160,1
10,170,110
116 DATA20,60,210,60,200,60,190,
60,190,70,190,80,190,90,190,100,19
0,110
19070 DATA200,110,210,110,220,110
,220,100,220,90,220,80,220,70
19100 REM MUSIQUE FIN
19110 DATA 4,8,5
19115 DATA 4,8,3
19120 DATA 4,8,15
19130 DATA 4,9,3
19140 DATA 4,8,3
19145 DATA 4,9,3
19150 DATA 4,8,3
19155 DATA 4,9,3
19160 DATA 4,8,5
19170 DATA 4,8,5
19180 DATA 4,8,3
19190 DATA 4,8,15
19195 REM----
19200 DATA 4,8,3
19210 DATA 4,8,3
19220 DATA 4,8,5
19230 DATA 4,8,3
19240 DATA 4,8,5
19250 DATA 4,8,3
19260 DATA 4,8,20
19265 REM----
19270 DATA 4,1,3
19280 DATA 4,5,3
19290 DATA 4,8,3
19300 DATA 4,10,30
19310 REM----
19320 DATA 4,3,3
19330 DATA 4,6,3
19340 DATA 4,10,3
19350 DATA 5,1,30
19360 DATA 4,1,3
19370 DATA 4,5,3
19380 DATA 4,8,3
19390 DATA 5,1,1
19400 REM----
19410 DATA4,12,1
19420 DATA4,10,1
19430 DATA4,8,1
19440 DATA4,6,1
19450 DATA4,5,1
19460 DATA4,3,1
19470 DATA4,1,1
19480 DATA3,12,1
19490 DATA3,10,1
19500 DATA3,8,1
19510 DATA3,6,1
19520 DATA3,5,1
19530 DATA3,3,1
19540 DATA3,1,5
    
```



AMSTRAD

```

Suite de la page 24
3410 DATA 17,190,1,10,239,1,49,179
,2,42,213,2,28,239,2,49,159,4,42,1
90,4,28,239,4,49,159,2,42,190,2,28
,239,2,49,142,2,42,179,2,28,239,2,
49,159,2,42,190,2,28,239,2,49,142,
2,42,179,2
3420 DATA 28,239,2,49,134,2,42,159
,2,28,201,2,17,159,1,10,201,1,49,1
50,1,42,179,1,28,201,1,49,134,4,42
,159,4,28,201,4,49,134,2,42,159,2,
28,201,2,49,119,2,42,150,2,28,201,
2,49,134,2,42,159,2
3430 DATA 28,201,2,49,119,2,42,150
,2,28,201,2,49,113,4,42,134,4,28,1
69,4,49,113,1,42,134,1,28,169,1,49
,134,1,42,169,1,28,239,1,49,113,2,
42,134,2,28,169,2,49,106,4,42,134,
4,28,179,4
3440 DATA 49,106,1,42,134,1,28,179
,1,49,134,1,42,179,1,28,213,1,49,1
06,2,42,134,2,28,179,2,49,106,4,42
,127,4,28,159,4,49,106,1,42,127,1,
28,159,1,49,127,1,42,159,1,28,213,
1
3450 DATA 49,106,2,42,127,2,28,159
,2,49,100,4,42,127,4,28,169,4,49,1
00,1,42,127,1,28,169,1,49,127,1,42
,169,1,28,201,1,49,100,2,42,127,2,
28,169,2,49,95,10,42,127,10,28,150
,10,0,0,0
3460 IF PP=1 THEN GOTO 3860
3470 MODE 0:PAPER 0:BOARD 0:INK 5
,3:SYMBOL AFTER 32:CLS
3480 SYMBOL 190,8,20,54,65,119,54,
20,8
3490 SYMBOL 191,0,0,16,56,60,124,6
0,24
3500 SYMBOL 211,5,9,18,36,72,144,1
60,192
3510 SYMBOL 212,10,5,22,20,14,11,5
    
```

```

,6
3520 SYMBOL 172,160,144,72,36,18,9
,5,3
3530 SYMBOL 173,64,64,224,160,240,
208,96,64
3540 WINDOW#2,8,20,1,5:PAPER#2,3:C
LS#2
3550 WINDOW#3,1,7,1,5:PAPER#3,12:C
LS#3
3560 WINDOW#4,1,20,23,25:PAPER#4,4
:CLS#4
3570 INK 11,24,6:LOCATE 2,10:PEN 1
0:PRINT CHR$(211);
3580 LOCATE 2,9:PEN 11:PRINT CHR$(
212);
3590 LOCATE 18,10:PEN 10:PRINT CHR
$(172);
3600 LOCATE 18,9:PEN 11:PRINT CHR$(
173);
3610 ORIGIN 0,50:DRAW 300,200,4:DR
IGIN 0,50:DRAW 0,218:ORIGIN 0,270:
DRAW 100,50,4:ORIGIN 639,50:DRAW -
300,200,4:ORIGIN 639,50:DRAW 0,218
:ORIGIN 639,270:DRAW -100,50,4:ORI
GIN 100,120:DRAW 0,200,4:ORIGIN 10
0,116:DRAW 300,200,0:ORIGIN 100,11
6:DRAW 430,0,4
3620 ORIGIN 537,116:DRAW -300,200,
0:ORIGIN 537,116:DRAW 0,200,4:ORIG
IN 537,316:DRAW -430,0,4:WINDOW#5,
6,14,15,20:PAPER#5,3:CLS#5
3630 ORIGIN 260,273:FOR T=-100 TO
0:MOVE 0,0:DRAW T,-100,5:NEXT:ORIG
IN 350,273:FOR T=100 TO 0 STEP-1:M
OVE 0,0:DRAW T,-100,5:NEXT:WINDOW#
6,9,11,9,14:PAPER#6,5:CLS#6
3640 LOCATE#6,1,6:PEN#6,2:PRINT#6,
CHR$(235);:LOCATE#6,3,6:PRINT#6,CH
R$(235);
3650 LOCATE#5,4,1:PEN#5,2:PRINT#5,
CHR$(155);:LOCATE#5,6,1:PRINT#5,CH
R$(155);
3660 A=INT(RND*10):D=INT(RND*10)
3670 B=INT(RND*10):E=INT(RND*10)
3680 C=INT(RND*10):F=INT(RND*10):G
=INT(RND*10)
3690 ESSAIS=0
3700 ESSAIS=ESSAIS+1:PEN#2,2:LOCAT
E#2,2,2:PRINT#2,"SCORE:";USING"###
###";:PEN#3,3:LOCATE#3,1,2:PRINT
#3,"ESSAIS:";ESSAIS;:PEN#4,2,2:FOR T
=1 TO 7:LOCATE#4,2,2:PRINT#4,"CHIF
FRE NUMERO";T;:INPUT#4,Z(T):NEXT T
3710 LOCATE#5,2,5:PRINT#5,USING"##
";Z(1);:PRINT#5,USING"##";Z(2);:PRIN
T#5,USING"##";Z(3);:PRINT#5,USING"##
";Z(4);:PRINT#5,USING"##";Z(5);:PRI
NT#5,USING"##";Z(6);:PRINT#5,USING"
##";Z(7);
3720 IF Z(1)=A THEN LOCATE#5,2,3:P
RINT#5,USING"##";A;:SC=SC+10
3730 IF Z(2)=B THEN LOCATE#5,3,3:P
RINT#5,USING"##";B;:SC=SC+20
3740 IF Z(3)=C THEN LOCATE#5,4,3:P
RINT#5,USING"##";C;:SC=SC+30
3750 IF Z(4)=D THEN LOCATE#5,5,3:P
RINT#5,USING"##";D;:SC=SC+40
3760 IF Z(5)=E THEN LOCATE#5,6,3:P
RINT#5,USING"##";E;:SC=SC+50
3770 IF Z(6)=F THEN LOCATE#5,7,3:P
RINT#5,USING"##";F;:SC=SC+60
3780 IF Z(7)=G THEN LOCATE#5,8,3:P
RINT#5,USING"##";G;:SC=SC+70
3790 IF Z(1)=A AND Z(2)=B AND Z(3)
=C AND Z(4)=D AND Z(5)=E AND Z(6)=
F AND Z(7)=G THEN GOTO 3820
3800 IF ESSAIS=7 THEN GOTO 3930
3810 GOTO 3700
3820 REM *****
3830 REM * VOUS AVEZ GAGNE *
3840 REM *****
3850 PP=1:GOTO 3320
3860 FOR T=1 TO 5000:NEXT:LOCATE#6
,2,2:PEN#6,2:PRINT#6,"B":SOUND 1,3
79,10,6:FOR T=1 TO 1000:NEXT
3870 LOCATE#6,2,2:PRINT#6,"R":SOUN
D 1,4,02,10,6:FOR T=1 TO 1000:NEXT
3880 LOCATE#6,2,2:PRINT#6,"A":SOUN
D 1,4,26,10,6:FOR T=1 TO 1000:NEXT
3890 LOCATE#6,2,2:PRINT#6,"U":SOUN
D 1,4,51,10,6:FOR T=1 TO 1000:NEXT
3900 LOCATE#6,2,2:PRINT#6,"O":SOUN
D 1,4,78,10,6:FOR T=1 TO 1000:NEXT
3910 LOCATE#6,2,2:PEN#6,13:PRINT#6
,CHR$(190);:SOUND 1,538,10,6:FOR T
=1 TO 1000:NEXT
3920 CLS#4:LOCATE#4,1,1:PRINT#4,"V
OUS AVEZ GAGNE !!!";:LOCATE#4,1,2:
PRINT#4,"AU BOUT DE";ESSAIS;:PRIN
T#4," ESSAIS":LOCATE#2,1,1:PEN#2,
2:SC=SC-ESSAIS:LOCATE#2,2,2:PRINT#
2,"SCORE:";SC;:FOR Y=1 TO 1000:NE
XT:GOTO 2870
3930 REM *****
3940 REM * PERDU !!!! *
3950 REM *****
3960 ENV 1,100,1,3
3970 ENT 1,100,5,3
3980 SOUND 4,284,300,1,1,1:ENT 1,1
00,-2,3:SOUND 3,284,300,1,1,1
3990 CLS#4:LOCATE#4,3,2:PRINT#4,"P
ERDU !!!!";
4000 ORIGIN 0,0:FOR D=0 TO 639
4010 MOVE D,0:DRAW D,399,0
4020 NEXT
4030 FOR T=1 TO 2000:NEXT T:GOTO 2
870
4040 REM *****
4050 REM * MUSIQUE *
4060 REM *****
4070 ENV 1,10,1,100
4080 RESTORE 4150
4090 FOR I=1 TO 48
4100 READ B,C,D
4110 SOUND 1,B,C,D+10
4120 SOUND 2,B,C+0.25,D+10
4130 NEXT I
4140 RETURN
4150 DATA 758,50,5,568,50,5,758,50
,5,568,50,5,506,50,5,478,50,5,426,
50,5,379,50,5,426,100,5,478,50,5,5
06,100,5,536,50,5,506,150,5,379,50
,5,506,50,5,379,50,5,506,50,5,478,
50,5,426,50,5,379,50,5,426,400,5,4
78,50,5,506,100,5,536,50,5,506,150
,5,478,50,5,506,100,5,536,50,5,506,1
50,5
4160 DATA 758,50,5,568,50,5,758,50
,5,568,50,5,506,50,5,478,50,5,426,
50,5,379,50,5
4170 DATA 426,100,5,478,50,5,506,1
00,5,536,50,5,506,150,5,379,50,5,5
06,50,5
4180 DATA 379,50,5,506,50,5,478,50
,5
4190 DATA 426,50,5,379,50,5,426,10
0,5,478,50,5
4200 DATA 506,100,5,536,50,5,506,1
50,5,5
    
