M-1815-144-11 F.

HEBDOGICIEL

ISSN - 0760 - 6125

N°144

Le premier journal d'informatique qui ne fermera jamais sa gueule !

18 iuillet 1986 - Belgique : 83 FB - Luxembourg : 84 Frs - Suisse : 3,60 FS.

11 F

ON VEUT NOUS FAIRE FERMER NOS GUEULES !

Tous les moyens sont bons pour essayer de nous réduire au silence. Kléber Paulmier, le subtil dirigeant de Commodore nous attaque en justice et Alan Sugar, le délicat personnage qui dirige Amstrad Angleterre nous demande 10 millions de dommages et intérêts pour atteinte à sa petite image de marque personnelle et - beaucoup mieux - 100 briques pour lui avoir soi-disant bloqué ses ventes de CPC 6128 pendant une semaine. Qu'est-ce qu'on se marre !

IMPRESSIONNÉ ? QUI ÇA ?

Mais comment ont-ils fait pour tenir si longtemps ?
Comment supporter un abominable petit journal qui se permet de critiquer la noble industrie de la micro-informatique ?
Un sale fouille-merde qui ose parler de la pénurie de disquettes 3 pouces que des dizaines de milliers d'utilisateurs *ont attendues* pendant plus de six mois !
Un torche-cul qui n'hésite pas à présenter Alan Sugar comme ce qu'il est réellement : un rustre qui rote en public, qui écrit des horreurs sur ses notes de service et dont la seule utilité qu'il trouve aux journaux français et anglais réside dans l'emballage des frites grasses dont il doit faire sa nourriture favorite et unique.
Arrosées de mauvaise bière, comme il se doit; un Pédégé qui demande à ses dirigeants de "museler" la presse qui ne lui est pas entièrement favorable quand il ne fait pas carrément passer des articles éhontés dans les "journaux" qu'il contrôle par des budgets de publicité et autres gâteries hautement rémunératrices pour ceux qui se disent journalistes ou rédacteurs en chef de ces publications.

ET KLEBER MUDA ?

Et Kléber Paulmier ? En voilà un qui préfère faire du bruit et laver son linge sale en public plutôt que de s'occuper de son boulot, l'ex-patron d'Apple France, avait probablement beaucoup de défauts, mais il avait le mérite d'être un vrai patron et on en arrive à le regretter !
Mais je m'énerve, je m'énerve et j'en oublie l'essentiel. Tous ces beaux messieurs se sont trouvés un nouveau point commun : faire fermer sa gueule à Hebdogiciel. Je ne sais pas s'ils ont pensé un seul instant que ça pouvait marcher. En tout cas, cet article va les rassurer : ils vont pouvoir en intenter, des procès injustifiés, voilà de la matière ! La liberté de la presse, fut-elle spécialisée, n'est pas un vain mot et ce ne sont pas des marchands qui se mettront en travers de sa route.

La commission paritaire a refusé son agrément aux journaux ne traitant que d'un ordinateur, quand on voit ce qui se passe dans certains d'entre eux, on ne peut qu'apprécier cette résolution.

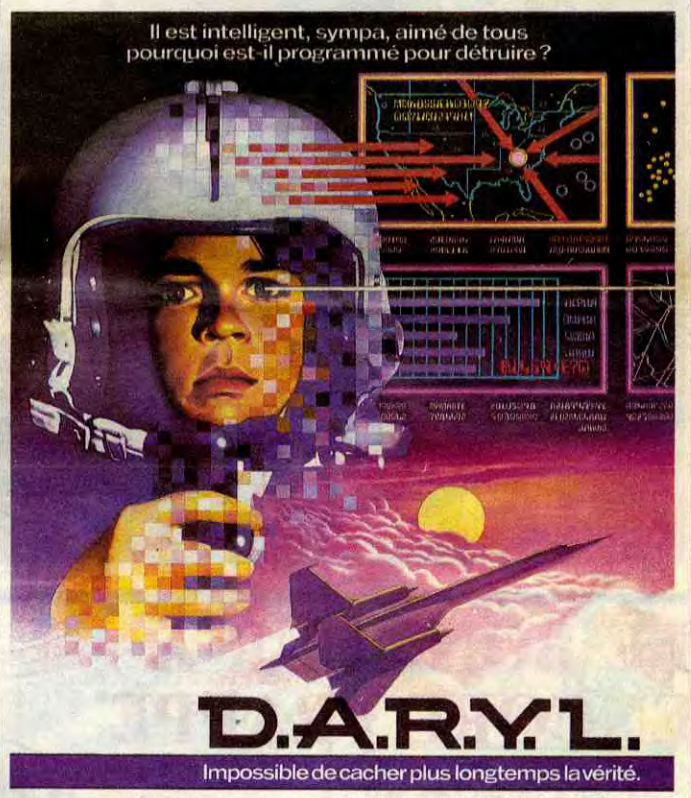
AMSTRAD ? GÉNIAL

On commence par Amstrad ? Le CPC 464, admirable machine à bien des titres, a fait son apparition avec l'appui et la bénédiction de l'HHHHebdo. Jamais aucune machine n'avait réuni autant de qualités pour un prix aussi raisonnable. Les rapports de l'HHHHebdo et d'Amstrad baignaient alors dans la félicité, d'autant que le CPC 6128, modèle plus perfectionné, suivait le mouvement avec des atouts indéniables. Nous étions dans le camp d'Amstrad et Alan Sugar nous aimait comme un fou. Lors d'une visite à Paris, à la fin de l'année dernière, il allait même jusqu'à baisser le prix de ses disquettes sur les conseils de Michel Desangles, journaliste de l'HHHHebdo. Vous vous souvenez sûrement de l'interview exclusive qu'il nous accordait et où il pourfendait le prix des disquettes, les faisant subi-

Suite page 14

boulot qui consiste - rappelons-le - à préserver l'image de marque de Commodore et à assurer la distribution de ses ordinateurs en France et certainement pas à faire des communiqués de presse fantaisistes. Gassée,

CONCOURS ATX INTERNATIONAL



VOIR PAGE 2

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 21

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 33

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 11.12.13.

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 TO7, TO7/70 ET MO5 •

CINOCHE !

D.A.R.Y.L.

de Simon WINCER

avec Barret OLIVER (Daryl), Mary Beth HURT (Joyce Richardson), Michael McKEAN (Andy Richardson) et Danny CORKILL (Turtle)

Il est bien brave le petit Daryl même s'il ne sourit pas souvent. Il ne comprend rien aux excitations de ses copains ou de ses parents, mais ça fait rien : lui, ce qui l'intéresse, c'est leur faire plaisir et leur rendre service. Quand son père a besoin de fric et que le distributeur refuse de lui en donner, Daryl farfouille à toute allure sur le clavier... Et les billets se mettent à pleuvoir sans que la somme soit débitée du compte de son père ! Lui qui semble à mille lieux d'aimer le sport, le voilà-t-y pas qui fait gagner l'équipe de son père la première fois qu'il touche une batte de baseball. Le pauvre chéri est tout bêtement surdoué, que dis-je, hyperdoué, d'une rapidité de réflexion fabuleuse. Il comprend tout, vite et bien. La perfection sans la grosse tête. Le rêve quoi, sauf que ça inquiète forcément ses parents qui, eux, n'ont pas l'honneur de posséder les mêmes qualités.
Remarquez, je dis des conneries, pasque c'est pas vraiment ses parents... Joyce et Andy Richardson ne pouvaient avoir d'enfants, ils ont donc adopté le petit Daryl qu'était dans le catalogue à ce moment-là. Il est mignon, serviable, en bonne santé, le seul hic, en fait, c'est qu'il est amnésique : il ne se souvient d'aucun détail de sa vie pré-adoptive ! Mais comme tout le monde a été très gentil avec lui, il s'est habitué aux humains qui l'entourent et il a même appris à aimer ses parents et son pote, le gros Turtle.
Ça y est, je vous vois déjà saliver. Comment que dites-vous ? Que vous avez déjà tout compris, que Daryl n'est qu'un zombie de plus, un réchappé de la 108ème dimension, un clone d'une autre galaxie...

Je vous en prie, mesurez-vous, ayez le triomphe un peu plus discret... Cause que vous avez tout faux. Sur toute la ligne.
Revenons donc à nos moutons. Un beau jour, alors que toute la famille Richardson baigne dans un doux bonheur ouaté, se pointe un couple étrangement triste qui se proclame "vrais parents de Daryl", preuves à l'appui. Ces deux-là ont l'air d'aimer le môme autant que leur dernière cuite, mais ils sont férocement décidés à l'emmener avec eux. Daryl obéit, sans hurler de joie, mais il obéit parce qu'il est comme ça (vous comprendrez en allant voir le film). Et là je renonce à vous décrire les flots de larmes qui envahissent l'écran (et les spectateurs) quand tout ce petit monde se sépare !
En fait les "vrais" parents ont laissé une impression tellement bizarre aux Richardson, que ceux-ci vont remonter la filière D.A.R.Y.L. Vous noterez les majuscules et les points entre les lettres, qui ont leur importance, comme tout ce que j'écris d'ailleurs ! Et alors, et alors, petit à petit, ils (et nous avec) vont découvrir que Daryl est encore plus extraordinaire que le petit génie qu'il était au début du film. On irait même jusqu'à se demander s'il est réellement un enfant, mais bon, hein, c'est quand même pas moi qui vais déflorer le secret !
C'est, quand les parents touchent au but, c'est-à-dire à leur approche d'une base "top secret" du Pentagone, que le film s'emballe et que la gentille histoire se transforme en thriller haletant. Bonjour les poursuites à pied, en bagnole, à cheval ! Euh non, pas à cheval, mais c'est spectaculaire quand même ! Enfin Daryl comprendra qui il est vraiment et ce que le verbe "aimer" veut dire (sniffou que c'est beau !). Le "happy end" se place là, ça se termine évidemment bien et nous on a passé un super bon moment !
Si **D.A.R.Y.L.** est un modèle de réussite, c'est parce que c'est d'abord un film pro : aucun des ingrédients qui le constituent n'est particulièrement génial, mais tous les participants ont fait du bon boulot. Ça nous donne un produit rodé, efficace et touchant. Quelque chose de purement commercial, mais dans l'excellent sens du terme : une histoire simple quoique proche du fantastique, un rythme passionnant sans aucun répit et une interprétation "dans le ton". Gentil sans être mièvre, rapide sans être violent, c'est ce qu'on appelle un pur moment de détente, un film à voir par tout le monde... Surtout par ceux branchés par l'informatique. Et vous en êtes, ou alors vous ne lisez pas le bon journal ! !

D.A.R.Y.L., THE CONCOURS !

Non mais vous vous rendez compte ? ! Ça suffisait pas que tonton Jacq se décarcasse chaque semaine à vous offrir ses fabuleuses critiques, mais le voilà qui se transforme, en plein été, en père Noël. C'est les bras chargés de cadeaux que je me présente à vous, à l'occasion de la sortie de Daryl.

C'EST QUOI TES CADEAUX ?

D'abord j'ai pensé organiser un concours avec 412 questions très très compliquées sur l'histoire du cinéma guatémaltèque sans aucun prix à la clé. Pour la beauté du sport en quelque sorte ! Mais je me suis laissé dire que ça n'aurait pas vraiment accroché auprès des lecteurs de l'HHHHebdo... Alors, j'ai renoncé à mes exigences cinéphiliques et j'ai prié le ciel pour que je puisse vous offrir quelque chose de palpable. A part la gloire, l'honneur, la joie de participer, bien entendu ! Et puis, vous me croirez pas mais c'est vrai, le ciel m'a entendu. Pas n'importe quel ciel, cela va de soi, mais le ciel de l'informatique. Même que c'était obligé vu que Daryl (the movie) n'existerait pas sans vos dévoreuses d'octets chéries !

Où voulais-je en venir ? Ah oui les prix...

Sachez que la bonne maison ATX International (coucou l'encadré qui est leur est consacré) offre aux gagnants du concours Daryl, une tapée de disquettes. Et des disquettes comment ? Vierges, une face tous standards, 5 pouces 1/4, merci beaucoup ! Et encore c'était sans compter sur la gentille "Columbia Films" qui offre 50 affiches du film.
Ce qui nous donne :

1er prix : 10 disquettes vierges et l'affiche du film.

2ème au 5ème prix : 5 disquettes et l'affiche.
Les 20 suivants recevront généreusement 1 (une) disquette et l'affiche. Les 25 derniers n'auront droit qu'à l'affiche mais elle est très jooolie !

Les autres auront droit à toute ma gratitude ce qui n'est pas peu de chose ! !

LES QUESTIONS, LES QUESTIONS ! !

Rassurez-vous, elles sont pas nombreuses et pas excessivement difficiles pour les rares qu'ont un peu de jugeote et de curiosité. A tous les autres je souhaite bon courage et bonne chance quand même !

1ère question : En quoi le gentil D.A.R.Y.L. n'est-il pas un enfant comme les autres ?

2ème question : Quel est, en millisecondes, la vitesse d'accès maximale des disques durs CORE (distribués par ATX International) ? Pour vous aider sachez que la réponse se situe entre 10 et 50 Ms.

3ème question : Quel est le titre du film qui était en tête du dernier Jacq Top 15 ?

Question subsidiaire, et obligatoire : Notez, de 0 à 20, tous les films que vous avez vu depuis le début de l'année.

ET POUR REPONDRE ? ?

Pour répondre, rien de plus simple... Ou presque. Il vous suffit de noter les réponses aux 4 questions sur une feuille de *papier, de glisser la feuille dans une belle* enveloppe et de l'envoyer à :

HEBDOGICIEL Concours DARYL
24 rue Baron
75017 PARIS

Par pitié, n'oubliez pas d'indiquer sur votre grille de réponses vos coordonnées postales. Et pensez à écrire proprement, les torchons illisibles étant irrémédiablement condamnés ! !

Au fait vous êtes priés de répondre avant le 25 juillet minuit, le cachet de la poste faisant foi comme on dit !

LE BONHEUR A ENCORE FRAPPE

14/20

de Jean-Luc TROTIGNON

avec Jean-Luc BIDEAU (Achille Pinglard), Michèle BROUSSE (Ginette Pinglard), Jean-Noël BROUTE (Adolf Pinglard), Caroline APPERE (Josette Pinglard), Denise PERON (Mémé Pinglard)

Achille Pinglard est un petit chef facho (doux euphémisme) d'une usine d'armements. Ginette, sa vulgaire seconde épouse bosse dans le cinéma, en clair, elle est caissière dans un ciné porno. Ils ont une fille, Josette, handicapée par une minerve qui lui coince le cou, qui se trouve être la Cendrillon (là aussi le mot est faible) de la famille. La pauvre hère en est réduite à écrire ses malheurs dans un journal intime qui, exploité par ses parents indignes, deviendra le nouveau Goncourt ! Quant à Mémé Pinglard, elle est toujours gaie, malgré son fauteuil de paraplégique, grâce au gros rouge qu'elle ingurgite goulûment ! N'oublions pas Adolf qui, de retour du service militaire, se voit accueilli comme un intrus. Son père a même tenté de soudoyer le commandant de sa caserne pour le faire garder plus longtemps chez les bidasses !
Bref les Pinglard sont craignos, atroces, kitsch, décapants, grossiers, immondes, vicelards et j'en passe et des plus dégueux ! Les Pinglard sont la synthèse de tous les tics orduriers des nombreux beaufs que connaît notre beau pays. Ça rappelle Hara-Kiri, Reiser, Cabu, Bukowski, Carali (si, si) mais, oserais-je le dire, c'est plus pire que tout ça ! Pas un gramme de bons sentiments dans le film, pas une phrase au français correct, pas un seul geste de bonté, rien que l'ignoble et la crasse. Et même si on n'aime pas, y a toujours du vocabulaire à prendre.
Je terminerai donc par ce dialogue appelé à passer à la postérité :
M. Pinglard : - T'es belle quand tu repasses mes slips... Ginette, j'ai la merguez qui me démange.
Mme Pinglard : -Laisser tomber, Achille : y'a du ketchup dans le cornet de frites.
M. Pinglard : - Et alors ? Y a qu'à saucer.

VROOM-VROOM ATX International...

En 1984, IBM lançait son PC-AT et rencontrait de graves problèmes avec les disques intégrés qu'elle proposait. C'est là que, tel Zorro, CORE est arrivé et a été en mesure de répondre à la demande grâce à ses disques durs, 100% compatibles IBM PC/XT/AT, dont le temps d'accès moyen est hyper rapide (et fait l'objet d'une question dans notre concours).

Tous les disques durs CORE sont vendus en package par la toute jeune (née en juillet 85) société ATX International. International parce qu'elle représente CORE en Europe et en Amérique latine. A la tête d'ATX, Jean-François Chantaraud, 23 ans. Oui, vous avez bien lu, 23 ans ! A 18 ans, après un plantage au bachot, il se barre aux Etats-Unis où il va se faire les dents en bourlinguant dans le secteur de la vente. Grâce à quelques bons contacts pris aux States et tenaillé par l'envie de monter sa propre affaire, il se jette sur le secteur-tremplin de la micro-informatique. Meilleure arme pour réussir : proposer un produit très ciblé et totalement indispensable ! Ça sera le cas avec la gamme de disques durs CORE (de 20 Mo à 260 Mo), qui permettaient à ATX d'afficher un chiffre d'affaires de plus de 10 millions de francs en dix mois d'existence ! Et ça ne fait que commencer !

SOLO POUR DEUX

15/20

de Carl REINER

avec Steve MARTIN (Roger Cobb), Lily TOMLIN (Edwina Cutwater), Victoria TENNANT (Terry Hoskins) et Richard LIBERTINI (Prakha Lasa)

Vous venez de lire le nom du réalisateur et de vous dire que non, décidément, ce Carl Reiner ne vous dit absolument rien. Grave erreur, puisque Carl Reiner n'est autre que l'époustouflant créateur du film, culte d'entre tous les cultes, "Les cadavres ne portent pas de costards" (qui est d'ailleurs ressorti dans quelques grandes villes pour l'été). C'est quelqu'un qui ne se contente pas de la gaudriole "tarte à la crème" et se complaît à creuser des situations aussi croustillantes que perverses. Il récidive, avec bonheur, avec **Solo pour deux**.
Edwina Cutwater, une milliardaire excentrique, et clouée au lit depuis sa naissance, se meurt dans son palace. A ses côtés un gourou thibétain tente de transférer son âme dans le corps de Victoria, la ravissante fille du palefrenier du chateau, à qui doit revenir toute la fortune d'Edwina. Evidemment, l'expérience foire et c'est Roger Cobb, l'avocat chargé de la succession, qui reçoit en son corps viril l'âme totalement frivole de la riche mourante ! Pour être plus précis, Roger ne contrôle plus que la moitié gauche de son corps, la droite étant entièrement dévolue à la volonté d'Edwina ! Commence alors un long calvaire pour Roger qui doit réapprendre à marcher, à conduire, à manger... Et même à pisser !
Le reste n'est que variations autour du thème original de l'entente cordiale des deux sexes dans un seul corps, auxquelles on ajoutera un zeste de suspense puisque Edwina et Roger doivent récupérer "leur" fortune, que la pulpeuse Victoria semble bien peu disposée à rendre. Et qu'elle va, malheureusement pour elle, déguster jusqu'à l'os...
Proche du génial **Maxie,** que bien peu d'entre vous sont allés voir en avril dernier, mais en plus burlesque et en moins touchant, **Solo pour deux** vaut surtout pour l'accumulation de gags époustouflants. On pourrait regretter que les scènes "sentimentales" soient niaises au possible, mais ne comptez pas sur moi pour dire du mal d'un film où on se tient les côtes quasiment de bout en bout !

BARAKOUDA FACE AUX HOMOSQUES

THOMSON MO5

Une cité engloutie dans les profondeurs du Pacifique, sert de refuge à l'ignoble professeur Moreau détenteur des plans du monstre suprême. Dure mission pour BARAKOUDA, qui devra pour la première fois de sa vie, affronter les mystérieux HOMOSQUES gardiens du domaine...

Christophe VIE

SUITE DU N°143

```
40864 BOXF(7,8)-(13,12)":",2,7:COLOR4,0:
LINE(3,6)-(10,6)"*":LOCATE3,7:PRINT"**":
LOCATE9,7:PRINT"**"
40870 COLOR2,0:LOCATE30,14,0:PRINTFH$(1)
:LOCATE30,15,0:PRINTFH$(2):FORI=1TO6:REA
DA,B:PSET(A,B)GR$(25),3:NEXTI:PSET(8,19)
GR$(23),5:PSET(8,18)GR$(23),5
40880 DATA5,23,33,23,27,19,34,19,33,15,1
6,7
40885 PSET(16,24)GR$(22),2:PSET(17,24)GR
$(22),2
40890 PSET(21,6)GR$(20),6:PSET(21,7)GR$(
21),6:PSET(17,23)GR$(67),5:PSET(39,22)GR
$(20),8:PLAY"L5A1T501RE":PSET(39,23)GR$(
21),8:PLAY"O2MIO3FAO4SOO5LA"
40900 DPB=0:XY=37:YX=22:X=37:Y=22:XX=24:
YY=14:CAC=0:RH=1:TA=1:TB=2:TC=3:TD=4:TE=
5:TF=6:HO=1:GOSUB1040:GOTO1200
40909 '*****EXPLOSION LABO.********
40910 IF STRIG(0) THEN PSET(7,19)GR$(38)
,5:PSET(8,19)GR$(43),5 ELSEGOTO40910
40920 A=STICK(0):IF A<>1 THEN40920 ELSE
PLAY"O5A0T8L12RERE#FAFA#MIMI#FADOREMIREM
I#"
40930 COLOR14,7:LOCATEX,Y,0:PRINTFB$(1):
LOCATEX,Y+1,0:PRINTFB$(2)
40940 FORI=1TO15:PSET(7,19)GR$(38),I,0:P
SET(8,19)GR$(43),I,0:PLAY"A101L5T5MIO5RE
RE":NEXTI
40950 CONSOLE4,24:FORI=1TO6:SCREENI,I+1:
PLAY"O1A1L6REDO":NEXTI:PLAY"L2SISISISISI
SISIL96DO":SCREEN0,0,0:GOTO2120
41000 '******TABLEAU 6 ******
41010 BOX(0,4)-(39,11)GR$(65),8:BOXF(0,1
2)-(39,24)CHR$(127),4:RESTORE41020:FORI=
1TO6:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D)GR$(65),
8:NEXTI:PSET(36,11)" ":PSET(37,11)" "
41020 DATA4,7,38,7,0,12,0,24,39,12,39,24
,38,24,34,24,34,23,34,20,6,24,6,20
41030 PSET(1,7)GR$(65),8:PSET(38,11)GR$(
65),8:LINE(1,12)-(35,12)GR$(46),15,4:LIN
E(7,24)-(33,24)GR$(47),2,4:PSET(39,5)" "
,,0:PSET(39,6)" ",,0
41040 FORI=1TO5:READA,B:PSET(A,B)GR$(25)
,3:NEXTI:FORI=1TO4:READA,B:PSET(A,B)GR$(
24),1:NEXTI
41050 DATA4,6,21,6,8,10,13,6,15,10,5,10,
16,6,30,6,29,10
41060 FOR I=1 TO9:READA,B:PSET(A,B)GR$(2
6),15:NEXTI:DATA6,6,8,6,17,10,26,10,31,1
0,24,6,25,6,26,6,27,6,28,6
41070 PSET(37,5)GR$(23),5:PSET(37,6)GR$(
23),5:COLOR5,0:LOCATE2,7,0:PRINTAP$
41080 X=3:Y=21:TBL=6:GOSUB1040:TC=0
41085 '*****DEPLACEMENT CAPSULE*****
41090 FORI=1TO8:COLOR14,7:LOCATEX,Y-I,0:
PRINTFB$(1):LOCATEX,Y+1-I,0:PRINTFB$(2):
COLOR2,4:LOCATEX,Y+2-I:PRINTAP$:COLOR4:L
OCATEX,Y+3-I,0:PRINTCHR$(127);CHR$(127):
NEXTI:Y=13
41100 A=STICK(0):IF A=3 THEN X=X+1
41110 IF A=7 THEN X=X-1
41120 IF X<2 THEN X=1 ELSE IF X=37 THEN4
1150
41125 COLOR4:IF A=3 THEN LINE(X-1,Y)-(X-
1,Y+2)CHR$(127) ELSE IF A=7 THEN LINE(X+
2,Y)-(X+2,Y+2)CHR$(127)
41130 COLOR14,7:LOCATEX,Y,0:PRINTFB$(1):
LOCATEX,Y+1,0:PRINTFB$(2):COLOR2,4:LOCAT
EX,Y+2:PRINTAP$
41140 GOSUB41170:PLAY"A0T5L24P":GOTO4110
0
41150 X=36:FORI=1TO4:COLOR14,7:LOCATEX,Y
-I,0:PRINTFB$(1):LOCATEX,Y+1-I,0:PRINTFB
$(2):COLOR2,0:LOCATEX,Y+2-I:PRINTAP$:COL
OR4:LOCATEX,Y+3-I,0:PRINTCHR$(127);CHR$(
127):NEXTI
41160 XY=36:YX=9:Y=9:X=36:DPB=0:BOXF(X,Y
)-(X+1,Y+1)" ":GOTO1200
41169 '******** TIRS CANONS *********
41170 TC=TC+1:IF TC=3 THEN TC=0 ELSE RET
URN
41180 T=INT(RND*27)+7:LINE((T*8)+4,(24*8
)-2)-((T*8)+4,(16*8)),-1:IF POINT((T*8)+
4,(16*8)-1)=2 THEN 41200 ELSE PLAY"O4A1T
3L4REDO#L12P"
41190 LINE((T*8)+4,(24*8)-2)-((T*8)+4,(1
6*8)),4:RETURN
41200 PLAY"O3T5L8A1REL2801SI":COLOR4,4:L
OCATEX,Y,0:PRINTCHR$(127)+CHR$(127):ATTR
B0,1:LOCATEX,Y+2,0:PRINTCHR$(127)+CHR$(1
27):PLAY"SI":ATTRB0,0:GOSUB41190:VIE=VIE
-1
41210 FC=100:GOSUB1040:GOTO41080
41300 '*******TABLEAU 7***********
41310 RESTORE41320:FORI=1TO17:READA,B,C,
D:LINE(A,B)-(C,D)GR$(66),8:NEXTI:PSET(38
,20)GR$(66),8:COLOR5:LOCATE36,20:PRINTAP
$
41320 DATA0,4,39,4,0,5,2,5,12,5,27,5,0,6
,2,6,13,6,21,6,14,7,21,7,16,8,21,8,17,9,
18,9,0,7,0,21,0,24,39,24,39,23,39,15,1,2
0,35,20,13,16,38,16,14,15,38,15,25,14,38
,14,31,13,36,13,31,12,36,12
41330 FORI=1TO4:READA,B:PSET(A,B)GR$(25)
,3:NEXTI:FORI=1TO4:READA,B:PSET(A,B)GR$(
24),1:NEXTI:FORI=1TO7:READA,B:PSET(A,B)G
R$(26),15:NEXTI
41340 DATA14,23,15,23,25,23,31,19,7,23,1
1,23,28,23,27,19,18,23,19,23,20,23,21,23
,18,19,19,19,20,19
41350 PSET(8,19)GR$(67),5:HH=1:HV=16:GOS
UB41590:PSET(0,22)GR$(20),8:PLAY"L5A1T50
1RE":PSET(0,23)GR$(21),8:PLAY"O2MIO3FAO4
SOO5LA"
41360 GOSUB1040:XY=1:YX=22:X=1:Y=22:GOTO
1200
41499 '*****DEPLACEMENT HELICOPTERE*****
41500 PLAY"A1O3L8T12REDOREDO":BOX(X,Y)-(
X+1,Y+1)" ":HH=1:HV=16
41505 IF STRIG(0) THEN41510 ELSE41505
41510 A=STICK(0):IF A=1 THENHV=HV-1:GOTO
41560
41520 IF A=5 THEN HV=HV+1:GOTO41540
41530 GOTO41580
41540 IF POINT((HH+1)*8,(HV+3)*8)<>-1 OR
 POINT((H+3)*8,(HV+3)*8)<>-1 OR POINT((H
H+6)*8,(HV+3)*8)<>-1 OR POINT((H+5)*8,(H
V+3)*8)<>-1 THEN HV=HV-1:GOTO41630
41550 LOCATEHH,HV-1,0:PRINT"          ":GOT
041580
41560 IF POINT((HH)*8,HV*8)<>-1 OR POINT
((HH+6)*8,HV*8)<>-1 OR POINT((HH+3)*8,HV
*8)<>-1 OR POINT((HH+5)*8,HV*8)<>-1 THEN
 HV=HV+1:GOTO41630
41570 LOCATEHH,HV+4,0:PRINT"
41580 GOSUB41590:GOTO41610
41590 COLOR7,0:LOCATEHH,HV,0:PRINTHELI$(
1):COLOR1,0:LOCATEHH,HV+1:PRINTHELI$(2):
LOCATEHH,HV+2:PRINTHELI$(3):COLOR7,0
41600 LOCATEHH,HV+3:PRINTHELI$(4):COLOR0
:RETURN
41610 IF POINT((HH+7)*8,HV*8)<>-1 OR POI
NT((HH+7)*8,(HV+3)*8)<>-1 OR POINT((HH+7
)*8,(HV+1)*8)<>-1 OR POINT((HH+7)*8,(HV+
2)*8)<>-1 THEN41630
41620 HH=HH+1:IF HH=33 THEN41800 ELSE GO
TO41510
41630 ATTRB1,1:LOCATEHH+1,HV+2,0:COLOR3:
PRINTGR$(32);GR$(32);GR$(32):PLAY"A1T1L1
6REDOREL96RE#":LOCATEHH+1,HV+2,0:PRINTGR
$(33);GR$(33);GR$(33):ATTRB0,0:BOXF(HH,H
V)-(HH+6,HV+3)" ":VIE=VIE-1:GOSUB1050:GO
TO41350
41799 '**********GAGNE**********
41800 ATTRB1,1:LOCATE12,12,0:COLOR5:PRIN
T"GAGNE!!!":ATTRB0,0
41810 FORI=1TO2:PLAY"A0T6L3204SIL1805DOL
42RED04L18SILASIL42SOL18SISILASOL42MIL18M
ISISIL42LA":NEXTI:PLAY"L6"
41820 FORI=1TO2:PLAY"L3205REREREREL18MIO
4LALALALAL32LAL18LALALALALASOSOSOSOSO":N
EXTI:PLAY"L32SIO5L18DOL42RE"
41900 CONSOLE0,24:CLS:COLOR5:LOCATE1,2:P
RINT"BRAVO!!!":PRINT"Grace a vous,nous n
'entendrons plus     parler du professeu
r MORREAU pen-       dant un bon moment.
"
41910 PRINT:PRINT"Il lui faudra du temps
 pour reconstruireune nouvelle cite scie
ntifique.            De plus vous avez recu
pere ses plans,      qui lui ont demande de
s annees de          recherches."
41920 PRINT:PRINT"Encore une fois je vou
s felicite.":LINE(0,15)-(39,15)"-":LOCAT
E0,17:PRINT"Vous avez gagne avec un scor
e":PRINT"de ";SCR;" points.":PRINT:PRINT
"Voulez-vous rejouer (O/N) ?"
41930 A$=INKEY$:IF A$="O" THEN10 ELSE IF
 A$<>"N" THEN41930
41940 CLS:SCREEN4,6,6:END
49000 END
50000 '*****DEF.GRAPHISME*****
50010 DEFGR$(0)=3,5,3,2,27,61,104,100:DE
FGR$(1)=192,160,192,64,216,188,22,38:DEF
GR$(2)=100,103,39,14,12,24,24,48:DEFGR$(
3)=38,230,228,112,48,24,24,12
50020 FB$(1)=GR$(0)+GR$(1):FB$(2)=GR$(2)
+GR$(3)
50030 DEFGR$(4)=1,2,3,0,3,0,1,15:DEFGR$(
5)=192,224,224,224,224,192,224,160:DEFGR
$(6)=31,1,3,3,3,3,6,6,14:DEFGR$(7)=160,32,
224,96,48,48,24,56
50040 PGB$(1)=GR$(4)+GR$(5):PGB$(2)=GR$(
6)+GR$(7)
50050 DEFGR$(8)=3,7,7,7,7,3,7,5:DEFGR$(9
)=128,64,192,0,192,0,128,240:DEFGR$(10)=
5,4,7,6,12,12,24,28:DEFGR$(11)=248,128,1
92,192,192,96,96,112
50060 PDB$(1)=GR$(8)+GR$(9):PDB$(2)=GR$(
10)+GR$(11)
50070 DEFGR$(12)=0,0,0,0,0,0,0,65:DEFGR$
(13)=120,188,248,32,96,96,224,96:DEFGR$(
14)=255,64,0,1,1,1,2,14:DEFGR$(15)=255,9
6,224,16,16,8,8,56
50080 PH$(1)=GR$(12)+GR$(13):PH$(2)=GR$(
14)+GR$(15)
50090 DEFGR$(16)=67,228,67,74,85,81,83,1
01:DEFGR$(17)=192,32,192,80,168,136,200,
168:DEFGR$(18)=79,67,66,68,72,72,72,88:D
EFGR$(19)=240,192,64,32,16,16,16,24
50100 FH$(1)=GR$(16)+GR$(17):FH$(2)=GR$(
18)+GR$(19)
50130 DEFGR$(20)=60,60,60,60,24,153,153,
255:DEFGR$(21)=255,153,153,24,60,60,60,6
0
50140 DEFGR$(22)=255,126,60,24,24,60,126
,255
50150 AP$=GR$(22)+GR$(22)
50160 DEFGR$(23)=60,60,60,60,60,60,60,60
50170 DEFGR$(24)=8,20,20,38,111,246,96,0
:DEFGR$(25)=24,48,96,96,96,96,48,24:DEFG
R$(26)=24,4,60,66,255,231,102,60:DEFGR$(
27)=60,66,126,255,219,219,219,255
50180 DEFGR$(28)=255,249,201,207,243,147
,151,255:DEFGR$(29)=35,19,15,3,3,15,19,3
5:DEFGR$(30)=196,200,240,192,192,240,200
,196
50190 TSA$=GR$(29)+GR$(30)
50200 DEFGR$(31)=0,0,0,2,127,2,0,0:DEFGR
$(32)=110,57,64,254,56,79,154,110:DEFGR$
(33)=0,0,0,48,128,56,0,0:DEFGR$(34)=0,0,
0,64,255,64,0,0:DEFGR$(35)=24,4,4,14,10,
10,10,14
50210 DEFGR$(36)=60,102,231,129,129,102,
102,102:DEFGR$(37)=102,102,126,126,126,1
26,60,60:DEFGR$(38)=255,144,249,151,151,
249,144,255
50220 DEFGR$(39)=255,195,165,153,153,165
,195,255:DEFGR$(40)=255,153,189,153,153,
189,153,255:DEFGR$(41)=255,129,189,165,1
65,189,129,255:DEFGR$(42)=255,153,164,19
5,195,164,153,255
50230 DEFGR$(43)=255,9,159,233,233,159,9
,255:DEFGR$(44)=255,137,137,137,255,137,
137,255:DEFGR$(45)=3,7,14,30,60,124,252,
252
50240 DEFGR$(46)=255,255,153,255,129,129
,129,255:DEFGR$(47)=60,24,24,24,60,24,12
6,255
50250 DEFGR$(48)=0,0,0,0,0,255,0,0:DEFGR
$(49)=0,0,0,0,0,255,24,24
50260 HELI$(1)="  "+GR$(48)+GR$(48)+GR$(
49)+GR$(48)+GR$(48)
50270 DEFGR$(50)=0,0,0,0,0,0,0,224:DEFGR
$(51)=0,1,1,3,7,15,31,63:DEFGR$(52)=0,19
2,240,252,251,248,248,248:DEFGR$(53)=0,0
,0,0,128,64,32,16
50280 DEFGR$(54)=112,56,63,63,120,112,22
4,0:DEFGR$(55)=0,0,255,255,0,0,0,0:DEFGR
$(56)=63,255,255,255,7,3,1,0:DEFGR$(57)=
248,248,255,255,255,255,255,255:DEFGR$(5
8)=8,4,254,254,254,252,248,240
50290 DEFGR$(59)=0,0,0,0,127,255,255,127
:DEFGR$(60)=112,112,112,112,255,255,255,
255:DEFGR$(61)=1,1,1,1,255,255,255,255:D
EFGR$(62)=192,192,192,192,240,248,248,24
0
50295 DEFGR$(63)=255,0,119,119,7,231,231
,0:DEFGR$(64)=255,144,86,214,214,208,255
,255
50300 HELI$(3)=" "+GR$(54)+GR$(55)+GR$(5
6)+GR$(64)+GR$(57)+GR$(58)
50310 HELI$(2)=" "+GR$(50)+" "+GR$(51)+G
R$(63)+GR$(52)+GR$(53)
50320 HELI$(4)="   "+GR$(59)+GR$(60)+GR$
(61)+GR$(62)
50330 DEFGR$(65)=255,171,213,171,213,169
,211,255:DEFGR$(66)=255,153,231,195,195,
231,153,255:DEFGR$(67)=8,8,8,8,8,8,8,62
50340 DEFGR$(68)=3,7,5,7,3,2,3,25:DEFGR$
(69)=23,17,37,71,9,17,31,17:DEFGR$(70)=7
,9,8,8,8,8,8,24:DEFGR$(71)=192,224,160,2
24,192,64,192,152:DEFGR$(72)=232,136,164
,226,144,136,248,136:DEFGR$(73)=224,144,
16,16,16,16,16,24
50500 RETURN:' OUF!!!!!!!!
```

LISTING 3

```
0 '*********************************
1 '*       ADAPTATION CLAVIER      *
2 '*       DU  JEU  BARAKOUDA      *
3 '*********************************
4 'POUR DIRIGER BARAKOUDA,VOUS UTILISEZ'
LES 4 FLECHES (DROITE,GAUCHE,MONTER,DESC
ENDRE).ACTION EST REMPLACEE PAR (ESPACE)
5 'LE DEROULEMENT DU JEU EST LE MEME.
   VOICI LES LIGNES A MODIFIER
50 ATTRB1,0:LOCATE2,12,0:PRINT"APPUYEZ S
UR ESPACE":A=RND:LOCATE2,12:PRINT"
            ":JT$=INKEY$:IF JT$<>" " THEN
ATTRB0,0:RETURN ELSE50
1250 JT$=INKEY$:IF JT$=CHR$(9) THEN DPB=
1:GOTO1310
1260 IF JT$=CHR$(8) THEN DPB=2:GOTO1320
1270 IF JT$=CHR$(11)THEN GOTO1550
1280 IF JT$=CHR$(10)THEN GOTO1650
1290 IF JT$=" " THEN IF DPB<>0 THEN1750
40380 JT$=INKEY$:IF JT$=" " THEN40390 EL
SE40380
40910 JT$=INKEY$:IF JT$=" " THEN PSET(7,
19)GR$(38),5:PSET(8,19)GR$(43),5 ELSEGOT
040910
40920 JT$=INKEY$:IF JT$=CHR$(10) THEN409
20 ELSE PLAY"O5A0T8L12RERE#FAFA#MIMI#FAD
OREMIREMI#"
41100 JT$=INKEY$:IF JT$=CHR$(9) THEN X=X
+1
41110 IF JT$=CHR$(8) THEN X=X-1
41125 COLOR4:IF JT$=CHR$(9) THEN LINE(X-
1,Y)-(X-1,Y+2)CHR$(127) ELSE IF JT$=CHR$
(8) THEN LINE(X+2,Y)-(X+2,Y+2)CHR$(127)
41505 JT$=INKEY$:IF JT$=" " THEN41510 EL
SE41505
41510 JT$=INKEY$:IF JT$=CHR$(11) THENHV=
HV-1:GOTO41560
41520 IF JT$=CHR$(10) THEN HV=HV+1:GOTO4
1540
```

EDITO

J'en peux plus. Je viens de me taper l'article de la première page, douze pages pour le numéro spécial été, deux heures chez l'avocat, trois chez l'imprimeur, j'ai lu tous les numéros doubles de nos fainéants de confrères et j'ai un peu forcé sur le pastis à cause de la chaleur. Alors pour l'édito, allez donc prendre un bain, ça remplacera très bien.

Gérard Ceccaldi

LABYXO VII

CANON X07

En l'an 7 post Herculem, le roi Mollus 1er du pays de Traplun, vous chargea de la récupération de trois trophées sacrés jadis dérobés par l'épouvantable dragon Malodorus...

