



# AMSTRAD SE PAYE SINCLAIR !

Amstrad avait un gros problème en Angleterre : les micros Sinclair détenaient la plus grosse part du marché et Alan Sugar - le boss d'Amstrad - n'aime pas être à la traîne. Le problème vient d'être résolu : Amstrad a racheté Sinclair. Pour 5 millions de livres. 53 milliards de centimes.

## COMBIEN ?

Les français ne font rien comme les autres. Tel ordinateur qui marche bien dans tel ou tel pays ne se vend pas du tout ici. Ou mieux, tel ordinateur dort dans aucun pays ne veut faire parfois un malheur chez nous. C'est le cas d'Apple dont nous sommes les premiers consommateurs et c'est surtout le cas d'Amstrad qui connaît un succès sans précédent de l'Alsace à la Provence, Corse comprise. C'est ainsi qu'à part l'Espagne où il s'est taillé la part du lion, Amstrad n'est qu'un petit fabricant parmi les autres. L'Allemagne préfère Atari, les Italiens restent fidèles à Commodore, les Scandinaves et les Japonais marchent au MSX, l'Amérique ne veut pas de produits bon marché et les Anglais roucoulaient avec leurs premières amours : Sinclair.

Le marché d'Alan Sugar se résume donc à la France où il est le premier loin devant, l'Espagne où il est le premier loin devant et l'Angleterre où il est le Nième loin derrière. La conclusion logique s'impose d'elle-même : Alan Riche débarque chez Sir Clive Fauché, lui

demande frustrément "Combien ?" (il ne peut être que frustré puisqu'il n'est pas Lord) et Clive lui répond dignement "5 millions de livres, mon bon." (il ne peut être que digne puisqu'il est Lord). Sur ce, Alan lance

## FAUCHÉ

La belle aventure se termine pour Sir Clive Sinclair. En démocratisant le premier l'informatique avec son ZX 81, il avait réussi en quelques années à se

habituer à taper des dix doigts sur ses claviers bizarres. Pire : alors que tous les constructeurs disposent depuis longtemps de 128 Ko, une grossière erreur de marketing ne lui a permis de sortir son Spectrum 128 qu'au

début de cette année, et à des prix incroyablement élevés. Le bide du QL, les gouffres financiers de sa voiture électrique et de ses téléphones de poche n'ont fait qu'accélérer les choses. Au bord de la faillite, il ne restait que deux solutions à notre Lord préféré : le suicide ou la vente. Il a choisi la deuxième solution, espérons qu'il ne le regrettera pas.

## TOUT EN FINESSE

Parce que pour le regretter, Sir Clive va regretter, son bébé n'est pas dans les mains les plus douces du monde. Papa Sugar ne fait pas dans la tendresse, loin s'en faut et il va probablement se charcuter tout ça bien comme il faut. D'ailleurs il a déjà commencé : l'encre du contrat n'était pas encore sèche que déjà la totalité du personnel dirigeant de Sinclair se retrouvait à la rue. Dehors les anciens ! Licenciés sans crier gare. Ça commence bien !

## THE CONTRAT

Vous vous posez probablement la question de savoir ce qui a été racheté pour cette somme rondelette ? C'est très simple : sugar a TOUT eu, tout ! Le

stock actuel de machines, la marque Sinclair, la distribution des produits présents et futurs et même le droit de produire des produits Sinclair dans ses propres usines.

Suite page 22

## AMIGA ? OU ÇA ?

L'Amiga arrive en France, il est là, demain ! Son prix ? Mystère ! Les logiciels ? Boule de gomme ! Le positionnement du produit ? Au secours, Tramiel ne revient pas !

Pendant qu'Amstrad rachète Sinclair, pendant qu'Atari fait flipper tout le monde avec ses bécasses diaboliques, Commodore continue son petit bonhomme de chemin et organise des

si elles étaient classées Top Secret, ils nous ont promis des softs diaboliques dignes des légendaires Tron ou The Last Starfighter. Ah ! on en a rêvé de l'Amiga, on a fantasmé sur cette foutue bécasse mais on ne l'a pas vu réellement tourner avec les softs d'enfer qu'on nous avait promis. C'est à croire que la manipulation de la machine est réservée à quelques adeptes de la Secte Commodore ayant



conférences de presse pour fêter avec moult petits fours la "grande aventure de l'Amiga". Je reviens justement d'une de ces charmantes réunions et je vais pouvoir vous donner mes impressions histoire de vous faire reluire le zygomatique. Ça en vaut la peine, croyez-moi. L'Amiga est quand même une sacrée bécasse, un mastodonte dont les fans de la micro d'il y a quelques années n'auraient même pas pu rêver alors qu'ils tapotaient sur leurs ZX 80 et autres PET. Commodore nous a fait baver avec cette bête-là, on n'en a jamais vu grand-chose en France, ils ont filtré les photos d'écrans comme

passé de subtiles épreuves initiatiques. Bref, la conférence démarre : D'entrée de jeu, le directeur général de la boîte commence par nous faire le coup classique, la séance de gonflette avec double vrille et sortie arrière : "nous sommes vraiment les meilleurs, sans déconner" ! Nous, on ne demande qu'à les croire mais quand on nous cite la presse anglaise et la presse américaine en disant que l'Amiga a été sacré "vedette de l'année", on ne peut que se poser des questions. Certes, au mois d'août et septembre, il y a eu une certaine

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

## 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

## 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

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

DEULIGNEURS les fainéants sont page 12

## 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 •



Il paraît qu'en ces lieux oubliés soi-disant peuplés de monstres, subsistent encore d'inestimables trésors...

Sylvain PERUZZI

**Mode d'emploi :**  
**LISTING 1, jeu :**  
 L'appui sur une touche quelconque fait disparaître la présentation. Vous pouvez choisir parmi quatre tableaux, celui par lequel vous désirez commencer.  
 Vous dirigez votre personnage à l'aide des touches fléchées. Celui-ci peut tomber sans problème de n'importe quelle hauteur.  
 Les touches "W" et "R" permettent de creuser à gauche et à droite du personnage. Les touches "Z" et "C" permettent de sauter au-dessus des trous creusés.  
 Vous devez ramasser tous les coffres rouges et blancs d'un tableau, pour accéder au tableau suivant.

**LISTING 2, éditeur de tableaux :**  
 L'appui sur une touche quelconque fait disparaître la présentation. Vous disposez de quatre options :

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

**LISTING 1**

```

1 ON WARNING NEXT
100 REM *****
110 REM * TI *
120 REM * LODE *
130 REM *****
140 REM *
150 REM * PAR *
160 REM * SYLVAIN PERUZZI *
170 REM * 15 ANS *
180 REM * MARSEILLE *
190 REM*****
200 REM*RESTE DE MEMOIRE*
210 REM* 780 OCTETS *
220 REM*****
230 UY=116 :: OP=4 :: SC=0
240 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2)
250 CALL CHAR(33,"00DFDFD00BFBFB",40,"
00DFDFD00BFBFB",38,"3C4299B1B199423C")
260 CALL COLOR(1,5,1,2,9,1)
270 CALL CHAR(34,"00C0E0F000BCBEBF",35,"
00FCFC900A0C0B0",36,"0001050D003F3FBF",
37,"003D1D0D00070301")
280 CALL HCHAR(4,14,33,5):: CALL VCHAR(5
,16,33,3):: CALL VCHAR(4,21,40,4)
290 CALL VCHAR(9,7,33,9):: CALL HCHAR(17
,7,33,23):: CALL HCHAR(10,9,40,5)
300 CALL VCHAR(10,9,40,6):: CALL VCHAR(1
0,13,40,6):: CALL HCHAR(15,9,40,5)
310 CALL HCHAR(10,15,33,5):: CALL HCHAR(
15,15,33,5):: CALL VCHAR(11,15,33,4):: C
ALL VCHAR(11,20,33,4)
320 CALL HCHAR(10,20,34,1):: CALL HCHAR(
15,20,35,1):: CALL HCHAR(14,19,36,1):: C
ALL HCHAR(11,19,37)
330 CALL HCHAR(10,23,40,6):: CALL HCHAR(
12,23,40,4):: CALL HCHAR(15,23,40,6):: C
ALL VCHAR(10,23,40,6)
340 FOR TT=3 TO 14 :: CALL COLOR(TT,5,1)
:: NEXT TT :: DISPLAY AT(23,12):"&1985
S.PERUZZI"
350 CALL KEY(O,K,S) :: IF S=0 THEN 350
360 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: CALL C
OLOR(1,9,1):: FOR TT=2 TO 14 :: CALL COL
OR(TT,5,1):: NEXT TT
370 DISPLAY AT(5,12):"MENU"
380 CALL COLOR(0,5,1)
390 DISPLAY AT(11,5):"PAR QUEL TABLEAU V
OULEZ VOUS
COMMENCER(1-4)"
400 ACCEPT AT(16,18) VALIDATE("1234") SIZE
(1) BEEP:UUU :: UUU=UUU-1
410 CALL CLEAR :: GOTO 430
420 UUU=0
430 MEN=5
440 DIM MO(4),NO(4),OO(4),IOI(4):: MM=20
*8-11 :: NN=80 :: LEVEL=0
450 GOTO 1170
460 UUU=UUU+1
470 LEVEL=LEVEL+1
480 IF UUU=5 THEN UUU=1
490 DISPLAY AT(23,27) SIZE(2):LEVEL
500 CALL K(LEVEL):: ON UUU GOSUB 560,740
,880,1010
510 FOR B=2 TO 4 :: OO(B)=INT(RND*2)+1 ::
NEXT B
520 RETURN
530 REM *****
540 REM + TABLEAU 1 +
550 REM *****
560 FOR I=2 TO 20 :: CALL HCHAR(I,3,32,2
8):: NEXT I
570 MO(3)=8 :: NO(3)=18
580 MO(4)=12 :: NO(4)=27
590 CALL HCHAR(4,5,33,11):: CALL HCHAR(5
,14,33,17):: CALL HCHAR(7,2,33,15):: CAL
L HCHAR(11,2,33,11)
600 CALL HCHAR(15,2,33,6):: CALL HCHAR(1
8,2,33,9):: CALL HCHAR(15,11,33,9):: CAL
L HCHAR(16,11,33,18)
610 CALL HCHAR(12,18,33,7):: CALL HCHAR(
9,16,33,4)
620 CALL HCHAR(9,23,33,9):: CALL HCHAR(1
0,27,33,5):: CALL HCHAR(8,28,33,4)
630 CALL VCHAR(10,7,40,5)
640 CALL VCHAR(6,5,40,5):: CALL VCHAR(3,
11,40,4):: CALL VCHAR(14,5,40,4):: CALL
VCHAR(14,15,40,7)
650 CALL VCHAR(10,11,40,5):: CALL VCHAR(
11,19,40,4):: CALL VCHAR(8,24,40,8)
660 CALL HCHAR(17,8,88,1)
670 CALL HCHAR(14,3,88):: CALL HCHAR(10,
3,88):: CALL HCHAR(6,7,88):: CALL HCHAR(
3,6,88):: CALL HCHAR(8,18,88)
680 CALL HCHAR(20,26,88):: CALL HCHAR(15
,27,88):: CALL HCHAR(7,28,88)
690 CALL HCHAR(4,29,88)
  
```

```

700 RETURN
710 REM *****
720 REM + TABLEAU 2 +
730 REM *****
740 MO(3)=6 :: NO(3)=12 :: MO(4)=014 ::
NO(4)=28
750 FOR O=2 TO 20 :: CALL HCHAR(O,3,32,2
8):: NEXT O
760 CALL HCHAR(4,11,33,8):: CALL HCHAR(4
,27,33,5):: CALL HCHAR(5,28,33,4):: CALL
HCHAR(6,6,33,17):: CALL HCHAR(8,3,33,5)
770 CALL HCHAR(9,8,33,21):: CALL HCHAR(1
0,8,33,21):: CALL HCHAR(11,2,33,4):: CAL
L HCHAR(12,28,33,4):: CALL HCHAR(14,23,3
3,6)
780 CALL HCHAR(15,4,33,11):: CALL HCHAR(
16,4,33,19):: CALL HCHAR(17,21,33,11)::
CALL HCHAR(19,2,33,10)
790 CALL VCHAR(5,8,40,4):: CALL VCHAR(5,
22,40,4):: CALL VCHAR(3,26,40,11):: CALL
VCHAR(10,6,40,5)
800 CALL VCHAR(3,15,40,3):: CALL VCHAR(1
3,23,40,8):: CALL VCHAR(16,25,40,5):: CA
LL VCHAR(18,9,40,3)
810 CALL VCHAR(8,16,40,8)
820 CALL HCHAR(3,29,88):: CALL HCHAR(7,4
,88):: CALL HCHAR(8,10,88)
830 CALL HCHAR(8,20,88):: CALL HCHAR(10,
5,88):: CALL HCHAR(14,11,88):: CALL HCHA
R(18,4,88):: CALL HCHAR(13,24,88):: CALL
HCHAR(11,29,88)
840 CALL HCHAR(3,14,88):: RETURN
850 REM *****
860 REM + TABLEAU 3+
870 REM *****
880 FOR I=2 TO 20 :: CALL HCHAR(I,3,32,2
8):: NEXT I
890 CALL HCHAR(4,6,33,22):: CALL HCHAR(6
,2,33,5):: CALL HCHAR(6,27,33,5)
900 CALL HCHAR(7,6,33,22):: CALL HCHAR(1
0,8,33,5):: CALL HCHAR(10,20,33,6):: CAL
L HCHAR(11,2,33,8)
910 CALL HCHAR(13,12,33,9):: CALL HCHAR(
15,2,33,7):: CALL HCHAR(14,25,33,7):: CA
LL HCHAR(17,8,33,20)
920 CALL HCHAR(19,28,33,4):: CALL VCHAR(
3,10,40,07):: CALL VCHAR(3,23,40,7)
930 CALL VCHAR(6,16,40,15):: CALL VCHAR(
10,4,40,5)
940 CALL HCHAR(3,8,88):: CALL HCHAR(3,16
,88):: CALL HCHAR(3,25,88):: CALL HCHAR(
5,4,88)
950 CALL HCHAR(6,18,88):: CALL HCHAR(5,2
9,88):: CALL HCHAR(10,5,88):: CALL HCHAR
(12,13,88)
960 CALL HCHAR(13,27,88):: CALL HCHAR(18
,29,88)
970 MO(3)=11 :: NO(3)=17 :: MO(4)=3 :: N
O(4)=30 :: RETURN
980 REM *****
990 REM + TABLEAU 4 +
1000 REM *****
1010 FOR ER=2 TO 20 :: CALL HCHAR(ER,3,3
2,28):: NEXT ER
1020 CALL HCHAR(2,2,33,7):: CALL HCHAR(3
,2,33,7):: CALL HCHAR(4,2,33,5):: CALL H
CHAR(5,2,33,3)
1030 CALL HCHAR(2,25,33,7):: CALL HCHAR(
3,25,33,7):: CALL HCHAR(4,29,33,3):: CAL
L HCHAR(5,30,33,2)
1040 CALL HCHAR(5,12,33,3):: CALL HCHAR(
5,19,33,3):: CALL HCHAR(9,11,33,12):: CA
LL HCHAR(13,9,33,15):: CALL HCHAR(17,8,3
3,17)
1050 CALL HCHAR(16,2,33,8):: CALL HCHAR(
10,3,33,4):: CALL HCHAR(9,5,33,2)
1060 CALL HCHAR(7,22,33,8):: CALL HCHAR(
11,26,33,6):: CALL HCHAR(15,24,33,8)
1070 CALL HCHAR(19,25,33,7)
1080 FOR RRR=4 TO 18 :: CALL HCHAR(RRR,1
5,33,4):: NEXT RRR
1090 CALL VCHAR(6,7,40,10):: CALL VCHAR(
15,4,40,6):: CALL VCHAR(4,11,40,5):: CAL
L VCHAR(8,13,40,5)
1100 CALL HCHAR(12,11,40,5):: CALL VCHAR
(3,14,40,2):: CALL VCHAR(5,27,40,6):: CA
LL VCHAR(10,30,40,5)
1110 CALL VCHAR(14,27,40,5)
1120 CALL HCHAR(9,3,88):: CALL HCHAR(15,
3,88):: CALL HCHAR(8,20,88):: CALL HCHAR
(12,20,88)
1130 CALL HCHAR(16,21,88):: CALL HCHAR(2
0,21,88):: CALL HCHAR(18,29,88):: CALL H
CHAR(14,29,88)
1140 CALL HCHAR(3,17,88):: CALL HCHAR(6,
29,88)
1150 MO(3)=13 :: NO(3)=8 :: MO(4)=18 ::
NO(4)=28
1160 RETURN
1170 FOR I=3 TO 7 :: CALL COLOR(I,9,1)::
NEXT I
1180 RANDOMIZE :: CALL CLEAR
  
```

```

1190 CALL SCREEN(2)
1200 CALL CHAR(88,"FF00FF00FF00FF00FF")
1210 CALL COLOR(8,9,16)
1220 CALL CHAR(33,"00DFDFD00BFBFB")::
CALL COLOR(1,5,1)
1230 CALL CHAR(40,"424242E42424242")
1240 CALL COLOR(2,15,1)
1250 CALL HCHAR(1,1,33,32):: CALL HCHAR(
24,1,33,32):: CALL VCHAR(1,1,33,24):: CA
LL VCHAR(1,32,33,24)
1260 CALL HCHAR(21,1,33,32*4):: CALL VCH
AR(1,1,33,48):: CALL VCHAR(1,31,33,48)
1270 DISPLAY AT(23,1):"SCORE!0000!!MEN!0
5!!LEVEL!01"
1280 CALL MAGNIFY(3)
1281 REM *****
1282 REM + DEF DES CARACTERES +
1283 REM *****
1290 CALL CHAR(112,"202C2C241F0404040C14
141414040000808080800000000000000000")
1300 CALL CHAR(116,"202626241F0404040605
050505040000808080800000000000000000")
1310 CALL CHAR(120,"000616120B0602020207
0D0B1800000040C0B080000000000000008080C0
")
1320 CALL CHAR(124,"101B0B0A060302020207
0D0B08180000000040408000000000008080C0")
1330 CALL CHAR(128,"30302068B0A0203028E8
88080000000000000000000000000000000000
00")
1340 CALL CHAR(132,"30302080702C203028F8
A0200000000000000000000000000000000000
0")
1350 CALL CHAR(136,"303010123BD010305078
14100000000000000000000000000000000000
0")
1360 CALL CHAR(140,"606020B0682B2060A0BB
88800000000000000000000000000000000000
00")
1370 CALL CHAR(104,"1C3E495D77E3FFB00000
00000000000000000000000000000000000000")
1380 CALL CHAR(96,"10387C7C38000000000000
00000000000000000000000000000000000000")
1390 GOSUB 460
1400 PP=0 :: MM=20*8-11 :: NN=80
1410 CALL SPRITE(1,128,16,MM,NN,#3,104,
11,MO(3)*8+1,NO(3)*8+1,#4,104,14,MO(4)*8
+1,NO(4)*8+1)
1420 II=2 :: FOR IP=3 TO 4 :: MO(IP)=MO(
IP)*8+1 :: NO(IP)=NO(IP)*8+1 :: NEXT IP
1430 CALL HCHAR(21,1,33,64)
1440 CALL KEY(O,K,S)
1450 CALL GCHAR(INT(MM/8+3),INT(NN/8+1),
LL):: IF LL=32 THEN 1910
1460 CALL GCHAR(INT(MM/8)+2,INT(NN/8)+2,
A):: CALL GCHAR(INT(MM/8)+2,INT(NN/8)+1,
PQ):: CALL GCHAR(INT(MM/8)+2,INT(NN/8),0
)
1470 IF (A=33 AND O=33)AND PQ<40 THEN 2
200
1480 IF K=82 THEN 1790
1490 IF K=87 THEN 1820
1500 IF K=ASC("Z") THEN 1840
1510 IF K=ASC("C") THEN 1880
1520 IF K=68 THEN X=4 :: GOTO 1570
1530 IF K=83 THEN X=-4 :: GOTO 1630
1540 IF K=69 THEN X=4 :: GOTO 1690
1550 IF K=88 THEN X=-4 :: GOTO 1740
1560 IF S=0 THEN 1930
1570 CALL GCHAR(INT(MM/8+2),INT(NN/8+2),
LL):: IF LL=33 THEN 1930
1580 CALL FH(SC)
1590 CALL P(MM,NN,SC,PP):: IF PP=10 T*HE
N CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO 1390
1600 CALL LOCATE(1,MM,NN+X):: CALL PATT
ERN(1,132)
1610 CALL LOCATE(1,MM,NN+X*2):: NN=NN+X
*2 :: CALL PATTERN(1,128)
1620 UY=116 :: OP=4 :: GOTO 1930
1630 CALL GCHAR(INT(MM/8+2),INT(NN/8),LL
):: IF LL=33 THEN 1930
1640 CALL FH(SC)
1650 CALL P(MM,NN-8,SC,PP):: IF PP=10 TH
EN CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO 1390
1660 CALL LOCATE(1,MM,NN+X):: CALL PATT
ERN(1,136)
1670 CALL LOCATE(1,MM,NN+X*2):: NN=NN+X
*2 :: CALL PATTERN(1,140)
1680 UY=112 :: OP=-4 :: GOTO 1930
1690 CALL GCHAR(INT(MM/8+1),INT(NN/8+1),
LL):: IF LL<40 THEN 1930
1700 CALL FH(SC)
1710 CALL LOCATE(1,MM-X,NN):: CALL PATT
ERN(1,124)
1720 CALL LOCATE(1,MM-X*2,NN):: MM=MM-X
*2 :: CALL PATTERN(1,120)
1730 GOTO 1930
1740 CALL GCHAR(INT(MM/8+3),INT(NN/8+1),
  
```

**A SUIVRE...**



Je ne peux pas m'empêcher de parler des disquettes 3 pouces. C'est devenu une véritable obsession : où trouver des trois pouces ? Qui peut me vendre des trois pouces à un prix raisonnable ? Au secours, je veux des 3 pouces ! Et voilà-t'il pas que j'apprends qu'un enforé est couché sur un énorme tas de disquettes et qu'il spéculer sur les prix ! Planqué en Suisse, il a trois millions de disquettes en stock depuis plus d'un mois et il ne les distille qu'à raison de 2 ou 3000 pièces et à un prix que même les américains ils ont pas les moyens de se les payer. Il n'y a guère que les développeurs et les dupliqueurs de disquettes qui sont obligés de passer sous ses fourches caudines. Mais, car il y a un mais, ce joli Monsieur commence à flipper comme une bête car sa ruse est éventée et il va probablement avoir du mal à ne pas se débarrasser de son stock vite fait, en tout cas avant la chute vertigineuse du cours de la disquette trois pouces. Chute qui sera aussi rapide que la dévaluation de Chirac. Continuez à économiser les tracks de vos sillons, ça va baisser et pas qu'un peu.

A part ça ? Le nouvel Apple II, avec un 68000 compatible Mac et un 65C02 compatible Ile/IIc est pour juin. Clavier séparé et drive 3,5 pouces intégré, il aura la même gueule qu'un Thomson, en mieux ! Les développeurs américains en ont déjà reçu un exemplaire.

A part ça ? Un gras grossiste nous cherche des poux dans la tête en Angleterre. Il a envoyé un méchant télex à tous les fournisseurs Anglais pour nous casser la baraque. Ca n'a pas marché sauf avec Center Soft, le grossiste Anglais qui change encore une fois d'avis : il ne veut plus nous livrer, ce qui n'est pas bien grave puisqu'il ne l'a jamais fait et que nous nous démerdons très bien avec ses collègues.

Quoi ? Le nom du gras grossiste ? L'avocat va encore être furieux si je vous le dis ! Tant pis, c'est Mister Thébaud et c'est le patron d'Innelec ! La semaine prochaine, le télex qu'il a envoyé s'étale en première de couverture avec la traduction de son mauvais anglais.

Gérard Ceccaldi



CARALI





# LES MARTIENS ATTAQUENT

Dernier rempart contre l'invasion extraterrestre, acharnez-vous à détruire les ignobles créatures alliées du martien SALBET 1er.

## SUITE DU N° 129

```

40060 DEFGR(5)=0,255,0,255,255,0,255,0
40070 DEFGR(6)=0,0,0,0,24,24,24,60
40075 D=CHR(27)+"F"+GR(6)
40080 DEFGR(7)=24,60,63,60,63,60,60,36
40090 DEFGR(8)=126,255,219,219,219,255,
102,0
40100 DEFGR(9)=24,60,252,60,252,60,60,36
40105 E=GR(7)+CHR(27)+"F"+GR(8)+CHR(
(27)+"D"+GR(9)
40110 DEFGR(10)=32,0,16,0,32,0,16,0
40120 DEFGR(11)=0,24,24,132,195,231,125
,63
40130 DEFGR(12)=0,24,24,33,195,231,190,
252
40140 DEFGR(13)=30,13,7,3,6,12,56,16
40150 DEFGR(14)=120,176,224,192,96,48,2
8,8
40160 DEFGR(15)=0,24,24,4,3,7,13,31
40170 DEFGR(16)=0,24,24,32,192,224,176,
248
40180 DEFGR(17)=62,125,231,195,134,12,5
6,16
40190 DEFGR(18)=124,190,231,195,97,48,2
8,8
40200 DEFGR(19)=96,152,6,3,31,127,255,2
04
40210 DEFGR(20)=16,15,127,254,231,255,2
55,204
40220 DEFGR(21)=8,240,254,127,231,255,2
55,204
40230 DEFGR(22)=6,25,96,192,248,254,255
,207
40240 DEFGR(23)=204,255,127,31,3,0,0,0
40250 DEFGR(24)=204,255,255,231,254,127
,15,16
40260 DEFGR(25)=204,255,255,231,127,254
,240,8
40270 DEFGR(26)=207,255,254,248,192,0,0
,0
40300 DEFGR(27)=96,152,6,3,31,127,255,2
43
40310 DEFGR(28)=16,15,127,254,231,255,2
55,51
40320 DEFGR(29)=8,240,254,127,231,255,2
55,51
40330 DEFGR(30)=6,25,96,192,248,254,255
,51
40340 DEFGR(31)=243,255,127,31,3,0,0,0

```

Olivier ANDRE

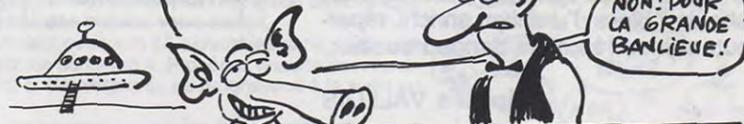
```

40350 DEFGR(32)=51,255,255,231,254,127,
15,16
40360 DEFGR(33)=51,255,255,231,127,254,
240,8
40370 DEFGR(34)=51,255,254,248,192,0,0,
0
40380 B=(GR(14)+GR(15)+CHR(10)+CHR
(8)+CHR(8)+GR(16)+GR(17)
40390 B=(GR(10)+GR(11)+CHR(10)+CHR
(8)+CHR(8)+GR(12)+GR(13)
40400 C=(GR(19)+GR(20)+GR(21)+GR(
22)
40410 C=(GR(27)+GR(28)+GR(29)+GR(
30)
40420 F=(GR(23)+GR(24)+GR(25)+GR(
26)
40430 F=(GR(31)+GR(32)+GR(33)+GR(
34)
40440 DATA 0,0,7,236,248,252,255,243,0,2
48,150,3,1,0,0,128,0,6,14,28,176,224,0,0
,239,207,255,255,255,63,15,195,255,252,0
53,255,255,252,248,240,255,248,224,128,0
,0,0,0,241,248,254,255,31,3
40450 DATA 0,0,240,248,124,255,255,1
27,15,0,0,0,128,224,248,255
40460 RESTORE
40470 FOR I=35 TO 43
40480 FOR J=1 TO 8
40490 READ A(Z)
40500 NEXT J
40510 DEFGR(I)=AZ(1),AZ(2),AZ(3),AZ(4),
AZ(5),AZ(6),AZ(7),AZ(8)
40520 FOR J=1 TO 8
40530 IF AZ(J)=0
40540 IF AZ(J)=127 THEN AZ(J)=AZ(J)-128:
AQ(J)=AQ(J)+1
40550 IF AZ(J)=63 THEN AZ(J)=AZ(J)-64:
AQ(J)=AQ(J)+2
40560 IF AZ(J)=31 THEN AZ(J)=AZ(J)-32:
AQ(J)=AQ(J)+4
40570 IF AZ(J)=15 THEN AZ(J)=AZ(J)-16:
AQ(J)=AQ(J)+8
40580 IF AZ(J)=7 THEN AZ(J)=AZ(J)-8:
AQ(J)=AQ(J)+16
40590 IF AZ(J)=3 THEN AZ(J)=AZ(J)-4:
AQ(J)=AQ(J)+32
40600 IF AZ(J)=1 THEN AZ(J)=AZ(J)-2:
AQ(J)=AQ(J)+64
40610 IF AZ(J)=0 THEN AZ(J)=AZ(J)-1:
AQ(J)=AQ(J)+128
40700 NEXT J
40710 DEFGR(I+9)=AQ(1),AQ(2),AQ(3),AQ(4)
,AQ(5),AQ(6),AQ(7),AQ(8)
40720 NEXT I
40730 G=(GR(46)+GR(45)+GR(44)+GR(
35)+GR(36)+GR(37)

```

# THOMSON T07,T07 70

VOUS AVEZ LE TELEPHONE? C'EST POUR PARIS?



LES RONDELLES DE SAUCISSON NE FONT PAS LE PRINTEMPS.



```

40740 G=(GR(49)+GR(48)+GR(47)+GR(
38)+GR(39)+GR(40)
40750 G=(GR(52)+GR(51)+GR(50)+GR(
41)+GR(42)+GR(43)
40760 DEFGR(53)=8,17,4,129,39,13,159,30
3,223
40770 DEFGR(54)=66,8,130,255,237,247,25
3,223
40780 DEFGR(55)=64,9,160,128,228,241,18
6,232
40790 DEFGR(56)=232,186,241,228,128,160
,9,64
40800 DEFGR(57)=30,159,13,39,129,4,17,8
40810 DEFGR(58)=223,253,247,237,255,130
,8,66
40820 DEFGR(59)=16,66,8,135,62,239,255,
111
40830 DEFGR(60)=159,61,255,215,255,221,
127,239
40840 DEFGR(61)=250,220,255,119,254,239
,123,254
40850 DEFGR(62)=65,37,8,225,252,111,251
,254
40860 Z1=(GR(53)+GR(54)+GR(54)+GR(55)
)
40870 Z2=(GR(57)+GR(58)+GR(58)+GR(56)
)
40880 Y=(GR(53)+GR(55)+CHR(8)+CHR(8)
+CHR(10)+GR(57)+GR(56)
40890 X=(GR(59)+GR(60)+GR(61)+GR(62)
)
40900 W1=(GR(53)+GR(54)+GR(55)
)
40910 W2=(GR(57)+GR(58)+GR(58)+GR(56)
)
49989 '
49990 ' - REGLES -
49991 '
50000 CLS
50010 LOCATE 9,0
50020 PRINT "LES MARTIENS ATTAQUENT"
50030 LINE(9,1)-(30,1)CHR$(96),1
50040 PRINT:COLOR2:PRINT:PRINT " Vous et
es le dernier rempart contre"
50050 PRINT "l'invasion des Martiens de S
ALBET 1er."
50060 PRINT:PRINT:PRINT " Vous devez det
ruire les oiseaux qu'il"
50070 PRINT "engendre. Leurs déplacements
sont
d'autant plus dangereux que
le niveau est important. Vous passez au
2e niveau à 1000 points et au 3e à 3000."
50080 PRINT:PRINT " Ces oiseaux se place
nt dans des colonnes et descendent
lorsque la colonne concernée est
pleine. Ils explosent en touchant
le sol : éloignez-vous ou abattez-les !"
50090 PRINT:PRINT " Périodiquement, une
soucoupe volante (dont la vitesse est p
roportionnelle au niveau) apparaît. Detru

```

```

isez-la avant qu'elle ne touche terr
e !"
50100 COLOR6
50110 LOCATE 10,24
50120 PRINT "Appuyez sur ACTION";
50130 IFSTRIG(0) THEN ELSEZX=RND:GOTO50130
50140 BOXF(0,2)-(39,24) " "
50150 COLOR3
50160 LOCATE 0,2
50170 PRINT:PRINT " ATTENTION !!!"
50180 COLOR2
50190 PRINT:PRINT:PRINT " Vous pouvez ti
rer sur tout objet en mouvement, mais
SALBET 1er se met en colère si vous d
étruisez des oiseaux"
50191 PRINT "immobilisez 2 fois de suite da
ns la même partie de l'écran. A cet effe
t, un x est affiché du côté où il ne
faut pas abattre d'oiseau stationne."
50200 COLOR5
50210 PRINT:PRINT " Vous jouez avec la m
anette 0"
50220 COLOR6
50230 LOCATE 0,22
50240 PRINT " VOUS OISEAU SOUCOUBE
SALBET 1er";
50250 COLOR4
50260 LOCATE 2,20
50270 PRINTE$
50280 LOCATE 3,19
50290 PRINTD$
50300 COLOR4
50310 LOCATE 32,18
50320 PRINTG$(0)
50330 LOCATE 32,19
50340 PRINTG$(1)
50350 LOCATE 32,20
50360 PRINTG$(2)
50365 LOCATE 10,24
50366 COLOR7
50367 PRINT "Appuyez sur ACTION";
50370 IFM=0 THEN M=IELSEM=0
50380 COLOR1
50390 LOCATE 12,19
50400 PRINTB$(M)
50410 COLOR7
50420 LOCATE 19,19
50430 PRINTC$(M)
50440 LOCATE 19,20
50450 PRINTF$(M)
50460 PLAY "LSP"
60000 IFSTRIG(0) THEN 25 ELSE ZX=RND:GOTO503
70
62999 '
63000 ' OUF ! FINI !
63001 '

```

# HEBDO RUNNER

En ces temps magiques et reculés, les grands prêtres CEI-KAHALDI partaient cueillir sur les murs sacrés d'HEBDO-JIE, les fleurs de LYSTING nécessaires à leur culte. Malheureusement, les immatériels BEHINOAT, redoutables monstres des murailles, veillaient jalousement sur ces plantes divines...

Conception et réalisation : Jean-Michel MASSON et Franck CHEVALLIER

## SUITE DU N° 129

### LISTING 3

```

AFFF 05 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 05ED
B007 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B00F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B017 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B01F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B027 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 05F4
B02F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B037 D8 0C D8 D8 D8 D8 D8 D8 05F4
B03F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B047 D8 D8 D8 18 D8 D8 D8 D8 064C
B04F FE FE FE FE FE FE FE DC 07CE
B057 FE FE FE FE FE FE FE FE 07CA
B05F FE FE FE FE FE FE FE FE 07F0
B067 FE DC D8 D8 D8 D8 D8 D8 06EA
B06F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B077 D8 D8 D8 D8 D8 DC D8 D8 06C4
B07F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B087 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC 06C4
B08F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B097 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B09F D8 D8 D8 DC D8 D8 D8 D8 06C4
B0AF D8 D8 D8 D8 D8 DC D8 D8 06C4
B0B7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B0BF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B0CF D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C4
B0DF D8 D8 D8 DC D8 D8 D8 D8 06C4
B0EF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC 06C4
B0FF D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C4
B107 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B10F D8 0C D8 D8 D8 DC FE FE 0644
B117 FE FE FE FE FE FE FE FE 07F0
B11F FE FE FE FE FE FE FE FE 07F0
B127 FE D8 DC FE FE FE FE D8 D8 075C
B12F D8 D8 FE FE FE DC FE FE 0782
B137 FE FE FE FE D8 D8 D8 D8 0758
B13F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B147 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B14F DC FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 06EA
B157 D8 D8 D8 DC D8 D8 D8 D8 06C4
B15F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B167 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B16F D8 D8 D8 D8 D8 DC FE 06EA
B177 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B17F D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C4
B187 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B18F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B197 D8 D8 D8 D8 DC FE D8 D8 06EA

```



```

B19F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC 06C4
B1A7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B1AF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B1B7 D8 D8 D8 D8 D8 0C D8 D8 05F4
B1BF D8 D8 DC FE D8 D8 D8 D8 06EA
B1C7 D8 D8 D8 D8 D8 DC D8 D8 06C4
B1CF D8 0C D8 D8 D8 D8 D8 D8 05F4
B1D7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 FE 070C
B1DF FE FE FE FE FE FE FE FE 07F0
B1E7 FE FE D8 FE FE D8 D8 D8 0758
B1EF FE FE FE FE FE FE FE FE 07F0
B1F7 FE FE FE FE DC D8 D8 D8 075C
B1FF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 FE 06E6
B207 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B20F D8 FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 06E6
B217 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B21F D8 D8 DC D8 D8 D8 D8 FE 06EA
B227 FE FE FE FE FE FE D8 D8 07A4
B22F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 FE 06E6
B237 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B23F D8 D8 D8 0C D8 D8 D8 D8 05F4
B247 DC D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C4
B24F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B257 D8 D8 D8 D8 0C FE D8 D8 061A
B25F D8 D8 D8 DC FE FE FE 0736
B267 FE FE FE FE FE FE FE FE 07F0
B26F FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06E6
B277 D8 FE FE FE FE FE FE FE 07CA
B27F FE FE FE FE D8 D8 D8 D8 0758
B287 D8 D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 06C4
B28F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B297 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 FE 06E6
B29F FE FE FE FE FE FE FE FE 07F0
B2A7 FE FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 070C
B2AF DC D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C4
B2B7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B2BF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B2C7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B2CF D8 D8 D8 D8 D8 DC D8 D8 06C4
B2D7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B2DF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B2E7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B2EF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B2F7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B2FF D8 0C D8 D8 D8 D8 D8 D8 05F4
B307 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B30F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B317 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC 06C4
B31F FE FE FE FE FE FE FE FE 07F0
B327 FE FE FE FE FE FE FE FE 07F0
B32F FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06E6
B337 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B33F D8 D8 D8 D8 D8 DC D8 D8 06C4
B347 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B34F D8 0C D8 D8 D8 D8 D8 D8 05F4
B357 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 05F4
B35F D8 D8 D8 D8 D8 18 D8 D8 0600
B367 D8 D8 D8 DC D8 D8 D8 DC 06C8

```

```

B36F FE FE FE FE FE FE FE FE 07F0
B377 FE FE FE FE FE D8 FE FE 07CA
B37F FE FE FE FE FE FE FE DC 07CE
B387 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B38F D8 DC D8 D8 D8 DC D8 D8 06C0
B397 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B39F D8 D8 FE D8 D8 D8 D8 D8 06E6
B3A7 D8 D8 D8 D8 D8 DC D8 D8 06C4
B3AF D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC 06C4
B3BF D8 D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 06C4
B3BF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B3CF FE D8 DC FE FE FE FE FE 07A8
B3CF FE FE FE DC D8 D8 D8 D8 0736
B3DF D8 D8 D8 D8 DC D8 D8 D8 06C4
B3DF D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C4
B3E7 D8 0C D8 D8 D8 D8 FE D8 061A
B3EF DC D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C4
B3FF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B3FF D8 D8 DC D8 D8 D8 0C DC 06C8
B407 FE FE FE FE FE FE FE FE 07F0
B40F FE FE FE FE FE FE DC D8 075C
B417 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B41F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B427 D8 DC D8 D8 D8 DC FE D8 06EE
B42F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B437 D8 D8 FE D8 DC D8 0C D8 061E
B43F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B447 D8 D8 0C D8 D8 D8 D8 DC 061E
B44F D8 D8 D8 DC FE D8 D8 D8 06EA
B457 D8 D8 D8 0C D8 D8 D8 D8 05F4
B45F FE D8 FE FE FE FE DC 07A8
B467 D8 D8 D8 FE FE FE FE FE 077E
B46F FE FE FE D8 DC D8 D8 D8 075C
B477 D8 DC FE D8 FE FE FE FE 0782
B47F FE FE FE FE FE FE FE D8 07CA
B487 D8 D8 D8 D8 D8 DC D8 D8 06C4
B48F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B497 D8 FE D8 DC D8 D8 D8 DC 06EE
B49F FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06E6
B4A7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B4AF D8 D8 D8 DC D8 D8 FE D8 06EA
B4B7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 FE 06E6
B4BF D8 DC D8 D8 D8 DC FE D8 06EE
B4CF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B4CF D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 D8 06EA
B4D7 D8 DC D8 D8 D8 FE D8 D8 0640
B4DF D8 0C D8 D8 D8 FE D8 FE 07CE
B4EF FE FE FE DC FE FE FE FE 07F0
B4FF FE D8 FE DC FE FE D8 DC 0760
B4FF D8 D8 FE FE FE FE FE FE 07A4
B507 FE FE FE FE D8 D8 D8 D8 0758
B50F D8 DC FE D8 D8 D8 D8 D8 06EA
B517 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B51F D8 DC D8 D8 D8 DC D8 D8 06C8
B527 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B52F D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC 06C4
B537 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0

```

```

B53F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC 06C4
B547 D8 D8 D8 FE DC D8 D8 D8 06EA
B54F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B557 D8 D8 D8 D8 D8 DC FE D8 D8 06EA
B55F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B567 D8 D8 D8 D8 D8 DC D8 D8 06C4
B56F D8 D8 DC D8 D8 D8 D8 D8 06C4
B577 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B57F D8 D8 D8 DC FE D8 D8 D8 06EA
B587 0C D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 05F4
B58F D8 D8 D8 DC D8 D8 FE FE 0710
B597 FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06E6
B59F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B5A7 D8 DC FE FE FE FE FE FE 07A8
B5AF FE FE FE FE FE FE FE FE 07CA
B5BF FE FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 070C
B5BF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B5CF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 DC 06C4
B5CF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B5D7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B5DF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B5E7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B5EF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B5F7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B5FF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B607 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B60F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B617 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B61F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B627 D8 D8 D8 D8 D8 18 D8 D8 0600
B62F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B637 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B63F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B647 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B64F D8 D8 D8 FE D8 D8 D8 D8 06E6
B657 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B65F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B667 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B66F 0C D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 05F4
B677 D8 FE D8 D8 D8 D8 D8 D8 06E6
B67F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B687 D8 D8 D8 FE FE FE FE FE FE 077E
B68F FE FE FE FE FE FE FE FE 07F0
B697 FE FE FE FE FE FE FE FE 07F0
B69F D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B6A7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B6AF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B6BF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B6BF D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0
B6C7 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 D8 06C0

```

A SUIVRE...

# FORMULE 1

SERVEUR MINITEL  
HEBDOGICIEL  
36 15 91 77  
HG puis Envoi.

# CANON X07

AU ROYAUME DES  
AVEUGLES, LES BORGNES  
SONT AUSSI CONS  
QUE LES  
AVEUGLES.



J'AI DÉCIDÉ DE  
VIVRE DANGEREUSE-  
MENT JE VAIS  
ME FAIRE  
FUN AMBULE!



