



CECI N'EST PAS UN AMSTRAD

Le nouveau CPC 5512 annoncé la semaine dernière ? Du pipeau ! Un article et un appareil fabriqués de toutes pièces sur un appareil qui n'existe pas !

INVENTION

L'article d'Hebdogiciel n°138, à propos d'un prétendu nouvel Amstrad 512 Ko qui se dénommerait CPC 5512, décrit en détails et fournit de multiples indications techniques sur un appareil qui, non seulement n'est pas proposé sur le marché, mais encore n'existe même pas à l'état de prototype ou simplement de projet.

MONTAGE

La photographie qui illustre l'article est le résultat d'un montage de différents éléments sans lien entre eux et qui n'ont jamais constitué une entité. Le montage a été poussé jusqu'à l'introduction dans le lecteur d'une disquette 5 pouces 1/4, sur laquelle la marque Amsoft a été apposée. Le concepteur du montage n'a pas craint d'inscrire sur l'écran du moniteur le texte contrefait et modifié du message qui apparaît sur les ordinateurs CPC Amstrad.

Si le moniteur et le clavier semblent bien être des produits Amstrad, il apparaît que tel n'est pas le cas du lecteur de disquettes, bien que celui-ci ait été choisi délibérément dans le style des lecteurs Amstrad.

A partir de ce montage et de cet appareil inventé jusque et y compris dans sa dénomination et son prix, Hebdogiciel se livre à de prétendues constatations techniques et à des appréciations critiques. Il est souvent fait grief aux journalistes de déformer la réalité mais que penser lorsqu'un événement, en l'occurrence la prétendue sortie du non moins prétendu CPC 5512, est présenté comme réel, alors que c'est un produit de l'imagination et d'un montage ?

MANOEUVRE

L'article commence par cette phrase : "On ne voit pas très

bien quel est le but de cette machine". AMSTRAD France, quant à elle, voit clairement quel est le but ou en tout cas le résultat de cette opération journalistique :

après ce beau monologue d'Amstrad. Mais qu'est ce qui se passe ? L'HHHHebdo qui fait de la désinformation ? Du montage ? Mais à qui peut-on faire confiance,

d'autant plus facile que nous avons inventé les caractéristiques techniques au fur et à mesure de l'écriture ! Ça c'est du bel article pas fatigant !

CHAUD DEVANT

Attendez, c'est pas fini, le plan comportait une suite. Il fallait qu'Amstrad demande un droit de réponse pour faire un deuxième article encore moins fatigant que le premier puisque c'est Amstrad lui-même qui l'écrirait. Il fallait aussi qu'Amstrad réponde vite pour que les deux articles se suivent à une semaine d'intervalle.

On a eu chaud, mais ça a marché comme sur des roulettes : le journal est sorti le vendredi en kiosque, Amstrad s'est rué dessus comme chaque semaine et sa réponse est partie le jour même. On a reçu la prose de Marion Vannier avec le lot de menaces juridiques habituelles dès le lundi, juste à temps

en aucun cas obligatoire. Il est proposé par la société qui pense avoir été indûment attaquée et c'est le Directeur de la Publication qui décide de le passer ou pas. Si le droit de réponse est refusé, il ne reste plus qu'à aller faire un tour devant les tribunaux.

FOURBERIE

Et pour être refusé, vous pouvez compter sur Ceccaldi pour les refuser. Les droits de réponse sont fait pour répondre à des attaques ou à des contre-vérités, pas pour faire de la propagande ou de la publicité.

Deux exemples pour illustrer la fourberie de ces pratiques.

1) Dans la réponse d'Amstrad publiée au début de cet article, nous avons supprimé un très joli passage concernant les disquettes : "Par ailleurs, AMSTRAD FRANCE, qui a vendu plus de 350.000 disquettes au mois de mai et qui possède en permanence un stock tampon de 200.000 pièces, voit également dans cet article une manœuvre pour détourner la clientèle potentielle du matériel équipé en 3 pouces." Ce passage, comme vous pouvez le constater, n'a strictement aucun

Suite page 14



Y A UN TRUC

Comment fabriquer de toutes pièces un nouvel ordinateur ? Faaaacile : du carton, des ciseaux, un fer à souder, une photocopieuse à cinquante bâtons, des feutres et de la colle. Vous prenez un Amstrad presque neuf, vous fabriquez un cache noir rectangulaire, vous y collez des spécifications techniques bidon, la face avant d'un lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 avec sa fausse disquette coupée et vous masquez les raccords avec du feutre noir. Vous soudez ensuite une lampe sur une pile bâton et vous avez la petite loupiote rouge de la face avant du lecteur, du beau travail.

Pour les spécifications, laissez aller votre imagination. 512 Kilos de Ram ou 27 mégas, six basics résidents, 2 assembleurs, un logo, 3 forth, 9 Pascal plus quelques horloges, des Bank, des Wend, des Call ToolB3, tout est permis.

Pour le prix vous faites comme tout le monde : très cher ou comme Amstrad : presque donné. Tiens, on se fait un petit concours ? On publie la plus belle photo d'un ordinateur imaginaire avec ses caractéristiques précises et le gagnant gagne 20 logiciels gratuits. A vos ciseaux, vous avez jusqu'à la fin des vacances.



IMPUNITÉ

Les lecteurs d'Hebdogiciel ne seront pas impunément égarés. Marion VANNIER Gérante d'AMSTRAD Sarl

QU'EST-CE QUI SE PASSE ?

Bonjour, je reprends la main

mon pauvre monsieur ? Mais à qui se fier, ma pauvre dame ? Figurez-vous que nous en avons marre d'être le plus honnête, le mieux informé, le plus objectif et qu'un beau montage, un joli petit scoop complètement bidon, ça manquait à notre panoplie d'anarchistes du stylo.

HISTOIRE DE FAINEANT

La semaine dernière, on s'est fabriqué de toutes pièces le bel ordinateur qui devrait être sur les étagères de tous les revendeurs depuis longtemps. On a fait un magnifique essai de cette machine inexistante, essai

pour le bouclage du canard que vous êtes en train de lire. Ouf ! Le tour était joué : deux articles de première page sans sortir des locaux du journal. Et le deuxième article écrit directement par Amstrad ! Plus bidon que ça, tu meurs !

MISE AU POINT

Cette honteuse manipulation avait aussi un but plus sérieux : mettre les points sur les "i" sur un sujet délicat, le droit de réponse. Les constructeurs et importateurs que nous égratignons se font de douces illusions sur leur droit. Un droit de réponse n'est

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou 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 déplomber un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après. Lire page 15

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 15

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 34

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 11.12.13

CINOCHE-TELOCHE pages 2, 35.

CONCOURS PERMANENTS

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

INFO BD : TOUTE L'ACTUALITE EN PAGE 23

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 • CASIO FX 702 P •
COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 •
MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM •
TEXAS TI99/4A • THOMSON T07, T07/70 ET M05 •

Y EN A MAS !

Vous allez me dire que ça n'a rien à voir avec le cinoche et vous aurez fichtrement raison, mais je ne peux plus longtemps me retenir devant le sort qui est fait à l'une de mes idoles dans les pages de l'HHHebdo. Je romps donc le silence que m'imposait la solidarité gouvernementale pour clamer haut et fort que le dernier album de Jeanne MAS est une pure splendeur ! Malgré mes

appels répétés, Ben s'obstine à se taire dans sa page "Musique"; quant à Carali, le traître, le voilà qui me poignarde dans le dos en comparant, la semaine dernière, Jeanne Mas à Stéphanie !! Quant à ce rastafczavcratgh de Louis-Pierre, je cite : "Elle aurait mieux fait de se casser une jambe le jour où elle a commencé à chanter !". Et Escape9G, me direz-vous ? Cet ignoble troglodyte vient d'érucciter : "Jeanne Mas ? Une grosse conne !" Coupons le micro de l'infamie et écoutons les gens de qualité : Note de Desangles : je suis tout à fait

d'accord avec Jacq. Note de Milou : moi aussi. Note de la grenouille : moi itou. Note de Ceccaldi : moi idem. Sniff, c'est beau, c'est touchant, je vais me prendre un coup de jus du clavier tout humide de mes larmes, mais voilà que je découvre que d'autres personnes de goût fréquentent ce journal. Merci Michel, Milou, la grenouille et Gérard... Alors vous aussi, soutenez mon difficile combat et précipitez-vous sur "Femmes d'aujourd'hui".

Jacq

FLAGRANT DESIR

de Claude FARALDO

15/20

avec Sam WATERSTON (Gerry Morisson), Marisa BERENSON (Jeanne Barnac), Lauren HUTTON (Marlène Bell-Ferguson), Bernard-Pierre DONNADIEU (Robert Barnac), Anne ROUSSEL (Eveline Barnac), Arielle DOMBASLE (Marguerite Barnac) et François DUNOYER (Vittorio)

Axiome numéro un : "Tout corps étranger plongé dans un univers hostile exerce un bordel proportionnel à la masse de soupçons déplacés". Axiome numéro deux : "Tout corps noyé dans un étang sans l'avoir désiré entraîne un châtement équivalent aux torts causés".

La noyée en question est Marguerite Barnac, bécasse snob et oisive de son état; le corps étranger du premier axiome est Gerry Morisson, flic stagiaire et accessoirement américain, qui vient évidemment fourrer le nez dans le linge des Barnac. Autant vous dire que leur linge est sale,

que ça fait un bail qu'ils le lavent en famille...et qu'à terme, la crasse a triomphé des enzymes conciliateurs et a conduit, tambour battant, à l'assassinat de Marguerite. Gerry, accueilli comme un malpropre, va devoir avancer à la machette dans la jungle des vieilles aigreurs des Barnac. Ceux-ci sont de gros propriétaires terriens du Médoc, le vin est



leur religion...et leur fortune ! Mais les grandes familles, comme les grands crus, exigent silence et obscurité : le château des Barnac abrite des secrets jalousement gardés qui se refusent à la lumière. Improbable donc pour ce corps étranger de

Gerry, surtout s'il est policier, d'y avoir accès par la voie "normale" des questions abruptes.

Gerry va écouter, plaisanter, marcher, se faire engueuler, fouiner, bref s'installer et observer. Il va se faire tout petit, se faire quelques alliés dans la place (et quelques ennemis), histoire de tout comprendre de l'intérieur. Pas de coups d'éclats, pas de mots grossiers du genre "meurtre, autoritarisme, recel de preuves", quelques allusions bien senties, quelques œillades humides vont faire craquer le mur du silence. Gerry navigue entre Colombo et l'inspecteur Lavardin, grâce à un mélange de naïveté et de cynisme qui lui ouvre progressivement toutes les portes. Derrière les masques, les déchirures de l'angoisse et de l'attente se terrent. Mais bientôt les masques se craquellent et libèrent des années de frustration...

Depuis cinq années qu'il n'avait pas tourné, Claude Faraldo (Bof, Themroc, Deux lions au soleil) a eu le temps de faire mûrir ses personnages, de construire un scénario aussi limpide qu'apparemment inextricable. Comme pour boire un grand cru qui a bien vieilli, il nous fait savourer son polar à petites gorgées, fortes et lentes qui ont le don de toujours en demander plus. On veut aller vite, tout savoir rapidement et Faraldo s'attarde sur les nénu-phars, les rides d'une main, les plis d'une jupe. Cette manie, horripilante au début du film, est une audace courageuse mais essentielle pour pénétrer la forteresse des sentiments des Barnac. On risque donc d'être très déçu à attendre le vrai démarrage de l'action policière; il faut s'armer de patience et aller jusqu'au fond de la bouteille : c'est dans la lie du vin, comme dans le marc de café, que se cache la vérité et que s'écrit l'avenir.

UNE AMIE QUI VOUS VEUT DU BIEN

06/20

de David GREENWALT

avec C.Thomas HOWELL (Michael Ryan), Lori LOUGHLIN (Toni) Kelly PRESTON (Debora Anne Fimple) et Fred WARD (Lou Fimple)

Youpiiiiiii, voilà l'époque bénie des bra-

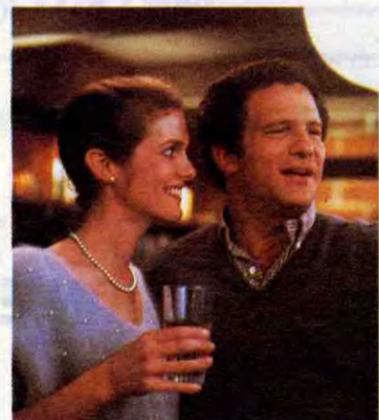
ves niaiseries amoureuses des bouton-neux d'Outre-Atlantique. Ça faisait bien six mois (mon Dieu, déjà !) qu'on avait pas eu sur nos écrans dépravés une belle histoire hautement morale pour éduquer nos adolescents si fragiles ! Enfin voilà, l'Office catholique du film va pouvoir respirer, les teenagers américains sont toujours pucaux et ne violent les jeunes filles qu'avec l'accord de leurs parents. Et au moins, on risque pas d'être déçu par la fin, puisque ça se termine immanquablement par un gros bisou échangé par le gentil garçon et la gentille fille !

Mais pour en arriver à cette étreinte finale, le scénario prévoit un tel nombre de conneries à faire faire aux futurs tourtereaux qu'une folle envie de se barrer vous prend à la gorge très rapidement ! En ce qui concerne "Une amie qui vous veut du bien", il a fallu ressortir toutes les ficelles du qui-proquo à rebondissements cher à Beaumarchais. On prend une lettre d'amour enflammée écrite par Toni pour Michael; manque de bol, la lettre est anonyme (le

détail qui tue !) et Michael croit qu'elle a été écrite par Debora, l'élu de son cœur. Evidemment, la Debora préfère les mecs plus vieux et plus musclés et se refuse à Michael qui ne comprend plus. Entre-temps, la lettre est tombée entre les mains de Connie, la mère de Michael, qui se croit trompée par George, son mari. Quand celui-ci découvre, à son tour, la lettre, il croit qu'elle lui vient de son prof, la pulpeuse Elizabeth Fimple qui n'est autre que la mère de Debora. Bref c'est le bordel ! Evidemment tout va, comme par enchantement, s'arranger...aussi bêtement que ça avait débuté !

Et si, par malheur, vous êtes l'un des 4 amateurs français du genre, sachez que la semaine va être rude puisque ROSE BONBON relève de la même veine inénarrable ! Sauf que les lettres balladeuses ont été remplacées par une subtile critique socio-politique du système éducatif américain (gag) qui est d'une insondable nullité. Le film a été un triomphe aux States... C'est à désespérer de tout ! !

Tout plaquer évidemment ! C'est en effet quand tout semble aller pour le mieux que David Howard découvre que sa vie de cadre supérieur californien n'est qu'un baigne déguisé, sa vie de couple un radeau



LOST IN AMERICA

d'Albert BROOKS

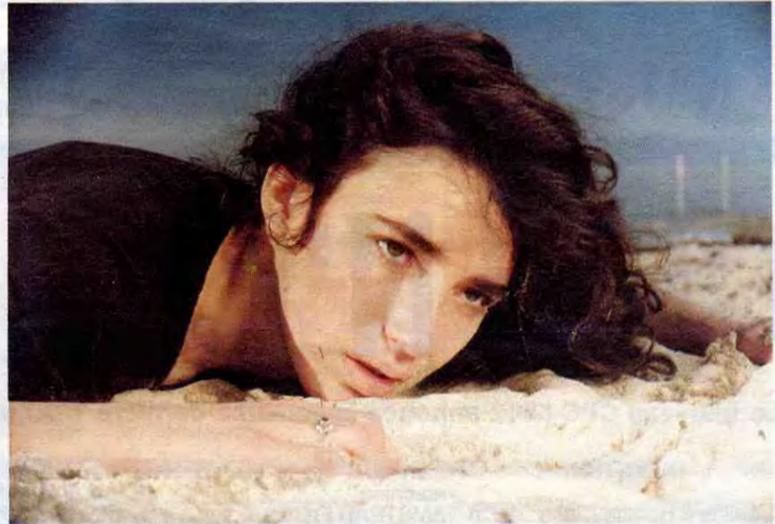
06/20

avec Albert BROOKS (David Howard) et Julie HAGERTY (Linda Howard)

Que faire de marrant quand on gagne beaucoup de fric, qu'on emménage dans une nouvelle baraque à 400.000 dollars et qu'on obtient une promotion surprenante ?

de la Méduse débandant et sa jeunesse un loto à 0 bon numéro ! C'est dans cet instant de profonde lucidité que David va convaincre Linda, sa piailleuse d'épouse, de tout larguer et de partir pour nulle part dans un superbe motorhome. Partis dans l'allégresse la plus naïve, les deux pigeons vont vite déchanter : l'argent va leur filer entre les doigts et sans argent, même au fin fond du Nebraska, on est peu de chose !

"Lost in America" n'est rien moins qu'une somme de bonnes intentions gâchées par manque de regard critique. A l'évidence Albert Brooks se fait constamment plaisir, se complaît à se trouver "fabuleux" sans jamais se préoccuper des attentes du spectateur. Qui pourrait croire, une seule seconde que ce balourd de David est un brillant publicitaire, que ce flan de Linda est une chef du personnel efficace et dynamique... Sans compter que le film se veut avant tout "comique" alors que s'il nous fait rigoler, c'est de tristesse et de désolation. Mais là ça ne s'appelle plus sourire, mais ricaner !



L'AMANT MAGNIFIQUE

07/20

d'Aline ISSERMANN

avec Isabel OTERO (Viviane), Hippolyte GIRARDOT (Vincent), Robin RENUCCI (Antoine) et Didier AGOSTINI (Luc)

Ça aurait pu s'intituler "Le palefrenier en rut", "Lascive, chienne fidèle" ou "Prends-moi dans l'étable" mais ça n'aurait pas fait sérieux de la part d'une réalisatrice méritante comme Aline Issermann. Depuis "Le destin de Juliette", la pauvre n'a rien renié de ses travellings soporifiques et de ses personnages désespérément misérabilistes sauf qu'à son premier film on avait dit : "c'est sympathique, elle ne peut que progresser" et que, malheureusement pour elle, rien n'a changé depuis.

Passé encore pour les lumières outrancières, les couleurs flamboyantes ou les détails "naturalistes" (le vent dans les arbres, les grillons qui font csss-ccss) qui rappellent, en version bulldozer, "37°2 le matin" de Beineix. Passe aussi pour les

sentiments exacerbés, les personnages archétypés ou les séances répétées de fornication haletantes qui font aussi dans la sous-beineuxerie galopante. Mais que dire de la désolante métaphore, amenée lourdement au début des hostilités, de l'éta-lon "prenant" violemment la jument qui n'en peut mais... Vincent, le palefrenier, et Viviane, la belle fermière, vont eux aussi basculer dans l'animalité (baiser à tout-va) dans cet univers peuplé de bêtes bandantes. Tous les personnages transpirent d'ailleurs à chaudes gouttes sous les projecteurs pour nous persuader, à tout prix, de la sensualité torride qui émane du haras. Ben voyons ! ! !

Vous l'aurez compris, il fait chaud, très chaud sous les tee-shirts de ces jeunes gens. Un seul regard torride, et hop ! on enlève le haut, le bas, alouette en moins de deux secondes, chrono en main. Et puis comme Antoine, la truffe de mari, s'obstine à désapprouver les ébats rutilants de son épouse et de son employé, les voilà partis à dada vers d'autres couches plus accueillantes. Dans l'eau, dans le foin, sur la plage, chaque fois que leurs yeux se croisent, l'appel de la chair les dévore, les consume et les précipite l'un dans l'autre. Des bêtes je vous dis ! ! ! Penser qu'il suffit de faire copuler deux beaux gosses une quinzaine de fois pour nous convaincre de l'inconscience de leur passion, relève d'un parti pris que nous oserons qualifier de profondément navrant. Pire, la seule angoisse qui passionne le spectateur est de savoir si, oui ou non, on aura le droit de voir la quéquette de Vincent. Mais, même ça, on y aura pas droit. Un comble quand on sait qu'elle est le moteur de tout le film ! ! !

YOUNG BLOOD

03/20

de Peter MARKLE

avec Rob LOWE (Dean Youngblood), Cynthia GIBB (Jessie Chadwick), Patrick SWAYZE (Derek Sutton) et Ed LAUTER (Murray Chadwick)

Dean est jeune (17 ans), il est beau et même musclé, il est courageux et travailleur cause qu'il a grandi à la ferme. Oui mais voilà, l'agriculture c'est pas son truc. Lui quand il sera grand, il voudra devenir hockeyeur.

Cause que, tout bêtement, il est le meilleur sur la glace. Il semble glisser sur cousin d'air quand il joue, il dribble aussi vite que ma grand-mère tricote ses chaussettes, bref tout baigne. Il a juste oublié un petit détail qui veut que le hockey soit un sport de brutes avant d'être technique. Sur la patinoire, c'est celui qui cogne le plus fort qui gagne, pas celui qui va le plus vite. A partir de là, le scénario de "Youngblood" ressemble, à s'y méprendre, à celui de "Rocky IV". Dean veut s'imposer par sa classe, mais se fait rétamé la gueule par un gros balèze. Pire, son meilleur pote se retrouve à l'hosto grâce aux bons soins du même bulldozer. Il décide de renoncer à son rêve et de retourner à la ferme. Là son frangin l'engueule comme c'est pas per-



mis et le prend en main pour lui donner les biscotos dignes de ses ambitions. Youngblood revient alors patiner pour le match décisif du championnat, où il aura la douce satisfaction de transformer le grand méchant en pâtée pour chiens ! Bref c'est l'escroquerie parfaite : tu vas voir du hockey et on t'offre une enfilade de castagnes navrantes. Ou comment exploiter les instincts guerriers des spectateurs quand on a qu'un seul Stallone ! Amateurs de chair fraîche et sanguinolente, c'est pour vous, si les coups tordus du Mundial ne vous ont pas encore rassasiés... Rob Lowe est tout de même très mignon et a fait craquer la meute de jeunes filles présentes à la projection. Serait-ce le seul intérêt de tout ça ?

POINT DE NOUVELLES BON DÉBARRAS.

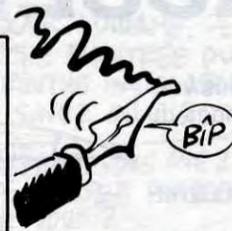
De la plus belle plume de votre imprimante X-710, réalisez de somptueux textes manuscrits...

Mathieu MARCIACQ

ERRATUM CANON X07
JUDOKA DU N° 128
 Voici l'impression correcte des lignes suivantes :

900 LOCATE2,1:PRINT"Y";:LOCATE2,2:PRINT
 *TXN":LOCATE3,3:PRINT"VOG";

1102 LOCATE2,1:PRINT"Y";:LOCATE2,2:PRI
 NT*TXN":LOCATE3,3:PRINT"VOG";



SUITE DU N°138

0000-E3 E3 87 83 E3 E3 80 81
 0008-7F 81 7F 80 7F 80 7E
 0010-80 7F 81 7F 81 80 83 83
 0018-80 84 7F 82 7E 83 7F 83
 0020-80 81 81 82 81 81 82 81
 0028-81 80 81 7F 81 7F 7E
 0030-7F 7F 80 7F 81 81 81
 0038-E3 E3 87 7F E3 E3 7F 7E
 0040-7F 7E 7E 7E 7F 7E 80
 0048-7E 80 7E 81 80 81 80 81
 0050-82 81 81 80 82 7F 83 7E
 0058-81 7E 80 7A 81 7E 81 80
 0060-82 80 80 80
 Fichier : 76

0000-E3 E3 83 95 E3 E3 7F 7F
 0008-80 7E 83 7D 82 7F 82 80
 0010-83 81 82 82 81 81 80 81
 0018-7F 82 7F 80 7F 7E 7F
 0020-7F 7E 7D 78 7F 7C 7F 7E
 0028-7F 7F 80 7F 81 80 82
 0030-81 81 81 80 82 7F 83 7C
 0038-82 7F 82 80 82 81 81 81
 0040-80 83 7F 81 7E 80 E3 E3
 0048-84 7B 80 80
 Fichier : 77

0000-E3 E3 88 86 E3 E3 7F 80
 0008-7E 7E 80 7E 81 7E 82 80
 0010-82 81 82 82 81 83 80 86
 0018-7F 84 7E 82 7E 82 7E 80
 0020-7E 7E 80 7E 82 7E 82 7F
 0028-81 80 87 80 83 81 82 81
 0030-81 81 81 82 80 81 7E 81
 0038-7E 80 7E 7F 7E 7E 7F 7E
 0040-7F 7E 80 77 81 7E 82 7E
 0048-82 80 82 82 81 82 7E 82
 0050-7F 80 7E 7F E3 E3 82 7B
 0058-E3 E3 87 80 80 80
 Fichier : 78

0000-E3 E3 85 86 E3 E3 7F 80
 0008-7E 7F 7F 7E 80 7F 81 7E
 0010-82 80 81 82 81 81 81 82
 0018-80 82 7F 84 7F 83 7E 83
 0020-7D 84 83 7C 82 7D 81 7E
 0028-83 7A 81 7B 7F 85 7F 85
 0030-7F 82 80 84 81 82 81 81
 0038-82 81 81 80 82 7F 81 7E
 0040-80 7D 7F 7E 7F 7E 80
 0048-7F 81 80 81 E3 E3 80 73
 0050-E3 E3 86 80 80 80
 Fichier : 79

0000-E3 E3 8E 94 E3 E3 7F 80
 0008-7E 7F 7F 7F 7D 7D 7E 7D
 0010-80 7F 7F 7E 80 7D 81 7E
 0018-81 7E 81 7E 82 7F 82 80
 0020-82 81 82 81 81 81 81 82
 0028-81 82 81 83 80 82 7F 83
 0030-7D 83 7D 80 7D 80 7D
 0038-82 7F 83 80 84 82 82 83
 0040-81 82 80 82 E3 E3 76 6C
 0048-E3 E3 8A 80 80 80
 Fichier : 80

0000-E3 E3 87 8B E3 E3 7F 7F
 0008-7F 80 7F 81 80 81 80 84
 0010-81 82 81 81 82 81 85 80
 0018-83 7E 81 7E 81 7F 80 7A
 0020-7F 7F 7E 7E 80 7F 81
 0028-80 81 82 80 E3 E3 80 83
 0030-E3 E3 7F 81 7E 80 7D 7D
 0038-80 7F 81 7F 81 7F 82 7F
 0040-81 7F 81 7E 7E 7D 80
 0048-7F 81 80 81 81 81 82 80
 0050-E3 E3 81 7D E3 E3 88 80
 0058-80 80
 Fichier : 81

0000-E3 E3 8D 90 E3 E3 7F 80
 0008-7E 7F 7F 80 7D 7E 7F 7E
 0010-7F 7E 80 7C 81 7E 81 7F
 0018-84 7E 83 80 82 81 81 81
 0020-81 82 81 82 80 83 7F 83
 0028-7E 82 7E 81 7E 7F 7E
 0030-82 7E 84 80 82 81 81 81
 0038-81 82 80 82 E3 E3 77 77
 0040-E3 E3 7F 81 7F 7E 80 7F
 0048-82 7F 82 7E 81 7E 80 7F
 0050-7F 7E 7F 7E 80 7F 81
 0058-80 81 E3 E3 84 82 E3 E3
 0060-88 80 80 80
 Fichier : 82

0000-E3 E3 87 8E E3 E3 81 7F
 0008-80 7E 7E 80 7F 82 7F 81
 0010-80 81 81 81 82 82 83 81
 0018-82 80 83 7F 82 7F 81 7E
 0020-81 7F 80 7F 80 7F 7F
 0028-7E 80 7F 81 80 81 82 80
 0030-82 7F 81 7F 81 7F 80 7F
 0038-7F 7F 7E 7E 7E 80 7F
 0040-81 7F 84 80 81 81 80 83
 0048-7E 81 7F 7F 80 7F 81 7F
 0050-E3 E3 76 80 E3 E3 81 80
 0058-81 81 7F 81 7F 81 7E 7F

0060-7F 7F 81 7E 81 7F 82 80
 0068-82 81 81 82 80 82 7F 82
 0070-7E 81 7E 81 7F 81 80 82
 0078-82 82 81 80 81 7F E3 E3
 0080-89 73 E3 E3 82 80 80 80
 0088-
 Fichier : 83

0000-E3 E3 87 94 E3 E3 7F 80
 0008-7E 7E 80 7E 83 7D 82 7F
 0010-82 80 83 81 82 81 82 82
 0018-81 82 7F 81 7E 81 7E 7F
 0020-7E 7F 7E 7D 81 7E 82 7E
 0028-82 7D 81 7E 80 7E 7F 7F
 0030-7E 7E 7D 7F 7F 80 7E 81
 0038-7F 81 7F 82 80 81 81 81
 0040-81 81 82 80 82 7F 81 7F
 0048-80 7F E3 E3 7E 7C E3 E3
 0050-88 80 80 80
 Fichier : 84

0000-E3 E3 8C 85 E3 E3 7F 80
 0008-7E 82 80 81 82 82 83 80
 0010-81 7F 82 7E 80 7F 7E 7C
 0018-7C 7E 7F 80 7C 82 7F 81
 0020-7F 83 80 81 81 84 81 82
 0028-81 81 83 83 82 81 82 81
 0030-83 81 83 80 81 7F 80 7F
 0038-7E 7F 7D 80 7D 81 7D 81
 0040-7D 80 7F 7F 80 7F 80 7F
 0048-81 7F 82 7F 84 80 82 81
 0050-E3 E3 7C 71 E3 E3 88 80
 0058-80 80
 Fichier : 85

0000-E3 E3 86 91 E3 E3 81 80
 0008-81 7F 80 7F 7F 7E 80
 0010-7F 82 80 81 81 82 82 81
 0018-81 80 82 7E 80 7B 7F 7E
 0020-7F 7E 7F 7F 7D 80 7E
 0028-81 7E 82 7F 82 80 82 81
 0030-81 81 81 82 81 82 80 82
 0038-7F 84 80 83 81 84 81 81
 0040-E3 E3 7E 70 E3 E3 80 7E
 0048-81 7E 82 80 81 80 80 80
 0050-
 Fichier : 86

0000-E3 E3 88 8F E3 E3 81 80
 0008-81 7F 80 7F 7F 7F 7F
 0010-7F 80 7E 81 7F 82 80 81
 0018-81 82 82 82 83 80 82 7E
 0020-80 7B 7F 7E 7F 7E 7F 7F
 0028-7F 7D 80 7D 82 7F 81 80
 0030-82 81 82 82 82 82 81 82
 0038-81 83 80 81 80 84 7F 83
 0040-7F 81 7F 80 7F 80 7E
 0048-81 7F 82 7F 81 80 82 81
 0050-82 82 81 81 80 81 E3 E3
 0058-77 70 E3 E3 80 7F 81 7F
 0060-82 7F 82 80 80 80
 Fichier : 87

0000-E3 E3 87 92 E3 E3 81 7F
 0008-80 7E 7E 7F 7E 82 80 82
 0010-81 82 82 81 83 7E 81 7E
 0018-7F 7D 7F 7E 7D 7A 80 7E
 0020-81 7E 82 7F 82 80 83 83
 0028-81 83 80 85 7F 83 81 7D
 0030-80 7B 7F 7D 81 7D 82 7F
 0038-82 81 83 83 81 83 80 86
 0040-7F 83 7F 82 7E 82 7E 80
 0048-7E 7F 82 7E 81 80 83 81
 0050-83 83 E3 E3 7A 6B E3 E3
 0058-87 80 80 80
 Fichier : 88

0000-E3 E3 87 8C E3 E3 7F 80
 0008-7F 81 7F 82 80 81 81 82
 0010-81 81 84 80 81 7F 82 7D
 0018-81 7D 81 83 83 83 82 81
 0020-82 80 82 7E 80 7D 7F 7E
 0028-7F 7F 7E 7E 7D 7F 78 80
 0030-7E 7F 7D 7C 80 7F 82 7E
 0038-81 80 83 82 81 81 81 82
 0040-81 82 81 85 7F 78 81 7C
 0048-82 7D 82 7F 82 80 82 81
 0050-81 81 81 82 80 82 7E 82
 0058-7F 80 E3 E3 7F 78 E3 E3
 0060-86 80 80 80
 Fichier : 89

0000-E3 E3 88 83 E3 E3 81 80
 0008-81 7F 7E 7E 7F 80 7D 83
 0010-80 82 81 82 83 82 82 80
 0018-82 7E 80 7D 7F 80 7E
 0020-81 7F 82 80 82 84 80 82
 0028-80 83 81 82 7F 7E 80 7D
 0030-81 7C 80 7C 7E 7D 7C 7D
 0038-7F 80 7E 80 7E 81 7F 81
 0040-7F 82 81 82 83 81 83 80
 0048-83 7F 83 80 82 82 81 82
 0050-80 80
 Fichier : 90

0000-E3 E3 89 90 E3 E3 7E 7F
 0008-7E 80 7F 82 80 81 81 82
 0010-82 80 82 7F 84 7E 83 7F
 0018-84 7F 82 80 81 82 80 81
 0020-7F 81 7F 80 7C 7E 7D 7D
 0028-7F 7E 7F 7E 7D 7F 7D
 0030-7F 7E 7E 7E 80 80 82
 0038-81 81 81 81 7F 81 7F

0040-84 7D 83 7F 82 80 82 81
 0048-82 82 81 82 80 82 7F 82
 0050-7F 81 7E 7F 7F 80 7E
 0058-82 80 E3 E3 82 87 E3 E3
 0060-7F 7F 7C 7E 7F 80 7D 81
 0068-7F 81 7E 81 7E 7F 80 7F
 0070-E3 E3 8E 78 E3 E3 81 7F
 0078-82 80 80 80
 Fichier : 97

0000-81 80 81 82 80 83 81 82
 0008-83 81 82 80 82 7F 80 7E
 0010-7F 7D 7F 7F 7E 7E 80
 0018-7E 82 E3 E3 87 80 E3 E3
 0020-80 7E 84 80 80 80
 Fichier : 98

0000-83 86 81 81 83 83 81 82
 0008-81 83 80 83 7F 82 7F 80
 0010-7E 7F 7F 7C 80 73 81 7E
 0018-82 80 82 82 81 82 80 82
 0020-7E 82 7F 80 7F 80 7F
 0028-86 80 E3 E3 7B 7A E3 E3
 0030-85 80 80 80
 Fichier : 99

0000-82 80 81 81 7F 82 80 82
 0008-82 82 82 81 82 80 82 7E
 0010-E3 E3 79 7B E3 E3 82 7F
 0018-82 80 82 81 81 E3 E3
 0020-81 7E 80 80
 Fichier : 100

0000-81 82 82 7E 82 80 83 81
 0008-82 84 80 8F 80 71 7F 82
 0010-7F 81 7C 80 7E 7F 7F 7D
 0018-80 7E E3 E3 89 83 E3 E3
 0020-80 7C 81 7F 82 80 80 80
 0028-
 Fichier : 101

0000-82 81 81 81 81 83 83
 0008-80 81 7F 81 7E 80 7E 7E
 0010-7F 7E 81 7D 82 7F 84 80
 0018-80 80
 Fichier : 102

0000-82 81 81 81 82 81 82
 0008-81 82 80 81 81 84 80 82
 0010-7F 85 7F 80 7F 7F 7F 7D
 0018-80 7F 7F 7B 80 7C 7F 76
 0020-80 7B 80 7F 81 7F 81 80
 0028-81 81 81 82 81 82 80 81
 0030-80 81 7F 82 7F 82 7F 81
 0038-7F 81 7F 7F 80 7F 82 80
 0040-84 80 80 80
 Fichier : 103

0000-82 86 83 81 83 80 81 7D
 0008-7F 7E 7E 7E 7D 80 7E 83
 0010-E3 E3 88 81 E3 E3 7F 7A
 0018-7F 7B 7F 7E 7F 7E 7F 7F
 0020-7E 82 80 82 82 83 84 82
 0028-84 82 80 80
 Fichier : 104

0000-80 81 81 82 81 82 82 83
 0008-82 82 81 82 81 82 80 81
 0010-7F 82 7E 82 7E 81 7F 7F
 0018-7F 6D 80 83 81 83 82 82
 0020-82 7F 81 7F 80 7C 81 7E
 0028-81 80 80 80
 Fichier : 105

0000-82 81 81 82 81 85 80 7B
 0008-81 7E 81 7F 81 80 E3 E3
 0010-7D 8A E3 E3 81 81 7F 81
 0018-7F 7F 81 7F E3 E3 83 76
 0020-80 80
 Fichier : 106

0000-82 81 83 83 82 84 80 7E
 0008-80 78 7F 7D 7F 7E 7C 7C
 0010-7F 80 80 82 81 82 83 84
 0018-83 82 83 81 E3 E3 7D 8A
 0020-E3 E3 7F 81 81 81 81 7F
 0028-7F 7F E3 E3 83 76 E3 E3
 0030-80 80
 Fichier : 107

0000-82 83 82 82 81 82 83 82
 0008-80 84 7F 85 7F 82 7F 80
 0010-7F 7E 7F 7B 80 7C 80 77
 0018-80 82 81 82 81 81 83 81
 0020-82 7F 7F 7D 7F 7F 7F
 0028-7F 80 7F 82 82 81 81 7F
 0030-81 7F 81 7F 81 80 80 80
 0038-
 Fichier : 108

0000-86 86 81 82 81 83 80 85
 0008-7F 83 7F 81 7E 80 7F 7F
 0010-80 6F 82 7E 84 80 81 80
 0018-80 80
 Fichier : 109

0000-81 80 81 81 80 84 81 82
 0008-81 81 81 80 81 7F 80 7E
 0010-80 7B 80 85 81 82 81 81
 0018-81 80 81 7E 80 7A 80 86
 0020-82 82 81 80 817E 80 7C
 0028-81 7E 80 80
 Fichier : 110

0000-81 80 80 85 81 82 81 81
 0008-81 80 81 7F 80 79 80 85
 0010-81 82 81 81 81 80 81 7F
 0018-80 7A 81 7F 81 80 80 80
 0020-
 Fichier : 111

0000-E3 E3 80 83 E3 E3 81 82
 0008-81 82 82 81 82 80 82 7F
 0010-80 7F 7E 7F 80 7F 81
 0018-81 81 83 80 80 7F 80 7F
 0020-7F 7D 7D 7E 7E 80 7F 81
 0028-7F 82 E3 E3 84 83 E3 E3
 0030-81 7F 85 80 E3 E3 7A 7B
 0038-E3 E3 85 80 80 80
 Fichier : 112

0000-81 80 82 82 81 82 81 82
 0008-81 82 80 6D 80 8F 81 82
 0010-81 82 82 80 81 7F 80 7E
 0018-7F 7D 80 7E 82 80 81 80
 0020-80 80
 Fichier : 113

0000-82 82 80 82 81 83 82 81
 0008-82 80 82 7F 81 7E 80 7E
 0010-7F 7F 7E 7E 7C 80 7F 82
 0018-E3 E3 88 81 E3 E3 80 72
 0020-80 8C 81 7F 82 80 80 80
 0028-
 Fichier : 114

0000-83 80 81 81 80 85 7F 82
 0008-85 7F 81 80 82 81 7E 80
 0010-7E 7E 80 7E 81 7D 82 7F
 0018-82 80 80 80
 Fichier : 115

0000-82 82 82 84 80 82 82 7D
 0008-81 7F 81 7E 80 7F 82 7F
 0010-7E 80 7F 81 81 80 83 7F
 0018-82 80 80 80
 Fichier : 116

0000-82 82 81 82 81 83 80 8D
 0008-80 7A 85 80 7B 80 80 75
 0010-81 7E 82 7F 82 80 80 80
 0018-
 Fichier : 117

0000-81 80 82 82 80 86 80 7A
 0008-81 7E 83 80 81 82 80 86
 0010-80 7A 82 7E 81 80 80 80
 0018-
 Fichier : 118

0000-81 80 81 81 81 83 81 82
 0008-81 81 81 7F 81 7F 80 7C
 0010-80 7F 81 80 81 80 82 82
 0018-81 82 7F 83 7F 81 80 7E
 0020-84 80 E3 E3 7B 7A E3 E3
 0028-84 80 80 80
 Fichier : 119

0000-81 80 81 81 81 84 81 82
 0008-82 81 81 80 81 7F 80 7F
 0010-7E 7C 80 7F 81 7F 81 80
 0018-82 83 80 85 80 79 81 7F
 0020-81 80 82 82 80 85 7F 81
 0028-7F 80 80 7F 81 7F 82 80
 0030-82 81 E3 E3 7F 79 80 80
 0038-
 Fichier : 120

00

SUPER CHASSEUR

ET LES APPELS DE PHARES
C'EST POUR LES CHIENS?
GROS CON!

MSX

QUI S'AIME
PAR DEVANT,
RECULTE PAR
DERRIÈRE.



Où une action d'éclat à bord d'un vieux coucou, vous vaudra l'honneur d'une mission futuriste aux commandes du fameux "super chasseur MSX-001".

Michel LADEGAILLERIE

SUITE DU N°138

```
3080 DATA .....64,32,
.....128
3090 DATA 2,198,124,62,7,3,15,63,254,
48,8,.....12,62,253,248,252,254,14,
3,.....1914
3100 DATA .....24,14,7,3,.....1
28,224,240,56,14,3,.....745
3110 DATA .....12,6,
.....50
3120 DATA 1,1,195,111,63,31,1,3,15,
63,255,56,4,0,128,128,128,.....195,255,2
55,255,255,255,128,.....3068
3130 DATA .....12,63,254,254,25
2,.....867
3140 DATA .....14,7,7,1,.....
.....192,240,252,745
3150 DATA 255,63,15,3,.....1
28,192,248,60,14,.....1010
3160 DATA 224,112,56,.....
.....424
3170 DATA .....2,4,.....
.....38
3180 DATA .....1,3,14,.....4,24,1
12,224,192,.....606
3190 DATA 6,15,7,3,3,7,14,.....8,
13,30,240,224,240,252,62,8,.....116
4
3200 DATA .....48,96,.....
.....176
3210 DATA .....1,7,15,20,112,192,.....
.....24,112,224,192,.....939
3220 DATA .....48,124,191,31,63,127,112,
192,.....64,99,62,112,224,192,240,25
2,127,12,16,.....2320
3230 DATA 7,14,28,.....
.....81
3240 DATA .....1,15,63,127,.....
.....192,128,128,.....686
3250 DATA .....1,3,31,60,112,.....25
5,252,240,192,.....1178
3260 DATA .....3,15,7,7,3,.....
.....1,1,1,.....195,255,255,255,1030
3270 DATA 1,1,1,.....195,255,255,255,
255,255,1,.....128,128,195,246,252,24
8,128,.....192,240,252,255,28,32,.....4085
3280 DATA 2,1,1,1,1,.....64,12
8,128,.....358
3290 DATA 8,4,3,3,7,6,14,12,8,.....
.....32,64,128,128,128,.....584
3300 DATA 16,11,7,7,15,15,31,31,63,62
,60,120,96,64,.....16,160,192,192,192,12
8,128,.....1638
3310 DATA 8,4,3,3,1,.....32,64
,128,128,192,192,192,224,96,32,.....
1334
3320 DATA 16,11,7,7,7,3,3,1,1,.....
16,160,192,192,224,224,240,240,248,24
8,120,60,12,4,.....2268
3330 FOR S=0 TO 13: SOUND S,0:NEXT
3340 FOR S=0 TO 10: PUT SPRITE S,(0,19
1),0:NEXT
3350 COLOR 14,5,1:CLS:AA=0:AL=10:VI=1
0:ZU=13.5
3360 DRAW"BM128,85 D962D164D164D1628D
167BM+45,-49F2D1F4D1F4D1F20D1F7"
3370 CIRCLE(267,267),222,14,2.52,3
3380 CIRCLE(-11,267),222,14,0..62
3390 PAINT(128,98),14
3400 DRAW"BM66,191 C1M86,160 U12E18R1
E1R1E1R40F1R1F1R1F18D12M191,191":PAI
NT(128,129),1
3410 DRAW"BM81,191 C14 M89,178 U29E16
R1E1R1E1R38F1R1F1R1F16D2968L62H8"
3420 DRAW"BM70,191 C14 M89,160 BM187,
```

```
191 M167,160 BM95,191 M98,186 M158,18
6 M161,191 BM167,177 M176,191"
3430 CIRCLE(128,171),12,3:PAINT(128,1
70),3
3440 XC=96:YC=153:GOSUB 5200
3450 XC=144:YC=153:GOSUB 5200
3460 DRAW"BM99,166 C3 U3E1F1D3H1 BM10
3,162 D4R2 BM106,162 R2L1D4":PSET(109
,166),3
3470 DRAW"BM148,162 D2F1D1U1E1U2 BM15
2,162 D4 BM155,166 U4L1R2":PSET(158,1
66),3
3480 DRAW"BM119,157 H3U18E3R18F3D1863
L18"
3490 XC=128:YC=143:GOSUB 5210
3500 COLOR 3
3510 LINE(94,168)-(112,178),,B:PSET(1
03,170):PSET(108,171):PSET(106,171):P
SET(98,173):PSET(108,173):PSET(97,175
):PSET(109,175):DRAW"BM97,170":PUT SP
RITE 4,(96,170),9,ZU
3520 DRAW"BM98,184 U2R1L1U2R2 BM102,1
80 D3F1E1U3 BM108,180 L2D2R1L1D2R2 BM
110,180 D4R2"
3530 DRAW"BM141,184 U4F2E2D4BM+2,0 U4
BM+5,0 L3D2R3D2L3BM+5,0 R3U2L3U2R3"
3540 LINE(144,168)-(162,178),,B:DRAW"
BM147,170":PRINT#1,"12"
3550 PUT SPRITE 0,(121,140),13,0:PUT
SPRITE 1,(97,144),9,10:PUT SPRITE 2,(
145,144),9,10
3560 CIRCLE(128,241),235,1,,,1,2:PAI
NT(0,0),1
3570 DRAW"BM15,0":PRINT #1,"SCORE":DR
AW"BM15,12":PRINT #1,RIGHT$(SC$,5)
3580 DRAW"BM196,0":PRINT #1,"RECORD":
DRAW"BM200,12":PRINT #1,RIGHT$(HS$,5)
3590 FOR X=100 TO 158 STEP 8:PSET(X,3
),9:NEXT
3600 REM - BOUCLE PRINCIPALE 2e TAB.-
3610 REM
3620 MI=12:XR=128:YR=167
3630 IF CS=1 THEN 3640 ELSE SOUND12,3
5:SOUND13,0
3640 FF=0:PSET(XR,YR),3:FOR LU=5 TO 1
5:PUT SPRITE LU,(0,191),0:NEXT LU:SOU
ND6,45:SOUND7,0:SOUND8,10:SOUND11,4:S
OUND0,160:FOR D=1 TO 1000:NEXT D:SOU
ND9,0:SOUND10,0:SOUND2,0:SOUND4,0:SOU
ND13,12
3650 PSET(128,167),1:ZU=ZU-.5:PUT SPR
ITE 4,,,ZU:FOR D=1 TO 1000:NEXT D
3660 IF ZU<5.9 THEN A$=" PLUS DE CARB
URANT":FOR LU=5 TO 15:PUT SPRITE LU,(0
,191),0:NEXT:GOTO 4850
3670 HH=INT(RND(1)*2):IF HH=0 THEN D=
-1 ELSE D=1
3680 X0=FIX(RND(1)*14)+121:Y0=FIX(RND
(1)*20)+11:PX=0:PY=0:CS=0
3690 V=.5:X0=X0:Y0=Y0:X2=128:Y2=167
3700 X1=X0:Y1=Y0:X6=X5:Y6=Y5:X=X+D*V:
XA=X+PX:YA=Y+V*V,8:YA=Y+PY:X4=X+1.5*D:
X5=X4:Y5=Y+2*PY-30:SN=60.3+Y*.02:V=.5
+(Y-Y0)/20
3710 IF XA>0 AND XA<246 THEN 3740
3720 IF TI=0 THEN 3630
3730 IF TI=1 THEN 4080
3740 ON ABS(X-X0)/6 GOTO 3750,3760,37
90,3790,3790,3820,3820,3820,3850,3850
,3850,3880,3880,3880,3880,3880,3880,3
880,3880,3880,3880
3750 PSET(X1,Y1),5:PSET(XA,YA),9:FOR
DE=1 TO 60:NEXT DE:GOTO 3940
3760 FOR DE=1 TO 40:NEXT DE:LINE(X1-1
,Y1-1)-(X1+1,Y1+1),5,BF:IF D=-1 THEN
3780
3770 DRAW"BM=XA,,YA:C9 L1E1":GOTO 39
40
3780 DRAW"BM=XA,,YA:C9 R1H1":GOTO 39
40
```

```
3790 LINE(X1-D,Y1-1)-(X1+4*D,Y1+2),5,
BF:X4=X+8*D:IF D=-1 THEN 3810
3800 DRAW"BM=XA,,YA:C9 L1E1D1F1G1R1E
261F1R1":GOTO 3940
3810 DRAW"BM=XA,,YA:C9 R1H1D1G1F1L1H
2F1G1L1":GOTO 3940
3820 LINE(X1-D,Y1-1)-(X1+4*D,Y1+2),5,
BF:DRAW"BM=X6,,Y6:C5 D2 BM=X5,,Y5:
C14 D2":IF D=-1 THEN 3840
3830 PUT SPRITE 11,(XA,YA),7,39:PUT S
PRITE 12,(XA,YA),13,38:PUT SPRITE 13,
(XA,YA),9,37:GOTO 3940
3840 PUT SPRITE 11,(XA-16,YA),7,48:PU
T SPRITE 12,(XA-16,YA),13,49:PUT SPRIT
E 13,(XA-16,YA),9,50:GOTO 3940
3850 DRAW"BM=X6,,Y6:C5 D2":PUT SPRIT
E 5,(X5-6,Y5),14,59:IF D=-1 THEN 387
0
3860 PUT SPRITE 11,(XA,YA),7,42:PUT S
PRITE 12,(XA,YA),13,41:PUT SPRITE 13,
(XA,YA),9,40:GOTO 3940
3870 PUT SPRITE 11,(XA-16,YA),7,51:PU
T SPRITE 12,(XA-16,YA),13,52:PUT SPRIT
E 13,(XA-16,YA),9,53:GOTO 3940
3880 IF FF<0 THEN 3900
3890 SOUND 6,16:SOUND 9,16:SOUND10,16
:SOUND 12,70:SOUND 13,13:SOUND 2,80:S
OUND4,9:FF=1
3900 PUT SPRITE 5,(X5-4,Y5),14,5N+D: I
F ABS(X5-128)<96 AND Y5>164 THEN A$="
ABATTU PAR UN MISSILE":GOTO 4950 EL
SE IF D=-1 THEN 3920
3910 PUT SPRITE 15,(XA,YA),9,43:PUT S
PRITE 14,(XA+12,YA-7),9,44:PUT SPRITE
13,(XA,YA-8),13,45:PUT SPRITE 12,(XA
+8,YA+8),13,46:PUT SPRITE 11,(XA+16,
YA+9),7,47:GOTO 3940
3920 PUT SPRITE 15,(XA-16,YA),9,58:PU
T SPRITE 14,(XA-24,YA-7),9,57:PUT SPR
ITE 13,(XA-24,YA+8),13,56:PUT SPRITE
12,(XA-14,YA-8),13,55:PUT SPRITE 11,(
XA-24,YA+9),7,54
3930 REM RADAR
3940 XR=128+(XA-X0)/13:YR=167+(YA-Y0)
/13
3950 PSET(X2,Y2),3:PSET(XR,YR),1:X2=X
R:Y2=YR
3960 REM TIR
3970 REM
3980 IF TI=1 THEN 4070
3990 IF MI<1 THEN PUT SPRITE0,,,0:PX=
0:PY=0:GOTO 3700
4000 IF STRIG(JS)=0 THEN 4380
4010 SOUND 9,16:SOUND13,0
4020 YM=230:IF D=-1 THEN SM=32:XM=270
ELSE SM=27:XM=-20
4030 TI=1:MI=MI-1
4040 MI$="00"+MID$(STR$(MI),2,2)
4050 LINE(145,169)-(161,177),1,BF:DR
AW"BM147,170":PRINT #1,RIGHT$(MI$,2)
4060 SOUND 8,10
4070 IF XA>1 AND XA<255 THEN 4110
4080 PSET(X2,Y2),3:FOR LU=5 TO 15:PUT
SPRITE LU,(0,191),0:NEXT LU
4090 IF CS=1 THEN 4110
4100 SOUND12,35:SOUND13,0:CS=1
4110 VM=YM/4-10:IF VM<1 THEN VM=1
4120 XM=XM+D*VM*1.2:YM=YM-VM*1.4
4130 IF YM<20 THEN PUT SPRITE 10,(0,1
91),0,0:TI=0:YM=230:GOTO 4380
4140 PUT SPRITE 10,(XM+PX,YM+PY),11,S
M+ABS(150-VM)/26
4150 IF ABS(XM-X+7-3*D)>4 OR ABS(YM+7
-Y)>3 THEN 4380
4160 FOR LU=14 TO 15:PUT SPRITE LU,(0
,191),0:NEXT LU
4170 SOUND 8,16:SOUND 7,55:SOUND 6,31
:SOUND 12,140:SOUND 13,0
4180 LINE(XA-5,YA-5)-(XA+5,YA+5),5,BF
:PUT SPRITE 10,(XA-5,YA-5),15,18:PUT
```

