



LES PRIX BAISSENT AU CES

C'est la mode, les salons. Il y en a partout, tout le monde en organise, ça devient une occupation très prisée ces temps-ci. Au CES de Londres, il n'y avait guère qu'une seule nouveauté : le prix des logiciels !

PAR DESSUS LES MERS

Le Sicob venait de nous dévoiler incroyablement avec ses allées éternellement vides, avec ses stands désespérément chianis. Nous n'en avions pas eu assez, il a fallu qu'on aille faire les mariolles outre Manche. En bons "frenchies", nous sommes donc partis du côté de Londres, le béréet bien enfoncé sur la tête et la baguette de pain sous le bras. Le CES est exclusivement réservé aux professionnels, c'est-à-dire aux distributeurs, revendeurs et fabricants de micro, hi-fi, téléphones, électroménager et audio-visuel.

A notre grande surprise, le CES n'était ni une énorme fête ni une grande foire populaire. Pas du tout. C'était tout ce qu'il y a de plus clean : nous nous sommes retrouvés dans un salon briqué, tout propre, parsemé de quelques stands et d'un ennui profond. Au secours ! Le Sicob revient...

REZ-DE-CHAUSSEE

A part des exposants assis bien sages sur leurs petites chaises gracieusement prêtées par les gentils organisateurs, le spectacle n'avait rien de risible et l'ennui était au beau fixe. Cela dit, il y avait du beau monde du côté exposant. Mastertronics avait loué son bunker habituel dans lequel quelques télédiffusateurs des montages vidéos de ses softs. Parmi les stands qui faisaient du bruit, Lightning, un distributeur anglais, exhibait un superbe coffret pour Commodore 64 destiné aux musiciens bien branchés. La démonstration que m'a faite un grand bonhomme très sympathique était tout à fait hallucinante. Le coffret se compose d'un C64, du magnétophone qui l'accompagne habituellement, d'une extension "sound expander" qui contient des processeurs musicaux Yamaha et qui se branche sur le port cartouche de la bécanne, d'un clavier musical classique

de cinq octaves et d'un soft... ne me parlez pas du soft... je craque. C'est bien simple, des dizaines d'options sont possi-

ystème complet coûte dans les 3000 balles. Vous avez déjà le CBM et son magnéto ? 1500 balles pour le reste. C'est un

pas déçu, croyez-moi. A noter aussi un "sound sampler" qui est encore plus impressionnant que le reste. "Qu'est-ce qu'un sound sampler", me demandez-vous l'air grave ? C'est une sorte de digitaliseur de sons. Vous prenez un micro (phone, pas ordinaire), vous dites "prout" et l'ordinateur vous le ressort comme vous voulez : à l'envers, à l'endroit, plus haut, plus bas, etc.

lancement. D'après les gens de Mirrorsoft, leur produit sur ST sera mieux que Pagemaker sur Mac ce qui promet, mes aïeux, un sacré résultat, je ne vous dis que ça.

LE PLUS BEAU

Le plus beau de tous les stands, c'est quand même la buvette, il faut le dire. Je ne suis pas spécialement un amateur des petites gâteries anglaises, surtout fourrées au saucisson, mais un bon petit verre après s'être bien gonflé à marcher et à causer bric-à-brac toute la journée, c'est bien agréable. Et qui j'aperçois, là, seul, assis en train de boire un jus de fruit (berk) : Jonathan Ellis, le manager de Psychosis, la boîte qui a sorti Brataccas sur ST, Mac et Amiga. Je me précipite à sa table et j'entame la discussion. Très sympathique, il commence à me raconter la conception du programme pour ces trois bécanes. Il m'explique qu'elle a nécessité la mobilisation de 10 personnes pendant douze mois sur 14 bécanes de chaque marque. Autant dire qu'ils ont fait très fort, surtout pour trouver 14 Amiga. Pour lui, Brataccas n'est pas encore le meilleur produit réalisable sur les machines basées autour du 68000. C'est pourtant d'après nous un des meilleurs produits sur ST depuis sa sortie et sans doute encore pour longtemps. Durant la discussion, j'ai réussi à extraire quelques renseignements à propos des prochains produits de sa boîte : quelques logiciels professionnels, des utilitaires de développement et surtout un logiciel musical sur

lequel mon interlocuteur n'a absolument pas voulu insister. Normal : son truc à lui, c'est de dévoiler tous les bons plans à la dernière minute pour étonner les gens sans trop les faire patienter. Il a réussi à le faire avec Brataccas, il y arrivera avec le reste, on peut lui faire confiance. En tout cas, il m'a confié un exemplaire de Brataccas sur Amiga que je garde précieusement. Vous vous rendez compte : je suis le seul possesseur (ou presque) d'un logiciel sur Amiga, ça se fête !

SURPRISE !

Players est un nouvel éditeur de logiciel qui fait très fort. Sur une télévision, une bande-vidéo défilait pour attirer d'éventuels distributeurs. Or, en regardant bien le petit film, on pouvait apercevoir le prix du logiciel pour les revendeurs. Je ne vous dis que ça : on peut envisager une sortie à moins de 50 francs prix public. Enfin le prix du soft aligné sur celui du disque ! Amstrad, Sinclair et Commodore seront servis avec des titres comme Velocipedé, Fruity, Cleanup Time, Bigtop Barney, Killerpedes, Gagara et Claws of Despair. En tout et pour tout une vingtaine de logiciels sortiront dès le 29 avril en Angleterre et en France dès qu'un importateur se décidera à faire le boulot. Nous n'avons malheureusement pas pu tester les softs en question car la boîte ne veut pas les montrer, mais si les jeux sont aussi bons que les démos, ça promet.

Suite page 14

The word is out!

PLAYERS

is the name for '86

A range of Budget Software with massive sales potential

Unique presentation, quality programs and a price that means business

Can you afford to miss it?

Et une autre gamme de logiciels à 50 balles, une !

Et une autre gamme de logiciels à 50 balles, une !

bles. Vous pouvez tout faire : jouer sur des tonnes de voies, créer vos instruments, créer des séquences, les chaîner, etc. Le

produit Commodore. Si vous avez l'occasion de voir cet engin quelque part, faites-vous faire une démo, vous ne serez

sur le marché que dans quelques semaines. Des adaptations pour Apricot, Atari ST et Amiga sont en cours de déve-

BIDOUILLE GRENOUILLE

Qu comment tricher, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général ! La loi 85-600, titre V, article 47, du 3 juillet 1985 autorise une copie de sauvegarde, et si par malheur vous trouvez dans cette rubrique la manière de dépiomber un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après.

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 34

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITE EN PAGE 22

CONCOURS PERMANENTS

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

DEULIGNEURS les fainéants sont page 16

CINOCHE-TELOCHE pages 2, 35

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 TO7, TO7/70, ET MO5 •

NOSTALGIE

Je suis très content car grâce à Chip j'ai rajouté de quelques années. En effet, ce respectable éditeur a eu la bonne idée de sortir une copie conforme de Galaxian sur Amstrad. Vous décrochez, les ptis jeunes ? Pas de panique, j'explique. Galaxian était un jeu d'arcade signé Atari qui se trouvait dans les cafés il y a quatre ou cinq ans, autant dire une éternité. Le plus drôle, c'est que ce jeu faisait un vrai malheur. A l'époque, c'était vraiment le nec plus ultra : y avait des tas de vaisseaux, on tirait dans le tas... Le problème, c'est que maintenant ce genre de soft est un tantinet dépassé.



Galaxian, mais c'est un Galaxian, dur. En résumé, ce soft est fait pour les shootés du Galaxian, ainsi que pour les nostalgiques d'un temps révolu. Galaxip de Chip pour Amstrad.

AMSTRAD ? CHARLOTS ? NON, MICKEYS !

Tonton Sugar, tu m'étonneras toujours ! Sans déconner, regardez-les s'emmerler les pédales avec Amstrad et jouer les gros bras en se payant Sinclair ! C'est pas raisonnable, tout le monde le sait. C'est pas grave, papy Sugar continue à accumuler les bourdes et en particulier là où il ferait mieux de ne pas en faire du tout. Par exemple, Amstrad France avait passé des accords avec des revendeurs parisiens à propos d'une campagne publicitaire. Les choses devaient se dérouler ainsi : le revendeur qui signait avait le droit d'avoir son nom sur une trentaine de panneaux publicitaires

C'était sans compter le savoir-faire très spécial des gars (et autres) d'Amstrad France qui ont organisé ça comme des pieds : on pouvait trouver une affiche de VidéoShop au-dessus d'une pour Vismo alors que celle de Général se sentait toute seule à trois arrondissements du magasin. En tout et pour tout, moins d'une demi-douzaine d'affiches ont été posées, n'importe où, n'importe comment. On attend la prochaine bourde avec impatience.

A propos, tant que je suis sur Amstrad, où en sont les commandes de machines passées il y a déjà

LES BONNES FARCES DE TONTON SUGAR SONT ÉTONNANTES !



posés un peu partout dans son quartier, le tout moyennant finances, bien sûr, on n'est pas des bêtes : 25 000 francs pour amortir la chute. Bref, bon nombre de revendeurs signent (VidéoShop, Général Computer, Amie, Vismo) en essayant de transformer la grimace qui leur traverse le visage en superbe sourire sympathique.

quelques mois (PCW et CPC) ? - Ah, il y a des questions qu'on ne pose pas, cher monsieur, ou alors on les pose d'une façon différente. Par exemple, vous auriez pu dire : "Ils Amstrad qu'Amstrad France livre sont-ils toujours des Schneider en provenance d'Allemagne avec des auto-collants pour cacher les bêtises ?"

THOMSON FOREVER



Loricels continue dans la série "softs en 3D sur Thomson". Après Minature, voici 3D Fight. Voilà une réalisation irréprochable, un jeu superbe sans aucun défaut. Que dire de mieux ? Vous vous retrouvez projeté dans un vaisseau spatial et vous vous baladez dans l'espace intersidéral. Même si le scénario n'est pas terrible, les phases d'animations en 3D sur Thomson sont exquises et me font me poser la question suivante : pourquoi donc les autres ne font-ils que de la merde sur cette bécote ? Enfin, munissez-vous d'un joystick et découvrez que vous pouvez très bien vous éclater sur un TO7. 3D Fight de Loricels pour Thomson.

CYRILLE LE SURDOUÉ ?

Vous ne connaissez pas la dernière ? Cyrille de Vignemont vient d'être promu au rang de "chargé de mission auprès du ministre délégué à la Fonction publique et au Plan". "Qui est cet individu", me demandez-vous avec dans le regard ce brin de nullité qui vous rend si splendide dans vos tribulations ? C'est le jeunot qui a interviewé le président de la République en présence de Mourouli. Ça y est, vous le remettez.

Je suppose que, comme nous, vous vous demandez pourquoi la presse tout entière qualifie ce très jeune garçon de "surdoué". Vous n'avez pas tort de vous le demander. Pourquoi donc les médias essayent-ils de faire passer le moindre individu capable d'aligner trois lignes de basic pour un être à part ?

Il y a un certain nombre de points que nous aimerions voir s'éclaircir. Par exemple, comment Cyrille a-t-il bien pu atterrir sur le plateau de l'émission "ça nous intéresse monsieur le Président" alors que ses réalisations sont loin d'être à la hauteur ? Comment, de là, est-il passé au cabinet d'un ministre

paré du titre faussement pompeux de "chargé de mission" ? Etait-il vraiment nécessaire de le faire passer pour un surdoué capable d'efforts intellectuels poussés ?

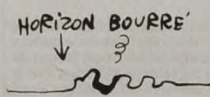


Il paraît que ça plaît au peuple de savoir que les Français sont capables d'engendrer des "surdoués". C'est possible. Encore faut-il qu'ils soient réellement surdoués ! Sa nomination auprès d'un ministère était-elle vraiment nécessaire ? Etait-ce pour donner un look "jeune dynamique pas con" au nouveau gouvernement ? En ce qui nous concerne, c'est raté !

PRÉVISIONS A L'HORIZON

Micro Application annonce la sortie d'une série de logiciels pour ST. Après les bouquins qui ont bien mis 6 mois à sortir, voici donc les réalisations d'enfer prévues, en moyenne, pour juin de cette année.

Textomat ST est un traitement de texte d'une valeur de 450 francs qui utilisera la souris et les touches de fonctions. Vous pourrez aussi charger des documents par la RS232, les éditer en colonnes, générer des tables des matières et des index. C'est cher, 450 balles. Datamat ST, une gestion de fichiers sous Gem avec choix de polices de caractères, Ram disk, extraction, recherche multicritères, j'en passe et des meilleurs. C'est cher : 450 balles. Text Design, le complément d'un traitement de texte comprenant des possibilités graphiques, des opérations sur les blocs et autres



gadgets. C'est cher : 450 balles. Bakelite ST, un logiciel d'aide à la création, à l'élaboration et à la réalisation de circuits imprimés. Là, je ferme ma gueule parce que je ne l'ai pas vu et que je ne sais même pas à quoi ça ressemble : silence absolu, tout secret ! Le prix avoisinerait les 2400 francs ce qui prouve bien que ce n'est pas un logiciel comme les autres, puisqu'au lieu d'être cher, il sera extrêmement cher. En tout cas, on peut espérer que Micro Application tiendra ses délais et sortira bien les produits comme prévu, c'est-à-dire fin juin au plus tard.

MUSIQUE SUR EXL 100

Tiens ? ? L'EXL fait de la musique ? Je savais pas. Je suis un ignorant. Remarquez, je ne regrette rien, non, rien de rien. On peut pas tout savoir. Mais j'aime apprendre, alors quand Rémi est arrivé, je lui ai sauté dessus comme mon chien sur la chienne du voisin. Rémi, c'est pas un copain, c'est un soft (d'ailleurs, j'ai pas de copains, que des copines). Le chargement dure un temps fou, alors je lis la jaquette, comme ça, pour passer le temps. Dessus, y a le dialogue de trois types inconnus qui vantent les mérites du logiciel, se targuant pour ce faire d'une célébrité qu'ils n'ont pas, et après, j'apprends que le soft est pour tous. Je respire. Je le croyais réservé aux mômes ou aux débilés mentaux. Ça y est. C'est chargé. Je lis la notice. C'est écrit en tout petit, j'aime pas, je jette. Alors je m'attaque à la bête. Il est pas joli joli, ce soft. Chaque rangée du clavier correspond à une octave, chaque touche à une note. Ça c'est pas trop mal ; surtout que si j'aime pas la correspondance choisie, je peux la changer les doigts dans le nez. Je me demande si on peut aussi changer de soft, et pourquoi pas de bécane ? Bon. Je joue quelques notes pour essayer. C'est beau. Je



pleure. Faut que j'arrête, y a un autre soft qui m'arrive sous les yeux et qui me supplie de le tester lui aussi. Je le rejette d'un coup de pied bien placé, mais il insiste alors j'abdique. Mais je reviendrai à REMI, quand j'aurai le temps. Pour une fois qu'un soft pour EXL m'émeut, il faut fêter l'événement. J'en pleure encore, de ce Rémi de Mimipuce pour Exelvision.

UN CLUB, UN !

MICA, c'est le nom de mon chien mais c'est aussi celui d'un club de micro du côté de Biarritz, là où on a l'accent, cong ! Putaing, pourquoi je me force à avoir l'accent, cong, alors que je ne suis pas du sud, cong, putaing ! Toujours est-il que le Micro Informatique Club d'Anglet existe depuis qu'il se trouve 29, rue d'Euskadi à Anglet, dans le midi, dans le sud, quoi, cong ! Je vais pas vous faire le détail de tout ce qu'ils proposent, il y en aurait pour une heure. Si ça vous branche, putaing, allez les voir.



J'AI TESTÉ UN DLR...

DLR, Disque à Lecture Rapide ou pour les brichites que vous êtes ? Quick Disk Drive. C'est Thomson qui plusieurs semaines après avoir passé une pub dans l'HHHHebdo a enfin daigné nous en prêter un. Après avoir écrit : "Hebdogiciel devrait aimer notre Quick Disk Drive", ils auraient pu au moins nous en prêter un rapidement. C'est pas grave, après tout on connaît Thomson, il ne faut pas rêver.

Qu'est-ce qu'un QDD ? C'est un support magnétique à mi-chemin entre un lecteur de cassettes et un lecteur de disquettes. Celui qui a demandé ce qu'est un lecteur de disquettes se lève et va au piquet les mains derrière la tête. L'appareil, une fois déballé de son emballage bleu "Thomson", fait la taille du magnétophone Thomson habituel avec le double d'épaisseur. La disquette se place dans un petit compartiment qui s'ouvre en appuyant sur un petit bouton sur la face supérieure de la bête. Les disquettes 2,8 pouces sont, comme vous auriez pu le deviner, un petit peu plus petites que les 3 pouces et demi et encore plus petites que les 5 pouces 1/4, bien que plus grandes que d'hypothétiques disquettes 2 pouces. Elles n'ont pas de système de fermeture de l'encoche de lecture et le système de protection physique est le même que celui d'une cas-

sette (petite encoche en plastique) et oblige donc à utiliser un morceau de ruban adhésif.

Chacune de ces disquettes peut contenir 50 Ko formatés par face, donc 100 Ko au total. Le QDD est livré avec une disquette contenant le QDOS et quelques instructions supplémentaires pour le basic d'origine du Thomson. Qu'est-ce que le QDOS ? Bonne question. C'est tout bêtement le système d'exploitation du QDD qui tient dans 8 Ko seulement et qui permet de se servir de l'engin, ce qui, avouez-le, est relativement utile. Qu'y a-t-il donc dans ces 8 Ko si précieux ? Un certain nombre d'instructions qui viennent s'ajouter à votre basic d'origine. Rappe-

lons à ceux qui ignorent que le lecteur de disquettes Thomson utilise lui aussi un Dos strictement identique mais qui s'appelle Basic Dos.

SAVE, LOAD, DIR, KILL sont au rendez-vous de ce basic étendu. CIRCLE et PAINT musclent les graphismes tandis que DRAW se révèle une instruction assez nulle. Thomson appelle ça du "dessin à la boussole" mais ce n'est autre qu'un vulgaire dérivé du logo. Par exemple, vous tapez DRAW "U30" et ça vous trace un trait de 30 points vers le haut (U pour Up). On retrouve aussi PRINT USING, SWAP, RENUM et DEF FN.

Un certain nombre d'instructions relatives aux fichiers viennent agréablement votre vie désempêrée de pauvre moule solitaire. WRITE, OPEN et CLOSE viendront éclairer vos nuits en vous offrant des fichiers à accès direct et séquen-

tiel. Une cinquantaine de messages d'erreur peuvent venir s'afficher toujours avec un code insupportable qui vous oblige dans les premiers temps à vous référer aux notices.

La vitesse de chargement est de 38 Ko en 46 secondes soit une dizaine de fois plus rapide que le chargement cassette.

Les notices, à propos ! Le QDD est livré avec un livre sur le QDOS de 130 pages, une doc technique de mise en œuvre qui vous expliquera comment appuyer sur le commutateur on/off de l'appareil et 4 logiciels du commerce : Karaté d'Infogrames (nerfs et patience), l'Aigle d'Or de Loricels (indulgence), Mini Bridge de Belin (honte) et Histoire de Théâtre de Free Game Blot (n'en parlons pas). Le tout tient sur deux disquettes, plus une pour le QDOS. Le prix public conseillé est de 990 francs ce qui me semble un assez bon rapport qualité-prix compte tenu du prix d'un magnétophone (à peu près la moitié du QDD). Conclusion : est-ce que Hebdogiciel a aimé le QDD de Thomson ? Oui. Pour une fois que Thomson ne nous fait pas un périphérique trop cher, on ne peut pas trop gueuler et pour une fois qu'il a tout l'air de tenir la route, on ne peut rien dire. La seule question à laquelle on ne pourra répondre que dans quelque temps : y aura-t-il plus de disquettes 2,8 pouces que de disquettes Amstrad 3 pouces ? C'est sur ce seul point que je reste sceptique.



SOURIS, C'EST POUR LA PHOTO

Commodore aime les souris, c'est bien connu. Quoi ? Discutez pas, on vous dit que c'est connu. Bon, tout ça pour introduire (tatata) (bruits de trompettes mélangés à ceux des tambours et de mon chien qui aboie) une nouvelle souris (étonnant, non ?) pour votre Commodore (je suis soufflé de tant

dant briser la monotonie des couleurs (daltoniens s'abstenir). Remarquez au passage que les couleurs, on s'en fout : ce qui compte, c'est ce qu'elle sait faire. Et j'y arrive, justement, avec un paragraphe intitulé : Deuxièmement, les performances. Le logiciel livré avec cette souris



de logique, venant de moi, c'est plus que surprenant (il est à noter que si on vire les parenthèses inutiles de cette phrase, on obtient : "tout ça pour introduire une nouvelle souris pour votre Commodore", ce qui est nettement plus dépouillé).
Premièrement, la bête. Elle est pas très jolie, dans sa peau grise. Trois petits boutons (un rouge, un bleu et un jaune) viennent cepen-

existe sous deux formes : en cassette et en disquette. Inutile de préciser que tous ceux qui n'ont pas de drive sont baisés (une fois de plus) parce que le programme est divisé en trois parties : le dessinateur en haute résolution, l'éternel et inévitable créateur de lutins, et celui que tous les sourieurs (utilisateurs de souris) n'utilisent presque jamais, j'ai nommé le créateur d'icônes (merci à l'AFNOR qui m'a

interdit de dire "sprites designer" et "icon designer" sous le prétexte foireux qu'il faut protéger la langue française). Mais revenons à nos moutons, c'est-à-dire la bête. L'utilitaire de dessin est assez performant (je dis "assez" parce qu'il nous faut le juger par rapport aux capacités du Commodore ; s'il s'était agité d'un Exelvison (par exemple, ne croyez pas que je n'aime pas cette machine) j'aurais dit qu'il est Excellent (y a pas de faute d'orthographe, c'est un jeu de mots). Il offre toutes les fonctions classiques (mais néanmoins indispensables) auxquelles on est en droit de s'attendre : dessin à "main levée", lignes, cercles, rectangles (pleins ou vides), texte (deux polices de caractères, c'est peu et en plus elles sont pas jolies), et remplissage de figures (je vous raconte pas la lenteur).

Le sprite designer (et merde à l'AFNOR) est on ne peut plus classique : vous dessinez votre mobile (j'utilise ce mot à cause des répétitions, pas pour faire plaisir à un certain organisme dont on a déjà trop parlé ici), vous le sauvez sur votre support magnétique préféré et vous le récupérez plus tard. Idem pour l'icône designer (re). Ce qui nous a paru le plus intéressant dans tout ça, c'est la manière de vous servir de la souris dans vos programmes basic. Finies les dix lignes de Pokes et autres Sys pour savoir si tel bouton est enfoncé ou pas. Vous n'aurez à jongler qu'avec 4 instructions en tout et pour tout (je vais pas vous dire lesquelles, vous le découvrirez tôt ou tard).

En conclusion et pour finir, que tous ceux qui aiment le dessin facile achètent la **Magic Mouse** de Smc Supplies pour Commodore et que les autres continuent à se faire chier devant leur écran vierge.

BAISSE INSUFFISANTE À L'HORIZON



Le TO9 vient de baisser de 1000 francs. C'est officiel et ça nous donne : 8990 francs avec un moniteur couleur, 6990 avec un moniteur monochrome et 6400 francs tout nu. Ajax (je voulais dire "bref" mais c'était pas original), nous serons contents quand le TO9 passera à 2500 francs, pas un sou de plus.

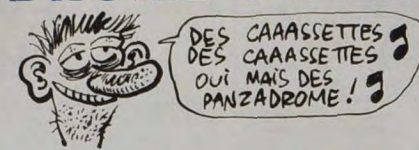
FAITES VOS JEUX !

On connaissait les utilitaires de création de jeux d'aventure, tels The Quill (et son complément The Illustrator) ou Adventure Writer, voilà-t'y pas maintenant qu'ils nous sortent des utilitaires de création de jeux d'arcade. Et c'est Commodore qui hérite de ce genre de soft. Avec **Game Maker** vous pourrez concrétiser (enfin !) votre rêve de programmeur fou. Des entrailles de votre vieux C64 ou de votre tout neuf C128 (qu'il soit D ou pas) sortiront vos délires programmationnaires, et ô joie divine, ils fonctionneront. Evidemment, il faut d'abord créer le jeu sur papier : but du jeu, principe de fonctionnement, etc... Bref, toutes ces petites choses qui font qu'un soft est bon ou mauvais. Vous n'aurez plus qu'à dessiner vos tableaux et vos sprites, à composer votre musique, et à envoyer le tout à votre éditeur préféré, qui nous enverra votre logiciel, que nous testerons (?), et la boucle



sera bouclée. En 13 mots comme en cent vingt-deux, achetez **Game Maker** d'Activision pour Commodore.

PANZA : DROME OU NI ?



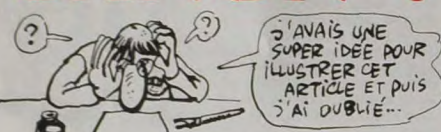
Aujourd'hui, je suis heureux. Si, si, sérieusement. Je suis heureux parce que je vais faire ma B.A. de la semaine. Comment ? Mais c'est très simple : je vais éviter de raquer inutilement plus de 100 balles. Je sais, vous allez me dire que je suis là pour ça, et que si je dis le contraire vous allez vous plaindre à l'Union des Consommateurs la plus proche de votre bled. Je ne le dirai donc pas, mais sachez que j'en pense pas moins. Na ! Bon j'arrête de raconter ma vie, et je vous parle de l'objet de mon mécontentement. Il s'agit d'Aniolsoft. Bien sûr, ce n'est pas à la boîte elle-même que j'en veux (quoique...) mais à un de leur produit qui vient de me passer sous

les yeux. Je veux bien entendu parler de **Panzadrome** (vous comprendrez au passage le pourquoi de ce titre vaseux). Pour moi, un logiciel doit comporter au moins deux qualités essentielles : il doit avoir un certain intérêt (pour ne pas dire un intérêt certain), ce qui amène le deuxième critère : il doit être jouable. Muni de cette science vieille de plusieurs jours, je glissais subrepticement la cassette dans les entrailles de mon micro (le piano de Muriel Dacq a des entrailles, je ne vois pas pourquoi mon micro n'en aurait pas). Après un temps de chargement fort long, j'avais devant mes yeux le résultat des cogitations d'un

illustre inconnu. Et je ne les croyais pas (mes yeux, pas les cogitations) : je me retrouvai avec une Nième version de ce jeu qui fit fureur (ach ! sur Atari voici bien des années. Car il s'agit bien de lui, ce vieux jeu où, au volant d'un char ultra-moderne, on devait détruire tous les ennemis beaucoup plus nombreux mais remarquablement moins armés que nous).

Forcément, avec le temps, les programmeurs ont appris pas mal de choses, et Panzadrome les reprend à son compte. Mais ça n'empêche que les bonnes idées ne font pas le bon jeu. Soyons quand même justes : le jeu n'est pas une de ces sous-merdes dont on a l'habitude de vous parler ici-bas, mais... Si vous désirez plus que tout retrouver les émotions de vos premiers programmes, alors ce jeu est fait pour vous. Sinon, contentez-vous d'admirer la belle jaquette dans la vitrine du marchand de légumes. C'était Panzadrome, le **Silicon Wars part IV** (à quand la CCVIXième version ? de Aniolsoft pour Amstrad CPC 464 uniquement (en plus, ils sont même pas fous de faire compatible, alors...).

ON ALLAIT OUBLIER CANON !



E.R.I.E vous connaissez ? C'est une boîte qui commercialise depuis peu des cartes mémoire

pour Canon X07. Arrêtez de hurler comme ça, bande de sauvages ! Elles ont la taille d'une carte

de crédit avec un peu plus d'épaisseur (quelques millimètres) et contiennent quelque 8 Ko pour la première (660 balles) et 16 Ko pour la seconde (890 francs). La CMX 16 (la carte 16 Ko) reste compatible avec l'interface vidéo ce qui permet d'obtenir 32 Ko de RAM en continu dans la bécane. Pour le moment, vous pouvez vous procurer tout ça à la Fnac et chez de multiples revendeurs. Pour votre gouverne, E.R.I.E prépare un lecteur de disquettes toujours pour X07 en 3 1/2 pouces. Ceci sortira sous peu, c'est-à-dire bientôt, enfin dans quelque temps, certainement, sans doute...

Oh C'est Pourri

Mais c'est pas vrai, non mais je rêve ! Encore des programmes nuls de gestion de n'importe quoi, et cette fois c'est sur Spectrum et c'est OCP qui nous sort ça. Pourtant on dit et on répète que ce genre de soft est nul, et ils (les éditeurs) continuent à nous pondre ces immondices. A croire qu'ils sont masos. Bon, on y va. Gestion de fichier est nulle (on

s'en doutait). Pourquoi ? Eh bien parce que ce n'est qu'un vulgaire carnet d'adresses à la mords-moi le connecteur. Non seulement ça ne sert à rien mais en plus c'est inutilisable du fait de la lourdeur de la gestion par menu. Encore une fois, la poubelle va servir ! Gestion de stock est au même

niveau que son cousin du dessus. A qui veut-on faire croire que l'on peut gérer un stock avec un Spectrum et un logiciel qui ne tient pas la route ? Non, c'est pas sérieux, direction Alberta (comme j'utilise souvent ma poubelle, j'ai décidé de lui donner ce nom, c'est plus familial). Le troisième de cette lignée porte le doux nom de **Directeur Financier**. Sous ce vocable plus flatteur se cache un ineffable gestionnaire de carnet de chèques. No comment, Alberte. Donc, à éviter comme la peste, **Gestion de fichier, Gestion de stock, Directeur financier** d'OCP sur Spectrum.

CERISES EN NOIR ET BLANC

Je vais m'adresser maintenant à tous ceux que le dessin sur Amstrad intéresse, les autres, dégagez ! Maintenant que nous ne sommes plus aussi nombreux qu'avant (normal, puisque les autres se sont enfuis), nous sommes donc entre connaisseurs. Pourquoi faire ainsi le vide ? Parce que plus on est de fous, plus on rit, et que moi je ne suis ni fou ni hilare, et que je vais parler sérieusement (de tous ceux qui ont dit "pour une fois" se lèvent : ils seront privés de Danette). Est-ce que vous aimez les cerises ? Moi, oui ; beaucoup, même. Alors quand elles investissent mon micro, je craque : je dévore. Et de même qu'il y a plusieurs variétés de cerises (moi j'en compte deux : les bonnes et les moins bonnes), il y a également deux sortes de logiciels de dessins (je vous le donne en mille) : les bons et les moins bons. Je sais, vous ne comprenez pas pourquoi je vous cause de cerises et de dessins (rassurez-vous, c'est pas de votre faute, c'est fait exprès). Mais je vais expliquer, soyez-en sûrs. Toute cette longue introduction était destinée à vous annoncer la sortie sur le marché des logiciels

de **Cherry Paint**. Je suis certain que certains d'entre vous connaissent déjà parce qu'ils sont moins cons que les autres et qu'ils achètent notre excellent confrère CPC (pour le chèque, adressez-vous au journal : la pub, c'est pas gratuit). Or donc, CPC publie chaque mois (car c'est un mensuel) le listing de **Cherry Paint**. Mais il y a parmi vous des paresseux et des impatients (protestez pas, je le sais). Ces gens-là attendaient ferme que C-P (**Cherry Paint**, je vais pas le répéter à chaque fois) soit en vente sur support magné-

tique ; réjouissez-vous, c'est fait. Causons-en donc un peu, et pour cela essayez de vous remémorer **Mac-Paint**, car c'en est une copie (presque) conforme (ce qui n'est pas gênant, loin s'en faut, puisque dans ce domaine on ne peut guère plus innover). Les fonctions principales sont toutes là, depuis le crayon jusqu'à la loupe, en passant par les rectangles, les trames (nombreuses, nombreuses), les lasso... Ça va tellement vite que l'auteur en a oublié les cercles et le remplissage ("fill" pour les anglicistes), mais bon, si c'est bien utile ce n'en est pas pour autant indispensable. A noter (pour ceux qui l'ignoraient, les autres rendez-vous quelques lignes plus bas) que C-P travaille en mode 2 (haute résolution) et n'offre donc que deux couleurs, le noir et blanc (on se croirait vraiment sur un Mac). Il utilise également abondamment les icônes et les menus déroulants, ce qui est de nos jours la moindre des choses. En guise de démo, un dessin (très rigolo au demeurant) est livré avec. Vous trouverez aussi un programme de configuration (pour configurer, oui) pour votre imprimante, ainsi qu'une version pour joystick et une autre pour la souris (!).

En bref, un bon logiciel pour faire plein de zolis dessins à réintégrer dans vos zolis programmes, ce malgré quelques oublis pas graves. C'était **Cherry Paint** de Micro C et CPC pour Amstrad. A vous les studios.



C'est nouveau, ça vient de sortir

L'IBM NOUVEAU EST ARRIVÉ

Les fabricants de compatibles vont avoir du pain sur la planche, il va encore falloir imiter les nouveaux IBM. A priori, ça ne devrait pas être trop difficile car les nouveaux modèles présentés en Floride ne sont pas des foudres de guerre.



Le portable dont nous avons récupéré quelques (mauvaises) photos possède un écran à cristaux liquides avec 25 lignes de 80 colonnes. Cet écran est détachable et peut être remplacé par un écran monochrome ou couleur.

Plus original, les deux lecteurs de disquettes sont des 3,5 pouces de 720 Ko formatés. Non, ne jetez pas vos softs sur 5 pouces, ils sont compatibles avec ce nouvel engin. Compatible avec une légère réserve toutefois: il vous faut trouver quelqu'un qui possède un XT ou un AT, que ce quelqu'un ait fait l'acquisition d'un lecteur 3,5 pouces adaptable sur son engin et que les logiciels dont vous disposez ne soient pas protégés pour pouvoir les passer d'un format à l'autre. Une compatibilité très ouverte comme on peut le constater!

Les autres modèles de la gamme, les XT et les AT, se voient dotés d'un microprocesseur 80286 qui fonctionne à 8 MHz, d'un nouveau clavier à 101 touches et de lecteurs de disquettes 5 pouces mi-

des disques durs, les prix d'IBM baissent et bien comme il faut, de 20 à 40% selon les modèles, 20, 20 ou 30 Mégas. Ça arrive aux Etats-Unis en mai et en France juste après. Les prix: 2000 dollars



le portable, 1795 dollars le disque dur 30 Méga, 1095 dollars le 20 Méga, 695 le 10 méga. Le reste? Aucune idée.

PING? PONG!

Ping Pong, de Konami, avait été logiciel de la semaine sur MSX. Désormais, votre Amstrad et votre Spectrum (qui est aussi un Amstrad) y ont droit. En effet, Konami a signé un accord de licence avec Imagine. Ces derniers ne se sont donc pas gênés pour l'adapter aux machines citées plus haut. Ceci étant dit, il faut savoir que l'adaptation est vraiment très bien faite, aussi bien sur Amstrad que sur



Spectrum. Le graphisme est toujours aussi chiadé et le son aussi. Les commandes de ce programme sont toujours aussi délectables; balles liftées, smashes, etc. Un petit regret sur la version Amstrad, le public ne manifeste pas sa présence. A part ça, c'est vraiment extra, et si vous ne devez acheter qu'un soft cette semaine, c'est celui-ci qu'il faut choisir.

Ping Pong de Imagine pour Amstrad et Spectrum.

ÇA PLANE!

La grande mode du moment, c'est la simulation. Tout y passe, mais les simulateurs de vol sont les plus courants. L'Amstrad en a au moins cinq. Jetons un œil sur le dernier en date, Strike Force Harrier de Mirrosoft.



Le soft permet plusieurs phases de jeu, entraînement, vol, banzal, tout ce qu'on veut, et à plusieurs niveaux possibles. Lors de la phase de jeu, différentes missions doivent être effectuées, par exemple, l'attaque, la défense, et encore l'attaque et aussi un petit peu la défense. Le graphisme du soft est assez bien fait, bougez pas, je vais vous faire visiter, à l'écran nous avons droit à un radar, n'est-ce pas, à un indicateur multifonction, dans le coin, là, et à plein de choses très utiles que je vous montrerai lorsque nous aurons signé le contrat. La bande-son, que vous entendez en ce moment, reproduit un bruit de moteur, n'est-ce pas, bzzoum bzzoum brrrrrrrr.

Je vais toutefois être tout à fait honnête avec vous, cher client, ce soft a été écrit en collaboration avec la British Aerospace. Donc le maximum de réalisme a été recherché, et vous risquez d'être complètement paumé au milieu de plein de commandes, n'est-ce pas. Ceci dit, c'est un reproche

que l'on peut faire aussi aux autres programmes du genre. Pourquoi ne pas simplifier les commandes afin d'augmenter le plaisir du joueur, me demandez-vous? Diab! Je n'en sais rien. Moi, vous savez, je vends, un point c'est tout. Faudrait demander à nos ingénieurs pour les détails techniques. Pardon? Finalement, ça ne vous intéresse pas? Trop compliqué? Bon, j'ai encore raté une vente... Faudra que je leur demande de pas trop forcer sur le réalisme qui nécessite quinze jours d'apprentissage par cœur du manuel de Strike Force Harrier de Mirrosoft pour Amstrad.

INCOMPATIBLES!!!

Pas de lézard: Sir Clive et Alan Sugar sont aussi incompatibles qu'un Spectrum et un CPC 464. Ils se sont engouffrés en public la semaine dernière, pour une bête histoire de Pandora, la prochaine machine que devait sortir Sir Clive. Sugar a refusé de racheter la licence, arguant que c'était un produit invendable. Sinclair était fou de rage, disant que sa bécane était excellente et que Sugar n'y connaissait rien, qu'il n'était pas capable d'innover. Ce à quoi Sugar a retorqué que si, justement, il était capable d'innover, la preuve: il l'arrête pas d'innover tout le temps. Et Sinclair a dit que non, et Sugar a dit que oui, et ils se sont presque tapés sur la gueule. A la fin, ça s'est arrangé: Sir Clive tentera la commercialisation tout seul comme un grand, avec SRL, la société qu'il a réussi à conser-

ver, d'ici la fin de l'année ou le début de l'année prochaine. Mais pour l'instant, il connaît quelques problèmes: il doit vendre Milton



Hall, l'immeuble qui jusqu'à présent abritait Métalab, son centre de recherches. Il doit trouver un autre local plus petit et moins cher. Du côté d'Amstrad, les choses changent à toute vitesse. D'abord, on abandonne le Spectrum Plus,

on écoule les stocks et on s'arrête, au profit du Spectrum 128 qui dès septembre sera vendu avec un magnétophone intégré pour le même prix. Les rumeurs qui courraient sur le Spectrum 256 ont été formellement démenties: le public n'a, selon Amstrad, pas besoin de

machines intermédiaires. Et Sugar se retrouve avec 20.000 QL sur les bras, dont il aimerait bien vendre la licence d'exploitation parce qu'il ne sait vraiment pas quoi en faire. Il a aussi fait savoir que désormais, les éditeurs de logiciels devraient

envoyer leurs softs à Amstrad avant leur parution, pour décider s'il y a lieu ou non de leur accorder "l'accès à Amstrad", sorte de label garantissant que le personnel d'Amstrad a bien aimé le jeu. Inutile de dire que les éditeurs ont levé le bouclier: le fait d'envoyer un master de duplication ne peut que retarder la fabrication, ceux qui ne bénéficieraient pas de l'accès seraient lésés, l'un deux a même suggéré une certaine ressemblance entre Sugar et Big Brother. Dernier problème: le SAV. En Grande-Bretagne aussi, c'est un point sensible. Désormais, les Sinclair défectueux devront être retournés aux revendeurs, qui les renverront à leurs grossistes, qui eux-mêmes les renverront à Amstrad. L'un de ces revendeurs a retorqué, avec la politesse britannique qui le caractérise: "Dans quel orifice dois-je m'introduire les Spectrum défectueux, s'il vous plaît?"

HALLEY EST AVEC NOUS

C'est l'année de la comète et tout le monde en profite. Par exemple The Comet Game de Firebird pour Spectrum. Comme le titre ne l'indique pas c'est une histoire de vaisseau spatial et de comète. Vous, tranquille dans votre zigrluf 123 à quintuple transmission platonique, avez pour mission d'aller voir cette chère comète. Pourquoi? Bonne question, c'est parce que la comète pourrait porter des affreux microbes représentant un danger certain pour notre chère espèce humaine. Vous devez donc les détruire afin d'éviter que le mal-

heur et la mort s'installent sur notre ravissante planète bleue. Encore une fois la mégalomanie du scénario m'étonne, comment font-ils? Mystère! Bon, allons visiter votre zigrluf 123. Vers le bas de votre moniteur de contrôle, vous avez droit aux affichures iconiques semi-automatiques. Seulement semi-automatiques parce que c'est une option sur le modèle 123 de la gamme des zigrluf. Vers le haut de ce même moniteur de contrôle, vous aurez la joie et le bonheur d'apercevoir un certain nombre d'indicateurs aux rôles divers. Enfin, vers le milieu de l'écran vous aurez l'image froide et glacée de l'immensité infinie de l'espace intergalactique. En résumé, le graphisme est assez chouette, et l'animation jette un max mais seulement pour les démos. Un bon soft qui dure longtemps et qui permet de passer de bons moments.



The Comet Game de Firebird sur Spectrum

SOFT WAR

En ce moment, à l'HHHHebdo, le téléx crèpe à toute vitesse. On se croirait presque dans un vieux Simenon, avec l'ambiance survoltée, la machine à café qui tourne

sans arrêt, le ventilateur qui brasse les remugles de sueur et de fumée... C'est Macao! La bataille qui nous oppose à certains grossistes avides fait rage.

Elle se passe sur plusieurs plans: dans ce même journal, dans un canard professionnel anglais, par courrier, télécopie et télex. Difficile de remettre tout ça en ordre. La semaine dernière, on vous a expliqué Denis Thébaud (patron d'Innèlec) avait tenté de nous mettre des bâtons dans les roues en envoyant un téléx aux grossistes anglais, les conjurant de ne pas nous livrer. Peine perdue: les livraisons se passent tout à fait bien.

un hebdomadaire réservé aux professionnels de la micro-informatique. En même temps, nous avons envoyé une réponse à ce télex et les deux sont parus cette semaine.

Page 18 CTW Monday April 21 1986

PIRACY ENQUIRY PIRACY

Is giving away the tricks of how to pirate software the way to help a market flourish? The French market is currently debating the subject via a big row, with two parties at the centre. CTW opens its pages to both a group of French distributors and Hebdogiciel - the consumer paper accused of encouraging piracy and selling cheap software...

THE DEFENCE

HEBDOGICIEL has been, perhaps understandably, a little upset at the circular, and contacted CTW with its side of the story.

So, as the most respected (in terms of sales, needless to say) French computing magazine, we had to do something. We've informed our readers, writing articles about distributors - they apparently did not get it.

THE ATTACK

THE telex sent by French distributors to English distributors on behalf of the French market: Hebdogiciel has also written to our readers, asking them to stop buying software from us. We've informed our readers, writing articles about distributors - they apparently did not get it.



Now there are indeed the things that could discredit our magazine. We've informed our readers, writing articles about distributors - they apparently did not get it.

DOCTOR WHO, I PRESUME?

Mon vieux Commodore s'emmerdait, tout seul dans son coin. J'ai donc décidé de lui donner à bouffer pour que nous ayons à nouveau ensemble les mêmes sensations que le jour où nous nous sommes connus. Mais lui donner quoi? Il a beau ne pas être difficile, je surveille sa santé moi-même. Lorsque soudain, alors que les derniers rayons du soleil filtraient encore à travers les stores mal fermés, m'est apparu le Docteur Who. Dans sa boîte toute de bleu vêtue, il attendait que je me ruine les phalanges (et mon joystick) pour l'aider à sortir des Mines de la Terre. Les Fameuses Mines Qui Prennent Des Majuscules A Tous Les Mots Pour Avoir L'Air Plus Effrayantes.



Partant d'un scénario à l'origine banal, Microwper a su nous offrir un logiciel (pardon: un ludiciel) de qualité, arborant fièrement de très sévants graphiques et une sonorisation à faire en pâir plus

d'un L'animation elle aussi est bien réussie, ce qui ne gête rien. Bref, du bon boulot, ce Doctor Who de Microwper pour Commodore 64 (les autres peuvent circuler: y a rien à voir).

LES PRIX BAISSENT AU CES

Suite de la page 1

Au stand Bubble Bus, des cadres supérieurs en costard cravaté se bousculaient pour attraper le joystick d'un Commodore sur lequel était chargé Starquake, leur dernier jeu. Quelques personnes se pressaient sur le stand Rainbird et se rînaient les mirettes sur The Pawn, le jeu d'aventure qui, selon l'éditeur, justifie à lui seul l'achat d'un ST. Et ce n'est pas entièrement faux.

FAITES COMME CHEZ VOUS

Si vous étiez fatigué, vous pourriez vous installer sur l'une de ces grandes antennes paraboliques de réception des émissions par satellite. On peut d'ailleurs noter la présence de Victor Technologies dans ce domaine. Chacun se recycle comme il peut.

REGARDEZ LA NOUVEAUTÉ

Il devait bien y avoir une nouveauté dans ce foule salon et c'est sur le stand Electric

Dreams qu'elle se planquait. On peut même dire qu'il y en avait deux. La première : la Cam Card (on ne doit pas dire Soft Card pour des raisons de je sais pas quoi, enfin c'est une carte contenant un programme qui s'enfiche dans une cartouche) vient d'être adaptée sur Am-



Victor dans les antennes : au secours !

trad. La chose n'est pas encore commercialisée et ne le sera pas avant un bon moment mais peut se révéler un excellent investissement pour récupérer les softs MSX sur Amstrad. La deuxième nouveauté, c'est un logiciel de Dessin Assisté par Ordinateur sur Cam Card qui permet de digitaliser n'importe quelle image en provenance

d'un magnétoscope ou d'une caméra vidéo en un dixième de seconde. Vous pourrez ensuite manipuler cette image avec la souris et la modifier, la réduire, l'agrandir, etc. Sans doute le premier logiciel pour MSX 2 de qualité professionnelle qui tienne la route.