Hervé MARTINEZ

SUITE DU N° 143

```
5810 CLS:PRINT"OK "N$" !";:R=INT(RND(0)*
EP*NM+EP):BEEP1,3:GOSUB805
5815 CLS:PRINT"Combien proposez    vous
? ";:CP=3:GOSUB1000:O=VAL(O$)
5820 IFO>PTHENCLS:PRINT"Vous n'etes pas"
,"aussi riche !";:BEEP-1,10:GOTO815
5830 IFO<RTHEN5805ELSECLS:PRINT"Accepte
il n'y a    plus personne";:GOSUB805
5840 P=P-O:CLS:PRINT" Il vous reste",P"p
iece"CHR$(-115*(P>1))" d'or";
5845 GOSUB805:POKEEE+11,0:POKEEE+12,0:GO
TO6750
6000 GOSUB805:CLS:PRINT"Aucun regrets ?"
;:POKE43,4:IFTKEY("O")THEN300
6010 CLS:PRINT"Alors tanpis...";:FORQ=10
0TO1STEP-3:BEEPQ,1:NEXT:OFF
6100 IFMA(2)=0THEN850ELSECP=1:GOSUB1000:
W=VAL(O$):IFW=0THEN300
6110 IFW>MA(2)THENCLS:PRINT"Vous ne poss
edez    pas autant !";:BEEP-1,10:GOTO800
6120 CLS:PRINT"OK !":GOSUB805:MA(2)=MA(2
)-W:J=PV+W*20:MX=-V*(V<J)-J*(V>J)
6125 GOSUB2000:CLS:PRINT"Aaah ! C'etait
bon":GOSUB805:CLS:PRINT"Il vous reste"
6130 PRINTMA(2)"ration"CHR$(-115*(MA(2)>
1));:GOTO800
6200 IFOB<>5THEN1150ELSEIFFI=0THENCLS:PR
INTPA$"fiole";:GOTO800
6210 FI=FI-1:PS$(3)=CHR$(29)+STR$(FI)+"F
iole"+CHR$(-115*(FI>1))
6215 IFFI=0THENPS$(3)=""
6220 R=INT(RND(0)*3)+1:ONRGOTO6230,6250,
6270
6230 CLS:PRINT"C'est de l'eau";:GOTO800
6250 W=MA:CLS:PRINT"C'est bon";:OUT244,2
55:FORQ=WTOMP-1:MA=MA+1:OUT242,200
6260 OUT242,0:LOCATE13,0:PRINTMA:NEXT:OU
T244,0:GOTO300
6270 CLS:PRINT"C'est du poison";:GOSUB80
5:Z=INT(RND(0)*40+10):FORQ=1TOZ
6275 PV=PV-1:LOCATE3,0:PRINTPV:BEEP-1,1:
NEXT:IFPV<=0THEN2100ELSE300
6300 IFOB=12THENIFQNTHEN850ELSECLS:Z=EE:
GOTO6730ELSEIFOB<>3THEN1150
6310 IFPS$(4)=""THENCLS:PRINTPA$"livre";
:GOTO800
6320 IFINT(RND(0)*25+1)<4THEN6350ELSECLS
:PRINT"Vieux tome magique";:GOSUB805
6330 R=INT(RND(1)*10+10):FORQ=1TOR:MA=MA
+1:LOCATE13,0:PRINTMA:BEEP1,1:NEXT:MP=MP
+R
6340 CLS:PRINT"Le livre disparait  en fu
mee";:PS$(4)="":GOTO800
6350 CLS:PRINT"Passionnant";:BEEP30,12:G
OSUB805:X=X+500:GOSUB1100:GOTO6340
6400 IFOB<>11ANDOB<>1THEN1150ELSEIFOB=1T
HEN6450
6405 CLS:PRINT"Laquelle ?":CP=2:GOSUB100
0:RESTORE10:FORQ=1TO4:READA$
6410 IFASC(A$)=ASC(O$)THENAP=PEEK(Q+EE+6
)ELSENEXT
6415 LOCATE0,2:PRINTA$;:GOSUB805:IFAP=0T
HENCLS:PRINT"Il n'y en a pas !";:GOSUB80
0
6420 IFAP=1THENCLS:PRINT"C'est deja ouve
rt !":GOTO800ELSEIFAP=3THEN850
6425 IFNI*15>INT(RND(0)*100+1)THEN6435EL
SECLS:PRINT"Vous echouez":PV=PV-5:GOSUB1
100
6430 IFPV<1THEN2100ELSE300
6435 CLS:PRINT"Tchac !":PA=Q+EE+6:POKEPA
,1:FORZ=1TO50:OUT244,255:OUT244,0:NEXT
6440 O=PA+(Q=1)*31-(Q=2)*31-(Q=3)*225+(Q
=4)*223:POKEO,1
6445 X=X+25:GOSUB1100:GOTO800
6450 IFOJ<>1THENPRINT"Il n'y a pas de
 coffre ici !":BEEP-1,10:GOTO800
6455 IFPEEK(EE+31)=0THEN6470ELSEIF30+NI*
20>INT(RND(0)*100+1)THEN6465
6460 CLS:PRINT"Vous echouez";:PV=PV-5:GO
SUB1100:IFPV<1THEN2100ELSE300
6465 POKEEE+31,0:R=INT(RND(0)*3+1):ONRGO
TO6470,6480,6490
6470 CLS:PRINT"Ce coffre est vide":BEEP4
9,1:GOTO800
6480 CLS:PRINT"Le coffre explose !";:R=I
NT(RND(0)*30+10):POKEEE+11,0
6485 FORQ=1TOR:PV=PV-1:BEEPPV,1:LOCATE3,
0:PRINTPV:NEXT:IFPV<1THEN2100ELSE300
6490 R=INT(RND(0)*50+50:CLS:PRINT"Ce cof
fre contient",R"pieces d'or";
6495 P=P+R:X=X+R:GOSUB1100:GOTO800
6500 IFOB<>OJTHENCLS:PRINT"Il n'y a pas
de",OB$" ici !";:BEEP50,2:GOTO800
6505 ONOBGOSUB1150,400,450,500,550,600,6
50,700,750,900
6510 POKEEE+11,0:GOSUB1100:OJ=0:GOTO300
6600 IFOB<>17THEN1150ELSEIFMA(1)=0THENCL
S:PRINTPA$"torche";:GOTO800
6605 POKEEE,1:MA(1)=MA(1)-1:BEEP10,5:CLS
:GOTO6725
6700 IFOB<13OROB>16THEN1150ELSEDR=PEEK(E
E+OB-6):IFDR=0THEN850
6710 IFDR=2THENCLS:PRINT"C'est verouille
":BEEP10,4:GOTO800
6715 IFDR=3THENCLS:PRINT"C'est bloque":B
EEP10,4:GOTO800
6720 R=DI:DI=DI+(OB=13)-(OB=14)-7*(OB=15
)+7*(OB=16):CLS
6721 IFDI=36ANDR=35THENCLS:PRINT"Votre q
uete n'est   pas finie";:DI=35:GOTO800
6723 IFMID$(VI$,DI,1)="O"THEN6725ELSEA$=
LEFT$(VI$,DI-1)+"O"+RIGHT$(VI$,49-DI)
6724 VI$=A$:VI=VI+1
6725 EE=(DI-1)*32+14780
6728 IFDI=DE(NV)ANDR=DI-1THEN2200ELSEIFP
EEK(EE)=0THEN6790ELSEZ=EE
6730 FORQ=1TO2:LOCATE16,Q:FORW=1TO3:Z=Z+
1:PRINTCHR$(128+PEEK(Z));:NEXTW,Q:POKE43
,4
6735 IFPEEK(EE+12)=1THENM$="":FORQ=12TO2
2:M$=M$+CHR$(PEEK(EE+Q)):NEXTELSE6750
6740 FORW=1TO8:A(W)=PEEK(EE+22+W):NEXT:N
M=A(1):G=INT(A(2)/10)-2:TN=A(3)
6745 DM=A(4):PM=A(5):PT=PM:ST=A(6):EP=A(
7):RM=A(8):AS=A(2)-10*(G+2):GOTO5000
6750 OJ=PEEK(EE+11):IFOJ>0THENRESTORE20:
FORQ=1TOOJ:READOJ$:NEXTELSE300
6755 CLS:PRINT"Vous voyez",OJ$;
6760 BEEP45,1:FORQ=1TO50:NEXT:IFINKEY$="
"THEN6760ELSE300
6790 FORA=1TO2:LOCATE16,A:FORW=1TO3:PRIN
TCHR$(224);:NEXTW,A:POKE43,4
6795 CLS:PRINT"Il fait sombre";:GOTO800
6800 IFOB>0THEN1150ELSECLS:PRINT"Lequel
?":CP=2:GOSUB1000:RESTORE6
6805 FORQ=1TO3:READA$:IFASC(A$)=ASC(O$)T
HEN6810ELSENEXT:BEEP1,10:CLS:GOTO6800
6810 LOCATE0,2:PRINTA$:GOSUB805:IFQ=1THE
NGOSUB5605:GOTO300
6815 ONQ-1GOTO5650,5700
```

LISTING 3

```
1 CLS:PRINT"Demarrez le magneto et tapez
 une touche":POKE43,4:CLS:PRINT"OK!"
2 INIT#1,"CASO:":FORN=1TO2:MOTORON:PRINT
#1,N:FORZ=1TO300:NEXT
3 FORA=0TO1584:READB:OUT#1,B:V=V+1
4 NEXT:MOTOROFF:FORQ=1TO2000:NEXTQ,N:CLS
5 '** Niveau 1 **
10 DATA1,5,10,14,7,1,15,0,1,1,0,1,1,67,1
04,105,109,101,114,101,,,
11 DATA1,16,8,12,60,13,94,20,1
20 DATA1,5,0,14,7,11,15,1,0,2,0,5,1,77,1
05,110,111,116,97,117,114,101,
21 DATA3,20,12,8,20,10,29,15,
30 DATA0,5,10,4,7,1,6,0,3,0,0,1,1,83,113
,117,101,108,101,116,116,101,
31 DATA6,23,15,6,6,7,15,5,1
40 DATA0,5,0,14,7,1,15,3,2,2,0,0,0,,,,,,
,,,,,,,,,,,,,,
50 DATA0,5,0,4,7,1,6,2,1,0,0,0,0,,,,,,,,
,,,,,,,,,,,,
60 DATA0,5,0,14,7,1,15,1,1,2,0,6,1,66,11
1,97,,,,,,,
61 DATA1,20,13,10,30,11,32,15,
70 DATA1,5,0,14,7,11,15,1,0,1,0,0,1,71,1
14,105,102,102,111,110,,,
71 DATA4,20,14,6,15,10,18,5,
80 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,2,1,0,1,7
5,111,98,111,108,100,,,,
81 DATA10,20,17,4,4,7,5,5,
90 DATA0,12,10,14,13,1,15,0,1,2,2,0,0,,,
,,,,,,,,,,,,,,,,,
100 DATA1,5,0,4,7,1,6,1,1,0,0,1,1,71,97,
114,103,111,117,105,108,108,101
101 DATA3,10,12,8,16,14,35,35,1
110 DATA1,12,0,14,13,1,15,1,2,2,2,6,1,72
,97,114,112,105,101,,,,
111 DATA3,13,13,6,12,10,30,20,
120 DATA0,5,0,14,7,1,15,2,2,1,0,0,0,,,,,
,,,,,,,,,,,,,,
130 DATA1,12,0,14,13,11,15,2,0,1,2,0,1,7
2,97,114,112,105,101,,,,
131 DATA4,13,13,6,12,10,30,20,
140 DATA0,12,10,14,13,11,15,0,0,2,1,1,1,
78,101,99,114,111,112,104,97,103,101
141 DATA1,21,14,4,25,11,47,45,1
150 DATA0,12,10,4,13,1,6,0,1,0,2,5,1,71,
111,117,108,101,,,,,
151 DATA6,13,14,6,14,10,28,10,
160 DATA0,12,0,14,13,1,15,1,3,2,2,0,0,,,
,,,,,,,,,,,,,,,,
170 DATA1,5,0,4,7,11,6,3,0,0,0,0,1,84,11
4,111,108,108,,,,,
171 DATA3,20,8,12,20,11,37,10,
180 DATA0,12,10,14,13,11,15,0,0,2,2,0,1,
79,109,98,114,101,,,,,
181 DATA5,15,14,6,11,9,27,20,
190 DATA1,12,10,4,13,1,6,0,2,0,1,5,1,72,
97,114,112,105,101,,,,
191 DATA4,13,13,6,12,10,30,20,
200 DATA1,12,0,4,13,1,6,2,2,0,1,0,1,71,1
14,105,102,102,111,110,,,
201 DATA3,20,14,6,15,10,18,5,
210 DATA0,12,0,14,13,11,15,2,0,3,2,6,0,,
,,,,,,,,,,,,,,,,,,
220 DATA0,5,0,14,7,11,15,1,0,3,0,1,1,70,
97,110,116,111,109,101,,,
221 DATA1,27,10,12,75,15,125,75,1
230 DATA1,12,10,4,13,11,6,0,0,0,2,0,1,77
,97,110,116,105,99,111,114,101,
231 DATA1,20,6,6,45,14,69,40,
240 DATA1,5,10,14,7,1,15,0,1,2,0,2,1,83,
111,114,99,105,101,114,101,,
241 DATA1,14,7,14,35,14,100,200,
250 DATA0,12,0,4,13,11,6,1,0,0,2,0,0,,,,
,,,,,,,,,,,,,,
260 DATA1,5,10,14,7,1,15,0,2,1,0,0,1,79,
103,114,101,,,,,,
261 DATA3,20,9,10,20,10,35,15,
270 DATA1,5,0,14,7,11,15,2,0,1,0,0,1,71,
111,98,108,105,110,,,,
```

A SUIVRE...

JUMP MAN

VIC 20

Qui ose encore prétendre que la pêche n'est pas un sport dangereux ?..

Jérôme HENNECART

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (nécessité de l'extension 16 Ko). Tout en rebondissant et en évitant une bobine qui elle aussi rebondit, tentez d'attraper tous les poissons de chaque tableau. Vous devrez ensuite vous jeter à l'eau pour accéder au tableau suivant (8 tableaux). Dirigez-vous à gauche par "C" et à droite par "M".

LISTING 1

```
10 POKE642,32
20 POKE36869,240:POKE36866,PEEK(36
866)OR128
40 POKE648,30
50 POKE198,8:POKE631,76:POKE632,20
7:POKE633,34:POKE634,74:POKE635,34
:POKE636,44
55 POKE637,49:POKE638,13
60 POKE0,108:POKE1,0:POKE2,192:SYS
0
```

LISTING 2

```
10 POKE 36879,8:PRINT"":
20 PRINT"***************************";
30 PRINT"*                        *";
40 PRINT"*      JUMP MAN           *
";
50 PRINT"*                        *";
60 PRINT"***************************";
70 PRINT" DE HENNECART JEROME"
80 INPUT"REGLE(O/N)";O$
90 IF O$="OUI"OR O$="O" THEN110
100 GOTO160
110 PRINT"          REGLE"
120 PRINT"          *-*-*"
130 PRINT"VOUS DEVEZ ATTRAPER"
140 PRINT"LES POISSONS SANS"
150 PRINT"TOMBER DANS LA MER."
160 PRINT"VEUILLEZ ATTENDRE SV
P"
170 FOR T=4096 TO 5120:POKE T,PEEK
(32768-4096+T):NEXTT:X=4096+64*8
180 READ A
190 IF A=-1 THEN 300
200 POKE X,A
210 X=X+1 :GOTO180
220 DATA 195,20,20,190,190,190,60,
20
230 DATA 24,24,56,120,120,124,254,
255
240 DATA 255,234,186,174,171,174,1
86,234
250 DATA 24,60,126,126,60,24,60,12
6
260 DATA 235,255,20,20,40,40,255,2
15
270 DATA 255,255,255,255,255,255,2
55,255,-1
300 POKE 36879,14:POKE36869,252:PO
KE 36878,15*3
310 PRINT"":CLR
320 X=20:Y=5:P=7910:HB=22:SC=0:DX=
1:DY=1:BT=1
330 GOSUB 10000
340 IF PEEK(197)=34 AND PEEK(P-1)<
>66 THEN P=P-1:POKE P+1,32
345 IF PEEK(197)=36 AND PEEK(P+1)<
>66 THEN P=P+1:POKE P-1,32
350 IF PEEK(P+HB)=66 THEN HB=-HB:P
OKE 36876,230
360 IF PEEK(P+HB)=65 THEN 1000
370 IF PEEK(P+22)=67 OR PEEK(P-22)
=67 THEN SC=SC+100
380 IF PEEK(P+HB)=68 THEN 7990
400 IF X=1THEN DX=1:POKE 36876,128
420 IF X=20THEN DX=-1:POKE 36876,1
28
430 IF Y=1THEN DY=1:POKE 36876,200
440 IF Y=18THEN DY=-1:POKE 36876,2
00
450 PRINT"S
CORE:";SC
500 P=P+HB:POKE P-HB,32:POKE P,64
510 X=X+DX:Y=Y+DY
515 IF PEEK(7680+X+22*Y)=66 OR PEE
K(7680+X+22*Y)=67 THEN DX=-DX:DY=-
DY:X=X+2*DX:Y=Y+2*DY
520 POKE 7680+X+22*Y,68:POKE X-DX+
22*(Y-DY)+7680,32
600 POKE 36876,0:POKE 36877,0
700 GOTO 340
1000 FOR T=7680TO7680+506
1010 IF PEEK(T)=67 THEN 7990
1020 NEXTT
1030 BT=BT+1:FOR T=128TO255:POKE36
876,T:NEXTT:POKE 36876,0:SC=SC+200
1035 IF BT=9 THEN X=20:Y=5:P=7910:
GOSUB10000:BT=2:GOTO 340
1040 IF BT=2 THEN X=10:Y=6:P=7910:
GOSUB10240:GOTO 340
1050 IF BT=3 THEN X=17:Y=2:P=7910:
GOSUB10440:GOTO 340
1060 IF BT=4 THEN X=11:Y=3:P=7910:
GOSUB10640:GOTO 340
1070 IF BT=5 THEN X=14:Y=14:P=7910
:GOSUB 10840:GOTO 340
1080 IF BT=6 THEN X=11:Y=2:P=7910:
GOSUB11040:GOTO 340
1090 IF BT=7 THEN X=11:Y=6:P=7910:
GOSUB11240:GOTO 340
1100 IF BT=8 THEN X=16:Y=2:P=7910:
GOSUB11440:GOTO 340
7990 FOR T=254TO128STEP-1:POKE 368
74,T:NEXTT:POKE 36874,0:POKE 36869
,240:POKE 36879,8
8000 PRINT"VOUS ETES MORT"
8010 PRINT"____________________"
8020 PRINT"VOTRE SCORE"
8030 PRINT"EST DE ";SC;"PTS"
8040 INPUT"UNE AUTRE";O$
8050 IF O$="O"ORO$="OUI"THEN RUN30
0
8060 FOR T=128TO254:POKE 36876,T:N
EXTT:POKE 36876,0:END
10000 PRINT"||||||||||||||||||||||
|";
10010 PRINT"|                    |
";
10020 PRINT"|    -      -   -    |
";
10030 PRINT"|          ||        |
";
10040 PRINT"|                   -|
";
10050 PRINT"|-  |||       |||    |
";
10060 PRINT"|          -         |
";
10070 PRINT"|                    |
";
10080 PRINT"|- ||      -     ||  |
";
10090 PRINT"|                    |
";
10100 PRINT"|                   -|
";
```

Suite page 8

TAROT

THOMSON TO7,TO7 70

Graphisme superbe et adversaires de taille, de quoi occuper agréablement vos pluvieuses journées estivales...

Jean-Yves LE FRIEC

Mode d'emploi :
Tout d'abord, tapez et sauvegardez le listing 1 (présentation). Tapez ensuite et lancez le listing 2 (chargeur hexadécimal), puis entrez chaque série de huit codes du listing 3 et à leur suite la somme de contrôle (sans valider par ENTREE et sans les espaces qui s'affichent automatiquement). La présence d'une erreur fait retentir un signal et réaffiche l'adresse de la ligne à retaper. Sinon, l'adresse suivante s'affiche etc... En fin de saisie, appuyez sur "S" pour obtenir les commandes de sauvegarde (à sauvegarder à la suite du listing 1). Tapez et sauvegardez finalement le listing 4 sous le nom de "TAR1 +" à la suite du langage machine. Sachez que ce programme est compatible avec la présence du D.O.S.

LISTING 1

```
10 REM ..................................
20 REM ..................................
30 REM ..                                ..
40 REM ..  J-Y LE FRIEC VOUS PROPOSE     ..
50 REM ..   DE TRANSFORMER VOS TO 7      ..
60 REM ..  ET TO 7-70 EN PARTENAIRES     ..
70 REM ..  POUR DE LONGUES PARTIES DE    ..
80 REM ..                                ..
90 REM ..        ***************         ..
100 REM..        ***  TAROT  ***         ..
110 REM..        ***************         ..
120 REM..                                ..
130 REM..................................
140 REM..................................
150 CLEAR,&H9FFF,16
160 LOCATE 0,0,0:CLS
170 SCREEN 1,2,0
180 BOX(0,0)-(319,199)
190 BOX(1,1)-(318,198)
200 FOR I=1 TO 120
210 READ A$
220 POKE &H9FFF+I,VAL("&H"+A$)
230 NEXT I
240 EXEC &HA000
250 FOR I=1 TO 8
260 READ A,B,C,D
270 LINE (A,B)-(C,D)
280 NEXT I
290 DEFGR$(0)=1,3,7,7,3,1,49,121
300 DEFGR$(1)=128,192,224,224,192,128,14
0,158
310 DEFGR$(2)=255,255,121,49,1,1,3,7
320 DEFGR$(3)=255,255,158,140,128,128,19
2,224
330 DEFGR$(4)=1,1,3,7,15,31,63,255
340 DEFGR$(5)=192,192,224,240,248,252,25
4,255
350 DEFGR$(6)=255,63,31,15,7,3,1,1
360 DEFGR$(7)=255,252,248,240,224,192,12
8,128
370 DEFGR$(8)=24,60,126,254,255,255,255,
255
380 DEFGR$(9)=24,60,126,127,255,255,255,
255
390 DEFGR$(10)=127,63,63,15,7,3,1,1
400 DEFGR$(11)=254,252,252,248,224,192,1
28,128
410 DEFGR$(12)=1,1,3,15,31,63,127,255
420 DEFGR$(13)=128,128,192,240,248,252,2
54,255
430 DEFGR$(14)=255,255,255,125,57,1,3,31
440 DEFGR$(15)=255,255,255,190,156,128,1
92,240
450 T$=GR$(0)+GR$(1)+CHR$(10)+CHR$(8)+CH
R$(8)+GR$(2)+GR$(3)
460 LOCATE 8,4:COLOR0:PRINTT$
470 T$=GR$(4)+GR$(5)+CHR$(10)+CHR$(8)+CH
R$(8)+GR$(6)+GR$(7)
480 LOCATE 15,4:COLOR1:PRINTT$
490 T$=GR$(8)+GR$(9)+CHR$(10)+CHR$(8)+CH
R$(8)+GR$(10)+GR$(11)
500 LOCATE 23,4:COLOR1:PRINTT$
510 T$=GR$(12)+GR$(13)+CHR$(10)+CHR$(8)+
CHR$(8)+GR$(14)+GR$(15)
520 LOCATE 31,4:COLOR0:PRINTT$
530 LOCATE 4,17:PRINT"Vous voulez de bon
s partenaires.."
540 LOCATE 6,19:PRINT"Bien jouer n'est p
as simple"
550 LOCATE 14,21:PRINT"PATIENCE..."
560 LOCATE 8,23:PRINT"Le chargement sera
 long.";
570 REM LE LISTING AUSSI:PARESSEUX->99 0
7 90 95
580 LOCATE 0,0,0
590 CLEAR,&HD877,53
600 LOADM"DEFCAR"
610 RUN"TAR1+
620 DATA CE,A0,6D,FF,A0,82,8E,0,1,BF,A0,
86,10,8E,0,10,FE,A0,82,A6,C0,26,1,39,B7,
60,41,C6,1B,BD,E8,3,E6,C0,FF,A0,82,BD,E8
,3,80,20,CE,E8,45,C6,8,3D,33,CB,86,8,B7,
A0,8A,7A,A0,8A,27,23,E6,C0,31,3F,BE,A0,8
6,86,80
630 DATA B7,A0,84,B6,A0,84,44,81,1,27,E7
,B7,A0,84,30,1,F5,A0,84,27,EE,BD,E8,33,2
0,E9,BE,A0,86,30,8,BF,A0,86,10,8E,0,10,2
0,A3,54,41,41,44,52,45,4F,44,54,41,0
640 DATA 0,56,56,0,0,57,57,0,263,0,319,5
6,262,0,319,57,319,143,263,199,319,142,2
62,199,0,143,56,199,0,142,57,199
```

LISTING 2

```
10 CLS:SCREEN 6,0,0
20 AD$="D878":AD=VAL("&H"+AD$)
30 PRINT HEX$(AD);"  ";
40 FOR I=0 TO 7
50 A$=INPUT$(1):PRINT A$;
60 IF A$="S" THEN 230
70 B$=INPUT$(1):PRINT B$;" ";
80 X$=A$+B$
90 X=VAL("&H"+X$)
100 POKE AD,X
110 AD=AD+1
120 Z=Z+X
130 NEXT I
140 PRINT" ";
150 A$=INPUT$(1):PRINT A$;
160 B$=INPUT$(1):PRINT B$;
170 C$=INPUT$(1):PRINT C$;
180 D$=INPUT$(1):PRINT D$
190 E$=A$+B$+C$+D$
200 E=VAL("&H"+E$)
210 IF E<>Z THEN AD=AD-8:PLAY"SISI"
220 Z=0:GOTO 30
230 AD=AD-1:PRINT
240 PRINT"SAVEM ";CHR$(34);"DEFCAR";CHR$
(34);",&H";AD$;",&H";HEX$(AD);",0"
```

LISTING 3

```
D878  18 18 18 18 99 5A 3C 18  01A7
D880  80 82 82 82 82 86 82 80  0410
D888  80 9E 90 8C 82 92 9E 80  046C
D890  80 9E 92 82 86 92 9E 80  0468
D898  80 84 9E 94 90 90 90 80  0466
D8A0  80 9E 82 82 9E 90 9E 80  046E
D8A8  80 9E 92 92 9E 90 9E 80  048E
D8B0  80 82 82 82 82 92 9E 80  0438
D8B8  80 9E 92 92 8C 92 9E 80  047E
D8C0  80 9E 82 82 9E 92 9E 80  0470
D8C8  80 AE AA AA AA AA AE 80  0504
D8D0  00 40 60 40 40 40 40 00  01A0
D8D8  00 78 48 40 30 08 78 00  01B0
D8E0  00 78 48 60 40 48 78 00  0220
D8E8  00 08 08 08 28 78 20 00  00D8
D8F0  00 78 40 78 08 08 78 00  01B8
D8F8  00 78 40 78 48 48 78 00  0238
D900  00 78 48 40 40 40 40 00  01C0
D908  00 78 48 30 48 48 78 00  01F8
D910  00 78 48 78 40 40 78 00  0230
D918  00 74 54 54 54 54 74 00  0238
D920  80 80 80 94 BE BE 9C 88  04B4
D928  80 80 80 88 9C BE 9C 88  0486
D930  80 9C 88 AA FF AA 9C 88  051B
D938  80 80 80 88 9C BE BE 94  04B4
D940  C0 80 B0 F8 F8 F0 C0 80  0610
D948  00 80 C0 E0 E0 C0 80 00  0440
D950  E0 C0 98 FC 98 C0 C0 80  05CC
D958  80 C0 E0 F0 F8 F8 78 30  05A8
D960  01 00 06 0F 0F 07 01 00  002D
D968  01 03 07 0F 0F 07 03 01  0034
D970  03 01 0C 1F 0C 01 01 00  003D
D978  00 01 03 07 0F 0F 0F 06  003E
D980  10 38 7C 7C 28 00 00 00  0168
D988  10 38 7C 38 10 00 00 00  010C
D990  10 38 54 FE 54 10 38 00  0236
D998  28 7C 7C 38 10 00 00 00  0168
D9A0  00 80 E0 F0 F0 60 00 80  0420
D9A8  00 80 C0 E0 E0 C0 80 00  0440
D9B0  00 80 80 30 F8 30 80 C0  0398
D9B8  60 F0 F0 F0 E0 C0 80 00  0550
D9C0  01 03 0F 1F 1F 0D 01 03  0062
D9C8  01 03 07 0F 0F 07 03 01  0034
D9D0  01 03 03 19 3F 19 03 07  0082
D9D8  0C 1E 1F 1F 0F 07 03 01  0082
D9E0  80 88 88 94 94 A2 A2 80  047C
D9E8  80 8E 90 90 90 90 8E 80  045C
D9F0  80 9C 92 92 92 92 9C 80  0480
D9F8  80 92 94 9C 92 92 9C 80  0482
DA00  00 22 22 14 14 08 08 00  007C
DA08  00 70 08 08 08 08 70 00  0100
DA10  00 38 48 48 48 48 38 00  0190
DA18  00 38 48 48 38 28 48 00  0170
DA20  00 00 00 00 00 20 0A A6  00D0
DA28  01 02 00 DA CF DC 58 D8  03B8
DA30  78 34 76 A6 8C F2 26 2C  0398
DA38  30 8D 00 92 BF 60 2D E6  0381
DA40  8D 00 8A 86 08 3D 30 8B  029D
DA48  A6 84 30 01 AF 8C DC C6  0438
DA50  08 3D 30 8B A6 84 A7 8C  035D
DA58  D0 30 01 AF 8C CF 6F 8C  0406
DA60  C9 35 76 39 A6 8C C1 A1  0441
DA68  8C BF 22 5A BE 60 2D AF  03C1
DA70  8C BD AE 8C B6 BF 60 2D  0485
DA78  30 8D 00 4D A6 8C AB C6  03AD
DA80  1B BD E8 03 E6 86 BD E8  04D4
DA88  03 AE 8C A1 A6 8C 99 4A  03F3
DA90  48 EC 86 30 8B 30 1F A6  036A
DA98  8C 90 E6 80 C1 04 27 1F  038D
DAA0  BD E8 03 C1 08 27 06 C1  035F
DAA8  0A 27 0B 20 ED 85 02 27  01F7
DAB0  E9 BD E8 03 20 E4 85 01  041B
DAB8  27 E0 BD E8 03 20 DB AE  0458
DAC0  8D FF 6C BF 60 2D 35 76  03EF
DAC8  39 4C 4D 4E 4F 00 31 00  01A0
DAD0  00 00 00 00 00 00 00 40  0040
DAD8  FF 9C E3 7E 00 00 00 C0  03BC
DAE0  C0 80 00 00 00 00 00 83  01C3
DAE8  83 83 82 80 80 80 80 FE  0486
DAF0  FC F0 80 00 00 00 00 F7  0363
DAF8  E3 40 88 D4 C8 C8 EA E0  05D9
DB00  80 60 F0 F0 F0 F0 E0 80  0600
DB08  8E 9F 9F 8F 8F 87 86 FC  04F3
DB10  FE FE FF FF FF FF FF FE  07F5
DB18  FE FF FE FF FF FF FF FC  07F3
DB20  FE 00 FC 7C 8C F0 E0 FE  05D0
DB28  80 FF FF BF 8F 83 81 F9  05C9
DB30  00 00 01 FF F0 07 FF FF  03F5
DB38  E0 0F FF 80 00 00 9F 80  038D
DB40  C0 F0 FC FF FF 00 7C 87  05AD
DB48  8F B1 BE BF 80 BF FF FF  05FA
DB50  FF FF FF 7F FF 7F 7F FF  0678
DB58  FF FF FF FF 7F 7F 3F 60  0599
DB60  E0 F0 F0 F8 F8 70 00 87  05A7
DB68  9F 9F 9F 9F 8E 81 87 57  0469
DB70  13 13 2B 11 02 C7 EF 00  021A
DB78  00 00 00 01 0F 3F 7F 00  00CE
DB80  00 00 00 40 C0 C0 C0 80  0300
DB88  80 80 80 80 80 83 83 00  0386
DB90  00 00 7E C7 38 FF 03 71  02F0
DB98  75 7E 00 7F EE 88 00 4C  0334
DBA0  44 C6 46 84 C4 64 04 83  0383
DBA8  80 80 80 80 80 80 80 7F  03FF
DBB0  FF 7F 3F 07 01 00 00 80  0245
DBB8  00 03 8F EF EF E6 71 36  03FD
DBC0  14 18 E8 C8 C8 C8 48 FF  04B3
DBC8  FF BF 9F 9F 8F 8F 87 37  04D8
DBD0  B8 E8 EC EF DE DF BF F7  06EE
DBD8  8F 8F 9F 7F 3F 7F FF F6  04EF
DBE0  F0 F0 C2 8E 8E 8E 8E FF  05D9
DBE8  FF FF FF FF F0 F0 F8 F0  07C4
DBF0  E0 F0 FF FF 10 10 10 08  0406
DBF8  08 08 FF FF 0F 07 0F 1F  0252
DC00  0F 0F FF FF FF FF FF F1  060A
DC08  F1 F1 F1 C3 8F 8F EF FF  06A2
DC10  FE FC FE F9 F1 F1 EF FD  07BF
DC18  FB 7B F7 37 17 1D EC E0  04A4
DC20  F8 FC FE FE FF FF FF 92  077F
DC28  93 93 93 97 98 A8 EC 94  0510
DC30  9B 9F 9F BF C6 40 60 00  03FE
DC38  00 80 E0 FC FE FF FE 00  0557
DC40  00 00 00 00 00 00 C0 A0  0160
DC48  A6 A3 A1 E2 E3 A2 B2 00  0503
DC50  11 77 FE 00 7E AE 8E 02  0342
DC58  00 07 00 64 00 B3 1B 43  017C
DC60  1B 57 80 80 1B 41 81 82  02D1
DC68  08 08 08 08 0A 1B 40 83  0108
DC70  84 1B 41 85 86 08 08 08  0203
DC78  08 0A 1B 40 87 1B 52 88  01E9
DC80  1B 42 1B 57 89 8A 08 08  01F2
DC88  08 08 0A 8B 1B 53 8C 8D  022C
DC90  1B 57 8E 08 08 08 08 0A  012A
DC98  8F 90 1B 40 1B 52 91 1B  0293
DCA0  57 92 08 08 08 08 0A 1B  012E
DCA8  41 93 94 1B 40 95 96 08  02F6
DCB0  08 08 08 0A 1B 41 97 98  01AD
DCB8  80 80 04 1B 40 1B 57 80  0251
DCC0  80 99 9A 08 08 08 08 0A  01DD
DCC8  1B 41 9B 9C 1B 40 9D 9E  0329
DCD0  08 08 08 08 0A 1B 41 9F  0125
DCD8  1B 53 A0 A1 A2 08 08 08  0269
DCE0  08 0A A3 A4 A5 A6 08 08  02B4
DCE8  08 08 0A A7 A8 A9 1B 57  0284
DCF0  AA 08 08 08 08 0A 1B 40  012F
DCF8  AB AC 1B 41 AD AE 08 08  031E
DD00  08 08 0A 1B 40 AF B0 80  0254
DD08  80 04 43 41 56 41 4C 49  0234
DD10  45 52 04 52 4F 49 04 00  0189
DD18  20 0A A6 02 02 00 DD C2  0273
DD20  DF 3B D8 78 34 76 A6 8C  0446
DD28  F2 26 2C 30 8D 00 92 BF  0352
DD30  60 2D E6 8D 00 8A 86 08  0318
DD38  3D 30 8B A6 84 30 01 AF  0302
DD40  8C DC C6 08 3D 30 8B A6  03D4
DD48  84 A7 8C D0 30 01 AF 8C  03F3
DD50  CF 6F 8C C9 35 76 39 A6  041D
DD58  8C C1 A1 8C BF 22 5A BE  0473
DD60  60 2D AF 8C BD AE 8C B6  0475
DD68  BF 60 2D 30 8D 00 4D A6  02FC
DD70  8C AB C6 1B BD E8 03 E6  04A6
DD78  86 BD E8 03 AE 8C A1 A6  04AF
DD80  8C 99 4A 48 EC 86 30 8B  03E4
DD88  30 1F A6 8C 90 E6 80 C1  0438
DD90  04 27 1F BD E8 03 C1 08  02BB
DD98  27 06 C1 0A 27 0B 20 ED  0237
DDA0  85 02 27 E9 BD E8 03 20  035F
DDA8  E4 85 01 27 E0 BD E8 03  0419
DDB0  20 DB AE 8D FF 6C BF 60  04C0
DDB8  2D 35 76 39 4C 4D 4E 4F  0247
DDC0  00 2F 00 00 00 00 00 00  002F
DDC8  00 00 84 7C AA 00 00 00  01AA
DDD0  00 00 80 80 80 80 80 80  0300
DDD8  80 80 7C 3E 1F 0F 07 07  01F6
DDE0  03 01 01 7B 87 77 27 26  01CB
DDE8  56 DC E0 C0 80 00 00 00  0352
DDF0  00 00 9F 9F 9F 8F 80 83  036F
DDF8  81 80 37 8F 9F 4F C7 C7  0443
DE00  FC 00 DF EF F7 FB FC FF  06B7
DE08  0F 00 FE FE FE FC F8 30  052D
DE10  C0 C0 FF FF FF FF FE FE  0778
DE18  BE BF FB C0 80 CC 7B 7A  0579
DE20  3A FB DF 5C 5E DE 33 01  03E0
DE28  03 DF FC 7C 7E 7E FF FF  0554
DE30  FF FF 81 83 8C 9F BF FF  05EB
DE38  FF FF 00 F0 FF 3F DF EF  05FA
DE40  F7 FB 00 3F E3 E3 F2 F9  05E2
DE48  F1 EC 00 80 C0 00 F0 F8  0505
DE50  F8 F8 80 80 80 80 80 81  04F1
DE58  83 87 3B 6A 64 E4 EE E1  04C6
DE60  DE 80 80 C0 E0 E0 F0 F8  0646
DE68  7C 3E 00 00 00 00 00 55  010F
DE70  3E 21 80 80 80 80 80 80  035F
DE78  80 80 05 04 0F 07 07 07  012D
DE80  00 00 4E 1C F8 F0 E0 C0  03F2
DE88  00 00 14 34 34 24 20 00  00C0
DE90  00 00 F5 3F 0E 01 06 07  0150
DE98  06 04 2A 3F C2 EC 1C 4C  0289
DEA0  8A 86 30 30 34 B4 BE FE  0414
DEA8  7E 64 9F 9F 8F 8F 87 87  044C
DEB0  83 81 39 11 01 01 00 01  0151
DEB8  01 00 80 80 80 80 00 80  0281
DEC0  80 00 7C 7C 38 80 F8 F8  0420
DEC8  B8 B8 BE FF FF FF FF FF  0729
DED0  FF BF 01 00 01 01 15 01  01D7
DED8  68 79 9E 16 80 A9 80 80  03BE
DEE0  00 80 FC FE FF FF FE FE  0674
DEE8  FE 7C 9D 9D 9F 9F 81 9C  050F
DEF0  BE BE 00 01 01 00 01 01  0180
DEF8  01 01 00 80 80 00 80 80  0202
DF00  88 9C 80 C0 E0 E0 F0 F0  0604
DF08  F8 F8 A6 FE FF FD AD AC  06E9
DF10  8C 8C 61 51 32 38 37 43  02AE
DF18  FC 54 20 60 E0 60 80 70  0400
DF20  FC AF 80 80 80 84 A4 AC  04FF
DF28  AC A8 00 00 03 07 0F 1F  018C
DF30  38 72 00 00 E0 E0 E0 F0  043A
DF38  20 A0 02 00 07 00 56 00  011F
DF40  B9 1B 41 1B 57 80 80 81  0308
DF48  80 08 08 08 08 0A 82 83  01AF
DF50  84 85 08 08 08 08 0A 1B  014E
DF58  42 86 1B 53 87 88 1B 57  02B7
DF60  89 08 08 08 08 0A 8A 1B  0158
DF68  53 8B 8C 1B 57 8D 08 08  0279
DF70  08 08 0A 8E 1B 53 8F 90  0235
DF78  1B 57 91 08 08 08 08 0A  012D
DF80  1B 41 92 93 94 80 08 08  02A5
DF88  08 08 0A 82 95 80 80 04  0235
DF90  1B 41 1B 57 96 1B 40 97  0256
DF98  98 1B 43 99 08 08 08 08  01AF
DFA0  0A 1B 41 82 1B 40 9A 9B  0278
DFA8  1B 43 9C 08 08 08 08 0A  0124
DFB0  1B 41 9D 1B 52 9E 9F 1B  02BE
DFB8  57 A0 08 08 08 08 0A A1  01C2
DFC0  1B 52 A2 A3 1B 57 A4 08  02D0
DFC8  08 08 08 0A A5 1B 52 A6  01DA
DFD0  A7 1B 57 A8 08 08 08 08  01E1
DFD8  0A 1B 43 A9 1B 40 AA AB  02C1
DFE0  1B 44 80 08 08 08 08 0A  0109
DFE8  1B 43 AC 1B 40 AD AE 1B  02DB
DFF0  44 80 04 52 45 49 4E 45  023B
DFF8  04 56 41 4C 45 54 04 00  0184
```

```
2 CLS:SCREEN6,0,0:LOCATE0,0,0
4 DEFINT A-S,U-Z
5 POKE&H602D,&HD8:POKE&H602E,&H78
6 DIMC(4,24),VC(78),G(78),SC(4,6)
7 GOSUB512:FOR1=1TO78:VC(1)=1-1:NEXTI
8 LOCATE0,4:PRINT"Qui bat les cartes (1,
2,3 ou 4)?":A$=INKEY$:IF A$="" THEN X=RN
D:GOTO 8
9 D=INT(RND*4)+1
10 CLS:LOCATE4,12:PRINT"Une seconde....J
e bats les cartes"
11 FORI=78TO1STEP -1:V=INT(RND*I)+1:K=VC
(I):VC(I)=VC(V):VC(V)=K:NEXT I
12 D=D+1:IFD=5THEND=1
13 FORJ=1TO4:FORI=19TO24:C(J,I)=78:NEXTI
,J:FORI=1TO78:G(I)=78:NEXT I:FOR J=0 TO
4:CPE(J)=0:NEXT J
14 CHI=0:PLI=0:EXC=0:CJ=0:MA=0:CP=0:CG=0
:X=1:Y=17:XF=2:PJ=0:BP=0:MTR=0:PR=0:AE=0
:CB=0:NAJ=0:NTA=0:EX=0:MC=0
15 CLS:COLOR7,2:LOCATE15,0:PRINT0$:LOCAT
E6,1:PRINT0$:LOCATE24,1:PRINT0$:LOCATE15
,2:PRINT0$:LOCATE17,0:PRINTP$(3):LOCATE8
,1:PRINTP$(2):LOCATE27,1:PRINTP$(4):LOCA
TE18,2:PRINTP$(1)
16 COLOR6,0:LOCATE0,4:PRINT"C'est le jou
eur < ";P$(D);" > qui distribue":PRINT"d
ans le sens des aiguilles d'une montre"
18 J1=D:CC=0:L=1:XC=6:YC=8:FORT=0TO5:FOR
J=1TO4:J1=J1+1:IFJ1=5THENJ1=1
19 FOR NCD=1 TO 3:CC=CC+1:C(J1,NCD+T*3)=
VC(CC):IFJ1=1THENGOSUB494
22 NEXT NCD
23 IF L<7 AND RND*3<2 THEN CH(L)=VC(CC+1
):CC=CC+1:BOXF(XC+(L-1)*5,YC)-(XC+3+(L-1
)*5,YC+6)"*",4,6:L=L+1
24 NEXT J,T:FOR J=1 TO 4:AT=0:FOR C=1 TO
 18:IF C(J,C)=56 THEN PB=1:AT=AT+1 ELSE
IF C(J,C)>56 THEN AT=AT+1
25 NEXT C:IF AT=1 AND PB=1 THEN CLS:LOCA
TE0,10:PRINTP$(J);"n'a pas assez d'atout
":PRINT"pour que la partie soit jouable.
":TT=1000:GOSUB492:GOTO12
26 NEXT J
27 GOSUB496:PRINT"Encore un peu de patie
nce .... Je range nos cartes puis j'affi
che les votres.":FORJ=1TO4:FORC=1TO17:FO
RCC=1+C TO 18:IF C(J,C)>C(J,CC) THEN K=C
(J,C):C(J,C)=C(J,CC):C(J,CC)=K
30 NEXT CC,C,J:FOR NC=1 TO 18:GOSUB521:N
EXT NC:GOSUB496:K=D:P=0:FORI=1TO4:TP(I)=
0:PR(I)=0:NEXTI:PRN=0
31 FOREP=1TO4:K=K+1:IFK=5THENK=1
32 IF K>1 THEN34
33 IF PR(1)<>-1 THEN GOSUB94:IF PRN<>1 T
HEN 51 ELSE 49
34 IF PR(K)=-1 THEN51
35 GOSUB496:PRINT"Le joueur en < "P$(K);
" > reflechit":PRINT"et annonce qu'il va
 .... ":IF TP(K)>0 THEN46
36 FORI=1TO18:C=C(K,I)
39 FORJ=0TO3:FORZ=1TO3:IF C=10+Z+(14*J)
THEN TP(K)=TP(K)+Z*3^2:GOTO43
40 NEXT Z,J
41 IF C>57 AND C<77 THEN TP(K)=TP(K)+(C-
56)/4:AT=AT+1:GOTO43
42 IF C=56 THEN TP(K)=TP(K)+5 ELSE IF C=
57 THEN P=1:TP(K)=TP(K)+10 ELSE IF C=77
THEN TP(K)=TP(K)+20
43 NEXT I:TP(K)=TP(K)+INT(RND*13):LOCATE
 21,5:IFP=1ANDAT<6THENPR(K)=0:GOTO50
45 PR(K)=INT(TP(K)/10)-3:IF PR(K)>4 THEN
 PR(K)=4
46 LOCATE21,5:IF PR(K)>PR THEN PR=PR(K):
PRN=K ELSE 50
47 PRINTPR$(PR);:IF PR>3 THEN PRINT" "PR
$(6)
48 TT=1000:GOSUB492
49 EP=1:GOTO51
50 PR(K)=-1:PRINT"passer":TT=700:GOSUB49
2
51 GOSUB496
52 NEXT EP
53 IFPR=0THENPRINT"Aucun joueur ne prend
...":PRINT"...VO$:GOSUB58:TT=1500:GOSUB
492:CLS:SCREEN6,0:GOTO12
54 LOCATE0,3:PRINTP$(PRN");" a decide de
";PR$(PR);:IFPR>2 THEN PRINT" "PR$(5)
55 IF PR(PRN)=3 THEN FOR G=1 TO 6:CG=CG+
1:G(CG)=CH(G):VC(CG)=CH(G):NEXT G:CP=6:M
C=1:GOTO116
56 IF PR(PRN)=4 THEN FOR G=1 TO 6:CP=CP+
1:VC(CP)=CH(G):NEXT G:MC=1:GOTO116
57 GOSUB496:PRINT VO$:GOSUB58:IF MC=1 TH
EN RETURN ELSE GOTO59
58 FORNC=1TO6:C(PRN,18+NC)=CH(NC):C=CH(N
C):X=5*NC+1:Y=8:GOSUB522:NEXTNC:RETURN
59 IF PRN=1 THEN100
60 GOSUB496:PRINT"Je prepare le chien du
 preneur":FOR J=1 TO 23:FOR I=1+J TO 24:
IF C(PRN,J)>C(PRN,I) THEN K=C(PRN,J):C(P
RN,J)=C(PRN,I):C(PRN,I)=K
63 NEXT I,J
64 FOR F=0 TO 3:NC(F)=0:DA(F)=0:RO(F)=0:
NEXT F:L=1:FOR F=1 TO 18:FOR J=0 TO 3:IF
 C(PRN,F)>J*14-1 AND C(PRN,F)<14+J*14 TH
EN NC(J)=NC(J)+1
65 IF C(PRN,F)=13+14*J THEN RO(J)=RO(J)+
1 ELSE IF C(PRN,F)=12+14*J THEN DA(J)=DA
(J)+1
66 NEXT J,F:FORF=0TO3:M(F)=5:NEXTF:ES=0
67 ES=ES+1
68 CO=RND*4:IF M(CO)=5 THEN M(CO)=CO ELS
E 68
69 IF NC(CO)<6 AND RO(CO)=0 THEN72
70 IF NC(CO)<4 AND RO(CO)=1 AND DA(CO)=0
 THEN75
71 IF ES<4 THEN67 ELSE79
72 FOR CA=24 TO 1 STEP -1:IF C(PRN,CA)>1
4*CO-1 AND C(PRN,CA)<14+CO*14 THEN CH(L)
=C(PRN,CA):L=L+1:C(PRN,CA)=78
73 IF L=7 THEN108
74 NEXT CA:GOTO71
75 S=0:FOR CA=24 TO 1STEP -1:IF C(PRN,CA
)>14*CO-1 AND C(PRN,CA)<13+CO*14 THEN CH
(L)=C(PRN,CA):L=L+1:C(PRN,CA)=78
76 S=S+1:IF S=NC(CO)-1 THEN71
77 IF L=7 THEN108
78 NEXT CA
79 FOR ES=0 TO 3:M(ES)=5:NEXT ES:FOR ES=
1 TO 4
80 CO=RND*4:IF M(CO)=5 THEN M(CO)=CO ELS
E80
81 FOR CA=24 TO 1STEP -1:IF C(PRN,CA)=13
*CO THEN 83
82 CH(L)=C(PRN,CA):L=L+1:C(PRN,CA)=78:IF
 L=7 THEN 108
83 NEXT CA,ES
```

Suite page 29

T.G.V

Apprenez tranquillement sur votre TI, l'art du pilotage d'un train à grande vitesse...