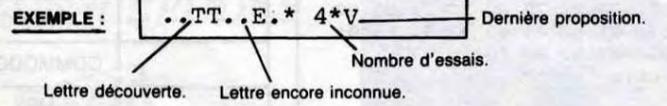
```
SPRITE 11,(XA-5,YA-5),11,19:PUT SPRIT
E 12,(XA-5,YA-5),8,20:PUT SPRITE 13,(
XA-5,YA-5),1,21:TI=0:YM=230
4190 SC=SC+MI*20+90:SC$="00000"+MID$(
STR$(SC),2,LEN(STR$(SC))-1):LINE(56,2
0)-(15,12),1,BF:PRINT #1,RIGHT$(SC$,5
)
4200 C1=10:C2=15
4210 XG=XA-10:XD=XG+10:VY=YA+6:VC=.8
4220 PSET(X2,Y2),3:X2=128:Y2=167:AA=A
A+1
4230 X3=92+AA*8:DRAW"BM=X3,,0 C9 D4F1
H1G1E1U3G2E2F2"
4240 FOR F=1 TO 15
4250 PUT SPRITE 10,,C1:FOR DE=1 TO 40
:NEXT DE:SNAP C1,C2:SOUND 13,0
4260 NEXT F
4270 PUT SPRITE 12,(0,191),0
4280 VC=VC+.2
4290 VY=VY+VC*1.2:IF VY>160 THEN 4330
4300 XG=XG-VC:XD=XD+VC
4310 PUT SPRITE 10,(XG,VY),8,16:PUT S
PRITE 11,(XD,VY),8,17
4320 GOTO 4280
4330 IF AA<8 THEN 3640
4340 FOR LU=10 TO 13:PUT SPRITE LU,(0
,191),0:NEXT
4350 COLOR 1:DRAW"BM15,70":PRINT #1,"
BRAVO ! vous êtes un CHAMPION"
4360 FOR DE=1 TO 2200:NEXT DE
4370 YR=70:LINE(255,80)-(0,70),5,BF:G
OTO 5070
4380 J=STICK(1):DD=1+(Y-Y0)/30
4390 ON J GOTO 4410,4420,4430,4440,44
50,4460,4470,4480
4400 HO=0:PX=0:PY=0:VI=VI+.1:IF VI>15
THEN VI=15:GOTO 4490 ELSE GOTO 4490
4410 HO=2:PX=0:PY=-6*DD:AL=AL-.3:VI=V
I+.2:IF VI>15 THEN VI=15:GOTO 4490 EL
SE 4490
4420 HO=4:PX=-2*DD:PY=-3*DD:X4=X4+(MI
>0):AL=AL-.1:GOTO 4490
4430 HO=4:PX=-4*DD:PY=0:X4=X4+2*(MI>
0):GOTO 4490
4440 HO=4:PX=-2*DD:PY=3*DD:X4=X4+(MI
>0):AL=AL+.1:GOTO 4490
4450 HO=1:PX=0:PY=6*DD:AL=AL+.3:VI=VI
-.1:IF VI<6 THEN VI=6:GOTO 4490 ELSE
4490
4460 HO=3:PX=2*DD:PY=3*DD:X4=X4-(MI>
0):AL=AL+.1:GOTO 4490
4470 HO=3:PX=4*DD:PY=0:X4=X4-2*(MI>
0):GOTO 4490
4480 HO=3:PX=2*DD:PY=-3*DD:X4=X4-(MI
>0):AL=AL-.1
4490 IF AL>15 THEN AL=15 ELSE IF AL<5
THEN A$="SURVEILLEZ L'ALTIMETRE":FOR
LU=10 TO 15:PUT SPRITE LU,(0,191),0:
NEXT:GOTO 4950
4500 PUT SPRITE 0,,,HO:PUT SPRITE 1,,
AL:PUT SPRITE 2,,,VI
4510 GOTO 3700
4520 REM
4530 REM Avion mitraille
4540 REM
4550 PUT SPRITE 5,(0,191),0:PUT SPRIT
E 6,(0,191),0
4560 FOR F=1 TO 9
4570 SOUND 12,2:SOUND 13,8
4580 FOR D=1 TO 70:NEXT D
4590 SOUND 12,0:SOUND 13,10:SOUND 11,
50
4600 NEXT F
4610 PUT SPRITE 8,(0,191),0
4620 DRAW"BM175,132 C14 H1668H1066H86
10H5614E5H11L20E14H8E7H1269E17H2065E5
R18U11H13F13E6F14E2109F9E10F8E9F10E17
66F17P12L1268F866F10H5618F11616"
```

Suite page 6

PANDEVOU

Ou "allez vous faire pendre ailleurs", quoique vous ne méritiez guère la corde pour vous pendre...
Matthieu GELSO

Mode d'emploi :
Version FX 702-P du "PENDU" pour un ou deux joueurs, ce jeu tire ici son originalité du fait de l'emploi de "KEY" à la place de "INP" (INPUT), ornés lors de la réponse finale.
Après la frappe du listing, passez en DEFM 3 et faites RUN (attention aux erreurs éventuelles, ce programme occupe 1680 pas, déclaration des variables comprise). Entrez le nombre de joueurs en pressant "1" ou "2" de façon continue jusqu'à l'apparition de "OK !". L'écran se présente ainsi :



Il vous suffit d'appuyer sur la lettre désirée jusqu'à ce qu'elle apparaisse à droite de l'écran. Votre FX contrôle alors l'existence de la lettre proposée à l'intérieur du mot. Si ce contrôle s'avère concluant, un ou plusieurs points qui figurent les lettres encore inconnues, se trouvent remplacés par la lettre suggérée. Dans tous les cas, vous pouvez proposer une nouvelle lettre dès que le score est augmenté d'un essai. A partir du dixième essai, ce score clignote de plus en plus vite, vous sommant ainsi de bousculer vos méninges.
Attention, vous disposez de douze coups pour découvrir le mot caché. Si vous pensez avoir découvert la bonne solution, pressez "4" et répondez par le mot entier à la question "Ta solution ?". Votre proposition correcte, la machine vous félicitera en fonction de votre résultat et débutera une nouvelle partie. Dans le cas contraire, elle manifesterà son sentiment et abandonnera face à votre nullité. A vous d'éviter la corde...

FX 702 P

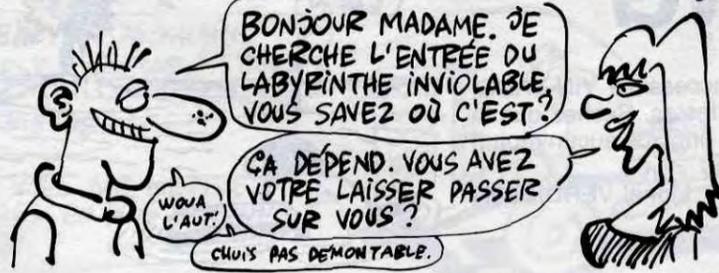
```
LIST ALL
*** PRG LIST
VAR: 56 PRG: 1440
P0: 1440 STEPS
30 WAIT 40
40 A$="" *PE":B$=""
U$="" *D$="" *MATT.6
*E$="" *FEV.86":F
OR C=0 TO 10
50 PRT CSR C:B$;CS
R 9:"N":CSR 15-
C:A$:NEXT C:PR
T CSR 0:D$:CSR
13:E$
60 VAC :S=-1:K=59:
PRT "1 OU 2 JOU
EURS ?"
70 U$=KEY:IF U$=""
THEN 70
75 WAIT 40:IF U$=""
1":IF U$=""2":G0
TO 60
80 PRT "OK!":U$:I
F U$=""2":PRT CS
R 3:"PATIENCE
S.V.P." *GSB 29
90 IF U$=""2":INP "
TON MOT (MAX.14
LETTRES):$
100 N=LEN($):M=N-1:
IF N>14:PRT "TR
OP LONG!" *I:G0T
0 90
110 FOR A=1 TO N:A$
(A)=MID(A,1):NE
XT A
120 IF N>7:Y$=MID(0
,N-7):X$=MID(1,
7)
130 IF N<7:X$=MID(1
,N)
140 FOR I=1 TO N:A$
(I+N)="" *NEXT
I
150 IF S>9:K=K-20:4
F S=12 THEN 210
155 FOR I=1 TO N
160 PRT CSR I-1:A$(
I+N):NEXT I:PR
T "":S=S+1:PR
T "##S":S":M=N
+1
170 V$=KEY:IF V$=""
:IF S<9 THEN 17
0
173 IF V$="" *PRT CS
R M":M":FOR R
=0 TO K:NEXT R:
PRT CSR M:##S:
:GOTO 170
175 PRT CSR M+3:V$:
180 IF V$="" *TH
EN 200
190 FOR I=1 TO N:IF
A$(I)=V$:A$(I+
N)=V$
195 NEXT I:GOTO 150
200 PRT :INP "TA SO
LUTION" *I:$
210 IF *X$*Y$ THEN
220
212 PRT "TROUVE EN
:S" *COUPS!"
213 IF S<3:PRT CSR
6:"GÉNIAL!!":G0
TO 60
215 IF S<8:PRT CSR
6:"BRAVO!!":G0T
O 60
217 PRT "C'EST ASSÉ
Z NUL!!":GOTO 6
0
220 WAIT 10:FOR I=0
TO 2:PRT CSR 8
:"NON!!":NEXT
I:WAIT 40
240 PRT :PRT "T/ES
PENDU(E)!!":X$+Y
$:"")
250 PRT "T/ES VRAI
ENT TROP NULLE
!!":*I:ABANDON
NE." *PRT "" *END
290 N=INT (RAN#30)
:GOTO 300+H
300 $="" *DOCTEUR":RET
301 $="" *CASSANT":RET
302 $="" *ZODIACAL":RE
T
303 $="" *BRETELLE":RE
T
304 $="" *SALOPETTE":R
ET
305 $="" *COMPÉTITEUR"
:RET
306 $="" *DESTRUCTION"
:RET
307 $="" *ESCROQUER":R
ET
308 $="" *EMBRYONNAIRE
":RET
309 $="" *FRINEANT":RE
T
310 $="" *JUDICIAIRE":
RET
311 $="" *JUNGLE":RET
312 $="" *FACETIEUSEME
NT":RET
313 $="" *THEATRE":RET
314 $="" *PRYSANNE":RE
T
315 $="" *JARDINIER":R
ET
316 $="" *DERAPAGE":RE
T
317 $="" *LESSIVER":RE
T
318 $="" *MOUSTACHU":R
ET
319 $="" *NOYER":RET
320 $="" *SANGLANANT":RE
T
321 $="" *OXYGENE":RET
322 $="" *PARLEMENT":R
ET
323 $="" *PHYSIQUE":RE
T
324 $="" *PETRIR":RET
325 $="" *ALPHABET":RE
T
326 $="" *RETROUVER":R
ET
327 $="" *SCORPION":RE
T
328 $="" *TRANSFERT":R
ET
329 $="" *ARBITRAIRE":
RET
*** VAR LIST
VAR: 56 PRG: 1440
A = 15
B$ = DU$
C = 11
D$ = MATT.6
E$ = FEV.86
F = 0
G = 0
H = 0
I = 15
J = 0
K = 59
L = 0
M = 15
N = 14
O = 0
P = 0
Q = 0
R = 0
S = 6
T = 0
U$ = 2
V$ = 1
W = 12
X$ = FACETIE
Y$ = USEMENT
Z = 0
A0 = 0
A1$ = F
A2$ = A
A3$ = C
A4$ = E
A5$ = T
A6$ = I
A7$ = E
A8$ = U
A9$ = S
B0$ = E
B1$ = H
B2$ = E
B3$ = H
B4$ = T
B5$ = .
B6$ = A
B7$ = .
B8$ = E
B9$ = T
C0$ = I
C1$ = E
C2$ = U
C3$ = .
C4$ = .
C5$ = E
C6$ = E
C7$ = .
C8$ = T
C9 = 0
```

HELICO

En veillant constamment à l'approvisionnement de votre hélicoptère pillé, risquez votre vie à la recherche des diamants éparpillés dans les dix salles d'un labyrinthe quasiment inviolable...

Emmanuel MAHIAS

THOMSON T09, M05



AUX GRANDS MAUX, LE GRAND RHUM AIDE.



SUITE DU N° 138

```

40010 COLOR0,15:LOCATE0,5,0:PRINTMID*(A#,
,1,I):COLOR7,0:PRINT"-H*(H):IF H=5 TH
EM H=3 ELSE H=H+1
40020 PLAY"410T5L203DOL18P":NEXT:H=3
40030 FOR I=1 TO12:COLOR0,15:LOCATEI-1,5
,0:PRINT"+A#:COLOR7,0:PRINT"-H*(H):
IF H=5 THEN H=3ELSEH=H+1
40035 PLAY"410T5L203DOL18P":LOCATEI-1,5,
0:COLOR,0:PRINT":NEXT:H=0
40040 A#="VOUS ETES MORT"
40045 FOR I=1 TO LEN(A#)
40050 COLOR7,0:LOCATE36-I,9,0:PRINT*(H)
+":";COLOR0,14:PRINTLEFT*(A#,I):IF H=2
THEN H=0 ELSE H=H+1
40055 PLAY"DOL18P":NEXT
40060 FOR J=36-I TO 10STEP-1:COLOR7,0:LO
CATEJ,9,0:PRINT*(H)+":";COLOR0,14:PRIN
T*(A#);COLOR,0:PRINT":IF H=2 THEN H=0 EL
SE H=H+1
40065 PLAY"DOL18P":NEXT
40070 LOCATE1,13,0:COLOR0,13:PRINT"VOUS
VOUS ETES ARRÊTE AU TABLEAU No ";COLOR1
3,0:PRINTTAB
40075 LOCATE6,16,0:COLOR0,12:PRINT"VOTRE
SCORE EST DE ";COLOR12,0:PRINTSC:COLOR
7,0
40080 H=3:V=0:ATTRB1,0:LOCATE0,22:PRIN
T*(H):LOCATE38,22,0:PRINT*(V):COLOR0,6
:LOCATE9,22:ATTRB0:PRINT"APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE"PLAY"5L5A303MI":IF H=5 THEN H=
3 ELSE H=H+1
40085 IF V=2 THEN V=0 ELSE V=V+1
40090 COLOR0,0:LOCATE9,22:PRINT"APPUYEZ
SUR UNE TOUCHE":IF INKEY"<" THEN ! ELS
E !
40095 CLS:LOCATE5,10,0:COLOR6,0:PRINT"VO
ULEZ-VOUS REJOUER ?":A#="INPUT*(1):IF A#
="D" THEN RUN ELSE IF A#="N" THEN CLS:ATT
RB0,0:SCREEN4,6,6:END ELSE 40095
40100 END
49980 *****
49985 *          DATAS POUR TABLEAUX          *
49990 *****
49995 *          *
49997 *          *
50000 *          *
50005 *          *
50010 *          *
50015 *          *
50020 *          *
50025 *          *
50030 *          *
50035 *          *
50040 *          *
50045 *          *
50050 *          *
50055 *          *
50060 *          *
50065 *          *
50070 *          *
50075 *          *
50080 *          *
50085 *          *
50090 *          *
50095 *          *
50100 *          *
50105 *          *
50110 *          *
50115 *          *
50120 *          *
50125 *          *
50130 *          *
50135 *          *
50140 *          *
50145 *          *
50150 *          *
50155 *          *
50160 *          *
50165 *          *
50170 *          *
50175 *          *
50180 *          *
50185 *          *
50190 *          *
50195 *          *
50200 *          *
50205 *          *
50210 *          *
50215 *          *
50220 *          *
50225 *          *
50230 *          *
50235 *          *

```

```

50240 *          *
50245 *          *
50250 *          *
50255 *          *
50260 *          *
50265 *          *
50270 *          *
50275 *          *
50280 *          *
50285 *          *
50290 *          *
50295 *          *
50300 *          *
50305 *          *
50310 *          *
50315 *          *
50320 *          *
50325 *          *
50330 *          *
50335 *          *
50340 *          *
50345 *          *
50350 *          *
50355 *          *
50360 *          *
50365 *          *
50370 *          *
50375 *          *
50380 *          *
50385 *          *
50390 *          *
50395 *          *
50400 *          *
50405 *          *
50410 *          *
50415 *          *
50420 *          *
50425 *          *
50430 *          *
50435 *          *
50440 *          *
50445 *          *
50450 *          *
50455 *          *
50460 *          *
50465 *          *
50470 *          *
50475 *          *
50480 *          *
50485 *          *
50490 *          *
50495 *          *
50500 *          *
50505 *          *
50510 *          *
50515 *          *
50520 *          *
50525 *          *
50530 *          *
50535 *          *
50540 *          *
50545 *          *
50550 *          *
50555 *          *
50560 *          *
50565 *          *
50570 *          *
50575 *          *
50580 *          *
50585 *          *
50590 *          *
50595 *          *
50600 *          *
50605 *          *

```

```

50610 *          *
50615 *          *
50620 *          *
50625 *          *
50630 *          *
50635 *          *
50640 *          *
50645 *          *
50650 *          *
50655 *          *
50660 *          *
50665 *          *
50670 *          *
50675 *          *
50680 *          *
50685 *          *
50690 *          *
50695 *          *
50700 *          *
50705 *          *
50710 *          *
50715 *          *
50720 *          *
50725 *          *
50730 *          *
50735 *          *
50740 *          *
50745 *          *
50750 *          *
50755 *          *
50760 *          *
50765 *          *
50770 *          *
50775 *          *
50780 *          *
50785 *          *
50790 *          *
50795 *          *
50800 *          *
50805 *          *
50810 *          *
50815 *          *
50820 *          *
50825 *          *
50830 *          *
50835 *          *
50840 *          *
50845 *          *
50850 *          *
50855 *          *
50860 *          *
50865 *          *
50870 *          *
50875 *          *
50880 *          *
50885 *          *
50890 *          *
50895 *          *
50900 *          *
50905 *          *
50910 *          *
50915 *          *
50920 *          *
50925 *          *
50930 *          *
50935 *          *
50940 *          *
50945 *          *
50950 *          *
50955 *          *
50960 *          *
50965 *          *
50970 *          *
50975 *          *
50980 *          *

```

```

50985 *          *
50990 *          *
50995 *          *
51000 *          *
51005 *          *
51010 *          *
51015 *          *
51020 *          *
51025 *          *
51030 *          *
51035 *          *
51040 *          *
51045 *          *
51050 *          *
51055 *          *
51060 *          *
51065 *          *
51070 *          *
51075 *          *
51080 *          *
51085 *          *
51090 *          *
51095 *          *
51100 *          *
51105 *          *
51110 *          *
51115 *          *
51120 *          *
51130 *          *
51135 *          *
51140 *          *
51145 *          *
51150 *          *
51155 *          *
51160 *          *
51165 *          *
51170 *          *
51175 *          *
51180 *          *
51185 *          *
51190 *          *
51195 *          *
51200 *          *
51205 *          *
51210 *          *
51215 *          *
51220 *          *
51225 *          *
51230 *          *
51235 *          *
51240 *          *
51245 *          *
51250 *          *
51255 *          *
51260 *          *
51265 *          *
51270 *          *
51275 *          *
51280 *          *
51285 *          *
51290 *          *
51295 *          *
51300 *          *
51305 *          *
51310 *          *
51315 *          *
51320 *          *
51325 *          *
51330 *          *
51335 *          *
51340 *          *
51345 *          *
51350 *          *
51355 *          *
51360 *          *
51365 *          *
51370 *          *
51375 *          *
51380 *          *
51385 *          *
51390 *          *
51395 *          *
51400 *          *
51405 *          *
51410 *          *
51415 *          *
51420 *          *
51425 *          *
51430 *          *
51435 *          *
51440 *          *
51445 *          *
51450 *          *
51455 *          *
51460 *          *
51465 *          *
51470 *          *
51475 *          *
51480 *          *
51485 *          *
51490 *          *
51495 *          *
51500 *          *
51505 *          *
51510 *          *
51515 *          *
51520 *          *
51525 *          *
51530 *          *
51535 *          *
51540 *          *
51545 *          *
51550 *          *
51555 *          *
51560 *          *
51565 *          *
51570 *          *
51575 *          *
51580 *          *
51585 *          *
51590 *          *
51595 *          *
51600 *          *
51605 *          *
51610 *          *
51615 *          *
51620 *          *
51625 *          *
51630 *          *
51635 *          *
51640 *          *
51645 *          *
51650 *          *
51655 *          *
51660 *          *
51665 *          *
51670 *          *
51675 *          *
51680 *          *
51685 *          *
51690 *          *
51695 *          *
51700 *          *
51705 *          *
51710 *          *
51715 *          *
51720 *          *
51725 *          *
51730 *          *
51735 *          *
51740 *          *
51745 *          *
51750 *          *
51755 *          *
51760 *          *
51765 *          *
51770 *          *
51775 *          *
51780 *          *
51785 *          *
51790 *          *
51795 *          *
51800 *          *
51805 *          *
51810 *          *
51815 *          *
51820 *          *
51825 *          *
51830 *          *
51835 *          *
51840 *          *
51845 *          *
51850 *          *
51855 *          *
51860 *          *
51865 *          *
51870 *          *
51875 *          *
51880 *          *
51885 *          *
51890 *          *
51895 *          *
51900 *          *
51905 *          *
51910 *          *
51915 *          *
51920 *          *
51925 *          *
51930 *          *
51935 *          *
51940 *          *
51945 *          *
51950 *          *
51955 *          *
51960 *          *
51965 *          *
51970 *          *
51975 *          *
51980 *          *
51985 *          *
51990 *          *
51995 *          *
52000 *          *
52005 *          *
52010 *          *
52015 *          *
52020 *          *
52025 *          *
52030 *          *
52035 *          *

```

Suite page 8

YIN-YANG

Sur une île magique demeure l'inaccessible YIN-YANG, pierre précieuse aux pouvoirs manifestes. Sachez que la convoitise d'un tel objet ne laisse en principe aucun répit...

Lionel VERDILLON



LES CORDONNIERS FONT LES PLUS MAUVAIS CHAUSSONS AUX POMMES



SUITE DU N° 138

```

6385 DATAB AB 5ABad b AB
777AB 4 5cABb 2 AB 7%AB [ adAB
2= A
6390 DATAB $&& AB \ b AB ;>5AB
5 AB 3 AB <5cAB 5c AB 53* AB
adA
6395 DATAB ad AB5c(+ AB b AB 2
b ABad) AB AB2= 4ABb AB7
7 A
6400 DATAB;> [AB 7777AB%' AB<
\AB7%?'A&& AB AB&&&& AB
A
6405 DATAB AB AB 7AB
AB AB 7HGB 1 1 AB 1 1 AB
7HGM
6410 DATAB ! ! AB ! ! AB HGMMB "
" AB ? ? AB AMMMB N N AB N N AB
FCCE
6415 DATAB AB 5 AB 5 AB77
777AB 5c AB5c 5AIDDDDDGB ad ABa
d 5cA
6420 DATAggggggggB7b 7ABb adAhhh
hhhhIJ HGB4 4b AfffffffMB AMBC
[ A
6425 DATAMMMMMMMMB 6 AMB\ \ AMMM
MMMMMB6_ AMB 6AMMMMMMMMB] ( AMB
5 6_A
6430 DATAMMMMMMMMB^ AMB5c ](AMMM
MMMMMB AMBad ^ AMMMMMMMLK5 5FEbb
A
6435 DATAMMMMMMMB5c5c AB 5AMMM
MMMMBbad AB 2 5cAMMMMMMMBb b AB2
= adA
6440 DATAMMMMMMMB 1 AB;>1b AMMM
MMMMB 4! 4AB< ! AMMMMMMMB [ " [AB
? A
6445 DATAMMMMMMMB \N \AB 5N 5AMMM
MMMMB 5 AB5c 5cAMMMMMMMB 5c ABa
d adA
6450 DATAMMMMMMMB ad ABb b AMMM
MMMMB b AB AMMMMMMMB77 77AB
77A
6455 DATAMMMMMMMB%' 7%' AB HDGMMM
MMMMB& $& AB AMMMMMMMMB AB
AMM
6460 DATAMMMMMMMB 5 5AB AMMMMM
MMMMB5c 5cAB77 AMMMMMMMBbad3adAB%
' FCE
6465 DATAMMMMMMMBb3*b A&& AMMM
MMMMB (+ AB AMMMMMMMB ) AB
5 5A
6470 DATAMMMMMMMB AB5c 5cAMMM
MMMMB ABad adAMMMMMMMB ABb
b A
6475 DATAMMMMMMMB 2 2AB 3 AMMM
MMMMB2= 2=AB 3* AMMMMMMMB;>5;>AB
(+ A
6480 DATAMMMMMMMB<5c< AB ) AMMM
MMMMB ad AB AMMMMMMMB b AB
A
6485 DATAMMMMMMMB4 6 AB AMMM
MMMMB 6_ AB 54 AMMMMMMMB\ ](5AB
5c[ A
6490 DATAMMMMMMMB 5^5cAB4ad\ AMMM
MMMMB5c adAB[ b AMMMMMMMBbad b AB\
A
6495 DATAMMMMMMMBb AB AMMM
MMMMB AB AMMMMMMMB77777AB
5 77A
6500 DATAMMMMMMMB%' HDGB5c7%' AMMM
MMMMB&& AMMBad&& AMMMMMMMB AMMBb
A
6505 DATAMMMMMMMB AMMB AMML
CENMB AMMB ALCK FCEB 1 FCEB
1 7A
6510 DATAB AB ! AB ! 5HGB
AB " 5AB 75cAMB AB N 5ASCA
    
```

```

B NadAM
6515 DATAB AB adAB b AMB
AB b AB AMB AB AB
AM
6520 DATAB4 3 6AB 77AB7 AMBC3
*6_AB 7%'AIJ AMB\(+J(AB4 $& AMB
2 AM
6525 DATAB ) ^ AB[ AMB2= AMB
AB\ AMB;> AMB AB 5 5ALK
< FE
6530 DATAB 777 AB5c 5cAB AB7%
%' ABad adAB 5 AB&&& ABb b AB5
c A
6535 DATAB AB ABad AB
6AB ABb 4 AB 2 6_AB777 AB
[ A
6540 DATAB2= ](AB%' AB \ AB;>
^ A&&&4 2AB 3 AB< AB 5[2=AB3
* A
6545 DATAB AB5c;>AB(+ AB
ABad < AB) AB4 777ABb AB
A
6550 DATAB[7%'AB AB 5 5AB\$
&& AB AB5c 5cAB AB ABa
d adA
6555 DATAB AB 777 ABb b AB
7AB HDJ AB AB 44 HGB AMB AB
A
6560 DATAB [ [ AMB FCK5AB777 AB \
\ AMB 5 5cAIDDDJ AB AMB5c adAMM
MMB A
6565 DATAB FEbad b ALCCCK AB
ABb AB 5 AB 3 3 AB AB5
c A
6570 DATAB3*3* AB4 777ABad AB(+
(+ AB[7%'ABb AB ) AB\&&& AB
A
6575 DATAB AB AB 77AB
AB 5AB 7%'AB AB 5cAB
& A
6580 DATAB AB adAB AB77
777AB 1 b AB 1 AB%'%'AB ! AB
! 5A
6585 DATA&&&& AB " 3 AB ? 5cAB
AB N3* AB N6adAB%'%'AB (+ AB
6_b A
6590 DATA&&&& AB ) AB ]( AB
y AB AB ^ AB y1 AB 5 5 AB
5 A
6595 DATAB 1. AB5c5c AB5c AB z
/ ABadad ABad AB -8 ABb b ABb
77A
6600 DATAB 8 AB AB HDGB
AB AB AMMB AB 777 AB
AMM
6605 DATAB77777AB7%' AB AMMIDD
DDDB&&& AB FEMMMMMMMB 5 AB
AM
6610 DATALCCCCCEB5c AB 4 5AMB
ABad 2AB [5cAMB ABb 62=AB
\adAM
6615 DATAB AB 6_;>AB b AMB
AB ]( AB FEB AB ^ 5AB
A
6620 DATAB AB 5cAB AB
AB adAB 5 AB AB b AB5
c 2 A
6625 DATAB 1 AB77 7ABad2= AB
! AIDJ! HGBb ;> AB " AMMB? AMB
< A
6630 DATAB N AMMBN AMB 5AB 5
5AMLK AMB 5cAB5c 5cAMB 57AMB
adA
6635 DATABad adAMB5cHGMB777b ABb
b AMBadAMB%' AB 777 AMBb AMM&&
& A
6640 DATAB HDJ ALK FCEB AB A
MB AB AB 5 AB AMB AB AB5
c A
6645 DATAB7AMB AB ABad AIDG
    
```

```

MB AB 1 ABb 1 3AMMLK AB77!4 AB
!3*A
6650 DATALCCK AB%' " [ AB ?(+AB
A&& N\5AB N) AB AB 5cAB
A
6655 DATAB 5 AB 5 adAB AB5c
6AB5c b AB 5 ABad36_ABad AB5
c 5A
6660 DATABb3*J(ABb 4ABad 5cAB (
+^ AB [ABb adAB) AB \AB
b A
6665 DATAB 5AB AB AB
5cAB777 AB AB adAIDDJ 5AB
777 A
6670 DATAB777b AMMMB5cAB7%' AB%'
ALCCkAdAB&&& A&&& AB b AB
5A
6675 DATAB 5 AB AB 5cAB5c
AB AB 5 adABad 1 AB 541 AB5
c b A
6680 DATABb !4AB5c! ABad 6 AB
[ABad\? ABb 6_ AB N\ABb [N AB
] ( A
6685 DATAB 2 AB \ AB ^ 5AB2=
5AB 5 AB77 5cAB;> 5cAB 5c 6AID
J adA
6690 DATAB< adAB ad6_AMMB b AB
b AB b ](AMMB AB AB77 ^ AMM
B A
6695 DATAB AB%' AMMB 77AB
6 4A&& ALCK7%'AB 6_ [AB AB
& A
6700 DATAB ]( \AB 3 AB 5 AB ^
AB 3* AB5c 5AB7 AB 5(+ ABa
d 5cA
6705 DATAIJ AB5c) ABb adAMB7
ABad 5AB 2b AMIJ 5ABb 5cAB
2= A
6710 DATAMMB75cAB adAB ;> AMMI
JadAB b AB < AMMMBb AB 771 AB
1 A
6715 DATAMMB AB7%'! AB ! ALCC
K AB&& " AB 5? AB AB N AB
5cN A
6720 DATAB AB 5 AB ad AB 5
AB 5c AB4b 4AB5c 3 AB ad AB[
[ A
6725 DATABad3* AB b 4AB\ \ABb
(+ AB [AB AB ) AB \AB
A
6730 DATAB AB 6 5AB 3 AB
77AB6_ 5cAB 3* 5AB 27%'AB] ( adAB
(+5cA
6735 DATAB2=#& AB^ b AB ) adAB;>
AB AB b AB< 5AB 5 77AB
A
6740 DATAB 5cAB5c HDGB AB
1adABad1AMMB 4AB 5!b ABb !AMMB7
7 [ A
6745 DATAB5c" AB ?AMMB%' \ABad
N AB NAMM&& 5ABb 3AB FCEB
5cA
6750 DATAB4 3*AB 5AB adAB[
(+AB 5cAB b AB\ ) AB 4 adAB
A
6755 DATAB AB [ b AB AB 5
5AB \ AB 7777AB5c 5cAB77 77AB
HDDDG
6760 DATABad adAB%' 7%' AB AMMMBb
b A&& $& AB FCCCEB AB AB
5 A
6765 DATAB 777AB 5 AB 5c AB77
HDDGB5c AB ad AIDGMMBbad AB
b A
6770 DATAMMMMLCEBb 5AB ALCC
CK AB1 5cAB1 AB 4 5AB! 2adAB!
77A
6775 DATAB [5cAB"2=b AB? 7%' AB
\adABN;> ABN5&& AB b AB < AB5
c A
    
```

```

6780 DATAB AB ABad AB
AB ABb AB 6 6AB 4 3AB
2 5A
6785 DATAB6_ 6_AB [ 3*AB2= 5cAB] (
5] (AB \ (+AB;> adAB^5c^ AB 5) AB<
b A
6790 DATAB ad AB 5c AB AB b
AB ad AB AB AB b AB
A
6795 DATAB AB 5AB 5 AB
AB7775cAB5c4 6AB AIDDJadABA
d 6_A
6800 DATAB AMMMBb ABb \] (AB4
31 AMMLK1 AB ^ AB[3*! AMMB ! AB
5 A
6805 DATAB\(+ " ALCK5? AB 5c AB )
N AB 5cN AB7 ad AB AB ad AIJ
b A
6810 DATAB 5AB b AMB AB 5
5cAB AMB AB5c adAB 77 4AMB
777A
6815 DATABad b AB7%' [AMB7%'ABb
AB&& \ALK&&& AB 7AB AB
A
6820 DATAB HGB 5 AB AB77
AMB 5c AB 5 AB%' 7AMB4ad AB
5c A
6825 DATA&& HGMB[ b 2 AB ad AB
AMMB\ 2= AB 3b AB FCEB ;> AB3
* A
6830 DATAB AB < 5AB(+ AB
AB 5 5cAB) 2 AB AB5c adAB
2= A
6835 DATAB 5 5ABad b AB ;> AB5c
5cABb AB < ABad4adAB AB
5 5A
6840 DATABb [ b AB 6 4AB5c 5cAB
\ AB6_ [ABad adAB 3 AB] ( \ABb
b A
6845 DATAB 3* AB^ AB AB (
+ AB AB AB ) AB AB
A
6850 DATAB11111AB11111AB11111ABQQ
QQABQQQQABQQQQABRRRRRRBRRRRRBR
RRRRA
6855 DATAB#####AB#####AB#####AB
AB AB AB AB AB AB
A
6860 DATAB AB AB AB AB
AB AB AB AB AB
A
6865 DATAB AB AB AB AB
AB AB AB AB AB
A
6870 DATAB AB AB AB AB
AB AB AB AB AB
A
6875 DATAB AB AB AB AB
AB AB AB AB AB
A
6880 DATAB AB AB AB AB
AB AB AB AB AB
A
6885 DATAB AB AB AB AB
AB AB AB AB AB
A
6890 DATAB AB AB AB AB
AB AB AB AB AB
A
6895 DATAB AB AB AB AB
AB AB AB AB AB
A
6900 RETURN
7000 DATA#AC5B,#AC54,#AC50,#AC4C,
#AC4B
7005 DATA#AC34,#AC30,#AC2C,#AC2B,
#AC24
7010 DATA#AC10,#AC0C,#AC0B,#AC04,
#AC00
    
```

MSX

Suite de la page 4

```

4630 DRAW"BM14,141 C14 E10U25G15E9L10
E6L9E11H5E7H12F3R15H16F12U10F4U23D12F
11U6D23E1066F768F9E585D668H5U285U465B
M+10,-5D26E3D7BM+2,-24F11U9F14"
4640 DRAW"BM241,141 C14 H10U25F15H9R1
0H6R9H11E5H7E1263L15E16612U1064U23D12
611U6D23H10F667F869H5F5D6F8E5U2F5U4F5
BM-10,-5D26H3D7BM-2,-24G11U9G14"
4650 REM
4660 REM =Panne essence, chute avion=
4670 REM
4680 PUT SPRITE 5,(0,191),0:PUT SPRIT
E 6,(0,191),0
4690 SOUND 13,14:PUT SPRITE 0,,,2
4700 FOR S=180 TO 250 STEP 10
4710 Y=Y-2:X=X+1:IF Y<18 THEN PUT SPR
ITE 8,(0,191):GOTO 4730
4720 PUT SPRITE 8,(X,Y),,35
4730 AL=AL+.2:IF AL>159 THEN 4740 ELS
E PUT SPRITE 3,(145,AL)
4740 SOUND 11,S:FOR D=1 TO 80:NEXT D
4750 Y=Y-3:IF Y<18 THEN PUT SPRITE 8,
(0,191):GOTO 4770
    
```

```

4760 PUT SPRITE 8,(X,Y),,35
4770 AL=AL+.2:IF AL>159 THEN 4780 ELS
E PUT SPRITE 3,(145,AL)
4780 NEXT S
4790 FOR S=1 TO 4
4800 SOUND 12,S:FOR D=1 TO 100:NEXT D
4810 Y=Y-5:IF Y<18 THEN PUT SPRITE 8,
(0,191):GOTO 4830
4820 PUT SPRITE 8,(X,Y),,35
4830 NEXT S
4840 PUT SPRITE 2,,,5
4850 FOR S=0 TO 13:SOUND S,0:NEXT
4860 SOUND 6,10:SOUND 7,0:SOUND 8,15:
SOUND 12,61
4870 FOR S=170 TO 130 STEP-1
4880 Y=Y-5:IF Y<18 THEN PUT SPRITE 8,
(0,191):GOTO 4900
4890 PUT SPRITE 8,(X,Y),,35
4900 AL=AL+.3:IF AL>159 THEN AL=159
4910 PUT SPRITE 3,(145,AL):VI=VI+.25:
IFVI<15THENPUTSPRITE1,,,VI
4920 FOR D=1 TO 120:NEXT D
4930 SOUND 0,S
4940 NEXT S
4950 SOUND 0,0 SOUND 8,16:SOUND 7,55:
SOUND 6,95:SOUND 12,140:SOUND 13,0
4960 FOR LU=0 TO 15: PUT SPRITE LU,(0
,191),0:NEXT LU
4970 FOR F=1 TO 4
4980 COLOR 8,8,8:CLS:SOUND 13,0
4990 COLOR 11,11,11:CLS:SOUND 13,0
    
```

```

5000 NEXT F
5010 COLOR 6,6,6:CLS
5020 FOR D=1 TO 800:NEXT D
5030 FOR S=0 TO 13:SOUND S,0:NEXT
5040 COLOR 15,5,5:CLS:YR=122
5050 DRAW"BM 35,30":PRINT #1,A$
5060 DRAW"BM 30,90":PRINT #1,"VOUS VO
US ETES ECRASE AU SOL"
5070 IF HS<0 THEN HS=0
5080 SC=0:DRAW"BM30,=YR":PRINT #1,"V
OULEZ-VOUS REJOUER ? (O/N)"
5090 A$=INPUT$(1)
5100 IF A$="O" OR A$="o" THEN CLS:IF
TA=1 THEN 850 ELSE IF TA=2 THEN 5120
5110 IF A$="N" OR A$="n" THEN 5150 EL
SE 5090
5120 FOR LU=0 TO 15:PUT SPRITE LU,(0
,191),0:NEXT
5130 FOR S=0 TO 13:SOUND S,0:NEXT
5140 CLS:DRAW"BM100,90":PRINT #1,"PAT
IENCE":GOTO 230
5150 FOR S=0 TO 13:SOUND S,0:NEXT
5160 COLOR 15,4,4:END
5170 REM
5180 REM ----= CADRANS ----
5190 REM
5200 DRAW"BM=X0,=Y0; C3 U2R2L2U2E1U1
R1F1H1U2E1R1F1H1U1R1E1R2D2U2R2F1R1D16
1E1R1F1D261E1R1D1F1D1D2L2R2D262H1F1R161
D161L1H1F1D1L161L2U2D2L2H1L1U1E161L1H
1U2E161L1U1":RETURN
    
```

```

5210 CIRCLE(X0,Y0),8,7,,,8/7.3:LINE(X
0-7,Y0+11)-(X0+7,Y0+14),3,B:PAINT(X0,
Y0-6),7
5220 XC=X0-2:W=Y0-6
5230 FOR YC=W TO W+12 STEP 2
5240 DRAW"BM=X0,=Y0;C1R4"
5250 NEXT
5260 RETURN
5270 FOR F=1 TO LEN(A$)
5280 B$=B$+CHR$(ASC(MID$(A$,F,1))-3)
5290 NEXT F
5300 RETURN
5310 REM
5320 REM Déplacement montagne
5330 REM
5340 XM=XM+1:YM=YM+1:IF XM>271 THEN P
UT SPRITE 11,(0,191),0:RETURN
5350 PUT SPRITE 11,(XM-16,YM-8):IF XM
>255 THEN PUT SPRITE 12,(0,191),0:PUT
SPRITE 13,(0,191),0:RETURN
5360 PUT SPRITE 12,(XM,YM-16):PUT SPR
ITE 13,(XM,YM):RETURN
5370 REM
5380 REM Mut parachute
5390 REM
5400 XP=XP-1:YP=YP+2:IF YP>115 THEN P
UT SPRITE 6,(0,191),0:RETURN
5410 ZP=ZP+.08:IF ZP>32 THEN ZP=32
5420 PUT SPRITE 6,(XP,YP),15,ZP
5430 RETURN
    
```


XERAGONE

En quête de richesses au fin-fond de l'espace, tentez aux commandes de votre vaisseau spatial spécial, de récupérer quinze inestimables diamants éparpillés sur un mystérieux météore...

Jean-Marc BELORGANE

CHÉRIE, REGARDE!
C'EST LES 15
DIAMANTS!



WOUA! CHIC!
JE VAIS ENFIN
POUVOIR ME
PAYER DU
ROUGE À LÈVRES
À 32 FRANCS!

AH HO! COMMENCE
PAS, HEIN!