QU'EST-CE QUE T'EN  
PENSES FRÈROT?  
JE T'AI TOUJOURS ADMIRÉ  
POUR TON COURAGE!

CIRQUE ZLOTS

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

Alain FOUSSE

## SUITE DU N° 129

```
605 FONTS(139)="&HFC,&H84,&H84,&H84,&H84,
&H84,&H84,&HFC"
610 FONTS(140)="&HFC,&HEC,&HCC,&HEC,&HEC,
&HEC,&HEC,&HFC"
620 FONTS(141)="&HFC,&H84,&HF4,&HF4,&H84,
&H84,&H84,&HFC"
630 FONTS(142)="&HFC,&H84,&HF4,&HF4,&HC4,
&HF4,&H84,&HFC"
640 FONTS(143)="&HFC,&HBC,&HBC,&HBC,&HAC,
&H84,&HEC,&HFC"
650 FONTS(144)="&HFC,&H84,&HBC,&HBC,&H84,
&HF4,&H84,&HFC"
660 FONTS(145)="&HFC,&H84,&HBC,&HBC,&H84,
&H84,&H84,&HFC"
670 FONTS(146)="&HFC,&H84,&HF4,&HF4,&HC4,
&HF4,&HF4,&HFC"
680 FONTS(147)="&HFC,&H84,&H84,&H84,&H84,
&H84,&H84,&HFC"
690 FONTS(148)="&HFC,&H84,&H84,&H84,&H84,
&HF4,&H84,&HFC"
700 FONTS(149)="&H00,&H00,&H00,&H28,&H7C,
&HFC,&H70,&H00"
710 FONTS(150)="&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,
&HFC,&H18,&H00"
720 FONTS(151)="&H00,&H00,&H1C,&H50,&HF8,
&HFC,&H38,&H00"
730 FONTS(152)="&H00,&H00,&H00,&H00,&H1C,
&HFC,&H60,&H00"
740 FONTS(153)="&H3C,&HE4,&H80,&H80,&H80,
&HFO,&H1C,&H04"
750 FONTS(154)="&H00,&HF8,&H08,&H0C,&H04,
&H04,&H1C,&HFO"
760 FONTS(155)="&H3C,&H20,&H00,&H80,&H80,
&H80,&HCO,&H7C"
770 FONTS(156)="&H80,&HFO,&H10,&H1C,&H04,
&H04,&H7C,&HCO"
780 FONTS(157)="&H00,&H00,&HFC,&H48,&H00,
&H00,&H0C,&H08"
790 FONTS(158)="&H00,&H1C,&H1C,&H1C,&H9C,
&HCO,&H40,&H00"
795 FONTS(159)="&H00,&H70,&H30,&H30,&H00,
&H80,&H80,&H0C"
800 FONTS(224)="&H18,&H38,&H38,&H38,&H38,
&H38,&H78,&H78"
810 FONTS(225)="&H0C,&H0C,&H0C,&H0C,&HFC,
&HFC,&HFC,&HFC"
820 FONTS(226)="&H7C,&H3C,&H1C,&H0C,&H8C,
&HCC,&HEC,&HFC"
830 FONTS(227)="&HF8,&HF8,&HF8,&HF8,&HF8,
&HF8,&HF8,&HF8"
840 FONTS(228)="&H00,&H00,&H00,&H00,&H00,
&H00,&H3C,&H00"
850 FONTS(229)="&HFC,&HFC,&HEC,&HC4,&HEC,
&HFC,&HFC,&H30"
860 FONTS(230)="&H00,&H00,&H00,&HFC,&HFC,
&HFC,&HFC,&H18"
870 FONTS(231)="&H00,&H00,&H00,&H20,&H10,
&H08,&H04,&H00"
880 FONTS(232)="&H00,&H00,&H7C,&HEC,&HCO,
&HEC,&H7C,&H00"
890 FONTS(233)="&H00,&H00,&HF8,&HFC,&H1C,
&HFC,&HF8,&H00"
900 FONTS(234)="&H00,&H70,&HAB,&HDB,&HAB,
&H70,&H00,&H00"
999 REM*****
1000 REM*Presentation du jeu et musique*
1001 REM*****
1009 REM Datas musique
1010 DATA1,6,6,6,8,6,10,6,8,18,5,18,0,3,
1,6
1020 DATA6,6,8,6,10,6,8,24,0,12,1,6,6,6,
8,6
1030 DATA10,6,8,18,5,18,0,3,5,6,6,6,5,6,
1,6
1035 DATA1,28,0,5
1070 DATA13,6,12,6,10,6,8,6,12,18,10,18
1080 DATA8,12,13,6,12,6,10,6,8,6,12,30,0,
6,13,6
1090 DATA12,6,10,6,8,6,12,18
1100 DATA10,18,8,12,5,6,6,6,5,6,1,6,0,1,
1,30,0,5
1500 CLS:LINE(0,0)-(119,0):LINE(119,0)-(
119,31)
1510 LINE(119,31)-(0,31):LINE(0,31)-(0,0
):LOCATE5,1
1520 PRINT"Formule 1"
1549 REM Routine langage machine du bru
it
1550 DATA3E,FF,D3,F4,AF,D3,F3,06,30,10,F
E,D3,F2
1560 DATA3C,20,F7,D3,F4,C9
1570 RESTORE1550:X=&H3FCC:FORI=1TO19:REA
DB$
1580 POKEX,VAL("&H"+B$):X=X+1:NEXT
1589 REM Datas des points a effacer
1590 DATA20,20,19,21,19,22,19,23,19,24,2
0,25,24
1595 DATA21,23,21,22,22,22,23
1600 DATA23,24,24,24,27,20,28,21,28,22,2
8,23,28
1605 DATA24,27,25,35,20,35,21
1610 DATA35,22,35,23,35,24,35,25,36,23,3
7,23,37
1615 DATA24,37,25,36,25,39,23
1620 DATA40,24,41,23,41,24,41,25,41,26,4
1,27
1640 DATA47,25,47,24,47,23,47,22,47,21,4
7,20,48
1650 DATA20,49,20,50,20,51,20
1660 DATA51,21,51,22,51,23,51,24,51,25,4
8,23,49
1665 DATA23,50,23,53,24,53,25
1670 DATA54,24,54,25,58,20,58,21,58,22,5
8,23,58
1675 DATA24,58,25,59,20,60,20
1680 DATA61,20,62,20,59,23,60,23,64,20,6
4,21,64
```

```
114 GOSUB280
115 EC=3
116 RETURN
119 REM Passage virage droite - droit
120 FORI=618TO1STEP-1
121 IFAX(I)>60THENPSET(A%(I),B%(I)):NEXT
:GOTO123
122 PRESET(A%(I),B%(I)):NEXT
123 EC=2
124 RETURN
129 REM Passage droit - virage gauche
130 FORI=170618
131 IFAX(I)<60THENPSET(119-A%(I),B%(I)):
NEXT:GOTO133
132 PRESET(119-A%(I),B%(I)):NEXT
133 IFV=50RV=4THENGOSUB270
134 GOSUB290
135 EC=1
136 RETURN
139 REM Passage virage gauche - droit
140 FORI=618TO1STEP-1
141 IFAX(I)>60THENPSET(119-A%(I),B%(I)):
NEXT:GOTO143
142 PRESET(119-A%(I),B%(I)):NEXT
143 EC=2
144 RETURN
149 REM Trace des circuits
150 CLS:FORI=1TO5:IFT=1THENM:I=N:IELSEM=
251:N=I+5
151 LOCATE(4*(I-1)),0:PRINTN:I=X+6+2*(I-
1)
152 Y=8:PSET(X,Y):FORJ=1TOLEN(A$(M))STEP
2
153 D=MID$(A$(M),J,1):V=VAL("&H"+MID$(A$(
M),J+1,1))
154 IFD="D"THEN X=X+V ELSEIFD="G"THEN X=
X-V
155 IFD="H"THEN Y=Y-V ELSEIFD="B"THEN Y=
Y+V
156 LINE(X,Y):NEXTJ,I:LOCATE3,3
157 PRINT"votre choix ?"
158 RETURN
159 REM Impression
160 CLS:LOCATE5,3:PRINT"Formule 1":LOC
ATE5,0
161 PRINT"Un instant"
162 LOCATE5,1:PRINT"-----":LOCATE5,
2:PRINT"-----"
163 RETURN
169 REM Bruit des changements de vitess
es
170 IFW=V-1THENONGOSUB180,181,182,183,1
84:GOTO173
171 IFW=V+1THENONGOSUB185,186,187,188,1
89:GOTO173
172 IFW=VTHENRETURNELSE20000
173 FORI=1TOASTEP:OUT&HF2,IMOD256:OUT&H
F3,I*256:NEXT
174 OUT&HF4,255:OUT&HF2,AMOD270:OUT&HF3,
A*270
175 W=V:GOSUB430
176 RETURN
179 REM Depart et fin des bruits moteur
s
180 U=2600:A=1500:P=-5:RETURN
181 U=2500:A=1480:P=-5:RETURN
182 U=2400:A=1460:P=-5:RETURN
183 U=2300:A=1440:P=-5:RETURN
184 U=2200:A=1420:P=-5:RETURN
185 U=1500:A=2600:P=5:RETURN
186 U=1480:A=2500:P=5:RETURN
187 U=1460:A=2400:P=5:RETURN
188 U=1440:A=2300:P=5:RETURN
189 U=1420:A=2200:P=5:RETURN
199 REM Compteur et affichage des tour
s
200 T=T+1:LOCATE0,3:PRINTCHR$(139+T):
201 IFT=9THEN50000
202 SC=SC+100*T+50*V
203 RETURN
209 REM Passage de la ligne d'arrivee
210 GOSUB340:LOCATE4,0:FORI=1TO12:PRINC
HR$(138):NEXT:GOSUB230
211 LOCATE4,0:PRINT" ":LOCATE
4,1:FORI=1TO12:PRINTCHR$(138):NEXT
212 GOSUB230:LOCATE4,1:PRINT"
":FORI=3TO8-1:LOCATE1,2
213 PRINTCHR$(138):NEXT:FORI=(B+2)TO16
:LOCATE1,2:PRINTCHR$(138):NEXT:GOSUB20
0
214 GOSUB230:FORI=3TO8-1:LOCATE1,2:PRINT
" ":NEXT:FORI=B+2TO16
215 LOCATE1,2:PRINT" ":NEXT:LOCATE3,3:F
ORI=1TO14:PRINTCHR$(138):NEXT
216 GOSUB230:LOCATE3,3:PRINT"
"
217 CH=3:CK=1
218 RETURN
219 REM Voiture en travers en courbe
220 LOCATEB,2:PRINTCHR$(152):PRINTCHR$(
151)
221 FORI=1TO400:NEXTI:LOCATEB,2:PRINTMV$
I
222 CY=1:Y3=Y3+2:LOCATEX3,Y3-2:PRINT" "
I
223 LOCATEX3,Y3:PRINTQ$;
224 RETURN
229 REM Boucle d'attente
230 FORI=1TO200:NEXT
231 RETURN
239 REM Verification des positions
240 IFX1=R1ORX1=R1-1ORX1=R1+1THENCU=IELS
ECU=0
241 SC=SC+60*(T+1)+10*V
242 RETURN
244 REM Verification des positions
245 IFX2=R2ORX2=R2-1ORX2=R2+1THENCV=IELS
ECV=0
246 SC=SC+60*(T+1)+10*V
247 RETURN
249 REM Choix du decor suivant circ
uit
250 CH=CH+2
251 IFCH>LEN(A$(L))THENGOSUB210ELSEJ=VA
```

### LISTING 3

```
1 ONERRORGOTO60000
10 REM*****
20 REM*****
30 REM** CAR3 **
40 REM** Copyright(C) **
50 REM** by A. Fousse **
60 REM** le 15/02/86 **
70 REM*****
75 REM** 11.040 Ko **
80 REM*****
90 GOTO5000
97 REM*****
98 REM** Sous-programmes **
99 REM*****
100 A$=INKEY$:IFAS$=""THEN100
101 RETURN
109 REM Passage droit - virage droite
110 FORI=170618
111 IFAX(I)<60THENPSET(A%(I),B%(I)):NEXT
:GOTO113
112 PRESET(A%(I),B%(I)):NEXT
113 IFV=50RV=4THENGOSUB270
```

## 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

```

1224 RETURN
1240 ! REBOND (8)
1241 FORCE=INTRND(3):SC=20:GOSUB 1700
1242 DIR=INTRND(3):SON=133:GOSUB 2200
1243 ON DIR GOSUB 1510,1570,1550
1244 RETURN
1250 ! REBOND (9)
1251 FORCE=INTRND(8):LOT=INTRND(5):LD
T=LOT*1000:BONUS=LOT:GOSUB 8000:
SC=LOT
1252 GOSUB 1700:DIR=INTRND(4):SON=125
:GOSUB 2200
1263 ON DIR GOSUB 1500,1510,1580,1550
1264 NOTE$="DOMISOSIREFALA":JI=1:DI=0
:GOSUB 1900:RETURN
1280 ! REBOND (10)
1281 FORCE=INTRND(9):SC=60:GOSUB 1700
1282 DIR=INTRND(3):SON=118:GOSUB 2200
1283 ON DIR GOSUB 1510,1560,1540
1284 RETURN
1300 ! REBOND (11)
1301 FORCE=INTRND(5):SC=60:GOSUB 1700
1302 DIR=INTRND(3):SON=111:GOSUB 2200
1303 ON DIR GOSUB 1510,1530,1550
1304 RETURN
1320 ! REBOND (12)
1321 FORCE=INTRND(15)
1322 DIR=INTRND(1):SON=105:GOSUB 2200
1323 ON DIR GOSUB 1560
1324 RETURN
1340 ! REBOND (13)
1341 IF DR=1 THEN RETURN ELSE FORCE=
INTRND(8):SC=10:GOSUB 1700
1342 DIR=INTRND(2):SON=199:GOSUB 2200
1343 ON DIR GOSUB 1510,1580
1344 RETURN
1360 ! REBOND (14)
1361 IF DR=1 THEN RETURN ELSE FORCE=
15:SC=10:GOSUB 1700
1362 DIR=INTRND(2):SON=188:GOSUB 2200
1363 ON DIR GOSUB 1510,1520
1368 RETURN
1380 ! REBOND (15)
1381 FORCE=20:SC=60:GOSUB 1700
1382 DIR=INTRND(4):SON=176:GOSUB 2200
1383 ON DIR GOSUB 1510,1530,1550,1570
1384 RETURN
1400 ! REBOND (16)
1401 FORCE=INTRND(20):SON=168:GOSUB 2200
1402 DIR=INTRND(3)
1403 ON DIR GOSUB 1570,1560,1580
1404 RETURN
1420 ! REBOND (17)
    
```

```

1421 FORCE=INTRND(6):SON=158:GOSUB 2200
1422 DIR=INTRND(2)
1423 ON DIR GOSUB 1550,1560
1424 RETURN
1440 ! REBOND (18)
1441 FORCE=INTRND(2):SON=149:GOSUB 2200
1442 DIR=2
1443 ON DIR GOSUB 1510,1520
1444 RETURN
1450 ! REBOND (19)
1451 FORCE=INTRND(2):SON=141:GOSUB 2200
1452 DIR=2
1453 ON DIR GOSUB 1510,1580
1454 RETURN
1480 ! REBOND (20)
1481 FORCE=INTRND(13):SC=10:GOSUB 1700
:SON=133:GOSUB 2200
1482 GOSUB 1520
1483 RETURN
1490 !REBOND (21)
1491 FORCE=INTRND(9):SON=59:GOSUB 2200
1492 GOSUB 1560
1493 RETURN
1500 ! DIRECTIONS
1510 A=0:B=-1:RETURN
1520 A=1:B=-1:RETURN
1530 A=1:B=0:RETURN
1540 A=1:B=1:RETURN
1550 A=0:B=1:RETURN
1560 A=-1:B=1:RETURN
1570 A=-1:B=0:RETURN
1580 A=-1:B=-1:RETURN
1600 SC=1000:GOSUB 1700:RETURN
1700 ! SCORE
1710 IF CRS>=3 THEN CRS=1
1720 CALL COLOR("OYb")
1740 ON CRS GOTO 1750,1780
1750 SC01=SC01+SC
1760 LOCATE (13,23)
1770 PRINT USING"#####",SC01:RETURN
1780 SC02=SC02+SC
1790 LOCATE (13,32)
1800 PRINT USING"#####",SC02
1810 RETURN
1900 !MUSIQUE
1910 FOR I=1 TO LEN(NOTE$)STEP 2
1920 PS=POS("DO.RE.MI.FA.SO.LA.SI.",SEG$
(NOTE$,I,2),1)
1930 VL=VAL(SEG$("199176158149133118105",PS,3))
1940 CALL POKE(258,VL,DI+128):PAUSE JI/50
1950 NEXT
1960 CALL POKE(259,0):TROU=INTRND(2)
1965 IF TROU=2 THEN 1980
1970 CALL POKE(126,104,1)
1980 RETURN
    
```

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

# EXELVISION EXL 100



ALLO? PASSEZ-MOI DIEU!

IL EST PAS LÀ!  
OÙ EST-IL ALORS?

BEN, IL EST PARTOUT, HE' CRÉTINUS!

BIEN MAL ACQUIS  
PROFITE SOUVENT  
EN SUISSE.



```

2000 ! DEPLACEMENT BALLE
2010 X1=X:Y1=Y
2020 IF Y<1 OR Y>20 OR X<1 OR X>17 THEN CALL POKE(259,45):RETURN
2026 IF Y=21 OR Y=0 THEN 2045
2027 CALL POKE(126,104,1)
2030 CALL POKE(120,X,Y)
2040 CALL EXEC(50725)
2041 X=X+A:Y=Y+B
2045 IF A<0 THEN IF X=X1+(FORCE*A) THEN RETURN
2046 IF B<0 THEN IF Y=Y1+(FORCE*B) THEN RETURN
2048 IF T(Y,X)<0 AND DR=0 THEN RETURN
2060 GOTO 2020
2200 CALL POKE(258,SON,129):RETURN
2400 ! SP PRESENTATION
2410 X1=X:Y1=Y
2420 IF Y<1 OR Y>20 OR X<1 OR X>39 THEN RETURN
2430 CALL POKE(120,X,Y):CALL EXEC(50725)
2440 IF A<0 THEN IF X=X1+(FORCE*A) THEN RETURN
2450 IF B<0 THEN IF Y=Y1+(FORCE*B) THEN RETURN
2450 X=X+A:Y=Y+B
2470 GOTO 2420
2500 ! REGLES
2502 CLS "Ybb"
2503 CALL COLOR("OYLH"):LOCATE (2,8):PRINT "RREGGLLEESS DOUU JJEEUU"
2504 CALL COLOR("ORLH"):LOCATE (3,8):PRINT "RREGGLLEESS DOUU JJEEUU"
2505 DATA "Les regles sont celles du flipper :",2,5
2506 DATA "les flips sont actifs quand",6,7
2507 DATA "la balle arrive dessus",6,8
2508 DATA "Un BONUS est delivre par",6,10
2509 DATA "ajoute 1000 au SCORE",8,12
2510 DATA "Une partie est gagnée si le SCORE",6,14
2511 DATA "est superieur a 100000",6,15
2512 DATA "La touche 1 actionne le flip gauche",6,17
2513 DATA "La touche 0 actionne le flip droit",6,18
2514 RESTORE 2505
2515 RANDOMIZE=D+1
2516 READ L$,X,Y:LOCATE (Y,X)
2517 FOR I=1 TO LEN(L$)
2518 CC=INTRND(7):C$=SEG$("RYYGMWcb",CC,1):CALL COLOR("O"&C&I"B")
2519 SON=VAL(SEG$("199176158149133118105",CC*3-2,3))
2520 CALL POKE(258,SON,128+D):PRINT SEG$(L$,I,1);
2521 NEXT
2522 IF Y=18 THEN CALL POKE(259,0):GOTO 2524
2523 GOTO 2515
2524 CALL COLOR("1RBF"):LOCATE (10,31):PRINT "9"
2525 CALL COLOR("1CBF"):LOCATE (12,6):PRINT "8"
2526 CALL COLOR("OYb"):LOCATE (22,1):PRINT "TAPEZ SUR UNE TOUCHE":A$=KEY$
2527 RETURN
2600 GOSUB 2622:GOSUB 2629:RETURN
2602 RESTORE 2607:ADR=50176:GOSUB 2632:PAUSE 1:RETURN
2603 RESTORE 2612:ADR=50176:GOSUB 2632:PAUSE 1
2604 RESTORE 2617:ADR=50176:GOSUB 2632:PAUSE 1
2605 RESTORE 2620:ADR=50176:GOSUB 2632:PAUSE 1:RETURN
2606 ! GAGNE
    
```

**A SUIVRE...**

# MOSQUITO-HUNT

Le gibier se faisant rare par cet hiver de grand vent, vous décidez d'aller chasser avec votre fusil à lunette, ces petits êtres au regard si doux et à la piqûre si discrète que sont les diptères (plus communément appelés moustiques)...

Xavier DE BEAUCHESNE

### Mode d'emploi :

Après DEFM 0, entrez les deux programmes en P0 et P1. Faites SAC (EXE) et 1192 (appuyez sur la touche STATISTIQUE). Lancez par RUN ou F1 P0 (évitiez la présentation par RUN 11).

Après la présentation et indication des records (le meilleur et le plus nul), entrez votre nom (maximum 7 caractères). Après quelques remerciements, l'ordinateur vous indique la nature du vent qui influera sur les déplacements de votre viseur.

Le moustique : "- X -"

Votre viseur : "> <"

Pour être abattu, le diptère (ou moustique) doit évidemment être centré dans le viseur, qui se déplace deux à trois fois plus vite que l'insecte selon la provenance du vent.

Après destruction d'un moustique, votre score (symbolisé par des "I") et le temps restant (1000 unités au départ) apparaissent. Un score de 15 "I" se transforme en un "X" (donc, un "X" = 15 moustiques).

Vous disposez des commandes suivantes :

"Z" : pour aller à gauche.

"." : pour aller à droite.

"SPC" : pour tirer.

Si votre viseur s'approche trop près des bords de l'écran, un "HORS DU CHAMP" vous pénalisera de quelques unités de temps (de -30 à -45).

30 moustiques abattus : "BONUS TEMPS" = 400 unités de temps.

45 moustiques abattus : "SUPER BONUS TEMPS" = 300 unités de temps.

75 moustiques abattus : "HYPER BONUS TEMPS" = 200 unités de temps.

La partie terminée (ou temps écoulé), le programme affiche votre score en moustiques et en points.

Score inférieur à 480 (soit 40 diptères) : aucun bonus.

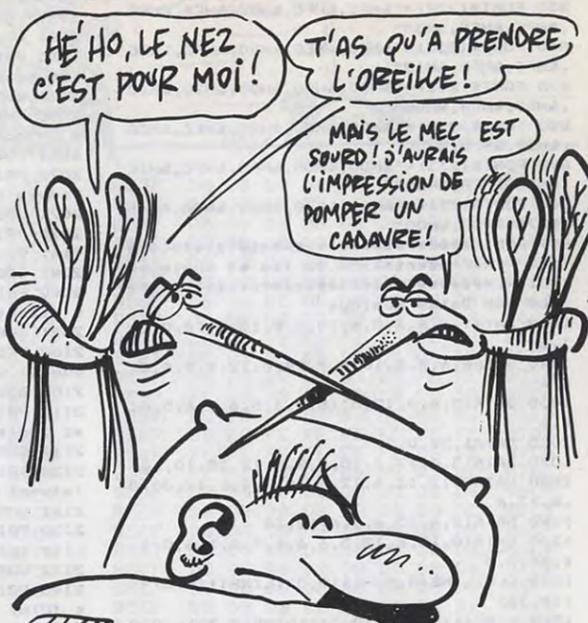
Score entre 480 et 720 (soit 60 diptères) : "CADEAU BONUS" = 100 points.

Score entre 720 et 1080 (soit 90 diptères) : "BONUS EXTRA" = 120 points.

Score dépassant 1080 : "DERNIER BONUS" = 130 points.

S'affiche ensuite votre score final. Si l'un des deux records est battu, le programme se fait un plaisir de vous l'indiquer. L'auteur donne ensuite son avis personnel sur votre prestation, puis une autre partie de chasse vous est proposée (répondre par "OUI" ou par "NON").

# FX 702 P



HE' HO, LE NEZ C'EST POUR MOI!

T'AS QU'À PRENDRE L'OREILLE!

MAIS LE MEC EST SOURD! J'AURAIS L'IMPRESSION DE POMPER UN CADAVRE!

```

LIST ALL      8 IF C>0:C=-C:E=A      512 Z=1600:$=$:WAI      -H:WAIT 0:NEXT
:A=B:B=E:GOTO 1      T 0
*** PRG LIST      600 C=0:D=6:E=1      1600 IF E=1:E=-1:C=6
0      :D=0:GOTO 700
VAR: 26 PRG: 1680      700 FOR B=C TO D ST      EP E:L=L-5:IF L
10 NEXT D      <0 THEN 2300
11 U$="RECORD "      800 PRT CSR A:)" <"      :CSR B:)"=":CS
12 WAIT 30:PRT U$,      R B:)"-X":IF KE      Y="":NEXT B:GOT
Y$:X,U$:LE PL      O Z
US NUL":X$:R      900 IF KEY="Z":A=A-      V:IF A>0:NEXT B
15 INP "TON NOM",      :GOTO Z
0$      1100 IF KEY="." :IF A      =B THEN 1800
20 PRT "...MERCI!!      1200 IF A=0:IF A=6:N
," -.- ATTENTI      EXT B:GOTO Z
ON! -.-,CSR 7:      1300 IF A<0:H=N*15:6
"PRET 1?"      OTO 1500
255 N=0:A=10      1400 H=V*15
260 K$=""      1500 WAIT 20:PRT "HO
300 G=16:L=1E3:IF R      RS DU CHAMPS","
AN#).4:F$="OUES      -":H:A=8:L=L
T":V=3:W=2:GOTO      200
500      500 PRT "VENT " :F$
F$="EST":V=2:H=      " BZZZ!! ><
3
"
    
```

## DÉTAUX MENBIL

AGA ABLU. JE FINIS DE TAPER MON PROGRAMME ET JE VIENS TE ROULER UN PALOT MA BICHE

PRENDS TON TEMPS SURTOUT

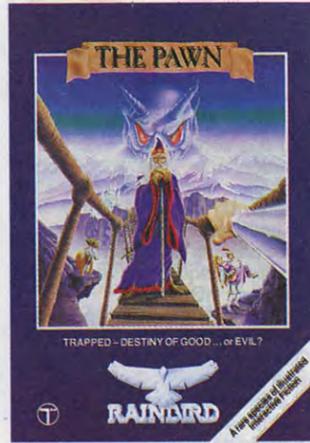


Parfois, je me pose des questions à propos des gens qui utilisent la micro-informatique. Je me demande s'ils ne sont pas légèrement tarés, s'il ne leur manque pas une case mémoire ou si leurs bits ne leur posent pas de graves problèmes cardiaques. Regardez plutôt Datahits, une production anglaise très spéciale. C'est une cassette. Sur la face B, vous trouverez un soft qui manifestement a l'air fort craignos, une base de donnée pour enfants d'après les concepteurs. Passons. Sur la face A, vous aurez l'enchantement de trouver les hits des meilleurs jeux vidéo sur micro. Attention, pas les pro-

grammes, me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, pas les programmes mais les bandes-son, la musique quoi. Les effets sonores de Rambo et Hypersports par exemple. C'est pas délirant, ça, hein ? J'imagine le mec qui rentre chez lui, vanné et qui dit à sa bonne femme : "chérie, ce soir, je te promets que je ne touche pas à mon micro". La charmante concubine (les informaticiens ne se marient pas) se réjouit à l'idée de la nuit câline qu'elle risque de passer quand elle entend en guise de bande FM la musique d'Hypersports II. Dur.

## C'EST EXQUIS

Hors de la polémique qui a lieu ces temps-ci entre les fans de l'Amiga, d'Apple et d'Atari, il y a quelque chose qu'il faudrait que tout le monde sache : j'ai vu un logiciel qui m'a tué et qui tournait sur ST. Depuis un bon moment, j'avais pris mes distances avec les jeux d'aventure classiques. Que ce soit sur Amstrad, Apple ou autre, j'ai toujours eu du mal à trouver de quoi satisfaire mon envie en la matière. Et puis on vient de m'envoyer The Pawn. Ça fait mal. Imaginez des graphismes jamais vus sur une bécane à moins de 20.000 francs, imaginez une richesse de vocabulaire démente digne des meilleurs jeux d'aventure existants sur le marché, imaginez une analyse syntaxique dantesque comparable avec aucun des autres jeux d'aventure toutes catégories confondues, imaginez enfin une mise en forme sophistiquée, intelligente, riche. Si vous arrivez à vous représenter tout ça, vous obtenez The Pawn sans aucune bavure, sans aucun éclat. Le jeu commence alors que vous rentrez chez vous tranquillement après avoir fait vos courses quand un individu de blanc vêtu vous hypnotise et vous transporte dans le monde mystérieux de Kerovnia. Lorsque vous vous réveillez, vous ignorez totalement où vous pouvez bien être. Pour en savoir plus sur les lieux, il vous faut lire le petit livret d'un cinquantaine de pages en anglais qui raconte la légende de Kerovnia. Après avoir lu le livre, c'est à vous de jouer. Je dis "jouer" car ce soft n'est en fait qu'un jeu, mais quel plaisir d'utiliser son Atari avec une telle simplicité et une telle beauté. En dehors des actions qui sont tapées au clavier, tout se passe avec la souris. Vous désirez changer quelque chose, vous montez sur les menus déroulant en haut de l'écran et vous sélectionnez votre choix. Tiens, les menus déroulants, à propos, vous savez à quoi ils ressemblent ? Ce sont des bouts de parchemins qui se déroulent quand vous cliquez dessus. J'ai bien dit "déroulent", vous avez bien lu. C'est superbe. Et les dessins sont eux-mêmes des menus qui occupent toute la largeur de l'écran ! Il faut que je vous parle de l'analyse syntaxique. Non, c'est pas possible, il faut que je vous en



parle, sinon je vais craquer. Adverbes, verbes, synonymes, adjectifs, tout est pris en compte. Des phrases gigantesques peuvent être tapées, les nuances sont prises en compte, le dictionnaire du programme est immense, bref : c'est génial ! Pour vous en sortir, pas de secret : il faut être doué ! Heureusement, pour vous aider, il y a, à la fin du petit livre, une section dans laquelle le joueur peut essayer de déchiffrer les réponses à un certain nombre de questions. Exemple : a un moment dans le jeu, vous entrez dans une cabane à l'intérieur de laquelle il y a un gourou. Malheureusement pour vous, quand le gourou vous aperçoit, il éclate de rire et ne s'arrête plus de se foutre de votre gueule. Si vous lui demandez quelque chose, il vous répond en hurlant de plus belle. A ce moment là, si vous avez le nombre de points requis, vous tapez HINTS et les codes qui correspondent à la question "pourquoi le gourou se marret-il" ? En principe, il vous répondra une phrase censée vous aider. Je dis bien "en principe" car quelque fois, les réponses qu'il vous fait sont destinées à vous énerver au plus haut point. J'ignore si vous pourrez voir ce soft samedi 12 avril à 13H45 sur FR3 pendant les quelques minutes qui seront consacrées à Atari mais si Firebird, Rainbird et Magnetic Scrolls ne sont pas couronnés pour le boulot qu'ils ont fait, c'est qu'il n'y a pas de justice. Ainsi soit-il.

## FANS DE SINCLAIR : WAIT AND SEE

Dans la grande lignée de ceux qui annoncent les bécane cent ans avant qu'elles sortent, Sinclair est en tête de peloton. Vous souvenez-vous des derniers projets sinclairiens : le Pandora, micro-ordinateur portable et compatible Spectrum. Pour la première fois, Sinclair (la boîte, pas le mec) a déclaré par l'intermédiaire d'un porte parole que "les premiers modèles pourraient être disponibles cette année" mais que "la machine sera définitivement lancée en 1987". La grande incon-

nue de cette bécane reste l'éventuel lecteur de disquettes qui sera vendu avec la bête. On cause de "cartes de crédit intelligentes" qui ne sont guère plus intelligentes que vous et moi mais qui ont l'avantage de posséder quelques kilos de Ram là où il faut. "Aucune confirmation" continue à déclarer Sinclair quant à une fixation définitive sur ce système de RomCard. On a aussi parlé de CP/M et de lecteurs de disquettes normaux. Cette dernière hypothèse serait fort intéressante puisque jamais un Sinclair n'a été équipé de périphériques normaux. Le prix du Pandora devrait avoisiner les 4200 balles, mais là, c'est franchement pas sûr du tout. Désirez-vous une petite conclusion HHHHebdo express ? Le Pandora sortira fin 87 et coûtera 5000 francs en France. Il sera livré en Pal et le cordon pour le relier au moniteur coûtera 6 fois le prix de la machine. A peu de choses près.



QUAND EST-CE QUE J'AURAIS MON ORDINA ?  
DANS 100 ANS C'EST ÉCRIT DANS LE CONTRAT  
(S'AI PAS TOUT LU !)

## 6 KILOS POUR IBM

Qui eut crû qu'IBM sortirait un portable de 6 kilos dans les mois qui viennent, hein ? Qui l'eut crû ? Tout le monde. Oui, tout le monde savait que la prochaine machine qui sortirait des laboratoires poussiéreux de Big Blue serait de ce type. On savait même que l'engin serait pourvu de drives 3,5 pouces car le géant de l'informatique a pris depuis six mois la fâcheuse habitude de stocker des lecteurs 3,5 pouces comme si un cataclysme allait se produire. L'engin, dont l'annonce a été faite pour le Canada et les États-Unis, portera le doux nom de Convertible et sera équipé d'un écran plat à cristaux liquides. Pourquoi donc, me direz-vous ? Parce que ce type d'écran est suffisamment léger pour être considéré comme portable. Est-ce une raison suffisante ? C'est probable puisqu'IBM n'en fournit pas d'autre. On connaît les inconvénients et les avantages d'un écran à cristaux liquides : lisibilité naze dans certains angles, reflets, etc, mais IBM, pour une fois, n'a pas négligé le confort de l'utilisateur qui pourra brancher un écran normal à sa bécane, écran qui, soit dit en passant, ressemble fort à un moniteur pour Apple IIc. Puisque portable, le Convertible sera équipé de batteries permet-

tant d'être autonome pendant six à dix heures à condition de ne pas trop utiliser les lecteurs ou une imprimante. IBM a l'air d'oublier qu'un ordinateur qui n'utilise pas ses drives ne peut pas servir à grand chose. Bien sûr, les grands développeurs mondiaux se sont précipités pour annoncer des adaptations de leurs softs sur du 3,5 pouces. Parmi eux, Ashton Tate (dBasell), Lotus (1-2-3) et Microsoft, autant dire que tout le gratin s'y met. Le prix du Convertible devrait avoisiner les 2000 dollars et les premières versions devraient pointer leur nez courant avril chez les développeurs.

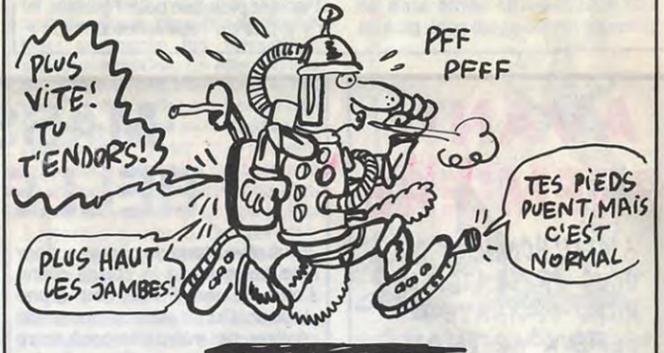


TU PEUX METTRE LA 2 ? Y A GOYA !

## LA POMPE A FRIC

Les sportifs, les vrais, ont enfin l'occasion de concilier leurs deux seules amours : le jogging et l'informatique ! Entre Adidas et Puma, c'est la guerre : les deux

prend le dessus sur Adidas, c'est que leur chrono à eux est connectable sur n'importe quel Apple II ou Commodore 64/128 et permet ainsi de gérer sur disquette les



fabricants viennent de commercialiser des chaussures équipées d'un compteur particulièrement évolué. Non seulement le bidule retient la distance parcourue, mais aussi la durée et la vitesse moyenne de la course ainsi que le nombre de calories dépensées (carrément balèze). Là où Puma

progrès réalisés par rapport à la veille ou à six mois auparavant. Le sport scientifique vous tente ? Adidas vous vendra ses pompes à 1600 balles la paire et Puma vous en demandera 2200 francs (avec le connecteur pour l'ordinateur). C'est le coup de pompe garanti pour le portefeuille !

## POM POM POM POOOOM

Steve Jobs, le co-fondateur d'Apple, vient de revendre ses dernières actions de la société pour la modeste somme de 20,3 millions de dollars (environ 150 millions de francs). Il restait encore 885.000 actions dans son portefeuille, et ce petit rusé en a conservé une, histoire de recevoir



annuellement le bilan de l'entreprise. Le nom des acheteurs n'a pas été révélé. Parions sur la reine des pommes, Jean-Louis Gassée !

## AU GALOP MESSIRE !

Les programmeurs sont toujours aussi flemmards de l'imagination ! Après Le Survivant (The Covenant en anglais), voici On the Run, un logiciel fortement inspiré du premier. Dans des décors magnifiquement fleuris et verdoyants, vous vous baladez à la recherche de bouteilles d'élixir et d'objets au pouvoir magique incertain, au moins dans les effets. Gardant ces incommensurables trésors, des monstres phantasmagoriques quadrillent l'espace à la recherche de quelque chair fraîche à déguster. Voilà, en quelques mots, le monde dans lequel vous évoluerez.

vous laisser convaincre si vous aimez les jeux d'arcade où seule la tactique compte, sans stratégie. Un bon petit programme. On The Run de Design Design pour Amstrad.

### ON THE RUN



La très bonne programmation confère au logiciel une rapidité appréciable tant dans les graphismes que dans l'animation et la sonorisation, très bien réussie elle aussi. Domage que le scénario soit nettement plus simpliste que celui du Survivant, pour une qualité de réalisation équivalente. Vous pouvez

## BONJOUR MONSIEUR PC

Ce coup-ci, le doute n'est plus permis ! L'Amstrad PC arrivera avant la fin du mois de juin sur notre



marché. On peut même vous dire quelle gueule aura la bécane (au moins pour le contenu si ce n'est pour le contenant). Dans ce compatible PC vous trouverez 512 Ko de ram, un processeur 8088, un lecteur de disquettes 5,25 pouces, 5 slots d'extension et un moniteur. Vous dites un prix, là pour voir ? 10.000 francs ? Vous rigolez ! C'est pas un prix à la Alan Sugar, ça ! Vous allongez 6000 balles et vous l'emportez ! Si vous avez les moyens, vous pourrez récupérer la version avec deux drives pour 7500 francs. Tiens, il a déjà pris 1000 balles dans les dents !

## SANS LES MAINS

Vous aimez les sports de combat sur micro, si l'on en croit les chiffres de vente des différents karaté et autres championnats de boxe. Eh bien réjouissez-vous, sportifs en chambre, Mirrorsoft sort ces jours-ci son premier jeu d'art martial. Le choix des programmeurs de cet éditeur anglais s'est porté sur le Sai, un art demandant une maîtrise exceptionnelle du bâton et des pieds. Vous en voulez plus ? Les combats se déroulent entre deux personnages qui ne peuvent porter de coups autrement qu'avec leur longue matraque ou avec leurs panards. Pour chaque niveau de maîtrise du Sai, vous devez vaincre trois adversaires. Dès que vous avez gagné une ceinture noire, vous devez rencontrer des experts de l'art qui vous mèneront sur le lent chemin des dans.



Dans le logiciel, on découvre l'esprit de Fighting Warrior et d'International Karaté. Ce jeu vous invite à passer de longs moments à vous battre contre les personnages gérés par l'ordinateur. Seize mouvements différents vous sont proposés pour porter ou parer des coups. A chaque mouvement est

associé une animation superbement réalisée, pour chacune des ceintures que vous gagnez vous avez droit à un nouveau décor. La sonorisation ne ressort pas vraiment, mais c'est plutôt la faute du micro que des programmeurs. Si vous vous êtes reconnu dans l'introduction, allez-y, c'est du bon ! Sai Combat de Mirrorsoft pour Spectrum.

## C'EST UN PLAN FERRUGINEUX

Une petite boîte. C'est une petite boîte d'une surface équivalente à celle de votre moniteur Amstrad. Une petite boîte qui fait des trucs dignes d'une boîte grosse au moins comme... comme une télévision. Pourquoi ? Parce que ce n'est rien de moins qu'un tuner dont le but ultime est de vous permettre de transformer votre moniteur Amstrad en télévision. Voilà une nouvelle qui va grandement réjouir les petits affamés de séries américaines et autres feuilletons pour ramollis de la noix. Je m'explique : vous sortez l'engin du carton, vous placez le boîtier sous le moniteur Amstrad, vous branchez le bout qui ressemble à une prise sur le courant, vous mettez le tuyau qui relie l'Amstrad au moniteur sur l'engin et le tuyau de l'engin sur le moniteur et vous êtes parés pour une soirée télé avec un bon Dallas ou le dernier Flamingo Road. L'appareil que nous avons testé n'est pas très esthétique, il n'a pas l'air très solide mais il assure au niveau de l'image. La seule contrainte de cet appareil reste la nécessité d'une prise d'antenne pas loin du système. Quand vous voulez programmer, vous poussez un petit bouton qui vous rend l'image habituelle de votre Amstrad chéri. Quand vous en avez marre, vous repoussez le même bouton et vous vous retrouvez avec une télé normale. La version qui sera mise en vente aura en principe un look plus cool, plus de



canaux sélectionnables (16 pour la version finale alors que la nôtre en avait seulement 6) et des touches sensibles. Remarque, moi, je vous dis ça mais j'en sais rien. J'espère que ça sera effectivement une version plus sophistiquée, quoique celle que nous avons vue est déjà irréprochable : l'image est bonne (sous réserve d'une bonne antenne), le son est bon, l'utilisation est facile, bref, c'est un truc idéal si vous êtes un fana du hit de NRJ 6 ou des émissions pour enfants de TF1. Je vous vois déjà regarder un film et taper les programmes de l'HHHHebdo pendant les pubs ! Le sieur Berlusconi a enfin trouvé un argument en faveur du "saucissonnage" des programmes. L'interface vient de chez CTS France et coûte 1800 francs ce qui est cher à mon avis mais qui, tout bien considéré, peut valoir le coup. Sa sortie est prévue pour les mois de juin et juillet. C'est ferrugineux comme plan, non ? D'autant plus que pour l'instant, il n'y a pas de redevance dessus !