Jean BOSCOUZAREIX (conducteur de T.G.V.) et son fils Jean-David.

TI 99/4A B.E.

SUITE DU N° 143

```
N
1110 FOR A=1 TO 30
1120 CALL KEY(0,K,S):: IF K=102 THEN 114
0
1130 NEXT A :: GOSUB 1630
1140 SC=SC+50 :: DISPLAY AT(2,2)SIZE(4):
USING "####":SC :: DISPLAY AT(24,8)SIZE(
1):"4" :: CALL SOUND(1000,-5,0):: FOR I=
1 TO 150 :: NEXT I
1150 VIT=32 :: FOR I=1 TO 150 :: NEXT I
:: DISPLAY AT(24,8)SIZE(1):"5" :: CALL S
OUND(1000,-5,0):: RETURN
1160 CALL HCHAR(23,14,32,5):: CALL HCHAR
(23,14,60):: CALL HCHAR(23,16,63):: CALL
 HCHAR(23,18,60)
1170 FOR A=1 TO 20
1180 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 THEN CALL
SOUND(250,4500,0,110,0,220,0)ELSE 1200
1190 NEXT A :: GOSUB 1640
1200 SC=SC+50 :: DISPLAY AT(2,2)SIZE(4):
USING "####":SC :: IF VT<=80 THEN RETURN
1210 FOR A=1 TO 30
1220 CALL KEY(0,K,S):: IF K=102 THEN 124
0
1230 NEXT A :: GOSUB 1630
1240 SC=SC+50 :: DISPLAY AT(2,2)SIZE(4):
USING "####":SC :: DISPLAY AT(24,8)SIZE(
1):"4" :: CALL SOUND(1000,-5,0):: FOR I=
1 TO 150 :: NEXT I
1250 VIT=16 :: FOR I=1 TO 150 :: NEXT I
:: DISPLAY AT(24,8)SIZE(1):"5" :: CALL S
OUND(1000,-5,0):: RETURN
1260 CALL HCHAR(23,14,32,5):: CALL HCHAR
(23,14,93):: CALL HCHAR(23,16,93):: CALL
 HCHAR(23,18,93)
1270 FOR A=1 TO 20
1280 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 THEN CALL
SOUND(250,4500,0,110,0,220,0)ELSE 1300
1290 NEXT A :: GOSUB 1640
1300 SC=SC+50 :: DISPLAY AT(2,2)SIZE(4):
USING "####":SC :: IF VT<=160 THEN RETUR
N
1310 FOR A=1 TO 30
1320 CALL KEY(0,K,S):: IF K=102 THEN 134
0
1330 NEXT A :: GOSUB 1630
1340 RESTORE 1360
1350 DISPLAY AT(24,8)SIZE(1):"3" :: FOR
U=1 TO 14 :: READ VT :: DISPLAY AT(24,18
)SIZE(4):VT :: CALL SOUND(500,-5,0):: NE
XT U
1360 DATA 160,150,140,130,120,110,100,90
,80,70,60,50,40,30
1370 VIT=6 :: DISPLAY AT(24,8)SIZE(1):"5
" :: SC=SC+50 :: DISPLAY AT(2,2)SIZE(4):
USING "####":SC :: RETURN
1380 CALL HCHAR(23,14,32,5):: CALL HCHAR
(23,14,94):: CALL HCHAR(23,16,94):: CALL
 HCHAR(23,18,94)
1390 FOR A=1 TO 20
1400 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 THEN CALL
SOUND(250,4500,0,110,0,220,0)ELSE 1420
1410 NEXT A :: GOSUB 1640
1420 SC=SC+50 :: DISPLAY AT(2,2)SIZE(4):
USING "####":SC :: IF VT>30 THEN 1430 ::
 RETURN
```

Suite page 7

INTRUDER

Seul face à une horde d'envahisseurs surgis de l'immensité intersidérale, assurez courageusement la défense de notre univers.

Alain JONQUET

SPECTRUM

Mode d'emploi :
Les codes engendrés par le listing 1 doivent être sauvés à la suite du listing 2. Chargez ensuite ce dernier (chargement des codes en début de programme) et après essai, effectuez une sauvegarde définitive du langage machine à la suite du listing 3 (jeu) préalablement sauvegardé. Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
  10 REM ======================
  15 REM ===== INTRUDER  =======
  20 REM ===== LISTING 1 =======
  30 REM ======================
  40:
  50 CLEAR 49890
  60 POKE 23658,8
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
  80 LET OC=0: CLS
  85 PRINT AT 0,0; FLASH 1; INK
7;" INITIALISATION L.M. "
  90 RESTORE 100: FOR F=0 TO 34:
 READ B: POKE 49900+F,B: NEXT F
 100 DATA 15,0,0,0,0,1,1,4,1,1,9
,1,1,20,1,3,7,1,3,20,1,3,14,1,1,
24,1,1,14,1,5,9,1,5,17
 110 FOR F=49935 TO 49960: POKE
F,0: NEXT F
 120:
 130 REM ======================
 140 REM ===== UDG + EFFETS ====
 150 REM ======================
 160:
 170 RESTORE 180: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "G"+F,B
 180 DATA 67,39,28,127,222,237,1
27,63
 190 NEXT F
 200 RESTORE 210: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "H"+F,B
 210 DATA 194,228,56,254,123,183
,254,252
 220 NEXT F
 230 RESTORE 240: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "C"+F,B
 240 DATA 1,1,3,3,2,6,140,159
 250 NEXT F
 260 RESTORE 270: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "D"+F,B
 270 DATA 0,0,128,128,128,192,98
,242
 280 NEXT F
 290 RESTORE 300: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "A"+F,B
 300 DATA 191,247,238,254,254,15
,7,0
 310 NEXT F
 320 RESTORE 330: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "B"+F,B
 330 DATA 250,222,238,254,254,22
4,192,0
 340 NEXT F
 350 RESTORE 360: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "F"+F,B
 360 DATA 3,3,0,3,3,0,3,0
 370 NEXT F
 380 RESTORE 390: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "K"+F,B
 390 DATA 9,15,6,6,6,0,0,0
 400 NEXT F
 410 RESTORE 420: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "J"+F,B
 420 DATA 144,11,83,188,30,105,6
8,212
 430 NEXT F
 440 RESTORE 450: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "I"+F,B
 450 DATA 74,0,145,4,80,1,136,34
 460 NEXT F
 470 RESTORE 480: FOR F=0 TO 21:
 READ B: POKE 49975+F,B: LET OC=
OC+B: NEXT F
 480 DATA 33,11,1,17,1,0,229,213
,205,181,3,209,225,1,8,0,175,237
,66,48,241,201
 490 RESTORE 500: FOR F=0 TO 231
: READ B: POKE 64000+F,B: LET OC
=OC+B
 500 DATA 33,250,0,17,3,0,229,21
3,205,181,3,209,225,1,8,0,175,23
7,66,48,241,201,0,0,0
 510 NEXT F
 520 DATA 62,4,50,22,250,62,2,20
5,1,22,62,22,215,58,23,250,215,5
8,24,250,215,62,16,215,58,22,250
,60,215,62,32,215,62,152,215,62,
152,215,62,32,215,205,0,250,62,2
2,215,58,23,250,215,58,24,250,21
5,62,16,215,58,22,250,215,62,32,
215,62,153,215,62,153,215,62,32,
215,205,0,250,62,22,215,58,23,25
0,215,58,24,250,60,215,62,32,215
,62,32,215,62,21,50,239,194,62,0
,50,237,194,58,22,250,60,50,22,2
50,254,6,200,195,35,250
 530 DATA 33,0,2,17,1,0,229,213,
205,181,3,209,225,1,8,0,175,237,
66,48,241,201
 540 DATA 205,25,250,42,38,195,1
,1,0,9,34,38,195,58,40,195,60,50
,40,195,254,9,56,40,6,5,197,205,
143,250,193,16,249,62,1,50,241,1
94,50,244,194,50,247,194,50,250,
194,50,253,194,50,0,195,50,3,195
,50,6,195,50,9,195,61,50,40,195,
201
 550:
 560 REM ======================
 570 REM =====POKAGE C.M.=======
 580 REM ======================
 590:
 600 RESTORE 620: FOR F=0 TO 169
1: READ B: POKE 50000+F,B
 610 LET OC=OC+B: NEXT F
 620 DATA 205,191,2,254,53,40,15
,254,56,40,24,254,48,40,33,254,8
3,32,1,201,24,40,58,236,194,254,
0,40,33,61,50,236,194,24,27,58,2
36,194,254,27,40,20,60,50,236,19
4,24,14,58,237,194,254,0,40,2,24
,5,62,1,50,238,194,62,2,205,1,22
,62,16,215,62,5,215,62,22,215,62
,21,215,58,236,194,215,62,32,215
 630 DATA 62,144,215,62,145,215,
62,32,215,62,22,215,62,20,215,58
,236,194,215,62,32,215,62,146,21
5,62,147,215,62,32,215
 640 DATA 58,238,194,254,1,40,2,
24,25,205,55,195,62,1,50,237,194
,62,19,50,239,194,58,236,194,60,
50,240,194,62,0,50,238,194
 650 DATA 58,237,194,254,1,40,2,
24,49,58,239,194,254,0,40,42,58,
239,194,61,50,239,194,62,16,215,
62,2,215,62,22,215,58,239,194,21
5,58,240,194,215,62,149,215,62,2
2,215,58,239,194,60,215,58,240,1
94,215,62,32,215
 660 DATA 58,239,194,254,0,32,19
,62,0,50,237,194,62,22,215,58,23
9,194,215,58,240,194,215,62,32,2
15
 670 DATA 58,241,194,254,1,32,29
,62,22,215,58,242,194,215,58,243
,194,215,62,16,215,62,6,215,62,3
2,215,62,150,215,62,151,215,62,3
2,215
 680 DATA 58,244,194,254,1,32,29
,62,22,215,58,245,194,215,58,246
,194,215,62,16,215,62,6,215,62,3
2,215,62,150,215,62,151,215,62,3
2,215
 690 DATA 58,247,194,254,1,32,29
,62,22,215,58,248,194,215,58,249
,194,215,62,16,215,62,6,215,62,3
2,215,62,150,215,62,151,215,62,3
2,215
 700 DATA 58,250,194,254,1,32,29
,62,22,215,58,251,194,215,58,252
,194,215,62,16,215,62,6,215,62,3
2,215,62,150,215,62,151,215,62,3
2,215
 710 DATA 58,253,194,254,1,32,29
,62,22,215,58,254,194,215,58,255
,194,215,62,16,215,62,6,215,62,3
2,215,62,150,215,62,151,215,62,3
2,215
 720 DATA 58,0,195,254,1,32,29,6
2,22,215,58,1,195,215,58,2,195,2
15,62,16,215,62,6,215,62,32,215,
62,150,215,62,151,215,62,32,215
 730 DATA 58,3,195,254,1,32,29,6
2,22,215,58,4,195,215,58,5,195,2
15,62,16,215,62,6,215,62,32,215,
62,150,215,62,151,215,62,32,215
 740 DATA 58,6,195,254,1,32,29,6
2,22,215,58,7,195,215,58,8,195,2
15,62,16,215,62,6,215,62,32,215,
62,150,215,62,151,215,62,32,215
 750 DATA 58,9,195,254,1,32,29,6
2,22,215,58,10,195,215,58,11,195
,215,62,16,215,62,6,215,62,32,21
5,62,150,215,62,151,215,62,32,21
5
 760 DATA 58,12,195,254,1,32,29,
62,22,215,58,13,195,215,58,14,19
5,215,62,16,215,62,6,215,62,32,2
15,62,150,215,62,151,215,62,32,2
15
 770 DATA 58,15,195,60,254,100,5
6,2,62,0,50,15,195,254,6,40,22,2
54,60,40,18,254,16,40,23,254,48,
40,19,254,62,40,24,254,32,40,20,
24,25,58,243,194,60,50,243,194,2
4,16,58,249,194,60,50,249,194,24
,7,58,246,194,60,50,246,194
 780 DATA 58,15,195,254,70,40,22
,254,22,40,18,254,76,40,23,254,8
8,40,19,254,90,40,24,254,4,40,20
,24,25,58,243,194,61,50,243,194,
24,16,58,249,194,61,50,249,194,2
4,7,58,246,194,61,50,246,194
 790 DATA 58,15,195,254,26,40,30
,254,42,40,26,254,30,40,31,254,8
2,40,27,254,18,40,32,254,94,40,2
8,254,16,40,33,254,58,40,29,24,3
4,58,252,194,60,50,252,194,24,25
,58,255,194,60,50,255,194,24,16,
58,252,194,61,50,252,194,24,7,58
,255,194,61,50,255,194
 800 DATA 58,15,195,254,36,40,30
,254,92,40,26,254,40,40,31,254,4
6,40,27,254,28,40,32,254,8,40,28
,254,56,40,33,254,82,40,29,24,34
,58,2,195,60,50,2,195,24,25,58,5
,195,60,50,5,195,24,16,58,8,195,
60,50,8,195,24,7,58,11,195,60,50
,11,195
 810 DATA 58,15,195,254,44,40,30
,254,88,40,26,254,96,40,31,254,7
6,40,27,254,78,40,32,254,52,40,2
8,254,74,40,33,254,42,40,29,24,3
4,58,2,195,61,50,2,195,24,25,58,
5,195,61,50,5,195,24,16,58,8,195
,61,50,8,195,24,7,58,11,195,61,5
0,11,195
 820 DATA 58,15,195,254,64,40,14
,254,90,40,10,254,26,40,12,254,3
4,40,8,24,13,58,14,195,60,24,4,5
8,14,195,61,50,14,195
 830 DATA 58,15,195,254,42,40,14
,254,86,40,24,254,92,40,34,254,1
4,40,44,24,54,58,241,194,254,1,3
2,47,62,1,50,15,195,24,40,58,244
,194,254,1,32,33,62,1,50,17,195,
24,26,58,247,194,254,1,32,19,62,
1,50,18,195,24,12,58,250,194,254
,1,32,5,62,1,50,19,195
 840 DATA 58,15,195,254,56,40,10
,254,26,40,20,254,6,40,30,24,40,
58,253,194,254,1,32,33,62,1,50,2
0,195,24,26,58,0,195,254,1,32,19
,62,1,50,21,195,24,12,58,3,195,2
54,1,32,5,62,1,50,22,195
 850 DATA 58,15,195,254,10,40,10
,254,70,40,20,254,98,40,30,24,40
,58,6,195,254,1,32,33,62,1,50,23
,195,24,26,58,9,195,254,1,32,19,
62,1,50,24,195,24,12,58,12,195,2
54,1,32,5,62,1,50,25,195
 860 DATA 58,16,195,254,1,32,24,
58,242,194,198,2,50,27,195,58,24
3,194,60,50,28,195,62,1,50,26,19
5,61,50,16,195,58,26,195,254,1,3
2,69,62,16,215,62,2,215,62,22,21
5,58,27,195,215
 870 DATA 58,28,195,215,62,154,2
15,62,22,215,58,27,195,61,215,58
,28,195,215,62,32,215,58,27,195,
60,50,27,195,254,22,32,23,62,0,5
0,26,195,62,22,215,62,21,215,58,
28,195,215,62,32,215,62,0,50,27,
195
 880 DATA 58,17,195,254,1,32,24,
58,245,194,198,2,50,30,195,58,24
6,194,60,50,31,195,62,1,50,29,19
5,61,50,17,195,58,29,195,254,1,3
2,67,62,22,215,58,30,195,215,58,
31,195,215,62,16,215,62,2,215,62
,154,215,62,22,215,58,30,195,61,
215,58,31,195,215,62,32,215,58,3
0,195,60,50,30,195,254,22,32,21,
62,22,215,62,21,215,58,31,195,21
5,62,32,215,62,0,50,29,195,50,30
,195
 890 DATA 58,18,195,254,1,32,24,
58,248,194,198,2,50,33,195,58,24
9,194,60,50,34,195,62,1,50,32,19
5,61,50,18,195,58,32,195,254,1,3
2,67,62,22,215,58,33,195,215,58,
34,195,215,62,16,215,62,2,215
 900 DATA 62,154,215,62,22,215,5
8,33,195,61,215,58,34,195,215,62
,32,215,58,33,195,60,50,33,195,2
54,22,32,21,62,22,215,62,21,215,
58,34,195,215,62,32,215,62,0,50,
32,195,50,33,195
 910 DATA 58,19,195,254,1,32,24,
58,251,194,198,2,50,36,195,58,25
2,194,60,50,37,195,62,1,50,35,19
5,61,50,19,195,58,35,195,254,1,3
2,67,62,22,215,58,36,195,215,58,
37,195,215,62,16,215,62,2,215
 920 DATA 62,154,215,62,22,215,5
8,36,195,61,215,58,37,195,215,62
,32,215,58,36,195,60,50,36,195,2
54,22,32,21,62,22,215,62,21,215,
58,37,195,215,62,32,215,62,0,50,
35,195,50,36,195
 930 DATA 58,239,194,79,58,13,19
5,185,32,50,58,12,195,254,1,32,4
3,58,14,195,60,79,58,240,194,185
,40,12,58,14,195,198,2,79,58
 940 DATA 240,194,185,32,20,58,1
4,195,50,24,250,58,13,195,50,23,
250,205,165,250,62,0,50,12,195
 950 DATA 58,239,194,79,58,10,19
5,185,32,50,58,9,195,254,1,32,43
,58,11,195,60,79,58,240,194,185,
40,12,58,11,195,198,2,79,58
 960 DATA 240,194,185,32,20,58,1
1,195,50,24,250,58,10,195,50,23,
250,205,165,250,62,0,50,9,195,20
1
 970 IF OC<>202830 OR PEEK 51691
<>201 THEN BEEP .05,0: PRINT AT
10,5; INK 6; FLASH 1;" ERREUR DA
NS LES DATA ": GO TO 970
 975 IF OC=202830 AND PEEK 51691
=201 THEN PRINT AT 10,8; INK 6;"
INITIALISATION OK"
 980 STOP
 990:
1000 REM ======================
1010:
1020 SAVE "2"CODE 49890,4000
1030 SAVE "3"CODE 63990,1550
1040 VERIFY ""CODE
1050 VERIFY ""CODE
1060 STOP
1070:
1080 REM ======================
1090 REM === ESSAI  PARTIE 1 ===
1100 REM ======================
1110:
1120 RANDOMIZE USR 50000
1130 GO TO 1120
```

LISTING 2

```
  10 REM ======================
  15 REM       LISTING No 2

COMMENCEZ PAR CHARGER LES CODES
ENGENDRES PAR LE LISTING No 1

  20 REM ======================
  22:
  25 CLEAR VAL "49799": BORDER 0
  PAPER 0: INK 7: CLS
  26 LOAD ""CODE
  27 LOAD ""CODE
  30 LET OC=0: PRINT AT 0,0; INK
 7; FLASH 1;" INITIALISATION L.M
. ": GO SUB 7000
  31 PRINT AT 10,0; INK 6;"  PRE
T POUR FAIRE LES ESSAI'S ?": PAU
SE 1: PAUSE 0
  33:
  34 REM ======================
  35 REM      * ESSAI  JEU *

          5 -> GAUCHE
          8 -> DROITE
          0 ->  TIR

 POUR 'BREAKER' APPUYER D'ABORD
       SUR LA TOUCHE 'S'
```

A SUIVRE...

MANOIR

Vivez une lutte cauchemardesque contre les fantômes innommables qui peuplent un sinistre manoir...

Christiane PATRIA

MODIFICATIONS EXL 100
TAROT des n°134 à 138

L'auteur nous fait part de modifications suivantes à apporter à son programme :

```
4584 IF HAUT < 14 AND J(PF,5,0)=1
THEN Y=1:I=5:GOTO 4990
4704 I=0:IF CM<>CI THEN 4711
4705 GOSUB 10000
 4706 IF J(PF,0,0)=1 AND H=0 AND P
ETBOU=0 THEN Y=1:GOTO 4990
 4708 FOR Z=0 TO 3:IF G(Z)-INT(G(Z
)/100)*100>10 THEN 4710 ELSE NEXT
 4709 IF J(PF,5,0) AND W=RE(3) THE
N I=5:Y=0:GOTO 4990
 4710 Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):GOTO 499
0
 4711 GOSUB 7200:IF Y<>0 THEN 4990
 4712 IF J(PF,0,0)=1 THEN 4707
 4714 Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):GOTO 499
0
 4802 FOR S=1 TO 4:FOR Z=0 TO 3:IF
 Z=PF THEN 4820
 4804 V$=C$(PF,S):R1=LEN(V$):IF R1
=0 THEN 4822
 4806 Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):IF K(Z,S
)=1 AND Y<11 THEN GOTO 4990
 4822 NEXT S
 4826 IF Z=1 THEN R2=R1:S=Z:GOTO 4
830
 4828 IF R1>R2 THEN R2=R1:S=Z
 4831 V$=C$(PF,S)
 4832 I=S:Y=VAL(SEG$(V$,1,2))
 10012 NEXT Z
 10202 TEST=0:IF (I=0 AND Y=21)OR(
I<>0 AND Y=14)THEN TEST=1:GOTO 102
20
```

EXELVISION EXL 100

SUITE DU N° 143

```
1275 IF Y=36 THEN GOTO 1875
1280 IF Y=6 THEN IF AR1=0 THEN AR1=1:GOSUB 2175
1285 LOCATE (17,Y):PRINT CHR$(32);CHR$(1)
1290 Y=Y+1
1295 IF Y>6 AND Y<36 THEN IF SEG$(A1$,Y-7+A1,1)<>" "THEN GOTO 1970
1300 GOTO 240
1305 IF Y=36 THEN LOCATE (14,36):PRINT CHR$(15):GOTO 335
1310 IF Y=34 THEN IF AR2=0 THEN AR2=1:GOSUB 2175
1315 IF Y=26 THEN GOTO 1800
1320 LOCATE (14,Y):PRINT CHR$(32);CHR$(1)
1325 Y=Y+1
1330 IF Y>4 AND Y<19 THEN IF SEG$(A2$,Y-5+A2,1)<>" "THEN GOTO 1970
1335 GOTO 340
1340 IF Y=37 THEN LOCATE (11,37):PRINT CHR$(15):GOTO 420
1345 IF Y=3 THEN IF AR3=0 THEN AR3=1:GOSUB 2175
1350 IF Y=25 THEN GOTO 2210
1355 IF Y=21 THEN IF AF1<0 THEN ED1=1
1360 IF R=22 THEN IF AF1<0 THEN GOTO 1970
1365 LOCATE (11,Y):PRINT CHR$(32);CHR$(1)
1370 Y=Y+1
1375 IF Y>4 AND Y<18 THEN IF SEG$(A4$,Y-5+A4,1)<>" "THEN GOTO 1970
1380 IF ED1=1 THEN ED1=0:GOTO 1970
1385 GOTO 420
1390 !
1395 IF Y=37 THEN GOTO 1225
1400 IF Y=25 THEN GOTO 1970
1405 IF Y=10 THEN GOTO 2210
1410 IF Y=4 THEN IF AR4=0 THEN AR4=1:GOSUB 2175
1415 IF Y=7 THEN IF AF1<0 THEN ED1=1
1420 IF Y=8 THEN IF AF1<0 THEN GOTO 1970
1425 IF Y=9 THEN GOTO 1535
1430 LOCATE (8,Y):PRINT CHR$(32);CHR$(1):Y=Y+1
1435 IF Y>13 AND Y<24 THEN IF SEG$(A5$,Y-14+A5,1)<>" "THEN GOTO 1970
1440 IF ED1=1 THEN ED1=0:GOTO 1970 ELSE GOTO 525
1445 !
1450 IF S1=1 THEN GOTO 1495
1455 IF Y=25 THEN GOTO 2210
1460 IF Y=19 THEN IF AR5=0 THEN AR5=1:GOSUB 2175
1465 LOCATE (5,Y):PRINT CHR$(32);CHR$(1)
1470 Y=Y+1
1475 IF Y>9 AND Y<15 THEN IF SEG$(A7$,Y-10+A7,1)<>" "THEN GOTO 1970
1480 IF Y>5 AND Y<26 THEN GOTO 640
1485 GOTO 740
1490 !
1495 IF Y=36 THEN GOTO 1520
1500 LOCATE (5,Y):PRINT CHR$(32);CHR$(1)
1505 Y=Y+1
1510 IF Y>28 AND Y<36 THEN IF SEG$(A8$,Y-29+A8,1)<>" "THEN GOTO 1970
1515 GOTO 740
1520 IF AR1=1 AND AR2=1 AND AR3=1 AND AR4=1 AND AR5=1 THEN GOTO 2735
1525 AF$="IL VOUS MANQUE UN OU PLUSIEURS COFFRES"
1530 GOSUB 2185:PAUSE 3:AF$="":GOSUB 2185:GOTO 640
1535 LOCATE (X,Y):CALL COLOR("1RB"):PRINT CHR$(16)
1540 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(1)
1545 Y=Y+1
1550 GOTO 525
1555 CALL COLOR("1GB")
1560 IF X=17 THEN GOTO 1585
1565 IF X=14 THEN GOTO 1615
1570 IF X=11 THEN GOTO 1650
1575 IF X=8 THEN GOTO 1700
1580 IF X=5 THEN GOTO 1745
1585 IF Y=6 AND AR1=0 THEN AR1=1:GOSUB 2175
1590 IF Y=2 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(15):GOTO 240
1595 Y=Y-1
1600 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(15);CHR$(32)
1605 IF Y>6 AND Y<37 THEN IF SEG$(A1$,Y-7+A1,1)<>" "THEN GOTO 1970
1610 GOTO 240
1615 IF Y=35 AND AR2=0 THEN AR2=1:GOSUB 2175
1620 IF Y=2 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(15):GOTO 335
1625 IF Y=29 THEN GOTO 1785
1630 Y=Y-1
1635 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2);CHR$(32)
1640 IF Y>4 AND Y<19 THEN IF SEG$(A2$,Y-5+A2,1)<>" "THEN GOTO 1970
1645 GOTO 335
1650 IF Y=3 AND AR3=0 THEN AR3=1:GOSUB 2175
1655 IF Y=2 OR Y=32 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(15):GOTO 420
1660 IF Y=23 THEN ED1=1
1665 IF Y=23 THEN IF AF1<0 THEN GOTO 1970
1670 IF Y=22 THEN GOTO 1850
1675 Y=Y-1
1680 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2);CHR$(32)
1685 IF Y>4 AND Y<18 THEN IF SEG$(A4$,Y-5+A4,1)<>" "THEN GOTO 1970
1690 IF ED1=1 THEN ED1=0:GOTO 1970
1695 GOTO 420
1700 IF Y=1 THEN GOTO 2155
1705 IF Y=28 THEN GOTO 2220
1710 IF Y=10 THEN IF AF2<0 THEN GOTO 1970
1715 IF Y=8 THEN GOTO 1850
1720 IF Y=9 THEN IF AF2<0 THEN GOTO 1970
1725 IF Y=4 THEN IF AR4=0 THEN AR4=1:GOSUB 2175
1730 Y=Y-1:LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2);CHR$(32)
1735 IF Y>13 AND Y<24 THEN IF SEG$(A5$,Y-14+A5,1)<>" "THEN GOTO 1970
1740 GOTO 525
1745 IF Y=6 THEN GOTO 2220
1750 IF Y=28 THEN GOTO 2220
1755 IF Y=19 THEN IF AR5=0 THEN AR5=1:GOSUB 2175
1760 Y=Y-1
1765 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2);CHR$(32)
1770 IF Y>9 AND Y<14 THEN IF SEG$(A7$,Y-10+A0,1)<>" "THEN GOTO 1970
1775 IF Y>28 AND Y<36 THEN IF SEG$(A8$,Y-29+A8,1)<>" "THEN GOTO 1970
1780 GOTO 640
1785 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
1790 Y=26:LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(15)
1795 GOTO 335
1800 CALL POKE(258,250,135)
1805 CALL COLOR("1CB"):LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
1810 LOCATE (14,27):PRINT CHR$(26):PAUSE .4
1815 LOCATE (13,28):PRINT CHR$(27):LOCATE (14,27):PRINT CHR$(18):PAUSE .4
1820 LOCATE (12,29):PRINT CHR$(28):LOCATE (13,28):PRINT CHR$(23):PAUSE .4
1825 LOCATE (11,30):PRINT CHR$(29):LOCATE (12,29):PRINT CHR$(23):PAUSE .4
1830 LOCATE (11,31):PRINT CHR$(30):LOCATE (11,30):PRINT CHR$(25):PAUSE .4
1835 LOCATE (11,32):PRINT CHR$(15):CALL POKE(259,0):LOCATE (11,31)
1840 PRINT CHR$(22)
1845 X=11:Y=32:GOTO 420
1850 LOCATE (X,Y):CALL COLOR("1RB"):PRINT CHR$(6)
1855 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (X,Y-1):PRINT CHR$(2)
1860 Y=Y-1
1865 IF X=11 THEN GOTO 420
1870 IF X=8 THEN GOTO 525
1875 IF CLEA=1 THEN GOTO 1890
1880 AF$="Il vous manque la cle pour l'ascenseur"
1885 GOSUB 2185:GOTO 240
1890 DATA 15,9,16,7,17,8,15,11,16,7,17,10,15,7
1895 DATA 16,7,17,32,14,11,15,7,16,10,14,7,15,7
1900 DATA 16,32,13,11,14,7,15,10,13,12,14,7
1905 DATA 15,13,13,7,14,7,15,32
1910 CALL POKE(258,200,133)
1915 LOCATE (20,33):PRINT "        "
1920 LOCATE (17,36):PRINT CHR$(32);CHR$(15)
1925 PAUSE .5:CALL COLOR("1MB")
1930 LOCATE (17,37):PRINT CHR$(6):PAUSE .5
1935 RESTORE 1890:FOR Z=1 TO 22
1940 READ AS1,AS2:LOCATE (AS1,39):PRINT CHR$(AS2)
1945 PAUSE .1:CALL POKE(258,250-Z,132):NEXT Z
1950 CALL POKE(259,0)
1955 GOTO 330
1960 AF$="Il vous manque la cle pour la sortie"
1965 GOSUB 2185:GOTO 640
1970 ! ACCIDENT
1975 FOR Z=1 TO 3
1980 CALL POKE(258,60,132):PAUSE .1:CALL POKE(259,0)
1985 PAUSE .1:NEXT Z
1990 AF$="UNE VIE DE MOINS...":GOSUB 2185
1995 PAUSE 1:VIE=VIE-1:IF VIE=0 THEN GOTO 2470
2000 CLEA=0:S1=0:O=0:AF1=0:AF2=0:GOTO 215
2005 CALL COLOR("1GB")
2010 IF X=8 AND Y=10 THEN GOTO 2020
2015 GOTO 745
```

A SUIVRE...

TI 99/4A BASIC ETENDU

Suite de la page 6

```
1430 SC=SC+200 :: GOSUB 1630
1440 CALL SPRITE(#8,131,2,30,145,VIT*0.5
,VIT*0.5):: RETURN
1450 CALL SPRITE(#9,132,13,30,145,VIT*0.
5,VIT*0.5):: RETURN
1460 CALL SPRITE(#10,132,13,30,96,VIT*0.
5,-VIT*0.3):: RETURN
1470 CALL SPRITE(#11,131,2,30,96,VIT*0.5
,-VIT*0.3):: RETURN
1480 CALL SPRITE(#12,133,2,30,96,VIT*0.5
,-VIT*0.3):: RETURN
1490 CALL SPRITE(#13,133,2,30,145,VIT*0.
5,VIT*0.5):: RETURN
1500 CALL SPRITE(#14,130,7,30,145,VIT*0.
5,VIT*0.5):: RETURN
1510 CALL SPRITE(#15,130,7,30,96,VIT*0.5
,-VIT*0.3):: RETURN
1520 CALL HCHAR(24,4,104):: CALL HCHAR(2
4,6,100):: CALL HCHAR(24,7,101):: CALL H
CHAR(23,26,110):: CALL HCHAR(24,26,111):
: RETURN
1530 CALL HCHAR(23,4,88):: CALL HCHAR(23
,6,97):: CALL HCHAR(23,7,99):: CALL HCHA
R(24,4,104)
1540 CALL HCHAR(24,6,100):: CALL HCHAR(2
4,7,101):: CALL HCHAR(23,26,110):: CALL
HCHAR(24,26,111):: RETURN
1550 CALL HCHAR(24,28,102):: CALL HCHAR(
24,29,103)
1560 FOR U=1 TO 100
1570 CALL KEY(0,K,S):: IF K=100 THEN 161
0
1580 NEXT U :: SC=SC-100 :: DISPLAY AT(2
,2)SIZE(4):USING "####":SC
1590 CALL HCHAR(23,4,88):: CALL HCHAR(23
,6,97):: CALL HCHAR(23,26,110)
1600 CALL HCHAR(24,26,111):: CALL HCHAR(
23,7,99):: CALL HCHAR(24,4,104):: CALL H
CHAR(24,6,100):: CALL HCHAR(24,7,101)::
RETURN
1610 SC=SC+50 :: DISPLAY AT(2,2)SIZE(4):
USING "####":SC :: GOTO 1590
1620 CALL HCHAR(23,26,110):: CALL HCHAR(
24,26,111):: RETURN
1630 FOR U=1 TO 15 :: CALL SOUND(250,-3,
0):: CALL HCHAR(23,28,105):: CALL HCHAR(
23,29,106):: NEXT U :: SC=SC-100
1640 CALL HCHAR(23,4,88):: CALL HCHAR(24
,4,104):: CALL HCHAR(23,6,97):: CALL HCH
AR(23,7,99):: CALL HCHAR(24,6,100):: CAL
L HCHAR(24,7,101)
1650 CALL HCHAR(23,26,110):: CALL HCHAR(
24,26,111)
1660 CALL DELSPRITE(ALL):: DISPLAY AT(24
,19)SIZE(3):" 0" :: CALL SOUND(2000,-5,0
)
1670 RESTORE 1690
1680 FOR I=1 TO 7 :: READ C :: DISPLAY A
T(24,7)SIZE(2):C :: CALL SOUND(500,-5,0)
:: NEXT I
1690 DATA 5,4,3,2,1,0,0
1700 CALL HCHAR(23,10,108):: CALL HCHAR(
23,11,109)
1710 DISPLAY AT(24,19)SIZE(3):" 0" :: VT
=0 :: SC=SC-100 :: GOTO 440
1720 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: CALL
DELSPRITE(ALL):: CALL SCREEN(2)
1730 CALL COLOR(8,4,2,9,4,2,*10,4,2,11,4
,2,12,4,2)
1740 CALL COLOR(1,10,2,2,10,2,3,10,2,4,1
0,2,5,4,2,6,4,2,7,4,2)
1750 DISPLAY AT(8,1):"    DOMMAGE ! VOUS
 N'AVEZ
 PAS REUSSI VOTRE EXAMEN                "
1760 DISPLAY AT(12,1):"   DE CONDUCTEUR
DU T.G.V."
1770 DISPLAY AT(23,1):" VOULEZ VOUS RECO
MMENCER O/N"
1780 CALL SOUND(500,-2,0):: CALL SOUND(5
00,-1,0):: CALL SOUND(2000,-2,0)
1790 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 1790
1800 IF K=111 THEN 100 ELSE END
1810 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: CALL
DELSPRITE(ALL):: CALL SCREEN(2)
1820 CALL COLOR(8,4,2,9,4,2,10,4,2,11,4,
2,12,4,2)
1830 CALL COLOR(1,10,2,2,10,2,3,10,2,4,1
0,2,5,4,2,6,4,2,7,4,2)
1840 DISPLAY AT(6,1):"  BRAVO VOUS VENEZ
 DE PASSER                          A
VEC SUCCES VOTRE EXAMEN DE"
1850 DISPLAY AT(10,1):" CONDUCTEUR DU T.
G.V."
1860 DISPLAY AT(16,1):"LA S.N.C.F VOUS D
IS MERCI!!!"
1870 DISPLAY AT(23,1):" VOULEZ VOUS LE R
EPASSER O/N"
1880 CALL SOUND(350,784,0,392,4,196,2)::
 CALL SOUND(90,44400,30):: CALL SOUND(35
0,784,0,392,4,196,2):: CALL SOUND(90,444
00,30)
1890 CALL SOUND(550,988,0,494,4,247,2)::
 CALL SOUND(60,44400,30):: CALL SOUND(25
0,988,0,494,4,247,2)
1900 CALL SOUND(350,880,0,440,4,220,2)::
 CALL SOUND(90,44400,30):: CALL SOUND(35
0,784,0,392,4,196,2):: CALL SOUND(90,444
00,30)
1910 CALL SOUND(950,988,0,494,4,247,2)::
 CALL SOUND(400,44400,30):: CALL SOUND(2
00,880,0,440,4,220,0)
1920 CALL SOUND(200,784,0,392,4,196,2)::
 CALL SOUND(350,880,0,440,4,220,2):: CAL
L SOUND(250,44400,30)
1930 CALL SOUND(250,988,0,494,4,247,2)::
 CALL SOUND(350,880,0,440,4,220,2):: CAL
L SOUND(90,44400,30)
1940 CALL SOUND(350,784,0,392,4,196,2)::
 CALL SOUND(90,44400,30):: CALL SOUND(90
0,659,0,330,4,165,2):: CALL SOUND(450,44
400,30)
1950 CALL SOUND(250,659,0,330,4,165,2)::
 CALL SOUND(250,784,0,392,4,196,2):: CAL
L SOUND(350,880,0,440,4,220,2)
1960 CALL SOUND(250,44400,30):: CALL SOU
ND(250,988,0,494,4,247,2):: CALL SOUND(3
50,880,0,440,4,220,2):: CALL SOUND(80,44
400,30)
1970 CALL SOUND(350,784,0,392,4,196,2)::
 CALL SOUND(350,659,0,330,4,165,2):: CAL
L SOUND(90,44400,30)
1980 CALL SOUND(250,587,0,294,4,147,2)::
 CALL SOUND(90,44400,30):: CALL SOUND(54
0,659,0,330,4,165,2):: CALL SOUND(150,44
400,30)
1990 CALL SOUND(350,784,0,392,4,196,2)::
 CALL SOUND(900,784,0,392,4,196,2)
2000 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 2000
2010 IF K=111 THEN 100 ELSE END
```

SPACELAB

AMSTRAD

A bord de la navette DISCOVERY, participez à quelques héroïques et spectaculaires missions spatiales...

Jean-Luc ARBOGAST

SUITE DU N°143