ORIC

IL FAUT TOURNER
SA LANGUE SEPT
FOIS DANS SA
BOUCHE, AVANT
DE SE LA MORDEE



SUITE DU N°138

```
4760 PRINTCHR$(129)"Pour monter r
apidement ? ";
4770 REPEAT:MR=PEEK(#208):MR$=KEY
$
4780 UNTILMR<>56ANDMR<>MOANDMR<>D
EANDMR<>GAANDMR<>DOANDMR<>"
4790 TT=MR:T$=MR$:GOSUB8730:MR$=T
$
4800 PRINTCHR$(129)"Pour commuter
la pause ? ";
4810 REPEAT:PA=PEEK(#208):PA$=KEY
$
4820 UNTILPA<>56ANDPA<>MOANDPA<>D
EANDPA<>GAANDPA<>DOANDPA<>MRANDPA$
<>"
4830 TT=PA:T$=PA$:GOSUB8730:PA$=T
$
4840 POKE618,10:GOTO4430
4850 :
4860 REM =====
====
4870 REM = REGLAGE DU NIVEAU SONO
RE =
4880 REM =====
====
4890 :
4900 GOSUB8620:GETR$
4910 PLOTZ+6,7,CHR$(10)+CHR$(1)+
REGLAGE DU NIVEAU SONORE"
4920 PLOTZ+6,8,CHR$(10)+CHR$(6)+
REGLAGE DU NIVEAU SONORE"
4930 PLOTZ,10,CHR$(2)+ " Desirez-v
ous jouer avec des effets"
4940 FORN=1TO6:PRINT:NEXT
4950 PRINTCHR$(130)"sonores (O/N)
?";
4960 GETR$:IFR$<>"N"ANDR$<>"O"THE
NPING:GOTO4960
4970 PRINTCHR$(135)R$:X$=CHR$(3):
P=18
4980 Q=17:MU=VO*2:ZZ=0:PLOTZ,26,"
VOLUME MUSICAL:"
4990 IFR$="O"THENES=1ELSE ES=0
5000 PLOTZ+6,13,CHR$(10)+CHR$(5)+
"REGLAGE DU VOLUME MUSICAL"
5010 PLOTZ+6,14,CHR$(10)+CHR$(6)+
"REGLAGE DU VOLUME MUSICAL"
5020 PLOTZ,16,X$+"Appuyer sur"+CH
R$(1)+"1"+X$+"pour augmenter le vo
lume"
5030 PLOTZ,17,X$+"Appuyer sur"+CH
R$(1)+"2"+X$+"pour le diminuer et"
5040 PLOTZ,18,X$+"Presser"+CHR$(1
)+ "RETURN"+X$+"pour retourner au m
enu"
5050 PLOTZ+36,21,16:PLOTZ+3,21,P
5060 PLOTZ+36,24,16:PLOTZ+3,24,P
5070 PLOTZ+36,22,16:PLOTZ+35,22,P
5080 PLOTZ+36,23,16:PLOTZ+35,23,P
5090 M=Z+33:IFMU=OTHEN5160
5100 FORU=OTOMU
5110 PLOTZ+15+ZZ,26,MID$(STR$(INT
U/2),2)+" "
5120 : FORN=22TO23:X=Z+33-U
5130 : PLOTX,N,CHR$(Q)
5140 : NEXT
5150 NEXT
5160 REPEAT:N=PEEK(#208)
5170 IFN<>#ABANDN<>#B2THEN5290
5180 IFN=#ABGTO5240
5190 IFMU<2THENPING:GOTO5290
5200 MU$=CHR$(16)+CHR$(16)
5210 PLOTM-MU,22,MU$:PLOTM-MU,23,
MU$
5220 MU=MU-2:PLOTM-MU,22,MU$
5230 PLOTM-MU,23,MU$:GOTO5290
5240 IFMU>2THENPING:GOTO5290
5250 MU$=CHR$(Q)+CHR$(Q)
5260 PLOTM-MU,22,MU$:PLOTM-MU,23,
MU$
5270 MU=MU+2:PLOTM-MU,22,MU$
5280 PLOTM-MU,23,MU$
5290 PLOTZ+15+ZZ,26,MID$(STR$(MU/
2),2)+" "
5300 UNTILN=#AF:IFZZTHENVS=MU/2:G
OTO5390
5310 VO=MU/2:ZZ=21:IFES=OTHEN5390
5320 P=17:Q=18:X$=CHR$(6):MU=VS*2
5330 PLOTZ+6,13,CHR$(10)+CHR$(3)+
```

```
"REGLAGE DU VOLUME SONORE "
5340 PLOTZ+6,14,CHR$(10)+CHR$(1)+
"REGLAGE DU VOLUME SONORE "
5350 PLOTZ+21,26,CHR$(3)+ "VOLUME
SONORE:"
5360 PRINTCHR$(30):FORN=1TO20:PRI
NT
5370 NEXT:FORN=1TO4:PRINTSPC(39):
NEXT
5380 GOTO 5020
5390 EZ=ESANDVS<>D:ET=ESORVO
5400 POKE618,10:GOTO3320
5410 :
5420 REM =====
====
5430 REM =( TABLEAU DES RECORDS
)=
5440 REM =====
====
5450 :
5460 CALL#400:CLS:GOSUB8870:GOSUB
8900
5470 L=FRE("):IFPO<RE(6)THEN5680
5480 TEXT:PAPER0:INK7:GOSUB8620
5490 FORN=OTO6:IFPO>=RE(N)GOTO551
0
5500 NEXT:GOTO5680
5510 FORM=9TONSTEP-1:RE$(M+1)=RE$(
M)
5520 RE(M+1)=RE(M):NEXT:RE(N)=PO
5530 PRINTCHR$(140)CHR$(130)"BRAV
O"CHR$(129)CHR$(136);
5540 PRINT"Vous venez de rentrer
dans le";
5550 PRINTCHR$(129)"tableau des 7
en realisant l'un des 7";
5560 PRINTCHR$(129)"meilleurs sco
res.":PRINT
5570 PRINTCHR$(131)"Mais pour etr
e classe dans ce tableau";
5580 PRINTCHR$(131)"des records,
vous devez me donner vo-";
5590 PRINTCHR$(131)"tre nom (20 l
etres au maximum) S.V.P";
5600 PRINTCHR$(131)"et ensuite ap
puyez sur RETURN"
5610 A$=KEY$:PRINT:IFESTHENPOKE61
8,3ELSEPOKE618,11
5620 PRINTCHR$(134);:INPUT"Votre
nom S.V.P ";N$:POKE618,10
5630 N$=LEFT$(N$,20):RE$(N)=N$
5640 CALL#400
5650 :
5660 REM --( Affichage du tableau
)--
5670 :
5680 GOSUB8620:CALL#490:N=0:A$="--
"
5690 PLOTZ+8,5,CHR$(10)+CHR$(1)+
TABLEAU DES SCORES"
5700 PLOTZ+8,6,CHR$(10)+CHR$(3)+
TABLEAU DES SCORES"
5710 FORM=OTO6:N=N+1:MM=M*2
5720 R$=MID$(STR$(RE(M)),2)
5730 PLOTZ+3,9+MM,A$+MID$(STR$(N)
,2)
5740 PLOTZ+7,9+MM," --> "+LEFT$("
00000",5-LEN(R$))+R$
5750 PLOTZ+19,9+MM,RE$(M):NEXT:I=
1
5760 PLOTZ,24,CHR$(7)+ " - APPUYE
R SUR UNE TOUCHE S.V.P...."
5770 CALL#490:I=I+1:IFI>1000THENI
=1
5780 IFPEEK(#208)<>56THEN3320
5790 J=ABS(IAND4):POKE49001,J-(J=
4)*3
5800 PLOTZ+9,5,1+(IAND2)
5810 PLOTZ+9,6,3-(IAND2)
5820 WAIT8:GOTO5770
5830 :
5840 REM =====
====
5850 REM =( PROGRAMME PRINCIPAL
)=
5860 REM =====
====
5870 :
5880 CLS:DOKE3,#93AE:POKE#931D,25
0
5890 CALL#9300:DOKE3,#94AB
5900 POKE#931D,90 :CALL#9300
5910 L=999:W=0:C=0:ZA=1:ZB=ZA-1:I
=1
```

```
5920 J=0:GOSUB6460 'Dessin du pay
sage
5930 H=0:ONIGOSUB7890,7960,7990
5940 IFESTHENGOSUB8850
5950 :
5960 P=INT(RND(1)*3)+2:IFWTHEN602
0
5970 IFPEEK(#208)=MRANDY>5 THEN
8060
5980 IFPEEK(#208)=GAANDX>1+Z THEN
8130
5990 IFPEEK(#208)=DOANDX<36+ZTHEN
8180
6000 IFPEEK(#208)=DEANDY<25 THEN
8230
6010 IFPEEK(#208)=MOANDY>2 THEN
8290
6020 IFPEEK(#208)=PA THENGETK$:WA
IT99:REPEAT:UNTILPEEK(#208)<>#38:G
OTO5960
6030 GOSUB8580 ' Effacement vaiss
eau
6040 X=X+(E-1):X=X-(X<1+Z)+(X>36+
Z):Y=Y+1:IFETHEN6050ELSE6060
6050 IF(SCRN(X+1,Y)ORSCRN(X,Y+1)O
RSCRN(X+1,Y+1))<>32THEN9040ELSE607
0
6060 IF(SCRN(X,Y)ORSCRN(X,Y+1)ORS
CRN(X+1,Y+1))<>32THEN9040
6070 GOSUB8600 ' Affichage vaiss
eau
6080 H=H+1:IFH=3THENH=0
6090 IFH=OANDPEEK(00-1)<>16THEN00
=00-1:POKE00,16
6100 C=(P>2):IFCTHENPLOT5+Z,25,"a
":PLOT1+Z,25,32:E=2:GOTO6120
6110 PLOT1+Z,25,"?":PLOT5+Z,25,32
:E=0
6120 GOSUB8530 ' Affichage altit
ude
6130 IFWTHEN6150ELSEGOSUB8330 'Af
fichage du carburant
6140 IFBTHENGOSUB8600:IFESTHENGOS
UB8850
6150 IFTTHEN6190
6160 IF ZW>220 THEN6170ELSEZW=INT
(RND(1)*250):G=0:GOTO6230
6170 IFESTHENZAP:WAIT20:GOSUB8840
6180 T=1:U=33+Z:PLOT15+Z,26,6:GOT
O6230
6190 GOSUB8430 ' Effacement comet
e
6200 G=P+1:GOSUB8400 ' Sondage co
mete
6210 IFU<=1+ZTHENPLOTU,G," ":PL
OT15+Z,26,0:T=0:ZW=0:U=33+Z
6220 IFU>=2+ZTHENU=U-2
6230 PLOT32+Z,25," ":IFZA<>3T
HEN6260
6240 IFETHENPLOT35+Z,20,"{(:PLOT
31+Z,20," ":GOTO6260
6250 PLOT31+Z,20,"{(:PLOT35+Z,20
," "
6260 D=P-2:K=4*D+D(D):D(D)=D(D)+1
6270 PLOTX(ZB,K),Y(ZB,K),32
6280 IFD(D)>3THEND(D)=0:N=-3ELSEN
=1
6290 K=K+N:PP=(SCRN(X(ZB,K),Y(ZB,
K))<>32)
6300 PLOTX(ZB,K),Y(ZB,K),"$":IFPP
THENGOSUB8580:GOTO9040
6310 B=0:GOTO5960
6320 :
6330 REM-----1er TABLEAU TERMINE
-----
6340 IFESTHENPLAYO,0,0,0
6350 CLS:DOKE3,#95F2:POKE#931D,21
0
6360 CALL#9300:ZA=2:ZB=ZA-1:GOTO5
920
6370 REM-----2eme TABLEAU TERMINE
-----
6380 IFESTHENPLAYO,0,0,0
6390 CLS:DOKE3,#96C4:POKE#931D,22
0
6400 CALL#9300:ZA=3:ZB=ZA-1:GOTO5
920
6410 :
6420 REM =====
====
6430 REM =====( DESSIN DU CADRE )=
====
6440 REM =====
====
```

```
6450 :
6460 GOSUB8930
6470 CLS:PLOTZ,1,91:M=-1:FORN=1TO
37
6480 PLOTN+Z,1,92:NEXT:PLOT38+Z,1
,93
6490 FORN=2TO22:PLOT38+Z,N,94:NEX
T
6500 PLOT38+Z,23,95:FORN=37TO1STE
PM
6510 PLOTN+Z,23,92:NEXT:PLOTZ,23,
96
6520 FORN=22TO2STEPM:PLOTZ,N,97:N
EXT
6530 ONZAGOTO6590,6970,7350
6540 :
6550 REM =====
====
6560 REM =( DESSIN DU 1er PAYSAGE
)=
6570 REM =====
====
6580 :
6590 PLOT34+Z,6,"ho"
6600 PLOT7+Z,7,"hd hg!
hd ) a"
6610 REM-----
-----
6620 PLOT3+Z,8,"ho i n )
! h(! # #
6630 PLOTZ,9,CHR$(96)+"hg # ^ ^
# m cd iu )"
6640 REM-----
-----
6650 PLOT3+Z,10,"u ^ j
n p i j# _"
6660 PLOT3+Z,11,"# ^ p
+CHR$(126)+"# a j zp _"
6670 REM-----
-----
6680 PLOT3+Z,12,"i ^ a ^
a hgy } s q )"
6690 PLOT3+Z,13,"^ vw #mi #
# n) ^ i! #"
6700 REM-----
-----
6710 PLOT3+Z,14,"j # s) ^
p ^a # ^ ee"
6720 PLOT4+Z,15,"ee s# q ^
a ^a i j"
6730 REM-----
-----
6740 PLOT8+Z,16,"m h"+CHR$(127)+"
( # # vwq m n"
6750 PLOT7+Z,17,"m m n
q ee "+CHR$(96)
6760 REM-----
-----
6770 PLOT6+Z,18,") ^ ) ^
y
!"
6780 PLOT5+Z,19,"# # hd# #
n i"
6790 REM-----
-----
6800 PLOT3+Z,20,"hg ! v(i
cd # ^"
6810 PLOT1+Z,21,"hg eer! a
ee q"
6820 REM-----
-----
6830 PLOTZ,22,"1 J
cd_"
6840 PLOT16+Z,23,"y":DOKE3,#9502
6850 POKE#931D,240:CALL#9300
6860 PLOT33+Z,15,CHR$(12)+CHR$(6)
+"="+CHR$(7)+CHR$(8)
6870 PLOT 8+Z,22,CHR$(12)+CHR$(3)
+"J"+CHR$(7)+CHR$(8)
6880 PLOT21+Z,22,CHR$(12)+CHR$(1)
+"J"+CHR$(7)+CHR$(8)
6890 PLOT25+Z,18,CHR$(12)+CHR$(2)
+"J"+CHR$(7)+CHR$(8)
6900 PLOT 3+Z,16,CHR$(12)+CHR$(5)
+"J"+CHR$(7)+CHR$(8)
6910 GOTO7730
6920 :
6930 REM =====
====
6940 REM =( DESSIN DU 2eme PAYSAG
E )=
6950 REM =====
====
```

Le justicier

SAU SECOURS!
ON TOMBE!
TENEZ BON! J'ARRIVE!

(MERDE! TROP TARD!)

A SUIVRE..

THOMSON TO9, MO5

Suite de la page 5

```
60100 DEFGR$(20)=0,0,0,0,255,125,152,127
60105 DEFGR$(21)=0,0,0,0,0,125,152,127
60110 DEFGR$(22)=0,0,0,0,0,152,127
60115 DEFGR$(23)=0,0,0,0,0,0,127
60120 DEFGR$(24)=0,0,0,0,0,0,0
60125 DEFGR$(25)=0,24,190,255,127,62,25,
254
60130 DEFGR$(26)=0,0,190,255,127,62,25,2
54
```

```
60135 DEFGR$(27)=0,0,0,255,127,62,25,254
60140 DEFGR$(28)=0,0,0,0,127,62,25,254
60145 DEFGR$(29)=0,0,0,0,0,62,25,254
60150 DEFGR$(30)=0,0,0,0,0,0,25,254
60155 DEFGR$(31)=0,0,0,0,0,0,0,254
60160 DEFGR$(32)=0,0,0,0,0,0,0,0
60165 DEFGR$(33)=0,0,0,48,73,134,0,0,0
60170 DEFGR$(34)=0,0,195,36,24,0,0,0
60175 DEFGR$(35)=66,36,66,36,66,36,66,36
60180 DEFGR$(36)=126,255,255,231,231,102
,102,102
60185 DEFGR$(37)=24,60,24,126,153,24,36,
36
60190 DEFGR$(38)=24,60,219,60,24,24,36,3
6
60195 DEFGR$(39)=24,189,90,60,24,24,36,3
6
```

```
60200 DEFGR$(40)=24,60,153,126,24,24,36,
36
60205 DEFGR$(41)=24,60,24,255,24,24,36,3
6
60210 DEFGR$(42)=1,3,6,13,26,53,106,213
60215 DEFGR$(43)=255,85,170,85,170,85,17
0,85
60220 DEFGR$(44)=192,96,176,88,172,86,17
1,85
60225 DEFGR$(45)=255,153,153,255,153,153
,255,128
60230 DEFGR$(46)=255,0,0,0,0,0,0,0
60235 DEFGR$(47)=255,153,153,255,153,153
,255,1
60240 DEFGR$(48)=128,128,128,128,128,128
,128,255
60245 DEFGR$(49)=60,66,129,129,225,129,1
29,255
```

```
60250 DEFGR$(50)=1,1,1,1,1,1,1,255
60300 H$(0)=GR$(0):H$(1)=GR$(2):H$(2)=GR
$(4):H$(3)=GR$(1):H$(4)=GR$(3):H$(5)=GR$(
5):EC$=GR$(33)+GR$(34):D$=CHR$(8)+CHR$(
10):LAZ$=GR$(35)+D$+GR$(35)+D$+GR$(35)+D
$+GR$(35):LA$=GR$(36)
60305 S$=GR$(9):M$=GR$(7):D$=GR$(6):E$=G
R$(8):SC$=GR$(10)+GR$(11)+GR$(12)+GR$(13
)+GR$(14):VI$=GR$(15)+GR$(16)+GR$(14)+GR
$(10):B$(1)=GR$(37):B$(2)=GR$(41):B$(3)=
GR$(40):B$(4)=GR$(38):B$(5)=GR$(39)
60310 V$(3)=GR$(0)+" "+GR$(0)+" "+GR$(0)
:V$(2)=GR$(0)+" "+GR$(0)+" ":V$(1)=GR$(
0)+" ":V$(0)= " ":ECL$=EC$+EC$+EC$+EC$
+EC$+EC$:M$(1)=GR$(42)+GR$(43)+GR$(44)
60315 M$(2)=GR$(45)+GR$(46)+GR$(47):M$(3
)=GR$(48)+GR$(49)+GR$(50):GOTO17
```

RADIUS CAVER

Perdu dans le temps à la suite d'un incident technique survenu lors d'une mission temporelle, le sympathique robot BB&12, dans l'espoir de retrouver son époque, parcourt les siècles à la recherche de sa machine égarée...

Stéphane LOUIS

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
1 *****
2 ** symbol / couleur **
3 *****
4
20 SPEED INK 2,5: INK 2,5: INK 3,6,
24: INK 4,9
30 SYMBOL AFTER 26
40 SYMBOL 233,255,255,255,255,255,
255,255,255
50 SYMBOL 79,60,118,211,211,118,62
,18
60 SYMBOL 82,252,102,246,125,108,1
02,231,32
70 SYMBOL 191,255,129,129,129,129,
129,129,255
80 SYMBOL 69,254,98,105,248,104,98
,254,17
90 SYMBOL 86,211,211,211,219,211,1
26,188,26
100 SYMBOL 73,126,24,29,26,89,184,
24,184
110 SYMBOL 71,60,118,216,208,214,2
10,126,17
120 SYMBOL 83,126,211,192,126,11,2
03,126,32
130 SYMBOL 67,60,118,208,208,208,
118,60,4
140 SYMBOL 128,0,60,66,141,141,255
,129,181
150 SYMBOL 65,60,126,211,255,223,2
43,211,136
160 SYMBOL 80,250,107,235,124,104,
96,252,34
170 SYMBOL 78,199,227,243,219,223,
215,219,211
180 SYMBOL 127,207,255,237,173,175
,255,90,137
190 SYMBOL 126,0,60,66,177,177,255
,129,173
200 SYMBOL 129,243,255,183,181,245
,255,90,145
210 SYMBOL 130,255,255,255,255,255
,231,66,2
220 SYMBOL 131,127,127,127,63,63,3
1,22,2
230 SYMBOL 132,254,254,254,252,252
,216,72,0
240 SYMBOL 133,197,37,210,18,10,78
,40,24
250 SYMBOL 134,0,216,16,17,255,17,
16,216
260 SYMBOL 135,24,60,126,60,24,24,
126,66
270 SYMBOL 136,8,8,8,16,16,16,8,8
280 SYMBOL 137,24,60,126,189,60,12
6,145,8
290 SYMBOL 138,24,36,36,24,8,24,8,
48
300 SYMBOL 139,254,252,254,248,255
,252,248,252
310 SYMBOL 140,63,255,31,63,31,127
,31,255
320 SYMBOL 141,2,66,231,255,255,25
5,255,255
330 SYMBOL 142,3,15,31,63,63,127,1
27,255
340 SYMBOL 144,192,240,248,252,252
,254,254,255
350 SYMBOL 146,0,16,58,107,123,55,
25,0
360 SYMBOL 147,0,112,253,159,220,2
21,223,252
370 SYMBOL 148,27,17,27,17,14,4,4,
246
380 SYMBOL 149,170,14,170,242,6,76
,56,24
390 SYMBOL 150,8,0,171,234,171,170
,0,0
400 SYMBOL 151,0,0,170,186,170,168
,2,0
410 SYMBOL 152,15,16,39,70,192,192
,255,192
420 SYMBOL 153,240,8,100,98,3,3,25
5,3
430 SYMBOL 154,255,149,157,255,184
,255,97,227
440 SYMBOL 155,255,133,189,255,29,
255,134,199
```

```
450 SYMBOL 156,63,31,6,6,6,6,6,14
460 SYMBOL 157,252,248,96,96,96,96
,96,112
461 SYMBOL 42,255,255,255,255,255,
255,255,255
462 *****
463 ** presentation **
464 *****
465
470 INK 0,0: PAPER 0: PEN 2: BORDER
0: CLS: MODE 0
480 LOCATE 3,10: PEN 4: PRINT STRING
$(15,130)
490 LOCATE 3,14: PEN 4: PRINT STRING
$(15,141)
500 LOCATE 1,5: PEN 2: PRINT "STEPHA
NE.L PRESENT "
510 LOCATE 1,12: PEN 3: PRINT " RAD
IUS CAVER "
520 LOCATE 1,25: PRINT "loading...
.."
521
522 *****
523 ** radius caver load **
524 *****
525
530 RUN!RADIUS2
```

LISTING 2

```
10 *****
*****
*****
20 ** STEPH
ANE .L PRESENTE **
30 ** **
40 ** R
ADIUS CAVER **
50 ** **
60 ** 12/1/86 6/5/86
POUR HHHHEBDGICIEL **
70 *****
*****
*****
80 RESTORE 4500
90 x=6
100 DIM TB(20,25)
110 GOTO 5110
120
130 *****
140 ** MENU **
150 *****
160
170 INK 1,26: INK 2,24,3: INK 3,6: IN
K 0,0: PAPER 0
180 CLS: LOCATE 1,1: MODE 1: X=6: PEN
2: PRINT " ** RADIUS CAVE
R ** "
190 LOCATE 1,2: PEN 1: PRINT "
le voyageur du temps"
200 LOCATE 1,6: PEN 1: PRINT "1.....
.GAME"
210 LOCATE 1,8: PEN 3: PRINT "2.....
.REGLES"
220 LOCATE 1,10: PEN 1: PRINT "3.....
.OPTION"
230 LOCATE 1,20: PEN 1: PRINT "VOTRE
CHOIX"
240 LOCATE 20,x: PRINT CHR$(242)
250 IF JOY(0) AND 1 THEN x=x-1: LOC
ATE 20,x+1: PRINT " :IF x<6 THEN x=
6 ELSE LOCATE 20,x: PRINT CHR$(242)
260 IF JOY(0) AND 2 THEN x=x+1: LOC
ATE 20,x-1: PRINT " :IF x>10 THEN
x=12 ELSE LOCATE 20,x: PRINT CHR$(2
42)
270 IF JOY(0) AND 16 THEN GOTO 300
280 READ a: IF a=-1 THEN RESTORE 45
00 ELSE READ b,c: SOUND 1,a,30,7: SO
UND 2,b,30,7: SOUND 3,b,30,7
290 GOTO 240
```

```
300 IF x=6 THEN GOTO 310 ELSE IF x
=8 THEN GOTO 4510 ELSE IF x=12 THE
N GOTO 5110 ELSE IF x=10 THEN GOTO
4930 ELSE GOTO 170
310 MODE 0
320 INK 0,0: INK 1,12: INK 2,15: INK
3,6: INK 4,12: INK 5,12: INK 6,12
330
340 *****
350 ** symbol **
360 *****
370
380 SYMBOL AFTER 26
390 SYMBOL 233,255,255,255,255,255
,255,255,255
400 SYMBOL 79,60,118,211,211,118,6
2,18
410 SYMBOL 250,0,0,16,48,249,249,2
55,255
420 SYMBOL 252,2,255,2,16,63,103,1
98,230
430 SYMBOL 253,229,63,146,127,0,25
5,63,127
440 SYMBOL 254,182,128,0,192,0,255
,252,254
450 SYMBOL 255,0,248,0,129,3,127,2
55,255
460 SYMBOL 82,252,102,246,125,108,
102,231,32
470 SYMBOL 191,255,129,129,129,129
,129,129,255
480 SYMBOL 69,254,98,105,248,104,9
8,254,17
490 SYMBOL 86,211,211,211,219,211,
126,188,26
500 SYMBOL 73,126,24,29,26,89,184,
24,184
510 SYMBOL 71,60,118,216,208,214,2
10,126,17
520 SYMBOL 83,126,211,192,126,11,2
03,126,32
530 SYMBOL 67,60,118,208,208,208,
118,60,4
540 SYMBOL 128,0,60,66,141,141,255
,129,181
550 SYMBOL 65,60,126,211,255,223,2
43,211,136
560 SYMBOL 80,250,107,235,124,104,
96,252,34
570 SYMBOL 78,199,227,243,219,223,
215,219,211
580 SYMBOL 127,207,255,237,173,175
,255,90,137
590 SYMBOL 126,0,60,66,177,177,255
,129,173
600 SYMBOL 129,243,255,183,181,245
,255,90,145
610 SYMBOL 130,255,255,255,255,255
,231,66,2
620 SYMBOL 131,127,127,127,63,63,3
1,22,2
630 SYMBOL 132,254,254,254,252,252
,216,72,0
640 SYMBOL 133,197,37,210,18,10,78
,40,24
650 SYMBOL 134,0,216,16,17,255,17,
16,216
660 SYMBOL 135,24,60,126,60,24,24,
126,66
670 SYMBOL 136,8,8,8,16,16,16,8,8
680 SYMBOL 137,24,60,126,189,60,12
6,145,8
690 SYMBOL 138,24,36,36,24,8,24,8,
48
700 SYMBOL 139,254,252,254,248,255
,252,248,252
710 SYMBOL 140,63,255,31,63,31,127
,31,255
720 SYMBOL 141,2,66,231,255,255,25
5,255,255
730 SYMBOL 142,3,15,31,63,63,127,1
27,255
740 SYMBOL 144,192,240,248,252,252
,254,254,255
750 SYMBOL 146,0,16,58,107,123,55,
25,0
760 SYMBOL 147,0,112,253,159,220,2
21,223,252
770 SYMBOL 148,27,17,27,17,14,4,4,
246
```

```
780 SYMBOL 149,170,14,170,242,6,76
,56,24
790 SYMBOL 150,8,0,171,234,171,170
,0,0
800 SYMBOL 151,0,0,170,186,170,168
,2,0
810 SYMBOL 152,15,16,39,70,192,192
,255,192
820 SYMBOL 153,240,8,100,98,3,3,25
5,3
830 SYMBOL 154,255,149,157,255,184
,255,97,227
840 SYMBOL 155,255,133,189,255,29,
255,134,199
850 SYMBOL 156,63,31,6,6,6,6,6,14
860 SYMBOL 157,252,248,96,96,96,96
,96,112
870
880 *****
890 ** couleur du personnage **
900 *****
910
920 PAPER 0: PEN 2: BORDER 0: CLS: RES
TORE 4460: piece=1
930 LOCATE 4,1: PRINT "SELECTIONNEZ
"
940 PRINT: PRINT TAB(5); "LA COULEUR
"
950 PRINT: PRINT "DE VOTRE PERSONNA
GE"
960 LOCATE 10,11: PEN 3: PRINT CHR$(
128)
970 LOCATE 10,12: PEN 2: PRINT CHR$(
129)
980 LOCATE 1,18: PRINT CHR$(242)+ "
+CHR$(243)+ " POUR LA CHANGER": PRI
NT: PRINT
990 PRINT "COPY POUR LA GARDER": PRI
NT: PRINT
1000 PRINT TAB(5); "OU JOYSTICK": P=
15
1010 JO=JOY(0): A$=INKEY$
1020 IF JO=4 OR A$=CHR$(242) THEN
P=P-1
1030 IF JO=8 OR A$=CHR$(243) THEN
P=P+1
1040 READ son: IF son=-1 THEN RESTO
RE 4460 ELSE READ son1,son2: SOUND
1,son,15,7: SOUND 2,son1,15,7: SOUND
3,son2,15,7
1050 IF JO=16 OR A$=CHR$(224) THEN
VIE=4: SCORE=0: CLE=0: NG=5: EC=1: E
=13: E1=26: NB=11: NC=21: NL=18: MODE 1
: ETA=1: RESTORE 3830: GOTO 1150
1060 IF P<1 THEN P=26
1070 IF P>26 THEN P=1
1080 INK 2,P: GOTO 1010
1090
1100 *****
*****
1110 ** programme d'initialisatio
n d'ecran **
1120 *****
*****
1130
1140 FOR n=1 TO 21: LOCATE 1,n: PRIN
T STRING$(20,144): SOUND 1,0,10,7,0
,0,5: NEXT: FOR n=21 TO 1 STEP -1: LO
CATE 1,n: PAPER 4: PRINT STRING$(20,
32): SOUND 1,0,10,7,0,0,1: NEXT
1150 INK 5,0: INK 6,0
1160 FOR H=1 TO NC: READ A,B: LOCATE
A,B: PEN 5: PRINT CHR$(130): SOUND 1
,(RND*500),1,7: TB(A,B)=1: NEXT
1170 FOR H=5 TO 19: LOCATE H,NL: PRI
NT CHR$(130): SOUND 1,(RND*500),1,7
: TB(H,NL)=1: NEXT
1180 FOR H=1 TO NB: READ A,B: READ C
,D: LOCATE A,B: PRINT CHR$(131): LOCA
TE C,D: PRINT CHR$(132): TB(A,B)=1: S
OUND 1,(RND*500),1,7: TB(C,D)=1: NEX
T
1190 FOR H=2 TO 19: LOCATE H,1: PRIN
T CHR$(130): TB(H,1)=1: NEXT
1200 SOUND 1,(RND*500)+100,1,7
1210 FOR H=2 TO 19: LOCATE H,22: PRI
NT CHR$(130): TB(H,22)=1: LOCATE H,
25: PRINT CHR$(141): NEXT
```

A SUIVRE...

TI 99/4A B.E.

Suite de la page 7

```
2450 FOR I=1 TO 12 :: CALL VCHAR(1,I,97,
24):: NEXT I :: FOR I=21 TO 32 :: CALL V
CHAR(1,I,97,24):: NEXT I :: CALL COLOR(9
,4,5)
2460 FOR I=2 TO 14 STEP 2 :: LG=LG+32 ::
CALL SPRITE(#I,111,16,LG,85,#I+1,110,16
,LG,157,#1,126,9,128,F):: NEXT I
2470 FOR I=2 TO 15 :: CALL MOTION(#I,20,
0):: NEXT I
2480 CALL SPRITE(#16,111,16,20,85,20,0,#
17,110,16,20,157,20,0)
```

```
2490 CHA=CHA+1 :: IF CHA=4 THEN CHA=1 ::
NV=NV+1 :: RESTORE 2770
2500 FOR BO=18 TO 22
2510 READ YLUT :: CALL SPRITE(#BO,112,2,
1,YLUT,20,0)
2520 FOR I=1 TO 5
2530 CALL KEY(3,K,O)
2540 F=F-(K=46)*4+(K=44)*4
2550 CALL LOCATE(#1,128,F)
2560 CALL COINC(ALL,COI):: IF COI=-1 THE
N 2590
2570 NEXT I :: NEXT BO
2580 GOSUB 2800 :: GOTO 2660
2590 FOR W=1 TO 5-(F<112)*5+(F>136)*4
2600 CALL MOTION(#1,-2,2)
2610 CALL PATTERN(#1,125):: FOR I=1 TO 2
0 :: NEXT I
2620 CALL PATTERN(#1,124):: FOR I=1 TO 2
0 :: NEXT I
```

```
2630 CALL PATTERN(#1,123):: FOR I=1 TO 2
0 :: NEXT I
2640 CALL PATTERN(#1,126):: FOR I=1 TO 2
0 :: NEXT I
2650 NEXT W :: GOTO 1890
2660 FOR I=18 TO 22 :: CALL DELSPRITE(#I
):: NEXT I
2670 CALL SPRITE(#28,113,11,1,136,20,0)
2680 CALL KEY(3,K,O)
2690 F=F-(K=46)*4+(K=44)*4
2700 CALL LOCATE(#1,128,F)
2710 CALL COINC(#1,#28,10,COI):: CALL PO
SITION(#28,G,F)
2720 IF COI=-1 THEN 2750 ELSE IF G<140 T
HEN 2680
2730 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR
2740 CALL SOUND(200,110,10,111,10,112,10
):: DISPLAY AT(12,2): "DESOLE,BONUS NON A
CCORDE!.." :: FOR I=1 TO 500 :: NEXT I :
```

```
:: GOTO 400
2750 CALL DELSPRITE(#28)
2760 DISPLAY AT(22,12)SIZE(6): "BONUS!" :
: DISPLAY AT(24,13)SIZE(4): "1000" :: SC=
SC+1000 :: GOSUB 2330 :: CALL DELSPRITE(
ALL):: GOTO 400
2770 DATA 120,136,105,136,120
2780 DATA 105,120,105,136,136
2790 DATA 136,136,120,136,105
2800 FOR W=1 TO CI*100
2810 CALL KEY(3,K,O)
2820 F=F-(K=46)*4+(K=44)*4
2830 CALL LOCATE(#1,128,F)
2840 CALL COINC(ALL,COI)
2850 IF COI=-1 THEN 2590
2860 NEXT W
2870 RETURN
2880 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)
```

LA RECHERCHE DU DIAMANT VERT

EXELVISION EXL 100

ON NE FAIT PAS D'OMELETTES SANS VOILER UN BOEUF

Encore une fois victime de votre curiosité, vous voilà coincé sur une bien étrange planète, où seule la possession d'un diamant sacré permet le retour sur la Terre. Inutile de préciser que ce fameux "diamant de la liberté" est pratiquement inaccessible... ou presque.

Jean-Marc LEPAUL



```

100 *****
110 ***REALISE PAR LEPAUL
120 JEAN-MARC
130 13 ANS
140 TEL:(35),86,80,58
150 ADRESSE:
160 113 CITE DESJONQUERES
170 80350 MERS LES BAINS
180 *****
190 CLS "CMM"
200 LOCATE (7,7):CALL COLOR("OGMLHIF"):PRINT "LLAA RRECCCHHEERRCCHHEE DDUU"
210 LOCATE (8,7):CALL COLOR("OGMLHIF"):PRINT "LLAA RRECCCHHEERRCCHHEE DDUU"
220 LOCATE (12,16):PRINT "DDIIAAMMAANNIT"
230 LOCATE (13,16):PRINT "DDIIAAMMAANNIT"
240 LOCATE (17,19):PRINT "VVVEERRTT"
250 LOCATE (18,19):PRINT "VVVEERRTT"
260 CALL COLOR("OCM"):LOCATE (22,35):PRINT "@ 1986"
270 CALL PRESENTATION
280 VIES=3:CALL POKE(51000,VIES)
290 CALL SPEECH("A,"):CLS:CALL COLOR("OGB")
300 CALL PEEK(51000,VIES)
310 A#="0D9B16C301EDE72CB884CBCEBD7D88AA6F33A2DD41AAF68DB46407AFDAE3"
320 B#="CEAA1EAA6AB7E467CB86ADC6D37C9E04BE87411B508C044302F"PISTOLET GALACT.
330 C#="0E6B3FC7031EF040043CE0010F79C0021E8040042CE0010F5840031AD08006FE"
340 D#="0BA02153031B18008D1E139840073A108100F0901E81080480478F084420020570CEBD0"
350 E#="110840704E118840043CE0010F79C0031E3080052C20010948800214A0000528"1EXPLD
360 CALL SPEECH("L,&C#)
370 CALL CHAR(32,"FF181818181818FF")
380 X=3
390 W=30
400 CALL CHAR(112,"921048C6481032")
410 YY=1
420 RANDOMIZE
430 GOSUB 1040
440 CALL COLOR("1YB")
450 CALL CHAR(52,"010226FF3F1C0601")
460 CALL CHAR(44,"FF422418")
470 CALL CHAR(45,"0102040810204080808")
480 CALL COLOR("1WB")
490 DATA 11,1,3,9,6,10,7,18,9,16,1,2,14,5,11,12,18,9,4,30,3
500 DATA 11,28,5,20,1,9,18,12,11,16,25,8,24,1,23,20,28,5
510 READ A,B,C
520 F=F+1
530 LOCATE (A-2,B):PRINT RPT$(CHR$(44),C)
540 IF F<13 THEN 490
550 CALL COLOR("1RB")
560 DATA 10,4,9,5,8,16,7,17,6,27,5,28,4,29,15,3,14,4,13,16
570 DATA 12,17,11,27,19,10,18,11,17,23,16,24,23,24,22,25,21,26,20,27
580 READ A,B
590 LOCATE (A-2,B):PRINT CHR$(45)
600 F=F+1
610 IF F<33 THEN 560
620 Y=33
630 CALL COLOR("1GB")
640 DATA 5,5,5,11,7,30,12,28,14,18,16,5,16,8,20,12,20,16,20,21
650 READ A,B
660 CALL CHAR(36,"3C66C3818181818181")
670 CALL CHAR(37,"8181818181818181")
680 LOCATE (A-2,B):PRINT CHR$(36)
690 LOCATE (A-1,B):PRINT CHR$(37)
    
```

```

700 F=F+1
710 IF F<41 THEN 640
720 CALL CHAR(28,"183C7EFF7E3C18")
730 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (21,3):PRINT CHR$(28)
740 CALL CHAR(120,"3C7EFFDB18183CFF")
750 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (4,20):PRINT CHR$(120)
760 LOCATE (4,24):PRINT CHR$(120)
770 LOCATE (6,8):PRINT CHR$(120)
780 LOCATE (6,13):PRINT CHR$(120)
790 LOCATE (1,30):PRINT CHR$(32)
800 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (1,30):PRINT CHR$(52)
810 DATA 3,29,4,28,5,27,6,26,6,25,6,24,6
820 DATA 23,6,22,6,21,6,20,6,19,6,18,6,17
830 DATA 7,16,8,15,8,14,8,13,8,12,8,11,8
840 DATA 10,8,9,8,8,8,7,8,6,8,5,9,4,10,3,10,2,10,1
850 LOCATE (X-2,W):PRINT CHR$(32)
860 READ X,W
870 CALL COLOR("1RB")
880 CALL KEY1(K,KK)
890 IF K=130 THEN 900 ELSE 930
900 X=X-1
910 W=W-1
920 IF X=2 THEN X=3
930 LOCATE (X-2,W):PRINT CHR$(52)
940 GOSUB 1100
950 IF X<6 THEN 980
960 IF W=20 THEN 2210
970 IF W=24 THEN 2210
980 IF X<8 THEN 1010
990 IF W=8 THEN 2210
1000 IF W=13 THEN 2210
1010 IF W>2 THEN 850
1020 GOTO 1170
1030 GOTO 2210
1040 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (7,2):PRINT CHR$(112)
1050 LOCATE (5,4):PRINT CHR$(112)
1060 LOCATE (5,10):PRINT CHR$(112)
1070 LOCATE (3,16):PRINT CHR$(112)
1080 LOCATE (3,22):PRINT CHR$(112)
1090 RETURN
1100 IF X<5 THEN 1120
1110 IF (W=22)+(W=16) THEN 2210
1120 IF X<7 THEN 1140
1130 IF (W=10)+(W=4) THEN 2210
1140 IF X<9 THEN 1160
1150 IF W=2 THEN 2210
1160 RETURN
1170 CALL CHAR(53,"18180C0A09080808")
1180 CALL CHAR(54,"18184C3A090E0A18")
1190 CALL CHAR(55,"4224187EE7E77E3C")
1200 CALL CHAR(56,"42241866C3C3E766")
1210 CALL CHAR(38,"000402FF0204")
1220 CALL CHAR(46,"8210024004200A408210")
1230 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (8,18):PRINT CHR$(56)
1240 LOCATE (10,5):PRINT CHR$(56)
1250 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (11,9):PRINT CHR$(38)
1260 LOCATE (9,24):PRINT CHR$(38)
    
```



A SUIVRE...

SOUTH PACIFIC

Ordre de mission au commandant du sous-marin atomique "South Pacific": anéantissez les bâtiments ennemis au large des Philippines, en prenant garde aux torpilles, grenades sous-marines et autres avatars...

Philippe COQUIN

Mode d'emploi: Sauvegardez le programme par RUN, lancez-le par RUN 10. Les indications nécessaires sont incluses.



```

1 REM "SOUTH PACIFIC"
2 SAVE "SOUTH PACIFIC"
3 FOR F=0 TO 21
4 PRINT AT F,0
5
6 LET H=INT(RND*32)
7 PRINT AT F,H,"H"
8 NEXT F
9 PRINT AT 2,2:"SOUTH PACIFIC"
10 PRINT AT 5,13:"SOUTH PACIFIC"
11 PRINT AT 11,14:"SOUTH PACIFIC"
12 PRINT AT 13,14:"SOUTH PACIFIC"
13 PRINT AT 15,2:"SOUTH PACIFIC"
14 PRINT AT 17,7:"SOUTH PACIFIC"
15
16 FOR F=0 TO 4E4
17 PHIL.C ET THIERRY.L
18 PRINT AT 20,4:"PHIL.C ET THIERRY.L"
19 IF INKEY#="" THEN NEXT F
20 FOR F=5 TO 13
21 PRINT AT F,7,"PHIL.C ET THIERRY.L"
22 NEXT F
23 PRINT AT 20,4:"PHIL.C ET THIERRY.L"
24 PRINT AT 20,4:"PHIL.C ET THIERRY.L"
25 NEXT F
26 FOR F=0 TO 4
27 PRINT AT 14,7+F,"PHIL.C ET THIERRY.L"
28 PRINT AT 14,7+F,"PHIL.C ET THIERRY.L"
29 PRINT AT 14,7+F,"PHIL.C ET THIERRY.L"
30 PRINT AT 14,7+F,"PHIL.C ET THIERRY.L"
31 NEXT F
32 FOR F=0 TO 21
33 PRINT AT F,0
34 NEXT F
35 PRINT AT 1,5:"SOUTH PACIFIC"
36 PRINT AT 3,2:"VOUS ÊTES LE COMMANDANT D'UN SOUS-MARIN ATOMIQUE. MANOEUVREZ VOTRE C-HABILETE AFIN DE DÉBOUTER L'ENNEMI SANS VOUS FAIRE DÉTRUIRE."
    
```

```

75 PRINT AT 10,3:"1. MISE À FEU DE TORPILLES"
76 PRINT AT 12,3:"2. ROTATION GAUCHE"
77 PRINT AT 14,3:"3. IMMERSION"
78 PRINT AT 16,3:"4. SURFACE"
79 PRINT AT 18,3:"5. ROTATION DROITE"
80 PRINT AT 20,3:"0. PROPULSION"
81 FOR F=0 TO 4E4
82 PRINT AT 8,14:"BONNE CHANCE"
83 NEXT F
84 IF INKEY#="" THEN NEXT F
85 FOR F=0 TO 21
86 PRINT AT F,0
87 NEXT F
88 FOR F=1 TO 12
89 PRINT AT F,1:"."
90 NEXT F
91 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
92 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
93 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
94 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
95 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
96 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
97 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
98 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
99 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
100 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
101 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
102 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
103 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
104 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
105 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
106 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
107 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
108 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
109 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
110 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
111 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
112 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
113 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
114 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
115 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
116 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
117 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
118 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
119 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
120 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
121 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
122 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
123 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
124 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
125 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
126 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
127 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
128 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
129 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
130 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
131 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
132 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
133 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
134 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
135 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
136 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
137 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
138 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
139 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
140 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
141 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
142 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
143 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
144 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
145 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
146 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
147 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
148 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
149 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
150 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
151 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
152 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
153 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
154 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
155 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
156 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
157 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
158 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
159 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
160 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
161 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
162 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
163 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
164 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
165 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
166 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
167 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
168 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
169 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
170 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
171 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
172 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
173 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
174 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
175 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
176 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
177 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
178 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
179 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
180 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
181 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
182 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
183 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
184 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
185 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
186 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
187 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
188 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
189 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
190 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
191 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
192 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
193 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
194 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
195 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
196 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
197 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
198 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
199 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
200 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
201 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
202 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
203 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
204 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
205 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
206 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
207 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
208 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
209 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
210 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
211 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
212 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
213 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
214 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
215 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
216 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
217 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
218 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
219 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
220 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
221 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
222 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
223 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
224 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
225 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
226 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
227 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
228 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
229 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
230 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
231 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
232 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
233 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
234 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
235 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
236 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
237 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
238 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
239 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
240 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
241 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
242 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
243 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
244 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
245 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
246 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
247 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
248 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
249 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
250 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
251 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
252 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
253 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
254 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
255 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
256 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
257 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
258 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
259 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
260 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
261 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
262 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
263 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
264 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
265 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
266 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
267 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
268 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
269 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
270 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
271 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
272 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
273 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
274 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
275 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
276 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
277 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
278 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
279 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
280 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
281 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
282 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
283 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
284 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
285 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
286 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
287 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
288 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
289 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
290 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
291 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
292 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
293 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
294 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
295 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
296 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
297 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
298 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
299 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
300 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
301 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
302 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
303 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
304 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
305 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
306 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
307 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
308 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
309 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
310 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
311 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
312 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
313 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
314 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
315 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
316 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
317 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
318 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
319 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
320 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
321 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
322 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
323 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
324 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
325 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
326 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
327 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
328 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
329 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
330 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
331 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
332 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
333 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
334 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
335 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
336 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
337 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
338 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
339 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
340 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
341 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
342 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
343 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
344 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
345 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
346 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
347 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
348 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
349 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
350 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
351 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
352 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
353 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
354 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
355 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
356 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
357 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
358 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
359 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
360 PRINT AT 14,1:"NIVEAU"
    