## ACHEUGÉ, CONG !

Enfin, on se décide ! Une rubrique consacrée exclusivement au serveur. Quoi, comment, vous ne connaissez pas encore le plus beau des serveurs du monde ? Impardonnable, voilà ce que vous êtes ! Allez, on est bon comme la romaine, on va vous donner un petit cours express pour que vous n'ayez pas l'air de la dernière des andouilles lorsque vous vous brancherez sur HG. D'abord, une engueulade, pour les anciens : VOUS N'AVEZ RIEN COMPRIS !!! C'est pourtant pas dur. A la fin de votre texte, que ce soit sur les PA, sur Parler à Dieu, ou sur la section pirate, il faut taper \*F en fin de message, et non pas F, fin, end, \*FM, stop, assez, \*\*\*, suite, envoi, guide, loupe, connexion/fin, j'en passe et des meilleures. Compris, j'espère ? Pour les petits nouveaux (les bleubites, comme disait mon adjudant, ah ah, ça y allait !), une visite guidée. Page sommaire, tiens ça a changé ! Eh oui, pour les gens qui veulent discuter informatique ou draguer (si, il y en a !), ou encore échanger des messages sur les boîtes à lettres, la page sommaire a été coupée en deux. La première donne directement accès aux messageries, quant à la seconde, toutes les rubriques habituelles de HG y sont proposées. Ça va ? Pas trop dur ? vous suivez ? Ensuite il suffit de taper le code de la section que vous voulez. Après ça se complique. Si vous savez distinguer Christine Ockrent

d'Elkabbach, vous devriez y arriver, avec un peu d'efforts. On attaque avec la section pirate. Oui, je sais, on l'a déjà dit, y a eu des bugs. Y en a plus. La recherche par machine sera opérationnelle dans quelques temps et sous peu vous pourrez revenir à la liste générale après la consultation d'un tuyau, sans être obligé de revenir au sommaire général.

Si vous voulez faire partie de la section pirate, il faut absolument laisser un tuyau (sauf évidemment pour les adorés membres du club) qui sera vérifié par les anciens... Quand je dis tuyau, je veux dire tuyau valable, finis les codes tels que les EXEC 1216 sur Thomson, POKE &AC03, &AE sur Amstrad, POKE 1280,1 sur Oric ou Commodore qui stoppent l'exécution auto-



matique d'un programme en basic protégé. On les a donnés en leur temps, basta. Inutile aussi de pomper Bidouille Grenouille ou Mini-Mire, on surveille. Sinon vous pouvez laisser tout ce que vous voulez comme tuyau, absolument tout ! Solutions de jeux, anti-café, codes, etc. Et pas le peine de pleurer "j'ai pas de tuyau, est-ce que je peux entrer quand même ?" Non serons sans pitié ! On ne prête qu'aux riches et aux membres du Club. A l'heure où je vous cause, il y a mille tuyaux qui vous attendent, presque tout sur tout, des solutions de jeux, des trucs hard, des bidouilles système et tutti quanti.



**EDITO**  
Ca dort, là-dedans, ça roupille... Vous n'avez toujours pas compris le principe de la messagerie. Tant pis pour vous. C'est pourtant simple : au lieu de taper le numéro d'un

Et les forums pirates, ça ne sert pas qu'à faire beau, vous pouvez venir y discuter, échanger vos tuyaux, etc... Alors, que diable (pardon, que Dieu, ça m'a échappé) venez-y, restez-y ! La prochaine fois, on parlera des forums et de la boîte à lettres...

## MINI MIRE

Ces temps-ci, je ne sais pas ce qui me prend, mais j'ai comme une envie de remettre les choses en place à propos de mes potes, les micro-serveurs. Pour cela, une constatation est nécessaire : ça devient lourd. Plus aucune originalité n'arrive à sortir des crânes pourtant bien remplis des gamins qui ont lancé le mouvement. Aujourd'hui, si vous voulez passer un moment sur un micro-serveur, vous vous retrouvez avec une structure standard, des pages écran pompées sur des serveurs de T2 ou T3 et des vannes jamais renouvelées. Bref, l'unique intérêt des monovos reste la fatidique et bien souvent nullissime boîte aux lettres (BAL).

"C'est quand même malheureux d'avoir des engins pareils à disposition et de s'y connecter uniquement pour aller mater sa boîte", me dites-vous avec l'air d'un rapace ayant trouvé sa proie. Oui, vous avez raison. Autant Cosmos 6502 qu'Apple et Moi, les monovos se fondent à la philosophie des serveurs classiques, c'est-à-dire que les messages qu'on y trouve sont vides d'intérêt, sans originalité, longs, chiant, bref : les monovos étaient déjà de conception assez nulle, désormais on peut dire qu'ils sont complètement pourraves. Si l'une des personnes qui me lisent a une idée de monovos original et pense pouvoir la réaliser, je lui promets de causer de son projet ici même et une fois la chose réalisée de parler encore de lui pour qu'on se connecte sur son serveur. D'autre part, l'Amiserv se réunira dans quelques semaines et vous serez invités à l'orgie que ses dirigeants organiseront. Je vous ferai signe et vous indiquerai la marche à suivre dans quelques temps. Je vous signale l'existence silencieuse de deux serveurs, l'un au 55 79 01 20 et l'autre au 55 79 01 50. Allez y jeter un œil. Apparemment, c'est assez bien foutu mais très peu peuplé. Jetez un œil sur Aventel au 56 24 55 04. Avis aux opérateurs de ces serveurs : heureusement que je suis là, hein ! Adressez vos remerciements sous forme de champagne, foie gras et caviar au journal. Merci.

L'opérateur de bid fou (est-ce bid fou ou bit fou ?) qui était censé me rappeler il y a de cela quelques temps ne l'a pas fait. En plus, je n'ai pas réussi à me connecter sur son foutu serveur donc je n'ai pas pu lui laisser de message. Si vous connaissez ce bougre de serveur, dites lui de me contacter soit par message sur ma bal d'HG ou d'Ellis ((1) 42 04 33 74) soit tranquillement et vocalement au journal. Les gravos qui continuent à errer sur Transpac peuvent attraper de leurs doigts putrides ces quelques codes mal léchés : 113001741, 175090813, 17802018895 suivi de YIJ et enfin, 131000836 puis TLSM. Tiens, je vous signale l'existence d'un guide pratique pour débiles mentaux paru dans Minitel Magazine. Je vous laisse juge du degré d'évolution de ce guide : Comment brancher son minitel ? Qu'est-ce que la télématique ? Les touches du clavier. Comment appeler un service ? Ce ne sont pas les PTT qui éditent ce truc, dommage, j'aurais pu une fois de plus dire du mal sur leur dos. Tant pis.

Encore un truc avant de me retirer sur la pointe des pieds, le Téléstrat est en démo dans plusieurs magasins parisiens (Vismo entre autres) et devrait se retrouver à la vente dans quelques jours. Inutile de vous dire que c'est un excellent plan et qu'en temps que minimirien averti je vous conseille d'étudier la bécane avec grand enthousiasme. Notez que le fait de dire du bien de cette machine ne me force pas à dire du bien de l'auteur de sa ROM, le putride Fabrice Broche, auteur du cours d'assembleur Oric de l'HHHHebdo. Après s'être livré à de graves attaques envers moi et mon collègue de la BD, le père Broche n'a pas osé pointer sa tronche dans nos locaux. J'espère que c'est parce qu'il se reprend. J'espère. Si toutefois la situation évoluait, je vous en ferais part immédiatement. A la semaine prochaine ! Escapeneufgé.

## AVANT-PREMIÈRE

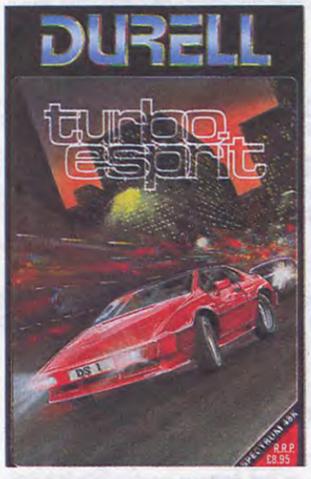
J'AI L'HONNEUR DE VOUS PRÉSENTER LE MICRO-ORDINATEUR "SÉRIeux" DE THOMSON OUAHAHA!



Le premier micro-ordinateur sérieux de Thomson sera présenté officiellement au public lors du Sicoob Printemps de... 1987 ! Sérieux, ce micro devrait l'être puisqu'il sera entièrement bâti autour d'un 68000 de Motorola, comme le 520 ST et le Macintosh. Il s'appellera Eurocomputer, encore un coup de la mégalomanie des types de chez Thomson !

## MASSEU LA BELLE CAISSE

Vous rêvez tous de piloter un jour une bagnole de la classe d'une Lotus, d'une Ferrari ou d'une Jaguar. Durell vous propose de réaliser, par micro interposé, votre vieux phantasme. Dans Turbo Esprit, vous vous retrouvez aux commandes d'une Lotus Esprit, sillonnant les superbes avenues



de cités anglaises, cherchant à parcourir le maximum de distance à fond la caisse et sans vous rétammer lamentablement dans le décor. Vous choisissez librement votre parcours dans la ville, obliquant dans les rues transversales dès que l'envie de changer de décor vous titille.

La solution graphique retenue par les programmeurs de Durell ne manque pas d'originalité pour vous donner l'impression d'être réellement à bord du véhicule. Le pourtour de l'écran sert à vous montrer l'intérieur de la voiture. Vous avez ainsi à portée des yeux tous les compteurs et toutes les jauges utiles à la conduite de l'engin. Par le pare-brise, vous voyez la route avec votre voiture en entier pour suivre ses déplacements dans le flot de la circulation. Cette vision sur deux plans de votre véhicule augmente la facilité de pilotage et donne un réalisme eu soft encore jamais atteint dans ce domaine. Une brillante réussite pour un sujet plutôt galvaudé. Turbo Esprit de Durell pour Spectrum.

## GROSSES TÊTES, CONCOURS !

IBM France remettra cette année quatre prix d'un montant unitaire de 100.000 francs à des jeunes chercheurs dans les domaines des mathématiques, de la physique, des sciences des matériaux et de l'informatique. De son côté, Cray France offre trois prix (150.000, 75.000 et 50.000 francs) à des chercheurs travaillant en micro-électronique, en architecture des ordinateurs et en simulation numérique. Si vous vous sentez apte à remporter l'un de ces prix, c'est que vous ne doutez pas de vos capacités à moins que vous n'ayez sacrément gonflé les capacités de votre Amstrad ou de votre Commodore !



## ARGH! IL M'A BATTU!

Ca y est ! Le nouveau Colossus Chess est arrivé ! Cette quatrième version commercialisée par CDS Software démontre vraiment ! Dans cette nouvelle mouture équilibrée de Colossus, vous pourrez admirer la qualité d'un jeu digne d'un maître des échecs. En cours de partie, l'ordinateur n'hésitera pas une seconde à sacrifier une pièce pour acquérir une position forte sur le terrain. Si vous sortez du cadre des ouvertures classiques, le programme prendra son temps pour vous répondre intelligemment et tenter de trouver la faille dans votre tactique. Une merveille de professeur, peut-être un peu trop forte pour des débutants mais passionnante pour de bons amateurs. Regrettons que la vue de l'échiquier en trois dimensions rende la reconnaissance des pièces particulièrement difficile après quel-

ques mouvements. Colossus Chess 4 de CDS Software pour Amstrad et Commodore.



## LE MAUVAIS TRIP

Vous êtes venu à bord de votre fusée dans les environs de Jupiter. Comme une banane, que vous êtes sans doute, vous vous écrasez lamentablement à la surface de la planète, vous retrouvant obligé d'improviser comme un fou une méthode pour quitter cette résidence inhospitalière. Dans ce jeu d'aventure tristounet, vous nagez dans l'incohérence la plus totale : si par malheur vous voulez vous promener sur Jupiter, vous seriez réduit à l'état d'une mince galette en moins d'une seconde. Passons, sur ce simple détail et remarquons les graphismes peu soignés, les accès à la disquette à chaque affichage de

message, la lenteur du drive (les programmeurs n'ont même pas installé un turbo)... Si vous n'êtes pas convaincu de la nullité de la chose, sachez que le soft ne vous offre jamais plus de deux choix pour une position donnée, que le scénario tient en entier sur un tim-

bre poste et que les pièges qui s'ouvrent sous vos pas sont vraiment grossiers (ouvrez le sas sur l'extérieur sans scaphandre, vous verrez !). Allez donc voir autre chose (Ultima 4 par exemple). Frankie Crashed on Jupiter de Kingsoft pour Commodore 64.



## ENCORE POMPÉ

Rejoignez la force G dans sa lutte éternelle contre Zoltar ! Ca ne vous dit rien ? Vous ne regardez pas assez les dessins animés nippons ! **Battle of the Planets** (La bataille des planètes en version française) vous emmène à bord d'un vaisseau ultra rapide au fin fond de la galaxie. Vous devrez, en des combats acharnés, vaincre tous les représentants de Zoltar, le Mal personnifié. Votre aéronef dispose d'un armement puissant (missiles, lasers à haute énergie...) pour transpercer n'importe quel bouclier de protection. La lutte dans l'espace profond ne représente pas la totalité de votre mission, loin de là ! Vous devrez aussi

attaquer les planètes même où siègent les alliés de Zoltar pour éliminer définitivement cette engeance de la galaxie.

Le graphisme vaut largement celui d'Elite, une référence en la matière. Là aussi les vaisseaux et les planètes sont représentés en fil de fer, mais pour la première fois les traits figurant la face endehors du champ de vision sont cachés. Ce genre de programmation nécessite une prouesse de créativité de la part des auteurs, que nous saluons bien bas. Un jeu d'arcade hors du commun que vous ne pouvez pas manquer, c'est largement plus plaisant que



le dessin animé ! **Battle of the Planet** de Mikro-Gen pour Amstrad.

## AU PAYS DES NINJAS

Après avoir suivi une formation poussée avec votre Maître, le sage Najishi, vous allez devoir prouver que vous êtes digne de porter le nom de Ninja au cours d'une série de trois épreuves. Pour chacune, vous devrez affronter des adversaires choisis par votre Maître. Les épreuves sont conçues pour démontrer votre puissance physique et morale face à l'adversité. Bien entendu, tous les hommes qui vous sont présentés ne sont que des hommes faillibles. Contre tous, vous avez une chance de vaincre, à vous de découvrir comment ! Les trois épreuves sont destinées à mettre en valeur certaines facettes de vos qualités.

Dans la première, vous devrez combattre au corps à corps, dans la deuxième vous vous servirez du bâton et dans la troisième l'épée sera votre arme.



Le graphisme aide prodigieusement à rendre crédible ce logiciel d'arcade. Les personnages sont parfaitement bien animés, les décors sont somptueux et la musique superbe. L'ambiance qui se dégage de ce logiciel vous pousse à tenter d'aller toujours plus loin

jusqu'à recevoir, enfin, la bénédiction de votre Maître. Un des meilleurs jeux de combat, suffisamment varié pour éviter l'ennui et suffisamment complet pour nécessiter une grande patience, celle d'un Ninja, pour réussir. **The Way of the Tiger** de Gremlin Graphics pour Commodore, Amstrad et Spectrum.

## DES ENFOIRÉS !

Ça s'appelle avoir le cul bordé de nouilles. Sans avoir rien fait, ils ont gagné 20 logiciels (oui, chacun, parfaitement). Leur seul mérite est d'avoir été respectivement le premier abonné du Club Hebdo à Paris et le premier abonné en province. Celui de province, d'ailleurs (c'est le plus jeune, celui qui n'a pas de barbe), n'a pas tout compris, il nous a envoyé sa photo avec un petit mot : "merci". Il faudrait qu'il nous renvoie un second



mot avec la liste des logiciels qu'il veut. Celui de Paris a tout compris, il est bien content et il est bien content. Les autres peuvent prier pour que Père Ceccaldi daigne désigner des gagnants comme ça, de temps en temps, au pif. Heureusement, c'est fréquent.



## AU HASARD DE L'AVENTURE

Dans le pays de Belorn, les Elfes vivent une existence paisible et sage, à l'abri des étrangers contenus par les Grandes Montagnes. Dans leur ligne de vie, le respect de l'environnement joue un rôle primordial. Aussi, lorsque les anciens apprennent que d'immenses humanoïdes commencent à détruire tout dans leur région, ils décident d'envoyer trois de leurs meilleurs guerriers pour vérifier cet état de choses. Ainsi débute la geste de Morval (le combattant), Eliador (un pisteur subtil) et Greymare (le magicien). Saurez-vous dissiper les nuages qui s'amoncellent sur la Nature de votre pays ? A vous de tenter l'impossible et de rendre à sa virginité première la terre qui vous entoure !

Dans ce jeu d'aventure, vous allez diriger trois personnages, l'un directement et les deux autres indirectement. Suivant les circonstances, vous pourrez mettre en avant le magicien ou le combattant pour exploiter au maximum leurs



capacités propres. Esthétiquement très réussi, ce jeu vaut largement en qualité le célèbre Hobbitt : trois fenêtres sont visibles à l'écran. L'une vous donne une vision en trois dimensions de l'endroit que vous regardez. Une seconde vous montre quel est le personnage en train d'agir et la troisième vous affiche l'état de chacun des aventuriers et vous permet de dialoguer avec le programme. La deuxième fenêtre recèle quelques capacités d'animation fort réjouissantes : lorsque vous ne faites rien, le personnage baille, lorsque vous préparez une arme, le héros le fait réellement... Une aventure où la survie devient un vrai plaisir ! **Runestone** de Firebird pour Spectrum et Amstrad.

## LE SON MAOUSSE

Le Commodore 64 a été pendant longtemps la machine offrant les capacités sonores les plus impressionnantes. Cette suprématie, au bord de l'effondrement avec l'arrivée de machines comme les MSX ou le 520 ST, va à nouveau se manifester avec l'arrivée incessante en France de deux cartouches conçues et construites en Angleterre par la société Music Sales Limited.

Le **Sound Expander**, comme son nom l'indique (pour les anglophiles), augmente les possibilités musicales du C64. En effet, au lieu de disposer des trois voies d'origine, le micro offre avec cette cartouche huit voies simultanées au compositeur averti. Autre avantage, cette extension propose une interface Midi qui permet de connecter des synthés et des boîtes à rythmes au micro. De son côté, le **Sampler** (échantillonneur en français) reçoit n'importe quel son à partir d'un microphone et le traite ensuite selon les volontés de l'utilisateur. Vous pourrez faire parler le Commodore avec votre voix, imiter le chant du canari de votre concierge, reproduire le bruit de votre machine à laver... Seul



obstacle à une utilisation vraiment sans limite, les sons traités par le Sampler sont difficilement transférables au Sound Expander. Dommage !

## AMIGA ? OU ÇA ?

Suite de la page 1

approbation du phénomène Amiga outre Atlantique, mais du jour où tout le monde a réalisé que Commodore, comme toujours, ne respecterait pas ses délais, les choses ont changé. De plus, Tramiel et son ST, boudés par les médias dans un premier temps, a fini, lui, par réunir un consensus quasi intégral aux États-Unis et surtout en Angleterre et en Allemagne. Il faut comprendre les ricains : Commodore leur faisait l'impression d'un fantôme. Jugez plutôt : rumeurs douteuses à propos d'un éventuel dépôt de bilan, absence aux expositions Comdex et CES et surtout démarrage en flèche de l'Atari : de quoi faire se poser des questions aux plus acharnés. Donc, quand le directeur français de Commodore nous a balancé une longue liste de citations, on s'est tout regardé en se demandant dans quelle tribu sauvage nous étions tombés. Mais, bon, c'est de la gonflette, ils le font tous, passons.

Après un rappel des caractéristiques techniques de la machine (du genre "non mais vous vous rendez compte ? Un vrai 68000, si...si, et de Motorola, hein, pas une vulgaire imitation") et un petit détour sur les PC-10, PC-20 et autres compatibles AT qui font figure de morts-nés dans le monde des compatibles, après avoir reglissé quelques : "nous sommes dans le peloton de tête de ceux qui font le marché", il a bien fallu arriver à ce qui fait mal au cœur à dire, j'ai nommé les histoires de pognon et les objectifs de vente.

C'est sûr, devant la presse, on ne peut pas prétexter un éventuel mal de gorge et passer le micro à son voisin, il faut cracher l'immense Valda qui racle d'un goût amer le fond du gosier. C'est ainsi qu'on nous a assuré que "Commodore a subi la crise, mais qu'ils sont toujours là". Ouf !

On les croyait perdus dans les traînées brumeuses du départ de Tramiel !

Question chiffres, il a été impossible de faire cracher le chiffre d'affaires prévisionnel pour 86, chose fort étonnante car, en général, les boîtes de ce style passent leur temps et gaspillent leur argent à faire des prévisions ! Chose encore plus ahurissante puisque l'exercice fiscal 85 se termine le 30 juin de cette année, donc dans un peu plus de deux mois. Ne l'ont-ils bêtement pas calculé ou ne veulent-ils pas le dire sous peine de ne plus être crédible ? Le moins qu'on puisse dire, c'est que côté gros sous, les gars de Commodore ne s'avancent guère.

qu'un Amiga, c'est-à-dire un ordinateur deux fois mieux qu'un Atari mais trois fois plus cher, on ne le met pas au panier. Il faut en ressentir le besoin, avoir une réelle raison pour l'acheter, bref, qu'il existe une multitude de logiciels, des tas d'applications professionnelles et, pourquoi pas, ludiques. L'Amiga est certes supérieur au ST, mais son prix le transforme en une machine haut de gamme accessible en premier lieu par les pro et par les riches mordus et les riches mordus ça ne court pas les rues. Résultat, rien n'est joué pour Commodore, surtout avec un concurrent comme le père Tramiel qui, vieux requin qu'il est, a plusieurs

ser que l'Amiga est mal barré : il nous a été tout à fait impossible d'avoir le prix de vente public de la bécane ! Non, on ne déconne pas : Commodore France a fait une conférence de presse pour la sortie de l'Amiga en France sans en avoir les prix ! Enfin, sans les avoir ou sans vouloir les donner car dans cette histoire, on ne sait pas trop si c'est Commodore France qui, dans un excès de nullité, ne les a pas ou s'ils nous préparent un coup. Dans le deuxième cas, on peut s'attendre à tout : Amiga complet à 13.000 balles ou bien gratuit avec un cadeau Bonux. Dans le cas où Commodore n'aurait tout bêtement pas calculé le prix, on ne peut que se



Que sont devenus les vigueurs et dynamisme du règne Tramiélien ? On a quand même réussi à savoir combien ils espéraient en vendre en France d'ici la fin de l'année, de ces foutus Amiga. "10.000", nous ont-ils répondu. C'est un chiffre. D'accord, on accepte. Quand à savoir s'ils arriveront à le tenir, ça, c'est une autre paire de manche. On est bien obligé de songer à Tra-Tra (Tramiel pour les ignards) qui nous disait il y a quelques semaines encore, qu'une fois que quelqu'un a acheté une machine, s'il veut la mettre à la cave, c'est son problème, il en fait ce qu'il veut ! Un ST à 6000 balles, on peut encore se permettre de ne pas s'en servir alors

tours dans son sac. Un autre fait nous pousse à nous poser des questions à propos de l'avenir de l'Amiga, c'est l'annonce de 80 développeurs français ainsi que celle des 130 logiciels disponibles aux États-Unis. Je me permets d'émettre quelques doutes en ce qui concerne ces annonces. Car dites voir, un peu, pourquoi chaque fois que Commodore nous exhibe un Amiga, ils nous montrent encore et toujours les mêmes logiciels, soit des démos soit DeLuxe Paint d'Electronic Arts ? Voilà une figure de gonflette pour laquelle nous avions déjà donné messieurs ! Enfin, un dernier point me fait pen-

lamer devant cet état de fait. Lancer une machine sans en connaître le prix public une semaine avant le lancement, ça a l'air d'une boutade mais ça n'en est pas une ! Surtout quand c'est une conférence de presse et que les journalistes attendent des informations plus complètes que : "c'est disponible bientôt". En ce qui nous concerne, nous ne pouvons que vous rappeler l'ancien prix c'est à dire 22.000 francs pour la version avec 512 Ko et un moniteur couleur le tout en PAL et en 220 volts. Espérons que ce suspens correspond à une éventuelle baisse de prix. Après tout, pourquoi pas.

## TOUS A LA POUBELLE

On se demande comment certains éditeurs arrivent à survivre en ne sortant sur le marché que de la merde. Dans le cas de **Level 9 Computing**, cette constatation atteint un sommet scatologique inimaginable. Destinés aux trois machines les mieux implantées sur le marché anglais (Commodore, Amstrad et Spectrum), leurs jeux d'aventure se ressemblent par leur défauts. Normal : du point de vue des qualités, on a beau chercher, il n'y a en a pas ! Tous ont un graphisme lamentable, une sonorisation à la hauteur des dessins, une analyse syntaxique défaillante et une lenteur caractéristique de la bonne programmation en Basic ou de la mauvaise

programmation en assembleur (mais je penche plutôt pour la première solution).

Que ce soit **Lords of Time**, une histoire hyper classique où vous devez rassembler une vingtaine d'objets magiques avant de pouvoir mettre la pâtée au vilain maître du temps, **Colossal Adventure** où vous devez retrouver votre poumon artificiel pour survivre, **Return to Eden** où vous interprétez le rôle de l'agent galactique Kim Kimberley à la recherche de la liberté dans la jungle épaisse de la planète Eden, **Adventure Quest** au scénario entièrement copié sur le Seigneur des Anneaux (Lord of the Rings est incomparablement supérieur) ou **Snowball** où vous devez ramener un glaçon gigantesque d'une planète lointaine pour sauver la terre de la sécheresse, tous provoquent un ennui profond qui devient rapidement de l'énerverment puis de la rage meurtrière envers les programmeurs qui ont osé pondre ça. A jeter ou éviter de toute urgence.

**Lords of Time** pour Commodore et Amstrad, **Return to Eden** pour Commodore, Spectrum et Amstrad, **Adventure Quest** pour Amstrad et Spectrum, **Snowball** pour Spectrum et Commodore et **Colossal Adventure** pour Commodore de **Level 9 Computing** sont tous aussi nuls les uns que les autres.



Vous vous souvenez sans doute de ce Japonais logiciellibale qui a défrayé la chronique il y a cinq ans de cela. Il avait mangé une cassette de jeu, poussant l'horreur jusqu'à mettre des petits bouts sur des assiettes dans son frigo. Ce qu'on sait moins, c'est que par une astuce juridique il s'est retrouvé libre il y a deux ans. Notre reporter est allé l'interviewer au Japon.

"Monsieur Sakawanabé, comment tout cela s'est-il passé ?

- Eh bien, j'avais une cassette, je l'ai bouffée, quoi, rien que de très normal, vous savez.

- Pouvez-vous nous raconter exactement comment ça s'est passé ?

- Avec plaisir. Ça me fait toujours du bien d'évoquer ces souvenirs. Alors j'avais acheté un logiciel sur cassette, je l'avais ramené chez moi pour l'essayer, mais c'était pas un logiciel normal, vous voyez, c'était un truc qui regroupait des solutions de jeux, sous forme de fichiers texte.

- C'est-à-dire ?

- Ben, un exemple, il y avait la solution de "la bête du gevaudan". C'était un truc de Silicon Spy et Sherlock Roms, ça donnait ça :

"Prendre broc, prendre manteau, ouvrir meuble, prendre bourse, sud, sud, ouest, demander pain, manger pain, demander pain, prendre pain, prendre couteau, est, est, donner manteau, sud, sud, aide, nord, nord, nord, est, acheter soie, ouest, ouest, nord, traire vache, est, est, nord, voir seigneur, donner soie, prendre clé, ouest, ouvrir porte, prendre mandragore, est, haut, ouest, nord, prendre corde, bas, sud, voir seigneur, insulter seigneur, prendre torche, ouvrir porte, avec clé, sud, sud, ouest, ouest, ouest, sud, sud, prendre fléau, est, est, prendre chien, est, battre blé, prendre pelle, laisser fléau, est, nord, ouest, lancer corde, nord, nord, n (si vous rencontrez le loup, faites "jouer musique"), prendre cailloux, sud, est, nord, nord, donner pain, allumer torche, sud, sud, ouest, ouest, sud, sud, est, sud, ouest, ouest, ouest, ouest, nord, nord, boire philtre, traverser miroir, sud, sud, sud, ouest, sud, prendre papyrus, nord, est, nord, nord, traverser miroir, sud, sud, sud, sud, ouest, sud, sud, lancer chien, prendre fronde, nord, nord, ouest, ouest, sud, ouest, ouest, ouest, nord, laisser flûte,

prendre bâton, sud, est, est, est, nord, est, est, sud, sud, couper roseau, avec couteau, poser couteau, prendre roseau, ouest, sud, sud, tuer serpent, avec fronde, poser fronde, sud, prendre barque, sud, plonger lac, avec roseau, prendre élodée, haut, sud, est, est, nord, pousser rocher, avec bâton, nord, est, bas, bas, creuser trou, avec pelle, prendre marcotte, haut, haut, ouest, sud, sud, ouest, prendre barque, nord, nord, nord, nord, nord, est, nord, nord, ouest, sud, sud, ouest, ouest, sud, sud, ouest, ouvrir porte, avec clé, bas, bouger orant, remplir cratère, avec lait, mélanger plantes, boire antidote."

- Ah oui, je vois. Et alors ?

- Ben, après avoir vu ça, je ne sais pas pourquoi, j'ai décidé que je devais manger la cassette.

- Sans raison ?

- Ben, si on peut dire... Enfin, ça avait toujours été un de mes fantasmes, de manger une cassette, mais je n'étais jamais allé jusqu'au bout. Là, c'a été un déclic. J'ai pris tournevis, et j'ai commencé à dévisser...

- Sans réfléchir aux conséquences de votre acte ?

- Non, sur le coup j'ai pas réalisé.

- Qu'est-ce qu'il y avait d'autres, sur cette cassette ?

- Ben des trucs de Apple Chemical Software Dijon, par exemple : "Pour augmenter le nombre de vies dans BC's quest for Tires, il faut changer l'octet \$10 piste \$04 secteur \$0A. Pour Swash-Buckler, c'est l'octet \$E0 piste \$03 secteur \$02. Pour Floppy, c'est l'octet \$34 piste \$04 secteur \$0C."

- Et puis ?

- Et puis des trucs de David Mété, du style :

"Pour mettre Ghostbusters sur disquette avec un Amstrad :

ITAPE  
MEMORY 5900  
LOAD "OBJ", 1000  
IDISC  
SAVE "OBJ", B, 1000, 37224  
Pour jouer, tapez ce programme, sauvez-le sous le nom "GHOST" et tapez RUN "GHOST".  
10 MEMORY 4900  
20 LOAD "OBJ", 2304  
30 CALL &7000  
Pour copier Jet Set Willy à partir de la version "they sold a million", version disquette :  
MEMORY &1FFF  
LOAD "JET.SBF"  
SAVE "JET.SBF", B, 28784, 688,

# BIDOUILLE GRENOUILLE

28784  
OPENOUT "D" : MEMORY &23F :  
CLOSEOUT : LOAD  
"JETSET.SBF"  
SAVE "JETSET.SBF", B, 608,  
28168  
Pour jouer, faire RUN "JET.SBF".  
Pour passer Fantasia Diamond sur disquette :

ITAPE  
LOAD "F"  
CALL 10000 (appuyez sur Play)  
IDISC  
SAVE "FANTASIA.BIN", B, 4801,  
34352, 32000

JE SUIS SÛRE QU'IL  
TRANSPORTE DES CASSETTES  
DÉCHICQUETÉES!  
ARRÊTE.  
C'EST DU ROMAN  
TON HISTOIRE



Pour jouer, taper RUN "FANTASIA.BIN".

- Alors ?

- Alors, une fois que tout a été dévisser, j'ai commencé à séparer les deux moitiés de la cassette. Puis j'ai enlevé les deux poulies en plastique, et j'ai mangé celle de gauche.

- Qu'est-ce que vous pensiez, à ce moment-là ?

- Oh, pas grand-chose. Je crois que

je n'avais pas conscience de ce que je faisais. J'ai pris la bande magnétique et je l'ai soigneusement rangée dans mon armoire, que j'ai fermée à clef.

- Pourquoi ?

- Parce que la bande, c'est en quelque sorte le "cœur" de la cassette. Je savais que c'était là qu'étaient gravées des choses comme :

"Radio Fort Lachaux's Cracker vous donne le truc pour copier Hobbit de K7 à disquette sur Amstrad. Tapez le programme suivant :

10 ITAPE.IN  
20 OPENOUT "DUM" : MEMORY &EFF : CLOSEOUT  
30 LOAD "": POKE &F62, 201 :  
CALL &F00  
40 SAVE "HOBBIT1", B, &C000, &4000  
50 SAVE "HOBBIT2", B, &1000, &958B, &7BF0  
Puis lancez-le, il copie Hobbit sur le disque. Pour lancer le jeu, sauvez sous le nom de "HOBBIT" le programme suivant :

10 MODE 0 : FOR X=15 TO 0  
STEP-1 : READ A : INK X, A :  
NEXT : BORDER 26  
20 LOAD "HOBBIT1" : RUN "HOBBIT2"  
30 DATA 26, 23, 15, 18, 11, 24, 6, 7, 13, 3, 12, 10, 25, 8, 0, 4  
Et tapez RUN "HOBBIT".

Pour passer Sir Lancelot de K7 à disquette, tapez ce programme :

10 ITAPE.IN : MEMORY &3000  
20 LOAD "ILOADER" : POKE &3AC6, &C9 : CALL &3A98  
30 POKE &90A8, &C9  
40 IDISC : SAVE "LANCELOT", B, &4268, &5208, &7918  
Et faire RUN, ce qui transfère le programme sur la disquette. Pour y jouer, faites RUN "LANCELOT".

- Et alors ?

- Alors je l'ai mise de côté. Puis j'ai commencé à manger le galet presseur, mais c'était trop dur. J'ai été obligé de le découper en petits bouts. Après, c'est allé mieux.

- Vous ne vous rendez toujours pas compte ?

- De quoi ? Je continue à penser que j'ai eu raison de faire ce que j'ai

fait. Peu de gens vont au bout de leurs fantasmes. Moi, je l'ai fait. Où est le mal ? Ensuite, j'ai repris la bande qui était dans l'armoire, et j'en ai fait passer un petit bout dans mon magnéto. Ça m'a permis d'entendre ça :

"Solution du Dernier Métro sur Oric, par Game Cracker :

Est, prends portefeuille, ouvre portefeuille, prends carte, pose portefeuille, nord, ouest, appuie descendre, est, sud, sud, prends seau, vide seau, prends éponge, sud, ouest, ouvre robinets, remplis seau, ferme robinets, nord, nord, allume briquet, introduis carte (noter le numéro de la carte), éteins briquet, sud, achète ticket, introduis carte (inscrire ici le numéro de la carte), ouest, saute, devant, gauche, droite, devant, devant, pose seau, derrière, appuie montée, derrière, gauche, derrière, derrière, est, nord, ouest, pose carte, devant, prends seau, derrière, décolle plan, pose seau, pose éponge, est, sud, ouest, ouest, saute, devant, gauche, droite, fouille poubelle, prends journal, lis journal, prends métro."

- Et après ?

- Après, j'ai remis la bande dans le placard. Ça faisait un peu sacrilège, vous comprenez ? J'ai préféré la laisser seule. Et je me suis attaqué au petit machin en métal qui pousse la bande.

- Vous l'avez mangé aussi ?

- Non, je n'ai pas pu. Je l'ai un peu machouillé, et puis je l'ai mis au frigo. Après, je suis sorti pour acheter des sacs poubelles, pour tout évacuer. Et dans la rue, j'entendais des voix qui me disaient :

"Selon Patrick Hopp, pour démarrer les 5 aventures d'Eurêka sur Spectrum sans passer par les jeux d'arcade, faire :

CLEAR 23999  
LOAD "" CODE (ne charger que les programmes aventures)  
POKE 23625, nombre de points de vie désirés (max. 99)  
Puis, pour l'aventure 1 : POKE 23693, 41  
Pour l'aventure 2 : POKE 23693, 97  
Pour l'aventure 3 : POKE 23693, 137  
Pour l'aventure 4 : POKE 23693, 206  
Pour l'aventure 5 : POKE 23693, 13  
Le démarrage commun aux 5 aventures se fait par : RANDOMIZE USR 58112."

- Et alors ?

- Et alors c'est à ce moment-là que j'ai pleinement réalisé que ma cassette était flinguée. Quand je suis rentré chez moi, les flics m'attendaient.

- Comment avaient-ils été prévenus ?

- Un voisin, attiré par l'odeur. Il fut arrêté, transféré dans un hôpital psychiatrique au Japon, puis libéré.

**SAMEDI SUR FR3 A 13H45**  
**GRAND REPORTAGE**  
**SUR LE MONDE**  
**DES LOGICIELS ATARI**

**ATARI**  
LA TECHNOLOGIE DE POINTE POUR TOUS

# ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

**ECONOMISEZ  
122 FRANCS**



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 : 1an :  530 francs  
6 mois :  270 francs

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

Règlement joint :  
 CCP  
 Chèque bancaire

# CAUCHEMARDEULIGNE

Vous ne devinez jamais ce qui m'est arrivé cette nuit. J'ai rêvé (rêvé ? c'était plutôt un de ces cauchemars angoissants) que des centaines de listings de deuligne s'alliaient contre moi, commençaient à s'enrouler autour de mes jambes, de mes bras et suçaient mon sang petit à petit, comme des sangsues. Malgré toutes mes tentatives pour m'en débarrasser ils conti-

naient à grimper le long de mes membres, cherchant la carotide de leurs petits caractères acérés et dégoûtants de sang. Heureusement j'eus la bonne idée de me réveiller, trempé de sueur et de réaliser que j'avais failli oublier de vous concocter la rubrique hebdomadaire. Nous avons tous eu chaud !

Vincent BURET vous conseille d'initialiser vos disquettes avec ce petit programme Hello tout à fait original.

Philippe VAGNER sauve le Commodore deulignesque de l'oubli avec son catalogue qui n'écrase pas le programme chargé en mémoire.

### Listing Apple

```
1 FLASH : POKE - 16197,0 : POKE 32,V : POKE 33,1 : PRINT " PROGRAMME DE LOGICIEL " : V = V + 1 : IF V < = 39 THEN 1
3 NORMAL : POKE 32,0 : POKE 33,4 0 : VTAB 23 : HTAB 15 : PRINT " SUR APPLE II " : FOR T = 0 TO 2000 : NEXT T : RUN 1
```

### Listing Commodore

```
1 Z#=CHR$(0) : OPEN1,8,0,"#":K=25:GET#1,A$:A$:FORI=0TO9:GET#1,A$,A$,A$:P$:I=ST
2 PRINTASC(A#+Z#+ASC(B#+Z#+256)) : FORJ=0TOK:GET#1,A$:PRINTA$:NEXT:K=27:PRINT:I=ST:NEXT:CLOSE1
```

Grégory FRINOT vous lance ses messages au ciel avec son utilitaire et remporte les deux logiciels de la semaine.

Géraud MOUSTARDE vous présente un magnifique utilitaire de dessin. Pour TO7, remplacez le 15 de la boucle FOR I=0 to 15 en 7 (dans la ligne 1) !

### Listing Amstrad

```
1 RESTORE:MEMORY &9FFF:a=&A000:FOR i=1 TO 14:READ a$:FOR j=1 TO 21 S TEP 2:k=VAL("&"+MID$(a$,j,2)):POKE a,k:a=a+1:NEXT:NEXT:CALL &A000:DATA 0109a02124a0c3d1bc11a0,c328a0c32ca05052494e54,2e444f57ce5052494e542e,55d00000000003e0a1802,3e0b3295a0dd6e00dd6601
2 DATA 46235e2356eb7ee5c5da5,bbcd06b9e0e083a96a0f5,f0acc74a0c485a0cd09b9,3eff2197a0cda8bb3effcd,5abbf1cd5abb3e08cd5abb,c1e12310cac92197a01a06,0817cb1e2310fa130d20f0,c9219fa01a06082b17cb16,10fa130d20f0c300000000:a$=" ex: Isabelle ":IPRI NT.UP,@a$:GOTO 1
```

### Listing Thomson MO 5

```
1 CLS:SCREEN0,8,0:LOCATE0,0,0:FORI=0TO15:BOX(0,I*12)-(20,I*12+7),I:BOX(1,I*12+1)-(19,I*12+6),I:NEXT:CALL CLEAR,1:DEFGR$(0)=127,255,131,131,131,131,254,0:LOCATE0,12,0:PRINT "GR$(0):LOCATE0,24:COLOR0,3:PRINT"RAZ":LOCATE0,0,0:LINE(25,0)-(25,319):COLOR,8
2 INPENX,Y:IFNOTPTRIGTHENA=X=B=Y:GOTO2ELSEIFX=-1ORY=-1ORX=-1ORX=-1THEN2ELSEIFX)26THENLINE(A,B)-(X,Y),C:A=X:B=Y:GOTO2ELSEBEEP:FORI=0TO16:IFY)I*12ANDY<I*12+7THENC=I:IFC=16THENRUNELSELOCATE39,0,0:COLOR,C:PRINT "":IFC=8THENC=-9:GOTO2ELSE2ELSENEXT:GOTO2
```

Salut, à la prochaine semaine !

# MUSIQUE

## EDITO

"L'interprète doit posséder un ordinateur intime, qui veille à l'équilibre de ses deux natures contraires : la première ne rêve que de liberté et rejette toute retenue, mais se voit stoppée par la seconde qui sait garder la tête froide."  
Mstislav Rostropovitch : citation extraite du "Livre de Guitare" de Pierre Bensusan (Dif. Van De Velde).

## MICRO... SILLONS

### PAL

Truth For The Moment (Motown/RAC)

Dès les premières mesures d'intro, l'influence décisive de Prince sur le funk noir américain vous saute aux oreilles.

#### SHOW DEVANT

\* CYCLOPE, le 12/4 : Etampes, le 13/4 : Amiens, le 16/4 : Paris (Métro Auber).

Mais progressivement, on sent se dégager la personnalité de ce jeune trio féminin. On comprend vite qu'elles ont beaucoup écouté les Pointer Sisters (deux des PAL sont d'ailleurs frangines), mais à aucun moment on ne leur en veut d'arriver à faire passer un feeling purement funk, que les Pointer se sont justement évertués à gommer de tous leurs derniers disques au profit d'une option tristement commerciale. Nul doute que PAL (en traduction : Pote) saura mettre le grappin sur les DJs des boîtes du monde entier et soumettre les foules funky à leur beat sédu-



#### SHOW DEVANT

\* MORHO, le 11/4 : Tours, le 12/4 : Neuilly-Plaisance.

teur. Elles ont tout pour elles, ne se contentent pas d'employer leurs voix splendides mais sont aussi instrumentistes et mignonnes à souhait. Elles sont déjà en France : à vous donc d'en juger.