```
1360 IF INKEY(73)=0 OR INKEY(2)=0
THEN PLOT 0,0:DRAW x,y,0:y=y-5
1370 IF INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0
THEN PLOT 0,0:DRAW x,y,0: x=x-5
1380 IF INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0
THEN PLOT 0,0:DRAW x,y,0: x=x+5
1390 IF y<=0 THEN y=0
1400 IF y>=130 THEN y=130
1410 IF x>=150 THEN x=150
1420 IF x<=-150 THEN x=-150
1430 PLOT 0,0:DRAW x,y,1
1440 t1=TEST(x,y+2)
1450 IF t1=3 THEN 1680
1460 t2=TEST (a1,b1)
1470 t3=TEST (a1,b1-32)
1480 t4=TEST (a+48,b)
1490 t5=TEST (a+48,b-32)
1500 IF t4=1 OR t5=1 THEN 1540
1510 IF t2=1 OR t3=1 THEN 1540
1520 ENT -1,6,-1,1,12,1,1,6,-1,1:S
OUND 5,1978,30,9,0,1,4
1530 GOTO 1280
1540 ' bras casse
1550 v=v-1
1560 FOR j=15 TO 1 STEP -1:SOUND 2
,0,5,j,0,0,1:NEXT J
1570 TAG
1580 MOVE a,b:PRINT "      ";
1590 MOVE a,b-16:PRINT "      ";
1600 MOVE a1,b1:PRINT "      ";
1610 MOVE a1,b1-16:PRINT "      ";
1620 MOVE a2,b2:PRINT "      ";
1630 MOVE a2,b2-16:PRINT "      ";
:TAGOFF
1640 PLOT 0,0:DRAW x,y,0
1650 LOCATE 1,25:PRINT "score :";s
c;"bras :";v
1660 IF v<=0 THEN 1820
1670 GOTO 1240
1680 ' reussi
1690 FOR i=500 TO 1 STEP -20:SOUND
 5,i,0.5,15:NEXT i
1700 sc=sc+100
1710 sat=sat+1:IF sat=11 THEN 1880
1720 TAG
1730 MOVE a,b:PRINT "     ";
1740 MOVE a,b-16:PRINT "     ";
1750 MOVE a1,b1:PRINT "     ";
1760 MOVE a1,b1-16:PRINT "     ";
1770 MOVE a2,b2:PRINT "     ";
1780 MOVE a2,b2-16:PRINT "     ";:
TAGOFF
1790 PLOT 0,0:DRAW x,y,0
1800 LOCATE 1,25:PRINT "score :";s
c;"bras :";v
1810 GOTO 1240
1820 ' Perdu
1830 CLS
1840 LOCATE 12,5:PRINT "vous avez
Perdu avec ";sc;"Points"
1850 LOCATE 12,7:PRINT "vous ferez
 Peut-etre mieux la Prochaine fois
 ...."
1860 LOCATE 15,20:PRINT "une autre
 ? (o/n)"
1870 IF INKEY(34)=0 THEN RUN ELSE
1870
1880 ' 3e tableau
1890 GOSUB 2810
1900 f=0
1910 INK 1,16:INK 2,26:INK 3,24
1920 SYMBOL AFTER 140
1930 SPEED INK 1,1
1940 SYMBOL 140,0,0,0,30,53,107,22
1,182
1950 SYMBOL 141,0,0,0,0,0,128,96,2
18
1960 SYMBOL 142,170,213,122,38,28
1970 SYMBOL 143,84,160,128
1980 '
1990 SYMBOL 144,0,0,0,0,0,0,248,14
2000 SYMBOL 145,161,191,128,128,13
4,135,255
2010 SYMBOL 146,128,192,48,124,124
,248,224
2020 met$=CHR$(140)+CHR$(141)+CHR$
(32)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
10)+CHR$(142)+CHR$(143)+CHR$(32)
2030 v1$=CHR$(144)+CHR$(8)+CHR$(10
)+CHR$(145)+CHR$(146)
2040 ORIGIN 0,0
2050 LOCATE 1,1:PRINT "score :";sc
2060 LOCATE 1,3:PRINT "vaisseaux :
";v
2070 x=3:y=12
2080 m1=INT(RND(1)*35)
2090 m2=INT(RND(1)*25)
2100 m3=INT(RND(1)*35)
2110 m4=INT(RND(1)*25)
2120 m5=INT(RND(1)*35)
2130 m6=INT(RND(1)*25)
2140 m7=INT(RND(1)*35)
2150 m8=INT(RND(1)*25)
2160 IF m2<=10 THEN m2=10
2170 IF m4<=10 THEN m4=10
2180 IF m6<=10 THEN m6=10
2190 IF m8<=10 THEN m8=10
2200 IF m2>=22 THEN m2=22
2210 IF m4>=22 THEN m4=22
2220 IF m6>=22 THEN m6=22
2230 IF m8>=22 THEN m8=22
2240 IF m1<=1 THEN m1=30
2250 IF m3<=1 THEN m3=30
2260 IF m5<=1 THEN m5=30
2270 IF m7<=1 THEN m7=30
2280 PEN 1
2290 LOCATE m1,m2:PRINT met$
2300 LOCATE m3,m4:PRINT met$
2310 LOCATE m5,m6:PRINT met$
2320 LOCATE m7,m8:PRINT met$
2330 e1=INT(RND(1)*640):e2=INT(RND
(1)*200):PLOT e1,e2,3
2340 m1=m1-1:IF m1<=1 THEN LOCATE
m1,m2:PRINT "     ":LOCATE m1,m2+1:
PRINT "     ":m1=30:m2=INT(RND(1)*
25):IF m2<=10 THEN m2=10:IF m2>=22
 THEN m2=22
2350 m3=m3-1:IF m3<=1 THEN LOCATE
m3,m4:PRINT "     ":LOCATE m3,m4+1:
PRINT "     ":m3=30:m4=INT(RND(1)*
25):IF m4<=10 THEN m4=10:IF m4>=22
 THEN m4=22
2360 m5=m5-1:IF m5<=1 THEN LOCATE
m5,m6:PRINT "     ":LOCATE m5,m6+1:
PRINT "     ":m5=30:m6=INT(RND(1)*2
5):IF m6<=10 THEN m6=10:IF m6>=22
THEN m6=22
2370 m7=m7-1:IF m7<=1 THEN LOCATE
m7,m8:PRINT "     ":LOCATE m7,m8+1:
PRINT "     ":m7=30:m8=INT(RND(1)*2
5):IF m8<=10 THEN m8=10:IF m8>=22
THEN m8=22
2380 IF x+1=m1 AND y=m2 THEN 2620
2390 IF x+1=m5 AND y=m6 THEN 2620
2400 IF x+1=m7 AND y=m8 THEN 2620
2410 IF x+1=m7 AND y=m8 THEN 2620
2420 IF x+1=m1 AND y=m2+1 THEN 262
0
2430 IF x+1=m3 AND y=m4+1 THEN 262
0
2440 IF x+1=m5 AND y=m6+1 THEN 262
0
2450 IF x+1=m7 AND y=m8+1 THEN 262
0
2460 IF x+1=m1 AND y+1=m2 THEN 262
0
2470 IF x+1=m3 AND y+1=m4 THEN 262
0
2480 IF x+1=m5 AND y+1=m6 THEN 262
0
2490 IF x+1=m7 AND y+1=m8 THEN 262
0
2500 LOCATE x,y:PRINT " "
2510 LOCATE x,y+1:PRINT "  "
2520 IF INKEY(72)=0 OR INKEY(0)=0
THEN LOCATE x-2,y:PRINT "   ":LOCA
TE x-2,y+1:PRINT "   ":y=y-1
2530 IF INKEY(73)=0 OR INKEY(2)=0
THEN:LOCATE x-2,y:PRINT "   ":LOCA
TE x-2,y+1:PRINT "   ":y=y+1
2540 PEN 2
2550 IF y<=10 THEN y=10
2560 IF y>=23 THEN y=23
2570 LOCATE x,y:PRINT v1$
2580 LOCATE x-1,y:PRINT " "
2590 LOCATE x-1,y+1:PRINT " "
2600 x=x+1:IF x=36 THEN sc=sc+250:
LOCATE x-1,y:PRINT "  ":LOCATE x-1
,y+1:PRINT "  ":LOCATE 1,1:PRINT "
score :";sc:x=3:f=f+1:IF f>=10 THE
N 2980
2610 GOTO 2280
2620 ' destroyed
2630 FOR i=0 TO 5:SOUND 5,0,50,13,
0,0,i:NEXT i
2640 SPEED INK 1,5:INK 2,6,12
2650 v=v-1:IF v<=0 THEN 1820
2660 PEN 2:LOCATE 1,3:PRINT "vaiss
eaux :";v
2670 FOR i=1 TO 400:NEXT i
2680 LOCATE m1,m2:PRINT "  "
2690 LOCATE m3,m4:PRINT "  "
2700 LOCATE m5,m6:PRINT "  "
2710 LOCATE m7,m8:PRINT "  "
2720 LOCATE m1,m2+1:PRINT "  "
2730 LOCATE m3,m4+1:PRINT "  "
2740 LOCATE m5,m6+1:PRINT "  "
2750 LOCATE m7,m8+1:PRINT "  "
2760 LOCATE x,y:PRINT "  "
2770 LOCATE x,y+1:PRINT "  "
2780 FOR i=1 TO 500:NEXT i
2790 INK 2,26
2800 GOTO 2290
2810 ' decor
2820 CLS
2830 ORIGIN 640,400
2840 DEG
2850 FOR i=180 TO 280
2860 x=150*COS(i)
2870 y=150*SIN(i)
2880 PLOT 0,0:DRAW x,y,1
2890 NEXT i
2900 ORIGIN 320,350
2910 FOR i=1 TO 360
2920 x=50*COS(i)
2930 y=50*SIN(i)
2940 PLOT 0,0:DRAW x,y,3
2950 NEXT i
2960 ORIGIN 0,0:FOR i=1 TO 200:x=I
NT(RND(1)*640):y=INT(RND(1)*400):P
LOT x,y,3:NEXT i
2970 RETURN
2980 ' 4e tableau
2990 CLS
3000 INK 0,0:INK 1,11:INK 2,16:INK
 3,12
3010 ORIGIN 110,-100:DEG
3020 FOR i=1 TO 180
3030 x=200*COS(i)
3040 y=200*SIN(i)
3050 PLOT 0,0:DRAW x,y,1
3060 NEXT i
3070 ORIGIN 200,300:DEG
3080 FOR i=1  TO 360
3090 x=50*COS(i)
3100 y=50*SIN(i)
3110 PLOT 0,0:DRAW x,y,2
3120 NEXT i
3130 ORIGIN 300,350:DEG
3140 FOR i=1 TO 360
3150 x=10*COS(i)
3160 y=10*SIN(i)
3170 PLOT 0,0:DRAW x,y,1
3180 NEXT i
3190 ORIGIN 400,360:DEG
3200 FOR i=1 TO 360
3210 x=25*COS(i)
3220 y=25*SIN(i)
3230 PLOT 0,0:DRAW x,y,3
3240 NEXT i
3250 ORIGIN 0,0:FOR i=1 TO 200:x=I
NT(RND(1)*640):y=INT(RND(1)*400):P
LOT x,y,3:NEXT i
3260 LOCATE 1,2:PEN 1:PRINT "score
 :";sc
3270 SYMBOL AFTER 140
3280 SYMBOL 141,16,8,4,194,33,24,5
3
```

Suite page 9

VIC 20

Suite de la page 4

```
10110 PRINT"|      ||||||      |
";
10120 PRINT"|-    -            |
";
10130 PRINT"|        -   -   -|
";
10140 PRINT"|       -          |
";
10150 PRINT"||||    ||||    ||||
";
10160 PRINT"|                  |
";
10170 PRINT"|   ||||           |
";
10180 PRINT"|                  |
";
10190 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■";
10230 FOR T=38400TO38796+21:POKE T
,15:NEXTT:RETURN
10240 PRINT"■||||||||||||||||||||
|";
10250 PRINT"|-                -|
";
10260 PRINT"|      -     -     |
";
10270 PRINT"|                  |
";
10280 PRINT"||||||          ||||||
";
10290 PRINT"|                  |
";
10300 PRINT"|                  |
";
10310 PRINT"|-                -|
";
10320 PRINT"|      -   -       |
";
10330 PRINT"|      ||||||      |
";
10340 PRINT"|-           -     |
";
10350 PRINT"|                  |
";
10360 PRINT"|                 -|
";
10370 PRINT"|-                 |
";
10380 PRINT"|        -         |
";
10390 PRINT"|     -   |        |
";
10400 PRINT"||||||          ||||||
";
10410 PRINT"|                  |
";
10420 PRINT"|                  |
";
10430 GOTO 10190
10440 PRINT"■||||||||||||||||||||
|";
10450 PRINT"|                  |
";
10460 PRINT"|        -         |
";
10470 PRINT"|  -            -  |
";
10480 PRINT"|     -     -      |
";
10490 PRINT"||||          ||||
";
10500 PRINT"|                  |
";
10510 PRINT"|     ||||||||     |
";
10520 PRINT"|-                -|
";
10530 PRINT"|        -         |
";
10540 PRINT"|                  |
";
10550 PRINT"||||          ||||
";
10560 PRINT"|       |||        |
";
10570 PRINT"|                  |
";
10580 PRINT"|-    -           -|
";
10590 PRINT"|                  |
";
10600 PRINT"||||              |
";
10610 PRINT"|             ||||
";
10620 PRINT"|                  |
";
10630 GOTO 10190
10640 PRINT"■||||||||||||||||||||
|";
10650 PRINT"|                  |
";
10660 PRINT"|                  |
";
10670 PRINT"|                  |
";
10680 PRINT"|  -  -      -  -  |
";
10690 PRINT"|  ||||      ||||  |
";
10700 PRINT"|                  |
";
10710 PRINT"|          -       |
";
10720 PRINT"|-                -|
";
10730 PRINT"|                  |
";
10740 PRINT"|                  |
";
10750 PRINT"|  ||||      ||||  |
";
10760 PRINT"|                  |
";
10770 PRINT"|                  |
";
10780 PRINT"|    -             |
";
10790 PRINT"|-       -   -   -|
";
10800 PRINT"|                  |
";
10810 PRINT"|||       |      |||
";
```

A SUIVRE...

TANK

AMSTRAD

Invitez votre adversaire à participer à un duel aussi bruyant qu'impitoyable...

Fathri KARMOUS

SUITE DU N°143

```
5100 NEXT
5110 x=x-d(f,1):y=y-d(f,2)
5120 IF ra=0 THEN ra=1:ri=RND*1+1
5130 RETURN
5140 '******* test Pur **********
5150 a1=TEST (v1,w1)
5160 a2=TEST (v1-16,w1)
5170 a3=0
5180 RETURN
5190 a1=TEST (v1-16,w1)
5200 a2=TEST (v1,w1)
5210 a3=TEST (v1,w1-16)
5220 RETURN
5230 a1=TEST (v1,w1)
5240 a2=TEST (v1,w1-16)
5250 a3=0
5260 RETURN
5270 a1=TEST (v1,w1)
5280 a2=TEST (v1,w1-16)
5290 a3=TEST (v1-16,w1-16)
5300 RETURN
5310 a1=TEST (v1,w1-16)
5320 a2=TEST (v1-16,w1-16)
5330 a3=0
5340 RETURN
5350 a1=TEST (v1,w1-16)
5360 a2=TEST (v1-16,w1-16)
5370 a3=TEST (v1-16,w1)
5380 RETURN
5390 a1=TEST (v1-16,w1-16)
5400 a2=TEST (v1-16,w1)
5410 a3=0
5420 RETURN
5430 a1=TEST (v1-16,w1-16)
5440 a2=TEST (v1-16,w1)
5450 a3=TEST (v1,w1)
5460 RETURN
5470 '******* changement *********
5480 vv=v:ww=w:GOSUB 3640
5490 xx=x:yy=y:GOSUB 3720
5500 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
5510 PEN 3:PAPER 0:FOR i=1 TO mn-1
5520 LOCATE n(i,1),n(i,2):PRINT a1
$;:n(i,1)=0:n(i,2)=0
5530 NEXT
5540 IF vb>0 THEN LOCATE vb,wb:PEN
 3:PRINT a1$
5550 IF xb>0 THEN LOCATE xb,yb:PRI
NT a2$
5560 v=2:w=4
5570 x=38:y=21
5580 m=5:n=5
5590 mn=1:ep=0
5600 e=5:f=1
5610 g=0:h=0
5620 ri=0:ra=0
5630 vb=0:xb=0
5640 FOR i=1 TO 6000:NEXT
5650 IF c<1 OR d<1 THEN 5710
5660 LOCATE 18,2:PEN 0:PAPER 1:PRI
NT mn$
5670 LOCATE 18,25:PEN 0:PAPER 2:PR
INT mn$;
5680 PEN 3:PAPER 0:PRINT CHR$(22)+
CHR$(1);
5690 GOTO 2700
5700 '********** fin *************
5710 g1=0:g2=639
5720 g3=399:g4=0
5730 k=0:p=0
5740 PLOT g1,g3,p+1:p=p+1:p=p MOD
2
5750 DRAW g2,g3:DRAW g2,g4
5760 DRAW g1,g4:DRAW g1,g3
5770 g1=g1+2:g2=g2-2
5780 g3=g3-2:g4=g4+2
5790 k=k+1:IF k<100 THEN 5740
5800 FOR i=1 TO 500:NEXT
5810 lo=c-d:GOTO 1410
5820 LOCATE 1,4:PEN 3
5830 PRINT " Cette guerre effroyab
le est terminee"
5840 LOCATE 5,7:PEN 1
5850 PRINT "Le tank rouge Pilote P
ar "n1$
5860 LOCATE 5,9:PRINT "A ";
5870 GOSUB 6030:lo=d-c
5880 PRINT " ce combat"
5890 LOCATE 5,11:PEN 2
5900 PRINT "Le tank bleu Pilote Pa
r "n2$
5910 LOCATE 5,13:PRINT "A ";
5920 GOSUB 6030
5930 PRINT " ce combat"
5940 LOCATE 10,16:PEN 3
5950 PRINT "Voulez-vous rejouer ?"
;
5960 IF INKEY$<>"" THEN 5960
5970 GOSUB 7030
5980 a$=LOWER$(a$):ch=0
5990 IF a$="o" THEN PRINT"oui":ch=
1
6000 IF a$="n" THEN PRINT"non":ch=
2
6010 IF ch=2 THEN MODE 1:PEN 1:PAP
ER 0:INK 0,0:INK 1,24:END
6020 p1=2:c=3:d=3:CLS:lo=0:GOTO 15
80
6030 IF lo=3 THEN PRINT "mene bril
lament";
6040 IF lo=2 THEN PRINT "remporte
facilement";
6050 IF lo=1 THEN PRINT "gagne tra
nquilement";
6060 IF lo=-1 THEN PRINT "Perdu in
justement";
6070 IF lo=-2 THEN PRINT "Perdu ro
ndement";
6080 IF lo=-3 THEN PRINT "Perdu la
mentablement";
6090 RETURN
6100 '******* Page ecran *********
6110 PEN 1:LOCATE 10,5:PRINT"QUE D
ESIREZ-VOUS ?"
6120 LOCATE 10,7:PEN 2:PRINT"1";:P
EN 3:PRINT"# Les   regles"
6130 LOCATE 10,8:PEN 2:PRINT"2";:P
EN 3:PRINT"# Le    jeu"
6140 LOCATE 10,9:PEN 2:PRINT"3";:P
EN 3:PRINT"# Le    tableau";ta
6150 LOCATE 10,10:PEN 2:PRINT"4";:
PEN p1:PRINT"# Un    joueur"
6160 LOCATE 10,11:PEN 2:PRINT"5";:
PEN p2:PRINT"# Deux  joueurs"
6170 IF de=0 THEN GOSUB 6690 ELSE
ON de GOSUB 6700,6740
6180 IF a$<>"1" AND a$<>"2" AND a$
<>"3" AND a$<>"4" AND a$<>"5" THEN
 6170
6190 IF a$="2" THEN RETURN
6200 IF a$="1" THEN GOSUB 6330
6210 IF a$<>"3" THEN 6250
6220 ta=ta+1:IF ta=7 THEN ta=1
6230 LOCATE 26,9:PEN 3:PRINT ta;
6240 GOTO 6170
6250 IF a$<>"4" THEN 6280
6260 p1=1:p2=3
6270 p1=1:GOTO 6110
6280 IF a$<>"5" THEN 6110
6290 p1=3:p2=1
6300 p1=2:GOTO 6110
6310 GOTO 6110
6320 '********* regles **********
6330 CLS:PEN 3
6340 PEN 3:LOCATE 1,3:PRINT " SI V
OUS VOULEZ DETRUIRE QUELQU'UN,"
6350 PRINT
6360 PEN 2:PRINT " C'EST LE MOMENT
,ET CECI PAR LE BIAIS"
6370 PRINT
6380 PEN 1:PRINT " DE CE JEU DONT
LE BUT PRINCIPAL EST"
6390 PRINT
6400 PEN 2:PRINT " D'ANEANTIR L'AD
VERSAIRE AVANT QU'IL"
6410 PRINT
6420 PEN 1:PRINT " NE VOUS ANEANTI
SSE LUI MEME."
6430 PRINT
6440 PEN 2:PRINT " LA VERSION UN J
OUEUR EST DECONSEILLEE "
6450 PEN 1:PRINT" CAR TOTALEMENT A
LEATOIRE"
6460 PRINT
6470 PEN 3:PRINT "        APPUYEZ S
UR UNE TOUCHE"
6480 PRINT "              POUR CONTI
NUER"
6490 ON de GOSUB 6700,6740
6500 CLS:a$=CHR$(15)+CHR$(3)+"|"+C
HR$(15)+CHR$(2):b$=CHR$(15)+CHR$(1
)
6510 PEN 3:LOCATE 1,3:PRINT "    U
TILISEZ LES TOUCHES SUIVANTES"
6520 PRINT
6530 PEN 1:PRINT "
     ROUGE   "a$"   BLEU"
6540 PEN 3:PRINT "
             !"
6550 PRINT "
       !"
6560 PEN 3:PRINT " ROTATION:-GAUCH
E      "b$"<Z>    "a$"    <1>"
6570 PEN 3:PRINT "              -DROIT
E      "b$"<X>    "a$"    <2>"
6580 PEN 3:PRINT "
             !"
6590 PEN 3:PRINT " ALLUMAGE MOTEUR
       "b$"<V>    "a$" <enter>";
6600 PEN 3:PRINT "
             !"
6610 PEN 3:PRINT " EXTINCTION MOTE
UR     "b$"<C>    "a$"    <3>"
6620 PEN 3:PRINT "
             !"
6630 PEN 3:PRINT " DEPOT DE MINE
       "b$"<N>    "a$"    <.>"
6640 PEN 3:PRINT "
             !"
6650 PEN 3:PRINT " CANON ACTIONNE
       "b$"<B>    "a$"    <0>"
6660 ON de GOSUB 6700,6740
6670 CLS:RETURN
6680 '******* musique Jazz *******
6690 de=1:dd=53:RESTORE 6860
6700 GOSUB 6780
6710 IF dd>0 THEN RETURN
6720 SOUND 2,319,120,13,,5
6730 de=2:dd=53:RESTORE 6940
6740 GOSUB 6780
6750 IF dd>0 THEN RETURN
6760 SOUND 1,319,120,15,2:SOUND 2,
159,120,15,2:SOUND 4,80,120,15,2
6770 GOTO 6690
6780 a$=INKEY$:IF a$<>"" THEN RETU
RN
6790 IF SQ(2)>4 THEN 6780
6800 dd=dd-1:IF dd<0 THEN RETURN
6810 READ nn,tt,vv
6820 SOUND 4,nn/2,tt*11,vv+12
6830 SOUND 2,nn,tt*11,vv+11
6840 SOUND 1,nn*2,tt*11,vv+10
6850 GOTO 6780
6860 DATA 213,3,3,213,2,3,213,3,3,
284,1,1,253,2,1,284,1,1
6870 DATA 239,3,2,253,2,3,284,3,3,
284,1,1,253,2,1,284,1,1
6880 DATA 213,3,2,213,2,3,213,3,3,
213,1,1,190,2,1,213,1,1
6890 DATA 179,3,2,190,2,3,213,3,3,
426,1,1,379,2,1,338,1,1
6900 DATA 319,2,3,253,1,1,213,2,1,
253,1,1,319,2,3,338,1,1,358,2,3,25
3,1,1
6910 DATA 213,2,1,253,1,1,319,2,3,
358,1,2,379,2,3,159,1,1,190,2,1,20
1,1,1
6920 DATA 213,2,3,253,1,1,319,2,1,
379,1,3,239,2,3,253,3,3,213,1,3
6930 DATA 225,3,3,239,3,3,253,2,3,
268,1,1,284,1,3,301,1,1
6940 DATA 213,3,3,213,2,3,213,3,3,
284,1,1,253,2,1,284,1,1
6950 DATA 239,3,2,253,2,3,284,3,3,
284,1,1,253,2,1,284,1,1
6960 DATA 213,3,2,213,2,3,213,3,3,
213,1,1,190,2,1,213,1,1
6970 DATA 179,3,2,190,2,3,213,3,3,
426,1,1,379,2,1,338,1,1
6980 DATA 319,2,3,253,1,1,213,2,1,
253,1,1,319,2,3,338,1,1,358,2,3,25
3,1,1
6990 DATA 213,2,1,253,1,1,319,2,3,
358,1,2,379,2,3,159,1,1,190,2,1,20
1,1,1
7000 DATA 213,2,3,253,1,1,319,2,1,
379,1,3,239,2,3,253,3,3,213,1,3
7010 DATA 225,3,3,239,3,3,253,2,3,
239,1,1,225,1,3,213,1,1
7020 '******** musique fin *******
7030 dd=44:RESTORE 7110
7040 READ nn,tt,vv,ll
7050 a$=INKEY$:IF a$<>"" THEN RETU
RN
7060 IF SQ(1)>4 THEN 7050
7070 IF ll=0 THEN FOR i=1 TO 6:NEX
T
7080 SOUND 1,nn*1.266,tt*6,9+vv*1.
5
7090 dd=dd-1:IF dd<0 THEN 7030
7100 GOTO 7040
7110 DATA 127,1,2,0,119,1,2,1,113,
1,2,1,106,1,2,1
7120 DATA 80,4,3,0,80,4,3,0,80,4,3
,0
7130 DATA 84,1,2,0,80,1,2,1,63,1,2
,1,71,1,2,1
7140 DATA 80,8,3,0,84,4,2,1
7150 DATA 150,1,2,0,142,1,2,1,127,
1,2,1,119,1,2,1
7160 DATA 84,4,3,0,84,4,3,0,84,4,3
,0
7170 DATA 95,1,3,0,84,1,3,1,80,1,3
,1,84,1,3,1
7180 DATA 95,8,3,0,106,4,2,1
7190 DATA 127,1,2,0,119,1,2,1,113,
1,2,1,106,1,2,1
7200 DATA 80,4,3,0,80,4,3,0,80,4,3
,0
7210 DATA 84,2,3,0,80,2,3,1,75,8,3
,0,71,7,2,1
7220 DATA 71,1,3,0,63,4,3,0,80,4,3
,0,71,4,3,0
```

A SUIVRE...

AMSTRAD

Suite de la page 8

```
3290 SYMBOL 142,4,8,16,32,64,248,2
24,208
3300 SYMBOL 143,0,0,0,0,0,7,9,19
3310 SYMBOL 144,0,0,0,56,113,227,1
99,142
3320 SYMBOL 145,0,0,0,0,192,128
3330 '
3340 SYMBOL 146,3,15,16,32,64,128
3350 SYMBOL 147,240,152,12,7,3,5,9
,19
3360 SYMBOL 148,39,78,156,56,113,2
27,199,238
3370 SYMBOL 149,28,63,58,228,200,1
44,32,64
3380 '
3390 SYMBOL 150,39,78,252,56,113,2
27,199,14
3400 SYMBOL 151,60,57,126,230,203,
241
3410 SYMBOL 152,128,0,0,0,0,175,23
9,124
3420 '
3430 SYMBOL 153,28
3440 SYMBOL 154,0,1,1
3450 SYMBOL 155,248,240,224
3460 sat1$=CHR$(141)+CHR$(142)+CHR
$(143)+CHR$(144)+CHR$(145)
3470 sat2$=CHR$(146)+CHR$(147)+CHR
$(148)+CHR$(149)
3480 sat3$=CHR$(150)+CHR$(151)+CHR
$(152)
3490 sat4$=CHR$(153)+CHR$(154)+CHR
$(155)
3500 PEN 3
3510 LOCATE 30,6:PRINT sat1$
3520 LOCATE 30,7:PRINT sat2$
3530 LOCATE 31,8:PRINT sat3$
3540 LOCATE 31,9:PRINT sat4$
3550 LOCATE 1,12:PEN 3:PRINT "bonu
s :";v;"*";sc;"=";v*sc
3560 sc=sc+v*sc:LOCATE 1,2:PEN 1:P
RINT "score :";sc
3570 SOUND 150,100,200,7
3580 FOR i=1 TO 250:NEXT i
3590 SOUND 150,200,200,7
3600 FOR i=1 TO 250:NEXT i
3610 SOUND 150,300,200,7
3620 FOR i=1 TO 250:NEXT i
3630 SOUND 150,400,200,6
3640 FOR i=1 TO 250:NEXT i
3650 SOUND 150,500,200,5
3660 FOR i=1 TO 250:NEXT i
3670 SOUND 150,600,200,4
3680 FOR i=1 TO 250:NEXT i
3690 SOUND 150,700,200,3
3700 FOR i=1 TO 250:NEXT i
3710 SOUND 150,800,200,2
3720 FOR i=1 TO 250:NEXT i
3730 SOUND 150,900,200,1
3740 FOR i=1 TO 300:NEXT i
3750 LOCATE 1,12:PRINT "
                        "
3760 SYMBOL AFTER 140
3770 SYMBOL 140,0,0,30,115,115,30
3780 SYMBOL 141,3,98,95,245,245,95
,98,3
3790 SYMBOL 142,255,6,254,84,84,25
4,6,255
3800 bomb$=CHR$(140)+CHR$(141)+CHR
$(142)+CHR$(32)
3810 ORIGIN 320,0
3820 PLOT -320,200:DRAW 320,200,3
3830 DATA -320,-300,-280,-260,-240
,-220,-200,-180,-160,-140,-120,-10
0,-80,-60,-40,-20,0,20,40,60,80,10
0,120,140,160,180,200,220,240,260,
280,300,320,340,360,380
3840 RESTORE 3830
3850 FOR i=1 TO 36:READ a
3860 PLOT a,400:DRAW a-100,200,3
3870 NEXT i
3880 PLOT -320,200:DRAW -320,0
3890 DRAW 319,0:DRAW 319,200
3900 a=0:b=1
3910 f2=INT(RND*50):ex=0
3920 DEG:FOR i=1 TO 180
3930 x=320*COS(i)
3940 y=130*SIN(i)
3950 TAG:PLOT -400,-100,3:MOVE x,y
:PRINT bomb$;:MOVE x,y+16:PRINT "
   ";:MOVE x,y-16:PRINT "    ";:PL
OT -320,0:DRAW 319,0,3:DRAW 319,20
0,3
3960 PLOT a,b:DRAW -320,b,1:PLOT a
,b:DRAW 320,b,1
3970 PLOT a,b:DRAW a,200,1:PLOT a,
b:DRAW a,0,1
3980 IF INKEY(72)=0 OR INKEY(0)=0
THEN PLOT a,b:DRAW 320,b,0:PLOT a,
b:DRAW -320,b,0:b=b+8
3990 IF INKEY(73)=0 OR INKEY(2)=0
THEN PLOT a,b:DRAW 320,b,0:PLOT a,
b:DRAW -320,b,0:b=b-8
4000 IF INKEY (74)=0 OR INKEY(8)=0
 THEN PLOT a,b:DRAW a,200,0:PLOT a
,b:DRAW a,0,0:a=a-8
4010 IF INKEY (75)=0 OR INKEY(1)=0
 THEN PLOT a,b:DRAW a,200,0:PLOT a
,b:DRAW a,0,0:a=a+8
4020 f2=f2+1
4030 IF f2=80 OR f2=120 OR f2=200
OR f2=240 OR f2=280 OR f2=320 OR f
2=360 OR f2=400 OR f2=440 THEN GOS
UB 4060
4040 IF x<=-169 AND y<=110 THEN 52
60
4050 NEXT i
4060 ' tir
4070 FOR i1=500 TO 1 STEP -1:SOUND
 2,i1,1,7:NEXT i1
4080 IF a>=x THEN 4090 ELSE 4120
4090 IF a<=x+48 THEN 4100 ELSE 412
0
4100 IF b<=y THEN 4110 ELSE 4120
4110 IF b>=y-16 THEN 4130
4120 RETURN
4130 ' missil destroyed
4140 TAGOFF
```

A SUIVRE...

LA QUETE D'ATON

MSX

Dans le grand labyrinthe de la vallée des rois où rôdent les spectres d'Amon et du dragon Âpopis, l'ancien dieu Aton dans l'espoir de retrouver sa liberté, vous inspira une quête mystique...

Joël RIVET

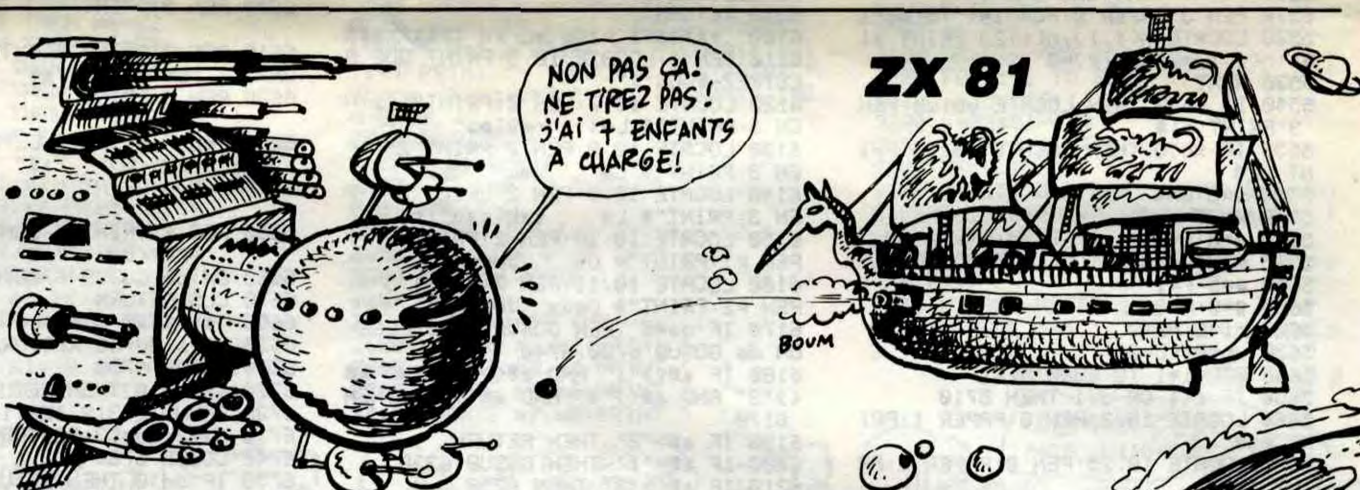
SUITE DU N°143

```
4550 RETURN
4560 RESTORE 4570:GOSUB 4640
4570 DATA 230,050,u1e4u1h1g1l1bg1d1g1
d3bg1g1d1l2g2l2g1l1nh1d1nl1r1e1r1e2r2
e1r1d1f2d3l1g1l1g1l1g1d1r2e1r1e1r1e1r
1e1r1e1r1e1r1e1r1e1r1u1h1g1h1g1h1g1h1
g1l1g1e1r1e1u2e1u1e1r1e1r1e1r2u1r2nr1
u1ne1l1g1l2g1l1g1l1g1l1
4580 RETURN
4590 RESTORE 4600:GOSUB 4640
4600 DATA 221,055,f2u1d3l1g1l1g1l1g1u
3e1u1e2u1l2u1r1e2r1e2r1e2r1e2e2u2e1r1
e1d2r1e3r1e3r1e3r1e3d4g1d1g1d1g1d3r1e
3r1e1u3h1u1h1
4610 RESTORE 4620:GOSUB 4640
4620 DATA 223,053,r1e2r1e2r1e2d8g1d1g
1g1d1r1e2r1e2r1e2h1h1l1u7r1e3r1e3r1
4630 RETURN
4640 READ U,V,W$
4650 PSET(U,V),1
4660 DRAW W$
4670 RETURN
4680 GOSUB 4800
4690 PSET(201,52):PRINT#1,"N"
4700 PSET(184,68):PRINT#1,"O ♦ E"
4710 PSET(201,84):PRINT#1,"S"
4720 PUT SPRITE 2,(20+16*PI(IU,5),3+1
6*PI(IU,6)),5,25
4730 PUT SPRITE 3,(20+16*PI(IV,5),3+1
6*PI(IV,6)),12,25
4740 PUT SPRITE 1,(20+16*PI(II,5),3+1
6*PI(II,6)),6,26
4750 PUT SPRITE 1,(20+16*PI(II,5),3+1
6*PI(II,6)),6,27
4760 R$=INKEY$:TI=TI+1
4770 IF TI>6400 THEN A$="vos yeux ont
 abusé du plan:il s'est détruit":GOSU
B 2720:R$=INPUT$(1):RETURN 210
4780 IF R$="" THEN 4740
4790 RETURN 210
4800 COLOR 10,1,1:SCREEN2
4810 FOR L=1 TO 90
4820 X=20+PI(L,5)*16+5
4830 Y=PI(L,6)*16+5
4840 FOR K=1 TO 4
4850 OU$(K)="c10"
4860 IF PI(L,K)<>0 THEN OU$(K)="c1"
4870 NEXT K
4880 REM  dessin d'une pièce en plan
4890 PX=(X\16)*16
4900 PY=(Y\16)*16
4910 PSET(PX,PY)
4920 PI$="c10r6"+OU$(1)+"r5c10r4d6"+O
U$(2)+"d5c10d4l5"+OU$(3)+"l5c10l5u5"+
OU$(4)+"u5c10u5"
4930 DRAW PI$:
4940 NEXT L
4950 RETURN
4960 RESTORE 4980
4970 FOR I=0 TO 7:READ X(I),Y(I):NEXT
4980 DATA102,94,170,94,102,121,170,12
1,72,94,72,120,205,94,205,120
4990 RETURN
5000 CM(2)=RND(-TIME MOD100)*20+1
5005 FOR I=1 TO 90
5010 J=RND(-TIMEMOD100)*4
5020 IF J=0 THEN 5060
5030 FOR K=0 TO J
5040 CP(I,K)=RND(-TIME MOD100)*20+1
5050 NEXT K
5060 NEXT I
5065 IU=RND(-TIME MOD100)*45+45
5070 FOR I=0 TO 3:CP(84,I)=0:NEXT
5080 A(4)=RND(-TIMEMOD100)*90+1
5090 CM(0)=RND(-TIME MOD100)*20+1
5110 IV=RND(-TIME MOD100)*45+45
5120 A(1)=84:A(2)=23:A(3)=55
5150 CM(3)=RND(-TIME MOD100)*20+1
5160 VE=RND(-TIME MOD100)*15+1
5170 A(5)=RND(-TIMEMOD100)*90+1
5175 CM(1)=RND(-TIME MOD100)*20+1
5180 RETURN
5190 '
5200 DATA "Le chat aime le rat et l'o
iseau","Le soleil, la lune et le nil
forment l'univers","La lumière illumi
ne le roi, sa maison et l'Egypte."
5210 DATA"Quand le soleil frappe, le
chat aime la maison","Quand l'oiseau
vole dans la lumière,le rat court dan
s l'ombre","Le roi aime l'Egypte et l
e nil"
5220 DATA "Du soleil et du nil est né
 l'Egypte","De l'univers sont nées au
ssi l'ombre et la lune","De l'univers
 sont nés aussi la peur et l'ennemi"
5230 DATA "Aime ton roi et l'ennemi t
remblera","La maison du chat c'est la
 peur du rat","Le soleil est un oisea
u qui a peur de l'ombre"
5240 DATA"De la lumière de la lune na
quit le rat","Le roi domine l'Egypte
comme la lumière l'univers"
5250 DATA "Le chat et L'oiseau ont po
ur ennemi la lune","Le soleil et le n
il dévoileront l'antre de l'ennemi"
5260 RESTORE 5310
5270 FOR I=1 TO 16
5280 FOR J=0 TO 3
5290 READ V(I,J)
5300 NEXT J,I
5310 DATA19,17,20,14,1,2,3,8,4,7,5,18
,1,19,17,5,14,4,20,6
5320 DATA 7,17,18,3,1,3,16,18,8,16,6,
2,8,16,15,12,17,7,12,15
5330 DATA5,19,15,20,1,14,15,6,4,2,16,
20,7,18,4,8,19,14,12,2,1,3,5,12
5340 FOR J=4 TO 7
5350 CM(J)=RND(TIMEMOD1000)*20+1
5360 I=0
5370 IF CM(J)=V(VE,I) THEN 5350
5380 IF I<3 THEN I=I+1:GOTO 5370
5390 NEXT
5400 FOR I=0 TO 3:CP(10,I)=CM(I+4):NE
XT
5410 RETURN
5420 PRINT"                La quete d'Ato
n"
5430 PRINT"               Aventures égypti
ennes":PRINT
5440 PRINT"Vous avez recu un message
mystique de  l'ancien dieu Aton qui v
ous ordonne de le libérer. Vous vous
retrouvez ainsi  dans le grand labyri
nthe de la vallée  des rois qui possè
de une seule sortie."
5450 PRINT"Le but est de trouver cett
e sortie qui vous permettra de libére
r Aton . Pour  pouvoir activer la sor
tie, vous devez  fournir une certaine
 phrase (appelée   vérité) choisie au
 hasard parmi 20 au  début du jeu.
5460 PRINT"  Dans chaque pièce du lab
yrinthe, voustrouverez des dessins(ap
pelés cartouch-es). A chaque dessin,c
orrespond un mot;  chaque groupe de 4
 dessins donc de 4 mots forme une phr
ase. Pour vous aider à trouver la bon
ne,chaque bon cartouche";
5470 PRINT"pris vous sera signalé;"
5480 GOSUB 5570:LOCATE0,22:PRINT"Appu
yer sur une touche pour continuer";
5490 R$=INPUT$(1):CLS
5500 PRINT"vous pourrez en avancant d
ans le jeu,  utiliser les mots clé po
ur obtenir des renseignements sur les
 vérités ou la   signification des ca
rtouches, le plan  du labyrinthe, pas
sage secret etc."
5510 PRINT"Mais attention, les spectr
es d'Amon et du dragon Apopis rôdent.
 Leur:rencontrepeut soit vous  etre f
atale, soit vous apporter la vérité.P
our vous défendre, vous devez possède
r un cartouche-talis-man (différent d
es cartouches-vérité)."
5520 PRINT"N'oubliez jamais:le temps
de lecture duplan est compté (compteu
r TPS), ainsi  que le nombre de carto
uches que vous   pouvez gaspiller (co
mpteur CAJ) 12 maximum."
5530 PRINT" Pour vous déplacer,utilis
ez les 4 flèches de direction."
5540 PRINT"Liste des mots-clés:échang
e(suivi de 2 chiffres),prend,jette,de
scend,cartouche,plan,suicide,vérité,s
ens."
5550 GOSUB5570
5560 RETURN
5570 M1$="v5l1o3ccccl2c14c"
5580 M3$="v4l1o2ccccl2c14c"
5590 M2$="14o6cfel32c+c14c+co5l2b-l8b
-o6cc+el4fel32c+cl4c+l2cl4ro5fgl32g+g
14g+l8gfcc+l2c"
```

A SUIVRE...

MAD-BATTLE

ZX 81



Pour les tempéraments particulièrement belliqueux, c'est un régal de régler ses comptes par duels à l'ASTRO-JET...

Laurent CREMMER

Mode d'emploi :
Tapez tout d'abord le programme chargeur (listing 1). Après lancement, entrez la valeur 1115 à la question "Longueur REM ?" et entrez les codes machine du listing 2. Supprimez ensuite les lignes du programme chargeur à l'exception de la ligne 1 REM et tapez le programme principal (listing 3). Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
  1 REM 0000000000000000000000
00000000000000000000000000
 20 IF PEEK (16514)<>52 THEN GO
TO 200
 30 LET M$="CD230F21A740014A06C
D9E092A7F40014A0609227F402182403
6762336 76CD260FC976"
 40 FOR N=16514 TO 16548
 50 POKE N,16*CODE M$+CODE M$(2
)-476
 60 LET M$=M$(3 TO )
 70 NEXT N
 80 PRINT "LONGUEUR REM ?"
 90 INPUT A
100 LET A=A-50
110 LET B=INT (A/256)
120 LET C=INT (A-(256*B))
130 POKE 16521,C
140 POKE 16530,C
150 POKE 16522,B
160 POKE 16531,B
170 RAND USR 16514
200 SCROLL
210 PRINT "ADRESSE ?"
220 INPUT A
230 SCROLL
240 PRINT A;
250 FOR N=0 TO 7
260 INPUT A$
270 IF A$="X" THEN GOTO 200
280 IF A$="S" THEN GOTO 400
290 IF A$="" THEN GOTO 340
300 IF LEN A$<>2 THEN STOP
310 POKE A+N,16*CODE A$+CODE A$
(2)-476
320 PRINT " ";A$;
330 GOTO 360
340 LET P=PEEK (A+N)
350 PRINT " ";CHR$ (28+INT (P/1
6));CHR$ (28+P-INT (P/16)*16);
360 NEXT N
370 LET A=A+8
380 PRINT
390 GOTO 230
400 SAVE "CHARGEU▮"
```