```

```

370 NEXT F
380 PLOT 11,40
390 UNPLOT 49,32
400 FOR F=1 TO 500
410 PRINT AT F,9
420 NEXT F
430 LET SCO=0
440 LET TPS=100
450 LET TOR=10
460 LET NIU=0
470 PRINT AT 14,25:SCO;AT 17,25:TOR
480 LET N=49
490 LET B=40
500 LET U=41
510 LET C=32
520 LET X=55
530 LET Z=41
540 LET R=1
550 LET T=0
560 LET O1=49
570 LET O2=01
580 LET O3=02
590 LET O4=03
600 LET P1=32
610 LET P2=31
620 LET P3=30
630 LET P4=29
640 LET E0=11
650 LET E8=12
660 LET E16=13
670 LET D3=-5
680 LET TR=0
690 LET HH=5
700 LET SH=0
710 LET BA=0
720 GOTO 1002
730 LET BA=INT(RND*3)
740 IF BA=0 THEN GOSUB 3000
750 IF BA=1 THEN GOSUB 3100
760 IF BA=2 THEN GOSUB 3200
770 IF T=1 THEN GOSUB 5135
780 IF SH=1 THEN GOTO 8950
790 IF INKEY#="" THEN GOSUB 7000
800 IF INKEY#="" THEN GOSUB 7100
810 IF INKEY#="" THEN GOSUB 7200
820 IF INKEY#="" THEN GOSUB 7300
830 IF INKEY#="" THEN GOSUB 7400
840 IF INKEY#="" THEN GOSUB 7500
850 IF INKEY#="" THEN GOSUB 7600
860 IF INKEY#="" THEN GOSUB 7700
870 IF INKEY#="" THEN GOSUB 7800
880 IF INKEY#="" THEN GOSUB 7900
890 IF INKEY#="" THEN GOSUB 8000
900 IF INKEY#="" THEN GOSUB 8100
910 IF INKEY#="" THEN GOSUB 8200
920 IF INKEY#="" THEN GOSUB 8300
930 IF INKEY#="" THEN GOSUB 8400
940 IF INKEY#="" THEN GOSUB 8500
950 IF INKEY#="" THEN GOSUB 8600
960 IF INKEY#="" THEN GOSUB 8700
970 IF INKEY#="" THEN GOSUB 8800
980 IF INKEY#="" THEN GOSUB 8900
990 IF INKEY#="" THEN GOSUB 9000
1000 IF INKEY#="" THEN GOSUB 9100
1010 IF INKEY#="" THEN GOSUB 9200
1020 IF INKEY#="" THEN GOSUB 9300
1030 IF INKEY#="" THEN GOSUB 9400
1040 IF INKEY#="" THEN GOSUB 9500
1050 IF INKEY#="" THEN GOSUB 9600
1060 IF INKEY#="" THEN GOSUB 9700
1070 IF INKEY#="" THEN GOSUB 9800
1080 IF INKEY#="" THEN GOSUB 9900
1090 IF INKEY#="" THEN GOSUB 10000
1100 IF INKEY#="" THEN GOSUB 10100
1110 IF INKEY#="" THEN GOSUB 10200
1120 IF INKEY#="" THEN GOSUB 10300
1130 IF INKEY#="" THEN GOSUB 10400
1140 IF INKEY#="" THEN GOSUB 10500
1150 IF INKEY#="" THEN GOSUB 10600
1160 IF INKEY#="" THEN GOSUB 10700
1170 IF INKEY#="" THEN GOSUB 10800
1180 IF INKEY#="" THEN GOSUB 10900
1190 IF INKEY#="" THEN GOSUB 11000
1200 IF INKEY#="" THEN GOSUB 11100
1210 IF INKEY#="" THEN GOSUB 11200
1220 IF INKEY#="" THEN GOSUB 11300
1230 IF INKEY#="" THEN GOSUB 11400
1240 IF INKEY#="" THEN GOSUB 11500
1250 IF INKEY#="" THEN GOSUB 11600
1260 IF INKEY#="" THEN GOSUB 11700
1270 IF INKEY#="" THEN GOSUB 11800
1280 IF INKEY#="" THEN GOSUB 11900
1290 IF INKEY#="" THEN GOSUB 12000
1300 IF INKEY#="" THEN GOSUB 12100
1310 IF INKEY#="" THEN GOSUB 12200
1320 IF INKEY#="" THEN GOSUB 12300
1330 IF INKEY#="" THEN GOSUB 12400
1340 IF INKEY#="" THEN GOSUB 12500
1350 IF INKEY#="" THEN GOSUB 12600
1360 IF INKEY#="" THEN GOSUB 12700
1370 IF INKEY#="" THEN GOSUB 12800
1380 IF INKEY#="" THEN GOSUB 12900
1390 IF INKEY#="" THEN GOSUB 13000
1400 IF INKEY#="" THEN GOSUB 13100
1410 IF INKEY#="" THEN GOSUB 13200
1420 IF INKEY#="" THEN GOSUB 13300
1430 IF INKEY#="" THEN GOSUB 13400
1440 IF INKEY#="" THEN GOSUB 13500
1450 IF INKEY#="" THEN GOSUB 13600
1460 IF INKEY#="" THEN GOSUB 13700
1470 IF INKEY#="" THEN GOSUB 13800
1480 IF INKEY#="" THEN GOSUB 13900
1490 IF INKEY#="" THEN GOSUB 14000
1500 IF INKEY#="" THEN GOSUB 14100
1510 IF INKEY#="" THEN GOSUB 14200
1520 IF INKEY#="" THEN GOSUB 14300
1530 IF INKEY#="" THEN GOSUB 14400
1540 IF INKEY#="" THEN GOSUB 14500
1550 IF INKEY#="" THEN GOSUB 14600
1560 IF INKEY#="" THEN GOSUB 14700
1570 IF INKEY#="" THEN GOSUB 14800
1580 IF INKEY#="" THEN GOSUB 14900
1590 IF INKEY#="" THEN GOSUB 15000
1600 IF INKEY#="" THEN GOSUB 15100
1610 IF INKEY#="" THEN GOSUB 15200
1620 IF INKEY#="" THEN GOSUB 15300
1630 IF INKEY#="" THEN GOSUB 15400
1640 IF INKEY#="" THEN GOSUB 15500
1650 IF INKEY#="" THEN GOSUB 15600
1660 IF INKEY#="" THEN GOSUB 15700
1670 IF INKEY#="" THEN GOSUB 15800
1680 IF INKEY#="" THEN GOSUB 15900
1690 IF INKEY#="" THEN GOSUB 16000
1700 IF INKEY#="" THEN GOSUB 16100
1710 IF INKEY#="" THEN GOSUB 16200
1720 IF INKEY#="" THEN GOSUB 16300
1730 IF INKEY#="" THEN GOSUB 16400
1740 IF INKEY#="" THEN GOSUB 16500
1750 IF INKEY#="" THEN GOSUB 16600
1760 IF INKEY#="" THEN GOSUB 16700
1770 IF INKEY#="" THEN GOSUB 16800
1780 IF INKEY#="" THEN GOSUB 16900
1790 IF INKEY#="" THEN GOSUB 17000
1800 IF INKEY#="" THEN GOSUB 17100
1810 IF INKEY#="" THEN GOSUB 17200
1820 IF INKEY#="" THEN GOSUB 17300
1830 IF INKEY#="" THEN GOSUB 17400
1840 IF INKEY#="" THEN GOSUB 17500
1850 IF INKEY#="" THEN GOSUB 17600
1860 IF INKEY#="" THEN GOSUB 17700
1870 IF INKEY#="" THEN GOSUB 17800
1880 IF INKEY#="" THEN GOSUB 17900
1890 IF INKEY#="" THEN GOSUB 18000
1900 IF INKEY#="" THEN GOSUB 18100
1910 IF INKEY#="" THEN GOSUB 18200
1920 IF INKEY#="" THEN GOSUB 18300
1930 IF INKEY#="" THEN GOSUB 18400
1940 IF INKEY#="" THEN GOSUB 18500
1950 IF INKEY#="" THEN GOSUB 18600
1960 IF INKEY#="" THEN GOSUB 18700
1970 IF INKEY#="" THEN GOSUB 18800
1980 IF INKEY#="" THEN GOSUB 18900
1990 IF INKEY#="" THEN GOSUB 19000
2000 IF INKEY#="" THEN GOSUB 19100
2010 IF INKEY#="" THEN GOSUB 19200
2020 IF INKEY#="" THEN GOSUB 19300
2030 IF INKEY#="" THEN GOSUB 19400
2040 IF INKEY#="" THEN GOSUB 19500
2050 IF INKEY#="" THEN GOSUB 19600
2060 IF INKEY#="" THEN GOSUB 19700
2070 IF INKEY#="" THEN GOSUB 19800
2080 IF INKEY#="" THEN GOSUB 19900
2090 IF INKEY#="" THEN GOSUB 20000
2100 IF INKEY#="" THEN GOSUB 20100
2110 IF INKEY#="" THEN GOSUB 20200
2120 IF INKEY#="" THEN GOSUB 20300
2130 IF INKEY#="" THEN GOSUB 20400
2140 IF INKEY#="" THEN GOSUB 20500
2150 IF INKEY#="" THEN GOSUB 20600
2160 IF INKEY#="" THEN GOSUB 20700
2170 IF INKEY#="" THEN GOSUB 20800
2180 IF INKEY#="" THEN GOSUB 20900
2190 IF INKEY#="" THEN GOSUB 21000
2200 IF INKEY#="" THEN GOSUB 21100
2210 IF INKEY#="" THEN GOSUB 21200
2220 IF INKEY#="" THEN GOSUB 21300
2230 IF INKEY#="" THEN GOSUB 21400
2240 IF INKEY#="" THEN GOSUB 21500
2250 IF INKEY#="" THEN GOSUB 21600
2260 IF INKEY#="" THEN GOSUB 21700
2270 IF INKEY#="" THEN GOSUB 21800
2280 IF INKEY#="" THEN GOSUB 21900
2290 IF INKEY#="" THEN GOSUB 22000
2300 IF INKEY#="" THEN GOSUB 22100
2310 IF INKEY#="" THEN GOSUB 22200
2320 IF INKEY#="" THEN GOSUB 22300
2330 IF INKEY#="" THEN GOSUB 22400
2340 IF INKEY#="" THEN GOSUB 22500
2350 IF INKEY#="" THEN GOSUB 22600
2360 IF INKEY#="" THEN GOSUB 22700
2370 IF INKEY#="" THEN GOSUB 22800
2380 IF INKEY#="" THEN GOSUB 22900
2390 IF INKEY#="" THEN GOSUB 23000
2400 IF INKEY#="" THEN GOSUB 23100
2410 IF INKEY#="" THEN GOSUB 23200
2420 IF INKEY#="" THEN GOSUB 23300
2430 IF INKEY#="" THEN GOSUB 23400
2440 IF INKEY#="" THEN GOSUB 23500
2450 IF INKEY#="" THEN GOSUB 23600
2460 IF INKEY#="" THEN GOSUB 2370
```

CES DE CHICAGO

Au-delà du Sicob et de tant d'autres salons ratés, le CES de Chicago vient de fermer ses portes il y a quelques jours. Que pouvait-on y voir en ce qui concerne la micro ?

Un stand Atari étalait ses superbes couleurs grise et bleue. On pouvait y voir les trois types d'appareils qui forment désormais la gamme de la boîte : les consoles de jeu, la gamme 8 bits et le 520 STF pour les 16/32 bits. Pas de 1040 me direz-vous ? C'est exact : le 1040 est considéré par la famille Tramiel comme un ordinateur professionnel et donc pas destiné à un Consumer Electronic Show dans lequel on trouve des lave-vaisselle et des presse-citrons. Un bon paquet de logiciels tournait en démo pour attirer la foule et rendait le ST un peu plus crédible qu'avant.

Plus loin, on pouvait se torturer de rire devant un stand Commodore et surtout s'étonner de sa présence. A l'intérieur, il y avait des... Commodore du genre 64 et 128. Pas de 128 D mais quelques Amiga. Encore un peu plus loin, Amstrad essayait de fourguer ses bécanes et faisait ce qu'il pouvait pour remonter un tantinet son



image de marque, sans trop y arriver d'ailleurs puisque l'endroit était plutôt désert. Ce qu'il y avait d'autre ? Ben, pas grand-chose. Rien du tout, même. A l'image de ce qui s'était passé au CES de Londres et au Sicob à Paris, le CES de Chicago, pour ce qui est de la micro, ne fut qu'un bien pauvre tableau. De deux choses l'une : soit les salons ne sont plus du tout dans le coup, soit la micro n'existe plus.

UN SOFT D'AVENTURE, UN !

Bonjour, aujourd'hui je vous propose de jeter un œil sur Ashkeron ! de Mirrorsoft pour Spectrum. Autant vous le dire tout de suite : ce programme est un jeu d'aventure. L'histoire est relativement simple, vous devez retrouver le trésor et la couronne de la princesse Zeraphina afin qu'elle puisse monter sur le trône. Evidemment, vous devez affronter les méchants qui ne veulent pas que vous parveniez à remplir votre tâche, mais comme vous êtes le héros (et même un super-héros puisque vous êtes beau, fort, intelligent, et tout et tout) vous réussirez sans problèmes. C'est vrai, l'histoire est vraiment bateau, et je suis sûr que comme moi vous commencez à vous lasser de ce genre de trucs, mais ne concluez pas trop vite sur la qualité de la réalisation de ce programme. En effet, ce programme comprend un truc unique qui s'appelle : Walk-Thru Graphic System. Je vous explique tout ça, c'est simple en soi, ce système est sensé vous montrer ce que vous faites au moment où vous le faites. En théorie c'est super, mais en pratique je n'ai pas vu de différence avec les autres programmes de ce style : l'écran est divisé en deux, en haut vous avez les images et



en bas vous avez le texte. Donc ce système n'apporte rien de plus, mais le vrai problème c'est que vous jouez par l'intermédiaire d'un analyseur de syntaxe qui est nul. Donc ce soft est aussi nul que pas mal de ses petits copains, et franchement à part la poubelle je ne sais pas où vous pourriez mettre Ashkeron ! de Mirrorsoft pour Spectrum.

OU JE LE METS MON NMS ?

NMS, chez Philips, ça veut dire New Media System, on vous en a déjà parlé. Depuis déjà un moment on nous arrose de ce fameux nouveau concept qui devrait constituer la micro-informatique de demain. C'est, grosso modo, une histoire de chaîne audio-visuelle intelligente dont le but serait de nous rendre, comme d'habitude, la vie plus facile. En somme, c'est l'avenir.

Mais, que surprends-je à l'instant ? Que vois-je ? Une machine Philips qui n'a rien à voir avec ce fameux NMS ! C'est le Vidéo Writer, un produit qui devrait sortir d'ici la rentrée et dont la vocation est la concurrence au PCW d'Amstrad. En gros, c'est une machine de traitement de texte très puissante puisqu'elle peut se permettre de faire des caractères dans différents formats et dans différents styles. L'engin contient une unité de disquettes 3 pouces et demi-susceptible de stocker les textes que vous désirez sauvegarder. L'écran est de couleur ambré et à l'arrière de la machine on trouve une superbe imprimante thermique du genre Canon capable d'imprimer n'importe quel caractère. Au dos de l'appareil, aucune entrée ni sortie, la bécanne



est entièrement fermée. Voilà donc une démarche bien différente que celle du NMS puisque la machine ne peut pas communiquer et n'a absolument rien à voir avec le MSX. Le prix devrait avoisiner les 5000 francs, sous réserve de changements d'ici octobre.

MUNDIAL

C'est la coupe du monde de foot à Mexico, ça vous savez ! Mais, saviez-vous qu'il existe un programme qui s'appelle World Cup 1986, qu'il est de Us Gold et qu'il tourne sur Amstrad ? Ce programme est très classique dans le genre : vous avez droit à un terrain de football, à une balle et à des joueurs. C'est pas très original, mais c'est normal pour un soft de foot. Bien, voyons la réalisation de ce programme, il y a du son, pas de problèmes, il y a des scrollings, normal, ils sont pas géniaux, ça l'est déjà moins. Il y a des joueurs et on est bien content, ils sont moches et c'est très chiant, mais le plus gros problème c'est que l'animation est mal faite. En effet il arrive souvent que deux joueurs soient superposés ce qui fait qu'on a du mal à savoir qui est qui, c'est vraiment embêtant, enfin une petite remarque : c'est idiot d'avoir fait ce programme en basse résolution alors qu'il aurait été beau-



coup mieux en moyenne résolution. Voilà le tableau, c'est pas super mais c'est jouable, en fait j'attendais plus de World Cup 1986 de Us Gold pour Amstrad.

DÉLIRE 3 D

Alors là ! Mais, vraiment hein, ah si ! Je vous jure que c'est génial, mais attention, pour y jouer il faut être bioionique, super-héros, mutant, extra-terrestre ou un autre truc du même genre parce que ça speede vraiment. Quoi ? Ah oui, je parle de Vectron 3D de Firebird sur Spectrum. Bien, je commence par le début. Vous vous souvenez du film Tron, je suppose ? Bien, essayez de vous souvenir de la scène où Flynn (le héros du film) est dans un espèce de tank et où des verrous essayent de le détruire, eh bien ici c'est exactement le même truc mais sur votre Spectrum. A l'écran vous pouvez voir les couleurs défiler vachement vite ainsi que les engins qui veulent votre perte, c'est-à-dire aussi



bien des tanks que des espèces de cristaux et aussi les verrous proprement dits. Comme son nom

l'indique, ce soft est non seulement en trois dimensions, mais aussi en temps réel. Il faut descendre tous ces bidules mais aussi détruire le robot qui contrôle tout ça. Le tout se passe de la manière suivante : il y a plusieurs étages et à chaque étage vous devrez mener à bien la destruction d'une partie du robot, ensuite vous devrez trouver l'issue qui vous permettra de monter au niveau supérieur. Je vous rassure, vous aurez la possibilité de vous repérer grâce à un plan qui vient se superposer à l'écran de jeu par simple pression d'une touche du clavier. Vu la rapidité de la chose, il faut vraiment des réflexes d'enfer pour pouvoir espérer un résultat. Au choix : clavier ou joystick pour la manipulation, aspirine ou giflanan pour le mal de crâne. Seul petit point noir, le bruitage mais on ne va pas chipter pour si peu, n'est ce pas ?

Vectron 3D de Firebird pour Spectrum.

TOUT FAUX

Un jeu sur Thomson TO 9 ? C'est un éducatif ! Non, cette fois-ci c'est un jeu d'arcade, ça s'appelle Super-Androïdes et c'est d'Infogrames. Un truc à savoir : le joystick est obligatoire. Bon, de quoi s'agit-il ? C'est un sous-Lode Runner. Comme dans ce dernier, vous devez grimper des échelles, trouer des murailles et éviter des poursuivants tout en récoltant les caisses d'or qui parsèment votre chemin. Comme dans Lode Runner, on peut créer ses propres tableaux, les sauver et les recharger. Bon.

Mais c'est pas exactement comme le vrai Lode Runner, parce que c'est sur un Thomson et que faut pas déconner : les personnages ressemblent à des pâtés de couleur, la gestion du joystick laisse à penser qu'elle a été sous-traitée chez Moulinex et l'animation est aussi bandante que les statues de



l'île de Paques faisant le rock'n'roll. Et le tout est paramétrable, on peut donc doser avec subtilité le degré de nullité, pour faire des effets variés. Voilà, c'était Super Androïdes de Infogrames sur TO9.

MON DIEU, DONNEZ-MOI MON LOGICIEL QUOTIDIEN

C'est la fameuse exclamation du pauvre programmeur qui fait l'aumône dans le métro pour gagner les quelques misérables francs qui lui permettront de nourrir son pauvre ordinateur syphilitique. Ah ! Diable ! Les Misérables ! Bon, ça suffit un peu, là ? C'est quoi ce merdier, hein ? Heureusement qu'il y a des gens qui ont un minimum de jugeote ! Sans ça, où irions-nous ? Et ceux dont il est présentement question ont créé, à Paris, ce qu'on appelle un Centre d'Echange de Logiciels.

Je sais, vous allez me dire qu'on vous a déjà fait le coup, que ça doit être une arnaque d'enfer du genre "j'arrive, on fait pas gaffe et je me tire avec la caisse". Eh bien non ! Ce n'est pas l'enfer que l'on croit. En fait, D.I.A.L.O.G est un magasin divisé en deux parties. Dans la première, on trouve des logiciels de toutes marques, encore enrobés dans leur exquis papier cellophane et sur lesquels vous pourrez admirer une superbe étiquette. Sur cette étiquette un



prix, le plus souvent très raisonnable. Dans la deuxième partie de la boutique se trouvent un certain nombre de logiciels déjà utilisés par les abonnés. Quels abonnés ? Ceux qui ont payé la cotisation de 150 balles valable durant une année. De deux choses l'une : vous avez payé ou non. Si vous n'avez pas payé, vous bénéficiez des tarifs affichés pour les logiciels neufs et le système n'a rien d'extraordinaire. Si vous payez, vous avez alors droit à une réduction de 10%

sur les prix affichés et vous pourrez apporter vos vieilles cassettes ou disquettes et repartir avec une autre moyennant 20 ou 30 balles (doc, jaquette comprises). Les nouveautés arrivent relativement rapidement et le passage de la vente en tant que nouveauté à l'échange d'occase est assez rapide.

Les jeunes gens qui tiennent la boutique sont pleins de bonnes idées, je dirai même plus : ils en ont plein l'encéphale. Des trucs du style réunions organisées par des sociétés ou des organisations ou bien échange par correspondance. En discutant avec eux, par exemple, vous apprendrez que la moyenne d'âge des gens qui échangent des programmes est de 30-40 ans et que la plupart ne piratent pas autant que l'on pourrait penser (comme dirait le grand Carali : "Quoique..."). Leur but n'est pas de favoriser le piratage, d'ailleurs, ils vous le diront volontiers : "les pirates escrocs, on aime pas ça". Et on les comprend. Après tout, un logiciel pour 30 balles, c'est vraiment la meilleure solution. Qui verra un quelconque inconvénient à ce qu'il soit d'occase ? Pour une fois que le microcosme brumeux des revendeurs de micro s'étend un peu sur les plages (désertes) de l'innovation, on ne va pas se plaindre !

COMMODORE POMPERAIT-IL ?

Savez-vous ce que j'ai eu entre les mains ? Le savez-vous ? Non. Alors asseyez-vous et restez sage cinq minutes. Il existe un logiciel qui est... beau. Il s'appelle GEOS et a été sujet d'après un certain nombre d'espions bien informés, à de nombreuses tractations chez Commodore. Pourquoi ? Mais parce que l'engin n'est ni plus ni moins qu'un superbe GEM version C64. Enfin, je dis GEM, mais ce n'est pas le vrai, bien sûr. C'est une imitation très honnête pour ce vieux 8 bits. On y retrouve les fenêtres et les icônes mais quelques modifications ont été apportées. Ainsi, le système d'ascenseur a disparu des fenêtres (la peur du procès plane ces temps-ci) et le pointeur peut être baladé partout sur l'écran grâce au joystick ou à la souris. Les menus déroulants sont certes moins beaux que sur un ST mais ont l'inénarrable avantage d'exister. Le catalogue est présent sous la forme d'une fiche-fenêtres au bas de laquelle une encoche a été faite et sur laquelle l'utilisateur peut cli-

quer pour passer d'une page à l'autre, histoire de voir, par exemple, la suite du catalogue. Les programmes sont représentés par des icônes. Parmi eux, un utilitaire de dessin et un traitement de texte



entièrement sous GEOS, puisque c'est son nom. Il y a, bien sûr, une multitude d'accessoires de bureau et autres petits gadgets sympathiques. Les tractations dont je vous parlais au début de cet article concernent un éventuel passage en Rom de cette beauté pour des versions à venir d'autres 64. En attendant, le programme n'est pas encore distribué, on attend, on attend...

HELAS, VEGAS

Décidément, Infogrames remonte de plus en plus dans notre estime. Tenez, prenons par exemple "L'Héritage". Bon, c'est un jeu d'aventure, quoi, classique. Classique ? Pas tant que ça, mes gailards. Ahhhh, je sens déjà l'étonnement le disputer en vous à la surprise, hein ? D'accord, j'explique.

D'abord, c'est un jeu d'aventure en trois parties pas si distinctes que ça. Ensuite, y a pas d'analyseur de syntaxe. Vous voulez que je répète ? Ok, y a pas d'analyseur de syntaxe. C'est clair ? Y en a pas du tout, même pas la plus petite et la plus pâle des imitations, non, y en a aucun. Faut vous le dire en quelle langue ? Hein ? Désolé, je parle pas le javanais. Alors comment y joue-t-on ? Avec le joystick. Avec le joy... ? Oui, le joystick, le bâton de joie, le manche à balai, et tous les autres noms que vous connaissez ou pas. En fait, c'est très simple : y a un curseur à l'écran, on le balade, et quand on est sur un objet qu'on veut prendre, ben on appuie sur le bouton rouge où qu'y a pas écrit "fire", et l'objet passe

dans l'inventaire. Idem pour choisir une direction : on dirige le curseur vers la gauche, si si, jusqu'à



sortir de la fenêtre graphique, et on a tourné du côté choisi. Si on préfère aller tout droit, on remet le curseur au milieu de l'écran et on

"fait feu", et puis on avance ? Même principe pour reculer, à part qu'il faut d'abord avoir tourné sur un côté deux fois de suite, pour que le derrière d'avant soit le devant de maintenant, et vice-versa. Sinon, l'intrigue du jeu est bidon,

mais alors là complètement bidon : votre vieille tante vient de mourir, et pour pouvoir toucher les quelques deniers qu'elle avait patiemment économisés pendant

toute une longue vie de dur labeur, vous devez gagner une brique en une nuit, comme elle-même le fit voilà cent cinquante mille millions de siècles.

Les trois parties précédemment mentionnées sont : l'immeuble où vous habitez et dont vous devez sortir pour arriver à temps à l'aéroport et ne pas rater l'avion de Las Vegas (j'en profite pour m'insurger contre cet antipatriotisme primaire qui consiste à faire croire aux plus jeunes que seuls les USA valent le détour, et que celui qui n'a pas vu Las Vegas ne peut prétendre connaître quoi que ce soit au jeu; ben, et Châteauvallon et La Motte-Beuvoiron, alors ?). Seconde partie, l'aéroport, où vous devez faire gaffe de ne pas rater votre avion pour Las Vegas (j'en profite pour m'insurger contre cet antipatriotisme primaire, etc.). Tierce et dernière partie, Las Vegas, où commence vraiment pour vous la quête du fameux million, au travers de tous les casinos du coin. Passons au technique : le graphisme est très bon (d'après un spécialiste en la question, il serait quand même moins bon que celui d'une hypothétique version pour Thomson, mais bon, rien n'est moins sûr), et la sonorisation inexistante ou presque. Fini pour le technique.

Vous pouvez aller acheter quand vous voulez, c'est du (tout) bon. L'Héritage de Infogrames pour Amstrad.

KLEBER PAULMIER EST RIGOLO

Innénarrable Kléber. Semaine après semaine, il s'embrouille, gaffe et s'emmêle les pédales avec une constance qui fait plaisir à voir.

Résumé de l'action : en novembre dernier, ce brave Kléber Paulmier, Directeur Général de Commodore France, déclare à un journal concurrent mais pas trop (Micro-Vente) que ses prévisions de chiffre d'affaires pour 86 se montent à un milliard de francs. Il y a un mois, alors que son chiffre d'affaires réel n'atteint qu'un pourcentage ridicule de cette somme, il convoque la presse pour un coup d'esbrouffe : prouver aux journalistes moutonneux que si il n'arrive pas à atteindre ses prévisions, c'est parce qu'on fait rien qu'à l'embêter, y a Procep (l'ex-importateur exclusif Commodore) qui veut pas le payer et qui lui envoie 2000 Commodore 64 en panne, ce qui encombre son SAV. Obligé, les journalistes pré-

dire ce qu'il a envie de dire. Quelques jours plus tard, malheureusement, l'AFP diffuse une dépêche dans laquelle les pendules sont remises à l'heure, et Paulmier à sa place, preuves contraires à l'appui. Un coup dans l'eau. Du coup, les puces commencent à s'emparer des oreilles de l'HHHHbdo. Ainsi donc, le noble et respectable directeur de Commodore France serait capable d'aller jusqu'à mentir pour se justifier ? Il faut en avoir le cœur net : nous lui téléphonons.

Aïe aïe aïe ! Il ne peut pas nous montrer les 2000 machines, parce qu'une bonne partie a déjà réintégré ses foyers, suite à l'écho qu'a donné la presse à l'affaire. Qu'à cela ne tienne, peut-on voir le bon de livraison, histoire d'avoir une preuve qu'elle sont bien arrivées dans les locaux de Commodore ? Non. Il faut croire Kléber sur parole. Il n'a pas à apporter de preuves à un journal de corbeaux,



sents s'empressent de lui proposer de faire un communiqué pour retrouver les propriétaires des machines en question - car, j'allais oublier, ces 2000 bécanes sont arrivées dans les locaux de Commodore France sans papiers, sans identification. Kléber exulte : la presse parle abondamment des 2000 machines.

Pour consolider ses positions, Paulmier fait une communication à l'AFP, dans laquelle il fait à proprement parler de l'intox : il cite des "sources sûres", des "sources industrielles" qui ne sont autres que lui-même, et leur fait

et personne n'a le droit de mettre sa parole en doute. Et il raccroche. Drôle de réaction, non ? Les machines qui ont empêché son SAV de se mettre en place ont-elles jamais existé ? Ce qu'il cherche, ce sont de bonnes excuses pour justifier son piètre résultat à la tête de la boîte. C'est un peu normal, il a peur pour son beau fauteuil directeur et Commodore International n'a pas l'habitude de s'encombrer de bouches inutiles. Ça alors ! Un monsieur bien propre sur lui, avec une cravate et une téléphone dans sa voiture, se laisser aller à ne pas dire la vérité, rien que la vérité ? Quelle honte !

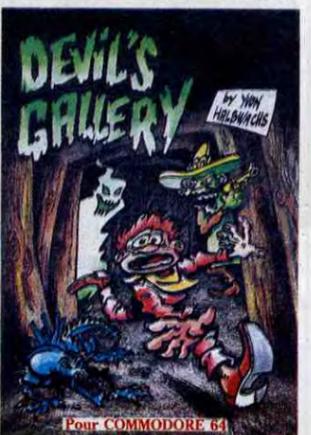
DEVIL'S COLLÈGE

Ah ! ah ! ah ! ah ! Excusez-moi de me présenter devant vous en riant comme je viens de le faire, je sais que c'est pas très poli, vous avez sûrement cru que je me foutais de votre gueule (ce qui n'est pas entièrement faux), mais c'est pas pour ça que je riais.

Non, en fait, je venais d'avoir la preuve que l'humour et le bon soft peuvent faire bon ménage. J'en ai eu deux preuves, pour être plus précis.

La première, c'est Folie Meurtrière au Collège. Déjà, rien que le titre, ça fait sourire. Mais le reste aussi, comme vous l'allez pouvoir juger. Par exemple, le scénario : c'est le temps des exams, et vous êtes un cancre. En temps normal, vous vous en foutriez et accepteriez de redoubler votre maternelle pour la cent cinquantième fois, mais là, c'est pas pareil : le papa il a promis la moto de vos rêves si vous les réussissez, ces examens. Donc, deux solutions : ou vous potassez comme une bête pendant le peu de temps qui vous reste (autant aller chercher quelqu'un dans la rue pendant France-Angleterre : c'est impossible), ou vous aller essayer de piquer les sujets là où ils sont. Mais où sont-ils ? C'est là tout le problème ! Pour avoir cette moto, vous êtes prêts à tout, y compris au meurtre...

Avouez que c'est pas banal ! Là-dessus, on peut ajouter que le jeu bénéficie d'un graphisme des plus mignons et d'une sonorisation tout à fait honorable. Quoi ? Une sonori-



risation dans un jeu d'aventure ? Ben oui, y a une synthèse vocale, rien que ça. La deuxième de mes preuves, c'est Devil's Gallery. Il s'agit cette fois-ci d'un jeu d'arcade, un peu moins original dans son scénario que le précédent : nouvel acquéreur d'une mine d'or (votre troisième, ça porte bonheur), vous ne pouvez pas aller extraire tranquillement le précieux métal parce qu'elle est occupée par des guérilleros... et par des fantômes ! Vos ouvriers sont si peureux qu'ils n'iront travailler qu'une fois la mine "défantômisée". Et, comme la société "Ghost Buster" est actuellement en mission en Mongolie écossaise, vous décidez d'aller vous-même à la chasse aux revenants.

De même que Folie Meurtrière, ce jeu est servi par un graphisme tout à fait charmant et par une sonorisation absolument jolie. Sinon, le principe est somme toute assez classique : c'est un Lode Runner de plus, mais ça a l'avantage de plaire à beaucoup, donc à vous aussi.

Ruez-vous sur ces deux softs, achetez-les en double (ça évite d'avoir à faire des copies de sauvegarde ! Tiens, c'est pas bête, ça ! Qu'est-ce t'y qu't'en pense, la Grenouille ?), mais vous ne pouvez ni ne devez pas les manquer ! Et en plus, les dessins des jaquettes sont de Coucho Trade Marque, c'est vous dire si vous êtes gâté ! Folie Meurtrière au Collège et Devil's Gallery de Shift Editions pour (respectivement) Apple et Commodore.

ILS ONT DES DISQUETTES

Cette fois-ci, on dirait que ce n'est pas du baratin : Amstrad a des disquettes 3 pouces en stock. D'après un courrier que nous avons reçu, 350.000 disquettes ont été livrées en mai et 220.000 disquettes seront en permanence en stock à Sèvres, dans la banlieue parisienne. Armé d'un Kodak dernier modèle avec viscomètre et double clipteur inversé, nous sommes allés voir sur place et nous avons vu de visu des cartons pleins de disquettes. Toutes les commandes pourront être honorées, nous a-t-on affirmé. Et à nous,

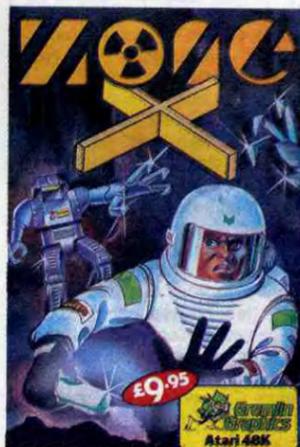
vous nous en livrez 100.000 ? avons-nous demandé. Marion Vannier va décider, nous a-t-on demandé à réfléchir. Nous nous permettons d'insister, avons-nous renchéri. Nous attendons la semaine prochaine, pas plus tard, avons-nous refusé de venté. Semaine prochainons donc.



ZOMBIES

Les XL de Atari ne sont pas morts puisque de nouveaux softs sortent pour eux, mais ils sont morts quand même, donc ce sont des morts-vivants, des zombies. Un exemple ? King of the Ring et Zone X de Gremlin Graphics pour les XL 48 Ko et pour le 130 XE. Commençons par le premier. Comme son nom l'indique, c'est un jeu de boxe. Contrairement à beaucoup d'autres, il permet de choisir son adversaire mais aussi son propre style de jeu. En effet, avant le jeu proprement dit vous créez votre propre boxeur en lui donnant une stratégie, un entraînement, des points forts et des points faibles, bref vous créez la personnalité du champion que vous guidez. Tous ces trucs font que dans un premier temps vous êtes à la place d'un manager qui prépare son protégé avant un combat. C'est bien, non ? Ensuite vient le combat proprement dit, dans lequel votre boxeur réagira en fonction de vos choix, et si vous vous êtes planté, dur pour lui ! Le problème avec ce

programme c'est que le graphisme n'est pas terrible. Evidemment, on peut trouver une excuse



car les deux challengers occupent une bonne moitié de l'écran (en hauteur), mais ils sont tristes (ils manquent de couleurs), et l'animati-

on n'est pas géniale. C'est con, j'ai la vague impression que la partie combat a été bâclée, et c'est vraiment dommage. Malgré tout, si vous cherchez un soft de boxe, pensez à King of the Ring. De toutes façons, vous avez pas le choix, y a que celui-là.

Le second c'est Zone X, le principe est aussi très classique puisqu'il faut encore trimballer un nahdin/bonhomme dans un nahdin/labyrinthe. Vous voulez savoir ce qu'il fait dans ce foutu nahdin/labyrinthe ? C'est tout simple, il doit foutre du plutonium un peu partout, mais le problème c'est qu'il doit le faire vite car sa combinaison le protège de moins en moins des radiations et des vicieux petits bouts de becquerels qui font rien qu'à vouloir le rendre phosphorescent mais lui il veut pas parce qu'il a vu Joseph Poli dire à la télé que les Becquerels c'est très dangereux alors maintenant il fait gaffe. Evidemment il faut qu'il ramasse des trucs du genre bonus, clefs et autres bidules pour gagner des points. Et puis il faut qu'il évite les inévitables space invaders qui viennent le space invader. Heureusement, il (c'est-à-dire vous) a la possibilité de met-



tre des obstacles sur la route de ces empêcheurs de tourner en rond. Autrement le graphisme est tout mignon et l'animation est vraiment de très bonne qualité, de plus le son est chouette, bref ce jeu est très bien et on peut s'éclater des heures avec.

King of the Ring et Zone X de Gremlin Graphics pour Atari 800 XL et 130 XE.

AH BON

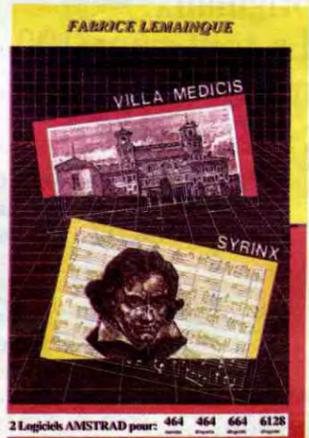
Voilà MC +2 et sa dernière production sur Amstrad. Ce n'est pas un programme, ni même deux programmes qui sont réunis sur la même disquette, mais trois, oui, madame, j'ai bien dit trois ! Vous les voulez en cassette, ma brave petite médème ? Pas de problème, on le fait aussi. Vous voulez savoir ce qu'il y a dedans, brave petite médème ? Avec plaisir, suivez le guide.

Tout d'abord, chargeons le truc. Oh, le beau menu ! C'est une belle image et la musique est vraiment bien, on a le choix entre Villa Medicis qui sert à dessiner, Syrx qui permet la composition de zoulis musiques et Spation qui est un jeu d'arcade. En tout cas, la présentation jette un max, ça promet ! Bien, allons voir Villa Medicis, comme je vous l'ai dit tout à l'heure ce programme permet de dessiner et ce en plein écran. Sur demande, une page de commandes apparaît, dans laquelle on peut choisir des tas de fonctions, cercle, triangle, lignes, bref, il y en a une quinzaine en tout.

Et alors ? C'est bien ? Non, ma petite médème, c'est nul ! Parce que c'est pas pratique, pas beau, trop compliqué. Astreignant, si vous me permettez, ma brave petite médème. Jetons, si vous le permettez, un coup d'œil sur Syrx.

Le même problème se pose : on peut faire de la musique, mais c'est vraiment trop chiant. Evidemment, on peut composer des mélodies, les rejouer et les corriger, on peut aussi définir ses propres enveloppes sonores, mais je trouve que l'approche des fonc-

tions est trop informatique : si on ne connaît pas le concept de création musicale adopté par Amstrad, ce programme paraîtra complètement débile (ce reproche ne s'adresse pas qu'à MC +2). Pourquoi ne pas faire un programme de création musicale reprenant les fonctions classiques des synthétiseurs ? Bon, ce programme est comme son frangin : chiant et inutilisable. On continue, brave petite médème ? Vous voulez voir Spation ? Inutile, c'est nul, je ne vais pas vous prendre votre temps. Combien vous en mets-je, alors donc ? Aucun ? Voyons, Médème, vous n'allez pas rater une occasion aussi extraordinaire, tout de même ! Si ? Bon, ben alors d'accord. Au revoir, brave petit médème.



Villa Medicis/Syrinx/Spation de MC +2 pour Amstrad.

2 Logiciels AMSTRAD pour: 464 464 664 6128

GAG

Wozniak, ça ne vous dit pas quelque chose, ça ? Steve Wozniak ? Ah ! Si, ça y est. C'est le mec qui a quasiment inventé le premier Apple. C'est lui-même, absolument. Après avoir vendu la plupart de ses actions lorsqu'Apple était au bord du gouffre et après les avoir rachetées, la vedette du microcosme de la micro vient de... devinez quoi ? Il vient d'obtenir une licence en Sciences Ingénierie et Informatique. "C'est un gag", me direz-vous. Non, c'est authentique. Et le pire c'est qu'il a fait ses études, après son largage d'Apple en 81, sous un pseudonyme digne d'un vrai pirate de réseau : Rocky Raccoon Clark !

Dans le même genre, IBM vient de doter son centre de La Gaude dans le Midi de systèmes parasismiques. Après plus de deux ans de travaux et 25 millions de francs



claqués, le bâtiment est censé supporter une secousse sismique de l'ordre de 8 sur l'échelle de Mercalli qui en compte 12. Est-ce un PC compatible Alice 32 qu'ils tentent de protéger avec tant de vigueur ?

HEBDOGICIEL RECRUTE des JOURNALISTES GAIS

Attention, nous disons "gais", pas "gay". Il n'est pas besoin d'être homo pour rejoindre notre équipe, il suffit d'avoir au moins une première expérience du journalisme (intégré ou pigiste), de ne pas écrire triste et de connaître la micro. Une connaissance approfondie de l'Amstrad liée à une expérience plus solide peut vous mener directement à la rédaction en chef d'un nouveau titre. Le fric ? Pas de problème, on discute. Appelez Gérard Ceccaldi au 42 63 82 02 l'après-midi ou écrivez-lui à : Shift Editions. A.J. 24, rue Baron. 75017. Paris. Une discrétion sans faille est évidemment garantie.

TOUCHÉ, COULÉ

On trouve de tout sur C 64, du bon et du mauvais, pas mal de mauvais d'ailleurs, et c'est dans cette dernière catégorie que l'on doit ranger Return Of The Space Warrior de Omega Alpha. Déjà, le nom du programme est trop long, ce qui n'augure rien de bon, et quand on voit la tronche de la jaquette on se pose des questions. Dans ce jeu il faut éviter des trucs qui ressemblent au bidule dans lequel vous êtes censé vous trouver, sauf qu'ils sont d'une couleur différente. C'est tout ? Oui, c'est tout, c'est con mais c'est comme ça. Evidemment, pas de scrolling, en plus c'est toujours la même page écran, et le graphisme n'est pas nul mais simplifié au maximum



c'est-à-dire beaucoup trop. Bref, c'est vraiment pas alléchant, seule la musique rattrape un peu le tout, mais c'est pas ça. Return Of The Space Warrior de Omega Alpha pour C64/128.

R.C.A.P. S.V.P...

Vous avez zéro franc et 12 timbres à 2 Fr 20 à dépenser ? De plus, vous désirez contacter des spécialistes de la copie de sauvegarde ? Alors n'hésitez plus, branchez votre minitel préféré, tapez le (1) 36 15 91 77, puis SM, et enfin écrivez ce qui vous passe par la tête (à condition que ça ait un rapport avec ce dont je vais vous parler incessamment sous peu) sur la Bal (Boîte Aux Lettres, je précise pour les non-initiés) délicatement nommée RCAP. Avec un peu de

chance, les pirates qui s'en occupent vous répondront.

Mais RCAP, c'est aussi un magazine, qui, pour l'instant, ne tient qu'en deux petites pages, mais qui ne manquera sûrement pas de s'agrandir, vu qu'il est génial. Deux pages pleines d'articles, de critiques de softs, de solutions de jeux, de petites annonces et de petits dessins comiques, le tout entièrement dédié aux commdore-soixante-quatrists. Comble de bonheur, c'est pas triste du tout...

R.C.A.P. MAGAZINE
LE MAGAZINE DES PIRATES
 NUMERO 1 MAI 1986 OO FRANC
 Editorial Directeur de la publication Redacteur en chef B.Str Redacteurs

Pourquoi un magazine fait par un groupe de pirates ?

L'ORIC RAJEUNI



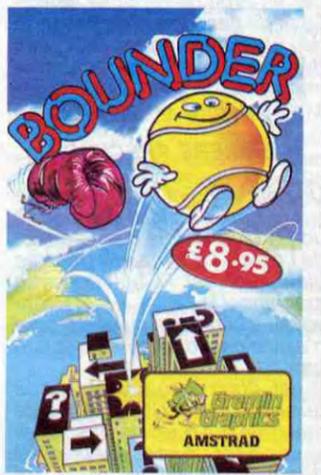
Il semble que l'Oric trouve une seconde jeunesse, j'en veux pour preuve la sortie de plusieurs programmes pour cette bécane. Prenons un exemple : Chuckford de FGC. Le principe est simple : vous devez trimballer un petit bonhomme afin qu'il ramasse des trucs, évidemment il faut éviter les bestioles qui traînent par ci par là. Le truc est classique et vraiment pas nouveau, mais passons à la suite, c'est-à-dire la réalisation du programme. Fran-

chement, c'est nul. La résolution de l'écran doit être aux environs de 13 * 2 ce qui n'est pas vraiment le pied, les couleurs sont dégueulasses et elles bavent comme un boxer en rut (à baga), le bruitage ressemble à s'y tromper aux gargouillis de votre estomac après la nuit du premier janvier, bref c'est pire que tout. La deuxième jeunesse de l'Oric aurait-elle du mal à venir ? Non c'est l'Oric qui retombe en enfance à cause de Chuckford de FGC pour Oric.

BABALLE

Ya des fois, tu regardes un soft et tu te dis : je suis sûr qu'il est bien. C'est ce que je me suis dit quand j'ai vu Bounder de Gremlin Graphics sur Amstrad. Pourtant, la jaquette du programme n'est pas très engageante, mais il faut savoir se fier à ses intuitions, et je n'ai pas été déçu. L'histoire est toute simple puisque vous tenez le rôle exaltant d'une balle de tennis. Votre but est donc de rebondir. Bien sûr, y a des trucs dans tous les coins qui ne font rien qu'à vous embêter, les montagnes et les murs, évidemment, mais aussi vos ennemis. Oui, vous avez des ennemis dans le genre exocets, binoculoids, stickits et plein d'autres, et ces affreux ne veulent pas que vous puissiez vivre votre petite vie de balle de tennis. Heureusement, cet état de fait émeut une certaine catégorie du personnel qui se mettra en quatre pour vous simplifier la vie ce qui vous rend tout content, j'en suis sûr. Vous voyez bien, cette histoire est d'enfer, et finalement c'est tout con de faire un scénario tout mignon. (Voix de grand méchant loup :) mais il faut que le reste du soft soit bien aussi, sinon ça n'a aucun intérêt ! (Voix de petit chaperon rouge :) ô joie, ô bonheur, le reste est aussi chouette que le scénario : du son mignon, des graphismes pleins de couleurs

comme sur un Commodore, des scrollings doux, doux, franchement c'est géant. Une seule ombre noire au tableau, les commandes sont pas évidentes et il vous faudra pas mal de patience avant de pouvoir bien jouer. Mais, quoi de



mieux qu'un programme qui donne du fil à retordre et qui vous permettra de vous éclater pendant longtemps ? Bounder de Gremlin Graphics pour Amstrad.

THE END

Il y a quelque temps l'HHHHebdo vous avait entretenu de la fin des Multistores Hachette, eh bien voici la suite. Les Multistores ferment mais il reste des stocks, et c'est intéressant car ils vendent ce qui reste à des prix vraiment rasibus. Vous pouvez trouver de l'Aquarius à 250 F, le même mais en version gonflée à 550 F, du VG 5000, de l'Alice 90 ou le coffret Alice 32 à 700 F, du Lynx 48 Ko à 690, le même en 96 Ko coûte 990 balles, de l'Olivetti M 10 ou du NEC PC 8201 pour 2990 F et plein d'autres trucs. Evidemment il serait étonnant qu'ils réussissent à vendre des bécane complètement désuètes ou peu répandues, mais si vous êtes maso ou vraiment fauché vous pouvez en profiter. Faites gaffe, les stocks peuvent varier d'un multistore à l'autre. Ah, j'oubliais, il y a aussi des livres pas chers, voilà, vous savez tout.



BOUM

L'Oric n'est pas tout jeune, et les bons programmes sont rares, alors dès qu'il y en a un qui pointe le bout de son nez, vous pouvez être sûr que votre serviteur se jette dessus pour lui faire subir les derniers outrages. Le dernier en date, c'est Chopper de Severn Software, et soyons franc : c'est génial super extra. Le plus drôle de l'histoire, c'est que le principe de ce soft est presque aussi vieux que l'Oric lui-même, pensez donc : descendre les hélicoptères ou les aérostats ennemis n'a plus rien d'original, et si en plus vous devez vous abaisser à éviter les missiles de ces horribles, vous passez vraiment pour un ringaaaaaard. C'est vrai, mais quand un programme sur Oric est aussi bien réalisé, on se fout du scénar et on s'éclate. Franchement, essayez d'imaginer un programme tournant sur Oric avec des commandes franches, des bruitages agréables, des couleurs partout sur les petits miquets, et plein d'autres trucs que j'oublie, c'est sympa non ?



Alors quoi, vous êtes encore ici ? Mais vous êtes fou, courez chez votre épicer habituel pour vous procurer Chopper de Severn Software pour votre Oric !

CECI N'EST PAS UN AMSTRAD

Suite de la page 1

rappor avec le faux Amstrad et ne rentre en aucun cas dans le cadre du droit de réponse demandé. Mais on essaye quand même (lire l'article sur les disquettes Amstrad dans ce même numéro).

2) Nous avons dénoncé, il y a environ deux mois, le service après-vente défaillant de Commodore France. Deux semaines plus tard, nous avons précisé que Commodore venait enfin d'organiser un SAV potable autour d'un certain nombre de sociétés de sous-traitance. Le SAV était défaillant AVANT l'article, il l'est moins maintenant, ça n'empêche pas Kleber-Paulmier, l'innéable PDG de Commodore France, de demander un droit de réponse injustifié et de l'assortir d'un passage de plusieurs pages sur ses démêlés avec Procep, l'ancien importateur de Commodore avec qui il est en procès.

DERNIERE PRECISION

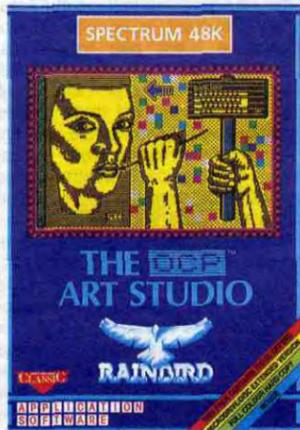
Un dernier point rigolo : l'article sur le faux Amstrad comportait un (1) bien visible dès le début de l'article ("On ne voit pas très bien quel est le but de cette machine (1)...") et ce (1) renvoyait à la phrase suivante "qui n'existe pas, d'ailleurs : c'est un gag."

Il est donc incontestable que quand on écrit "... cette machine qui n'existe pas, d'ailleurs : c'est un gag.", le faux est désamorçé et le droit de réponse devient injustifié ! Le renvoi au (1) en question a malheureusement eu droit à une erreur de montage et s'est retrouvé perdu au milieu de la page 23. Le maquettiste a été copieusement engueulé et nos lecteurs avaient rectifiés d'eux-mêmes, sauf les impunément égarés.

DESSIN, DESSIN, OUI MAIS DES OCP !

Dessinateurs en herbe, c'est à vous que je vais maintenant m'adresser. Je ne ferai pas la sempiternelle vanne du "alors les autres, dégagez !", mais enfin bon, je pense que les autres en question avaient compris que ce qui va suivre n'est pas pour eux. Et en plus, je vais continuer dans la discrimination raciale, en demandant à ceux qui ne possèdent pas de Spectrum de bien vouloir s'éloigner, parce que je vais justement parler d'un soft de dessin sur Spectrum. Les dentistes peuvent partir aussi, et là c'est carrément primaire : je ne les aime pas.

Donc, dès à présent et sans tran-



sition (j'adore écrire "sans transition" parce qu'en fait, ça permet de faire une transition sans avoir à se masturber le cerveau pour en trouver une, de transition) je vais vous décrire ce logiciel-ci, et non pas ce logiciel-là. En haut de l'écran, vous avez une barre de menu, et en bas, la fenêtre ou vous allez dessiner. Le principe est très simple : vous amenez la flèche représentant le curseur sur la barre de menu, vous "cliquez" un bon coup, et une superbe fenêtre vient se dessiner à l'écran, remplie de fonctions

plus utiles les unes que les autres.

Comme par hasard, voici les options disponibles dans la barre de menu : PRINT, qui permet de faire une hard-copy de l'écran, non sans avoir auparavant défini tous les paramètres possibles et imaginables; FILE, grâce à



laquelle vous pourrez charger ou sauvegarder un dessin sur cassette ou MicroDrive, vérifier si un dessin que vous voulez charger se trouve bien sur votre support magnétique préféré ou mixer un dessin sauvegardé avec celui déjà à l'écran; ATTRIBUTES, qui vous permet de sélectionner les couleurs, avec toutes les possibilités qu'offre le Spectrum dans ce domaine (bright, flash over...); PAINT, pour choisir la forme de stylo, de pinceau et de brosse, ou le motif de remplissage, puis d'effectuer un "fill" en bonne et due forme; MISCELLANEOUS (jeu : prononcez dix fois de suite le mot "miscellaneous" très vite et sans bafouiller (jeu gratuit avec obligation d'achat et sans lot de récompense, à part pour moi)), qui vous permet de dessiner une grille très utile pour les dessins précis et de changer les couleurs d'une partie de l'écran; UNDO, bon, c'est assez parlant, j'ai pas besoin d'expliquer, au besoin, prenez votre plus beau dictionnaire

anglais-français-auvergnat (ou directement anglais-auvergnat, c'est plus rapide); WINDOWS, pour couper une partie du dessin, et en faire ce qu'on veut (rotations, inversion vidéo, recopie dans un autre coin de l'écran et dans toutes les tailles); FILL vous permettra de choisir le mode de remplissage (en gros : or, and, xor et normal); MAGNIFY, c'est la loupe, avec trois tailles d'agrandissements (x2, x4 et x8); TEXT vous donnera la possibilité d'incruster de jolis caractères dans votre des-

sin, plus celle de redéfinir vos propres caractères; enfin, SHAPES contient toutes les formes géométriques qu'il est bon de trouver dans un soft de DAO (points, lignes, rectangles, cercles, triangles et rayons (comme un soleil (mon amour))). Ouf, c'est fini, j'avais peur que ça ne dure encore longtemps, parce que bon, je trouve que c'est bien assez, moi. Euh... vous êtes toujours là, vous dormez pas ? Parfait. Ah, j'allais oublier : le dessin est exécutable par l'intermédiaire du clavier (cinq touches en tout et pour tout !), d'un joystick ou de la souris AMX. Bref, encore une fois, tout a été prévu pour permettre à l'utilisateur de créer ses petits mickeys facilement.

The Art Studio de OCP et Rainbird (oui, les deux ensemble) pour Spectrum.

(1) C'est bien, ça. C'est un bon lecteur, ça. Ça regarde où on lui dit de regarder.

VOUS L'AVEZ RATÉ ?



NE PLEUREZ PLUS, nous l'avons réédité !

100 pages de programmes de course avec 6 cassettes de 25 programmes originaux.

Le tout pour 100 francs, qui dit moins ?

Bon de commande à découper ou à recopier, adressé à : HEBDOGICIEL, 24, rue Baron, 75017 Paris.

Je désire recevoir "Hebdogiciel Hors-Série Amstrad", accompagné de ses 6 cassettes de programmes.

NOM :

PRENOM :

ADRESSE COMPLETE :

Ci-joint mon règlement de 100 francs + 15 francs de participation aux frais de port et d'emballage, soit 115 francs.

Chèque CCP

La fondation du Flexy d'Or. Un événement BASF.

Le concours Flexy d'Or BASF concerne tous les passionnés de la programmation qui aiment travailler sur un matériel de haute qualité, comme le FlexyDisk BASF.

Le Flexy d'Or BASF, c'est deux prix de 30 000 F, couronnant la création de logiciels dans deux domaines précis :

- Gestion et Sciences.
- Jeux et Education.

Le jury, totalement indépendant de BASF, sera composé de professionnels de l'informatique, de journalistes et d'utilisateurs...

Durée du concours : du 30 avril au 31 août 86.

BASF compte sur vous, pour conquérir brillamment le Flexy d'Or. Que les meilleurs gagnent.



NUMEROVERT
(1) 05 35 39 93
APPEL GRATUIT

Bulletin et règlement dans votre magasin, signalé par le panneau Flexy d'Or.

BASF

CARAMBADEULIGNES !



Non, j'en ai marre, je vire tout le monde, à commencer par Milou Moulou, l'infâme maquettiste, qui prend un malin plaisir à venir gâcher mon superbe travail par ses montages subversifs et mal-faits. Et après, c'est encore moi qui doit m'excuser, alors que je suis innocent. C'est pas juste !



Et on commence avec Thomson et Arnaud Danasie qui nous envoie une nouvelle instruction, "WHILE a,b", qui permet d'échanger le contenu des deux variables a et b; ça fonctionne également avec les variables alphanumériques. On lui file deux softs ? Bon, d'accord.

Listing TO7, TO7-70