```

LES MARTIENS ATTAQUENT

Dernier rapt contre l'invasion extraterrestre, acharnés-vous à détruire les ignobles créatures ailées du martien SALBET 1er.

Olivier ANDRE

```
0 ?
1 *
2 * LES MARTIENS ATTAQUENT
3 *
4 * pour THOMSON (22k min)
5 *
6 * par Olivier ANDRE
7 *
8 *
9 *
10 CLEAR1000,63:DEFINTA-Y
20 GOT03000
25 FORI=1T010
26 N#="1"
27 NEXTI
28 W=18:N=10:(1)=5:C(2)=8:C(3)=11:C(4)=2
30 C(5)=26:C(6)=29:PT=0:T=0
31 FORI=1T06
32 C(I)=06
33 NEXTI
89 *
90 * - MISE EN PLACE DU DECOR -
91 *
100 CLS
110 SCREEN2,0,3
120 LOCATE0,0,1
130 LINE(14,5)-(21,5)GR#(5)
140 FORI=4T013STEP3
142 PSET(1,5)GR#(1)
144 LINE(1,6)-(1,9)GR#(2)
146 PSET(1,10)GR#(0)
148 NEXTI
150 FORI=22T031STEP3
152 PSET(1,5)GR#(1)
154 LINE(1,6)-(1,9)GR#(2)
156 PSET(1,10)GR#(0)
158 NEXTI
160 PSET(13,5)GR#(3)
161 COLOR4,0
162 LOCATE15,1:PRINTG#(0)
163 LOCATE15,2:PRINTG#(1)
164 LOCATE15,3:PRINTG#(2)
165 PSET(22,5)GR#(4),2
170 LINE(0,24)-(39,24) ",,3
171 BOX(36,0)-(39,23) ",,3
172 BOX(37,0)-(39,23) ",,1,3
173 COLOR0,3:A#="LES MARTIENS ATTAQUENT"
174 FORI=1T0LEN(A#)
175 LOCATE38,1,0
176 PRINTMID(A#,I,1);
177 NEXTI
180 COLOR4,0
181 LOCATEX-1,23
182 PRINT#(M+1)
183 LOCATEX,22
184 PRINT#(M+1)
189 *
190 * - CHOIX DE L'ENNEMI -
191 *
200 *
210 E#=(RND)*97)
212 IFE=1THEN250
214 C=(INT(RND*6+1)
216 S=(C=1)+(C=2)+(C=3)-(C=4)-(C=5)-(C=6)
218 L=2:IFS=-1THENK=13ELSEK=21
220 P=0
222 M=0
224 COLOR1,0
226 LOCATEX,L
228 PRINT#(M+1)
230 GOT0310
250 ZX=RND
252 IFZX<.66THENK=0ELSEIFZX<.33THENK=16E
LSEK=32
254 L=7
256 AD=#H4000+320*L+280*K
258 POKE#H605A,AD @ 256
260 POKE#H605B,AD MOD 256
262 COLOR7,0
264 PRINT#(0)
266 LOCATEX,L+1
270 PRINT#(0)
289 *
290 * - DEPLACEMENT DU VASISSEAU -
291 *
300 *
310 COLOR4,0:ONSTICK(0)GOSUB320,330,330,
330,320,340,340,340
```

Suite de la page 23



```
2230 IFD<94THENIFE<94THENIFD<KETHENA=3
ELSEA=0ELSEIFE<94THENIFD<KETHENA=2
ELSEA=1
2240 IFD>94THENIFE<94THENIFD<94KETHENA=2
ELSEA=1ELSEIFE>94THENIFD<KETHENA=3
ELSEA=3
2250 IFF<94THENIFG<94THENIFF<6THENB=2
ELSEB=3ELSEIFIFG<94THENIFF<6-94THENB=1
ELSEB=3
2260 IFF>94THENIFG<94THENIFF<94<6THE
NB=2ELSEB=1ELSEIFIFG>94THENIFF<6THENB=3
ELSEB=3
2270 IFH<94THENIFJ<94THENIFH<JTHENC=3
ELSEC=0ELSEIFIFJ>94THENIFH<J-94THENC=0
ELSEC=1
2280 IFH>94THENIFJ<94THENIFH<94<JTHE
NC=2ELSEC=1ELSEIFJ>94THENIFH<JTHENC=
1ELSEC=3
2290 FORDI=1T011
2300 ONAGOT02320,2330,2340
2310 D=D-U:GOT02350
2320 E=E+U:GOT02350
2330 D=D+U:GOT02350
2340 E=E-U
2350 ONBGOT02370,2380,2390
2360 F=F-U:GOT02400
2370 G=G+U:GOT02400
2380 F=F+U:GOT02400
2390 G=G-U
2400 ONCGOT02420,2430,2440
2410 H=H-U:GOT02450
2420 J=J+U:GOT02450
```

```
2430 H=H+U:GOT02450
2440 J=J-U
2450 VPOKE6939,15:S=STICK(ST):ONS60T0
2470,2460,2480,2460,2490,2460,2500,24
60
2460 S=0:ONS80T02470,2510,2480,2510,
2490,2510,2500,2510
2470 K=6:D=D+U:F=F+U:H=H+U:O=0-<O<187
-U):X:Q=Q-Q<189-U):X:GOT02510
2480 K=7:E=E-U:G=0-U:J=J-U:P=P<(P)>6+U
):X:R=R<(R)>2+U):X:GOT02510
2490 K=8:D=D-U:F=F-U:H=H-U:O=0+<O>6+U
):X:Q=Q<(Q)>2+U:GOT02510
2500 K=9:E=E+U:G=0+U:J=J+U:P=P<(P)<187
-U):X:R=R<(R)<189-U):X
2510 IFS<0THENSS=S
2520 ONTGOT02590,2600,2610,2620
2530 INFONT TT ANDSTRIG(ST)THENT=K-5:T
T=1: SOUND13,3:VPOKE6927,7:ONTGOT02550
,2560,2570,2580
2540 GOT02640
2550 O=76:P=89:GOT02640
2560 O=89:P=99:GOT02640
2570 O=99:P=89:GOT02640
2580 O=89:P=76:GOT02640
2590 O=0-8:IFC<0THEN2630ELSE2640
2600 P=P+8:IFP>187THEN2630ELSE2640
2610 O=0+8:IFD<187THEN2630ELSE2640
2620 P=P-8:IFP<0THEN2630ELSE2640
2630 P=255:O=P:T=0:TT=0:VPOKE6927,0
2640 ONMGOT02670,2680,2690,2700
2650 M1=M+1:IFM1>3THENM1=1
2660 ONM1GOT02710,2750,2790
2670 Q=Q-5:R=R-5:IFQ<5ORR<5THEN2650EL
SE2830
2680 R=R+5:Q=Q+5:IFR>187ORQ<5THEN2650
ELSE2830
2690 Q=Q+5:R=R-5:IFQ<187ORR<5THEN2650
ELSE2830
```

```
2700 R=R+5:Q=Q+5:IFR>187ORQ<5THEN26
50ELSE2830
2710 IFD>86ANDE<86THENM=1:Q=D:R=E:GOT
02830
2720 IFD>86ANDE<86THENM=2:Q=D:R=E+16:
GOT02830
2730 IFD<86ANDE>86THENM=3:Q=D+16:R=E:
GOT02830
2740 IFD<86ANDE<86THENM=4:Q=D+16:R=E+
16:GOT02830
2750 IFD>86ANDG<86THENM=1:Q=F:R=G:GOT
02830
2760 IFF<86ANDG<86THENM=2:Q=F:R=G+16:
GOT02830
2770 IFF<86ANDG>86THENM=3:Q=F+16:R=G:
GOT02830
2780 IFF<86ANDG<86THENM=4:Q=F+16:R=G+
16:GOT02830
2790 IFH>86ANDJ>86THENM=1:Q=H:R=J:GOT
02830
2800 IFH>86ANDJ<86THENM=2:Q=H:R=J+16:
GOT02830
2810 IFH<86ANDJ>86THENM=3:Q=H+16:R=J:
GOT02830
2820 IFH<86ANDJ<86THENM=4:Q=H+16:R=J+
16
2830 IFD<2THEND=174
2840 IFE<2THEND=174
2850 IFF<2THEND=174
2860 IFG<2THEND=174
2870 IFH<2THEND=174
2880 IFJ<2THEND=174
2890 IFD>174THEND=2
2900 IFE>174THEND=2
2910 IFF>174THEND=2
2920 IFG>174THEND=2
2930 IFH>174THEND=2
2940 IFJ>174THEND=2
2950 AA=<(DIAND3)/3)*4+48:BB=<(DIAND2
```

```
>2)*4+48
2960 VPOKE6932,D:VPOKE6933,E:VPOKE693
4,AA:VPOKE6916,F:VPOKE6917,G:VPOKE691
8,8B:VPOKE6920,H:VPOKE6921,I:VPOKE692
2,AA:VPOKE6914,KX4:VPOKE6924,O:VPOKE6
925,P:VPOKE6936,Q:VPOKE6937,R
2970 SPRITEON
2980 NEXT
2990 IFE=1THENX=0:GOT02220ELSEX=1:GOT
02230
3000 SPRITEOFF
3010 IFABS(O-D)<13ANDABS(P-E)<13THENG
0T03100
3020 IFABS(O-F)<13THENIFABS(P-G)<13TH
ENG0T03140
3030 IFABS(O-H)<13THENIFABS(P-J)<13TH
ENG0T03190
3040 IFABS(Q-86)<16THENIFABS(R-86)<13
THEN4060
3050 IFABS(D-86)<16THENIFABS(E-86)<16
THEN4060
3060 IFABS(F-86)<16THENIFABS(G-86)<16
THEN4060
3070 IFABS(H-86)<16THENIFABS(J-86)<16
THEN4060
3080 RETURN
3090 DESTROY1
3100 GOSUB7020:VPOKE6927,0:VPOKE6934,
40:FORII=1T07:VPOKE6935,11:FORJJ=1T01
00:NEXT:VPOKE6935,8:FORJJ=1T0100:NEXT
:NEXT
3110 PA=PA+1:IFTIME<500THENS=SC+20EL
S=SC+10
3120 VPOKE6935,1:T=0:TT=0:O=255:P=255
3130 D=RND<-(TIME)*175:E=175:TIME=0:GO
T03970
3140 DESTROY2
```

A SUIVRE...

THOMSON T07,T07 70



POINT DE NOUVELLES BONNES NOUVELLES DES MORTS.



SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL 36 15 91 77 HG puis Envoi.