LISTING 2

```
16514 00 00 C3 10 42 C3 BF 40
16522 02 01 02 01 1C 14 06 03
16530 28 28 3F 17 00 32 26 29
16538 16 27 26 39 39 31 2A 00
16546 10 28 11 1D 25 24 21 00
16554 17 CD 4B 0F C3 BD 41 2A
16562 32 32 2A 37 00 31 26 3A
16570 37 2A 33 39 00 2A 0C 40
16578 06 19 2B 23 7E FE 76 20
16586 03 10 F8 C9 EE 80 77 18
16594 F2 C5 D5 78 FE 18 30 20
16602 79 FE 20 30 1B 21 00 00
16610 16 00 58 6B 06 00 29 29
16618 29 29 29 19 09 ED 4B 0C
16626 40 09 23 7E D1 C1 B7 C9
16634 D1 C1 AF 21 00 00 C9 2A
16642 92 40 2B 7C B5 20 FB C9
16650 3A 94 40 3D 32 94 40 B7
16658 C0 2A 92 40 25 7C B5 20
16666 01 24 22 92 40 3E 20 32
16674 94 40 C9 ED 4B 8A 40 3A
16682 8C 40 18 07 ED 4B 8E 40
16690 3A 90 40 C5 E1 FE 00 28
16698 1E FE 01 28 22 FE 02 28
16706 26 FE 03 28 2A FE 04 28
16714 2E FE 05 28 32 FE 06 28
16722 36 FE 07 28 3A CF 0D 01
16730 05 00 11 03 02 18 38 01
16738 06 04 11 04 02 18 30 01
16746 83 85 11 00 02 18 28 01
16754 01 87 11 86 01 18 20 01
16762 83 87 11 05 00 18 18 01
16770 04 02 11 02 06 18 10 01
16778 05 83 11 01 00 18 08 01
16786 87 86 11 01 87 18 00 E5
16794 C5 E5 C1 CD D3 40 C1 70
16802 23 71 C1 04 CD D3 40 72
16810 23 73 C9 2A 8A 40 18 03
16818 2A 8E 40 01 00 00 11 00
16826 00 18 DC CD AD 41 18 F0
16834 2A 8A 40 18 03 2A 8E 40
16842 01 02 01 11 87 04 18 C7
16850 E5 D5 C5 F5 CD B5 41 F1
16858 C1 D1 E1 E5 D5 C5 F5 CD
16866 35 41 F1 C1 D1 E1 C9 CD
16874 C2 41 3A 8D 40 3D 32 8D
16882 40 C6 1C 01 08 17 F5 CD
16890 D3 40 F1 77 C9 CD C7 41
16898 3A 91 40 3D 32 91 40 C6
16906 1C 01 12 17 18 E8 3E 03
16914 32 8D 40 32 91 40 2A 7B
16922 40 22 92 40 18 0C CD 75
16930 42 FD CB 3B 46 28 FA CD
16938 AB 40 21 01 01 22 8A 40
16946 21 1D 14 22 8E 40 3E 02
16954 32 8C 40 3E 06 32 90 40
16962 3E 40 32 94 40 CD BD 41
16970 CD 25 41 CD 2E 41 CD B0
16978 43 CD 75 42 CD 6E 43 CD
16986 75 42 CD DA 43 CD 75 42
16994 CD 94 43 CD 75 42 CD 01
17002 41 CD 0A 41 CD 46 0F 38
17010 DD CF 0C 3A 8D 40 B7 20
17018 16 3A 91 40 B7 20 08 CD
17026 BF 40 01 00 00 E1 C9 CD
17034 BF 40 01 01 00 E1 C9 3A
17042 91 40 B7 C0 3A 8D 40 B7
17050 28 E5 CD BF 40 01 02 00
17058 E1 C9 CD D3 40 B7 C8 E1
17066 E1 E5 C1 FE 08 28 03 3E
17074 80 C9 3E FF C9 E1 3A 21
17082 40 D5 C1 CD D2 41 AF C9
17090 E5 E5 D1 D5 C1 32 21 40
17098 FE 00 CA F4 42 FE 01 CA
17106 00 43 FE 02 CA 12 43 FE
17114 03 CA 1F 43 FE 04 CA 32
17122 43 FE 05 CA 3F 43 FE 06
17130 CA 51 43 FE 07 CA 5D 43
17138 CF 0D 15 05 CD A4 42 0C
17146 CD A4 42 C3 B7 42 15 1C
17154 05 0C CD A4 42 0C CD A4
17162 42 04 CD A4 42 C3 B7 42
17170 1C 0C 0C CD A4 42 04 CD
17178 A4 42 C3 B7 42 14 1C 04
17186 04 0C CD A4 42 0C CD A4
17194 42 05 CD A4 42 C3 B7 42
17202 14 04 04 CD A4 42 0C CD
17210 A4 42 C3 B7 42 14 1D 04
17218 0D CD A4 42 04 CD A4 42
17226 0C CD A4 42 C3 B7 42 1D
17234 0D CD A4 42 04 CD A4 42
17242 C3 B7 42 15 1D 0D CD A4
17250 42 05 CD A4 42 0C CD A4
17258 42 C3 B7 42 2A 8A 40 3A
17266 8C 40 CD C2 42 B7 20 05
17274 ED 43 8A 40 C9 FE 80 28
17282 07 CD E9 41 E1 C3 20 42
17290 CD E9 41 CD FF 41 E1 C3
17298 20 42 2A 8E 40 3A 90 40
17306 CD C2 42 B7 20 05 ED 43
17314 8E 40 C9 FE 80 28 E1 CD
17322 FF 41 E1 C3 20 42 01 FE
17330 F7 ED 78 E6 02 CC 04 44
17338 01 FE F7 ED 78 E6 04 CC
17346 0D 44 01 FE F7 ED 78 E6
17354 01 C0 2A 8A 40 3A 8C 40
17362 CD 41 44 B7 C8 C3 A9 43
17370 01 FE EF ED 78 E6 04 CC
17378 16 44 01 FE EF ED 78 E6
17386 02 CC 1F 44 01 FE EF ED
17394 78 E6 01 C0 2A 8E 40 3A
17402 90 40 CD 41 44 B7 C8 C3
17410 83 43 ED 4B 8A 40 21 8C
17418 40 18 1B ED 4B 8A 40 21
17426 8C 40 18 22 ED 4B 8E 40
17434 21 90 40 18 09 ED 4B 8E
17442 40 21 90 40 18 10 7E 3D
17450 FE FF 28 06 77 C5 E1 C3
17458 D2 41 3E 07 18 F6 7E 3C
17466 FE 08 20 F0 AF 18 ED E5
17474 C1 FE 00 28 1E FE 01 28
17482 23 FE 02 28 29 FE 03 28
17490 2E FE 04 28 35 FE 05 28
17498 3B FE 06 28 41 FE 07 28
17506 45 CF 0D 11 00 FF 05 0C
17514 3E 01 18 41 11 01 FF 05
17522 0C 0C 3E 02 18 37 0C 0C
17530 11 01 00 3E 87 18 2E 11
17538 01 01 04 04 0C 0C 3E 87
17546 18 23 11 00 01 04 04 0C
17554 3E 04 18 19 11 FF 01 04
17562 04 0D 3E 04 18 0F 11 FF
17570 00 0D 3E 04 18 07 11 FF
17578 FF 05 0D 3E 01 F5 CD D3
17586 40 B7 20 1A F1 F5 77 78
17594 82 47 79 83 4F 3E 80 3D
17602 20 FD CD 46 0F 38 02 CF
17610 0C 36 00 F1 18 DF E1 FE
17618 08 20 02 AF C9 3E FF C9
17626 C3 3C 7A
```

LISTING 3

```
  1 REM
  2 REM
  3 REM        ***************
  4 REM        **MAD-BATTLE**
  5 REM        ***************
  6 REM
  7 REM      (C)1986 L.CREMMER
  8 REM
  9 REM          ATTENTION:
 10 REM LES  "▒"  DU  PROGRAMME
 11 REM S"OBTIENNENT EN FAISANT
 12 REM
 13 REM    SHIFT+GRAPHIC+"A"
 14 REM
 15 REM -----------------------
 16 RUN 18
 17 SAVE "MAD-BATTL▮"
 18 CLS
 19 CLEAR
 20 PRINT ,,"** LAURENT CREMMER
PRESENTE : **"
 23 POKE 16418,0
 25 PRINT
 30 PRINT
 35 PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
```

Suite page 30

DANS LA POCHE

Y a des mecs qui ont des idées bizarres. Sharp, par exemple. Nous, à l'HHH-Hebdo, on a une secrétaire d'enfer. C'est la NDLJC, vous la connaissez si vous lisez les petites annonces. Elle ressemble vachement aux secrétaires des films américains produits par Playboy, formes rebondies, sensuelle, aguichante et tout. Bon, on vous a promis de passer sa photo, on le fera un de ces quatre. Eh ben Sharp, ils ont rien trouvé de mieux que de faire une secrétaire non-pulpeuse, non-aguichante, non-élastique : la EL-6150. C'est un petit machin qui permet de mémoriser 200 numéros de téléphone (les nouveaux, ceux à huit chiffres) et de gérer vos rendez-vous et vos notes diverses. Personnellement, je préfère notre secrétaire à nous.

Ils ont aussi sorti un PC-1100, qui comme son nom ne l'indique pas n'est nullement un compatible de

poche mais n'est pas sans ne pas être (c'est-à-dire qu'il l'est, mais je me paume dans les négations) un Personnal-Computer de poche coûtant 1100 balles, d'où le nom (agenda, mémoire 2 Ko + cartes en option 4 et 8 Ko, Basic résident). Quant à la calculette scientifique de poche EL-5050 (il va falloir envisager l'achat d'un treillis à force de les remplir, les poches), c'est en fait une calculette scientifique de poche, c'est-à-dire que les seules personnes intéressées seront celles qui ont l'habitude de faire mumuse dans leurs poches, ce qui est très onaniste, comme pratique. Si à l'avenir vous voyez un type louche en imperméable avec un feutre mou qui agite fébrilement sa main dans sa poche, c'est qu'il calcule scientifiquement. Méfiez-vous.

TOUT A TRACK

Tremblez mortels, le démon de Midi a encore frappé. Mais non, je ne vais pas vous parler des amours tapageuses de Line Renaud, mais non (oh lui, eh !). Encore que c'est de musique dont il est question et qu'il s'agit que je vous entretient ici et maintenant (96.6 Mhz, en grève de la faim depuis un mois). Bon alors, entrons dans le vif du sujet. Super track est un studio 16 pistes pour Commodore, ouai-ouai, farpaitement. Il permet de connecter 16 synthés ou boîtes à rythmes ou cafetières ou n'importe quoi à la condition expresse (café expresso, ah ah ah !) que vous disposiez de prises MIDI. Il est alors possible de garder en mémoire jusqu'à 30.000 événements, c'est-à-dire 30.000 notes ou silences ou commandes de changements de sons divers. Jusque-là, c'est pas mal. Attendez, les keum ! Partez pas ! On peut aussi créer des pistes fantômes. Des pistes fantômes ? Bin voui ! c'est des pistes qui se baladent dans l'ordinateur sans utiliser l'espace mémoire et néanmoins restreint du Commodore. L'intérêt ? Tu prends une piste, tu la "fantomise" et après tu peux la faire jouer avec un retard : en musique, ça s'appelle doubler une piste et ça permet d'avoir un effet d'écho (par exemple, pour Stéphanie, il faut quadrupler les pistes fantômes). Eh toi, là-bas, reviens ! C'est pas fini ! J'ai pas encore dit que les notes se rentrent avec le clavier du synthé connecté, en temps réel ou pas à pas, j'ai pas dit qu'on peut faire un doublage de vitesse piste par piste : en doublant 8 noires (des notes noires !) on se retrouve avec 8 croches, et 8 croches, ça fait 4 noires, ok ? Comme d'habitude, on trouve les commandes de mixage, copy et tout ça. Ah oui, un dernier mot, on peut synchroniser un magnéto à bande et même faire un écho (donc retard) via le câble MIDI. C'est du tout bon, que j'vous dis. Aux environs de 1700 francs en disquette avec l'interface MIDI.

Super-track de *C-lab* pour Commodore 64/128 et Apple.

MATCH COMMODORE/PROCEP

Il y a plusieurs sortes de sociétés en France et leurs formes juridiques sont très différentes. Les deux types principaux de sociétés commerciales sont les sociétés anonymes (SA) et les sociétés à responsabilité limitée (SARL). En gros, les SARL sont créées pour démarrer une activité et elles passent ensuite en SA avec des actionnaires réels et des capitaux plus conséquents. Les façons de gérer ces deux formes de sociétés sont aussi très différentes : dans une SA, les décisions importantes sont prises par un conseil d'administration élu par les actionnaires et présidé par un Président Directeur Général. Ce PDG est généralement assisté de directeurs généraux qui partagent une partie des responsabilités avec lui. Dans une SARL, les actionnaires sont généralement 2 ou 3 personnes qui se réunissent chaque fois qu'ils leur tombent un œil et c'est le gérant qui prend la quasi-totalité des décisions. Le GERANT, pas le PDG. Une SARL ne peut avoir ni Président Directeur Général, ni Directeur Général, elle a tout juste droit à un vulgaire gérant.

Et être simplement gérant alors que l'on rêve d'être un bon gros/gras PDG depuis qu'on est en culotte courte, ça file des boutons à pas mal de patrons de petites boîtes. Rendez-vous compte, pendant une réception : "Cher ami, je me présente : Henri-Edouard de la Petite Couronne, marquis de Carambar et PéDéGé de la International Sweats and Acid Drops Corporation. Et vous-même, très cher ?". - "Kléber Paulmier dit Muda, gérant de la SARL Commodore, et encore, que pour la France. Mais j'ai le ventre jaune (★), je vous montre ?". Ça la fout mal, gérant, surtout dans les réceptions mondaines. Le malheur, c'est que Kléber Palmier, il est même pas gérant ! C'est Sergio Messa, le patron de Commodore Italie qui est gérant de Commodore France SARL. Du moins c'est ce qu'indiquait le 10 juillet les statuts déposés au Tribunal de Commerce de Paris par Commodore (★★). Mais alors, qu'est-ce qu'il fait, qu'est-ce qu'il a, qui c'est celui-là ? Pourquoi convoque-t-il la presse à tout bout de champ ? Qu'est-ce qu'il fout à l'AFP ? A quel titre vient-il demander des droits de réponse à l'HHHHebdo ? En quel honneur demande-t-il des dommages ? Décidément, les mystères du petit monde de la micro sont insondables ! Peut-être des erreurs de recrutement ? Ou des inversions dans les graphologies de ces Messieurs qui croient diriger le monde et qui ne s'occupent que d'une épicerie avec la Culture et le Modernisme comme alibis ?

Mais revenons à nos moutons et au Match de l'année, Commodore France contre Procep, ancien importateur de Commodore. La guerre continue, mais l'inénarrable Kléber Paulmier, tantôt PDG, tantôt Directeur Général, tantôt représentant légal de Commodore France SARL, tantôt allez savoir quoi a choisi une tactique pour le moins bizarre : il abreuve les journaux de communiqués tendancieux visant à discréditer son adversaire : déclarations fantaisistes à l'AFP, invention de 2.000 machines en panne soi-disant renvoyées dans ses locaux par Procep et dont les 2.000 propriétaires courent dans tous les sens pour les retrouver, conférence de presse dont un des objectifs est de faire passer Procep pour un margoulin qui ne paye pas ses dettes. Et maintenant ne voilà-t-il pas qu'il nous annonce dans son communiqué n°21 (ça commence à bien faire) qu'il vient de gagner une nouvelle bataille juridique contre Procep. Les oreilles échauffées par ses récentes élucubrations, nous avons vérifié ses dires et il s'agit seulement d'une confirmation des saisies conservatoires dont nous vous avons déjà parlé. Nous avons, comme d'habitude, appelé Procep et Elie Kénan nous a déclaré que "Ce nouveau communiqué était encore une fois destiné à induire la presse en erreur comme pour la dépêche AFP démentie aussitôt ou pour les 2.000 machines en panne qui n'ont existé que dans l'imagination de Kléber Paulmier. L'action de fond n'a pas encore été jugée et c'est seulement à son issue que l'on saura si Procep a bien droit à 17 millions de francs pour perte d'exclusivité." Tiens, pendant que j'y suis, Procep a déposé plainte contre Kléber Paulmier pour corruption de salarié. Une information est ouverte par le tribunal de Nanterre. D'après Procep, Kléber Paulmier aurait promis monts et merveilles (poste important, salaire mirifique, voiture de fonction, etc.) à un salarié de chez Procep en échange de documents confidentiels. L'espionnage informatique en France, voilà qui est nouveau ! Mais jusqu'où iront-ils ?

(★) Selon notre confrère DISTRIBUTIQUE, il faut retenir Kléber Paulmier pour qu'il ne déboutonne pas sa chemise à tout bout de champ : il tient beaucoup à prouver que, comme tous les Sologgnots (★★★), il a le ventre jaune !

(★★) C'est d'ailleurs très bizarre que Messa soit encore gérant alors qu'il est démissionnaire de Commodore depuis pas mal de temps.

(★★★) Natifs de la Sologne, ignares que vous êtes.

AIE, AIE, AIE, AMSTRAD BAISSE LE PRIX DU 6128

La dernière fois que Sugar a annoncé une baisse de prix, c'était en décembre 85 pour les disquettes trois pouces et on les a attendues 6 mois ! Aujourd'hui, ou plutôt à la rentrée, c'est le CPC 6128 qui baisse. De là à conclure que le CPC 6128 va se retrouver en rupture de stock, il n'y a qu'un pas et nous n'hésiterons pas à le franchir. D'autant plus que le 8256 marche très fort et que le compatible IBM (avec disquettes 5 pouces 1/4) arrive à grands pas. Il devrait d'ailleurs même être déjà là depuis le début du mois. Bon, le CPC 6128 monochrome passe de 5.990 à 5.490 francs et le CPC 6128 voit son prix ramené de 4.490 à 3.990 francs. Dommage que nous soyons fâchés avec Amstrad, nous aurions pu nous féliciter d'une aussi heureuse initiative : un des meilleurs appareils et le meilleur rapport qualité/prix qui baisse, il faut le faire. Le Sinclair/Amstrad, 128 Ko, lecteur de cassettes intégré est prêt. S'il est distribué en France, il vous en coûtera 1.600 francs, sans moniteur. Mais sera t-il distribué ?

C'était notre rubrique "Mais où ont-ils eu ces informations ? Jamais personne ne leur fera fermer leur gueule ?"

L'ELAN N'A PAS PRIS LE SIEN

Qui ne se souvient pas de Enterprise et de son super ordinateur, l'Elan ? Qui ? Beaucoup de monde, on dirait. OK, je résume. En 1983, Enterprise annonçait en Angleterre la sortie de l'Elan, un ordinateur utilisant un Z80 comme microprocesseur. Pourtant très prometteur au début, l'Elan (rebaptisé plus tard le Flan, et encore plus tard l'Enterprise) s'est autant vendu qu'un cornet de glace au pôle Nord. Du coup, Enterprise (la société) a vu ses dettes augmenter sans arrêt, sans avoir la possibilité de rembourser quoi que ce soit.

Maintenant, trois ans plus tard, Enterprise a à son passif plus de 8 millions de livres Sterling de dettes, plus 3 millions de ces mêmes livres de matériels divers (unités centrales, périphériques...) en stock, invendables bien sûr, même à des prix ridiculement bas.

En tout, Enterprise a sur les bras à peu près 12.000 Elan 64 Ko, et autant de 128 Ko.

Plutôt que de les laisser pourrir dans leur hangar, pourquoi ne pas les envoyer aux Ethiopiens qui manquent de tout ?

GRATUIT ET INTERESSANT

Le "journal" dédié à Amstrad dont il est question dans l'article de première page et que nous continuons à ne pas citer pour ne pas lui faire de publicité gratuite, non mais, s'est associé à Ere Informatique, refuseur de vente et éditeur de logiciels, pour lancer une intéressante opération.

Pour fêter l'anniversaire du journal, les lecteurs pouvaient, avec un bon à découper, récupérer gratuitement un programme chez les revendeurs Ere Informatique. Intéressante opération qui devait remplir les boutiques, augmenter le tirage du canard et faire une très joli pub à Ere Informatique. Malheureusement, beaucoup de revendeurs n'étaient pas au courant de l'intéressante opération et ne disposaient pas du logiciel en question. Ceux qui l'avaient en stock n'étaient pas plus avancés : le programme était buggé ! Intéressante opération, non ?

MON DIEU, PROTEGEZ-NOUS !

KBI, jeune et dynamique société, se spécialise dans la duplication de softs, pour que les éditeurs puissent les vendre à (beaucoup) plus qu'une dizaine d'exemplaires, ce qui est bien pratique pour eux. Jusque-là, rien de bien intéressant pour les petits informateux que vous êtes. Là où ça va devenir tout bon pour vous, c'est quand je vous aurai dit que KBI, au même titre que les éditeurs, se sent très concernée par le fléau du piratage - ou par le hobby du piratage, ça dépend des points de vue.

Donc, KBI propose depuis peu une nouvelle protection pour Amstrad CPC et PCW, et IBM et compatibles, qu'elle n'hésite pas un instant à qualifier d'"incopiables". Le principe est tout bête : chaque contrôleur de drive a ses limites, il y a des informations qu'il peut écrire mais pas relire, et d'autres qu'il peut lire mais pas écrire (voir figure 1). Et c'est là qu'est l'astuce : en programmant la machine à dupliquer les disquettes pour qu'elle écrive sur une certaine piste des informations que le drive pourra seulement lire, ça permet de rendre les disquettes incopiables, puisque tout soft de copie, quand il fait le transfert des données de la source à la destination, réécrit exactement ce qu'il lit (voir figure 2). Or là, c'est impossible, puisque le drive ne peut physiquement pas réécrire les octets en question (oui, je sais, je me répète, mais c'est pour que vous compreniez bien).

Je vous vois venir, mes agneaux : "incopiable" ne veut pas dire "indéplombable", et vous aurez tout à fait raison. Il suffit qu'un type soit assez balèze pour trouver dans le soft la routine qui va lire les octets piégés (et donc vérifier si c'est la version originale ou une copie), qu'il la vire, et paf, trois jours plus tard, tout le pays aura le soft. Ce à quoi KBI répond que le type en question, il faut d'abord le trouver, et qu'ensuite, le temps qu'il passera à bidouiller sera toujours ça de gagné pour les éditeurs à fourguer un maximum de softs. Ce à quoi l'HHHHebdo répond qu'Aldo Reset, le pirate sur Apple le plus célèbre de France et de Navarre, mettait seulement entre 5 minutes et 12 heures pour déplomber un soft, et qu'un grand nombre de pirates sur Apple sont passés à l'Atari.

Enfin, soyons réalistes, si cette protection ne va pas stopper d'un coup de baguette magique le piratage, elle va tout au moins le ralentir, puisque la plupart des copieurs

(non déplombeurs) arrivent chez eux, chargent leur Oddjob, Turbocopy III, Locksmith ou autre copieur des familles, et regardent en souriant niaisement l'ordinateur faire le boulot à leur place (voir figure 3).

Si on regarde du côté finances, cela permettra, en théorie, aux éditeurs de vendre moins cher, puisque piratage en baisse égale frais de recherche en plombage en moins, donc coûts de production moindres, et puis on peut rêver, non ?

Allez, rêvons un coup : allô, Ere Informatique ? Vous etes bien client de KBI ? Vous utilisez bien cette protection ? Est-ce que ça va faire baisser, même d'un tout petit peu, le prix de vos logiciels ? Non ? Ah bon, merci, au revoir (voir figure 4).

Bref, voilà une protection qui vaut ce qu'elle vaut, qui est je crois la meilleure qu'on puisse proposer à des éditeurs, ce qui n'est pas peu dire quand on sait qu'une protection a en moyenne 1 semaine de durée de vie, et qui, en plus, est proposée gratuitement aux éditeurs.

PIQUETS DE GREVE

Un "front commun de défense du QL" s'est formé en Angleterre la semaine dernière. C'est un groupe d'éditeurs et de revendeurs qui a monté ça. Parmi eux, Eidersoft, le distributeur du Thor (voir article du précédent numéro) et PST, qui a

acheté 20.000 QL à Amstrad sous promesse de ne pas en vendre plus. But du groupement : continuer à soutenir et à promouvoir la machine, et aussi tenter de racheter les licences à Amstrad afin de pouvoir continuer à en fabriquer à partir des cartes-mères existantes. Il semble que Thorn-Emi se soit mis sur les rangs. Mais combien existe-t-il de cartes-mères sur le marché ? Plusieurs dizaines de milliers, chacun en ayant acheté quelques milliers peu avant le rachat de Sinclair par Amstrad. Sans boîtiers, bien sûr. On les voit apparaître dans le Thor, ou à l'étranger dans des versions espagnoles. Même si Amstrad décide de ne pas commercialiser de nouvelles versions et d'en interdire la fabrication, on peut s'attendre à voir les 50.000 qui sont dans la nature débarquer un jour ou l'autre à des prix incroyables. On le trouve déjà à 1000 balles en version anglaise chez Pyramide, à Paris. Pour un 16 bits et 128 Ko de Ram, c'est pas mal... On comprend les angoisses d'Amstrad.

LA SOLUTION

Pour résoudre le problème du drive 1571 qui équipe le C128 et qui se plante lamentablement quand il reçoit du fast load dans le cul, un lecteur nous communique la bidouille suivante : il faut initialiser le drive en 1541 par OPEN 15, 8, 15, "U0»M0" : CLOSE 15, ceci étant valable jusqu'au prochain reset. Notre service après-vente est-il meilleur que celui de Commodore ?

HOUSSE QUE TU VAS ?

Run Informatique distribue en France et au prix de 110 francs, une housse pour souris, qui protège la petite bête de vos gros doigts gras gris, et qui en plus est jolie, puisqu'elle a la forme et l'apparence... d'une souris, toute en poils. C'est inutile mais superbe et ça amuse beaucoup les chats.

DES CLAPS DANS LA GUEULE

On peut pas s'empêcher d'être un peu déçu après avoir regardé la deuxième production de Ubi Soft. On avait pensé, au début, après la sortie de Zombi, que nous tenions là une boîte capable de rivaliser avec les plus féroces des éditeurs étrangers, qui viennent nous envahir lâchement avec leurs softs même pas traduits et donc auxquels personne ne pige la plupart du temps quoi que ce soit, ce qui nous amène à nous demander raisonnablement si Jeanne d'Arc a bien existé, ou si ce n'est pas, après tout, une invention des historiens qui veulent nous faire prendre des vessies pour des lanternes et la guerre de Cent ans pour celle de 40, ce qui n'est pas possible puisqu'en 40 on savait au moins à qui on avait à faire, c'est-à-dire aux Allemands, qui venaient d'un beau pays, toutefois moins beau, il faut croire, que le nôtre, patrie de l'inégalé camembert normand, région que j'affectionne tout particulièrement, surtout depuis que ma tante y est décédée, me laissant un héritage qui aurait pu être plus conséquent, alors qu'en fait je n'ai ramassé que les miettes, mes cousins étant passés avant moi, les salauds. Ils vivent depuis en Provence, et moi j'attends qu'ils y crèvent, les ordures, dans l'espoir de toucher ce qui me revenait de droit, puisque j'avais toujours été, depuis ma prime jeunesse, le préféré de ma tante Anémone, laquelle, à la réflexion, est morte non pas en Normandie, mais en Bretagne. Et si Jeanne a vraiment vécu, qu'a-t'elle donc bien pu foutre avant de jouer le rôle principal du légendaire film "la femme au foyer" ?

Clap Ciné, pour en revenir à Ubi Soft, est un logiciel bien réalisé, qui présente un certain intérêt éducatif, à défaut de ludique. Il s'agit de questionnaires sur le cinéma, qui forment ce qu'on appelle de nos jours un test de connaissances. Contrairement à beaucoup d'autres logiciels de ce genre, Clap Ciné a le remarquable avantage d'être attirant, grâce à des graphismes très jolis qui viennent agrémenter le jeu, qui, au fait, est capable de vous poser 2000 questions différentes, ce qui n'est quand même pas mal, surtout que l'on peut raisonnablement penser, et surtout espérer que les p'tits gars de chez Ubi vont bientôt nous sortir une disquette contenant des questions supplémentaires.

Pour vous aider, des indices vous seront donnés, pour peu que vous en fassiez la demande. Ces indices seront de 2 genres différents : soit un renseignement complémentaire sur la star dont vous recherchez le nom, soit directement, à l'instar du jeu du pendu, une lettre sera ajoutée au nom en question.

Pour vous gêner, et d'après notre spécialiste es ciné Jacq, quelques questions seront pour vous introuvables, puisque les réponses programmées sont fausses. Par exemple, une faute d'orthographe, bien compréhensible certes, est tout à fait emmerdante : écrire Myriam Roussel alors qu'en fait il s'agit de Myriem Roussel, ça fait pas sérieux. Il paraît qu'il y en a d'autres. Pour tout renseignement complémentaire, appeler ou écrire à Jacq, Hebdogiciel, 24 rue Baron, 75017 Paris, merci pour lui. Le numéro de téléphone est dans le canard.

Je disais donc que l'on ne peut pas s'empêcher d'être déçu après avoir joué avec ce soft, parce qu'on a vite fait de s'en lasser, malgré les petites musiques qui viennent vous encourager quand vous avez gagné, ou se foutre de votre gueule quand le temps, limité bien naturellement, est écoulé. C'est d'ailleurs le problème de tous les softs de ce genre, et **Clap Ciné** de *Ubi Soft* pour Amstrad n'a pas échappé à la règle.

PLUS OU MOINS BRADÉ

Ken Waters, président de Computerland, vient d'annoncer sans rire à Oakland (Californie) qu'il allait faire fabriquer sur mesure des compatibles IBM en Corée du Sud. Ce brave homme possède quelque 800 magasins franchisés de par le monde et il compte bien faire un malheur en vendant ses copies 20% moins cher que les originaux. Quand on sait que l'on trouve déjà des compatibles avec 40 ou 60 % d'écart par rapport à IBM, on se demande si ça valait vraiment la peine de faire une conférence de presse.

68020 !

Il semble qu'Atari et Commodore aient la ferme intention de lancer tous les deux une nouvelle machine sur le marché en septembre. Séparément, hein, faut pas déconner. Commodore prévoit l'Amiga 2 (qui est déjà chez quelques développeurs aux Etats-Unis), qui, comme son concurrent d'Atari est équipé du 68020, un vrai 32 bits. Tous deux auront au moins 2 mégas de Ram, et ils visent un marché plus professionnel que les machines qu'ils proposent actuellement. Atari veut faire de ce TT son haut-de-gamme, laissant le ST développer le marché qu'il a déjà. Commodore, par contre, ne fait qu'une suite à l'Amiga, puisque celui-ci, à cause de son prix, n'est pas vraiment une machine grand public. Ils ont l'intention de viser de petits marchés, comme l'industrie, la musique et l'éducation.

Les deux machines seront équipées d'un chip sonore et d'un chip graphique, et la qualité des machines viendra très probablement de la qualité des chips choisis.

Malheureusement, ils veulent tous deux être le premier à sortir la merveille, et ils vont encore nous sortir un truc pas fini. Ils sont incorrigibles.

BIENTÔT...

Melbourne House annonce à ses clients et à tous ceux qui pourraient le devenir sous peu la sortie prochaine (juillet (juillet ? mon dieu, mais c'est ce mois-ci !)) de *The Hobbit* et de *Lords of the Ring* sur Amstrad PCW 8256. On attend de voir ce que ça va donner.

D'autre part, *The Hobbit* viendra également bientôt réjouir les possesseurs d'Apple et d'IBM PC (NDLR : pour les Applistes, les plus copieurs d'entre eux connaissent déjà cette version).

GRATUIT ! ! !

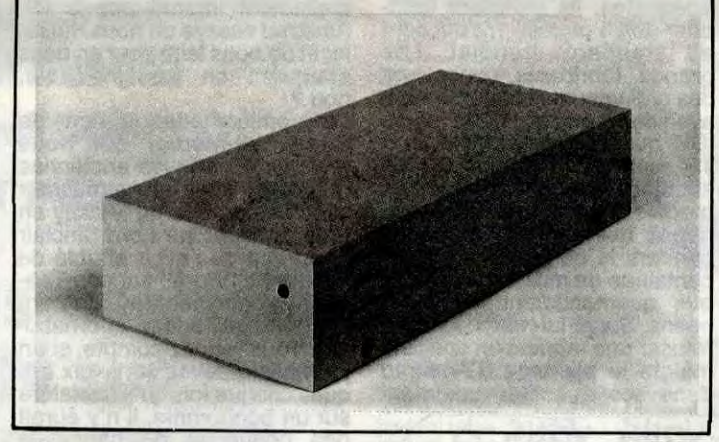
Aaaaaah ! Tas de consomateurs avides, voilà un titre qu'il est accrocheur, n'est-ce pas ? Ça vous interpelle son cochon de payeur, ça madame, ça vous fait gouzi-gouzi à l'adresse banque, hein ? Il est vrai qu'à force de se brûler les doigts sur la lanterne qu'on voudrait nous faire prendre pour une vessie (d'amour mourir me madame font vos yeux, belle), on peut avoir oublié la signification de ces 2 syllabes : gra-tuit, gratuit, répétez-les lentement, ces syllabes, imprégnez-vous de la magie sauvage qui s'en dégage. Mais au fait, alors que votre cœur s'étreint, que votre voix s'éraille, que votre raison s'égare et alors que moi-même je ne me sens pas très bien, au fait, c'est quoi qu'il est gratuit et que je vous prends la tête avec ? C'est de Micro-Application, c'est pour les ceusses qui ont acheté Le Livre du Gem et à qui l'absence de l'index fait cruellement défaut : ils ouvrent leurs oreilles, ils prennent une enveloppe à leur adresse avec un timbre dessus (collé, le timbre) et ils envoient le tout chez Micro-Application qui leur renverra l'index en question. C'est le premier service après-vente pour livre, chouettos, non ? Remarque, c'est normal, ils avaient qu'à pas l'oublier. Quand on ne fait que traduire, on respecte l'original, non mais. Pourquoi pas un dictionnaire classé par ordre anarcho-analphabétique ?

EN VENTE PARTOUT

JE DEVIENS FOU

Bon, voilà la généalogie de l'affaire. Il y a deux mois, Atari annonce confidentiellement la sortie d'un disque dur 20 Mo à 8000 balles. C'est bien, pas cher et tout, mais on préfère ne pas en parler, parce qu'on ne sait jamais, il y a des chances pour que ce soit retardé, mieux vaut ne pas l'annoncer trop tôt. Il y a un mois, on apprend que le prix passe à 7000 balles, mais que ce n'est toujours pas disponible. Tiens ? Des baisses de prix alors qu'on a rien demandé ? C'est Apple qui devrait prendre des leçons.
Il y a deux semaines, on apprend qu'une erreur de livraison repousse la sortie de la machine en septembre... Ben voilà, heureusement qu'on l'a pas annoncée. Et puis on apprend aujourd'hui que non seulement il est disponible immédiatement, mais qu'en plus son prix est passé à 6000 balles TTC. Et sans kermoins, s'il vous plaît. Pour ce prix-là, il peut être divisé en 1 à 4 unités logiques, il débite ses informations à 5 mégabits/seconde (divisez par 8 pour avoir la vitesse en octets/seconde) et il est livré avec une disquette d'utilitaires, un câble de raccordement, un manuel d'utilisation et une alimentation intégrée.

Si même Atari se met à respecter ses délais, où va-t-on !



JOYSTICK ?

Cascade Games, la société qui nous a valu quelques horreurs particulièrement horribles, si je puis me permettre, est en train de mettre sur le marché britiche une interface joystick pour PCW. Espérant comme il peut, le patron de la boîte n'a pas hésité à déclarer : "notre première production sera d'environ 10.000 unités et nous pensons vendre l'interface avec un joystick pour environ 20 livres", soit 200 balles." Le 8256 a eu un succès phénoménal et nous sommes très confiants." L'individu a également fait remarquer qu'on pouvait utiliser le joystick à la place de la souris dans un bureau, par exemple. Par ailleurs, la boîte songe à la sortie d'un simulateur de vol sur PCW nommé Ace qui sera compatible avec l'interface sus-nommée.
Qui eut cru que cette erreur de la nature de bécane aurait un jour sa consécration avec un simulateur de vol ?

ENFIN

Enfin un peu plus de renseignements sur l'hypothétique Amstrad PC. Il serait enfin proposé ce mois-ci à l'Amstrad Show de Hammersmith (Angleterre), ou en septembre au PCW Show,, enfin, incessamment sous peu, quoi. Il serait équipé du GEM de Digital Research et d'un DOS+ entièrement compatible avec le MS DOS de l'IBM PC. Deux modèles sont prévus : un 128 Ko de Ram monochrome au prix de 399 livres (Sterling bien sûr, donc 5000 francs après le passage de la Manche), et un 256 Ko Ram couleur, pour la modique somme de 499 livres (soit environ 6000 balles, les voyages coûtent cher). Les deux versions, à l'instar du PCW, seraient livrées avec une imprimante.

CHACUN SON TOUR

Et paf ! Après les Français, c'est au tour des Allemands d'être privés de disquettes trois pouces. Et ce ne sont pas les 20.000 unités produites par jour par la société Dortmund (comme ça se prononce), et bientôt le double, qui vont y changer quelque chose : 20% de la production partent en Angleterre, d'où la quasi-totalité repart presque immédiatement pour les States. Pour vendre ses machines aux Amerloques, Sugar a encore une fois préféré nous ignorer, nous autres petits Européens, alors que c'est finalement nous qui en avons le plus besoin, vu qu'aux Etats-Unis, Amstrad, ben, heu, c'est pas grand chose (c'est un euphémisme)...

D.D.D

Non, DDD ne signifie pas que je vais vous parler de DareDevil. Ça veut dire que c'est de 3D dont il est question et même plus précisément (pour être plus précis en somme) c'est de graphisme en 3D sur Atari ST que je suis en train de vous entretenir. Well, pour une fois, je vais commencer par la fin : qu'est-ce à dire ? Bin voilà, d'habitude, on parle du bouquin en long en large et en travers et ensuite, on dit brièvement qu'une disquette accompagne l'ouvrage. Ça, c'est d'habitude, mais aujourd'hui on va un peu changer. Pour le moment, on va dire que le bouquin en question, c'est un cours sur la 3D, plutot orienté ST. Bien, ceci dit, je peux vous entretenir de la disquette, laquelle disquette est une mine de renseignements utiles et variés. Quels renseignements ? Ah, bande de lecteurs avides, ouvrez grands vos yeux et suivez-moi : La disquette contient les 7 programmes du livre, dont un utilitaire de dessin indispensable si vous débutez en 3D. Avec cet utilitaire vous dessinez un volume en coupe et la machine vous recrache un dessin 3D qu'il ne vous reste plus qu'à faire tourner dans tous les sens avec possibilité d'ombrage des surfaces (là, ça tourne plus, par contre), plus 9 fichiers sources d'exemples divers. Certes, je ne vous cacherai pas que tous les programmes sont redigés en assembleur, ce qui semble tout à fait logique, l'assembleur étant capable de traiter en un temps relativement raisonnable le grand nombre d'informations mises en œuvre. Quand au bouquin, c'est pareil avec un chapitre dans lequel sont jetées les base du graphisme en 3D. En fait, le livre et la disquette forment un tout, sauf si vous ne disposez pas d'un ST, auquel cas vous pourrez, tas de fripons, trouver des routines et renseignements utiles, et ce, quelle que soit la machine sur laquelle vous jetâtes votre dévolu un beau jour de février (enfin, moi, c'était en février). Bref, c'est du beau boulot mais il eut été plus simple d'appeler le livre "Mode d'emploi" et la disquette d'accompagnement "Soft". C'est encore l'utilisateur qui va raquer le double de fric. Normal : c'est de Micro-Application. Ça s'appelle Graphismes en 3D sur Atari ST.

MONSIEUR 80%

Denis Thébaud, plus connu sous le surnom de Monsieur 80%, et directeur de Innélec, doit bien se réjouir : il vient de signer un contrat de distribution exclusive des softs de CRL pour le PCW d'Amstrad, **SAS Raid** et **Blackstar.** Bonne chance.

ART OF NOISE

Ouaip mon pt'it gars ! Super ! Un sampler pour Commodore. Quoi ?, un sampler ? C'est quoi cette bestiole ? A quoi ça sert, d'abord, un sampler, hein ? J't'en ficherai moi, des samplers, encore électronique et compagnie, c't'affaire. Ok, avant toute chose, pour maintenir la pression, je dis : c'est l'pied. Bien, un sampler c'est un échantillonneur qui, comme son nom l'indique fait des échantillons. En musique, un échantillon, c'est un morceau de son. J'en vois déjà qui ont compris, je continue pour ceux qui n'ont pas encore fait le rapprochement avec le titre (si vous lisiez la rubrique de Ben de temps en temps, vous auriez entendu parler de Art of Noise, groupe utilisant justement moult samples.)
Comment obtenir un sample ? Rien de plus facile, il suffit de le faire rentrer dans l'échantillonneur au moyen d'un micro (phone). Tu prends le micro (phone), tu dis caca et le Commodore te dit caca sur toute la gamme avec ta propre voix. Avec ta propre voix ? Eh oui ! Because ta voix elle est numérisée par la machine, et qui dit numerisé dit données modifiables. Donc si vous me suivez bien, vous venez d'apprendre que le Sound-Sampler mémorise n'importe quel son et peut le restituer. Comme les ordinateurs adorent bidouiller les données, eh bin, le son, on peut le bidouiller. Que donne un son bidouillé ? par exemple, ça donne un son à l'envers (je sais, c'est un peu compliqué à comprendre mais il suffit d'écouter pour piger : en gros, si le son fait Paf-shtaK, une fois inversé, ça va donner KatshfaP. Attention avec le mot radar ou ici le résultat est très décevant !) Pas encore couché ? Ok, je poursuis, le Sound-sampler permet de mémoriser un son sur 1.4 secondes (chez les musicos, on dit échantillonner à 1 seconde 4), il dispose d'une présentation par fenêtres du plus bel effet, il permet de gérer un synthé extérieur par l'adjonction d'une interface MIDI standard, la courbe du son s'affiche à l'écran (page par page ou segment par segment) et enfin, en prime serai-je tenté de dire, dispose d'un écho digital allant de 20 millisecondes à 2 secondes secondes secondes secondes pardon. Imaginez le pied d'enfer que vous pourrez vous prendre : vous branchez un ampli de chaîne et vous échantillonnez le filet de voix de Stéphanie (comme je ne suis pas sectaire vous pouvez également digitaliser Jeanne Mas et Joan Baez.) Dans la même boîte, cartouche, disquette et cassette. Tres bô, pas trop cher pour ce qu'il fait (1200 balles, quand même).
Sound-sampler de *Commodore* pour Commodore 64.

S.E.H.

PARTEZ A LA COURSE AU TRESOR AVEC LES DETECTEURS white's

CARACTÉRISTIQUES DES DÉTECTEURS WHITE'S	AF 101	60 S2	2000 D S3	3000 D S3	4000 D S3	5000 D S3	6000 D S2/S3 6000 DI S3	PI 1000
Fréquence (en kHz)	12,5	20	6,59	6,59	6,59	6,592	6,592	50
Poids (en kg)	1,1	1,1	1,3	1,5	2,1	2,3	2,4	2,5
Alimentation (en volts)	9	9	9	9	12	9 + 12	9 + 12	9
Autonomie (en heures)	40	100	30	30	20	20	20	30
HP + Prise casque	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Cadran + Test piles	—	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Détection tous métaux avec compensation d'effet de sol	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Détection avec discrimination variable	—	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Détection avec discrimination et compensation d'effets de sol	—	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Disques interchangeables de 10 - 20 - 30 - 40 cm	—	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
PERFORMANCES (en mètres) :								
Monnaie	0,18	0,24	0,26	0,26	0,28	0,32	0,36	0,24
Objet diamètre 5 cm	0,24	0,28	0,34	0,34	0,36	0,38	0,38	0,34
Objet diamètre 10 cm	0,34	0,40	0,40	0,40	0,45	0,50	0,50	0,48
Objet diamètre 20 cm	0,44	0,50	0,56	0,56	0,60	0,76	0,76	0,70
Objet diamètre 30 cm	0,52	0,64	0,70	0,70	0,80	1,05	1,05	0,86
Objet diamètre 60 cm et +	0,70	0,90	1,10	1,10	1,30	1,80	1,80	1,10
Avec disque de 30 cm de diam.	—	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	

EN WEEK-END, EN VACANCES OU A LA PLAGE RETROUVEZ LES TRESORS ENFOUIS, PIECES DE MONNAIES, BAGUES, BIJOUX, OBJETS PRECIEUX.