```
0 CLEAR,32699:A*="BD0A48DE209680534529DCA
BD0A4833843532910527037E24F8109C2027037E
0B8C96053402A604E6C4A7C0E7806AE426F43582
":FORI=1TO90:POKE32699+I,VAL("&H"+MID$(A
$,I*2-1,2)):NEXT
1 POKE&H233,&H7E:POKE&H6234,&H7F:POKE&H
6235,&HBC:CLS:PRINT"INSTRUCTION WHILE":P
RINT "(C) D.A.R 1986"
```



Possesseurs d'un Apple, si vous avez de l'humour, voici un petit gag qui devrait vous faire sourire. On dit merci à Vincent Bourgoïn.

Listing Apple

```
1 Q = 49200: SPEED= 161: TEXT : H
OME : INVERSE : FOR V = 21 TO 6 ST
EP - 1: VTAB V: PRINT SPC( 2) CH
R$( 8):: NEXT : NORMAL : FOR V =
20 TO 4 STEP - 1:H = 21 - V
:S = PEEK (Q - (V < 6)): VTA
B V: HTAB H: PRINT " ": HTAB H: VT
AB V - 1: PRINT "L": HTAB H: PRIN
T " ": HTAB H + 1
2 VTAB V - 2: PRINT "L": HTAB
H + 1: PRINT. " ": HTAB H +
2: PRINT "L":S = PEEK (Q -
(V < 7)): NEXT : SPEED= 255:
FOR I = 1 TO 456: NEXT : FOR
V = 3 TO 21: VTAB V - 1: HTAB 18
: PRINT " ": HTAB 18: PRINT
"LL": FOR J = 1 TO 9: NEXT : NEXT
: VTAB V - 1: HTAB 18: PRINT " "
: FOR I = 1 TO 70:S = PEEK
(Q): NEXT
```



Vous avez vu les deulignes du dernier numéro de l'HHHHebdo ? Y a que des saloperies, là-dedans ! Y a un texte qui revient deux fois, un autre qui n'est pas à sa place, et je peux pas tout remettre en ordre, ce serait trop long. Bref, c'est du caca. Bon, excusez-moi.

Et maintenant, un petit utilitaire pour Oric-Atmos qui nous vient de chez Thomas Ducellier : redéfinition de la touche "FUNCT" pour qu'elle affiche un message bien particulier.

Listing Oric-Atmos N° 1

```
0 A*="489B48A505DD0CAD09D2C9A5DD01
4A9388D09D2E605A505A8B928048DDF02D
002850568AB"
1 FORI=1TO99:POKEI+#3FF,VAL("&H"+M
ID$(A*+"684C22EE",I*2-1,2)):NEXT:D
OKE581,#400
```



Et, pour que ça marche le mieux possible, voici le deuligne qui permet d'entrer en mémoire le message qu'on veut mémoriser.

Listing Oric-Atmos N° 2

```
2 INPUT"MESSAGE":A*:POKE#429+LEN(
A*),0
3 I=1:REPEAT:POKEI+#42B,ASC(MID$(
A$,I,1))+128:I=I+1:UNTILI=LEN(A*)+
1
```



C'est tout pour cette semaine... Ah non, au fait, j'ai déjà quelques messages sur ma BAL du serveur de l'HHHHebdo, c'est très intéressant, tout ça, continuez, continuez...
A la relecture.

Louis-Pierre, l'angélique.



NOUVEAUTÉS S.E.H.



LECTEUR DE K7

POUR AMSTRAD



- COMPTEUR
- FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

149F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

DYSTAR DRIVE



POUR APPLE IIC ET IIE

POUR 790F
LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- LECTEUR DE DISQUETTES COMPATIBLE APPLE IIC ET IIE (CABLE FOURNI).
- SILENCIEUX
- GARANTIE 12 MOIS PIECES ET MAIN D'OEUVRE

QUICK SHOT IX



POUR 133F
LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- BOULE DE CONTROLE A MICRO CONTACT
- TIR AUTOMATIQUE
- CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

FONCTIONNE AVEC ATARI, COM-MODORE, SPECTRAVIDEO ET LES CONSOLES DE JEUX VIDEO. EGALEMENT AVEC AMSTRAD, SANS POSSIBILITE D'UTILISER LE TIR AUTOMATIQUE NI LES VOYANTS DE CONTROLE.

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H., 160 rue Legendre, 75017 PARIS.

LECTEUR K7 : 199 F. PRIX SPECIAL CLUB : 149 F. FRAIS DE PORT + 30F.
DYSTAR DRIVE : 990 F. PRIX SPECIAL CLUB : 790 F. FRAIS DE PORT + 40F.
QUICKSHOT IX 165 F. PRIX SPECIAL CLUB : 133 F. FRAIS DE PORT + 20F.

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
.....
CODE POSTAL : VILLE :
N° CARTE DU CLUB : N° de téléphone :

SPECIAL CORBEAU

La question que vous devez vous poser en ce moment, à cet instant précis est simple : vais-je vous parler de bit de parité et de bit de stop comme la semaine dernière ? C'est une question angoissante, je l'admets. Ce genre de récapitulatif pas (trop) compliqué du style de celui que je vous ai offert (gracieusement) la semaine dernière est trop rare pour ne pas être signalé (et si je ne me fais pas ma pub, qui va la faire ?).

Remarque, il n'y a pas que des pénibles parités et autres lamentables bits de stop dans la télématique. Il y a aussi ce qu'on appelle l'innovation. Et dans l'innovation, il y a le père Mao, bien connu dans le milieu pour ses nombreuses actions à propos de la radiovision et des radio-répondeurs. Connaissez-vous la dernière de Mao ? Non ? Il vient de lancer une Association des Téléspectateurs Actionnaires. Qu'est-ce que ça veut dire ? Vous avez certainement entendu parler de la privatisation de TF1. Et vous savez sans doute qu'une partie du capital pourra être achetée par les téléspectateurs eux-mêmes. Ils seront alors actionnaires en partie de la chaîne. Sans pouvoir se regrouper, les porteurs isolés de ce morceau du capital ne seront pas très puissants. Par contre, s'ils se regroupent dans une association, ils représenteront une force non négligeable ! Et cette association, c'est Mao. Quel rapport avec la télématique ? Au lieu d'acheter les actions d'une chaîne de télé, ne pourrait-on pas construire un serveur de la même façon ? Pas bête l'oiseau ! Pourquoi pas un serveur en RTC avec plusieurs voix où seuls les actionnaires pourraient se connecter et où les autres auraient accès à un service de démo. On pourrait même envisager de le placer en T2 ou T1, pourquoi pas ? La question

est à l'étude dans les petites cellules grises (comme dirait ce bon vieux Poirot) des jeunes gens de la bande à Mao... Faisons-leur confiance...

Pour en revenir un peu au minitel proprement dit, des statistiques viennent d'être publiées. On y apprend que les quatre types de services grand public les mieux représentés en T3 concernent :

- L'information (301 services soit 27% du total)
- Les banques et la finance (141 services soit 13%)
- Les sports (138 services soit 13%)
- La messagerie (134 services soit 12%)

Les autres se partagent les miettes, comme d'habitude. Le parc de minitels prévu pour la fin 86 devrait tourner autour de 2.600.000. De même, la prévision du trafic sur les 3 Télé-

tel devrait dépasser 226 millions d'heures en sachant que le trafic n'a cessé d'augmenter depuis l'installation des minitels.

D'autre part, on murmure que les champions du kigsque (Libé, PL, Crac, etc) ont enregistré une baisse sensible durant le mois de mars dernier. Personne n'arrive à s'expliquer cette baisse dans les milieux concernés. Oserai-je dire qu'elle est sans doute due à un essoufflement de services déjà un peu vieillots et surtout beaucoup trop chers ?

Passons maintenant à la suite de ce que je vous racontais la semaine dernière. Maintenant que vous savez à quoi servent les bits de stop et de parité, vous devez être en mesure de comprendre ce qui suit. Souvent, dans les émulations et autres programmes de communication, une option vous laisse le choix entre Full et Half duplex. Qu'est-ce que ça peut bien signifier ? Réflé-

voir. Tout ceci est très lié au problème d'écho. Qu'est-ce que l'écho ? Vous en avez de ces questions ! L'écho (des savanes) c'est encore une option qu'il vous est possible de choisir. De deux choses l'une : quand vous tapez un caractère, soit il s'affiche directement sur votre terminal et est envoyé, soit il est envoyé à l'autre bécane, part sur les friteuses lignes téléphoniques et revient illico s'afficher sur l'écran. Quand je dis revient, c'est "revient". Le caractère fait bien le trajet inverse avant de s'afficher. C'est une sorte de vérification qu'il a bien été transmis. Remarque, je ne le dirai jamais assez, les erreurs de transmission, ça n'arrive jamais, c'est de la poudre aux yeux ! De la même façon, les procédés employés (l'as pas fini de dire des conneries. C'est pas des procédés, c'est des techniques, faut pas déconner) sont tout aussi vulnérables que les données elles-mêmes. Mais, les choses sont ainsi.

Si vous n'êtes pas trop naze, vous remarquerez qu'une transmission en half duplex ne peut être faite qu'en écho local. Réfléchissez cinq minutes, vous verrez que j'ai raison. Avant de passer à la suite, je tiens à remercier le père Christian Quest (on prononce "kest" sinon, il est pas content) qui, de par sa sagesse infinie et son éloquence profonde a su me communiquer une partie de son grand savoir. Merci Christian. Reste à vous expliquer la signification de Xon/Xoff. Elle est simple. Quand le buffer du mec qui reçoit les données est plein à craquer, la bécane, si c'est prévu, envoie un code correspondant à Xoff (contrôle S). Alors, l'autre bécane arrête l'émission. Quand le buffer est à nouveau libre de recevoir des données, il balance un Xon (contrôle Q) et l'autre redémarre. La chose est simple comme bonjour, n'est-elle pas ?

Ainsi, avant de vous connecter sur un serveur, vous êtes sensé connaître les caractéristiques de la communication à établir. Autrement dit, le nombre de bits de données, la parité s'il y en a, la vitesse bien sûr, la forme du bit de stop et la présence de Xon/Xoff. Si vous ne connaissez pas ces paramètres, l'enfer commence car vous devrez les chercher une fois que votre porteur sera reconnu par le serveur. Néanmoins, il est bon de savoir que

Sensationnel Nouveau Clavier Professionnel

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

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



Prix 950 F.T.T.C.

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

Documentation sur demande :

C.T. (PARIS) S.A.

92-98, boulevard Victor-Hugo - 92110 CLICHY
Tél. (1) 42.70.83.62 - Téléc CTP 615 240 F

la plupart des serveurs français en V21 reconnaissent 8 bits de données, 1 bit de stop et pas de parité. C'est le schéma classique d'une communication. Souvent, les Xon/Xoff sont utilisés, mais pas nécessaires.

C'est bon, vous pouvez relâcher le mors, j'arrête la torture. Je vous rappelle juste le numéro de Transpac en V21 : 36-01-91-00.

Retour avec vrille et double sauto arrière au minitel. Il y a un magasin qui, à Paris, raconte des tas de trucs à propos des nouveautés Atari, Commodore et d'autres. Savez-vous où vous pouvez en savoir plus sur cette superbe boutique ? Au (1) 42 80 26 10, c'est un serveur minitel accessible moyennant une légère attente car ça tourne sur un Téléstrat, personne n'est parfait. Espace Micro, c'est le nom de la boutique, est aussi le seul revendeur parisien de l'IBM à 500 sacs dont on vous a déjà parlé.

Je vous signale également que vous pouvez vous inscrire sur le meilleur annuaire des micro-serveurs au (1) 43 97 33 33 si vous êtes un sysop, bien sûr. Je dis "vous pouvez", mais, en fait, je vous somme de le faire. Une fois que vous êtes connecté, tapez AMS et suivez les instructions.

Ere Informatique commercialisera incessamment sous peu une petite valise avec un engin étrange à l'intérieur, je peux même vous dire qu'il

y a une ventouse au bout. La chose s'appelle Arsène et est en fait destinée à communiquer avec un minitel (pour le moment pour Amstrad et bientôt pour Thomson et Apple). L'information étant de dernière minute, je ne peux pas vous décrire la chose plus avant, mais cependant, je le ferai sans faute la semaine prochaine. Promis, juré. D'autre part, je vous signale l'existence d'un salon quasi professionnel prénommé : Forum Micro Serveurs Vidéotex. La chose devrait avoir lieu à l'hôtel PLM St-Jacques à Paris les 26, 27 et 28 novembre de cette année. Vous pourrez y voir, sur 1500 mètres carrés, une soixantaine d'exposants ayant un rapport direct avec les micro-serveurs vidéotex de tout poil.

Avant de fuir lamentablement, je tiens à vous préciser la signification du "spécial" de cette semaine. En effet, j'ai eu l'idée de faire un spécial Corbeau parce que la télématique, moi, j'y croûte. D'autre part, le corbeau est un pote à mézigue, il se reconnaît. Corbeau : tu n'es qu'une glue hurlante.

Voilà pour l'actualité télématique de la semaine, n'oubliez pas de me faire part de vos saintes réflexions par courrier à l'HHHHebdo, l'adresse est quelque part dans le journal, cherchez-la, ça ne vous fera pas de mal, bande de crevards télémateux !

Escapeneutgé.



chissez un peu dans votre étroit cevet et tentez de comprendre l'abominable métaphore que voici : imaginez une autoroute à deux sens. Ok, ça va bien ? Vous tenez le choc ? Bon, maintenant, la même mais à un seul sens. Ben le premier c'est du full duplex et le deuxième c'est du half. Concrètement : en full duplex, on peut émettre et recevoir en même temps alors qu'en half, vous pouvez soit émettre soit rece-

chissez un peu dans votre étroit cevet et tentez de comprendre l'abominable métaphore que voici : imaginez une autoroute à deux sens. Ok, ça va bien ? Vous tenez le choc ? Bon, maintenant, la même mais à un seul sens. Ben le premier c'est du full duplex et le deuxième c'est du half. Concrètement : en full duplex, on peut émettre et recevoir en même temps alors qu'en half, vous pouvez soit émettre soit rece-

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS

MONSIEUR LINDL, QU'EST-CE QUI VOUS MOTIVE AU POINT DE FAIRE DE VOUS UN CHAMPION DU MONDE ?
MA MAMAN M'A PROMIS DE M'ABONNER À HEBDOGICIEL SI JE GAGNE.



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

MEMBRES DU CLUB DEDUISEZ VOUS-MÊMES LES 10 %

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

Nom : Prénom :

Adresse complète :

Ordinateur utilisé :

N° de carte obligatoire pour les membres du Club :

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

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

LOGIC BOOK STORE

PINCEZ-MOI JE RÊVE TOUJOURS!

1000 TITRES INFORMATIQUES

LOGIC-BOOK-STORE
39, rue de Lancry - 75010 Paris
Tél.: (1) 42.06.72.28
Ouverture le 10 Juin 1986
Métro: Jacques-Bonsergent

Je désire recevoir votre tarif de livres concernant le(s) matériel(s) ou l'application suivante: _____
Nom: _____ Prénom: _____
Adresse: _____ Ville: _____
Code: _____
Date de ma demande: _____

Informations :

Pour obtenir d'avantage d'informations techniques sur les produits ORIC, sur les prix, les autres matériels ou logiciels, ou pour avoir une démonstration du TELESTRAT, vous pouvez interroger notre serveur par MINITEL au

42 81 22 72

Les nouveaux ORIC dans quelques jours chez vous!



Les micro-ordinateurs ORIC se sont toujours signalés par un rapport performances/prix exceptionnel. La gamme s'est maintenant enrichie d'un nouveau modèle à vocation télématique, le TELESTRAT, qui ouvre des applications de type professionnel, tout en restant à un niveau de prix tout à fait à la portée du particulier.

L'ATMOS est l'appareil idéal pour débuter sans avoir à changer de matériel dès que l'on progresse: compact et performant, doté de 64K de mémoire vive, d'un BASIC puissant (graphismes haute résolution, 8 couleurs, effets sonores etc..) d'une sortie PERITEL pour attaquer un téléviseur couleur et d'un vrai clavier mécanique, il bénéficie d'une importante bibliothèque de plus de 2000 logiciels, dont un grand nombre en français : jeux, éducation, langues, utilitaires, langages etc.. . Le lecteur de disquettes MICRODISC lui ouvre maintenant les applications plus sophistiquées. Il est livré avec alimentation, cables, et 3 cassettes pour 990 Francs seulement !

Le TELESTRAT est le nouveau venu : grâce à ses cartouches ROM, il peut être entièrement compatible avec l'ATMOS, donc il ouvre les mêmes possibilités. De plus, il est conçu à l'origine pour les applications télématiques, c'est à dire qu'il s'interface directement avec un MINITEL qu'il utilise comme MODEM pour constituer un serveur VIDEOTEX : le serveur signalé ci-dessus fonctionne entièrement avec une batterie de TELESTRAT. Un programme intégré et une souris rendent l'utilisation de ces applications extrêmement faciles. Livré avec son lecteur de disquette et le programme TELEMATIC au prix de 3990 Francs, c'est un outil d'avenir pour les commerçants, les professions libérales, pour l'enseignement, bref pour tous ceux à qui la télématique privée ouvrira des horizons nouveaux.

Ces 2 appareils reçoivent une gamme complète de périphériques : Lecteurs de disques, imprimantes, joystick, lecteurs de cassettes, moniteurs, interfaces vidéo etc..



Ensemble **TELESTRAT**
avec moniteur couleurs :
5950 F.



Ensemble **ATMOS**
avec magnétocassette
et moniteur monochrome
2290 F.

Des ensembles performants pour simplifier le fonctionnement et le branchement et des Périphériques pour augmenter les possibilités au fur et à mesure de vos besoins

Imprimante MCP 40

990 F.

Imprimante matricielle COSMOS 80

2890 F.

Imprimantes



Logiciels

Disquettes pour ATMOS

ARCADE N°1 (3 jeux)	200
ARCADE N°2 (3 jeux)	200
Dangereusement Vôtre (Arcade)	200
Méthode ASSIMIL d'anglais	300
Disquette test ATMOS/ORIC1	200

Cassettes pour ATMOS

Compatibles avec le TELESTRAT

3D Invaders (Arcade)	40
Méthode ASSIMIL d'anglais	250
Méthode ASSIMIL d'espagnol	250
Chess II (Reflexion)	40
Cours de BASIC	150
Crocky (Arcade)	40
Dangereusement vôtre (Arcade)	150
Defense Force (Arcade)	40
Flight Simulator (Simulation)	40
Green Cross Toad (Arcade)	40
House of Death (Aventure)	40
Kilburn Encounter (Aventure)	40
Mystery tower (Aventure)	40
Novotnik Puzzle (Reflexion)	40
Oric Munch (Arcade)	40
Rat Splat (Arcade)	40
Scuba dive (Arcade)	40
Space crystal (Arcade)	40
Super Break out (Arcade)	40
Super Meteors (Arcade)	40
Ultima Zone (Arcade)	40

Disquettes pour TELESTRAT

Dangereusement Vôtre (Arc.Av.)	200
ARCADE n° 1 (3 jeux)	200
ARCADE n° 2 (3 jeux)	200

Cartouches pour TELESTRAT

ROMATMOS (compatibilité avec les cassettes ATMOS)	200
ROMORIC 1 (compatibilité avec les cassettes ORIC 1)	200
TELE-FORTH (langage)	390
TELE-ASSEMBLEUR	390
TELE C (compilateur)	490
TELE-TEST	200

Matériel disponible dans les points de vente ORIC (liste par téléphone au 42 81 20 02 ou sur notre serveur MINITEL) ou par correspondance en retournant ce bon de commande à :

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé - 75009 . PARIS

ORDINATEURS

ATMOS complet	990
Ensemble ATMOS avec magnétocassette et moniteur couleur	3490
MICRODISC pour ATMOS avec SEDORIC	2490
MICRODISC esclave simple face pour ATMOS (sans alimentation)	1490
Interface joystick programmable pour ATMOS	350
Câble moniteur monochrome pour ATMOS	80
Magnétocassette ORIC à piles	350

TELESTRAT complet avec MICRODISC

double face, et cartouche TELEMATIC	3990
Ensemble TELESTRAT complet avec moniteur monochrome vert MV12	4790
MICRODISC double face supplémentaire pour TELESTRAT (nécessite une alimentation)	1790
Souris pour TELESTRAT	490
Interface MIDI + logiciel de base en cartouche+ manuel	690
Cordon Moniteur monochrome pour TELESTRAT	80

PERIPHERIQUES

Moniteur monochrome vert EUREKA MV12	1150
Moniteur couleurs PERITEL RVB avec son EUREKA MM 14	2490
Moniteur couleurs PAL/PERITEL avec son EUREKA MC 14	2790
Modulateur UHF Noir & Blanc : PERITEL --> prise d'antenne	295
Modulateur UHF couleurs : PERITEL --> prise d'antenne	490
Décodeur PAL/RVB-PERITEL	490
Cable Camescope --> décodeur PAL/PERITEL	100

MCP40 Plotter 4 couleurs, papier 115 mm de

large, graphiques et caractères	990
Imprimante matricielle 40/80/132 colonnes COSMOS 80, 80 cps	2890
Cable imprimante // pour ATMOS & TELESTRAT	180
Joystick type QUICKSHOT 1	95
Joystick type QUICKSHOT II	120
Disquette vierge 3"	60
Livre "L'ORIC A NU" de Fabrice BROCHE	151
Livre "50 PROGRAMMES pour ORIC"	90

Je souhaite recevoir en FRANCO de port les matériels suivants :

Désignation	Qté.	Prix
		Total :

Mon adresse :

M. Tel.....

Rue

Code Ville

Ci joint mon règlement par

Petites Annonces

gratuites



CIGARILLOS EXTRA-FINS

AMSTRAD

CHANGE CPC 464 couleur, nombreux logiciels, revues, crayon optique, le tout sous garantie 1 mois : 3800F. Tél. (1) 06 69 01 92 01.

ACHETE ou échange nombreux logiciels jeux et utilitaires sur disquettes et K7 pour CPC 6128. Karim Amire, 47, route d'Avignon, 39200 Saint-Claude. Tél. (16) 84 45 21 00 après 19h30 ou heures des repas.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 ou disquettes (valeur minimale pour chaque logiciel : 120F) contre imprimante Okimate 20. Charles Richard, 2, route de St-Sauveur, 77134 Les Ormes-sur-Voulte.

ECHANGE 50 jeux pour Amstrad CPC 464 (liste sur demande), contre synthétiseur vocal ou une souris ou une RS232 ou un crayon optique. Pascal Prusko, 12, rue de Clévant, 54136 Bouxières-aux-Dames (Nancy et banlieue seulement). Tél. (16) 83 22 76 03 à partir de 18h.

VENDS pour Amstrad CPC 6128, Datamat neuf : 370F, câble Centronics pour CPC : 100F. Serge Nardizzi, résidence Les Jardins d'Aude, Bât E, 11000 Carcassonne. (NDLJC : J'suis sûr qu'avec l'accent ça devient beaucoup plus excitant !)

ECHANGE nombreux logiciels sur CPC 464 (K7). Cherche aussi contacts à l'étranger (Angleterre...) Alain Dubuis, 143, rue Félix-Pyat, Bât D22, 13003 Marseille. Tél. (16) 91 02 12 83.

CHERCHE contacts pour divers échanges amicaux et très amicaux pour correspondants. Alain Dubuis, 143, rue Félix-Pyat, Bât D22, 13003 Marseille. (NDLJC : Qu'est-ce que t'entends par très amicaux, hein ? Petit coquin !)

Amstradiens, vous aimeriez avoir dans votre logithèque toutes les nouveautés (ex. : Way of Tiger, Boulder III, Cauldron II...) alors écrivez à Michael Dancosins, 11, rue Tallandier, 62153 Sanchez ou échange contre unité de disquettes, souris, synthé, imprimante, console, jeux vidéos...

VENDS, échange ou achète logiciels pour Amstrad 464. Possède nombreux programmes originaux sur K7 en copta, gestion, stats, finances, aide à la décision, plus des utilitaires et des jeux. Recherche surtout des jeux, des utilitaires, des logiciels originaux, des astuces pour 464. Hervé Mériaux, 7, place des Héros, 62000 Arras. Tél. (16) 21 23 64 34 après 20h30 et le dimanche.

ECHANGE quelques logiciels Amstrad, plus affinés. Ecrire à Didier Hugues, 11, square de Terre-Neuve, 35100 Rennes. Tél. (16) 99 50 65 00.

CHERCHE notices Knight Lore, Combat Lynx, Codename Mat., Hunter Killer, Flight Pilot. Eric Jarland, Romelort-Avensan, 33480 Castelnaud-de-Medoc.

ECHANGE Amstrad CPC 464, écran monochrome, drive et contrôleur, 5 disquettes vierges, jeux (dis et K7), joystick, documentations contre Apple IIe 65CO2, drive, souris, joystick, moniteur Ambre Zénith ou autre. S'adresser à P. Baranx, 4, rue des Roses, 40130 Capbreton. Pas sérieux s'abstenir. Région 40 ou 64 si possible.

VENDS Amstrad CPC 664 couleur avec imprimante DMP1 et logiciels : 6000F. Imprimante seule : 1500F. Ordinateur seul : 4500F. Contacter Aris au (1) 45 53 01 58 la journée et au (1) 42 46 03 28 à partir de 20h.

ECHANGE nombreux logiciels pour tout CPC, sur disquettes, dont presque toutes les nouveautés, contre divers utilitaires : livres et revues pour Amstrad, imprimantes, lecteur de disquettes, modem, crayon optique, synthétiseur vocal, souris, ordinateur de poche... L'ensemble au (16) 74 73 76 06.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 pour Amstrad CPC 464 (Crafton, Commando, Ping-Pong, Sky Fox, Zorro, Dunderarach II, La Geste d'Artillac...) Simon au (1) 39 56 22 44.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, garanti 9 mois, joystick, 3 livres, jeux, cassettes revues : 3500F. (NDLJC : Et bien bravo, et comment on fait pour le joindre ?)

ATARI

ACHETE programme et matos pour Atari 800XL à très bas prix. Elle Noir au (16) 22 95 14 48. Salut les rois du clavier, Atarien, cherche contacts d'enfer pour pirateur plus gonflé. Echange livre C64 contre une poignée de paluches. Prores au moins ? Sinon... Pascal Roux, 3 bis, rue Gambetta, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. (1) 47 02 08 72 après 18h tous les jours. Laisser message répondeur en panne, bavards au diable. (NDLJC : Tu peux dire à ta sœur d'arrêter ses papillotes !)

VENDS nombreux logiciels Atari 800/800XL originaux. Tél. (16) 78 47 10 48. (NDLJC : Alors toi, j'te riens ! La prochaine fois essaie de pas en mettre plein comme ça, dans tous les sens, parce que moi maintenant, j'en ai la tête qui tourne. Faut pas déconner !)

VENDS Atari 130XE Pal/péritel (8-85), magnéto, joystick, jeux, à un prix intéressant ou échange contre CBM64/128, équivalents. Tél. (16) 43 94 07 20.

COMMODORE

Des nouveautés pour CBM64 ? Ouilliiii... ! J'en achète et j'en échange, peut-être. J'attends ta réponse. S. Sutkowski, 7, rue Jean Froissart, 80000 Amiens.

VENDS pour CBM64, cartouche Simon's Basic : 400F. Compilateur disk Basic 64 : 200F, moniteur assembleur cartouche Heamon : 200F. Pierre Charavel, 18, rue du Soleil, 75020 Paris. Tél. (1) 43 58 49 27.

ECHANGE nombreux programmes pour C64 sur disquettes uniquement. Laurent au (1) 46 66 09 02. (NDLJC : C'est vrai qu'elle est pas drôle, ton annonce. Mais ça fait rien, ta lettre est tellement mignonne tout plein, que je suis quand même là, pour toi !)

VENDS Commodore Vic 20 Sécam couleur, manuel, cordons, lecteur de K7, manuel, Quick Shot II, le tout en très bon état : 700F. Tél. (1) 30 50 48 69 après 17h.

CHERCHE CBMiste (64) dans le Finistère et de préférence dans la région de Morlaix. Jean François Le Saint, Kerjean-Garlan, 29234 Plouigneau. Tél. 98 79 10 27. (NDLJC : J'mets pas le (16) puisqu'il veut pas de ceux qu'habitent pas dans son pays).

VENDS pour Commodore 64/128 originaux, plus de 20 : Eureka : 130F, The Goonies : 70F, Spy Us Spy : 70F, The Staff of Karnath : 65F, Pooyan : 60F, Harrier Attack : 50F, Scullir : 45F, Sub Hunt : 20F, City Fighter : 20F, Phantom : 50F, Ghostbuster : 50F, Colossus Chess : 2 : 90F. Liste sur demande. En cartouche Radar Rat race : 120F, Jupiter Lander : 120F. Ecrire ou téléphoner à Bruno Poullias, 32, rue Jouanguy-Stival, 56300 Pontivy au (16) 97 25 33 15.

ECHANGE jeux sur C64 ou C128. Tél. (16) 57 51 62 89.

VENDS Commodore 128D, 1571 intégré, lecteur K7, divers jeux, livres : 7000F. Moniteur 10901 : 2800F, Sharp PC 1500, CE150 : 2500F, Oric Atmos 48K, drive : 1800F, Méphisto II : 1500F. Alain Gardinac, 60, résidence des Trauniques, 40200 Mimizan. Tél. (16) 58 09 08 16.

VENDS Commodore C64, lecteur de K7 C2N, lecteur de disquettes 1541, imprimante graphique Sheikosa GP100 VC, carte mère Extivc-Bus 4S, Tool et Extra Tool, 3 joysticks, nombreux livres, jeux, utilitaires, graphismes... Vendu ensemble ou séparément. Gérard au (16) 90 37 50 98 après 19h.

VENDS disquettes programme original Caicul Francs Constants de 1979 à ce jour, inflation... : 35F port compris. Alain Poirier, 7, rue de la Fontaine, 95840 Mareil.

VENDS jeux originaux pour Commodore 64 sur disquettes seulement, Little Computer Games, Summer Games II, Winter Games, Hardball, Law of the West, Revs, Uridium, Eidolon, etc. Jérôme au (1) 61 07 57 20 (NDLJC : Essayez aussi avec le (16) si ça marche pas. C'est peut-être bien en province !)

Commodore 128 cherche tout programme dont Pascal64, Turbo Pascal, Langage C. Ecrire à J.-F. Herry, 43 rue Chaude, 78240 Chambourcy (NDLJC : Huuummm, du yaourt !)

CHERCHE possesseur de C674 pour échange ou vente de logiciels de jeux sur disquettes. Nicolas Kerloff au (1) 42 67 49 07.

VENDS C64 Secam, drive 1541, nombreux jeux : 3000F. Avec télé : 5500F. Stéphane au (16) 90 20 39 44 après 18h30.

ECHANGE nombreux jeux sur K7 uniquement, recherche nouveauté. Laurent Reimat, Le Courbas, 09120 Varilhes. Tél. (16) 61 68 04 89 après 18h.

AVIS aux fans du C64. Echange nombreux jeux sur K7, Commando, Winter games, The Way, Cauldron... Vends Autoformation, 2 K7. Echange ou vends originaux en K7. Vends 2 joysticks. Recherche nouveautés en K7. Courez jusqu'à la cabine téléphonique la plus proche et téléphonez-moi au (16) 61 68 04 89 après 18h.

ECHANGE nombreux logiciels pour Commodore 64 K7 ou disk, dont beaucoup de nouveautés. Jean-Benoît Moreau, 24, rue Henri-Maonnier, 75009 Paris.

RECHERCHE jeux et utilitaires originaux sur K7 et disquettes pour Commodore 64 et 128. N'hésitez pas, Patrick Sportouch, 3, allée du Croult, 95500 Gonesse. Tél. (1) 39 85 38 47.

VENDS ordinateur CBM64, lecteur disquettes 1541, lecteur de K7 1530, moniteur couleur haute résolution, 2 joysticks. Possible séparément. Nombreux programmes dont tous les musts. Matériels peu servi cause double emploi : 6000 F. Gilles Jean, 11, rue de la Gare, 95170 Deuil-la-Barre.

ECHANGE nombreux jeux sur C64 uniquement sur disk, possédés toutes les dernières nouveautés. Demander Laurent au (1) 48 45 74 43.

CHERCHE pour Vic 20 extension 8K, Simplicat et Vic Writer sur disquette. Tél. (16) 96 74 17 37.

CHERCHE correspondant sympa pour échange programmes sur Commodore 64 sur K7, beaucoup de nouveautés. Christophe Gillet, 4, rue Arthur-Rimbaud, Bât 1, log. 7, 60000 Beauvais. Tél. (16) 44 02 22 01.

ECHANGE logiciels pour C64 avec drive dont nouveautés. Branchez vos amittel et contactez Chris (05) dans le serveur hebdo sur Bal. Les autres, tant pis.

VENDS Commodore 64 RVB, lecteur disquettes 1541, lecteur K7 1530, cartouche Fast Load, nombreux livres, 2 poignées de jeux, cartouche assembleur, nombreux logiciels jeux et utilitaires, le tout encore sous garantie : 4000F à débattre. Stéphane au (1) 43 08 28 38 heures bureau.

VENDS pour C64/128, Gato (disk) avec doc, Virgule Senior (disk), Batic 85 (originaux), Yan Schuster, 47, avenue Mathurin-Moreau, 75019 Paris. Tél. (1) 42 38 10 41.

ECHANGE nombreux programmes sur CBM64 uniquement sur disks. Envoyez listes à Jérôme Le Hir, 20, rue Gabriel-Fauré, 79100 Thouars.

VENDS Commodore 64 Pal, lecteur K7, 2 Quick Shot II, paddles, jeux cartouches et K7, livres. Fabrice Payne, 95, rue du Blanc-Sea, 59200 Tourcoing. Tél. (16) 20 26 35 09.

ECHANGE nombreux logiciels sur disquette pour CBM64 sur disquettes. Recherche compilateur basic. Tél. (1) 42 59 20 31, demander Pascal.

Commodore recherche contacts en mode 64 et 218 pour faire nombreux échanges et recherche Power Cartridge en bon état et à bas prix. Sabrien Moskala, café "les Platanes", 23170 Chambon-sur-Voueize.

Stéphanie, possédant un Commodore 128, cherche compagnon d'aventure ayant la même configuration ou simplement un Commodore 64 avec disk. Stéphanie Guérard, résidence de la Baie 89, 06170 Cio-de-la-Cagnes. Tél. (16) 93 07 80 33.

ECHANGE nombreux logiciels sur disquette pour C64. Envoyez vos listes à Yann Riquembourg, Rospères Redene, 29130 Quimperlé. Tél. (16) 98 96 22 35.

VENDS C64 Pal, disk 1541, lecteur K7, nombreux disquettes, joysticks, 10 livres, listings, docs diverses : 3000F. Tél. (1) 43 39 25 88.

ECHANGE nombreux logiciels pour CBM64 pour K7 et disk. Envoyer listes, réponse assurée. Pascal Blum, 1, rue des Frères-Lumière, 68310 Wittelsheim. tél. (16) 89 55 16 30 après 17h.

ECHANGE nombreux programmes sur disquettes. Pascal Conan, 148, bd d'Angleterre, 85000 La Roche-sur-Yon. tél (16) 51 37 00 39.

ECHANGE programmes pour C64 sur disk ou K7. Marc Morisse, 5, rue de la Crèche, 35000 Rennes.

ACHETE pour Commodore 64, manuel de l'assembleur Micro64 et assembleur Max avec manuel sur K7. Marc au (1) 48 41 65 44 après 20h.

CHERCHE correspondants pour échange logiciels sur Commodore 64 sur K7. Vends Commodore 64 neuf, encore sous emballage, jamais servi cause double emploi, péritel : 2400F, à débattre. Demander David au (1) 48 91 68 10.

ECHANGE dernières nouveautés pour C64 contre livres dont vous êtes le héros, ou Strange, Spidey, Fluide Glacial... ou programmes originaux sur K7 ou disks. Réginald Poirier, 13, route de Poitiers, 88800 St-Julien-L'ars. Tél. (16) 49 56 63 63.

ORIC

VENDS Atmos, Oric 1, microdisc, GP50A, magnéto, cart imprimante, softs, docs, livres, joysticks, adaptateur : 5900F. Philippe au (1) 43 46 91 12.

VENDS Oric Atmos 48K circuit refait, magnéto K7, microdisc, Sedoric, des tas de bouquins, plein de programmes : 3800 F. Richard Dupuy, 16c, rue Paul-Langevin, 38130 Echiroilles. Tél. (16) 78 23 38 46 en semaine après 18h.

ECHANGE interface programmable pour Oric, contre K7 jeux et autres. Aimerai acheter Modem et drive beaux et pas chers. Mr Roland, 1, rue du Pot-au-lait, Villecerf, 77250 Moret-sur-Loing. Tél. (1) 64 24 90 21 le dimanche de 9h à 12h.

VENDS Oric Atmos 48K, péritel, cordon magnéto, alimentation, docs, très bon état : 750F. P. Vassol, 5, rue de Normandie, 59370 Mons-en-Barœul. tél. (16) 20 04 04 56.

VENDS lot comprenant Oric Atmos, lecteur de disquettes, disquettes de programmes, une disquette Dos Sedoric, Synthétiseur vocal, cordon raccordement, crayon optique, cordon raccordement, l'ensemble : 3300F. Vends revue Théoric du n°3 au n°10 : 10F pièce. Mr lecomte au (1) 45 81 21 93.

VENDS Oric 1, Uhf intégré, nombreux programmes : 600F. Carte Ram Overlay : 100F. Oricoid : 100F, carte joystick programmable : 250F ou le tout 1000F. Tél. (16) 22 47 40 12 après 20h.

VENDS K7 de jeux originaux pour Oric 1/Atmos (Ultra, Rdv de la Terreur, Dracula's Revenge...) à des prix défiant toute concurrence à pas plus de 50F. Olivier Delage, 64 rue d'Endoume, 13007 Marseille. Tél. (16) 91 52 43 88 après 18h.

VENDS Atmos, 2 alimentations, jeux, câbles, livres, revues, jeux double écran, le tout 1797F. Vends aussi synthétiseur casio VL Tone pour 350F. Tél. (1) ou (16) 89 09 48 83 demander Jérôme. (NDLJC : Justement, plutôt de marquer de faire attention à la numérotation, j'aurais pu mettre si j'étais en province ou dans la région parisienne, banane !)

Cause achat Microdisc-Sedoric, vends pour Oric/Atmos à prix sacrifié, lots de K7 originales (Arcade, Aventure, utilitaire...) Recherche programme de hard-copy d'écran "Hires" pour imprimante Seikosa GP250X avec un Atmos. V. Cauquil, 38 bis, rue des Brus, 81000 Albi. tél. (16) 83 54 73 63.

VENDS 6 logiciels originaux pour Oric 1/Atmos Formula 1, Tallman, Tyrann, dangerusement Vôtre, Montségur et Saga : 250F. Mr Ellul au (16) 88 96 39 23.

CHERCHE Atmos péritel pas cher. Echange nombreux programmes Oric 1. Jean-Pierre Panin, 39, rue Jean-Bonite, 62840 Laventie. Tél. (16) 21 66 21 53.

VENDS lecteur de disquettes microdrive, 35 disquettes, MS-Tel avec détecteur de sonnerie, Coptyle, BD-Disk, Jasmin Assembleur adapté microdisc ainsi que Jasmin caïque, toutes les notices : 2800F ou échange contre Canon X07. Patrick Descamps, 32, rue Mathieu, 93400 St-Ouen.

VENDS Oric millésimé 1984 (NDLJC : C'est un ordinateur ou du pinard que tu vends ?) avec en cadeau le moniteur monochrome, le magnéto K7 et des livres, interface programmable de jeux avec manette. Prix à débattre NDLJC : Devant une bonne bouteille !). Pacôme au (1) 45 77 57 51 à partir de 18h.

SPECTRUM

VENDS Spectrum 48K Pal Péritel plus de nombreux logiciels dont des originaux (Elite, Shadowfire, Sound & Sorcery, etc.), 40 cassettes vierges spéciales micro + livres et revues pour 1500F. Téléphonez à Alain au (1) 48 36 00 51.

VENDS ZX Spectrum, 48k péritel, plein d'interfaces magnéto, imprimantes... avec plein de livres, un maximum de softs, cède à un prix intéressant. Moniteur couleur Thomson, ZX 81, programmes, interfaces : 1500F. Yves Martin au (1) 46 30 99 39 laisser message.

VENDS Sinclair ZX Spectrum péritel, interface ZX1, un microdrive, interface joystick, nombreux programmes en K7 et microcassettes, le tout pour la modique somme de 300F à débattre. Vends également séparément un kit interface ZX1, un microdrive et ses programmes d'applications (traitement de texte, tableur et jeux) : 1200F (neuf, jamais servi et avec emballage d'origine). Contacter Ari au (1) 45 53 01 58 toute la journée et au (1) 42 46 03 28 à partir de 20h.

VENDS pour Texas TI99/4A n°10 de 99 Magazine, K7 des numéros 9 et 10 : 110F. Recherche listing programme Othello paru dans le n°2 de 99 magazine. Serge Nadizzi, résidence Les Jardins d'Audes, Bât E, 11000 Carcassonne. Tél. (16) 68 47 59 82 après 20h.

VENDS Sharp MZ700, magnéto K7, 6 jeux, imprimantes avec rouleaux de papier : 3000F. Lenny Cartier au (16) 44 78 76 86. Ou écrire à Lenny Cartier, Ravenel, 60130 St-Just-en-Chaussée. (NDLJC : C'est St-Just que je connais, pas Ravenel !)

ECHANGE nombreux programmes sur K7 contre lecteur de disquettes DD1, tout frais compris. Christophe Boëdec, 92, rue du Général-de-Gaulle, Moyennoutier, 88420 Vosges. Tél. (16) 29 41 92 38.

VENDS SHARP PC 1245, sous garantie : 500F avec livres. Tél. (1) 48 70 31 61 demander Julien.

VENDS Sharp PC1401, interface K7, nombreux programmes, état neuf sous garantie : 900F. Tél. (16) 64 34 49 10.

VENDS Canon X07, 16K : 1700F, imprimante 4 couleurs : 700F, programmes, livres, revues, carte fichiers. Tél. (1) 48 55 40 52.

Informaticien amateur vends trucs astuces MSX, échange logiciels. Ecrire à Denis Olivier, 5, bd Franck-Lamy, 17200 Royan. Tél. (16) 46 05 49 44, le week-end.

VENDS lecteur Jasmin1 à 6 disquettes Jasmin Calc, Easy test, Mategraph, jeux : 1500F. Tél. (1) 60 80 42 71 à partir de 19h.

VENDS boîte de rangement pour 100 disquettes avec fermeture à clé, joystick compétition pour 5000, la Bible du Commodore 128 : 270F. Contacter Frédéric au (1) 42 87 94 89.

VENDS imprimante MPPS 801 neuve, la Bible du Commodore 128 : 1000F. Contacter Frédéric au (1) 42 87 94 89.

VENDS moniteur Fidelity couleur, garanti 11 mois, lecteur 3"5, 1 octet, garantie 8 mois, très bas prix. Jean-François au (1) 64 28 70 56.

VENDS Canon X07 avec imprimante traçante X710, adaptateur secteur, K7, docs, le tout : 2000F. Magnéto adaptable : 300F. Tél. (1) 39 19 43 41.

VENDS Canon X07, carte 16K Ram, 4K Ram, cordon secteur, cordon K7, nombreux programmes, documentation, ? emballage d'origine : 2000F à débattre. Tél. (1) 43 46 92 16 de 22h15 à 1h. (NDLJC : Encore un qui vit la nuit ! J'espère pour lui qu'il s'est pas planté dans les heures, parce qu'il va pas dormir beaucoup.)

CHERCHE personne possédant la disquette Basic pour MC1 de Micral. Dominique Doulin au (16) 33 61 30 23.

VENDS Canon X07, imprimante X710, magnéto K7 état neuf, prix à débattre. Tél. (1) 45 06 77 34.

VENDS CBS Collection très bon état, 5 K7 originales Conkey Kong, Looping, Zaxxon, Venture, Space Fury. Jean-Marc Tranchant, 18, rue Cote d'Or, 21600 Longvic. Tél. (16) 80 66 73 75.

CHERCHE les numéros 59, 64, 69, 73, 79, 84, 89, 93, 96, 103, 108, 113, 117, 121, 125, 129 de l'HHHHebdo à 2F pièce (à prendre ou à laisser) Théo Chiro, 92, bd Gambetta, 02100 St Quentin. (NDLJC: Quoi ? Il est fou qui là !)

VENDS console de jeux Mattel Intellevison avec 9 cartouches : 750F ou échange contre logiciels Amstrad (se branche sur n'importe quelle TV). Contacter Frédéric au (16) 74 60 25 26.

VENDS Laser 3000, compatible Apple, 64K, moniteur couleur, 2 lecteurs, interface parallèle, Pascal UCSD, nombreux programmes et jeux : 7400F. Thierry Beernaerd, 16, rue Jaune, 78990 Elancourt. Tél. (1) 30 50 55 18.

CHERCHE n°2 et 8 de l'Hebdo. Echange disquette compilation 1 pour T07. Liliane Thuillier, 90, quai de Seine, 27680 Quillebeuf-sur-Seine. Tél. (16) 61 53 01 60.

VENDS baladeur FM et PO seulement, de marque Continental Edison et 2000F. Baladeur FM seulement, de marque Sony SRF 20W : 200F ou échange les deux baladeurs contre interface RS232C pour Amstrad. Laurent Ripoulet, 10, rue Croix-Baragnon, 31000 Toulouse. Tél. (16) 61 53 01 60.

VENDS ordinateur Sharp PC 1500, table graphique 4 couleurs, logiciel commercial intégré, magnéto K7, malettes (acheté 10/85) : 3500F. Mr Devos, 14/16 bd Maillot, 92200 Neuilly.

VENDS Robo Kit dirigeable par RS232C : 554,50F. Tél. (16) 78 47 10 48.

ACHETE Tandy 100 ou Tandy 200, minimum 24K en très bon état et à un prix très abordable. Vends aussi HHHHebdo du n°38 à 137 : 5F pièce avec port en sus. Rouleaux papier pour imprimante : 5F le rouleau, stylos à bille pour imprimante X07, Sharp, Casio... : 10F pièce. Tél. (16) 40 47 88 92 (de 10h à 19h).

VENDS Yeno SC3000 16K, cartouche 32K, cartouche jeu Star Jacker, divers jeux sur K7, joystick, le tout 1800F. Tél. (16) 27 67 11 27 après 17h.

VENDS machine à écrire mécanique, semi-professionnelle, avec tabulatur, marque Japy, portable avec valise de rangement, livrée avec rubans, typex, nécessaires de nettoyage : 1000F. Tél. (1) 45 32 40 93.

VENDS système complet traitement de texte Rank Xerox 111(83), machine à écrire/imprimante X610, unité de stockage externe X820, logiciel, machine à écrire IBM à boule : 16.000 F le tout. Tél. (1) 47 58 12 01 demander Mme Fusil ou Mlle Cohener.

VENDS Canon X07 janvier 84, ram 16K, carte 4K. Table traçante X710, lecteur K7 Philips, 3 manuels, livre Club C7, nombreux programmes : 2000 F. Tél. (16) 31 47 52 43 poste 173 Mr Andreu heures bureau.

VENDS ordinateur musical Yamaha 32K Y15 503F avec synthétiseur Yamaha polyphonique 8 voies, clavier 4 octaves, logiciels musicaux pour la création de nouvelles sonorités et de partitions (musique volcer, music composer) jeux et livres pour bien maîtriser le tout. Le tout 3800F. François au (1) 45 87 83 84.

VENDS Théoric n°10, 12, 14, 15, 16, 17 : 90F + port. Mr Ellul au (16) 88 96 39 23.



VENDS traductions de notices de logiciels, liste sur demande. Toutes traductions de l'anglais possibles. Ecrire à Jérôme Bicot, Le Corricard, Saint-Aubin-sur-gaillon, 27600 Gaillon;

VENDS à Saverdun, 09700 Arièges, maison à rénover 4 pièces avec jardin : 80000F. Tél. (16) ou (1) 61 60 37 80 heures repas.

VENDS Lynx 96K0, très bon état, nombreux programmes, moniteur monochrome, prix à débattre. Pacôme au (1) 45 77 57 51 à partir de 18h.

VENDS livres PSI (Turbo, Pascal, périphériques, 102 programmes...), Micro Application (n° 4, 6, 7), Sybex (CPM 2.2...), Amstrad magazine, Microstrad, CPC, SVM... Vends disquettes 3"1/2 SFDD : 200F. Vends une guitare folk : 400F (avec housse), guitare électrique : 800F, ampli Roland 20 Watts : 600F, pédale distortion : 150F, orgues Yamaha PS20 : 1100F. Ivan Bonassin, 44, rue P.-Morat, 69008 Lyon. Tél. (16) 78 75 58 14.

VENDS FX702P, imprimante, interface K7 : 750F. Pierre Charavel, 18, rue du Soleil, 75020 Paris. Tél. (1) 43 58 49 27.

ECHANGE orgue électronique Yamaha NEUF (presque jamais servi), contre Commodore 64 avec lecteur de K7 ou disquettes en bon état. Fabrice au (1) 42 28 66 29.

CHERCHE joystick pas cher, normes Atari sau Quicksot I et II.

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



A	B	C
75 F	67 F	52 F

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

NOM	PRENOM	TAILLE	PRIX	Quant.	Montant
ADRESSE		SMALL			
VILLE		MEDIUM			
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 :	

CHOISISSEZ UN BADGE



SUPPORTS
 DSK
 K7
 CAR
 S

DISQUETTE
 CASSETTE
 CARTOUCHE
 SOFTCARD

COTES
 *** INDISPENSABLE
 ** RECOMMANDE
 * BON

PRIX
 A : PRIX TARIF
 B : PRIX ABONNE
 C : PRIX CLUB

AMSTRAD

	A	B	C
AM001 **	1815		
AM002 *	1815		
AM003 **	3 D BOXING		
AM004 **	3 D BOXING		
AM005 **	3 WEEKS IN PARADISE		
AM006 *	3D FIGHT		
AM007 *	3D FIGHT		
AM008 **	3D GRAND PRIX		
AM009 **	3D GRAND PRIX		
AM010 **	3D MEGACODE		

	A	B	C
AM011 **	3D MEGACODE		
AM012 **	3D VOICE CHESS FRANCAIS		
AM013 **	3D VOICE CHESS FRANCAIS		
AM014 **	5 me AXE		
AM015 **	5 me AXE		
AM016 *	AFFAIRE VERA CRUZ		
AM017 *	AFFAIRE VERA CRUZ		
AM018 *	AIRWOLF		
AM019 *	AIRWOLF		
AM020 **	ALIEN		
AM021 **	ALIEN		
AM022 **	ALIEN 8		
AM023 *	ALIEN BREAK-1		
AM024 **	AM STRAM DAMES		

	A	B	C
AM025 **	AM STRAM DAMES		
AM026 **	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR		
AM027 **	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR		
AM028 **	BACK TO THE FUTURE		
AM029 **	BACK TO THE FUTURE		
AM030 **	BAD MAX		
AM031 **	BAD MAX		
AM032 **	BALL BLAZER		
AM033 **	BARRY MAC GUIGAN BOXING		
AM034 **	BARRY MAC GUIGAN BOXING		
AM035 *	BATAILLE D'ANGLETERRE		
AM036 *	BATAILLE D'ANGLETERRE		
AM037 **	BATAILLE POUR MIDWAY		
AM038 **	BATTLE OF BRITAIN		
AM039 **	BATTLE OF BRITAIN		
AM040 *	BATMAN		
AM041 *	BEACH HEAD		
AM042 ***	BEACH HEAD		
AM043 ***	BOMB JACK		

	A	B	C
AM044 ***	BORED OF RINGS		
AM045 ***	BOULDER DASH		
AM046 ***	BOULDER DASH III		
AM298 **	BOUNDER		
AM299 **	BOUNDER		

REVENDEURS :
 POUR VOUS PROCURER LES LOGICIELS DU CLUB
 CONTACTEZ STEPHANE CARRIE
 AU (1) 42 63 82 02



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 Prénom
 Adresse
 Ville Code Postal

Signature : _____

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

ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD		DSK	181	162	126
AM319	BATMAN	DSK	194	175	136
AM320	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	DSK	194	175	136
AM321	CYRUS CHESS/8256	K7	146	132	103
AM322	DOCTOR WHO	DSK	207	187	145
AM323	DOCTOR WHO	K7	121	109	85
AM324	GUN FRIGHT	K7	121	109	85
AM325	HEAVY ON THE MAGICK	DSK	181	162	126
AM326	HEAVY ON THE MAGICK	K7	121	109	85
AM327	KNIGHT GAMES	K7	160	144	120
AM328	L'AIGLE D'OR	DSK	198	178	148
AM329	L'AIGLE D'OR	K7	109	98	67
AM330	MELTDOWN	K7	121	109	85
AM331	REVERSI CHAMPION	K7	160	144	120
AM332	REVERSI CHAMPION	DSK	198	178	148
AM333	WATERLOO	K7	121	109	85
AM334	WATERLOO	DSK	160	144	120
AM335	WINTER GAMES	K7	121	109	85
AM336	WINTER GAMES	DSK	181	162	126
AM339	WORLD CUP CARNIVAL	K7	121	109	85
AM340	WORLD CUP CARNIVAL	DSK	181	162	126
AM337	ZOIDS	DSK	181	162	126

APPLE		DSK	100	90	80
AP076	FOLIE MEURTIERE AU COLLEGE				

ATARI ST		DSK	365	329	256
ST023	TIME BANDIT				

COMMODORE		DSK	158	143	111
CO366	BIGGLES	K7	100	90	80
CO372	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90	80
CO373	DEVIL'S GALLERY	DSK	182	164	128
CO367	FAIRLIGHT	K7	121	109	85
CO368	RED HAWK	DSK	182	164	128
CO369	RED HAWK	K7	121	109	85
CO370	WAY OF THE TIGER	DSK	182	164	128
CO371	WAY OF THE TIGER				

SPECTRUM		K7	97	88	65
SP247	BIGGLES	K7	121	109	85
SP248	THE PLANETS				

ABC		K7	98	88	68
AM209	RUNESTONE	K7	112	101	78
AM210	SABRE WOLF	DSK	155	140	100
AM211	SCRABBLE	K7	121	109	77
AM212	SCRABBLE	K7	121	108	85
AM213	SEAS OF BLOOD	K7	129	116	90
AM214	SHADOW FIRE	K7	95	86	73
AM215	SKYFOX	DSK	160	144	105
AM216	SORCERY	K7	140	126	98
AM217	SORCERY PLUS	DSK	200	180	126
AM218	SORCERY PLUS	K7	114	103	86
AM219	SOULS OF DARCON	DSK	178	160	121
AM220	SOULS OF DARCON	K7	106	95	65
AM221	SOUTHERN BELLE	K7	295	266	206
AM222	SPACE MOVING	DSK	395	356	276
AM223	SPACE MOVING	K7	290	261	203
AM224	SPACE SHUTTLE	K7	45	40	31
AM225	SPELLBOUND	K7	121	108	85
AM226	SPINDIZZY	DSK	182	163	127
AM227	SPINDIZZY	K7	155	140	100
AM228	SPITFIRE 40	K7	107	96	68
AM229	SPITFIRE 40	K7	110	99	78
AM230	SPY HUNTER	K7	147	132	84
AM231	SPY VS SPY	DSK	177	159	120
AM232	SPY VS SPY	K7	105	95	78
AM233	SPY VS SPY II	DSK	155	140	107
AM234	SPY VS SPY II	K7	80	72	59
AM235	STAR STRIKE	K7	125	113	78
AM236	STARION	K7	101	91	70
AM237	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138	104
AM238	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	124	112	76
AM239	STRANGELOOP	DSK	182	163	127
AM240	STRANGELOOP	K7	90	81	72
AM317	SUPERCHESSE				

SUPPORTS
DSK DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTE
S SOFTCARD

ABC		DSK	130	117	104
AM318	SUPERCHESSE	K7	114	103	70
AM241	SUPER PIPELINE II	DSK	124	112	77
AM242	SUPER PIPELINE II	K7	142	132	90
AM243	SUPER SILVER PACK	DSK	395	356	277
AM244	SUPERLEUTH	K7	180	165	125
AM245	SUPERPAINT	K7	85	76	59
AM246	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	101	91	70
AM247	TANK BUSTER	K7	108	87	75
AM248	TANK COMMANDER	DSK	157	141	109
AM249	TANK COMMANDER	K7	112	101	78
AM250	TASCOPY	K7	129	116	94
AM251	TASCOPY	DSK	276	248	193
AM252	TASSPRINT	K7	130	117	97
AM253	TASSPRINT	DSK	170	153	127
AM254	TASWORD FRANCAIS	K7	195	175	155
AM255	TASWORD FRANCAIS	DSK	310	279	231
AM256	TASWORD 6128 FRANCAIS	DSK	350	315	262
AM257	TAU CETI	K7	114	103	71
AM258	TENNIS 3D	K7	150	135	105
AM259	TENNIS 3D	DSK	200	180	140
AM260	TERROR MOLINOS	K7	114	103	70
AM261	TEXTOMAT	DSK	450	405	315
AM262	THE COVENANT	K7	87	78	59
AM263	THE HOBBIT	K7	165	149	113
AM264	THE ILLUSTRATOR	K7	256	230	171
AM265	THE LAST V8	K7	45	40	31
AM266	THE QUILL	K7	190	171	128
AM267	THE QUILL	DSK	294	265	196
AM268	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK	182	162	126
AM269	THEATRE EUROPE FRANCAIS	K7	140	126	98
AM270	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK	220	198	154
AM271	THEY SOLD A MILLION	K7	116	103	75
AM272	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	175	160	110
AM273	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121	108	85
AM274	THINK	DSK	182	169	127
AM275	TORNADO LOW LEVEL	K7	109	98	76
AM276	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87	69
AM277	TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171	115
AM278	TRIPLE PACK	DSK	180	162	114
AM303	V	K7	121	108	85

APPLE

ABC		DSK	200	180	140
AP002	ADVENTURE CONSTRUCTION	K7	269	242	90
AP003	A.E	K7	375	338	220
AP004	AMERICAN ROAD RACE	K7	425	382	325
AP005	ANGLAIS 1	K7	425	382	325
AP006	ANGLAIS 2	K7	425	382	325
AP007	ANGLAIS 3	K7	425	382	325
AP008	ANGLAIS 4	K7	425	382	325
AP009	ANGLAIS 5	K7	425	382	325
AP010	ARCHON I	K7	200	180	140
AP011	ARCHON II	K7	380	342	280
AP012	ARCHON III	K7	350	315	250
AP013	ARCHON IV	K7	493	444	280
AP014	ARCHON V	K7	269	242	90
AP015	ARCHON VI	K7	396	356	238
AP016	ARCHON VII	K7	190	171	127
AP017	ARCHON VIII	K7	195	175	90
AP018	ARCHON IX	K7	100	90	80
AP019	ARCHON X	K7	195	176	127
AP020	ARCHON XI	K7	290	261	232
AP021	ARCHON XII	K7	380	342	238
AP022	ARCHON XIII	K7	350	315	230
AP023	ARCHON XIV	K7	290	261	232
AP024	ARCHON XV	K7	900	720	350
AP025	ARCHON XVI	K7	190	171	127
AP026	ARCHON XVII	K7	680	612	430
AP027	ARCHON XVIII	K7	200	180	140
AP028	ARCHON XIX	K7	195	176	127
AP029	ARCHON XX	K7	200	180	140
AP030	ARCHON XXI	K7	195	176	127
AP031	ARCHON XXII	K7	200	180	140
AP032	ARCHON XXIII	K7	195	176	127
AP033	ARCHON XXIV	K7	200	180	140
AP034	ARCHON XXV	K7	195	176	127
AP035	ARCHON XXVI	K7	200	180	140
AP036	ARCHON XXVII	K7	195	176	127
AP037	ARCHON XXVIII	K7	200	180	140
AP038	ARCHON XXIX	K7	195	176	127
AP039	ARCHON XXX	K7	200	180	140
AP040	ARCHON XXXI	K7	195	176	127
AP041	ARCHON XXXII	K7	200	180	140
AP042	ARCHON XXXIII	K7	195	176	127
AP043	ARCHON XXXIV	K7	200	180	140
AP044	ARCHON XXXV	K7	195	176	127
AP045	ARCHON XXXVI	K7	200	180	140
AP046	ARCHON XXXVII	K7	195	176	127
AP047	ARCHON XXXVIII	K7	200	180	140
AP048	ARCHON XXXIX	K7	195	176	127
AP049	ARCHON XL	K7	200	180	140
AP050	ARCHON XLI	K7	195	176	127
AP051	ARCHON XLII	K7	200	180	140
AP052	ARCHON XLIII	K7	195	176	127
AP053	ARCHON XLIV	K7	200	180	140
AP054	ARCHON XLV	K7	195	176	127
AP055	ARCHON XLVI	K7	200	180	140
AP056	ARCHON XLVII	K7	195	176	127
AP057	ARCHON XLVIII	K7	200	180	140
AP058	ARCHON XLIX	K7	195	176	127
AP059	ARCHON L	K7	200	180	140
AP060	ARCHON LI	K7	195	176	127
AP061	ARCHON LII	K7	200	180	140
AP062	ARCHON LIII	K7	195	176	127
AP063	ARCHON LIV	K7	200	180	140
AP064	ARCHON LV	K7	195	176	127
AP065	ARCHON LVI	K7	200	180	140
AP066	ARCHON LVII	K7	195	176	127
AP067	ARCHON LVIII	K7	200	180	140
AP068	ARCHON LIX	K7	195	176	127
AP069	ARCHON LX	K7	200	180	140
AP070	ARCHON LXI	K7	195	176	127
AP071	ARCHON LXII	K7	200	180	140
AP072	ARCHON LXIII	K7	195	176	127
AP073	ARCHON LXIV	K7	200	180	140
AP074	ARCHON LXV	K7	195	176	127
AP075	ARCHON LXVI	K7	200	180	140
AP076	ARCHON LXVII	K7	195	176	127
AP077	ARCHON LXVIII	K7	200	180	140
AP078	ARCHON LXIX	K7	195	176	127
AP079	ARCHON LXX	K7	200	180	140
AP080	ARCHON LXXI	K7	195	176	127
AP081	ARCHON LXXII	K7	200	180	140
AP082	ARCHON LXXIII	K7	195	176	127
AP083	ARCHON LXXIV	K7	200	180	140
AP084	ARCHON LXXV	K7	195	176	127
AP085					

ABC

ABC

ABC

ABC

ABC

Table listing video titles and prices under the 'ABC' header, including titles like BOULDERDASH, BOUNDER, BOUNTY BOB, etc.

Table listing video titles and prices under the 'ABC' header, including titles like PINBALL CONSTRUCTION, PING PONG, PISTOP II, etc.

Table listing video titles and prices under the 'ABC' header, including titles like COMPILATEUR GRAPHIQUE, DEFENSE FORCE, DIAMANT ILE MAUDITE, etc.

Table listing video titles and prices under the 'ABC' header, including titles like BATTLE OF THE PLANET, BEACH HEAD, BEAR BOVVER, etc.

Table listing video titles and prices under the 'ABC' header, including titles like SUPER CHES 3.5, SUPER PIPELINE II, SUPER SILVER PACK, etc.

Table listing video titles and prices under the 'ABC' header, including titles like 1815 TO 70, 3 D KIT, 3 D MEX AXE, etc.

Table listing video titles and prices under the 'ABC' header, including titles like THOMSON, 1815 TO 70, 3 D KIT, etc.

Table listing video titles and prices under the 'ABC' header, including titles like SUPER CHES 3.5, SUPER PIPELINE II, SUPER SILVER PACK, etc.

MSX

Table listing video titles and prices under the 'MSX' header, including titles like ADAPTATEUR SOFTCARD, ALIEN B, ANTARCTIC ADVENTURE, etc.

MICRO CARTOUCHES VIERGES POUR QL ET SPECTRUM

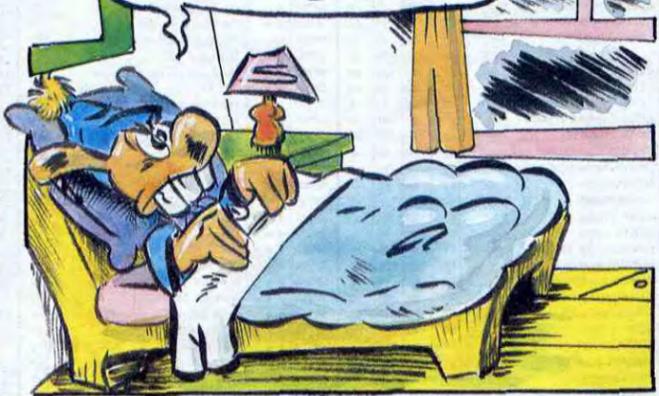
Table with columns A, B, C and values 44, 39, 30.

SPECTRUM

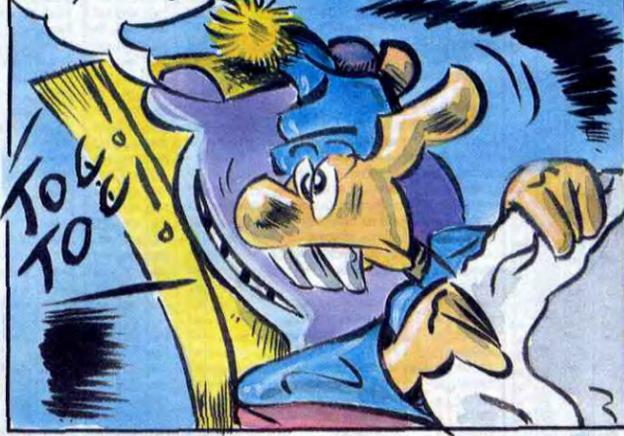
Table listing video titles and prices under the 'SPECTRUM' header, including titles like 3 D MOVER, 3 WEEKS IN PARADISE, 4 me PROTOCOLE, etc.

DESIR

MHPF! Trois heures du matin! Je n'arrive pas à dormir! J'aimerais bien me taper une gonzesse!



Hein? On sonne à la porte! Quelle surprise!



Peut-être que c'est une gonzesse!



Tampoun Destartian? Qu'est-ce que tu fous là?

Ben voilà! Je vends des brosses à dents!



A trois plombs du maté?

Ben voilà! Je suis un mauvais représentant! Je n'ai rien vendu de la journée! Alors j'ai pensé qu'un ami peut-être...?



Un ami...? Hm! Entre donc!

c'est vrai? Tu vas m'acheter mes brosses?



D'accord, mais...heu! Toi aussi tu vas me rendre un service... heu... Baise ton pantalon et retourne-toi!



Mais enfin ça n'a rien n'a voir, je... Je venais pour des brosses, et...

Hum! Pas de baise, pas de brosses! C'est à prendre ou à laisser!



Hii, hi, hi! Qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour garder son boulot! C'est comme dans le cinéma!



Le lendemain... Il m'a gardé toute la nuit! Je suis crevé mais je dois continuer mon travail!



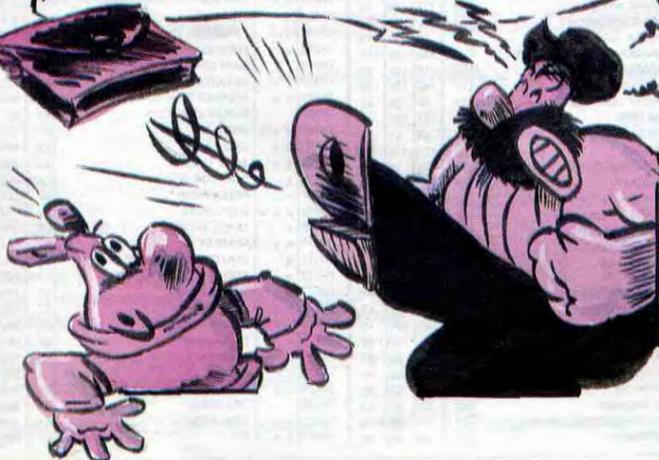
Bonjour, je vends des brosses à dents mais, pitié, ne m'enculez pas! J'ai déjà donné toute la nuit!



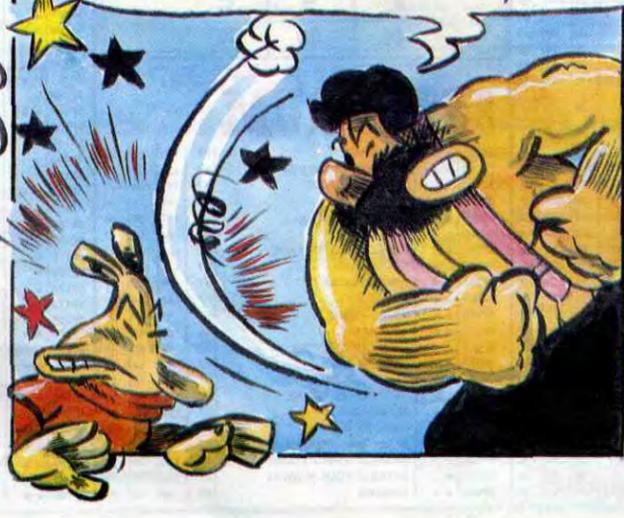
HEIN? HEIN?



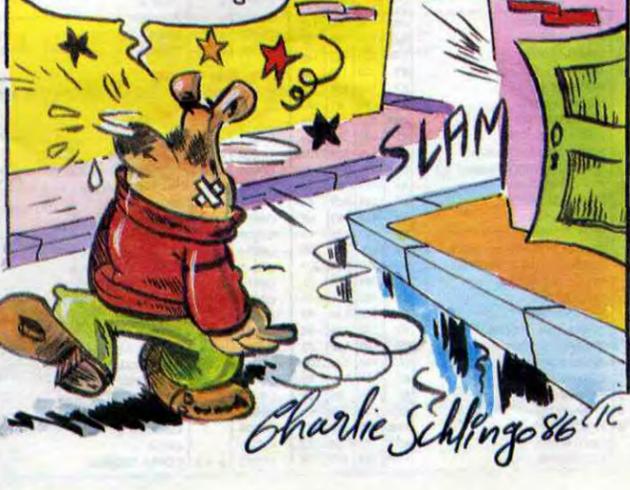
GR! Tu me prends pour un péde, ordure? Je vais te montrer ce que je fais avec tes brosses!



HA! Je suis un péde à présent!



Sniffure! Je sens que je vais me faire virer!



Charlie Schlingo 86

B.D!

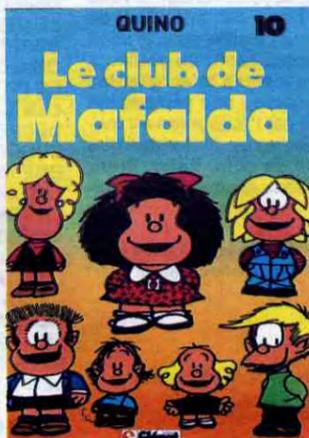
EBDITO

Je me suis beaucoup embêté, cette semaine : pas grand chose de vraiment génial. A part une conversation avec Carali, de laquelle il ressort que tous les critiques sont des cons, et je suis bien d'accord. Je ne sais pas comment il a réussi à faire ça, mais ça a marché. Il parle vraiment très

bien. Il a tellement d'arguments, le bougre, que j'ai complètement oublié que j'étais critique et je me suis mis à dire que c'était tous des cons avec lui. Mais tout bien réfléchi, je suis d'accord quand même. Ecoutez pas ce que je dis, c'est nul. Achetez ce que vous voulez. Milou.

SUD

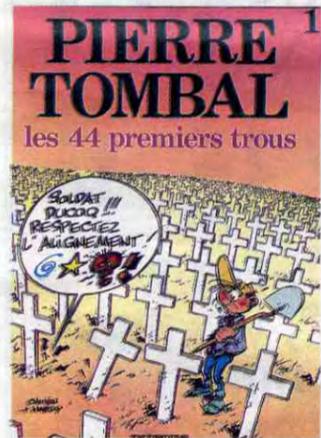
Retour en force de Mafalda, la Snoopy du Sud. On a beau se dire que c'est facile, que c'est toujours la même chose, que c'est commercial, que Quino a fait des trucs bien meilleurs et bien plus féroces avant, ça marche quand même une fois sur deux. Ça fait 50% de très bon et c'est largement acceptable. C'est de la mécanique bien huilée, et on a beau le savoir, on se marre parce que merde, on peut pas être sérieux et critique et adulte et responsable tout le temps. C'est comme les Spielberg, si vous voulez. On pleure à la fin et en sortant on dit que c'est niais. Je suis pas d'accord. A partir du moment où on pleure, c'est efficace, point à la ligne. Bon, Mafalda, c'est moins efficace qu'un Spielberg, mais c'est bien quand même. Comme un Snoopy. Faut arrêter d'être sur ses gardes pendant un moment, cesser de se dire : "s'il y a une ficelle, je ne marche pas !". Et puis on marche. Voilà. C'était un plaidoyer pour l'amour universel et



la fraternité entre les êtres, amen.
LE CLUB DE MAFALDA de QUINO chez GLENAT, 36 clubs.

GAGUE

C'est les aventures de Pierre Tombal qui est fossoyeur. Elle est



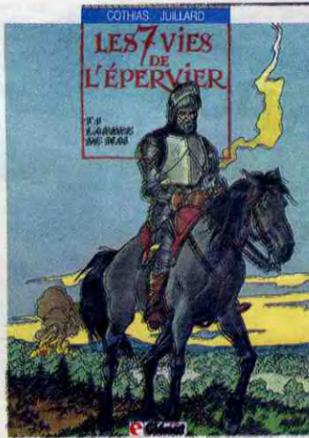
bonne, hein ? Bon, ce sont des gags en une planche de Cauvin (scénar) et Hardy (crobarde). C'est beau comme du Hardy et gentil comme du Cauvin. C'est assez paradoxal, d'ailleurs. Cauvin fait des trucs incroyables pour un journal pour mômes, pensez, les aventures d'un fossoyeur, rire de la mort, ça ne se fait pas, et pourtant on n'a pas l'impression que c'est méchant. Ça ne l'est pas, d'ailleurs. Un gag au hasard : Pierre Tombal guide une troupe de types qui portent chacun un cercueil minuscule. Ce sont les sept nains, et il dit à un type : "C'est rien, j'ai un copain qui a enterré Ali Baba avant-hier". Le reste est du même tonneau.

LES 44 PREMIERS TROUS de CAUVIN et HARDY chez DUPUIS, 35 pioches.

COTHIAS

J'aime bien Cothias. A chaque fois qu'il y a un nouveau Cothias, je le dis et je le répète : je l'aime bien. Il est très fort. Juillard est bon aussi. Un bon auteur plus un bon auteur égale un bon album : voici le troisième tome des 7 vies de l'épervier, qu'il est totalement inutile d'essayer de lire lorsqu'on n'a pas lu les deux précédents.

Donc, en 1610, l'épervier est pendu pour blasphème, meurtre, etc, etc. C'est l'inquisition, à l'époque, faut se replacer dans le contexte. Mais si l'épervier meurt, comment l'histoire se poursuit-elle ? Et qui va déjouer le complot qui se trame contre le roi ? La reine parviendra-t-elle à ses fins ? Qui est cette bohémienne qui possède tous les secrets de l'avenir ? Vous le saurez en lisant le prochain... Non, pardon, en lisant cet épisode-ci. Les séries historiques sont si rarement bonnes qu'il vaut mieux ne pas les rater quand on en trouve une.



L'ARBRE DE MAI de COTHIAS et JUILLARD chez GLENAT, 39,50 sigles.

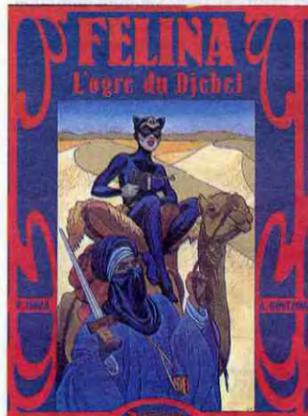
BD Parade!

LES ONCLES PAUL	COLLECTIF	15
SUDOR SUDACA	MUNOZ SAMPAYO	15
DECRESCENDO	PTILUC	14
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	AUTHEMAN	14
UN MÔME DE PERDU...	TAFFIN	14
BARBE-NOIRE ET LES INDIENS	REMACLE	14
SUPERWEST	MATTIOLI	14
OBJECTIF DANGER	ROBBINS	14
L'AMERZONE	SOKAL	13
L'ARBRE DE MAI	COTHIAS JUILLARD	12
NOUVELLES DU PAYS	FERRANDEZ	12
LES CHRONIQUES DE PANDARVE 2	DON LAWRENCE LODEWIJK12	

FABLIAUX

Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'Annie Goetzinger a un trait pour le moins irritant. D'ailleurs, voyez : je suis tout irrité. Mais enfin, ça ne ressemble pas à ce qu'elle fait d'habitude, c'est déjà ça. Ça s'est même sensiblement amélioré. Il ne lui reste plus qu'à devenir carrément bonne pour que j'apprécie. Bon. Mora, scénariste de choc, a des scénarios pour le moins irritants. Complétez l'article vous-mêmes.

FELINA L'OGRE DU DJEBEL de GOETZINGER et MORA chez DARGAUD, 42 déserts.



MY WAY

Je vous ai déjà causé d'Atomium 58, non ? En général, c'est très bien. Toujours dans la ligne claire, mais inventive, disons qu'ils renouvellent le genre avec bonheur (d'ailleurs, je serais eux, je piquerais cette phrase pour la mettre sur un prospectus, ou une pub : "Atomium

58 renouvelle le genre avec bonheur", ça fait chouettos. Ça ressemble aux affiches de film où il y a marqué : "Génial - Le Matin - Super - Libération - On aime - Le Monde - etc"). Bon, Cleet Boris. C'est pas mal. Atomium, ils m'étonnent toujours,

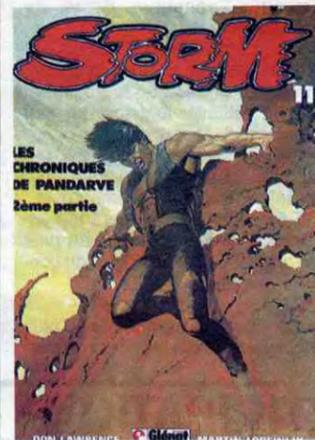


OURAGAN

La dernière fois que j'ai parlé de Don Lawrence, j'ai attribué son dessin à Butterworth. C'est parce que je trouvais que Butterworth avait un nom rigolo, alors je me suis un peu braqué dessus et j'ai dit douze conneries en deux phrases (comme d'habitude). Cette fois-ci, je vais être prudent. J'aime bien le dessin de Don Lawrence et je suis le seul. Mais je m'en

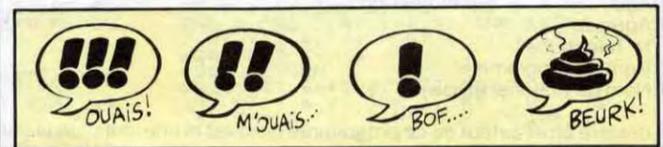
fous, j'ai pas spécialement envie de faire partie d'un club de fans. Et puis j'aime bien aussi le scénario de Lodewijk parce que ça ressemble à du Guy l'Eclair et que j'adore Guy l'Eclair. Donc, j'aime bien l'album. C'est vrai que le dessin est particulier, quand on n'a pas l'habitude de la bd anglaise. Ça choque nos yeux occidentaux. Moi, je m'en fous, je suis chinois, je suis pas choqué. De toutes façons, c'est le tome 2, alors vous ne l'achèterez que si vous avez acheté le tome 1 et si vous l'avez aimé, alors, ce que j'en dis, hein...

LES CHRONIQUES DE PANDARVE 2 de DON LAWRENCE et LODEWIJK chez GLENAT, 36 Lothars.



SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 26



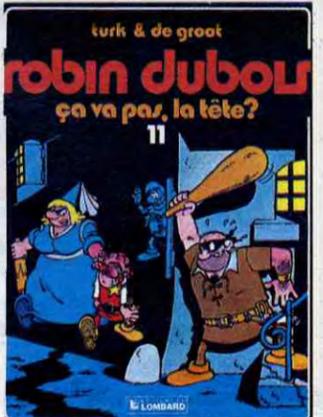
TROP

parce qu'ils ne publient que des trucs que j'aime pas d'habitude, ou des auteurs qui ne sont pas toujours très bons, et ils trouvent le moyen de me faire aimer ça. Peut-être parce qu'ils fouettent leurs auteurs,



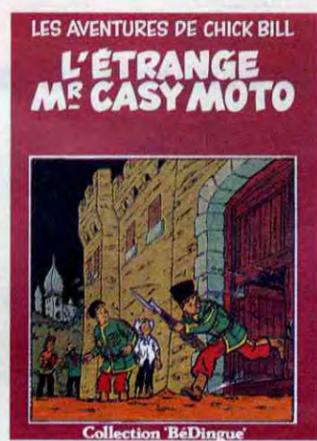
LE TEMPLE DE LA PAIX de BORIS chez MAGIC-STRIP, 46 lignes.

Onzième tome des aventures de Robin Dubois, onzième de trop. **ÇA VA PAS LA TÊTE de TURK et DE GROOT** chez LOMBARD, 35 bouchons.



MISE AU POINT

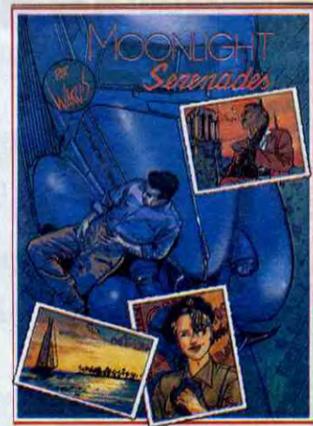
Autant vous le dire tout de suite : j'aime pas Tibet. En général, c'est un truc que je dis pour énerver les gens. Ça marche très bien, merci. Parce que les gens ne comprennent pas qu'on n'aime pas Tibet. Moi je comprends très bien. Parce que je suis dans ce cas-là, comprenez-vous. La ligne claire hergéolienne me gonfle, crois-je avoir déjà eu l'honneur de vous le dire. Mais vous vous en foutez, puisque vous avez déjà votre opinion sur le sujet. Et puis vraiment, Tibet, j'ai rien à en dire. Ça me concerne pas. J'y suis totalement insensible. Y a des fans partout, je sais, ils essayent de me faire sortir de mes gonds en me disant que j'y connais rien, tout ça, mais ça m'indiffère tellement que je m'en aperçois pas. Donc, Tibet, abstention.



L'ÉTRANGE MR CASY MOTO de TIBET chez LOMBARD, 60 chevaux.

HAINES ET AMOUR

Le sujet de cet album est étrange. Toutes les histoires sont des histoires d'amour sur fond de guerre. Pas toujours les mêmes guerres, hein, y a l'Indo, la seconde mondiale, Berlin... Bon, l'avantage, pour l'éditeur et l'auteur, c'est que c'est bourré de cul, ça va certainement aider à faire vendre. Pour le reste, ça peut-on dire ? Ce sont des petites novelettes, un peu tristes, un peu nostalgiques, un peu blues, bon, ça offre pas un intérêt immense, c'est pas génialement bien dessiné mais ça se lit. Ça correspond tout à fait au genre de trucs qu'on lit un soir d'inaction, quand on a renoncé à sortir, à regarder la télé et à écouter de la musique.



MOONLIGHT SERENADES de WARN'S chez MIROIR, 40 grenades.

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

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

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

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

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

*1ER PRIX:
20 000
ZLUS!*



BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

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 grates (3 points pour "Les Robinson 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, publiée 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 grates le mensuel "Spot BD".

Salut les originaux. Mon grand-père est mort cette semaine, alors exceptionnellement, je vais m'abstenir de vous faire rire avec mes vannes que vous aimez tant. Soyons francs : si vous m'achetez un tome de la série des "7 vies de l'épervier" de Julliard et Cothias au prix de 39,50 francs plus le port, je vous joins à votre commande une magnifique repro en couleurs d'un dessin de Julliard. Si vous allez jusqu'à m'acheter les trois, je vous offre - inclinez-vous, païens - une sérigraphie en trois couleurs numérotée et signée par l'auteur (on dit toujours que c'est signé par l'auteur, mais on se doute bien que c'est pas signé par la blanchisseuse du coin. Enfin, bref), tirage limité à 200 exemplaires, un cadeau exceptionnel. Intéressant ? Un peu, mon neveu.

Oui, je veux le tome ... des 7 vies de l'épervier. Je joins mon chèque, vous me joignez la repro et les vaches seront bien gardées.

Je prends les trois, tant qu'à faire.

Je veux un (ou des) album (s) de la liste ci-dessous.

Je veux un catalogue non-payant.

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
BLOODY ET LES RONGEURS	32,00
ASHE BARRETT	67,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
ROCK MASTARD	65,00
LE THEOREME DE BELL	49,00
LA FIN DU MONDE...	59,00
LA FEMME PIEGE	69,00
LES 110 PILULES	45,00
DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER	45,00
LE VICOMTE	59,50
SUPERWEST	49,00
OBJECTIF DANGER	69,00
LE PAYS QA	35,00
LES ONCLES PAUL	49,00
DECRESCENDO	69,00
SUDOR SUDACA	68,00
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	39,50
LES 44 PREMIERS TROUS	35,00
LE TEMPLE DE LA PAIX	46,00
MOONLIGHT SERENADES	40,00
LE CLUB DE MAFALDA	36,00
L'ETRANGE MR CASY MOTO	60,00
ÇA VA PAS LA TÊTE	35,00
FELINA L'OGRE DU DJEBEL	42,00
LES CHRONIQUES DE PANDARVE 2	36,00
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 1	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 2	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 3	39,50

Nom :
 Prénom :
 Adresse :

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



CANON V-20

750 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- UNITE CENTRALE Z80 - A
- MEMOIRE
 - RAM 32K (BASIC-MSX)
 - RAM 64K + RAM VIDEO 16K
- CABLE PERITEL FOURNI
- EN CADEAU : XYZOLOG (K7)

INTERFACE X-740



LIAISON X07-V20

290 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

LOGICIEL X-COM

235 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- INTER-CONNECTION X07
- APPLICATION MSX POUR INTERFACE X 740

CONFIGURATION COMMUNICATION V-20 - X-07

990 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- 1 CANON V-20
- 1 INTERFACE X-740 POUR LIAISON X-07 V-20

EN CADEAU XYZOLOG (K7)

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H., 160 rue Legendre, 75017 PARIS.

CANON V-20 : 950 F. PRIX SPECIAL CLUB : 750 F. FRAIS DE PORT + 50F.
 CANON V-20 + X740 : 1.290 F. PRIX SPECIAL CLUB : 990 F. FRAIS DE PORT + 70F.
 INTERFACE X-740 : 490 F. PRIX SPECIAL CLUB : 290 F. FRAIS DE PORT + 20F.
 LOGICIEL X07-COM : 337 F. PRIX SPECIAL CLUB : 235 F. FRAIS DE PORT + 15F.

NOM : PRENOM :
 ADRESSE :
 CODE POSTAL : VILLE :
 N° CARTE DU CLUB : N° de téléphone :
 Règlement joint : Chèque bancaire CCP

LA MISSION

Dans le but méritoire et salubre de souffler un incendie dévastateur, effectuez un périple mouvementé en compagnie de dynamite...

Jean-Christophe BELLISSIME



SUITE DU N° 138