## DIVINYLS

What A Life ! (Chrysalis/Phonogram)

Ceux d'entre vous qui seraient insensibles à l'appel érotique du funk, mais se délecteraient des avances perverses d'une femme-enfant punky-rock griffeuse et délurée seront comblés par la voix de chatte en chaleur de Christina Amphlet la petite garce chanteuse des Divinyls. On pressent

chez elle une vocation innée pour faire hurler les guitares sur un rock servi moite et speed. Si son timbre de voix doit beaucoup à Patti Smith, elle ne possède malheureusement pas son charisme. Cela dit Divinyls reste un groupe fort écoutable qui, comme la plupart de ses homologues Australiens, sait avoir une attitude totalement décomplexée vis à vis du rock, contrairement aux européens.



#### SHOW DEVANT

\* RENAUD, les 11 et 12/4 : Lille, le 13/4 : Tours, le 14/4 : Poitiers, le 15/4 : Limoges, le 16/4 : Clermont-Ferrand.

## JAUK ARMAL

Maxi 45t. (Cocktail Rec./Madrigal)

Rien que pour la splendide pochette (signée Copik Buntz), ce disque vaut que vous en fassiez l'acquisition. Quant à son contenu musical, Armal le décrit comme "la première musique méditerranéenne non folklorique" et sa démarche ne manque sans doute pas d'intérêt. On perçoit

#### SHOW DEVANT

\* PAUL PERSONNE, le 11/4 : Clichy, le 12/4 : Reims, le 15/4 : Angers, le 17/4 : Les Mureaux.

avec évidence les influences de la musique Berbère, en particulier dans "Gnawa Blues", mais Armal a opté pour des orchestrations définitivement occidentales, électriques et très léchées. Enivrant éloge de la Méditerranée, ces chansons devraient satisfaire tous ceux dont le cœur bat au rythme de ses vagues ensoleillées.



## PIERRE BENSUSAN

Etrange personnage que Pierre Bensusan. Sorte de baladin moderne, il semble vivre à la fois hors du temps et pleinement dans l'actualité. Il possède la fraîcheur des poètes de l'adolescence et quand ses doigts se posent sur sa guitare, s'élèvent des harmonies enchanteresses comme une invitation aux voyages. Guitariste autodidacte,

#### SHOW DEVANT

\* BILL DERAIME, jusqu'au 13/4 : Paris (Casino).

il séduit par sa différence, son indépendance, sa volonté de n'appartenir à aucun style, à aucune école. S'il enregistrerait à dix sept ans un premier disque dans l'esprit folk, qui obtenait le Grand Prix du Disque au Festival de Montreux, il se démarquait vite en adaptant à son jeu personnel de

#### SHOW DEVANT

\* PIERRE MEIGE + JEAN-CLAUDE BARENS, le 11/4 : Clichy.

multiples langues musicales : classique, jazz, arabe, blues... Longtemps classé parmi les guitaristes acoustiques, il brouille les cartes en utilisant également un instrument électrifié assorti de multiples effets électroniques. A la quantité, il préfère la qualité, n'enregistrant que quatre albums en l'espace de dix ans. Il multiplie cependant les concerts et sur ce plan, il se sent un peu à l'étroit en France. Depuis 79 il joue donc régulièrement chaque année aux Etats-Unis. L'année dernière, il y don-



naît 70 concerts en quatre mois. Mais la musique pour lui, c'est encore plus que cela. Ainsi, depuis six ans, Pierre Bensusan s'est attelé à la réalisation et à l'édition de son très beau "Livre de Guitare".

#### SHOW DEVANT

\* 4° FESTIVAL INTERNATIONAL DE LA GUITARE DE PARIS, le 15/4 : Pedro Ibanez, le 16/4 : Pierre Bensusan, le 17/4 : Toninho Ramos. (Rens. : 42.45.60.21).

Outre les 120 pages de partitions musicales, y sont abordés les divers aspects de la guitare et de son jeu. Mais si le livre concerne essentiellement les guitaristes déjà familiers de l'instrument, la musique y côtoie également la poésie, la peinture et même les recettes de cuisine (!) Bref, Pierre Bensusan est un de ces artistes doués, inclassables et passionnés qu'il est salutaire de rencontrer à travers ses œuvres, lorsque le stress de la vie vous serre d'un peu trop près. On pourra l'écouter au cours du 4° Festival International de la Guitare, accompagné par le percussionniste Indien Shyamal Maitra, le 16 avril à l'Eglise des Billettes, 24 rue des Archives, à 20h30.



## BLABLA...

## BEX ET JOUVELET CONTRE KING KONG

Décidément, la formule du duo de musiciens semble être vraiment porteuse d'idées originales et humoristiques. Il n'y a pas si longtemps, les Lacombe-Asselin me laissaient encore littéralement pliés en deux de rire à leur spectacle. Bex et Jouvelet, quant à eux, dépassent le cadre de la stricte dualité théâtre-musicale en intégrant à leur spectacle un film, et non des moindres : King Kong.

Ces deux gus ont commencé à délirer ensemble vers 1979 à Bordeaux. Leurs premiers "Déconcerts" (déconcertants), qu'ils ont joué pendant près de quatre ans, employaient outre percus et claviers, une panoplie d'instruments plutôt insolites, tels la bicyclette musicale ou le gazophone... Tout en poursuivant leur entreprise de dérision musicale à deux, chacun a tenté d'autres expériences : Bex aux claviers avec Jacques Tollo, Jouvelet aux percus avec Bernard Lubat. Et un jour de 83, c'est le flash. Depuis le temps qu'ils parlent de faire l'accompagnement musical de films muets, leur copine Corinne Serres les met au défi de détourner "King Kong". Commence alors l'aventure de leur première "comédie ciné-musicale".

Xavier Jouvelet : "On a pris le film. On l'a visionné une fois. Et on a découvert... qu'il y avait une bande son ! Alors on a décidé de garder la musique originale au début du film et de la shunter pour intervenir. Les premières fois, c'était carrément de la performance mais petit à petit, nos interventions se sont nettement précisées."

Succès pendant trois semaines dans la salle hémisphérique de l'Espace Gaité, puis le spectacle tourne un peu partout. En juin 85, ils sont au festival du film de Berlin et donnent en France une quinzaine de représentations en plein air avec écran géant, effets spéciaux et feux d'artifices. Ça a tellement bien marché qu'ils démarrent cette semaine la deuxième round de "Bex et Jouvelet contre King Kong".

X.J. : "C'est sans arrêt des perspectives, des transparences avec le film. A certains moments, on prend des rôles d'acteurs du

film et on les déforme complètement. On a créé un 'look' au spectacle : costumes et maquillages pour nous, acteurs musiciens, disposition originale des instruments, jeux d'éclairages... C'est une comédie ciné-musicale avec toute une mise en scène. On a eu le toupet de substituer à la musique d'un compositeur hollywoodien la nôtre qui est complètement actuelle et c'est fou l'influence que le son peut avoir sur des images. King Kong est essentiellement un film d'action et les quelques dialogues ont un côté ringard avec le jeu des comédiens de l'époque. Evidemment on a eu qu'une envie, c'est de mettre du Donald et du Mickey là-dessus... En fait, le scénario reste ce qu'il est et on l'utilise comme une partition, avec le rythme de ses images, de ses séquences. Pour la musique, on suit exactement le mouvement en trois parties du film : - Prologue : c'est l'avancée, le voyage, où on arrive sur scène avec nos instruments et où on commence par des morceaux très doux, pleins de nuances. - 2° Partie : dans l'île des monstres c'est déjà très exotique, très africanisé, avec beaucoup d'action et de violence entre les animaux. On utilise parfois le son en synchro, d'autres fois en contre-synchro, ce qui donne des images totalement différentes. Une image hyper violente peut ainsi devenir très tendre. - Pour la fin qui se passe à New York, contrairement au sens premier du film, on prend un peu la défense de King Kong en le présentant comme une espèce de nounours amoureux... En gros, c'est ça. Disons quand même qu'on profite de ce film pour faire notre musique : le fruit d'un labeur de cinq années ensemble. C'est une sorte de mélange de toutes les influences, du jazz à la java en passant par la musique africaine, la chanson, l'électro-funk, etc.

Alors si vous avez envie de vous faire une idée plus précise de la rencontre visuelle et sonore de "King Kong contre Bex et Jouvelet", rendez-vous du 15 au 19 avril aux Amandiers de Paris. 110 rue des Amandiers 75020.

## INFOS TOUT POIL

\* Les vaillants déconneurs de Raoul Petite s'embarquent pour une tournée échevelée qui les mènera à travers la France profonde du 17 avril au 10 mai.

\* La musique brésilienne a enfin trouvé une réelle diffusion en France, avec la récente implantation de Globo Records (antenne du gigantesque réseau de communication brésilien contrôlant radio, presse, TV, disque, vidéo...).

Au cours de cette année, une trentaine d'albums de son riche catalogue seront distribués par Mélodie. Des noms qui parlent d'eux-mêmes : Jorge Ben, Milton Nascimento, Djavan, Vinicius de Moraes, Alceu Valença, etc. Un régal !

\* L'Eldorado lance une opération visant à révéler les jeunes talents du rock. Un comité d'écoute sélectionnera les meilleurs groupes et leur donnera l'occasion de se produire sur la scène du théâtre. Si vous voulez tenter votre chance, envoyez vos cassettes à Chris BENARD, ELDORADO, 4 boulevard de Strasbourg 75010 PARIS.

## LECTEURS, TÊTES DE VEAUX !

A partir de tout de suite tonton Jacq EXIGE que vous lui envoyiez régulièrement votre petit avis sur les films que vous avez vu. Que ce soit une lettre rien que pour moi ou un petit mot glissé dans le courrier adressé au journal, que ce soit une critique en douze pages ou votre Top 10 rien qu'à vous, vous pouvez tout vous permettre, même les montagnes d'injures (n'abusez pas, je prendrai les noms !). Profitez-en, mes accès de bonté ne sont pas si fréquents que ça !

JACQ

## Z.O.O.

de Peter GREENAWAY

14/20

avec Andréa FERREOL (Alba Bewick), Brian DEACON (Oswald Deuce), Eric DEACON (Oliver Deuce) et Wolf KAHLER (Felipe Arc-en-ciel).

Un cygne atterri sur le capot d'une Ford Mercury immatriculée NID 26 B/W; la conductrice panique et jette la bagnole contre le premier réverbère venu ! Du tas de tôle on retire les cadavres des deux passagères. Alba Bewick, la conductrice, est vivante mais il faut l'amputer d'une jambe !

On l'installe dans un hôpital zarbi au luxe stupéfiant. Deux visiteurs étranges viennent lui tenir la jambe restante : ce sont les frères Deuce, jumeaux parfaits et donc inséparables, qui sont les deux veufs des victimes de l'accident.



Ce choc à mis les nerfs des veufs à rude épreuve : la mort les obsède à tel point qu'ils veulent en disséquer tous les mécanismes. Dans un labo du zoo, où ils sont tous deux employés, ils montent une installation sordide pour étudier les mécanismes de décomposition des animaux. Bonjour l'horreur : du crapaud au zèbre, on ne nous épargne aucune détail croustillant du pourrissement de nos amis les bêtes ! Tout s'accélère alors et devient matière à

37°2

18/20

## LE MATIN

de J. Jacques BEINEIX

avec Béatrice DALLE (Betty), Jean-Hugues ANGLADE (Zorg), Consuelo DE HAVILAND (Lisa), Gérard DARMON (Eddy) et Clémentine CELARIE (Annie).

"On s'est rencontré depuis une semaine, on baise toutes les nuits, ils ont annoncé des orages pour le soir." 37°2 le matin commence comme ça, par une phrase essentielle et futile en même temps. Le ton est donné : le nouveau Beineix est un pur Beineix (non, pas croyable !), un cocktail ravageur fait de cruauté, de désespoir et d'un tas de petits riens qui rendent les choses possibles ! Le tout baigné dans l'esthé-

lime mais faut pas tout croire ! On dit d'ailleurs un Beineix comme on dirait un Picasso, un Renoir. Il compose des tableaux insensés en nous évitant les "messages" lourdingues. La leçon est donnée gratos, on en fait ce qu'on veut. Même si c'est obligé que ça nous remue tellement c'est beau. Et rare.

Rare comme Zorg, çui qui causait tout seul au début de ce papier. 35 ans, un boulot de con, une baraque minable, l'alcool et quelques potes. Un mec un peu lâche, revenu de tout qui a trouvé la paix face à la mer : un peu de thunes et le bruit des



tisme flamboyant qui est la signature de notre diva du cinoche ! Les couchers de soleil à pleurer, les maisons peintes en rose, les éclairages violents et contrastés nous font le coup du mirage en plein désert : on commence par tout gober des malheurs qui guettent nos beaux héros à chaque coin de rue. Et puis, chtong, coup de bambou, la lumière un peu trop magique nous ramène à la raison. C'est sub-

vagues c'est tout ce qu'il demandait. Vous avez remarqué que je viens d'utiliser l'imparfait, parce que depuis qu'il a rencontré Betty, la paix est terminée, achevée, déchirée en confettis. Ce qu'il demande à genoux maintenant c'est qu'elle soit là, qu'elle l'embrasse, le caresse, qu'ils baisent comme des fous. Tout le temps. Toujours. A peine a-t-il émis ces secrètes pensées,

que LA voilà : un tablier moche pour tout vêtement (sexy, sexy !), valise en carton à la main et pas un rond dans le portemonnaie. Elle vient de se faire virer parce que la main du patron entre les cuisses, c'était pas sa tasse de thé !



Et lui, il trouve rien de mieux que de lui prendre sa valise de la main et de l'installer chez lui. Les emmerdes commencent, mais ça il ne le sait pas encore ! Il faut bien que j'vous l'avoue : la superbe Betty est un peu fêlée. Oh, c'est pas bien grave au début : les deux tourtereaux boivent de la tequila, s'étreignent (c'est pour pas répéter : baisent) sous la véranda, se disputent de temps en temps. Puis la vlà qui dénêche un manuscrit soigneusement caché par son auteur, le brave Zorg... Et de décréter que c'est la chose la plus fabuleuse qu'elle ait jamais lue, qu'un tel génie ne peut pas croupir éternellement dans un bled aussi crasseux. Le temps d'asperger la voiture du prorio de peinture rose et de foutre le feu au bungalow, et les voilà partis pour d'autres ciex.

Pour Betty, Zorg va tout faire : accepter qu'elle envoie le manuscrit à tous les éditeurs, planquer les lettres de refus des mêmes éditeurs, servir des pizzas, vendre des pianos. Il la baladera dans de grosses bagnoles, les derniers feux d'une civilisation comme il dit; ils vont croire à un enfant qui ne naîtra jamais. Et de ses yeux écarquillés, il va aimer cette fille jusqu'au bout, jusqu'au bout de sa folie.

Et même si la mouche qui pique Betty à la fin est trop sanguinolente pour moi, je n'irai pas par quatre chemins. Anglade est trop magnifique pour en dire plus, Béatrice Dalle est une surprise plus que parfaite, et les deux m'ont fait nager dans un océan de bonheur. Tout ce que vous lirez de mal sur ce film ne sera que mensonges ou crachats de jaloux. Tragique et envoûtant. Encore, encore !

## DREAM LOVER

d'Alan J. PAKULA

05/20

avec Kristy McNICHOL (Kathy Gardner), Ben MASTERS et Paul SHENAR.

Alors qu'elle vient d'emménager à New-York pour y donner ses premiers concerts, la charmante flûtiste Kathy Gardner est victime d'une sauvage agression dont elle se tire grâce à un délicat coup de couteau porté dans le dos du mécréant. Elle qui rêvait toutes les nuits de sa mōman, disparue accidentellement, et de son pōpa, vaguement incestueux, la vlà mal barrée ! Ses nuits sont gâchées par le souvenir terrifiant du sadique. Bonjour les valoches sous les yeux !

En cherchant à se guérir de ce lancinant cauchemar, elle rencontre un jeune et séduisant chercheur qui, lassé des pitreries de ses chats de laboratoire, pensait engager (clandestinement) un cobaye humain. Vous voyez qui ça va être, hein ? D'électrode en injection de poudre de perlín-pinpín, ses rêves deviennent de plus en plus craignos jusqu'à devenir réalité. Comme en plus, la jeunette adore jouer avec des objets coupants, vous imaginez le désastre !

La seule question à poser est : comment ont-ils pu donner le Grand Prix d'Avoriaz à ça ? Les visions oniriques sont nullissimes, la scène de l'agression nous est servie au moins quinze fois (rigolez pas, c'est vrai !) et on a droit à un interminable cours de vulgarisation scientifique sur le sommeil ! En plus c'est interdit au moins de 18 ans alors qu'il n'y a pas une seule séquence réellement effrayante ! Une escroquerie, mes biquets, une vaste escroquerie !

## ZONE ROUGE

de Robert ENRICO

07/20

avec Sabine AZEMA (Claire Rousset), Richard ANCONINA (Jeff Monteller), Hélène SURGÈRE (la mère de Claire) et Jacques NOLOT (Pierre Rousset).

On savait Enrico Maniaque friand de lance-flammes après Le vieux fusil et Au nom



de tous les miens, mais là ça dépasse tout. Soit on lui a fait un prix de gros pour quelques centaines de mètres cube de napalm, soit il est poursuivi par un mons-

trueux fantôme et j'ai une bonne adresse d'analyste à lui filer !

Celle qui aurait dû être la victime du napalm c'est la gentille Claire, une prof de français comme vous et moi. Elle était venue soigner Pierre, son ex-mari dans le hameau paumé où il crèche. Il est très malade mais elle est calme, on ira voir le docteur demain qu'elle lui dit. Entre nous si ils avaient été chez le tobib tout de suite, y aurait pas eu de film ! Alors ils s'endorment mais pas dans le même pieu (le cul c'est pour Anconina, the héros). Tout à coup (tatata !) Claire se réveille, en sueur : y a plus d'eau, un moteur se met en marche et...vlà t'y pas qu'il se met à pleuvoir du pétrole ! Le temps qu'une anonyme crapule craque une allumette et zou, le patelin s'embrase. Claire sera la seule rescapée. Elle va tout raconter aux flics : le coup de l'essence, les mecs en scaphandre qu'elle a vu au milieu des flammes, qu'une balle a claqué son pare-brise, et d'autres encore plus marrantes. Ils vont faire semblant de la croire mais vous avez déjà compris : les flics, la justice, les journalistes, le monde entier (et peut-être même plus) est pourri et va tout faire pour se débarrasser de ce témoin gênant ! Sous les micros, les filatures, les agressions se terre une immonde multinationale qui a fait une monumentale gaffe écologique et qui pensait bien faire en massacrant les témoins de la bourde. Arrive Zorro, euh, non, Jeff, d'abord pourri entre les pourris, puis, se rendant compte de l'injustice faite à Claire, détective au grand cœur !

Je vous dis pas le nombre d'hasards heureux ou malheureux, d'incidents opportunistes dont ils ont truffé le scénario pour se sortir du complot omniprésent ! Même Azéma et Anconina ont l'air largués, impuissants face aux tonnes d'invasibles blancs qui leur tombent dessus ! Y a bien un petit suspense pour passer le temps mais, par pitié, évitez cette Zone Rouge. Ça donne des boutons.

## AMUSE-GUEULE

Violence et passion dans EXIT EXIL. Violence des êtres qui ont perdu leurs rêves de jeunesse. Passion qui cicatrise ces blessures de l'âge. Duke (Philippe Léotard) voulait devenir saxophoniste, Olivia (Frédérique Hender) danseuse. Il ne joue plus pour personne et elle trébale un striptease minable pour quelques voyeurs débandants. Alors il s'accroche à elle, il lui hurle son amour, la traque, la harcèle. Et elle fuit pour échapper à cet étouffement en règle. Elle rejoint ses parents sur la décharge publique de son enfance, où s'est construit un village aussi délirant que misérable ! Les robes en strass d'Olivia donnent le vertige aux loqueteux : elle devient la Madonne des poubelles.

Le film de Luc Monheim joue avec nos tripes. Impossible de raisonner dans ce déluge de pulsions décapantes qui ferait passer Fellini pour un cinéaste académique ! On aime ou on aime pas. Moi ça m'endort mais à quoi sert un jugement face au désespoir ?

SAMEDI SUR FR3 A 13h45  
GRAND REPORTAGE  
SUR LE MONDE  
DES LOGICIELS ATARI

ATARI  
LA TECHNOLOGIE DE POINTE POUR TOUS

# CLUB HEBDOGICIEL

## REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pétés 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.**

Et encore une bonne affaire ! Cette semaine, ce sont les compilations de logiciels que le club offre à vos yeux ébahis. Pour une fois, essayez de ne pas vous tromper en passant votre commande : sous le nom de l'ordinateur, vous avez les prix A, B et C, puis le nom du logiciel (par exemple COMPUTER HITS 10 Vol.2) et ensuite la liste des softs contenus dans le paquet. A vos porte-monnaies et vive l'Angleterre.

## CHOISISSEZ UN BADGE



### ATARI

#### Arcade Classics

	A	B	C
K7	121	108	85
Contenu :			
Mr Do			
Dig Dug			
Pole Position			
Pac Man			

### COMMODORE

#### 4 Zap ! Sizzlers

	A	B	C
K7	121	108	85
DSK	182	169	127
Contenu :			
Who dares Wins II			
Drop zone			
Wizard's Lair			
Thing on a spring			

### COMMODORE

#### Arcade Classics

	A	B	C
K7	121	108	85
Contenu :			
Mr Do			
Dig Dug			
Pole Position			
Pac Man			

### SPECTRUM

#### They sold a million Vol.2

	A	B	C
K7	121	108	85
Contenu :			
Knight Lore			
Bruce Lee			
Match Point			
Match Day			

### AMSTRAD

#### Melbourne Pack

	A	B	C
K7	121	108	85
Contenu :			
Fighting Warrior			
The way of the exploding fist			

### AMSTRAD

#### Computer hits 10

	A	B	C
K7	121	108	85
Contenu :			
Chuckie egg			
Pinball wizard			
Killer gorilla			
Heroes of Karn			
Special operations			
Flight Path 737			
Ghouls			
Defend or die			
Covenant			
Jack and the beanstalk			

### COMMODORE

#### Melbourne Pack

	A	B	C
K7	70	63	40
Contenu :			
Star trooper			
Dark tower			

## AMSTRAD

They Sold a million  
Vol.2

	A	B	C
K7	121	108	85
DSK	182	169	127

Contenu :  
Knight Lore  
Bruce Lee  
Match Point  
Match Day

## SPECTRUM

Computer Hits 10

	A	B	C
K7	121	108	85

Contenu :  
Brian Jacks Superstar  
Chuckie Egg  
Jasper  
Project Future  
Overlords  
Wriggler  
Harrier Attack  
Braxx Bluff  
Skool Daze  
Sorcerer of Claymor-  
gue Castle

## AMSTRAD

They sold a million  
Vol. 1

	A	B	C
K7	121	108	85
DSK	182	169	127

Contenu :  
Beach Head  
Daley Thompson's  
Decathlon  
Sabrewulf  
Jet set Willy

## SPECTRUM

They sold a million  
Vol. 1

	A	B	C
K7	121	108	85

Contenu :  
Beach Head  
Daley Thompson's  
Decathlon  
Sabrewulf  
Jet set Willy

## COMMODORE

Arcade Hall of fame

	A	B	C
K7	121	108	85
DSK	182	169	127

Contenu :  
Spy Hunter  
Tapper  
Up'n'down  
Blue Max  
Aztec Challenge

## AMSTRAD

Computer hits 6

	A	B	C
DSK	182	169	127

Contenu :  
3D Starstrike  
Chuckie egg  
Gauntlet  
Covenant  
Jack and the beanstalk  
Killer Gorilla

## SPECTRUM

Computer Hits 10 Vol.2

	A	B	C
K7	121	108	85

Contenu :  
Codename Mat  
Wizard's Lair  
Technician Ted  
Mutant Monty  
Snooker  
Androïd 2  
On the run  
Covenant  
Superpipeline 2  
Circus

## COMMODORE

They sold a million  
Vol. 2

	A	B	C
K7	121	108	85
DSK	182	169	127

Contenu :  
Entombed  
Bruce Lee  
Match Point  
Match Day

## COMMODORE

They sold a million  
Vol. 1

	A	B	C
K7	121	108	85
DSK	182	169	127

Contenu :  
Beach Head  
Daley Thompson's  
Decathlon  
Staff of Karnath  
Jet set Willy

## AMSTRAD

Computer hits 10 Vol.2

	A	B	C
K7	121	108	85

Contenu :  
3D Starstrike  
Superpipeline 2  
Technician Ted  
Androïd 2  
Mutant Monty  
Codename Mat  
Moon buggy  
World cup  
Gauntlet  
Fantasia diamond

## COMMODORE

Computer hits 10 Vol.1

	A	B	C
K7	121	108	85

Contenu :  
Brian Jack superstar  
Ancipital  
Seaside special  
Jinn genie  
Special operations  
Harrier attack  
Hustler  
Chuckie egg  
Space pilot  
Sorcerer of Claymor-  
gue Castle

## COMMODORE

Computer hits Vol. 2

	A	B	C
K7	121	108	85

Contenu :  
Superpipeline 2  
Mutant Monty  
Henry's house  
Gribbly's day out  
Snooker  
Mama Llama  
Raskel  
Aqua racer  
Frenzy  
Circus

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

## APPLE

A B C

**	7 CITIES OF GOLD	200	180	140
**	ADVENTURE CONSTRUCTION	200	180	140
**	A.E	269	242	90
**	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
*	ANGLAIS 1	425	382	325
*	ANGLAIS 2	425	382	325
*	ANGLAIS 3	425	382	325
*	ANGLAIS 4	425	382	325
*	ANGLAIS 5	425	382	325
**	APPLE PANIC	240	216	90
**	APPLE SPICE	240	216	90
**	ARCHON II	200	180	140
**	AXIS ASSASSIN	195	175	90
**	BACKGAMMON DYNACOMP	249	224	90
***	BAR'D'S TALE	380	342	280
**	BATTLE FOR NORMANDY	350	315	135
**	BELLE AU BOIS DORMANT	195	175	50
*	BRIDGE MASTER DYNACOMP	349	314	135
**	BRUCE LEE	245	221	180
**	CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
***	CARMEN OF SAN DIEGO	483	444	280
*	CASTLE OF WOLFENSTEIN	244	220	90
*	CENTPEDE	272	245	50
*	CHASSE AU MAGOT	195	175	50
*	CHOPFLITER	269	242	90
**	COLOSSUS CHESS 4	396	356	238
***	CONAN	275	248	110
**	CRIME DU PARKING	190	171	127
**	CRIQUE CROQUE CRAQUE	100	90	50
*	DAEDALUS	145	130	50
**	DALLAS QUEST	195	175	90
*	DESIGNER PENCIL	272	245	170
*	EPIDEMIE	195	176	127
*	EVLUTION	195	175	50
*	FEMME NE SUPPORTAIT PAS	195	175	127
*	GESTION PRIVEE	800	720	630
**	GHOBBUSTER	328	295	200
**	HACKER	375	338	227
*	HANSEL ET GRETEL	195	175	50
*	HERO	272	245	170
*	HOLD UP	315	284	198
***	KARATEKA	380	342	238
***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	350	315	230
**	MANDRAGORE	350	315	200
*	MAX THE GLOBE TROTTER	800	720	350
*	MEME LES POMMES DE TERRE	190	171	127
***	MICRO SCRABBLE	470	423	290
***	MOEBIUS	680	612	430
**	MOON PATROL	195	176	50
**	MOVIE MAKER	250	225	175
**	MUR DE BERLIN	195	176	127
***	MUSIC CONSTRUCTION SET	200	180	140
*	OPERATION MERCURY	390	351	270
**	OURSONS COMPTENT	195	175	50
**	OURSONS S'AMUSENT	195	175	50
*	PARANOÏAC	190	171	127
**	PINBALL CONSTRUCTION SET	200	180	140
*	PITFALL II	333	300	190
*	POOYAN	255	230	90
*	PORTEFEUILLE BOURSIER	1450	1305	1110
*	RUEE VERS L'OR	100	90	50
*	SCOOP	396	356	280
*	SKY BLAZER	240	216	120

A B C

***	SKYFOX	180	162	126
*	SPACE SHUTTLE	328	295	190
**	SPARE CHANGE	297	267	90
**	SPIDER EVASION	134	121	98
**	SUMMER GAMES II	267	240	197
*	TEMPLE D'APSHAI	195	175	50
*	ULTIMA III	740	686	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

## ORIC

***	1815	K7	160	144	108
*	3 D FONGUS	K7	140	126	96
*	3 D MAZE	K7	62	56	48
*	3 D OXO BG	K7	85	77	63
**	3D INVADERS	K7	41	37	29
**	3D MUNCH	K7	120	108	83
**	A VIEW TO A KILL	K7	114	103	83
*	AFFAIRE EN OR	K7	144	130	103
*	AIGLE D'OR	K7	160	144	115
*	AOT CYBERMEN	K7	85	77	63
*	ARCHERON'S RAGE	K7	80	72	56
*	ASSEMBLER DISSASSEMBLER	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	90
*	AUTHOR	K7	130	117	29
*	BASIC ETENDU	K7	97	87	61
*	BASIC PLUS	K7	120	108	83
*	BASIC TURBO	K7	140	126	93
*	BUDGET FAMILIAL	K7	140	126	96
*	BUGS BUSTER	K7	120	108	87
*	BUSINESSMAN	K7	140	126	103
*	CHALLENGE VOILE	K7	120	108	85
*	CHALLENGER	K7	125	113	90
**	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	90
*	CHARACTER	K7	100	90	70
*	CHESS	K7	58	52	45
*	CHESS II	K7	41	37	29
*	COBRA	K7	120	108	83
***	COBRA PINBALL	K7	120	108	85
**	COLOSSAL ADVENTURE	K7	31	28	23
**	COMPILATEUR GRAPHIQUE	K7	250	225	167
**	COURS DE SOLFEGE	K7	218	196	154
**	CRIBBAGE	K7	58	52	45
*	CRYPT-SHOW	K7	92	83	68
*	D.A.O	K7	100	90	70
**	DAMSBUSTERS	K7	58	52	45
**	DATASAVE	K7	100	90	70
**	DEDAL	K7	106	95	66
***	DEFENSE FORCE	K7	80	72	29
***	DIAMANT ILE MAUDITE	K7	162	146	110
**	DON JUAN ET DRAGUEURS	K7	135	122	98
**	DON'T PRESS LETTER Q	K7	58	52	45
**	DOSSIER G	K7	133	120	96
*	DRACULA'S REVENGE	K7	80	72	56
*	DRAUGHTS	K7	58	52	45
*	DURENDAL	K7	120	108	83
*	ELECTRO STORM	K7	80	72	38
*	EXTENDED BASIC	K7	112	101	45
*	FLIGHT 401	K7	74	67	48
*	FLIPPER	K7	140	126	96
*	FORMULE 1	K7	130	117	90
*	FORMULE 1	DSK	189	170	128
*	FORTH	K7	97	87	61
**	FRELON	K7	120	108	83

A B C

*	FRIGATE COMMANDER	K7	55	50	42
*	GALAXIANS	K7	80	72	56
*	GEST	K7	124	112	76
*	GHOST GOBBLER	K7	62	56	48
*	GHOSTMAN	K7	106	95	45
***	GRAPHIX LORIGRAPH	K7	289	260	192
**	GRAPHOLOGIE	K7	140	126	96
**	GREEN GROSS TOAD	K7	62	56	48
***	HADES	K7	250	225	165
*	HARRIER ATTACK	K7	48	43	33
*	HUNCHBACK	K7	58	52	38
*	ICE GIANT	K7	80	72	56
*	IMAGES	K7	106	95	66
*	INITIATION C.A.O	K7	182	164	122
*	INSECT INSANITY	K7	58	52	38
*	INVADERS	K7	62	56	48
*	ISLAND OF DEATH	K7	74	67	48
*	KIT ECRAN	K7	120	108	83
*	LA CITE MAUDITE	K7	140	126	99
*	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
**	MICROEGO	K7	133	120	96
*	MISSION DELTA	K7	85	77	55
*	MONITEUR DESSASSEMBLEUR	K7	140	126	96
*	MONOPOLIC	K7	149	134	107
*	MONTSEUR	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 KIKKANKOI	K7	182	164	122
***	MS-TEL SEDORIC	DSK	700	630	400
***	MS-TEL JASMIN	DSK	700	630	400
***	NIBBLE SEDORIC	DSK	250	225	135
*	OBJECTIF ELYSEE	K7	140	126	101
*	ORDI TIERCE	K7	139	125	100
*	ORIC BASE	K7	58	52	38
*	ORIC CALC	K7	58	52	38
*	ORIC FLIGHT	K7	32	29	24
*	ORIC MON	K7	58	5	

A B C

Table listing Atari games and their scores for categories A, B, and C. Games include BEACH HEAD, BORED OF THE RING, BOULDER DASH, etc.

A B C

Table listing Atari games and their scores for categories A, B, and C. Games include SPITFIRE 40, SPY HUNTER, SPY VS SPY, etc.

ATARI

Table listing Atari games and their scores for categories A, B, and C. Games include AMERICAN ROAD RACE, ARCHON, ARCHON 2, etc.

A B C

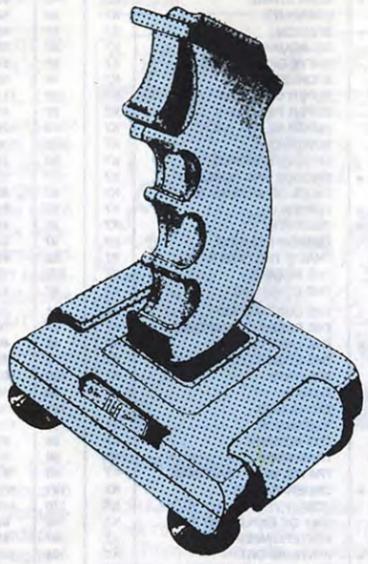
Table listing Atari ST games and their scores for categories A, B, and C. Games include KENNEDY APPROACH, KNIGHTS OF THE DESERT, KORONIS RIFT, etc.

ATARI ST

Table listing Atari ST games and their scores for categories A, B, and C. Games include M-DISK RAM DISK, CALENDAR, COLORSPACE, etc.

COMMODORE

Table listing Commodore games and their scores for categories A, B, and C. Games include 4ème PROTOCOLE, 4ème PROTOCOLE, ADVENTURE CONSTRUCTION, etc.



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 Commodore games and their scores for categories A, B, and C. Games include CONAN, D-BUG, D-BUG, etc.

Table listing Commodore games and their scores for categories A, B, and C. Games include ARCHON, ARCHON, AXIS ASSASSIN, etc.

Table listing Commodore games and their scores for categories A, B, and C. Games include CASTEL DOCTOR CREEP, CAULDRON, CENTPEDE, etc.

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

**A B C**

	K7	114	103	80
ROBIN OF THE WOOD	K7	114	103	80
ROCK'N WRESTLE	K7	120	108	83
ROCK'N WRESTLE	DSK	155	139	108
ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	89
ROCKY HORROR SHOW	DSK	134	121	91
RUPPERT	K7	96	87	87
SABRE WOLF	K7	112	101	78
SABRE WOLF	DSK	155	139	108
SCARABEUS	K7	120	108	83
SCARABEUS	DSK	145	131	105
SCHIZOPHRENIA	K7	96	87	84
SCRABBLE	K7	140	126	100
SCUBA DIVE	K7	80	72	40
SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	182	167	127
SHADOW FIRE	K7	124	112	77
SHADOW FIRE	DSK	173	156	117
SHERLOCK HOLMES	K7	180	144	117
SKYFOX	K7	120	108	83
SLAPSHOT	DSK	157	141	110
SLAPSHOT	K7	97	87	89
SOLO FLIGHT	K7	180	144	117
SORCERY	K7	109	98	80
SPACE DOUBT	K7	97	87	82
SPACE PILOT II	K7	89	80	83
SPACE PILOT II	DSK	127	114	88
SPACE SHUTTLE	K7	116	104	72
SPACE SHUTTLE	DSK	250	225	145
SPEED KING	K7	107	96	88
SPEED KING	DSK	137	123	94
SPELLBOUND	K7	45	40	31
SPELUNKER	K7	121	109	84
SPELUNKER	DSK	131	121	96
SPITFIRE 40	K7	121	109	84
SPITFIRE ACE	K7	112	101	78
SLAPSHOT	DSK	140	126	96
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

**SUPPORTS**  
**DSK** DISQUETTE  
**K7** CASSETTE  
**CAR** CARTOUCHE  
**S** SOFTCARD

	DSK	170	153	115
SPY'S DEMISE	DSK	170	153	115
STAFF OF KARNATH	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	87
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
SUPERZAXON	K7	110	99	71
SUPERZAXON	DSK	170	153	115
TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	81	73	52
TALES OF ARABIAN NIGHT	DSK	150	135	90
TERROR MOLINOS	K7	101	91	70
THE HOBBIT	K7	167	150	98
THE HOBBIT	DSK	167	150	113
THE LAST V8	K7	45	40	31
THE MUSIC STUDIO	K7	129	116	94
THE MUSIC STUDIO	DSK	239	215	144
THEATRE EUROPE	K7	127	114	88
TIR NA NOG	K7	114	103	80
TORNADO LOW LEVEL	K7	83	75	53
TOURNAMENT TENNIS	DSK	188	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	83
UNDERWURLDE	DSK	155	139	108
URIDIUM	K7	105	95	74
URIDIUM	DSK	150	135	95
VIRGULE	K7	350	315	244
VIRGULE SENIOR	DSK	750	675	499
WAY OF EXPLODING FIST	K7	100	90	68
WAY OF EXPLODING FIST	DSK	170	153	115
WHIRLURUD	K7	120	108	83
WILD RIDE	K7	85	76	59
WILD WEST	K7	121	109	83
WILD WEST	DSK	157	141	110
WINNIE THE POOH	DSK	150	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
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
ZAXON	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**

	K7	130	117	81
A VIEW TO A KILL	K7	130	117	81
ADAPTEUR SOFTCARD	S	99	89	69
ALLEN 8	K7	121	109	78
ALPHA SQUADRON	CAR	248	233	148
ANTARTIC 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	98
BINARY LAND	K7	96	86	68
BLAGGER	K7	81	73	52
BOARD GAMES 1	K7	124	112	85
BOARDDELLO	K7	84	58	43
BOOGABOO	K7	89	80	55
BOULDER DASH	K7	110	99	68
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	218	180
CHACK'N POP SOFTCARD	S	159	143	107
CHACK'N POP	K7	114	103	71
CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91
CHOPFLIFTER	CAR	248	223	148
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 8	K7	76	68	59
CONTRACT BRIDGE	K7	112	109	85
CRAZY GOLF	K7	87	78	69
DECATHLON	K7	107	96	83
DOG FIGHTER	K7	84	58	52
E.I.	CAR	198	178	120
EDDY II	CAR	280	261	217
ELIDON	K7	114	103	71

**A B C**

	K7	68	61	55
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	82
FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71
GALAXIA	K7	84	58	43
GESTE D'ARTILLAC	K7	289	260	207
GHOSTBUSTER	K7	147	132	90
GRAPHIC TRACKBALL CAT	CAR	550	495	440
H.E.R.O	K7	147	132	90
HARVEY SMITH SHOWJUMPING	K7	97	87	88
HEAVY BOXING	CAR	199	179	129
HOLE IN ONE	CAR	240	216	180
HUNCHBACK	K7	81	73	52
HUSTLER	K7	84	58	43
HYPER SPORT I	CAR	199	179	149
HYPER SPORT II	CAR	199	179	149
ILLUSIONS	K7	145	131	109
JET BOMBER	K7	145	131	110
JET SET WILLY	K7	84	58	43
JET SET WILLY II	K7	97	87	85
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	181
LODE RUNNER	CAR	248	223	148
MACADAM BUMPER	K7	178	160	108
MANDRAGORE	K7	250	225	172
MANIC MINER	K7	91	82	58
MASTER OF THE LAMP	K7	120	108	83
MAZE MAX	K7	120	108	84
MISTER CHING	CAR	199	179	129
MONTEUR ODIN	K7	297	267	198
MONKEY ACADEMY	CAR	199	189	149
MOPRANGER	CAR	199	179	149
MUE	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	108	95	82
OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	250	225	172
PASTFINDER	K7	107	96	83
PICTURE PUZZLE	CAR	199	179	129
PING PONG	CAR	240	216	180
PITFALL II	K7	107	96	83
PSYCHEDELIA	K7	88	81	48
PYRO-MAN	K7	145	131	109
RAID ON BUNGELAY BAY	CAR	251	226	150
RED MOON	K7	79	71	63
RETURN TO EDEN	K7	121	109	80
RIVER RAID	K7	99	89	63
ROAD FIGHTER	CAR	240	216	180
ROLLERBALL	CAR	240	216	174
SCION	CAR	248	223	148
SHARK HUNTER SOFTCARD	K7	199	179	131
SKY JAGUARD	CAR	240	216	180
SLAPSHOT	K7	97	87	88
SNOWBALL	K7	112	101	78
SORCERY	K7	118	104	80
SPACE ATTACK	CAR	199	179	129
SPACE TROUBLE	CAR	199	179	129
STAR SEEKER	K7	109	98	80
SUPER BILLARD	CAR	199	179	129
SUPER CHESS	K7	92	83	70
SUPER COBRA	CAR	199	179	149
SWEET ACORN SOFTCARD	K7	159	143	107
TAROT	K7	236	212	176
TENNIS	CAR	240	216	180
TEX	K7	239	215	172
THE HOBBIT	DSK	285	257	205
THE WRECK	K7	140	126	107
THE WRECK SOFTCARD	S	114	103	71
TIME PILOT	S	279	251	180
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
ZAXON	K7	119	107	85

**SPECTRUM**

	K7	121	109	78
3 WEEKS IN PARADISE	K7	121	109	78
3D MOVER	K7	170	153	126
4ème 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	69	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
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
BUCK ROGERS	K7	97	87	68
CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
CHESS THE TURK	K7	78	70	59
COMBAT LYNX	K7	110	99	70
COMMANDO	K7	94	85	63
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	84	58	40
D. THOMSON'S SUPERTEST	K7	84	76	58
DALLAS	K7	84	58	40
DAMBUSTERS	K7	99	109	85
DARK STAR	K7	121	109	83
DEATH WAKE	K7	119	99	71
DESIGNER PENCIL	K7	111	100	71
DOOMDARK REVENGE	K7	121	109	85

# Petites Annonces



CIGARILLOS EXTRA-FINS

**NDLJC** : Bonjour, c'est moi que revole ! Depuis le temps hein ? Ah une petite chose pour ceux qui sont inscrits au club, n'oubliez pas de mettre votre numéro d'adhérent. Si vous ne l'avez pas encore, précisez que vous vous êtes inscrit, en nous rappelant la date d'envoi. Sinon vous attendrez, comme les autres.

## AMSTRAD

VENDS logiciels pour Amstrad. Jean Luc Taunay, 17 rue Thouin, 75005 Paris. Tél. (1) 43 26 66 72.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, imprimante DMP 100, nombreux logiciels, du 1.10.85, excellent état, 6000F. Jean Luc au (1) 43 26 66 72.