CIEL ! DES FRANÇAIS

Aucun Français n'était représenté par un stand mais on pouvait rencontrer dans les allées et non des moindres ! En effet, qu'apercevons-nous en sortant de la buvette ? Monsieur 80% ! Denis Thébaud lui-même, le PDG d'Innélec bien connu de nos fidèles lecteurs. Aussitôt, nous nous dirigeons vers cette éminente personnalité du logiciel français et nous congratulons chaleureusement. Bizarrement, il y a autant de sourires par devant que de fiel exsudé par derrière. Soudain, quelqu'un a l'idée de prendre une photo, pour rigoler. Jeremy Cooke, un distributeur anglais allié de Monsieur 80%, se joint au groupe et... clic-clac, merci Kodak, c'est dans la boîte. Personne n'aura vu le PDG d'Innélec demander au responsable du Club Hebdoiciel de venir travailler pour lui. Rassurez-vous, personne non plus n'aura entendu Stéphane lui rétorquer que le Club était tout prêt à racheter Innélec ! Enfin, tout ça, c'est de la petite histoire.



La digitalisation sur MSX2 avec le logiciel d'Electric Software : fastoche !



The Music System : de quoi faire hurler les voisins.

BREF

Bon, voilà, à part Thébaud et les logiciels à 50 balles de Players, rien d'autre. Ce coup-ci, c'est promis, je fous plus les pieds dans un salon avant un an. On s'emmerde trop.



De gauche à droite : Stéphane du Club Hebdoiciel, Jeremy Cooke de PSL et Denis (80%) Thébaud d'Innélec.

ÇA POMPE PLUS QU'LES SHADOCKS !

On vous parle quelque part dans ce canard de Galachip qui aurait fait un malheur si il était sorti quatre ans plus tôt. J'ai décidé de prendre la suite de mon excellent confrère et de terminer son article. Voilà pourquoi : je viens de recevoir un "nouveau" (je mets nouveau entre guillemets, c'est fait

Deuxième tableau (si vous n'avez pas réussi à passer le premier c'est que vous êtes nul, et que vous pouvez aller vous recoucher) : c'est la copie conforme de 3D-Fight sur Amstrad. J'explique pour les non-connaisseurs. Encore dans mon vaisseau, je dois encore détruire tout ce qui vient

LE GERBICIEL NOUVEAU EST ARRIVÉ!



expres) logiciel. Que dis-je, logiciel ? Gerbiciel serait plus approprié, et encore... Peut-être que sous-merciel... Non, c'est encore trop gentil.

Mais c'est bien beau de critiquer, encore faut-il pouvoir se justifier. Je le peux, donc je le fais. Premier tableau : une moitié de la Terre sur ma droite, et moi dans mon petit vaisseau, à gauche. La Terre tourne (c'est normal), mais elle tourne tellement mal qu'elle ferait mieux de ne pas tourner du tout. Ce n'est qu'un détail, certes, mais tout détail a son importance dans un soft. Moi, je dois détruire tout ce qui bouge devant mes yeux ébahis par tant de nullité. C'est tout. Un nouveau Galaxian, en somme.

encore me barrer la route, le tout au dessus d'un décor encore en 3D (ah bon ?). C'est pas beau, l'animation est mal faite, bref, c'est (encore) nul.

Troisième tableau (même remarque que précédemment, remplacez seulement "premier" par "deuxième") : c'est le premier (exactement le même), mais en sens inverse. Pour d'éventuelles précisions, relisez cet article en entier (sadique, hein ?), mais en aucun cas n'achetez cette Chose A Laquelle On Ne Peut Même Pas Donner Un Nom. C'était, en direct des chottes qui sont maintenant bouchées de mon vomissement, Death Star Interceptor de System 3 Software pour Commodore.

14, RUE DE POISSY 75005 PARIS Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98 METRO : MAUBERT-MUTUALITE

MICROSTORY



128 D Ordinateur 128 K portable avec 1571 Vitesse, écran détachable type IBM, 100% compatible C-14 / CPM	6 390 F	1 C 64 - 1 MONITEUR MONOCHROME 40 / 80 col. - 1 LECT. DISK - CADEAU 4 290 F CREDIT : comptant 630 F - 12 mensualités 342,82 F
1571 MONITEUR COULEUR 1901 Haute résolution 40/80 colonnes avec câbles	3 890 F	1 C 64 - 1 LECT. CASSETTE - 1 MONITEUR COULEUR - 1 MANETTE DE JEU - 6 JEUX CREDIT : comptant 650 F - 12 mensualités 342,82 F
1 C 128 - 1 LECT. CASSETTE - 5 JEUX - 1 MANETTE DE JEU CREDIT : comptant 650 F - 12 mensualités 295,68 F	3 390 F	1 C 64 - 1 MONITEUR MONOCHROME - 1 LECT. CASSETTE - 6 JEUX CREDIT : comptant 490 F - 12 mensualités 238,06 F
1 C 128 - 1 LECT. DISK - 4 JEUX - 1 MANETTE DE JEU CREDIT : comptant 650 F - 12 mensualités 439,48 F	3 650 F	1 C 64 - 1 LECT. CASSETTE - 5 JEUX - 1 MANETTE DE JEU Pai CREDIT : comptant 490 F - 12 mensualités 209,50 F
1 C 128 - 1 MONITEUR COUL. - 1 LECT. CASSETTES - 1 MANETTE DE JEU - 5 JEUX CREDIT : comptant 990 F - 12 mensualités 475,28 F	5 190 F	1 C 64 - 1 LECT. DISK - 1 CADEAU SURPRISE - 5 JEUX Pai CREDIT : comptant 990 F - 12 mensualités 475,28 F
1 C 128 - 1 MONITEUR MONOCHROME - 40 / 80 col. avec câble CREDIT : comptant 650 F - 12 mensualités 342,82 F	4 290 F	1 C 64 - 1 LECT. CASSETTE - 5 JEUX - 1 MANETTE DE JEU Pai CREDIT : comptant 490 F - 12 mensualités 209,50 F
MAGIC MOUSE SOURIS 128	750 F 550 F	1 C 64 - 1 LECT. CASSETTE - 5 JEUX - 1 MANETTE DE JEU Pai CREDIT : comptant 490 F - 12 mensualités 209,50 F

SUPER PROMOTIONS SUR NOTRE STAND DE LA FOIRE DE PARIS Bt 8 - Stand A 42 SU 30 AVRIL AU 11 MAI VENEZ VITE RETIRER VOTRE ENTREE GRATUITE !

UTILITAIRES FAST LOAD EPIX-K 299 F TURBO 10 - K 280 F TURBO 30 - K 300 F TURBO 60 - K 500 F CASSETTE D'ALIGNEMENT 110 F DATABASE - D 195 F DATAMAT - C 195 F TEXTOMAT - D 350 F VIRGULE - C 350 F PAINTPIC - C 195 F TOOL 64 - K 640 F EXTRA TOOL 64 - C 350 F FORTH 64 - K 350 F MASTER 64 - D 700 F PAPER CLIP - D 1.200 F L. BASIC (Bas attendu) - D 695 F PROFIMAT - D 350 F BASIC 64 (compilateur) - D 350 F SUPERBASE - D 1.190 F PASCAL 64 - D 350 F VIRGULE SENIOR - D 750 F	LES DERNIERS HITS... 3 D FIGHT - C/D 140/240 F 3 D VOICE CHESS C/D 130 F/155 F SEME AXE C/D 185 F/198 F AFFAIRE VERA CRUZ - C/D 155/185 F A VIEW TO A KILL - C/D 115/155 F AMELIE MINUIT - G/D 119 F/185 F BAD MAX - C/D 170/190 F BALLE DE MATCH - C/D 115 F/175 F BATTLE OF BRITAIN - C/D 115 F/190 F BRUCE LEE - C/D 98 F/145 F CALDRON - C/D 115 F DAMBLUSTERS - C 98 F/138 F EMPIRE - C/D 210 F/290 F EXPLODING FIST - C 98 F/138 F FIGHTING WARRIOR - C/D 98 F/190 F FOOT - C/D 175 F/195 F GREMLINS - C/D 99 F/155 F HACKER - C/D 98 F/138 F HIGHWAY ENCOUNTER - C/D 98 F/138 F INFERNAL RUNNER - C 140 F JUMP SET - C/D 98 F/138 F LA GESTE D'ARTILLAC - C 135 F/199 F MACADAM BUMPER - C/D 235 F/250 F MATCH DAY - C 98 F METRO 2018 - C/D 170 F/190 F ORPHEE - D 295 F PING PONG - C/D 98 F/140 F RAMBO - C 98 F RAID OVER MOSCOW - C/D 98 F/145 F RALLY K - C/D 160 F/260 F ROCKY HORROR SHOW - C/D 98 F/138 F SCRAMBLE - C/D 240 F/290 F SKYDOL - C 115 F SPY VS SPY - C/D 98 F/145 F TENNIS 3 D - C/D 140 F/190 F THE GAULBLES - C/D 155 F/199 F THEY SOLD A MILLION - C/D 110 F/165 F WARRIOR - C/D 130 F/195 F WHO DARES WIN II - C/D 95 F/135 F THE AR KLING FU - C/D 98 F/155 F ZORRO - C 98 F
--	---

Atari 520 STF Unité centrale 512 K clavier azerty et lecteur 360 K intégré, équipé d'un cordon Périph. pour brancher sur votre télévision ou moniteur couleur. Livré avec Logo - Basic. Néochrome et traitement de texte. Notices en français.	5 990 F
Moniteur monochrome HR Moniteur couleur HR	1 990 F 3 990 F
1040 STF Unité centrale 1024 K, un lecteur disk 3 1/2 p. intégré 720 K double face avec moniteur monochrome haute résolution 640 x 400.	9 990 F

AVEC moniteur couleur Lecteur disk SF 354 - 360 K Disk dur - 10 Méga. Nous consulter. Pack First Word (traitement de texte), DB Master (fichier), K Spread (tableur)	11 990 F 2 000 F 2 700 F
IMPRIMANTES GRANDES MARQUES compatibles ATARI, NLQ Friction-traction à partir de	1 500 F 2 790 F
Digitaliseur d'images	1 800 F

JEUX Brattacas : superbe jeu d'aventure avec manette Sundog : Aventure dans l'espace Ultima II : Jeux de rôle King Quest II : Aventure Mindshadow : Aventure Hacker Transylvania Borrowed Time Grimson Crown The PAWN aventure Black Cauldron aventure	290 F 490 F 590 F 590 F 490 F 390 F 490 F 210 F 590 F
---	--

LOGICIELS UTILITAIRES VIP professionnel : logiciel intégré équivalent Lotus 1-2-3 1 890 F Zoomracks : logiciel intégré 990 F Hipposimple : gestion fichiers 680 F K Spread : tableur 490 F Metacomco : macro-assembleur 920 F GST - Macro-assembleur 590 F K. Seka - assembleur 490 F GST Compilateur C 680 F Modula 2, donne accès au GEM 1 450 F Forth ST 450 F Pascal N.C. 390 F Degas 390 F Typesetter ST 850 F Habawriter 850 F Habaview 850 F

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

Prénoms _____
Adresse _____
Tel. : _____
Morceau de matériel _____
commande le matériel suivant

pour le somme totale de : _____
2 000 F
2 700 F
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
 chèque mandat carte bleue
1 500 F
N° CB _____ Validité _____
Signature : _____ Date : _____
carte bleue
DEMANDE DE CREDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Montant de la commande : _____
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : _____
Je joins à ma demande le versement comptant
 chèque up mandat-lettre
Signature : _____ Date : _____
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

Credit IMMEDIAT
SUR TOUT LE MAGASIN
à partir de 1 500 F

MINI MIRE

Applaudissez messieurs-dames, Gérard Longuet a causé dans le poste, l'autre jour. Comment ? Ah, vous voulez réellement savoir ce qu'il a dit ? Tant pis pour vous. Longuet, le nouveau secrétaire d'Etat chargé des Postes et Télécommunications, le remplaçant de Louis Mexandeu, l'histoire de vous remettre les neurones en place, a disserté sur les erreurs de l'ex-majorité dans le domaine des Télécom : "La question essentielle aujourd'hui est celle du problème de la vérité budgétaire. Ces trois dernières années, le budget des PTT est devenu un grand pouvoiyer de fonds publics." Il parle bien, le nouveau, non ? Qui donc peut nier que les lamentables augmentations des services PTT servent à autre chose qu'à gonfler les différents budgets des différents ministères, voyons ? C'est dingue, ne serait-ce qu'officiellement, on retrouve les deniers du culte de la communication dans le plan Informatique Pour Tous et au Centre National d'Etudes Spaciales. C'est à croire que les PTT n'ont pas besoin d'argent et sont tout à fait prêts à le refiler à d'autres administrations. Pourquoi pas un versement de 10% de votre facture téléphonique pour la Sécurité Sociale, un autre de 15% pour l'aide aux grands travaux et encore un autre de 14% pour renflouer les caisses noires des partis au pouvoir ? Que voulez-vous, ça coûte une vraie fortune les affiches de campagnes électorales. Bien sûr, le nouveau (c'est le surnom de Longuet dans le milieu télématique) a exprimé toute son indignation à propos des agissements de ses prédécesseurs. Il est certain que ces différentes "ponctions" sur le fric des PTT faussent les comptes publics. "On ne peut mobiliser les agents des P et T sur un objectif de productivité si les gains obtenus sont masqués par un prélèvement arbitraire en cours d'exercice. Il y a eu en 84, 85 et 86 des dispositions de nature à décourager les efforts" a-t-il déclaré. Le tout, c'est de faire en sorte que tout cela ne se reproduise plus et que les tarifs redeviennent normaux. D'après monsieur Balladur, le ministre des

Finances, l'augmentation de certains tarifs publics était inévitable puisque ces tarifs n'étaient plus à leur juste prix. Donc, si j'ai bien compris, les tarifs PTT devraient baisser puisque toutes ces ponctions sont anormales et que le nouveau les récuse. Quel bonheur ! Allons, ne rêvons pas. Aucune baisse des tarifs n'aura lieu, mais les hausses prévues seront sans doute décalées dans le temps. Il ne faut pas en demander trop. Néanmoins, j'ai eu le bonheur de voir un minitel 1B (B pour bistandard) au Sicob il y a quelques jours. Je peux donc vous confirmer la présence astucieuse de nouvelles touches telles "Escape", "Contrôle", "Fnct" et quatre flèches bien étranges. Les touches elles-mêmes ont un design légèrement modifié (rigolez pas : le coin supérieur gauche de chaque touche est coupé). Chaque jour les PTT nous donnent un peu plus d'information sur ce nouveau modèle. Ainsi, on sait que l'engin fonctionne selon deux modes, le mode Télétel et le standard téléinformatique. Le premier permet de se connecter aux serveurs en mode vidéotex habituel avec la possibilité néanmoins de passer en 80 colonnes et de se servir des nouvelles touches. Le standard téléinformatique est un bête terminal ASCII classique (40 ou 80 colonnes, jeu de caractères ASCII et transformation des touches minitel spéciales en touches de fonctions proprement dites). L'appareil sera proposé en location-entretien pour la modique somme de 85 francs par mois. Du côté des microserveurs, quelques petits nouveaux : SLT GAEL à Lyon au 78 37 92 78 et ANIC au 74 96 89 96. Du nouveau en ce qui concerne les logiciels relatifs au minitel. Ainsi, Impérasoft, qui est une jeune société dynamique, bien qu'en taulé de temps en temps, prépare une émulation minitel avec possibilité de création de serveur en extension du basic pour MO5. Impératel, c'est le nom du programme, utilisera le modem du minitel et sera donc livré avec le petit cordon adéquat. De

chez Froggy Software, on attend le logiciel de l'ex-opérateur de Pom Pom Pom qui faisait fureur il y a quelques mois par sa beauté et son franc succès (pas l'opérateur, le serveur). Ce logiciel tournera sur Apple II avec modem DTL2000+ et permettra la réalisation express d'un microserveur de qualité. JCA informatique propose aussi une nouvelle version de Cristel dont je vous avais causé il y a quelque temps. Cristel+ possède un certain nombre de possibilités en plus telles le filtrage à volonté des caractères reçus, un buffet de réception d'enfer et le compactage automatique des données à l'envoi (si vous essayez d'envoyer 30 espaces à la suite, le programme met automatiquement un code de répétition ce qui augmente la rapidité d'affichage). Autre nouveauté, toujours chez JCA, un Cristel, un logiciel utilitaire et un cordon qui retourne le modem du minitel. Le tout coûte environ 1490 francs ce qui est cher mais qui évite l'achat d'un modem. On en conclut que JCA est à Saint-Maur et que son serveur est au (1) 43 97 33 33. Enfin, je viens de tester Loritel sur MO5 et j'avoue avoir été surpris. Grosso modo, vous pouvez en tout et pour tout sauver des pages écran et vous faire chier à taper sur le cla-



vier du MO5 au lieu de celui du minitel en vous emmerdant avec les différents bugs du Thomson additionnés à ceux du soft. Par exemple, quand vous êtes sur un serveur sur Transpac, vous êtes obligé de vous déconnecter complètement et de relaper le numéro pour revenir sur Transpac. Autrement dit, la connexion-fin est un double connexion-fin. D'autre part, les pages écran ne s'affichent pas en même temps sur le minitel et sur l'écran, vous devez taper sur "shift"

ou attendre deux secondes pour visualiser la page du minitel. Il est également impossible d'envoyer des codes de contrôles rigolos (du genre "Escape 9g") sans faire des pieds et des mains. De la même façon, pas question de filtrer les codes qui arrivent à la bécane pour éviter d'éventuelles déconnexions inattendues. Restent les possibilités de dialogue entre deux ordinateurs équipés de Lontel (téléchargement et dialogue) et, bien sûr, les différents sauvegardes de pages écran. Pour 395 francs, vous pourrez ajouter une mémoire de masse à votre minitel. C'est un peu cher, non ? Attention : ce n'est pas avec Loritel que vous créerez un microserveur. A la limite vous pourrez toujours utiliser le câble qui est livré avec mais vous devrez vous faire vous-même votre logiciel, programmation en assembleur comprise. Bonne chance.

Voilà venu le moment de régler mes comptes avec Fabrice Broche, l'immonde responsable du cours d'assembleur Onic. Comment exprimer ma haine avec suffisamment de force pour que cet individu soit foudroyé, pour qu'il se torde de douleur et qu'il se repense de toutes les ignobles calomnies proférées dans ses articles ? Je ne sais pas trop comment arriver à le détruire, mais j'y parviendrais, foi d'Escapeneufg ! J'ai déjà fait appel aux services d'un marabout africain, haïtien, thaïlandais. Jusqu'à maintenant, rien n'a été plus efficace que les bonnes vieilles lettres d'insultes signées "Le Corbeau". Vous pourriez donc comprendre que c'est contre moi gré que je vous donne les premiers numéros de serveurs réalisés sur Télétel, ordinateur dont la Rom a été conçue par le sieur Broche. En voici néanmoins deux : (1) 42 82 02 41, c'est ITS Computer et (1) 43 38 00 29, c'est Vismo dont on vous a déjà parlé. Encore un appel avant de saluer mon public chéri : que tous ceux qui veulent me causer m'envoient des messages sur HG (36.15.91.77, le seul serveur en T3 qui vaille la peine) à la boîte : ESCAPE9G. Vous pouvez aussi m'écrire à l'HHHHebdo en indiquant sur l'enveloppe : "Mini Mire, Escapeneufg". Racontez-moi vos folles découvertes minitelliennes. Les insultes sont les bienvenues et les compliments aussi. Sur ce, je vous salue bien bas et je vous dis : à la semaine prochaine. Escapeneufg.

INCROYABLE... A CE PRIX LA...

YAKECEM 118, RUE DE PARIS, 93100 MONTREUIL
Tél. : 42.87.75.41. Métro ROBESPIERRE
Du lundi au samedi de 9h à 12h et de 14h à 19h
SAUF DIMANCHE ET LE MARDI
YAKECEM : 62, bd de Belleville, 75020 PARIS. Tél. : 42.58.68.06

LE PLUS CELEBRE DES MICRO-ORDINATEURS

LE **sinclair**
ZX 81 LE MICRO-ORDINATEUR D'INITIATION
AUX ETONNANTES PERFORMANCES



- MICRO-ORDINATEUR**
ZX 81
- Mémoire morte ROM BASIC à 8 octets.
 - Fonction d'étréme des smts-clés par une touche
 - Contrôle des erreurs de programmation.
 - Gamme complète de fonctions mathématiques. Tri page de graphiques.
 - 28 touches FOR/NEXT imbriquées.
 - Fonction RANDOM.
 - Chargement et sauvegarde des programmes sur cassette.
 - Conception évoluée à 4 circuits.
 - Dim. 167 x 175 mm.

ZX 81. Mémoire ROM BASIC 8K. Valeur 590 F
+ Extension RAM 16 K. Valeur 350 F
+ 8 cassettes de jeux et de programmes. Valeur 560 F
VALEUR DE L'ENSEMBLE 1500 F
PAR 3 : L'ENSEMBLE 450 F place • PAR 5 : 420 F • PAR 10 : 390 F
PORT 3 : L'ENSEMBLE. PAR 3 PIÈCES PORT DU EXPORT. DISPONIBLE AUX NORMES CCMR. PORT N.C.

OFFRE
EXCEPTIONNELLE DE L'ENSEMBLE SINCLAIR : 490 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A YAKECEM - 118, rue de Paris, 93100 Montreuil
avec votre chèque de pour l'achat de ensemble(s) (Pas de contre-remboursement) ✓

NOM PRENOM

N° et rue

VILLE CODE POSTAL

COMDEX : ALLONS, ALLONS...

Qu'est-ce que le Comdex ? Ah, bonne question, je vous remercie de l'avoir posée et je vous demande de patienter le temps nécessaire puisque je me trouve fort incapable de vous répondre de suite. Voilà, ça y est. J'ai pris mes dispositions auprès de mes associés, je suis en mesure de vous répondre. Le Comdex, c'est une exposition organisée par Interface Group et qui est réservée en priorité aux professionnels. Aux professionnels ? Oui. A la suite d'un

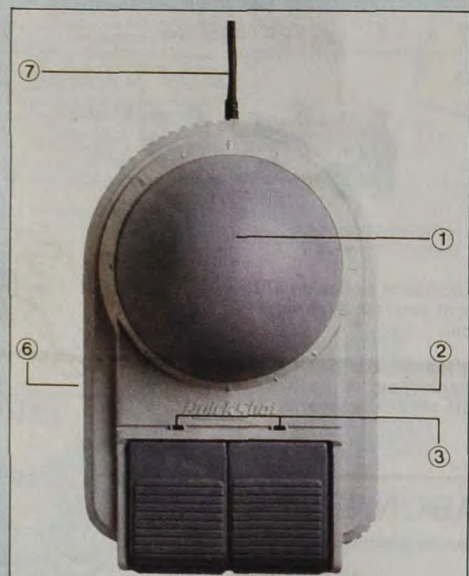
pas tirer de conclusions. Pourquoi ? Parce que dans un salon pour tous publics, le but est d'attirer le plus de monde possible alors que dans un salon pro, si il y a trop de monde, les professionnels se font chier et n'ont pas le temps de s'occuper de chaque cas et quand on sait qu'un cas peut être un marché de plusieurs millions de francs, on raisonne différemment. Interface Group tient donc à souligner que ce n'est en aucun cas à partir du nombre d'entrées que l'on jugera de la réussite d'un de



article sur les prévisions du Comdex de Nice, les gens d'Interface Group nous ont contacté et nous ont gentiment expliqué qu'ils ne sont pas nuls, contrairement à ce que l'on peut penser. Et en les rencontrant, j'en ai appris de belles : figurez-vous que le Comdex n'est en aucun cas un salon pro l'informatique familiale. Donc, toutes les données du problème sont modifiées. Par exemple, quand on compare les nombres de visiteurs d'un salon pro et d'un salon tous publics, on ne peut

leur salons, ce qui ne les empêche pas de faire des prévisions. Pour eux, le Comdex de Nice sera une réussite s'ils atteignent les 3000 visiteurs par jour, pas plus. D'autre part, d'après eux, 80% des stands disponibles ont été réservés pour l'édition de Nice. Parmi eux, on peut noter Olivetti, Control Data, Goupil, Bull, Leandor, bref, des pros. Donc, bande de larbins et autres morveux, n'allez pas au Comdex de Nice les 10, 11 et 12 juin car ce salon n'est pas pour vous !

QUICK SHOT IX



- 1) BOULE DE CONTROLE A MICRO-CONTACTS
- 2) TIR AUTOMATIQUE
- 3) LED DE CONTROLE DES BOUTONS DE TIR
- 6) COMMUTATEUR DROITE GAUCHE POUR CHANGER DE MAIN
- 7) CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

FONCTIONNE AVEC LES ORDINATEURS : ATARI, COMMODORE, SPECTRAVIDEO ET LES CONSOLES DE JEUX VIDEO.
FONCTIONNE AUSSI SUR LES ORDINATEURS AMSTRAD SANS POSSIBILITE D'UTILISER LE TIR AUTOMATIQUE NI LES VOYANTS DE CONTROLE.

20% DE REDUCTION AUX MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H.160 RUE LEGENDRE 75017 PARIS

QUICK SHOT IX 165 F. PRIX SPECIAL CLUB HEBDOGICIEL 133 F. N° DE CARTE

NOM PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

Participation aux frais de port : 20 F.

ADIEU HACHETTE

Toutes les boutiques de micro-informatique Hachette sauf celle du Boulevard Saint-Michel à Paris fermeront dès le début du mois de mai. Finis les micro deux fois plus chers que partout ailleurs, finis les beaux présentoirs briqués ! Vous devrez aller vous faire arnaquer ailleurs.



C'est horrible, les tics. J'en parle parce qu'en revenant de la boulangerie du bas de la rue (j'aime bien les petits gâteaux), j'ai vu un pauvre type qui semblait avoir un mal fou à concilier son sens de l'équilibre avec le tic qui agitait sa jambe droite. Toutes les cinq secondes, sa jambe allait cogner l'autre. Même pas en rythme, en plus. C'est là qu'on s'aperçoit qu'on est méchant : je suis resté derrière lui et je l'ai suivi jusqu'à l'HHHHebdo en me marrant discrètement. Ça m'a obligé à ralentir. On est méchants, hein.

Je sais, bande de noués volants, vous savez déjà où je vais vous emmener. Je vais vous parler d'un type dont l'unique tic consiste à réciter des bidouilles. C'était couru, avec une intro comme ça. Mais la subtilité se trouve dans la façon dont je vais vous amener ça : aux petits oignons.

Donc, j'ai connu, il y a un certain temps, alors que je bossais au Monde, un fou. Genre méchant, hargneux, teigneux, intenable, affligé d'un tic des pires : il passait son temps à annoncer des fausses nouvelles dans l'espoir d'une publication. Il nous a annoncé douze fois la troisième mondiale, cinq fois un attentat contre Danièle Gilbert, cent quatre vingt deux fois la paix entre Chutes et Druzes et seize fois la cohabitation (là, c'était vrai, mais il l'avait annoncé avant, et sans penser que ça pouvait arriver un jour). Il disait à chaque fois que ça venait de tomber sur les téléspectateurs, comme pour donner plus de poids à ses allégations.

Et voilà ! Il pas que l'autre jour, je l'ai vu faire son entrée à l'HHHHebdo. Ce qu'il foutait là, je n'en ai pas la moindre idée. Toujours est-il que m'ayant reconnu, il s'est planté devant moi et m'a débité d'une seule traite :

"Une nouvelle vient de tomber d'un téléspectateur. On peut récupérer - c'est ce qu'a fait Patrick Hopp - un compilateur gratos si on possède Frankenstein sur Spectrum. Pour ce faire, taper :

CLEAR 24750
LOAD "" CODE
Au message "ok", faire :
SAVE "COMPIL" CODE 59232,
6054

Ecrire un petit programme basic et lancer le compilateur par RANDOMIZE USR 60000. Les instructions supplémentaires seront données à

l'écran. La compilation s'arrête si le programme contient une instruction non connue du compilateur. L'adresse de début de la routine compilée se pike en 59987 et 59988. Si le basic commence par REM # 1, Break arrête l'exécution du langage machine. REM # 0 produit l'effet inverse. La routine ainsi compilée doit être sauvegardée avec le compilateur lui-même pour un fonctionnement correct.

Puis il m'a regardé avec de gros yeux et j'ai cru qu'il allait se calmer. Mais d'un mouvement de buste, il a rejeté sa tête en avant, en roulant des yeux encore plus gros, et m'a dit :

"Selon Luc Salot, pour passer Stratac de cassette à disquette sur T07-70, faire :

DEVICE "CASS"
LOAD ""
EXEC 1216

Reset
SAVE "0:STRATAC"
LOAD ""
EXEC 1216

Reset
SAVE "0:STRAT2"
LOAD ""
EXEC 1216

Reset
SAVE "0:S3"
Pour le lancer, faire LOAD "STRATAC" et RUN."

"Dans 3D Grand Prix sur Amstrad, pour passer au circuit suivant, il suffit d'appuyer sur CTRL et ESC en même temps, et tout en laissant ces deux touches appuyées, de taper le mot ARTWORK. Dans Bruce Lee, il faut aller 2 écrans à gauche, se placer tout en bas à droite, près du mur, et s'allonger : on arrive ainsi à une nouvelle série d'écrans. Ça, c'était Cyril Epstein. Maintenant, passons à Sébastien Tréher, qui a décidé d'arrêter Sorcery en appuyant simultanément sur A et Z. Pour le faire repartir, il appuie sur le bouton fire du joystick."

Une grosse veine commençait à battre sur sa tempe. Visiblement, il s'énervait, et je n'arrivais pas à déterminer si c'était parce qu'il était méchant naturellement ou si c'était le fait d'avoir ce tic en permanence qui l'irritait. Il reprit de plus belle :

"Et pour passer Knight Love de cassette à disquette sur Amstrad, vous savez comment on fait ? Hein ? Serge Coupet le sait, lui ! Et il en fait

BIDOUILLE GRENOUILLE

profiter les gens ! Il faut faire :

10 OPENOUT "BIDON"
MEMORY &10FF : CLOSEOUT
20 LOAD "KNIGHT", &1100 : IDISC
30 POKE &113B, 05 : POKE &1140,
&2C : POKE &1141, &2C : POKE
&2CE0, &30 : POKE &2CE1, &2E :
POKE &2CE2, &42 : POKE &2CE3,
&49 : POKE &2CEA, &4E : FOR I =
&1132 TO &1139 : POKE I,0 : NEXT
I : CALL &1100

Puis sauve ce programme sous le nom "LDKNIGHT". Puis faire un Reset et taper en mode direct :

ITAPE : OPENOUT "BIDON"
MEMORY &10FF : CLOSEOUT :
LOAD "" : IDISC : SAVE "KNIGHT", B, &1100, &1BD9,
&1100

Quand l'ordinateur rend la main, faire un Reset et taper en mode direct :

ITAPE : OPENOUT "BIDON"
MEMORY &10FF : CLOSEOUT :
LOAD "" : IDISC : SAVE "0", B,
&1100, &8000

Pour lancer le jeu, il suffit de faire RUN "LDKNIGHT".

Arrivé à ce point du récit, il sembla se calmer. La teinte rougeâtre qui ornait son visage s'atténua quelque peu. Je risquais un timide : "Ça va mieux ?"

Aussitôt, comme si cette malheureuse phrase avait été la goutte d'eau qui fait déborder le vase, il explosa.

"Sur Oric ! On peut faire plein de choses sur plein de jeux ! C'est ce que fait Joseph Diasio ! Par exemple Zorgon's Revenge ! Après avoir fait HIRES, on peut faire :

CALL # 1400 Tableau avec l'araignée, l'ascenseur.
CALL # 2800 Tableau avec le vaisseau spatial, le cube.
CALL # 3400 Tableau avec les deux monstres à quatre têtes.
CALL # 3F00 Tableau avec l'oiseau.
CALL # 4600 Tableau avec les fourmis géantes, les canons.
CALL # 1F00 Tableau avec les oiseaux, les châteaux, les ponts.
CALL # 07C8 Sélection des missions + jeu normal.
CALL # 6778 Affichage du titre et

arrêter.

Dans Xenon, toujours en mode direct et toujours en HIRES :

CALL # 8EE Deuxième tableau.
CALL # 81F Le même avec effets spatiaux.
CALL # B0B Troisième tableau.
CALL # BE4 Quatrième tableau.
CALL # D13 Cinquième tableau.
CALL # A12 Sixième tableau (ravitailement).
CALL # 8D7 Jeu complet.
Et en texte : CALL # 735, les réglages.

CALL # 16C8 Jeu (redonne la main après les 3 vies).
CALL # 3000 Affichage du terrain.
CALL # 172B Affichage du Glouton et des fantômes.
CALL # 3300 Affichage des fantômes.
CALL # 3140 Affichage du Glouton.
CALL # 3200 Augmentation du score.
CALL # 3006 Efface l'écran HIRES.
CALL # 18B0 Vous êtes mort.
En texte : CALL # 1F20 fait défiler les couleurs autour de l'écran. Il était au bord de l'apoplexie. Sa tronche écarlate se balançait par saccades, comme si elle avait voulu se détacher. Naïvement, je tentai d'appliquer une bonne vieille technique qui a fait ses preuves, celle du "chien qui aboie plus fort que l'autre". Je hurlai :

"Casse-toi d'ici et en vitesse, conard ! Tire-toi, allez, dégage !"
Malheureusement, c'était Loin de la décontenancer, cette apostrophe n'eut pour effet que de le mettre encore un peu plus en colère. Il érupta :

"Et pour faire une copie de sécurité de Kristal sur Amstrad, comme Dominique Wille, il faut taper ce programme :

10 MODE 1 : MEMORY &1387
20 LOAD "" IPAGE"
30 LOAD "" ICRISTAL"
40 LOAD "" IDONNEES"
50 CALL &BB06 : pour ne pas abîmer l'image en attendant que l'on ait mis une cassette ou une disquette vierge
60 SPEED WRITE 1
70 SAVE "IECRAN", B, &C000, &4000
80 SAVE "IEJU", B, &1387, &0D06
90 SAVE "IDONNEES", B, &4B03, &5CF2

Et l'exécuter. Pour lancer le jeu, taper (ou sauve) ce programme et faire RUN.

10 MODE 1 : MEMORY &1387
LOAD "" IPAGE" : LOAD "IEJU"
LOAD "" IDONNEES"
20 CALL &1387

Et soudain, alors que rien ne le laissait présager, une soudaine douceur envahit son visage, et un grand calme sembla l'investir (à 17%, comme dirait notre coursier).

"Excusez-moi, cette nervosité, ça me rend nerveux.
- Ça vous prend souvent ?
- Non, pas tellement. Ah, salaud ! Je vais te donner la solution de Time Zone !"



placer le basic par :

1 HIRES : CALL # 6778 :
REPEAT : CALL # 6699 : WAIT 5 :
UNTIL KEY\$="1"
Et appuyer sur la touche 1 pour

Dans Hopper, en mode texte :

CALL # 546 Jeu normal (Reset redonne la main).
CALL # 1F00 Musique.
Dans Ghostgobber, en HIRES :

STOP - DEULIGNE - STOP

Stop. Pas beau temps cette semaine. Stop. Pas voir petite copine. Stop. Ni petit copain. Stop. Travailler. Stop. Envoyer DEULIGNEs. Attendez. Stop.

Fabrice Bellet revient du pays des deuligneurs pour nous faire part de ses méditations. Il y repartera avec deux softs supplémentaires bien mérités.

Tout d'abord la fonction SCREEN(X,Y), dérivée de la fonction déjà existante mais qui permet en plus de reconnaître les GRs. X et Y représentent les coordonnées du caractère à identifier. A propos, c'est pour T07 et T07-70.

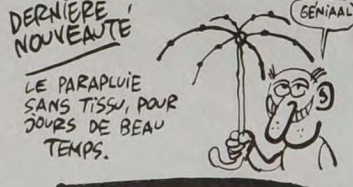
Listing THOMSON T07- T07/70

```
0 A#(0)=1867EB7E288309C048F62893932629D6
21F89589D0C14827037E2A90B034CB8D34D71F2
01F98DE824C1082705BD346D20058D068D00587
E24FD342C6A8035849C34118E8625A1F0286E7C
38A01E7E7C38E69203893F934108E69201F235
F4635414827048C4122721F32306929EEC1072
7063148D85D28E5
1 A#(1)=1F1083682D445644564456C88035103
5F2520F9" :CLS:SCREEN4,6,6:PRINT"Fonction
n SCREEN)".Copyright 1986 by Fabrice"
:PRINT:INPUT"Implémentation:EH":X#X#VAL("
EH":X# :FORT=10143445T0:123:POKE#T+1,VA
L#EH":MID#(A#(1),T02+A#246-1,2))>NEXT:
EXEC:CLR#X-1
```

Et bien sûr la démo, qui ne sert qu'à démontrer que la démonstration est le meilleur moyen de prouver qu'on a raison.

```
0 IF=8THENCLR#100:CLS:SCREEN7,0,0:FO
RT=87099:R=INT(RND*225):DEFGR#(T)=R,R,R,
R,R,R,R,R:RLOCATE(T,MOD20)#2,(T&20)#2,B:P
RINTGR#(T):NEXT:FORT=12T0316STEP16:LINE(
T,0)-(T,76),1:NEXT:FORT=12T080STEP16:LIN
E(0,T)-(32,T),1:NEXT:J=1:GOTOLEA5:LIN
E(0):S=STRIG(0)
1 #=#+2*(A#>SANDX)-1-2*(A#)ANDR(5ANDX(37)
)Y#Y+2*(A#>80R#10R#2)ANDY)-1-2*(A#)3AND
AC7ANDY(7):#=#CHR#(SCREEN(X,Y)):PSET(X,Y)
Y#Y#2:PLAY"LI0P":PSET(X,Y)#7:ATTRB0,1:
LOCATE0,5:PRINTUSING"en(##):# :CHR#(##
#)=# :# :# :Y,SCREEN(X,Y):#:#:IFS THENA
TTTB,0ELSE0
```

Amstradistes, vous trouvez que 170 ko pour une image-écran c'est trop ? Jean-Michel RIOU pense comme vous, alors suivez le dans le compactage. Attention : l'image à sauvegarder ne doit subir aucun scrolling.



Listing AMSTRAD

```
COMPACTOR 1
3 A#="0D2100CF0210025210095E5E501
0040DD7E0000BE012038DDBE022030DBE
0320EDDBE04202900BE05202ADDE5D173
23722316005ADDBE01200FDD230B1C2809
F578B12803F118EDF1723732318CFD77
00DD23FD230678B12064CD118C32FF24FD
E5D1E053FD24C1A7ED42E5D1E1EDB0EB11
F024ED5222F824C9"
20 MEMORY X24FA:FOR I=1 TO LEN(A#)
STEP 2:POKE X&500+(I/2),VAL("H"
ID#(A#,I,2))>NEXT:INPUT"IMAGE A CO
MPACTER:";N#;CLS:LOAD ""I#N#;C0000
:CALL X&500:CLS:L#PEEK(X&24F)&256A
PEEK(X&24F):PRINT"LONG:"L#INPUT"NO
M DE SAUVEGARDE:";N#;N#N#":CPT":
SAVE N#,B,X&24F,L
```

Pour récupérer vos images ainsi compactées, utilisez ce deuxième deuligne.

```
CONF
1 ACTOR 2
5
10 A#="3AFF24C0EBCDD2100251100C00
10040FD2AFD24F06E00F06501A7ED52201
AF0E03FD7E0212130B200FA023F023F
023F02378B120018000D7E00121300230
B78B1200FC9":MEMORY X2FFF:FOR I=1
TO LEN(A#)STEP 2:POKE X&500+(I/2),
VAL("H"#+MID#(A#,I,2))>NEXT
20 CLS:INPUT"NON A CHARGER:";N#;N#
N#":CPT":LOAD N#,X&24F:CALL X&50
0:CALL X&B06
```

Voilà, c'est fini pour cette fois. La semaine prochaine on vire les squatters qui se permettent de passer deux deulignes à la fois (ou un quatreligne, si on compte bien), non mais !

Tchao, deuligneurs beaucoup mais deuligneurs bien.

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL



572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs ?
Faut les sortir !
Et si vous vous abonnez ? 450 francs au lieu de 572, ça marche ? Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 230 francs.

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

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 :

CCP
 Chèque bancaire

Nom : Prénom :
Adresse complète :
Ordinateur utilisé :
Club de carte obligatoire pour les membres du Club :
N° de
.....

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pêtés est réservé aux membres du club Hebdogiciel.
- Les petites annonces gratuites envoyées par les membres du club Hebdogiciel sont prioritaires.
- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient d'une remise de 10% sur l'abonnement annuel et semestriel à Hebdogiciel.
- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres (mise en service avril 86).
- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de tarifs réduits sur les badges, tee-shirts, casquettes et autres gadgets inutiles édités par Hebdogiciel.
- Les membres du club Hebdogiciel reçoivent une carte et un insigne gratuit lors de leur adhésion (à choisir parmi 9 modèles originaux de Carali).
- 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 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.
- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé chaque mois. Le premier prix est beau. Règlement en 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.

TEE-SHIRT HEBDOGICIEL

MAINTENANT ON VOUS HABILLE

NOUVEAU



A	B	C
75	67	52

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC : 24 rue Baron, 75017 PARIS

NOM	PRENOM	TAILLE	PRIX	Quant.	Montant
ADRESSE		SMALL			
		MEDIUM			
VILLE	CODE POSTAL	LARGE			
TARIF C : N° de carte du Club obligatoire :				TOTAL :	
TARIF B : N° d'abonné obligatoire :				Participation aux frais de port : 15,00F.	
Règlement joint : Chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat poste (étranger) <input type="checkbox"/>				MONTANT A PAYER :	

FAITES DE LA PROPAGANDE !

Vous êtes membre du club ? Vous voulez que l'HHHHebdo renforce sa position de meilleur canard d'informatique in the world ? Facile : faites de la propagande ! Distribuez des badges autour de vous et parlez du journal à tout ce qui bouge, surtout si il a un ordinateur.

Allez-y, remplissez le bon ci dessous, c'est gratuit, on paye même le port. Vous avez droit à 50 badges par personne. On compte sur vous, on en a fait fabriquer 30.000 pour cette opération d'intoxication.

Bon de commande : Envoyez moi un paquet de badges.