```

4360 VTAB X - 1: HTAB X1: & "
"
4370 RETURN
4380 REM *****
4390 FOR T = 1 TO 12
4400 VTAB X: HTAB 3: & "nnnnn"
"
4410 VTAB X: HTAB 3: & " "
"
4420 S = PEEK (- 16336) + PEEK
(49200) + PEEK (- 16336) + PEE
K (49200)
4430 NEXT T
4440 V = V - 1
4450 FOR I = 8 TO 18: VTAB I: HT
AB 1: & "
"
" : NEXT I: RE
M **ENTRE LES GUILLMETS <40 ESPAC
ES)**
4460 X = 11: Y = 40: Y1 = 40: Y2 =
40: Y3 = 40: Y4 = 40: Y5 = 40: Y
6 = 40
4470 RETURN
4480 C = INT ( RND (1) * 8): Y =
40: M = 1: RETURN
4490 C1 = INT ( RND (1) * 8): Y1
= 40: M1 = 1: RETURN
4500 C2 = INT ( RND (1) * 8): Y2
= 40: M2 = 1: RETURN
4510 C3 = INT ( RND (1) * 11): Y
3 = 40: M3 = 1: RETURN
4520 C4 = INT ( RND (1) * 11): Y
4 = 40: M4 = 1: RETURN
4530 C5 = INT ( RND (1) * 9): Y5
= 39: M5 = 1: RETURN
4540 C6 = INT ( RND (1) * 11): Y
6 = 40: M6 = 1: RETURN
4550 REM *** COLLISIONS ***
4560 FOR I = 1 TO 25
4570 VTAB X: HTAB 3: & "n nnn n
"
4580 S = PEEK (- 16336)
4590 VTAB X: HTAB 3: & "
"
4600 NEXT I
4610 FOR L = 8 TO 18: VTAB L: HT
AB 1: & "
"
" : NEXT L
4620 M = 0: M1 = 0: M2 = 0: M3 = 0:
M4 = 0: M5 = 0: M6 = 0: Y = 40:
Y1 = 40: Y2 = 40: Y3 = 40: Y4 =
40: Y5 = 40: Y6 = 40
4630 V = V - 1: VTAB 22: HTAB 14
: & " "
4640 RETURN
4650 REM *****
4660 REM ** FIN SECTEUR **
4670 REM *****
4680 FOR I = 33 TO 40: HCOLOR=
0: HPLLOT 0, I TO 279, I: NEXT
I
4690 FOR I = 6 TO 18
4700 VTAB I: HTAB 1
4710 & "
"
4720 REM ** 40 ESPACES **
4730 NEXT I
4740 VTAB 8: HTAB 1: & "VOUS ET
ES ARRIVE A LA DEUXIEME BASE
"
4750 VTAB 10: HTAB 1: & "IL VOU
S RESTE : "; V; " VIES"
4760 GOTO 4910
4770 REM *** FIN ***
4780 FOR I = 130 TO 135: POKE 2
8, I: CALL 62454: NEXT I
4790 FOR I = 6 TO 18
4800 VTAB I: HTAB 1
4810 & "
"
4820 NEXT I
4830 VTAB 8: HTAB 1: & "VOUS AV
EZ PERDU VOTRE DERNIER VAISS
EAU"
4840 VTAB 14: HTAB 1: & "VOULEZ
VOUS REJOUER : ";
4850 GET R#
4860 IF R# = "0" THEN & "0": FO
R I = 1 TO 200: NEXT I: PRINT : PR
INT : PRINT : GOTO 4890
4870 IF R# = "N" THEN & "N": FO
R I = 1 TO 200: NEXT I: TEXT : HOM
E : END
4880 IF R# < > "0" OR R# < >

```

```

"N" THEN 4850
4890 REM *****
4900 PRINT " ": RUN 1010
4910 REM *****
4920 REM **SUITE PROG.4**
4930 REM *****
4940 PRINT CHR$ (4); "BLOAD SHA
PES.1"
4950 AR# = "OK": VI = V
4960 V# = " abc ": C# = "?a": JK# =
" jk ": LM# = " lm ": OP# = " op "
4970 REM ***** DECOR *****
4980 FOR I = 7 TO 19: VTAB I: HT
AB 1: & "
"
" : NEXT I
4990 FOR A = 1 TO 40 STEP 2: VTA
B 19: HTAB A: & "?a": NEXT A
5000 FOR L = 152 TO 191: HCOLOR=
1: HPLLOT 0, L TO 279, L: NEXT L
5010 FOR I = 1 TO 70: F = INT (
RND (1) * 275): FF = INT ( R
ND (1) * 90): C = INT ( RND (1) *
6) + 1: HCOLOR= C: HPLLOT F, 40 + F
F: NEXT I
5020 VTAB 21: HTAB 2: & "SCORE
": ; SC#
5030 VTAB 23: HTAB 2: & "VOITUR
ES : "; VI
5040 Z = 142: D = 144
5050 VTAB 18: HTAB 4: & V#
5060 X = 4
5070 SL = 2: VAI = 1: ENIM = 0
5080 REM *** BOUCLE PROGRAMME
****
5090 VTAB 23: HTAB 13: & VI
5100 P = PDL (0)
5110 D = D + .2
5120 HCOLOR= 6: HPLLOT 2, 20 TO D
, 20
5130 IF P < 10 THEN GOSUB 5310
5140 IF P > 200 THEN GOSUB 536
0
5150 IF PEEK (- 16287) = > 1
28 THEN GOSUB 5410
5160 IF VI < = 0 THEN 5980
5170 IF D = > 212 AND AR# = "0
K" THEN 6110
5180 IF ENIM = 0 THEN PL = INT
( RND (1) * 14) + 2: SPME = INT (
RND (1) * 25) + 1: AA = 0: EN
IM = 1
5190 SL = SL - 1: AA = AA + 1
5200 IF AA = SPME - 2 THEN PRIN
T CHR$ (7) + CHR$ (7): FOR T =
1 TO 10: NEXT T: PRINT CHR$
(7) + CHR$ (7)
5210 VTAB 19: HTAB SL: & C#: C#:
C#: C#: C#: C#: C#: C#: C#: C#:
C#: C#: C#: C#: C#: C#: C#: C#:
C#: C#: C#: C#: C#: C#: C#: C#
5220 S# = ( STR$ (SCO)): SC# = LE
FT$ ("000000", 6 - LEN (S#)) + S#
: VTAB 21: HTAB 10: & SC#
5230 IF SCO = B + BO THEN VTAB
11: HTAB 14: & "BONUS : 1 VIE": PR
INT CHR$ (7) + CHR$ (7): FOR I =
1 TO 2000: NEXT I: VTAB 11: HTAB
14: & "
": SCO = SCO +
50: B = B + 600: VI = VI + 1: VTAB
23: HTAB 13: & VI
5240 IF AA = SPME THEN FOR TE =
1 TO 18: VTAB 19: HTAB PL: & "*"
: VTAB 19: HTAB PL: & " ": S =
PEEK (49200): NEXT TE: VTAB 19:
HTAB PL: & " ": ENIM = 0: GOS
UB 5810
5250 IF SL < 2 THEN VTAB 19: SL
= 4
5260 ON VAI GOSUB 5500, 5550, 560
0
5270 VT = INT ( RND (1) * 6) +
1
5280 IF VT = 1 THEN GOSUB 5440
5290 GOTO 5080
5300 REM **GAUCHE**
5310 IF X < = 2 THEN RETURN
5320 X = X - 1
5330 VTAB 18: HTAB X: & V#
5340 RETURN
5350 REM **DROITE**
5360 IF X = > 15 THEN RETURN
5370 X = X + 1
5380 VTAB 18: HTAB X: & V#
5390 RETURN
5400 REM **TIR T**
5410 FOR I = 17 TO 8 STEP - 1:
VTAB I: HTAB X + 2: & "ù": S

```