```
320 IFE=0THEN500ELSE600
330 IFX<34THENX=X+1:LOCATEX-1,23:COLOR4,
0:PRINT#(M+1):LOCATEX-1,22:PRINT#(M+1)
335 RETURN
340 IFX>1THENX=X-1:LOCATEX-1,23:COLOR4,0
:PRINT#(M+1):LOCATEX,22:PRINT#(M+1)
345 RETURN
489 *
490 * - DEPLACEMENTS DES OISEAUX -
491 *
500 M=NOT(M):K1=K:L1=L:COLOR1,0
502 IFR=1THEN550
504 IFR<C(0)THEN520
506 K=K+8:BOX(K1,L1)-(K1+1,L1+1) ":LOCATE
K,L:PRINT#(M+1):GOT01000
520 L=L+1:IFL=-20C1(C)+10THENC1(C)=C1(C)
+ELSE526
522 IFC1(C)=4THENC1(C)=3:P=1:L=11:BOX(K1
,L1)-(K1+1,L1+1) ":GOT0500ELSE200
526 LOCATEK1,L1:PRINT#(M+1):LOCATEK,L:PRI
NT#(M+1):GOT01000
550 ON N GOSUB 560,570,580
552 GOT01000
554 L=L+1:IFL=23THEN1000ELSELOCATEK1,L1
:PRINT#(M+1):LOCATEK,L:PRINT#(M+1):RETUR
N
570 L=L+1:K=K+INT(RND*3)-1:IFL=23THEN100
0ELSEIFK<10R<33THENBOX(K1,L1)-(K1+1,L1
+1) ":GOT0200ELSEBOX(K1,L1)-(K1+1,L1+1)
":LOCATEK,L:PRINT#(M+1):RETURN
580 L=L+1:K=K+(X)<(X)<K+1:IFL=23THEN10
00ELSEIFK<10R<33THENBOX(K1,L1)-(K1+1,L1
+1) ":GOT0200ELSEBOX(K1,L1)-(K1+1,L1+1)
":LOCATEK,L:PRINT#(M+1):RETURN
589 *
590 * - DEPLACEMENT DE LA SOUCOUBE -
591 *
600 LOCATE0,0,0:COLOR7,0:M=NOT(M):AD1=AD
:AD=AD+N*40:IF AD<(23064+K) THEN20000
605 POKE#H605A,AD @ 256:POKE#H605B,AD @ 256
:POKE#H605C,AD @ 256:PRINTC#(M+1);POK
E#H605A,(AD+320)@ 256
610 POKE#H605B,(AD+320)MOD 256:PRINT#(M
+1):GOT01000
989 *
990 * - TIR -
991 *
1000 IFSTRIG(0)THENELSE310
1010 PLAY"A4L404T5D0S1":IFSCREEN(X,21)<
32THENY=21:GOT01500
1020 COLOR5,0:Y=21
1025 V=Y-1:IFY>1THENELSEPSET(X,0) ":GO
T0310
1030 IFFSCREEN(X,Y)<32THENPSET(X,Y+1) ":
GOT01500ELSEPSET(X,Y)GR#(18):PSET(X,Y+1)
":GOT01025
1500 IF V=5 AND X<22 AND X>13 THEN1600
1501 IFE=0 AND (Y<10 OR(Y<2 AND Y<10))TH
ENPT=PT+10*N:XA=K:YA=L:GOSUB27000:GOSUB
8000:GOT02000
1510 IFE=1 AND Y>10 THENPT=PT+100*N:GOSU
B26000:GOSUB28000:GOT02000
1520 CO=0:IFX=50R<6 THENCO=1
1522 IFX=0ORX=9THENCO=2
1524 IFX=11ORX=12THENCO=3
1526 IFX=23ORX=24THENCO=4
1528 IFX=26ORX=27THENCO=5
1530 IFX=29ORX=30THENCO=6
1540 IFCO=0THEN1600
1545 T1=T:IFCO=1ORCO=2ORCO=3THENT=1ELSET
=2
1546 IFT1=T THEN12000
1547 IFT1=1THENPSET(28,1) ",,0:PSET(7,1)
"x",6,0
1548 IFT=2THENPSET(7,1) ",,0:PSET(28,1)
"x",6,0
1550 C1(CO)=C1(CO)-1
1553 XA=C(CO):YA=9:GOSUB27000
1555 BOX(C(CO),5)-(C(CO)+1,10)
1560 IFC1(CO)>8THENCOLOR1,0:LOCATEC(CO),
9:PRINT#(M+1)
1570 IFC1(CO)=2THENCOLOR1,0:LOCATEC(CO),
7:PRINT#(M+1)
1580 PT=PT+10*N:GOSUB28000:IFE=1THEN600E
LSEIF C1(CO)<8THENC1(CO)=0:GOT0200ELSE50
0
1600 IFFPOINT(X*8+3,Y*8+3)=2THENPSET(X,Y
+1) ":GOT0310
1610 GOSUB26000:PT=PT+100*N:GOSUB28000:G
OT02000
9989 *
9990 * - UN OISEAU TOUCHE LE SOL -
9991 *
10000 LOCATEK1,L1:COLOR5,0:PRINTY#=:LOCATE
TEK1-1,L1+1:PRINT#=:PLAY"A2T5L702D0FASI
":BOX(K1-1,L1)-(K1+2,L1+1) ":IF K1>X-4
AND K1<X+3 THEN15000ELSE2000
11989 *
11990 * - SALBET EN COLERE -
11991 *
12000 LINE(144,28)-(X*8+4,188),5:PLAY"04
A1T4L500M1S0M1D0":LINE(144,28)-(X*8+4,18
8),5:GOT015000
12989 *
12990 * - ON REJOU ? -
12991 *
13000 LOCATE10,20,0
13010 COLORINT(RND*6+1),0
13020 PRINT"Voulez-vous rejouer ?"
13030 A#="INPUT#(1)
13040 IFA#="N"THENCLS:SCREEN4,6,6:LOCATE
0,0:1END
13050 GOT030
14999 *
15000 * - PERDU -
15001 *
15005 LOCATEX-1,22:COLOR1,0:PRINT#1#:"LOC
ATEX-1,23:PRINT#2#:"PLAY"03A7T5L500M1R50
":BOX(X-1,22)-(X+1,23) ",,0
15010 PLAY"L40P"
15020 BOX(0,0)-(39,23) ",,0
15030 LOCATE10,10
15040 COLORINT(RND*6+1),0
15050 IFFT<S(10)THENINPUT"VOTRE NOM ? ",
N# ELSE13000
15055 LOCATE0,0,0
15060 CLS
15070 SCREEN2,0,0
15080 ATTRB1,1
15090 LOCATE10,1
15100 PRINT"CLASSEMENT"
15110 LINE(10,2)-(29,2)CHR#(96),5
15120 S(10)=PT
15130 N#(10)=LEFT#(N#,20)
15135 IFELEN(N#(10))<20THENN#(10)=N#(10)+
":GOT015135
15140 FORI=10T02STEP-1
15150 IFS(I)>S(I-1)THENS=S(I-1):N#(I)=N#(I-
1):N#(I-1)=N#(I)>S(I-1):S(I-1)=N#(I)
15160 NEXTI
15170 ATTRB0,0
15180 COLOR6
15190 FORI=1T010
15200 LOCATE0,7+I
15205 COLOR6
15210 PRINT#(I);" ";
15215 COLOR1
15220 PRINTUSING"#####";S(I)
15230 NEXT
15240 GOT013000
20000 GOT015000
25989 *
25990 * - SOUCOUBE DETRUIE -
25991 *
26000 LOCATE0,0,0:COLOR1,0:POKE#H605A,AD
@ 256:POKE#H605B,AD MOD 256:PRINT#(M+1):PO
KE#H605A,(AD+320)@ 256:POKE#H605B,(AD+320)
MOD 256:PRINT#(M+1):PLAY"05T5A4L350FAMIREDDO
":BOX(F(K,6)-(K+3,21) ",,0:RETURN
26989 *
26990 * - OISEAU DETRUIT -
26991 *
27000 LOCATEXA,YA:COLOR3,0:PRINTY#=:PLAY
"A2T5L702D0FASI":BOX(XA,YA)-(XA+1,YA+1)
":RETURN
27989 *
27990 * - SCORE -
27991 *
28000 IF PT>999 THENM=2
28005 IF PT>2999 THENM=3
28010 COLOR4,3:LOCATEX,24,0:PRINTUSING"
SCORE : ##### NIVEAU : #";PT;N#:RE
TURN
29999 *
30000 * - PRESENTATION -
30001 *
```

EGOUT

Dans le décor fort peu ragoûtant des égouts de Paris, risquez-vous à la recherche de quatre fabuleux trésors.

Laurent PIVAUT



SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

SUITE DU N° 128

```

2580 REM*****
2590 REM*****PRESENTATION*****
2600 REM*****
2610 REM
2620 PRINT "O"
2630 PRINT "O AVENTURE**PARISIENN
E"
2640 PRINT "O POUR VIC 20 16 KO"
2650 PRINT "O PAR LAURENT PIVAUT"
2660 PRINT "O CATACOMBES**EGOU
TS"
2670 PRINT "O NOVEMBRE 1985"
2680 PRINT "O TAPPEZ UNE TOUCHE"
;
2690 POKE198,0:WAIT198,1
2700 PRINT "O"
2710 PRINT "O QUELQUES PRECISIONS"
2720 PRINT "O POUR CONSTRUIRE VOS"
2730 PRINT "O PHRASES UN VERBE ET"
2740 PRINT "O UN OBJET SUFFISANT."
2750 PRINT "O QUELQUES VERBES"
2760 PRINT "O MA"
2770 PRINT "O PREND"
2780 PRINT "O REGARDE"
2790 PRINT "O POSE"
2800 PRINT "O CASSE"
2810 PRINT "O INVENTORIE"
2820 PRINT "O BIEN D'AUTRES..."
2830 PRINT "O TAPPEZ UNE TOUCHE"
2840 POKE198,0:WAIT198,1
2850 PRINT "O"
2860 PRINT "O POUR ARRETER UN JEU"
2870 PRINT "O TAPPEZ 'STOP'"
2880 PRINT "O POUR SAUVEGARDER UN"
2890 PRINT "O JEU, TAPPEZ 'SAUVE'"
2900 PRINT "O TAPPEZ U
NE TOUCHE"
2910 POKE198,0:WAIT198,1
2920 PRINT "O VEUILLE
Z PATIENTER"
2930 POKE198,0
2940 RETURN
2950 REM
2960 REM*****
2970 REM**GESTION FICHER**
2980 REM*****
2990 REM
3000 PRINT "O"
;
3010 PRINT "O OPTIONS"
3020 PRINT "O"
;
3030 PRINT "O VOULEZ VOUS:"
3040 PRINT "O IRE UN JEU PRECEDEN
    