GRATUIT POUR TOUT ACHAT "FRANCE TERRE PROMISE" (REPERTOIRE GEOGRAPHIQUE, HISTORIQUE ET BIBLIOGRAPHIQUE DES DECOUVERTES DE TRESORS EN FRANCE DEPUIS PLUS DE 200 ANS.

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

DIV231 WHITE'S AF 101 790 F. ☐ — TARIF CLUB 710 F. ☐
DIV232 WHITE'S BC 60 S2 1890 F.☐ — TARIF CLUB 1700 F.☐
DIV233 WHITE'S 2000 DS3 2490 F.☐ — TARIF CLUB 2240 F.☐
DIV234 WHITE'S 3000 DS3 2890 F.☐ — TARIF CLUB 2600 F.☐
DIV235 WHITE'S 4000 DS3 3990 F.☐ — TARIF CLUB 3590 F.☐
DIV236 WHITE'S 5000 DS3 4990 F.☐ — TARIF CLUB 4490 F.☐
DIV237 WHITE'S 6000 DS3 6490 F.☐ — TARIF CLUB 5840 F.☐
DIV238 WHITE'S 6000 DS3 8980 F.☐ — TARIF CLUB 8080 F.☐
DIV239 WHITE'S PI1000 (détecteur sous-marin) 5490 F.☐ — TARIF CLUB 4940 F.☐

PORT + 50F.

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

ON VEUT NOUS FAIRE FERMER NOS GUEULES !

Suite de la page 1

tement passer de 45 à 35 francs.
Malheureusement c'était aussi le début des difficultés de livraison pour Amstrad France. La fin de l'année fut catastrophique pour nombre de revendeurs qui n'avaient plus rien à vendre et qui n'arrivaient pas à convaincre leurs clients d'acheter une autre marque qu'Amstrad. L'utilisateur qui avait eu la chance d'acquérir un CPC 6128 n'était guère mieux loti puisqu'il lui fallait attendre les fameuses disquettes à 35 francs qui avaient mystérieusement disparu.

CASSER LE PRIX DE DISQUETTES INEXISTANTES

Le climat se dégrada donc rapidement puisque nous n'avons pas l'habitude de couvrir qui que ce soit. Nos lecteurs devaient savoir que Sugar, lorsqu'il annonçait une baisse de disquettes, savait que les disquettes en question allaient entrer dans une période de disette sans précédent. Baisser des disquettes alors qu'elles ne sont pas disponibles, laisser les revendeurs et les utilisateurs dans la merde de décembre 85 à mai 86 sont des façons de Mickeys. Nous avons affublé Sugar des insignes correspondants. Si ça ne lui plaît pas, c'est la même chose. Qu'il continue son cornet de frites grasses.

L'HHHHEBDO COMMANDE 20.000 DISQUETTES

C'est pas fini. Pour arrêter ce que ce Monsieur considère comme des "bruits", un communiqué de presse ronflant annonçait que plus de 300.000 disquettes avait été livrées en mai et qu'un stock tampon de plus de 200.000 disquettes était disponible dans un hangar de la banlieue parisienne. La quasi-totalité des journaux d'informatique ont repris l'information sans évidemment vérifier les dires d'Amstrad. Nous, nous sommes allés sur place et nous avons fait des photos du stock en question. Mais, si des disquettes étaient effectivement en stock, rien ne prouvait que le stock tampon de 200.000 disquettes était effectivement

prévu de façon continue. Et, vicieux, nous avons passé une commande de 20.000 disquettes livrables immédiatement et payables au comptant.
Et bien sûr, ces disquettes, Amstrad refuse de nous les livrer. Pourquoi ? Amstrad avance qu'une commande de cette importance ne correspond pas à ses habitudes, que nous sommes des mauvais payeurs et d'autres fadaises de ce genre.
La réalité nous semble plus évidente : la fabrication des disquettes 3 pouces n'intéresse pas les Asiatiques qui sont les seuls à posséder les machines adéquates, ils préfèrent fabriquer des 3 pouces 1/2 qui sont au standard mondial. Les grands fabricants conçoivent des ordinateurs qui fonctionnent avec des 3 pouces 1/2 et même IBM qui était resté fidèle au 5 1/4 vient de s'aligner sur ce standard avec ses nouveaux modèles. Les Asiatiques ont refusé quantité de disquettes pendant la pénurie malgré les centaines de milliers de pièces que quémandaient les Européens. Sugar lui-même s'est vu refuser une fabrication spéciale malgré le plantage d'Amstrad dans ses quantités commandées. Il lui a fallu attendre son tour. Les livraisons effectives de mai partiront probablement comme des petits pains et le manque chronique de disquettes refera donc son apparition très rapidement.

Le refus de livrer à Hebdogiciel les 20.000 disquettes commandées et qui pourraient faire cruellement défaut semble être la preuve de cette thèse.

LE FIGARO FAIT FAILLITE ?

Mais ce n'est pas tout. Non contents de nous refuser la vente de ces disquettes, ce qui est formellement interdit par la loi, Amstrad essaye de nous museler et de nous faire peur en nous attaquant en justice. Drôle, non ?
La première attaque vient de Sugar lui-même, qui nous réclame 10 briques anciennes pour avoir oser le représenter avec des oreilles de Mickey en train de taper sur Lord Sinclair et surtout de l'avoir affublé de l'étiquette "Porc" sur son Teeshirt. Vachement au courant des lois, le Pédégé international. Vous rendez compte, si un journaliste devait sortir dix briques chaque fois qu'il déblatère sur un bonhomme, il n'y aurait pas beaucoup de candidats devant les feuilles blanches des journaux. Ce qui arrangerait bigrement les bonhommes en question surtout quand ils essayent d'étouffer leur dernière connerie. Le canard enchaîné ? Faillite ! Le Monde ? Le Figaro ? Dépôt de bilan ! Bref, on va pas passer la nuit là-dessus : si nous avions besoin d'une preuve du caractère de cochon de Sugar, le procès-verbal de son assignation est maintenant là pour en attester.

100 BRIQUES DE DOMMAGES ET INTERETS

Et on continue. 10 briques, Hebdogiciel en a probablement les moyens, on essaye de l'impressionner un peu plus. Tiens on va demander 100 bâtons pour son faux Amstrad 5512. Et, le plus sérieusement du monde, les avocats d'Amstrad France tiennent le raisonnement suivant : étant donné que nous avons vendu un paquet d'ordinateurs depuis que nous nous sommes installés en France, étant donné qu'Hebdogiciel nous empêche de tourner en rond, étant donné que le faux Amstrad nous a foutus dans la mouise, nous ne vendrons qu'un petit paquet d'ordinateurs d'ici à la fin de l'année alors que nous devions

Suite page 24

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 ☐

BIDOUILLE GRENOUILLE

L'informatique a du bon. Grâce à un couple de relais, quelques claviers et quelques moniteurs, nous avons pu mettre sous surveillance toutes les vieilles dames de Paris sans qu'elles soient le moins du monde au courant. C'est très pratique, ça nous a permis de prendre sur le fait l'assassin du 11ème. Oui, celui dont tout le monde parle, celui qui inquiète Pasqua, celui qui décime nos plus beaux fleurons troisièmagesques, celui qui tranche dans le vif du sujet : nous l'avons vu sur nos écrans de contrôle. Seul problème : pour dissimuler nos installations, nous avons dû créer un système qui ne permet de visualiser les images qu'une semaine après leur prise. Alors d'une part, on a réussi à filmer le type mais une semaine trop tard, et d'autre part, il était masqué, alors de toutes façons... On a cependant pu le filmer dans plusieurs de ses forfaits. Ça se passe toujours de la même façon. Envoyez la scène, s'il vous plaît.
Voilà... Alors d'abord, ça se passe en pleine nuit. Donc il entre doucement, vous remarquerez qu'il ne choisit que des appartements dont les serrures sont faciles à trafiquer. Il entre et il se dirige sans hésiter vers la chambre à coucher où la vieille dame dort. Regardez, il allume brusquement la lumière... Il a une arme braquée sur la dame. C'est un faux revolver, un jouet. Je vous laisse écouter, nous avons aussi la bande-son.
"Silence ! Pas un mot ou je tire !
- ...
- Doucement ! Je vais t'attacher, pas un mot, pas un geste. Voilà. Maintenant, je vais te déplomber, vieille morue. Ouvre la bouche, et plus vite que ça."
Regardez, il sort un outil bizarre et l'enfonce dans la bouche de la vieille dame. Il tire brusquement et sort un plombage. Il l'examine...
"C'est pas ça ! Voyons celui-là... Ah !"
Il l'examine à la lumière, sort une pince de sa poche, brise le plombage, récupère une fine peluche sur laquelle est inscrit :
"Pour passer Emulcom en fichier sur Atari ST, afin de le mettre sur une disquette double face, par exemple, changer dans Emulcom.prg avec un éditeur de secteurs les octets suivants :
A l'adresse F6EE, 66 04 devient 4E 71. A l'adresse 109F2, 66 26 devient 4E 71. A l'adresse 10A16, 4E 72 devient 4E 75. A l'adresse 10A40, 66 2C devient 4E 71. A l'adresse 10A66, D1 10 devient 4E 71.
C'est un truc de Hob."
Il éclate d'un grand rire hystérique, déroule de son poignet gauche une grande corde et s'en sert pour étrangler la vieille dame.
Scène suivante, s'il vous plaît. Merci. Alors celle-ci se passe deux jours plus tard. vous voyez qu'il utilise exactement la même procédure pour rentrer. Et il arrache deux plombages avant de trouver celui qui l'intéresse... Nous avons coupé le son, c'est insoutenable. On peut agrandir le message qu'il trouve dans le troisième plombage, s'il vous plaît ? Merci. Regardez.
"Solution de Treasure Island sur C64 et ST par B. Str.
Première partie :
Talk to Billy, s, take tankard, take rum, n, give rum, ask Billy about fist, ask Billy about treasure, ask Billy about island, ask Billy about map, ask Billy about Flint, open door, tell Billy, no, take paper, listen, take metal, s, up, take newspaper, read newspaper, examine door, kick door, open chest with key, oil cloth, unlock chest, open chest, take oilcloth, take gold, take tobacco, take watch, examine oilcloth, open window, d, s, s, sw, s, talk to woman, sw, examine cane, e, e, tell doctor about pirate, give oilcloth, climb up, tell squire about fist, tell squire about fist.
Deuxième partie :
N, n, sit down, talk to Long John, s, w, talk to captain, s, aft, aft, forward, aloft, d, d, forward, aft, aft, port, open seachest, examine seachest, take spyglass, starboard, starboard, port, aft, forward, forward, starboard, talk to doctor, port, aft, aft, sing, port, u, aft, hide into barrel, listen, listen, forward, d, use rope, tell doctor about mutiny, port, forward, tell captain about mutiny, talk to squire, tell squire about rum, aft, aft, aft, talk to Silver, forward, forward, read paper, forward, talk to doctor, aft, aft, aft, d, examine casks, move cask, examine keg, u, open cabinet, take food, take knife, close cabinet, forward, forward, aloft, talk to sailor, forward, tell captain about keg, u, use spyglass.
Troisième partie :
Board boat, take conch, n, take gold, sit, talk to Silver, tell Silver about man, ask Silver about treasure, no, no, ne, ne, n, tell captain about pirate, tell captain about Hispaniola, talk to doctor, talk to squire, examine window, examine bed, examine floor, take ring, d, w, se, se, s, blow conch, talk to man, give food, talk to Gunn, ask Gunn about boat, ask Gunn about treasure, se, examine ledge, examine coracle, examine plant, take resin, use resin, enter boat.
Quatrième partie :
Climb line, up, aft, talk to man, no, yes, forward, raise anchor, cut line with knife, aft, ask Hand about mutiny, ask Hand about Silver, aft, examine barrel, take pistol, forward, forward, use pistol, take barrel, w, w, s, s, s, sw, talk to Silver.
Cinquième partie :
Ask Silver about doctor, ask Silver about treasure, talk to Silver, examine paper, wait, talk to doctor, talk to Silver, examine cabin, examine map, w, examine map, sw, examine map, s, examine skeleton, s, s, examine map, e, run, take metal, n, w, n, tell doctor about Silver, s, cut rope with cutlass, talk to doctor, talk to captain, talk to squire, tell captain about Hispaniola, tell doctor about treasure, tell squire about Gunn, blow conch, follow Gunn, talk to doctor, exit, talk to captain, take Silver."
Voilà. Vous pensez peut-être qu'il ne s'agit que d'une coïncidence, qu'il a tué les autres vieilles dames pour autre chose ? Eh bien voici la séquence que nous avons prise trois jours plus tard. Nous avons supprimé l'entrée dans l'appartement, car elle se passe toujours de la même façon. Nous arrivons directement au moment où il ligote la dame. Regardez, il va faire exactement pareil : il va la déplomber. Et regardez l'agrandissement qu'il sort du plombage brisé :

EN VENTE PARTOUT

25 juin 1986 - Belgique : 144 Fb - Suisse : 6,20 Fs
M - 2999 - 1 - 19 F.

N°1

Marcel

BANDES DESSINÉES D'HUMOUR DRÔLE

60 PAGES DE BD

WANXEROX LE BANNI

ET UNE PLEIADE DE MARCELS :

Marcel CARALI
Marcel MASSE
Marcel LUCQUES
Marcel GOTLIB
Marcel DUBOUT
Edmond COUCHO

ET PLEIN D'AUTRES...

DANS CE NUMÉRO RIEN SUR CHRISTINE VILLEMIN

A	B	C
75 F	67 F	52 F

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

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE ..... CODE POSTAL .....

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : .....
TARIF B : N° d'abonné obligatoire : .....
Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat poste (étranger) ☐

TAILLE	PRIX	Quant.	Mon
SMALL			
MEDIUM			
LARGE			
		TOTAL :	
		Participation aux frais de port :	15,0
		MONTANT A PAYER :	

SISSEZ UN BADGE

	A	B	C
DSK	157	141	98
K7	104	94	72
DSK	147	132	101
K7	110	99	78
K7	104	94	76
K7	330	297	225
DSK	390	351	270
K7	250	225	180
DSK	300	270	225
K7	330	297	225

AM038	★★	BATTLE OF BRITAIN
AM039	★★	BATTLE OF BRITAIN
AM302	★★★	BATMAN
AM319	★★★	BATMAN
AM040	★	BEACH HEAD
AM041	★	BEACH HEAD
AM042	★★★	BOMBJACK
AM043	★★★	BORED OF RINGS
AM044	★★★	BORED OF RINGS
AM045	★★★	BOULDER DASH

	A	B	C
K7	121	109	85
DSK	180	162	126
K7	108	87	75
DSK	181	162	126
K7	130	117	78
DSK	159	152	110
K7	108	87	75
K7	85	76	59
DSK	190	171	115
K7	100	90	63
K7	121	108	85

			A
AM058	★★	COBRA PINBALL	DSK 219
AM059	★★★	COLOSSUS CHESS 4	K7 119
AM060	★★★	COLOSSUS CHESS 4	DSK 155
AM320	★★★	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	DSK 194
AM061	★★	COMBAT LYNX	K7 109
AM062	★★	COMMANDO	K7 107
AM063	★★	COMPUTER HITS 6	DSK 182
AM064	★★	COMPUTERS HITS 10	K7 121
AM065	★★	COMPUTERS HITS 10 II	K7 121
AM066	★★★	CONFUZZION	K7 87

"Solution de Globe-Trotter sur Apple par Lada Bugsbuster :
Face A :
Charger chaudière, n, e, prendre lime, o, n, e, n, regarder porte, prendre clef, fabriquer passe, s, o, s, o, e, casser miroir, prendre morceau, regarder hublot, faire signal.

Face B :
Monter taxi, aller aéroport, louer avion, donner argent, inventaire, tirer manche, appuyer palonnier, fouiller épave, prendre jumelles, utiliser jumelles, démonter jumelles, allumer feu, parler touareg (il vous donne une énigme à résoudre. Solution de l'énigme : transférer 3 vers 2, 2 vers 1, 1 vers 3, 2 vers 1, 4 vers 1, 1 vers 2, 3 vers 2, 2 vers 1, 1 vers 2, 2 vers 4, 4 vers 1, 1 vers 3), parler marin, payer marin, monter à bord, attaquer marins, fouiller cale, arracher ferrure, percer coque, crier, monter pont, sauter mer.
Face C :
Nager mer, attraper caisse, aider capitaine, frapper capitaine, aider capitaine, parler capitaine, accoster plage, n, aller bazar, demander travail, s, aller café, demander travail, s, aller coiffeur, demander travail, s, aller fumerie, demander travail, aller restaurant, demander travail, n.
Face D :
Simuler maladie, assommer garde, s, s, n, aider homme, voler voiture, n, n, fouiller voiture, prendre passeport, bas, o, montrer passeport, n, parler homme, s, prendre parachute, ouvrir sas, parler homme.
Pour le wargame final, démerdez-vous. Un conseil, cependant, vous avez tout intérêt à grouper vos divisions, question de stratégie."
Vous voyez ? Ça n'a rien d'une coïncidence hasardeuse. Eh bien maintenant que vous avez vu ces preuves accablantes, je vais vous révéler la vérité : ce déplombeur de vieille dames est un ancien dentiste qui durant toute sa vie a caché dans les molaires de ses patients des solutions de jeux ! Et maintenant que sa retraite est venue, il a enfin le temps de jouer à ses jeux, et il a décidé de récupérer son bien...

MINI MIRE

SPECIAL TAM TAM DES GORILLES

Savez-vous ce que dit le premier agent des Télécoms qui vit Jésus sur la croix ? Non ? Eh bien il dit : "Jésus, tu es le premier chanteur à la croix de bois à chanter pour des clous". Tout ça pour vous dire que Mini Mire, cette semaine, va vous parler de kiosque. Non, vous ne rêvez pas. Non, je ne deviens pas fou. Mais le kiosque, qu'on se le dise, c'est quand même une grosse partie du monde de la télématique. Non mais. J'ai pas l'habitude de dire des conneries, hein. Bon.

Tout d'abord un petit rappel : qu'est-ce que le kiosque ? Deux réponses possibles. La première, c'est le marchand de journaux du coin où vous allez acheter votre HHHHebdo préféré. La deuxième, c'est l'actuel Télétel 3 qui coûte qu
siment un franc la minute e
s'obtient par composition s
cadran téléphonique d

Une fois la page
vous avez le
vous désir
mois d
les
mo
da
Po
dé
veu
dou
Pou
seul
ave
con
les
étai
(l'ar
il n'
tre
Sou

l'époque : Maggi (qui n'était jamais disponible parce que tout le monde se jetait sur les jeux), Armen (qui était complètement nul mais qui avait une bonne messagerie-boîte aux lettres), Cyan et sa téléconférence qui ne dura pas longtemps et Stel qui était dans les premiers à lire les rams du minitel. Puis SM est arrivé avec ses forums. Et tous les jours de nouvelles idées appar
anciens sont toujours là.
mier, Stel est devenu

rencontres en direct plus ou moins sous entendues "JH CH JF. Pas sérieux s'abstenir", ces serveurs étaient drôles jusqu'au jour où ils sont devenus encombrants. Désormais, tout bon serveur se doit d'avoir sa messagerie dans laquelle on parle de cul, sinon il est condamné à mourir. Même Libé et le Parisien Libéré (PL, ça aussi c'est un vieux de la vieille. Tiens, à propos, saviez-vous que compte tenu que c'était le premier serveur important à s'installer, la DGT de l'époque dépend du prof qui est là au moment où vous vous pointez).

La télévision a aussi sa petite place. Ainsi, les trois télévisions nationales (plus pour longtemps, certes) et la toute petite 6 ont droit à un morceau du camembert. Ainsi TVINFO est l'organe de matique (j'allais pas dire l'organe de télé, hein !) de TF1. On y trouve un menu qui comprend une bonne partie de beaucoup d'émissions de la chaîne. A2 vous fera entrer dans le monde de "la chaîne de référence" du Sieur Léotard. Vous pourrez y laisser un scoop pour y gagner des sous, causer à France Roche pour Sexy Folies, voir des bons plans à propos des Enfants du Rock, y pomper des tests et jouer aux Chiffres et les Lettres. Bref, tout un programme. Je passe sur FR3 et TV6 qui sont quasiment nullissimes (à l'image des chaînes respectives d'ailleurs).

La politique à son petit coin à elle toute seule avec GAO, la Gauche Assistée par Ordinateur. Vous y trouverez un mode d'emploi de la *décrispation* (*êtes-vous assez Hi*-Tech et suffisamment Touch ?) et vous pourrez y cuisiner l'invité de la semaine (c'était Hernu quand j'ai essayé). C'est très léger. Le fond est ce qu'il est mais la forme l'est encore moins (conclusion : cette remarque à uniquement pour but de faire se perdre le lecteur dans des conjectures à propos de l'opinion politique de l'auteur). JLANG, pour rester à gauche est un des serveurs les plus mégalos de tout le kiosque. Les colonnes de Buren ne sont pas livrées avec la facture. Seul intérêt, vous pouvez poser vos questions au surhomme (chacun son truc) et *admirer les réponses* (*y a-t-il de la* censure ?). AGIR vous permettra de pénétrer dans la "démocratie en direct". Au menu, le dialogue avec des hommes politiques (personnellement, je n'en ai pas vu souvent), poser des questions à son politicard chéri, et un tas d'autres trucs très intéressants mais dont je me rappelle plus biscotte le serveur n'était pas terminé quand je l'ai essayé. Les partis classiques ne sont pas représentés (sauf le Front National avec NATIO) d'une façon claire (c'est-à-dire qu'ils ne sont pas présentés comme tels) ou alors ils sont particulièrement discrets. Et puis, il faut bien se dire une chose, les législatives étant terminées, ils ont tous rangé leurs petits serveurs pour ne pas faire trop de frais, pensez donc !

Les biorythmes et les horoscopes aussi font fureur sur le kiosque. On les retrouve sur Aspar et sur la plupart des serveurs de cul (avec des *variantes du genre "Eroscope" ou* "horoscope sexuel"). On note aussi Le Troisième Oeil (LTO) et L'Inconnu (LINC) qui ouvrent la porte Transpac de la vingtième dimension (quoique LINC soit "en réaménagement" depuis plus de trois mois !).

A quand un serveur pour les passionnés des boîtes de camembert ?

"Et le TEA", m'a demandé récemment une voix innocente au téléphone ? C'est vrai ça : que devient le TEA ? Inutile, je pense, de vous rappeler que le TEA était un groupement de révolution Anti-Kiosque-*à-Un-Franc-La-Minute*. *Le TEA* (Transpac Ennemy Association) n'avait pas hésité à lancer un appel à la manifestation sur Transpac le mois dernier. Il s'agissait de faire se connecter un maximum de personnes en même temps sur le même serveur, enfin, sur Transpac surtout, pour occasionner une surcharge et faire ralentir le système. Eh bien, croyez-moi ou non, mais ça n'a pas marché du tout. Les membres du TEA ont bien tenté de s'approprier la lenteur de ce jour-là, mais en fait, Transpac est en train de simuler des montées en charge pour tester leurs nouvelles bécanes, et les PTT modifient les PAV (*Points d'Accès Vidéotex*) pour la nouvelle numérotation (4 chiffres au lieu de 8), ce qui cause un général ralentissement de la bête. Il est bon de signaler que régulièrement, tous les après-midis, le kiosque rame comme un malade pour vous donner votre communication et surtout pour afficher les pages d'un seul trait. Résultat : tous les 256 caractères, vous devez attendre une ou deux secondes pour avoir l'honneur de voir la suite. De quoi s'énerver compte tenu de la lenteur déjà existante du système. Allons-nous vers une saturation du type de celle de l'année dernière ? Les questions sont posées, les constatations sont faites, aux Pététés la balle !

A la semaine prochaine.

Escapeneufgé.

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

ÉS S.E.H.

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, COMMODORE, 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 : .....

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 du nouveau serveur de course : 15 juillet.

- 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 régulièrement. Le premier prix est beau.

- 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.

SUPPORTS
DSK DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTOUCHE
S SOFTCARD

COTES
★ ★ ★ INDISPENSABLE
★ ★ RECOMMANDÉ
★ BON

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

BOUTIQUE CLUB

APRES LES LOGICIELS ET LES BOUQUINS VOICI LES ORDINATEURS AU TARIF CLUB !!

AMSTRAD, ATARI ST COMMODORE PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES

LES PRIX ? TELEPHONEZ au (1) 46 27 01 00

EXEMPLE :
MONITEUR 12'' GOLDSTAR
- ECRAN VERT ANTI-REFLET
- CONNECTEUR RCA
- CABLE RCA (MALE-MALE) FOURNI

PRIX CLUB A LA BOUTIQUE 749 F TTC
EXPEDITIONS NOUS CONSULTER

BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL
160, rue Legendre, 75017 PARIS.
Tél. (1) 46.27.01.00.

Horaires : du mardi au Vendredi, 10h - 13h / 14h - 19h.
le samedi, 10h - 13h / 14h - 18h.

Fermée le lundi mais permanence téléphonique au Club, assurée.

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 .....
ADRESSE .....
.....
VILLE ..... CODE POSTAL .....

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : .....
TARIF B : N° d'abonné obligatoire : .....
Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat poste (étranger) ☐

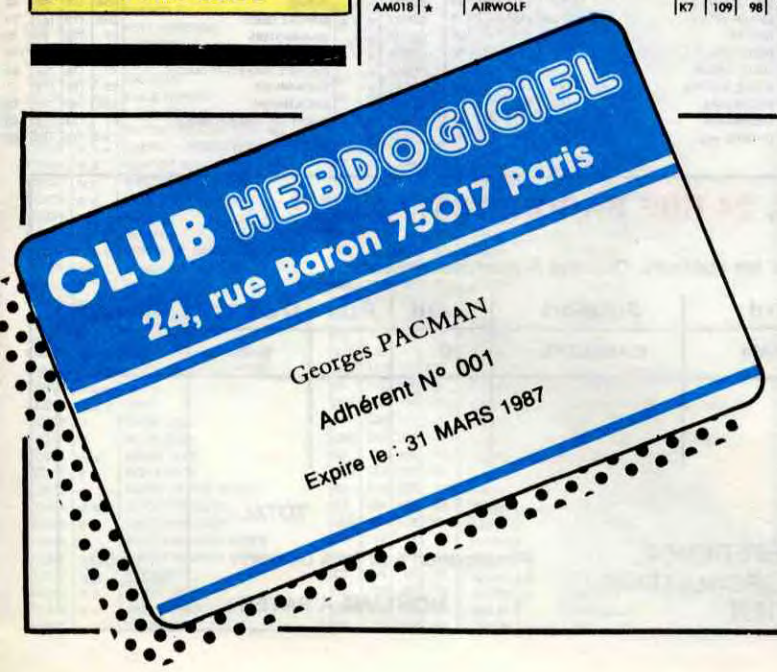
TAILLE	PRIX	Quant.	Montant
SMALL			
MEDIUM			
LARGE			
		TOTAL :	
		Participation aux frais de port :	15,00F.
		MONTANT A PAYER :	

CHOISISSEZ UN BADGE

AMSTRAD

			A	B	C
AM001	★	1815	K7	160	144	110
AM002	★	1815	DSK	219	197	148
AM003	★★	3 D BOXING	K7	121	109	70
AM004	★★	3 D BOXING	DSK	177	159	126
AM005	★★	3 WEEKS IN PARADISE	K7	112	101	78
AM006	★	3D FIGHT	K7	160	128	112
AM007	★	3D FIGHT	DSK	200	160	140
AM008	★★	3D GRAND PRIX	K7	121	109	85
AM009	★★	3D GRAND PRIX	DSK	190	171	115
AM010	★★	3D MEGACODE	K7	180	162	126
AM011	★★	3D MEGACODE	DSK	260	234	182
AM012	★★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7	121	108	85
AM013	★★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	182	163	117
AM014	★★	5 me AXE	K7	190	152	133
AM015	★★	5 me AXE	DSK	200	160	140
AM016	★	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128
AM017	★	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	190	171	152
AM018	★	AIRWOLF	K7	109	98	63
AM019	★	AIRWOLF	DSK	157	141	98
AM020	★★	ALIEN	K7	104	94	72
AM021	★★	ALIEN	DSK	147	132	101
AM022	★★	ALIEN 8	K7	110	99	78
AM023	★	ALIEN BREAK-I	K7	104	94	76
AM306	★	AMS CALC	K7	330	297	225
AM307	★	AMS CALC	DSK	390	351	270
AM308	★	AMS FONCTION	K7	250	225	180
AM309	★	AMS FONCTION	DSK	300	270	225
AM310	★	AMS GRAPH/STAT	K7	330	297	225
AM311	★	AMSGRAPH/STAT	DSK	390	351	270
AM024	★★	AM STRAM DAMES	K7	130	117	91
AM025	★★	AM STRAM DAMES	DSK	189	170	129
AM026	★★	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7	193	174	138
AM027	★★	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK	295	266	207
AM028	★★	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
AM029	★★	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	125
AM030	★	BAD MAX	K7	185	167	115
AM031	★	BAD MAX	DSK	198	178	120
AM032	★★	BALL BLAZER	K7	130	117	81
AM033	★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95	73
AM034	★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	127
AM036	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98
AM035	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	220	198	154
AM037	★	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	220	198	154
AM038	★★	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	85
AM039	★★	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	126
AM302	★★★	BATMAN	K7	108	87	75
AM319	★★★	BATMAN	DSK	181	162	126
AM040	★	BEACH HEAD	K7	130	117	78
AM041	★	BEACH HEAD	DSK	159	152	110
AM042	★★★	BOMBJACK	K7	108	87	75
AM043	★★★	BORED OF RINGS	K7	85	76	59
AM044	★★★	BORED OF RINGS	DSK	190	171	115
AM045	★★★	BOULDER DASH	K7	100	90	63
AM046	★★★	BOULDER DASH III	K7	121	108	85
AM298	★★	BOUNDER	K7	108	87	75
AM299	★★	BOUNDER	DSK	157	141	109
AM047	★★	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	70
AM048	★★	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	76
AM049	★★	BRUCE LEE	K7	110	99	77
AM050	★★	BRUCE LEE	DSK	170	153	115
AM052	★	CAULDRON	K7	98	88	70
AM053	★	CAULDRON	DSK	153	138	101
AM051	★★	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
AM054	★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91
AM055	★	CHALLENGER REVERSI	DSK	189	170	129
AM361	★	CHIROLOGIE	K7	60	50	40
AM056	★★	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	80
AM057	★★	COBRA PINBALL	K7	140	126	97
AM058	★★	COBRA PINBALL	DSK	219	197	148
AM059	★★★	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	82
AM060	★★★	COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140	105
AM320	★★★	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	DSK	194	175	136
AM061	★★	COMBAT LYNX	K7	109	98	76
AM062	★★	COMMANDO	K7	107	96	68
AM063	★★	COMPUTER HITS 6	DSK	182	169	127
AM064	★★	COMPUTERS HITS 10	K7	121	108	85
AM065	★★	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	85
AM066	★★★	CONFUZZION	K7	87	78	62

REVENDEURS
POUR VOUS PROCURER LES LOGICIELS DU CLUB CONTACTEZ STEPHANE CARRIÉ AU (1) 46 27 01 00



BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

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

				A	B	C
AMSTRAD						
AM341	★★★	ALIEN HIGWAY II	K7	109	99	77
AM342	★★	COMMANDO	DSK	182	163	127
AM343	★	CORE	K7	121	108	85
AM344	★★★	EQUINOX	K7	121	108	85
AM345	★★★	EQUINOX	DSK	182	163	127
AM347	★	FOURMOST ADVENTURE	K7	97	88	68
AM348	★	GOLDEN PATH	K7	121	108	85
AM349	★	GOLDEN PATH	DSK	170	153	119
AM350	★★	L'HERMITAGE	K7	171	154	136
AM351	★★	L'HERMITAGE	DSK	195	175	156
AM352	★	MELDOWN 6128	DSK	182	163	127
AM353	★	SHOGUN	K7	121	108	85
AM354	★	SHOGUN	DSK	182	163	127
AM355	★★	SKYFOX	DSK	194	175	136
AM356	★	TOMAHAWK	K7	121	108	85
AM357	★	TOMAHAWK	DSK	182	163	127
AM361	★★	V	DSK	182	163	127
APPLE						
AP076	★★★	FOLIE MEURTIERE AU COLLEGE		100	90	80
AP077	★	LA BOITE A PUCES		295	266	231
ATARI ST						
ST024	★	BLACK GAULDRON		365	329	256
ST025	★★	HABAWRITER V.ANGLAISE		730	657	511
ST026	★★	HABADEX V.ANGLAISE		608	548	428
ST027	★★	HABAMERGE V.ANGLAISE		487	439	341
ST028	★★	HABAVIEW V.ANGLAISE		913	822	640
ST029		LATICE C COMPILER METACOMCO		1582	1424	1108
ST030		LISP METACOMCO		1825	1643	1278
ST031		PASCAL METACOMCO		1095	986	767
ATARI						
AT119	★★	CRUISADE IN EUROPE	K7	182	163	127
AT120	★★	CRUISADE IN EUROPE	DSK	243	219	171
AT121	★★★	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	163	127
COMMODORE AMIGA						
CO374	★	BORROWED TIME	DSK	304	274	212
CO375	★★★	BRATACCAS	DSK	426	383	299
CO376	★★	HACKER	DSK	204	274	212
CO377	★	MINDSHADOW	DSK	304	274	212
CO378	★★	MUSIK STUDIO	DSK	426	383	299
COMMODORE						
CO379	★★	BIGGLES	K7	121	108	85
CO380	★★	BOUNCES	K7	121	108	85
CO381	★★	CAULDRON II	K7	110	99	77
CO382	★★	CRUISADE IN EUROPE	K7	121	108	85
CO383	★★	CRUISADE IN EUROPE	DSK	243	219	171
CO372	★★	DEVIL'S GALLERY	K7	100	90	80
CO373	★★	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90	80
CO384	★★	GREEN BERET	DSK	182	163	127
IBM PC ET COMPATIBLES						
IB001	★★★	CHAMPIONSHIP GOLF	DSK	426	384	299
MSX						
MS130	★	L'AFFAIRE VERA CRUZ	K7	171	154	136
MSX 2						
MS131	★★	JET BOMBER	K7	91	82	73
MS132	★★	JET BOMBER	DSK	142	128	114
MS133	★★★	FLIGHT DECK II	K7	159	144	128
MS134	★★★	FLIGHT DECK II	DSK	208	187	166
MS135	★★★	NORTH SEA HELICOPTER	K7	162	146	130
MS136	★★★	NORTH SEA HELICOPTER	DSK	208	187	166
THOMSON						
TH123	★★	ASS DESASS TO9	DSK	527	474	421
TH124	★★★	VAMPIRE TO70/MO5	K7	195	175	156
TH125	★★★	VAMPIRE TO9	DSK	248	223	198

				A	B	C
AM067	★★★	CRAFTON ET XUNK	K7	140	126	98
AM068	★★★	CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198	154
AM069	★	CRAZY GOLF	K7	104	94	72
AM070	★★★	CYRUS CHESS	K7	121	109	85
AM071	★★★	CYRUS CHESS	DSK	155	140	106
AM321	★★	CYRUS CHESS/8256	DSK	194	175	136
AM072	★★★	D BASE 2	DSK	790	711	632
AM073	★★	DAMBUSTERS	K7	112	101	78
AM313	★	DAMES	K7	90	81	72
AM314	★	DAMES	DSK	130	117	104
AM074	★★★	DAMS	K7	295	266	206
AM075	★★★	DAMS	DSK	395	356	277
AM076	★★★	DARK STAR	K7	84	76	63
AM077	★★★	DATAMAT	DSK	450	405	315
AM078	★★	DEFEND OR DIE	K7	97	87	59
AM079	★★	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	71
AM080	★★	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	106
AM081	★★★	DEVPAC	K7	305	275	214
AM082	★★★	DEVPAC	DSK	360	324	252
AM083	★★★	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	85
AM322	★★	DOCTOR WHO	K7	146	132	103
AM323	★★	DOCTOR WHO	DSK	207	187	145
AM084	★★★	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	85
AM085	★★★	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	127
AM086	★★	DOPPLEGRANGER	K7	91	82	58
AM087	★★	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
AM088	★★★	DUNDARACH	K7	115	104	81
AM089	★★★	DUNDARACH	DSK	140	126	87
AM090	★	DUNGEON ADVENTURE	K7	112	101	78
AM091	★★★	DUO PACK FIGH EXLO	DSK	229	206	138
AM092	★★★	EDEN BLUES	K7	140	126	98
AM093	★★★	EDEN BLUES	DSK	220	198	160
AM094	★	ELECTRO FREDDY	K7	104	94	72
AM095	★	ELECTRO FREDDY	DSK	147	132	101
AM096	★★	ELIDON	K7	114	103	71
AM097	★★★	ELITE	K7	155	140	95
AM098	★★★	ELITE	DSK	185	166	120
AM099	★★	EMPIRE	K7	210	147	147
AM100	★★	EMPIRE	DSK	310	217	217
AM101	★	ESMERALD ISLE	K7	85	76	59
AM102	★	FANTASTIC VOYAGE	DSK	155	140	112
AM103	★★	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
AM104	★★	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
AM105	★	FORMULA ONE	K7	92	83	69
AM106	★★	FORTH	K7	234	211	141
AM107	★★	FORTH	DSK	277	249	195
AM108	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
AM109	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
AM110	★	FRANKENSTEIN	K7	130	117	90
AM111	★★★	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	85
AM112	★★	GALAXIA	K7	74	67	49
AM113	★★★	GENESIS	K7	127	114	88
AM114	★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
AM115	★★	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	232
AM116	★★★	GET DEXTER	K7	121	108	85
AM117	★★★	GET DEXTER	DSK	182	163	127
AM118	★★	GRAFPAD 2	K7	941	847	705
AM119	★★	GRAFPAD 2	DSK	1023	921	765
AM338	★★★	GUN FRIGHT	K7	121	109	85
AM120	★★★	GYROSCOPE	K7	120	108	62
AM121	★★	HACKER	K7	121	109	85
AM122	★★	HACKER	DSK	155	140	100
AM123	★★	HARD HAT MAC	K7	121	116	90
AM124	★★	HARRIER STRIKE FORCE	K7	121	108	85
AM125	★★	HARRIER STRIKE FORCE	DSK	182	163	127
AM324	★★★	HEAVY ON THE MAGICK	K7	121	109	85
AM325	★★★	HEAVY ON THE MAGICK	DSK	181	162	126
AM126	★★	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
AM127	★★	HI-RISE	K7	109	98	68
AM128	★★	HI-RISE	DSK	145	131	94
AM129	★★★	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104	63
AM130	★★★	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
AM133	★	HOLD-UP	K7	120	108	83
AM134	★	HUNCHBACK II	K7	97	87	62
AM135	★★	HYPERSPORT	K7	110	98	76
AM136	★★	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
AM137	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101	78
AM138	★★	INFERNAL RUNNER	K7	140	126	97
AM139	★★	INFERNAL RUNNER	DSK	198	178	134
AM140	★★	JAMMIN'S	K7	114	103	71
AM141	★	JET SET WILLY	K7	97	87	62
AM142	★	JUGGERNAUT	K7	91	82	58
AM143	★	KIT PROGRAMMEUR	DSK	499	449	330
AM326	★	KNIGHT GAMES	K7	121	109	85
AM144	★★	KNIGHTLORE	K7	112	101	78
AM145	★	KONG STRIKES BACK	K7	99	89	63
AM327	★★	L'AIGLE D'OR	K7	160	144	120
AM328	★★	L'AIGLE D'OR	DSK	198	178	148
AM146	★★★	LAZER BASIC	DSK	238	214	161
AM358	★	LE MILLIONNAIRE	K7	60	50	40
AM147	★	LE SURVIVANT	K7	117	105	85
AM148	★	LOGO FRANCAIS	DSK	179	161	122
AM149	★	LORDS OF MIDNIGHT	K7	112	101	78
AM150	★	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	158	142	114
AM151	★★★	LORDS OF THE RING	K7	194	174	122
AM152	★	LORIGRAPH	K7	210	189	147
AM153	★	LORIGRAPH	DSK	310	279	217
AM154	★★	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
AM155	★★	MACADAM BUMPER	DSK	240	216	168
AM360	★	MANAGER	K7	60	50	40
AM156	★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
AM157	★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
AM158	★★★	MANIC MINER	K7	111	100	77
AM159	★	MARSPORT	K7	121	109	83
AM160	★	MARSPORT	DSK	132	119	95
AM162	★★	MASTER OF THE LAMPS	K7	124	112	77
AM163	★	MATCH POINT	K7	96	86	65
AM164	★★	MELBOURNE PACK	K7	121	108	85
AM329	★	MELTDOWN	K7	109	98	67
AM165	★★	METRO 2018	K7	190	171	115
AM166	★★	METRO 2018	DSK	215	194	129
AM167	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	175	158	123
AM168	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	239	215	160
AM169	★★	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	220	198	136
AM170	★★	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	275	248	174
AM359	★	MICROSAPIENS	K7	60	50	40
AM171	★★	MICROSCRABBLE	K7	250	225	190
AM172	★★	MICROSCRABBLE	DSK	295	265	225
AM173	★★★	MINDSHADOW	K7	114	103	85
AM174	★★★	MINDSHADOW	DSK	155	140	100
AM175	★★	MINIOFFICE	K7	76	68	55
AM176	★★	MINIOFFICE	DSK	127	114	88
AM177	★★	MONTSEGUR	K7	139	125	100
AM178	★★	MOVIE	K7	121	108	85
AM179	★	MR WON'S LOOPY LAUNDRY	K7	104	94	72
AM180	★★★	MULTIPLAN	DSK	490	441	392
AM181	★★	N.O.M.A.D	K7	112	101	82
AM182	★	NEVER ENDING STORY	K7	127	114	88
AM183	★★★	NIGHT SHADE	K7	132	119	78
AM184	★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
AM185	★★	ONE MAN ANS HIS DROIDS	K7	30	27	20
AM186	★★	ORPHEE	DSK	340	306	238
AM304	★	PACIFIC	K7	140	126	98
AM305	★	PACIFIC	DSK	220	198	155
AM187	★	PACK FIVE	DSK	157	141	96
AM188	★★	PANZADROME	K7	110	99	77
AM189	★★★	PING PONG	K7	112	101	82
AM190	★★★	PING PONG	DSK	182	163	127
AM191	★	PLANETE BASE	K7	150	135	105
AM192	★★	POUVOIR	K7	180	162	126
AM193	★★	POUVOIR	DSK	200	180	140
AM194	★★	PROJECT FUTURE	K7	114	103	63
AM195	★	PUNCHY	K7	104	94	72
AM196	★	PUNCHY	DSK	147	132	101
AM197	★	PYJAMARAMA	K7	107	96	75
AM198	★	PYJAMARAMA	DSK	147	132	101
AM199	★	RAID	K7	112	101	78
AM200	★	RAID	DSK	161	152	106
AM201	★	RAMBO	K7	109	98	68
AM202	★★★	RASPUTINE	K7	94	85	69
AM203	★	RED ARROWS	K7	163	147	76
AM204	★	RED ARROWS	DSK	158	142	108
AM330	★★	RED HAWK	K7	121	109	85
AM205	★★	RED MOON	K7	87	78	62
AM331	★★★	REVERSI CHAMPION	K7	160	144	120
AM332	★★★	REVERSI CHAMPION	DSK	198	178	148
AM206	★★	ROCCO	K7	114	103	63
AM207	★★	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	63
AM208	★★	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163	114
AM209	★★	RUNESTONE	K7	98	88	68
AM210	★★★	SABRE WULF	K7	112	101	78