Nom

prénom

adresse

N° de carte du club



AMSTRAD

	A	B	C
* 1815	K7 180 144	110	
* 1815	DSK 219 197	148	
** 3 D BOXING	K7 121 109	70	
** 3 D BOXING	DSK 177 159	126	
** 3 WEEKS IN PARADISE	K7 112 101	78	
** 3D FIGHT	K7 180 144	112	

	A	B	C
* 3D FIGHT	DSK 200 180	140	
* 3D GRAND PRIX	K7 121 109	85	
** 3D GRAND PRIX	DSK 190 171	115	
* 3D MEGACODE	K7 180 162	126	
* 3D MEGACODE	DSK 280 234	182	
** 3D VOICE CHESS	K7 157 141	90	
** 3D VOICE CHESS	DSK 147 132	90	
** 5 me AXE	K7 190 152	133	
** 5 me AXE	DSK 200 180	140	
** AFFAIRE VERA CRUZ	K7 180 144	128	
** AFFAIRE VERA CRUZ	DSK 190 171	152	
* AIRWOLF	K7 106 98	63	
* AIRWOLF	DSK 157 141	98	
** ALIEN	K7 104 94	72	
** ALIEN	DSK 147 132	101	
** ALIEN 8	K7 110 99	78	
** ALIEN BREAK-I	K7 104 94	76	
** AM STRAM DAMES	K7 130 117	91	
** AM STRAM DAMES	DSK 189 170	129	
** AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7 193 174	138	
** AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK 295 256	207	
** BACK TO THE FUTURE	K7 115 104	83	
** BACK TO THE FUTURE	DSK 182 163	125	

	A	B	C
* BAD MAX	K7 185 167	115	
* BAD MAX	DSK 198 178	120	
** BALL BLAZER	K7 130 117	81	
** BARRY MAC GUGAN BOXING	K7 105 95	73	
** BARRY MAC GUGAN BOXING	DSK 182 163	127	
** BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK 220 198	154	
** BATAILLE D'ANGLETERRE	K7 140 126	98	
** BATAILLE POUR MIDWAY	DSK 220 198	154	
** BATTLE OF BRITAIN	K7 121 109	85	
** BATTLE OF BRITAIN	DSK 180 162	126	
** BEACH HEAD	K7 130 117	78	
** BEACH HEAD	DSK 159 152	110	
** BORED OF RINGS	K7 85 76	58	
** BORED OF RINGS	DSK 190 171	115	
** BOULDER DASH	K7 100 90	63	
** BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7 106 95	70	
** BRIAN'S BLOODAXE	K7 109 98	76	
** BRUCE LEE	K7 110 99	77	
** BRUCE LEE	DSK 170 153	115	
** CAVES OF DOOM	K7 30 27	20	
** CAULDRON	K7 98 98	70	
** CAULDRON	DSK 153 138	101	
** CHALLENGER REVERSI	K7 130 117	91	

	A	B	C
** CHALLENGER REVERSI	DSK 189 170	120	
** CHUCKIE EGG II	K7 114 103	80	
** COBRA PINBALL	K7 140 126	97	
** COBRA PINBALL	DSK 219 197	148	
** COLOSSUS CHESS 4	K7 119 107	82	
** COLOSSUS CHESS 4	DSK 155 140	105	
** COMBAT LYNX	K7 109 98	76	
** COMMANDO	K7 107 96	68	
** COMPUTER HITS 8	DSK 182 169	127	
** COMPUTERS HITS 10	K7 121 106	85	
** COMPUTERS HITS 10 II	K7 121 106	85	
** CONFUZZION	K7 87 78	62	
** CRAFTON ET XUNK	K7 140 126	98	
** CRAFTON ET XUNK	DSK 220 198	154	
** CRAZY GOLF	K7 104 94	72	
** CYRUS CHESS	K7 121 106	85	
** CYRUS CHESS	DSK 155 140	106	
** D BASE 2	DSK 790 711	632	
** DAMBUSTERS	K7 112 101	78	
** DAMS	K7 295 266	206	
** DAMS	DSK 395 356	277	
** DARK STAR	K7 84 78	63	
** DATAMAT	DSK 480 408	315	

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n°

Règlement joint : Chèque bancaire CCP Etranger : mandat-poste international uniquement

Nom

Adresse

Ville

Prénom

Code Postal

Signature :

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



ÇA VIENT DE SORTIR

		A	B	C
THOMSON	K7	160	144	112
*** 3D FIGHT				
SPECTRUM	K7	121	108	85
*** BOULDERDASH III				
COMMODORE	K7	121	108	85
*** BOULDERDASH III				
AMSTRAD	K7	121	108	85
*** BOULDERDASH III				

ABC		
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
ARCHON I	180	100 50
AXIS ASSASSIN	198	175 90
BACKGAMMON DYNACOMP	246	224 90
BARO'S TALE	380	342 280
BATTLE FOR NORMANDY	390	342 280
BELLE AU BOS DOMANT	180	175 90
BRIDGE MASTER DYNACOMP	348	314 135
BRUCE LEE	245	221 180
CAPTAIN GOODNIGHT	350	315 250
CARIN OF SAN DIEGO	482	442 106
CASTLE OF WOLFENSTEIN	244	220 90
CENTPEDE	272	245 50
CHASSE AU MAGOT	198	175 90
CHOP SUEY	286	242 100
COLOSSUS CHESS 4	396	356 234

SUPPORTS
DISQUETTE
CASSETTE
CARTOUCHE
SOFTCARD

ABC		
JUMP JET	K7	114 103 75
KARATEKA	DSK	149 134 106
KENNEDY APPROACH	K7	106 152 118
KENNEDY APPROACH	DSK	180 171 130
KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	330 297 208
KORONIS RIFT	DSK	173 156 110
LODE RUNNER	DSK	427 384 256
MEDIATOR	K7	109 98 75
MEDIATOR	DSK	155 140 111
MERCENARY	K7	121 108 85
MERCENARY	DSK	157 141 110
MIG ALLEY ACE	K7	121 108 82
MIG ALLEY ACE	DSK	175 158 119
MIRNER 2000	K7	121 108 85
MOON SHUTTLE	K7	74 76 55
MOON SHUTTLE	DSK	104 94 73
NATO COMMANDER	K7	112 101 82
ONE ON ONE	K7	121 108 85
ONE ON ONE	DSK	127 114 110
PITFALL I	K7	125 112 88
PRINT SHOP	DSK	454 409 320
REAL OF IMPOSSIBILITY	DSK	157 141 110
RED MOON	K7	124 112 81
RESCUE OF FRACTALUS	K7	121 108 85
RESCUE OF FRACTALUS	DSK	183 147 104
RIVER RAID	K7	125 112 88
ROAD RACE	K7	147 132 94
SMASH HITS 1	K7	162 146 114
SMASH HITS 2	K7	162 146 114
SMASH HITS 3	K7	178 160 125
SMASH HITS 4	K7	121 108 85
SMASH HITS 4	DSK	157 141 110
SOCCER	CAR	183 147 104
SOLO FLIGHT	K7	190 171 82
SOLO FLIGHT	DSK	210 189 117
SPACE SHUTTLE	K7	129 116 90
SPIDERMAN	K7	101 91 74
SPIDERMAN	DSK	107 96 79
SPITFIRE ACE	K7	121 108 82
SPY HUNTER	K7	121 108 82
SPY HUNTER	DSK	170 153 119
SPY VS SPY	K7	121 108 85
SPY VS SPY	DSK	162 146 114
SPY VS SPY 2	K7	119 107 82
SPY'S DEMISE	K7	121 108 82
STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	170 153 119
STEVE DAVIS SNOOKER	K7	112 101 82
STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	125 112 88
STRIP POKER	DSK	170 153 119
STRIP POKER	K7	101 91 74
SUMMER GAMES I	DSK	157 141 110
SUMMER GAMES II	DSK	282 236 127
SUPER ZAXXON	K7	113 102 82
TAPPER	DSK	121 108 82
TAPPER	DSK	170 153 119
THE LAST VB	K7	45 40 31
ULTIMA II	DSK	210 189 155
UP AND DOWN	K7	112 101 82
UP AND DOWN	DSK	170 153 119
ZORRO	K7	112 101 82
ZORRO	DSK	170 153 119

ABC		
AMERICAN ROAD RACE	DSK	190 171 142
ARCADE CLASSICS	K7	121 108 85
ARCADE HALL OF FAME	K7	121 108 85
ARCADE HALL OF FAME	DSK	182 169 127
ARCHON	K7	149 120 85
ARCHON	DSK	149 120 85
AXIS ASSASSIN	K7	98 87 67
AXIS ASSASSIN	DSK	120 108 83
AZTEC	DSK	116 104 72
BATTLE TO THE FUTURE	K7	121 108 75
BALLBLAZER	K7	115 104 72
BALLBLAZER	DSK	180 162 109
BARRY MAC GUGAN BOXING	K7	130 117 81
BARRY MAC GUGAN BOXING	DSK	180 162 109
BATAILLE FOUR MIDWAY	K7	121 108 75
BATTLE D'ANGLETERRE	K7	140 112 98
BATTLE FOR BRITAIN	K7	120 108 84
BATTLE FOR BRITAIN	DSK	140 112 98
BEACH HEAD I	DSK	156 140 108
BEACH HEAD II	K7	121 108 75
BEACH HEAD II	DSK	170 153 122
BEACH RUNNER	K7	121 108 85
BEACH RUNNER	DSK	170 153 122
BLUE MAX	K7	112 101 75
BLUE MAX	DSK	180 162 118
BLUE MAX 2001	K7	121 108 85
BORROWED TIME	DSK	180 144 117
BOULDERDASH	K7	109 98 76
BOULDERDASH	DSK	182 146 110
BOULDERDASH II	K7	127 123 84
BOUNDER	K7	124 112 77
BOUNDER	DSK	155 140 106
BOUNTY BOB	K7	120 108 83
BOUNTY BOB	DSK	180 162 118
BOZO'S NIGHT OUT	K7	85 72 46
BREAK DANCE	K7	109 98 76
BRIAN JACKS SUPERSTAR	K7	109 98 76
BRIAN JACKS SUPERSTAR	DSK	150 135 95
BRIAN JACKS SUPERSTAR	DSK	180 162 118
BRUCE LEE	DSK	180 162 118
BURNING RUBBER	K7	31 28 24
CARTOUCHE MEGAGEM 50 KO	CAR	300 234 252
CASTLE DOCTOR CREEP	K7	121 108 85
CHOP SUEY	K7	121 108 85
CENTPEDE	CAR	150 135 95
CHARTBUSTER	K7	100 90 65
CHORLIFTER	K7	121 108 84
CHORLIFTER	CAR	186 148 98
COLOSSUS CHESS 4	K7	119 107 82
COLOSSUS CHESS 4	DSK	178 160 121
COMBAT LEADER	K7	180 144 117
COMBAT LYNX	K7	108 95 74
COMBAT BAKERY	DSK	180 162 118
COMMANDO	K7	90 81 70
COMMANDO	DSK	180 144 110
COMPUTER HITS I 0	K7	121 108 85
COMPUTER HITS I 0	DSK	180 162 118
COMPUTER HITS II 0	K7	121 108 85
COMPUTER HITS II 0	DSK	180 162 118
COMPUTER HITS 6	K7	97 87 62
CONAN	DSK	170 153 100
COSMIC BOUNCE	K7	90 72 40
COSMIC BOUNCE	DSK	180 162 118
DALLAS QUEST	DSK	178 160 121
DAMBUSTERS	K7	110 99 78
DAMBUSTERS	DSK	170 153 115
DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	K7	116 104 84
DEATHLON	DSK	142 127 85
DEATHLON	DSK	140 126 85
DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124 112 85
DIG DUG	CAR	170 153 100
DONALD DUCK	K7	112 101 78

ABC		
DEFEND OR DIE	K7	97 87 58
DEVIL'S CROWN	K7	115 104 71
DEVIL'S CROWN	DSK	189 152 106
DEVYAC	K7	305 275 214
DEVYAC	DSK	380 324 252
DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124 112 85
DIAMOND JEWELRY	K7	121 108 85
DOPPELGÄNGER	K7	91 82 58
DRAGON TORIC OF AVALON	K7	96 86 67
DUNDARACH	K7	115 104 81
DUNDARACH	DSK	220 198 160
DUNGEON ADVENTURE	K7	112 101 78
DUG PACK FIGHT EXLO	DSK	229 206 138
EDEN BLUES	K7	140 126 98
EDEN BLUES	DSK	220 198 160
ELECTRO FREDDY	K7	104 94 72
ELECTRO FREDDY	DSK	147 132 101
ELIDON	K7	114 103 71
ELITE	K7	155 140 96
ELITE	DSK	185 166 120
EMPIRE	K7	210 147 147
EMPIRE	DSK	310 217 147
ESMERALD ISLE	K7	85 78 59
FANTASTIC VOYAGE	K7	155 140 96
FIGHTER PILOT	K7	91 82 58
FIGHTER PILOT	DSK	170 153 95
FORMULA ONE	K7	92 83 69
FORTH	DSK	277 249 186
FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97 87 62
FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180 162 108
FRANKENSTEIN	K7	130 117 90
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121 108 85
GALAXIA	K7	74 67 49
GENESIS	K7	127 114 88
GESTE D'ARTILLAC	K7	290 261 232
GESTE D'ARTILLAC	DSK	260 231 232
GET DEXTER	K7	121 108 85
GRAFFAP 2	K7	841 847 705
GRAFFAP 2	DSK	900 881 785
GYROSCOPE	K7	120 108 85
HACKER	K7	121 108 85
HACKER	DSK	155 140 100
HARD HAT MACK	K7	121 118 90
HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121 108 85
HIGH-RISE	DSK	151 134 94
HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115 104 83
HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124 112 86
HMS COBRA	K7	180 162 123
HMS COBRA	DSK	215 181 161
HOLD-UP	K7	120 108 85
HUNCHBACK II	K7	97 87 62
HYPERSPORT	K7	110 98 76
HYPERSPORT	DSK	157 141 110
IMPOSSIBLE MISSION	K7	112 108 78
INFERNAL RUNNER	K7	140 126 97
INFERNAL RUNNER	DSK	198 178 134
JAMMIN'S	K7	114 103 71
JET SET WILLY	K7	97 87 62
JUGGERNAUT	K7	121 108 85
KIT PROGRAMMEUR	DSK	499 449 330
KNIGHTLORE	K7	112 101 78
KONG STRIKES BACK	K7	99 89 63
LAZER BATTLE	K7	121 108 85
LE SURVIVANT	K7	117 105 85
LOGO FRANCAIS	DSK	179 161 122
LORDS OF MIDNIGHT	K7	112 101 78
LORDS OF MIDNIGHT	DSK	158 142 114
LORDS OF THE RING	K7	210 189 147
LORIGRAPH	DSK	310 279 217
LORIGRAPH	K7	180 144 112
MACADAM BUMPER	DSK	240 216 168
MANDRAGORE	K7	250 225 200
MANDRAGORE	DSK	250 225 200
MANIC MINER	K7	111 100 77
MARSPIRT	K7	121 108 85
MARSPIRT	DSK	132 119 95
MASTER OF MAGIC	K7	45 40 31
MASTER OF THE LAMPS	K7	124 112 77
MATCH POINT	K7	96 86 65
MELBOURNE PACK	K7	121 108 85
METRO 2018	DSK	190 171 115
METRO 2018	DSK	215 194 129
MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	230 215 160
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	220 198 136
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	275 248 174
MICROSCRABBLE	K7	250 225 190
MICROSCRABBLE	DSK	295 265 225
MINDSHADOW	K7	114 103 85
MINDSHADOW	DSK	155 140 100
MINOFFICE	K7	78 68 55
MINOFFICE	DSK	127 114 88
MONTSEIGUR	K7	138 125 100
MUR WORKS LOOPY LAUNDRY	DSK	240 214 172
MULTIPLAN	DSK	490 441 392
N.O.M.A.D	K7	112 101 82
NEVER ENDING STORY	K7	127 114 88
NIGHT SHADE	K7	132 119 78
OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250 225 200
ONE MAN ANS HIS DROIDS	K7	30 27 20
ORPHEE	DSK	340 306 238
PACK FIVE	DSK	157 141 96
PANZADROME	K7	110 99 77
PIRE POWR	K7	112 101 82
PLANETE BASE	K7	150 135 105
POUVOIR	K7	180 162 126
POUVOIR	DSK	200 180 140

ABC		
PROJECT FUTURE	K7	114 103 83
PUNCHY	K7	104 94 72
PYJAMARAMA	K7	107 96 75
PYJAMARAMA	DSK	147 132 101
RAID	K7	112 101 78
RAID	DSK	181 152 106
RAMBO	K7	109 98 68
RASCUPINE	K7	94 85 69
RED ARROWS	K7	183 147 92
RED ARROWS	DSK	158 142 108
RED MOON	K7	87 78 62
ROCCO	K7	114 103 80
ROCKY HORROR SHOW	K7	97 87 63
ROCKY HORROR SHOW	DSK	182 163 114
ROCKY HORROR SHOW	K7	98 88 68
SABRE WOLF	K7	112 101 78
SCRABBLE	K7	112 101 78
SCRABBLE	DSK	155 140 100
SEAS OF BLOOD	K7	121 108 77
SKYFOX	K7	129 116 90
SORCERY	K7	95 86 73
SORCERY	DSK	160 144 105
SORCERY PLUS	K7	140 126 98
SORCERY PLUS	DSK	200 180 128
SOULS OF DARCON	K7	114 103 80
SOULS OF DARCON	DSK	178 160 121
SOUTHERN BELLE	K7	106 95 65
SPACE MOVING	K7	295 266 206
SPACE MOVING	DSK	356 326 276
SPACE SHUTTLE	K7	290 261 203
SPELLBOUND	K7	45 40 31
SPITFIRE 40	DSK	155 140 100
SPY HUNTER	K7	110 99 78
SPY VS SPY	DSK	177 159 120
SPY VS SPY II	K7	105 95 78
SPY VS SPY II	DSK	155 140 107
STAR STRIKE	K7	80 72 59
STARION	K7	125 113 78
STEVE DAVIS SNOOKER	K7	131 121 91
STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153 138 104
STRANGELOOP	K7	124 112 86
SUPER PIPELINE I	K7	114 103 70
SUPER PIPELINE II	DSK	124 112 77
SUPER SLEUTH	K7	106 95 74
SUPER SLEUTH	DSK	395 356 277
TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	85 76 59
TANK BUSTER	K7	101 91 70
TASCOPI	K7	112 103 78
TASCOPI	DSK	129 118 94
TASCOPI	DSK	278 248 193
TASWORD	K7	219 197 155
TASWORD	DSK	350 315 231
TASWORD 6128	DSK	248 223 148
TAU CETI	K7	114 103 71
TENNIS 30	K7	150 135 105
TENNIS 30	DSK	200 180 140
TERROR MORGOS	K7	142 103 70
TEXTAMAT	DSK	450 405 315
THE COVENANT	K7	87 78 59
THE HOBBIT	K7	165 149 113
THE ILLUSTRATOR	K7	256 230 171
THE LAZARUS V8	K7	45 40 31

A B C			A B C			A B C			A B C			A B C		
FRANK BRUNO'S BOXING	DKS	149 134 102	STRIP POKER	K7	112 101 78	SAGA	K7	150 135 105	ASTRO CLONE	K7	97 87 88	STARBUCK	K7	97 87 88
FRANKIE GOES HOLLYWOOD	DKS	130 104 78	SUMMERGAMES	DKS	182 162 128	SCUBA DIVE	K7	48 43 33	ATIC ATAC	K7	99 82 47	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97 87 83
FRANKIE GOES HOLLYWOOD	DKS	170 153 120	SUMMERGAMES II	DKS	182 162 128	SECRET D'EMBOU	K7	150 135 105	B.C.'S QUEST FOR THE	K7	97 87 88	STONKERS	K7	64 58 30
FRIDAY THE 13 TH	DKS	114 103 71	SUPER SILVER PAK	DKS	142 127 90	SPACE WALL	K7	78 68 57	BACK PACKERS	K7	104 94 73	SUPERS CHES 3.5	K7	133 117 79
FRIDAY THE 13 TH	DKS	133 120 83	SUPERBOWL	DKS	121 106 85	STRESS	K7	120 108 83	BACK TO SKOLL	K7	84 76 59	SUPER PIPELINE II	K7	97 87 88
GENERIC	DKS	150 135 102	SUPERBOWL II	DKS	121 106 85	SUPER JEEP	K7	180 144 112	BACK TO THE FUTURE	K7	115 104 83	SUPER SILVER PAK	K7	143 129 85
GHOSTBLASTER	K7	105 95 77	SUPERPIPERINE II	K7	110 90 71	SUPERTECHS	K7	80 72 56	BALLET	K7	124 106 85	SUPERBOWL	K7	121 108 85
GHOSTBLASTER	DKS	180 162 100	SUPERZAXION	DKS	170 153 115	SUPERFRUIT	K7	82 56 48	BALLE DE MATCH	K7	124 112 47	SWEEDY'S WORLD	K7	80 72 53
GOONES	K7	115 104 77	SUPERZAXION II	DKS	170 153 115	TALISMAN	K7	107 96 87	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	91 82 59	SWING AND SORECRY	K7	121 108 78
GOONS	DKS	144 115 88	TALES OF ARABIAN NIGHT	DKS	150 135 105	TERRMINUS	K7	120 108 85	BATTLE D'ANGLETERRE	K7	140 126 98	TALES OF ARABIAN NIGHTS	K7	87 60 42
GROGOS REVENGE	K7	129 118 80	TALES OF ARABIAN NIGHT	DKS	150 135 105	TITAN	K7	107 96 87	BATTLE POUR MIDWAY	K7	140 126 98	TAPPER	K7	95 86 62
GROGOS REVENGE	DKS	129 118 80	TAPPER	DKS	170 153 115	TREKOR DU PIRATE	K7	94 85 69	BATTLE OF THE PLANET	K7	121 108 83	TAYU CUI	K7	95 86 62
GYROSCOPE	K7	97 87 82	TERROR MOLINOS	K7	101 91 70	TRIATHLON	K7	150 135 105	BEACH HEAD	K7	97 87 85	TERREUR MELINOS	K7	92 83 66
GYROSCOPE	DKS	180 144 100	THE BOBBIT	K7	187 150 98	TYRANK SHOT	K7	62 56 48	BEAR BOVVER	K7	25 23 8	THAT'S THE SPIRIT	K7	122 110 85
HACKER	K7	121 106 83	THE BOBBIT II	K7	187 150 98	TYRANK	K7	80 72 59	BLUE RIVER	K7	109 96 78	THE BUGGLE	K7	97 87 83
HACKER	DKS	144 130 103	THE LAST V8	K7	45 40 31	ULTIMA ZONE	K7	80 72 59	BLUE MAX	K7	97 87 88	THE COVENANT	K7	97 87 83
HARD BALL	DKS	120 108 83	THE MUSIC STUDIO	K7	129 116 84	VORTEX	K7	270 243 189	BORED ON THE RING	K7	84 76 59	THE CUSTARD KID	K7	94 49 43
HARD BALL	DKS	150 135 110	THE MUSIC STUDIO II	K7	140 126 98	WORLD WAR 3	K7	80 72 59	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	97 87 88	THE DUKES OF HAZARD	K7	45 40 31
HARD HAT MACK	DKS	140 126 100	THEY A SOLD MILLION	DKS	182 168 127	XENON 1	K7	94 85 69	BRIDGE PLAYER 3	K7	157 141 85	THE LEGEND OF AVAZO	K7	82 63 36
HARD HAT MACK	DKS	140 126 100	THEY A SOLD MILLION II	DKS	182 168 127	XENON 2	K7	94 85 69	BUCKS ROGERS	K7	97 87 88	THE RATS	K7	120 108 84
HERBERTS DUMMY RUN	K7	120 108 83	THEY SOLD A MILLION	DKS	182 168 127	ZODIAC	K7	91 82 63	CHESS THE TUGER	K7	78 70 9	TERREUR EUROPE	K7	92 83 66
HUNCHBACK II	K7	96 87 67	THEY SOLD A MILLION II	DKS	182 168 127	ZORGONS REVENGE	K7	97 87 87	COMBAT LYNX	K7	110 99 82	THEY SOLD A MILLION II	K7	121 109 85
HUNCHBACK II	DKS	121 108 83	THING ON A SPRING	DKS	120 108 84			COMPUTER HITS 10	K7	121 108 85	THINK	K7	97 87 88	
IMPOSSIBLE MISSION	DKS	190 174 108	TIR NA NOG	K7	114 103 78			COMPUTER HITS 10 II	K7	121 108 85	TIR NA NOG	K7	121 109 83	
IMPOSSIBLE MISSION	DKS	190 174 108	TORNADO LOW LEVEL	K7	83 75 53			CONFUZION	K7	87 78 63	TOMAWAW	K7	112 101 72	
INDIANA JONES	K7	120 108 83	TORNADO HIGH LEVEL	K7	178 158 120			CORN CROPPER	K7	25 8	TOY BOZAR	K7	96 86 61	
INDIANA JONES	DKS	180 162 128	INTERNATIONAL TENNIS	DKS	226 222 148			COSMOS WAR TOADS	K7	121 108 85	TRASHMAN	K7	68 61 50	
INTERNATIONAL SOCCER	CAR	91 82 58	TOY BOZAR	DKS	226 222 148			CRITICAL MASS	K7	121 108 84	TRAVEL WITH TRASHMAN	K7	68 61 50	
JAMMIN	DKS	118 104 72	ULTIMA II	DKS	170 153 115			CROCKY	K7	64 58 40	UNDERWORLD	K7	180 162 126	
JAMMIN	DKS	118 104 72	UNDERWORLD	DKS	155 139 78			DALEY THOMSON DECATHLON	K7	84 76 58	VOX	K7	102 92 72	
JUMP JET	DKS	140 126 96	UNDERWURDE	DKS	155 139 78			DAMPSTERS	K7	121 108 85	WAY OF EXPLODING FIST	K7	102 92 72	
KARATEKA	K7	121 108 83	UNDERWURDE II	DKS	155 139 78			DARK STAR	K7	95 86 63	WAY OF THE TIGER	K7	121 108 85	
KARATEKA	DKS	380 342 224	URIDIUM	DKS	105 95 74			DEATH WAKE	K7	99 89 71	WINTER SPORT	K7	121 109 85	
KENNEDY APPROACH	DKS	120 108 83	URIDIUM II	DKS	105 95 74			DUNDEAD REVENGE	K7	121 108 85	WINTERGAMES 2	K7	67 68 68	
KENNEDY APPROACH	DKS	120 108 83	URIDIUM III	DKS	105 95 74			DUNDIRACH	K7	121 109 78	WIZARD LAIR	K7	72 65 50	
KENNY STRIKES BACK	K7	91 82 64	URIDIUM IV	DKS	105 95 74			DUNGEON ADVENTURE	K7	109 96 75	WORLD SERIES BASEBALL	K7	84 76 56	
KENNY STRIKES BACK	DKS	120 108 83	URIDIUM V	DKS	105 95 74			DYNAMITE DAN	K7	84 76 59	WORLD 6 SERIES BASEBALL	K7	81 73 62	
KORONIS RIFT	DKS	185 149 117	URIDIUM VI	DKS	105 95 74			EDITOR ASSEMBLER	K7	145 131 86	YIE AR KUNG FU	K7	97 87 85	
KORONIS RIFT	DKS	185 149 117	URIDIUM VII	DKS	105 95 74			EMERALD ISLE	K7	84 76 59	ZAXION	K7	116 104 60	
KUNGFU MASTER	DKS	170 153 115	URIDIUM VIII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE	K7	119 107 83	ZEPHYRUS	K7	96 86 61	
KUNGFU MASTER	DKS	170 153 115	URIDIUM IX	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE II	K7	121 109 85	ZIP ZAP	K7	97 87 88	
KWICK COPY	K7	80 72 40	URIDIUM X	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE III	K7	121 109 85	ZORRO	K7	97 87 88	
KWICK COPY	DKS	296 266 207	URIDIUM XI	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE IV	K7	121 109 85	ZOOOM	K7	25 23 8	
LAW OF THE WEST	K7	80 72 40	URIDIUM XII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE V	K7	121 109 85				
LAW OF THE WEST	DKS	150 135 110	URIDIUM XIII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE VI	K7	121 109 85				
LAW OF THE WEST	DKS	150 135 110	URIDIUM XIV	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE VII	K7	121 109 85				
LITTLE COMPUTER PEOPLE	DKS	105 95 71	URIDIUM XV	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE VIII	K7	121 109 85				
LITTLE COMPUTER PEOPLE	DKS	105 95 71	URIDIUM XVI	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE IX	K7	121 109 85				
LODE RUNNER	DKS	121 108 84	URIDIUM XVII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE X	K7	121 109 85				
LODE RUNNER	DKS	121 108 84	URIDIUM XVIII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XI	K7	121 109 85				
LORDS OF MIGHT	K7	107 96 68	URIDIUM XIX	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XII	K7	121 109 85				
LORDS OF MIGHT	DKS	165 148 105	URIDIUM XX	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XIII	K7	121 109 85				
LORDS OF THE RINGS	K7	96 87 65	URIDIUM XXI	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XIV	K7	121 109 85				
LORDS OF THE RINGS	DKS	165 148 105	URIDIUM XXII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XV	K7	121 109 85				
MACHINE LIGHTNING	DKS	180 162 128	URIDIUM XXIII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XVI	K7	121 109 85				
MACHINE LIGHTNING	DKS	180 162 128	URIDIUM XXIV	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XVII	K7	121 109 85				
MAIL ORDER MONSTERS	DKS	250 225 200	URIDIUM XXV	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XVIII	K7	121 109 85				
MAIL ORDER MONSTERS	DKS	250 225 200	URIDIUM XXVI	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XIX	K7	121 109 85				
MANDRAGON	DKS	250 225 200	URIDIUM XXVII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XX	K7	121 109 85				
MANDRAGON	DKS	250 225 200	URIDIUM XXVIII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXI	K7	121 109 85				
MANIC MINER	K7	80 72 40	URIDIUM XXIX	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXII	K7	121 109 85				
MANIC MINER	DKS	80 72 40	URIDIUM XXX	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXIII	K7	121 109 85				
MASK OF THE SUN	DKS	120 108 83	URIDIUM XXXI	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXIV	K7	121 109 85				
MASK OF THE SUN	DKS	120 108 83	URIDIUM XXXII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXV	K7	121 109 85				
MASQUERADE	K7	45 40 31	URIDIUM XXXIII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXVI	K7	121 109 85				
MASQUERADE	DKS	124 112 82	URIDIUM XXXIV	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXVII	K7	121 109 85				
MASTER OF MAGIC	K7	96 87 67	URIDIUM XXXV	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXVIII	K7	121 109 85				
MASTER OF MAGIC	DKS	124 112 82	URIDIUM XXXVI	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXIX	K7	121 109 85				
MASTER OF THE LAMP	K7	96 87 67	URIDIUM XXXVII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXX	K7	121 109 85				
MASTER OF THE LAMP	DKS	124 112 82	URIDIUM XXXVIII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXXI	K7	121 109 85				
MATCH POINT	K7	96 87 67	URIDIUM XXXIX	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXXII	K7	121 109 85				
MATCH POINT	DKS	124 112 82	URIDIUM XL	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXXIII	K7	121 109 85				
MAX ASSEMBLER	K7	96 87 67	URIDIUM XLI	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXXIV	K7	121 109 85				
MAX ASSEMBLER	DKS	124 112 82	URIDIUM XLII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXXV	K7	121 109 85				
MELBOURNE PACK	K7	70 83 40	URIDIUM XLIII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXXVI	K7	121 109 85				
MELBOURNE PACK	DKS	114 103 71	URIDIUM XLIV	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXXVII	K7	121 109 85				
MERCENARY	DKS	144 130 99	URIDIUM XLV	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXXVIII	K7	121 109 85				
MERCENARY	DKS	144 130 99	URIDIUM XLVI	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XXXIX	K7	121 109 85				
MICROSCRAMBLE	K7	112 101 78	URIDIUM XLVII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XL	K7	121 109 85				
MICROSCRAMBLE	DKS	112 101 78	URIDIUM XLVIII	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XLI	K7	121 109 85				
MIG ALLEY ACE	DKS	170 153 115	URIDIUM XLIX	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XLII	K7	121 109 85				
MIG ALLEY ACE	DKS	170 153 115	URIDIUM L	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XLIII	K7	121 109 85				
MINDSHADOW	K7	120 108 83	URIDIUM LI	DKS	105 95 74			ENIGMA FORCE XLIV	K7	121 109 85				

BIJOU

32 ans depuis la naissance de **COMMENT EPOUSER UN MILLIONNAIRE** ? Oui, oui, trente-deux ans, vous n'êtes pas nés, moi non plus d'ailleurs (comptez pas sur moi pour vous donner mon âge, bande de vampires !). Oh, rien de bien génial, rien qu'une comédie ennoblie et sympa. Et un brin nostalgique grâce aux trois splendeurs ici présentes : Marilyn Monroe (Pola), Lau-



ren Bacall (Schatze) et l'injustement oubliée, Betty Grable (Loco). Toutes les trois sont mannequins à New York, et passablement fauchées. Elles veulent toutes les trois se marier, mais elles préfèrent l'homme riche et répugnant au mec pauvre et séduisant. Après bien des péripéties, Pola et Loco se marieront pourtant avec deux gars aussi gentils que fauchés. Quant à Schatze, elle se fera draguer par un authentique beau gosse de millionnaire, mais elle se refusera à lui, le croyant pauvre. Rassurez-vous, la vie est mal faite sauf dans les happy ends des pochades américaines ! Pour se détendre, loin des turpitudes du ciné d'aujourd'hui (ah, c'est ben vrai ça !).

SUIVEZ MON REGARD

de Jean CURTELIN

10/20

avec 115 acteurs ! Vous voulez quand même pas que j'vous en fasse la liste, non mais !

Son nom vous dira pas grand-chose, mais sachez, chers lecteurs ignares, que Jean Curtekin est l'un des scénaristes les plus talentueux du cinéma français. Frustré de toujours écrire pour les autres, Curtekin a décidé de passer derrière la caméra et de mettre bout à bout les innombrables bébés-scénarios qui lui restaient dans les pattes. Mais comme dit la grand-mère de ma sœur, on est jamais aussi mal servi que par soi-même ! Son ramassage de gags a beau être mordant, il n'échappe pas à la règle malheureuse des films à sketches : l'alternance des hauts et des bas ! L'inégalité de la qualité des séquences fait qu'on se croirait sur le grand huit, à descendre et monter sans arrêt du film en marche !

Alois, comme vous n'ignorez pas que je suis un grand amateur des classements en tout genre, voilà le gag-parade des meilleurs hauts du film (d'emain j'enlève le bas). Avec une médaille en chocolat à l'incroyable Jean Carmet, en pequeton berrichon qui s'embarque dans un film publicitaire vantant les mérites d'une immonde pâte pour chiens. Géniale aussi la séquence entre une cul-de-jatte en chaise à roulettes (Zabou), objet de toutes les gentillesses de la part de la boulangère (Andréa Ferreol) jusqu'à ce qu'elle demande la place de vendeuse. Là rien ne va plus, "ça ferait jaser chez les clients", elle se fait venir en douceur, un paquet de gâteaux à la main ! Marrant aussi la séquence où Jean-Pierre Bacri amène sa troupe de singes au ciné porno pour leur rendre le goût de la baise... et de la reproduction ! Ou Galabru en insti sadique qui punit un pauvre petit bonhomme pasqu'il a écrit "ma maman est mort" dans sa rédaction ! Ou le fabuleux numéro d'acrobate de Farid

TENUE DE SOIREE

17/20

de Bertrand Blier

avec Gérard DEPARDIEU (Bob), Michel BLANC (Antoine), MIOU-MIOU (Monique) et Bruno CRÉMER, Jean-Pierre MARIELLE, Michel CRÉTON, Jean-François STEVENIN, Mylène DEMONGEOT et Jean-Yves BERTELOOT en seconds rôles déjantés et hilarants.

Un Blier est toujours un événement, une surprise, un régal ! Même ses tentatives les plus limides (Beau-Père, Préparez vos mouchoirs, La Femme de mon pote) sont des films émouvants et truculents à la fois. Des films dont on se souvient longtemps, qui vous font marrer tout seul dans la rue quand on y repense. Quant à ses réussites (Les Valseuses, Buffet Froid, Notre histoire), elles sont déjà inscrites dans mon histoire du cinéma. Des trucs décapants, outrageants, amoraux mais toujours tendres, justes et forts. L'image qui me vient

et lui fout une beigne monumentale ! Le gros balèze c'est Bob, gentleman cambrioleur. Lui, l'amateur de corps masculins athlétiques et vicelards vient de craquer pour Antoine ! L'enfer commence : Monique veut Bob, impressionnée par sa force et son culot, Bob veut Antoine et son petit cul... et Antoine veut garder Monique, salope mais belle. De fric-froc en fricassée de museaux, le vaudeville court à travers les dialogues speedés de Blier. Bob va parvenir à ses fins : vider Monique et enculer Antoine ! Plus surprenant, Antoine qui se croyait (comme tout le monde ?) hétéro dans le sang se consume d'amour pour Bob. Quitte à devenir sa chose et à se grimper en femme pour aller guincher à son bras !

Et c'est quand on croit que la comédie bascule dans le drame (version meurtrière à l'arme blanche dans les chiottes) que Blier chamboule tout encore une fois. La folie



en parlant de Blier, c'est celle de la pute au grand cœur, vulgaire et too much dessus, désespérée et mère poule dessous. Ici tout commence dans un bal du samedi soir, les ringards dansent et deux paumés se causent. La Monique elle est en train de traîner son Antoine de tous les noms. Et lui, tout ce qu'il trouve d'intelligent à lui répondre c'est : "mais, je t'aime". Un bon gros toutou blessé, humilié qu'a aucune arme pour se défendre. C'est sûr que d'habiter dans une caravane, de pas bosser, ça fout les boules à la baronne ! Mine de rien, une énorme silhouette se profile derrière Monique, la fait gicler de son siège

décadente et truculente revient à la charge pour terminer en beauté ! Truculent, c'est bien l'adjectif qui colle le mieux à Tenue de soirée : tru qui la rigolade, cul pour le cul et lent pour se moquer, pasqu'en fait on a rarement vu film aussi bien troussé ! Plus Depardieu en slip léopard, Miou-Miou en reine des salopes et surtout, surtout, Michel Blanc en petit mec paumé, sincère et cruellement victime. Tous les trois sont parfaits, que dis-je, exceptionnels ! D'ailleurs c'est bien simple, presque tout est exceptionnel dans Tenue de soirée. Un costume taillé sur mesure par le plus grand couturier du verbe : Blier, on t'aime ! !

Chopel en laveur de carreaux face à une porte automatique ! Plus Brialy en imprérisé mourrant, Feodor Atkine en dictateur télévisé, Tom Novembre en curé branché, Darry Cowl en cafetier bruiteur, Claude Chabrol et Stéphane Audran en ménage ringard et, comble de la farce, Charlié Ringuart en revival du Christ ! !



Comptez avec ce digest une trentaine d'autres saynètes et vous aurez un long chapelle de nos petites cruautés ou lâchetés quotidiennes. Ça aurait pu être la nouvelle Bible du comique essentiel, ça n'est qu'anecdote et rapide. Digeste mais sans saveur !

AMUSE-GUEULES

Tout ce dont je suis certain, c'est que L'ÎLE DES AMOUREUX c'est le Japon. A part ça le film de Paulo Rocha croule sous deux heures 45 (dont la moitié de sommeil) de références obscures, de dialogues ou incantations incompréhensibles, d'images surchargées. La quintessence du symbolisme outrancier et donc indigestes. Rocha décrit en neuf tableaux "poétiques" la vie et la longue agonie misérable de Wenceslau de Moraes, grand écrivain portugais, né au Portugal en 1854, mort au Japon en 1929. Bouleversé par la mort de sa compagne, il quittera son poste de consul pour vivre, chichement, d'écriture et de visites au cimetière. Hilarant, non ? Rocha a 14 années à monter cette chose hermétique, le temps de refaire tout le chemin de croix de Moraes. Le film semble construit pour lui seul, le spectateur est (volontairement ?) tenu à l'écart et finit immanquablement par... s'endormir !

Re-la psychothérapie de choc dans L'AVENIR D'EMILIE. Ça gueule, ça hurle,

BERLIN AFFAIR

04/20

de Liliana CAVANI

avec Gudrun LANDGREBE (Louise Von Hollendorf), Kevin McNALLY (Heinz Von Hollendorf), Mio TAKAKI (Mitsuko Matsugae) et Hanns ZISCHLER (Wolf Von Hollendorf).

Résumé de l'action : les deux chouchottes se touchent de leurs ongles crochus, venis pour Louise, la bourgeoise allemande, natures pour Mitsuko, la japonne grivoise. Les caresses se font insistantes, s'obstinent à fuireter outrageusement sous les kimonos de ces dames. Ah le contact bandant de la soie sur leurs peaux laiteuses. Les voilà qui gémissent, ahenant, miaulent et se griffent sous la montée du plaisir. Plof, les kimonos s'écrasent sans bruit sur les tapis d'époque et les corps enlacés des deux jousseuses s'étaient délicatement sur le lit, le canapé, la moquette, ou tout ce qui pourrait ressembler à une piste d'atterrissage pour envies irrésistibles. Elles en sont à s'étreindre comme des bêtes, l'ambiance est humide. Moite. Ça se léche les petons, se malaxe les lolos, se fouille le minou. Bref elles baisent. Tous les jours, tout le temps, partout. Le tout se passe en 1938, à Berlin. C'est pas encore la guerre, mais ça y ressemble : juifs, homosexuels (nombreux chez les nazis, semble-t-il !) sont éliminés par les bons aryens, fidèles de tonton Adolf. Mitsuko, fille de l'ambassadeur du Japon (donc protégée) tombe dans les bras de Louise, l'épouse en rut de Heinz Von Hollendorf. Il est diplomate, ambitieux et travailleur et les frasques de sa tendre et

douce mettent en péril sa carrière. Surtout que rôde le frangin, Wolf Von Hollendorf, meneur de la chasse aux impurs et prêt à bondir sur tout ce qui bande "anormalement". Mais personne ne résiste aux voluptés orientales de Mitsuko : ni son prof de dessin (et futur maître chanteur), ni Heinz lui-même. La saison des partouzes



est ouverte, y en aura pour tout le monde ! On savait Liliana Cavani maîtresse dans le maniement du bulldozer depuis La Peau ou Derrière la Porte mais elle avait encore droit à mon indulgence pour le magnifique (mais déjà immoral) Portier de Nuit. Mais là, trop c'est trop, c'est à hurler de rire ! Loutringues, bateaux, même pas porno, les scènes déshabillées s'enfilent tellement lourdement que ça en perd tout attrait. Désolant !

BLACK MIC MAC

de Thomas GILOU

12/20

avec Jacques VILLERET (Michel), Isach DE BANKOLE (Lemmy), Felicité WOUASSI (Anisette) et plein d'autres inconnus africains tous plus sympas et naturels les uns que les autres.

Un foyer africain comme les autres. Euh, enfin, comme tous les foyers à Barbès, à la Goutte d'Or (j'peux vous en causer, j'habite dans le coin) : une ambiance de fête perpétuelle, un "village" bizarre à mi-chemin entre la vie traditionnelle africaine et la découverte des avantages de la "civilisation". Le tout dans un désordre sympa

fait de tôles, de matelas, de constructions "provisoires", de gamins et d'animaux qui courent dans tous les sens. Un désordre épouvantable aux yeux de la Brigade de Protection et de Prévention Sanitaires, en la personne de son chef, le redoutable Michel Le Gorgues.

Le "Conseil du village" est d'ailleurs catastrophé après son passage, puisqu'il vient de décider de raser le campement pour insalubrité. Seul moyen de s'en sortir : engager un sorcier pour envoûter le toubab (= le Blanc). Dans l'avion qui l'amène à Paris, le marabout de Kamoré va avoir le tort de parler de sa mission (et des 5 millions de francs CFA de récompense) à Lemmy, un jeune black sans scrupules qui vient chercher fortune en France. Vous avez sûrement déjà pigé : à la faveur d'un somnifère bien administré, le marabout qui descendra de l'avion ne sera autre que Lemmy !

Pour envoûter Le Gorgues, il se voit contraint de sous-traiter "l'affaire" avec un vrai mage dont les recettes contiennent des exagences extravagantes : il lui faut une photo de Le Gorgues, une mèche de ses cheveux, un bout de son costard. Lemmy parvient à attirer l'inspecteur dans le restaurant de sa tante Aïda, ses deux cousines prennent Michel en main : le fond, il craque pour la belle Anisette, qui elle aussi...

Rien de nouveau sous le soleil : toutes les ficelles du théâtre de boulevard, de la bonne vieille comédie de mœurs sont consciencieusement pillées. Mais le plus émbêtant c'est qu'à force de vouloir éviter tout racisme ou tout voyeurisme mal placé, l'exotisme des Africains à Paris devient affreusement bien-pensant, petit-bourgeois à la limite. C'est gentil tout plein, on rigole gentiment mais c'est tellement lisse, propre que ça en devient quelconque !

Petites Annonces gratuites



CIGARILLOS EXTRA-FINS

APPLE

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

VENDS Atari 800 XL, péritel, drive 1050, jeux 2700F, Vends Vectris, 4 cartouches, 5500F, Bruno Trange, 18, avenue Michel-Ange, 95270 Luzarches, Tél. (1) 30 35 87 29.

VENDS Atari 520 ST, neuf, sous garantie, moniteur mono haute résolution, câble péritel, programmes 6500F. Tél. (1) 42 07 78 33.

VENDS Atari 800XL, 19 K7, 2 unités de manette 1800F. Excellent état. Vente de K7 adaptée possible. Emmanuel Kherrad, 104, boulevard E. Herriot, 69200 Nice.

520ST logiciel recherche des acolytes pour agrandissement technique. J. Barrault, 3 rue de Valenciennes 92100 Limoges.

ACHETE pour Atari 800XL, K7 de jeux à petit prix et offre logiciels. J. Cristéau, cité CEA, 13140 Miramas.

VENDS Atari 800XL Secam, péritel, magnéto K7, un joystick, 4 jeux, initiation à la programmation (cours n°1), documentations : 1500F. Tél. (1) 44 05 77 24 (après 18h).

URGENT. Vends Atari 800XL, très bon état, magnéto K7, un joystick, jeux K7 et cartouches, livres : 2100F. Tél. (1) 46 05 04 après 17h.

CHERCHE tout programme pour Atari 800XL. Thomas Duriez, 45, rue Guron, 59280 Armentières.

ATARI XL VENDS imprimante, lecteur de K7, livres, revues divers. Vends aussi Vidéopac, Vectris, Cherche contacts pour Atari 520 ST. Alexis Comte, 9, rue Saint-Julien 12000 Rodez. Tél. (1) 85 42 90 10.

VENDS logiciels pour Atari 800XL ou 1300X. 450F. Tél. (1) 46 05 04 après 17h.

RECHERCHE tout programme éducatif et utilitaires sur Atari 800XL. Jean-Claude A. (1) 64 38 64 09. le soir.

VENDS Atari 800XL avec lecteur de K7 et jeu Tapper. Le tout : 800F. Contact CBS Coloco, Roller Controller et K7 de jeux. Le tout : 3000F. Téléviseur portable NB pouvant servir de moniteur. 500F. Adaptateur péritel en UNF : 150F. Demander Olivier au (1) 48 43 23 89 après 18h.

VENDS Atari 800XL, magnéto K7, interface péritel, deux jeux (Miss Pac-Man, Pengo), livres, moniteur couleur péritel. Le tout 2750F. Sylvain Brune au (1) 42 83 81 49.

CHERCHE contacts sur Atari 800XL. Ecrire à Philippe Tarralle, 10, rue de la Bondonnrière, 37300 Joué-lès-Tours.

VENDS magnéto 1010 pour Atari 800XL ou 1300X. 450F. Tél. (1) 46 05 04 après 17h.

VENDS Atari 800XL, lecteur de K7 Atari 1010 : 1000F. Serge Espinasse, 196, rue Costa de Beauregard, 73000 Chambéry. Tél. (1) 69 75 04 43.

ECHANGE programmes pour 520ST, Marc Giroud, 29, avenue des Peupliers, 94350 Villiers sur Marne. Tél. (1) 43 04 18 08.

VENDS Atari 800XL avec lecteur de disquettes 1050, livres et jeux. Le tout 2600F. Ou échange contre magnéto, non jeux. Vends également jeu vidéo Atari 2000, 2 K7 (Pole position, Defender). 300F. Gaël Nicolas "Le Grand Logis" : 05230 Chorges.

COMMODORE

ECHANGE tout programme sur disk pour Cbm 64. Cherche programmes Atari 520ST, Faure office, Bernard Obscure 0140 Thoissey ou Tél. (1) 30 73 08 67 (après 19h).

VENDS pour Vic 20, synthétiseur de parole Adman 300F Carte méte, Rom Intégrée (Super Toolkit, Flossbrouter, Lumo, port Centronics...) 500F. Non jeux. K7 de programmes L.M. Cherche C128D ou C128 + 1571 à bon prix. Thierry au (1) 41 61 90 94.

ECHANGE programmes pour Cbm 64 uniquement sur disk 1541. Envoyez votre liste à 4011 Cracking Service 7, rue de St Expéry 79100 Thouars. Tél. (1) 49 66 64 39.

CHERCHE contact sérieux (en région parisienne) ou échange jeux sur disk ou K7. So Dix 9 allée Le Vau 11200 Lognes. Tél. (1) 80 05 15 66 (pour K7 après 17h) et (1) 80 06 00 97 (pour Atari après 17h).

CHERCHE manuel d'utilisation du Commodore 128 en Français à prix raisonnable. Ou l'échange contre celui en anglais. Vends joystick Quickshot II avec bouton d'auto fire à ressembler à 40F. maximum. Ecrire à Yvan Valentin, 3 place Obscure 0140 Thoissey ou Tél. (1) 78 69 70 19 (après 17h).

ECHANGE plein de jeux sur K7 et disquettes pour C64 (pour ceux qui savent pas Commodore 64). Téléphoné-moi vite. Frédéric Segato 4 rue Achille 31100 Toulouse. Tél. (1) 61 40 82 49.

VENDS Cbm 64, 1541, 1530, 300 jeux, câbles : 3500F. Franck Zammitt Chemin de Mars 69360 Communay Lyon. Tél. (1) 72 24 67 45 après 17h30.

VENDS Commodore Vic 20 Secam. Décalascence, 1 module Jupiter Lander, 1 K7 calcul élémentaire, 1 joystick, livre d'initiation, 2 livres de jeux. Le tout en très bon état. Vendo 1000F. Tél. (1) 30 34 86 57.

ECHANGE programmes pour 64 ou 128 contre logiciel. Tél. (1) 25 32 37 après 18h 15 ou écrire à Christophe Arnoult 2 bis bd Gambetta 52000 Châtillon. Tél. (1) 45 00 00.

ECHANGE programmes pour Commodore 64 Pierre Conche, rue de Kirchem 67200 Strasbourg Montagne verte. Tél. (1) 88 76 03 60 (après 19h).

ECHANGE pour Commodore 64. Christophe Guilloire 12 rue du Moulin à vent 60510 Brestles.