```

```

T:
3050 PRINT "O JEUER"
3060 PRINT "O ARRETER"
3070 GETCH$:IFCH$="L"THEN3110
3080 IFCH$="J"THENPRINT "O":L=1:K=3
:GOTO870
3090 IFCH$="A"THEN4790
3100 GOTO3070
3110 PRINT "O"
;
3120 PRINT "O LECTURE D'UN JEU"
3130 PRINT "O PRECEDENT"
3140 PRINT "O"
;
3150 GOTO3520
3160 REM
3170 REM SAUVEGARDE
3180 REM
3190 PRINT "O"
;
3200 PRINT "O SAUVEGARDE DU JEU"
3210 PRINT "O"
;
3220 GOSUB3740
3230 PRINT "O SAUVEGARDE DU FICHER"
;
3240 PRINT "O NF$ / SUR"
3250 PRINT "O T$."
3260 Z(0)=X:Z(1)=Y:Z(2)=L:Z(3)=K
3270 Z(4)=S:Z(5)=0:Z(6)=F:Z(7)=C
3280 Z(8)=W:Z(9)=H:Z(10)=AL:Z(11)=
U
3290 Z(12)=P:Z(13)=M:Z(14)=SC:Z(15
)=B
3300 OPEN1,T,1,NF$
3310 FORA=0TO15
3320 PRINT#1,Z(A)
3330 NEXTA
3340 FORA=1TO29:FORB=0TO5
3350 PRINT#1,P(A,B)
3360 NEXTB:NEXTA
3370 FORA=0TO33
3380 PRINT#1,L(A)
3390 NEXTA
3400 CLOSE1
3410 PRINT "O"
;
3420 PRINT "O VOULEZ VOUS:"
3430 PRINT "O"
;
3440 PRINT "O CONTINUER A JOUER"
3450 PRINT "O ARRETER"
3460 GETF$:IFF$="C"THENPRINT "O":GO
TO870
3470 IFF$="A"THEN4790
3480 GOTO3460
3490 REM
3500 REM LECTURE
3510 REM
3520 GOSUB3740
3530 PRINT "O LECTURE DU FICHER"
3540 PRINT "O NF$ / SUR"
3550 PRINT "O T$."
3560 OPEN1,T,0,NF$
3570 FORA=0TO15
3580 INPUT#1,Z(A)
3590 NEXTA
    
```

```

3600 X=Z(0):Y=Z(1):L=Z(2):K=Z(3)
3610 S=Z(4):0=Z(5):F=Z(6):C=Z(7)
3620 W=Z(8):H=Z(9):AL=Z(10):U=Z(11
)
3630 P=Z(12):M=Z(13):SC=Z(14):B=Z(
15)
3640 FORA=1TO29:FORB=0TO5
3650 INPUT#1,P(A,B)
3660 NEXTB:NEXTA
3670 FORA=0TO33
3680 INPUT#1,L(A)
3690 NEXTA
3700 CLOSE1
3710 PRINT "O BONNE CHANCE"
3720 FORT=1TO1000:NEXT
3730 PRINT "O":FF=0:GOTO870
3740 PRINT "O SUR:"
3750 PRINT "O CASSETTE"
3760 PRINT "O DISQUETTE"
3770 GETS$:IFS$="C"THENF=1:T$="CAS
SETTE":GOTO3800
3780 IFS$="D"THENF=8:T$="DISQUETTE"
:GOTO3800
3790 GOTO3770
3800 PRINT "O NOM DU FICHER"
3810 INPUTNF$
3820 RETURN
3830 REM
3840 REM*****
3850 REM*****BRUITAO*****
3860 REM*****
3870 REM
3880 POKE36877,220
3890 FORT=1TO10
3900 POKE36865,PEEK(36865)-3
3910 FORV=1TO40:NEXTV
3920 POKE36865,PEEK(36865)+3
3930 FORV=1TO40:NEXTV
3940 NEXTT
3950 FORN=15TO0STEP-1:POKE36878,N
3960 FORM=1TO100
3970 NEXTM,N
3980 POKE36877,0:POKE36878,0:RETUR
N
3990 POKE36878,15
4000 FORT=240TO130STEP-1:POKE36876
.T
4010 FORM=1TO60
4020 NEXTM,T
4030 POKE36878,0:POKE36876,0
4040 GOSUB3880:RETURN
4050 POKE36876,251
4060 FORW=15TO0STEP-1
4070 POKE36877,W
4080 FORT=1TO20
4090 NEXTT,W
4100 POKE36876,0:RETURN
4110 POKE36878,15
4120 POKE36877,170
4130 POKE36877,240
4140 FORT=1TO1000
4150 NEXTT
4160 POKE36874,0:POKE36877,0:POKE3
6878,0
4170 RETURN
4180 REM
    
```

```

4190 REM*****
4200 REM**EFFETS VISUELS**
4210 REM*****
4220 REM
4230 PRINT "O DEJA 200 COUPS JOUES."
4240 PRINT "O VOTRE HEROS EST EPUISE"
;
4250 PRINT "O IL ARRETE SA QUETE ET"
4260 PRINT "O LE JEU SE TERMINE."
4270 END
4280 PRINT "O"
4290 PRINT "O":PRINT "O"
4300 PRINT
4310 PRINT "O":PRINT "O"
4320 PRINT "O":PRINT "O"
4330 PRINT "O"
4340 RETURN
4350 PRINT "O VOTRE HEROS ET VOUS"
4360 PRINT "O PAR LA MEME OCCASION"
4370 PRINT "O MEURENT."
4380 PRINT "O IL VOUS A FALLU"
4390 PRINT "O COUPS, POUR ARRIVER A C
E DRAME."
4400 FORT=1TO6000:NEXTT
4410 POKE36879,30
4420 PRINT "O":PRINT "O"
4430 PRINT "O"
4440 PRINT "O"
4450 PRINT "O"
4460 PRINT "O"
4470 PRINT "O"
4480 PRINT "O"
4490 PRINT "O"
4500 PRINT "O"
4510 PRINT "O"
;
4520 PRINT "O"
4530 PRINT "O"
4540 PRINT "O"
4550 PRINT "O"
4560 FORT=1TO10000:NEXTT
4570 PRINT "O"
4580 PRINT "O TAPPEZ 'RUN' POUR QUE
LA QUETE RECOMMENCE."
4590 END
4600 REM
4610 REM*****
4620 REM*****FINAL*****
4630 REM*****
4640 REM
4650 PRINT "O"
4660 PRINT "O FELICITATION!"
4670 PRINT "O"
4680 PRINT "O VOUS AVEZ VAINCU:"
4700 PRINT "O L'EAU SALE"
4710 PRINT "O LES CREVASSES"
4720 PRINT "O LE FANTOME DE JEAN"
4730 PRINT "O VALJEAN"
4740 PRINT "O LES EGOUTS"
4750 PRINT "O LE TOUT EN JOUANT"
4760 PRINT "O COUPS."
4770 PRINT "O POUVEZ VOUS BATTRE CE"
4780 PRINT "O RECORD...?"
4790 PRINT "O AU REVOIR":END
    
```



TI99 BASIC ETENDU

SERVEUR MINITEL
HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

Suite de la page 8

```

1490 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(10,1):"VOU
LEZ VOUS REJOUER (O/N)"
1500 INPUT AS
1510 IF AS="O" THEN 1530
1520 END
1530 CALL CLEAR :: VIE=5 :: GOTO 650
1540 !*****
1550 !** DEPLACEMENT + **
1560 !** TIR DU CANON **
1570 !*****
1580 SUB DEPLACEMENT (AG,AD,SCD)
1590 CALL JOYST(1,A,B):: CALL MOTION(#7,
0,(A+B)*10)
1600 CALL POSITION(#7,YY,XX):: CALL KEY(
1,K,S):: IF S THEN 1620
    
```

```

1610 SUBEXIT
1620 CALL SPRITE(#3,140,7,180,XX,-90,0):
: FOR A=1 TO 5 :: CALL SOUND(-300,-5,0):
: CALL COINC(#3,#1,18,AG)
1630 CALL COINC(#3,#2,18,AD):: IF AG=-1
OR AD=-1 THEN 1660
1640 NEXT A :: CALL DELSPRITE(#3)
1650 SUBEXIT
1660 CALL DESTRUCAVION (AG,AD,SCD)
1670 SUBEND
1680 !*****
1690 !** DESTRUCTION DE **
1700 !** L'AVION **
1710 !*****
1720 SUB DESTRUCAVION (AG,AD,SCD)
1730 CALL SCORE(SCD)
1740 IF AD=-1 THEN 1760
1750 CALL POSITION(#1,XAG,YAG):: CALL DE
LSPRITE(#1):: GOTO 1770
1760 CALL POSITION(#2,XAD,YAD):: CALL DE
LSPRITE(#2)
1770 CALL EXPLOSION (XAG,YAG,XAD,YAD,SCD)
1780 SUBEND
1790 !*****
1800 !** EXPLOSIONS **
1810 !*****
1820 SUB EXPLOSION (XAG,YAG,XAD,YAD,SCD)
1830 IF XAG=0 THEN 1890 :: CALL DELSPRIT
E(#3)
1840 CALL SOUND(-400,-7,4):: CALL SPRITE
(#4,112,12,XAG,YAG)
1850 CALL SPRITE(#5,108,7,XAG,YAG):: CAL
L SOUND(-600,-7,0):: FOR A=1 TO 50 :: NE
XT A
1860 CALL DELSPRITE(#4,#5):: XAG=0 :: YA
G=0
    
```

```

1870 IF SCD=10 THEN 1940
1880 SUBEXIT
1890 CALL DELSPRITE(#3):: CALL SOUND(-40
0,-7,4):: CALL SPRITE(#4,112,12,XAD,YAD)
1900 CALL SPRITE(#5,108,7,XAD,YAD):: CAL
L SOUND(-600,-7,0):: FOR A=1 TO 50 :: NE
XT A
1910 CALL DELSPRITE(#4,#5):: XAD=0 :: YA
D=0
1920 IF SCD=10 THEN 1940
1930 SUBEXIT
1940 CALL DELSPRITE(#1,#2,#7)
1950 CALL SCREEN(7):: PRINT "BRAVO VOUS
EN AVEZ ABATTU 10, VOUS AVEZ REPOUSSE LE
UR ATTAQUE" :: FOR A=1 TO 100 :: CALL SO
UND(100,-3,0):: NEXT A
1960 CALL DELSPRITE(#1,#2):: SUBEND
1970 !*****
1980 !** AFFICHAGE ET **
1990 !** MISE A JOUR **
2000 !** DU SCORE **
2010 !*****
2020 SUB SCORE(SCD)
2030 SCD=SCD+1
2040 DISPLAY AT(1,1):"CONTINUEZ VOUS EN
AVEZ EU:";SCD
2050 SUBEND
2060 !*****
2070 !** LANGUAGE DES **
2080 !** BOMBES **
2090 !*****
2100 SUB BOMBES (BO,AG,AD,SCD,MO)
2110 CALL POSITION(#BO,LAR,GUE):: IF LAR
=0 THEN SUBEXIT
2120 IF LAR>230 THEN 2130 :: CALL SPRITE
(#6,104,10,(LAR+18),GUE,40,0):: GOTO 214
    