```

= PEEK (- 16336): NEXT I:
FOR E = 17 TO 8 STEP - 1: V
TAB E: HTAB X + 2: & " ": NEXT E
5420 IF X + 2 > PO + 0 AND X +
2 < PO + 3 THEN 5650
5430 RETURN
5440 REM **** TIR VAI ****
5450 FOR I = 10 TO 18: VTAB I: H
TAB PO + 2: & "n": NEXT I: S = PEE
K (49200) + PEEK (49200): FOR E =
10 TO 18: VTAB E: HTAB PO + 2: &
" ": NEXT E
5460 IF PO + 2 > X + 0 AND PO +
2 < X + 4 THEN 5730
5470 RETURN
5480 REM *****
*****
5490 REM **** DEPLACEMENTS DES
SOUCOUPES ****
5500 REM *****
*****
5510 READ PO
5520 IF PO = 3 THEN VAI = VAI +
1: VTAB 8: HTAB PO + 2: & " ": RE
STORE : GOTO 5540
5530 VTAB 8: HTAB PO: & JK#
5540 RETURN
5550 REM *****
*****
5560 READ PO
5570 IF PO = 3 THEN VAI = VAI +
1: VTAB 8: HTAB PO + 2: & " ": RE
STORE : GOTO 5590
5580 VTAB 8: HTAB PO: & LM#
5590 RETURN
5600 REM *****
*****
5610 READ PO
5620 IF PO = 3 THEN VAI = VAI -
2: VTAB 8: HTAB PO + 2: & " ": RE
STORE : GOTO 5640
5630 HTAB PO: VTAB 8: & OP#
5640 RETURN
5650 REM *** BOUM VAISSEAU ***
5660 FOR I = 1 TO 15
5670 VTAB 8: HTAB PO + 1: & "gi
"
5680 S = PEEK (- 16336) + PEEK
(49200)
5690 VTAB 8: HTAB PO + 1: & "
"
5700 NEXT I
5710 RESTORE : TIR = 17: T = 0: VT
AB 18: HTAB X: & V#: SCO = SCO + 5
0
5720 GOTO 5080
5730 REM ***BOUM-VOITURE***
5740 FOR I = 1 TO 20
5750 VTAB 18: HTAB X: S = PEEK
(49200): & "ghhi"
5760 S = PEEK (- 16336) + PEEK
(49200) + PEEK (49200)
5770 VTAB 18: HTAB X: & " "
5780 NEXT I
5790 VI = VI - 1: VTAB 23: HTAB
13: & " ": VTAB 8: HTAB PO +
1: & " "
5800 FOR TE = 1 TO 300: NEXT TE
: RESTORE : VT = 0: GOTO 5050
5810 REM ** BOUM VOIT. AVEC MI
NE **
5820 IF PL = X + 1 THEN 5860
5830 IF PL = X + 2 THEN 5860
5840 IF PL = X + 3 THEN 5860
5850 RETURN
5860 FOR J = 1 TO 6
5870 VTAB 18: HTAB PL - 3: & "
"
5880 VTAB 18: HTAB PL - 1
5890 VTAB 18: HTAB PL - 1: & "
": S = PEEK (- 16336) +
PEEK (49200)
5900 VTAB 18: HTAB PL - 1: & "
": S = PEEK (49200) + PEE
K (- 16336)
5910 VTAB 18: HTAB PL - 1: & "
": S = PEEK (- 16336) +
PEEK (49200)
5920 VTAB 18: HTAB PL - 1: & "
": S = PEEK (- 16336) +
PEEK (49200)
5930 VTAB 18: HTAB PL - 1: & "
": S = PEEK (- 16336) +
PEEK (- 16336)
5940 NEXT J
5950 VI = VI - 1: AA = 0: VTAB 18
: HTAB PL - 1: & " ": ENI
M = 0
5960 FOR TE = 1 TO 500: NEXT TE

```

```

5970 GOTO 5050
5980 REM REM**** FIN ****
5990 FOR I = 130 TO 135
6000 POKE 28, I: CALL 62454
6010 NEXT I
6020 FOR I = 6 TO 18: VTAB I: HT
AB 1
6030 & "
"
6040 NEXT I
6050 VTAB 8: HTAB 2: & "VOUS AV
EZ PERDU VOTRE DERNIERE VOIT
URE"
6060 VTAB 16: HTAB 2: & "VOULEZ
VOUS REJOUER : ";
6070 GET R#
6080 IF R# = "0" THEN & "0": FO
R I = 1 TO 200: NEXT I: PRINT " "
: RUN 1010
6090 IF R# = "N" THEN & "N": FO
R I = 1 TO 200: NEXT I: TEXT : HOM
E : END
6100 IF R# < > "0" OR R# < >
"N" THEN GOTO 6070
6110 REM ** FIN SECTEUR **
6120 FOR E = 6 TO 18: VTAB E: HT
AB 1: & "
"
" : NEXT E
6130 VTAB 8: HTAB 1: & "VOUS ET
ES ARRIVE A LA TROISIEME BAS
E"
6140 VTAB 10: HTAB 1: & "IL VOU
S RESTE : "; V; " VIES"
6150 FOR I = 1 TO 2500: NEXT I
6160 FOR E = 6 TO 19: VTAB E: HT
AB 1: & "
"
" : NEXT E
6170 REM *****
6180 REM *** SUIT. PROG.5*
6190 REM *****
6200 BA# = " qrs ": VA# = " tu": AR
# = " OUI": P = 10: SL = 2: BOM =
0: TEMPS = 1: Z = 212: D = 214
6210 V = VI
6220 FOR I = 1 TO 39 STEP 2: VTA
B 14: HTAB I: & VA#: NEXT I
6230 FOR L = 15 TO 19: FOR I =
1 TO 40: VTAB L: HTAB I: & "
": NEXT I, L
6240 FOR L = 152 TO 191: HCOLOR=
6: HPLLOT 0, L TO 279, L: NEXT L
6250 VTAB 21: HTAB 2: & "SCORE
": ; SC#
6260 VTAB 23: HTAB 2: & "BATEAU
X : "; V
6270 VTAB 13: HTAB P: & BA#
6280 REM **BOUCLE**
6290 PD = PDL (0)
6300 IF PD < 5 THEN GOSUB 6460
6310 IF PD > 250 THEN GOSUB 64
90
6320 IF PEEK (- 16287) = > 1
28 THEN GOSUB 6520
6330 S# = ( STR$ (SCO)): SC# = LE
FT$ ("000000", 6 - LEN (S#)) + S#
: VTAB 21: HTAB 10: & SC#
6340 IF SCO = B + BO THEN VTAB
8: HTAB 14: & "BONUS : 1 VIE": PRI
NT CHR$ (7) + CHR$ (7): FOR I =
1 TO 2000: NEXT I: VTAB 8: HTAB 1
4: & "
": SCO = S
CO + 50: B = B + 600: V = V +
1: VTAB 23: HTAB 12: & V
6350 IF BOM = 0 THEN EN = INT
( RND (1) * 20): BOM = 1: DEBO
M = 19
6360 IF BOM = 1 THEN GOSUB 657
0
6370 IF V < = 0 THEN 6980
6380 ON TEMPS GOSUB 6710, 6760, 6
810
6390 TIR = INT ( RND (1) * 7)
6400 IF TIR = 1 THEN GOSUB 692
0
6410 IF D = > 268 AND AR# = "O
UI" THEN 7080
6420 SL = SL - 1: VTAB 14: HTAB
SL: & VA#: VA#: VA#: VA#: VA#: VA
#: VA#: VA#: VA#: VA#: VA#: VA
#: VA#: VA#: VA#: VA#: VA#: VA#
6430 IF SL < 2 THEN VTAB 14: SL
= 4
6440 D = D + .2: HCOLOR= 6: HPLLOT
2, 20 TO D, 20
6450 GOTO 6290

```

A SUIVRE...

INVASION GALACTIC

AMSTRAD

Face à une vieille et pittoresque tradition martienne, assumez vos responsabilités de commandant de la défense spatiale.

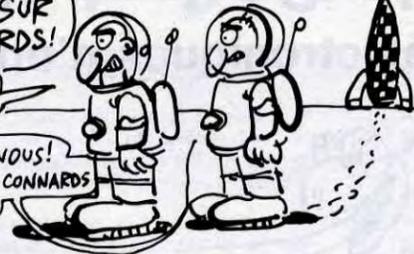
Nicolas LAMBERT



SOYEZ LES BIENVENUS SUR MARS, CONNARDS!

QUOI?

CHUUT, TAISEZ-VOUS! TERRIEN SE DIT CONNARDS EN MARTIEN.



HORS DE L'EGLISE, POINT DE SALUT, RIEN QUE DES TCHAO!

SUITE DU N° 138

```
2020 /
3000 MOVE 350,399:DRAWR 100,0,2:MO
VER -125,-2:DRAWR 150,0,2:MOVER -1
78,-2:DRAWR 200,0,2
3010 MOVER -210,-2:DRAWR 222,0,2:M
OVER -230,-2:DRAWR 240,0,2:MOVER -
272,-2:DRAWR 300,0,2
3015 MOVER -320,-2:DRAWR 340,0,2
3020 FOR a=10 TO 15:MOVER -340,-2:
DRAWR 340,0,2:NEXT
3023 MOVER -320,-2:DRAWR 300,0,8:D
RAWR -270,-2:DRAWR 240,0,8
3025 MOVER -230,-2:DRAWR 222,0,8
3027 MOVER -210,-2:DRAWR 200,0,8
3030 MOVER -178,-2:DRAWR 150,0,8
3034 MOVER -125,-2:DRAWR 100,0,8
3040 MOVE 240,382:DRAWR 0,-4,3
3050 FOR f=240 TO 550 STEP 8
3060 MOVE f,382:DRAWR 0,-4,3
3065 NEXT
3070 FOR t=380 TO 414 STEP 8
3075 MOVE t,370:DRAWR 0,-4,15:NEXT
3080 FOR t=380 TO 414 STEP 8
3085 MOVE t,394:DRAWR 0,-4,14:NEXT
3500 RETURN
3510 /
3512 / DESSIN PLANETE (2)
3515 /
4000 MODE 0:PEN 6:LOCATE 10,10:PRI
NT CHR$(255)+CHR$(254)+CHR$(253)+C
HR$(252)
4010 LOCATE 10,11:PRINT CHR$(251)+
CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(248)
4020 LOCATE 10,12:PRINT CHR$(247)+
CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(244)
4030 LOCATE 10,13:PRINT CHR$(243)+
CHR$(242)+CHR$(241)+CHR$(240)
4055 MOVE 320,246:DRAWR 2,0,12:MOV
ER -6,-2:DRAWR 10,0,12:MOVER -10,-
2:DRAWR 10,0,12:MOVER -14,-2:DRAWR
18,0,12:MOVER -18,-2:DRAWR 18,0,1
2:MOVER -16,-2:DRAWR 16,0,12:MOVER
-16,-2:DRAWR 12,0,12:MOVER -12,-2
:DRAWR 12,0,12:MOVER -8,-2:DRAWR 4
,0,12
4056 MOVER -2,-2:DRAWR 2,0,12:MOVE
R 0,-2:DRAWR 2,0,12:MOVER 2,-2:DRA
WR 0,0,12:MOVER 2,-2:DRAWR 0,0,12:
MOVER -4,-2:DRAWR 2,0,12:MOVER -6,
-2:DRAWR 10,0,12:MOVER -10,-2:DRAW
R 10,0,12:MOVER -8,-2:DRAWR 12,0,1
2:MOVER -12,-2:DRAWR 12,0,12:MOVER
-8,-2
4057 DRAWR 6,0,12:MOVER -6,-2:DRAW
R 4,0,12:MOVER -4,-2:DRAWR 2,0,12:
MOVER -2,-2:DRAWR 2,0,12:MOVER 30,
34:DRAWR 4,0,12:MOVER -6,-2:DRAWR
10,0,12:MOVER 16,0:DRAWR 4,0,12:MO
VER -28,-2:DRAWR 24,0,12:MOVER -20
,-2:DRAWR 20,0,12:MOVER -30,-2:DRA
WR 34,0,12
4058 MOVER -38,-2:DRAWR 36,0,12:MO
VER -38,-2:DRAWR 34,0,12:MOVER -34
,-2:DRAWR 36,0,12:MOVER -34,-2:DRA
WR 14,0,12:MOVER 10,0:DRAWR 14,0,1
2:MOVER -30,-2:DRAWR 10,0,12:MOVER
-10,-2:DRAWR 10,0,12:MOVER -8,-2:
DRAWR 4,0,12:MOVER -4,-2:DRAWR 4,0
,12
4059 MOVER -20,-14:DRAWR 10,0,4:MO
VER -12,-2:DRAWR 14,0,4:MOVER -22,
-2:DRAWR 32,0,4:MOVER -36,-2:DRAWR
38,0,4:MOVER -26,60:DRAWR 18,0,4:
MOVER -10,-2:DRAWR 4,0,4
4060 MOVE 348,397:ON S GOSUB 1500,
1520,1540,1560,1580,1600,1620,1640
```

```
,1660,1680,1700,1720,1740,1760,178
0
4100 FOR i=1 TO 120 STEP 2:MOVE 34
8,385-i:DRAWR 0,0,3:MOVE 348,385-i
:DRAWR 0,0,5:NEXT
4105 MOVE 346,254:DRAWR 0,tou,3
4110 FOR n=7 TO 1 STEP -1:SOUND 2,
326,40,n,,,10:NEXT
4115 IF tou=-16 THEN GOSUB 4310
4120 IF tou=-22 THEN GOTO 4400
4300 RETURN
4301 /
4302 / ALERTE
4305 /
4310 LOCATE 6,16:PEN 14:PRINT"A L
E R T E":FOR a=1 TO 6
4311 FOR n=500 TO 100 STEP -15
4312 SOUND 1,n,4
4315 NEXT n,e
4320 SOUND 1,0,30
4325 RETURN
4351 /
4352 / PERDU & SCRACHH
4354 /
4400 FOR d=1 TO 30
4410 FOR g=194 TO 256
4420 PLOT RND*124+290,g,5
4430 NEXT g,d
4440 PEN 10:LOCATE 1,15:PRINT"LA T
ERRE DISPARAIT"
4445 LOCATE 1,17:PRINT"DU SYSTEME
SOLAIRE"
4446 FOR g=1 TO 1000:NEXT
4447 GOSUB 8300
4450 LOCATE 10,20:PEN 14:PRINT"ON
REJOUÉ"
4470 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" T
HEN MODE 2:PEN 1:END
4480 IF INKEY$="o" OR INKEY$="O" T
HEN 15
4490 GOTO 4470
5000 /
5010 / ROUTINE LETTRE DOUBLE
5020 /
6000 SYMBOL AFTER 32:RESTORE 6030:
add=43010
6010 READ a$:IF a$="FIN" THEN GOTO
6040
6020 POKE add,VAL("&"a$):add=add+
1:GOTO 6010
6030 DATA 11,50,F8,21,00,F8,E5,D5,
3E,01,01,50,00,ED,B0,B7,28,0C,D1,E
1,7A,D6,08,57,E5,D5,3E,00,18,EC,D1
,E1,7C,D6,08,FE,C0,67,D8,7A,D6,08,
FE,C0,57,30,D7,EB,01,B0,3F,09,EB,1
8,CF,FIN
6040 GOSUB 8200
6050 MODE 1:PEN 1:PRINT"
INVASION GALACTIC"
6060 PRINT:PRINT
6070 CALL 43010
6071 /
6072 / PRSENTATION
6073 /
6075 c=2
6080 w$="VOUS,COMMANDANT DE LA DEF
ENSE SPATIALE":GOSUB 7000
6085 w$="DEVEZ DEFENDRE LA TERRE .
....":GOSUB 7000
6090 w$="DES TERRIBLES MARTIENS OU
I SONT VENUS ":GOSUB 7000
6095 w$="TRES NOMBREUX...":GOSUB 7
000
6100 w$="LEUR BUT EST DE DETRUIRE
LA TERRE":GOSUB 7000
6105 w$="PAR CRAINTE D'INVENTION T
ROP RAPIDE":GOSUB 7000
6110 w$="DES ARMES SPATIALES.....
...":GOSUB 7000
6112 c=3
6115 PRINT:PRINT:w$="DROITE -)...T
IR COPY....<- GAUCHE":GOSUB 7000
6117 PEN 1:PRINT"
```

```
PRESSEZ LA TOUCHE J...."
6120 RESTORE 6200
6130 READ a,b
6135 IF a=-1 THEN 6120
6150 IF INKEY$="J" OR INKEY$="J" T
HEN RETURN
6155 SOUND 1,a,b
6160 GOTO 6130
6170 /
6171 / MUSIQUE
6172 /
6200 DATA 478,50,319,50,358,13,379
,13,426,13,239,60,319,60,358,13,37
9,13,426,13,239,60,319,60,359,13,3
79,13,358,13,426,70,-1,0
6500 END
6600 /
6610 / DEFILEMENT PHRASE
6620 /
7000 FOR i=1 TO LEN (w$):PEN c:PRI
NT MID$(w$,i,1):SOUND 1,50,2,5,,,
20:FOR y=1 TO 50:NEXT:NEXT:PRINT:P
RINT:RETURN
7100 /
7110 / GAGNE
7120 /
8000 GOSUB 8600:GOSUB 8300
8010 MODE 0
8020 LOCATE 10,5:PEN 14::PRINT "BR
AVO!"
8030 LOCATE 2,8:PEN 3:PRINT"VOUS A
VEZ VAINCU LES"
8040 LOCATE 2,12:PRINT"FORCES DU M
AL...."
8045 LOCATE 2,14:PEN 6:PRINT"LA TE
RRE EST SAUVER"
8060 LOCATE 2,16:PEN 9:PRINT"ON RE
JOUÉ (o/n) ?"
8100 IF INKEY$="o" OR INKEY$="O" T
HEN 15
8110 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" T
HEN MODE 2:PEN 1:END
8120 GOTO 8100
8200 /
8210 / melodie
8220 /
8225 FOR o=1 TO 10
8230 FOR n=90 TO 125 STEP INT(RND(
1)*10)+1
8240 SOUND 1,n,2,15
8250 NEXT
8260 SOUND 1,0,INT(RND(1)*20)
8270 NEXT
8280 RETURN
8285 /
8286 / BILAN
8287 /
8300 MODE 0:LOCATE 6,4:PEN 4:PRINT
"SCORE:";sc
8310 LOCATE 1,6:PRINT sc/10;"VAISS
EAU TOUCHE"
8312 IF sc>h THEN LOCATE 3,8:PEN 1
5:PRINT"TU EST LE MEILLEUR":LOCATE
3,12:PEN 11:PRINT "VOTRE NOM":GOT
0 8317
8318 IF h>sc THEN LOCATE 1,8:PEN 1
5:PRINT"LE MEILLEUR EST:";LOCATE 5
,10:PRINT hs$(10);:FOR y=1 TO 800:
NEXT:RETURN
8314 FOR y=1 TO 800:NEXT
8315 RETURN
8316 / NOM
8317 LOCATE 8,14:PRINT CHR$(95);CH
R$(95);CHR$(95);CHR$(95);CHR$(95);
CHR$(95)
8318 h=sc
8320 FOR n=1 TO 6
8325 b$(n)="A"
8340 co=46
8345 i$=INKEY$
8350 IF INKEY$(8)=0 THEN co=co+1:FO
R t=1 TO 100:NEXT:IF co=92 THEN co
=46
```

```
8355 IF INKEY(1)=0 THEN co=co-1:FO
R t=1 TO 100:NEXT:IF co=45 THEN co
=91
8360 LOCATE 7+n,14:PRINT CHR$(co):
b$(n)=CHR$(co):b$(n)=CHR$(co)
8365 IF INKEY(9)=0 THEN LOCATE 7+n
,14:PRINT CHR$(co)::FOR y=1 TO 100
:NEXT:GOTO 8375
8370 GOTO 8345
8375 NEXT
8377 hs$(10)=""
8378 FOR n=1 TO 6:hs$(10)=hs$(10)+
b$(n):NEXT n
8400 RETURN
8500 /
8510 / bye bye
8520 /
8600 SYMBOL 129,0,0,0,0,0,7,255
8602 SYMBOL 131,0,0,63,255,255,255
,255,255
8604 SYMBOL 130,0,0,0,1,7,255,255,
255
8605 SYMBOL 132,1,127,255,255,255,
255,255,255
8606 SYMBOL 133,255,255,254,254,25
4,255,255,255
8607 SYMBOL 134,255,255,170,170,17
0,255,255,255
8608 SYMBOL 135,128,254,255,255,25
5,255,255,255
8609 SYMBOL 136,0,0,248,255,255,25
5,255,255
8610 SYMBOL 137,0,0,0,0,192,255,25
5,255
8611 SYMBOL 138,0,0,0,0,128,252,
252
8612 SYMBOL 139,255,245,245,245,25
5,255,255,255
8613 SYMBOL 140,255,170,170,170,25
5,255,255,255
8614 SYMBOL 141,255,191,191,191,25
5,255,255,255
8615 SYMBOL 142,127,7,0,0,0,0,0,0
8616 SYMBOL 144,255,255,127,0,0,0,
0,0
8617 SYMBOL 145,255,255,255,255,3,
0,0,0
8618 SYMBOL 146,255,255,255,255,25
5,0,0,0
8619 SYMBOL 147,255,255,255,255,24
8,0,0,0
8620 SYMBOL 148,255,255,255,240,0,
0,0,0
8621 SYMBOL 149,255,240,192,0,0,0,
0,0
8700 e$=CHR$(142)+CHR$(144)+CHR$(1
45)+CHR$(146)+CHR$(145)+CHR$(145)+
CHR$(147)+CHR$(148)+CHR$(149)
8710 c$=CHR$(143)+CHR$(135)+CHR$(1
36)+CHR$(137)+CHR$(138)
8715 d$= CHR$(139)+CHR$(140)+CHR$(
140)+CHR$(140)+CHR$(140)+CHR$(140)
+CHR$(140)+CHR$(140)+CHR$(140)+CHR
$(140)+CHR$(141)
8770 a$=CHR$(129)+CHR$(130)+CHR$(1
31)+CHR$(132)
8775 b$= CHR$(133)+CHR$(134)
8800 PEN 2:LOCATE 8,1:PRINT a$
8805 LOCATE 12,1:PAPER 14:PRINT b$
8810 LOCATE 14,1:PEN 2:PAPER 0:PRI
NT c$
8815 LOCATE 8,2:PEN 2:PAPER 3:PRIN
T d$;PAPER 0
8820 PEN 8:LOCATE 9,3:PRINT e$
8845 FOR t=1 TO 200:NEXT
8870 FOR t=200 TO 575:MOVE t,400:D
RAWR 0,-44,5:NEXT t
8890 RETURN
8997 /
8998 / retour au basic
8999 /
9000 MODE 2:PEN 1:END
```

CBM 64

Suite de la page 28

```
2090 5A 5F 64 65 82 83 87 8B 0399
2098 8C 0A 0B 0C 0D 0E 0F 10 00E7
20A0 11 12 13 14 31 32 37 3C 0120
20A8 3D 58 59 5F 65 66 7F 80 0317
20B0 87 8E 8F 2A 2B 2D 2E 29 027B
20B8 2B 2D 2E 2C 29 2A 2B 2D 0159
20C0 2C 29 2A 2E 2C 29 2D 2F 015E
20C8 2B 29 2D 2C 2A 2B 29 2D 0158
20D0 2C 2A 2B 29 2D 2C 2A 2B 0158
20D8 29 2A 2B 2D 2C 29 2A 0153
20E0 2B 2D 2C 29 2A 2B 2D 2C 015B
20E8 29 2A 2E 2C 29 2D 2F 2B 015D
20F0 29 2D 2C 2A 2B 29 2D 2C 0159
20F8 2A 2B 29 2D 2C 2A 2B 2A 0156
2100 2B 2D 2C 2D 2C 2A 2B 2D 015F
2108 2C 2D 2C 2A 2B 2D 2C 2D 0160
2110 2C 2A 2E 2C 2D 2C 2D 2F 0165
```

```
2118 29 29 29 29 29 29 3A 3A 016A
2120 2B 2D 2C 2D 2C 2A 2B 2D 015F
2128 2C 2D 2C 2B 2B 2D 2C 2D 0160
2130 2C 2A 2B 2A 2B 29 2D 2C 0158
2138 2A 2B 29 2D 2C 2A 2B 29 0155
2140 2D 2C 2A 3B 3C 2D 2C 2D 0180
2148 29 29 29 29 29 29 29 29 0148
2150 3A 2B 2D 2C 3D 2A 2B 2D 017D
2158 2C 29 2A 2B 2D 2C 29 2A 0156
2160 2B 2D 01 0E 06 12 05 04 0068
2168 09 20 FF 00 FF 00 FF 00 0326
2170 FF 00 7C 7E 66 FE E6 E6 0529
2178 E6 00 7C 66 E6 FE E6 E6 0576
2180 FC 00 7C 06 C0 E0 E0 E6 05A4
2188 7C 00 F8 0C 06 E6 E6 EC 05BE
2190 F8 00 FE 0C 08 F8 E0 E0 062E
2198 FE 00 7E 60 E0 F8 E0 E0 0574
21A0 E0 00 7C 06 C0 EE E6 E6 059C
21A8 7C 00 66 66 E6 FE E6 E6 04F8
21B0 E6 00 18 18 1C 1C 1C 1C 0186
21B8 1C 00 0C 0E 0E 0E CE CE 012C
21C0 7C 00 66 6C F8 F0 F8 EC 051A
21C8 E6 00 C0 C0 E0 E0 E0 E0 05E6
21D0 FE 00 CE FE FE E6 E6 E6 0662
21D8 E6 00 C6 F6 FE EE E6 E6 065A
```

```
21E0 E6 00 7C 06 E6 E6 E6 E6 0500
21E8 7C 00 7C 66 E6 FC E0 E0 0500
21F0 E0 00 7C E6 E6 E6 E6 0570
21F8 1E 00 7C 66 E6 FC F8 EC 04C6
2200 E6 00 7C 06 C0 7C 0E CE 0440
2208 7C 00 7E 18 18 1C 1C 1C 017E
2210 1C 00 06 06 E6 E6 E6 E6 0540
2218 7C 00 06 06 E6 E6 E6 7C 0536
2220 18 00 E6 E6 E6 FE EE 059C
2228 06 00 E6 E6 7C 38 7C E6 04A8
2230 E6 00 E6 E6 E6 7C 38 38 0484
2238 38 00 FE 0E 1C 38 70 E0 02E8
2240 FE 00 00 00 00 05 03 06 010C
2248 03 01 00 00 00 00 00 00 0184
2250 00 00 00 00 00 00 00 00 0180
2258 14 28 E0 FF FE FE EF 62 0559
2260 7F 3F 7C F8 70 70 E0 E0 04D2
2268 00 80 00 00 00 00 00 00 0140
2270 00 00 3F 1F 1F 3F 73 7F 01AE
2278 FC FF FE FE FF FE 99 FF 067D
2280 6E FF FC F0 FC EC ED 9F 06CD
2288 FC FF FF 66 99 FF 00 00 04F8
2290 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
2298 FF FF FF FF 00 00 00 00 03FC
22A0 00 00 03 03 03 03 03 03 0012
```

```
22A8 03 03 00 00 00 00 00 0486
22B0 00 00 FF FF FF FF FF FF 077A
22B8 FF FF FF FF 3F 1F 0F 07 03F0
22C0 03 01 80 C0 E0 F0 F8 FC 0508
22C8 FE FF FF FE FC F8 F0 E0 07BE
22D0 C0 80 01 03 07 0F 1F 3F 01B8
22D8 7F FF 81 C3 E7 FF EF DF 0676
22E0 BF 7F FE FD FB F7 FF E7 0711
22E8 C3 81 7C 06 E6 E6 E6 E6 061E
22F0 7C 00 18 18 38 38 38 38 018C
22F8 38 00 7C 06 06 1C 78 F0 0304
2300 FE 00 7C CE 06 1C 0E CE 0346
2308 7C 00 C0 C0 EC EC EC EC 04DE
2310 0C 00 FE E0 FC 0E 0E CE 03D0
2318 7C 00 7C E6 E0 FC E6 E6 0586
2320 7C 00 FE 06 0C 18 38 38 02D4
2328 38 00 7C E6 E6 7C E6 E6 04C8
2330 7C 00 7C CE CE 7E 0E CE 03EE
2338 7C 00 FE FD FB F7 FF DF 0637
2340 BF 7F 80 C0 E0 F0 F8 FC 0642
2348 FE 00 FF FF FF FF FF FF 06F8
2350 FF 00 FF FF FF FF FF FF 05FA
2358 FF FF 07 01 0D 05 20 0F 0247
2360 16 05 12 20 FF 00 FF 00 024B
2368 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 03FC
```

Les filtres électroniques n'ont plus aucun secret pour Jean-Luc GARNIER; la preuve...



FILTRES AMSTRAD

Mode d'emploi : Ce programme sur l'étude (avec schémas) des filtres passe-haut, passe-bas et passe-bande (structures Sallen-Key et Rauch), offre deux options principales : - Calcul des paramètres : calcul des caractéristiques d'un filtre en connaissant la valeur de ses composants.

- Calcul des composants : calcul des composants d'un filtre pour l'obtention de caractéristiques précises. Sélectionnez les diverses options à l'aide des touches directionnelles du curseur et validez par COPY. Toutes les explications nécessaires sont incluses.

```
10 REM *****
*****
20 REM ***** FI
LTRES *****
*****
30 REM ***** ecrit pa
r : JEAN-LUC GARNIER *****
*****
40 REM ***** copyrigh
t 1985 *****
*****
50 REM *****
*****
60 DIM total$(50),prec(50),r(12),r
n(12),diffn(12),r12(12):ON BREAK G
DSUB 5830
70 MODE 2:INK 0,0:INK 1,24:BORDER
0:PAPER 0:CLS:WINDOW #1,10,70,4,21
:PAPER #1,1:CLS #1:PEN 1:PEN #1,0
80 MOVE 45,50:DRAW 45,365:DRAW 585
,365:DRAW 585,50:DRAW 45,50:DRAW 5
85,365:MOVE 585,50:DRAW 45,365
90 qq=REMAIN(3):EVERY 150,3 GOSUB
5790
100 flageff=0:IF sautx=1 THEN GOTO
220
110 flageff=0:IF saut1x=1 THEN GOT
0 1450
TYPE
":LOCATE #1,15,5:PRINT #1
,STRING$(14,"-"):LOCATE #1,20,8:PR
INT #1,"- calcul des parametres":L
OCATE #1,20,9:PRINT #1,"- calcul d
es composants"
130 yx=8:LOCATE #1,18,yx:flache=C
HR$(246):PRINT #1,flache$
140 IF INKEY$="" THEN 140
150 IF INKEY(0)=0 THEN LOCATE #1,1
8,yx:PRINT #1,CHR$(32):yyx=yx-1:IF
yyx<8 THEN yyx=8:LOCATE #1,18,yy
x:PRINT #1,flache$:yx=yyx
160 IF INKEY(2)=0 THEN LOCATE #1,1
8,yx:PRINT #1,CHR$(32):yyx=yx+1:IF
yyx>9 THEN yyx=9:LOCATE #1,18,yy
x:PRINT #1,flache$:yx=yyx
170 IF INKEY(9)=0 THEN gox=yx-7:C
ALL &B03:ON gox GOTO 220,1450
180 GOTO 140
190
200 '-----CHOIX DE LA STRUCTURE
,210
220 sautx=0:CLS #1:LOCATE #1,16,3:
PRINT #1,"Structure 'Sallen et Key
'":LOCATE #1,10,4:PRINT #1,"- pass
e-bas"
230 LOCATE #1,10,5:PRINT #1,"- pas
se-haut":LOCATE #1,10,6:PRINT #1,"
- passe-bande"
240 LOCATE #1,16,8:PRINT #1,"Struc
ture 'Rauch'":LOCATE #1,10,9:PRINT
#1,"- passe-bas":LOCATE #1,10,10:
PRINT #1,"- passe-haut"
250 LOCATE #1,10,11:PRINT #1,"- pa
sse-bande":LOCATE #1,10,16:PRINT #
1,"changement de type de calcul -
"
```

```
rX=0:GOSUB 3400:MOVER -45,6:TAG:PR
INT"R1":MOVER 29,-6:DRAW 30,0:di
rX=0:GOSUB 3400
400 MOVER -45,6:PRINT"R2":MOVER 2
9,-6:DRAW 73,0:MOVER -60,0:DRAW
0,-80:dirX=1:GOSUB 3450:MOVER -60,
5:PRINT "C2":
410 MOVER 44,-5:DRAW 0,-116:DRAW
12,0:DRAW -24,0:MOVER 0,-4:PRINT
"/":MOVER -100,210:DRAW 0,40:D
RAW 90,0
420 dirX=0:GOSUB 3450:MOVER 10,20:
PRINT"C1":TAGOFF:MOVER -26,-20:DR
AWR 200,0:DRAW 0,-72
430 a$="PASSE-BAS SALLEN ET KEY":
GOSUB 3820
440 PRINT #1,CHR$(2):WINDOW SWAP 1
,0:BORDER 9:GOSUB 5590
450 indice$="1":GOSUB 3500:r1=res:
indice$="2":GOSUB 3500:r2=res:indi
ce$="a":GOSUB 3500:ra=res
460 indice$="b":GOSUB 3500:rb=res:
indice$="1":GOSUB 3620:c1=condo:in
dice$="2":GOSUB 3620:c2=condo
470 k=(rb/ra)+1:hdb=20*LOG10(k):f0
=(1/SQR(r1*r2*c1*c2))/(2*PI):q=SQR
(r1*r2*c1*c2)/((r1*c2)+(r2*c2*(1-k
)*r2*c1))
480 CLS:ZONE 40:PRINT"gain nominal
H0 :",USING"###.###";k:PRINT"gain
en continu H dB :",USING"###.###
";hdb;:PRINT" dB":freq$=" Hz"
490 IF f0>1000 THEN IF f0>1000000
THEN f0=f0/1000000:freq$=" MHz" EL
SE f0=f0/1000:freq$=" kHz"
500 PRINT"frequence de coupure F0
":USING"###.###";f0:PRINT freq$:
PRINT"facteur de qualite Q :",USIN
G"###.###";q:LOCATE 64,2:PRINT CHR
$(24);" menu---> [TAB] ";CHR$(24)
510 IF INKEY(68)<>0 THEN 510 ELSE
sautx=1:GOTO 70
520
530 '-----PASSE-HAUT SALLEN ET KEY
540
550 CLS#1:GOSUB 3300:DRAW 40,0:di
rX=0:GOSUB 3450:MOVER 10,20:TAG:PR
INT"C1":MOVER -26,-20:DRAW 70,0:
dirX=0:GOSUB 3450
560 MOVER 10,20:PRINT"C2":MOVER -
26,-20:DRAW 123,0:MOVER -70,0:DRA
WR 0,-90:dirX=1:GOSUB 3400:MOVER -
4,-10
570 PRINT"R":MOVER -8,-18:PRINT"2
":MOVER -4,-34:DRAW 0,-54:DRAW
12,0:DRAW -24,0:MOVER 0,-4:PRINT
"/":MOVER -110,210
580 DRAW 0,55:DRAW 120,0:dirX=0:
GOSUB 3400:MOVER -45,6:PRINT"R1":
TAGOFF:MOVER 29,-6:DRAW 140,0:DRA
WR 0,-88
590 a$="PASSE-HAUT SALLEN ET KEY":
GOSUB 3820
600 PRINT #1,CHR$(2):WINDOW SWAP 1
,0:BORDER 9:GOSUB 5590
610 indice$="1":GOSUB 3500:r1=res:
indice$="2":GOSUB 3500:r2=res:indi
ce$="a":GOSUB 3500:ra=res
620 indice$="b":GOSUB 3500:rb=res:
indice$="1":GOSUB 3620:c1=condo:in
dice$="2":GOSUB 3620:c2=condo
630 k=(rb/ra)+1:hdb=20*LOG10(k):f0
=1/(2*PI*SQR(r1*r2*c1*c2)):q=SQR(r
1*r2*c1*c2)/((r1*c2)+(r2*c2*(1-k
)*r2*c1))
640 CLS:ZONE 40:PRINT"gain nominal
H0 :",USING"###.###";k:PRINT"gain
en continu H dB :",USING"###.###
";hdb;:PRINT" dB":freq$=" Hz"
650 IF f0>1000 THEN IF f0>1000000
THEN f0=f0/1000000:freq$=" MHz" EL
SE f0=f0/1000:freq$=" kHz"
660 PRINT"frequence de coupure F0
":USING"###.###";f0:PRINT freq$:
PRINT"facteur de qualite Q :",USIN
G"###.###";q:LOCATE 64,2:PRINT CHR
$(24);" menu---> [TAB] ";CHR$(24)
670 IF INKEY(68)<>0 THEN 510 ELSE
sautx=1:GOTO 70
680
690 '-----PASSE-BANDE SALLEN ET KE
Y
700
710 CLS#1:GOSUB 3300:DRAW 30,0:di
rX=0:GOSUB 3400:MOVER -35,6:TAG:PR
```

```
INT"R":MOVER 27,-6:DRAW 50,0:dir
X=0:GOSUB 3450
720 MOVER 10,30:PRINT"C":MOVER -1
8,-30:DRAW 83,0:MOVER -70,0:DRAW
0,-90:dirX=1:GOSUB 3400:MOVER -4,
-18
730 PRINT"R":MOVER -4,-43:DRAW 0
,-54:DRAW 12,0:DRAW -24,0:MOVER
0,-4:PRINT"/":MOVER -13,125:DRA
WR -60,0:DRAW 0,-40:dirX=1:GOSUB
3450:MOVER -40,18:PRINT"C":MOVER
32,-18:DRAW 0,-72
740 DRAW 12,0:DRAW -24,0:MOVER 0
,-4:PRINT"/":MOVER 0,210:DRAW
0,50:DRAW 120,0:dirX=0:GOSUB 3400
:MOVER -35,6:PRINT"R":TAGOFF
750 MOVER 27,-6:DRAW 111,0:DRAW
0,-84
760 a$="PASSE-BANDE SALLEN ET KEY"
:GOSUB 3820
770 PRINT #1,CHR$(2):WINDOW SWAP 1
,0:BORDER 9:GOSUB 5590
780 PRINT "attention!Ce type de fi
ltre est realise avec UNE valeur d
e C et UNE valeur de R":FOR i=1 TO
2000:NEXT
790 CLS:indice$=" ":GOSUB 3500:r=r
es:indice$="a":GOSUB 3500:ra=res:i
ndice$="b":GOSUB 3500:rb=res:indice
$=" ":GOSUB 3620:c=condo
800 k=rb/ra+1:hdb=20*LOG10(k/(5-k
)):f0=SQR(2)/(r*c*2*PI):q=SQR(2)/(5
-k)
810 CLS:ZONE 40:PRINT"gain nominal
H0 :",USING"###.###";k:PRINT"gain
en continu H dB :",USING"###.###
";hdb;:PRINT" dB":freq$=" Hz"
820 IF f0>1000 THEN IF f0>1000000
THEN f0=f0/1000000:freq$=" MHz" EL
SE f0=f0/1000:freq$=" kHz"
830 PRINT"frequence de coupure F0
":USING"###.###";f0:PRINT freq$:
PRINT"facteur de qualite Q :",USIN
G"###.###";q:LOCATE 64,2:PRINT CHR
$(24);" menu---> [TAB] ";CHR$(24)
840 IF INKEY(68)<>0 THEN 840 ELSE
sautx=1:GOTO 70
850
860 '-----PASSE-BAS RAUCH
870
880 CLS#1:GOSUB 3740:DRAW 30,0:di
rX=0:GOSUB 3400:MOVER -45,6:TAG:PR
INT"R1":MOVER 29,-6:DRAW 50,0:di
rX=0:GOSUB 3400
890 MOVER -45,6:PRINT"R3":MOVER 2
9,-6:DRAW 53,0:MOVER -138,0:DRAW
0,10:MOVER 0,60:dirX=1:GOSUB 3400
900 MOVER -4,-10:PRINT"R":MOVER -
8,-18:PRINT"2":MOVER -4,28:DRAW
0,10:DRAW 275,0:DRAW 0,-115:MOVE
R -170,37:DRAW 0,25
910 MOVER 0,10:dirX=1:GOSUB 3450:M
OVER 20,10:PRINT"C1":MOVER -36,0:
DRAW 0,45
920 MOVER -105,-82:DRAW 0,-70:dir
X=1:GOSUB 3450:MOVER 20,0:PRINT"C2
":MOVER -36,0:DRAW 0,-135:DRAW
12,0:DRAW -24,0
930 MOVER 0,-4:PRINT "/":TAGOFF
:MOVER -12,4
940 a$="PASSE-BAS RAUCH":GOSUB 382
0
950 BORDER 9:GOSUB 5590:PRINT #1,C
HR$(2):WINDOW SWAP 1,0
960 indice$="1":GOSUB 3500:r1=res:
indice$="2":GOSUB 3500:r2=res:indi
ce$="3":GOSUB 3500:r3=res
970 indice$="1":GOSUB 3620:c1=cond
o:indice$="2":GOSUB 3620:c2=condo
980 k=(r2/r1):hdb=-20*LOG10(ABS(k
)):f0=1/(2*PI*SQR(r1*r3*c1*c2)):q=
SQR(r2*r3*c1*c2)/((r2*r3)*((r1/r1)+
(1/r2)+(1/r3))*c1)
990 CLS:ZONE 40:PRINT"gain nominal
H0 :",USING"###.###";k:PRINT"gain
en continu H dB :",USING"###.###
";hdb;:PRINT" dB":freq$=" Hz"
1000 IF f0>1000 THEN IF f0>1000000
THEN f0=f0/1000000:freq$=" MHz" E
LSE f0=f0/1000:freq$=" kHz"
1010 PRINT"frequence de coupure F0
":USING"###.###";f0:PRINT freq$:
PRINT"facteur de qualite Q :",USI
NG"###.###";q:r=((r1*r2)/(r1+r2))+
r3:PRINT"l'entree + est reliee a l
```

```
a masse par R = R3+(R1/R2) = ";r
1020 LOCATE 64,2:PRINT CHR$(24);"
menu---> [TAB] ";CHR$(24)
1030 IF INKEY(68)<>0 THEN 1030 ELS
E sautx=1:GOTO 70
1040
1050 '-----PASSE-HAUT RAUCH
1060
1070 CLS #1:GOSUB 3740:DRAW 55,0:
dirX=0:GOSUB 3450:MOVER 20,20:TAG:
PRINT"C1":MOVER -36,-20:DRAW 100
,0:dirX=0:GOSUB 3450
1080 MOVER 10,20:PRINT"C3":MOVER
-26,-20:DRAW 78,0:MOVER -138,0:DR
AWR 0,35:MOVER 0,10:dirX=1:GOSUB 3
450
1090 MOVER 20,10:PRINT "C2":MOVER
-36,0:DRAW 0,35:DRAW 275,0:DRAW
R 0,-115:MOVER -170,37:DRAW 0,10
1100 MOVER 0,60:dirX=1:GOSUB 3400:
MOVER -4,-10:PRINT "R":MOVER -8,-
18:PRINT "1":MOVER -4,28:DRAW 0,
10
1110 MOVER -105,-82:DRAW 0,-45:di
rX=1:GOSUB 3400:MOVER -4,-10:PRINT
"R":MOVER -8,-18:PRINT "2":MOVE
R -4,-32
1120 DRAW 0,-110:DRAW 12,0:DRAW
-24,0:MOVER 0,-4:PRINT"/":TAGO
FF:MOVER -12,4
1130 a$="PASSE-HAUT RAUCH":GOSUB 3
820
1140 PRINT #1,CHR$(2):WINDOW SWAP
1,0:BORDER 9:GOSUB 5590
1150 indice$="1":GOSUB 3500:r1=res
:indice$="2":GOSUB 3500:r2=res
1160 indice$="1":GOSUB 3620:c1=con
do:indice$="2":GOSUB 3620:c2=condo
:indice$="3":GOSUB 3620:c3=condo
1170 k=(c1/c2):hdb=20*LOG10(ABS(k
)):f0=1/((SQR(r1*r2*c1*c2))*2*PI):
q=SQR(r1*r2*c1*c2)/(r2*(c1+c2+c3))
1180 CLS:ZONE 40:PRINT"gain nomina
l H0 :",USING"###.###";k:PRINT"gai
n en continu H dB :",USING"###.###
";hdb;:PRINT" dB":freq$=" Hz"
1190 IF f0>1000 THEN IF f0>1000000
THEN f0=f0/1000000:freq$=" MHz" E
LSE f0=f0/1000:freq$=" kHz"
1200 PRINT"frequence de coupure F0
":USING"###.###";f0:PRINT freq$:
PRINT"facteur de qualite Q :",USI
NG"###.###";q:PRINT"l'entree + est
reliee a la masse par R = R1 = ";
r1:CHR$(191)
1210 LOCATE 64,2:PRINT CHR$(24);"
menu---> [TAB] ";CHR$(24)
1220 IF INKEY(68)<>0 THEN 1220 ELS
E sautx=1:GOTO 70
1230
1240 '-----PASSE-BANDE RAUCH
1250
1260 CLS #1:GOSUB 3740:DRAW 30,0:
dirX=0:GOSUB 3400:MOVER -45,6:TAG:
PRINT "R1":MOVER 29,-6:DRAW 75,0
:dirX=0:GOSUB 3450
1270 MOVER 10,20:PRINT "C2":MOVER
-26,-20:DRAW 78,0:MOVER -138,0:D
RAW 0,35:MOVER 0,10:dirX=1:GOSUB
3450
1280 MOVER 20,10:PRINT "C1":MOVER
-36,0:DRAW 0,35:DRAW 275,0:DRAW
R 0,-115:MOVER -170,37:DRAW 0,10:
MOVER 0,60
1290 dirX=1:GOSUB 3400:MOVER -4,-1
0:PRINT "R":MOVER -8,-18:PRINT "3
":MOVER -4,28:DRAW 0,10
1300 MOVER -105,-82:DRAW 0,-45:di
rX=1:GOSUB 3400:MOVER -4,-10:PRINT
"R":MOVER -8,-18:PRINT "2":MOVE
R -4,-32
1310 DRAW 0,-110:DRAW 12,0:DRAW
-24,0:MOVER 0,-4:PRINT"/":TAGO
FF:MOVER -12,4
1320 a$="PASSE-BANDE RAUCH":GOSUB
3820
1330 PRINT #1,CHR$(2):WINDOW SWAP
1,0:BORDER 9:GOSUB 5590
1340 indice$="1":GOSUB 3500:r1=res
:indice$="2":GOSUB 3500:r2=res:ind
ice$="3":GOSUB 3500:r3=res
```

A SUIVRE...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

ZX 81 -> 55 56 61 66 71 76 81 86
91 95 100 105 110 114 118 122 126
130 134 138
COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85
90 95 99 104 109 114 118 122 126
130 134 138
ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96

101 106 111 115 119 123 128 131
136
AMSTRAD -> 111 115 119 123 127
131 135
APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93
97 102 107 112 116 120 124 128
132 135
SPECTRUM -> 112 116 120 124 127
132 136
THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89
93 98 103 108 113 117 121 125 129
133 137
MSX -> 113 117 121 125 129 133
137

LANGAGE MACHINE SUR APPLE

PR # 6... HELLO

FONCTIONNEMENT

Salut les apple-maniaques ! Vous allez avoir droit à DEUX routines cette semaine, bande de petits veinards ! Je vous avais honteusement privé de programme la dernière fois, et ça ne pouvait pas durer, c'est pourquoi nous mettons aujourd'hui les bouchées doubles avec une routine servant de compteur, et une autre manipulant les chaînes de caractères. Procédons par ordre, et commençons par la première.

Pour détailler le mécanisme de cette routine, on va utiliser une comparaison entre basic et assembleur. Ainsi, on commence par écrire des zéros dans la partie supérieure de l'écran en pokant la valeur \$B0 (code écran 0) à l'adresse de la première ligne. Ce qui donne quelque chose du genre :