CHERCHE lecteur de disquettes DDI-1 pour Amstrad CPC 464. Cyrille Herbron, Lande St Pierre, 72230 Ruaudin. Tél. (16) 43 75 72 86.

VENDS lecteur 5 pouces Toshiba avec logiciels. Echanges divers sur disquette 3 ou 5". Roger Soimosan, 16 rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. (1) 47 31 23 79.

ECHANGE très nombreux logiciels de jeu et utilitaires pour Amstrad. Tél. (16) 40 83 22 82 après 19h.

VENDS logiciels pour Amstrad. Tél. (16) 22 24 54 86 le week-end.

VENDS Amstrad 6128 couleur, état neuf, sous garantie, 25 logiciels, 5500F. Tél. (1) 43 02 84 35.

ECHANGE 40 à 50 logiciels pour Amstrad contre modem. Stéphane Clot-Giral, 29 rue Alquier Bouffard, 81100 Castres.

VENDS une centaine de programmes pour 464 et 664. Sébastien Lelong, 9 rue de la Pannelle, 77230 Othis.

ECHANGE K7 The Devils Crown pour Amstrad CPC 464 contre logiciels pour Oric. Bruno au (16) 97 57 70 56.

ACHETE CPC 464 couleur avec joystick, 3000F. Christian au (16) 78 90 70 31.

VENDS CPC 464 couleur, 320 logiciels, livres, 8 K7 numériques vierges, synthétiseur vocal stéréo, Quickshot II, 4600F le tout ou échange contre CPC 6128 couleur. Frederick Guedj, 44 rue Henri Crette, 94550 Chevilly-Larue. Tél. (1) 46 86 27 16.

VENDS CPC 464 couleur, garanti 9 mois, lecteur de disquettes, 4 disquettes vierges, 6 livres, revues, rallonge de 150m, une centaine de logiciels, 5500F. Echange logiciels. Sony au (16) 45 61 50 34.

VENDS ou échange de très nombreux programmes sur disquettes pour CPC 6128. Laurent au (1) 48 41 92 72.

DONNE 30F à qui me livrera la solution complète d'Orphée sur Amstrad et la liste des 20 ou 30 meilleurs logiciels d'action pour Amstrad. Tél. (16) 61 88 43 03.

ACHETE lecteur de disquette DDI-1 pour Amstrad CPC 464, à moins de 1300F. Cherche correspondant pour échange de logiciels. Tél. (16) 40 83 22 82.

ECHANGE synthétiseur vocal Technimusique contre logiciels sur disquette. Franck Caillot, 20 ter rue Vautier, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. (1) 42 83 68 28.

VENDS ou échange mes 200 programmes pour Amstrad 464. Cherche contacts en langage machine. Christophe au (16) 94 91 50 60.

ECHANGE 8 logiciels au choix pour Amstrad CPC 464, 664 ou 6128 contre une disquette vierge 3" Amsoft. Stéphane Clot-Giral, 29 rue Alquier Bouffard, 81100 Castres.

ECHANGE nombreux logiciels contre livres de Micro Application N16, 14, 17, 9 ou 11 ou tout autre livre sur l'assembleur Z80. Echange nombreux logiciels contre périphériques pour Amstrad. Cherche Macadam Bumper pour 6128, documentation sur le H.Basic (en français). Echange logiciels. Philippe Zimol, 1 impasse Fragonard, 54580 Auboué. Tél. (16) 82 22 36 91.

VENDS Amstrad 464 couleur neuf, 4 livres, 35 logiciels (Skyfox, Winter Games, Commando, etc...), joystick, 3800F. Tél. (1) 45 75 74 76.

CHERCHE tableau et traitement de textes pour CPC 464. Les échangeurs contre assembleur et (ou) jeux. Laurent au (1) 47 36 78 26.

ACHETE COC 464, logiciels K7 (Beach-Head, Elite...), livre (s), 2500F. Olivier Simoncelli 138 rue du Président S. Allende 93370 Montfermeil.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 pour Amstrad 464. Laurent Royné 58 rue de Chateaubriand 44150 Ancenis.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur (octobre 1985 encore sous garantie), magnéto Exelvision, câble, câble imprimante, synthétiseur vocal français avec notice (01/86 sous garantie), logiciel Phon 100 avec notices, boîte de 40 disquettes, 12 disquettes de jeux et d'utilitaires, de nombreux jeux et utilitaires, etc. (NDLJC : Et encore des jeux, et toujours des utilitaires... J'ai bien qui vend des jeux et des utilitaires qui là, non ?). Valeur neuf : 12000F. cédé 9500F. Pour tout renseignement : Marc Vial, "Le Val des Fées", bât. 4A, chemin de Carimaï, 06110 Le Cannet-Rocheville.

CHERCHE Amstradiens de préférence sur département 09 et 31, pour échanges et entraides. Bonne logithèque (450 titres). Recherche notice Hisoft C et Nevada Fortran. William Marie, La Cité, Le Vernet d'Ariège, 09700 Saverdun.

VENDS PCW 8256 Amstrad, acheté en janvier 86, D-Base II, Multiplan, papier pour imprimante, livres, disquettes. Prix : 6000F. Tél. (16) 20.40.94.85.

VENDS cause achat 6128, Amstrad 464C couleur état neuf, 1 joystick Quickshot II, livres (trucs et astuces...), 420 logiciels, nombreuses revues et listings. Prix : 5200F. S'adresser à Bruno Sichi 1 rue Charles Salvy 46100 Figeac. Tél. 65.34.07.81.

ECHANGE logiciels pour Amstrad 664 et 6128. Richard Peyré, 13 rue du Maréchal Foch 87100 Limoges. Tél. 55.01.26.05.

CHERCHE notices en français de logiciels pour Amstrad. P.Ramadier, Sougé, 36500 Buzançais. Tél. (16) 54 35 85 21.

ECHANGE 30 logiciels pour Amstrad contre un synthétiseur vocal. Stéphane Clot-Giral, 29 rue Alquier Bouffard, 81100 Castres.

VENDS CPC 664 couleur (07.85) avec nombreux logiciels, 4700F. Tél. (1) 47 88 04 02.

VENDS 2 Amstrad 6128 couleur sous garantie, 1 Amstrad 664 monochrome sous garantie, imprimante centronics GLP sous garantie, interface MIDI avec câble MIDI et logiciel neuve, nombreux logiciels, livres, collections complètes d'Amstrad Magazine, CPC, multiples fournitures, prix imbattables garantis au (1) 47 25 18 33 ou (1) 47 25 71 12.

VENDS 2 Amstrad 6128 couleur sous garantie, 1 Amstrad 664 monochrome sous garantie, imprimante centronics GLP sous garantie, interface MIDI avec câble MIDI et logiciel neuve, nombreux logiciels, livres, collections complètes d'Amstrad Magazine, CPC, multiples fournitures, prix imbattables garantis au (1) 47 25 18 33 ou (1) 47 25 71 12.

## APPLE

VENDS Apple IIe avec carte 128K 80 colonnes et le Macking Board (6 voix, son stéréo), lecteur de disquettes, moniteur monochrome, adaptateur couleur, centaines de programmes, 7777F. Boris Fau, 15 rue de Fourqueux, 78100 St Germain en Laye. Tél. (1) 34 51 28 99.

VENDS Apple IIe, moniteur, lecteur de disquettes, carte 80 colonnes, carte Super série, souris, joystick, 200 programmes, nombreux livres, 13000F. Patrick Finet au (16) 50 66 38 74.

VENDS Apple IIe de 1984, Duodisk de 1985, moniteur vert, carte Z80, carte Super-série, carte 80 colonnes plus 64K, ventilateur, Image Writer 80 colonnes, 14000F, imprimante et Super-série, 4500F, configuration sans l'imprimante, 10000F. Marc au (1) 45 43 10 28.

ACHETE Apple IIe avec 2 drives ou Duodisk pour 6500F. Sony au (16) 45 61 50 34.

ECHANGE 200 programmes récents pour Apple II. Erik au (16) 73 81 00 21.

VENDS Apple IIe, deux drives, moniteur, carte 80 colonnes étendue, programmes, du 25.06.85, garanti, 13000F à débattre. Tél. (16) 60 01 83 85.

## ATARI

VENDS Atari 130 XE, moniteur vert, lecteur de K7, lecteur de disquettes, livres, jeux, 2 joysticks, 4500F. Christophe au (1) 39 14 94 15.

CHERCHE périphériques et programmes pour Atari 520 ST. Alexis Comte, 9 rue St Just, 12000 Rodez. Tél. (16) 65 42 60 10.

ECHANGE programmes pour Atari 800 XL sur disquette. Vends tablette graphique Atari, cartouche Atari Artist, valeur 650F, vendu 400F ou échange contre programmes sur disquette. P.Carré, 46 avenue G.Clemenceau, 51100 Reims.

VENDS jeux pour Atari 800 XL sur disquette ou K7. Vends 600 XL, 64K, interface péritel, magnétophone, joystick, 12 jeux originaux, 15 copies, 1200F. Tél. (16) 38 43 43 50.

ACHETE ou échange programmes et livres pour Atari 800 XL (K7). Didier Merlateau, Apt.35 Bt.7, cité Air, rue Montesquieu, 16100 Cognac.

VENDS Atari 800 XL avec lecteur de K7, logiciels, livres, Pole position, abonnement à l'Atarien, 1300F. Tél. (1) 48 76 11 25 poste 388 ou (1) 43 30 53 94 le soir.

ECHANGE Atari 800 XL, magnétophone, jeux et console CBS Coleco avec moniteur, Roller Controller et 6 K7 de jeu, contre un Amstrad CPC 464. Olivier au (16) 48 43 23 69 après 18h.

VENDS Atari 520 ST péritel complet, état neuf, sous garantie, 7800F. M.Leroi, 35 rue Nationale, 78520 Limay. Tél. (1) 30 92 20 95.

VENDS Atari 520 ST, 7000F. P. Delort, Tél. (1) 34 15 51 97.

VENDS Atari 800 XL, drive 1050, imprimante 1027 sous garantie, livres, 100 logiciels (jeux et utilitaires). Le tout 4000F. Pour vente séparée, me contacter : Sylvain Bihan 20, rue Karl Marx 78200 Mantes la Jolie. Tél. (1) 30.92.54.09.

## CANON X07

CHERCHE Canon X07 16K, carte fichier, carte 8K, interface péritel. Rosan au (1) 69 05 41 00.

ACHETE carte XP140 moniteur en très bon état, 300F maximum, pour Canon X07. Cherche contacts LM Z80 sur Canon X07. Philippe Le Thomas, Coalen, 22740 Lizandrienne. Tél. (16) 96 22 20 05.

ACHETE carte XP140 et XP150 pour Canon X07 ou échange contre CGP115. David Brabant, 18 rue des Fontaines-Roland, 4000 Liège, Belgique.

VENDS Commodore Vic 20, mémoire étendue, moniteur, magnétophone C2N, des K7 et une abondante documentation. Eric Bekaert, 218 avenue de Bir Hakeim, 77350 Le Mée sur Seine.

VENDS Vic 20, super Expander, lecteur de K7, initiation Basic, modulateur noir et blanc, téléviseur noir et blanc 36cm, Clefs pour Vic 20, 2000F. Tél. (16) 92 87 63 60 après 18h.

CHERCHE lecteur de disquettes 1541 ou 1571 pour CBM 64 pour 1000F. Michaël au (1) 34 83 51 74.

CHERCHE imprimante pour Commodore 64 pas chère. Echange logiciels. Emmanuel Hulin, 3 rue Persil, 92160 Antony. Tél. (1) 46 68 27 36.

## MSX

VENDS Canon V20 MSX, 1000F, lecteur de disquettes Sony, 10 disquettes, 2700F, moniteur vert péritel, 800F, lecteur de K7, 300F, 3 K7, 2 cartouches de jeu, 70 programmes, 800F, ou le tout pour 5000F. Tél. (16) 88 86 75 82 après 19h.

VENDS ou échange logiciels pour MSX. Patrice Seyller, 354 A rue des Iris, 67820 Wittshheim. Tél. (16) 88 85 21 85 après 18h.

CHERCHE sur 93/94, relation pour échange de programmes et astuces pour MSX. Tél. (1) 48 76 11 25 poste 388 ou (1) 43 30 53 94 le soir.

VENDS Canon V20 péritel, câble magnétophone, manuels, listings, 25 logiciels, joystick, sous garantie, 1850F. Tél. (16) 48 85 49 36.

## ORIC

ECHANGE 40 programmes sur Atmos contre tous périphériques. Laurent Picolet, lot. Bonnevaux, 38440 St Jean de Bournay. Tél. (16) 74 58 78 22 après 18h.

ECHANGE ROM Oric Atmos contre ROM Oric 1, clavier Oric 1 contre journaux HHHHebdo ou autres. Achète lecteur de disquettes Oric pour 1500F. Cherche interface joystick programmable. Philippe au (1) 43 46 91 12.

ECHANGE 50 programmes sur Oric Atmos. Jean Charles Cotteverte, La Clé des Champs, Brée, 53150 Montsûrs.

VENDS Oric Atmos, moniteur noir et blanc, magnéto, imprimante, logiciels, documentations, 2900F. Tél. 32.38.24.19.

VENDS disquette Master Dos Sédor V 1.0 (originale, jamais servi), manuel, 300F. Vends ou échange jeux. Christian Lavagno, 13 avenue Pasteur, 13300 Pélissanne. Tél. (16) 90 55 24 52.

ECHANGE programmes sur K7 pour Oric Atmos. Région de Metz. Tél. (16) 87 71 30 64.



## COMMODORE

ECHANGE programmes pour Commodore 64 avec 1541. Iann Trouin, La Pommeraye de Landeronde, 85150 La Mothe-Achard. Tél. (16) 51 98 80 52 après 18h.

CHERCHE programmes pour C64 et C128 sur disquette. S.Assael, 397 Corniche Kennedy, 13008 Marseille. Tél. (16) 91 22 11 01.

ECHANGE nombreux logiciels sur CBM 64 sur disquette. Pierre au (16) 60 12 10 87.



## SPECTRUM

VENDS ZX Spectrum, interface ZX 1, 2 microdrives, 20 microdisquettes, imprimante, cordon magnétophone, joystick, plus de 150 très bons softs, nombreux livres, 3500F ou au détail. Jacques au (16) 80 99 84 01.

ECHANGE nombreux programmes pour Spectrum. Charles Lattes, 32 avenue de l'Observatoire, 75014 Paris. Tél. (1) 43 35 46 80.

## ON RECH. 3 P. TT CFT

Ça vous tente, des séances d'UV gratos ? Bronzer sous les tubes des moniteurs, à jouer toute la journée, à tester des softs sur toutes les bécanes ? Et en plus, vous êtes en région parisienne ? Alors n'hésitez plus, comme on dit dans les petites annonces : appelez le (1) 42 63 49 94, prononcez le mot de passe "c'est pour la petite annonce", et suivez les instructions sur l'écran. L'HHHHebdo recherche 2 essayeurs de logiciels anglais tout beaux et tout neufs. Magnez-vous le train, y en aura pas assez pour tout le monde.

# SAMEDI SUR FR3 A 13H45

## GRAND REPORTAGE

### SUR LE MONDE

#### DES LOGICIELS ATARI

LA TECHNOLOGIE DE POINTE POUR TOUS

## THOMSON

VENDS TO7, lecteur de K7, extension musique et jeux, Trap, Pictor, Basic, divers manuels, HHHHebdos, 3800F. Tél. (1) 42 01 18 73.

VENDS TO7 70, lecteur de K7, cartouche Basic, nombreux livres et jeux, valeur 6193F, vendu 5000F, contrôleur d'extension manettes No 2 aux normes Atari, cartouches (Basic, Caractor II), nombreux jeux, valeur 3124F, vendu 2050F à débattre. Laurent au (16) 25 81 08 68 après 19h.

ECHANGE jeux sur TO7, TO7 plus 32K. Cherche tuyaux pour déplomber des jeux d'Infogramme. Thierry Olliet, 8 allée Claude Bernard, 01200 Bellegarde. Tél. (16) 50 48 11 64.

VENDS MO5, crayon optique, manettes de jeu, lecteur de K7, interface CGV, 80 programmes, 4000F. F.Jacob, 22 rue du Torpilleur Sirocco, 63100 Clermont Ferrand. Tél. (16) 73 24 21 57.

VENDS MO5 Thomson neuf, garanti un an, coffret cadeau Noël (clavier mécanique, magnétophone, crayon optique, 2 logiciels), nombreux logiciels, documentation, 2800F à débattre. Laurent Paty, 5 chaussée de Sellieres, 10100 Romilly. Tél. (16) 25 24 84 78.

VENDS TO7 70, lecteur de disquettes 80K, magnétophone, imprimante 80 colonnes, modem minitel, cartouche Basic, moniteur vert, nombreuses disquettes, état neuf, 8000F. Tél. (1) 69 24 83 14 ou (1) 69 96 39 44.

VENDS lecteur contrôleur de disquettes, DOS, Mini DOS, 30 disquettes, 2500F. Vends jeux pour Thomson. Jean au (1) 75 85 26 28.

VENDS TO7, magnétophone, cartouche Basic, programmes, livres, 1900F, ou séparément. Ph.Bristiel, Bajamont, 47480 Pont du Casse. Tél. (16) 53 95 61 64.

ECHANGE logiciels pour TO7 70. Hervé Deschamp, Toussaint, 14 rue de l'Eglise, 76400 Fecamp. Tél. (16) 35 28 07 79 le week-end.

## TI 99

VENDS Basic étendu, K7 Solar system, Lunar Jumper, 450F, module Parsec, 150F et les 3 modules Car Wars, Driving Demon, Tombstone City, 200F. Tél. (1) 43 32 61 18 après 19h.

CHERCHE schémas et documentations techniques sur le Ti 99/4a. Tél. (16) 61 01 90 14.

VENDS Ti 99/4a, magnétophone, mémoire 32K, Basic étendu, manettes, 8 modules, 9 K7, 3 livres, programmes, valeur 8000F, vendu 4000F. Tél. (16) 93 81 99 94.

CHERCHE documentation française sur l'utilisation de Mini-mémoire. Boutrin, Lacedpede, 47360 Prayssas. Tél. (16) 53 95 02 30.

CHERCHE RS232 interne et programmes pour Ti 99. Georges Argiro, 7 rue du Bruleux, 88250 La Bresse. Tél. (16) 29 25 57 13 le soir.

## ZX 81

VENDS ZX 81, 16K, clavier mécanique, générateur de caractères, une trentaine d'HHHHebdos, 1 OrdI 5, livre La Pratique du ZX 81 tome II, 5 K7 dont Toolkit, Croky, Traffic, Fast Load, etc... 800F. Guillaume au (16) 98 87 77 17 le week-end.

CHERCHE fanatiques du ZX 81 pour échanges de programmes, documentations, schémas et tuyaux. P.Ducastel, Ecole Vincent Auriole, 31600 Muret.

## DIVERS

VENDS Alice 32, 9 K7, magnétophone, livres, câbles, 900F. Tél. (16) 75 40 27 69 après 17h30 les jours de classe.

VENDS QL Sinclair, moniteur couleur (640x500), imprimante LX 80, tracteur, papier, interface (série et parallèle buffer 2K), câbles, Quicksot II, Matchpoint, Spook, Chess, QL Peintre, Fast Clone, nombreuses microcassettes, housse, 9500F, état neuf. M.Devatine au (1) 60 63 00 12.

VENDS Dragon 32, cordons, 2 joysticks, cartouches de jeu, livres, 1800F, double drive, DOS, disquettes (jeux et utilitaires), documentation, valeur 6000F, vendu 3000F. O.Bernadou, 38 avenue de Lodève, 34150 St André de Sis.

VENDS VG 5000 Philips, magnétophone spécifique, interface manettes, 2 manettes, 5 jeux (Le fou volant, Football, La moto infernale, Le monstre, Mission Oméga), K7 Basic, 2 livres de programmes, 2000F. Fabien Pilard, 64 rue des Champs, 57490 Carling. Tél. (16) 87 93 47 50.

CHERCHE une personne possédant comme moi le Little Computer Person blond, sans moustache, chauve sur le dessus, et passionné de musique et de téléphone. Laurent Amsel, 40 avenue de Suffren, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. (1) 48 68 16 72.

VENDS coffret Alice 90 comprenant l'ordinateur 16K, le magnétophone, les câbles et accessoires, 6 logiciels, livres d'apprentissage. Tél. (16) 48 71 49 18.

VENDS moniteur Zénith monochrome, 650F, interface K7 Casio FA3, 220F. Tél. (1) 43 32 61 18 après 19h.

CHERCHE la cartouche Fathom pour CBS Coléco à 50F maximum. F.Pasco, 12 rue des Roses, 68320 Kunheim. Tél. (16) 89 47 45 76.

VENDS HHHHebdo du 1 au 64, 250F. Tél. (16) 74 97 22 25 le soir.

VENDS Alice 16 (4K RAM), accessoires, 2 K7 de jeu, le tout 500F. Stéphane Salmons, 16 rue Traversière, 11100 Narbonne.

Directeur de la Publication  
rédacteur en chef  
Gérard CECCALDI  
Directeur Technique  
Benoite PICAUD  
Rédacteur en Chef Adjoint  
Michel DESANGLES  
Rédaction  
Michaël THEVENET  
Laurent BERNAT  
Secrétaire  
Martine CHEVALIER  
Maquette  
Jean-Marc GASNOT  
Jean-Yves DUHOOD  
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



# B.D!

## EBDITO

Ebdito, ebdito... Est-ce que j'ai une gueule d'ebdito? Cette semaine, à part le Boucq-Delan, c'est la rame, pardon, c'est pagaie. Les giboulées d'avril, en

quelque sorte. On attendra la semaine prochaine pour avoir de bons albums. Alors couvrez-vous d'un fil.

Milou.

## WORCESTER SAUCE



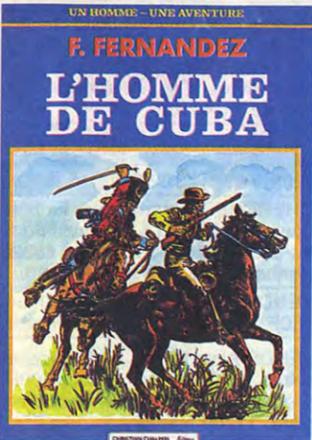
Deuxième édition du bouquin de Boucq et Delan, "pas de Deo Gratias pour Rock Mastard". Faut savoir que c'est paru par épisodes dans Fluide Glacial, qui n'a pas jugé utile de l'édition en album parce que Boucq n'avait pas "l'essence d'un best-seller". Après son prix à Angoulême, Fluide doit se mordre les doigts, et c'est bien fait pour sa gueule, l'avait qu'à pas avoir une politique de vente aussi étiquée. Donc, il y a eu une première édition en noir et blanc chez Futuro, et voici la seconde, chez Bédéfîl, qui a l'avantage d'être en couleurs, et c'est pas peu dire, lorsqu'on sait comment Boucq manie le pinceau. Rock Mastard est un vrai héros. Un de ceux qui sortent intacts d'une pluie d'éléphants, qui ne se noient pas dans des cuves d'acide sulfurique, qui ne meurent pas sous l'impact d'une vulgaire balle. Ça n'est pas dû à sa résistance, d'ailleurs, mais surtout au fait qu'à chaque fois qu'il est dans une situation impossible, le scénariste décrète la fin de l'épisode et commence le suivant par: "Après s'être tiré sans encombre du dernier épisode, Rock Mastard...", ce qui est four-

### BOUCQ & DELAN Pas de Deo Gratias Pour Rock Mastard



ment pratique. Ne dédaignez pas, c'est de la très belle bd!

PAS DE DEO GRATIAS POUR ROCK MASTARD de BOUCQ et DELAN chez BEDEFIL, 65 sapins en chocolat.



## CHILI CON CARNE



Pour ma part, L'homme de Cuba pouvait y rester.

L'HOMME DE CUBA de FERNANDEZ chez CHALMIN, 31,50 tortillas.

## ESCABECHE A L'ANTILLAIS



Vous connaissez les problèmes qui existent entre les Antillais et les Haïtiens? Non, hein? Moi non plus. Dommage que cet album repose dessus sans rien expliquer, parce qu'on ne pige que dalle. Ça doit se vendre, là-bas. L'auteur est Antillais.



On sent bien que c'est un pamphlet sur le racisme, sur un ton doux-amer, on s'en doute bien, mais que voulez-vous, on ne peut pas épouser toutes les causes.

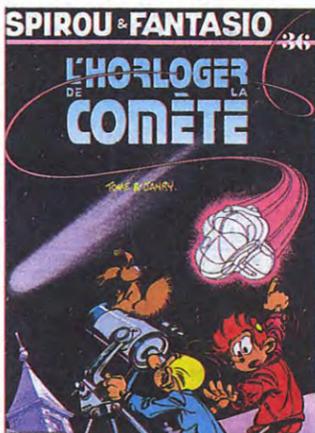
LE DIABLE BLANC de MONPIERRE chez FUTURO, 28 flans.

## FRICASSEE DE SPIROU



Si ça se trouve, dans cent ans, Spirou sera porno. Enfin, porno selon les normes de maintenant. Rigolez pas, c'est parfaitement possible. En attendant, ça ressemble plutôt à du Franquin, et plus ça va, plus Tome et Janry retrouvent l'inspiration des grands maîtres passés. Un peu comme si ils s'apercevaient petit à petit qu'ils ont entre les mains deux personnages formidables, Spirou et Fantasio, et qu'ils peuvent leur faire faire absolument n'importe quoi, même les choses les plus énormes. Et on retrouve la démesure de Franquin. Le dessin s'améliore d'album en album, vont-ils tenir plus longtemps que Fournier et les autres? J'espère.

Une comète qui passe tous les 76 ans (et dont le nom est tenu secret) est la cause d'une, comment dirai-je, faille dans le continuum spatio-temporel, ce qui permet au petit neveu de Champignac de voyager dans le temps et d'essayer de rencontrer son oncle. Naturellement, il tombe sur Spirou et Fantasio et les



entraîne dans des, comment dirai-je, zaventures. Bonnard.

L'HORLOGER DE LA COMETE de TOME et JANRY chez DUPUIS, 33 cadrans solaires.

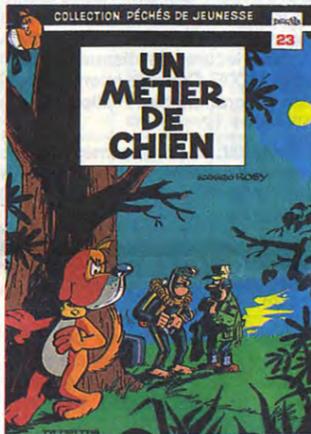
## BD Parade!

L'HOMME A LA VALISE	GOOSSENS	18
LA FEMME DU MAGICIEN	BOUCQ/CHARYN	17
TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
CLARKE ET KUBRICK 3	FONT	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
PAS DE DEO GRATIAS...	BOUCQ/DELAN	17
MORBUS GRAVIS	SERPIERI	17
MAESTER ET BOULES DE GOMME	MAESTER	17
MORTES SAISONS	BERTHET/ANDREAS	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
LE BAL DE LA SUEUR	RALPH/CROMWELL/REBS	17
KRAKEN	BERNET/SEGURA	17
LA GUERRE DES OREILLES	TRAMBER	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
QUEQUETTE BLUES	BARU	17
OUTSIDERS	RODOLPHE/FERRANDEZ	17
VIET BLUES	MUNOZ/SAMPAYO	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	GEERTS	17
LE RIGE	LETENDRE/LOISEL	17
CHAUD DEVANT	ABULI/BERNET	17
TSCHAW	EDIKA	16
BLOODI ET LES RONGEURS	OUIIN	16
MY LOFTS	KAFKA	16

## HOT DOG



Je vous l'avais déjà dit, que j'aimais pas Derib, non? J'ai toujours pas changé. Les aventures d'Attila, merci bien. Déjà, je trouve que le prétexte est con: un chien à qui on donne de super-pouvoirs, qui parle quatre langues comme vous et moi, qui a un QI de 4000 et des poussières, ça aurait pu être bien traité mais ce n'est pas le cas. D'abord, j'aime pas le dessin de Derib, un handicap pour apprécier le reste. Ça fait trop studio. Parce que tout le monde crache sur les studios espagnols et ita-



liens, ouais, c'est des tâcherons, c'est pas de la bd; mais je m'excuse, les studios belges ne sont pas meilleurs! Un tâcheron belge est aussi inintéressant qu'un tâcheron rituel, même si en l'occurrence Derib est Suisse. Donc, l'école Spirou, Tintin et compagnie, au placard. Voilà.

UN METIER DE CHIEN de DERIB et ROSY chez DUPUIS, 33 tranches de pain.

## STEACK DE CHAT



Tiens, une preuve absolue que la collection X de Futuro est un gigantesque fourre-tout: ces planches



sont parues aux Etats-Unis en 1937 et 1938. D'habitude, on a droit à de l'avant-garde, là, c'est des vieux strips. Ça ressemble au précurseur de Fat Freddy, le Chat de Gilbert Shelton. Un sale chat qui passe son temps à tout renverser, à tout tâcher, à se battre contre tout ce qui bouge. Etonnement, on trouve dans ces dessins l'un des mouvements les plus réalistes qui soient, malgré l'âge avancé. Un peu comme du Tex Avery, mais immobile, une gageure!

SPOOKY de HOLMAN chez FUTURO, 32 steak bleus.

## CONFITURE DE RATS



J'aime bien le dessin de Cestac, mais pas ses histoires. La plupart du



temps, il n'y a pas de chute du tout, ce qui est bien gênant pour une histoire censée être drôle. D'autant que tout l'album est composé d'histoires d'une page. Thème: Edmond François Rattier est un auteur de polars, et passe son temps au troquet où il rumine ses histoires. Le patron du café est un con, les clients sont des cons, et le pauvre Edmond passe son temps à se battre contre l'adversité et à en tirer les trames de ses polars. Mais ça ne marche pas toujours comme il voudrait. Dès que Cestac s'adjointra un scénariste, ça ira beaucoup mieux.

MA VIE EST UN ROMAN POLICIER de CESTAC chez FUTURO, 52 pots.

## VELOUTE DE COWBOY



Jijé, c'est un mythe. Collaborateur de Franquin sur Spirou et Fantasio, ses histoires de Jerry Spring n'avaient pas été rééditées depuis belle lurette. Dupuis a décidé que c'était bête de ne pas en profiter, et tout ressort petit à petit.

Jerry Spring, c'est du fanatisme. Ceux qui aiment ça considèrent souvent que c'est ce que la bande dessinée a produit de mieux, toutes catégories confondues. Les autres trouvent que c'est bête (sondage Milou, effectué sur un échantillon représentatif de 4 personnes venant d'un seul milieu socio-professionnel). En général, on ne



découvre pas Jerry Spring parce qu'on le connaît déjà. Donc, on se contente d'acheter la dernière réédition ou de la dédaigner. Vous savez quoi? Faites comme d'habitude.

LA PISTE DU GRAND NORD de JIJÉ chez DUPUIS, 33 sauces.

## TARTINE DE MERDE



J'espère que vous êtes bien d'accord que les types qui composent les musiques des pubs style "Confo, Conforama" ou "choisissez bien choisissez But" ne sont certainement pas les meilleurs musiciens du monde. En fait, il s'agit de gens qui font ça probablement pour bouffer, mais qui ne cherchent pas à écrire une symphonie de 20 secondes.

Il y a la même chose en bd. Des types qui sortent des albums quand



ils ont le temps, histoire d'arrondir les fins de mois, sans les figoler ou même tenter de les rendre un tant soit peu intéressants. Attanasio est l'un de ceux-là: l'histoire fait preuve d'un manque d'imagination dramatique, ses héros ont déjà été vus cent fois, le dessin est juste suffisant pour que l'on comprenne ce qui se passe dans une case mais ne cherche même pas à être beau. Donc, ne cherchez pas à être un mecène: ne l'achetez pas.

L'HERITAGE DU SICILIEN de ATTANASIO et DUVAL chez ARCHERS, 40 ratatouilles.

## SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 22

## LOB AUX PETITS OIGNONS



Et re. Un nouveau super-héros français qui fait la nique à ses homologues ricains. Après SuperDupont, ça fait un peu réchauffé, même si c'est meilleur. Batmax est un môme doté de supers pouvoirs qui s'en sert pour préserver la vertu de sa mère, qui est une sacrée salope. Comme Lob dessine remarquablement mal, ça donne une ambiance tout à fait particulière à l'album. Comme son scénar est naïf au possible (et bien malin qui peut dire si c'est du premier ou du second degré!), il se dégage un certain charme de cette bd, même si c'est



gênant de ne pas savoir exactement à quel degré ça a été écrit.

BATMAX de LOB chez FUTURO, 32 gosses.

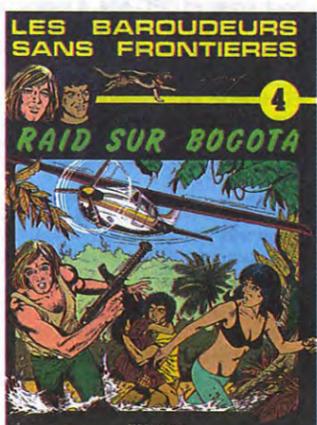


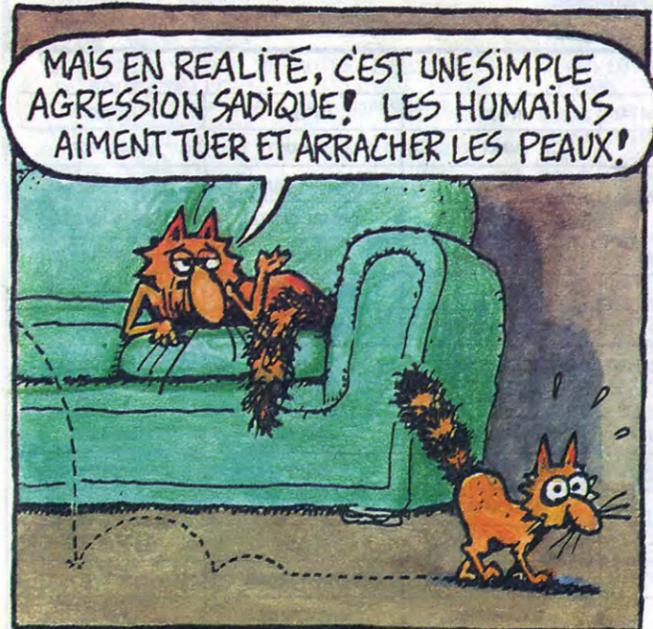
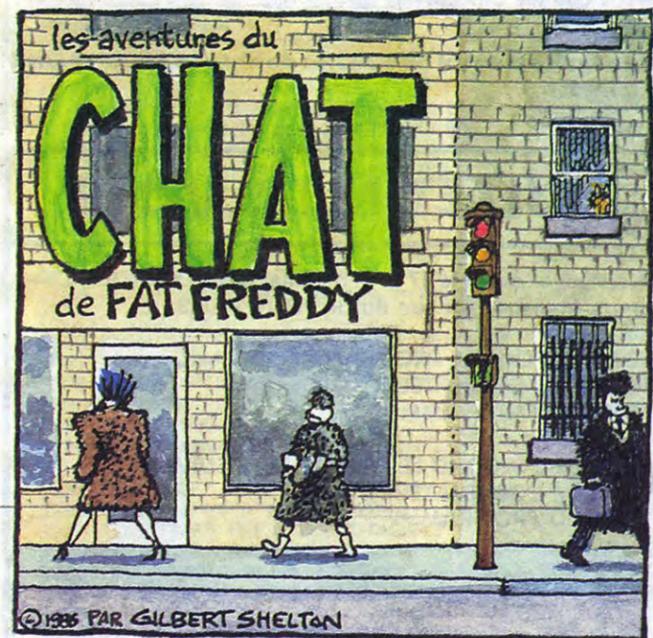
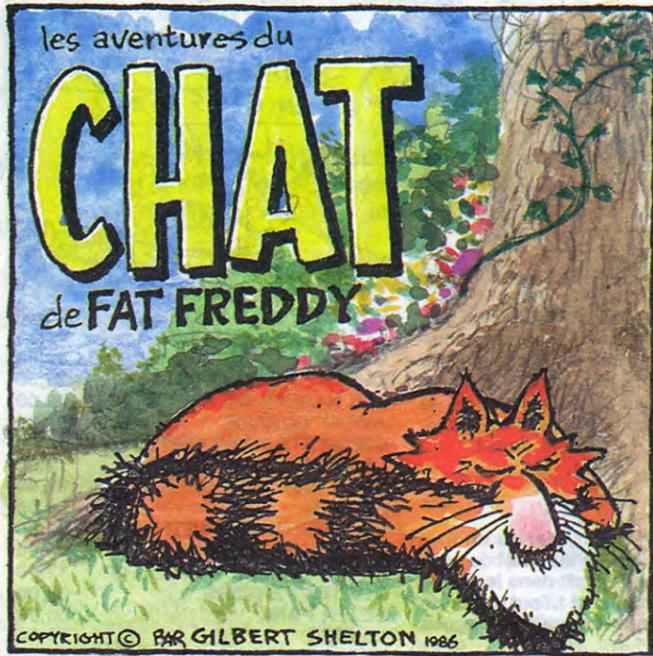
## CREME DE PNEU



Voilà un album publicitaire pour les 4x4 Mercedes. C'est pas dit ouvertement, hein, simplement il y en a à toutes les pages et c'est décalqué sur des photos. Un peu bizarre pour un album qui se veut dénonciateur des méfaits de l'occident sur le tiers-monde. Sinon, c'est chiant au possible, déjà vu, déjà fait, pas beau, inintéressant, en un mot, nul.

RAID SUR BOGOTA de JARRY chez DUPUIS, 33 fraises.





# AMSTRAD SE PAYE SINCLAIR !

Suite de la page 1

Sir Clive n'a gardé que Metalab, son enfant chéri, son laboratoire de recherche où il se prend vraiment pour le maître du monde déguisé en inventeur fou.

## QU'EST CE QU'ON FAIT ?

Bon, c'est pas tout, et maintenant, qu'est-ce qu'il va en faire de tout ça, Ray Sugar Amstrad ? On va pouvoir acheter des Amstrad noirs avec des bandes de couleurs ? Les Spectrums vont hériter des drives trois pouces et de la pénurie de disquettes à ce format ? On va fournir des moniteurs avec les Spectrums ? Les touches des Amstrad vont se casser la gueule quand on retourne les machines ? Attendez, peut-être que Sugar espère tenir la route au niveau mondial ?



Oui, ça doit être ça : avec Sinclair et Amstrad, il doit espérer avoir un groupe suffisamment puissant pour attaquer le marché américain, japonais et peut-être même le marché persan. Aucun doute, ça doit être ça ! On est reparti dans le bon vieux trip "moins par moins égale plus" : les Amstrad ne se vendent pas au Japon et aux Etats-Unis, les Sinclair non plus, donc les deux ensemble doivent se vendre. Génial, ça c'est du bon

raisonnement ! Vive Sugar ! Avec des plans mirifiques comme celui-ci, il est vraiment bien parti. Prochainement sur vos écrans : "Après la pénurie de disquettes 3 pouces, la pénurie de tout : Amstrad s'est cassé la gueule pour cause de mégalomanie aiguë !". Mais n'en finissent-ils jamais de vouloir être les maîtres du monde ?

## ET EN FRANCE ?

Restons plus terre à terre : et en France, qu'est-ce qu'on fait quand on a un Spectrum et qu'il est en panne ? Réponse : on attend et on ferme sa gueule. Drion, le groupe belge dont nous vous avons parlé à effectivement repris la distribution et le service après-vente de Sinclair en France. La veille de la vente, le représentant français de cette société était venu à l'HHHHebdo pour nous annoncer la bonne nouvelle : les Sinclair 128 arrivaient et le SAV était en train de se mettre en place. Nous allons pouvoir

l'annoncer dès la semaine prochaine. Le lendemain, tout est stoppé. Drion n'a pas été mis au courant et ne peut rien dire, sauf qu'on a intérêt à l'indemniser car un contrat c'est un contrat. Amstrad France n'en sait pas beaucoup plus et attend les instructions du Boss : "Tout sera annoncé officiellement dans trois semaines. Je ne peux rien vous dire." "Et le service après-vente ? Qu'est-ce qu'ils font les pauvres gugusses qui ont un Sinclair en panne ?" "Tout sera annoncé officiellement dans trois semaines. Je ne peux rien vous dire." "Et Drion, le distributeur belge, qu'est-ce qu'il vient ?" "Tout sera... GOTO Début". Bref, vous attendez trois semaines et vous fermez vos gueules !

## CONCLUSION

Conclusion, pour quoi faire une conclusion ? Je vous ai tout dit, non ? Ah, si, un dernier mot : Sugar ne sera probablement jamais élevé à la dignité de Lord. The Queen a appris qu'il travaillait en bras de chemise, shocking !

# SAMEDI SUR FR3 A 13H45 GRAND REPORTAGE SUR LE MONDE DES LOGICIELS ATARI



# SALUT LA PROMO



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

## Salut les irradiés.

Cette semaine, figurez-vous que j'ai un rhume, ou un truc dans le style. Donc, je suis vaseux. Je suis allé à l'Hebdo pour porter ce papier, eh bien tout le monde était dans le même cas que moi : on se serait cru dans un hôpital ! Tout le monde traînait lamentablement la patte, on murmurait de vagues "alut...", avec des yeux torves.

Bon, foin de ces sinistres histoires, passons à la promo. Vous devez vous en douter : c'est le Boucq/Delan. Si vous me l'achetez, je vous offre un superbe zine des éditions Bédéfil, qui contient des pages de Conrad, de Tronchet, de Boucq, une interview de Delan, enfin plein de trucs sympas. Je vous offre aussi une repro de la couverture, en couleur et taille réelle.

Je continue à vous filer "Kamasutra" de Jacovitti pour l'achat de cinq albums, ou "les robinsons du rail" pour l'achat de trois.

Et je m'a bien évidemment planté sur le port la semaine dernière : c'est 10 balles pour un album, 6 balles chacun pour deux ou trois, et rien du tout pour au moins quatre. C'est bien compris ?

Ah ben oui, envoyez-moi le Boucq et le zine et la repro de la couverture. Ah ben oui je vous envoie mon chèque.

Ah ben oui, envoyez-moi les albums de la liste ci-contre. Ah ben oui, c'est moi qui calcule le port et les cadeaux.

Ah ben oui, envoyez-moi votre catalogue gratos. Merci d'avance.