ECHANGE plus de 300 jeux sur Cbm64 contre disquettes vierges. Vends K7 original des Gooines avec boîte et notice pour 70F. Frédéric Baranger côté du drapeau à Villeneuve 78930 Guerville. Tél. (1) 34 75 34 13.

STOP Affaire! VENDS Commodore 80, logiciels, souris (avec utilitaire), 100 logiciels (utilitaires, jeux), nombreuses revues. Le tout : 2500F. Tél. 42 27 74 99 (après 20h).

VENDS C128, drive, 800 colonnes, accesseurs (sous garantie) 8000F Vends C64, drive, accesseurs, jeux : 3000F. Didier. Tél. (1) 43 80 82 87.

Echange nombreux logiciels sur disquettes pour tel sorte UHF Secam, valeur 609F, laissé à 400F. Laurent Poupin-Frassou, 312 route des Landes de la Plée 44115 Basse Goulaine. Tél. (1) 40 34 26 55 (après 18h).

Commodore 64, Drive, Vends Toof, Grandmaster, Multiplan 450F, le tout. Recherche autre synthétiseur vocal que SAM. Hervé Hocquette, 3 rue de Valenciennes 90000 Belfort. Tél. (1) 84 28 47 76.

VENDS Commodore 64 Pal, livre, très nombreux programmes sur disquettes et cassettes 1500F. Pierre-Eric Menut Tél. (1) 40 88 17 54 (après 19h ou le Week-end).

Echange pour Cbm 64 nombreux jeux et utilitaires sur disquette 10F. Françoise Rimson "la Fondaine" 35120 Brf.

VENDS lecteur de disquettes 1570, imprimante MPS 801, 1 joystick, le tout livré avec câbles et livres pour 3700F. Téléphoné à Frédéric au (1) 42 87 94 89.

ECHANGE programme pour Commodore 64 uniquement sur disk. Pierre Boutavent, 7, rue de Verdun, 21160 Couchey. Tél. (1) 80 52 22 69.

CHERCHE Cbm 64, magnéto à 1200F maximum. Michel au (1) 94 89 52 82.

VENDS originaux pour Cbm 64, Zorro, Fighting Warrior, Goones, They Sol a Million, Rescue on Fractalus, Summergames II, Flight Night, Time Turner 600F. Tél. (1) 46 30 67 53. Demander Romme.

Donne divers programmes sur C64 contre cartouche basic étehdru pour T199/4A. Vendo Frédéric Baranger, Côte du Clapier à Villette, 78930 Guerville. Tél. (1) 34 76 13 13.

ECHANGE programmes pour Cbm64 uniquement sur K7. Jean-Marc Daumont, Montfort, E20 N°194, 34700 Lodève.

Cbm64 + 1541, échange tout programme sur disquette. Belgique. 088/55 18 62 (après 17h). Vends CP/M 2.2 (modèle cont. Z801) prix à débattre, nombreux logiciels.

Ami(e)s du C64, Téléphoné-moi, l'échange de nombreux programmes sur K7. Demander Jérôme au (1) 29 55 77 38 le week-end.

Utilisateur de C64, cherche manuel de l'assembleur Mikko64 ainsi que l'assembleur max sur K7 avec manuel. Ecrire à Marc Cabassa, 124 bis, avenue Joffre, 93800 Epinay sur Seine.

CHERCHE pour Commodore 64 jeu Adventure Construction Set en K7. Echange contre autre jeu sur K7. Jean-Michel Maercent, 5, rue du Pétru, 25120 Malche. Tél. (1) 81 64 03 79.

CHERCHE tout programme utilitaire sur disquettes ou cartouches pour Commodore 64. Offres à faire à F. Cote, Hameau de la Croix Saint-Pierre de Massey, 38220 Vézille.

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

VENDS ordinateur couleur Commodore 64 Pal, moniteur monochrome Philippe Pal, lecteur de K7 Commodore 1531, jeux : The Ekloton, Zorro, Caudron, Superman, Bruce Les, manette Neuf. Le tout 3450F. Tél. (1) 16 93 66 27 40.

ECHANGE jeux sur Cbm 64, peut envoyer liste Cherche synthétiseur vocal, un simulateur de voiture de course en K7 seulement. Tél. (1) 62 82 53 21 après 19h.

VENDS Cbm64 Pal, lecteur de K7, jeux, nombreux docs : 2000F. Pascal Martin, 120 bis, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. (1) 43 72 37 20.

VENDS C64 Secam, 1541, cartouche Turbo, nombreux programmes. Le tout garanti 6 mois : 3000F. Th. P. La, 30, rue Cronstadt 75015 Paris. Tél. (1) 48 28 54 65 (après 19h).

RECHERCHE tout logiciel de jeux de rôles et d'aventures et notices d'utilisation. Contacter Pierre-Eric Desmarin, 52, rue Les Amandiers, 26700 Pierrelatte au (1) 75 04 32 18.

VENDS imprimante MPS801, état neuf, très peu servi, fournie avec papier-létring, rubans encreur et docs dans emballage d'origine : 2000F. à débattre. Thierry au (1) 41 61 00 94.

ECHANGE jeux pour Vic 20 version de base ou 16K0 contre jeux ou utilitaires. Le tout 2600F. Pour Vic 20 avec super expander. Tél. (1) 26 46 53 le week-end aux heures des repas (demander Frédéric).

CHERCHE logiciels originaux pour C64 contacter Daniel au (1) 39 85 74 61.

EXELVING

VENDS EXL100, 4 mois, monochrome, magnéto K7, logiciels divers : 3200F. Appeler Julien au (1) 81 34 73 85.

ORIC

VENDS Atmos 700F, magnéto spécial Oric 300F, moniteur avant 800F. Le tout 2000F ou échange contre Cbm64, magnéto, Michel Sebar, 174, rue de Jeu de Paume, 83000 Toulon. Tél. (1) 94 89 52 82.

VENDS Atmos 88K, magnéto, logiciels. Le tout 1000F. Tél. (1) 67 78 82 14.

VENDS Atmos 48K Péritel, cordons, manuels, 7 K7 : 650F. Tél. (1) 24 37 41 48.

CHERCHE contacts pour échange d'idées... Didier Salvignol, 34, rue du Bois au Dames, 77850 Longueville. Tél. (1) 61 58 14 97.

ECHANGE nombreux programmes divers pour Oric 1, Atmos. Cherche particulièrement Dan gerusement Vôte, Macadam Bumper, Cobra Pinball et Triathlon. Yves Renard, 9, rue Sampiero Corso, 47300 Pujols.

VENDS Oric Atmos, moniteur monochrome, lecteur K7 Oric, logiciels et documentations : 2300F. Tél. (1) 65 51 03 49 après 16h.

VENDS Oric 1, magnéto, programmes ou échange contre moniteur ou différents programmes pour C64. Tél. (1) 98 02 12 85.

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 97220 Martinique.
NDJC: Numéros, cherche contact pour échange, ça devient porno les PA. Et en plus en Martinique, super, l'arrivée... (NDJC: Martine, reviens ici tout de suite!)

CHERCHE contact pour échange constructif sur Apple IIe M. Davy, 46, Résidence Anas Belle-garde, Trinité 972

INCROYABLE !

**MÊME LES JAPONAIS
N'EN REVIENNENT PAS**

DU SONY A 950 FRANCS !!

SONY HIT-BIT

- **CLAVIER AZERTY.**

- **3 LOGICIELS INTEGRÉS :**

- ADRESSE (carnet d'adresses).

- PLANNING (agenda).

- MEMO (bloc note pouvant être utilisé comme "Mini Traitement de Textes").

- **NOTICES EN FRANÇAIS.**

- **FOURNI AVEC CÂBLE MAGNÉTO.**

**STANDARD
MSX**

**750 FR.
POUR LES MEMBRES
DU CLUB
HEBDOGICIEL**

**EN CADEAU
XYZOLOG (K7)
LE JEU ★★★**

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H. 160 rue Legendre 75017 Paris.
SONY HIT-BIT 950 F. PRIX SPECIAL CLUB HEBDOGICIEL 750 F.
N° CARTE.....

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
Participation aux frais de port 30 F. Matériel Garanti 1 an pièces et main d'œuvre.
Règlement par : chèque CCP Mandat

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

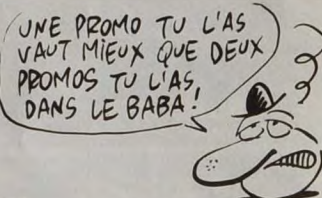
20.000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE pour 2 personnes en CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

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.

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. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau, plusieurs points-cadeaux donnant droit à un album de bandes dessinées gratos (3 points pour "les robinsons du rail" de Franquin, 5 points pour "Kamasutra" de Jacovitti, et 8 points pour "Pin-Up, toutes les pinups du siècle"). Comment commander ? Très simple, sur la liste des albums publiés chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 10 francs de port si vous n'en commandez qu'un ou 6 francs par album s'il y en a plusieurs, et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit et à partir de 240 francs vous recevrez gratos le mensuel "Spot BD".

- 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
- LA FEMME DU MAGICIEN 72,00
- KRAKEN 69,00
- LA COMÈTE DE CARTHAGE 42,00
- TRAGIQUES DESTINS 49,00
- BLOODI ET LES RONGEURS 32,00
- CONTES PERVERS 59,00
- LE RIGE 56,00
- MAESTER ET BOULES DE GOMME 45,00
- MORBUS GRAVIS 59,50
- PAS DE DEO GRATIAS POUR ROCK MASTARD 65,00
- L'HORLOGER DE LA COMETE 33,00
- REBEL - PEPE MORENO 1 45,00
- ZEPPELIN - PEPE MORENO 2 45,00
- JOE'S AIR FORCE - PEPE MORENO 3 52,00
- LE PRIVE D'HOLLYWOOD - BERTHET 1 33,00
- MORTES SAISONS - BERTHET 2 33,00
- COULEUR CAFE - BERTHET 3 33,00
- LE THEOREME DE BELL 49,00
- L'ANGE CARNIVORE 70,00
- DETOURS 52,00
- LE MAL DE L'ESPACE 52,00
- TOUFFU 40,00
- CONAN DOYLE 40,00
- LE DUEL DES IDOLES 33,00
- LA FIN DU MONDE... 59,00
- MA ATTAWAY 33,00
- PUS MORT QUE MOI... 28,00
- SES ADIEUX A LA SCENE 33,00
- LA FEMME PIEGE 69,00
- TON AMIE CHANTAL 78,00

Salut les lampes.
Je suis mal. Je vais faire une promo pour un album qui n'a pas besoin de promo pour se vendre : La femme-piège, de Bilal. Superbe. Le truc qui fait chaud au cœur, qui fait penser qu'on a pas consacré sa vie à la bd pour rien. Bon, si vous me faites le plaisir de me le commander et plus vite que ça, je vous offre une superbe repro (sous-entendu : duction) de la couverture, grand format, 50x70 ou à peu près, bleuz j'ai pas ma règle sur moi, mais grande quand même, et en couleurs, parce qu'une repro noir et blanc d'un truc en couleur, je vois pas l'intérêt.
Normalement, ici, je case le coup des cadeaux supplémentaires, mais tout est déjà expliqué dans le texte ci-dessus, part, alors c'est pas la peine.
La semaine prochaine, en exclusivité, je vous raconte ma vie.

- C'est avec le plus grand plaisir que je recevrai cette repro couleur de la couverture de La femme-piège. Pardon ? Faut commander l'album aussi, et le payer ? Mais bien volontiers, voyons, c'est tout naturel.
- Et en plus, je vais vous prendre quelques albums, un de chaque, par exemple. Veuillez trouver la liste ci-jointe.
- Et puis pour finir, vous me mettez un petit catalogue gratuit.

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

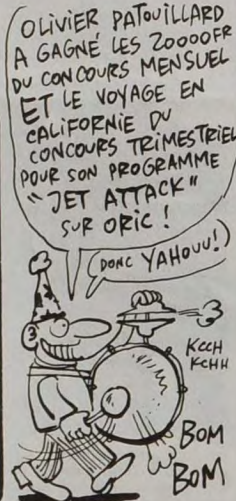
BON DE PARTICIPATION

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

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.



B.D!

EBDITO

Un jour, je prendrais le pouvoir dans ce maudit canard. Je virerai la télé, le cinoche, l'informatique, les listings à la con, les infos dont tout le monde se fout et le reste. Je ferai un canard uniquement consacré à la bd. Ça vous pend au nez, bande de veinards. Bilal viendra me filer des couvertures pour que je ne dise pas de mal de ses albums. Pétillon me fera douze histoires par semaine.

Je pourrai envoyer Berthommier, Gaudou, Piron et Cauvin aux pommes, et Coucho pourra faire des albums sur Dalida. Un jour. En attendant, la routine : y a des bons albums et des pas bons albums, et si j'étais vous, je lirais les bons et je laisserais tomber les pas bons. Mais faites comme vous voulez, profitez-en, tant que je ne suis pas maître du monde.

Milou.

BEURRE VALABLE



J'aime bien Butterworth, parce que c'est l'un des rares dessinateurs de bd britanniques, que j'aime bien les britanniques et que j'aime bien Butterworth. C'est tout à fait particulier, donc ne vous attendez pas à être de mon avis. Les dessins ressemblent à des peintures, le scénario à du Guy l'Éclair et les pages à du papier (je savais pas comment finir ma phrase). On vogue d'anachronisme en archaïsme, de poulet en enclume et je sais toujours pas comment finir ma phrase. On sent jaillir de toutes



les pages une envolée lyrique genre Wagner en musique, ou je sais pas qui en n'importe quoi d'autre (j'ai pas trouvé d'autres comparaisons). Écoutez, je suis désolé, mais j'ai vachement de mal à terminer mes phrases, je sais pas pourquoi. Donc, fin de l'article, mais sachez que j'aime bien.

LES CINQ ÉPREUVES de DON LAWRENCE et BUTTERWORTH chez GLENAT, 36 gladiateurs à hélices.

DÉFAUT



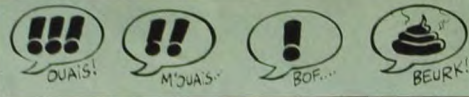
Ernst est affligé d'un tic gênant : il cligne de l'œil sans arrêt. La preuve, voici son "sixième clin d'œil". Selon moi, il ferait mieux d'aller chez un ophtalmo en vitesse, parce que ça



vole pas haut, ses clins d'yeux. C'est même carrément nul. Non, je vais pas être méchant pour rien, comme ça, gratuitement. Il y a une

BD Parade!

L'HOMME A LA VALISE	GOOSSENS	18
LA FEMME DU MAGICIN	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
LA FEMME PIEGE	BILAL	17
LE THEOREME DE BELL	SCHULTHEISS	17
MAESTER ET BOULES DE GOMME	MAESTER	17
LA FIN DU MONDE EST POUR CE SOIR	PETILLON	17
MORTES SAISONS	BERTHET/ANDREAS	17



PLUS DÉTERMINISTE QUE WILLEM, TU MEURS !



Je vais encore vous casser les bolloques avec Willem, les ptis meccons. J'aime bien, figurez-vous. Willem, c'est encore un de ces tarés genre Goossens pour lesquels je me bats : il te faut quinze ans pour rentrer dedans, c'est abscons, obscur, compliqué, difficile, tu comprends rien au dessin, tu vois pas où ils veulent en venir avec leurs histoires à la con et une fois que t'as eu le déclic, hop, ça y est, c'est parti, tu trouves ça génial. Mais voilà, faut avoir le déclic. Et c'est comme tout : c'est une habitude à prendre. Donc, si vous aimez pas Willem (excuse-moi, je vous tutoie, je te vouvoie, fais pas gaffe, mets ta sauce par dessus et laisse-moi me planter dans mes adresses indirectes post-indexés), le seul moyen pour arriver à comprendre ce

qui est génial dans ses planches, c'est de le lire sans arrêt. Au bout d'un certain temps (indéfini, ça dépend des gens), tu auras. C'est comme ça. Et là, vous comprendrez.

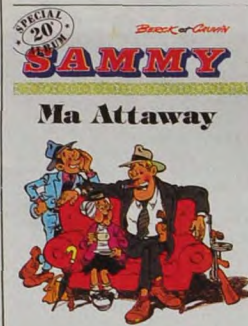


PLUS MORT QUE MOI TU MEURS de WILLEM chez FUTURO, 28 pages de la Pleiade.

ONE MORE TIME



Je me demande comment fait Cauvin. Parfois, j'ai l'impression que je lis un de ses albums toutes les demi-heures. Il produit à une vitesse inimaginable. Remarque, c'est un peu normal : il adapte. Il a l'idée d'une mère pour Jack Attaway ? Aussitôt, le Tuniques Bleues suivant écoperait d'une mère, et toutes les séries qu'il a en cours auront une mère dans l'histoire. Ça s'appelle du recyclage. Donc, dans cet album (que j'appellerai dorénavant "cet album" pour des raisons de commodité), Jack Attaway, le gorille, hérite d'une mère. Vous savez comment elle s'appelle ? Ma Attaway, comme Ma Dalton. Parce qu'il faut vous dire que c'est une autre de ses recettes : il pioche ses idées un peu partout, dans la nature, et surtout dans les albums de ses petits copains. Tout



s'exploque. Donc, c'est un peu nul. Voilà. Les petits enfants seront contents.

MA ATTAWAY de BERCK et CAUVIN chez DUPUIS, 33 tuniques.

NOT BAD



Louis Joos est le genre de dessinateur qui dessine mal, mais qu'on



aime bien quand même parce qu'il y a quelque chose qui pointe sous la maladresse. Il abuse un peu trop des jets d'encre de chine, le tout est

BOUM.



Je vais pas m'étendre, Bilal a beau faire toujours pareil, c'est toujours de mieux en mieux. Avec l'album, on a un faux Libé daté de 1993, qui recoupe l'histoire qui se passe en 2025. Ça délire complètement, dans le genre de Philip K. Dick, donc de façon géniale. C'est presque parfait. Je ferme ma gueule, ça vaut mieux, je vais dire des conneries.



LA FEMME PIEGE de BILAL chez DARGAUD, 69 pluies de HL.V.

COMME D'HABITUDE



Bon, c'est le onzième album de Jess Long, dessiné par Piron, c'est en quelque sorte un polar en bd, sans plus. Celui-ci est composé de plusieurs petites histoires. Long appartient au FBI, il enquête pour le FBI, il démantèle des réseaux de drogue, trouve des meurtriers, rend la justice et tire exactement à la même vitesse que son ombre. C'est certainement très bien pour les gens qui aiment les Jess Long.

SES ADIEUX A LA SCENE de PIROTON et quelques scénaristes chez DUPUIS, 33 balles... de colt.



SALUT LA PROMO
VOIR PAGE 21

BOT NAD



Ben, faut voir la critique du Joos. C'est un peu pareil, à quelques subtiles différences près : Gotting dessine mieux que Joos. Son frère dessine pas mal aussi. Ils se sont mis à deux pour cet album. Et c'est bien. Je suis même surpris, d'ailleurs, "Crève-Cœur", qui a obtenu un prix à Angoulême, était un peu trop noir à mon goût. J'aimais bien, mais quelque chose me retenait. Là, hop, y a plus de noir, c'est beau comme du Kamion, clair, lumineux, presque. Et les pages intercalaires du frangin ressemblent carrément à du Clerc ou du Chaland, mais mieux. Donc, cet album bénéficie de mon aval (non, ne me remerciez pas, c'est tout naturel).



DETOURS de GOTTING chez FUTURO (big format), 52 nuncs.

très noir mais on s'habitue très vite. Ce sont plusieurs petites histoires (à quand une seule grande ?), dont une qui bénéficie d'un scénario de Frank, qui se marie très bien avec la noirceur du trait, pas Frank, son scénario, je sais pas si vous me suivez.

Disons que c'est un album qu'on peut lire en écoutant un saxo languoureux bien calé au fond d'un fauteuil en velours avec un verre de whisky à la main, et les emmerdes qui vont pas tarder à tomber. Histoire de se mettre dans l'ambiance.

LE MAL DE L'ESPACE de JOOS chez FUTURO (grand format, vaut mieux prévenir), 52 hics.

PETILLON DE JOIE



Pétillon, je me demande ce qu'il fout. J'ai l'impression qu'il ne dessine que lorsqu'il est acculé, lorsqu'il n'a plus de blé et que son éditeur le relance tous les quarts d'heures. Et il sort un album de temps en temps, rarement, il distille, le bougre, il laisse tomber parcimonieusement une goutte étincelante dans le sombre flot noirâtre de la bd (j'aurai pu en faire deux paragraphes, mais je trouve que ça fatigue).



Bon, alors c'est complètement génial, voyez-vous. Complètement. Tiens, un exemple. Une planche qui s'appelle "Ramon le justicier saxophoniste". D'abord, Ramon a exactement la tête de Zorro. On voit une superbe nana attachée à un poteau, entourée de deux gros malfrats qui vont visiblement lui faire sa fête. Dehors, Ramon est attiré par les cris. Aussitôt, il saisit son saxo et commence à jouer en se précipitant vers le lieu du délit. Il tombe dans la pièce par le toit et commence à jouer du saxo en prenant les mimiques de n'importe quel joueur qui se respecte (en se tortant dans tous les sens). Les vilains s'entre-regardent, ont une mimique d'impudence alors que Ramon continue sa sérénade, puis lui écrasent la gueule à grands coups de poings. Image suivante : Ramon est à l'hosto, et le médecin lui dit : "Je crois qu'il va vous falloir choisir, Ramon. La justice OU le saxophone." Tout est comme ça. Le pied.

LA FIN DU MONDE EST POUR CE SOIR de PETILLON chez ALBIN MICHEL, 59 saxos.

MUERTA KILL



Treizième album de Jean Valhardi. Gégène décide de mener une carrière de chanteur à succès (et y arrive, si ce n'était les menaces d'un groupe mystérieux, on se demande comment). Si vous avez raté le début, essayez de rater la fin aussi.



LE DUEL DES IDOLES de JIJE et MOUMINOUX chez DUPUIS, 33 pneus.

bonne page, qui est très bonne. Pour que vous ne soyez pas obligé de vous payer le bouquin pour la voir, je vous la raconte : c'est la sortie des studios Walt Disney, et tous les gens qui sortent portent des oreilles de Mickey. Voilà. Tout le reste de l'album est intégralement, totalement, irrémédiablement, incommensurablement nul. C'est vraiment des gags très bêtes. Je me demande comment quelqu'un peut être aussi bête pour faire des gags comme ça. D'habitude, là, j'arrête la critique, mais cette fois-ci je ne peux pas : c'est trop nul. Il faut que je le crie, que je le proclame : c'est exactement pareil que Génial Olivier. Maintenant, je peux arrêter.

SIXIEME CLIN D'ŒIL de ERNST chez LOMBARD, 46 nuls.

POURQUOI ?



Voilà quelque chose de fort bizarre. "Ton amie Chantal" est un album à la gloire de Chantal Goya, comme il y en avait eu un à la gloire d'Hergé. Seulement, Hergé je comprends, Goya je comprends moins. Pourquoi pas Mader, tant qu'on y est ? Et devinez qui a participé à ça ? Je vous le donne en mille, en quinze milliards, même. Allez, devinez au moins qui a fait la couverture. Alors ? Non, vous ne devinez jamais, même si vous y passez cinquante ans. C'est Coucho. Pour sortir de son dessin habituel, il a décidé de faire un collage, une sorte d'essai. D'ailleurs, c'est lui l'instigateur de l'album (devinez qui est le gérant des éditions de quatre heures ?). Il a réuni des gens aussi différents que Loustal, Serge Clerc, Yves Chaland, Moebius et Floc'h qui ont tous



bossé sur les textes de Jean-Jacques Debout. Je m'interroge.

TON AMIE CHANTAL de plein de gens chez EDITIONS DE QUATRE HEURES, 78 balles (en plus, c'est cher !)

L'électro- nique

avec
Bill HYBRIDE
musicien du futur
= Harry Gator =



MUSIQUE

EDITO

James Brown donnait une conférence de presse à Paris le 16 avril.

Il nous y a appris qu'il avait certainement rencontré spirituellement Bach et Beethoven et les a d'ailleurs invité à le rejoindre par l'esprit quand ils le voudraient.

On comprenait également que sans lui, Prince et Michaël Jackson auraient eu bien du mal à trouver l'inspiration. Il nous annonçait la sortie d'un livre sur sa vie au mois de juin, ainsi que la parution prochaine d'un nouvel album.

A la question : "Savez-vous faire la cuisine ?"

James Brown répondait : "Je laisse cela aux femmes."

A celle : "Quel serait votre message aux mouvements féministes ?" sa réponse était : "It's a man's world !"

BEN

PRINCE AND THE REVOLUTION

Parade (WEA)

On a beau essayer de prendre le temps pour parler d'un tel album, la musique de Prince reste toujours aussi indéfinissable. A la moindre tentative, elle vous glisse des doigts, s'échappe vers un autre horizon qui détruit vos efforts de rationalisation à néant. Contrairement à ce que certains



pensent, il ne me semble pas que le projet de Prince soit de nous égarer volontairement, ce que je crois définitivement, c'est qu'il est un véritable génie, au même titre qu'un Mozart (si vous voulez). Prince a tout compris de ce que les nouvelles technologies pouvaient apporter à la musique d'aujourd'hui, et surtout que le son ne pouvait plus se passer d'image. Partant, il réinvente les fondements mêmes qui ont permis à tous les musiciens pop d'écrire des chansons depuis trente ans. Ce qui lui permet d'intégrer n'importe quel élément, qu'il vienne du R&B, du jazz, du classique contemporain... et de le faire entièrement sien, sur un mode particulièrement original. Prince, c'est l'avant-garde personifiée et ça s'écoute, ça se danse, ça se regarde comme rien d'autre. C'est géééé-aaaaaah quioioi!

JAMES BROWN

LIVE IN FRANCE

Dans la foulée de son nouveau hit "Living in America", tiré de la B.O. de "Rocky IV", le "Parrain de la Soul" déboule en France pour un raid de sept concerts dont lui seul a le secret. James Brown sur scène, c'est une expérience qu'il faut avoir connue au moins une fois dans sa vie. Il faut avoir senti monter l'excitation et la chaleur pendant les interminables minutes où son orchestre, tout en vestes pailletées et sourires Hollywood, est préposé à préparer l'ambiance. Il faut avoir bondi et hurlé, lorsqu'annoncé par une harangue débitée crescendo apparaît enfin "Mister Jaaaaaames Brownwown !". Il faut avoir, à ce moment précis, senti l'irrésistible poussée d'adrénaline s'épandre vers toutes les extrémités de votre corps, alors que dans un premier cri, Mister Dynamite empoigne son micro. Il faut enfin s'être laissé

emporté par la spirale extatique de la foule des danseurs en transe, tétanisée par les mélées rythmiques que seul Monsieur Soul a jamais eu le pouvoir de créer. "Hal-lucinant !" commentait Gainsbourg, en se souvenant du premier show de James Brown auquel il assistait au début des années 70. Et le dernier passage du Godfather en France il y a cinq ans confirmait cet avis éclairé. Les deux hommes sont nés la même année 1928, mais c'est peut-être là un de leurs seuls points communs. A l'origine, James Brown n'est en fait qu'un pauvre petit nègre cul-terreux du Tennessee. Il devait vivre une jeunesse miséreuse et délinquante à Augusta, mendiant, raboteurs pour putes puis apprenti boxeur.

SHOW DEVANT

* JAMES BROWN, le 25/4 : Toulouse, le 26/4 : Montpellier, le 27/4 : Marseille, le 29/4 : Bordeaux, le 30/4 : Nantes.

Adolescent, après avoir déjà goûté de la tôle, il décide d'essayer de s'en sortir, se joint à des groupes de gospel, apprend à jouer de l'orgue et de la batterie. Il forme son premier groupe en 1952. Déjà il en veut et attiré par la renommée de Little Richard, il s'installe à Macon, où ce dernier est en train de démarrer une carrière hors du commun. En 1955, Little Richard s'envole vers les sommets du succès, largant par la même occasion son manager, que James Brown s'empresse de récupérer. Il est alors à la tête d'un orchestre de cinq membres, "The Famous Flames", avec qui il enregistre un premier tube, "Please Please Please", en 56. Signé par King Records, il lui faudra pourtant trois ans avant de parvenir à décoller grâce à "Try Me!", son onzième enregistrement, dont le million d'exemplaires vendus lui permet in extremis de ne pas être viré par le patron de sa maison de disques. Ce succès lui vaudra d'être engagé sur une tournée en première partie de Ray Charles et Little Richard. James Brown tient là l'occasion idéale de se faire remarquer auprès du public et la saisit lors d'un concert mémorable dans le New Jersey. Depuis plusieurs années, il a mis au point un jeu de scène particulièrement éprouvant pour lui-même et pour les nerfs des spectateurs, sur son premier morceau de bravoure "Please Please Please". Ce soir-là, il parvient à déclencher une véritable hystérie générale : pendant plus de cinq minutes il tombe sur les genoux... Please !... il se roule par terre... Please !... il se traîne à plat ventre... Please !... il grimpe sur la sono... Please !... se hisse vers les cintres... Please !... le public hurle...



BOB SEGER VAN HALEN

Like A Rock (EMI/Pathé Marconi)

5150 (WEA)

Déjà annoncé pour l'automne 84, on peut dire que cet album ce sera fait espérer. Seulement maintenant qu'on l'a, autant se dire que tout le loisir nous est donné de

SHOW DEVANT

* DON CHERRY, le 25/4 : Oloron-Sainte-Marie, le 26/4 : Avignon, le 28/4 : Prades-Le-Lez, le 29/4 : Marseille, le 30/4 : Chateaufort.



le déguster à petites gorgées comme un bon alcool vieilli en fût dans toutes les règles de l'art. Bob Seger n'a peut-être pas la carrure médiatique internationale d'un Springsteen, n'empêche qu'il a su fournir,

SHOW DEVANT

* STEEL PULSE, le 25/4 : Montpellier, le 26/4 : Lyon, le 28/4 : Toulouse, le 29/4 : Bordeaux, le 30/4 : Paris.

bien avant lui, la matière du rêve qui flotte à travers la tête des amoureux de l'indispensable "highway-rock" américain. Musique essentielle qui parle de l'essentiel, sans soucis du superflu. Retrouver Bob Seger, c'est comme retrouver un vieux copain avec qui on aurait parcouru toutes

SHOW DEVANT

* XALAM, les 25 et 26/4 : Paris (Cirque d'Hiver).

les routes de la terre pendant des années et s'apercevoir qu'il n'a pas changé d'un iota, qu'il a toujours la même façon de se balancer quand il marche, de chantonner quand il parle. Une sensation tellement agréable !

Fans de hard ou pas, tout le monde attendait plus ou moins le verdict sous-tendu par ce disque : après le départ du pitre flamboyant David Lee Roth, Van Halen allait-il pouvoir conserver la réputation que l'autre hystérique croqueur de gonzoesses avait largement contribué à lui donner ? Réponses : -Musicalement, aucun doute possible, Eddie VH reste bien ce monstre de la six cordes identifiable par des millions de paires d'oreilles dans le monde entier. Les compositions ont pris une certaine concision, dans une lignée plus "traditionnelle" des tendances hard mélodique et FM. Quant au nouveau hurleur, Sammy Hagar, il s'en sort plutôt bien, même s'il ne possède pas le timbre si particulièrement chaleureux de Sieur Roth. - Scéniquement, en revanche, on risque d'avoir des surprises, vu qu'incontestablement, c'était le géant blond qui menait le show pour quatre. Alors, dites-vous seulement que cet album est parfaitement consommable et laissons venir le groupe pour débattre de la suite.

RAOUL PETITE

Paris Tokyo 45t. (Disc'AZ)

Quelle honte ! Raoul Petite n'a pu enregistrer cette année que ce modestes 45 tours, alors que leur show contient un tas de nouvelles chansons, toujours aussi sympa et bien orchestrées. On se demande vraiment ce que les producteurs



à fric de France et de Navarre ont dans le ventre. Enfin, à défaut d'autre chose, "Paris Tokyo" est à votre portée immédiate. Et pour connaître leur nouveau répertoire, précipitez-vous à leurs concerts.

INFOS TOUT POIL

* C'est confirmé : Sting donnera un concert exceptionnel à Bercy le 3 mai prochain. Qu'on se le dise !

* Règlement de compte au Grand Rex lors du dernier passage de Madness. Vous n'êtes pas sans savoir que ces braves crétiens de Madness entraînent toujours derrière leurs basques une troupe de fans/hooligans/skin heads, lorsqu'ils sont en tournée. Et figurez-vous que les skin anglaises ne supportaient pas qu'il y ait des skin français pour rivaliser avec eux dans la salle. Résultat : baston - destroy en règle des beaux décors de stuc à grands coups de Doc Martins. Conséquences : 40 bâtons de dégrats à payer par le promoteur. Quel humour ces Madness !

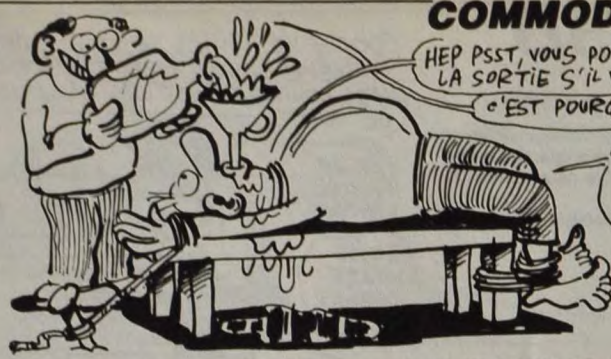
* Alors que Téléphone s'accorde une année sabbatique, le Fan Club du groupe s'excite, lançant un "ordre de Mobilisation Générale" aux cris de "Nous voulons notre double-album live !" Si comme Sacha P., vous sentez cette urgence et ce besoin impérieux, écrivez-lui au Fan Club TELEPHONE, 65, rue de Belleville, 75019 PARIS.

ESPIO

Ou les aventures d'un espion maladroit, à la recherche de l'unique sortie d'un immeuble plutôt inhospitalier...

Philip HALL

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier, charge et lance automatiquement le second (à sauvegarder par SAVE"ESPIO-2").



COMMODORE 64

LA CAQUE SENT TOUJOURS LE CACA.



LISTING 1

```

10 REM*****
11 REM**   ESPIO PART-1   **
12 REM**   ECRIT PAR PHILIP HALL   **
13 REM**   SUR UN COMMODORE-64   **
14 REM*****
15 POKES3280,0:POKES3281,0:PRINT"Q"
16 POKE646,1
20 PRINT PRINT
30 PRINT"   ATTENDEZ UN INSTANT S.V
   "
50 FORI=13824TO15744:READD:POKEI,D:NEXT
60 PRINT PRINT
70 PRINT"   SECONDE PARTIE EN COUR DE CH
   ARGEMENT"
75 POKES46,0
80 LOAD"ESPIO-2"
100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1
110 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,0
120 DATA 3,0,255,0,0,160,0,162,0
130 DATA 232,224,255,208,251,200,192,6,2
140 DATA 244,173,18,54,201,0,208,1,96
150 DATA 238,21,54,173,21,54,201,11,208
160 DATA 26,169,0,141,21,54,206,20,54
170 DATA 173,20,54,201,0,208,11,169,255
180 DATA 141,20,54,32,138,56,76,23,54
190 DATA 174,0,208,172,1,208,173,255,127
200 DATA 201,1,240,11,173,1,220,201,247
210 DATA 240,18,201,251,240,37,173,1,220
220 DATA 201,253,240,53,201,254,240,100,
   76
230 DATA 15,55,224,255,240,249,169,234,1
   41
240 DATA 248,7,169,235,141,249,7,238,0
250 DATA 208,238,2,208,76,15,55,224,60
260 DATA 240,226,169,237,141,248,7,169,2
   38
270 DATA 141,249,7,206,0,208,262,2,208
280 DATA 76,15,55,224,250,176,15,224,65
290 DATA 176,83,192,69,240,79,192,165,24
   0
300 DATA 75,76,192,54,192,117,240,68,192
310 DATA 213,240,64,238,1,208,238,3,208
320 DATA 169,239,141,248,7,169,240,141,2
   49
330 DATA 7,169,1,141,255,127,76,15,55
340 DATA 224,250,176,19,224,65,176,32,19
   2
350 DATA 69,240,28,192,117,240,24,192,21
   3
360 DATA 240,29,76,247,54,192,69,240,13
370 DATA 192,165,240,9,206,1,208,206,3
380 DATA 208,76,198,54,169,0,141,255,127
390 DATA 169,242,141,248,7,169,243,141,2
   49
400 DATA 7,173,1,208,201,221,144,1,96
410 DATA 173,0,54,201,1,240,6,32,42
420 DATA 55,76,23,54,32,186,56,76,23
430 DATA 54,238,19,54,173,19,54,201,2
440 DATA 240,1,96,169,0,141,19,54,173
450 DATA 1,54,201,0,240,4,201,1,240
460 DATA 18,238,6,208,173,6,208,201,208
470 DATA 208,23,169,1,141,1,54,76,102
480 DATA 55,206,6,208,173,6,208,201,152
490 DATA 208,5,169,0,141,1,54,173,8
500 DATA 208,201,225,208,5,169,90,141,8
510 DATA 208,238,8,208,173,10,208,201,22
   5
520 DATA 208,5,169,90,141,10,208,238,10
530 DATA 208,173,12,208,201,225,208,5,16
   9
540 DATA 90,141,12,208,238,12,208,162,0
550 DATA 238,6,54,173,6,54,201,0,240
560 DATA 7,201,40,240,27,76,215,55,169
570 DATA 192,157,109,5,232,224,24,208,24
   6
580 DATA 141,133,5,169,219,141,132,5,141
590 DATA 134,5,76,215,55,169,160,157,109
600 DATA 5,232,224,24,208,246,169,192,14
   1
610 DATA 133,5,169,235,141,132,5,169,243
620 DATA 141,134,5,162,0,208,7,54,173
630 DATA 7,54,201,255,240,7,201,125,240
640 DATA 30,76,36,56,169,32,157,161,7
650 DATA 232,224,0,208,246,130,105,2,170
660 DATA 169,32,157,161,7,232,224,19,208
670 DATA 246,76,36,56,169,1,165,2,141
680 DATA 134,2,169,160,157,161,7,232,224
690 DATA 0,208,246,130,105,2,170,169,160
700 DATA 157,161,7,232,224,19,208,246,17
   3
710 DATA 1,208,201,69,208,18,173,0,208
720 DATA 201,215,176,11,201,140,144,7,17
   3
730 DATA 30,208,201,3,240,77,173,1,208
740 DATA 201,117,208,14,173,6,54,201,40
750 DATA 176,7,173,248,7,201,242,208,56
760 DATA 173,1,208,201,165,208,15,173,30
770 DATA 208,201,19,240,42,201,35,240,30
780 DATA 201,67,240,34,173,1,208,201,213
790 DATA 208,26,173,7,54,201,125,176,19
800 DATA 173,0,208,201,230,176,12,201,85
810 DATA 144,0,201,174,176,5,201,143,144
820 DATA 1,96,142,32,208,232,224,255,208
830 DATA 248,200,192,255,208,243,169,0,1
   41
840 DATA 32,208,206,18,54,169,80,141,0
850 DATA 208,141,2,208,169,69,141,1,208
860 DATA 141,3,208,169,255,141,20,54,169
870 DATA 0,141,21,54,96,174,5,208,224
880 DATA 75,208,5,169,1,141,0,54,224
890 DATA 45,208,5,169,2,141,0,54,174
900 DATA 4,208,224,55,208,5,169,3,141
910 DATA 9,54,224,255,208,5,169,4,141
920 DATA 9,54,174,0,54,224,1,208,3
930 DATA 32,9,57,224,2,208,3,32,13
940 DATA 57,174,9,54,224,3,208,3,32
950 DATA 17,57,224,4,208,3,32,21,57

```

```

960 DATA 76,25,57,206,5,208,96,238,5
970 DATA 208,96,238,4,208,96,206,4,208
980 DATA 96,174,6,208,224,60,208,5,169
990 DATA 1,141,3,54,224,255,208,5,169
1000 DATA 0,141,3,54,174,3,54,224,1
1010 DATA 208,6,238,6,208,76,62,57,206
1020 DATA 6,208,174,1,208,224,165,208,11
1030 DATA 174,0,208,224,230,16,4,224,95
1040 DATA 16,3,76,111,57,238,19,54,173
1050 DATA 19,54,201,1,240,18,173,19,54
1060 DATA 201,3,208,5,169,0,141,19,54
1070 DATA 206,0,208,206,2,208,238,2,54
1080 DATA 174,2,54,224,100,240,3,76,180
1090 DATA 57,169,0,141,2,54,174,4,54
1100 DATA 224,1,240,8,224,2,240,17,224
1110 DATA 3,240,26,169,191,141,21,208,16
   9
1120 DATA 2,141,4,54,76,180,57,169,223
1130 DATA 141,21,208,169,3,141,4,54,76
1140 DATA 180,57,169,239,141,21,208,169,
   1
1150 DATA 141,4,54,174,1,208,224,170,176
1160 DATA 3,76,55,58,173,10,54,201,200
1170 DATA 208,3,76,55,58,238,5,54,174
1180 DATA 5,54,224,50,240,11,224,100,240
1190 DATA 21,224,150,240,31,76,55,58,169
1200 DATA 247,238,15,208,238,15,208,32,3
   4
1210 DATA 58,76,49,58,169,121,238,15,208
1220 DATA 238,15,208,32,34,58,76,49,58
1230 DATA 169,0,141,5,54,169,32,238,15
1240 DATA 208,238,15,208,238,15,208,238,
   15
1250 DATA 208,32,34,58,224,200,208,6,142
1260 DATA 10,54,76,49,58,138,105,14,141
1270 DATA 10,54,76,55,58,174,10,54,160
1280 DATA 0,157,213,6,232,200,192,26,208
1290 DATA 247,96,173,0,208,141,14,208,17
   4
1300 DATA 30,208,224,4,16,1,96,173,1
1310 DATA 208,201,213,208,5,169,1,141,18
1320 DATA 54,169,0,141,10,54,142,32,208
1330 DATA 232,224,255,208,248,200,192,25
   5,208
1340 DATA 243,169,0,141,32,208,206,18,54
1350 DATA 169,80,141,0,208,1,141,2,208,169
1360 DATA 69,141,1,208,141,3,208,169,255
1370 DATA 141,20,54,169,0,141,21,54,96
1380 DATA 0,252,0,7,255,0,3,255,0
1390 DATA 31,24,0,31,24,0,30,0,0
1400 DATA 28,0,0,0,0,0,0,7,252,0
1410 DATA 1,80,0,15,94,0,1,80,0
1420 DATA 15,94,0,1,240,0,14,15,0
1430 DATA 0,0,0,7,240,0,3,240,0
1440 DATA 1,224,0,1,224,0,0,0,0
1450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1460 DATA 0,0,255,128,0,231,192,1,255
1470 DATA 128,3,254,0,7,252,0,0,0
1480 DATA 0,14,172,0,0,160,0,14,174
1490 DATA 0,0,160,0,14,15,0,1,240
1500 DATA 0,15,255,0,0,0,0,0,0
1510 DATA 0,0,0,0,0,0,0,7,254
1520 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1540 DATA 0,0,255,255,255,0,48,0,0
1550 DATA 112,0,65,255,224,64,120,16,96
1560 DATA 248,0,97,248,4,115,248,2,63
1570 DATA 255,255,24,0,2,7,255,252,2
1580 DATA 0,16,3,255,225,0,64,129,31
1590 DATA 255,254,0,0,63,128,0,255,224
1600 DATA 0,255,248,0,24,248,0,24,248
1610 DATA 0,0,120,0,0,56,0,0,0
1620 DATA 0,63,224,0,10,120,0,122,240
1630 DATA 0,10,120,0,28,240,0,15,128
1640 DATA 0,240,112,0,0,0,31,224
1650 DATA 0,15,192,0,7,128,0,7,128
1660 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1670 DATA 0,0,0,0,1,255,0,3,255
1680 DATA 0,1,255,128,0,127,192,0,63
1690 DATA 224,0,0,0,0,63,240,0,127
1700 DATA 0,0,127,240,0,255,240,0,255
1710 DATA 240,0,255,240,0,255,240,0,0
1720 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1730 DATA 0,0,127,240,0,240,255,15,81
1740 DATA 255,138,83,255,202,83,255,202,
   83
1750 DATA 255,202,41,255,148,21,255,40,1
   0
1760 DATA 0,80,5,255,160,2,0,64,1
1770 DATA 255,128,0,0,0,1,255,128,0
1780 DATA 0,0,3,255,192,0,0,0,0
1790 DATA 231,0,1,195,128,3,129,192,3
1800 DATA 129,192,0,0,0,0,0,0,0
1810 DATA 32,0,4,32,0,4,32,0,4
1820 DATA 32,0,4,16,0,8,0,16
1830 DATA 4,126,32,2,0,64,1,255,128
1840 DATA 0,0,0,1,255,128,0,0,0
1850 DATA 3,255,192,0,0,3,255,192
1860 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1870 DATA 0,0,0,0,1,95,240,0,0,0
1880 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1890 DATA 0,0,0,0,0,60,0,0,255
1900 DATA 0,1,255,128,1,255,128,3,255
1910 DATA 192,3,255,192,3,255,192,1,255
1920 DATA 128,1,255,128,0,255,0,60
1930 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1940 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1950 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1970 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
1980 DATA 0,0,0,0,0,124,0,84,254,1
1990 DATA 85,254,1,85,232,1,95,192,13
2000 DATA 87,128,29,87,0,125,87,0,125
2010 DATA 87,252,125,80,0,125,95,252,0
2020 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,252,0
2060 DATA 2,254,0,2,254,255,2,255,255
2070 DATA 2,255,255,2,255,252,130,255,24
   0

```

```

2080 DATA 130,255,2,130,255,254,130,255,
   2
2090 DATA 112,0,0,0,0,0,0,0,0
2100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2120 DATA 0,255,255,255,255,255,255,255,
   255
2130 DATA 255,0,0,0,0,0,0,0,0
2140 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
2160 DATA 0,208,255,255,255,255,255,255,
   255
2170 DATA 255,255,255,255,255,255,255,25
   5,255
2180 DATA 255,255,255,255,255,255,255,25
   5,255
2190 DATA 255,255,255,255,255,255,255,25
   5,255
2200 DATA 255,255,255,255,255,255,255,25
   5,255
2210 DATA 255,255,255,255,255,255,255,25
   5,255
2220 DATA 255,255,255,255,255,255,255,25
   5,255
2230 DATA 255,255,255,0,255,0,255,79,241