```

```

2130 CALL SPRITE(#6,104,10,LAR,GUE,40,0)
2140 CALL DEPLACEMENT (AG,AD,SCD):: CALL
POSITION(#6,R6,C6):: IF R6>130 THEN 2150
ELSE GOTO 2140
2150 CALL COINC(#6,#7,16,MO):: IF MO=-1
THEN CALL MORT(MO)
2160 IF MO=-1 THEN SUBEXIT
2170 CALL SOUND(-500,-6,0):: CALL PATER
N(#6,112):: FOR A=1 TO 5 :: NEXT A :: CA
LL DELSPRITE(#6)
2180 SUBEND
2190 !*****
2200 !** DESTRUCTION DU **
2210 !** CANON **
2220 !*****
2230 SUB MORT(MO)
2240 CALL MOTION(#6,0,0):: CALL POSITION
(#6,R6,C6):: CALL DELSPRITE(#7):: CALL S
OUND(-350,-5,0)
2250 CALL DELSPRITE(#6):: FOR I=-5 TO -6
-RND-RND STEP -1
2260 FOR J=1 TO 5 :: CALL SPRITE(#4,112,
7,R6,C6):: CALL SPRITE(#5,108,11,R6,C6)
2270 CALL SOUND(-400,1,-1+J):: CALL SPRIT
E(#4,112,11,R6,C6):: CALL SPRITE(#5,108
,7,R6,C6):: NEXT J :: NEXT I :: CALL DEL
SPRITE(#4,#5)
2280 PRINT "VOUS VENEZ DE MOURIR BETEME
NT... N'AVEZ VOUS PAS VU CES 200 KILOS
DE BOMBES QUI VOUS ARRIVAIENT SUR LA ...
..?"
2290 FOR X=1 TO 1000 :: NEXT X
2300 MO=-1 :: SUBEND
    
```

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



CALORIMETRIE

EXELVISION EXL 100

SUITE DU N° 128

```

2140 LOCATE (19,1):PRINT "
2150 LOCATE (20,1):PRINT "
2160 LOCATE (21,1):PRINT "
2165 IF SO$="FER"THEN CS=.1088
2170 IF SO$="ARGENT"THEN CS=.0557
2180 IF SO$="VERRE"THEN CS=.177
2190 IF SO$="PLOMB"THEN CS=.0314
2200 IF SO$="ALUMINIUM"THEN CS=.2143
2210 IF SO$="SOUFRE"THEN CS=.1776
2220 IF SO$="CHARBON"THEN CS=.201
2230 IF CS=0 THEN GOTO 2100
2231 LOCATE (1,15):PRINT "Solide=";SO$
2240 LOCATE (21,1):PRINT "Donnez la masse du solide"
2250 INPUT "MS=";MS
2260 LOCATE (21,1):PRINT "
2270 LOCATE (22,1):PRINT "
2280 IF MS>1000 THEN GOTO 2320
2290 IF MS<100 THEN GOTO 2340
2300 LOCATE (11,33):PRINT "MS=";MS
2310 GOTO 2380
2320 LOCATE (21,1):PRINT "Masse du solide trop grande MS<1000"
2330 GOTO 2350
2340 LOCATE (21,1):PRINT "Masse du solide trop faible MS>100"
2350 PAUSE 2
2360 LOCATE (21,1):PRINT "
2370 GOTO 2240
2380 IF MS<300 THEN GOTO 2420
2390 IF MS<600 THEN GOTO 2410
2400 LOCATE (14,28):PRINT RPT$(CHR$(12),3)
2410 LOCATE (15,28):PRINT RPT$(CHR$(12),3)
2420 LOCATE (16,28):PRINT RPT$(CHR$(12),3)
2421 PAUSE 1
2430 GOSUB 5400
2435 GOSUB 5500
2436 PAUSE 2
2440 GOSUB 5300
2450 PAUSE 2
2451 TS=T0
2460 GOSUB 5100
2461 LOCATE (12,12):PRINT CHR$(45)
2470 PAUSE 1
2480 GOSUB 5200
2490 PAUSE 2
2500 IF MS<300 THEN GOTO 2540
2510 IF MS<600 THEN GOTO 2530
2520 LOCATE (14,28):PRINT "
2521 LOCATE (13,8):PRINT RPT$(CHR$(12),3)
2530 LOCATE (15,28):PRINT "
2531 LOCATE (14,8):PRINT RPT$(CHR$(12),3)
2540 LOCATE (16,28):PRINT "
2541 LOCATE (15,8):PRINT RPT$(CHR$(12),3)
2550 IF MS<300 THEN GOTO 2560
2551 IF MS<600 THEN GOTO 2555
2552 LOCATE (12,8):PRINT "
2553 LOCATE (10,8):PRINT RPT$(CHR$(45),6)
2554 GOTO 2560
2555 LOCATE (12,8):PRINT "
2556 LOCATE (11,8):PRINT RPT$(CHR$(45),6)
2557 PAUSE 1
2560 GOSUB 5700
2570 LOCATE (19,2):PRINT "MS=";MS
2580 LOCATE (18,10):PRINT "TC=";TY
2590 LOCATE (19,10):PRINT "TS=";TS
2600 TR=((MX*CC)+(MC)*TC)+(MS*CS*TS)
2601 TU=(MX*CC)+(MS*CS)+MC
2602 TY=INT((TR/TU)+.5)
2603 IF TC=TS THEN GOTO 2630
2610 G=(TC-TS)/ABS(TC-TS)
2620 TX=TC
2630 LOCATE (2,6):PRINT TX
2640 IF TX=TY THEN GOTO 2680
2650 TX=TX-G
2660 PAUSE 2
2670 GOTO 2630
2680 TF=TY
2690 PAUSE 4
2700 LOCATE (21,1):PRINT "Voulez vous continuer 0 ou N."
2710 INPUT "Votre choix=";D$
2720 IF D$="N"THEN GOTO 8900

```

SERVEUR MINITEL
HEBDOMADIEN
36 15 91 77
HG puis Envoi.