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
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
BLOODY ET LES RONGEURS	32,00
CONTES PERVERS	59,00
PETER PANK	56,00
LE RIGÉ	56,00
KEBRA, KRADO KOMIX	39,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
LE CRISTAL MAJEUR	42,00
CROQUEMITAINE	48,00
LE DESTIN D'UN DESPERADO	35,00
LA BALLADE DES DALTON	39,00
L'EAU CARNIVORE	35,00
GREYSHORE ISLAND	35,00
SUICIDES	33,00
PAS DE DEO GRATIAS POUR ROCK MASTARD	65,00
UN METIER DE CHIEN	33,00
L'HOMME DE CUBA	31,50
BATMAX	32,00
LA PISTE DU GRAND NORD	33,00
RAID SUR BOGOTA	33,00
MA VIE EST UN ROMAN POLICIER	52,00
L'HERITAGE DU SICILIEN	40,00
SPOOKY	32,00
LE DIABLE BLANC	28,00
L'HORLOGER DE LA COMÈTE	33,00
EROTIC OPERA	55,00

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

130

# DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

CETTE GRIMACE EST OFFERTE PAR LES FUTURS PERDANTS AU FUTUR GAGNANT !



# AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous !  
 La marche à suivre est simple :  
 - Repérez dans la grille ci-contre, le programme pour lequel vous voulez voter, ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).  
 - Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.  
 - Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.  
 A renvoyer avant le 17 avril à minuit à HEBDOGICIEL.  
 Concours mensuel, 24 rue BARON 75017 PARIS.  
 Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien

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

Date limite d'envoi du Bulletin de Vote le Jeudi 17 avril à minuit.

# BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 17 avril à minuit à HEBDOGICIEL, Concours Mensuel, 24 rue Baron 75017 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :  
 NOM DE L'ORDINATEUR :  
 NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :  
 NOM DE L'ORDINATEUR :  
 NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

# BON DE PARTICIPATION

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

Je 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.

	N°126	N°127	N°128	N°129
APPLE II	SNAKY	SNAKY	SNAKY	OENOLOGIE
AMSTRAD	AMSMOTS	AMSMOTS	DOUBLE TROUBLE	DOUBLE TROUBLE
AMSTRAD	SORTILEGES	ISOLA	CRISTAL CASTLE	CRISTAL CASTLE
CANON X07	GOLF MINIATURE	CATCH MAN	JUDOKA	FORMULE 1
CASIO FX 702 P	LE DRAGON	PILOTE	DEPASSEMENT	VERBES IRRÉGULIERS
COMMODORE 64	MONKEY KONG	MONKEY KONG	SQUASH BRICK	WILTOR
COMMODORE VIC 20	GROTTE INFERNALE/BOURSE	GROTTE INFERNALE	EGOUT	EGOUT
EXL 100	TERRITOIRE	TERRITOIRE	EXCELDOMINO	PIN BALL
MSX	TRESOR D'HAKENATON	TRESOR D'HAKENATON	COURSE FOLLE	TIME PILOT
ORIC	JET ATTACK	JET ATTACK	SOLO	SOLO
SPECTRUM	SUPER BASIC	SUPER BASIC	008	008
THOMSON	CARATHOM	DUEL	ULYSSE	LES MARTIENS
T199/4A (B.E)	5° DIMENSION	5° DIMENSION	TUNNEL INFERNAL	D.C.A.
ZX 81	ZX KONG	STRIP POKER	GWENDOLINE	DADAS

Dans le but insensé de dérober les diamants qui confèrent de puissants pouvoirs au sorcier WILTOR, affrontez courageusement les créatures et les pièges de son sinistre domaine.

Emerich FERNANDES



LE SOLEIL LUIT POUR TOUT LE MONDE SUR LES PLANÈTES PLATES.



SERVEUR MINITEL  
HEBDOGICIEL  
36 15 91 77  
HG puis Envoi.

## SUITE DU N°129

```
2320 DATA224,224,224,224,224,224,2
24,224
2330 DATA6,6,6,4,0,0,0,0
2340 DATA33,1,1,1,3,7,7,15
2350 DATA189,195,231,255,255,254,2
54,254
2360 DATA130,0,0,0,0,0,0,0
2370 DATA96,32,32,32,0,0,0,0
2380 DATA15,63,63,127,255,255,63,6
3
2390 DATA254,254,254,254,254,255,2
54,140
2400 DATA31,48,80,144,144,144,144,
144
2410 DATA255,0,0,0,0,0,0,0
2420 DATA255,1,1,1,1,1,1,1
2430 DATA144,144,144,144,144,144,1
44,144
2440 DATA1,1,1,1,1,1,1,1
2450 DATA144,144,144,144,159,160,1
92,255
2460 DATA0,0,0,0,255,0,0,255
2470 DATA1,1,1,1,255,2,4,248
2480 DATA31,48,80,144,159,160,192,
255
2490 DATA255,0,0,0,255,0,0,255
2500 DATA255,1,1,1,255,2,4,248
2510 DATA1,2,4,8,16,32,64,128
2520 DATA128,64,32,16,8,4,2,1
2530 DATA85,85,85,85,85,85,85,85
2540 DATA170,170,170,170,170,170,1
70,170
3000 REM *** PRESENTATION ***
3010 POKE53265,PEEK(53265)AND239:P
OKE53272,28:POKE53270,24:V=53248
3020 PRINT"POKE53280,11:P
OKE53281,11
3030 PRINT"
3040 PRINT"
3050 PRINT"
3060 PRINT"
3070 PRINT"
3075 POKE53265,PEEK(53265)OR16
3080 POKEV+34,INT(RND(1)*200)+1:PO
KEV+35,INT(RND(1)*200)+1
3090 POKE53280,0:FORI=1TO500:NEXT
3100 IF127-PEEK(56320)<16THEN3080
3110 POKE53265,PEEK(53265)AND249
3120 POKEV+24,21:POKEV+22,200:POKE
V+33,0:POKEV+32,0
3130 PRINT"
T O R
3140 PRINT"
3150 PRINT"POUVOIRS DE SES DIAMAN
TS, IL VOUS FAUT"
3160 PRINT"
3170 PRINT"PIERRES, MAIS DE DANGE
REUSES SURPRISES"
3180 PRINT"VOUS ATTENDENT..."
3190 PRINT"
3195 POKE53265,PEEK(53265)OR16
3200 GETA$:IFA$<"
3210 POKE53265,PEEK(53265)AND249
3220 PRINT"
3230 PRINT"JOYSTICK PORT 2"
3240 PRINT"VOUS DIRIGEZ UN PERSON
NAGE QUI DEVRA"
3250 PRINT"EVITER LES CREATURES DE
WILTOR ET SES"
3260 PRINT"ECLAIRS, AINSI QUE LES
TROUS, POUR PAS-"
3270 PRINT"SER A UN AUTRE TABLEAU,
IL FAUT COLLEC-"
3280 PRINT"TER TOUS LES DIAMANTS,
VOUS DISEPOSEZ DE"
3290 PRINT"PASTILLES D'ENERGIE QUI
VOUS PERMETTENT"
3300 PRINT"DE DONNER DES COUPS DE
PIED MORTELS AUX"
3310 PRINT"PATROUILLEURS, ILS DISP
ARAISSENT TOUS"
3320 PRINT"QUAND VOUS EN TOUCHEZ U
N, ATTENTION!"
3330 PRINT"NE FRAPPEZ QU'AU DERNIE
R MOMENT POUR"
3340 PRINT"REUSSIR VOTRE COUPS,"
3350 PRINT"
3360 GETA$:IFA$<"
3370 PRINT"
3380 PRINT"
3390 PRINT"
3395 POKE53265,PEEK(53265)OR16
3400 PRINT"
3410 PRINT"SAUT A DROITE OU A
GAUCHE AVEC LE"

```

```
3420 PRINT"JOYSTICK EN HAUT A GA
UCHE OU EN HAUT"
3430 PRINT"
3440 PRINT"SAUT SUR PLACE,"
3450 PRINT"JOYSTICK EN BAS PO
UR PLONGER,"
3460 PRINT"BOULTON DE TIR POUR
DONNER UN COUP DE"
3470 PRINT"
3480 PRINT"ATTENTION AUX PIEGES
QUI JALONNENT LES"
3490 PRINT"DIFFERENTS TABLEUX, VO
US NE VERREZ LE"
3500 PRINT"SORCIER QU'AU TROISIEME
..."
3510 PRINT"
3520 GETA$:IFA$<"
3530 PRINT"LES PIEGES SONT DES
TRAMPOLINES, DES"
3540 PRINT"TRAPPES A CORDE ET DES
GENERATEURS DE"
3550 PRINT"COURANT A HAUTE TENSION
"
3560 PRINT"ELIMINEZ CE PROGRAMM
E PAR NEW ET"
3570 PRINT"CHARGEZ LA DEUXIEME PAR
TIE."

```

### LISTING 2

```
100 POKE53280,0:POKE53281,11:V=532
48:POKE53278,0:VI=4
101 FORI=12544TO12551:POKEI,0:NEXT
FORI=13568TO13575:POKEI,0:NEXT
110 POKEV+24,28:POKEV+28,254:POKEV
+27,254:FORI=14080TO14087:POKEI,0:
NEXT
120 DIMA(132)
130 RESTORE:FORI=1TO132:READA(I):N
EXT:GOSUB20000:GOSUB8500
140 DATA5,2,2,4,2,2,8,2,8,2,2,2,2,
7,2,1,1,2,2,4,2,2,2,2,2,4,7,2,2,
2,5
150 DATA5,2,2,3,2,2,2,6,6,7,4,7,2,
7,2,2,2,2,3,2,2,2,4,8,2,3,2,2,2,
2,5
160 DATA5,2,7,7,4,7,2,2,2,3,2,2,
2,7,6,6,6,6,2,8,2,2,3,2,2,4,2,2,2,
2,5
170 DATA5,2,8,2,3,2,2,2,6,7,2,2,2,
2,2,2,2,3,2,2,2,2,2,2,2,2,3,2,7,7,
2,5,5,5,5,5
180 POKEV+21,63:POKEV+39,1:POKEV,1
28:POKEV+1,221:POKE2040,240:P=112
200 POKEV+2,24:POKEV+4,76:POKEV+6,
128:POKEV+8,180:FORI=V+3TOV+11STEP
2:POKEI,0
210 NEXT:POKEV+10,200
250 FORI=2041TO2045:POKEI,242:NEXT
:POKE2042,243:POKE2043,243
260 POKEV+41,0:POKEV+42,0
270 FORI=54272TO54272+24:POKEI,10:
NEXT
280 POKE54272,0:POKE54273,0:POKE54
276,17:POKE54278,240:POKE54296,15
400 POKE53278,0:GOSUB1500:GOSUB250
0:GOSUB10060
290 POKE1023,INT(RND(1)*4)+1)*40+
61:POKEV+37,8
510 Z=127-PEEK(56320):SYS16000:IFP
EEK(53278)AND1THEN10000
520 POKEV+37,2:IFZ=4THEN1000
530 IFZ=8THEN2000
540 IFZ=1THEN3000
550 IFZ=2THEN4000
560 IFZ=5THEN5000
570 IFZ=9THEN6000
580 IFZ=16THEN7000
590 GOTO500
1000 IF(A(P)=30RA(P)=4)ANDC<0THEN
500
1010 P=P-1:ONA(P)GOTO10000,10500,1
0500,10500,11000,11500,12000,12500
,13500
1500 PRINT"TAB(27)EN:RETURN
2000 IF(A(P)=30RA(P)=4)ANDC<0THEN
500
2010 P=P+1:ONA(P)GOTO10000,10500,1
0500,10500,11100,11600,12100,12600
,13600
2500 PRINT"TAB(6)SC
2510 RETURN
3000 ONA(P)GOTO10000,13000,14000,1
3000,10000,10000,13000,13000
4000 ONA(P)GOTO10000,13010,13010,1
5000,10000,10000,13010,13010
5000 IFA(P-1)=50RA(P-2)=5THEN500
5010 IFA(P-3)=50RA(P-4)=5THEN500
5020 P=P-4:FORI=1TO4:POKEV+1,PEEK(
V+1)-2
5030 POKE2040,227:POKEV,PEEK(V)-4:
FORJ=1TO50:NEXT:IFPEEK(53278)AND1T
HEN10000
5040 SYS16000:POKE54273,I*2+6:NEXT
:FORI=1TO4:POKEV+1,PEEK(V+1)+2
5050 POKE2040,229:POKEV,PEEK(V)-4:
FORJ=1TO70:NEXT:SYS16000:POKE54273
,8-I*2
5060 NEXT:POKE2040,221
5070 IFA(P)=6THEN11700
5080 IFA(P)=1THEN10000
5090 IFA(P)=9THEN13700
5100 GOTO500
6000 IFA(P+1)=50RA(P+2)=5THEN500
6010 IFA(P+3)=50RA(P+4)=5THEN500
6020 P=P+4:FORI=1TO4:POKEV+1,PEEK(
V+1)-2
6030 POKE2040,226:POKEV,PEEK(V)+4:
FORJ=1TO50:NEXT:IFPEEK(53278)AND1T
HEN10000
6040 SYS16000:POKE54273,I*2+6:NEXT
:FORI=1TO4:POKEV+1,PEEK(V+1)+2
6050 POKE2040,228:POKEV,PEEK(V)+4:
FORJ=1TO70:NEXT:SYS16000:POKE54273
,8-I*2
6060 NEXT:POKE2040,220:GOTO5070
7000 IFEN=0THEN500
7100 IFPEEK(2040)=220THEN7200
7110 IFPEEK(2040)=221THEN7300
7120 GOTO500
7200 EN=EN-1:GOSUB1500
7205 POKE2040,230:POKEV+1,PEEK(V+1
)-2:FORI=1TO5:POKE54273,150+I*4
7210 FORJ=1TO100:NEXT:SYS16000:NEX
T
7220 POKE2040,232:POKEV+1,PEEK(V+1
)-4:FORI=1TO5:POKE54276,129
7230 FORJ=1TO100:NEXT:SYS16000:POK
EV+37,I:NEXT
7240 POKE2040,220:POKEV+1,PEEK(V+1
)+6:GOTO7400
7300 EN=EN-1:GOSUB1500
7305 POKE2040,231:POKEV+1,PEEK(V+1
)-2:FORI=1TO5:POKE54273,150+I*4
7310 FORJ=1TO100:NEXT:SYS16000:NEX
T
7320 POKE2040,233:POKEV+1,PEEK(V+1
)-4:FORI=1TO5:POKE54276,129
7330 FORJ=1TO100:NEXT:SYS16000:POK
EV+37,I:NEXT:POKE54273,0
7340 POKE2040,221:POKEV+1,PEEK(V+1
)+6
7400 POKE54276,17:IFPEEK(53278)AND
1THENFORI=V+3TOV+11STEP2:POKEI,0:N
EXT:GOTO7420
7410 POKE54273,0:GOTO500
7420 POKE54273,100:SC=SC+50:GOSUB2
500:POKE54273,0:GOTO500
8000 TA=TA+1:IFTA=4THENTA=1
8010 ONTAGOTO30000,40000,50000
8500 PRINT"TAB(33)"
8510 PRINT"
8520 PRINT"
8530 PRINT"
8540 RETURN
10000 IFPEEK(2040)=220THENPOKEV,PE
EK(V)+8
10001 IFPEEK(2040)=221THENPOKEV,PE
EK(V)-8
10005 S=236:FORI=PEEK(V+1)TO229STE
P4
10010 POKE2040,S:S=S+1:IFS=240THEN
S=236
10020 POKEV+1,I:FORJ=1TO10:NEXT:PO
KE54273,229-I:NEXT
10030 FORI=V+1TOV+11STEP2:POKEI,0:
NEXT
10040 POKEV,128:POKEV+1,221:POKE20
40,240:P=112:POKE53278,0
10050 VI=VI-1:IFVI=-1THEN16000
10060 PRINT"TAB(17)"
10070 GOTO500
10500 POKE2040,225:POKEV,PEEK(V)-4:
SYS16000:FORI=1TO100STEP25:POKE54
273,76-I
10510 NEXT:POKE2040,221:POKEV,PEEK(
V)-4:GOTO500
10600 POKE2040,224:POKEV,PEEK(V)+4:
SYS16000:FORI=1TO100STEP25:POKE54
273,76-I
10610 NEXT:POKE2040,220:POKEV,PEEK(
V)+4:GOTO500
11000 P=P+1:GOTO500
11100 P=P-1:GOTO500
11500 POKE2040,225:POKEV,PEEK(V)-8:
GOTO11700
11600 POKE2040,224:POKEV,PEEK(V)+8
11700 POKEV+1,PEEK(V+1)+4:S=236
11710 P=P-32:FORI=1TO10
11720 POKE2040,S:S=S+1:IFS=240THEN
S=236
11730 POKEV+1,PEEK(V+1)-10+I:FORJ=
1TO8:POKEV+37,2:NEXT:POKEV+37,8:P
OKE54273,150-(I-90):NEXT
11750 E=INT(RND(1)*9)-4:EE=E*8:P=P
+E:S=236
11760 FORI=PEEK(V)TOPEEK(V)+EESTEP
(4*SGN(E))
11770 POKE2040,S:S=S+1:IFS=240THEN
S=236
11780 POKEV,I:FORJ=1TO8:POKEV+37,2

```

```
:NEXT:POKE54273,S-210:POKEV+37,8
11790 SYS16000:NEXT:POKE54273,0:PO
KE2040,241:POKE53278,0
11800 ONA(P)GOTO10000,500,500,500,
10000,11700,500,500,13700
12000 SC=SC+10:GOSUB2500:Q2=INT(P/
32)+1:Q3=P-(Q2-1)*32-1:SS=SS+1
12010 POKE1143+Q3+40*(5*Q2),32:A(P
)=2:IFSS=TTTHEN8000
12020 GOTO10500
12100 SC=SC+10:GOSUB2500:Q2=INT(P/
32)+1:Q3=P-(Q2-1)*32-1:SS=SS+1
12110 POKE1143+Q3+40*(5*Q2),32:A(P
)=2:IFSS=TTTHEN8000
12120 GOTO10600
12500 EN=EN+1:GOSUB1500:Q2=INT(P/3
2)+1:Q3=P-(Q2-1)*32-1
12510 POKE1143+Q3+40*(5*Q2),32:A(P
)=2:GOTO10500
12600 EN=EN+1:GOSUB1500:Q2=INT(P/3
2)+1:Q3=P-(Q2-1)*32-1
12610 POKE1143+Q3+40*(5*Q2),32:A(P
)=2:GOTO10600
13000 IFPEEK(2040)=240THEN16500
13005 POKE2040,240:GOTO500
13010 IFPEEK(2040)=220THENPOKE2040
,222
13020 IFPEEK(2040)=221THENPOKE2040
,223
13030 IFPEEK(2040)=240THENPOKE2040
,223
13040 GOTO500
13500 P=P+32:POKE2040,236:POKEV,PE
EK(V)-8:FORI=PEEK(V+1)TOPEEK(V+1)+
40STEP4
13510 POKEV+1,I:POKE54273,I:SYS160
00:FORJ=1TO8:POKEV+37,2:NEXT:POKEV
+37,8:NEXT
13520 POKE2040,240:POKE54273,0:IFA
(P)=6THEN11700
13525 IFA(P)=9THEN13700
13530 POKE53278,0:GOTO500
13600 P=P+32:POKE2040,236:POKEV,PE
EK(V)+8:FORI=PEEK(V+1)TOPEEK(V+1)+
40STEP4
13610 POKEV+1,I:POKE54273,I:SYS160
00:FORJ=1TO8:POKEV+37,2:NEXT:POKEV
+37,8:NEXT
13620 POKE2040,240:POKE54273,0:IFA
(P)=6THEN11700
13625 IFA(P)=9THEN13700
13630 POKE53278,0:GOTO500
13700 P=P+32:POKE2040,236:FORI=PEE
K(V+1)TOPEEK(V+1)+40STEP4
13710 POKEV+1,I:POKE54273,I:SYS160
00:FORJ=1TO8:POKEV+37,2:NEXT:POKEV
+37,8:NEXT
13720 POKE2040,240:POKE54273,0:IFA
(P)=6THEN11700
13725 IFA(P)=9THEN13700
13730 POKE53278,0:GOTO500
14000 P=P-32:POKE54276,17:FORI=1TO
5
14010 POKE2040,234:SYS16000
14020 POKEV+1,PEEK(V+1)-4:FORJ=1TO
5:POKE54273,20:POKE54273,0
14030 NEXT:POKEV+37,8:POKE2040,235
:SYS16000
14040 POKEV+1,PEEK(V+1)-4:FORJ=1TO
5:POKE54273,20:POKE54273,0
14050 NEXT:POKEV+37,2:NEXT:POKE204
0,240:POKE54276,17:IFA(P)=6THEN117
00
14060 POKE53278,0:GOTO500
15000 P=P+32:POKE54276,17:FORI=1TO
5
15010 POKE2040,234:SYS16000
15020 POKEV+1,PEEK(V+1)+4:FORJ=1TO
5:POKE54273,20:POKE54273,0
15030 NEXT:POKEV+37,8:POKE2040,235
:SYS16000
15040 POKEV+1,PEEK(V+1)+4:FORJ=1TO
5:POKE54273,20:POKE54273,0
15050 NEXT:POKEV+37,2:NEXT:POKE204
0,240:POKE54276,17:IFA(P)=6THEN117
00
15060 POKE53278,0:GOTO500
16000 POKEV+21,0:POKE53280,0:POKE5
3281,0
16060 PRINT"TAB(10)"
16070 POKE56320,0:POKEV+38,0
16080 IF127-PEEK(56320)<16THEN160
80
16090 RUN
2500 POKE2040,236
16510 FORI=PEEK(V+1)TOPEEK(V+1)-8S
TEP-2
16520 POKEV+1,I:SYS16000:FORJ=1TO8
16530 POKEV+37,2:NEXT:POKEV+37,8:P
OKE54273,150-(I-90):NEXT
16540 IFPEEK(53278)AND1THEN10000
16550 FORI=PEEK(V+1)TOPEEK(V+1)+8S
TEP2
16560 POKEV+1,I:SYS16000:FORJ=1TO8
16570 POKEV+37,2:NEXT:POKE54273,15
0-(I-90):POKEV+37,8:NEXT
16580 POKE2040,240:POKE54273,0:GOT
0500

```

A SUIVRE...



Bons vivants qui savez app  
nez en ce domaine de vér

SERVEUR MINITEL  
HEBDOGICIEL  
36 15 91 77  
HG puis Envoi.

## SUITE DU N°129

```

2057 PRINT " - TATER LE VIN
EN BOUCHE..."
2060 PRINT
2065 PRINT " 8 - SI LE VIN EST
BON, SERVEZ LE...AVEC
DELICATESSE..."
2070 FOR N = 1 TO 2000: NEXT
2500 SPEED= 255
2510 GOTO 780
2800 REM *****
3000 REM *
3001 REM *TEMPERATURE*
3002 REM *
3005 REM *****
3009 HOME
3010 INVERSE : PRINT "
TEMPERATURE DE SERVICE DU VIN "
3015 PRINT : PRINT
3020 FOR N = 1 TO 9
3021 INVERSE : PRINT N;: NORMAL :
PRINT V$(N): PRINT
3023 NEXT N
3024 PRINT : PRINT "CHOIX >";:
GET CHX$
3025 IF ASC (CHX$) < 49 OR ASC
(CHX$) > 57 THEN 3000
3026 V = VAL (CHX$)
3030 HOME
3031 INVERSE : PRINT " LA
TEMPERATURE OPTIMALE POUR SERVIR
UN " : PRINT : PRINT : PRINT :
PRINT V$(V): NORMAL : PRINT :
PRINT L$: PRINT : PRINT "EST DE
";T$(V): PRINT : PRINT L$
3032 PRINT : PRINT : PRINT :
INVERSE : PRINT "1";: NORMAL :
PRINT " POUR UN AUTRE VIN, SINON
<RET>"
3035 PRINT : PRINT "CHOIX > ";:
GET CHX$
3036 V = VAL (CHX$): IF V = 1
THEN 3000
3037 GOTO 780
3900 REM *****
3980 REM *
4000 REM * CONSERV. *
4001 REM *
4002 REM *****
4009 HOME
4010 INVERSE : PRINT " MEILLEUR
AGE MOYEN D'UN VIN"
4015 PRINT : PRINT
4020 FOR N = 1 TO 9
4021 INVERSE : PRINT N;: NORMAL :
PRINT V$(N): PRINT
4022 NEXT N
4025 PRINT : PRINT "CHOIX >";:
GET CHX$
4026 IF ASC (CHX$) < 49 OR ASC
(CHX$) > 57 THEN 4000
4027 V = VAL (CHX$)
4040 HOME
4041 INVERSE : PRINT " LE

```

```

V$(V): NORMAL : PRINT : PRINT L$:
PRINT : PRINT "EST ";M$(V): PRINT
: PRINT L$
4042 PRINT : PRINT : PRINT :
INVERSE : PRINT "1";: NORMAL :
PRINT " POUR UN AUTRE VIN, SINON
<RET>"
4045 PRINT : PRINT "CHOIX > ";:
GET CHX$
4046 V = VAL (CHX$): IF V = 1
THEN 4000
4047 GOTO 780
5000 REM *****
5001 REM *
5002 REM * MILES. *
5003 REM *
5005 REM *****
5010 HOME : INVERSE : PRINT "
QUALITE DES VINS D'UNE ANNEE ":
NORMAL : PRINT : PRINT : PRINT
5020 VTAB 15: HTAB 7: PRINT
"ANNEE CHERCHEE ? = 1";
5021 VTAB 15: HTAB 28: PRINT "XX"
5022 VTAB 15: HTAB 27: INPUT
"9";DE$
5023 IF LEN (DE$) < 2 OR LEN
(DE$) > 2 THEN 5000
5025 AA = VAL (DE$): IF AA > 83
THEN GOSUB 9000: GOTO 5000
5026 IF AA < 45 THEN GOSUB 9100:
GOTO 5000
5100 HOME : INVERSE : PRINT "
19";DE$; " ": NORMAL : PRINT
5200 FOR N = 1 TO 9
5300 PRINT V$(N);: ";
5400 IF MID$ (Q$(AA),1,1) = "V"
THEN PRINT A$(1): NEXT N: GOTO
5800
5420 N = N + 1
5500 IF MID$ (Q$(AA),N,1) = "0"
THEN PRINT A$(1);
5501 IF MID$ (Q$(AA),N,1) = "P"
THEN PRINT A$(2);
5502 IF MID$ (Q$(AA),N,1) = "M"
THEN PRINT A$(3);
5503 IF MID$ (Q$(AA),N,1) = "B"
THEN PRINT A$(4);
5504 IF MID$ (Q$(AA),N,1) = "G"
THEN PRINT A$(5);
5505 IF MID$ (Q$(AA),N,1) = "E"
THEN INVERSE : PRINT A$(6);:
NORMAL
5506 PRINT
5550 N = N - 1
5600 NEXT N
5800 PRINT : INVERSE : PRINT
"1";: NORMAL : PRINT " POUR AVOIR
UNE AUTRE ANNEE..."
5810 GET CHX$:V = VAL (CHX$): IF
V = 1 THEN 5000
5820 GOTO 780
5999 REM
6000 REM *****
6001 REM * £ CRU *
6002 REM *****
6003 REM
6005 HOME
6015 INVERSE : PRINT " CHOISISSEZ

```

```

... CHX$
7161 IF ASC (CHX$) < 49 OR ASC
(CHX$) > 57 THEN 7000
7162 V = VAL (CHX$)
7200 HOME
7210 INVERSE : PRINT V$(V):
NORMAL
7220 VTAB 15: HTAB 7: PRINT
"ANNEE CHERCHEE ? = 1";
7221 VTAB 15: HTAB 28: PRINT "XX"
7222 VTAB 15: HTAB 27: INPUT
"9";DE$
7223 IF LEN (DE$) < 2 OR LEN
(DE$) > 2 THEN 7200
7225 AA = VAL (DE$): IF AA > 83
THEN GOSUB 9000: GOTO 7200
7226 IF AA < 45 THEN GOSUB 9100:
GOTO 7200
7250 HOME
7300 VTAB 5: PRINT "VIN =
";V$(V)
7301 VTAB 7: PRINT "ANNEE =
19";DE$: PRINT : PRINT : PRINT
7500 VTAB 10: INVERSE : PRINT "
VALEUR DE CE CRU ";: NORMAL :
7540 IF MID$ (Q$(AA),1,1) = "V"
THEN PRINT A$(1): GOTO 7610
7550 V = V + 1
7600 IF MID$ (Q$(AA),V,1) = "0"
THEN PRINT A$(1)
7601 IF MID$ (Q$(AA),V,1) = "P"
THEN PRINT A$(2)
7602 IF MID$ (Q$(AA),V,1) = "M"
THEN PRINT A$(3)
7604 IF MID$ (Q$(AA),V,1) = "B"
THEN PRINT A$(4)
7605 IF MID$ (Q$(AA),V,1) = "G"
THEN PRINT A$(5)
7606 IF MID$ (Q$(AA),V,1) = "E"
THEN INVERSE : PRINT A$(6):
NORMAL
7609 V = V - 1
7610 CALL 885
7611 VTAB 20: INVERSE : PRINT
"1";: NORMAL : PRINT " POUR UN
AUTRE CHOIX";
7620 A = FRE (0)
7680 GET AS$:TT = VAL (AS$): IF
TT = 1 THEN 7000
7700 GOTO 780
8900 REM *****
8901 REM *
8902 REM * ERREURS *
8903 REM *
8905 REM *****
9000 HOME : VTAB 10: HTAB 8
9001 IF AA > 85 THEN INVERSE :
PRINT " QUESTION STUPIDE !";:
NORMAL : GOTO 9010
9005 HOME : PRINT : INVERSE :
PRINT "RECOLTE TROP RECENTE "
9006 PRINT : NORMAL
9010 D = 200:F = 100: GOSUB 9500:D
= 100:F = 150: GOSUB 9500
9020 D = 220:F = 160: GOSUB 9500:D
= 160:F = 100: GOSUB 9500

```

Suite page 26



MSX Suite de la page 24

SERVEUR MINITEL  
HEBDOGICIEL  
36 15 91 77  
HG puis Envoi.

```

5620 FORI=1024T01287:READA:VPOKEI,A:N
EXT:RESTORE7420:FORI=1288T01311:READA
:VPOKEI,A:NEXT
5630 RESTORE7420:FORI=1312T01327:READ
A:VPOKEI,A:NEXT:RESTORE7510:FORI=1328
T01407:READA:VPOKEI,A:NEXT
5640 RESTORE7400:FORI=1408T01455:READ
A:VPOKEI,A:NEXT:RESTORE7540:FORI=1456
T01503:READA:VPOKEI,A:NEXT:RETURN
5650 LOCATE0,0:FORI=1T024:PRINT"
":NEXT:X=25:FO
RI=16T018:PUTSPRITEI,(X,15),0:X=X+17:
NEXT
5660 V=128:FORI=1T020:FORJ=1T03:LOCAT
EI+2,J:PRINTCHR$(V):V=V+1:NEXT:NEXT

```

```

5670 W=79:FORI=1T0LEN(A$):FORJ=8207T0
8215
5680 VPOKEJ,W:NEXT
5690 IFA$="" THEN5720ELSELOCATE6,10:PR
INTMID$(A$,I,15):GOSUB6100
5700 I=I+1:LOCATE6,10:PRINTMID$(A$,I,
15):GOSUB6100
5710 IFW=244THENW=79:NEXT:ELSEW=244:N
EXT
5720 A$="" :LOCATE5,10:PRINT"-(I)NSTRU
CTIONS":LOCATE5,15:PRINT"-(M)EILLEURS
SCORES"
5730 LOCATE5,20:PRINT"-(J)EU":W=244
5740 FORI=8208T08215:VPOKEI,W:NEXT
5750 K$=INKEY$
5760 IFK$="I" THEN5790ELSEIFK$="M" THEN
5950ELSEIFK$="J" THENRETURN5290
5770 IFW=79THENW=244ELSEW=79
5780 GOSUB6100:GOSUB6100:GOTO5740
5790 LOCATE0,10:FORI=1T012:PRINT"
":NEXT
5800 LOCATE4,9:PRINT"TIR * HAUT":LO
CATE13,10:PRINT"▲":LOCATE4,12:PRINT"0
AUCHE ◀ ▶ DROITE":LOCATE13,14:PRINT
"▼":LOCATE12,15:PRINT"BAS"
5810 LOCATE0,20:FORI=1T0LEN(C$):FORJ=
8207T08215:VPOKEJ,W:NEXT
5820 PRINTMID$(C$,I,1):GOSUB6100:I=I
+1:PRINTMID$(C$,I,1):GOSUB6100
5830 IFW=79THENW=244ELSEW=79
5840 NEXT
5850 LOCATE0,20:FORI=1T0LEN(C$):FORJ=

```

```

8208T08215:VPOKEJ,W:NEXT
5860 PRINT" ";:GOSUB6100:I=I+1:PRINT"
":GOSUB6100
5870 IFW=79THENW=244ELSEW=79
5880 NEXT
5890 LOCATE0,22:PRINT" PRESSER UNE
TOUCHE"
5900 FORJ=8208T08215:VPOKEJ,W:NEXT
5910 GOSUB6100:LOCATE0,22:PRINT"
":GOSUB6100
5920 K$=INKEY$:IFK$<">" THENLOCATE0,5:
FORI=1T017:PRINT"
":NEXT:GOTO5720
5930 IFW=79THENW=244ELSEW=79
5940 GOTO5890
5950 LOCATE0,5:FORI=1T017:PRINT"
":NEXT
5960 FORI=7T021STEP3:LOCATE4,I:PRINT"
-":NEXT
5970 FORI=0T04:LOCATE5,I*3+7:PRINTRIG
HT$("0000"+MID$(STR$(HS(I)),2),5)"
"MS$(I)
5980 FORJ=8208T08215:VPOKEJ,W:NEXT
5990 IFW=244THENW=79ELSEW=244
6000 GOSUB6100:GOSUB6100:NEXT
6010 FORJ=8208T08215:VPOKEJ,W:NEXT
6020 LOCATE5,22:PRINT"PRESSER UNE TOU
CHE"
6030 FORI=1T0340:NEXT:LOCATE5,22:PRIN
T"
":GOSUB6100
6040 K$=INKEY$:IFK$<">" THENLOCATE0,5:
FORI=1T017:PRINT"

```

```

":NEXT:GOTO5720
6050 IFW=244THENW=79ELSEW=244
6060 GOTO6010
6070 /P
6080 /P MUSIC PAR RENAUD MAIRE
6090 /P
6100 IFPLAY(0) THEN6110ELSE6120
6110 FORH=1T0300:NEXT:RETURN
6120 DO=DO+1:IFDO>12 THEN6150
6130 ONDOGOSUB6340,6370,6410,6460,649
0,6520,6540,6560,6580,6600,6630,6660
6140 RETURN
6150 ONDO-12GOSUB6690,6710,6730,6750,
6770,6800,6830,6860,6890,6920,6960,69
90,6420
6160 RETURN
6170 SOUND7,49: SOUND6,5
6180 T$="T150R4L6406V13BV11BV7BR64R4V
13BV11BV7BR64"
6190 U$="T150L32V0B"
6200 SOUND7,49: SOUND6,5
6210 V$="T150R2L6206V13BV11BV8BV5B"
6220 PLAY"XU$";,"T125V903L1C"
6230 PLAY"XU$";,"02L1a+"
6240 PLAY"XU$";,"02L1F"

```

A SUIVRE...

# TIR

Artilleurs émérite  
compte des lois c  
dre des choses..

Mode d'emploi :  
Nécessité d'une exte  
veut pas.

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

## LISTING 1

```
1 REM*****
2 REM*
3 REM* TIR AU CANON
4 REM*
5 REM*****
10 POKE198,1:POKE631,131
20 POKE642,32:POKE36869,240:POKE64
8,30:POKE36866,PEEK(36866)OR128
30 POKE0,108:POKE1,0:POKE2,192:SYS
0
```

## LISTING 2

```
5 IFPEEK(37151)=62THEN45
10 POKE36879,8:PRINT"J":POKE36878,
15
15 PRINT"*****TIR AU CANON*****"
20 PRINT"VOULEZ-VOUS LA
PRESENTATION ?";
25 GETA$:IFA$=""THEN25
30 IFA$="N"THENPRINT"NON":
FORT=1T0500:NEXT:GOTO85
35 IFA$="O"THENPRINT"OUI":
FORT=1T0500:NEXT:GOSUB5000:GOTO
70
40 GOTO25
45 PRINT"ARRÊTEZ LE MAGN
ETO S.V.P."
50 IFPEEK(37151)=62THEN50
55 PRINT"MERCI"
60 FORT=0T02000:NEXT
65 GOTO10
70 GOSUB8000
85 GOSUB7000
100 GOSUB1000
105 CM=0:HU=0
110 GOSUB2000
120 POKE8103,0:POKE38823,5:POKE807
3,12:POKE8074,13
122 POKE38793,3:POKE38794,3:POKE80
51,5:POKE8052,6:POKE38771,3:POKE38
772,3
125 CO=2:X=8099
129 POKEX,CO
130 FORT=1T0100:NEXTT:POKEK,32:CO=
CO+1:X=X+1
135 IFX=8102THEN145
140 GOTO129
145 POKE8102,1
150 F=8037:V=INT(RND(1)*6):GOSUB4
000
160 POKEF,9:POKEF+30720,7:IFPEEK(2
2540)=0THEN GOSUB3100:GOTO170
161 GOSUB3000
165 POKEF,32
170 F=F+J0-J2:IFF=8043THENF=8043
175 IFF=8037THENF=8037
180 IFJ4<1THEN160
181 IFF=8037THEN200
182 IFF=8038THEN201
183 IFF=8039THEN202
184 IFF=8040THEN203
185 IFF=8041THEN204
186 IFF=8042THEN205
187 IFF=8043THEN206
190 CM=CM+1
199 POKE36869,242:PRINTCM:STOP
200 DX=0:DY=-1:POKE8103,17:GOTO22
0
201 DX=1:DY=-3:POKE8103,17:GOTO220
202 DX=2:DY=-3:POKE8103,18:GOTO220
203 DX=1:DY=-1:POKE8103,0:GOTO220
204 DX=4:DY=-3:POKE8103,20:GOTO220
205 DX=5:DY=-3:POKE8103,19:GOTO220
206 DX=6:DY=-1:POKE8103,19:GOTO220
220 X=5+DX:Y=19+DY:CM=CM+1
225 CU=V:VE=INT(3-V/2)
230 GOSUB1199
240 DX=DX+1:DY=-1:V=1:GOSUB1199
250 DX=1:DY=0:V=2:GOSUB1199
```

```
260 GOTO1300
300 POKE36877,220
310 FORL=15T00STEP-1:POKE36878,L
320 FORM=1T0100:NEXTM:NEXTL
330 POKE36877,0:POKE36878,0
335 SA=0
340 POKE8102,3:FORT=1T0150:NEXTT:P
OKE8102,32
350 POKE8079,3:FORT=1T0150:NEXTT:P
OKE8079,32
360 POKE8100,16:FORT=1T0150:NEXTT:
POKE8100,32
370 POKE8079,3:FORT=1T0150:NEXTT:P
OKE8079,32
380 POKE8102,3:FORT=1T0500:NEXTT:PO
KE8102,32
385 SA=SA+1:IFSAC>2THEN340
388 POKE8102,3:FORT=1T0500:NEXT
390 POKE36869,242:PRINT"J"
400 PRINT"IL VOUS A FALLU";CM
410 PRINT"DESSAI";
420 IFCM>1THENPRINT"S"
430 PRINT"POUR TOUCHER
LA CIBLE"
440 PRINT"TEENTEZ-VOUS UNE"
450 PRINT"NOUVELLE EXPERIENCE ?"
460 PRINT"TAPEZ UNE TOUCHE"
470 IFPEEK(37151)<94AND PEEK(203)
=64THEN470
480 PRINT"J":GOTO100
1000 REMGENERATEUR CARACTERES
1010 PRINT"J":POKE36869,255:POKE56
,80:CLR:CO=38400:G=7168:POKE36879,
249
1020 FORI=CO+506:POKEI,0:NEXT:
FORI=GT0G+400:POKEI,0:NEXTI
1030 FORL=0T07:READA:IFA=-1THEN105
1040 POKEG+8*R+L,A:NEXTL:R=R+1:GOT
01000
1050 DATA1,3,6,12,24,56,112,223
1060 DATA48,120,48,254,112,56,48,2
36
1070 DATA25,29,90,124,24,222,34,3
1080 DATA24,60,24,255,153,60,36,10
2
1090 DATA152,156,89,63,24,126,67,1
6
1100 DATA15,31,61,127,102,102,126,
255
1110 DATA0,152,216,248,126,102,126
,255
1120 DATA255,255,255,255,255,255,2
55,255
1130 DATA0,0,16,0,0,0,0
1140 DATA24,60,126,90,24,24,24,24
1150 DATA1,3,7,15,31,63,127,255
1160 DATA128,192,224,240,248,252,2
54,255
1170 DATA252,248,216,136,136,216,2
48,255
1180 DATA63,31,27,81,17,27,31,255
1190 DATA36,129,36,25,152,36,129,3
6
1191 DATA24,24,24,24,24,24,24,24
1192 DATA24,60,153,255,24,60,36,10
2
1193 DATA16,16,48,80,96,96,112,225
1194 DATA4,4,12,8,24,48,112,225
1195 DATA0,0,7,12,24,48,112,225
1196 DATA0,3,6,14,28,56,112,225
1197 DATA-1
1199 REM TRAJECTOIRES
1200 FORB=0T0VE:P=7680+X+22*Y
1201 D=PEEK(P):IFD=5THEN3500
1202 IFD=6THEN3500
1203 IFD=7THEN3500
1204 IFD=10THEN3500
1205 IFD=11THEN3500
1206 IFD=12THEN3500
1207 IFD=13THEN3500
1210 IFX<21ANDY=0THENPOKEP,8
1215 IFX>21THEN1240
1220 X=X+DX:Y=Y+DY
1230 FORT=1T0200:NEXTT:NEXTB
1240 RETURN
1300 REM TRAJECTOIRE
1305 CU=INT(CU/2)+1
1310 ONCUGOTO1320,1330,1340,1350,1
360,1370
1320 DX=3:DY=1:GOTO1380
1330 DX=2:DY=1:GOTO1380
1340 DX=1:DY=1:GOTO1380
1350 DX=0:DY=1:GOTO1380
```

```
1360 DX=-1:DY=1:GOTO1380
1370 DX=-1:DY=1
1380 VE=10
1390 GOSUB1199
1400 GOTO3550
2000 REM DECOR
2010 FORX=8108T08185
2020 POKEK,7:POKEK+30720,6:NEXTX
2030 FORC=0T03:READF:POKEF,10:POKE
F+30720,6:NEXTC
2040 FORC=4T05:READF:POKEF,11:POKE
F+30720,6:NEXTC
2050 FORC=6T013:READF:POKEF,7:POKE
F+30720,6:NEXTC
2060 DATA8107,8087,8067,8094,8069,
8092,8088
2070 DATA8089,8090,8091,8068,8095,
8096,8097
2080 RETURN
2100 PRINT"J":HU=0:GOTO100
2110 FORC=0T02:READF:POKEF,10:POKE
F+30720,6:NEXTC
3000 REM JOYSTICK
3010 DD=37154:P1=37151:P2=37152
3020 POKEDD,127:P=PEEK(P2)AND128
3030 J0=-((P=0):POKEDD,255:P=PEEK(P
1))
3040 J2=-((PAND16)=0):J4=-((PAND32
)=0)
3050 RETURN
3100 REM CLAVIER
3101 W=F
3105 POKE198,0:WAIT198,1
3110 GETA$
3120 IFA$="K"THENF=F-1:POKEW,32:RE
TURN
3130 IFA$="L"THENF=F+1:POKEW,32:RE
TURN
3140 IFA$=" "THEN181
3500 REM EXPLOSION
3510 POKE36877,220
3511 EX=PEEK(P):IFEX=5THEN3516
3512 IFEX=6THEN3515
3513 IFEX=12THEN3515
3514 IFEX=13THEN3516
3515 GOTO3519
3516 POKE8073,14:POKE8074,14:POKE8
051,14:POKE8052,14
3517 POKE38793,2:POKE38794,2:POKE3
8771,2:POKE38772,2
3518 GOTO3000
3519 POKEP,14:POKEP+30720,2
3520 FORL=15T00STEP-1:POKE36878,L
3530 FORM=1T0100:NEXTM:NEXTL
3540 POKE36877,0:POKE36878,0:POKEP
,32
3550 HU=HU+1:IFHU=4THEN2100
3560 GOTO150
4000 REM AFFICHAGE VENT
4001 K=7725:H=0
4002 POKEK+H,32:H=H+1
4003 IFH<6THEN4002
4005 G=7725:POKE36874,0:POKE36877,
0:POKE36878,0
4010 FORN=0T0V:POKEG,15:POKEG+3072
0,4
4020 G=G+1:NEXTN
4030 POKE36878,2*V:POKE36874,170:P
OKE36877,240
4040 RETURN
4545 POKE36869,242 HH
5000 REM PRESENTATION
5010 POKE36879,25
5020 PRINT"J":PRINT"
5030 PRINT"
5040 PRINT"
5050 PRINT"
5060 PRINT"
5070 PRINT"
5080 PRINT"
5090 PRINT"
5100 PRINT"FEVRIER 1986"
5110 FORT=1T0500:NEXTT
5120 X=38510:CO=2:GOSUB5200
5130 X=38532:CO=3:GOSUB5200
5140 X=38554:CO=4:GOSUB5200
5150 X=38664:CO=5:GOSUB5200
5160 X=38686:CO=6:GOSUB5200
```

```
5170 X=38708:CO=7:GOSUB5200
5180 FORT=1T02000:NEXTT:GOTO5300
5200 FORDX=0T020:POKEK+DX,CO:NEXTD
X:RETURN
5300 X=0:Y=22:GOSUB5500
5310 FORA=1T08:X=0:Y=Y-1:GOSUB5500
:NEXTA
5315 FORA=1T05:X=X+1:Y=Y-1:GOSUB55
00:NEXTA
5320 FORA=1T05:X=X+1:GOSUB5500:NEX
TA
5330 GOTO5590
5500 P=7680+X+22*Y:POKEP,81:POKEP+
30720,2
5510 FORT=1T050:NEXTT:POKEP,32:RET
URN
5590 CO=1:X=11:Y=12
5600 GOSUB5900:GOSUB5910
5610 CO=CO+1:GOSUB5920:GOSUB5930
5620 CO=CO+1:IFCO>19THEN5600
5625 POKE36878,15:POKEP,32
5630 FORL=205T0250STEP2:POKE36876,
L
5640 FORM=1T0100:NEXTM:NEXTL
5650 POKE36876,0:POKE36878,0
5660 RETURN
5900 FORA=1T0CO:X=X+1:GOSUB6000:NE
XTA:RETURN
5910 FORB=1T0CO:Y=Y+1:GOSUB6000:NE
XTB:RETURN
5920 FORC=1T0CO:X=X-1:GOSUB6000:NE
XTC:RETURN
5930 FORD=1T0CO:Y=Y-1:GOSUB6000:NE
XTD:RETURN
6000 P=7680+X+22*Y:POKEP,81:POKEP+
30720,2
6010 RETURN
7000 REM CLAVIER OU JOYSTICK
7005 POKE36879,25
7010 PRINT"*****TIR AU CANON*****"
7020 PRINT"UTILISEZ-VOUS
POUR JOUER ?";
7030 PRINT"CLAVIER -> F1";
7040 PRINT"JOYSTICK -> BOUTON FE
U";
7050 GETA$:IFA$=CHR$(133)THENPOKE2
2540,0:GOTO7100
7060 IFPEEK(37151)=94THENPOKE22540
,1:GOTO7300
7070 GOTO7050
7100 PRINT"*****TIR AU CANON*****"
7110 PRINT"DEPLACEZ LA FLECHE"
7120 PRINT"AVEC LES TOUCHES"
7130 PRINT"K POUR LA GAUCHE"
7140 PRINT"L POUR LA DROITE"
7150 PRINT"PUIS TAPÉ LA BARRE"
7160 PRINT"ESPACE POUR VALIDER"
7170 FORP=0T0300:NEXTP
7180 IFPEEK(37151)<94AND PEEK(203)
=64THEN7180
7190 GOTO100
7300 PRINT"*****TIR AU CANON*****"
7310 PRINT"DEPLACEZ LA FLECHE"
7320 PRINT"AVEC LA MANETTE DE JE
U"
7330 PRINT"PUIS validez votre TI
R"
7340 PRINT"AVEC LE BOUTON FEU"
7350 FORP=0T0300:NEXTP
7360 IFPEEK(37151)<94AND PEEK(203)
=64THEN7360
7370 GOTO100
8000 REM REGLE DU JEU
8010 PRINT"*****TIR AU CANON*****"
8020 PRINT"HEURE DE VOTRE"
8030 PRINT"EXAMEN EST ARRIVEE:"
8040 PRINT"CHOISISSEZ LA "
8050 PRINT"TRAJECTOIRE LA MIEUX"
8060 PRINT"ADAPTEE EN FONCTION"
8070 PRINT"DU VENT EN DEPLACANT"
8080 PRINT"LA FLECHE."
8090 FORP=0T0300:NEXTP
8100 IFPEEK(37151)<94ANDPEEK(203)
=64THEN8100
8110 RETURN
```