```

LISTING 2

```

1 REM*****
2 REM**   ESPIO PART-2   **
3 REM**   ECRIT PAR PHILIP HAL   **
4 REM*****
5 POKES3280,0:POKES3281,0
10 POKE646,6
15 PRINT"
20 PRINT"
30 PRINT"
40 PRINT"
50 PRINT"
60 PRINT"
70 PRINT"
80 PRINT"
90 PRINT"
100 PRINT"
110 PRINT"
120 PRINT"
125 PRINT"
130 PRINT"
135 PRINT"
140 PRINT"
145 PRINT"
150 FORA=0TO10:NOS(A)="   ESPIO"NEXT
160 PRINT"
170 PRINT"
180 PRINT"
190 PRINT"
200 PRINT"
210 IF=4:THEN210
220 IF=4:THENPOKE13858,6:GOTO670
230 IF=5:THENPOKE13858,5:GOTO670
240 IF=6:THENPOKE13858,3:GOTO670
250 IF=3:THEN45000
260 GOTO210
670 REM
680 REM ARRIVEE ESPIO
681 REM
682 REM
683 REM
684 REM
685 REM
686 REM
687 REM
688 REM
689 REM
690 REM
691 REM
692 REM
693 REM
694 REM
695 REM
696 REM
697 REM
698 REM
699 REM
700 REM
701 REM
702 REM
703 REM
704 REM
705 REM
706 REM
707 REM
708 REM
709 REM
710 REM
711 REM
712 REM
713 REM
714 REM
715 REM
716 REM
717 REM
718 REM
719 REM
720 REM
721 REM
722 REM
723 REM
724 REM
725 REM
726 REM
727 REM
728 REM
729 REM
730 REM
731 REM
732 REM
733 REM
734 REM
735 REM
736 REM
737 REM
738 REM
739 REM
740 REM
741 REM
742 REM
743 REM
744 REM
745 REM
746 REM
747 REM
748 REM
749 REM
750 REM
751 REM
752 REM
753 REM
754 REM
755 REM
756 REM
757 REM
758 REM
759 REM
760 REM
761 REM
762 REM
763 REM
764 REM
765 REM
766 REM
767 REM
768 REM
769 REM
770 REM
771 REM
772 REM
773 REM
774 REM
775 REM
776 REM
777 REM
778 REM
779 REM
780 REM
781 REM
782 REM
783 REM
784 REM
785 REM
786 REM
787 REM
788 REM
789 REM
790 REM
791 REM
792 REM
793 REM
794 REM
795 REM
796 REM
797 REM
798 REM
799 REM
800 REM
801 REM
802 REM
803 REM
804 REM
805 REM
806 REM
807 REM
808 REM
809 REM
810 REM
811 REM
812 REM
813 REM
814 REM
815 REM
816 REM
817 REM
818 REM
819 REM
820 REM
821 REM
822 REM
823 REM
824 REM
825 REM
826 REM
827 REM
828 REM
829 REM
830 REM
831 REM
832 REM
833 REM
834 REM
835 REM
836 REM
837 REM
838 REM
839 REM
840 REM
841 REM
842 REM
843 REM
844 REM
845 REM
846 REM
847 REM
848 REM
849 REM
850 REM
851 REM
852 REM
853 REM
854 REM
855 REM
856 REM
857 REM
858 REM
859 REM
860 REM
861 REM
862 REM
863 REM
864 REM
865 REM
866 REM
867 REM
868 REM
869 REM
870 REM
871 REM
872 REM
873 REM
874 REM
875 REM
876 REM
877 REM
878 REM
879 REM
880 REM
881 REM
882 REM
883 REM
884 REM
885 REM
886 REM
887 REM
888 REM
889 REM
890 REM
891 REM
892 REM
893 REM
894 REM
895 REM
896 REM
897 REM
898 REM
899 REM
900 REM
901 REM
902 REM
903 REM
904 REM
905 REM
906 REM
907 REM
908 REM
909 REM
910 REM
911 REM
912 REM
913 REM
914 REM
915 REM
916 REM
917 REM
918 REM
919 REM
920 REM
921 REM
922 REM
923 REM
924 REM
925 REM
926 REM
927 REM
928 REM
929 REM
930 REM
931 REM
932 REM
933 REM
934 REM
935 REM
936 REM
937 REM
938 REM
939 REM
940 REM
941 REM
942 REM
943 REM
944 REM
945 REM
946 REM
947 REM
948 REM
949 REM
950 REM
951 REM
952 REM
953 REM
954 REM
955 REM
956 REM
957 REM
958 REM
959 REM
960 REM
961 REM
962 REM
963 REM
964 REM
965 REM
966 REM
967 REM
968 REM
969 REM
970 REM
971 REM
972 REM
973 REM
974 REM
975 REM
976 REM
977 REM
978 REM
979 REM
980 REM
981 REM
982 REM
983 REM
984 REM
985 REM
986 REM
987 REM
988 REM
989 REM
990 REM
991 REM
992 REM
993 REM
994 REM
995 REM
996 REM
997 REM
998 REM
999 REM

```

```

902 PRINT"
903 POKE211,6
904 N=N+8
905 POKEV+1,N:POKEV+3,N
910 FORA=1TO100
911 NEXTA
915 NEXT
920 GOTO40000
39990 REM
39992 REM TABLEAU -1-
39993 REM
39994 REM
40000 PRINT"Q"
40002 FORN=1TO14
40004 PRINT
40006 NEXT
40008 POKE646,11
40010 PRINT"
40020 PRINT"
40030 POKE646,2
40040 PRINT"
40050 FORM=1TO4
40060 PRINT"
40070 NEXTM
40080 NEXTM
40085 RETURN
40090 POKE211,0:POKE214,M:SYS58732
40095 POKE 13844,0:POKEV+27,0
40100 B=145:POKE646,2
40110 FORM=1TO5
40120 PRINT"
40130 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:
   POKEV+5,PEEK(V+5)-8:NEXTM
40140 PRINT"
40150 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:
   POKEV+5,PEEK(V+5)-8
40160 FORM=1TO5
40170 PRINT"
40175 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:
   POKEV+5,PEEK(V+5)-8:NEXT
40190 PRINT"
40195 B=B-8:N=N-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:PO
   KEV+5,B
40197 POKEV+1,N:POKEV+3,N:POKEV+5,B
40200 FORM=1TO5
40210 PRINT"
40215 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:
   POKEV+5,PEEK(V+5)-8:NEXT
40250 PRINT"
40260 POKE2043,244:POKE2044,245
40265 POKE2045,245:POKE2046,245
40270 POKEV+21,123:POKEV+27,0
40275 POKES4296,0
40280 POKEV+43,9:POKEV+44,9
40290 POKEV+45,9
40300 POKEV+7,80:POKEV+42,6
40305 POKEV+23,112
40310 POKEV+8,90:POKEV+9,145
40315 POKEV+10,135:POKEV+11,145
40317 POKEV+12,180:POKEV+13,145
40318 POKEV+16,176:POKEV+7,80
40319 POKE13824,0
40320 SYS13847
40325 IF PEEK(13842)=0:THEN50105
40327 SC=SC+PEEK(13844)*10
40328 POKE214,17:POKE211,8:SYS58732
40329 POKE646,2
40330 PRINT"
40331 FORA=1TO2000
40332 NEXTA
40333 POKE214,17:POKE211,8:SYS58732
40334 PRINT"
40335 REM
40336 REM
40337 REM TABLEAU -2-
40338 REM
40339 REM
40340 POKE13824,1
40341 POKE214,24:POKE211,0
40343 SYS58732
40344 POKEV+10,3:POKE646,2
40345 FORM=1TO5
40350 PRINT"
40360 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:
   NEXT
40370 PRINT"
40375 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N
40380 FORM=1TO5
40390 PRINT"
40400 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:
   NEXT
40410 PRINT"
40415 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N
40420 FORM=1TO5
40430 PRINT"
40450 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:
   NEXT
40470 PRINT"
40475 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N
40480 FORM=1TO5
40485 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N
40490 FORM=1TO5

```

A SUIVRE...

TAURUS II

Seul contre une multitude de vaisseaux ennemis, montrez à tous ces chacals de quoi est capable votre joystick numéro 2...

Didier GOETZ

Mode d'emploi : Ce jeu, donc, utilise le joystick No 2. Votre but est de décimer suffisamment

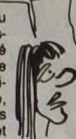
de vaisseaux ennemis pour obtenir 1000 points et passer au tableau suivant. Vous êtes averti d'un déplacement vertical excessif de votre vaisseau, par la couleur jaune de celui-ci. Dans ce cas, il n'est pas conseillé d'insister dans ce sens. Votre indicateur de carburant est figuré à gauche de l'écran, par un curseur qui se déplace vers le bas. Vous avez la possibilité de vous réapprovisionner et de gagner un vaisseau supplémentaire, en touchant une capsule d'énergie. Le nombre de vaisseaux disponibles et le nombre de points obtenus sont affichés respectivement à droite et à gauche en haut de l'écran.

TI 99/4A BASIC ETENDU

RENÉ, TU M'AIMES ?

J'ADORE TON PARFUM CARTE BLEUE DE BNP !

Dieu créa la femme un jour de grande déprime !



```
100 REM TAURUS II, (C)12 1985
110 REM DIDIER GOETZ
120 REM 12 FARC DU FETIT RAMIER 08160 FL
128
130 CALL PRESENTATION :: CALL MUSIQUE
140 GOTO 180
150 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(1,1) "VOULE
2-VOUS REJOUER (O/N)?"
160 ACCEPT AT(2,1) VALIDATE ("ON") SIZE(2) B
EEP:RS
170 IF R="O" THEN 180 ELSE CALL CLEAR :
: END
180 PFS=0 :: CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2)
: CALL MAGNIFY(3)
190 CL1=5 :: CL2=6 :: VAIS=1
200 CALL CHAR(96, "FF00FF00FF00", 97, "FF
FF0000FF00", 98, "FFFFFF", 99, RPT$( "F", 16
), 100, RPT$( "O", 16))
210 CALL CHAR(104, "0000000000000000303010
3061C1B0000000000000C1B3E0CE0E0B0000000
000")
220 CALL CHAR(108, RPT$( "O", 10) & "010133FF
03" & RPT$( "O", 2) & "B0B0C3FF00" & RPT$( "O", 1
))
230 CALL CHAR(112, "0000003030180C0707030
100000000000000000000000C0C0B080C0C603B180
000")
240 CALL CHAR(116, "00040029001702270B50
10E240004000000249840A0BF02D0ACD01A90480
000")
250 CALL CHAR(120, "0101" & RPT$( "O", 2) & "B
080" & RPT$( "O", 2) & "B" & CALL CHAR(136, "FF66
663C246666FF" & RPT$( "O", 4))
260 DIM A$(3)
270 A$(0) = "00071F3F3F7F7F00007F7F3F3F1F0
7000000BFCCFF00FF00FF00FF00FF00FF00"
280 A$(1) = "01010101030F3DEED3D0F0301010
10180B0B0C0F0B0C7B7BFC0C0B080B080"
290 A$(2) = "070C1F307FF80FF30C060203010
101E030F0CFF0F01FF0C30600C0C0B080"
300 A$(3) = "0F7C0FF0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0
0F0F03E0FF030303030303030303030F"
310 CALL CHAR(132, "FO" & RPT$( "O", 62)) :: C
ALL CHAR(128, "FFFF" & RPT$( "O", 60)) :: CALL
CHAR(124, "0000031DE11D03" & RPT$( "O", 52))
320 L=15 :: FOR I=96 TO 100 :: CALL HCHAR
R(1,1,32) :: L=L+1 :: NEXT I
330 L=10 :: FOR I=96 TO 100 :: CALL HCHAR
R(1,1,32) :: L=L-1 :: NEXT I
340 CALL HCHAR(1,1,100,96) :: CALL HCHAR(
22,1,100,96) :: CALL HCHAR(4,1,99,64) :: C
ALL HCHAR(20,1,99,64)
350 CALL CHAR(92, "000000") :: FOR I=1 TO 1
5 :: CALL HCHAR(INT(RND*4)+11, INT(RND*32
)+1, 92) :: NEXT I
360 CALL COLUR(9,5,6) :: FOR I=2 TO 8 ::
CALL COLOR(1,16,1) :: NEXT I
370 CALL SPRITE(20,128,12,180,8,21,128
112,12,8,22,132,12,96,8) :: CALL SPRITE(
23,124,12,8,16,1,0)
380 N=1 :: DISPLAY AT(1,27) SIZE(3):VAIS
S :: DISPLAY AT(1,1) SIZE(5):PTS
390 CALL SPRITE(11,108,16,96,124,23,124
,12,8,16,1,0) :: CH=INT(RND*5)+1
400 CH=INT(RND*6)+1 :: ON CH GOTO 490,51
0,570,530,570,550
410 CALL JOYST(2,X,Y) :: CALL KEY(2,C,M) :
:: CALL PATTERN(1,108,X) :: CALL MOTION(1
,1,96,X,4) :: IF M<0 THEN CALL TIR(PTS,
TOU,S,N)
420 IF S=1 THEN S=0 :: GOTO 620 ELSE IF
```

```
T0U=1 THEN T0U=0 :: GOTO 400
430 IF CL1=5 AND CL2=6 THEN CL1=6 :: CL2
=5 ELSE CL1=5 :: CL2=6
440 CALL COLOR(9,CL1,CL2) :: CALL POSITIO
N(101,X1,Y1) :: CALL DISTANCE(20,23,DCBI
)
450 IF X1>167 OR X1<12 OR DCBI<0 THEN
470 ELSE IF X1>147 OR X1<32 THEN CALL CO
LOR(1,1) ELSE CALL COLOR(1,16)
460 RETURN
470 CALL PATTERN(1,116) :: CALL COLOR(1
,9) :: CALL SOUND(600,-7,0) :: VAIS=VAIS-1
480 DISPLAY AT(1,27) SIZE(3):VAIS
490 CALL DELSPRITE(1) :: IF VAIS=-1 THEN
CALL FIN(PTS) :: GOTO 150 ELSE 390
490 CALL CHAR(140, A$(2)) :: CALL SPRITE(1
0,140,3,INT(RND*20)+112,238) :: VHT=10-I
NT(RND*20)
500 FOR VT=-30 TO 30 STEP 10 :: CALL MOT
ION(10,VT,VHT) :: GOSUB 410 :: NEXT VT :
: CALL SOUND(50,-5,5) :: GOTO 500
510 CALL CHAR(140, A$(1)) :: CALL SPRITE(1
0,140,12,88,1) :: VHE=INT(RND*10)+10
520 CALL MOTION(10,2,Y,VHE) :: GOSUB 410
: GOTO 520
530 CALL CHAR(140, A$(3)) :: CALL SPRITE(1
0,140,7,92,1)
540 CALL MOTION(10,-Y,6,X) :: CALL SPRITE
: GOTO 540
550 CALL CHAR(140, A$(0)) :: CALL SPRITE(1
0,140,15,92,1)
560 CALL MOTION(10,0,40-INT(RND*80)) ::
GOSUB 410 :: GOTO 560
570 CALL SPRITE(10,136,8,92,INT(RND*200
)+27) :: VR=20-INT(RND,0)
580 CALL MOTION(10,VR,0) :: CALL COINC(1
0,1,8,CVE) :: CALL POSITION(10,A,B) ::
IF A>192 THEN 590 ELSE IF CVE=-1 THEN 60
0 ELSE GOSUB 410 :: GOTO 580
590 CALL MOTION(11,0,0) :: CALL DELSPRITE
(10) :: GOTO 400
600 CALL MOTION(11,0,0) :: CALL DELSPRITE
(10) :: FOR I=110 TO 440 STEP 5 :: CALL
SOUND(-50,1,5) :: NEXT I :: VAIS=VAIS+1
610 DISPLAY AT(1,27) SIZE(3):VAIS :: GOTO
390
620 REM 2eme PARTIE
630 CALL COLOR(1,16) :: CALL PATTERN(1,
108) :: CALL DELSPRITE(10) :: CALL MOTION
(10,0,0) :: FOR I=15 TO 24
640 IF CL1=5 AND CL2=6 THEN CL1=6 :: CL2
=5 ELSE CL1=5 :: CL2=6
650 CALL COLOR(9,CL1,CL2) :: CALL HCHAR(I
,1,32,32) :: J=25-I :: CALL HCHAR(J,1,32
,32)
660 FOR F=1 TO 2 :: CALL HCHAR(1,INT(RND
*31)+1,92) :: CALL HCHAR(J,INT(RND*31)+1,
92) :: NEXT F
670 NEXT I :: DISPLAY AT(1,1) SIZE(5):PTS
680 DISPLAY AT(1,27) SIZE(3):VAIS
690 CALL CHAR(60, RPT$( "B", 8) & RPT$( "O", 4
)) :: CALL CHAR(64, "0060703B1C0E0000" & RPT
$( "O", 48)) :: CALL CHAR(68, "000000FF00" &
RPT$( "O", 54))
690 CALL CHAR(72, "00060E1C38706000" & RPT$(
"O", 48))
700 CALL CHAR(76, "0002040404020103054538
00000000000000000000001CA2C0C0B04020202040
00")
710 CALL CHAR(80, "00000000200110F030101
01020C0000000003040B0B0C0F0B040400000000
000")
```

```
720 CALL CHAR(84, "031E73731E070101010107
1E73731E03C079BCE78C0B080B080C07BCECE78
C0")
730 S=0 :: N=N+1 :: CALL MOTION(23,1,0)
: GOTO 750
740 CALL SPRITE(11,108,16,96,124,23,124
,12,8,16,1,0)
750 CH=INT(RND*5)+1 :: ON CH GOTO 810,84
0,890,870,890
760 CALL JOYST(2,X,Y) :: CALL KEY(2,C,M) :
: CALL PATTERN(1,108,X) :: CALL MOTION(1
,1,96,X,4) :: IF M<0 THEN CALL TIR(PTS,
TOU,S,N)
770 IF S=1 THEN S=0 :: GOTO 940 ELSE IF
TOU=1 THEN T0U=0 :: GOTO 750
780 CALL DISTANCE(20,23,DCBI) :: IF DCB
I<0 THEN 790 ELSE RETURN
790 CALL PATTERN(1,116) :: CALL COLOR(1
,9) :: CALL SOUND(600,-7,0) :: VAIS=VAIS-1
: DISPLAY AT(1,27) SIZE(3):VAIS
800 CALL DELSPRITE(1) :: IF VAIS=-1 THEN
CALL FIN(PTS) :: GOTO 150 ELSE 740
810 CALL SPRITE(10,76,12,INT(RND*100)+4
6,238) :: CE=76
820 IF CE=76 THEN CE=80 ELSE CE=76
830 CALL PATTERN(10,C) :: CALL MOTION(10
,Y,INT(RND*30)) :: GOSUB 760 :: GOTO 82
0
840 CALL SPRITE(10,60,13,INT(RND*100)+4
6,INT(RND*200)+20) :: CB=76
850 CB=CB+4 :: IF CB=76 THEN CB=60
860 CALL PATTERN(10,CB) :: CALL MOTION(1
0,2,Y,2,X) :: GOSUB 760 :: GOTO 850
870 CALL SPRITE(10,84,10,INT(RND*100)+4
6,INT(RND*200)+20)
880 CALL MOTION(10,15-INT(RND*30),15-IN
T(RND*30)) :: GOSUB 760 :: GOTO 880
890 CALL SPRITE(10,136,8,92,INT(RND*200
)+27) :: VR=20-INT(RND*40)
900 CALL MOTION(10,VR,0) :: CALL COINC(1
0,1,8,CVE) :: CALL POSITION(10,A,B) ::
IF A>192 THEN 910 ELSE IF CVE=-1 THEN 92
0 ELSE GOSUB 760 :: GOTO 900
910 CALL DELSPRITE(10) :: GOTO 750
920 CALL MOTION(10,0,0) :: CALL DELSPRITE
(10) :: FOR I=110 TO 440 STEP 5 :: CALL
SOUND(-50,1,5) :: NEXT I :: VAIS=VAIS+1
930 DISPLAY AT(1,27) SIZE(3):VAIS :: GOTO
740
940 CALL DELSPRITE(10) :: CALL MOTION(2
3,0,0,1,0,0) :: CALL PATTERN(1,108)
950 CD=96 :: FOR I=15 TO 19
960 IF CL1=5 AND CL2=6 THEN CL1=6 :: CL2
=5 ELSE CL1=5 :: CL2=6
970 CALL COLOR(9,CL1,CL2) :: CALL HCHAR(I
,1,CD,32) :: J=25-I :: CALL HCHAR(1,1,CD
,32) :: CD=CD+1
980 NEXT I
990 CALL COLUR(9,5,6) :: CALL HCHAR(20,1
,99,64) :: CALL HCHAR(4,1,99,64) :: CALL CD
LOR(9,6,5) :: CALL HCHAR(21,1,100,64)
1000 CALL HCHAR(2,1,100,64) :: CALL COLOR
(9,5,6) :: CALL HCHAR(1,1,99,32) :: CALL H
CHAR(24,1,99,32)
1010 DISPLAY AT(1,1) SIZE(5):PTS :: DISPL
AY AT(1,27) SIZE(3):VAIS :: GOTO 380
1020 SUB TIR(PTS,TOU,S,N)
1030 CALL MOTION(10,0,10,0,0) :: CALL P
OSITION(10,X1,Y1) :: IF X1>195 THEN X1=
95
1040 CALL SPRITE(2,120,8,X1+5,Y1,96-X1,
0) :: CALL SOUND(50,-5,15,2500,5,110,5)
```

```
1050 CALL COINC(2,10,8,C) :: IF C=-1 TH
EN 1060 ELSE 1080
1060 CALL DELSPRITE(2) :: CALL PATTERN(1
0,116) :: CALL COLOR(10,9) :: CALL SOUND
(600,-7,0) :: FOR T=1 TO 200 :: NEXT T
1070 PFS=PTS+50 :: DISPLAY AT(1,1) SIZE(5
):PTS :: CALL DELSPRITE(10) :: T0U=1 ::
IF PFS=1000*N THEN S=1 :: SUBEXIT ELSE S
=0 :: SUBEXIT
1080 CALL POSITION(2,X2,Y2) :: IF (X1)=9
6 AND X2<96 OR (X1)=96 AND X2>96 THEN
CALL DELSPRITE(2) ELSE 1050
1090 SUBEND
1100 SUB FIN(PTS)
1110 CALL DELSPRITE(ALL) :: CALL CLEAR ::
IF NM2=" " THEN NM2="*****"
1120 DISPLAY AT(1,1) "VOTRE PRENOM:" ::
ACCEPT AT(1,1) VALIDATE (U$) SIZE(20)
BEEP:NM1$
1130 DISPLAY AT(3,1) :NM1$ "VOTRE SCORE E
ST DE:" PFS "POINTS"
1140 IF PFS=SCORE THEN 1150 ELSE CALL S
OUND(1000,-7,0) :: GOTO 1170
1150 DISPLAY AT(6,1) "VOUS AVEZ BATTU " &
NM2$ " QUI AVAIT:" SCORE "POINTS"
1160 NM2=NM1$ :: SCORE=PTS :: FOR I=2 T
O 16 :: CALL SCREEN(1) :: J=2*(I-1) :: C
ALL SOUND(80,110,J,111,J,112,J) :: NEXT I
: CALL SCREEN(2)
1170 DISPLAY AT(10,1) "MEILLEUR PAR:" &
SCORE :: DISPLAY AT(12,1) "DETENU PAR:" &
NM2$
1180 DISPLAY AT(24,1) "APPUYEZ SUR UNE T
OUCHÉ"
1190 CALL KEY(0,DW,ER) :: IF ER=0 THEN 11
90
1200 SUBEND
1210 SUB PRESENTATION
1220 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2) :: CALL
MAGNIFY(2)
1230 CALL CHAR(91, "00FF24242424FF")
1240 DATA 84,65,85,82,85,83,91
1250 L=10 :: FOR I=1 TO 7 :: READ C :: C
ALL SPRITE(1,C,INT(RND*14)+3,L,120) :: L
=L+26 :: NEXT I
1260 FOR I=1 TO 3 :: FOR J=1 TO 7 :: CAL
L COLOR(1,INT(RND*14)+3) :: NEXT J
1270 MA=1 :: FOR J=1 TO 5 :: IF MA=1 THE
N MA=2 ELSE MA=1
1280 FOR I=1 TO 50 :: NEXT T :: CALL MAG
NIFY(MA) :: NEXT J :: NEXT I
1290 SUBEND
1300 SUB MUSIQUE
1310 DATA 165,600,220,300,262,150,294,15
0,262,300,220,300,196,300,220,300
1320 DATA 40000,300,262,150,294,150,262,
300,220,300,196,300,294,300,294,300,262,
300,40000,300
1330 DATA 165,300,220,300,262,150,294,15
0,262,300,220,300,196,300,220,300
1340 DATA 40000,300,262,150,294,150,262,
300,220,300,196,300,294,300,196,300,262,
300,40000,300
1350 FOR I=1 TO 36 :: READ F,D :: CALL S
OUND(D,F,5,F+1,5,F+2,5) :: NEXT I
1360 CALL DELSPRITE(ALL) :: SUBEND
```

MSX

Suite de la page 4

```
4540 DATA 6,1,8,1,10,1,12,1,14,1,16,2
,19,1,21,1,23,1,30,1,8,1
4550 DATA 2,3,8,1,12,1,14,1,16,1,21,1
,23,1,25,4,30,1,8,1
4560 DATA 4,1,6,1,8,3,12,1,16,1,18,2
,21,1,27,1,30,1,8,1
4570 DATA 2,1,4,1,10,1,12,1,14,1,21,1
,23,1,25,1,29,2
4580 DATA 0,1,2,1,4,5,10,1,12,1,14,3
,18,4,23,1,25,3,29,2,8,1
4590 DATA 2,1,10,1,15,1,19,3,25,1,30
,1,8,1
4600 DATA 4,4,9,3,13,1,17,1,23,1,25,1
,27,2,30,1,8,5
4610 DATA 9,1,13,1,15,4,20,2,23,1,27
,1,30,1,8,1
4620 DATA 6,4,11,1,13,1,15,1,23,1,25
,1,27,1,29,2,8,1
4630 DATA 2,2,5,2,11,1,15,1,17,1,19,3
,23,1,25,1,27,1,29,2,8,1
4640 DATA 2,1,8,1,10,2,13,1,15,1,17,1
,19,1,23,1,25,1,27,1,29,2,8,1
4650 DATA 4,5,13,1,17,1,21,1,25,1,29
,2,8,31,-2
4660 REM *****
4670 REM LABYRINTHE No 2
4680 REM *****
4690 DATA 0,1,9,1,30,1
4700 DATA 0,1,2,6,9,1,11,2,14,1,16,4
,21,3,25,2,28,1,30,1
4710 DATA 0,1,2,1,7,1,9,1,11,1,19,1,3
0,1
4720 DATA 0,1,4,2,7,1,11,1,13,5,19,1,
21,4,26,3,30,1
4730 DATA 0,1,2,1,4,2,7,1,9,1,11,1,16
,1,30,1
4740 DATA 0,1,2,1,4,2,7,1,9,1,11,4,16
,1,18,1,20,1,22,4,27,4
4750 DATA 0,1,2,1,4,2,7,1,9,1,14,1,16
,1,18,1,20,1,30,1
4760 DATA 0,1,2,1,4,2,7,1,11,2,14,1,1
6,1,18,1,20,2,23,2,26,3,30,1
```

```
4770 DATA 0,1,2,1,4,2,7,1,9,1,21,1,23
,1,20,1,30,1
4780 DATA 0,1,2,1,4,2,7,1,9,1,11,2,14
,1,16,4,21,1,23,1,25,2,28,1,30,1
4790 DATA 0,1,2,1,4,2,9,1,14,1,16,1,2
1,1,23,1,25,2,30,1
4800 DATA 0,1,2,1,7,1,9,1,11,1,13,2,1
6,1,18,4,23,1,28,1,30,1
4810 DATA 0,1,2,6,9,1,11,1,16,1,18,1,
25,2,28,1,30,1
4820 DATA 0,1,9,1,11,1,13,1,15,2,18,1
,20,2,23,4,28,1,30,1
4830 DATA 0,1,2,8,13,1,15,1,18,1,20,1
,30,1
4840 DATA 0,1,4,1,11,1,15,1,17,2,20,1
,22,2,25,4,30,1
4850 DATA 0,1,2,1,6,3,10,4,15,1,17,2
,20,1,22,2,25,1,30,1
4860 DATA 0,1,4,1,17,2,27,4
4870 DATA 0,31,-2
4880 REM *****
4890 REM LABYRINTHE No 3
4900 REM *****
4910 DATA 0,1,30,1,8,1,2,1,4,10,15,14
,30,1
4920 DATA 0,1,2,1,28,1,30,1
4930 DATA 0,1,2,1,4,1,6,11,18,6,25,2
,21,1,30,1
4940 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,26,1,28,1,3
0,1
4950 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,8,15,24,1,2
6,1,28,1,30,1
4960 DATA 0,1,4,1,6,1,8,1,24,1,26,1,2
8,1,30,1
4970 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,10,6,17,4,2
2,1,24,1,26,1,28,1,30,1
4980 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,8,1,10,6,17
,4,22,1,24,1,26,1,28,1,30,1
4990 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,8,1,22,1,24
,1,26,1,28,1,30,1
5000 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,8,15,24,1,2
6,1,28,1,30,1
5010 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,24,1,28,1,3
0,1
5020 DATA 0,1,4,1,6,11,18,7,26,1,30,1
5030 DATA 0,1,2,1,4,1,26,1,28,1,30,1
5040 DATA 0,1,2,1,4,18,23,4,28,1,30,1
5050 DATA 0,1,2,1,28,1,30,1
5060 DATA 0,1,2,2,5,7,13,18,24,5,30,1
5070 DATA 0,1,30,1,8,31,-2
5080 REM *****
5090 REM LABYRINTHE No 4
5100 REM *****
5110 DATA 0,1,30,1
5120 DATA 0,1,2,1,4,3,8,5,14,7,22,3,2
```

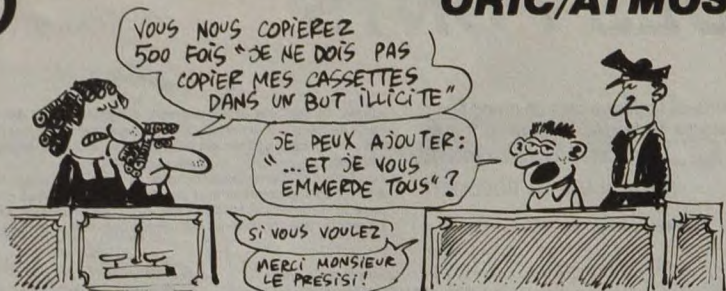
```
6,3,30,1
5130 DATA 0,1,2,1,4,1,10,1,14,2,19,2
,24,1,30,1
5140 DATA 0,1,2,1,6,1,8,1,12,1,17,1,2
2,1,26,3,30,1
5150 DATA 0,1,4,3,8,5,14,7,22,3,26,3
,30,1
5160 DATA 0,1,2,1,30,1
5170 DATA 0,1,2,10,13,5,19,8,28,1,30
,1
5180 DATA 0,1,26,1,28,1,30,1
5190 DATA 0,1,2,1,4,6,11,2,14,1,16,1
,18,1,20,1,22,1,24,1,26,1,28,1,30,1
5200 DATA 0,1,2,1,9,1,12,1,14,1,16,1
,18,1,20,1,22,1,24,1,26,1,28,1,30,1
5210 DATA 0,1,2,1,4,4,9,1,12,1,14,1,1
6,1,18,1,20,1,22,1,24,1,26,1,30,1
5220 DATA 0,1,9,1,12,1,14,1,16,1,18,1
,20,1,22,1,24,1,26,1,28,1,30,1
5230 DATA 0,1,2,6,9,1,11,2,14,1,16,1
,18,1,20,1,22,1,24,1,26,1,28,1,30,1
5240 DATA 0,1,9,1,12,1,14,1,16,1,18,1
,20,1,22,1,24,1,26,1,28,1,30,1
5250 DATA 0,1,2,6,9,2,12,1,14,1,16,1
,18,1,20,1,22,1,24,1,26,1,28,1,30,1
5260 DATA 0,1,9,1,12,1,14,1,16,1,18,1
,20,1,22,1,24,1,28,1,30,1
5270 DATA 0,1,2,8,1,1,2,14,1,16,1,18,1
,20,1,22,1,24,1,26,3,30,1
5280 DATA 0,1,30,1
5290 DATA 0,31,-2
5300 REM *****
5310 REM LABYRINTHE No 5
5320 REM *****
5330 DATA 0,1,6,1,30,1
5340 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,8,1,10,1,12
,1,14,1,16,1,18,1,20,1,22,1,24,1,26,1
,28,1,30,1
5350 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,30,1
5360 DATA 0,1,2,1,4,1,6,1,8,1,10,1,12
,1,14,1,16,1,18,1,20,1,22,1,24,1,26,1
,28,1,30,1
5370 DATA 0,1,2,1,4,1,30,1
5380 DATA 0,1,6,1,8,1,10,1,12,1,14,1
,16,1,18,1,20,1,22,1,24,1,26,5
5390 DATA 0,4,5,2,40
5400 DATA 6,1,8,1,10,1,12,1,14,1,16,1
,18,1,20,1,22,1,24,1,26,5
5410 DATA 0,5,6,1,30,1
5420 DATA 0,1,6,1,8,1,10,3,14,4,19,1
,21,3,25,4,30,1
5430 DATA 0,1,2,3,6,1,8,1,12,1,30,1
5440 DATA 0,1,4,1,8,1,10,1,14,2,17,2,25
,4,30,1
5450 DATA 0,1,2,1,4,3,8,1,10,2,13,3,1
```

```
7,7,30,1
5460 DATA 0,1,11,1,25,2,28,1,30,1
5470 DATA 0,1,2,3,6,2,9,1,11,16,30,1
5480 DATA 0,1,6,1,9,1,28,1,30,1
5490 DATA 0,1,2,2,5,2,8,2,11,2,14,2,1
7,2,20,2,23,2,26,1,28,1,30,1
5500 DATA 0,1,30,1
5510 DATA 0,31,-2
5520 REM *****
5530 REM LABYRINTHE No 6
5540 REM *****
5550 DATA 0,1,4,1,8,2,10,1,18,1,28,1
,26,1,30,1
5560 DATA 0,1,2,1,6,1,10,1,12,1,14,1
,16,1,18,1,20,1,24,1,28,1,30,1
5570 DATA 0,1,2,7,10,1,12,1,14,1,6,1
,18,1,20,5,26,3,30,1
5580 DATA 0,1,2,1,10,1,12,1,14,1,16,1
,18,1,30,1
5590 DATA 0,1,2,1,4,7,12,1,14,1,16,1
,18,7,26,5
5600 DATA 0,1,12,1,14,1,16,1,40
5610 DATA 2,11,14,1,16,11,28,3
5620 DATA 0,1,14,1,30,1
5630 DATA 0,1,2,27,30,1
5640 DATA 0,1,2,1,14,1,28,1,30,1
5650 DATA 0,1,2,1,4,9,14,1,16,11,28,1
,40
5660 DATA 2,1,12,1,14,1,16,1,26,1,28
,1,30,1
5670 DATA 0,1,2,1,4,7,12,1,14,1,16,1
,18,7,26,1,28,1,30,1
5680 DATA 0,1,2,1,10,1,12,1,14,1,16,1
,18,1,26,1,28,1,30,1
5690 DATA 0,1,2,1,4,5,10,1,12,1,14,1
,16,1,18,1,20,7,28,1,30,1
5700 DATA 0,1,2,1,8,1,10,1,12,1,14,1
,16,1,18,1,20,1,28,1,30,1
5710 DATA 0,1,2,5,8,1,10,1,12,1,14,1
,16,1,18,1,20,1,22,7,30,1
5720 DATA 0,1,30,1
5730 DATA 0,31,-2
5740 REM *****
5750 REM LABYRINTHE No 7
5760 REM *****
5770 DATA 0,1,30,1,8,1,30,1
5780 DATA 0,1,30,1,8,1,30,1
5790 DATA 0,1,30,1,8,1,30,1
5800 DATA 0,1,30,1,8,1,30,1
5810 DATA 0,1,30,1,8,1,30,1
5820 DATA 0,1,30,1,8,1,30,1
5830 DATA 0,1,30,1,8,1,30,1
5840 DATA 0,1,30,1,8,1,30,1
5850 DATA 0,1,30,1,8,1,30,1
5860 DATA 0,31,-2
```


COPIEUR-PRO

Dans un but bien évidemment non répréhensible, copiez sans vergogne vos "chères" cassettes...

Grégoire GEMPP



ORIC/ATMOS

AUX GRANDS MOTS LES GRANDS DICTIONNAIRES.



SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL 36 15 91 77 HG puis Envoi.

SUITE DU N°131

```

10182 DATA 04DD
10183 DATA 8D,55,8E,4C,07,EB,AD,33
10184 DATA 03AE
10185 DATA 8C,75,8E,A9,52,8D,72,8E
10186 DATA 0477
10187 DATA 8D,73,8E,A9,45,4C,4B,06
10188 DATA 0349
10189 DATA A9,0C,8D,2D,8E,A9,0B,8D
10190 DATA 0368
10191 DATA 43,8E,2D,CA,E6,20,BA,E6
10192 DATA 0491
10193 DATA A9,24,2D,C6,E5,A9,53,8D
10194 DATA 0421
10195 DATA 44,8E,A2,09,8D,50,0B,2D
10196 DATA 02E2
10197 DATA C6,E5,CA,0D,F7,A5,03,F0
10198 DATA 05D4
10199 DATA 0B,8D,1D,8D,20,C6,E5,EB
10200 DATA 0455
10201 DATA E4,03,0D,F5,A9,0D,20,C6
10202 DATA 0438
10203 DATA E5,A9,60,85,05,A9,0B,85
10204 DATA 03AE
10205 DATA 06,A9,6E,85,07,A9,8D,85
10206 DATA 0394
10207 DATA A5,01,85,09,A5,02,85
10208 DATA 0268
10209 DATA 0A,2D,03,04,2D,3D,04,C6
10210 DATA 0158
10211 DATA 09,0D,F9,2D,3D,04,C6,09
10212 DATA 0302
10213 DATA C6,0A,A5,0A,20,03,04,A5
10214 DATA 0248
10215 DATA 0A,0D,09,2D,07,EB,A9,0B
10216 DATA 0383
10217 DATA 8D,2D,8E,A9,20,8D,44,8E
10218 DATA 03D0
10219 DATA 6D,AD,56,0B,F0,01,6D,A9
10220 DATA 0365
10221 DATA 4F,8D,5C,8D,A9,55,8D,5D
10222 DATA 03D0
10223 DATA 8D,A9,49,8D,5E,8D,A9,01
10224 DATA 04D1
10225 DATA 8D,56,0B,A2,8B,AD,8E,2D
10226 DATA 0396
10227 DATA 47,0A,A2,83,AD,8E,4C,47
10228 DATA 0391
10229 DATA 0A,AD,56,0B,0D,01,6D,A9
10230 DATA 02E9
10231 DATA 4E,8D,5C,8D,8D,5E,8D,A9
10232 DATA 0445
10233 DATA 4F,8D,5D,8D,A9,0D,4C,F8
10234 DATA 03E3
10235 DATA 06,AD,67,0D,0D,01,6D,A9
10236 DATA 02F4
10237 DATA 0D,8D,67,0D,A2,8B,AD,8E
10238 DATA 03CF

```

```

10219 DATA 2D,47,04,A2,03,AD,8F,4C
10220 DATA 02BB
10221 DATA 47,04,AD,67,0D,F0,01,6D
10222 DATA 02B0
10223 DATA A9,01,4C,29,07,AD,5C,8D
10224 DATA 02EC
10225 DATA C9,4F,F0,DE,AD,83,8E,C9
10226 DATA 04FD
10227 DATA 4E,0D,03,2D,FB,06,AD,53
10228 DATA 0342
10229 DATA 0A,8D,AD,8B,8E,C9,41,0D
10230 DATA 0438
10231 DATA F5,F0,F0,A9,0C,8D,1D,8F
10232 DATA 04F3
10233 DATA A2,0D,20,5C,04,2D,FB,C5
10234 DATA 02FF
10235 DATA C9,0B,F0,13,C9,09,F0,1A
10236 DATA 03B0
10237 DATA C9,0D,F0,21,C9,2D,3D,ED
10238 DATA 03ED
10239 DATA C9,7E,3D,2E,4C,6D,07,2D
10240 DATA 0285
10241 DATA 5C,04,E0,0D,F0,01,CA,4C
10242 DATA 0347
10243 DATA 6A,07,2D,5C,04,ED,11,F0
10244 DATA 02D2
10245 DATA 01,EB,4C,6A,07,2D,5C,04
10246 DATA 0226
10247 DATA 86,03,A9,2D,9D,1D,8D,EB
10248 DATA 03B1
10249 DATA E0,17,0D,FB,A9,0B,8D,1D
10250 DATA 041A
10251 DATA 8F,6D,ED,11,F0,87,9D,1D
10252 DATA 0471
10253 DATA 8D,EB,4C,6A,07,A9,0C,8D
10254 DATA 03A4
10255 DATA 5F,8F,2D,FB,C5,C9,4F,0D
10256 DATA 04E3
10257 DATA 03,5C,FC,FF,C9,4E,DD,F2
10258 DATA 0531
10259 DATA A9,06,8D,5F,8F,6D,A9,0A
10260 DATA 036D
10261 DATA 8D,6A,02,2D,FB,C5,2D,E7
10262 DATA 03D0
10263 DATA 07,2D,1D,FB,4C,8D,07,AB
10264 DATA 0308
10265 DATA A2,05,A9,2D,9D,7D,8E,CA
10266 DATA 0405
10267 DATA 0D,FB,9B,C9,41,DD,03,4C
10268 DATA 0489
10269 DATA E1,06,C9,43,DD,03,4C,68
10270 DATA 037A
10271 DATA 06,C9,46,DD,03,4C,21,07
10272 DATA 025C
10273 DATA C9,4C,DD,03,4C,66,04,C9
10274 DATA 0367
10275 DATA 4E,DD,03,4C,09,07,C9,51
10276 DATA 0297
10277 DATA 0D,03,4C,8D,07,C9,52,0D
10278 DATA 03CE
10279 DATA 03,4C,63,07,C9,53,DD,03
10280 DATA 02A8
10281 DATA 4C,3A,07,C9,56,DD,03,4C
10282 DATA 02CB
10283 DATA A7,05,6D,44,41,54,41,2E
10284 DATA 0254
10285 DATA 43,4F,44,45,2D,4D,41,43
10286 DATA 0219

```

```

10287 DATA 4B,49,4E,45,2E,42,41,53
10288 DATA 0228
10289 DATA 49,43,2E,0D,0D,0D,0D,0D
10290 DATA 00BA
10291 DATA A9,8D,85,0D,A9,8B,85,01
10292 DATA 0398
10293 DATA A9,F1,85,02,A9,09,85,03
10294 DATA 0358
10295 DATA AD,0D,B1,02,91,0D,E6,02
10296 DATA 02CC
10297 DATA D0,02,E6,03,E6,0D,0D,02
10298 DATA 0373
10299 DATA E6,01,A5,0D,C9,ED,0D,EB
10300 DATA 04ED
10301 DATA A5,01,C9,8F,0D,E2,6D,AD
10302 DATA 04ED
10303 DATA FC,FF,C9,2D,0D,07,A2,09
10304 DATA 0473
10305 DATA AD,09,4C,91,0B,A2,7D,AD
10306 DATA 034D
10307 DATA 09,86,0D,84,01,AD,0D,B1
10308 DATA 0265
10309 DATA 0D,8D,AC,0B,C8,B1,0D,8D
10310 DATA 0347
10311 DATA AD,0B,C9,FF,F0,11,A2,0D
10312 DATA 042D
10313 DATA CB,B1,0D,9D,FF,FF,EB,ED
10314 DATA 05DC
10315 DATA 02,0D,F5,CB,4C,97,0B,2D
10316 DATA 039A
10317 DATA 5D,0B,AD,FC,FF,C9,2D,DD
10318 DATA 04C6
10319 DATA 24,A9,4F,8D,8B,8C,A9,52
10320 DATA 03EB
10321 DATA 8D,8C,8C,A9,49,8D,8D,8C
10322 DATA 0426
10323 DATA A9,43,8D,8E,8C,A9,2D,8D
10324 DATA 0426
10325 DATA 8F,8C,A9,31,8D,9D,8C,2D
10326 DATA 041E
10327 DATA 74,E9,4C,06,09,A9,2D,8D
10328 DATA 030E
10329 DATA 8B,8C,A9,41,8D,8C,8C,A9
10330 DATA 04AF
10331 DATA 54,8D,8D,8C,A9,4D,8D,8E
10332 DATA 0438
10333 DATA 8C,A9,4F,8D,8F,8C,A9,53
10334 DATA 0488
10335 DATA 8D,9D,8C,2D,E7,EB,4C,D6
10336 DATA 04ED
10337 DATA 07,28,04,3D,E6,42,04,C6
10338 DATA 0255
10339 DATA E5,8D,04,CA,E6,83,04,96
10340 DATA 0436
10341 DATA E6,86,04,3D,E6,94,04,3D
10342 DATA 034E
10343 DATA E6,04,05,3D,E6,11,05,3D
10344 DATA 024B
10345 DATA E6,05,07,EB,8B,05,CA
10346 DATA 03CF
10347 DATA E6,8E,05,96,E6,01,05,3D
10348 DATA 041B
10349 DATA E6,FB,05,3D,E6,54,06,07
10350 DATA 035A
10351 DATA EB,73,06,CA,E6,76,06,8A
10352 DATA 0447
10353 DATA E6,7B,06,C6,E5,8B,06,C6
10354 DATA 0466

```

```

10355 DATA E5,95,06,C6,E5,9F,06,C6
10356 DATA 0496
10357 DATA E5,04,06,07,EB,22,07,67
10358 DATA 033E
10359 DATA 0D,2A,07,67,0D,3B,07,67
10360 DATA 0141
10361 DATA 0D,6E,07,FB,C5,C3,07,FB
10362 DATA 03F4
10363 DATA C5,DC,07,FB,C5,E2,07,1D
10364 DATA 045E
10365 DATA FB,FF,FF,FF,FF,2B,04,C9
10366 DATA 05EC
10367 DATA E6,42,04,5E,E6,8D,04,6A
10368 DATA 035E
10369 DATA E7,83,04,35,E7,86,04,C9
10370 DATA 03DD
10371 DATA E6,94,04,C9,E6,04,05,C9
10372 DATA 03FF
10373 DATA E6,11,05,C9,E6,6B,05,4D
10374 DATA 035B
10375 DATA E9,8B,05,6A,E7,8E,05,35
10376 DATA 03F2
10377 DATA E7,C1,05,C9,E6,FB,05,C9
10378 DATA 0522
10379 DATA E6,54,06,40,E9,73,06,6A
10380 DATA 034C
10381 DATA E7,76,06,5A,E7,7B,06,5E
10382 DATA 0383
10383 DATA E6,8B,06,5E,E6,95,06,5E
10384 DATA 0381
10385 DATA E6,9F,06,5E,E6,04,06,4D
10386 DATA 03E9
10387 DATA E9,22,07,4D,02,2A,07,4D
10388 DATA 01DF
10389 DATA 02,3B,07,4D,02,6E,07,EB
10390 DATA 01FO
10391 DATA C5,C3,07,EB,C5,DC,07,EB
10392 DATA 0507
10393 DATA C5,E2,07,2A,FB,FF,FF,FF
10394 DATA 05DD
10395 DATA FF,2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D
10396 DATA 01DF
10397 DATA 2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D
10398 DATA 0100
10399 DATA 2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D
10400 DATA 0100
10401 DATA 2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D
10402 DATA 0100
10403 DATA 2D,2D,2D,2D,07,2D,2D,2D
10404 DATA 00E7
10405 DATA 2D,10,10,10,10,10,10,10
10406 DATA 009D
10407 DATA 1D,14,2D,2D,2D,2D,2D,2D
10408 DATA 00E4
10409 DATA 2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D
10410 DATA 0100
10411 DATA 2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D
10412 DATA 0100
10413 DATA 2D,2D,2D,2D,10,10,10,10
10414 DATA 00BD
10415 DATA 1D,10,10,10,10,10,10,03
10416 DATA 0073

```

Suite page 30

AMSTRAD

Suite de la page 9

```

2500 IF INKEY(73)<-1 OR INKEY(2)<-1
  THEN GOTO 2230
2510 IF INKEY(76)<-1 OR INKEY(9)<-1
  THEN GOSUB 2830
2520 GOTO 2450
2530 * s-prog gauche(pos.mi-bas)
2540 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT " "
2550 LOCATE x,y+1:PRINT " "
2560 LOCATE x,y+2:PRINT " "
2570 x=x+1
2580 LOCATE x,y:PRINT CHR$(132);CHR$
(132)
2590 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(133);CH
R$(133)
2600 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
2610 FOR i=1 TO bcd:NEXT
2620 EI
2630 RETURN
2640 * s-prog droit(pos.mi-bas)
2650 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT " "
2660 LOCATE x,y+1:PRINT " "
2670 LOCATE x,y+2:PRINT " "
2680 x=x+1
2690 LOCATE x,y:PRINT CHR$(132);CHR$
(132)
2700 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(133);CH
R$(133)
2710 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
2720 FOR i=1 TO bcd:NEXT
2730 EI
2740 RETURN
2750 * s-prog canon pos mi-bas
2760 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT CHR$(132);CHR$(132)
2770 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(133);CH
R$(133)
2780 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
2790 FOR i=1 TO 75:NEXT

```

```

2800 EI
2810 GOTO 2450
2820 * s-prog de tir(pos.mi-bas)
2830 DI:PAPER 0:PEN 1
2840 bomb=bomb-1:IF bomb=0 THEN bom
b=0:EI:RETURN ELSE GOSUB 3890
2850 SOUND 4,150,55,7,3,5
2860 LOCATE x,15:PRINT CHR$(134);CHR
$(134):FOR i=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,1
5:PRINT CHR$(132);CHR$(132)
2870 PEN 3
2880 LOCATE x,13:PRINT CHR$(176);CHR
$(176):FOR i=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,1
3:PRINT " "
2890 PAPER 2
2900 LOCATE x,11:PRINT CHR$(175);CHR
$(175):FOR i=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,1
1:PRINT " "
2910 LOCATE x,10:PRINT CHR$(174);CHR
$(174):FOR i=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,1
0:PRINT " "
2920 IF b=10 AND x=bx THEN GOSUB 37
90
2930 EI
2940 RETURN
2950 *****
2960 * test joystick po.basse
2970 *****
2980 IF (INKEY(74)<-1 OR INKEY(8)<-
-1) AND x=37 THEN GOSUB 3060:'gauche
2990 IF VIE=0 THEN GOTO 4200
3000 IF tableau1 THEN GOTO 4340
3010 IF (INKEY(75)<-1 OR INKEY(1)<-
-1) AND x=37 THEN GOSUB 3170:'droit
3020 IF INKEY(73)<-1 OR INKEY(2)<-
-1 THEN GOTO 2760
3030 IF INKEY(76)<-1 OR INKEY(9)<-
-1 THEN GOSUB 3350
3040 GOTO 2980
3050 * s-prog gauche(pos.basse)
3060 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT " "
3070 LOCATE x,y+1:PRINT " "

```

```

3080 LOCATE x,y+2:PRINT " "
3090 x=x-1
3100 LOCATE x,y:PRINT CHR$(134);CHR$
(134)
3110 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(135);CH
R$(135)
3120 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
3130 FOR i=1 TO bcd:NEXT
3140 EI
3150 RETURN
3160 * s-prog droit(pos.basse)
3170 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT " "
3180 LOCATE x,y+1:PRINT " "
3190 LOCATE x,y+2:PRINT " "
3200 x=x+1
3210 LOCATE x,y:PRINT CHR$(134);CHR$
(134)
3220 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(135);CH
R$(135)
3230 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
3240 FOR i=1 TO bcd:NEXT
3250 EI
3260 RETURN
3270 * s-prog canon(pos.basse)
3280 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT CHR$(134);CHR$(134)
3290 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(135);CH
R$(135)
3300 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129);CH
R$(129)
3310 FOR i=1 TO 75:NEXT
3320 EI
3330 GOTO 2980

```

A SUIVRE...