```

2730 LOCATE (21,1):PRINT "
2740 LOCATE (22,1):PRINT "
2750 IF D$="0"THEN GOTO 1000
2760 GOTO 2700
3100 LOCATE (19,1):PRINT "Choix du liquide:EAU,HUILE"
3110 CS=0
3120 INPUT "Votre choix=";LI$
3130 LOCATE (19,1):PRINT "
3140 LOCATE (20,1):PRINT "
3150 IF LI$="EAU"THEN CS=1
3160 IF LI$="HUILE"THEN CS=.584
3165 IF CS=0 THEN GOTO 3100
3170 LOCATE (1,15):PRINT "Liquide=";LI$
3180 LOCATE (21,1):PRINT "Donnez la masse du liquide"
3190 INPUT "ML=";MS
3200 LOCATE (21,1):PRINT "
3210 LOCATE (22,1):PRINT "
3220 IF MS>1000 THEN GOTO 3260
3230 IF MS<100 THEN GOTO 3280
3240 LOCATE (11,33):PRINT "ML=";MS
3250 GOTO 3320
3260 LOCATE (21,1):PRINT "Masse du liquide trop grande ML<1000"
3270 GOTO 3290
3280 LOCATE (21,1):PRINT "Masse du liquide trop petite ML>100"
3290 PAUSE 2
3300 LOCATE (21,1):PRINT "
3310 GOTO 3180
3320 PAUSE 1
3330 GOSUB 5400
3340 GOSUB 5500
3350 PAUSE 2
3360 GOSUB 5300
3370 PAUSE 2
3380 TS=T0
3390 GOSUB 5100
3400 LOCATE (12,12):PRINT CHR$(45)
3410 PAUSE 2
3420 GOSUB 5200
3430 PAUSE 1
3450 LOCATE (13,26):PRINT "
3460 LOCATE (12,8):PRINT "
3465 LOCATE (9,8):PRINT RPT$(CHR$(45),6)
3470 GOSUB 5700
3480 LOCATE (19,2):PRINT "ML=";MS
3490 LOCATE (18,10):PRINT "TC=";TY
3500 LOCATE (19,10):PRINT "TL=";TS
3510 GOTO 2600
4100 LOCATE (21,1):PRINT "Experience sur un cube de glace"
4110 INPUT "Poids cube de glace PCG=";PCG
4120 LOCATE (21,1):PRINT "
4130 LOCATE (22,1):PRINT "
4155 IF PCG<1000 THEN GOTO 4200
4160 IF PCG<100 THEN GOTO 4220
4170 LOCATE (10,33):PRINT "T0=0"
4180 LOCATE (11,33):PRINT "PCG=";PCG
4190 GOTO 4260
4200 LOCATE (21,1):PRINT "Poids cube de glace trop fort PCG<1000"
4210 GOTO 4230
4220 LOCATE (21,1):PRINT "Poids cube de glace trop faible PCG>100"
4230 PAUSE 2
4240 LOCATE (21,1):PRINT "
4250 GOTO 4100
4260 CALL COLOR("0BW")
4270 IF PCG<300 THEN GOTO 4310
4280 IF PCG<600 THEN GOTO 4300
4290 LOCATE (14,28):PRINT RPT$(CHR$(42),3)
4300 LOCATE (15,28):PRINT RPT$(CHR$(42),3)
4310 LOCATE (16,28):PRINT RPT$(CHR$(42),3)
4320 CALL COLOR("0BC")
4330 PAUSE 2
4340 GOSUB 5100
4345 LOCATE (12,12):PRINT CHR$(45)
4350 GOSUB 5200
4355 PAUSE 2
4360 IF PCG<300 THEN GOTO 4400
4370 IF PCG<600 THEN GOTO 4390
4380 LOCATE (14,28):PRINT "
4390 LOCATE (15,28):PRINT "

```

A SUIVRE...

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur THOMSON

LA REVOLUTION CONTINUE !

Les micros, ci-après nommés, ont déjà hérité d'un nombre de cours 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 96 101 106 111 115 119 123 128 AMSTRAD -> 111 115 119 123 127 APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128 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

Alors, il court votre bonhomme ? Eh bien le jeu inspiré de notre exemple du N°125, figure dans ce numéro (enfin, le début). Cette fois, pas question de détailler la source comme nous l'avions fait dans les N° 108 à 121 (ce dernier vous sera néanmoins fourni). Nous allons plutôt lourdement insister sur quelques astuces de programmation, exemple :

- Comment afficher un bonhomme jaune sur une échelle bleue, sans que celui-ci efface ou modifie la couleur de celle-ci.
- Comment se substituer à la routine GETS\$ (en \$E824 ou SWI \$1A sur MO5) pour la reconnaissance à l'écran d'un caractère redéfini, qui ne possède pas à proprement parler de code ASCII (à renvoyer dans B). Ce problème est d'ailleurs similaire à l'impossibilité d'utiliser, sous Basic, l'instruction SCREEN(X,Y) pour reconnaître un GREEN(I).

MÉMOIRE ÉCRAN STÉRÉO (RABÂCHAGE ET ÉCLAIRCISSEMENT)

Rappelez-vous, nous vous en avions touché deux mots dans notre cours du N° 79. Votre pépère T07 possède deux zones mémoire de 8 Ko chacune destinées à l'affichage :

- Mémoire écran "forme".

- Mémoire écran "couleur".

Ces dernières ont la particularité de posséder des adresses identiques, qui de ce fait ne peuvent être adressées simultanément :

- T07 : &H4000 à &H5F3F

- MO5 : &H0000 à &H1F40

Donc, pour rendre adressable ces deux mémoires par le microprocesseur, il est nécessaire de pouvoir sélectionner l'une ou l'autre selon le cas. C'est une des fonctions d'un composant mystérieux appelé PIA 6846 (il n'est pas le seul PIA à loger dans la "bête"), qui permet au 6809 de communiquer avec l'extérieur (périphériques). Une autre de ses fonctions est de contrôler la fréquence des interruptions, ce qui nous a été très utile pour "réguler" la vitesse d'exécution de notre jeu, lors de l'apparition des monstres; nous y reviendrons. Composée de registres, la zone de communication de ce PIA, s'étend de &HE7C0 à &H7C7. Celui qui nous intéresse aujourd'hui est le registre de données situé en &HE7C3 (bien connu, ou &HA7C0 sur MO5). Forcer à 1 le bit 0 de &HE7C3, équivaut à ordonner au PIA de rendre la mémoire forme accessible. Inversement, la mise à zéro du bit 0 de &HE7C3, donne accès à la mémoire couleur.

LES SECRETS DE L'AFFICHAGE (OU COMMENT BARBOUILLER SON TUBE CATHODIQUE)

La mémoire "forme" : facile, chaque bit de chaque octet correspond à un pixel qui peut être allumé si ce bit est à 1, ou éteint si ce bit est à 0. Le premier octet de la mémoire écran "forme", est représentatif des 8 premiers pixels situés en haut à gauche de l'écran. L'octet suivant

pour les 8 pixels à droite des premiers, etcétera. Ainsi, 40 octets sont nécessaires pour représenter la première ligne d'écran. Donc, 200 lignes de 40 octets, cela nous donne un total de 8000 octets. C'est pour cette unique raison que les 8 Ko théoriques (8 Ko = 8192 octets) de &H4000 à &H5FFF ne sont pas entièrement utilisés (&H5FFF - 192 = &H5F3F).

La mémoire "couleur" : la disposition en mémoire des informations, est identique à la mémoire "forme" (8000 octets). A chaque octet "forme", correspond un octet "couleur" (même adresse), mais cette fois la valeur des bits a une signification différente, puisque destinée à préciser la couleur d'affichage. Tout d'abord, il est bon de savoir que la couleur s'obtient par combinaison des 3 couleurs de base qui sont : le rouge, le vert et le bleu. La présence de ces 3 couleurs pour le "fond" (c'est à dire les 0 de l'octet "forme"), est signalée par la mise à 1 des trois bits de poids faible :

- Bit 0 : pour le rouge
 - Bit 1 : pour le vert
 - Bit 2 : pour le bleu
- Les trois bits suivants, soit 3, 4 et 5, signalent de la même manière la présence de ces trois couleurs pour la "forme" (c'est à dire les 1 de l'octet "forme"). Sur le T07/70, les bits 6 et 7 indiquent respectivement lorsqu'ils sont à zéro, que les couleurs de forme et de fond sont pastels. Sur le T07, les bits 6 et 7 sont toujours à 1.

QUELQUES BANNIÈRES ET DRAPEAUX

\$603B (\$202B sur MO5) : détermine les couleurs courantes (fond, forme) des caractères à afficher. Leur codage est identique à celui des octets de la mémoire couleur. \$6019 (\$2019 sur MO5) : Le bit 4, lorsqu'il est à 1, interdit l'écriture en couleur. \$E7C3 (\$A7C0 sur MO5) : Les bits 4 (rouge), 5 (vert), 6 (bleu), déterminent la couleur du tour et le bit 2 en précise le ton pastel.

ASTUCE DÉCALANT DE TOUT CECI ET CELA :

Dans HEBDO RUNNER, il nous a fallu contourner le problème que posait la présence du personnage jaune sur une échelle bleue. Nous les avons affichés de la manière suivante :

- Tout d'abord, l'écran est initialisé "fond" noir, "forme" jaune. Ainsi le personnage défini en mémoire "forme" mais non en mémoire "couleur", s'affiche tout de même en jaune. L'échelle quant à elle, n'est défini qu'en mémoire couleur, afin d'éviter tout conflit avec le personnage.
- Chaque barre bleue, en couleur de "fond" bleu et couleur "forme" jaune.
- Chaque espace entre deux barreaux, en couleur de "fond" noir et couleur de "forme" jaune.
- De plus, nous avons interdit l'écriture couleur en forçant à 1 le bit 4 de \$6019.
- Les fleurs vertes sur fond noir sont, bien sûr, définies en mémoire "forme" ainsi qu'en mémoire "couleur". Lorsque le personnage passe sur une fleur et l'efface, il est nécessaire à cet instant de rétablir l'écriture "couleur", afin d'éviter la persistance de la couleur d'affichage de la fleur cueillie, lors du passage du personnage à son endroit. Résultat : quel talent !



COMMENT "DÉMASQUER" UN CARACTÈRE DÉFINI :

En effet, s'il est permis de définir des caractères puis de les afficher à l'aide de la routine CHPL\$ (en \$E833 ou SWI \$12), il est malheureusement impossible de les différencier en utilisant la routine système GETS\$ (en \$E824 ou SWI \$1A), qui renvoie dans B le code ASCII d'un caractère affiché aux coordonnées colonne et ligne, placées respectivement en X et A.

ROUTINE MAISON (GETH)

Nous avons donc créé une routine (GETH pour GET Hebdo, hé, hé !) qui, à partir des deux coordonnées d'écran ("colonne" placée dans X et "ligne" placée en Y), place dans B une valeur qui nous permet de différencier nos fameux caractères. Cette astucieuse routine se contente de lire l'octet du haut du caractère concerné dans la mémoire "forme", à condition que cette valeur soit non nulle. Sinon, la lecture s'effectue à l'adresse correspondante en mémoire couleur, afin de différencier les échelles des espaces.

GETH LDA \$E7C3
ORA # \$1
STA \$E7C3 : et hop, en mémoire "forme".
GETH STX MEGET : sauvegarde de X (coordonnée "colonne") dans MEGET.

TFR Y,D : transfert de Y (coordonnée "ligne") dans D.

Maintenant, il nous faut calculer l'adresse de l'octet concerné. Sachant qu'un caractère est formé d'un empilage de 8 octets et qu'une ligne est formée d'une suite de 40 octets, il faut compter 40 * 8 soit 320 octets pour passer à la ligne suivante, donc :

POSITION à l'écran = (LIGNE * (40 * 8)) + COLONNE.

Comment réaliser cette opération en assembleur ? Rappelez-vous de l'instruction MUL (cours du N°103), qui multiplie le contenu de A par le contenu de B et place le résultat de ce produit dans D. L'emploi du registre A de 8 bits, qui de ce fait ne peut contenir un nombre supérieur à 255, oblige à diviser le multiplicateur par 2 (soit 320/2 = 160), puis de multiplier le résultat par 2 en utilisant les instructions de décalage par soucis de rapidité, soit :

LDA # 160
MUL
ASLB
ROLA

La valeur de l'adresse sera donnée par : POSITION à l'écran + ADRESSE de début de mémoire écran -1 (\$4000 - 1 = \$3FFF).

```
ADD MEGET
TFR D,X
LDB $3FFF,X
BNE FIGETH : si la valeur est non nulle, sinon sélection mémoire "couleur" puis lecture de la valeur à l'adresse correspondante :
LDA $E7C3
ANDA # $FE
STA $E7C3
LDB $3FFF,X
Et avant de partir, on remplace MEGET dans X
FIGETH LDX MEGET
RTS
```

The end of the routine "killécran".

Les "sans costard ni cravate". Jean-Michel MASSON, Franck CHEVALIER et Jean-Claude PAULIN.

Langage machine... Sur MSX

POUR EN FINIR AVEC LE VDP

C'est promis, "bientôt" vous saurez TOUT. Mais, avant de passer à la suite, il serait bon que vous fassiez quelque peu connaissance avec les fameux registres du VDP, dont nous vous causerons pas plus tard que l'autre jour. Ce tour d'horizon, à titre purement indicatif, prendra tout son sens lors de la réalisation ultérieure d'exemples concrets.

DISSECTION DES REGISTRES INTERNES DU VDP

Microprocesseur chargé exclusivement de l'affichage, le VDP dispose en son sein, de neuf registres destinés à sa petite cuisine interne. Huit de ces registres (de R0 à R7) ne peuvent être lus, mais peuvent être chargés par l'utilisateur. Il suffit pour cela d'effectuer un CALL &H47, après avoir placé la valeur à écrire dans le registre B et le numéro du registre concerné dans le registre C (les deux registres bien connus du Z80). Mais ATTENTION, dans l'immédiat, pas touche à ces huit registres. En effet, lors de l'initialisation de chaque mode, les valeurs chargées par la ROM dans ces derniers, déterminent les adresses des différentes tables de mode en question. Donc, dans l'ignorance des causes à effets, il vaut mieux pour l'instant s'abstenir (quoiqu'il n'y ait pas de risque à jouer les curieux). Le neuvième registre du VDP (R8), est principalement chargé par l'intermédiaire de ses bits (appelés plus communément indicateurs, ou sémaphores, ou drapeaux, ou flags) de fournir diverses indications concernant les sprites. A ce titre, il ne peut être modifié par vos soins et ne peut être que lu. Ce registre peut être comparé au registre "d'état" (d'ailleurs, c'en est un) du Z80, dont nous vous parlerons très bientôt.

DÉTAILLONS

- Le registre R0 : toujours à zéro, sauf en mode 2 où il est à deux par la mise à 1 du bit 1 (appelé également M3).

- Le registre R1 : Les bits 0 et 1 concernent la taille des sprites, nous y reviendrons quand nous réaliserons... des sprites.

Le bit 2, lui, est toujours à zéro. Le bit 3 (appelé M2) est à 1, uniquement lorsqu'on est en mode 3 (multicolore).

Le bit 4 (appelé M1) est à 1, uniquement lorsqu'on est en mode texte. Le bit 5 concerne les interruptions (vous apprendrez un jour ce qu'est une "interruption"). Le bit 6 autorise ou interdit l'affichage.

Le bit 7, lui, est toujours à 1.

- Le registre R2 : détermine par ses quatre bits 0 à 3 (les autres à zéro), la position de la

TNC (table des noms des configurations). Comment cela se fait-ce ? Voilà :

16 Ko de vidéo ram, cela nous donne 1024 * 16, soit 16384 adresses (&H4000) de &H0 à &H3FFF. Le codage de ces adresses, nécessite un maximum de 14 bits de 0 à 13. Pour vous en convaincre, faites : ?BIN\$(&H3FFF). Eh bien, les bits 0 à 3 de R2, correspondent aux 4 bits 10 à 13 (dits bits significatifs) de l'adresse de la TNC.

```
Bits R2 : 3 : 2 : 1 : 0
Bits adr : 13 : 12 : 11 : 10 : 9 : 8 : etc.
Poids : 8192 : 4096 : 2048 : 1024 : 512 : 256 : etc.
```

On voit comme le nez au milieu de la cuisse, que l'adresse de la TNC est égale à R2 * 1024.

- Le registre R3 : les huit bits 0 à 7 de ce registre, correspondent aux huit bits 6 à 13 de la TC (table des couleurs).

```
7 : 6 : 5 : 4 : 3 : 2 : 1 : 0
13 : 12 : 11 : 10 : 9 : 8 : 7 : 6 : etc.
8192 : 4096 : 2048 : 1024 : 512 : 256 : 128 : 64 : etc.
```

Pour la même raison que ci-dessus, l'adresse de la TC est égale à R3 * 64.

- Le registre R4 : Les trois bits 0 à 2 de ce registre, correspondent aux trois bits 11 à 13 de la TGC (table génératrice des configurations).