# APPLE

Suite de la page 25

```
9050 FOR PAUSE = 1 TO 500: NEXT
PAUSE: RETURN
9100 HOME : PRINT : INVERSE :
PRINT "PAS AVANT 1945 SVP..."
9105 D = 250:F = 150:GOSUB 9500:D
```

```
= 200:F = 100:GOSUB 9500
9110 FOR PAUSE = 1 TO 500: NEXT
PAUSE: PRINT
9120 : NORMAL : RETURN
9500 POKE 768,D:POKE 769,F:CALL
869
9510 RETURN
```

## LISTING 4

```
2 PRINT CHR$(21)
```

```
3 D$ = CHR$(4)
5 PRINT D$"BLOAD SON.B"
10 S = 37817
20 HIMEM: S
30 PRINT D$"BLOAD LOG01.B"
40 PS = INT(S / 256):MS = S - PS
* 256
50 POKE 232,MS:POKE 233,PS
60 HOME : HGR : HCOLOR= 3
65 HPL0T 0,0 TO 279,0 TO 279,159
TO 0,159 TO 0,0
70 FOR RR = 0 TO 48 STEP 16
80 SCALE= 1:ROT= RR
85 DRAW 2 AT 30,30: HCOLOR= 0:
DRAW 2 AT 30,30: HCOLOR= 3
```

```
86 NEXT RR: ROT= 0
87 DRAW 2 AT 30,30
90 ROT= 0: FOR SC = 2 TO 1 STEP
- 1
91 SCALE= SC
92 DRAW 1 AT 100,100: HCOLOR= 0:
DRAW 1 AT 100,100: HCOLOR= 3
93 NEXT SC
94 DRAW 1 AT 100,100
96 CALL 986: CALL 986
98 VTAB 23: PRINT "VEUILLEZ
PATIENTER QUELQUES SECONDES..."
100 PRINT CHR$(4)"RUN OENOL"
```

# L'HÉRITIER

Héritier (veinard !) du riche John Mac Nammy, une clause vicieuse du testament vous oblige à dénicher dans le maléfique château du décédé, l'arbre généalogique de votre famille. Courage, un million de livres est en jeu...

Sylvain GAUTHIER

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite et en AUTO ces deux programmes. Le lancement du premier qui contient les règles, charge et lance automatiquement le programme principal.

## LISTING 1

```

2 PAPER0:INK3
3 HIRES:PAPER4:INK0:TEXT:FORI=460
00T046335:POKEI,255:NEXT:FORI=4635
2T046384
4 POKEI,0:NEXT:POKE704,3:POKE4800
0,0:POKE48000,31
15 CURSET10,0,1:FILL50,1,7
20 CURSET1,80,1:FILL50,1,16
30 CURSET6,80,1:FILL40,1,4
40 FORI=1T07:CURSET10+I*5,80-I,1:
DRAW50-I*6,0,1:NEXT
50 DRAW15,15,1:DRAW10,5,1:DRAW6,5
,1:DRAW20,10,1:DRAW30,-5,0:DRAW20,
-10,1
60 FORI=1T09:CURSET58+I*4,80-I,1:
DRAW60-I*6,0,1:NEXT
70 DRAW31,15,1:DRAW-20,7,1:DRAW-1
5,10,1:DRAW20,5,1
80 FORI=1T013:CURSET120+I*3,80-I,
1:DRAW80-I*5,0,1:NEXT
90 DRAW26,13,1:DRAW15,7,1:DRAW15,
10,1:DRAW9,3,1
100 FORI=1T07:CURSET190+I*5,80-I,
1:DRAW49-I*5,0,1:NEXT
110 CURSET131,86,1:DRAW12,-6,1:DR
AW6,-3,0:DRAW50,35,0:DRAW5,-5,1
120 CURSET52,72,1:DRAW-7,7,0:DR
AW-10,6,1:DRAW-15,15,1:DRAW55,7,0

130 DRAW-20,-13,1:DRAW-4,-7,1
140 CURSET99,70,1:DRAW-9,9,0:DR
AW-4,4,1:DRAW9,6,1:DRAW-9,-6,1:DR
AW-11,5,1
150 FORI=1T04:CURSET163+I,66,0:DR
AW18,10,0:DRAW-3,3,0:DRAW-6,6,1:DR
AW0,5,1
160 DRAW35,10,1:DRAW7,7,1:DRAW2,6
,1:DRAW6,6,1:NEXT
170 FORI=1T011
180 CURSET160,56+I,1:DRAW15,0,1:N
EXT
190 FORI=1T05
CURSET172+I,52,1:DRAW0,16,1
200 CURSET153+I,74,1:DRAW0,-20,1:
NEXT
230 FORI=1T015STEP2
240 CURSET160+I,56,1:DRAW0,2,1:NE
XT
250 FORI=1T07STEP2
255 CURSET152+I,53,1:DRAW0,2,1
260 CURSET171+I,51,1:DRAW0,2,1:NE
XT
265 CURSET168,67,0:DRAW0,-3,0:DR
AW2,0,0:DRAW0,3,0
270 FORI=1T015
275 A=INT(RND(1)*220+10):B=INT(RN
D(1)*50+0):CURSETA,B,1:NEXT
280 FORI=1T08:CURSET80,20,1:CIRCL
EI,1:NEXT
300 FORI=1T018:PRINT:NEXT
305 PRINTTAB(10)"L'hhhebd0 presen
te":WAIT200:FORI=1T011:PRINT:NEXT
310 PRINTTAB(9);CHR$(138);"L ' H
E R I T I E R"
320 PRINTTAB(9);CHR$(138);"L ' H
E R I T I E R"
330 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
TAB(10);CHR$(96);" Sylvain Gauth
ier"
340 WAIT500
350 FORI=1T010:PRINT:NEXT
360 PRINT"...Vous etes convoque c
hez le notaire."
370 PRINT"il vous apprend la mort
de votre grand"
380 PRINT"oncle John Mc Nammy..."
390 PRINT" Vous etes son seul
heritier !"
400 PRINT"Sa fortune est estimee
a 10 000 000 delivres sterling."
405 PRINT:PRINT"( Appuyez sur une
touche )":GETR$
406 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
410 PRINT" Mais pour empocher t
out cet argent"
429 PRINT"il vous faut ramener le
parchemin ou "
430 PRINT"est inscrit l'arbre gen
ealogique de"
440 PRINT"votre famille avant dem
ain midi,chez le notaire."
450 PRINT"Sinon tout le fric va a
Tramiel. hp non ! pas ca..."
455 PRINT"Vous prenez donc un tax
i pour aller a chateau..."
460 PRINTTAB(10)"( Appuyez sur un
e touche )":GETR$
470 FORI=1T010:PRINT:NEXT
475 PRINT"Vous vous dirigez avec:
"
580 PRINT"A=avance,G=gauche,D=dro
ite,R=recule ou revient"
595 PRINT"Pour les verbes prend e
t ouvre,il faut"
600 PRINT"juste mettre 0 + objet
    
```

ou P + objet."

```

650 PRINT:PRINTTAB(5)"( Appuyez s
ur une touche )":GETR$
670 TEXT:PLOT5,10,"METTEZ VOTRE M
AGNETO EN ROUTE":CLOAD"
    
```

## LISTING 2

```

10 REM
20 REM L'HERITIER
30 REM
40 REM Sylvain gauthier
50 REM
60 REM
70 REM
100 REM RESTORE LINE
120 FORI=#400T0#419
130 READRL:POKEI,RL:NEXT
131 IFDEEK(##FFC)=#F42DTHENDOKE#4
01,#CA98:DOKE#404,#C6DE:DOKE#40B,#
C485
140 DOKE#2F5,#400
150 DATA#20,#E2,#CA
160 DATA#20,#E3,#C6
170 DATA#20,#05
180 DATA#2,#5A
190 DATA#4C,#7E,#C4
192 DATA#A5,#CE
194 DATA#E9,#01
196 DATA#85,#B0
198 DATA#A5,#CF
200 DATA#E9,#00
210 DATA#85,#B1
220 DATA#60
225 REM
230 REM VOCABULAIRE
235 REM
240 A$="A":R$="R":G$="G":D$="D"
250 B$="ALLUME LAMPE":E$="DESCEND
":F$="MONTE"
260 IK$="O MEUBLE":I$="O COFFRE":
J$="O PORTE":K$="O TRAPPE":L$="O T
OMBEAU"
270 M$="DONNE CLEF":N$="BOIT WHIS
KY":P$="TIRE CHASSE D'EAU"
280 Q$="LONGE MUR":S$="REGARDE BO
ULE":T$="COUCHE":U$="LANCE CORDE"
300 Y$="BOIT BOUTEILLE":Z$="MONTR
E MIROIR":V$="DETRUIT MUR"
310 AB$="P TABLEAU":AC$="P CLEF":
320 AF$="P PAPIER":AG$="P PIED":A
H$="P BOUTEILLE":AI$="P VERRE"
330 AJ$="P CORDE":AK$="P ARBRE GE
NEALOGIQUE":AL$="FRAPPE"
331 REM
332 REM VALEURS NULLES
333 SG=0:SY=0:L=0:XY=0:XZ=0:WY=0:
ZT=0:XW=0:EE$="":CC$="":FG$="
335 REM
336 POKE#26A,10
339 REM
340 REM DEBUT
350 REM
400 CLS:PAPER4:INK6
410 FORI=1T010:PRINT:NEXT
420 PRINT"Tout d'abord,acceptez-v
ous l'heritage.":GETAA$
425 IFAA$="0"THENGOTO450ELSEPRINT
"dommage,quand meme,10 000 000 de
...":END
450 PRINT"Alors vous acceptez aus
si le defi."
460 PRINT:PRINT" Bonne chance . .
."
465 WAIT200:PAPER0:INK6
470 REM JEU
480 HIRES:INK5
490 CURSET40,185,1:FILL15,1,21
495 CURSET200,185,1:FILL15,1,16
500 CURSET65,170,1:FILL14,1,21
505 CURSET80,60,1:FILL109,1,17
510 CURSET160,60,1:FILL109,1,16
515 CURSET65,45,1:FILL14,1,21
520 CURSET175,45,1:FILL140,1,16
525 CURSET220,90,1:DRAW-20,0,1:DR
AW0,-10,1:DRAW20,0,1:DRAW0,10,1:DR
AW10,0,1
530 DRAW0,10,1:DRAW-20,0,1:DRAW0,
-10,1
535 CURSET15,110,1:DRAW20,0,1:DR
AW0,10,1:DRAW-20,0,1:DRAW0,-10,1
540 FORI=1T04
545 CURSET135+I,100,1:DRAW0,22,1:
NEXT
550 FORI=77T0160STEP10
555 CURSETI,60,1:DRAW0,108,1:NEXT
560 PRINT"Vous voici devant l'ent
ree principale."
565 IFSG=1ANDSY=1THEN10000
570 INPUT"Que faites vous ";AA$
575 IFAA$=AL$THENGOTO600ELSEPRINT
"Impossible":PRINT:WAIT100:GOTO560

600 REM PIECE SUIVANTE
601 GOSUB605:GOTO655
    
```

# ORIC/ATMOS



```

1050 CURSET130,107-I,1:DRAW20,0,1
1060 CURSET140,96-I,1:DRAW10,0,1:
NEXT
1070 CURSET180,60,1:DRAW0,30,1:DR
AW10,10,1:DRAW10,-10,1:DRAW0,-30,1
:DRAW-20,0,1
1075 FORI=1T03
1080 CURSET190,78,1:CIRCLEI,1:NEX
T
1085 FORI=1T02
1090 CURSET205+I,115,1:DRAW-33,-7
5,1
1100 CURSET172+I,115,1:DRAW33,-75
,1
1110 CURSET172+I,100,1:DRAW12,9,1
1120 CURSET195+I,109,1:DRAW12,-9,
1:NEXT
1130 INPUT"Un escalier monte au p
remier etage. Que faites-vous ";AA$
1140 IFAA$=F$THEN7000
1150 IFAA$=R$THEN900
1160 GOSUB19000:GOTO1130
3000 REM SANG
3010 GOSUB605
3020 CURSET10,161,1:FILL35,1,1
3025 FORI=1T06
3030 CURSET130+I,180+I,1:DRAW12-I
*3,0,1
3035 CURSET128-I/2,181-I,1:DRAW10
-I*3,0,1:NEXT
3040 PRINT"Vous etes dans un autr
e couloir."
3045 INPUT"Que faites-vous ";AA$
3050 IFAA$=R$THEN800
3055 IFAA$=A$ORAA$=J$THEN15300
3060 IFAA$=Q$THEN3085
3070 GOSUB19000:GOTO3040
3080 PRINT:PRINT"OK ... Vous ouvr
ez la porte.":WAIT100
3085 GOSUB3100:GOTO3130
3100 GOSUB3105:GOTO3130
3105 HIRES:INK5
3110 CURSET150,151,1:FILL20,1,7
3115 !20210
3120 CURSET239,150,1:FORI=1T032:R
EADX,Y:DRAWX,Y,1:NEXT
3125 RETURN
3130 PRINT:INPUT"Que faites-vous
";AA$
3135 IFAA$=R$THEN3000
3140 IFAA$=G$THEN3200
3150 IFAA$=A$THEN3400
3160 GOSUB19000:GOTO3130
3200 REM BOULE
3210 HIRES:INK5
3215 CURSET20,0,1:FILL119,1,7
3220 CURSET100,61,1:FILL18,1,6
3225 CURSET140,61,1:FILL59,1,7
3230 CURSET9,160,1:DRAW50,-40,1:D
RAW130,0,1:DRAW50,40,1
3235 FORI=1T06
3240 CURSET121+I,120,1:DRAW0,-33,
1
3245 CURSET115,78+I,1:DRAW19,0,1
3250 CURSET59,120-I,1:DRAW26,0,1
3255 CURSET162,120-I,1:DRAW26,0,1
:NEXT
3260 FORI=62T082STEP4
3265 CURSETI,0,1:DRAW0,114,1
3270 CURSET103+I,0,1:DRAW0,114,1:
NEXT
3275 FORI=1T09
3280 CURSET125,70,1:CIRCLEI,1:NEX
T
3285 CURSET129,67,0:CIRCLE1,0:CIR
CLE2,0
3300 PRINT"Il y a une boule de cr
ystal posee sur un socle."
3310 INPUT"Que faites-vous ";AA$
3320 IFAA$=R$THEN3100
3330 IFAA$=S$THEN3340
3335 GOSUB19000:GOTO3300
3340 PRINT"Vous pouvez lire dedan
s:"
3345 PRINT"La chasse d'eau mene a
u paradis !"
3350 WAIT250:GOTO3300
3400 REM LIT
3405 HIRES:INK5
3410 CURSET10,160,1:DRAW60,-50,1:
DRAW0,-100,1:DRAW0,100,1:DRAW110,0
,1
3415 DRAW0,-100,1:DRAW0,100,1:DR
AW59,50,1
3420 FORI=1T025
3425 CURSET75,130+I,1:DRAW100,0,1
:NEXT
3430 FORI=1T040
3435 CURSET80+I/2,130-I,1:DRAW90-
I,0,1:NEXT
3440 DRAW3,-3,1:DRAW0,-8,1:DRAW-4
,-3,1:DRAW-50,0,1:DRAW-3,7,1:DR
AW3,7,1
    
```

SERVEUR MINIEL  
HEBDOGICIEL  
36 15 91 77  
HG puis Envoi.

**A SUIVRE...**

# FUGITIF

Fugitif traqué par la police et vos anciens complices, vous voilà dans de beaux draps à la recherche du fabuleux butin de votre dernier vol...

Laurent BOUSQUET



# AMSTRAD

ÇA Y EST! JE CROIS QUE J'EN LES AI SEMÉS!

RIEN NE SERT DE VIEILLIR, IL FAUT MOURIR AVANT!



```

10 REM : FUGITIF :
20 REM .....
30 REM
40 REM C. Laurent BOUSQUET 1986
50 REM
60 DIM xsap(13):DIM ysap(13):DIM x
trace(400):DIM ytrace(400)
70 BORDER 1:PEN 1:INK 0,1:INK 1,24
80 REM -----
90 REM REDEFINITION
100 REM -----
110 SYMBOL AFTER 200
120 REM sapin
130 SYMBOL 201,0,0,0,0,16,40,84,17
0
140 sap#=CHR$(222)+CHR$(207)+CHR$(
223)
150 SYMBOL 214,24,60,126,219,189,1
26,219,153
160 REM bonhommes
170 SYMBOL 202,24,126,56,60,24,60,
90,90
180 SYMBOL 203,95,95,68,124,108,10
8,198,231
190 SYMBOL 204,24,126,56,60,24,60,
90,114
200 SYMBOL 205,126,126,66,126,108,
108,56,60
210 SYMBOL 208,24,126,28,60,24,60,
90,90
220 SYMBOL 209,250,250,34,62,54,54
,99,231
230 SYMBOL 210,24,126,28,60,24,60,
90,78
240 SYMBOL 211,126,126,66,126,54,5
4,28,60
250 SYMBOL 212,24,126,36,36,24,60,
102,66
260 SYMBOL 213,66,195,195,102,126,
102,102,102
270 SYMBOL 215,128,224,192,192,130
,247,255,255
280 SYMBOL 216,24,126,60,60,24,60,
126,126
290 SYMBOL 217,126,255,255,126,126
,102,102,102
300 SYMBOL 218,0,48,252,56,120,24,
30,126
310 SYMBOL 219,126,79,79,79,79,127
,227,231
320 REM voitures
330 SYMBOL 226,2,63,34,127,66,127,
28,8
340 SYMBOL 227,0,192,32,255,1,255,
56,16
350 car1#=CHR$(226)+CHR$(227)
360 SYMBOL 220,24,126,90,255,165,2
55,102,102
370 car2#=CHR$(220)
380 SYMBOL 224,0,3,4,255,128,255,2
8,8
390 SYMBOL 225,64,252,68,253,66,25
3,56,16
400 car3#=CHR$(224)+CHR$(225)
410 SYMBOL 228,3,4,60,126,126,126,
60,0
420 SYMBOL 230,0,7,9,127,65,127,28
,8
430 SYMBOL 231,0,192,32,252,2,254,
56,16
440 car4#=CHR$(230)+CHR$(231)
450 REM -----
460 REM PRESENTATION 1
470 REM -----
480 MODE 2:CLS
490 LOCATE 30,2:PRINT "-----"
500 LOCATE 30,3:PRINT ": F U G I
T I F : "
510 LOCATE 30,4:PRINT "-----"
520 LOCATE 3,7:PRINT "Vous vous et
es evade de prison."
530 LOCATE 1,8:PRINT "Poursuivi pa
r les policiers et traque par vos
anciens complices,vous essayez de
retrouver le butin de votre ancien
vol,de l'ecouler et de vous enfuir
..."
540 LOCATE 30,11:PRINT "TABLEAU D'
ENTRAINEMENT"
550 LOCATE 3,13:PRINT "Ce premier
tableau est un entrainement au tir
"
560 LOCATE 1,14:PRINT "Vous etes a
u centre de l'ecran et des cibles
humaines apparaissent en haut, a
droite, en bas ou a gauche."
570 LOCATE 1,16:PRINT "Avec un max
imun de 30 cartouches vous devez a
tteindre au moins 15 cibles sur 20
."
580 LOCATE 1,17:PRINT "Pour attein
dre celles ci,il suffit de se tour
ner vers elles et de tirer."
590 LOCATE 25,19:PRINT "'A' : Vers
le haut"
600 LOCATE 25,20:PRINT "'Z' : Vers
le bas"
610 LOCATE 25,21:PRINT "'\': Vers
la droite"
620 LOCATE 25,22:PRINT "'/' : Vers
la gauche"
630 LOCATE 25,23:PRINT "'ESPACE' :
pour tirer"
640 LOCATE 20,25:PRINT "Appuyez su
r une touche pour continuer";

```

```

650 FOR i=1 TO 20:f#=INKEY$:NEXT i
660 IF INKEY$="" THEN 660
670 REM -----
680 REM Tableau d'entrainement
690 REM -----
700 n1=216
710 MODE 1
720 INK 0,1:INK 1,20:INK 2,8:INK 3
,15,24
730 PEN 3:LOCATE 9,3:PRINT "TABLEA
U D'ENTRAINEMENT";PEN 1
740 LOCATE 20,13:PRINT CHR$(216);:
LOCATE 20,14:PRINT CHR$(217);
750 LOCATE 1,24:PRINT"tapez sur un
e touche si vous etes pret";
760 FOR i=1 TO 20:f#=INKEY$:NEXT i
770 IF INKEY$="" THEN 770 ELSE LOC
ATE 1,24:PRINT STRING$(39," ");
780 FOR n=1 TO 20
790 h=INT(RND*4)+1
800 IF h=1 THEN n2=212:n3=216:xtu=
20:ytu=8
810 IF h=2 THEN n2=208:n3=202:xtu=
26:ytu=14
820 IF h=3 THEN n2=216:n3=212:xtu=
20:ytu=20
830 IF h=4 THEN n2=202:n3=208:xtu=
14:ytu=14
840 PEN 2:SOUND 1,200:LOCATE xtu,y
tu-1:PRINT CHR$(n2);:LOCATE xtu,yt
u:PRINT CHR$(n2+1);
850 PEN 1
860 FOR i=1 TO 40
870 a#=UPPER$(INKEY$)
880 IF a#="" THEN n1=202
890 IF a#="/" THEN n1=208
900 IF a#"A" THEN n1=216
910 IF a#"Z" THEN n1=212
920 LOCATE 20,13:PRINT CHR$(n1):LD
CATE 20,14:PRINT CHR$(n1+1)
930 IF INKEY(47)<>0 OR ba>29 THEN
960
940 FOR m=300 TO 280 STEP -4:SOUND
1,m,5,(m-276)/4,,,1:NEXT m:ba=ba+
1
950 IF n1=n3 THEN sc=sc+1:FOR j=1
TO 80:NEXT j:GOTO 970
960 NEXT i
970 LOCATE xtu,ytu-1:PRINT " ";:LD
CATE xtu,ytu:PRINT " ";
980 NEXT n
990 CLS:LOCATE 9,3:PRINT "TABLEAU
D'ENTRAINEMENT";
1000 LOCATE 2,13:PRINT "Vous avez
tire";ba;"fois et atteint";sc;"cib
les"
1010 IF sc<15 THEN LOCATE 8,18:PRI
NT"Vous n'etes pas qualifie" ELSE
LOCATE 10,18:PRINT"Vous etes quali
fie"
1020 LOCATE 1,24:PRINT "Appuyez su
r une touche pour continuer"
1030 FOR i=1 TO 60:b#=INKEY$:NEXT
i
1040 IF INKEY$="" THEN 1040
1050 IF re2=1 THEN RETURN
1060 IF sc<15 THEN RUN
1070 score=(sc-15)*100
1080 REM -----
1090 REM PRESENTATION 2
1100 REM -----
1110 INK 1,24
1120 MODE 2
1130 LOCATE 34,4:PRINT "TABLEAU N.
1"
1140 LOCATE 3,7:PRINT "Vous entrez
maintenant dans la foret..."
1150 LOCATE 1,8:PRINT "Vous allez
voir pendant un court instant une
carte peu precise qui vous
indiquera l'emplacement du tresor
."
1160 LOCATE 1,10:PRINT "Vous verre
z une croix et entendrez un bip qu
and vous passerez a proximite de
celui ci.Pour creuser placer vou
s juste sur la croix et appuyez su
r 'C'.
1170 LOCATE 1,12:PRINT "Quand vous
aurez le tresor,la sortie vous se
ra indiquee."
1180 LOCATE 1,14:PRINT " Attentio
n ! Certains de vos anciens compli
ces se cachent derriere les sapins
et sont prêts a tirer.Aussi,des
que vous les voyez depechez vous d
e degainer.";
1190 LOCATE 1,16:PRINT "Comme si c
ela n'etait pas suffisant ,une voi
ture de police apparaitra apres un
certain temps qui vous rattraper
a vite si vous n'etes pas assez ra
pide."
1200 LOCATE 1,18:PRINT "Utiliser p
our vous deplacer,vous retourner e
t tirer les memes touches qu'au
tableau precedent."
1210 LOCATE 25,22:PRINT "Patienter
un instant..."
1220 REM -----
1230 REM CARTE
1240 REM -----
1250 FOR i=1 TO 12
1260 xsap(i)=INT(RND*35)+3
1270 ysap(i)=INT(RND*16)+6
1280 FOR a=1 TO i-1
1290 IF xsap(i)>xsap(a)-5 AND xsap

```

```

(i)<xsap(a)+4 AND ysap(i)<ysap(a)+
8 AND ysap(i)>ysap(a)-7 THEN 1260
1300 NEXT a
1310 NEXT i
1320 xtres=INT(RND*34)+6:ytres=INT
(RND*20)+2
1330 FOR a=1 TO 12
1340 IF xtres>xsap(a)-2 AND xtres<
xsap(a)+2 AND ytres<ysap(a)+2 AND
ytres>ysap(a)-5 THEN 1320
1350 NEXT a
1360 LOCATE 20,22:PRINT "Appuyez s
ur une touche pour continuer"
1370 FOR i=1 TO 30:s#=INKEY$:NEXT
i
1380 IF INKEY$="" THEN 1380
1390 MODE 1
1400 INK 1,9:INK 2,19:INK 3,1,6
1410 WINDOW #1,13,28,7,17:PAPER #1
,2:CLS#1
1420 PLOT 200,136,0:DRAW 440,136:D
RAW 440,288:DRAW 200,288:DRAW 200,
136
1430 LOCATE 13,20:PEN 3:PRINT "CAR
TE DU TRESOR"
1440 PEN 1:PAPER 2
1450 FOR i=1 TO 12
1460 x=INT(xsap(i)/3)+14:y=INT(ysa
p(i)/2.5)+8
1470 LOCATE x,y-1:PRINT CHR$(214):
LOCATE x,y:PRINT CHR$(214);
1480 NEXT i
1490 PEN 3
1500 LOCATE INT(xtres/3)+14,INT(yt
res/2.5)+8:PRINT "+";
1510 FOR i=1 TO 2000:NEXT i
1520 INK 0,19:PAPER 0
1530 CLS
1540 PAPER #1,0
1550 BORDER 19
1560 INK 1,13
1570 INK 3,9
1580 FOR i=1 TO 40:LOCATE i,22:PRI
NT CHR$(143);:NEXT
1590 FOR i=1 TO 12
1600 LOCATE xsap(i),ysap(i)-4:PRIN
T CHR$(201);
1610 FOR a=ysap(i)-3 TO ysap(i)-1:
LOCATE xsap(i)-1,a:PRINT sap#;:NEX
T
1620 LOCATE xsap(i),ysap(i):PRINT
CHR$(143);
1630 NEXT
1640 PEN 2
1650 FOR i=1 TO 15
1660 n=INT(RND*12)+1
1670 ytu=ysap(n)
1680 IF n>7 THEN xtu=xsap(n)-2 ELS
E xtu=xsap(n)+2
1690 IF xtu>0 THEN LOCATE xtu,ytu:
PRINT CHR$(143); ELSE 1660
1700 NEXT i
1710 PEN 1
1720 WINDOW #1,1,40,23,25
1730 ym=INT(RND*20)+2:xm=1:ytrace(
1)=1:ytrace(1)=ym
1740 xtrace(0)=1:ytrace(0)=1
1750 n1=202
1760 LOCATE 1,ym-1:PRINT CHR$(202)
;:LOCATE 1,ym:PRINT CHR$(203);
1770 FOR i=1 TO 20:f#=INKEY$:NEXT
i
1780 tabl=1
1790 REM -----
1800 REM TABLEAU N.1
1810 REM -----
1820 a#=UPPER$(INKEY$)
1830 IF a#="" THEN 2040
1840 IF a#"A" THEN FOR n=300 TO 2
80 STEP -4:SOUND 1,n,5,(n-276)/4,,,
1:NEXT
1850 IF a#"\" AND xm=39 AND tres
=1 AND ym=xs THEN score=score+1000
:GOTO 2560
1860 IF a#"\" AND xm<40 AND TEST(
xm*16+13,401-(ym-1)*16)<>3 AND TEST(x
m*16+13,401-(ym-1)*16)<>3 THEN LOCA
TE xm,ym-1:PRINT " ";:LOCATE xm,ym
:PRINT " ";:xm=xm+1:n0=n0+2:n1=202
1870 IF a#="/" AND xm<1 AND TEST((
xm-1)*16-3,401-(ym-1)*16)<>3 AND TEST(
(xm-1)*16-3,401-(ym-1)*16)<>3 THEN
LOCATE xm,ym-1:PRINT " ";:LOCATE
xm,ym:PRINT " ";:xm=xm-1:n0=n0+2:n1
=208
1880 IF a#"A" AND ym>2 AND TEST(x
m*16-3,401-(ym-2)*16)<>3 THEN LOCA
TE xm,ym-1:PRINT " ";:LOCATE xm,ym
:PRINT " ";:ym=ym-1:n0=0:n1=216
1890 IF a#"Z" AND ym<22 AND TEST(
xm*16-3,401-(ym+1)*16)<>3 THEN LOC
ATE xm,ym-1:PRINT " ";:LOCATE xm,y
m:PRINT " ";:ym=ym+1:n0=0:n1=212
1900 IF a#"C" OR tres=1 THEN 195
0
1910 n0=0:n1=218
1920 IF xm=xtres AND ym<ytraces+2 AN
D ym>ytraces-1 THEN tres=1:SOUND 1,1
50:CLS#1:PRINT #1," Vous avez reu
ssi a deterrer le tresor mais parv
iendez vous a vous enfuir ?":scor
e=score+300
1930 IF xm=xtres AND ym<ytraces+2 AN
D ym>ytraces-1 THEN xs=INT(RND*20)+2
:LOCATE 40,xs-1:PEN 3:PRINT CHR$(1
43);:LOCATE 40,xs:PRINT CHR$(143);
:PEN 1:GOTO 1950
1940 CLS#1:PRINT#1,"Le tresor n'es

```

```

t pas la mais vous pouvez toujours
creuser a cote ..."
1950 IF n0=4 THEN n0=0
1960 LOCATE xm,ym-1:PRINT CHR$(n1+
n0);:LOCATE xm,ym:PRINT CHR$(n1+n0
+1);
1970 nt=nt+1:IF nt<47 THEN READ no
te:SOUND 1,note
1980 cn=cn+1:xtrace(cn)=xm:ytrace(
cn)=ym
1990 IF TEST(xm*16-8,408-(ym-3)*16
)=2 THEN GOSUB 2190
2000 IF TEST(xm*16-8,408-(ym+3)*16
)=2 THEN GOSUB 2210
2010 IF TEST((xm-2)*16-8,408-ym*16
)=2 THEN GOSUB 2250
2020 IF TEST((xm+2)*16+-8,408-ym*1
6)=2 THEN GOSUB 2230
2030 IF a#"A" AND a#"\" AND a#
<)" THEN 2040 ELSE IF bom=0.5 TH
EN bom=0:LOCATE xbo,ybo:PRINT CHR$
(132);
2040 IF nt<47 THEN 2130
2050 IF nt=47 THEN FOR i=100 TO 20
0 STEP 2:SOUND 1,i,5,5:NEXT i:nt=4
8 ELSE READ note:SOUND 2,note
2060 IF note=0 THEN RESTORE 2550
2070 IF TEST(xtrace(cc)*16+13,401-
ytrace(cc)*16)=0 AND xtrace(cc)<40
THEN LOCATE xtrace(cc),ytrace(cc)
:PRINT " ";: ELSE LOCATE xtrace(cc
),ytrace(cc):PRINT " ";
2080 cc=cc+1:IF xtrace(cc)=xtrace(
cc-1) OR TEST(xtrace(cc)*16+13,401
-ytrace(cc)*16)<>0 OR xtrace(cc)=4
0 THEN LOCATE xtrace(cc),ytrace(cc)
:PRINT car2#;:GOTO 2100
2090 IF xtrace(cc)=xtrace(cc-1)+1
THEN LOCATE xtrace(cc),ytrace(cc):
PRINT car1#; ELSE LOCATE xtrace(cc
),ytrace(cc):PRINT car3#;
2100 IF xtrace(cc)<>xm OR ytrace(c
c)<ym-1 OR ytrace(cc)>ym THEN 2130
2110 LOCATE xm,ym-1:PRINT " ";:LOCA
TE xm,ym:PRINT car2#
2120 CLS#1:PRINT#1," Pris par les
flics! La prochaine fois entraine
z vous a la course":FOR n=300 TO 2
80 STEP -4:SOUND 1,n,5,(n-276)/4,,,
1:NEXT:LOCATE xm,ym-1:PRINT " ";:
GOTO 4870
2130 IF xm=xtres AND ym<ytraces+2 AN
D ym>ytraces-1 THEN 2150
2140 IF xm<xtres-3 AND xm<xtres+3
AND ym>ytraces-3 AND ym<ytraces+3 AN
D tres=0 THEN LOCATE xtres,ytraces:PRI
NT "+":SOUND 1,30,5
2150 GOTO 1790
2160 REM -----
2170 REM DUEL
2180 REM -----
2190 n2=212:xtu=xm:ytu=ym-3:n3=216
2200 GOTO 2260
2210 n2=216:xtu=xm:ytu=ym+3:n3=212
2220 GOTO 2260
2230 n2=208:xtu=xm+2:ytu=ym:n3=202
:arb=3
2240 GOTO 2260
2250 n2=202:xtu=xm-2:ytu=ym:n3=208
:arb=-1
2260 SOUND 1,50:PEN 3:LOCATE xtu,y
tu-1:PRINT CHR$(n2);:LOCATE xtu,yt
u:PRINT CHR$(n2+1);
2270 PEN 1
2280 FOR i=1 TO 50
2290 a#=UPPER$(INKEY$)
2300 IF a#="" THEN n1=202
2310 IF a#="/" THEN n1=208
2320 IF a#"A" THEN n1=216
2330 IF a#"Z" THEN n1=212
2340 LOCATE xm,ym-1:PRINT CHR$(n1)
:LOCATE xm,ym:PRINT CHR$(n1+1)
2350 IF n1=n3 AND INKEY(47)=0 THEN
GOTO 2380
2360 NEXT i
2370 GOTO 2480
2380 FOR n=300 TO 280 STEP -4:SOUN
D 1,n,5,(n-276)/4,,,1:NEXT
2390 LOCATE xtu,ytu:PRINT " ";:LOCA
TE xtu,ytu-1:PRINT " ";
2400 n0=0
2410 LOCATE xm,ym-1:PRINT CHR$(n1+
n0);:LOCATE xm,ym:PRINT CHR$(n1+n0
+1);
2420 PEN 3
2430 IF arb<>0 THEN LOCATE xtu+arb
,ytu:PRINT CHR$(215);:GOTO 2450
2440 IF TEST((xtu-2)*16-8,408-ytu*
16)=3 THEN LOCATE xtu-1,ytu:PRINT
CHR$(215); ELSE LOCATE xtu+3,ytu:P
RINT CHR$(215);
2450 PEN 1:arb=0:n0=0:bal=bal-1
2460 score=score+50
2470 RETURN
2480 FOR n=300 TO 280 STEP -4:SOUN
D 1,n,5,(n-276)/4,,,1:NEXT
2490 CLS#1:PRINT#1,"Vous n'etes pa
s encore assez rapide.":PRINT#1,"E
ntraenez vous."
2500 GOTO 4840

```

SERVEUR MINITEL  
HEBDOGICIEL  
36 15 91 77  
HG puis Envoi.