TRISTAN ET ISEULT APPLE

CHACUN PISSE SUR SOI ET DIEU PARTOUT!

EDITO

Et la bataille continue ! Décidément, les gras et gros grossistes ne lâchent pas facilement le morceau. Ils viennent nous courser même dans les journaux anglais, même dans les salons informatiques pour arriver à décourager les anglais de nous vendre des logiciels. Peine perdue, on ne jette pas un client qui achète deux ou trois mille logiciels par semaine ! La dernière trouvaille pour destablisser l'HHHHebdo : un essai de débâcher nos collaborateurs ! Stéphane, le responsable de l'importation des produits, s'est vu faire une proposition par Thébaud & Londres pour travailler avec lui. C'est pas beau ça ? Moi, si Thébaud veut m'engager, pas de problème, je marche : on lance un nouvel hebdo qui casse encore plus les prix qu'Hebdogiciel, cet enfiévré de journal qui s'en met plein les poches sur le dos des pauvres consommateurs en vendant des logiciels 80 % plus cher que leur valeur réelle.

Et le concours, me direz-vous, où qu'il est le concours de pronostics prévu pour avril ? Il est là : indiquez dans le bon ci-dessous le logiciel le plus commandé par chacune des machines présentes dans le club pendant le mois d'avril. Attention, il peut s'agir de logiciels qui ne sont plus dans l'hebdo de cette semaine. Ceux qui trouvent les 10 bonnes réponses se partagent 100 logiciels, 9 bonnes réponses se partagent 50 logiciels, 8 bonnes réponses gagnent chacun un logiciel et un joystick, 7 bonnes réponses un logiciel, 6 bonnes réponses un joystick et les autres rien du tout que dalle.

Ça sera comme ça tous les mois et, si vous êtes sages, on fera un super concours trimestriel dont le premier prix sera beau et dont je ferai le règlement vite fait bien fait deux minutes avant de rendre le journal à l'imprimeur.

Que la force vous envahisse les chaussettes.

Gérard Ceccaldi

ASSEZ DE CADEAUX!
ASSEZ!!



BON A DECOUPER
A RENVoyer A :
PRONOSTICS HEBDOGICIEL
24 Rue Baron 75017 PARIS

Nom du logiciel le plus commandé	ORDINATEURS
	AMSTRAD
	APPLE
	ATARI
	COMMODORE
	MSX
	ORIC
	SPECTRUM
	THOMSON
	VIC 20
	VG 5000

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :



J'EN PINCE POUR TES FAUX CILS!

MAIS IL EST MARTEAU CE TYPE.
C'EST DU VICE! JE SUIS SCIEE!
TU VAUX PAS UN CLOU!

C'est l'histoire de TRISTAN, un mec un peu chevalier sur les bords, qui en pince pour ISEULT, une gonzesse vaguement princesse qui, comme toutes les princesses, est retenue prisonnière dans un château pas possible...

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez respectivement les listings 1 et 2 par :
SAVE TRISTAN ET ISEULT
SAVE PROG PRINCIPAL
Entrez les codes du listing 3 "sous" CALL-151 et sauvegardez par :
BSAVE DATA/SS PROG, A2048, L2930
Lancez le jeu par RUN TRISTAN ET ISEULT. Pour le reste, consultez attentivement l'option "règles du jeu".

Patrick VILLENEUVE

LISTING 1

```

0 REM * TRISTAN ET ISEULT *
1 REM * PATRICK VILLENEUVE *
5 PRINT CHR$(4);"MAYFILES!"
10 POKE 16384,0
20 POKE 103,1: POKE 104,64
30 PRINT CHR$(4);"RUN PROG PR
INCIPAL"
    
```

LISTING 2

```

0 REM *****
1 REM *
2 REM * PATRICK VILLENEUVE *
3 REM *
4 REM * PRESENTE... *
5 REM *
6 REM *
7 REM * TRISTAN ET ISEULT *
8 REM *
9 REM *****
10 GOTO 10000
25 REM *****
26 REM *** SOUS-PROG ***
27 REM *** DESSIN ***
28 REM *****
30 HPL0T 40,0 TO 40,70 TO 160,7
0 TO 160,0
35 HPL0T 0,130 TO 40,70: HPL0T
200,130 TO 160,70: RETURN
40 HPL0T 80,20 TO 85,40 TO 87,3
0 TO 90,25 TO 95,22 TO 100,2
0
45 HPL0T 115,70 TO 115,40 TO 11
3,30 TO 110,25 TO 105,22 TO
100,20: HCOL0R=0: HPL0T 86,
70 TO 114,70: HCOL0R=3: RETU
RN
50 HCOL0R=0: HPL0T 29,86 TO 15
,107: HPL0T 29,87 TO 15,108
55 HCOL0R=3: HPL0T 30,86 TO 30
,50 TO 27,40 TO 25,35 TO 23,
33: HPL0T 15,107 TO 15,107:
18,40 TO 20,35 TO 23,33
56 HPL0T 30,87 TO 15,87: RETURN
60 HCOL0R=0: HPL0T 171,86 TO 1
95,107: HPL0T 171,87 TO 185,
108
65 HCOL0R=3: HPL0T 171,86 TO 1
71,50 TO 174,40 TO 176,35 TO
178,33: HPL0T 186,107 TO 186,50
TO 183,40 TO 181,35 TO 178,33
66 HPL0T 171,87 TO 186,87: RETU
RN
70 HCOL0R=0: HPL0T 15,107 TO 1
,129: HPL0T 15,108 TO 1,130:
HPL0T 1,128 TO 15,107: HCOL0
R=3
75 HPL0T 15,137 TO 60,107 TO 40
,107: HPL0T 15,107 TO 15,114
TO 13,114 TO 13,121 TO 11,1
21 TO 11,128 TO 9,128 TO 9,1
35 TO 7,135 TO 7,142 TO 5,14
2 TO 5,149 TO 3,149
80 FOR I = 0 TO 6: HPL0T 15 - I
* 2,114 + I * 7 TO 57 - I *
2,5,114 + I * 7: NEXT I
85 HPL0T 5,149 TO 3,149 TO 3,15
6 TO 1,156 TO 1,159: RETURN
90 HCOL0R=0: HPL0T 40,1 TO 40,
70 TO 80,70: HPL0T 40,70 TO
29,86: HPL0T 29,87 TO 40,70
95 HCOL0R=3: HPL0T 80,1 TO 80,
70 TO 70,87 TO 30,87
100 FOR I = 0 TO 4: HPL0T 70 +
I * 2,87 - I * 7 TO 70 + I *
2,80 - I * 7 TO 72 + I * 2,80 - I
* 7: NEXT I
105 FOR I = 0 TO 11: HPL0T 30 +
I * 2,87 - I * 7 TO 30 + I * 2,80
- I * 7 TO 32 + I * 2,80 - I
* 7: NEXT I
110 FOR I = 0 TO 4: HPL0T 30 +
I * 2,80 - I * 7 TO 70 + I *
2,80 - I * 7: NEXT I
115 FOR I = 5 TO 11: HPL0T 30 +
I * 2,80 - I * 7 TO 80,80 - I * 7
: NEXT I
120 HPL0T 40,1 TO 40,52: RETURN
125 HPL0T 125,80 TO 150,80 TO 1
63,100 TO 132,100 TO 125,80:
HPL0T 138,80 TO 148,100: RET
URN
130 HCOL0R=0: HPL0T 138,80 TO
148,100: HCOL0R=3: HPL0T 13
5,80 TO 140,80: HPL0T 145,10
    
```

```

0 TO 150,100
135 HPL0T 125,80 TO 118,72 TO 1
25,92 TO 132,100: HPL0T 150,
80 TO 157,72 TO 170,92 TO 16
3,100
140 FOR I = 0 TO 2: HPL0T 130 +
I,82 TO 130 + I,90 + I * 3: HPL0T
143 + I,82 TO 143 + I,100: NEXT I
145 FOR I = 0 TO 3: HPL0T 132,8
5 + I * 4 TO 143,85 + I * 4:
NEXT I: RETURN
150 HPL0T 140,140 TO 150,140 TO
153,130 TO 137,130: HPL0T 140,140
TO 137,130: RETURN
155 HPL0T 137,130 TO 140,125 TO
150,125: HPL0T 153,130 TO 150,125
: HPL0T 140,125 TO 135,105 TO
143,95 TO 147,95: HPL0T 150,125 T
O 155,105 TO 147,95
160 HPL0T 137,130 TO 132,110 TO
135,105: HPL0T 153,130 TO 158,110
TO 155,105
165 FOR I = 0 TO 2: HPL0T 144 +
I,103 TO 144 + I,115: HPL0T 142,1
07 + I * 1 TO 148,107 + I: NEXT I
: RETURN
170 HPL0T 137,130 TO 133,110 TO
139,100 TO 151,100: HPL0T 153,130
TO 157,110 TO 151,100
175 HPL0T 139,100 TO 142,110 TO
148,110: HPL0T 151,100 TO 148,110
TO 154,118 TO 153,130: HPL0T
142,110 TO 136,118 TO 137,130: RE
TURN
180 FOR I = 0 TO 2: HPL0T 140 +
I,105 TO 140 + I,130: HPL0T 148 +
I,105 TO 148 + I,130: NEXT I
185 FOR I = 0 TO 5: HPL0T 141,1
07 + I * 4 TO 149,107 + I *
4: NEXT I: RETURN
190 FOR I = 0 TO 2: HPL0T 130 +
I,1 TO 130 + I,100: HPL0T 140 + I,
1 TO 140 + I,100: NEXT I
195 FOR I = 0 TO 23: HPL0T 133,
4 + I * 4 TO 139,4 + I * 4: N
EXT I: RETURN
200 HCOL0R=0: HPL0T 74,70 TO 1
26,70: HCOL0R=3
205 HPL0T 70,90 TO 130,90 TO 13
0,85 TO 70,85 TO 70,90 TO 76
,65: HPL0T 130,90 TO 124,65: RETU
RN
210 HCOL0R=0
215 FOR I = 2 TO 6: HPL0T 1,110
TO 1,158: NEXT I: HCOL0R=3:
RETURN
220 HPL0T 150,120 TO 150,150 TO
160,150 TO 160,120 TO 150,120: HPL
0T 160,120 TO 165,115 TO 165,113 T
O 160,108 TO 150,108
225 HPL0T 150,120 TO 145,115 TO
145,113 TO 150,108: HPL0T 150,150
TO 145,145 TO 145,115
230 HPL0T 160,150 TO 165,145 TO
165,115: HPL0T 180,140 TO 195,140
TO 195,150 TO 180,150 TO 18
0,140
235 HPL0T 180,140 TO 175,135 TO
190,135 TO 195,140: HPL0T 180,150
TO 175,145 TO 175,135
240 HPL0T 165,130 TO 185,130 TO
185,137: HPL0T 165,126 TO 189,126
TO 189,137: HPL0T 184,143 TO
191,143
245 HPL0T 184,146 TO 191,146: RE
TURN
250 HCOL0R=0: HPL0T 130,70 TO
160,70 TO 160,30: HPL0T 160,
70 TO 170,85
255 HCOL0R=3: HPL0T 130,70 TO
138,85 TO 170,85 TO 170,38 TO
160,30 TO 130,30 TO 130,70: HPL0T
130,30 TO 138,38 TO 138,85: HPL0T
138,38 TO 170,38
260 HPL0T 142,42 TO 166,42 TO 1
66,80 TO 142,80 TO 142,42: HPL
LOT 154,42 TO 154,80
265 FOR I = 0 TO 1: HPL0T 150 +
I * 9,60 TO 150 + I * 9,64: NEXT
I: RETURN
270 HCOL0R=0: GOSUB 265: HPL0T
154,43 TO 154,79: HPL0T 170,45 TO
170,82: HPL0T 138,45 TO 138,82
272 HPL0T 133,75 TO 137,82: HPL0
T 133,76 TO 137,83
275 HCOL0R=3: HPL0T 142,42 TO
132,47 TO 132,85 TO 142,80: H
PL0T 166,42 TO 176,47 TO 176,85 T
O 166,80
280 FOR I = 0 TO 2: HPL0T 142,5
3 + I * 8 TO 166,53 + I * 8:
NEXT I: RETURN
285 HPL0T 30,86 TO 30,43 TO 15,
55 TO 15,107: HPL0T 23,49 TO
23,96
290 HPL0T 31,43 TO 31,85: HPL0T
    
```

```

14,56 TO 15,108: RETURN
295 HCOL0R=0: HPL0T 29,86 TO 1
5,107 TO 132,100: HPL0T 150,
80 TO 157,72 TO 170,92 TO 163,
100
300 HCOL0R=3: HPL0T 30,87 TO 1
5,87: RETURN
305 HCOL0R=0: HPL0T 120,70 TO
160,70 TO 160,50: HPL0T 160,
70 TO 170,85: HCOL0R=3
310 HPL0T 170,85 TO 170,65 TO 1
25,65 TO 125,85 TO 170,85: H
PL0T 125,85 TO 120,70 TO 120,50 T
O 123,55 TO 125,65
315 HPL0T 120,50 TO 160,50 TO 1
67,55 TO 170,65: HPL0T 167,5
5 TO 123,55
320 FOR I = 0 TO 4: HPL0T 130 +
I * 5,58 TO 132 + I * 5,58: HPL0T
132 + I * 5,62 TO 134 + I * 5,62:
NEXT I: RETURN
325 HPL0T 108,44 TO 113,39: HPL0
T 95,44 TO 90,39: HPL0T 85,39 TO
117,39: HPL0T 85,39 TO 117,3
9
330 IF PR = 1 THEN RETURN
335 HCOL0R=0: HPL0T 98,65 TO 1
05,65: HCOL0R=3
340 POKE 232,212: POKE 233,13: X
DRAW 2 AT 100,54: XDRAW 4 AT 100,
54: RETURN
400 REM *****
405 REM *** SS PRG SCORE ***
410 REM *****
415 X$ = "": Y$ = "00000": POKE 2
32,222: POKE 233,15
420 Z$ = STR$(K): X$ = RIGHT$(
Y$,5 - LEN(Z$)) + Z$
425 FOR I = 1 TO 5: HCOL0R=0: D
RAW 11 AT 239 + I * 7, K1: XDRAW U
AL (MID$(X$,1,I)) + 1 AT 239 +
I * 7, K1: NEXT I
430 RETURN
435 :
500 REM *****
505 REM AFFICHAGE SALLE
510 REM *****
515 K = PEEK (2048 + (L - 1) *
8 + 5)
520 CALL 4030: GOSUB 210: GOSUB
30
525 ON K GOSUB 530,535,540,545,
550,555,560,565,570,575,580,
585,590,595,600,605,610,615,
620,625: GOTO 700
530 GOSUB 40: GOSUB 50: GOSUB 6
0: RETURN
535 GOSUB 40: GOSUB 60: RETURN
540 GOSUB 40: GOSUB 50: RETURN
545 GOSUB 40: GOSUB 60: GOSUB 9
0: RETURN
550 GOSUB 50: GOSUB 60: RETURN
555 GOSUB 50: RETURN
560 GOSUB 60: RETURN
565 RETURN
570 GOSUB 90: RETURN
575 GOSUB 50: GOSUB 90: RETURN
580 GOSUB 40: GOSUB 90: RETURN
585 GOSUB 60: GOSUB 90: RETURN
590 GOSUB 70: RETURN
595 GOSUB 40: GOSUB 70: RETURN
600 GOSUB 40: GOSUB 60: GOSUB 7
0: RETURN
605 GOSUB 60: GOSUB 70: RETURN
610 GOSUB 200: GOSUB 60: RETURN
615 GOSUB 190: RETURN
620 GOSUB 30: GOSUB 60: GOSUB 2
85: RETURN
625 GOSUB 30: GOSUB 60: GOSUB 2
95: GOSUB 295: RETURN
630 :
700 REM *****
705 REM *** AFFICH OBJ ***
710 REM *****
715 K = PEEK (2048 + (L - 1) *
8 + 6)
720 POKE 232,56: POKE 233,9
725 ON K GOSUB 730,735,740,745,
750,755,760,765,770,775,780,
785,790,795,800,805,810,815:
GOTO 850
730 XDRAW 2 AT 150,140: RETURN
735 XDRAW 1 AT 151,140: RETURN
740 XDRAW 3 AT 140,90: RETURN
    
```

```

745 XDRAW 4 AT 150,90: RETURN
750 GOSUB 250: GOSUB 270: RETURN
755 GOSUB 250: RETURN
760 GOSUB 150: GOSUB 170: RETURN
765 GOSUB 150: GOSUB 155: RETURN
770 GOSUB 220: RETURN
775 GOSUB 220: RETURN
780 GOSUB 220: RETURN
785 GOSUB 305: RETURN
790 GOSUB 125: GOSUB 130: RETURN
123,55 TO 125,65
795 GOSUB 125: RETURN
800 GOSUB 150: GOSUB 170: GOSUB
180: RETURN
805 GOSUB 150: GOSUB 155: RETURN
810 GOSUB 305: RETURN
815 GOSUB 325: RETURN
820 :
850 REM *****
860 REM *****
862 :
865 K = PEEK (2048 + (L - 1) *
8 + 7)
870 K2 = INT (RND (1) * 70)
875 IF K2 > K THEN MN = 0: GOTO
950
880 MN = INT (2 * SOR (RND (1)
* 16)) + 1
885 ON MN GOSUB 915,900,905,910
,890,925,895,920: GOTO 950
890 POKE 232,41: POKE 233,10: X
DRAW 1 AT 70,105: RETURN
895 POKE 232,41: POKE 233,10: X
DRAW 2 AT 70,105: RETURN
900 POKE 232,207: POKE 233,10: X
DRAW 1 AT 70,105: RETURN
905 POKE 232,112: POKE 233,11: X
DRAW 1 AT 70,100: RETURN
910 POKE 232,18: POKE 233,12: X
DRAW 1 AT 70,105: RETURN
915 POKE 232,18: POKE 233,12: X
DRAW 2 AT 70,107: RETURN
920 POKE 232,59: POKE 233,13: X
DRAW 2 AT 70,105: RETURN
925 POKE 232,59: POKE 233,13: X
DRAW 3 AT 70,107: RETURN
950 REM *****
955 IF MN = 1 THEN RETURN
957 POKE 232,212: POKE 233,13: X
DRAW 1 AT 100,105
960 IF PR = 0 THEN 970
965 XDRAW 2 AT 115,104: XDRAW 3
AT 115,104
970 K = 2048 + (L - 1) * 8
975 HCOL0R=0: IF PEEK (K) = 0
THEN HCOL0R=3
980 HPL0T 215,5 TO 220,5
985 HCOL0R=0: IF PEEK (K + 1)
= 0 THEN HCOL0R=3
990 HPL0T 215,30 TO 220,30
995 HCOL0R=0: IF PEEK (K + 2)
= 0 THEN HCOL0R=3
1000 HPL0T 230,15 TO 230,20
1005 HCOL0R=0: IF PEEK (K + 3)
= 0 THEN HCOL0R=3
1010 HPL0T 205,15 TO 205,20: HCO
LOR=3
1015 :
1020 IF MN >= 1 THEN SPEED=
SP: GOTO 1500
1025 SPEED=255:OB = PEEK (204
8 + (L - 1) * 8 + 6): IF OB >
= 1 THEN 2000
1030 SPEED=255
1035 PRINT "ACTION: "; GET A$: P
RINT
1040 IF ASC (A$) = 27 THEN 400
0: REM SAUVEGARDE
1045 IF A$ = "N" THEN 1100
1050 IF A$ = "S" THEN 1110
1055 IF A$ = "E" THEN 1120
1060 IF A$ = "0" THEN 1130
1065 IF A$ = "H" THEN 1140
1070 IF A$ = "B" THEN 1160
1075 PRINT
1080 GOTO 1035
1085 :
1090 GOTO 1035
1100 K = 2048 + (L - 1) * 8: IF
PEEK (K) = 0 THEN 1085
1105 GOTO 1200
1110 K = 2041 + 8 * L: IF PEEK
(K) = 0 THEN 1085
1115 GOTO 1200
1120 K = 2042 + 8 * L: IF PEEK
(K) = 0 THEN 1085
    
```

Suite page 31

JEU DES PONTS

CANON X07

DEUX À VIS VALENT MIEUX QU'UN ENNUQUE!

En cette époque lointaine où la guerre était un grand fléau, le seul refuge des pauvres serfs était le château fort du seigneur...

Fabian et Mathias BOLLAERT

Mode d'emploi :
Tourne sur version de base. Vous êtes chargé par l'intermédiaire de 3

anges, de déplacer judicieusement la passerelle qui doit permettre aux serfs de franchir sans encombre les fossés qui protègent l'entrée du château. Pour cela, utilisez les touches directionnelles droite et gauche du curseur. La chute d'un personnage entraîne la perte d'un ange. Heureusement, à partir de 120 points et tous les 400 points, Dieu vous confie un nouvel ange (5 maximum). A 10 000 points, plus d'anges et votre score repart de 0. Le programme conserve en mémoire le nom et le score des trois meilleurs.



```
10 ' JEU DES PONTS
20 ' Par
30 ' Fabian & Mathias
40 ' BOLLAERT
41 ' Sur CANON X-07
42 '
43 ' Initialisation
50 FONT$(128)="&H38,&h38,&h10,&h7C,&h90,
&h28,&h44,&h84"
60 FONT$(129)="252,240,224,192,128,128,0,
0"
70 FONT$(130)="252,60,28,12,4,4,0,0"
80 FONT$(131)="252,48,72,48,252,120,48,4
8"
90 FONT$(132)="252,252,252,252,252,252,2
52,252"
100 FONT$(133)="108,68,68,68,68,124,124,
124"
110 FONT$(134)="0,0,0,0,0,168,124,124"
120 FONT$(135)="148,84,0,204,4,4,220,252"
"
121 FONT$(136)="24,24,16,124,144,40,68,1
32"
122 FONT$(137)="96,96,64,120,96,48,40,68
8"
123 FONT$(138)="48,48,96,176,40,80,136,1
36"
125 FONT$(139)="48,48,36,120,176,40,72,4
32"
126 FONT$(140)="24,24,16,24,48,120,252,4
8"
127 FONT$(141)="48,48,36,120,176,56,72,6
8"
130 CLS:CLEAR00:CONSOLE,,0,0:DEFINTA-
B,D,M,O-Z:DEFSTRC:ONERRORGOTO6010
135 INITM1,"score",200,"D"
140 NO=1,S=2,S=0:NB=3,TE=100:CH=STRIN
G$(13,32)
145 ' Presentation
150 LOCATE 13,0:PRINTCHR$(134)!"Score:"
155 LOCATE15,2:PRINTCHR$(135)!"FORI=1TONB:
LOCATE13+1,3:PRINTCHR$(131)!"NEXT
160 LOCATE1,1:PRINT "JEU DES PONTS"ICHRS(
133)
170 FORD=0TO12STEP4:LOCATED,2:PRINTCHR$(
```

```
132):LOCATED,3:PRINTCHR$(132)!"NEXT
180 FORA=1TO9STEP4:LOCATEA,2:PRINTCHR$(1
29):LOCATEA+2,2:PRINTCHR$(130):NEXT
190 FORI=2TO3:LOCATEI,1:PRINTCHR$(132)!"
:NEXT
200 RESTORE10010:FORI=1TO53:READN,D:BEEP
N,D:NEXT:FORI=1 TO 400:NEXT
202 LOCATE16,3:PRINT " "
205 LOCATE1,1:PRINTSTRING$(13,32)!"
207 LOCATEB,2:PRINTCHR$(131)!"
208 RESTORE10050:FOR T=1TO11:READN,D:BEE
PN,D:NEXT
210 GOTO 4010
1000 'Fin de partie
1005 NB=NB-1:IFNB<1THEN1010
1006 LOCATEB,2:PRINT " "!"NO=1.S:B=2.TE=5
0:FORZ=3TONBSTEP-1
1007 LOCATE13+T,3:PRINT " "!"NEXT:GOTO207
1010 CLS:PRINT"Partie terminée"
1020 PRINT"Score : "!"S
1030 FORI=1TO3:INPUTM1,R(I),G(I):NEXT
1040 IFS>R(3)THENINPUTM2,Votre nom "!"PEELS
E1090
1050 FORI=1TO3:IFS>R(I)THENR(I+3)=R(I+2)
ELSENEXT
1060 G$(I+3)=G$(I+2):R(I+2)=R(I+1)
1070 G$(I+2)=G$(I+1):R(I+1)=R(I)
1080 G$(I+1)=G$(I):R(I)=S:G$(I)=P$
1090 CLS:FORI=1TO3
1100 LOCATED,I-1:PRINTI
1110 LOCATE3,I-1:PRINTR(I)
1120 LOCATE9,I-1:PRINTG(I)
1130 PRINTM1,R(I),G(I):NEXT
1140 IF INKEY$="" THEN 1140 ELSE RUN
2000 ' Deplacement de la planche
2010 D=STICK(O):ON (D+1)/4 GOTO2030,2040
:RETURN
2030 LOCATEB,2:PRINT " "!"B=B+4+12*(B=10):
LOCATEB,2:PRINTCHR$(131)
2035 BEEP 30,1:RETURN
2040 LOCATEB,2:PRINT " "!"B=B-4-12*(B=2):L
OCATEB,2:PRINTCHR$(131)
2045 BEEP30,1:RETURN
3000 ' Analyse des chutes
3010 FORT=3TO11STEP4
```

```
3011 K=(MID$(CH,T,1)<>"")*2+(SCREEN(T-1
,2)=32):IFK=-3THEN3020
3012 IF K=-2 THEN S=S+1:BEEP1000,2:GOSUB
5030
3015 NEXT:RETURN
3020 DA=SCREEN(T-1,1):CH=LEFT$(CH,T-1)+
" "!"RIGHT$(CH,13-T):T=T-1
3025 LOCATED,1:PRINT " "!"FORZ=1TO50:NEXT:
LOCATED,2:PRINTCHR$(DA)
3030 FORZ=1TO50:NEXT:LOCATED,2:PRINT " "!"
FORZ=1TO50:NEXT
3035 LOCATED,3:PRINTCHR$(135)!"RESTORE10
060:FORI=1TO201:READN,D:BEEP,N,D:NEXTI
3040 FORI=1TO200:NEXT:LOCATED,3:PRINT " "!"
"
3050 LOCATED,1:CH=STRING$(13,32):LOCATED
,1:PRINTCH:GOTO1005
4000 ' Sortie des passants
4010 NO=NO+RND(O)*.3-.1:IFNO>6THENNO=6
4012 IF S>9990 THEN 8010
4015 IFTE>THEMTE=TE-2
4016 IFSMOD400<120ORSMOD400>1250R=W:LORN
B=THEM4020ELSESE=S+10:GOSUB5030
4017 FORI=1TO8:LOCATE13+NB,3:PRINT " "!"F
ORT=1TO50:NEXT:LOCATE13+NB,3
4018 PRINTCHR$(131)!"BEEP,2:FORZ=1TO50
:NEXTT,1:NB=NB+1
4020 GOSUB2010
4025 FOR T=1 TO TE:NEXT
4030 IFRND(I)>1-NO/10THEN4045
4040 GOSUB2010:GOSUB5010:GOSUB2010:GOTO4
010
4045 GOSUB2010:IFMID$(CH,4,1)<>" "ORMID$(
CH,8,1)<>" "THEN4040
4050 CH=CHCHR$(INT(RND(1)*6)+136)+LEFT$(CH
,12):LOCATED,1:PRINTCH:GOSUB2010
4060 GOSUB3010:IFRIGHT$(CH,1)="" THEN401
0
4070 GOSUB 5025:GOTO4010
5000 ' Avance des passants
5010 CH=""+"LEFT$(CH,12):LOCATED,1:PRINT
CH
5020 GOSUB2010:GOSUB3010:IF RIGHT$(CH,1)
="" THEN RETURN
5025 FORT=0TO45STEP5:BEEP,1:NEXT:S=S+5
```

```
5030 LOCATE15,1:PRINTUSING"####":S:RETUR
N
6000 'traite erreurs
6010 IFERR=22THENFORI=1TO3:R(I)=0:G$(I)=""
"Canon":NEXT:RESUME1040
6020 IFERL=135ANDERR=7THENRESUME7010
6030 PRINT"Erreur de copie du Programme
.":END
7000 ' Ouverture fichier
7010 LOCATED,1:DIR:PRINTCHR$(11)!"Appuye
z sur F1."!"FSET300+!"
7015 KEY$(1)="" F"+CHR$(13)+"R"+CHR$(
13)
7020 FORT=572TO592:A=PEEK(T):IFA=47THENA
=45
7030 PRINTCHR$(A)!"NEXT:LOCATED,1:END
8000 'Explications tour de cadran
8010 MES="Vous avez realise un score tres
s eleve et, contrairement aux"
8020 MES="MES" traditions, vous en serez
reprimande : VOUS N'AUREZ PAS DE VIE"
8030 MES="MES" SUPPLEMENTAIRE !
"!"W1=S=0
8040 FORT=1TO141:LOCATED,1:PRINTMID$(MES
,T,13)
8050 BEEP(-49*(TMOD97)48)+(T-1)MOD48+1+2
*((T-1)MOD48+1)*(TMOD97)48),1
8060 NEXT:GOTO1006
10000 'Data musique
10010 DATA20,4,0,1,20,4,0,1,20,4,0,6,22,
4,0,1,22,4,0,1,22,4,0,6,24,4,0,1,25,4
10020 DATA1,27,4,0,1,20,4,0,1,19,4,0,1
20,4,0,1,22,4,0,1,15,4,0,1,20,4,0,1
10030 DATA20,4,0,1,20,4,0,6,22,4,0,1,22,
4,0,1,22,4,0,6,24,4,0,1,25,4,0,1,27,4
10040 DATA1,2,0,4,0,1,22,4,0,1,19,4,0,1
20,4
10050 DATA27,2,0,1,32,2,0,1,34,2,0,1,37,
4,0,1,34,2,0,1,37,8
10060 DATA10,12,0,6,10,12,0,2,10,2,0,2,1
0,12,0,6,13,12,0,2,12,2,0,2,12,12,0,2
10070 DATA10,2,0,2,10,12,0,2,9,2,0,2,10,
```



Suite de la page 29

```
10417 DATA 0A,14,43,4F,50,49,45,55
10418 DATA 01E3
10419 DATA 52,20,50,52,4F,2E,4F,52
10420 DATA 023F
10421 DATA 49,43,20,31,2F,41,54,4D
10422 DATA 01FB
10423 DATA 4F,53,20,10,10,10,10,10
10424 DATA 0112
10425 DATA 10,10,10,10,10,10,10,02
10426 DATA 0072
10427 DATA 0A,14,43,4F,50,49,45,55
10428 DATA 01E3
10429 DATA 52,20,50,52,4F,2E,4F,52
10430 DATA 023F
10431 DATA 49,43,20,31,2F,41,54,4D
10432 DATA 01FB
10433 DATA 4F,53,20,10,10,10,10,10
10434 DATA 0112
10435 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10436 DATA 0080
10437 DATA 10,14,20,2D,2D,2D,2D,2D
10438 DATA 0132
10439 DATA 20,2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D
10440 DATA 0168
10441 DATA 20,2D,2D,2D,2D,2D,2D,2D
10442 DATA 0168
10443 DATA 20,2D,2D,10,10,10,10,10
10444 DATA 00CA
10445 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10446 DATA 0080
10447 DATA 05,14,50,61,72,20,47,72
10448 DATA 0215
10449 DATA 20,26,20,54,68,20,47,45
10450 DATA 01CE
10451 DATA 4D,50,50,20,28,31,2F,38
10452 DATA 010D
10453 DATA 36,29,20,10,10,10,10,10
10454 DATA 00CF
10455 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10456 DATA 0080
10457 DATA 06,14,56,65,72,73,69,6F
10458 DATA 0292
10459 DATA 6E,20,65,6E,20,63,6F,75
10460 DATA 0208
10461 DATA 72,73,20,3A,2E,2E,2E,2E
10462 DATA 01F7
10463 DATA 2E,2E,20,10,10,10,10,10
10464 DATA 00CC
10465 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10466 DATA 0080
10467 DATA 10,14,20,20,20,20,20,20
10468 DATA 00E4
10469 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10470 DATA 0100
10471 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10472 DATA 0100
10473 DATA 20,20,20,10,10,10,10,10
10474 DATA 0080
10475 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10476 DATA 0080
```

```
10477 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10478 DATA 0080
10479 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10480 DATA 0080
10481 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10482 DATA 0080
10483 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10484 DATA 0080
10485 DATA 10,10,15,20,20,20,20,20
10486 DATA 00C5
10487 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10488 DATA 0100
10489 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10490 DATA 0100
10491 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10492 DATA 0100
10493 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10494 DATA 0100
10495 DATA 20,10,00,15,4E,4F,4D,2E
10496 DATA 015D
10497 DATA 2E,2E,2E,2E,3A,20,2E,2E
10498 DATA 016E
10499 DATA 2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E
10500 DATA 0170
10501 DATA 2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E
10502 DATA 0162
10503 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10504 DATA 0100
10505 DATA 20,10,01,15,44,45,42,55
10506 DATA 0166
10507 DATA 54,2E,2E,2E,3A,20,23,30
10508 DATA 0188
10509 DATA 30,30,30,20,46,49,4E,3A
10510 DATA 01C7
10511 DATA 20,23,30,30,30,30,03,41
10512 DATA 0147
10513 DATA 55,54,4F,3A,20,2E,2E,2E
10514 DATA 01DC
10515 DATA 20,10,04,15,43,4F,4D,50
10516 DATA 0178
10517 DATA 54,45,55,52,3A,20,23,30
10518 DATA 01ED
10519 DATA 30,20,06,54,59,50,45,3A
10520 DATA 01D2
10521 DATA 20,2E,2E,2E,2E,20,20,20
10522 DATA 0138
10523 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10524 DATA 0100
10525 DATA 20,10,10,15,20,20,20,20
10526 DATA 00D5
10527 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10528 DATA 0100
10529 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10530 DATA 0100
10531 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10532 DATA 0100
10533 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10534 DATA 0100
10535 DATA 20,10,10,10,10,10,10,10
10536 DATA 0090
10537 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10538 DATA 0080
10539 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10540 DATA 0080
10541 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10542 DATA 0080
10543 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10544 DATA 0080
10545 DATA 10,10,10,16,20,20,20,20
```

```
10546 DATA 00C6
10547 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10548 DATA 0100
10549 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10550 DATA 0100
10551 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10552 DATA 0100
10553 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10554 DATA 0100
10555 DATA 20,10,02,16,4C,3A,20,4C
10556 DATA 013A
10557 DATA 65,63,74,75,72,65,20,64
10558 DATA 030C
10559 DATA 27,75,6E,20,70,72,6F,67
10560 DATA 02E2
10561 DATA 72,61,6D,6D,65,2E,20,20
10562 DATA 0280
10563 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10564 DATA 0100
10565 DATA 20,10,03,16,43,3A,20,43
10566 DATA 0129
10567 DATA 6F,70,69,65,20,64,27,75
10568 DATA 02CD
10569 DATA 6E,20,70,72,6F,67,72,61
10570 DATA 0319
10571 DATA 6D,6D,65,2E,20,20,20,20
10572 DATA 01ED
10573 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10574 DATA 0100
10575 DATA 20,10,05,16,56,3A,20,56
10576 DATA 0151
10577 DATA 65,72,69,66,69,63,61,74
10578 DATA 0347
10579 DATA 69,6F,6E,20,64,75,20,70
10580 DATA 02CF
10581 DATA 72,6F,67,72,61,6D,6D,65
10582 DATA 035A
10583 DATA 2E,20,20,20,20,20,20,20
10584 DATA 01DE
10585 DATA 20,10,04,16,41,3A,20,4D
10586 DATA 0132
10587 DATA 69,73,65,20,65,6E,20,6D
10588 DATA 02C1
10589 DATA 6F,64,65,20,C1,D5,D4,CF
10590 DATA 0491
10591 DATA 2E,20,20,20,20,20,20,20
10592 DATA 010E
10593 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10594 DATA 0100
10595 DATA 20,10,02,16,4E,3A,20,4D
10596 DATA 013D
10597 DATA 69,73,65,20,65,6E,20,6D
10598 DATA 02C1
10599 DATA 6F,64,65,20,4E,4F,4E,2D
10600 DATA 0270
10601 DATA 41,55,54,4F,2E,20,20,20
10602 DATA 01C7
10603 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10604 DATA 0100
10605 DATA 20,10,03,16,46,3A,20,4D
10606 DATA 0136
10607 DATA 69,73,65,20,65,6E,20,6D
10608 DATA 02C1
10609 DATA 6F,64,65,20,C6,C1,D3,D4
10610 DATA 0486
10611 DATA 2E,20,28,72,61,70,69,64
10612 DATA 0286
10613 DATA 65,29,20,20,20,20,20,20
10614 DATA 014E
```

```
10615 DATA 20,10,04,16,53,3A,20,4D
10616 DATA 0144
10617 DATA 69,73,65,20,65,6E,20,6D
10618 DATA 02C1
10619 DATA 6F,64,65,20,53,4C,4F,57
10620 DATA 029D
10621 DATA 2E,20,28,6C,65,6E,74,29
10622 DATA 0252
10623 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10624 DATA 0100
10625 DATA 20,10,00,16,52,3A,20,52
10626 DATA 0144
10627 DATA 65,64,65,66,69,6E,69,74
10628 DATA 0348
10629 DATA 69,6F,6E,20,64,75,20,74
10630 DATA 02D3
10631 DATA 69,74,72,65,2E,20,28,31
10632 DATA 025B
10633 DATA 37,20,63,61,72,2E,29,20
10634 DATA 0204
10635 DATA 20,10,01,16,51,3A,20,51
10636 DATA 0143
10637 DATA 75,69,74,74,65,72,20,61
10638 DATA 031E
10639 DATA 76,65,63,20,64,65,73,74
10640 DATA 030E
10641 DATA 72,75,63,74,69,6F,6E,2E
10642 DATA 0332
10643 DATA 06,53,55,52,20,4F,2F,4E
10644 DATA 01EC
10645 DATA 20,10,10,16,20,20,20,20
10646 DATA 00D6
10647 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10648 DATA 0100
10649 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10650 DATA 0100
10651 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10652 DATA 0100
10653 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
10654 DATA 0100
10655 DATA 20,10,10,10,10,10,10,10
10656 DATA 0090
10657 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10658 DATA 0080
10659 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10660 DATA 0080
10661 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10662 DATA 0080
10663 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
10664 DATA 0080
10665 DATA 10,10,10,10,07,11,41
10666 DATA 00A9
10667 DATA 50,50,55,59,45,5A,20,53
10668 DATA 0260
10669 DATA 55,52,20,4C,41,20,4C,45
10670 DATA 0205
10671 DATA 54,54,52,45,20,44,55,20
10672 DATA 0218
10673 DATA 43,48,4F,49,58,20,10,10
10674 DATA 01B8
10675 DATA 10
10676 DATA 0010
10677 REM <<< OUF!! C'EST FINI! >>
10678 REM -----
```


L'HÉRITIER

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

Sylvain GAUTHIER

MON GRAND PÈRE M'A LÉGUÉ SA MAISON DE CAMPAGNE!



ORIC/ATMOS

LE MIEN M'A LÉGUÉ SA GUEULE DE CRÉTIN!



QUI PISSE LOIN MÈNAGE SON PANTALON!