```
2 : 1 : 0
13 : 12 : 11 : 10 : 9 : 8 : etc.
8192 : 4096 : 2048 : 1024 : 512 : 256 : etc.
```

Donc, l'adresse de la TGC est égale à R4 * 2048.

- Le registre R5 : les sept bits 0 à 6 de ce registre, correspondent aux bits 7 à 13 de la TAS (table des attributs des sprites). Cette fois pas besoin de tableau (ou faites-le vous même), vous avez compris. L'adresse de la TAS est égale à R4 * 128.

- Le registre R6 : les trois bits 0 à 2 de ce registre, correspondent aux trois bits 11 à 13 de la TGS (tables génératrice des sprites). Donc, l'adresse de la TGS est égale à R6 * 2048.

Récapitulation : avec les 7 premiers registres du VDP que nous venons d'examiner, il est théoriquement possible de se créer un SCREEN sur mesure. Que les curieux s'en donnent à cœur joie et nous fassent part de leurs découvertes...

- Le registre R7 : ce registre est

séparé en deux quarts de bits. Chaque quart peut prendre les valeurs 0 à 15, correspondant aux couleurs 0 à 15 de votre MSX. Les quatre bits 0 à 3, déterminent la couleur du "fond" (c'est à dire les 0 de la TGC) en mode texte. Dans les autres modes, ces mêmes bits précisent la couleur du bord de l'écran. Les quatre bits de 4 à 7, précisent la couleur de la forme (c'est à dire les 1 de la TGC) en mode texte.

- Le registre R8 ou "registre d'état" : ce registre, donc, est destiné à fournir diverses indications sur les sprites affichés.

Les cinq bits 0 à 4 : l'impossibilité d'afficher simultanément plus de 4 sprites sur une même ligne horizontale vous est connue. Eh bien, la présence d'un cinquième sprite provoquant la mise à 1 du bit 6 de R8, les bits 0 à 4 précisent le numéro de l'intrus.

Le bit 5 : est mis à 1 lors de la collision de un ou plusieurs sprites. Le bit 6 : est mis à 1 lorsque plus de 4 sprites se trouvent sur une même ligne (déjà expliqué ci-dessus).

Le bit 7 : appelé flag (ou drapeau et tout ça...) d'interruption. Il passe à 1 à la fin de chaque affichage produit par un balayage d'écran.

PRÉCISIONS SUPPLÉMENTAIRES

On trouve sur les MSX aux adresses suivantes de la RAM (à condition que les initialisations aient été effectuées correctement par les crochets).

&HF922 l'adresse de la TNC.

&HF924 l'adresse de la TGC.

&HF926 l'adresse de la TGS.

&HF928 l'adresse de la TAS.

Quant à la couleur :

En mode 0, elle est déterminée par R7.

En mode 1, l'adresse de la TC se trouve en &HF3BF.

En mode 2, l'adresse de la TC est contenue en &HF3C9.

En mode 3, c'est particulier, on n'utilise pas de TC.

Voilà, voilà. D'accord, nous avons un peu brûlé les étapes, mais nous tenions à vous faire un topo complet sur le VDP (tables et registres).

Après tout, si vous pouvez admirer sur un écran le résultat de vos cogitations, c'est bien grâce à lui...

Bientôt, vous saurez programmer : pour aborder par la pratique les bases de la programmation en assembleur, nous avons conçu un petit programme très simple : les aventures d'un "X" en mode texte. Cette œuvre exemplaire, sera abondamment détaillée dans nos prochains cours.

Bientôt, vous saurez programmer : pour aborder par la pratique les bases de la programmation en assembleur, nous avons conçu un petit programme très simple : les aventures d'un "X" en mode texte. Cette œuvre exemplaire, sera abondamment détaillée dans nos prochains cours.

Les "qui remettent toujours à plus tard" Nicolas BOURDIN et Jean-Claude PAULIN.

Assembly code listing for the VDP registers, showing bit patterns and addresses.

140 READA: IFAS**END*THEINTEI9E8EPOKE&HE800+I.VALC(\$H**A8):I=I+1:80T0240
150 DATA:1,1,1,1,0,28,0,1,0,F5,C5,D5,E5,2A,0,0E,3E,20,CD,4D,0,2A,0,0E,ED,5B,4,0
E,19,ED,5B,6,0E,19,22,0E,21,2,0E,3A,0,0E,06,32,0,0E,21,3,0E,3A,1,0E,06,32,1,0E
3A,0,0E,FE,1,20,C,1,1,0,ED,43,4,0E,3E,1,32,2,0E,FE,27,20,C,1,FF,FF,ED,43,4,0E
160 DATA3E,FF,32,2,0E,3A,1,0E,FE,1,20,C,1,20,0,ED,43,6,0E,3E,1,32,3,0E,FE,10,20
C,1,0B,FF,ED,43,6,0E,3E,FF,32,3,0E,2A,0,0E,3E,5B,CD,4D,0,0E,1,01,C1,F1,C9,END
170 POKESHDP&0,SHA:POKESHDP&1,SHBE:POKESHDP&9F,SHC3

LE ROI DES CONS

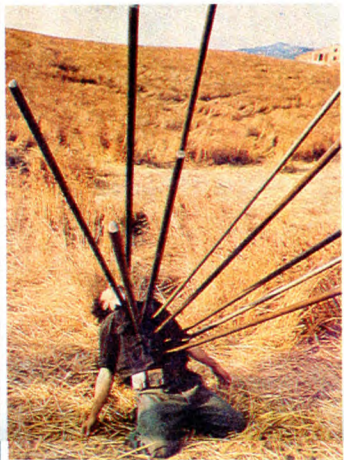
Un con court en (con)quête de cons. Un sujet (con)tourné par Con-fortès (gag) qui (con)signe un film au (con)texte (con)damnable. Le (con)voyage (con)sensuel est (con)célébré le jeudi 10 à 20h35 sur A2. Toutes mes (con)doléances. Bombyx



RÈGLEMENTS DE COMPTES

LA NUIT DE SAN LORENZO

Film de Paolo et Vittorio Taviani (1982) avec Omero Antonutti, Margarita Lozano et Claudio Bigagli.



Une femme se souvient de la nuit du 10 août 1944, celle de San Lorenzo. Dans la paisible chaleur de l'été, sur fond de ciel étoilé, une petite ville toscane vit des heures dramatiques. Les Allemands qui battent retraite ont miné la ville et rassemblé les habitants dans la cathédrale. Après une longue hésitation, certains habitants préfèrent s'enfuir pour essayer de rejoindre les américains. L'exode nocturne sous la constellation lumineuse est constellé de dangers (bombardements, chemises noires mussoliniennes) et de rencontres chaleureuses (paysans, résistants).

Chemin de croix mais aussi voie de la rédemption, non seulement ils s'en sortent presque tous vivants au contraire de ceux restés en ville, mais de plus le parcours met leur âme à nu, rapprochant les êtres séparés par les conventions sociales.

Patchwork historico-dramatique, le film illustre la complexité de l'histoire. D'un lyrisme majestueux (une photo superbe), le film dérouté par des différences de styles mal maîtrisées. Au fil des images, l'alchimie se délicate et le plaisir vous submerge. Pour spectateurs patients.

Diffusion le jeudi 10 avril à 20h35 sur Canal +.

VIVA VILLA

Film de Jack Conway et Howards Hawks (1934) sur un scénario de Ben Hecht avec Wallace Berry, Fay Wray et Stuart Ewin.

En 1880, le Mexique inaugure la dictature de Porfirio Diaz. Les riches propriétaires terriens maltraités à loisirs les *peones*. Le jeune Pancho Villa assiste impuissant à l'assassinat de son père, foudroyé à mort par un sbire de Diaz. Pancho prend le maquis et pas manchot, tue le meurtrier de son géniteur. Au fil des ans, Pancho, chef redouté des révoltés, devient Villa (W. Berry), une légende que précède le chant de la liberté *la cucaracha*. En 1910, le Mexique se soulève enfin contre Diaz. Villa, paysan mal dégrossi, rencontre Madero, bourgeois libéral partisan d'une République parlementaire, qui le convainc de rétablir la démocratie. Villa s'empare de la villa de Diaz qui s'enfuit, et impose Madero à la tête du pays. Si mes neurones tiennent le choc, la dernière diffusion de cet chef-d'œuvre remonte à une quinzaine d'années minimum. Un grand sujet, un scénario plein de

BRUITS DE TERROIR

L'AMI MAUPASSANT

Série de l'ami Santelli (6 x 1h).

Premier épisode : L'ENFANT avec J. P. Bouvier, A. Consigny, B. Agenin et F. Seigner.

Issue d'une riche famille bourgeoise normande, Berthe (Consigny) est promise au turbulent Jacques (Bouvier) qui semble avoir définitivement rompu avec son ancienne maîtresse Emilie (Agenin). Le jour tant attendu du mariage arrive sans trop d'embarras.

La fête bat son plein et le sang de la vigne aide à faire descendre cochonnaille et pièce montée. Les parents surveillent Jacques, que ce cochon n'aille point rejoindre Emilie.

Enfin le soir tombe sur les deux époux qui se retrouvent autour du lit nuptial. Plein d'allant, de tendresse, et le vin n'ayant nul-

rebondissements, un rythme à couper le souffle, en particulier les scènes de bataille, digne d'Eisenstein, et des acteurs : Fay Wray dans son année KING KONG et Wallace Berry dans son plus beau rôle : cet artiste fabuleux de la dimension d'un Raimu, d'un Laughton, d'un Wayne, insufflé une dimension béruerienne au personnage de Pancho. A rapprocher pour les thèmes de la libération et du pouvoir de Juarez (Curtiz 38) et de Viva Zapata (Kazan 52).

Diffusion le vendredi 11 à 23h00 sur A2 en V.O..

lement entamé leur ardeur amoureuse, ils sont interrompus dès les préliminaires par la gouvernante, porteuse d'un message d'Emilie qui se meurt. Ira, ira pas ?... Eh bien voilà ! C'est pourtant pas difficile de faire de la bonne télé. Pas besoin de vedettes, Santelli manœuvre à merveille les jeunes talents. Une réalisation sans faille donne à ce téléfilm un label-qualité made in Santelli qui devrait faire pâlir de honte le sieur Berlusconi.

Diffusion le samedi 9 à 20h35 sur TF1. Photo TF1-C. James.

L'AFFAIRE MARIE BESNARD

Téléfilm en 2 Parties (2 x 90') de Yves André Hubert, avec : A. Sapritch, B. Fresson, P. Barge, N. Silberg et V. Silver.

À Loudun petite bourgade de la Vienne, vit Marie Besnard (Sapritch). Femme modèle appréciée de tous, elle coule des jours heureux jusqu'à la mort de son mari. A compter de cette date, les ragots vont bon train. Un inspecteur, venu à Loudun enquêter sur un incendie suspect, en

entend des vertes et des pas mûres au sujet de la Besnard. De fil en aiguille et suite à des racontars de village, de vieilles dentelles en arsenic, la police accuse la Besnard d'avoir empoisonné, pas moins de treize personnes, parents ou amis proches.