SUPPORTS	
DSK	DISQUETTE
K7	CASSETTE
CAR	CARTOUCHE
S	SOFTCARD

				A	B	C
AM211	★★	SCRABBLE	K7	112	101	78
AM212	★★	SCRABBLE	DSK	155	140	100
AM213	★	SEAS OF BLOOD	K7	121	109	77
AM312	★	SHADOW FIRE	K7	121	108	85
AM214	★★	SKYFOX	K7	129	116	90
AM215	★★★	SORCERY	K7	95	86	73
AM216	★★★	SORCERY	DSK	160	144	105
AM217	★★★	SORCERY PLUS	K7	140	126	98
AM218	★★★	SORCERY PLUS	DSK	200	180	126
AM219	★★	SOULS OF DARCON	K7	114	103	80
AM220	★★	SOULS OF DARCON	DSK	178	160	121
AM221	★	SOUTHERN BELLE	K7	106	95	65
AM222	★★	SPACE MOVING	K7	295	266	206
AM223	★★	SPACE MOVING	DSK	395	356	276
AM224	★	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	203
AM225	★★★	SPELLBOUND	K7	45	40	31
AM226	★★★	SPINDIZZY	K7	121	108	85
AM227	★★★	SPINDIZZY	DSK	182	163	127
AM228	★	SPITFIRE 40	DSK	155	140	100
AM229	★	SPITTFIRE 40	K7	107	96	68
AM230	★★	SPY HUNTER	K7	110	99	78
AM231	★★★	SPY VS SPY	K7	147	132	84
AM232	★★★	SPY VS SPY	DSK	177	159	120
AM233	★★	SPY VS SPY II	K7	105	95	78
AM234	★★	SPY VS SPY II	DSK	155	140	107
AM235	★	STAR STRIKE	K7	80	72	59
AM236	★★	STARION	K7	125	113	78
AM237	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91	70
AM238	★	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138	104
AM239	★★★	STRANGELOOP	K7	124	112	76
AM240	★★★	STRANGELOOP	DSK	182	163	127
AM317	★	SUPERCHESS	K7	90	81	72
AM318	★	SUPERCHESS	DSK	130	117	104
AM241	★	SUPER PIPELINE II	K7	114	103	70
AM242	★	SUPER PIPELINE II	DSK	124	112	77
AM243	★★	SUPER SILVER PACK	K7	142	132	90
AM245	★★★	SUPERPAINT	DSK	395	356	277
AM244	★★	SUPERSLEUTH	K7	180	85	75
AM246	★	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	85	76	59
AM247	★★	TANK BUSTER	K7	101	91	70
AM315	★	TANK COMMANDER	K7	108	87	75
AM316	★	TANK COMMANDER	DSK	157	141	109
AM248	★	TAPPER	K7	112	101	78
AM249	★★	TASCOPY	K7	129	116	94
AM250	★★	TASCOPY	DSK	276	248	193
AM249	★★	TASSPRINT	K7	130	117	97
AM250	★★	TASSPRINT	DSK	170	153	127
AM251	★★★	TASWORD FRANCAIS	K7	195	175	155
AM252	★★★	TASWORD FRANCAIS	DSK	310	279	231
AM253	★★★	TASWORD 6128 FRANCAIS	DSK	350	315	262
AM254	★★★	TAU CETI	K7	114	103	71
AM255	★	TENNIS 3D	K7	150	135	105
AM256	★	TENNIS 3D	DSK	200	180	140
AM257	★★	TERROR MOLINOS	K7	114	103	70
AM258	★★	TEXTOMAT	DSK	450	405	315
AM259	★	THE COVENANT	K7	87	78	59
AM260	★★	THE HOBBIT	K7	165	149	113
AM261	★★	THE ILLUSTRATOR	K7	256	230	171
AM262	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
AM263	★★	THE QUILL	K7	190	171	128
AM264	★★	THE QUILL	DSK	294	265	196
AM267	★★	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK	180	162	126
AM265	★★	THEATRE EUROPE FRANCAIS	K7	140	126	98
AM266	★★	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK	220	198	154
AM268	★★	THEY SOLD A MILLION	K7	116	103	75
AM269	★★	THEY SOLD A MILLION	DSK	175	160	110
AM270	★★★	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121	108	85
AM271	★★★	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	182	169	127
AM272	★★	THINK	K7	109	98	76
AM273	★★	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87	67
AM274	★★	TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171	115
AM275	★★	TRIPLE PACK	DSK	180	162	114
AM303	★★	V	K7	121	108	85
AM276	★	WARLORD	K7	99	89	70
AM277	★	WARRIOR	K7	143	129	102
AM278	★	WARRIOR	DSK	183	165	131
AM333	★	WATERLOO	K7	121	109	85
AM334	★	WATERLOO	DSK	160	144	120
AM279	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99	71
AM280	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
AM281	★★★	WAY OF THE TIGER	DSK	182	163	127
AM282	★★	WHO DARES WINS	K7	96	86	68
AM283	★★	WHO DARES WINS	DSK	178	160	122
AM284	★★★	WHO DARES WINS II	K7	95	86	62
AM285	★★★	WHO DARES WINS II	DSK	163	147	100
AM335	★★	WINTER GAMES	K7	121	109	85
AM336	★★	WINTER GAMES	DSK	181	162	126
AM286	★★★	WINTER SPORTS	K7	124	112	86
AM287	★★★	WINTER SPORTS	DSK	155	140	100
AM288	★★	WIZARD LAIR	K7	122	110	76
AM289	★★	WIZARD LAIR	DSK	140	126	87
AM290	★★★	WORKING BACKWARDS	DSK	178	160	122
AM339	★	WORLD CUP CARNIVAL	K7	121	109	85
AM340	★	WORLD CUP CARNIVAL	DSK	181	162	126
AM291	★	WORLD CUP FOOTBALL	K7	97	87	62
AM292	★★	WORLD SERIE BASEBALL	K7	110	98	68
AM293	★★	YIE AR KUNG FU	K7	105	95	69
AM294	★★	YIE AR KUNG FU	DSK	155	140	100
AM295	★	ZAXXON	K7	121	109	85
AM296	★★	ZOIDS	K7	121	108	85
AM337	★★	ZOIDS	DSK	181	162	126
AM297	★★★	ZORRO	K7	110	99	78

QUICKSHOT II

A	B	C
85	76	56

APPLE

			A	B	C
AP002	★	ADVENTURE CONSTRUCTION	200	180	140
AP003	★★	A.E	269	242	90
AP004	★★	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
AP005	★	ANGLAIS 1	425	382	325
AP006	★	ANGLAIS 2	425	382	325
AP007	★	ANGLAIS 3	425	382	325
AP008	★	ANGLAIS 4	425	382	325
AP009	★	ANGLAIS 5	425	382	325
AP010	★★	ARCHON II	200	180	140
AP013	★★★	BARD'S TALE	380	342	280
AP018	★★	CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
AP019	★★★	CARMEN OF SAN DIEGO	493	444	280
AP023	★	CHOPLIFTER	269	242	90
AP024	★★	COLOSSUS CHESS 4	396	356	238
AP026	★★	CRIME DU PARKING	190	171	127
AP029	★★	DALLAS QUEST	195	175	90
AP075	★	EAMON	100	90	80
AP031	★	EPIDEMIE	195	176	127
AP039	★	HOLD UP	290	261	232
AP040	★★★	KARATEKA	380	342	238
AP041	★★★	LITTLE COMPUTER PREOPLE	350	315	230
AP042	★★	MANDRAGORE	290	261	232
AP043	★	MAX THE GLOBE TROTTER	800	720	350
AP044	★	MEME LES POMMES DE TERRE	190	171	127
AP046	★★★	MOEBIUS	680	612	430
AP048	★★	MOVIE MAKER	200	180	140
AP049	★★	MUR DE BERLIN	195	176	127
AP050	★★	MUSIC CONSTRUCTION	200	180	140
AP051	★	OPERATION MERCURY	390	351	270
AP054	★	PARANOIAK	190	171	127
AP058	★	PORTEFEUILLE BOURSIER	1450	1305	1110
AP061	★	SKY BLAZER	240	216	120
AP062	★★★	SKYFOX	180	162	126
AP063	★	SPACE SHUTTLE	328	295	190
AP066	★★	SUMMER GAMES II	267	240	197
AP067	★	TEMPLE D'APSHAI	195	175	50
AP068	★	ULTIMA III	740	666	450
AP069	★★	WINTER GAMES	297	267	224
AP070	★	WIZARDRY 1	470	423	180
AP073	★★	XPER	950	855	656

ATARI

				A	B	C
AT001	★★	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	85
AT002	★★	AMERICAN ROAD RACE	DSK	180	162	113
AT003	★★	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	85
AT004	★★	ARCHON	K7	145	131	102
AT005	★★	ARCHON	DSK	181	163	127
AT007	★★★	AXIS ASSASSIN	K7	97	87	68
AT008	★★★	AXIS ASSASSIN	DSK	115	104	85
AT009	★★★	BALLBLAZER	DSK	182	164	113
AT010	★★★	BALLBLAZER	K7	121	109	85
AT012	★	BEACH HEAD	K7	112	101	82
AT013	★	BEACH HEAD	DSK	121	109	85
AT014	★★	BLUE MAX	K7	112	101	82
AT015	★★	BLUE MAX	DSK	125	112	88
AT016	★★	BLUE MAX 2001	K7	121	109	82
AT017	★★	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	117
AT020	★★	BOULDERDASH II	K7	121	109	85
AT021	★★	BOULDERDASH II	DSK	180	162	117
AT022	★★	BOUNTY BOB	K7	121	109	82
AT023	★★★	BRUCE LEE	K7	140	126	82
AT024	★★★	BRUCE LEE	DSK	180	162	90
AT025	★	CHOP SUEY	K7	109	98	76
AT026	★	CHOP SUEY	DSK	157	141	110
AT028	★★★	COLOSSUS CHESS	K7	121	109	78
AT030	★	COMBAT LEADER	K7	170	153	119
AT032	★★	D-BUG	K7	97	87	68
AT033	★★	D-BUG	DSK	115	104	85
AT035	★	DECATHLON	K7	140	126	91
AT036	★	DECATHLON	DSK	180	162	117
AT037	★★★	DROP ZONE	K7	121	109	82
AT038	★★★	EIDOLON	DSK	182	164	119
AT039	★★	ELECTRA GLIDE	K7	109	98	75
AT040	★★	ELECTRA GLIDE	DSK	152	137	107
AT041	★	ENCOUNTER	K7	125	113	91
AT042	★★	F 15 STRIKE EAGLE	K7	121	109	85
AT043	★★	F 15 STRIKE EAGLE	DSK	170	153	119
AT044	★	FIGHTER PILOT	K7	60	54	32
AT045	★	FIGHTER PILOT	DSK	130	117	85
AT046	★★	FIVE A SIDE	K7	90	82	58
AT047	★	FLIP AND FLOP	DSK	162	146	114
AT048	★★	GHOST CHASER	K7	112	101	82
AT049	★	GHOSTBUSTERS	K7	129	116	88
AT050	★	GHOSTBUSTERS	DSK	150	135	112
AT051	★★	GOONIES	K7	112	101	82
AT052	★	GREMLINS	K7	114	103	84
AT053	★★	HACKER	K7	121	109	85
AT054	★★	HACKER	DSK	180	162	113
AT055	★★	HARD HAT MACK	K7	121	109	81
AT056	★★	HARD HAT MACK	DSK	125	112	88
AT057	★★	JUMP JET	K7	114	103	75
AT058	★★	JUMP JET	DSK	149	134	106
AT059	★★★	KARATEKA	DSK	380	342	228
AT060	★★★	KENNEDY APPORACH	K7	169	152	118
AT061	★★★	KENNEDY APPROCH	DSK	190	171	130
AT062	★★	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	330	297	208
AT063	★★★	KORONIS RIFT	DSK	173	156	110
AT065	★★★	MEDIATOR	K7	109	98	75
AT066	★★★	MEDIATOR	DSK	155	140	111
AT067	★★★	MERCENARY	K7	121	109	85
AT068	★★★	MERCENARY	DSK	157	141	110
AT069	★★	MIG ALLEY ACE	K7	121	109	82
AT070	★★	MIG ALLEY ACE	DSK	175	158	119
AT071	★★★	MINER 2049	K7	168	151	118
AT072	★	MOON SHUTTLE	K7	74	67	55
AT073	★	MOON SHUTTLE	DSK	104	94	73
AT074	★	NATO COMMANDER	K7	112	101	82
AT075	★★	ONE ON ONE	K7	121	109	85
AT076	★★	ONE ON ONE	DSK	157	141	110
AT077	★	PITFALL II	K7	125	112	88
AT078	★★	PRINT SHOP	DSK	454	409	320
AT079	★★★	REALM OF IMPOSSOBILITY	DSK	157	141	110
AT080	★★	RED MOON	K7	124	112	81
AT081	★★★	RESCUE OF FRACTALUS	K7	121	109	85
AT082	★★★	RESCUE OF FRACTALUS	DSK	163	147	104
AT083	★★	RIVER RAID	K7	125	112	88
AT084	★★★	ROAD RACE	K7	147	132	94
AT085	★★	SMASH HITS 1	K7	162	146	114
AT086	★★	SMASH HITS 2	K7	162	146	114
AT087	★★	SMASH HITS 3	K7	178	160	125
AT088	★★	SMASH HITS 4	K7	121	109	85
AT089	★★	SMASH HITS 4	DSK	157	141	110
AT090	★★★	SOCCER	CAR	163	147	104
AT091	★★	SOLO FLIGHT	K7	190	171	82
AT092	★★★	SOLO FLIGHT	DSK	210	189	117
AT093	★★★	SPACE SHUTTLE	K7	129	116	90
AT094	★★	SPIDERMAN	K7	101	91	74
AT095	★★	SPIDERMAN	DSK	107	96	79
AT096	★	SPITFIRE ACE	K7	121	109	82
AT097	★★	SPY HUNTER	K7	121	109	82
AT098	★★	SPY HUNTER	DSK	170	153	119
AT099	★★★	SPY VS SPY	K7	121	109	85
AT100	★★★	SPY VS SPY	DSK	162	146	114
AT101	★★	SPY VS SPY 2	K7	119	107	87
AT102	★★	SPY'S DEMISE	K7	121	109	82
AT103	★★	SPY'S DEMISE	DSK	170	153	119
AT104	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	112	101	82
AT105	★	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	125	112	88
AT106	★	STRIP POKER	DSK	170	153	119
AT107	★	STRIP POKER	K7	121	109	82
AT108	★★	SUMMER GAMES	DSK	157	141	110
AT109	★★★	SUMMERGAMES II	DSK	262	236	127
AT110	★★	SUPER ZAXXON	K7	113	102	82
AT111	★★★	TAPPER	K7	112	101	82
AT112	★★★	TAPPER	DSK	170	153	119
AT113	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
AT114	★★★	ULTIMA III	DSK	210	189	155
AT115	★★★	UP AND DOWN	K7	112	101	82
AT116	★★★	UP AND DOWN	DSK	170	153	119
AT117	★★★	ZORRO	K7	112	101	82
AT118	★★★	ZORRO	DSK	170	153	119

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

ATARI ST

				A	B	C
ST001	★★	BBS	DSK	365	328	256
ST022	★	BORROWED TIME	DSK	310	279	217
ST002	★★★	BRATACCAS	DSK	410	369	287
ST003		CALENDAR	DSK	245	220	172
ST004	★★★	COLOUR SPACE	DSK	245	220	172
ST005	★★★	DEGAS	DSK	430	387	300
ST006	★	DFT IBM/ST	DSK	365	328	256
ST007	★★	DISK HELP	DSK	365	328	256
ST008	★★	DOS SHELL MS/DOS EMUL	DSK	365	328	256
ST009	★	FLIP SIDE	DSK	245	220	172
ST010	★★	HACKER	DSK	310	279	217
ST011	★	KISSED	DSK	365	328	256
ST012	★	LANDS OF HAVOC	DSK	245	220	172
ST013	★	M-COPY	DSK	609	548	426
ST014	★★	M-DISK RAM DISK	DSK	157	141	109
ST015	★★	MI-TERM	DSK	365	328	256
ST016	★	MINDSHADOW	DSK	310	279	217
ST017	★	MUD PIES	DSK	245	220	172
ST018		SOFT SPOOL	DSK	245	220	172
ST019	★★★	THE PAWN	DSK	279	251	195
ST023	★★★	TIME BANDIT	DSK	328	295	229
ST021	★	UTILITIES	DSK	430	387	300

COMMODORE

				A	B	C
CO001	★★★	4 ZZAP ! SIZZLERS	K7	121	108	85
CO002	★★★	4 ZZAP ! SIZZLERS	DSK	182	169	127
CO003	★★★	4 me PROTOCOLE	K7	157	141	95
CO004	★★★	4 me PROTOCOLE	DSK	194	174	121
CO005	★★	ADVENTURE CONSTRUCTION	DSK	160	144	108
CO006	★★	AIR WOLF	K7	97	87	69
CO007	★★	ALTERNATE REALITY:THE CITY	DSK	240	216	168
CO008	★★	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	83
CO009	★★	AMERICAN ROAD RACE	DSK	190	171	142
CO010	★★	ARCADE CLASSICS	K7	121	109	85
CO011	★★	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	108	85
CO012	★★	ARCADE HALL OF FAME	DSK	182	169	127
CO013	★★	ARCHON	K7	145	130	101
CO014	★★	ARCHON	DSK	165	148	120
CO015	★★	ARK PANDORA	K7	121	108	85
CO016	★★	ARK PANDORA	DSK	121	108	85
CO017	★★★	AXIS ASSASSIN	K7	96	87	67
CO018	★★★	AXIS ASSASSIN	DSK	120	108	83
CO019	★★	AZTEC	DSK	116	104	72
CO020	★★	BACK TO THE FUTURE	K7	114	103	71
CO021	★★★	BALLBLAZER	K7	115	104	72
CO022	★★★	BALLBLAZER	DSK	180	162	109
CO023	★★	BARRY MAC CUIGAN BOXING	K7	130	117	81
CO024	★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	160	144	117
CO025	★	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	112	98
CO026	★★	BATTLE D'ANGLETERRE	K7	140	112	98
CO027	★★	BATTLE FOR BRITAIN	K7	120	108	84
CO028	★★	BATTLE FOR BRITAIN	DSK	147	151	110
CO029	★	BEACH HEAD	K7	121	109	79
CO030	★	BEACH HEAD	DSK	155	140	108
CO031	★	BEACH HEAD II	K7	121	109	79
CO032	★	BEACH HEAD II	DSK	170	153	122
CO366	★★	BIGGLES	DSK	158	143	111
CO033	★★	BLACKWHYCHE	K7	120	108	83
CO034	★★	BLADE RUNNER	K7	110	99	78
CO035	★★	BLUE MAX	K7	112	101	78
CO036	★★	BLUE MAX	K7	112	101	78
CO037	★★	BLUE MAX	DSK	180	162	118
CO038	★	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	118
CO039	★★★	BOMBJACK	K7	108	97	75
CO040	★★	BORROWED TIME	DSK	160	144	117
CO041	★★★	BOULDERDASH	K7	109	98	76
CO042	★★★	BOULDERDASH	DSK	162	146	110
CO043	★★	BOULDERDASH II	K7	137	123	94
CO044	★★	BOULDERDASH III	K7	121	108	85
CO045	★★	BOUNDER	K7	124	112	77
CO046	★★	BOUNDER	DSK	155	140	106
CO047	★★	BOUNTY BOB	K7	120	108	83
CO048	★★	BOUNTY BOB	DSK	180	162	118
CO049	★★	BOZO'S NIGHT OUT	K7	80	72	46
CO050	★★	BREAK DANCE	K7	109	98	76
CO051	★	BRIAN JACKS SUPERSTAR	K7	109	98	76
CO052	★	BRIAN JACKS SUPERSTAR	DSK	150	135	95
CO053	★★★	BRUCE LEE	K7	112	101	78
CO054	★★★	BRUCE LEE	DSK	180	162	118
CO055	★★	BURNING RUBBER	K7	31	28	24
CO056	★★	CARTOUCHE MEGAMEM 50 KO	CAR	360	324	252
CO057	★★	CASTEL DOCTOR CREEP	K7	121	109	84
CO058	★	CAULDRON	K7	130	117	70
CO059	★	CENTIPEDE	CAR	150	135	95
CO060	★	CHARTBUSTER	K7	100	90	65
CO061	★	CHOPLIFTER	K7	121	109	84
CO062	★	CHOPLIFTER	CAR	165	148	90
CO063	★★	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	82
CO064	★★	COLOSSUS CHESS 4	DSK	178	160	121
CO065	★	COMBAT LEADER	K7	160	144	117
CO066	★★	COMBAT LYNX	K7	106	95	74
CO067	★	COMIC BAKERY	K7	109	98	76
CO068	★★★	COMMANDO	K7	90	81	70
CO069	★★★	COMMANDO	DSK	160	144	100
CO070	★★★	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85
CO071	★★★	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85
CO072	★★★	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85
CO073	★★	COMPUTER HITS 6	K7	97	87	62
CO074	★★★	CONAN	DSK	170	153	100
CO075	★	COSMIC BOUNCE	K7	80	72	40
CO076	★★	D-BUG	DSK	120	108	83
CO077	★★★	DALLAS QUEST	DSK	179	161	90
CO078	★★	DAMBUSTERS	K7	110	99	78
CO079	★★	DAMBUSTERS	DSK	170	153	115
CO080	★	DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	K7	116	104	84
CO081	★	DECATHLON	K7	124	112	77
CO082	★	DECATHLON	DSK	140	126	95
CO083	★★★	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	85
CO084	★	DIG DUG	CAR	170	153	100

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC, 24 RUE BARON, 75017 PARIS

Déterminez vous-même le prix auquel vous avez droit. Colonne C pour les membres du club. Colonne B pour les abonnés. Colonne A pour les visiteurs.

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Code postal ....
N°téléphone. : ....

Date de la commande :
Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des matériels commandés.
Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

Tarif C : N° de carte de club obligatoire : ....
Tarif B : N° d'abonné obligatoire. : ....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : Mandat poste international ☐

Réf.	Log.	Ord.	Support	Tarif	Prix	Quant.	Montant
Ex : AT001	AMERICAN ROAD	ATARI	CASSETTE	C	85	1	85
						TOTAL :	
						Participation aux frais de port :	15,00.
						MONTANT A PAYER :	

ECRIVEZ LA RÉFÉRENCE, ET LE NOM DE L'ORDINATEUR EN ENTIER

			A	B	C
CO085	★	DONALD DUCK	K7	112	101	78
CO086	★	DONALD DUCK	DSK	155	140	115
CO088	★★	DR WHO	K7	145	130	101
CO089	★★	DR WHO	DSK	170	153	115
CO090	★★	DUNDARACH	K7	120	108	83
CO091	★	DUNGEON ADVENTURE	K7	110	99	68
CO092	★★★	EIDOLON	K7	121	109	85
CO093	★★★	EIDOLON	DSK	170	153	121
CO094	★★	ELECTRA GLIDE	K7	121	108	85
CO095	★★	ELIDON	K7	119	107	82
CO096	★★	ELIDON	DSK	196	176	119
CO097	★★★	ELITE	K7	155	140	115
CO098	★★★	ELITE	DSK	215	194	145
CO099	★★	ENIGMA FORCE	K7	121	109	84
CO100	★	EXTRA TOOL	K7	245	221	172
CO101	★	EXTRA TOOL	DSK	245	221	172
CO102	★★	FAIRLIGHT	K7	121	108	85
CO367	★	FAIRLIGHT	DSK	182	164	128
CO103	★★★	FAST LOAD CARTOUCHE	CAR	264	238	186
CO104	★★	FIGHT NIGHT	K7	112	101	78
CO105	★★	FIGHT NIGHT	DSK	160	144	115
CO106	★★	FIGHTER PILOT	K7	119	107	74
CO107	★★	FIGHTER PILOT	DSK	144	130	99
CO108	★★	FIGHTING WARRIOR	K7	107	96	68
CO109	★★	FIONA RIDES OUT	K7	92	83	65
CO110	★	FIVE A SIDE FOOTBALL	K7	72	65	50
CO111	★★	FLIGHT SIMULATOR II	DSK	644	580	422
CO112	★★	FORTH	DSK	350	315	245
CO113	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	96	87	67
CO114	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	149	134	102
CO115	★★★	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	K7	121	109	78
CO116	★★★	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	DSK	170	153	120
CO117	★	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71
CO118	★	FRIDAY THE 13 TH	DSK	133	120	93
CO119	★★	GAME MAKER	DSK	206	185	144
CO120	★	GENESIS	DSK	150	135	90
CO121	★★	GHETTO BLASTER	K7	105	95	77
CO122	★★	GHOSBUSTER	K7	124	112	77
CO123	★★	GHOSBUSTER	DSK	180	162	100
CO364	★	GOLF CONSTRUCTION SET	K7	157	141	109
CO365	★	GOLF CONSTRUCTION SET	DSK	182	163	127
CO124	★★	GOONIES	K7	115	104	77
CO125	★★	GOONIES	DSK	160	144	115
CO363	★★	GREEN BERET	K7	121	108	85
CO126	★★	GROGGS REVENGE	K7	129	116	80
CO127	★★★	GYROSCOPE	K7	97	87	62
CO128	★★★	GYROSCOPE	DSK	160	144	100
CO129	★	H.E.R.O	K7	125	113	88
CO130	★★	HACKER	K7	110	99	81
CO13	★★	HACKER	DSK	144	130	103
CO132	★★★	HARD BALL	K7	120	108	83
CO133	★★★	HARD BALL	DSK	150	135	110
CO134	★★	HARD HAT MACK	K7	121	109	84
CO135	★★	HARD HAT MACK	DSK	140	126	100
CO136	★	HERBERTS DUMMY RUN	K7	120	108	83
CO137	★	HUNCHBACK II	K7	96	87	67
CO138		HYPER BIKER	K7	100	90	40
CO139	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	109	98	76
CO140	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	190	171	128
CO141	★★	INDIANA JONES	K7	120	108	83
CO142	★★	INFERNAL RUNNER	K7	180	162	126
CO143	★★★	INTERNATIONAL SOCCER	CAR	178	160	121
CO144	★★	JAMMIN	K7	91	82	58
CO145	★★	JAMMIN	DSK	116	104	72
CO146	★★	JUMP JET	K7	111	100	77
CO147	★★	JUMP JET	DSK	140	126	96
CO148	★★★	KARATEKA	K7	121	109	84
CO149	★★★	KARATEKA	DSK	380	342	224
CO150	★★★	KENNEDY APPROACH	K7	120	108	83
CO151	★★★	KENNEDY APPROACH	DSK	150	135	110
CO152	★★	KENSINGTON	K7	145	131	100
CO153	★★	KONG STRIKES BACK	K7	91	82	64
CO154	★★★	KORONIS RIFT	K7	121	109	85
CO155	★★★	KORONIS RIFT	DSK	165	149	117
CO156	★★	KUNG FU MASTER	K7	112	101	78
CO157	★★	KUNG FU MASTER	DSK	170	153	115
CO158	★★★	KWICK COPY	DSK	295	266	207
CO159	★★★	LAW OF THE WEST	K7	111	100	76
CO160	★★	LAW OF THE WEST	DSK	150	135	110
CO161	★	LAZY JONES	K7	80	72	40
CO162	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95	71
CO163	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	160	144	109
CO164	★★★	LODE RUNNER	K7	121	109	84
CO165	★★★	LODE RUNNER	DSK	140	126	95
CO166	★★	LORDS OF MIGNIGHT	K7	107	96	68
CO167	★★★	LORDS OF THE RINGS	K7	165	148	105
CO168	★★	MACADAM BUMPER	K7	96	87	65
CO169	★★★	MACHINE LIGHTING	K7	304	274	202
CO170	★	MAIL ORDER MONSTERS	DSK	160	144	108
CO171	★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
CO172	★★★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
CO173	★★★	MANIC MINER	K7	64	58	43
CO174	★	MASK OF THE SUN	DSK	180	162	90
CO175	★★★	MASQUERADE	DSK	150	135	110
CO176	★★★	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
CO177	★★	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	82
CO178	★	MATCH POINT	K7	96	87	67
CO179	★	MAX ASSEMBLEUR	K7	195	176	137
CO359	★★	MAX HEADROOM	K7	121	108	85
CO180	★★	MELBOURNE PACK	K7	70	83	40
CO181	★★★	MERCENARY	K7	114	103	71
CO182	★★★	MERCENARY	DSK	144	130	99
CO183	★★	MICROSCRABBLE	K7	257	231	182
CO184	★★	MIG ALLEY ACE	K7	112	101	78
CO185	★★	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153	115
CO186	★★★	MINDSHADOW	K7	120	108	83
CO187	★★★	MINDSHADOW	DSK	250	225	156
CO188	★★★	MOEBIUS	K7	120	108	83
CO189	★	MONSTER TRIVIA	K7	112	101	78
CO190	★	MOON SHUTTLE	K7	90	81	47
CO191	★	MOON SHUTTLE	DSK	125	112	78
CO192	★	NICK FALDO GOLF	K7	121	109	84
CO193	★★	NIGHT MISSION PINBALL	K7	250	225	130
CO194	★★	NIGHT MISSION PINBALL	DSK	250	225	130
CO195	★★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	84
CO196	★★	NODES OF YESOD	K7	121	109	84
CO197	★★	NOW GAMES	K7	110	99	68
CO198	★★	NOW GAMES 2	K7	102	92	75
CO199	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
CO200	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	250	225	200
CO201	★★	ON COURT TENNIS	DSK	124	112	77
CO385	★★	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
CO202	★★	ONE ON ONE	K7	121	109	84
CO203	★★	ONE ON ONE	DSK	160	144	95
CO204	★★	OPERATION CYBORG	K7	140	126	98
CO205	★★	OPERATION WHIRLWIND	K7	140	126	93
CO206	★★	OPERATION WHIRLWIND	DSK	160	144	108
CO207	★	OUTLAWS	K7	112	101	78
CO208	★★★	PARADROID	K7	100	90	58
CO209	★★★	PARADROID	DSK	132	119	91
CO210	★★★	PASCAL 64	DSK	350	315	245
CO211	★★	PASTFINDER	K7	99	89	72
CO212	★★	PASTFINDER	DSK	145	131	104
CO213	★★★	PINBALL CONSTRUCTION	K7	180	162	109
CO214	★★★	PINBALL CONSTRUCTION	DSK	182	169	127
CO215	★★★	PING PONG	K7	112	101	82
CO216	★★	PITSTOP II	K7	110	99	77
CO217	★★	PITSTOP II	DSK	145	130	101
CO218	★	POLE POSITION	K7	112	101	78
CO219	★★	POOYAN	DSK	250	225	90
CO220	★★	PSI WARRIOR	K7	100	90	70
CO221	★★	PSYTRON	K7	96	87	67
CO222	★★	R.M.S TITANIC	K7	121	108	85
CO223	★★	R.M.S TITANIC	DSK	182	163	127
CO224	★★★	RACING DESTRUCTION SET	K7	157	141	110
CO225	★★★	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	164	127
CO226	★★	RAID OF BUNGELING BAY	K7	121	109	84
CO227	★★	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	78
CO228	★★	RAID OVER MOSCOU	DSK	157	141	110
CO229	★★★	RAMBO	K7	97	87	69
CO230	★★★	RAMBO	DSK	132	119	91
CO231	★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	121	109	84
CO232	★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	160	144	100
CO233	★	RED ARROW	K7	109	98	76
CO368	★★★	RED HAWK	K7	121	109	85
CO369	★★★	RED HAWK	DSK	182	164	128
CO234	★★	RED MOON	K7	85	76	59
CO235	★★★	RESCUE ON FRACTALUS	K7	130	117	82
CO236	★★★	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	144	130	103
CO237	★★★	REV'S	K7	175	158	126
CO238	★★★	REV'S	DSK	215	194	145
CO239	★	RIVER RAID	K7	106	95	77
CO240	★	RIVER RAID	DSK	250	225	145
CO241	★★	ROAD RACE	K7	114	103	78
CO242	★★	ROAD RACE	DSK	153	138	110
CO243	★	ROBIN OF THE WOOD	K7	114	103	80
CO244	★★	ROCK'N WRESTLE	K7	120	108	83
CO245	★★	ROCK'N WRESTLE	DSK	155	139	108
CO246	★	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	69
CO247	★	ROCKY HORROR SHOW	DSK	134	121	91
CO248	★★	RUPPERT	K7	96	87	67
CO249	★★	SABRE WULF	K7	112	101	78
CO250	★★	SABRE WULF	DSK	155	139	108
CO251	★★★	SCARABEUS	K7	120	108	83
CO252	★★★	SCARABEUS	DSK	145	131	105
CO253	★★	SCHIZOPHRENIA	K7	96	87	64
CO254	★★	SCUBA DIVE	K7	80	72	40
CO255	★★★	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	182	167	127
CO256	★★★	SHADOW FIRE	K7	124	112	77
CO257	★★★	SHADOW FIRE	DSK	173	156	117
CO258	★★★	SHERLOCK HOLMES	K7	160	144	117
CO259	★★	SKYFOX	K7	120	108	83
CO260	★★	SKYFOX	DSK	157	141	110
CO261	★	SLAPSHOT	K7	97	87	69
CO262	★★	SOLO FLIGHT	K7	160	144	117
CO263	★★★	SORCERY	K7	109	98	80
CO264	★★	SPACE DOUBT	K7	97	87	62
CO265	★★	SPACE PILOT II	K7	89	80	63
CO266	★★	SPACE PILOT II	DSK	127	114	88
CO267	★★	SPACE SHUTTLE	K7	116	104	72
CO268	★★	SPACE SHUTTLE	DSK	250	225	145
CO269	★	SPEED KING	K7	107	96	68
CO270	★	SPEED KING	DSK	137	123	94
CO271	★★★	SPEELBOUND	K7	45	40	31
CO272	★★	SPELUNKER	K7	121	109	84
CO273	★★	SPELUNKER	DSK	131	121	96
CO274	★★★	SPINDIZZY	K7	121	108	85
CO275	★★★	SPINDIZZY	DSK	182	163	127
CO276	★	SPITFIRE 40	K7	121	109	84
CO277	★	SPITFIRE ACE	K7	112	101	78
CO278	★	SPLATSHOT	DSK	140	126	96
CO279	★★★	SPY VS SPY	K7	112	101	78
CO280	★★★	SPY VS SPY	DSK	145	130	101
CO281	★★	SPY VS SPY II	K7	121	109	84
CO282	★★	SPY VS SPY II	DSK	145	130	101
CO283	★★	SPY'S DEMISE	K7	112	101	78
CO284	★★	SPY'S DEMISE	DSK	170	153	115
CO285	★★	STAFF OF KARNATH	K7	112	101	78
CO286	★★	STAR LEAGUE BASEBALL	K7	130	117	85
CO287	★★★	STARION	DSK	152	137	103
CO288	★★★	STARION	K7	111	100	77
CO289	★★	STARSHIP ANDROMEDA	K7	121	108	85
CO290	★★	STARSHIP ANDROMEDA	DSK	157	141	109
CO291	★★	STEALTH	K7	121	109	84
CO292	★★	STELLAR 7	DSK	150	135	95
CO293	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	67
CO294	★★	STRIP POKER	K7	112	101	78
CO295	★★★	SUMMERGAMES	K7	115	104	88
CO296	★★★	SUMMERGAMES	DSK	180	162	128
CO297	★★★	SUMMERGAMES II	DSK	180	162	128
CO298	★★	SUPER SILVER PACK	K7	142	127	90
CO299	★	SUPERBOWL	K7	121	108	85
CO300	★	SUPERPIPELINE II	K7	99	89	63
CO301	★	SUPERZAXXON	K7	110	99	71
CO302	★	SUPERZAXXON	DSK	170	153	115
CO303	★★	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	81	73	52
CO304	★★	TALES OF ARABIAN NIGHT	DSK	150	135	90
CO305	★★	TAPPER	K7	112	101	78
CO306	★★	TAPPER	DSK	170	153	115
CO307	★★	TERROR MOLINOS	K7	101	91	70
CO308	★★★	THE HOBBIT	K7	167	150	98
CO309	★★★	THE HOBBIT	DSK	167	150	113
CO310	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
CO311	★★★	THE MUSIC STUDIO	K7	129	116	94
CO312	★★★	THE MUSIC STUDIO	DSK	239	215	144
CO313	★★	THEATRE EUROPE	K7	140	126	98
CO314	★★	THEY A SOLD MILLION	K7	121	108	85
CO315	★★★	THEY A SOLD MILLION II	K7	121	108	85
CO316	★★	THEY SOLD A MILLION	DSK	182	169	127
CO317	★★★	THEY SOLD A MILLION II	DSK	182	169	127
CO318	★★	THING ON A SPRING	K7	96	87	67
CO319	★★	THING ON A SPRING	DSK	120	108	84
CO320	★★	TIR NA NOG	K7	114	103	80
CO321	★★	TORNADO LOW LEVEL	K7	83	75	53
CO322	★	TOURNAMENT TENNIS	DSK	198	178	120
CO323	★	TOY BIZARRE	DSK	250	225	145
CO324	★★★	ULTIMA III	DSK	170	153	115
CO325	★★	UNDERWURLDE	K7	120	108	83
CO326	★★	UNDERWURLDE	DSK	155	139	108
CO327	★★★	UP AND DOWN	K7	112	101	78
CO328	★★★	URIDIUM	K7	105	95	74
CO329	★★★	URIDIUM	DSK	150	135	95
CO360	★★	V	K7	121	108	85
CO330	★★	VIRGULE	K7	350	315	245
CO331	★★★	VIRGULE SENIOR	DSK	750	675	525
CO332	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	100	90	68
CO333	★★	WAY OF EXPLODING FIST	DSK	170	153	115
CO370	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	109	85
CO371	★★★	WAY OF THE TIGER	DSK	182	164	128
CO334	★★	WHIRLINURD	K7	120	108	83
CO335	★★★	WHO DARES WINS II	K7	97	87	67
CO336	★★★	WHO DARES WINS II	DSK	163	147	100
CO337	★★	WILD WEST	K7	121	109	83
CO338	★★	WILD WEST	DSK	157	141	110
CO339	★	WINNIE THE POOH	DSK	150	135	95
CO340	★★★	WINTERGAMES	K7	110	99	71
CO341	★★★	WINTERGAMES	DSK	185	167	141
CO342	★★★	WIZARD	K7	121	109	83
CO343	★★★	WIZARD	DSK	157	141	110
CO344	★★	WIZARDRY	K7	121	109	83
CO345	★★	WIZARDRY	DSK	150	135	95
CO346	★★	WIZARDS LAIR	K7	120	108	80
CO347	★★	WORLD SERIES BASEBALL	K7	95	87	67
CO348	★★	XPER	DSK	950	855	665
CO349	★★	YIE AR KUNG FU	K7	109	98	71
CO350	★★★	Z	K7	145	131	76
CO351	★	ZAXXON	DSK	150	135	95
CO352	★★	ZENJI	K7	100	90	40
CO353	★★	ZOIDS	K7	121	108	85
CO354	★	ZORK I	DSK	100	90	65
CO355	★	ZORK II	DSK	100	90	65
CO356	★	ZORK III	DSK	100	90	65
CO357	★★★	ZORRO	K7	105	95	74
CO358	★★★	ZORRO	DSK	170	153	115

ORIC

			A	B	C
OR001		1815	K7	160	144	108
OR002	★★★	3 D FONGUS	K7	160	144	112
OR006	★★	3D MUNCH	K7	130	117	91
OR007		A VIEW TO A KILL	K7	114	103	83
OR009	★	AIGLE D'OR	K7	200	180	140
OR011	★	ARCHERON'S RAGE	K7	80	72	56
OR013	★	ASSIMIL ANGLAIS	K7	250	225	175
OR014	★	ASSIMIL ANGLAIS	DSK	300	270	210
OR015	★	ASSIMIL ESPAGNOL	K7	250	225	175
OR016	★	ASSIMIL ESPAGNOL	DSK	300	270	210
OR017	★	ATLANTIS	K7	140	126	90
OR020	★	BASIC PLUS	K7	120	108	83
OR021	★	BASIC TURBO	K7	140	126	93
OR148	★★★	BD-DISK SEDORIC	DSK	250	225	135
OR022		BUDGET FAMILIAL	K7	160	144	108
OR024		BUSINESSMAN	K7	140	126	98
OR025	★	CHALLENGE VOILE	K7	130	117	91
OR026	★	CHALLENGER	K7	125	113	90
OR027	★★★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	90
OR028		CHARACTER	K7	100	90	70
OR029		CHESS	K7	58	52	45
OR032	★★★	COBRA PINBALL	K7	120	108	85
OR034	★★	COMPILATEUR GRAPHIQUE	K7	250	225	175
OR038		D.A.O	K7	100	90	70
OR042	★★★	DEFENSE FORCE	K7	80	72	29
OR043	★★★	DIAMANT ILE MAUDITE	K7	180	162	126
OR047	★	DRACULA'S REVENGE	K7	80	72	56
OR049		DURENDAL	K7	120	108	83
OR050	★	ELECTRO STROM	K7	80	72	38
OR053	★	FLIPPER	K7	160	144	112
OR057	★★	FRELON	K7	130	117	91
OR059	★	GALAXIANS	K7	80	72	56
OR063	★★★	GRAPHIX LORIGRAPH	K7	310	279	217
OR066	★★★	HADES	K7	250	225	175
OR144	★	HUNCHBACK	K7	60	50	40
OR069		ICE GIANT	K7	80	72	56
OR071		INITIATION C.A.O	K7	200	180	140
OR073	★	INVADERS	K7	62	56	48
OR142	★★	KARATE	K7	99	89	69
OR075	★	KITECRAN	K7	120	108	83
OR147	★	KRILLIS	K7	60	50	40
OR143	★	LIGHTCYCLE	K7	60	50	40
OR080		LOGO	K7	295	265	206
OR082	★★★	LORITEL	K7	430	387	301
OR084	★★	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
OR085	★★★	MASTER PAINT	K7	250	225	175
OR086	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	160	144	120
OR088	★	MISSION DELTA	K7	95	85	66
OR089		MONITEUR DESSASEMBLEUR	K7	160	144	112
OR096	★★★	MS-TEL JAASMIN	DSK	700	630	400
OR095	★★★	MS-TEL SEDORIC	DSK	700	630	400
OR099	★	MYSTERE KIKEKANKOI	K7	200	180	140
OR100	★★★	NIBBLES SEDORIC	DSK	250	225	135
OR106		ORIC MON	K7	58	52	38
OR107		ORIC MUNCH	K7	41	37	29
OR115	★	R-V DE LA TERREUR	K7	95	86	66
OR116	★	RAT SPLAT	K7	41	37	29
OR119	★	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105
OR121		STRESS	K7	120	108	83
OR122	★★★	SUPER JEEP	K7	160	144	112
OR123	★	SUPER METEORS	K7	80	72	56
OR124	★	SUPERCOPY	K7	120	108	83
OR127	★	TERMINUS	K7	120	108	84
OR146	★	THE HELLION	K7	60	50	40
OR145	★	THE ULTRA	K7	60	50	40
OR131	★	TRIATHLON	K7	150	135	105
OR134	★★★	ULTIMA ZONE	K7	80	72	29
OR135		VORTEXT	K7	270	243	189
OR137	★★★	XENON 1	K7	97	87	71

MSX

			A	B	C
MS002	★★★	ADAPTATEUR SOFTCARD	S	99	89	69
MS003	★★	ALIEN 8	K7	121	109	78
MS005	★★	ANTARTIC ADVENTURE	CAR	199	169	149
MS006	★★	ATHELIC LAND	CAR	199	169	149
MS008	★★	BACKGAMMON	K7	90	81	63
MS007	★★	BACKGAMMON SOFTCARD	S	199	179	131
MS010	★	BATTLE OF MIDWAY	K7	114	103	88
MS012	★	BINARY LAND	K7	96	86	68
MS013	★	BLAGGER	K7	81	73	52
MS014	★	BOARD GAMES 1	K7	124	112	85
MS015	★	BOARDELLO	K7	64	58	43
MS016	★	BOOGABOO	K7	89	80	55
MS017	★★★	BOULDER DASH	K7	110	99	66
MS126	★★	BOUNDER	K7	108	87	75
MS019	★	BUCK ROGERS	K7	119	107	85
MS023	★★	CHACK N POP SOFTCARD	S	159	143	107
MS024	★★	CHACK'N POP	K7	114	103	71
MS026	★★	CHOPLIFTER	CAR	248	223	148
MS028	★★★	CHORO Q	K7	90	81	63
MS027	★★★	CHORO Q SOFTCARD	S	159	143	107
MS029	★★	CIRCUS CHARLIE	CAR	199	179	149
MS030	★	CLASSIC ADVENTURE	K7	78	70	62
MS031	★	COMIC BAKERY	CAR	199	179	149
MS032	★★	COMPUTER HITS 6	K7	76	68	59
MS033	★	CONTRACT BRIDGE	K7	121	109	85
MS035	★★	DECATHLON	K7	107	96	83
MS036	★★	DOG FIGHTER	K7	64	58	52
MS039	★★★	EDDY II	CAR	290	261	217
MS041	★★	ERIC AND THE FLOATERS	K7	68	61	55
MS042	★★★	FLIGHT DECK	K7	165	148	130
MS043	★	FLIGHT PATH 737	K7	109	98	76
MS045	★	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71
MS046	★	GALAXIA	K7	64	58	43
MS047	★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	289	260	207
MS048	★	GHOSTBUSTER	K7	147	132	90
MS049	★★★	GRAPHIC TRACKBALL CAT	CAR	550	495	440
MS127	★★	GUNFRIGHT	K7	108	87	75
MS050	★★	H.E.R.O	K7	147	132	90
MS053	★★	HOLE IN ONE	CAR	240	216	180
MS054	★	HUNCHBACK	K7	81	73	52
MS056	★★	HYPER SPORT I	CAR	199	179	149
MS057	★★	HYPER SPORT II	CAR	199	179	149
MS059	★★	JET BOMBER	K7	145	131	110
MS060	★★	JET SET WILLY	K7	64	58	43
MS061	★	JET SET WILLY II	K7	97	87	65
MS062	★	JUMP JET	K7	114	103	71
MS063	★★★	KING VALLEY	CAR	240	216	180
MS064	★★	KNIGHT LORE	K7	121	109	78
MS066	★	LE MANS	K7	114	103	71
MS067	★	LE MANS SOFTCARD	K7	249	224	161
MS069	★★	MACADAM BUMPER	K7	178	160	108
MS070	★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	172
MS071	★★	MANIC MINER	K7	91	82	58
MS072	★	MASTER OF THE LAMP	K7	120	108	83
MS073	★	MAZE MAX	K7	120	108	84
MS075	★★	MONITEUR ODIN	K7	297	267	198
MS077	★★	MOPIRANGER	CAR	199	179	149
MS080	★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	80
MS081	★★★	NORTH SEA HELICOPTER	K7	106	95	82
MS083	★★	OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	250	225	172
MS084	★★★	PASTFINDER	K7	107	96	83
MS086	★★★	PING PONG	CAR	240	216	160
MS087	★	PITFALL II	K7	107	96	83
MS091	★★★	RED MOON	K7	79	71	63
MS092	★	RETURN TO EDEN	K7	121	109

APRES LES LOGICIELS, LES BOUQUINS A PRIX CLUB...