SUITE DU N° 131

```

7370 CURSET120,95,1:DRAW0,2,1:DR
W2,0,1:DRAW0,-2,1
7375 CURSET173,147,1:DRAW0,-6,0:D
RAW2,0,0:DRAW0,5,0:DRAW1,0,0:DR
W0,-8,0
7380 PRINT"Une bouteille de whisk
y est posée sur la table."
7400 INPUT"Que faites-vous ?":AA#
7410 IFAA#R#THEN7100
7420 IFAA#A#ORAA#J#THEN15600
7430 IFAA#N#ORAA#Y#THEN15500
7440 GOSUB19000:GOTO7400
7500 REM PORTE H ET G
7505 GOSUB3105
7510 INPUT"Que faites-vous ?":AA#
7520 IFAA#R#THEN7100
7530 IFAA#A#THEN7700
7540 IFAA#G#THEN7600
7550 GOSUB19000:GOTO7510
7600 REM TELEPHONE
7605 HIRE#INK#
7608 I20350
7610 CURSET239,160,1:FORI=1TO19:R
EAD#Y:DRAW#Y,1:NEXT
7620 CURSET90,87,1:FORI=1TO18:RE
AD#Y:DRAW#Y,1:NEXT
7630 PRINT"Veuillez-vous utiliser l
e telephone ?":GET#
7645 IFTE#="0":THEN7650
7650 IFTE#="N":THEN7670
7655 GOSUB19000:GOTO7640
7660 INPUT"Quel numero ?":TE
7662 IFTH#TETHENPRINT"Vous appele
z un taxi...il sera l dans5minute
s."*56#
7665 IFTH#TETHENPRINT"Ca ne repo
nd pas...":GOTO7640
7670 INPUT"Que faites-vous ?":AA#
7675 IFAA#R#THEN7500
7680 GOSUB19000:GOTO7670
7700 REM PORTE DROITE
7710 GOSUB6010
7711 IFX#="1":THEN7792
7712 CURSET100,80,1:FILL35,1,7
7713 CURSET100,116,1:FILL80,1,7
7714 CURSET150,80,1:FILL35,1,5
7715 CURSET150,116,1:FILL80,1,5
7716 I20390
7719 CURSET117,115,1:DRAW26,0,0
7720 CURSET150,170,1:FORI=1TO15:R
EAD#Y:DRAW#Y,1:NEXT
7750 CURSET125,104,1:CURSET135,10
4,1
7760 PRINT"Rouh ! un fantome..."
7765 INPUT"Que faites-vous ?":AA#
7770 IFAA#R#THEN7500
7775 IFAA#D#THEN15700
7780 IFAA#Z#ANDX#Y#THEN7790
7785 GOSUB19000:GOTO7760
7790 PRINT"Son image lui fait peu
r,il se sauve enpoussant des cris.
":XW#1
7792 INPUT"Que faites-vous ?":AA#
7793 IFAA#R#THEN7500
7794 IFAA#D#THEN7800
7795 GOSUB19000:GOTO7792
7799 GET#
7800 REM TABLEAU
7810 HIRE#INK#
7812 I20410
7815 CURSET10,150,1:FORI=1TO19:RE
AD#Y:DRAW#Y,1:NEXT
7820 FORI=1TO100STEP20
7825 CURSET60,95-1,1:DRAW15,0,1:D
RAW6,-3,1
7830 CURSET180,95-1,1:DRAW-15,0,1
:DRAW-6,-3,1:NEXT
7835 CURSET102,25,1:DRAW35,0,1:DR
AW0,40,1:DRAW-35,0,1:DRAW0,-40,1

```

```

7840 CURSET107,30,1:DRAW25,0,1:DR
AW0,30,1:DRAW-25,0,1:DRAW0,-30,1
7845 CURSET107,60,1:FORI=1TO13:RE
AD#Y:DRAW#Y,1:NEXT
7846 IFL=1:THENGOTO7890
7850 PRINT"Vous etes dans une Jolie
piece,il y a un tableau au mur."
7855 INPUT"Que faites-vous ?":AA#
7860 IFAA#R#THEN7700
7865 IFAA#A#THEN7890
7870 GOSUB19000:GOTO7855
7890 FORI=1TO30
7895 CURSET107,30+I,1:DRAW25,0,1:
NEXT
7900 CURSET120,40,1:CIRCLE3,0
7910 CURSET124,50,1:CIRCLE3,0
7915 CURSET115,50,1:CIRCLE3,0
7916 IFL=1:THEN7970
7920 PRINT"PRINT"Un coffre !!!"
7925 PRINT"Veuillez-vous l'ouvrir ?
":GET#
7930 IF0#="0":THEN7950
7935 IF0#="N":THEN7970
7940 GOSUB19000:GOTO7925
7950 INPUT"Quel est le code ?":ID#
7955 IFDD#W#THEN7960ELSE7920
7960 PRINT"Vous prenez la clef en
r ou qui est a l'interieur...":L#1
7970 INPUT"Que faites-vous ?":AA#
7975 IFAA#R#THEN7700
7980 IFAA#A#B#THENPRINT"C'est dej
a fait !":GOTO7970
7990 GOSUB19000:GOTO7970
10000 REM FIN (2)
10010 TEXT:INK#
10020 PRINT"Vous avez attendu le
taxi pendant 5mn."
10030 PRINT"Vous indiquez au chau
ffeur l'adresse"
10040 PRINT"de votre notaire ,apr
es une demi-heure"
10050 PRINT"de voyage vous arrive
z a 11 h 59 mn."
10055 PRINT"PRINT"Il etait temps,
vous empochez votre"
10060 PRINT"heritage:le chateau+1
0 000 000 de ..."
10070 PRINT"PRINT:PRINT#(10)*TH
E END":END
14000 REM
14500 REM MORTS
14510 REM
15000 GOSUB3710:WAIT200:TEXT:INK#
15010 PRINT"Une porte de fer s'es
t rabattue,vous etes emprisonne a
vie..."
15015 GOTO18000
15100 EXPLODE:GOSUB3710:WAIT200:T
EXT:INK#
15110 PRINT"Plus de chateau ! plu
s rien !!!":GOTO18000
15200 ZAP:GOSUB3710:WAIT200:TEXT:
INK#
15220 PRINT"Un mecanisme se decl
enche,vous recevezune fleche dans l
e dos."
15250 GOTO18000
15300 EXPLODE:GOSUB3710:WAIT200:T
EXT:INK#
15350 PRINT"Un enorme bloc vous t
ombe sur la gue...":GOTO18000
15400 GOSUB3710:WAIT200:TEXT:INK#
15410 PRINT"HAHAHA ! Vous voyez un
e chose horrible,"
15420 PRINT"vous avez une crise c
ardiaque !!!":GOTO18000
15500 GOSUB3710:WAIT200:TEXT:INK#
15520 PRINT"C'etait pas du bon !
haargh !!!":GOTO18000
15600 ZAP:GOSUB3710:WAIT200:TEXT:
INK#
15610 PRINT"Trop de precipitation
,vous tombez dansle vide...":GOTO1
8000
15700 GOSUB3710:WAIT200:TEXT:INK#

```

```

15710 PRINT"Le fantome a eu raiso
n de vous et de votre coeur !":G0
TO18000
15800 GOSUB3710:WAIT200:TEXT:INK#
15850 PRINT"La rencontre avec un
ours est toujoursfatale...":GOTO18
000
15900 ZAP:GOSUB3710:WAIT200:TEXT:
INK#
15950 PRINT"Benly vous a fauche l
a vie,c'est tout!":GOTO18000
16000 GOSUB3710:WAIT200:TEXT:INK#
16010 PRINT"Vous vous cassez la g
ue,dans le noir!":SHOOT:GOTO18000
18000 REM (0/N)
18010 PLOT1,15,6:PLOT8,15,"Voulez
-vous rejouer ?":GET#
18020 IFR#="0":THEN400
18030 IFR#="N":THENEND
18040 GOTO18010
19000 REM IMPOSSIBLE
19005 PING
19010 PRINT"PRINTCHR#(131);TAB(14
)"Impossible":WAIT70:PRINT:PRINT:R
ETURN
19500 REM DATA
19505 REM
20000 DATA 50,20,100,0,50,-20,-50
,20,0,100,60,20,-60,-20,-100,0,-60
,20
20010 DATA 60,-20,0,-100
20020 DATA 0,-60,43,0,0,60,0,-15,
-7,0,0,-15,7,0,0,-15,-7,0,0,0,-1
5,-10,0
20030 DATA -5,10,5,-10,-23,0,5,10
,-5,-10,-10,0,0,15,7,0,0,15,-7,0,0
,15,7,0
20040 DATA -25,-10,0,-70,-25,5,0,
55,-25,-10,0,-70,70,-19,-70,19,-80
,0,-70,-19
20050 DATA 70,19,0,70,80,0,-80,0,
-25,10,0,-55,-25,-5,0,70,-25,10
,20060 DATA 70,-20,0,-115,0,115,25
,0,0,-60,30,0,0,60,25,0,0,-115,0,1
15
20070 DATA 25,10,0,-68,20,-2,0,80
,20,10
20080 DATA -25,-10,0,-70,-25,5,0,
55,-25,-10,0,-70,70,-19,-70,19,-80
,0,-70,-19
20090 DATA 70,19,0,70,80,0,-80,0,
-75,30
20100 DATA -70,-30,0,-70,70,-20,-
70,20,-80,0,-70,-20,70,20,0,70,80,
0,-80,0
20110 DATA -25,10,0,-55,-25,-5,0,
70,-25,10,25,-10,0,-66,20,4,5,-3,-
5,3,0,4,9
20120 DATA 5,2,10,10,6,0,-2,-2,-4
,0,-10,-6,0,2,4,0
20130 DATA -70,-30,0,-80,70,-20,-
70,20,-80,0,-70,-20,70,20,0,80,80,
0,-80,0
20140 DATA -70,30,0,0,5,6,0,2,-7
,5,-15,0,-5,-5,2,-7,-4,10,5,5,17,0
,6,-5,1,-2
20150 DATA -1,6,-7,5,-17,0,-12,-4
,0,-3,12,3,-4,0,0,-4
20160 DATA -25,-10,0,-70,-25,5,0,
55,-25,-10,0,-70,70,-20,-70,20,-80
,0,-70,-20
20170 DATA 70,20,0,70,80,0,-80,0,
-70,30
20180 DATA -75,-30,0,-70,70,-19,-
70,19,-80,0,-70,-19,70,19,0,70,80,
0,-80,0
20190 DATA -75,30,0,-7,2,-3,0,-4,
2,0,0,4,2,3,0,7
20200 DATA 40,0,-10,-20,-20,-,-10
,20,7,0,5,-15,0,-5,0,5,16,0,0,-5,0
,5,5,15
20210 DATA -70,-30,0,-70,70,-20,-
70,20,-80,0,-70,-20,70,20,0,70,25,
0,0,-45
20220 DATA 30,0,0,45,25,0,-25,0,-
3,-3,0,-42,-24,0,0,42,-3,3,-25,0,-

```

```

25,10
20230 DATA0,-55,-25,-5,0,70,-25,1
0,25,-10,0,-66,20,4,5,-3,-5,3,0,4,9
,5,2,10
20240 DATA 20,-50,0,10,-20,30,0,-
5,0,7,20,-10,0,-3,-20,-6,0,-3,20,-
10,0,7,-20
20250 DATA 0,40,20,0,0,-20,-20,0,
20,0,0,-20,-20,0,30,-25,15,-5,15,0
,-3,12
20260 DATA -37,18,0,20,37,-18,0,-
18,3,-12,0,18,-3,12,0,20,-20,0,0,-
10,0,10
20270 DATA 20,0,3,-12,0,-18
20280 DATA -25,-10,0,-70,-25,5,0,
55,-25,-10,0,-70,70,-20,-70,20,-80
,0,-70,-20
20290 DATA 70,20,0,70,25,0,0,-45,
30,0,0,45,25,0,-25,0,-3,-3,0,-42,-
24,0,0,42
20300 DATA -3,3,-25,0,-25,10,0,-5
9,-25,-5,0,70,-25,10
20310 DATA 50,-40,0,-120,0,120,25
,0,0,-100,0,110,80,0,0,-110,-80,0,
80,0,0,100
20320 DATA 25,0,0,-120,0,120,49,4
0
20330 DATA -80,-50,0,-60,80,-30,-
80,30,-70,0,-80,-30,80,30,0,60,70,
0
20340 DATA -70,0,-80,50
20350 DATA -70,-40,0,-95,0,95,-30
,0,0,-40,-50,0,0,-55,0,55,-35,20,5
,0,0
20360 DATA 35,-20,-35,20,0,40,35,
-20,-35,20,-50,0,0,-40,0,40,-35,20
20370 DATA -6,4,0,6,20,0,0,-6,-6,
-4,-2,0,0,-2,-4,0,0,2,-2,0,-3,2,-3
,0,0,-3
20380 DATA 4,-2,12,0,4,2,0,3,-3,0
20390 DATA -8,-60,-3,-15,-5,-5,-4,
-1,-4,1,-5,5,-4,20,-7,59,14,2,-2,-
8,2,8
20400 DATA 18,-1,-5,-30,4,25,9,-3
20410 DATA 50,-40,0,-110,0,110,15
,0,0,-110,0,110,6,-3,0,-107,0,107,
78,0
20415 DATA 0,-107,0,107,6,3,0,-11
0,0,110,15,0,0,-110,0,110,50,40
20420 DATA 5,-5,6,-1,0,3,-4,-1,0,
-4,-2,0,2,-5,1,-3,6,-3,6,3,0,5,-2
,9,7,1
20430 DATA 20,-10,10,-40,10,-10,1
5,5,30,-20,-4,-2,-18,2,18,-13,1,
13,-1,20,4
20440 DATA 15,-8,-5,-60,-15,-40,1
5,40,5,60,40,-10,10,0,30,5,5,-55,-
15,-30
20450 DATA 15,30,10,-20,-10,20,5
,55,15,8,20,-4,13,2,-13,-2,-20,4,5
,-32
20460 DATA 15,-5,10,10,5,45,20,10
20470 DATA 6,45,-20,2,-2,-20,3,23
,-8,0,-14,-4,7,-45,-7,-26,0,-4,6,-
5,2,0,5,5
20480 DATA 7,20,-2,3,3,2,1,4,-4,4
,-3,-2,0,-3,-7,7,-8,-30,0,-5,6,-5
20485 DATA 3,-13,3,-5,18,4,10,8,-
20,35,27,-45,-12,-8,-20,-2,-18,6,1
4,2
20490 DATA 2,2,-17,28,7,2,-5,-5,5
,5,4,1,1,1,-2,9,-7,7,-4,-12,-3,0,-
8,12
20500 DATA 8,-12,-3,-3,3,-5,4,0
20510 DATA 0,7,-12,19,0,-6,0,6,-4
0,0,0,-6,0,6,-10,-19,0,-7
20520 DATA -35,-70,-15,-20,25,-20
,25,-5,-25,5,-25,20,-40,-5,-40,0,-
40,5
20530 DATA -30,-10,-20,-20,20,20
,30,10,-20,20,-37,70,-5,0,0,-40,20
,-40

```

THOMSON T07 70,M05

Suite de la page 5

```

31243 DEFGR#(38)=183,55,23,31,15,254,255
,253
31244 ***** U *****
31245 DEFGR#(39)=254,124,56,56,56,56,56,
56
31246 DEFGR#(40)=127,62,28,28,28,28,28,2
8
31247 DEFGR#(41)=56,56,56,56,56,56,56,56
31248 DEFGR#(42)=28,28,28,28,28,28,28,28
31249 DEFGR#(43)=56,68,68,68,68,68,63,31,15
31250 DEFGR#(44)=28,68,68,68,124,252,248
,248
31251 ***** D *****
31252 DEFGR#(45)=255,127,68,56,56,56,56,
48
31253 DEFGR#(46)=240,252,38,14,7,7,7,7
31254 DEFGR#(47)=48,48,48,48,48,48,48,48
31255 DEFGR#(48)=7,7,7,7,3,7,7,7

```

```

31256 DEFGR#(49)=48,56,56,56,60,61,127,2
55
31257 DEFGR#(50)=7,7,15,14,62,252,248,22
4
31258 DEFGR#(51)=0,0,3,31,31,62,56,112
31259 DEFGR#(52)=1,255,255,255,3,1,0,0
31260 DEFGR#(53)=112,224,224,224,224,224
,224,224
31261 DEFGR#(54)=0,0,0,192,224,255,255,2
55
31262 DEFGR#(55)=112,120,56,28,15,7,3,0
31263 DEFGR#(56)=7,7,15,15,38,252,248,24
8
31264 ***** R *****
31265 DEFGR#(57)=1,7,15,38,28,68,56,56
31266 DEFGR#(58)=224,252,126,15,7,7,7,14
31267 DEFGR#(59)=56,56,59,59,59,57,56,56
31268 DEFGR#(60)=14,38,252,248,192,224,2
48,112
31269 DEFGR#(61)=56,56,56,56,56,56,124,2
54
31270 DEFGR#(62)=56,68,28,28,14,14,31,63
31271 ***** I *****
31272 DEFGR#(63)=255,126,68,68,68,68,68,68
,68
31273 DEFGR#(64)=68,68,68,68,68,68,68,68
31274 DEFGR#(65)=68,68,68,68,68,68,126,2

```

```

55
31275 *
31276 ***** TITRE*****
31277 *
31278 COL#7
31280 COLORCOL,0:LOCATE6,13:PRINTGR#(8):
GR#(1):GR#(2):GR#(3):GR#(4):GR#(5):GR#(2)
:GR#(2):GR#(2):GR#(13):GR#(14):GR#(15):
GR#(2)
31282 PRINTGR#(2):GR#(22):GR#(2):GR#(27)
:GR#(28):GR#(2):GR#(33):GR#(34):GR#(2)
:GR#(39):GR#(40):GR#(2):GR#(7):GR#(8)
:31284 LOCATE6,14:PRINTGR#(2):GR#(3):GR#(
2):GR#(2):GR#(9):GR#(10):GR#(2):GR#(2):G
R#(2):GR#(16):GR#(17):GR#(18):GR#(2)
:31286 PRINTGR#(23):GR#(24):GR#(2):GR#(29)
:GR#(30):GR#(2):GR#(35):GR#(36):GR#(2)
:GR#(41):GR#(42):GR#(2):GR#(9):GR#(10)
:31288 LOCATE6,15:PRINTGR#(4):GR#(5):GR#(
6):GR#(2):GR#(11):GR#(12):GR#(2):GR#(2)
:GR#(2):GR#(19):GR#(2):GR#(20):GR#(2)
:31290 PRINTGR#(25):GR#(26):GR#(2):GR#(31)
:GR#(32):GR#(2):GR#(37):GR#(38):GR#(2)
:GR#(43):GR#(44):GR#(2):GR#(11):GR#(12)
:31292 LOCATE18,17:PRINTGR#(45):GR#(46):G
R#(2):GR#(39):GR#(40)
31294 LOCATE18,18:PRINTGR#(47):GR#(48):G

```

```

R#(2):GR#(41):GR#(42)
31296 LOCATE18,19:PRINTGR#(49):GR#(50):G
R#(2):GR#(43):GR#(44)
31298 LOCATE10,21:PRINTGR#(51):GR#(52):G
R#(2):GR#(57):GR#(58):GR#(2):GR#(21):GR#
(22):GR#(2):GR#(63):GR#(2)
31300 PRINTGR#(2):GR#(1):GR#(2):GR#(2):G
R#(8):GR#(1):GR#(2):GR#(2):GR#(7):GR#(8)
31302 LOCATE10,22:PRINTGR#(53):GR#(54):G
R#(2):GR#(59):GR#(60):GR#(2):GR#(23):G
R#(24):GR#(2):GR#(64):GR#(2)
31304 PRINTGR#(2):GR#(3):GR#(2):GR#(2):G
R#(2):GR#(3):GR#(2):GR#(2):GR#(9):GR#(10)
)
31306 LOCATE10,23:PRINTGR#(55):GR#(56):G
R#(2):GR#(61):GR#(62):GR#(2):GR#(25):G
R#(26):GR#(2):GR#(65):GR#(2)
31308 PRINTGR#(4):GR#(5):GR#(6):GR#(2):G
R#(4):GR#(5):GR#(6):GR#(2):GR#(11):GR#(1
2)
31320 IF STRIG#(0)<>0 THEN 31400 ELSE3132
0
31400 PLAY"L60240DD0#FAPPDDDD#FAPPDDDD#
FAL3FAPPFAPPFAPPFAPPFAPPFAPPFAPPFAPPF
35800 LOCATE0,0:0:RETURN

```


Pascale OLIVIER nous propose, en français sur son standard japonais, une superbe révision des verbes irréguliers anglais.



GRAMM

SUITE DU N°131

```

3220 REM -----
3230 REM OPTION 1
3240 REM -----
3250 CLS
3260 PRINT " PROGRAMME LINGUISTI
QUE "
3270 PRINT "
-----
3280 PRINT " Option 1 Anglais
/Français"
3290 PRINT "
-----
3300 PRINT "
-----
3310 PRINT "ENTREZ VOTRE VERBE (Attent
ion au TO)"
3320 PRINT "
-----
3330 LOCATE 3
3340 OUT $HAB,12:POKE $HFCAB,255
3350 INPUT "Verbe ";VR$
3360 PRINT "
-----
3370 PRINT "
-----
3380 PRINT "
-----
3390 PRINT " 1/Verbe.....
-----
3400 PRINT "
-----
3410 PRINT " 2/Prétérit....
-----
3420 PRINT "
-----
3430 PRINT " 3/Participle P.
-----
3440 PRINT "
-----
3450 PRINT " 4/Traduction...
-----
3460 PRINT "
-----
3470 PRINT "
-----
3480 REM -----
3490 REM ROUTINE LECTURE DATA
3500 REM -----
3510 RESTORE 4100
3520 FOR R=1 TO 170
3530 READ A$,B$,C$,D$
3540 IF VR$=A$ THEN 3620
3550 NEXT R
3560 BEEP
3570 LOCATE 10,7:PRINT " NON FICHE
..."
3580 GOTO 3660
3590 REM -----
3600 REM ROUTINE OPTION 1
3610 REM -----
3620 LOCATE 19,11:BEEP:PRINT A$
3630 LOCATE 19,13:BEEP:PRINT B$
3640 LOCATE 19,15:BEEP:PRINT C$
3650 LOCATE 19,17:BEEP:PRINT D$
3660 LOCATE 6,21:PRINT"Menu
)ecommencer"
3670 AS=INKEY$
3680 IF AS="M" THEN 1550
3690 IF AS="R" THEN 3250
3700 GOTO 3670
3710 REM -----
3720 REM OPTION 2
3730 REM -----
3740 CLS
3750 PRINT " PROGRAMME LINGUISTI
S/Français"
3760 PRINT "
-----
3770 PRINT " Option 2 Français
s/Anlais"
3780 PRINT "

```

```

3790 PRINT "
-----
3800 PRINT "ENTREZ VOTRE VERBE
3810 PRINT "
-----
3820 LOCATE 3
3830 INPUT "Verbe ";VR$
3840 OUT $HAB,12:POKE $HFCAB,255
3850 PRINT "
-----
3860 PRINT "
-----
3870 PRINT "
-----
3880 PRINT " 1/Verbe.....
-----
3890 PRINT "
-----
3900 PRINT " 2/Traduction...
-----
3910 PRINT "
-----
3920 PRINT " 3/Prétérit....
-----
3930 PRINT "
-----
3940 PRINT " 4/Participle P.
-----
3950 PRINT "
-----
3960 PRINT "
-----
3970 REM -----
3980 REM ROUTINE LECTURE DATA
3990 REM -----
4000 RESTORE 4020
4010 FOR V=1 TO 170
4020 READ A$,B$,C$,D$
4030 IF VR$=A$ THEN GOTO 4110
4040 NEXT V
4050 PRINT CHR$(7)
4060 LOCATE 10,7:PRINT " NON FICHE
..."
4070 GOTO 4150
4080 REM -----
4090 REM ROUTINE OPTION 2
4100 REM -----
4110 LOCATE 19,11:BEEP:PRINT A$
4120 LOCATE 19,13:BEEP:PRINT B$
4130 LOCATE 19,15:BEEP:PRINT C$
4140 LOCATE 19,17:BEEP:PRINT D$
4150 LOCATE 6,21:PRINT"Menu
)ecommencer"
4160 AS=INKEY$
4170 IF AS="M" THEN 1550
4180 IF AS="R" THEN 3740
4190 GOTO 4160
4200 REM -----
4210 CLS
4220 H=0
4230 PRINT " PROGRAMME LINGUISTI
QUE "
4240 PRINT "
-----
4250 PRINT " Option 3 Auto/Tr
avail"
4260 PRINT "
-----
4270 PRINT "
-----
4280 OUT $HAB,12:POKE $HFCAB,255
4290 H=INT(RND(-TIME)*50)
4300 H=INT(RND(-TIME)*50)
4310 X=INT(RND(100/TIME)*177)+1
4320 V=INT(RND(50/TIME)*3)+1
4330 Z=INT(RND(60/TIME)*1)+1
4340 POKE 61000!,(X/3)
4350 RESTORE 4020
4360 FOR I=1 TO X
4370 READ A$,B$,C$,D$
4380 NEXT I
4390 IF H<(100/2) THEN MOT$=A$
4400 IF H<(100/2) THEN MOT$=B$
4410 IF V=1 THEN QW$="DONNEZ LE FRAN
CAIS DE:"
4420 IF V=2 THEN QW$="DONNEZ LE PRET
ERIT DE:"
4430 IF V=3 THEN QW$="DONNEZ LE PART
ICIPE P. DE:"

```

```

4440 IF V=4 THEN QW$="DONNEZ L'ANGLA
IS DE:"
4450 LOCATE 0,6:PRINT "
-----
4460 LOCATE 1,7:PRINT"QW$
4470 LOCATE 0,8:PRINT "
-----
4480 OUT $HAB,12:POKE $HCA,255
4490 PRINT:INPUT " Votre réponse ";RE
P$
4500 IF V=1 AND REP$=D$ THEN 4600
4510 IF V=2 AND REP$=B$ THEN 4600
4520 IF V=3 AND REP$=C$ THEN 4600
4530 IF V=4 AND REP$=A$ THEN 4600
4540 PRINT:PRINT "
-----
4550 PRINT " FAUX !!
-----
4560 PRINT "
-----
4570 IF V=1 THEN OP$=D$
4580 IF V=2 THEN OP$=B$
4590 IF V=3 THEN OP$=C$
4600 IF V=4 THEN OP$=A$
4610 PRINT "
-----
4620 PRINT " La réponse est: ",OP$
4630 PRINT "
-----
4640 LOCATE 6,21,0:PRINT"Menu
)ecommencer"
4650 AS=INKEY$
4660 IF AS="R" THEN 4210 ELSE IF AS="M" THEN
N1550
4670 GOTO 4650
4680 PRINT:PRINT:PRINT "
-----
4690 PRINT " JUSTE !!
-----
4700 PRINT "
-----
4710 FOR I=1 TO 22
4720 COLOR RND(1)*15,1
4730 NEXT I
4740 COLOR 2,1
4750 LOCATE 6,21,0:PRINT"Menu
)ecommencer"
4760 AS=INKEY$
4770 IF AS="R" THEN 4210 ELSE IF AS="M" THEN
N1550
4780 GOTO 4760
4790 REM -----
4800 REM DATA VERBES EN A
4810 REM -----
4820 DATA TO ARISE,AROSE,ARISEN,SE L
EVER
4830 DATA TO AWAKE,AWOKE,AWOKE,S'EVEI
LLER
4840 REM -----
4850 REM DATA VERBES EN B
4860 REM -----
4870 DATA TO BE,WAS,BEEN,ETRE
4880 DATA TO BEAR,BORE,BORNE,NAITRE
4890 DATA TO BEAT,BEAT,BEATEN,BATTE
4900 DATA TO BECOME,BECAME,BECOME,DEV
ENIR
4910 DATA TO BEGET,BEGOT,BEGOTTEN,ENG
ENDRE
4920 DATA TO BEGIN,BEGAN,BEGUN,COMMEN
CER
4930 DATA TO BEHOLD,BEHELD,BEHELD,CON
TEMPLER
4940 DATA TO BEND,BENT,BENT,COURBER
4950 DATA TO BESEECH,BESOUGHT,BESOUGH
T,IMPLORER
4960 DATA TO BET,BET,BET,PARIER
4970 DATA TO BID,BADE,BIDDEN,COMMANDE
R
4980 DATA TO BIND,BOUND,BOUND,LIER
4990 DATA TO BITE,BIT,BITTEN,MORDRE
5000 DATA TO BLEEP,BLED,BLED,SAIGNER
5010 DATA TO BLOW,BLEW,BLOWN,SOUFFLER
5020 DATA TO BREAK,BROKE,BROKEN,CASSE
R
5030 DATA TO BREED,BRED,BRED,ELEVER
5040 DATA TO BRING,BROUGHT,BROUGHT,AP
PORTER

```

```

5050 DATA TO BUILD,BUILT,BUILT,BATIR
5060 DATA TO BURN,BURNT,BURNT,BRULER
5070 DATA TO BURST,BURST,BURST,ECLATE
R
5080 DATA TO BUY,BOUGHT,BOUGHT,ACHETE
R
5090 REM -----
5100 REM DATA VERBES EN C
5110 REM -----
5120 DATA CAN,COULD,AUCUN,POUVOIR
5130 DATA TO CAST,CAST,CAST,LANCER
5140 DATA TO CATCH,CAUGHT,CAUGHT,ATTR
APER
5150 DATA TO CHIDE,CHID,CHIDDEN,BROND
ER
5160 DATA TO CHOOSE,CHOSE,CHOSEN,CHOI
SIR
5170 DATA TO CLING,CLUNG,CLUNG,S'ACCR
OCHER
5180 DATA TO COME,CAME,COME,VENIR
5190 DATA TO COST,COST,COST,COUTER
5200 DATA TO CREEP,CREPT,CREPT,RAMPER
5210 DATA TO CUT,CUT,CUT,COUPER
5220 REM -----
5230 REM DATA VERBES EN D
5240 REM -----
5250 DATA TO DARE,DURST,DURST,OSER
5260 DATA TO DEAL,DEALT,DEALT,DISTRIB
UER
5270 DATA TO DIG,DUG,DUG,CREUSER
5280 DATA TO DO,DID,DONE,FAIRE
5290 DATA TO DRAW,DREAM,DRAWN,DESSINER
5300 DATA TO DREAM,DREAMT,DREAMT,REVE
R
5310 DATA TO DRINK,DRANK,DRUNK,BOIRE
5320 DATA TO DRIVE,DROVE,DRIVEN,CONDU
IRE
5330 REM -----
5340 REM DATA VERBES EN E & F
5350 REM -----
5360 DATA TO EAT,ATE,EATEN,MANGER
5370 DATA TO FALL,FELL,FALLEN,TOMBER
5380 DATA TO FEED,FED,FED,NOURIR
5390 DATA TO FEEL,FELT,FELT,RESSENTIR
5400 DATA TO FIGHT,FOUGHT,FOUGHT,COMB
ATTRE
5410 DATA TO FIND,FOUND,FOUND,TROUVER
5420 DATA TO FLEE,FLED,FLED,S'ENFUIR
5430 DATA TO FLING,FLUNG,FLUNG,PROJET
ER
5440 DATA TO FLY,FLEW,FLOWN,VOLER
5450 DATA TO FORBEAR,FORBORE,FORBONE,
EVITER DE
5460 DATA TO FORBID,FORBADE,FORBIDDEN
,INTERDIRE
5470 DATA TO FORGET,FORGOT,FORGOTTEN,
OUBLIER
5480 REM DATA VERBES EN H
5490 DATA TO FORGIVE,FORGAVE,FORGIVEN
,PARDONNER
5500 DATA TO FORSAKE,FORSOOK,FORSAKEN
,ABANDONNER
5510 DATA TO FREEZE,FROZE,FROZEN,BELE
R
5520 REM DATA VERBES EN G
5530 REM -----
5540 REM -----
5550 DATA TO GET,GOT,GOT,OBTENIR
5560 DATA TO GILD,GILT,GILT,DORER
5570 DATA TO GIRL,GIRT,GIRT,CEINDRE
5580 DATA TO GIVE,GAVE,GIVEN,DONNER
5590 DATA TO GO,WENT,GONE,ALLER
5600 DATA TO GRIND,GROUND,GROUND,MOUD
RE
5610 DATA TO GROW,GREW,GROWN,CROITRE
5620 REM DATA VERBES EN H
5630 REM -----
5640 REM -----
5650 DATA TO HANG,HUNG,HUNG,ACCROCHER
5660 DATA TO HAVE,HAD,HAD,AVOIR
5670 DATA TO HEAR,HEARD,HEARD,ENTENDRE

```

MSX

A SUIVRE...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LANGAGE MACHINE SUR APPLE

QUE DONC !

Tiens, on arrive à une phase qu'elle est vraiment intéressante : on n'a rien de spécial à expliquer ! Qu'il est temps d'essayer de trafiquer quelque chose avec ce sacré Z80. Qu'il serait presque subtil et rusé, sans mégalomanie, d'afficher quelque chose avec ce processeur.

Nous avons vu, dans le premier de cette saignante et enseignante série de cours, que le Spectrum disposait d'un écran. Enfin, il y a une prise derrière le micro qui est censée être là pour assurer la liaison entre son altesse et un machin à image communément nommé téléviseur mais certains préfèrent monter. Il faut, en plus, un cordon dit péritel chargé d'assurer cette fameuse liaison. C'est un fil plein de fils, en fait (nous faisons de la vulgarisation). Et si, dans ces fils, on envoyait quelques impulsions électriques de derrière les fagots ?

Parce que vous avez vu comme c'est chié, l'organisation de l'écran d'un Spectrum. Et l'exagère en parlant d'organisation.

Si nous voulons pouvoir afficher un point à l'emplacement de coordonnées (X,Y) par un poke, nous allons avoir d'affreux calculs à faire pour connaître l'adresse mémoire à remplir, quant à savoir avec quoi la remplir...

MAIS SI, MAIS SI, ON Y TIENT, ESSAYONS

Nous avons vu, par remplissage de la mémoire écran, que le sus-

nommé présentait 5 zones : les trois premières, on va en causer ci-après, la quatrième, c'est en bas, et la cinquième c'est en couleur. Ce pourrait être une devinette. Mais non !



La position (0,0), c'est en haut à gauche, dans la première zone. Cette zone, c'est huit lignes de caractères, et une ligne de caractères, c'est huit lignes de pixels (un pixel, c'est le plus petit point accessible à l'écran).

Mathématique : $8 \times 8 = 64$. Une zone extraite des trois premières (de zones ci-dessus nommées), c'est 64 lignes de pixels. Mat et Matic : $3 \times 64 = 192$. Avec nos trois zones, on couvre les lignes de pixels 0 à 191. Une ligne de pixels, ça fait 32 octets. Un octet, ça fait 8 pixels. (Comptez avec nous, on vous fait déjà les cours d'assembleur, si en plus vous nous demandez de savoir compter...) Mitez ma tique : $32 \times 8 = 256$. Notez au passage l'originalité de

cette valeur : 256 ! C'est étonnant pour un ordinateur 8 bits, non ? Et encore donc : les trois régions de l'écran dont on cause nous permettent d'être les maîtres d'une surface de pixels de coordonnées comprises entre (0,0) et (255,191). On admettra, pour les besoins de la cause (et parce qu'il faut admettre quand on fait des maths), que la deuxième coordonnée ça sera l'ordonnée. L'ordonnée, c'est la dis-

tance en pixels séparant un point donné du haut de l'écran moins un. Pourquoi moins 1 ? Simplement car l'on numérote les lignes de 0 à 191 (et pas de 1 à 192). Si le point se trouve sur la cinquième ligne, son ordonnée sera 4 ! Mettez-vous cette règle en tête, c'est une source d'erreurs de première grandeur en programmation, les 0 inclus dans les intervalles sont meurtriers ! Alors voilà, on utilisera ces trois zones pour nos affichages figués, la quatrième zone servira à injecter des messages et la cinquième zone à colorier nos gribouillages.

REMPLISSAGE
Revenons aux trois premières

zones : ben c'est les mêmes, constitutionnellement parlant. Alors, en connaître un revient à toutes les connaître. Prenons, au hasard, la première. Elle va de l'adresse 16384 à l'adresse 18431. Exécutons un petit remplissage linéaire et Basic de cette zone :

Z'avez vu (c'est visible), la première ligne de pixels de la première ligne de caractères se remplit la première. Mais en deuxième, que se passe-t-il ? C'est pas la deuxième ligne de pixels de la première ligne de caractères qui se remplit mais la première ligne de pixels de la deuxième ligne de caractères. Puis après, on passe à la première ligne de pixels de la troisième ligne de caractères, et ainsi de suite jusqu'à la huitième ligne. C'est alors que se produit le miracle. Paf, on passe à la deuxième ligne de pixels de la première ligne de caractères. Puis à la deuxième ligne de pixels de la deuxième ligne de caractères. Stop, on s'arrête, un poke de plus et, malheureux, on aurait chuté dans la seconde zone. Un petit POKE 18432,255 pour voir ? On a comblé le premier octet de la première ligne de pixels de la première ligne de caractères de la seconde zone.

FORMULONS
Si on se rappelle qu'une ligne fait 32 octets de large et qu'un octet fait 8 pixels de large, on peut déduire que l'adresse mémoire AM de l'octet contenant un point de la première zone, de coordonnées (X,Y), est (avec NLC numéro de ligne de caractères et NLP numéro de ligne

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
130
COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85

90 95 99 104 109 114 118 122 126
130
ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96
101 106 111 115 119 123 128 131
AMSTRAD -> 111 115 119 123 127
131
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

de pixels dans cette ligne de caractères) telle que :

$$AM = 16384 + (32 * NLC) + (NLP * (32 * 8)) + (X/8)$$

La valeur de l'octet serait alors 256/Z(reste de (X/8) + 1)

On a aussi :

$$NLC = INT(Y/8) \text{ et } NLP = (\text{reste de } (Y/8)) \text{ pour la première zone.}$$

Pour s'étendre aux trois zones, introduisons NZ, numéro de zone (0, 1 ou 2).

$$AM = 16384 + (NZ * 2048) + (32 * NLC) + (NLP * (32 * 8)) + (X/8) \text{ avec NLC numéro de ligne de caractères DANS la zone NZ.}$$

Mais $NZ = INT(Y/64)$

D'où la formule générale qui suit, en Basic afin que vous puissiez allégrement en rire :

```
10 LET ry = (y/64)-INT (y/64) * 64
11 LET ri = ((y/8)-INT (y/8)) * 8
12 LET am = 16384 + (INT (y/64) * 2048) + (32 * INT (y/8)) + (ri * 32 * 8) + (INT (x/8))
20 LET rx = ((x/8)-INT (x/8)) * 8
21 LET v = 256 / ((2 + (rx + 1)))
30 POKE am,v + PEEK am
```

SIMPLE, NON ?

A l'entrée de ce petit programme, définissez les coordonnées du point que vous voulez allumer dans des variables nommées x et y, puis lancez le programme. Essayez donc des FOR...NEXT en vous rappelant qu'il n'y a aucun contrôle de sortie d'écran. Gardez des valeurs de x comprises entre 0 et 255, des valeurs de y entre 0 et 191.

Certes, une telle formule peut se simplifier et est effectuée à partir des mnémoniques de base du Z80.

Pas trop compliqué, z'allez voir :

Listing

LD A,C	SRL B
AND \$3F	JR NC,E1
LD E,A	SRL A
AND 7	E1 SRL B
LD D,A	JR NC,E2
SLA E	SRL A
SLA E	E2 SRL B
LD A,E	JR NC,E3
AND \$E0	SRL A
LD E,A	E3 LD L,B
SRL C	LD B,C
SRL C	LD C,L
SRL C	LD HL,16384
LD A,C	ADD HL,DE
AND 7	ADD HL,BC
LD C,A	DR (HL)
LD A,\$80	LD (HL),A

Ça, ça affiche un point aux coordonnées x et y, si vous envoyez le Z80 faire un tour dessus avec x dans B et y dans C !

Mais là, nous disons, c'est trop. Forcément, il y a trop d'opérations, ça sera trop lent. Ce programme est pourtant, comme qui dirait, optimisé. Alors ? Nous ne pouvons tolérer. Programmeurs nuls, affichez comme ça si ça vous chante. Mais nous, les doués, on va ruser. On ne fera pas passer le processeur par la case "recherche", il ira directement à la case "trouveau". Nous allons connaître le résultat d'une telle formule sans aucun calcul. Comment ? Ben on va stocker les résultats avant d'avoir à les calculer.

Nous avons introduit en douce, en plus de quelques manipulations binaires tournantes (pour les mnémoniques inconnus : voir votre manuel), les premières notions de programmation efficace. Sujet à développer, n'est-ce pas ?

Nicolas et Zeev

LANGAGE MACHINE SUR APPLE

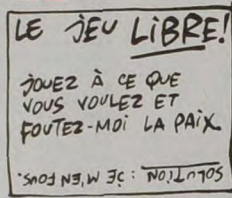
POUR BONJOUR, JOURBON !

Ce mois-ci, je vous propose une petite routine qui devrait vous permettre d'extirper quelques notes de votre A-PIEU. Ce modeste programme permet en effet à votre ordinateur préféré de reproduire un morceau de musique préalablement enregistré dans une table. Vous pourrez ainsi sonoriser les présentations des super softs que vous n'avez pas manqué d'écrire grâce aux cours de l'HHHEBDO. Si vos voisins ne l'entendent pas de cette oreille (c'est le comble !), offrez-leur de ma part des boules Quies !

POUR LES COMPOSITEURS EN HERBE

Commençons par ce qui est pour vous une évidence (du moins je l'espère !) : une note de musique est caractérisée par sa durée et par sa période (inverse de la fréquence). Plus la période est longue, plus le son obtenu est grave. J'ai choisi arbitrairement l'adresse \$1000 pour loger la table contenant votre chef-d'œuvre musical (vous pouvez changer l'adresse en modifiant les valeurs contenues en \$301 et \$305). Le codage employé est très simple : pour une note donnée, on stocke tout d'abord sa durée puis sa période (ce qui fait deux octets en tout). Mais, me direz-vous, comment indiquer à l'ordinateur la fin du morceau ? Rien de plus simple : il suffit de créer une note de durée nulle (la table se termine alors par un magnifique zéro).

Vous vous demandez sûrement quelles sont les périodes correspondant à DO, RE, MI... et voici la



réponse : DO = \$53, RE = \$50, MI = \$47, FA = \$46, SOL = \$43, LA = \$40, SI = \$38, DO = \$37 ...

POUR LES FLEMMARDS

Vous pouvez, grâce à une subtile modification du programme, parvenir à faire jouer à votre apple de la musique pseudo-aléatoire (un peu comme Boulez !) : pour cela placez \$D0 aux adresses \$301 et \$305 (\$D0D0 correspond en effet à de la mémoire morte). Mais qu'est-ce que se passe-t-il ? Vous n'entendez que d'intéressantes grésilles. Explication : les périodes sont si longues que vous percevez en fait chaque vibration de la membrane du haut-parleur. Il faut donc changer la routine pour obtenir des sons plus aigus. C'est ce que nous ferons dans le prochain paragraphe.

POUR UN SON PLUS KITSCH

Tapez simplement le listing ci-dessous puis faites un JSR \$300 et écoutez. Si malgré les boules Quies que vous leur avez offertes (cf introduction), vos voisins sont importunés par cette composition aléatoire, ou si c'est vous qui en avez assez, pressez une touche quelconque pour arrêter la "musique"

- 316: NOP
- 31A: DEY
- 31B: BNE \$31A
- 31D: NOP
- 31E: NOP
- 31F: NOP
- 320: NOP
- 321: NOP
- 322: NOP
- 323: NOP
- 324: NOP
- 326: BNE \$315
- Et HOP 'va le travail !

POUR LES EXPLICATIONS

Dans la série nous avons disséqué pour vous, je vous propose une étude pas à pas du listing. En \$300-\$307, on initialise le pointeur de table avec la valeur \$1000 (adresse je vous le rappelle où sont placées les notes). Puis en \$308 on trouve un magnifique BIT \$C010 (ne voyez aucune obscénité de ma part dans ce que je viens d'écrire !) qui indique à l'ordinateur qu'il peut reprendre la lecture du clavier (en fait on aurait pu tout aussi bien mettre un LDA \$C010 ou un STA \$C010 : en effet pour activer cette adresse il faut juste la lire ou y écrire, tout comme pour les soft-switch \$C054, \$C055... décrits avec brio par TSUNOO dans le numéro 124).

Entre \$30B et \$315 on trouve un groupe d'instructions chargé de lire dans la table la durée et la période de la note à jouer, et qui les place respectivement dans X et Y (on utilise pour cela l'adressage indirect en Y).

Vient ensuite la routine qui joue une note de durée et de période désirées (de \$316 à \$326 sur le listing).

ET POUR LE SON ?

Procédons par ordre : on place la période de la note dans la batterie (plaisanterie !) par un TYA puis on

active la membrane du haut-parleur avec le BIT \$C030 (même remarque que pour le BIT \$C010, mais dans le cas présent il ne faut pas perdre le contenu de l'accumulateur). Puis on trouve aux adresses suivantes (de là où l'on s'était arrêté, jusqu'en \$323) une boucle de temporisation qui attend que la période de la note soit écoulée. Cela se fait en fait (gag) par deux boucles imbriquées qui décémentent A (j'ai tout bonnement pompé la routine WAIT de la ROM, située en \$FCA8. On aurait donc pu faire un JSR \$FCA8 mais je répugne toujours à accéder à la ROM pour des raisons de vitesse (sauf dans le cas présent !) et de compatibilité avec des MEM ultérieures et avec les copies made in Taiwan de l'apple).

Il y a ensuite une troisième boucle mais qui n'a aucun rapport avec les deux précédentes : elle se situe en \$316-\$326 et permet de jouer la note pendant la durée voulue (elle émet autant de fois qu'il faut le son élémentaire créé par \$317-\$323).

VOUS SAISISSEZ POUR ? ...

Ensuite, le programme teste si une touche a été pressée pendant qu'il jouait de la musique et si c'est le cas il s'arrête (ou diront les voisins). Cela se fait par le LDA \$C000 qui saisit une touche et par le BMI \$30A qui branche sur le RTS de fin de programme si vous avez frappé une touche.

Si non on s'approprie à recommander, sans oublier d'ajouter deux au pointeur de table (\$F9-\$FA), autorisant ainsi la lecture de la prochaine note. J'ai oublié de vous dire que le test de fin de table se situe en \$30F (compare si la période de la note à jouer est nulle, et dans l'affirmative se rend au RTS).

Voilà pour ce qui est du programme de cette semaine. Je vous propose maintenant d'étudier quelques ins-

tructions du 6502 qui ne sont pas très souvent employées, car généralement mal connues.

POUR DES EFFETS DE BIT

Commençons par BIT : il s'agit d'une instruction spéciale de comparaison de l'accumulateur avec la mémoire. Son exécution effectue un ET virtuel entre A et la mémoire, positionne suivant le résultat l'indicateur Z du registre d'état et recopie les bits 6 et 7 de la mémoire dans le registre d'état. Virtuel ? Quézaco ? Cela signifie tout simplement que le résultat du ET (phone-home Ha Ha rire loud) n'est pas placé dans A, ce dernier registre n'étant pas affecté par cette instruction.

En résumé, si on vous pose une question sur BIT dites qu'il s'agit d'un test des bits de la mémoire avec ceux de l'accumulateur. Qu'est-ce que j'aurais-je vous dire d'autre ? (tournure colucheque)

POUR UN MOT SUR LES DÉCALAGES

Examinateurs maintenant le groupe d'instructions ASL, LSR. Ce sont des instructions qui décalent (vers la gauche ou vers la droite) d'un bit le contenu d'un registre ou d'une case mémoire.

Pour ASL, on décale vers la gauche (Arithmetic Shift Left) l'octet choisi, le 7^{ème} bit passant dans le carry, et le premier bit de l'octet prenant la valeur 0. L'opération revient à une multiplication par deux.

En ce qui concerne LSR (Logical Shift Right), le décalage à lieu vers la droite, le bit 0 passant dans le carry, et le 7^{ème} bit-ci prenant la valeur 0. Celle fois-ci l'opération est équivalente à une division par deux de l'octet.