# A SUIVRE...

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° 129

```

4400 LOCATE (16,28):PRINT " "
4410 LOCATE (12,8):PRINT " "
4420 LOCATE (10,8):PRINT "-----"
4425 CALL COLOR("0BW")
4430 IF PCG<300 THEN GOTO 4470
4440 IF PCG<600 THEN GOTO 4460
4450 LOCATE (12,9):PRINT "****"
4460 LOCATE (11,9):PRINT "****"
4470 LOCATE (10,9):PRINT "****"
4475 CALL COLOR("0BC")
4480 PAUSE 2
4490 GOSUB 5700
4500 PAUSE 2
4510 LOCATE (19,2):PRINT "PCG=";PCG
4520 LOCATE (18,10):PRINT "TC=";TC
4530 LOCATE (19,10):PRINT "TG=0"
4540 XT=80*PCG
4550 XK=(MC+(MX*CC))*TC
4560 IF XK<XT THEN GOTO 4800
4580 TETA=(XK-XT)/(MC+(MX*CC)+PCG)
4581 TETO=INT(TETA+.5)
4585 IF PCG<600 THEN GOTO 4670
4590 A=13:XB=TC-TETO-1:XC=INT(XB/3)
4600 FOR I=0 TO XC
4610 TC=TC-1:LOCATE (2,6):PRINT TC:IF TC=TETO THEN GOTO 4630
4620 PAUSE 1:NEXT I
4630 A=A-1:LOCATE (A,9):PRINT " " :XB=XB-XC
4640 IF XB>2 THEN GOTO 4600
4650 LOCATE (10,9):PRINT "----"
4660 LOCATE (2,6):PRINT TETO
4665 PAUSE 4:GOTO 2700
4670 IF PCG<300 THEN GOTO 4750
4680 A=12:XB=TC-TETO-1:XC=INT(XB/2)
4690 FOR I=0 TO XC
4700 TC=TC-1:LOCATE (2,6):PRINT TC:IF TC=TETO THEN GOTO 4720
4710 PAUSE 1:NEXT I
4720 A=A-1:LOCATE (A,9):PRINT " " :XB=XB-XC
4730 IF XB>1 THEN GOTO 4690
4740 LOCATE (10,9):PRINT "----":LOCATE (2,6):PRINT TETO
4745 PAUSE 4:GOTO 2700
4750 XB=TC-TETO-1:FOR I=0 TO XB
4760 TC=TC-1:LOCATE (2,6):PRINT TC:IF TC=TETO THEN GOTO 4780
4770 PAUSE 1:NEXT I
4780 LOCATE (10,9):PRINT "----"
4790 PAUSE 4:GOTO 2700
4800 V=(XT-XK)/80:S=INT(V)
4805 IF PCG<600 THEN GOTO 4875
4810 IF S<600 THEN GOTO 4830
4815 GOSUB 5900
4820 IF TC>0 THEN GOTO 4815
4825 LOCATE (20,6):PRINT "PCG restant=";S:GOTO 2690
4830 IF S<300 THEN GOTO 4845
4831 GOSUB 5900
4835 IF TC>0 THEN GOTO 4831
4840 LOCATE (12,9):PRINT " " :LOCATE (20,6):PRINT "PCG
restant=";S:GOTO 2690
4845 TM=INT(TC/2)
4850 GOSUB 5900
4855 IF TC=TM THEN GOTO 4865
4860 IF TC>0 THEN GOTO 4850
4861 GOTO 4870
4865 LOCATE (12,9):PRINT " " :GOTO 4850
4870 LOCATE (11,9):PRINT " " :LOCATE (20,6):PRINT "PCG
restant=";S:GOTO 2690
4875 IF PCG<300 THEN GOTO 4915
4880 IF S<300 THEN GOTO 4900
4885 GOSUB 5900
4890 IF TC>0 THEN GOTO 4885
4895 LOCATE (20,6):PRINT "PCG restant=";S:GOTO 2690
4900 GOSUB 5900
4905 IF TC>0 THEN GOTO 4900
    
```



```

4910 LOCATE (11,9):PRINT " " :LOCATE (20,6):PRINT "PCG
restant=";S:GOTO 2690
4915 GOSUB 5900
4920 IF TC>0 THEN GOTO 4915
4925 LOCATE (20,6):PRINT "PCG restant=";S:GOTO 2690
4999 END
5000 LOCATE (K,J):PRINT CHR$(9)&RPT$(CHR$(4),7)&CHR$(6)
5010 LOCATE (K+1,J):PRINT CHR$(3)
5020 LOCATE (K+1,J+8):PRINT CHR$(3)
5030 LOCATE (K+2,J):PRINT CHR$(8)&RPT$(CHR$(4),7)&CHR$(7)
5040 RETURN
5100 LOCATE (5,4):PRINT RPT$(CHR$(32),14)
5110 LOCATE (7,6):PRINT RPT$(CHR$(32),10)
5120 FOR I=2 TO 13
5130 LOCATE (I,12):PRINT CHR$(32)
5140 NEXT I
5150 RETURN
5200 CALL CHAR(92,"181818FF7E3C180000")
5210 CALL COLOR("18C")
5220 LOCATE (6,11):PRINT CHR$(92)
5230 LOCATE (4,11):PRINT CHR$(3)
5240 LOCATE (2,11):PRINT CHR$(9)
5250 LOCATE (2,13):PRINT RPT$(CHR$(4)&CHR$(32),9)
5260 LOCATE (2,29):PRINT CHR$(6)
5270 LOCATE (4,29):PRINT CHR$(3)
5280 RETURN
5300 FOR I=8 TO 15
5310 LOCATE (I,27):PRINT CHR$(32)
5311 NEXT I
5320 LOCATE (13,27):PRINT CHR$(45)
5330 RETURN
5400 LOCATE (13,26):PRINT RPT$(CHR$(45),5)
5410 FOR I=8 TO 14
5420 LOCATE (I,27):PRINT CHR$(3)
5430 NEXT I
5440 LOCATE (15,27):PRINT CHR$(1)
5450 RETURN
5500 LOCATE (21,1):PRINT "Donnez la temperature dans le recipient"
5510 INPUT "T0=";T0
5520 LOCATE (21,1):PRINT " "
5525 LOCATE (22,1):PRINT " "
5530 IF T0>100 THEN GOTO 5570
5540 IF T0<4 THEN GOTO 5590
5550 LOCATE (10,33):PRINT "T0=";T0
5560 GOTO 5630
5570 LOCATE (21,1):PRINT "Temperature trop haute T0<100"
5580 GOTO 5600
5590 LOCATE (21,1):PRINT "Temperature trop basse T0>4"
5600 PAUSE 2
5610 LOCATE (21,1):PRINT " "
5620 GOTO 5500
5630 RETURN
5700 FOR I=2 TO 6
5710 LOCATE (I,11):PRINT CHR$(32)
5720 NEXT I
5730 LOCATE (2,13):PRINT RPT$(CHR$(32),18)
5740 LOCATE (2,29):PRINT CHR$(32)
5750 LOCATE (4,29):PRINT CHR$(32)
5751 PAUSE 1
5755 LOCATE (7,6):PRINT CHR$(9)&RPT$(CHR$(4),8)&CHR$(6)
5760 LOCATE (5,4):PRINT CHR$(9)&RPT$(CHR$(4),12)&CHR$(6)
5770 LOCATE (13,12):PRINT CHR$(1)
5780 FOR I=2 TO 12
5790 LOCATE (I,12):PRINT CHR$(3)
5800 NEXT I
5810 LOCATE (10,33):PRINT " "
5820 LOCATE (11,33):PRINT " "
5830 RETURN
5900 TC=TC-1:LOCATE (2,6):PRINT TC
5910 PAUSE 1
5920 RETURN
8900 CLS
8910 LOCATE (15,5):PRINT "AU REVOIR A BIENTOT"
8920 PAUSE 4
8930 CLS
9000 END
    
```

# FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

## 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 98 103 108 113 117 121 125 129  
MSX -> 113 117 121 125 129

## LANGAGE MACHINE SUR ZX 81

Âmes transparentes et virginales, regards clairs, esprits lumineux et sereins, ardents défenseurs de la veuve même joyeuse, de l'orphelin même délinquant et des allocations familiales pour tous, vous qui croyez encore en l'HHHHebdo et pouvez faire l'amour sans arrière-pensée, hommes de grande volonté qui avez foi en la multiplication des pains, la diminution consécutive des coûts de production et le sens de l'HHHHebdo, je vous le dis : tournez la page ou détournez votre regard car ces lignes ne sont pas pour vous.

Aujourd'hui je m'adresse aux vicieux. J'élargis mon audience en ratisant du côté des faux-culs, des esprits retors et hypocrites. Je rameute les lâches, les fourbes, toute une faune malsaine qui lorgne avec concupiscence la femme du voisin et convoite son micro-ordinateur comme l'ensemble de sa logithèque. A ceux-là, que j'appelle mielleusement mes frères sachant qu'ils ne sont au mieux que mes semblables, à ceux-là seulement j'adresse, avec l'expression de mes sentiments les moins respectueux, cette routine en langage machine qui, en l'espace d'une centaine d'octets et d'un dixième de seconde, transformera n'importe quel honnête listing basic en véritable champ de mines, vrai piège à cons, arme universelle...

Imaginez un listing où tout apparemment soit normal, où les instructions du langage basic sont convenable-

ment alignées, sagement suivies de leurs arguments et des opérateurs logiques ou mathématiques qui semblent n'avoir d'autre vocation que soulager l'humanité laborieuse de la difficulté de penser que  $(x-2) < (y/3)$  mais voilà qu'une fois lancé le fameux RUN -dont, à en croire les plus récentes statistiques, la fréquence d'utilisation dépasse aujourd'hui nettement celle du mot de confiance ce qui marque un fabuleux tournant dans l'histoire de la civilisation- voilà que le résultat affiché à l'écran est une colossale erreur, une insulte à Boole, Pascal, Euclide et bien d'autres jusqu'au programmeur boutonneux qui en perd son basic et finirait même à douter de la réalité de son acné post-juvénile. Il n'en faut pas d'avantage pour qu'une navette spatiale se transforme en feu d'artifice ou que le baron Empain soit déclaré non imposable par l'administration fiscale, si l'on en reste à la stricte analogie. Cette routine offre donc des perspectives au moins aussi excitantes pour l'esprit que le spectacle d'une catéchumène reconverte au peep-show par un habile cœur vaillant.

Voyons plus précisément de quoi il retourne : cette routine a pour objet de substituer à certains opérateurs arithmétiques ou logiques présent sur le listing original, d'autres opérateurs qui eux n'ont rien à y faire sinon fausser complètement et d'une façon idéalement sournoise les résultats escomptés. Il s'agit donc de truquer rapidement et dis-

crètement le listing d'un programme basic afin de rendre son utilisation ou sa copie inopérante. Cette routine extrêmement simple, à la trace linéaire et répétitive, est accessible à tous les débutants et je l'espère amènera au langage machine ceux qui n'ont pas encore osé s'y risquer. Pour eux nous allons détailler sa structure et analyser pas à pas son fonctionnement.

Attention ! Cette routine est dangereuse ! C'est pourquoi je propose avant toute utilisation d'effectuer un test simple qui décidera soit de l'activer, soit au contraire de la court-circuiter. C'est un feu de signalisation mis au vert : pas de danger, mis au rouge : trucage obligé du listing ! Il s'agit en réalité d'un octet disponible au début de la mémoire RAM, en amont du listing basic, dans cette zone dite des variables système. Cet octet sera le dépositaire d'une valeur verte (exemple : 100) ou rouge (toute autre valeur que 100). Une simple instruction Poke permettra de le colorer à sa guise. N'oublions pas que la valeur ainsi pokée sera sauvegardée en cas de copie. Votre garde-fou consiste donc en un test du contenu de cet octet suivi d'un retour conditionnel au basic en cas de feu vert. Dans le cas contraire on poursuit séquentiellement sur la routine de substitution.

Sa structure est bipartite. D'abord la délimitation de l'espace en RAM sur lequel interviendront d'éventuelles substitutions voulues. Ici trois modules qui métamorphoseront les  $\star$  en / puis les + en - enfin les > en <.

Trouver les adresses de début et de fin de listing ne pose pas de diffi-

culté. On sait que le corps d'un programme basic commence invariablement à l'adresse 16514, immédiatement après l'espace réservé aux variables système. En revanche, il nous faut interroger l'une de ces variables système pour localiser l'adresse du dernier octet d'un listing dont les dimensions sont variables à l'infini ou presque, c'est la raison d'être de D.FILE qu'il suffit de questionner là où elle réside, à l'adresse 16396. Cette variable nous renvoie aussitôt l'adresse de l'octet qui suit immédiatement le dernier octet du listing. Il suffit donc de décrémenter cette valeur pour coïncider avec ce que nous recherchons.

Adresses de départ et de fin ne sont pas suffisantes si l'on désire utiliser la puissante instruction CPDR, lisez : comparaison par bloc avec décrément et répétition, c'est en effet l'instruction la mieux adaptée au type de travail que nous souhaitons mettre en œuvre : comparer chacun des octets du listing avec des valeurs types (exemple : " \* " codée 23) qui seront remplacées à chaque rencontre par d'autres

signes (exemple : 23 par 24, " / "). CPDR effectuera une comparaison de l'octet pointé par HL avec le contenu de l'accumulateur suivi d'une décrément automatique de HL ainsi que BC, ces opérations se répèteront jusqu'à ce que BC soit égal à 0 ou que la comparaison (HL)/ACCU se révèle positive. Il sera donc nécessaire par CPDR de placer la valeur correspondant à (D.FILE-16514). C'est le sens de l'instruction SBC HL,BC pour laquelle il est indispensable de remettre préalablement à zéro l'indicateur de report C grâce à l'instruction XOR A.

Au terme de ce module de délimitation du listing nous aurons donc stocké dans la pile :

- au premier niveau le nombre d'octets du listing
- au deuxième niveau (D.FILE-1) Nous sommes prêts désormais à utiliser CPDR.

C'est au niveau des modules de substitution que nous sortons de la pile ces deux valeurs pour les placer sur les paires de registres utilisées par CPDR. HL passe sur BC

tandis que (D.FILE-1) retrouve HL. Il suffit maintenant de placer dans l'accumulateur l'opérande qui servira d'élément de comparaison et d'attendre la sortie automatique de l'instruction CPDR, celle-ci signifiant que la recherche a abouti et que l'on a exploré tous les octets voulus. Dans le premier cas, une incrément nous repositionnera au niveau de l'octet à modifier tandis qu'une décrément, une fois la substitution opérée, réamorcera CPDR au bon endroit.

Vous vous interrogez peut-être sur la présence de CP 30. Cette instruction n'a d'autre utilité que de remettre à 0 l'indicateur Z qui venait d'être positionné. Notez pour finir que la sauvegarde immédiate dans la pile des valeurs de départ de la recherche CPDR permet la réinitialisation facile de cette instruction au début de chaque module de substitution.

Maintenant que vous avez tout compris il me reste à vous souhaiter de faire le plus mauvais usage possible de cette routine.

Bernard Guyot

LISTING ASSEMBLEUR ZX 81	XOR A LD BC,16514 SBC HL,BC PUSH HL	met l'indicateur C à 0 pour SBC	DEC HL CP 30 JR L2	met Z à 0	CP 30 JR L3	
REM * TRUCAGE LISTING		espace listing			REM * SUBSTITUTION + ---) (	
REM * VERIFICATION FEU	LD A,(16417) LD B,A LD A,100 CP B RET Z	sauvegardable vert feu vert? oui: retour au basic	REM * SUBSTITUTION + ---) (	:L1 POP BC POP HL PUSH HL PUSH BC LD A,21 LD A,23	on reprend au début + :L3 CPDR JR NZ,L4 INC HL LD (HL),22 DEC HL	:L4 POP BC POP HL LD A,18 :L5 CPDR JR NZ,L6 INC HL LD (HL),19 DEC HL CP 30 JR L5 :L6 RET
REM * DELIMITATION LISTING	:L0 LD HL,(16396) DEC HL PUSH HL	D.FILE fin de listing	:L2 CPDR JR NZ,L1 INC HL LD (HL),24			

## LANGAGE MACHINE SUR COMMODORE 64

Comment gagner un séjour en prison grâce à HEBDOGICIEL ?? (Grand jeu gratuit sans obligation d'achat)

Pour profiter de cette offre fantastique, c'est vraiment très simple ! Suivez les 5 étapes suivantes dans le bon ordre et sans vous perdre.

- 1- Munissez-vous d'un Commodore 64.
- 2- Reliez ce CBM à un ampli de 100 watts minimum et ce dernier à une enceinte de qualité supérieure.
- 3- Tapez du bout de vos petits doigts gras une des routines suivantes.
- 4- A 22H01 mettez l'ampli sous tension, et à l'aide d'un JMP C000 lancez cette merveilleuse routine sus-citée.
- 5- Quelques minutes plus tard, un représentant des forces de l'ordre déposera son index sur le bouton-poussoir de votre sonnette d'entrée.

Inculpation pour tapage nocturne, merci HHHH...

Ce cours sera beaucoup plus pratique que théorique, mais je vous promets que celui du mois dernier n'avait pratiquement pas de listings, que des textes ! (Voir première colonne, trente sixième ligne du dernier article, c'est pratique de pomper ses propres phrases. Quel manque d'inspiration !) Voici des routines bruyantes pour votre instrument de silicium, le fameux, l'incomparable, l'inénarrable 6581. Mais avant toute chose, l'initialisation de ce circuit doit être effectuée. Ce n'est pas très compliqué, la mise à zéro de ses bits est suffisante. Voici un subtil exemple de programme remédiant à ce douloureux problème.

```
C000 A2 18 LDX #18
C002 A9 00 LDA #000
C004 9D 00 D4 STA $D400,X
C007 CA DEX
C008 D0 FA BNE $C004
```

Donc avant chaque exécution de l'une des routines suivantes, ce programme doit être appelé, c'est pourquoi il est placé de C000 à C00A, et que toutes les autres (les huit restant en attente, à la suite de ce qui précède et ne voulant pas s'impatienter plus longtemps toutes seules dans leur coin, hurlent chacune plus fort que sa voisine pour attirer votre attention, cher et fidèle lecteur) débutent en C00A. (A relire plusieurs fois)

Les hurlements de vos voisins vont commencer.

```
C00A A9 1E LDA #1E
C00C 8D 01 D4 STA $D401
C00E A9 07 LDA #07
C011 8D 05 D4 STA $D405
C014 A9 32 LDA #32
C016 8D 0F D4 STA $D40F
C019 A9 0F LDA #0F
C01B 8D 18 D4 STA $D418
C01E A9 13 LDA #13
C020 8D 04 D4 STA $D404
C023 A9 05 LDA #05
C025 A2 00 LDX #00
C027 8E 0F D4 STX $D40F
C02A 8E 04 D4 STX $D404
C02D E8 INX
C02E A0 FF LDY #FF
C030 88 DEY
C031 D0 FD BNE $C030
C033 E0 FF CPX #FF
C035 D0 F0 BNE $C027
C037 E9 01 SBC #01
C039 D0 EA BNE $C025
C03B E0 RTS
```

Vous êtes déjà de retour de cette belle prison ?? Alors comment était le voyage ?

```
C00A A9 05 LDA #05
C00C 8D 0E D4 STA $D40E
C00F A9 10 LDA #10
C011 8D 12 D4 STA $D412
C014 A9 0A LDA #0A
```

```
C016 8D 03 D4 STA $D403
C019 A9 8F LDA #8F
C01B 8D 18 D4 STA $D418
C01E A9 F0 LDA #F0
C020 8D 06 D4 STA $D406
C023 A9 41 LDA #41
C025 8D 04 D4 STA $D404
C028 A9 01 LDA #01
C02A 85 A2 STA #A2
C02C 85 A1 STA #A1
C02E A5 A2 LDA #A2
C030 8D 00 D4 STA $D400
C033 A5 A1 LDA #A1
C035 8D 01 D4 STA $D401
C038 C9 08 CMP #08
C03A D0 F2 BNE $C02E
C03C A2 18 LDX #18
C03E A9 00 LDA #00
C040 9D 00 D4 STA $D400,X
C043 CA DEX
C044 D0 FA BNE $C040
C046 E0 RTS
```

Cette fois-ci, il y a récurrence, vous avez donc prolongé vos vacances, et pas de sursis.

```
C00A A9 F0 LDA #F0
C00C 8D 00 D4 STA $D400
C00F A9 21 LDA #21
C011 8D 01 D4 STA $D401
C014 A9 08 LDA #08
C016 8D 05 D4 STA $D405
C019 A9 68 LDA #68
C01B 8D 16 D4 STA $D416
C01E A9 01 LDA #01
C020 8D 17 D4 STA $D417
C023 A9 4F LDA #4F
C025 8D 18 D4 STA $D418
C028 A2 20 LDX #20
C02A A9 81 LDA #81
C02C 8D 04 D4 STA $D404
C02F A9 00 LDA #00
C031 85 A2 STA #A2
C033 A5 A2 LDA #A2
C035 C9 05 CMP #05
C037 D0 FA BNE $C033
C039 A9 80 LDA #80
C03B 8D 04 D4 STA $D404
C03E A9 00 LDA #00
C040 85 A2 STA #A2
C042 A5 A2 LDA #A2
C044 C9 02 CMP #02
C046 D0 FA BNE $C042
C048 CA DEX
C049 D0 DF BNE $C02A
C04B E0 RTS
```

Maintenant c'est terminé, la prison à vie. Emmenez donc votre ordinateur et abonnez-vous à l'HHHHebdo (publicité très mal déguisée, la salope) !

```
C00A A9 82 LDA #82
C00C 8D 01 D4 STA $D401
C00F A9 07 LDA #07
C011 8D 05 D4 STA $D405
C014 A9 1E LDA #1E
C016 8D 0F D4 STA $D40F
C019 A9 0F LDA #0F
C01B 8D 18 D4 STA $D418
C01E A2 08 LDX #08
C020 A9 15 LDA #15
C022 8D 04 D4 STA $D404
C025 20 35 C0 JSR $C035
C028 A9 14 LDA #14
C02A 8D 04 D4 STA $D404
C02D 20 35 C0 JSR $C035
C030 CA DEX
C031 D0 ED BNE $C020
C033 E0 RTS
C034 EA NOP
C035 A9 00 LDA #00
C037 85 A2 STA #A2
C039 A5 A2 LDA #A2
C03B C9 07 CMP #07
C03D D0 FA BNE $C039
C03F E0 RTS
```

Sans commentaire.



```
C00A A6 C5 LDX #C5
C00C E0 40 CPX #40
C00E D0 FA BNE $C00A
C010 A9 0F LDA #0F
C012 8D 05 D4 STA $D405
C015 A9 00 LDA #00
C017 8D 06 D4 STA $D406
C01A A9 0F LDA #0F
```

```
C01C 8D 18 D4 STA $D418
C01F A9 11 LDA #11
C021 8D 04 D4 STA $D404
C024 AD 12 D0 LDA #D012
C027 8D 01 D4 STA $D401
C02A A6 C5 LDX #C5
C02C E0 40 CPX #40
C02E F0 F4 BEQ $C024
C030 A9 00 LDA #00
C032 8D 18 D4 STA $D418
C035 E0 RTS
```

Grâce à ce merveilleux son, vous avez droit au quartier de haute sécurité (OHS pour tous les diplômés de Fleury et autre Fresnes).

```
C00A A9 0F LDA #0F
C00C 8D 05 D4 STA $D405
C00F 8D 0C D4 STA $D40C
C012 A9 00 LDA #00
C014 8D 06 D4 STA $D406
C017 8D 0D D4 STA $D40D
C01A A9 0F LDA #0F
C01C 8D 18 D4 STA $D418
C01F A9 21 LDA #21
C021 8D 04 D4 STA $D404
C024 A9 25 LDA #25
C026 8D 06 D4 STA $D406
C029 A9 10 LDA #10
C02B 8D 01 D4 STA $D401
C02E 8D 08 D4 STA $D408
C031 E0 RTS
```

Le directeur vous a confisqué votre micro (mais il vous a laissé la télé, sympa le mec, non ?).

```
C00A A9 0F LDA #0F
C00C 8D 05 D4 STA $D405
C00F 8D 0C D4 STA $D40C
C012 8D 13 D4 STA $D413
C015 A9 00 LDA #00
C017 8D 06 D4 STA $D406
C01A 8D 0D D4 STA $D40D
C01D 8D 14 D4 STA $D414
C020 A9 0F LDA #0F
C022 8D 18 D4 STA $D418
C025 A9 25 LDA #25
C027 8D 04 D4 STA $D404
C02A 8D 08 D4 STA $D408
C02D 8D 12 D4 STA $D412
C030 A9 20 LDA #20
C032 8D 00 D4 STA $D400
C035 A9 E0 LDA #E0
C037 8D 07 D4 STA $D407
C03A A9 80 LDA #80
C03C 8D 0E D4 STA $D40E
C03F A9 10 LDA #10
C041 8D 01 D4 STA $D401
C044 8D 08 D4 STA $D408
C047 8D 0F D4 STA $D40F
C04A E0 RTS
```

Et ...

```
C00A A9 0F LDA #0F
C00C 8D 05 D4 STA $D405
C00F 8D 0C D4 STA $D40C
C012 A9 00 LDA #00
C014 8D 06 D4 STA $D406
C017 8D 0D D4 STA $D40D
C01A A9 0F LDA #0F
C01C 8D 18 D4 STA $D418
C01F A9 21 LDA #21
C021 8D 04 D4 STA $D404
C024 A9 25 LDA #25
C026 8D 08 D4 STA $D408
C029 A9 80 LDA #80
C02E 8D 01 D4 STA $D401
C031 E9 00 B0 LDA #B000,Y
C034 8D 08 D4 STA $D408
C037 A9 00 LDA #00
C039 85 A2 STA #A2
C03B A5 A2 LDA #A2
C03D C9 03 CMP #03
C03F D0 FA BNE $C03B
C041 E0 DEY
C042 D0 E7 BNE $C02B
C044 A9 00 LDA #00
C046 8D 18 D4 STA $D418
C049 E0 RTS
```

Quelques commentaires pour ce gentil directeur de cette belle prison (mon papa est policier, ma maman contractuelle, ça explique tout)... (ceci n'est qu'une honteuse note d'humour, je tiens à le préciser !)

- Exécution des programmes : JMP C000

- Vous retournez à l'assembleur automatiquement après un certain temps (qui ne durera jamais plus d'un temps certain, c'est certain car c'est calculé) correspondant à l'émission des sons, sauf dans le cas du programme 6 au cours duquel vous devrez appuyer sur une touche pour interrompre le déroulement (c'est l'exemple classique de l'exception qui confirme la règle).

Pour toute réclamation, veuillez joindre votre numéro de cellule et de costume rayé. Entonnons encore une fois le chant de libération des commodoristes assoiffés de bruits et à dans quatre semaines, le maton arrive !

Sébastien Mougey

# TELUCHÉ

**L'homme qui venait d'ailleurs**  
de N. Røegg  
avec David Bowie en  
extra-terrestre délirant, suivi de  
**Dr Jerry et Mr Love**  
de et avec Mister Jerry Lewis  
en super forme.

Je roulerai en  
Super 5 le  
15 avril à 20h35.

**BOMBYX**

## PARIS, TEXAS

Film de Wim Wenders (1984) sur un scénario de Sam Shepard avec Harry Dean Stanton, Nastassja Kinski, Dean Stockwell, Aurore Clément et Hunter Carson.

Musique de Ry Cooder.

Bleu, Blaue, Blue. Blues. Le soleil assène ses U.V. le ciel son bleu d'enfer, mais il avance sans s'en apercevoir tel un E.T. déboussolé. Il marche sans but à travers le désert Texan, surnommé à juste titre le milieu de nulle part. Un endroit idéal pour un homme hors-jeu. Il s'écroule à bout de force au bord d'une station service. Le pompiste alerte un dénommé Walter à Los Angeles grâce à une carte de visite, seul document trouvé sur cet homme.

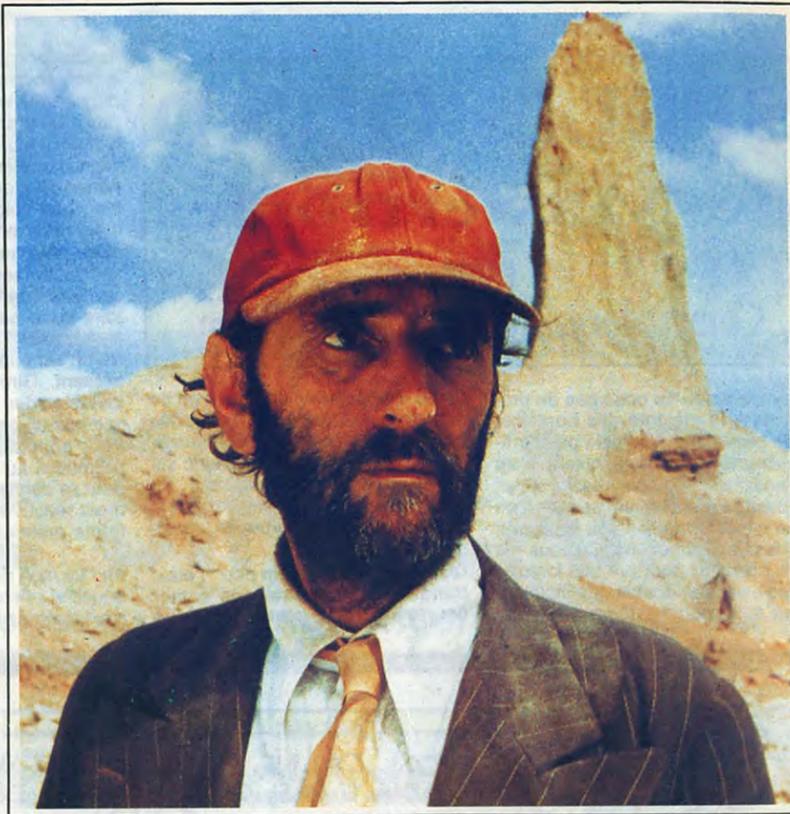
A peine réveillé, je marche à nouveau. Tiens, voilà Walt, mon frère qui me prend en auto-stop. Quatre ans que je ne l'ai pas vu. Il n'a pas changé. Il essaie d'entrer en communication avec moi, mais je m'y refuse. Mutisme total. Détaché de tout parce que détaché de tous. Depuis quatre ans.

Je le croyais mort, Travis, que s'est-il passé ? Il ressemble à un zombie. Insensible, absent, en retrait du monde, spectateur de sa propre vie. Quatre ans sans nouvelles, depuis que Jane (Kinski) a déposé Hunter (3 ans à l'époque), leur enfant, devant notre porte. Et Jane où est-elle ? Et comment Travis et Hunter vont-ils s'accepter ?

Un long voyage (150 mn) sur la renaissance

d'un homme brisé qui recherche des fragments de lui-même, un film sur des sentiments fondamentaux, loin de tout intellectualisme. L'émotion insensiblement vous transperce, le cœur se déchire et les larmes se déversent, apaisantes tel un orage tropical longtemps attendu après une journée étouffante. Et la musique, indissociable des images, représente une transposition parfaite de la patte visuelle en pâte sonore. La seule Palme d'Or indiscutable de cette décennie. Inoubliable, sur grand écran. Stanton intense, Kinski magique et Wenders...

Diffusion le 20 avril à 20h35 sur Canal +. La photo provient de Ciné-plus, la librairie de cinéma, située 2, rue de l'étoile 75017 à Paris (France). Tél : 42 67 51 52.



## CULTURES DES CHAMPS

### RIZ AMER

Film de Giuseppe de Santis (1949) avec Sylvana Mangano, Doris Dowling, Vittorio Gassman et Raf Vallone.

Dans l'immédiat après-guerre, la pauvreté et le chômage sont monnaie courante dans la plaine piémontaise. La saison du repiquage du riz attire une foule de mondines (repiqueuses) malgré le maigre salaire et la dureté du travail.

Quelque part, aujourd'hui comme de toute éternité, des hommes vivent des passions tragiques. Perdus au milieu d'un relief chaotique, aliénés par le système social, poursuivis par la misère, ils ne leur restent que la haine, l'honneur et parfois l'amour.

Beau, épuré, lent mais fort.

Diffusion le mercredi 16 à 20h35 sur FR3 en V.O. Photo FR3.



A la gare d'embarquement, un petit malfrat et sa complice se fondent parmi les volontaires afin d'échapper à la police. Sylvana (Mangano, belle comme une mangue sans eau), une mondine, a repéré le manège. Elle trouve Walter (V. Gassman) à son goût (le ribaud rit beau) et prend Francesca sous sa protection. Alternant chantage et séduction (rizette), elle lui pique son butin, butine le (re)piqueur et organise le vol de la caisse. Du riz-fifi en perspective.

Un sommet du néo-réalisme italien : à la fois documentaire, thriller et mélo érotique. Avec des acteurs débutants devenus célèbres.

Diffusion le vendredi 18 avril à 21h00 sur Canal +.

### AGIT

Film de Yilmaz Guney (1971) avec Yilmaz Guney, Hayati Mamzaoglu et Bilal Inci.

Coban, contrebandier turc, convoie un important chargement. Trahi par certains de ses compagnons, il tombe dans une embuscade tendue par une bande rivale. Il en réchappe et tue le traître lors de la remise de la marchandise. La scoumoune le poursuit, Coban tombe sur les gendarmes. Blessé, il se réfugie dans une grotte où un de ses hommes amène la doctoresse du village voisin.

### TOUCHE PAS À MON POSTE

Série de 3 docs sur la télé.

2ème volet. M.C. Treilhou s'est rendue dans son village des Corbières, Labastide en Val, interroger ses concitoyens (75 habitants d'une moyenne d'âge de 60 ans) sur leur rapport avec "la petite image".

L'accent rocailleux et chaleureux des "acteurs" fait sourire 5 minutes, mais au-delà du pittoresque, ces gens-là connaissent bien la télé, ce cordon ombilical qui les relie au monde. Ils la regardent, la jugent, la louent et la critiquent souvent.

Film tendre et humain qui fait réfléchir sur la télé, sur la vieillesse et sur la solitude des campagnes.

Le lundi 14 à 22h00 sur A2

## MARIVAUDAGES

### PHILADELPHIA STORY

Film de G. Cukor (1940) avec Katherine Hepburn, James Stewart et Cary Grant.

Dans le matin calme d'une vaste propriété à Philadelphie, un couple discute à bâtons rompus. Enfin, c'est une image. Deux membres illustres de la bonne société, Tracy et Dexter (Grant) se disputent et rompent brutalement. Deux ans plus tard au même endroit, on prépare la réception pour le nouveau mariage de Tracy Lord (Hepburn). Georges, le fiancé, débarque et se ridiculise devant la famille réunie.

Événement mondain, le mariage attire la presse. Introduit par Dexter, un journaliste Mac Auley (Stewart) et Lizzy Umbrie, une photographe, viennent couvrir les festivités. La famille Lord fait front et par un tour de passe-passe propulse l'oncle Willie (oh sweet Lord) dans le rôle du père de Tracy, absent pour cause d'abandon de sa famille depuis des années. Mais le père indigne, Seth Lord, arrive à son tour (Oh Good Lord). Pour éviter le scandale, on le présente comme l'oncle Willie, un vieil ours mal léché. La situation déjà complexe tourne à l'embrouillamini complet grâce aux efforts de Dexter pour empêcher le mariage. Du mariage, des petits fours au four complet. Une des plus brillantes comédies américaines d'avant-guerre. Une pluie d'oscar, une foule de bons mots, une pléiade de talents, tout cela réuni pour un plaisir redoublé par un sous-titrage correct.

Diffusion le vendredi 18 avril à 23h00 sur A2 en V.O.

### QUE LA FÊTE COMMENCE

Film de Bertrand Tavernier (1975) avec P. Noiret, J. Rochefort, J.P. Marielle, M. Vialy et C. Pascal.

En l'an de grâce 1719, la direction des affaires du royaume de France est assurée par le Régent Philippe d'Orléans, en raison du jeune âge du roi Louis le quin-

zième. Intelligent, raffiné et tolérant, il est peu aimé par le peuple et carrément haï par la haute noblesse. Le Marquis de Pontcallec (Marielle) tente de fomenter une petite révolution en Bretagne. L'éminence grise du régent, l'abbé Dubois, (Rochefort) lui conseille de sévir, mais Philippe d'Orléans, bonasse, refuse.

Pour se détendre, le Régent, libéral le jour, devient libertin la nuit et prend son pied à tire-larigot. Partisan de purger le maréage de l'opposition, l'abbé joue à tire-marigot. Profitant des philippépiques sexuelles du Régent, Dubois (dont on fait les flûtes), qui est comme cul et chemise avec Philippe, lui monte le bourrichon et obtient des lettres de cachets.

Tavernier traite un genre rare dans le cinéma français : la chronique historique. Alliant humour, véricité et numéros d'acteurs, il démonte les mécanismes de l'Histoire, réduite aux humeurs de ses dirigeants. Moins ambitieux mais plus réussi que le Taviani de la semaine dernière.

Diffusion le mardi 15 à 20h35 sur A2

### OSCAR ET VALENTIN

Téléfilm de F. Dupont-Midy avec Henri Tisot, Ronny Coutteure, Cerise, Jacques Bonnafé et Marthe Villalongua.

Valentin Vanderlove (un patronyme redondant pour un acteur rond-dedans) vend de l'essence (et non de l'amour) à Lille. Oscar Duroc (H. Tisot) arrive de Marseille pour licencier du personnel dans sa succursale lilloise de la Société Française des Peluches. Las, le car-os d'Oscar a un os, car le voici dans le garage de Valentin (R. Coutteure) auquel - tiens - il ressemble comme deux gouttes de pluie.

Lorsque Valentin ramène la voiture à l'usine d'Oscar, il est séquestré par méprise par les ouvriers. Or double joli-cœur est attendu à la mairie pour convoier en juste noces avec Martine (Cerise), monitrice d'auto-école. Valentin doit vite se décarcasser (cf changer de peau) car si " va lent fera tintin pour la noce "

Charmant, frais, sans prétentions. Ronny Coutteure ira loin. Moralité : Qui va lentin ménage son oscar.

Diffusion le jeudi 17 avril à 20h35 sur FR3.

## HARRY & HARRY

### L'INSPECTEUR NE RENONCE JAMAIS

Film de James Fargo (1973) avec Clint Eastwood, Tyne Daly et Harry Guardino.



Francisco ramènent Harry au milieu de l'action. Ça va saigner.

Coucou, regard d'acier, maxillaires coincées et flingue nickelé, le toujours égal à lui-même Clint Eastwood est de retour dans le rôle du dur, du dingue et du redresseur de torts. Quelque part entre Nicholson et Brando, Eastwood cultive une attitude de "déglingué", un masochisme fini dans la composition de ses rôles. A part ça, le moins bon de la série des Dirty Harry.

Diffusion le lundi 14 à 20h35 sur TF1. Photo TF1.

### L'ETRANGE AFFAIRE DE L'ONCLE HARRY

Film de R. Slodmak (1945) avec Georges Sanders et G. Fitzgerald.

Harry, artiste décoratif au talent médiocre, vit entouré de ses deux sœurs, Hester et Lettie. Hester, hystérique et fragile, s'oppose souvent à Lettie, égoïste, fourbe et dominatrice. Lettie entoure Harry d'une passion exclusive, malsaine qui la pousse à simuler la paralysie pour retenir son frère bien-aimé auprès d'elle. Lorsque Harry, qui étouffe, annonce qu'il va se marier avec Deborah, Lettie simule une crise cardiaque le jour même du mariage afin de l'empêcher. Harry devra-t-il tuer sa sœur pour s'en libérer ?

Sujet sulfureux (inceste, meurtre impuni). Le film fut censuré, le scénario élagué, la fin retournée. Malgré ces charcutages, il demeure ambigu, pervers, venimeux.

Diffusion le 20 avril à 22h30 sur FR3 en V.O.

Appelé sur un hold-up compliqué de prise d'otages, les inspecteurs Harry Callahan et Di Georgio règlent le problème à coups redoublés. L'étendue des dégâts provoque la mutation d'Harry au service du personnel où on lui adjoint une charmante auxiliaire, Kate Moore.

La mort de Di Georgio en service commandé, la menace d'attentats terroristes et enfin le kidnapping du Maire de San



# SPELLBOUND de Mastertronics

pour Commodore, Amstrad et Spectrum

Être magicien ne pose pas de problème à la majorité des humains. Être chevalier ne semble pas particulièrement plus complexe à cette même majorité d'hommes. Là où les choses se compliquent peut-être un peu, c'est lorsqu'il s'agit de cumuler les deux fonctions. Ça vous fait rire ? Sachez pourtant que lorsque vous avez une double qualification, vous faites partie d'une si petite par-

tie de la population active qu'on ne saurait ne pas faire appel à vous dès qu'un problème quelconque surgit. Ma veine, si l'on peut dire, c'est d'être chevalier et magicien. Du coup, je viens de me retrouver balancé dans une situation quasiment inextricable.

Que je vous raconte un peu : j'étais tranquillement en train de conter fleurette à ma promise lorsqu'un

messenger couvert de poussière est arrivé, porteur d'un message de la plus haute importance pour notre pays. Le grand Maître de la Magie Gimbel, mon ancien professeur, vient de se lancer dans une expérience plus que douteuse. Le sort, bien que soigneusement préparé, s'est retourné contre lui et il ne lui reste plus que quelques heures à vivre si personne ne vient remettre de l'ordre dans son château. L'histoire vous paraît un tant soit peu alambiquée ? Sachez qu'en magie, rien n'est impossible ! Dans le cas présent, Gimbel a provoqué une inversion des forces réparties dans son manoir en lançant son charme. Pour annuler les effets du sort et permettre au vieux sage de regagner sa demeure, il faut impérativement réactiver les forces dans leur forme première.

Ah ! La mort dans l'âme je quitte ma douce et m'envole littéralement sur mon destrier jusqu'au château de



mon Maître. A peine le seuil du portail franchi, je rencontre Thor. Ce pauvre demi-dieu de naissance et

forgeron par passion sanglote comme un perdu : le sort de Gimbel a littéralement dissous son marteau et sans lui Thor se sent perdu. Parcourant les couloirs et les salles, je collecte tous les objets qui traînent et les rassemble dans la pièce où dort d'un sommeil sans songe l'elfe familier de Gimbel. Et l'heure tourne... Arriverai-je à vaincre le temps ?

Dans ce jeu d'aventure, on ne s'énervé pas sur un analyseur syntaxique récalcitrant ! Toutes les commandes passent par le joystick, grâce au merveilleux principe des menus déroulants. La qualité de présentation exceptionnelle est due autant au graphisme très réussi qu'à la sonorisation très sympathique. L'animation ne manque pas d'humour et les pièges dissimulés dans le château de Thor ne manquent pas d'imagination. Une merveille de programme à un prix incomparable !

AMSTRAD	Catacombes
Stéphane VALLOIS	page 5
AMSTRAD	Fugitif
Laurent BOUSQUET	page 28
APPLE	Oenologie
André PIGNIARD	page 25
CANON X07	Formule 1
Alain FOUSSE	page 7
CBM 64	Wiltor
Emerich FRENANDES	page 23
EXL 100	Pin Ball
Daniel COCHAUX	page 8
FX 702 P	Mosquito-Hunt
Xavier de Beauchêne	page 8
MSX	Time Pilote
Philippe ILLOUL	page 24
ORIC	L'héritier
Sylvain GAUTHIER	page 27
SPECTRUM	008
P. FOULON	page 2
TI 99/4A (be)	Ti Lode
Sylvain PERUZZI	page 3
Thomson T07-T07/70	Hebdo Runner
J.M. MASSON...	page 6
Thomson T07-T07/70	Les Martiens
OLIVIER ANDRE	page 6
VIC 20	Tir au Canon
Patrick DEBYSER	page 26
ZX 81	Super Hot
Eric LECHAUDEL	page 4

## DIY ROY GAMES

"TENUE CORRECTE" EX-GÈE

THIRET



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



PCW 8256  
5925 F T.T.C.  
AVEC  
L'IMPRIMANTE

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



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

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



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



# AMSTRAD

BON DE COMMANDE PROMO FEVRIER 86

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tél. ....

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA RÈGLE A CALCUL :

65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Tél. : 43.25.68.88

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.

parking gratuit Maubert-Lagrange