```
10 FOR X = 39 TO 0 STEP -1 :POKE 1024 + X,176 :NEXT X
```

PLUS FORT QUE LE ST

Voilà un titre trop beau pour être vrai, me direz-vous, que non point ! Voici une routine qui affiche un compteur à l'écran, mais (et c'est ce qui fait son originalité) sans utiliser de mémoire pour stocker la valeur courante : on se contente de pokar directement dans l'écran, ce qui accélère notablement l'exécution.

Je rappelle à ceux qui ne sont pas très familiers avec l'hexadécimal que \$B0 correspond à 176 en base 10, et que \$400 (adresse de la première ligne) est égal à 1024 en décimal. Dans le listing assembleur la partie effectuant cette même opération est située en \$300-\$309, le remplissage se faisant également en partant de la droite (i.e. la colonne numéro \$27 ou encore 39 dec) : le registre X jouant exactement le même rôle que la variable X, le STA \$400,X ayant la même fonction que le POKE 1024 + X,176 du basic (en effet l'accumulateur contient la valeur 176) et le NEXT X étant rendu par un superbe DEX BPL\$304. J'espère que ceux qui prennent le cours en route (et donc qui n'ont pas lu tous les précédents) trouveront leur compte grâce aux instructions équivalentes données en basic. Maintenant, nous allons aborder la phase délicate puisque l'on va examiner le processus d'incrémementation. Sachez (le zébu !) que contrairement aux apparences la méthode employée est élémentaire, même si ce n'est pas évident quand on regarde le programme : il s'agit d'une addition multi-précision (c'est-à-dire que la longueur du nombre n'est pas constante; on se limite cependant ici à 40 chiffres maximum).

LANGAGE MACHINE SUR AMSTRAD

RÉSULTAT DE L'EXERCICE NUMÉRO 1

Hélas ! Trois fois hélas ! Deux erreurs se sont glissées dans le listing de notre premier exercice (les perfides !). Une erreur de syntaxe, que vous avez bien entendu découverte et corrigée. Il s'agit de la ligne 90. Le " # 8040 " devait évidemment être entre parenthèses. La deuxième erreur (pas de parenthèse en ligne 30) n'empêchant pas l'exécution du programme, nous allons suivre pas à pas son effet sur les adresses # 8040 et # 8041 :

LISTING	CONTENU DE	# 8040	# 8041
10	LD A, # 10	00	00
20	LD (# 8040), A	10	00
30	LD HL, (# 8040)	10	00
40	LD E, HL	10	00
50	LD IX, # 8040	10	00
60	LD D, (IX + 1)	10	00
70	LD E, # 10	10	00
80	LD (IX + 1), E	10	10
90	LD (# 8040), DE	10	00
100	RET	10	00

LA PILE

Voici une notion très importante en assembleur : la pile. Avec un peu de logique, comme toujours, la compréhension des instructions de pile

est accessible dès le berceau, voyez plutôt : Imaginez que vous soyez le responsable de la pile, et que votre copain soit le microprocesseur. Votre copain peut vous dire "prends-moi ça !" (PUSH) ou "rends-moi ça !" (POP). Vous, vous prenez les choses et vous les empilez : une assiette, une chaussette, une saucisse, une disquette... A chaque "PUSH", vous empilez tout ce que votre copain vous passe, et, à chaque "POP", vous dépilez, en prenant bien entendu ce qui se trouve en haut de la pile. Voilà le principe de base de la pile. Mais que sont ces saucisses et ces chaussettes ? Tout simplement le contenu d'un double registre :

```
PUSH HL, PUSH DE, PUSH BC,
PUSH AF, PUSH IX, PUSH IY
POP HL, POP DE, POP BC, POP
AF, POP IX, POP IY
```

"PUSH" dépose sur la pile le contenu du double registre spécifié. "POP" met dans le double registre spécifié le contenu du haut de la pile.

LE POINTEUR DE PILE

Voici l'algorithme utilisé :

- X = 39.
- On ajoute ① au Xième chiffre.
- Si le résultat est inférieur ou égal à ⑨ : aller en ①.
- Si non faire : Xième chiffre = 0.
- X = X-1 aller en ② si X = 0, sinon remettre à zéro le compteur.

Soit en sicba (boué !) :

```
10 FOR X = 39 TO 0 STEP -1 :
POKE 1024 + X,176 :NEXT X
```

```
20 X = 39 : REM LDX # $27
```

```
30 POKE 1024 + X,PEEK
(1024 + X) + 1 : REM INC $400,X
```

```
40 IF PEEK (1024 + X) < 186 GOTO
20 : REM LDA $400,X CMP # $BA
BNE $30A
```

```
50 POKE 1024 + X,176 :REM LDA
# $B0 STA $400,X
```

```
60 X = X-1 : IF X = 0 GOTO
30 :REM DEX BPL $30C
```

```
70 GOTO 10 :REM JMP $300
```

La ligne 10 est celle que nous avons vue au début du paragraphe, et c'est elle qui remet le compteur à zéro. Dans le listing 1, la partie qui joue le même rôle est en \$30A-\$320. Vous trouverez dans les REM du programme en basic la correspondance basic/assembleur. Voilà, ça prend 33 octets en tout. Une remarque en passant : le programme incrémentant avant de tester, il apparaît (pendant un temps suffisamment court pour que vous n'y voyez que du feu) le caractère " ", de code écran \$BA. A vous de modifier cette routine pour la transformer en horloge ou en compte à rebours.

LISTING 1 : Compteur (non relogeable)

```
300 A2 27 LDX # $27
302 A9 B0 LDA # $B0
304 9D 00 04 STA $400,X
307 CA DEX
```

La pile, en assembleur, est heureusement bien plus souple qu'une simple pile d'assiettes. Il est possible, par exemple, en faisant un peu de manipulation, d'aller chercher une valeur au milieu de la pile, ou d'en créer une seconde, à un autre endroit de la mémoire. Tout ceci grâce à un "doigt" qui "pointe" la pile, appelé le "pointeur de pile" (je vous avais dit que tout ceci était logique). Il s'agit d'un double registre (SP), qui contient l'adresse du haut de la pile.

LES TROIS RÉGLES FONDAMENTALES

Quand on a en tête l'exemple d'une pile d'objets sur laquelle on PUSH et on POP, il faut encore assimiler trois notions importantes pour se familiariser avec le principe de la pile :

1) Quand le contenu d'un double registre est déposé sur la pile, il n'est pas pour autant gommé du double registre.
Exemple :

```
LD HL, # 8000 ; après l'instruction
PUSH HL ; HL contiendra
PUSH HL ; toujours # 8000
```

2) Le contenu d'un double registre étant sur 16 bits, il se divise en deux pour prendre deux cases mémoire, l'octet de poids faible étant déposé le premier sur la pile.
Exemple :

```
LD SP, # C000 ; le pointeur en
# C000
```

```
308 10 FA BPL $304
30A A2 27 LDX # $27
30C FE 00 04 INC $400,X
312 C9 BA CMP # $BA
314 D0 F4 BNE $30A
316 A9 B0 LDA # $B0
318 9D 00 04 STA $400,X
31B CA DEX
31C 10 EE BPL $30C
31E 4C 00 03 JMP $300
```

A L'ENVERS

Voici la seconde routine, un peu plus excitante, semble-t-il, puisqu'elle renverse une chaîne de caractères : c'est en quelque sorte du VERLAN ! Qu'est ce sexe ? (merci à TMD et salut à Géraldine, vous savez : "Fais-moi SKY !". A propos, le serveur SKY est nul : il y a presque que des mecs avec qui dialoguer, sans compter ceux qui se font passer pour des nanas ! Si, si j'en connais ! (NDLR : Eh, oh c'est pas Mini-Mire, quoi alors quoi non mais oh !). Il s'agit en fait, à partir d'une chaîne comme ABCD, de la transformer en DCBA. On suppose que ladite chienne se trouve dans le buffer d'entrée des caractères (situé en \$200-\$2FF). Si cet endroit ne vous convient pas, changez les adresses : \$308,\$309,\$30C,\$30D,\$30F,\$310,\$313,\$314. Avant de faire appel à cette routine, il faut mettre dans le registre X la longueur de la chaîne. Par exemple si on veut renverser la chaîne PIERNOT on fera :

```
LDX # $07
JSR $300
RTS
```

Et on obtiendra comme résultat TONREIP, stocké à partir de \$200.

EXPLICATION

Comment procéder pour inverser l'ordre des caractères d'une chaîne ? Élémentaire, mon cher Watson : vous prenez le premier élément et le dernier, et vous les permutez, puis vous prenez le second élément et l'avant-dernier et vous les échangez, et vous continuez ainsi jusqu'à ce que tous les caractères soient à la bonne place. Formalisons la chose par un petit programme en basic :

```
LD HL, # 8000 ;
PUSH HL ; d'abord L en
# BFFF ; puis H en
# E8BFFE
```

3) Le haut de la pile est en bas de la mémoire, et le bas en haut. Le pointeur de pile pointe le HAUT de la pile.
Exemple :

INSTRUCTION	CONTENU DE SP	EFFETS SUR LA PILE
LD SP, # C000		# BFFC = 00
LD HL, # 8000		# BFFD = 00
LD DE, # 55FF		# BFFE = 00
	SP = # C000	# C000 = 00
PUSH HL		# BFFC = 00
		# BFFD = 00
	SP = # BFFE	# BFFE = 80
		# BFFF = 00
PUSH DE		# BFFC = 55
		# BFFD = FF
		# BFFE = 80
	SP = # BFFC	# BFFF = 00
		# C000 = 00
POP DE		# BFFC = 55
		# BFFD = FF
		# BFFE = 80
	SP = # BFFE	# BFFF = 00
		# C000 = 00
POP HL		# BFFC = 55
		# BFFD = FF
		# BFFE = 80
	SP = # C000	# BFFF = 00
		# C000 = 00

En résumé, l'instruction PUSH commence par décrémenter le pointeur de pile, puis dépose à son adresse le contenu de poids faible du double registre. Ensuite, le pointeur est de nouveau décrémenté avant de déposer à son adresse le contenu de poids fort du double registre concerné. L'instruction POP fait exactement l'inverse : contenu de (SP) dans le poids fort, incrémementation, contenu de (SP) dans le poids fai-

```
10Z = INT(X/2) : REM TXA LSR
STA $00
20Y = 0 : REM LDY # $00
30X = X-1 : B = PEEK (512 + X) :
REM DEX LDA $200,X PHA
40POKE 512 + X, PEEK(512 + Y) :
REM LDA $200,Y STA $200,X
50POKE 512 = Y,B : REM PLA
STA $200,Y
60Y = Y + 1 : REM INY
70IF Y < Z GOTO 30 : REM CPY
$00 BNE $306
```

La partie \$307-\$314 est fondamentale : c'est elle qui échange les deux éléments; vous remarquerez qu'en basic on passe par la variable intermédiaire B, tandis qu'en langage machine on utilise (astucieusement) la pile pour la sauvegarde temporaire. Dans le listing basic, la variable X joue le rôle du registre X, Z correspond à l'adresse \$00, et comme je viens de le dire, B remplace l'utilisation de la pile.

LISTING 2 : Verlan (relogeable)

```
300 8A TXA
301 4A LSR
302 85 00 STA $00
304 A0 00 LDY # $00
306 CA DEX
307 BD 00 02 LDA $200,X
30A 48 PHA
30B B9 00 02 LDA $200,Y
30E 9D 00 02 STA $200,X
311 68 PLA
312 99 00 02 STA $200,Y
315 C8 INY
316 C4 00 CPY $00
318 D0 EC BNE $306
31A 60 RTS
```

MIEUX VANTARD QUE JEUNET

Je ne sais si pas vous vous souvenez, mais dans l'HHHHebdo n°132 je vous avais promis des éclaircissements sur les instructions ROL et ROR, et comme mieux vaut tard que jamais et que chose promise chose due (j'en connais encore d'autres), abordons ces deux instructions ma foi fort utiles. ROL est équivalent à ASL excepté le fait que ce n'est pas un zéro qui rentre par la droite mais le contenu du carry. De même ROR et LSR se ressemblent, mais pour ROR c'est la valeur de la retenue qui rentre par la gauche et non zéro. Cependant,

comme vous l'avez sûrement deviné, lorsque le carry est à zéro, ASL et LSR ont respectivement le même effet que ROL et ROR. Puisqu'un dessin vaut mieux qu'un long discours et qui veut aller loin ménage sa monture... (NDLR : il est fou, excusez-le) voici un schéma explicatif :

7 6 5 4 3 2 1 0 C Pour ROL

C 7 6 5 4 3 2 1 0 0 Pour ASL

7 6 5 4 3 2 1 0 C Pour ROR

0 7 6 5 4 3 2 1 0 C Pour LSR

POUR FINIR EN BEAUTÉ

Eh oui, vous allez être vraiment gâtés : voici une troisième routine. Il s'agit d'un utilitaire permettant de vous protéger des infâmes pirates; c'est une revectorisation du RESET. Quoi-t-est-ce ? On modifie l'adresse de la routine de RESET de telle sorte que quand vous faites CONTROL-RESET, la mémoire de l'ordinateur s'efface automatiquement (utile pour embêter les pirates). Il va sans dire que tout possesseur de WILCARD et autre SNAPSHOT ne sera pas dérangé par cette modification car les deux cartes mentionnées permettent de faire un reset quand on veut. Voici tout de même le listing :

```
300 LDA # $10
302 STA $3F2
305 LDA # $305
307 STA $3F3
30A EOR # $A5
30C STA $3F4
30F RTS
310 LDY # $00
312 STA $BF00,Y
315 DEY
316 BNE $312
318 DEC $314
31B BNE $312
```

La revectorisation a lieu entre \$300 et \$30F, sur la routine qui efface la mémoire, située en \$310-\$31C. Bon ! Je vais vous laisser digérer toutes ces routines et vous donne rendez-vous à la prochaine fois.

Philippe Piernot.

```
20 PUSH BC
30 POP HL
40 POP BC
50 RET
```

Programme numéro 4

But : même but que le programme précédent, mais autre méthode.
10 PUSH BC
20 EX (SP),HL
30 POP BC
40 RET

EXERCICE NUMÉRO 2

Exécutez mentalement le listing ci-dessous, et donnez le contenu des doubles registres HL, DE, BC et SP à la fin de son exécution.

```
10 LD HL, # 8040
20 LD DE, # 9050
30 LD BC, # A060
40 LD SP, # C000
50 PUSH BC
60 POP BC
70 PUSH DE
80 PUSH HL
90 POP BC
100 EX (SP), HL
110 POP DE
120 RET
```

RÉCRÉATION

Pour le plaisir de tout casser :

```
POKE &38, 34 ou POKE &45, 12 ou
POKE &39, ZORRO etc...
```

Sales gosses !

Patrick Dublanquet.

MUSIQUE

EDITO

On les vire par la porte, ils rentrent par la fenêtre ! Et oui ! La sympathique équipe de kamikazes qui lançait en octobre dernier la revue Rock Non Stop, laquelle tenait valeureusement le temps de deux numéros, repart gaillardement en chasse de lecteurs avec le magazine Rock FM. En gros, Rock FM ressemble sensiblement à Rock Non Stop, avec plus d'informations et une moins belle maquette, mais quand même de la pub pour le "mezcal el cortijo", le walk-man "liwaco", le canard "bushido", la vodka "smirnoff" et le podium "rica rock". Allez, on est content pour eux !

BEN

CHRISTIAN FERRAZ

Les Iles Sanguinaires 45t.
(Koka/Musidisc)



Parti il y a déjà un certain temps, pas vraiment arrivé, Christian Ferraz (ancien bassiste chanteur de Pierrot le Fou) nous transmet un peu de son vague à l'âme, écorché sous les rayons dardant du soleil de la Méditerranée. Nostalgie d'un baroudeur bourreau des cœurs, au cœur alpagué sous l'alpaga aveuglant de blancheur. Sur la griffe perle le sang... Ferraz possède cette voix mûre, capable de faire passer la violence du feeling. Malgré les bons arrangements de Matioszek, la mélodie aurait peut-être mérité un zest d'originalité pour devenir le vrai tube de l'éché.

BRAZIL !

Avec toute cette hystérie mexicaine du ballon rond, il semble qu'on ait omis de vous dire que 1986 est placée sous le signe de "l'Année du Brésil" (au même titre que 1985 était "l'Année de l'Inde". Il faut avouer aussi que l'idée avait été lancée par Jack Lang, lorsqu'il s'était rendu au Brésil en 83, et que depuis, les bulletins de vote ont fait couler son florissant ministère... Quoi qu'il en soit, le projet préparé de longue date ne pouvait être réduit à néant par un simple retournement de situation. En ce mois de juin, commence donc un important cycle d'échanges culturels entre le Brésil et la France. Une excellente occasion de se laisser entraîner dans la caverne aux trésors de la production musicale brésilienne. L'occasion créant le larron, il se trouve justement que Globo Records, label de disques exclusivement consacré à des artistes brésiliens, vient de monter son antenne

SHOW DEVANT

* SAPHO : le 16/6 : Roanne.

française. Jusqu'à présent, la diffusion de la musique brésilienne n'a fonctionné ici que par à-coups, par engouements passagers des médias et du public sur le nom de tel ou tel artiste : Djavan, Gilberto Gil, Jorge Ben, Joao Bosco, etc... Le projet de Globo France est donc limpide et tout tracé : offrir une continuité de diffusion compre-

nant des grands noms comme Milton Nascimento, Chico Buarque, Elis Regina, Alceu Valença, Vinicius de Moraes, et ainsi de suite) - proposer un éventail complet de la diversité des styles (rythmes bayons et boléro du Nord-Est, tendres ballades de Sao Paulo, sambas enfiévrées de Rio, percussions de Bahia dérivées des musiques rituelles du culte afro-brésilien, mélodies nostalgiques des états miniers...) - faire découvrir en France les nouveaux talents qui ne manquent pas d'éclorre sur les 8.512.000 km2 du territoire brésilien. Bref, un travail de longue haleine, entrepris au rythme actuel de quatre parutions par mois et qu'il sera intéressant de suivre de près. Pour s'y retrouver et faire ses choix dans cette jungle de rythmes, d'harmonies et de voix, Globo propose sur son label Soma (dist. Vogue) un échantillonnage de vingt artistes sur un double album intitulé, comme il se doit, "L'Année du Brésil". Au hasard des sillons, des arrangements sucrés, des ambiances jazzy ou carnavalesques, des vocaux suaves et chaloupés, assortis de quelques perles chatoyantes, comme ce "Tiro de Misericordia" interprété en duo par Chico Batera et Joao Bosco, le "Flor de Lis" de Djavan, "Outubro" de Milton Nascimento, cet autre duo entre Olivia Hime et Edu Lobo chantant "Gongoba (Pra voce que chora)" ou le "Preta Pretinha" des Novos Baianos. Musique au parfum de voyage, compagne

SHOW DEVANT

* THE POGUES, le 13/6 : Rennes.

des rêves ou de la danse, la chanson brésilienne porte à travers ses sonorités toutes en courbes de sa langue une aura de nonchalance et de bien-être, s'accordant parfaitement aux longs soirs de l'été. Brazil... la promesse d'une jouissance qu'on sirote à petites gorgées...

Côté spectacles, l'année du Brésil nous réserve également de très agréables surprises. Concentré sur la première semaine du mois de juillet, c'est un véritable festival de stars qui défilera à Paris. Jugez vous-mêmes du programme :

- Mercredi 2 Zénith, 21h : Maria Betania et un show spécial réunissant deux des plus grandes figures de la musique brésilienne, Caetano Veloso et Chico Buarque.
- Jeudi 3 Zénith, 21h : Paulinho Da Viola, Milton Nascimento et Gilberto Gil (rien que ça !)

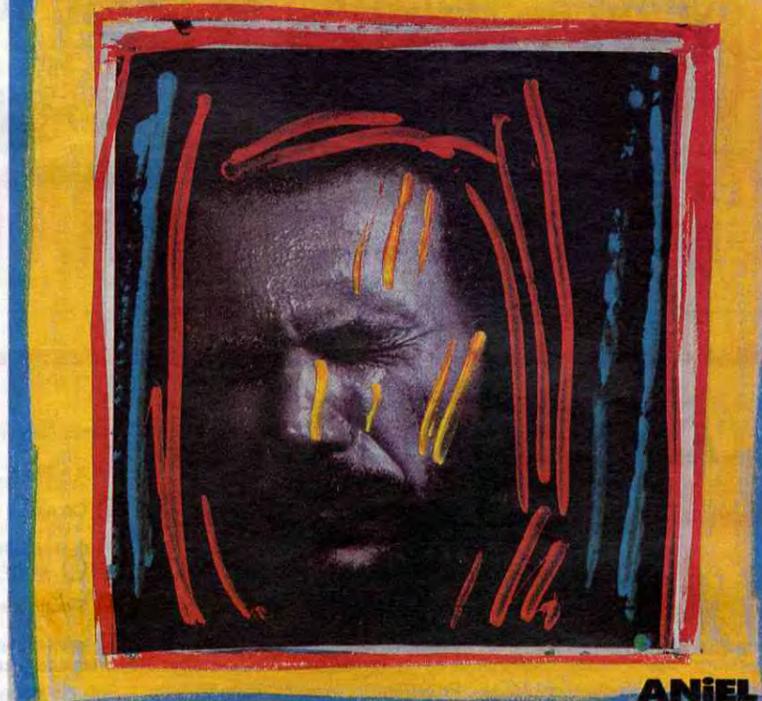
- Vendredi 5 Zénith, 21h : Paolo Mora (saxophoniste inspiré), Gal Costa et Djavan.

- Dimanche 6 (Grande Halle de la Villette, 17h) : Fafa De Belem (une voix et une présence fantastiques), Alceu Valença et Luiz Gonzague.

Ce sera sans doute la première manifestation parisienne réunissant autant d'artistes brésiliens de renom. A vous de savoir apprécier l'événement à sa juste valeur.



TI FOCK



TI FOCK

Aniel (Celluloïds)

La réunion a beau être un département français, l'île se trouve loin, bien loin de la métropole et les musiciens qui font danser ses quelque 600 000 habitants encore plus loin de pouvoir disposer des moyens auxquels sont habitués les groupes dans toute grande ville de province. Ça n'a pas empêché Ti Fock de se créer un style extrêmement personnel, de se servir de la richesse musicale de son île, carrefour des influences de l'Asie, de l'Afrique et de l'Europe, pour inventer cette musique neuve, mais pétrie à la fois de rythmes ancestraux. Après

avoir expérimenté toutes sortes de genres (variété, pop, rock, musique classique), Ti Fock s'aperçoit que le Maloya, musique traditionnelle de l'île, est la base idéale pour construire quelque chose de nouveau. On le prend d'abord pour un fou. Et puis le public de sa génération accroche, le considérant un peu comme le Marley local. "Mafate", son premier disque, est enregistré sur un petit 8 pistes portable Fostex... Invité au festival d'Angoulême, sa musique envoûte les producteurs. Résultat : "Aniel", un disque tout en souplesse, où l'on se surprend à s'extasier sur la façon dont les formules harmoniques complexes parviennent à s'imbriquer à la trame rythmique lancinante. Conversant en créole avec un chœur de femmes idéal, Ti Fock fait varier la tension, canalisant l'énergie sourde du groupe, la libérant pour laisser s'échapper les solos en volutes d'arabesques. Un disque jalon, marquant l'avènement d'une musique nouvelle.

MICRO... SILLON

Measure For Measure

(Chrysalis/Phonogram)

Sans doute l'un des groupes australiens les plus convainquants du moment, tant sur scène que sur disque, Icehouse souffre malgré tout d'un problème chronique d'identité.

Avec le premier album, "Primitive Man" (qui contenait l'imparable tube "Hey Little Girl"), on était frappé par la similitude du style vocal de Iva Davies avec celui de Brian Ferry. C'en était presque gênant, tellement l'inspiration générale du groupe

"Sidewalk", le second L.P., dissipait cependant les doutes : Icehouse tenait fichtement bien la scène et l'on oubliait presque les références. Avec ce "Measure For Measure", à la production opulente extrêmement léchée, on ne peut pourtant toujours pas déceler l'identité du groupe, quoique les influences se diversifient : Ferry encore en demi-teintes sur "Paradise", mais aussi Simple Minds sur "Cross the Border" et Bowie (période "Scary Monsters") sur "Regular Boys" et "Lucky Me". Cela dit, tout est traité avec la perfection requise pour les genres abordés. Icehouse choisit ses modèles dans le haut de gamme et ne fait pas piètre figure à côté. On notera d'ailleurs la présence sur cet album de l'éminence grise Brian Eno. Et pourquoi leur en vouloir d'avoir envie de perpétuer le style d'une certaine école pop ? On joue bien encore du blues... Et puis les Australiens n'ont-ils pas aussi un farouche besoin de racines ?



SHOW DEVANT

* QUEEN + MARILLION + BELOUIS SOME + LEVEL 42, le 14/6 : Vincennes (Hippodrome).

semblait ne vouloir se développer qu'à partir des climats distillés par Roxy Music. La tournée européenne suivant la sortie de

LA LIGNE VLINE !

Salut les petits génies ! Vous êtes fans de musique ? Musiciens peut-être ? Guitaristes ou bassistes ? Et vous flashez comme des malades sur le design racé des Vlines ? Normal, il y a de quoi ! Et encore, si votre HHHHebdo préféré était muni d'une commande "3°

dimension" et d'une sono incorporée, vous pourriez tester leur son et vous apercevoir que les Vlines ne sont pas seulement de beaux objets, mais des instruments hyper-efficaces, pouvant rivaliser avec les meilleures marques. Des doutes ? Bien sûr, c'est légitime. Mais si je vous annonce que Voulzy a adopté une Vline "avion", que Eric Serra, le bassiste d'Higelin s'est procuré un modèle basse et que le chef d'orchestre de James Brown a commandé dix exemplaires de Vlines lors de sa récente tournée française... Pas si mal pour un début. Surtout quand on sait que le concept Vline a germé un jour tout bêtement dans la tête d'un petit génie dans votre genre. L'idée de départ de Vincent Berton : créer une guitare élec-

trique aussi simple que possible. C'est-à-dire un bête manche, mais qui sonne. On voit l'un des premiers prototypes achevés au Salon de Frankfort en 79. Et puis l'idée évolue, des formes naissent au fur et à mesure que la conception artisanale des instruments gagne en assurance. Le bois, matériau de base au départ, est abandonné au profit de la fibre de carbone. Une plus grande sophistication modulaire adaptable. En l'espace de sept ans, Vincent Berton parvient à mettre au point une dizaine de modèles de guitares ou de basses Vline. Aujourd'hui, une foule d'options sont proposées sur chaque instrument, selon les desiderata de leurs futurs utilisateurs. Mais mieux, les Vlines devraient très prochainement être équipées de convertisseurs midi...

Alléchant non ? Pour vous donner un ordre de grandeur, le prix d'une Vline tourne aux alentours de 5000F. Pour toute information complémentaire, contactez :

- Pat : (1) 43 33 77 38 - Guitare Station : (1) 45 26 20 89 ou Vline, 16210 Chalais, au (16) 45 98 25 06.

INFOS TOUT POIL

* Un mois de juin aux concerts anormalement clairsemés. La faute au Mondial, à la parano terroriste des Américains ou au désintérêt du public ? Toujours est-il que Julian Lennon et Stan Rigdway ont respectivement annulé leurs tournées, Feargal Sharkey son concert du 13 juin au casino de Paris, Stanley Clarke son concert du 20 juin à l'Olympia et que Stevie Ray Vaughan a reporté son passage à l'Olympia aux 23 et 24 septembre.

* En revanche, Tina Turner a bel et bien séjourné à Paris afin d'enregistrer quatre chansons pour son prochain album, au studio du Palais des Congrès, et Bob Dylan envisage également de s'installer dans notre belle capitale, en vue d'entreprendre la mise en oeuvre d'un nouvel opus produit par Dave Stewart d'Eurythmics.

* Cocorico ! C'est pas si souvent qu'on peut annoncer à grands cris la réussite internationale d'un musicien de chez nous. Figurez-vous que Peter Gabriel a jeté son dévolu sur l'excellent batteur frenchy Manu Katché (qu'on avait pu entendre avec Jonasz, Lara et une foultitude d'autres). Manu va donc courir le monde aux côtés du Gab' : d'abord sept dates U.S. au profit d'Amnesty International, organisées à l'initiative de U2 et avec la participation de Sting. Puis la tournée européenne. Du coup, "Palace Hotel", le 45 t. enregistré par Katché, Jean-Yves d'Angello et Kamil Rustam, sous le nom de Préface, prend un tour légèrement anecdotique, tout en restant un plaisir à ne pas boudier.

TELETOUHE

DES CLAQUES

Adaptée d'une bande dessinée érotique de Manara, **LE DECLIC** de J.L. Richard (des claques) avec Florence Guérin (mérite la fessée) ne vaut que par la prestation gourmande de J.P. Kalfon. Diffusion le samedi 11 à 23h00 sur Canal +.

BOMBYX

PAYSANS EN COLÈRE

JOSEY WALES

Film de Clint Eastwood (1976) avec Clint Eastwood, Sondra Locke, Chief Dan George et John Vernon.

Durant la guerre de Sécession, des bandes d'irréguliers pillent allégrement le Sud. Au cours de l'un de ces raids, la famille Wales est massacrée par les maraudeurs de Terril. Paisible fermier, Josey Wales (Eastwood) s'enfuit la rage au cœur et devient à force de haine une fine gâchette, un hors-la-loi solitaire.

Réfugié dans l'Ouest, il anéantit une bande de 'comancheros' qui détenait deux prisonnières, Sarah et Laura Lee (Locke) et s'installe avec elles près d'une ville fantôme habitée par une ancienne prostituée, un cafetier, un tricheur, un vaquero et un cow-boy. Sa position de redresseur de torts lui permet de négocier avec le chef comanche du coin un traité de paix. La mini-population de la ville le fête comme un héros.

Un matin, les hommes de Terril le cernent dans son nouveau ranch. Sa fin est-elle arrivée. Non, car ses voisins viennent à son aide.

Un vrai western avec un bon, des crapules, des Indiens et de superbes paysages. Sans prétentions, le film montre une conquête de l'Ouest réussie par de petites gens aspirant à vivre en paix. Un Clint Eastwood plus humaniste que d'habitude.

Diffusion le mardi 17 à 20h35 sur C +.

VIVA ZAPATA

Film d'Elias Kazan (1952) avec Marlon Brando, Jean Peters, Anthony Quinn, Joseph Wiseman et Arnold Moss.

En 1911, les péones viennent se plaindre à Diaz, dictateur en titre, des mauvais traitements des grands propriétaires. Suite à l'accueil qui leur est réservé, Emiliano

Zapata, leur porte-parole doit s'enfuir et prendre le maquis. Devenu l'un des chefs de la révolte qui court le pays, il remporte victoire sur victoire et de général d'une armée en haillons devient président du Mexique à la place de Diaz. El leader maximo, hélas, tombe vite dans les ornières du népotisme et de la répression. S'en apercevant à temps, il renonce au pouvoir et retourne dans la montagne (ah que c'est beau, et en plus, véridique !) où il deviendra un mythe pour les péones.

Le Mexique à l'honneur. Entre le foot et la glorieuse histoire de la révolution mexicaine, rien ne vous sera épargné. Après Viva Villa (A2, il y a 2 mois), voici la geste des Frères Zapata. un autre style et pour-



tant toujours le même thème : des cœurs purs épris de justice n'échappent à la corruption du pouvoir qu'en l'abandonnant. Le duo d'enfer Brando-Quinn reçut un double prix d'interprétation.

Diffusion le vendredi 20 à 21h00 sur C +.

SUR LE TARD

LES GALETTES DE PONT-AVEN

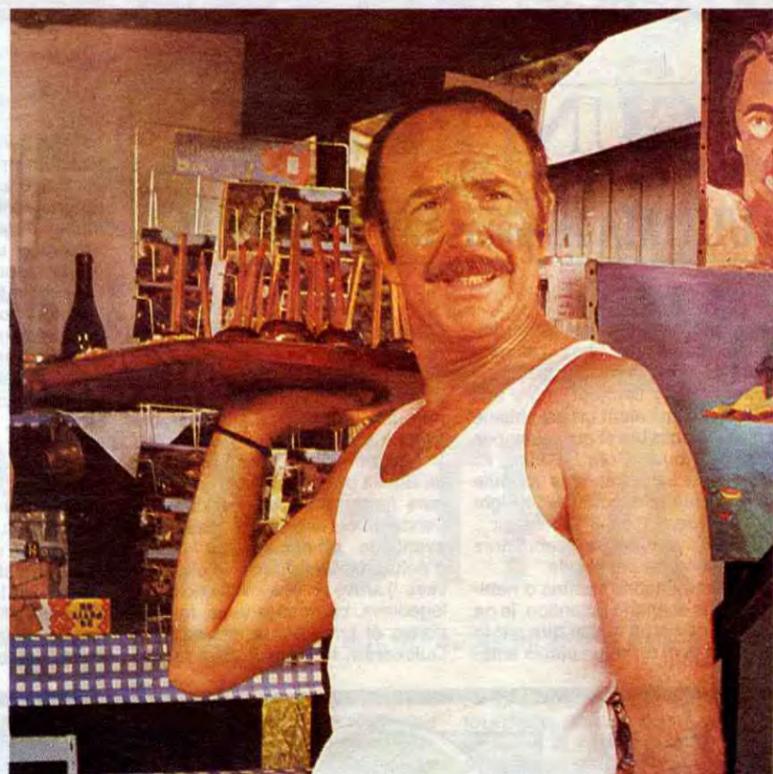
Film de Joël Séria (1975) avec Jean-Pierre Marielle, Bernard Fresson, Claude Piéplu, Andréa Ferréol, Jeanne Goupil et Romain Bouteille.

Henri Serin (J-P Marielle), crâne de piaf mais bon cœur, est représentant en parapluies. A ce titre, il parcourt la lande bretonne délaissant sa dinde de femme et ses enfants qui, par ailleurs, le méprisent. Don Juan de basse-cour, il vole dans les plumes des poules de rencontre avec un certain succès. Après un accident de volant (pour cause de rut d'un sanglier en vers sa laie (en versailles, pardon en vers salés (en verte saillie, une saillie à l'envers, une à l'endroit))) du côté de Pont-Aven, il trouve refuge chez Emile, peintre local. Emile (B. Fresson) accueille Henri comme un coq en pâte allant jusqu'à lui offrir sa caille, Angela.

Henri tombe amoureux fou de cette volaille, il abandonne les pépins et se consacre à la peinture, une vieille passion. L'idylle ne dure pas et Serin rentre la queue basse à la maison. Notre canari rit jaune lorsqu'en rentrant il retrouve sa moitié agenouillée dans une situation, certes agréable, mais sans équivoque pour sa vanité de mâle. Il repart aussitôt à tire-d'aile à Pont-Aven.

Film truculent, plein de verve, de générosité et de tendresse. Jean-Pierre Marielle est remarquable (son plus beau rôle ?) dans cette incarnation de la prise de conscience artistique chez les Bas-Bretons par le biais de la fesse.

Diffusion le jeudi 19 sur A2 à 20h35. Photo A2.



Les Galettes de Pont-Aven

PENSIONS MIMOSAS

Film de Jacques Feyder (1934) avec Françoise Rosay, Lise Delamare, Arletty, Paul Bernard et André Alerme.

Louise Noblet (Rosay), femme de croupier, dirige la Pension Mimosas où elle héberge des joueurs chanceux ou en attente du bon numéro. À la première communion de Pierrot, son filleul, le père qui sort de prison vient reprendre l'enfant.

Dix ans plus tard, elle reçoit des lettres de Pierrot qui se dit malade et demande de l'argent. Inquiète, Louise très noble donne l'argent puis monte à Paris. Elle découvre une chambre d'hôtel sordide avoisinant un tripot, une garde-robe bien fournie pour l'épate et une réputation bien faisandée de son petit Pierrot qui surnommé Baccara a tout du voyou.

En effet, Pierre, môme aux as, joue jusqu'à sa chemise (et une bière, une). Ramené sans connaissance par un copain, Louise le soigne. Sa tendresse maternelle cède peu à peu la place à l'amour et elle tente par tous les moyens de sauver Pierre de la déchéance.

Feyder grand spécialiste du mélodrame avait bien mérité un cycle télévisuel. Avec ses complices Charles Spaak (dialogues et scénario) et Marcel Carné (assistant), il a concocté un drame réaliste d'une grande sobriété construit autour de Françoise Rosay qui réussit là une superbe prestation dans son incarnation de la mère amante. Sans style véritable, Feyder s'adapte au genre qu'il tourne avec un esprit de simplicité proche de l'école naturaliste. Il revendiquait pour lui-même le simple mais beau titre d'artisan.

Diffusion le dimanche 15 à 22h30 sur FR3.

FAITS DIVERS, FÊTES D'ÉTÉ

KAOS

Film de Paolo et Vittorio Taviani (1983) avec la famille Taviani plus une ribambelle d'excellents acteurs italiens.

Quatre nouvelles siciliennes de Pirandello adaptées en quatre contes de 35 mn chacun environ.

garou les nuits de pleine lune. Elle s'enfuit car elle ne supporte plus sa mauvaise haleine.

Entretien avec la mère : l'auteur, Pirandello, revient dans sa maison natale. Il se remémore sa mère, morte, avec qui il a une conversation. Enfin, il peut lui dire ce qu'il a sur le cœur : qu'il aimait pas ses pâtes, qu'elle le laissait jamais parler, etc, etc.

Un voyage dans le temps auprès d'une culture ancestrale, celle de la Sicile. Des mœurs déroutantes, des caractères minutieusement fouillés, et la tragédie comme seul échappatoire lorsque les conflits de classes et de personnes éclatent. Un grand moment d'émotion et de beauté pour spectateurs patients.

Diffusion le jeudi 19 à 20h35 sur C +.

UN APRES MIDI DE CHIEN

Film de Sydney Lumet (1975) avec Al Pacino, John Cazale, Beulah Garrick et Charles Durning.

Brooklyn, le 22 août 1972, le thermomètre se taille une petite grimpe jusqu'à 37°2 lorsque trois hommes pénètrent dans la First Saving Bank braquant clients et employés. Hélas, les coffres ressemblent à votre freezer lors d'un dégivrage : vide avec un peu de liquide. De peur de faire parler la poudre, Stevie, le plus jeune du trio, prend celle de l'escampette.

Bien lui en a pris car bientôt un coup de téléphone avertit les deux demeures que la police cerne la banque. Le siège commence, la sueur froide ruisselle le long des échine pendant que Sonny (Al Pacino), le chef, parlemente avec la police. Un peu braque, Sonny exige de voir sa femme, enfin sa deuxième, c'est-à-dire sa copine, un travesti. Un peu sonné, Sonny, reçoit les acclamations du public, de la presse, de la TV lors d'un tour d'honneur devant la banque. Un hold-up, non un show très très chaud avec un paumé en vedette.

Un direct de 131 mn avec une prise d'otages. Un suspense où la panique règne plus parmi la police et les gangsters que parmi les otages. Une tranche de vie américaine, celle des paumés, surgit tantôt tragique, tantôt burlesque. Pris dans un engrenage infernal, le héros et le spectateur y laissent leur chemise. Tachycardiques s'abstenir.

Diffusion le mardi 17 à 20h35 sur A2.

MANIPULATIONS

PASSION

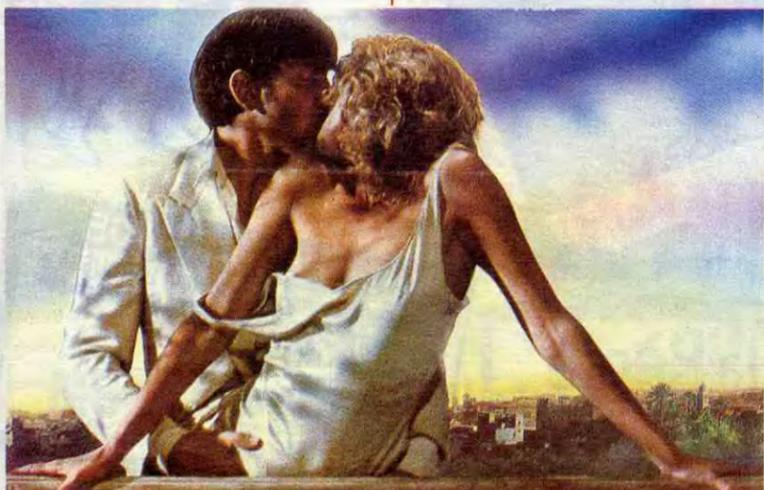
Film de Jean-Luc Godard (1982) avec Isabelle Huppert, Hanna Schygulla, Jerzy Radziszewicz, Michel Piccoli, Lazlo Szabo et Jean-François Stévenin.

Dans un village suisse, un metteur en scène polonais tourne un long métrage intitulé Passion consacré à la reconstitution de tableaux célèbres du dix-neuvième. Très exigeant, le cinéaste ne trouve pas la bonne lumière, le tournage piétine. Les producteurs s'impatientent et exigent de lire le scénario mais Jerzy refuse de raconter le sujet car il n'y a pas d'histoire.

Dans une usine voisine, le patron Mr Gulla (Piccoli) licencie une ouvrière Isabelle qui voulait créer une section syndicaliste. Isabelle rencontre Jerzy et souhaite l'intéresser à ses problèmes. Jerzy loge chez Hanna (Schygulla), une étique aubergiste helvétique. Il la trouve très photogénique et lui fait tourner un bout d'essai.

Une fois égouttés, les divers éléments de la macédoine, vous laissez reposer sous le regard du spectateur qui essaye de s'y retrouver entre les divers chassés-croisés des personnages. Descendu de ses alpages, le Godard de l'année transhuma par Cannes, où il récolta la Bourse d'Or au Festival. Citons l'ineffable auteur : " J'ai voulu

Hécate



qu'un brin d'herbe, un bout de ciel, un courant d'air aient autant d'importance que l'acteur principal. " Ruminances d'intellectuel sur l'état du cinéma, de la société, Passion, par ailleurs un superbe patchwork d'images et de sons, discours à vide.

Diffusion le vendredi 20 à 23h00 sur A2.

HECATE

Film de Daniel Schmid (1982) avec Bernard Gireaud, Lauren Hutton, Jean Bouise, Jean-Pierre Kalon et Gérard Desarthe.

Au cours d'un terno dîner Bernois, monsieur l'ambassadeur Julien Rochelle se souvient de son premier poste au fin fond de l'Afrique. Dans ce trou désolé, fourmillant de paumés, d'exclus, de réfugiés, il rêvait aux mystères de la nuit africaine en contemplant les étoiles. Il comble son désir en prenant comme maîtresse, Clotilde de Watteville qu'il comble ... de cadeaux. Mais cette dernière joue de son charme mystérieux pour le tenir à l'écart de sa vie. Elle s'échappe la nuit pour des rendez-vous qui petit à petit rendent Julien inquiet, tourmenté, fou de douleur. Il fouille en vain la ville à sa recherche. Le mystère restera entier. A comparer avec le Visconti de la semaine dernière. Ici, sous l'apparente beauté d'images très léchées, le sordide semble artificiel, la sophistication un vide décoratif, la déchéance du héros une caricature ridicule, le tourment d'une fadeur écœurante. Creux comme un match de foot sans but.

Diffusion le lundi 16 à 21h50 sur TF1.

Photo (af) affichée chez Ciné-Plus, la librairie de Cinéma, 2, rue de l'Etoile 75017 Paris. Tél : 42. 67. 51. 52.



L'autre fils : une mère rejette le seul fils qui soit resté auprès d'elle (les autres ont émigré). Malgré son dévouement, le rejeton a une tare de naissance, il fut conçu lors d'un viol.

Requiem : des bergers viennent demander le droit d'être enterrés dans la montagne. Le maire refuse et fait donner les carabiniers.

Mal de lune : jeune mariée, Sidora, découvre que son époux se transforme en loup-

GUNFRIGHT

de

ULTIMATE pour AMSTRAD CPC

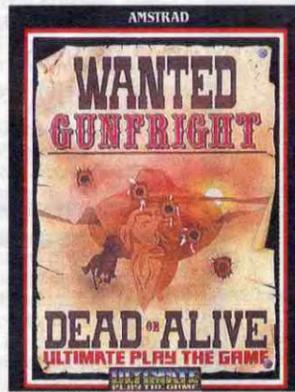
Décidément, les programmeurs de chez Ultimate n'ont qu'une idée, et apparemment, ils y tiennent : faire des softs en 3D qui aient un graphisme le plus joli possible et qui soient pas chiant à jouer. Pour ce faire, ils reprennent sans cesse la formule qui avait fait le succès de "Knight Lore" et de "Alien 8", à savoir... Mais non, vous le (re)découvrirez tout au long de cet article. Bien, commençons comme d'habitude par le scénario (attention, je ne suis sûr de rien à cause que sur la doc c'est écrit en vieux patois amé-

ricain du temps où Buffalo Bill allait faire des misères à Geronimo) : le shérif Quickdraw est nouveau dans la petite ville d'HHHHebdotown, et puis un jour, il reçoit un télégramme porteur d'une mauvaise nouvelle : le grand méchant bandit Gun Tootin "Bunch of Rootin' Tootin Gun Slingers (putain le nom, j'ai cherché pendant trois heures une traduction avant de renoncer pour cause d'échauffement dans mon cerveau !) arrive en ville ! Villageois, villageoises, barricadez-vous, fermez portes et fenêtres, et laissez faire Quickdraw, le tireur le plus rapide

de l'Ouest après le bandit-en-question. Le jeu bénéficie d'un graphisme absolument extraordinaire, et encore, c'est un euphémisme. Les programmeurs ont préféré utiliser le mode "moyenne résolution", ce qui lui confère une grande netteté, malgré le manque de couleurs. Côté animation, c'est indescriptible : tout bouge sans arrêt, et dans un scrolling des plus parfaits. La sonorisation n'a pas non plus été délaissée, loin de là ; on croirait entendre une musique de Ennio Moriconne, si vous voyez ce que je veux dire. De plus, la technique de programmation est plutôt originale : votre bonhomme (en passant, le bonhomme est exactement le même que celui de Knight Lore, mais habillé en shérif, of course) se promène dans la ville en 3D. Et, comme c'est une ville, ben y a des murs qui, en général, quand y en a quatre, forment une baraque. Le problème,

c'est que quand l'aventurier solitaire passe derrière une de ces maisons, normalement il doit être caché. Ben non, pas du tout, c'est la maison qui disparaît, les murs étant alors marqués au sol par une bande rouge, infranchissable bien évidemment.

Ce qui fait qu'on ne perd jamais de vue le petit personnage. Chouette, non ? Bien entendu, vous pouvez tirer sur tout ce qui bouge, mais attention : le nombre de cartouches est limité. D'autre part, quand vous rencontrez un cheval, vous montez dessus et partez au galop, ce qui vous fait gagner de la vitesse. Que dire de plus ? Ah oui, je sais : avant de vous lancer à la poursuite du vilain méchant pas beau, vous devrez gagner de l'argent pour acheter vos munitions, c'est logique. Et ça se passe comment, me demandez-vous ? Ça se passe dans la première partie du jeu, où vous devez tirer sur des sacs d'or qui tombent du ciel, plus vous en atteignez, plus vous gagnez de pognon. C'est bien fait, mais malheureusement vite lassant. C'est le seul point noir de ce jeu. Allez, achetez, vous ne regretterez pas d'avoir suivi le conseil de Tonton HHHHebdo.



AMSTRAD	Radius Caver
Stéphane LOUIS	page 9
AMSTRAD	Invasion Galactic
Nicolas LAMBERT	page 31
APPLE	La Mission
J.-Christophe BELLISSIME	page 29
CANON X07	Canon Writer
Mathieu MARCIACQ	page 3
CBM 64	Peter
Dominico MANFREDI	page 28
EXL 100	Recherche du Diamant Vert
J. Marc LEPAUL	page 10
FX 702 P	Pandevou
Matthieu GELSO	page 4
MSX	Super Chasseur
Michel LADEGALLERIE	page 4
ORIC	Yin Yang
Lionel VERDILLON	page 8
ORIC	Exagone
J.-Marc BELORGANE	page 6
SPECTRUM	Rombo
Didier RICHER	page 27
TI 99/4A (be)	Formule III
Didier VINCENT	page 7
Thomson MO5-TO9	Helico
Emmanuel MAHIAS	page 5
VIC 20	Bizarre Autant qu'Étrange
François SCHNEIDER	page 30
ZX 81	South Pacific
Philippe COQUIN	page 10



POUR LA FÊTE DES MÈRES IL EST TROP TARD !
MAIS POUR CELLE DE VOTRE PÈRE IL EST ENCORE TEMPS.

OFFREZ A VOTRE PÈRE
LE TRADUCTEUR LAROUSSE DE POCHE DONT VOUS RÊVEZ...

ATTENTION :
CHAQUE TRADUCTEUR POSSÈDE UN NUMÉRO DE SÉRIE, NOTEZ-LE SOIGNEUSEMENT, UN TIRAGE AU SORT AURA LIEU DANS LE NUMÉRO D'HEBDOGICIEL DE LA 1^{ÈRE} SEMAINE DE SEPTEMBRE. VOUS POURREZ DONC GAGNER PEUT-ÊTRE UN DEUXIÈME TRADUCTEUR GRATUITEMENT.

CAN YOU SPEAK ENGLISH?

BILINGUE ÉLECTRONIQUE LAROUSSE
Un traducteur Français/Anglais/Français
DÉFINITION :
Traductrice et calculatrice de poche Français/Anglais et v.v. - 8000 mots : 4000 pour chaque langue.
DESCRIPTION :
Dimensions : 65 mm de large, 115 mm de long 8,8 mm de haut.
FONCTIONS :

- traductrice mot-à-mot.
- possibilité de tester ses propres connaissances.
- possibilité de stocker jusqu'à 8 couples de mots et de les rappeler à tout moment.
- tous les avantages d'un petit dictionnaire de langue :
 - anglais classique et américanimes
 - verbes irréguliers
 - genre et pluriels irréguliers des substantifs
 - distinction des sens différents d'un même mot
 - calculatrice de poche : 4 opérations - mémoire constante.



PARLES TU FRANÇAIS?



LA RÈGLE A CALCUL - B.P. 300 - 67, Bd St-Germain
75005 PARIS
Télex : 220 064 F ETRAV 1303/RAC
Téléphone : 43.25.68.88



BON DE COMMANDE
Je désire recevoir le traducteur LAROUSSE bilingue au prix de : 615,00 F TTC Franco de port.
Ci-joint mon règlement CB CCP

NOM _____ Prénom _____
Adresse _____
Code _____ Ville _____