Il est à noter que ces instructions affectent les bit N (signe), Z (zéro)

et C (retenue) du registre d'état en fonction du résultat obtenu.

POUR IN ORDER TO CONCLUDE

Je proposerai le mois prochain une routine originale, et vous expliquerai les instructions ROL et ROR. Mais il est temps que je vous laisse potasser ce cours : aussi je vous dis à la prochaine fois.

0300-	A9 00	LDA	\$900
0302-	85 F9	STA	\$F9
0304-	A9 10	LDA	\$10
0306-	85 FA	STA	\$FA
0308-	2C 10 C0	BIT	\$C010
0308-	A0 00	LDY	\$00
0300-	B1 F9	LDA	(\$F9),Y
030F-	F0 29	BEQ	\$033A
0311-	AA	TAX	
0312-	CB	INY	
0313-	B1 F9	LDA	(\$F9),Y
0315-	A8	TYA	
0316-	98	TYA	
0317-	2C 30 C0	BIT	\$C030
031A-	38	SEC	
031B-	48	PHA	
031C-	E9 01	SBC	\$01
031E-	DC FC	BNE	\$031C
0320-	68	PLA	
0321-	E9 01	SBC	\$01
0323-	D0 F6	BNE	\$031B
0325-	CA	DEX	
0326-	D0 EE	BNE	\$0316
0328-	A0 00 C0	LDA	\$C000
0328-	30 00	BMI	\$033A
032D-	18	CLC	
032E-	A5 F9	LDA	\$F9
0330-	69 02	ADC	\$02
0332-	85 F9	STA	\$F9
0334-	90 05	BCC	\$030B
0336-	E6 FA	INC	\$FA
0338-	80 D1	BCS	\$030B
033A-	60	RTS	

Philippe PIERNOT

TELOCHÉ TELOCHÉ

LES IMPLACABLES

LA HORDE SAUVAGE

Film de Sam Peckinpah (1969) avec William Holden, Ernest Borgnine, Robert Ryan et Jaime Sanchez.

En 1913, à la frontière mexicaine, la bande à Pike Bishop (Holden) vit ses derniers beaux jours. La conquête de l'Ouest est bien finie, le cheval se meurt, la voiture mécanique le remplace, il est temps de raccrocher les rennes, heu... les rênes. Pour terminer en apothéose, ils attaquent un train transportant la paye des ouvriers du rail. Carnage. Un coup pour rien, si ce n'est un monceau de cadavres suite au saccage du train, les sacs en cage ne contenant que de la ferraille.

Pour se refaire, ils attaquent pour le compte du général Mapache un train d'armes et de munitions. Mais au moment de verser la somme promise... "niente" dit le général Macache qui, de plus, prend un des hommes de Bishop en otage. Bishop ne l'entend pas de cette oreille (ni de l'autre non plus) et attaque le camp retranché du général Mavache.



Inédit à la télévision pour cause de violence, le film de Peckinpah réjouira les apprentis-bouchers et autres écœurés frustrés en cette période où la chasse est fermée.

Diffusion le dimanche 27 avril à 20h35 sur C +.
La photo arrive à bride éperdue de Ciné-Plus, la librairie de Cinéma, situé 2, rue de L'Etoile, 75017 Paris Tél : 42 67 51 52.

LA LANCE BRISÉE

Film d'Edward Dmytryk (1954) avec Spencer Tracy, Robert Wagner, Jean Peters et Richard Widmark.

En 1880, Joe Devereaux revient au pays après trois ans de prison. Retrouvailles chaleureuses avec la famille : ses trois demi-frères lui enjoignent de déguerpir au plus vite et lui jette 10 000 \$ en travers du steson. Mais Joe (Wagner) qui revient se venger de Ben, l'ainé, responsable de l'incident qui l'a conduit en prison, ne se laisse pas attendre.

De plus, Matt Deveraux (Tracy), le père, meurt d'une embolie à la suite d'une dispute avec Ben, un motif de haine supplémentaire entre Joe et Ben, qui n'a de cesse de tracter le revenant. De la haine familiale, un manifeste implacable. Solide réalisation et distribution puissante.

Diffusion le lundi 28 avril à 16h07 sur FR3.

LE TRÉSOR DU PENDU

Film de John Sturges (1958) avec Robert Taylor, Richard Widmark et Patricia Owens.

Clint Hollister (Widmark) passe son temps à tuer les cafards de la cellule où il attend d'être pendu. La porte s'ouvre et entre son vieux copain, Jack Wade (Taylor) qui vient le délivrer. S'il porte une étoile de shérif sur la poitrine, ce n'est pas pour le carnaval, ancien hors-la-loi, rangé des wagons, il est devenu un respectable défenseur de l'ordre. Quelle déchéance ! Par amitié, en souvenir de leurs années de cavale, Jack vient le sortir de là. Clint reconstitue sa bande et, toujours par amitié, vient chercher Jake qui refuse de quitter Peggy, sa fiancée. Clint, partisan de la paix des ménages, les enlève tous les deux. En fait, Clint accuse Jake d'avoir caché un trésor et exige qu'il le conduise à la cache. Arrivé sur place, Jake retourne la situation (jacadi : haut les mains).

Diffusion le dimanche 4 mai sur TF1 à 20h35.

La Cinq 5quiète

Première banderille : arrêt de l'autorisation de diffusion des films sur la Cinq. Un arrêt du conseil d'État qui sonne comme un arrêt de mort vu la qualité des programmes restant. Le suspense continue, à la semaine prochaine.

BOMBYX

FAUX-SEMBLANTS

RUE DES MIROIRS

Dramatique avec Nicole Garcia, Heinz Bennet, Milva et Claudio Bigagli.

Dans le petit matin calme d'une rue italienne en attente des rumeurs quotidiennes de la vie latine, fracas et fragrances multiples, un cri monte à travers le brouillard urbain et un corps chute (et un jalon, un, pour ma future candidature à l'Académie Française).

Une jeune femme de 22 ans vient de s'éclater depuis le balcon de son 2^e étage contre une remorque de camion qui passait là, au mauvais moment. Aurait-elle préféré le pavé ? Nul ne le saura jamais. Francesca (Garcia), juge d'instruction, découvre qu'il s'agit d'un meurtre et non d'un suicide.

La voisine du balcon d'en face, Véronica, a tout vu mais lâche ses confidences avec un lance-pierre car l'histoire d'amour qu'elle épiait derrière sa vitre combloit le vide de sa vie sentimentale. À travers divers témoignages, Francesca s'aperçoit que l'homme passionné, l'amant jaloux, l'assassin brutal n'est autre que son mari (Bennet, pas net). Etfondrée, elle veut comprendre avant de l'inculper.

Le polar conjugal est un nouveau genre, saluons-le. Remarquablement joué, il souffre un peu du doublage et beaucoup de l'intrigue. Plus mélo que thriller, un cocktail pas évident mais un beau sujet.

Diffusion le samedi 3 mai sur TF1 à 20h35.
Photo TF1.



CADAVRES EXQUIS

Film de Francesco Rosi (1976) avec Lino Ventura, Fernando Rey, Max Von Sydow, Charles Vanel, Marcel Bozzuffi et Alain Cuny.

Dans une petite ville sur les bords de la Méditerranée, le corps d'un procureur puis celui d'un juge se retrouvent à la morgue. Ils s'y ennuient ferme mais heureusement deux autres cadavres de magistrats les y rejoignent. La ville est en ébullition et son freezer déborde. L'inspecteur Rogas (Ventura), chargé de l'enquête, soupçonne un ancien pharmacien, d'être le coupable. Mais la fuite de deux jeunes chevelus lors du dernier crime propulse au premier plan l'hypothèse du complot gauchiste.

Rogas maintient sa théorie pharmaceutique et découvre que la droite prépare un coup d'État à l'ombre de l'hystérie antigauchiste. La collusion de tous les dirigeants politiques l'horrifie. Soupçonné, espionné, il avertit ses amis qui ne le croient pas. En dernier recours, il donne rendez-vous au secrétaire général du Parti Communiste.

Echec et mat à la démocratie, tel est le message du film par ailleurs remarquable.

Diffusion le jeudi 1er mai à 20h35 sur FR3.

L'INTROUVABLE

Film de W. S Van Dyke (1934) avec William Powell, Mirna Loy et Maureen O'Sullivan.

Clyde Winant, célèbre inventeur, a disparu. Sa secrétaire et petite amie, Julia, est restée sur le carreau du labo. Dorothy, la fille de Clyde, vient trouver Nick Charles (Powell), le célèbre détective pour qu'il retrouve son père. Nick et sa copine Nora (Loy) commencent par aller voir, l'ex-femme de Clyde, la très intellectuelle Mimi.

Inspiré d'un polar de Dashell Hammet, un excellent petit film noir tirant sur la comédie avec un détective smart genre Arsène Lupin.

Diffusion le dimanche 4 mai à 22h30 sur FR3 en V.O.

LE TEMPS DES AUDACES

BLANCHE ET MARIE

Film de Jacques Renard (1985) avec Miou-Miou, Sandrine Bonnaire, Gérard Klein, Patrick Chesnais et Maria Casarès.

En 1941, Victor, ouvrier et résistant de la première heure, doit partir, il est grillé. Blanche (Miou-Miou, très mimi) sa femme, prend le relais et organise ses amies en réseau. Les mères de famille deviennent de redoutables agents de liaison grâce à qui circulent des tracts, des armes, de l'argent, des papiers. Marie (Bonnaire), fille de coiffeur et ardente patriote, prend la place de son père dans un réseau. Alors que les hommes tombent (déportés, fusillés, en fuite), des femmes prennent leur place sans jamais faiblir malgré les pertes.

Le genre de film qui fait plus pour la condition féminine que toutes les institutions gouvernementales réunies. Une histoire méconnue, pour ne pas dire occultée, le rôle des femmes dans la résistance. La réalisation n'est pas à la hauteur du sujet, malheureusement.

Diffusion le dimanche 4 mai à 20h35 sur Canal +.

SEXY FOLIES

Magazine de Pascale Bréugnot sous le haut parrainage de France Roche, symbole sexuel des années soixante... heu non, cinquante.

Une nouvelle façon d'entrevier les dessous de la France (pas Roche, l'hexagone). Ce magazine traite du sexe sous ses dehors (et ses dessous) les plus coquins, les plus charmants. Du tonus, de l'humour. Ni coincé, ni voyeur, le magazine du sexe

décontracté. Au programme du premier numéro, un peu fourre-tout quand même :

- Sens dessous... dessus : un jeu où des couples participent à un streap-poker, imitation foire/pastiche réussi de Pentathlon



- Cacher n'est pas jouer : des quidams pris dans la rue dévoilent un peu, beaucoup... de leur anatomie.

- Tout ça ne vaut pas l'amour : une enquête sur la consommation des cassettes X dans le midi de la France. Souvent en vente chez le boucher, le spécialiste de la chair.

- Miss Entreprise : une caméra pénètre au sein d'une entreprise et demande aux employés de désigner l'homme et la femme les plus sexy.

- Madame France : France Roche répond aux problèmes sentimentaux-sexuels des Français. Un pur joyau de rosseries enveloppées dans du papier de soie : des rocheries, quoi.

Diffusion le mercredi 31 avril à 22h00 sur A2.
Photo A2.

LES COULISSSES DE L'EXPLOIT

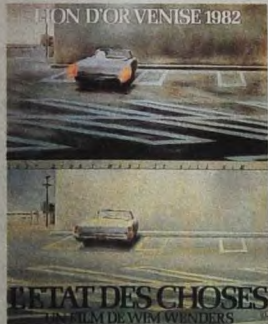
L'ÉTAT DES CHOSES

Film de Wim Wenders (1982) avec Patrick Bauchau, Samuel Fuller, Allen Gornitz, Roger Corman et Isabelle Weingarten.

Des êtres engoncés dans des combinaisons chimiques parcourent un paysage dévasté semble-t-il par une explosion nucléaire. Remake d'un film de science-fiction, LES SURVIVANTS, le tournage est brutallement interrompu. Perdu sur la côte sud du Portugal, le réalisateur apprend que l'argent manque. L'assistant a beau passer les malles au peigne fin, il n'y a plus de pellicules. La déche absolue. Coincés dans l'hôtel alors que dehors se déchaîne la tempête, les acteurs et les techniciens errent désœuvrés. Entre leur chambre, le bar et le billard, ils dépriment à tout va sur leur boulot, leur problèmes personnels... Las d'attendre, le metteur en scène part à Hollywood chercher du fric. Il y trouvera...

Wenders a réalisé un film de réflexion sur le cinéma, ses contingences, la somme d'espoir et de fantasmes qu'un tournage représente tant pour les acteurs que pour le producteur et le réalisateur.

Une photo magnifique signée Henri Alekan, un clin d'œil : Samuel Fuller, un réalisateur vieux routier d'Hollywood, joue le rôle



du directeur de la photo, mais un climat oppressant et languide : Génial ou ennuyeux selon les goûts. Lion d'or à Venise en 82.

Diffusion le jeudi 1er mai à 20h30 sur Canal +.

TOUS EN SCÈNE

Film de Vincente Minelli (1953) avec Fred Astaire, Cyd Charisse et Jack Buchanan.

Tony Hunter (Astaire), vieille gloire de Broadway, débarque à la gare de New York où une foule de photographes sont venus pour... Ava Gardner. Dépit, Tony est accueilli par deux vieux copains, Lily et Ted. Marty qui lui suggère de faire sa rentrée sur les planches. Lily et Ted ont écrit une comédie musicale, ont trouvé un metteur en scène, un théâtre, il ne manque plus que le couple vedette. Tony recherche donc un partenaire et découvre Gaby (Charisse), une danseuse superbe. Mais cette dernière le charrie (elle le trouve décati et trop petit).

Néanmoins les répétitions commencent dans une ambiance détendue : Lily et Ted se disputent, Gaby et Tony s'engouillent et tous exécutent Cordova, le metteur en scène. La première est un flop magistral.

Vieille gloire des années 30, Fred Astaire reniflait la naphthaline dans les articles que les critiques lui consacraient. Prenant les devants de l'embaumement, il apporte un démenti fringant à tous ses détracteurs. À plus de 60 ans, il danse toujours à merveille. Hommage humoristique sur la comédie musicale, un chef-d'œuvre bien sûr.

Diffusion en V.O. à 23h00 sur A2 le vendredi 2 mai.

BOULDER DASH III

de First Star pour Spectrum, Commodore et Amstrad

Salut, vous vous souvenez de moi ? Vous m'avez déjà tiré maintes fois de situations impossibles (je passerai sous silence le nombre de fois où je suis mort pour vos beaux yeux). La dernière fois qu'on s'est vus, je devais manger des diamants

éparpillés un peu n'importe où dans des grottes pas très réjouissantes. Peut-être suis-je complètement maso, mais j'ai décidé de revenir vous voir. Me demandez pas pourquoi, je saurais pas vous répondre. Toujours est-il que je suis à nouveau

paumé. Mais, comme je ne suis pas assez bête pour revenir deux fois sur la même planète, j'ai décidé de voyager. Si je suis maintenant sur un globe inconnu, et vraiment tristounet. Je me demande encore comment j'ai fait pour attirer ici. Après tout, je ne demandais qu'à rejoindre ma tendre et chère amie sur CECAL 10 qui ne se trouve qu'à 200 années-lumière de la terre.

J'ai été happé par je ne sais quelle force étrange alors que mon vaisseau passait dans l'espace aérien de ce bizarre globe. Avant même que j'aie pu dire OUF ou que j'aie pu retirer mon scaphandre spatial (et spécial), je me retrouvais coincé dans ces satanées grottes ! Le pire, c'est que le cochon qui m'a mis là a bien pris la peine de changer l'architecture de ma prison. Enfin, je me fais une raison : je vais bientôt être aussi célèbre que monsieur Pac-Man...

Voici donc le troisième volet des aventures de BOULDER DASH. Cette version n'a rien à envier à ses précédentes, pour la bonne rai-



son qu'à l'instar de Boulder Dash II qui était légèrement supérieur à Boulder Dash Tout Court, Boulder Dash III est légèrement supérieur à

Boulder Dash II. Pour ceux qui seraient intéressés, je parie tout ce que vous voulez contre n'importe quoi d'autre que Boulder Dash IV sera légèrement mieux que Boulder Dash III. Pour ceux qui ne connaissent pas, un petit personnage (qui s'appelle Boulder Dash III, je précise pour les mal-comprenants) se balade avec un seul I dans un décor constitué de caillasses, de diamants et de machins qui se désintègrent à la moindre sollicitation. BDIII (ça veut dire Boulder Dash III, c'est une abréviation, j'utilise ça pour éviter d'avoir à réécrire à chaque fois Boulder Dash III en entier) doit bouffer tous les diamants en désintégrant les machins pour passer dessous, n'est-ce pas, sans se faire écraser par les caillasses. Graphismes et sons sont toujours aussi réussis, et Boulder tape toujours du pied quand il ne fait rien. Achetez, vous ne serez pas déçus.

Beach Raid page 9
 Peche Clandestine page 7
 Tristan et Isolde page 3
 Jeu des Ponts page 30
 Espio page 25
 Memcom page 31
 Course F1 page 10
 Chenille page 10
 L'héritier page 4
 Copieur-Pro page 32
 Tenere page 8
 Taurus page 28
 Guerre Spatiale page 6
 Masque Graille page 5
 Left Ballon page 27
 Manoir 3D page 26



la Règle à Calcul LA PUISSANCE... THOMSON

LOGICIELS : NOTRE SELECTION

PACK FIL, planète inconnue remarquable jeu d'aventure qui vous séduira par son étonnant graphisme animé. N°10. Jouer en première division avec platini MICRO SCRABLE pour jouer seul ou en famille. 295 F

KARATE, pour vous entraîner dans votre fauteuil. 190 F

AIRBUS, un simulateur de vol de très haut niveau. 390 F

DIEUX DU STADE, des jeux olympiques très performants. 170 F

FOOTBALL VIF, un football classique avec un très bon graphisme. 175 F

SUPER TENNIS, jeu parlant, pour jouer seul ou à deux. 195 F

BLITZ, jeu d'échec pour d'ébutant et joueurs confirmés. 390 F

COLOR CALC, un vrai tableur professionnel. 590 F

COLOR PAINT, dessiner avec facilité sur votre écran, possibilité d'enregistrer les dessins. 590 F

5^e AXE, jeux d'aventures. 190 F

ANGLAIS, sept volumes pour vous permettre de réviser l'anglais (le volume). 210 F

VALISE SIXIEME, programme d'entrée en sixième : orthographe, grammaire, mathématiques et rédaction (4 K7). 490 F

MOS ORDINATEUR AVEC NOUVEAU CLAVIER

- Crayon optique
- Lecteur de cassettes MOS
- Pictor logiciel de dessin
- Mandragnor jeu d'aventure
- Guide BASIC du MOS

L'ensemble : 2490 Fr TTC

PROMOTION EDUCATION

- T0 7/70 nouveau clavier
- Langage BASIC
- 2 cassettes de jeu
- Bon de réduction sur
- Logiciels éducatifs

L'ensemble : 3390 Fr TTC

PROMOTION MONITEUR COULEUR

- T0 7/70 nouveau clavier
- Crayon optique intégré
- Langage BASIC
- Moniteur couleur THOMSON

L'ensemble : 4490 Fr TTC

T0 9 UNITE CENTRALE COMPRENANT :

- Clavier type professionnel
- Lecteur de disquettes 3,5" intégré
- Logiciel FICHES et DOSSIERS intégré
- Logiciel de TRAITEMENT DE TEXTES intégré
- Crayon optique
- Prise PERITEL + 2 disquettes d'aide à la programmation

L'ensemble : 6490 Fr TTC

PROMOTION T09

- T09 + moniteur couleur THORSON : 8990 Fr TTC
- T09 + moniteur monochrome THORSON : 6990 Fr TTC

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Expédition gratuite du catalogue de logiciels THOMSON.

Participation express recommandée jusqu'à 5 kg - 30 F

LA REGLE A CALCUL

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

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.

parking gratuit Maubert-Logrange

MATERIEL :

Clavier mécanique MOS	550 Fr
Extension MOS + JARRE	1985 Fr
Magnétophone MOS	550 Fr
Modulateur SECRA pour TV sans péritel	590 Fr
000 MOS ou T0 7/70	850 Fr
000 Duck disk drive T0 7/70 + 4 logiciels	990 Fr
Extension mémoire 16 K pour T07	490 Fr
Extension mémoire 64 K pour T0 7/70	1200 Fr
Magnétophone T0 7/70	650 Fr
Contrôleur et lecteur de disquettes (DF,DD)	3270 Fr
Contrôleur pour cassette de jeux	160 Fr
Planette de jeux	120 Fr
Assembleur langage	120 Fr
Imprimante à impact 40 col	890 Fr
Imprimante PR 90.600 (courrier)	2900 Fr
Contrôleur + câble pour imprimante à impact	480 Fr
Boîtier professionnelle F.I.L.	1290 Fr

MATERIEL T09

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

LE MASQUE DU GRAILLE

Vous êtes INDALNA TOM l'explorateur intrépide, à qui votre ami le professeur TRIFOUGNON vient de léguer en mourant une carte indiquant l'emplacement présumé du rarissime "MASQUE DU GRAILLE". Que de dangers en perspective !..

Yves KREICHER



QUI TROP EMBRASSE MAL, EST UN CRETIN!

PUTAIN, J'AI AUCUNE AUTORITE! HEUREUSEMENT QUE JE NE SUIS PAS FLIC!

SUITE DU N° 131

```

5870 IF MORT<0 THEN GOSUB2500:MORT=0:GOTO5700
5880 GOTO 5830
5890 *****
5900 *****
5910 *****
5920 GOSUB 4000
5930 IF VPOS=20 THEN SAB=12:SABR=22:GOTO5800
5940 IF VPOS=7 THEN GOTO 6200
5950 GOSUB 2200
5960 IF BONUS=0 THEN GOSUB 2500:MORT=0:GOTO5700
5970 GOTO 5920
5980 *****
5990 *****
6000 *****
6010 *****
6020 *****
6030 MAXI=36:MINI=10:SABR=11:SABR=9
6035 IF HPOS=36 THEN LOCATESAB,SABR:PRINT
6040 *****
6050 *****
6060 *****
6070 *****
6080 *****
6090 *****
6100 *****
6110 *****
6120 *****
6130 *****
6140 *****
6150 *****
6160 *****
6170 *****
6180 *****
6190 *****
6200 *****
6210 *****
6220 *****
6230 *****
6240 *****
6250 *****
6260 *****
6270 *****
6280 *****
6290 *****
6300 *****
6310 *****
6320 *****
6330 *****
6340 *****
6350 *****
6360 *****
6370 *****
6380 *****
6390 *****
6400 *****
6410 *****
6420 *****
6430 *****
6440 *****
6450 *****
6460 *****
6470 *****
6480 *****
6490 *****
6500 *****
6510 *****
6520 *****
6530 *****
6540 *****
6550 *****
6560 *****
6570 *****
6580 *****
6590 *****
6600 *****
6610 *****
6620 *****
6630 *****
6640 *****
6650 *****
6660 *****
6670 *****
6680 *****
6690 *****
6700 *****
6710 *****
6720 *****
6730 *****
6740 *****
6750 *****
6760 *****
6770 *****
6780 *****
6790 *****
6800 *****
6810 *****
6820 *****
6830 *****
6840 *****
6850 *****
6860 *****
6870 *****
6880 *****
6890 *****
6900 *****
6910 *****
6920 *****
6930 *****
6940 *****
6950 *****
6960 *****
6970 *****
6980 *****
6990 *****
7000 *****
7010 *****
7020 *****
7030 *****
7040 *****
7050 *****
7060 *****
7070 *****
7080 *****
7090 *****
7100 *****
7110 *****
7120 *****
7130 *****
7140 *****
7150 *****
7160 *****
7170 *****
7180 *****
7190 *****
7200 *****
7210 *****
7220 *****
7230 *****
7240 *****
7250 *****
7260 *****
7270 *****
7280 *****
7290 *****
7300 *****
7310 *****
7320 *****
7330 *****
7340 *****
7350 *****
7360 *****
7370 *****
7380 *****
7390 *****
7400 *****
7410 *****
7420 *****
7430 *****
7440 *****
7450 *****
7460 *****
7470 *****
7480 *****
7490 *****
7500 *****
7510 *****
7520 *****
7530 *****
7540 *****
7550 *****
7560 *****
7570 *****
7580 *****
7590 *****
7600 *****
7610 *****
7620 *****
7630 *****
7640 *****
7650 *****
7660 *****
7670 *****
7680 *****
7690 *****
7700 *****
7710 *****
7720 *****
7730 *****
7740 *****
7750 *****
7760 *****
7770 *****
7780 *****
7790 *****
7800 *****
7810 *****
7820 *****
7830 *****
7840 *****
7850 *****
7860 *****
7870 *****
7880 *****
7890 *****
7900 *****
7910 *****
7920 *****
7930 *****
7940 *****
7950 *****
7960 *****
7970 *****
7980 *****
7990 *****
8000 *****
8010 *****
8020 *****
8030 *****
8040 *****
8050 *****
8060 *****
8070 *****
8080 *****
8090 *****
8100 *****
8110 *****
8120 *****
8130 *****
8140 *****
8150 *****
8160 *****
8170 *****
8180 *****
8190 *****
8200 *****
8210 *****
8220 *****
8230 *****
8240 *****
8250 *****
8260 *****
8270 *****
8280 *****
8290 *****
8300 *****
8310 *****
8320 *****
8330 *****
8340 *****
8350 *****
8360 *****
8370 *****
8380 *****
8390 *****
8400 *****
8410 *****
8420 *****
8430 *****
8440 *****
8450 *****
8460 *****
8470 *****
8480 *****
8490 *****
8500 *****
8510 *****
8520 *****
8530 *****
8540 *****
8550 *****
8560 *****
8570 *****
8580 *****
8590 *****
8600 *****
8610 *****
8620 *****
8630 *****
8640 *****
8650 *****
8660 *****
8670 *****
8680 *****
8690 *****
8700 *****
8710 *****
8720 *****
8730 *****
8740 *****
8750 *****
8760 *****
8770 *****
8780 *****
8790 *****
8800 *****
8810 *****
8820 *****
8830 *****
8840 *****
8850 *****
8860 *****
8870 *****
8880 *****
8890 *****
8900 *****
8910 *****
8920 *****
8930 *****
8940 *****
8950 *****
8960 *****
8970 *****
8980 *****
8990 *****
9000 *****
9010 *****
9020 *****
9030 *****
9040 *****
9050 *****
9060 *****
9070 *****
9080 *****
9090 *****
9100 *****
9110 *****
9120 *****
9130 *****
9140 *****
9150 *****
9160 *****
9170 *****
9180 *****
9190 *****
9200 *****
9210 *****
9220 *****
9230 *****
9240 *****
9250 *****
9260 *****
9270 *****
9280 *****
9290 *****
9300 *****
9310 *****
9320 *****
9330 *****
9340 *****
9350 *****
9360 *****
9370 *****
9380 *****
9390 *****
9400 *****
9410 *****
9420 *****
9430 *****
9440 *****
9450 *****
9460 *****
9470 *****
9480 *****
9490 *****
9500 *****
9510 *****
9520 *****
9530 *****
9540 *****
9550 *****
9560 *****
9570 *****
9580 *****
9590 *****
9600 *****
9610 *****
9620 *****
9630 *****
9640 *****
9650 *****
9660 *****
9670 *****
9680 *****
9690 *****
9700 *****
9710 *****
9720 *****
9730 *****
9740 *****
9750 *****
9760 *****
9770 *****
9780 *****
9790 *****
9800 *****
9810 *****
9820 *****
9830 *****
9840 *****
9850 *****
9860 *****
9870 *****
9880 *****
9890 *****
9900 *****
9910 *****
9920 *****
9930 *****
9940 *****
9950 *****
9960 *****
9970 *****
9980 *****
9990 *****
10000 *****

```


BEACH RAID

Commandant d'un navire de guerre armé d'un superbe canon bitube, affrontez les chasseurs bombardiers et navires ennemis qui défendent efficacement les points stratégiques qu'il vous faut délivrer.

Olivier DEMANGEL

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (le second sous le nom de "BH28"). Le lancement du premier qui contient les règles et la présentation charge et lance automatiquement le programme principal.

LISTING 1

```

10 BORDER 0:INK 0,0:INK 2,0:INK
1,9:INK 3,15
1020 MODE 1:LOCATE 1,1:FEN 2:PRINT
"BEACH":PEN 1
1030 FOR I=400 TO 304 STEP -2
1040 FOR Q=0 TO 80 STEP 2
1050 C=TEST(Q,I)
1060 IF C THEN LOCATE 1,Q/2,(402-I
)/2:PRINT CHR$(143)
1070 NEXT Q,I
1080 PEN 2:LOCATE 1,9:PRINT "--RAID
"--PEN 1
1090 FOR Y=270 TO 256 STEP -2
1100 FOR X=0 TO 80 STEP 2
1110 D=TEST(X,Y)
1120 IF D THEN LOCATE 1,X/2,(290-Y
)/2:PRINT CHR$(143)
1130 NEXT X,Y
1140 SYMBOL AFTER 32
1150 SYMBOL 48,92,198,206,214,198,
198,92
1160 SYMBOL 49,24,24,88,24,24,24,9
4
1170 SYMBOL 50,44,102,6,44,36,102,
110
1180 SYMBOL 51,44,102,6,12,6,102,4
4
1190 SYMBOL 52,24,24,88,152,222,24
,60
1200 SYMBOL 53,110,98,36,44,6,102,
44
1210 SYMBOL 54,44,102,96,108,102,1
02,44
1220 SYMBOL 55,36,70,6,12,24,24,24
1230 SYMBOL 56,44,102,102,44,102,1
02,44
1240 SYMBOL 57,44,102,102,46,16,102
,44
1250 SYMBOL 65,24,12,102,102,126,1
02,231
1260 SYMBOL 67,44,102,192,192,192,
102,44
1270 SYMBOL 68,232,108,102,102,102
,108,232
1280 SYMBOL 69,238,98,104,104,104,
98,238
1290 SYMBOL 70,238,98,104,104,104,
96,240
1300 SYMBOL 71,44,102,192,192,206,
198,110
1310 SYMBOL 72,102,102,102,110,102,
102,102
1320 SYMBOL 76,240,96,96,96,96,102
,238
1330 SYMBOL 77,198,238,126,190,214
,198,198
1340 SYMBOL 78,198,102,182,218,204
,198,198
1350 SYMBOL 79,40,108,198,198,198,
108,40
1360 SYMBOL 80,236,102,102,108,96,
96,240
1370 SYMBOL 82,236,102,102,108,108
,102,226
1380 SYMBOL 83,44,102,96,44,6,102,4
4
1390 SYMBOL 84,90,90,24,24,24,24,6
0
1400 SYMBOL 85,102,102,102,102,102
,102,44
10000 INK 3,15:PEN 3:GOSUB 10250
10010 PEN 3:LOCATE 26,22:PRINT "RE
GLES (D/N)"
10020 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 10020
10030 IF AS="D" DR AS="O" THEN 100
40 ELSE 10020
10040 CLS:INK 3,6
10050 PEN 1:LOCATE 17,1:PRINT"REGL
ES"
10060 PEN 3:LOCATE 1,5:PRINT" Com
mandant d'une flotte de 4 navires,
votre mission est de delivrer une
serie de points strategiques sur la
Mediterra-nee."
10100 LOCATE 1,10:PRINT" ATTENTIO
N,ces bases sont defendues par l'av
iation et la marine ennemie."
10110 LOCATE 1,12:PRINT" Grace a
votre canon bitube,interceptez les
chasseurs-bombardiers et coulez le
s navires ennemis."
10120 LOCATE 3,16:PRINT"DEPLACEMENT
S : curseur ou joystick"
10130 LOCATE 20,20:PRINT CHR$(240)
10140 LOCATE 19,21:PRINT CHR$(242)
10150 LOCATE 21,21:PRINT CHR$(243)
10160 LOCATE 20,22:PRINT CHR$(241)
10170 PEN 1:LOCATE 12,21:PRINT"gau
che"
10180 LOCATE 23,21:PRINT"droite"
10190 LOCATE 16,18:PRINT"canon bas
"
10200 LOCATE 15,24:PRINT"canon hau
t"
10210 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 1021
0 ELSE 10240
10220 LOCATE 26,22:PEN 3:PRINT "IS
LOADING"
10230 FOR I=1 TO 1000:NEXT
10240 RUN"1BH28
10250 REM dessin navire
10260 PEN 3
10270 FOR I=16 TO 28 STEP 2

```

```

10280 PLOT 64,1,3:DRAW 256,1
10290 NEXT
10300 J=184
10310 FOR I=30 TO 38 STEP 2
10320 PLOT J,I:DRAW 256,1
10330 J=J+16
10340 NEXT
10350 FOR I=28 TO 32 STEP 2
10360 PLOT 72,I:DRAW 152,I
10370 NEXT
10380 FOR I=34 TO 40 STEP 2
10390 PLOT 78,I:DRAW 148,I
10400 NEXT
10410 FOR I=28 TO 36 STEP 2
10420 PLOT 160,I:DRAW 184,I
10430 NEXT
10440 FOR I=42 TO 60 STEP 2
10450 PLOT 132,I:DRAW 148,I
10460 NEXT
10470 FOR I=42 TO 64 STEP 2
10480 PLOT 84,I:DRAW 90,I
10490 NEXT
10500 FOR I=62 TO 78 STEP 2
10510 PLOT 136,I:DRAW 142,I
10520 NEXT
10530 PLOT 182,38:DRAW 196,44
10540 PLOT 184,38:DRAW 198,44
10550 PLOT 174,38:DRAW 188,44
10560 PLOT 172,38:DRAW 186,44
10570 PLOT 148,62:DRAW 158,66
10580 PLOT 132,62:DRAW 122,66
10590 PLOT 72,34:DRAW 58,38
10600 RETURN

```

LISTING 2

```

10 KEY 139,"ink 1,24:ink 0,1:borde
r:pen 1:paper 0:print remain(0):rema
in(1):remain(2):remain(3):cls
20 "utilisez la petite touche "ENTER
" si vous interrompez le programme
30 DIM SC(10):DIM FP(10):DIM NOM$(10)
40 FOR I=1 TO 9:NOM$(I)="ARNOLD":SC(
I)=1000:FP(I)=1:NEXT
50 "*****
70 " 1ER TABLEAU
90 "*****
100 MODE 1:score=-1:pp1=0
110 "*****
120 " 2e Initialisation
130 "*****
140 ENV 1,1,2,10,15,-1,4
150 ENT 1,10,10,1
160 ENV 2,5,-2,20
170 ENV 3,1,0,10,15,-1,4
180 RANDOMIZE TIME
190 CLS
200 CLS
210 BORDER 0
220 FOR I=0 TO 3:INK 1,0:NEXT
230 CLS:IFF=1:bx=3:sc=0:bomb=5:vie=4
:dam=0:tableau=0:xyz=18
240 INK 1,18:PEN 1
250 LOCATE 13,11:PRINT"FACILE 1:"
260 LOCATE 13,12:PRINT"MOYEN 2:"
270 LOCATE 13,13:PRINT"DIFFICILE 3:"
280 IF INKEY(64)(->) THEN abc=30:bcd
=20:cde=600:frequn=65:pp1=1:CLS:GOTO
360
290 IF INKEY(65)(->) THEN abc=26:GOTO
360:cde=500:frequn=75:pp2=2:CLS:GOTO
360
300 IF INKEY(57)(->) THEN abc=22:bcd
=20:cde=400:frequn=90:pp3=3:CLS:GOTO
360 ELSE GOTO 280
310 FOR I=0 TO 15:INK 1,0:NEXT
320 CLS:fff=1:bx=3:bomb=5:dam=0:tab
leau=0
330 "*****
340 "redefinition des caracteres"
350 "*****
360 SYMBOL 128,60,60,60,60,60,60,60
,60
370 SYMBOL 129,24,24,24,24,24,24,24
,24
380 SYMBOL 130,0,0,60,60,60,60,60,60
390 SYMBOL 131,60,24,24,24,24,24,24
,24
400 SYMBOL 132,0,0,0,0,60,60,60,60
410 SYMBOL 133,60,60,24,24,24,24,24
,24
420 SYMBOL 134,0,0,0,0,0,60,60,60
430 SYMBOL 135,60,60,60,24,24,24,24
,24
440 SYMBOL 136,0,0,8,28,127,34,0,0
450 SYMBOL 137,0,1,3,3,31,8,0
460 SYMBOL 138,0,128,128,192,192,248
,176,0
470 SYMBOL 139,1,1,1,7,7,127,48
480 SYMBOL 140,128,128,128,224,224,2
24,254,12
490 SYMBOL 141,24,24,24,24,24,126,90
,231
500 SYMBOL 142,0,255,255,48
510 SYMBOL 145,255,255,255
520 SYMBOL 144,0,255,255,12
530 SYMBOL 146,1,1,1,1,1,1,7,13
540 SYMBOL 147,128,128,128,128,128,1
28,224,176
550 SYMBOL 148,0,0,63,63,14
560 SYMBOL 149,13,30,255,255
570 SYMBOL 150,176,120,255,255
580 SYMBOL 151,0,0,252,252,56
590 SYMBOL 152,63,31
600 SYMBOL 153,255,255,1,1,15,15,1

```

```

610 SYMBOL 154,255,255,128,128,240,2
40,128
620 SYMBOL 155,254,252
630 SYMBOL 156,0,0,0,0,0,0,15
640 SYMBOL 157,0,0,1,3,3,7,3,255
650 SYMBOL 158,0,0,128,132,132,224,2
48,255
660 SYMBOL 159,0,0,0,0,0,0,248
670 SYMBOL 160,255,3,3,1,1,15,15,1
680 SYMBOL 161,255,192,192,128,128,2
40,240,128
690 SYMBOL 162,0,0,0,0,127,255,127
700 SYMBOL 163,3,3,3,7,31,255,255,25
5
710 SYMBOL 164,192,192,192,224,248,2
55,255,255
720 SYMBOL 165,0,0,0,0,254,255,254
730 SYMBOL 166,0,0,0,0,0,1,1,3
740 SYMBOL 167,0,0,0,0,128,128,192
750 SYMBOL 168,0,0,0,0,3,3,3,0
760 SYMBOL 169,60,60,60,60,255,255,2
55,60
770 SYMBOL 170,0,0,0,0,192,192,192,0
780 SYMBOL 171,255,255,255,127,0,0,0
,0
790 SYMBOL 172,255,255,255,255,255,0
,0
800 SYMBOL 173,255,255,255,254
810 SYMBOL 176,0,0,24,60,60,24,0,0
820 SYMBOL 175,0,0,24,24,0,0,0,0
830 SYMBOL 174,0,0,0,24
840 SYMBOL 178,0,4,0,72,18,128,36,12
9
850 SYMBOL 179,16,16,124,124,130,254
,124
860 SYMBOL 180,0,48,120,120,120,0,12
0
870 SYMBOL 181,4
880 SYMBOL 182,0,0,24
890 SYMBOL 183,0,0,0,192,192
900 SYMBOL 184,32
910 SYMBOL 185,0,0,24
920 SYMBOL 186,0,0,0,0,3,3
930 SYMBOL 189,0,0,0,0,0,0,2,5
940 SYMBOL 190,0,0,1,0,145,10,67
950 SYMBOL 191,0,0,64,128,17,32,79
960 SYMBOL 192,0,0,0,0,0,192,0
970 SYMBOL 193,0,1,2,0,17,27,4,0
980 SYMBOL 194,4,1,38,159,127,31,175,
85,41
990 SYMBOL 195,81,228,210,224,209,17
0,148,73
1000 SYMBOL 196,232,48,0,24,240,64,4
,16
1010 SYMBOL 197,8,3,2
1020 SYMBOL 198,68,130,69,8,8,0,0,0
1030 SYMBOL 199,166,144,40,63,166,0,
0,0
1040 SYMBOL 200,192,0,192
1050 "*****
1060 " dessin du tableau
1070 "*****
1080 INK 1,0:FOR ay=400 TO 208 STEP
-2:PLOT 1,ay:2:DRAW 639,ay:NEXT
1090 FOR ay=206 TO 128 STEP -2:PLOT
1,ay,0:DRAW 639,ay:NEXT
1100 FOR ay=126 TO 0 STEP -2:PLOT 1,
ay,3:DRAW 639,ay:NEXT
1110 PAPER 0:PEN 1:xx=10:y=15:LOCATE
x,y:PRINT CHR$(128):CHR$(128):LOCATE
x,y+1:PRINT CHR$(129):CHR$(129):LOC
ATE x,y+2:PRINT CHR$(129):CHR$(129)
1120 PLOT 1,126,1:DRAW 639,126
1130 PAPER 3:PEN 2
1140 LOCATE 2,21:PRINT "SCORE "
"15C
"
1150 LOCATE 2,22:PRINT "LEVEL "
"1pp
"
1160 LOCATE 2,23:PRINT "SHIPS "
"1:STRING$(vie,CHR$(129))
"
1170 LOCATE 29,20:PRINT "MUNITIONS"
1180 LOCATE 30,21:PRINT CHR$(180):"
"CHR$(180):" "CHR$(180):" "CHR$(1
80)
"
1190 LOCATE 2,24:PRINT "DAMAGE "
"1dam
"
1200 INK 0,1:INK 1,13:INK 2,11:INK 3
,0
1210 "*****
1220 " envoi au 2eme tableau
1230 "*****
1240 AFTER 5000,0 GOSUB 4280
1250 "*****
1260 " envoi au s-prog "avion"
1270 "*****
1280 VERY ABC,1 GOSUB 3490
1290 "*****
1300 " envoi s-prog "munition"
1310 "*****
1320 EVERY FREQUON,2 GOSUB 3970
1330 "*****
1340 " test joystick po.haute
1350 "*****
1360 IF INKEY(74)(->) OR INKEY(8)(->)
->) AND x=3 THEN GOSUB 1440:"gauche
"
1380 IF tabeau=1 THEN GOTO 4340
1390 IF INKEY(75)(->) OR INKEY(1)(->)
->) AND x=37 THEN GOSUB 1570:"droit
e
"
1400 IF INKEY(72)(->) OR INKEY(0)(->)
->) THEN GOTO 2230:"haut
"
1410 IF INKEY(76)(->) OR INKEY(9)(->)
->) THEN GOSUB 1770:"tir
"
1420 GOTO 1360
1430 " s-prog canon (pos. haute)
"
1440 DI
1450 PAPER 0:PEN 1
1460 LOCATE x,y:PRINT " "
1470 LOCATE x,y+1:PRINT " "
1480 LOCATE x,y+2:PRINT " "

```

```

1490 x=x-1
1500 LOCATE x,y:PRINT CHR$(128):CHR$(
128)
1510 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(129):CH
R$(129)
1520 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129):CH
R$(129)
1530 FOR I=1 TO bcd:NEXT
1540 EI
1550 RETURN
1560 " s-prog droit (pos. haute)
"
1570 DI
1580 PAPER 0:PEN 1
1590 LOCATE x,y:PRINT " "
1600 LOCATE x,y+1:PRINT " "
1610 LOCATE x,y+2:PRINT " "
1620 x=x+1
1630 LOCATE x,y:PRINT CHR$(128):CHR$(
128)
1640 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(129):CH
R$(129)
1650 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129):CH
R$(129)
1660 FOR I=1 TO bcd:NEXT
1670 EI
1680 RETURN
1690 " s-prog canon (pos. haute)
"
1700 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT CHR$(128):CHR$(128)
1710 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(129):CH
R$(129)
1720 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129):CH
R$(129)
1730 FOR I=1 TO 75:NEXT
1740 EI
1750 GOTO 1360
1760 " s-prog de tir (pos. haute)
"
1770 DI:PAPER 0:PEN 1
1780 bomb=bomb-1:IF bomb=<0 THEN bomb
=0:EI:RETURN ELSE GOSUB 3890
1790 SOUND 4,150,55,7,3,5
1800 LOCATE x,15:PRINT CHR$(130):CHR
$(130):FOR I=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,1
5:PRINT CHR$(128):CHR$(128)
1810 PEN 3
1820 LOCATE x,13:PRINT CHR$(176):CHR
$(176):FOR I=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,1
3:PRINT " "
1830 PAPER 2
1840 LOCATE x,8:PRINT CHR$(176):CHR$(
176):FOR I=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,8:
PRINT " "
1850 LOCATE x,4:PRINT CHR$(175):CHR$(
175):FOR I=1 TO 50:NEXT:LOCATE x,4:
PRINT " "
1860 IF by=4 AND (x=bx-1 OR x=bx OR
x=bx+1) THEN GOSUB 3720
1870 EI
1880 RETURN
1890 "*****
1900 " test joystick po.mi-haute
"
1910 "*****
1920 IF (INKEY(74)(->) OR INKEY(8)(->)
->) AND x=3 THEN GOSUB 2100:"gauche
"
1930 IF vie=0 THEN GOTO 4200
1940 IF tabeau=1 THEN GOTO 4340
1950 IF (INKEY(75)(->) OR INKEY(1)(->)
->) AND x=37 THEN GOSUB 2120:"droit
"
1960 IF INKEY(72)(->) OR INKEY(0)(->)
->) THEN GOTO 2760:"haut
"
1970 IF INKEY(73)(->) OR INKEY(2)(->)
->) THEN GOTO 1700:"bas
"
1980 IF INKEY(76)(->) OR INKEY(9)(->)
->) THEN GOSUB 2300:"tir
"
1990 GOTO 1920
2000 " s-prog gauche (po.mi-haute)
"
2010 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT " "
"
2020 LOCATE x,y+1:PRINT " "
2030 LOCATE x,y+2:PRINT " "
2040 x=x-1
2050 LOCATE x,y:PRINT CHR$(130):CHR$(
130)
2060 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(131):CH
R$(131)
2070 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129):CH
R$(129)
2080 FOR I=1 TO bcd:NEXT
2090 EI
2100 RETURN
2110 " s-prog droit (pos.mi-haute)
"
2120 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT " "
"
2130 LOCATE x,y+1:PRINT " "
2140 LOCATE x,y+2:PRINT " "
2150 x=x+1
2160 LOCATE x,y:PRINT CHR$(130):CHR$(
130)
2170 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(131):CH
R$(131)
2180 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129):CH
R$(129)
2190 FOR I=1 TO bcd:NEXT
2200 EI
2210 RETURN
2220 " s-prog canon mi haut
"
2230 DI:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRI
NT CHR$(130):CHR$(130)
2240 LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(131):CH
R$(131)
2250 LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(129):CH
R$(129)
2260 FOR I=1 TO 75:NEXT
2270 EI
2280 GOTO 1920
2290 " s-prog tir (pos.mi-haute)
"

```

Suite page 29