Le premier procès a lieu en 1952 à Poitiers après 2 ans d'instruction. On exhume les 13 corps des victimes. L'autopsie révèle des traces d'arsenic, mais des erreurs de procédure rendent l'expertise non valable. 1954, deuxième procès, mais à Bordeaux. Là encore bagarre d'experts quant à la présence de l'arsenic. Une fois de plus le procès est reporté. Il reprend en 1961 pour un nouveau chassé croisé entre experts et contre-experts jusqu'au verdict final...

Le réalisateur retrace avec vérité tous les événements de cette longue saga juridique. Le scénario signé Frédéric Pottecher, ancien chroniqueur judiciaire, garantit l'authenticité des faits. La Sapritch joue à merveille de la dignité outragée et Fresson, l'avocat, nous met tout de suite dans sa manche.

Diffusion les 12 et 19 à 20h35 sur TF1

CADAVRES EN SÉRIE

ENTRE ONZE HEURES ET MINUIT

Film d'Henri Decoin (1948) avec Louis Jouvet et Madeleine Robinson.

Un trafiquant notoire, Vidauban, fut assassiné entre 23h00 et minuit. L'inspecteur Carrel qui ressemble comme deux gouttes de lait à la victime profite de cette similitude physique pour se faire passer pour Vidauban auprès des intimes de ce dernier. La seule qui n'est pas dupe de cette mystification est Lucienne, l'ex-petite amie du mort, dont notre brave inspecteur va s'éprendre. Hélas, elle pourrait bien être la meurtrière. Pour l'atmosphère d'époque et Louis Jouvet. Sans plus.

Diffusion le lundi 7 à 20h35 sur TF1.

PULSIONS

Film de Brian de Palma (1981) avec Michael Caine, Angie Dickinson et Nancy Allen.

Kate Miller (Dickinson) n'inspire plus son mari. Elle en parle au docteur Elliot (Caine), son psychiatre préféré. En visite dans un musée, elle rencontre Warren qui l'attire fortement. Après un chassé-croisé dans le musée, elle le retrouve et l'accompagne chez lui où il se la... fortement. Au moment de rentrer chez elle, Kate fait demi-tour, elle a oublié sa bague. Elle aurait pas du car maintenant son cadavre encombre l'ascenseur. Liz, une call-girl qui habite l'immeuble, témoigne... de son inquiétude à l'inspecteur Marino, chargé de famille et accessoirement de l'enquête. Elle n'a rien vu mais l'assassin pense le contraire : elle est suivie par... une silhouette féminine. Sans problème, l'un des meilleurs de

Palma, le réalisateur qui prit la suite d'Hitchcock au box-office des arrêts cardiaques. L'érotisme raffiné, le sadisme psychologique conjugués à une maîtrise technique époustouflante nous entraîne au-delà de la peur.



Diffusion le dimanche 6 à 20h35 sur Canal +.

I WAKE UP SCREAMING

Film de Bruce Humberstone (1941) avec Betty Grable, Victor Mature, Carole Landis et Elisha Cook Jr.

Vicki Lynn (Landis), serveuse dans un coffee-shop, le Harry's bar, vient de passer de vie à trépas. On l'a un peu aidé à mourir et la police enquêta auprès de ses fréquentations. Frankie Christopher (Mature), belle gueule (mate-la-hure), gros biceps sortait avec elle. D'après ces dires, elle menait une double vie. Jill (Grable), la sœur de Vicki, confirme. Elle avait conseillé à Vicki de cesser ses mauvaises fréquentations. Un bon petit polar avec un excellent Elisha Cook dans le rôle de Harry, le patron du café.

Diffusion le 13 à 22h30 sur FR3 en V/O

SOLITUDES

JEREMIAH JOHNSON

Film de Sydney Pollack (1972) avec Robert Redford, Will Geer et Allyn Ann Mc Lerie.

Las du gaz de ville, de la tronche du pasteur et de la cohue de la grande rue, M. Johnson quitte un beau matin sa ville pour vivre en solitaire dans les Montagnes Rocheuses. Peu aguerri, il subsiste tant bien que mal jusqu'au jour où Griffe de L'Ours, un chasseur émérite le recueille et lui apprend les rudiments du métier de trappeur.

Devenu apte à la chasse en solitaire, Jérémie quitte sans jérémiades le tipi et parcourt la montagne et ses dangers : les animaux et surtout les indiens "Pieds Noirs". La claqué. Une grande bouffée d'air frais, de neige et de ciel bleu. Un petit clic sur votre poste et hop adieu les mauvaises odeurs. Allumez votre télé et respirez ces paysages somptueux en cinémascope, plongez dans le bleu porcelaine des yeux du beau Redford. L'authentique histoire de l'Ouest : un grand western.

Diffusion le mardi 8 à 20h35 sur FR3.

TOUCHE PAS À MON POSTE

Série de 3 docs sur la télé.

Pascale Breugnot frappe une fois de plus un grand coup. Premier volet : dans un immeuble de Creteil, 22 foyers ont accepté de se priver de poste de télé pendant un mois. Certains ont craqué et se sont rués devant les vitrines voir des images, mais la majorité a joué le jeu. Ils expriment leurs impressions devant la caméra et le verdict est sans appel : la télé, c'est l'anti-matière des rapports humains.

Elle détruit tout sur son passage, ne laissant derrière elle que des légumes inertes digérants tant bien que mal les sucres de Sabatier ou les coucheries de Dal-las. De la télé, animal domestique (le canigou et les odeurs en moins), à la télé qui occupe les enfants pendant que maman fait la bouffe, les réponses sont éloquentes. Privés de télé, on réapprend à s'écouter, à communiquer, à s'aimer, à vivre quoi. Je vous en conjure ne déconnectez pas, si vous rendez tous votre télé moi j'ai plus qu'à aller pointer...

Le lundi 7 à 22h00 sur A2.



URIDIUM de Hewson Consultants pour Commodore

Je me suis toujours demandé comment les Guerriers Fous pouvaient justifier leur quête mystique par la destruction systématique d'un univers. Vu de l'extérieur, leur expérience ressemble plus à l'assouvissement d'une pulsion meurtrière qu'à l'évolution vers le nirvana. A chaque étape qu'un

Guerrier doit franchir, un univers se forme sous ses yeux, gardé par de nombreuses races étrangères, et il doit tout vaporiser de son laser pour acquérir un niveau de connaissance supérieure. Ainsi, il apprend à ressentir la structure moléculaire des différents métaux, commençant par le zinc et conti-

nuant par le plomb, l'argent, le cuivre... Leur ascension mystique passe par seize cercles. Tant que les seize ne sont pas franchis, le Guerrier ne peut prétendre à la maîtrise des métaux. C'est à cela que l'on voit à quel point leur argumentation se rapproche de l'antique philosophie des alchimistes : le but ultime est d'aboutir à la conscience de la force de la Nature au travers de l'or alchimique. Ici les Guerriers Fous recherchent une sorte de force de la Nature, mais dissolue dans l'ensemble des univers connus et inconnus. Cette recherche m'avait toujours paru absurde jusqu'à ce que je devienne accidentellement un Guerrier Fou ! Jusqu'à récemment, j'occupais une situation privilégiée sur le monde d'or. Traîtreusement attaqué par l'un de ces Guerriers, je sentis la vie me quitter au moment où, par un transfert d'énergie imprévisible, je me



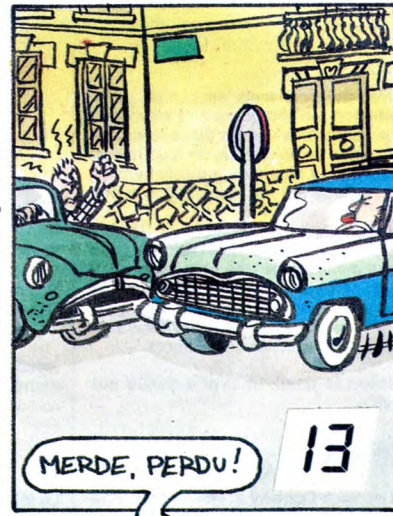
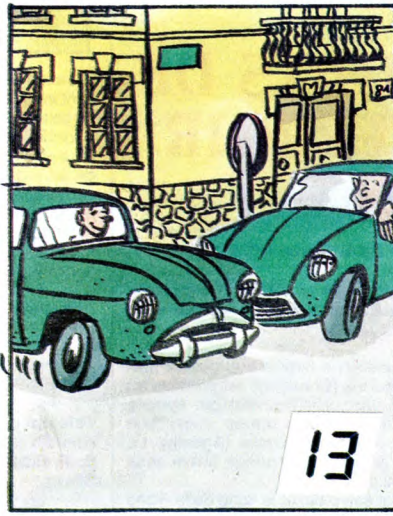
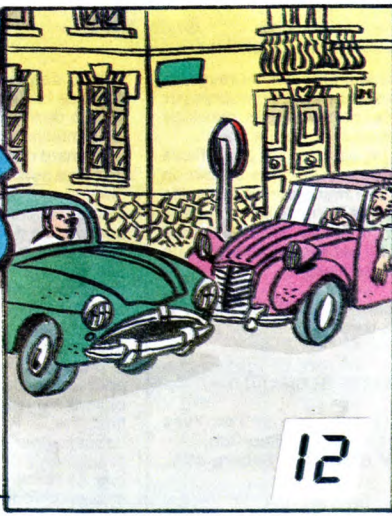
retrouvais aux commandes d'un vaisseau inconnu, survolant mon monde original. Ainsi placé, je me sentis obligé de continuer l'expérience, engagée par un Guerrier inconnu, et je fran-

chis les derniers cercles sans difficulté : tous les occupants étaient mes frères ou mes sœurs. Le seizième cercle, Uridium, ne me posa guère plus de problèmes que les précédents. Ce dernier franchi, ma nouvelle famille, une nuée de Guerriers Fous, tous dans de splendides aéronefs m'attendaient patiemment. Je fus sacré le jour même Guerrier de l'Année et pus jouir enfin d'un repos bien mérité.

Dans Uridium, pas de souci à vous faire : les ennemis ne vous laissent pas exactement le temps de réfléchir, ils vous agressent bestialement, tentent de vous occire par tous les moyens, vous assaillent de tous côtés... Cette valse hallucinante se déroule dans des décors splendides et accidentés, à une vitesse stupéfiante et dans une ambiance sonore extraordinaire. Un véritable bijou de l'arcade, comme on n'en voit que trop rarement.

AMSTRAD	Double Trouble
A. BOUYERDENE	page 5
AMSTRAD	Cristal Castle
D. et N. VERJOT	page 24
APPLE	Genologie
André PIGNIARD	page 2
CANON X07	Formule 1
Alain FOUSSE	page 4
CBM 64	Wiltor
Emerich FRENANDES	page 3
EXL 100	Pin Ball
Daniel COCHAUX	page 7
FX 702 P	Verbes irréguliers
Sébastien CLAIRET	page 23
MSX	Time Pilote
Philippe ILLOUL	page 23
ORIC	Solo
P. CLOCHARD	page 26
SPECTRUM	008
P. FOULON	page 25
TI 99/4A (be)	D.C.A.
J.M. SZUTER	page 8
Thomson T07-T07/70	Hebdo Runner
J.M. MASSON...	page 6
Thomson T07-T07/70	Les Martiens
Olivier ANDRE	page 27
VIC 20	Egout
Laurent PIVAUT	page 28
ZX 81	Dadas
G. SCHACHERER	page 7

Poly Games
"PRIORITE A DROITE"
THIRJET



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

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



TARIFS

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



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



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

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

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



AMSTRAD

BON DE COMMANDE PROMO FEVRIER 86

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Tél. : 43.25.68.88
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
parking gratuit Maubert-Lagrange