RABAIS DE 5 %
(seul autorisé par la loi Lang de 1981)
POUR LES ABONNES ET LES MEMBRES DU CLUB.
EN PRIME, LIVRAISON GRATUITE POUR LES MEMBRES DU CLUB

ATTENTION,
POUR LES TARIFS
A ET B RAJOUTER
LE PORT : 15 francs.
LE PORT EST
GRATUIT POUR
LE TARIF C

A : TARIF CATALOGUE
B : TARIF ABONNE
C : TARIF CLUB

LIVRES DES EDITIONS MASSON

		A	B/C
DI082	BASIC ILLUSTRE	75	71,25
DI083	VIDEOTEX	141	133,95
DI084	INITIATION A L'INFO. GESTION	164	155,20
DI085	MICROPROCESSEUR 8 BITS	141	133,95
DI086	SYSTEME A MICROPROCESSEUR	216	205,20
DI087	LOGIQUE BINAIRE	198	188,10
DI088	MICROPROCESSEUR 16 BITS	159	151,05
DI089	SCHEMA DIRECTEUR D'INFO.	206	195,70
DI090	LANGAGE PL/1	158	150,10
DI091	INITIATION A VISICALC	90	85,50
DI093	SYS. ORGAN. BASES DONNEES	89	84,50
DI094	SCENES RATIONNELLES	146	138,70
DI095	MULTICS	190	180,50
DI096	IMAGE ET INFORMATION	192	182,40
DI097	METHODES CALCUL EN ELEC.	129	122,55
DI098	INTRO. A LA PROG. TOME 1	107	101,65
DI099	CONCEPTION ASSISTEE T. 1	158	150,10
DI100	CALCUL ASTRON. AMATEURS	99	94,50
DI101	PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR	230	218,50
DI102	METHODE GEN. D'ANALYSE T. 1	180	171
DI103	METHODE GEN. D'ANALYSE T. 2	165	156,75
DI104	CONCEPTION SYSTEMES D'INFO.	128	121,60
DI105	MINI-ORDIN. POUR L'INFO.GESTION	189	179,55
DI106	ANALYSE-TYPOLOGIQUE	219	208,05
DI107	GRAPHIQUE DE GESTION	170	161,50
DI108	INTRO.A L'ANAL.NUM.MATRICIELLE	143	135,85
DI109	INTRO. A LA PROG. TOME 2	106	100,70
DI110	INTRO. A LA PROG. TOME 3	80	76
DI111	TRANSM. DES DONNEES TOME 1	302	286,90
DI112	TRANSM. DES DONNEES TOME 2	240	228
DI113	MICROPROCESSEUR MC 68000	133	126,35
DI114	GESTION BUDGETAIRE	127	120,65
DI115	ANALYSE NUMERIQUE	110	104,50
DI116	LANGAGE PASCAL	94	89,30
DI117	GENERATION AUTOMATIQUE	143	135,85
DI118	ANAL. MATH.ET CALCUL NUM.T.1	1840	1748
DI119	TOME 2	1900	1805
DI120	TOME 3	1900	1805
DI121	CALCUL SYMBOLIQUE	120	114
DI122	L'ACCES EN LIGNE AUX BASES DOC.	135	128,25
DI123	INFORMATIQUE DOCUMENTAIRE	191	181,45
DI124	GRAPH. SCIENTIFIQUE SUR MICRO	110	104,50
DI125	THEORIE DES POSSIBILITES	159	151,05
DI126	RESEAUX INFORMATIQUES	111	105,45
DI127	FORTH MANUEL D'APPLICATION	96	91,20
DI128	PROGRAMMER EN LISP	76	72,20
DI129	LANGAGE C	120	114
DI130	INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	153	145,35
DI131	MICROPROC. 16 BITS 8066/8088	122	115,90
DI132	ECON. PROJETS A MICROPROC.	149	141,55
DI133	LE LANGAGE MODULE 2	110	104,50
DI134	UNIX	146	138,70
DI135	ANAL. FACTORIELLE TABLEAUX MULTI.	170	161,50
DI136	ANAL. FACTIORIELLE PROG.MICRO	139	132,05
DI137	REGRESSION LINEAIRE	136	129,20
DI138	MAINTENANCE ASSITEE	117	111,15
DI139	COMPREHENSION AUTOMATIQUE	150	142,50
DI140	DICTIONNAIRE D'INFO. ANGL./FRA.	120	114
DI141	FRANCAIS/ANGLAIS	172	163,40
DI142	DICTIONNAIRE D'INFORMATIQUE	216	205,20
DI143	ROBOTIQUE	115	109,25
DI144	MAINTENANCE DU LOGICIEL	153	145,35
DI145	NOUVEAU PLAN COMPTABLE	248	235,60
DI146	L'ORDINATEUR DANS L'ENTREPRISE	105	99,75
DI147	MAITRISER L'INFORMATIQUE	224	212,80
DI148	PROCEDURE DE TRI	117	111,15
DI149	CONCEPTION ASSISTEE TOME 2	150	142,50
DI150	STRUCTURE ET FONCTION. D'UN ORDI.	180	171
DI151	ECOULEMENT DU TRAFIC	170	161,50
DI152	COMMENT PROTEGER VOTRE MICRO	160	152
DI153	PROGRAMMATION DE SYSTEME	128	121,60
DI154	MATH. PAR L'INFORMATIQUE IND. T.2	91	86,45
DI155	COMP. AUTO. LANG. NATURELS	149	141,55
DI156	INITIATION A L'INFO. COMMUNALE	110	104,50
DI157	LANGAGE C	140	133
DI158	COBOL. PERFECTIONNEMENT/PRATIQUE	97	92.15
DI159	CONSTRUCTION LOGIQUE PROG. COBOL	103	97,85
DI160	COURS DE BASIC	92	87,40
DI161	PREPARATION DES FICHIERS	197	187,15
DI162	DU FORTRAN IV AU FORTRAN V	83	78,85
DI163	TRANSPORTABILITE DU LOGICIEL	158	150,10
DI164	INTRODUCTION AUX AUTOMATISMES	95	90,25
DI165	ADA UNE INTRODUCTION	103	97,85
DI166	INTRO.ANA.STAT.MULTIDIMENSION.	229	217,55
DI167	APL	109	103,55
DI168	APPRENDRE, APPLIQUER LE LANG. APL	190	180,50
DI169	MATHS PAR L'INFO. INDIVIDUELLE T.1	86	81,70
DI170	TOME 2	80	76
DI171	ANALYSE FORMELLE D'ALGORITHMES	136	129,20
DI172	DROIT DE L'INFORMATIQUE	271	257,45
DI173	CONTRATS INFORMATIQUES	220	209
DI174	LES SYSTEMES D'EXPLOITATION	100	95
DI175	ALGORITHMIQUE TOME 1	115	109,25
DI176	PASCAL NORME ISO	124	117,80
DI177	PRATIQUE DU PASCAL NORME ISO	198	188,10
DI178	BASIC ET EXTENSIONS	121	114,50
DI179	FORTRAN 77	106	100,70
DI180	PASCAL TOME 1	138	131,10
DI181	PASCAL TOME 2	128	121,60
DI182	PRATIQUE DU FORTRAN 77	138	131,10
DI182	PROG. CONVERSATIONNELLE	113	107,35
DI183	PROG. STRUCTUREE PASCAL	98	93,10
DI184	ALGORITHME TOME 1	90	85,50
DI185	ALGORITHME TOME 2	90	85,50
DI186	MICROPROCESSEURS/MICRO-ORD.	125	118,25
DI187	LES FICHIERS INFORMATIQUES	158	150,10
DI188	APL G.D.D.M.	165	156,75
DI189	TELEMATIQUE	120	114
DI190	MICRO-ORDINATEURS	122	115,90
DI191	GESTION DE LA MASSE SALARIALE	138	131,10
DI192	GESTION DU PERSONNEL	127	120,65
DI193	COMPRENDRE LES BASES DE DONNEES	123	116,85
DI194	CONTROLE DES DONNEES	146	138,70
DI195	MICROS ET MODEMS	148	140,60
DI196	METHODES DE CALCUL NUMERIQUE	153	145,35
DI197	UTILISER LE VIDEOTEX	89	84,55
DI198	TECHNIQUES NUMERIQUES	315	299,25
DI199	CONCEPTION ASSITEE PAR ORDINATEUR	192	182,40
DI200	GESTION STATEGIQUE DES COUTS	136	129,20
DI201	PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR	128	121,60
DI202	INTIATION AU LANGAGE PASCAL	55	52,25
DI203	PROGRAMMER EN DIBOL	71	67,45
DI204	VARIETES DE LANGAGES FORMELS	170	161,50
DI205	TECHNIQUES DE LA BUREAUTIQUE	98	93,10
DI206	ORDONNANCEMENT EN TEMPS REEL	95	90,25
DI207	INTRO. A L'ANALYSE NUMERIQUE	110	104,50
DI208	PROG. INTRO. THEORIQUE	107	101,65
DI209	PROG. APPLIC. DE L'ALGEBRE	121	114,95
DI210	PROG. OUTILS ALGEBRIQUES	171	162,45
DI211	GENERATEUR AUTO. DE PROG.	98	93,10
DI212	INFORMATIQUE ET CALCUL	190	180,50
DI213	ABC DE CRYPTOGRAPHIE	144	136,80
DI214	ALGORITHMES DE CLASSIFICATIONS	100	95
DI215	TEX/WEB ET LE TRAITEMENT DE TEXTES	136	129,20
DI216	ALGORITHMIQUE TOME 3	90	85,50
DI217	LES ORDINATEURS DE DEMAIN	138	131,10
DI218	RECON. FORMES PAR ALGORITHMES	163	154,85
DI219	STRUCTURES DE LISTES	260	247
DI220	LANGAGES DE PROGRAMMATION	125	118,75
DI221	INFO. APPLIQUEE A LA GESTION	167	158,65
DI222	MATHEMATIQUES APPLIQUEES	137	130,15
DI223	L'INFO. ET SES DEVELOPPEMENTS	111	105,45
DI224	L'AUDIT AUTOMATIQUE	174	165,30
DI225	GENIE LOGICIEL	95	90,25
DI226	BASES DE DONNEES	118	112,10
DI227	LISP INTRODUCTION	120	114
DI228	INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	138	131,10
DI229	PUISSANCE DE MULTIPLAN	124	117,80
DI230	INTRO. A LA PROGRAMMATION	152	144,40

LIVRES DES EDITIONS DU PSI

AMSTRAD

		A	B/C
AM362	LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD	115	109,25
AM363	EXERCICES EN BASIC	130	123,50
AM364	102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD	120	114
AM365	AMSTRAD EN FAMILLE	120	114
AM366	SUPERS JEUX SUR AMSTRAD	120	114
AM367	BASIC AMS. 1-METHODES PRATIQUES	105	99,75
AM368	BASIC AMS. II-PROG. ET FICHIERS	95	90,25
AM369	BASIC+ 80 ROUTINES SUR AMS.	120	114
AM370	PERIPH. ET FICHIERS SUR AMS. CPC	120	114
AM371	ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD	105	99,75
AM372	CLES POUR L'AMSTRAD TOME 1	140	133
AM373	CLES POUR L'AMSTRAD TOME 2	155	147,25
AM374	CP/M + SUR AMSTRAD 6128 ET 8256	100	95
AM375	PHOTO. SUR AMSTRAD ET APPLE II	150	142,50
AM376	SUPER GENE. DE CARAC. SUR AMS.	140	133
AM377	AMSTRAD EN MUSIQUE	165	156,75
AM378	3 ETAPES VERS L'INTEL. ARTIF.	160	152
AM379	CREATION ET ANIMATION GRAPH.	110	104,50
AM380	GRAPHISMES EN ASSEMBLEUR	145	137,75
AM381	AMSTRAD A L'ECOLE	120	114

APPLE II

AP080	ASSEMBLEUR DE L'APPLE II	120	114
AP081	BASIC + 80 ROUTINES SUR APPLE II	95	90,25
AP082	L'APPLE ET SES FICHIERS	95	90,25
AP083	CLES POUR L'APPLE II	105	99,75
AP084	CLES POUR L'APPLE IIC ET IIE (65C02)	145	137,75
AP085	LES RESSOURCES DE L'APPLE IIC	95	90,25
AP086	TECHNNIQUES DE PROGR. APPLE II	95	90,25
AP087	SYSTEME PRODOS SUR APPLE	190	180,50
AP088	LES BASES DE DONNEES APPLE IIE	145	137,75
AP089	GESTION DE FICHIERS ET DE PERIPH.	100	95
AP090	PASCAL UCSD SUR APPLE II TOME 1	120	114
AP091	PASCAL UCSD SUR APPLE II TOME 2	95	90,25
AP092	PROG. SYSTEME DE L'APPLE II	190	180,50
AP093	APPLE LOGIQUE/SYSTEMES EXPERTS	120	114
AP094	APPLE MODEMS ET SERVEURS	130	123,50
AP095	PROGR. JEUX D'ARCADE/APPLE II	140	133

COMMODORE

CO379	BASIC + 80 ROUTINES SUR C64	85	80,75
CO380	L'ASSEMBLEUR DU C64	105	99,75
CO381	CLES POUR C64	105	99,75
CO382	PROGRAMME INTERNE DU C64	140	133
CO383	PROGRAMMES INTERNE DU C1541	140	133
CO384	EXPLORATION DES DISK SUR C64	120	114
CO385	LES JEUX D'ARCADE DU C64 TOME 1	130	123,50
CO386	LES JEUX D'ARCADES DU C64 TOME 2	130	123,50
CO387	BASIC C128 METHODES PRATIQUES	120	114
CO388	CLES POUR C128 TOME 1 MODE C64	110	104,50

MSX

		A	B/C
MS137	BASIC MSX METHODES PRATIQUES	120	114
MS138	ASSEMBLEUR ET PERIPH.MSX	110	104,50
MS139	CLES POUR MSX	150	142,50
MS140	LE LIVRE DU MSX	110	104,50

ORIC

OR147	BOITE A OUTILS POUR ORIC TOME 1	39	37,05
OR148	BOITE A OUTILS POUR ORIC TOME 2	39	37,05
OR149	L'ASSEMBLEUR DE L'ORIC ATMOS	95	90,25

SPECTRUM

SP250	CLES POUR ZX SPECTRUM	95	90,25
SP251	PERIPHERIE DU SYSTEME SPECTRUM	85	80,75
SP252	ASTRONOMIE SUR ZX SPECTRUM	85	80,75

THOMSON

TH126	CLES POUR TO7/70	120	114
TH127	CLES POUR MO5	120	114
TH128	BASIC + 80 ROUTINES MO5-TO7/70	105	99,75
TH129	ASSEMBLEUR ET PERIPH. MO5-TO7/70	85	80,75

LANGAGES

DI061	LE BASIC ET SES FICHIERS TOME 1	110	104,50
DI062	LE BASIC ET SES FICHIERS TOME 2	105	99,75
DI063	DICTIONNAIRE DU BASIC	205	194,75
DI064	LE BASIC DE A A Z	120	114
DI065	PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR	95	90,25
DI066	DEMARRER EN FORTH	130	123,50
DI067	LE CONCEPT FORTH	120	114
DI068	PROGRAMMER EN FORTH	95	90,25
DI069	PROG. EN PASCAL (VERSION TURBO)	115	109,25
DI070	STRUC. ET TABLEAUX PASCAL UCSD	165	156,75
DI071	LE LANGAGE PASCAL ISO	130	123,50
DI072	LE LANGAGE APL	100	95
DI073	LE LANGAGE ADA	100	95
DI074	LE LANGAGE D-PROLOG	120	114
DI075	LE LANGAGE B.A.L.	100	95
DI076	LES LANGAGES ET SYSTEMES LISP	130	123,50
DI077	LE LANGAGE MODULA 2	100	95
DI078	LE LANGAGE COBOL	150	142,50
DI079	LE LANGAGE C	100	95
DI080	PROGRAMMER EN C	95	90,25
DI081	BIBLIOTHEQUE MATHEMATIQUE EN C	175	166,25

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC LIVRES, 24 RUE BARON, 75017 PARIS

Déterminez vous-même le prix auquel vous avez droit. Colonne C pour les membres du club. Colonne B pour les abonnés. Colonne A pour les visiteurs.

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N°téléphone. : .....

Date de la commande :
Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des livres commandés.
Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

Tarif C : N° de carte de club obligatoire : .....
Tarif B : N° d'abonné obligatoire. : .....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : Mandat poste international ☐

Réf.	Livres	Tarif	Prix	Quant.	Montant

TOTAL

ECRIVEZ LA REFERENCE ET LE NOM DU LIVRE EN ENTIER.

Participation aux frais de port : 15,00.
Pour les tarifs A et B uniquement

MONTANT A PAYER : - - - - - - - - - - - -

MERE DEULIGNE

Z'avez vu Carali, la semaine dernière ? Il a encore trouvé un moyen de se défiler lâchement, le bougre ! Il est vraiment très fort. Alors je cherche LE truc qu'il pourrra pas faire. J'ai pas encore trouvé, mais ça viendra.
Pour le numéro du mois d'août, je reçois déjà quelques trucs, mais c'est pas encore tout à fait ça. Si vous pouvez m'envoyer des deulignes pour des machines qui ne passe pour ainsi dire jamais dans la rubrique, genre Atari ST et IBM, vous gênez pas les mecs, vous gênez surtout pas. Le courage est souvent récompensé.

Et puis voici celui qui gagne les deux softs de la semaine : c'est Eric Fauquet, qui envoie de quoi faire quelques copie anti-café, en transformant une inutile touche SELECT en un superbe bouton RESET. Tout programme en L.M sera préservé après le reset. Faites gaffe qu'un programme ne vienne pas écraser la routine qui se trouve en &H200, sinon, bonjour les dégâts !

Listing MSX.

```
 1 POKE&HFDCD,0:POKE&HFDCE,&HF2:FO
RI=1TO10:READA$:POKE&HF200+I,VAL("
&H"+A$):NEXT
 2 DATA79,FE,3E,28,01,C9,CD,00,00,
C9:POKE&HFDCC,&HC3
```

Et puis parce qu'un peu de musique n'a jamais fait de mal à personne (quoique ça dépend laquelle, regardez Jeanne Mas...), laissez votre Oric vous jouer la Marche Funèbre de Chopin, via Jim Bley (ou Blay, je sais pas, c'était mal écrit).

Listing Oric-Atmos.

```
1 DATA8,70,8,70,8,30,8,80,11,50,10
,40,8,40,8,60,7,40,8,80
2 FORI=1 TO10:READA,B:MUSIC2,3,A,1
0:MUSIC1,2,A,12:WAITB:MUSIC1,1,1,0
:NEXT
```

Pour Thomson maintenant, un petit jeu pas mal foutu pour un deuligne : vous êtes la dernière flamme qui existe sur Terre, évitez donc les gouttes d'eau qui vous tombent dessus. Tâchez de battre le record de Quan (c'est le prénom) Le Luu Minh (c'est le nom) qui est de 157.

Listing Thomson TO7-70 uniquement.

```
1 CLEAR,,2:X=20:Y=12:DEFGR$(0)=16,56,116
,242,250,242,100,56:F$=GR$(0):CLS:BOX(0,
0)-(39,24)F$,4:N=1:G$=GR$(1):FORI=32769T
O32797:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:DA
TAF6,60,3B,A6,03,26,06,CA,80,C4,BF,20,0B
,4A,26,06,CA,40,C4,7F,20,02,CA,3F,F7,60,
3B,39:GOTO2
2 DEFUSR0=32769:D=STICK(0):A=INT(39*RND)
:B=INT(RND*24):S=S+1:SET(A,B)F$,4:X=X+M:
Y=Y+N:IFPOINT(X*8,Y*8+3)=4THENCLS:PRINTS
:ENDELSEPSET(X,Y)G$,1:IFD=1THENM=0:N=-1:
GOTO2ELSEIFD=5THENM=0:N=1:GOTO2ELSEIFD=3
THENM=1:N=0:GOTO2ELSEIFD=7THENM=-1:N=0:G
OTO2ELSE2
```

Enfin, pour clore les débats, Cédric Garnier propose aux pirates un petit utilitaire qui créé un nouvelle fonction IFROG qui permet de déplomber les programmes basic. Pour l'utiliser, tapez IFROG, puis LOAD"nom du programme".

Listing Amstrad CPC 464 uniquement.

```
1 h=&9FFF:MEMORY h:FOR i=1 TO 47:R
EAD a:POKE h+i,a:NEXT i:CALL &A000
:NEW
2 DATA 252,166,14,160,1,14,160,33,
0,160,205,209,188,201,19,160,195,2
4,160,70,82,79,199,0,62,7,205,90,1
87,62,174,50,3,172,62,69,50,2,172,
62,50,50,1,172,201,201,0,0
```

Ben voilà, c'est tout pour cette semaine. Dès que le serveur de l'HHHHebdo sera de nouveau opérationnel, ce qui ne saurait tarder, je m'ouvrirai une autre BAL pour lire vos messages. Mais on en est pas encore là, on verra ça plus tard. Salut les agneaux, que le Dieu des Deuligneurs (DDD en abrégé) soit avec vous.

Louis-Pierre, la vedette.

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs ? Faut les sortir !
Et si vous vous abonniez ? 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 : 1an : ☐ 530 francs
6 mois : ☐ 270 francs

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

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)

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

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)

l'étau se resserre

BZZZ
BZUU
BZUU
CLIC CLIC
MIIPMIIIPMIIIIPMIIIP
... encore un "AF02"... il va falloir recueillir un maximum d'informations sur cet usager... sans éveiller son attention...
et si possible photocopier à son insu ses documents de voyage...
... Cette fois voilà un "AF03", accompagné d'un "AL" sortant d'un séjour en H.P. pour névrose suicidaire...
TIOUTIOUTIOU
... à surveiller de près, il n'y a rien de plus salissant dans le métro
Ha! Cette fois c'est un "S" fiché à la fois à la DST, à la DPSD, et à la DGSE... Voyons son tableau de chasse: 154 attentats sur le territoire, 163 à l'extérieur...
163 contre 154... bon ça va, il a gagné à l'extérieur, laissons-le filer...
Houlà! Celui-là il les accumule! Voici un superbe specimen de "G", avec un magnifique palmarès: -Non-paiement d'une contravention pour défaut du sigle "F" à l'arrière de son véhicule! et puis, comme si ça n'était pas suffisant je vois: - Fausse déclaration fiscale concernant la cylindrée de sa voiture!!! Et c'est pas fini!...
... de plus, il est descendu trois fois consécutives à Mercadet-Poissonnières la même semaine!
celui-là on ne peut pas le laisser vaquer impunément!
Allez hop, interpellation immédiate
Invraisemblable! encore un cas! celui-là n'est fiché nulle part!
... à ficher d'urgence sur le fichier des non-fichés!

Non, il n'est pas encore question de doter les tickets de métro d'une piste optique, permettant l'interrogation directe du F.P.R. (Fichier des personnes recherchées) et de son sous-fichier le F.R.S. (Fichier des renseignements supplémentaires). Mais il en est par contre très fortement question depuis l'an dernier pour le passeport (européen). Et, depuis cette année, pour la carte d'identité nationale. Il n'y a aucune raison pour que l'échelle des libertés ne continue pas à se rétrécir indéfiniment... Après le ticket de métro l'an prochain que va-t-on informatiser?

... Dans deux ans les cotons-tiges informatisés pourront nous trahir...
Hein? Mais qu'est-ce tu fous là?
Mais comment que t'as fait pour passer dans la salle de bains? Alors que t'y es tricard pour 15 piges et qu'tous les flics du couloir te filent le derche?!
t'occupe! Tu m'prends vraiment pour un cave! j'connais un douanier ripou à la frontière d'la salle de bains qui m'a fait passer en barque cette noye.
ATTENTION LE CONTROLE INFORMATIQUE SE FERA PAR LA!
... Dans trois ans l'informatisation de notre code génétique permettra enfin un contrôle permanent à la source même de nos tares...
Je regrette, mais votre code génétique indique la présence de deux gènes AAT anormaux, d'où risques de bronchite chronique. nous ne pouvons donc pas vous embaucher
Theuheu Theuheu
Ta gueule! les chromosomes doivent apprendre à ne pas tousser pendant les visites médicales d'embauche!
Masse
(le contrôle génétique à l'embauche se fait déjà couramment aux USA)

B.D!

EBDITO

Je voudrais vous parler d'une escroquerie qui me tient particulièrement à cœur : ce sont les fausses parodies des faux Jalons. Que je vous explique. Jalons, groupe drôle s'il en fût jamais, a sorti un jour une parodie du Monde qui s'appelait Le Monstre, et une de Libération qui s'appelait L'aberration. Ces parodies se sont bien vendues, merci. Aussitôt, un aigrefin s'est précipité pour racheter les droits d'exploitation du Monstre et a décidé d'en sortir un par mois. S'étant aperçu que le créneau était bon, et profitant de la brêche - et du lectorat - de Jalons, il a récidivé en sortant le Clébard Déchaîné, le Bigaro et France-Poir. Rien de très grave en soi, d'autant que dans le même temps, Jalons a sorti Franche Démence. Le problème, c'est que le type qui a racheté le Monstre et son équipe ne sont pas drôles du tout. Leurs parodies sont sinistres. Et en plus, ils marquent en tout petit en haut de leurs tentatives : "ce journal n'est pas fait par le groupe" et plus bas, en énorme, qui attire bien l'œil : "JALONS". C'est de l'arnaque ou je ne m'y connais pas. Par contre, achetez Franche Démence, ça vaut son pesant de camemberts.

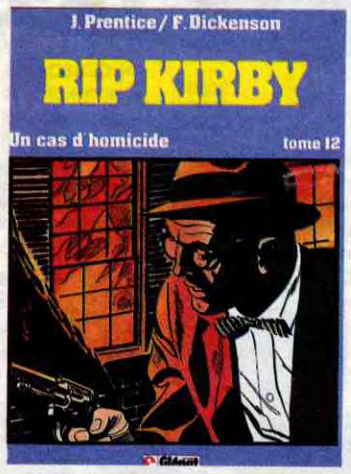
Milou.

BD Parade!

DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	ZENTNER/PELLEJERO	16
RETOUR	BERNET ABULI	16
CARNAGE +	BERNET TRILLO	16
LES ONCLES PAUL	COLLECTIF	15
UN MAX DE MAD	COLLECTIF	15
SUDOR SUDACA	MUNOZ SAMPAYO	15
AUX VOLEURS	KONK	15
DECRESCENDO	PTILUC	14
A LA VIE A LA MORT	DODIER MAKYO	
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	AUTHEMAN	14
UN MÔME DE PERDU...	TAFFIN	14
CADAVRES EN SOLDE	SAMPAYO SOLANO LOPEZ	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 LODEWIJK	12
LA MANIERE NOIRE	WOZNIAK	12
ALERTE A ESLAPION	SERON	11
ECRIT PAR LA TEMPETE	GINE	11
LE CLUB DE MAFALDA	QUINO	11
LE LYNX A TIFS 6	PLEIN DE GENS	11

BONTE DIVINE

Les jeunes cons qui me lisent ne sachant certainement pas ce qu'est Rip Kirby, je m'en vais leur expliquer en deux coups les gros. Rip Kirby est un détective privé qui sévissait aux Etats-Unis à partir des années



50. Crée par Alex Raymond, l'inoubliable dessinateur de Lucky Luke, non, pardon, de Guy L'Eclair, cette série qui était publiée quotidiennement dans des mensuels - non, des quotidiens - fut reprise à sa mort par Prentice, qui était son assistant, et qui que bon, qui a continué a la dessiner ensuite, quoi. Bref, 99% des gens se foutant complètement de savoir si c'est Laurel ou Hardy qui dessine, disons simplement que Rip Kirby est un détective des années 50.

Mais il a un look tout-à-fait particulier, puisque publié en strip : chaque strip comporte trois images, dont la première est presque toujours un résumé du strip précédent. Au début, ça casse un peu le rythme, mais on s'habitue très vite. Et puis après, on peut déguster tranquillement ces histoires de Rip Kirby, qui est un détective des années 50 (vous remarquerez qu'exceptionnellement, je n'émets aucun critère de jugement sur l'ouvrage, parce que je ne l'ai pas lu, parce qu'il fait 160 pages et que j'aime pas lire morcellairement, et qu'en conséquence j'attends que tout soit paru pour m'y mettre, avec une pipe et un whisky à la main, dans mon fauteuil en velours, entouré de mon chien et de ma robe de chambre).

RIP KIRBY TOME 12 de PRENTICE chez GLENAT, 120 balles. C'est ça, Lise ? oui, merci.

BA'ABEK

Tiens, une coïncidence. Les trois A arrivent chez leur ami qui est bouquiniste sur les quais de la Seine. Première coïncidence ?.. Quand ils ont besoin d'un enclumiste, ils vont chez leur vieil ami qui justement se trouve être un enclumiste. Bon, là c'est un bouquiniste. Ils cherchent des documents sur la Corse. Et justement, deuxième coïncidence, l'ami bouquiniste vient d'acheter un lot de documents sur la Corse en salle des ventes. Bon. Je passe les détails. A ce moment-là, troisième coïncidence, un type se pointe et se montre très intéressé par les documents en question. Plus tard on apprendra (bien qu'on s'en doute déjà) qu'il est sur leur piste depuis longtemps.

Fin de la première page.

Si vous considérez qu'une suite de coïncidences vaseuses peut vous tenir en haleine jusqu'à la fin du bouquin, n'hésitez pas : vous pouvez en toute confiance acheter l'œuvre intégrale de Vasseur et de Mitteï. Dans tous les autres cas, je serais vous, j'hésiterais nettement avant d'acquérir ce chef-d'œuvre kitch, témoin parlant d'une époque heureusement révolue pendant laquelle les scénaristes n'avaient pas encore honte d'utiliser les coïncidences pour faire passer n'importe quoi. Fin du quart d'heure culturel. Amen.

ABORDAGE A BONIFACIO de MITTEÏ et VASSEUR chez RECREABULL, 36 francs.

FOU

C'est fou, hein ? J'aime pas Tibet. Chaque fois que je discute avec des fans de bd, je m'engueule avec eux à cause de cet enfoiré de Tibet. C'est peut-être parce que ça ressemble énormement à du Hergé et que - comble de l'horreur - je n'aime pas Hergé non plus. C'est fou, hein ? Vous avez déjà vu des critiques bd qui n'aiment pas Hergé, vous ? C'est hyper-rare, je peux vous dire. A ma connaissance, on est un seul. C'est probablement parce que je suis arrivé à la génération d'après. Je vais pas vous raconter ma vie (bien que ce ne soit pas l'envie qui m'en manque), mais j'ai commencé ma carrière de lecteur bédéphile par Gotlib. J'ai pris le train en marche, en fait. Donc, contrairement à tous ceux qui ont commebcé avant, je n'ai pas la nostalgie des bd des années 50. Alors Tibet, c'est pas la peine : je peux pas. C'est vieux et il ne m'a pas ému quand j'étais tout piti. Donc, désolé pour les fans, mais c'est de la merde.

TROIS COUPS POUR LE SENATEUR de TIBET et GREG chez LOMBARD qui ressort ses fonds de tiroir en ce moment, 35 francs.

MONSIEUR MUSK

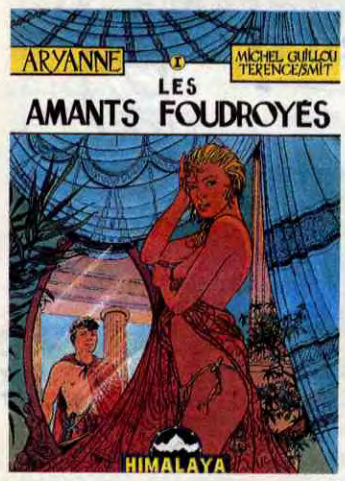
Voilà quelque chose d'ambitieux. Que je vous narre le propos : en 2282, des missiles (je m'arrête tout de suite, pour ne pas laisser la plus petite place à la confusion : ce que je vous raconte n'est pas dans la bd, mais dans le texte d'intro) bactériologiques ravagent la terre, ayant pour conséquence la perte totale de l'odorat pour l'espèce humaine. Les seuls parfums qu'ils peuvent sentir sont des parfums synthétiques hyper-puissants. Malheureusement, ceux-ci défoncent complètement et abiment le cerveau. Belle intro, hein ? Ça devrait cracher du feu, une histoire comme ça.

Eh ben ça crache que dalle. Parce que le dessin est trop faiblard, ambitieux et raté, que le scénario est mal fait très mal découpé, trop implicite (je suppose que le lecteur a compris ce que je voulais dire, alors je ne prends pas la peine de glisser une subtile explication), résultat : on s'emmerde et on décroche rapidement. De temps en temps, on a droit à une case qui remplit toute la planche, un peu comme du Mœbius, sauf que comme c'est pas beau, on a l'impression de se faire voler.

MUSK de BOCCAR et FROIDMONT chez ARMONIA, 39 balles.

GENRE

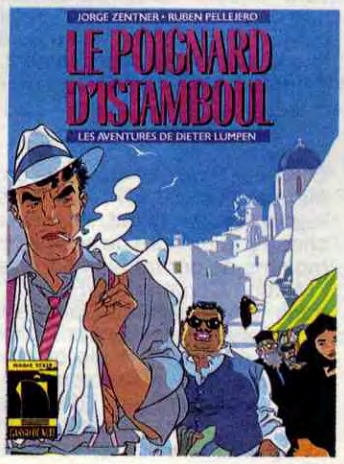
Berk ! Qu'est-ce qu'il leur prend, à Magic Strip, de sortir ça ? Ils sont fous ou quoi ? Imaginez, c'est comme si Jacques Martin (çui d'Alix) se mettait à faire du cul ! C'est du cul petit, mesquin, refoulé. Scénario ringard et pseudo-historique, mal dessiné, incompréhensible, je peux pas trouver mieux pour définir cet album : c'est du cul refoulé. Totalement inintéressant. Ça m'étonne d'autant plus de Magic-Strip qu'ils n'ont pas pour habitude de sortir des albums purement commerciaux et nuls. Ben là, c'est raté, kon.



LES AMANTS FOUDROYES de GUILLOU, TERENCE et SMIT chez MAGIC-STRIP, 42 francs.

3O

Imaginez Hugo Pratt dessinant mieux qu'il ne le fait d'habitude (cherchez pas. En gros, j'aime pas les auteurs connus), avec un Baru ayant décidé de faire dans l'exotisme 1930 au scénario. Vous voyez bien ce que je veux dire ? Eh ben ça, texto. Quatre histoires courtes en noir et blanc, qui se passent un peu partout, de la Turquie à l'Inde en passant par une île déserte. Thème commun à ces quatres histoires : Dieter Lumpen, un allemand flemmard qui ne rêve que d'arrêter de travailler et qui à chaque fois se retrouve dans des galères impossibles. Il se fait engager chauffeur d'une vieille bourgeoise de Munich : aussitôt, elle décide d'aller récupérer un poignard qui lui a été volé par la Mafia turque (c'est pas exactement ça, mais je travestis la vérité pour qu'il vous reste des surprises en le lisant. Je suis attentionné, hein ?).



En gros, c'est carrément le seul bon album de la semaine. Mais il l'est, hein (bon).

LE POIGNARD D'ISTAMBOUL de ZENTNER et PELLEJERO chez MAGIC STRIP, 42 francs.

BOB MORAND

Tiens, un scénario de Duchateau, cong. Avec la chaleur qu'il fait, dur. Bon, Serge Morand est un détective privé qui tombe sur une affaire compliquée, bien sûr, dangereuse, bien sûr, inextricable, bien sûr, qui met en jeu des personnalités, bien sûr, et qui s'achève dans un bain de sang, bien sûr. En fait, le véritable problème, c'est que l'histoire est développé sur 45 planches, calmement, normalement, et que tout d'un coup, à la 46ème, on a droit à toute la fin qui aurait dû tenir dans au moins cinq ou six planches. Ça fait genre on a complètement oublié qu'il fallait condenser à la fin, alors on a tout casé dans la dernière planche. Donc, la fin est incompréhensible (à mois d'avoir noté les indices tout au long du bouquin sur un morceau de papier, mais je connais peu de gens qui le font).

Par contre, le dessin est sympa et le sujet lui-même non seulement actuel, mais en plus légèrement futuriste (en fait, carrément de la sf. Ce n'est pas à vous, vieux routards de l'informatique, que je vais apprendre que la création d'un personnage synthétique parfait n'est pas pour demain !).

Enfin, c'est un album moyen, quoi.

LADY ROCK de DUCHATEAU et SANAHUJAS chez GLENAT, 39,50 balles.

FABULEUX

Zig et Puce vont découvrir sous vos yeux le secret fabuleux de la pierre qui vole. Chouettos, hein ? Dessinée et scénarisée par Greg, cette histoire vous amènera aux confins d'un monde merveilleux où les petits enfants rattrapent des bandits et où les mêmes petits enfants sont honnêtes et gentils. Autrement dit, c'est n'importe quoi.

Greg est l'un, sinon le scénariste le plus prolixe que je connaisse. Ce qui est loin d'être une qualité, quand on voit ce que ça donne. Mais qu'est-ce qui m'arrive, aujourd'hui ? Je descends les uns après les autres tous les grands classiques, Hergé, Tibet, Greg, qui sait, pourquoi pas Duchateau, aussi ? Ah oui, bonne idée, tiens, je vais vous dire du mal de Duchateau dans tout à l'heure.

En attendant, continuons à dire du mal de Greg. C'est niais, ce qu'il fait. Pour des mômes, oui, mais des mômes d'il y a vingt ans, à l'époque où ils obéissaient encore à leurs parents, qui leurs disaient de lire des bd bien pensantes et pas trop révolutionnaires.

Donc, Zig et Puce trouvent la pierre qui vole, et tout le monde s'en fout.

LA PIERRE QUI VOLE de GREG chez RECREABULL qui passe son temps à racheter les fonds de tiroir de Lombard qui n'en veut plus, 45 balles.

SALUT LA PROMO
VOIR PAGE 26

PRIX D'A.M.I.E

VENTES

SUPER PROMO MANETTE PRO 170F

AMSTRAD

CPC 464 Mono	2680 F
CPC 464 Couleur	3980 F
CPC 6128 Mono	4480 F
CPC 6128 Couleur	5980 F
PCW 8256	5920 F
Lecteur K7	350 F
Lecteur Disq. DD1	1990 F
Lecteur Disq. DD12	1490 F
Imprimante DMP 2000	2290 F
Imprimante LX 80	–
Imprimante OKIMATE	2990 F
Imprimante MCP 40	950 F
Imprimante TP 100	2250 F
Adaptateur Péritel MP 1	395 F
Adaptateur Péritel MP 2	495 F
Crayon optique LP 1	290 F
Souris AMX	690 F
Synthétiseur vocal	390 F
Synthétiseur musical	495 F
MODEM	1990 F
Emulateur Minitel	890 F
RS 232	590 F
Tablette graphique	–
Doubleur JOYSTICK	220 F
Extension mémoire 64K	590 F
Extension mémoire 256K	1190 F
Disque Silicone 256K	1190 F
Moniteur Couleur	2200 F

COMMODORE :

Unité Centrale :	C 64	1800 F
	C 128	2990 F
	C 128 D	6400 F
	AMIGA	17700 F
	PC 10 série II	15350 F
	PC 20 série II	23660 F
	PCAT	40260 F
Lecteur cassette 1530		350 F
Lecteur disquette 1541		1800 F
	1570	2450 F
	1571	3250 F
Imprimante :	MPS 801	1300 F
	MPS 803	1600 F
Moniteur :	Mono s/son	890 F
	Mono a/son	1100 F
	Couleur CIAGI	2100 F
	Couleur 1702	2500 F
	Couleur 1901	3500 F
Interface PAL RVB		450 F
Crayon optique		410 F
Souris		550 F
Synthétiseur		640 F
MODEM		1990 F
Emulateur Minitel		390 F
RS 232		650 F
POWER CARTRIDGE		490 F
Tablette graphique		1300 F
Clavier musical		620 F

ACCESSOIRES :

Poignée de jeux	QS I	70 F
	QS II	90 F
	DAEWOO	120 F
	PRO	170 F
	TURBO	220 F
Boîte rangement 50 disq. 5"1/4		125 F
Boîte rangement 100 disq. 5"1/4		139 F
Boîte rangement 30 disq. 3"		150 F
Housse	C 64	70 F
	C 128	90 F
	CPC 464	70 F
	CPC 6128	70 F
Capot	C 64	100 F
	C 128	120 F
Pince à disquette		60 F
Tous cordons à la demande		–

CONSOMMABLES :

Cassettes vierges C20 (les 10)	60 F
Disquettes 5"1/4 SP DD (les 10)	70 F
Disquette 3"	35 F
Papier listing	–
Ruban encreur	–
Recharge stylo table traçante	–

LOGICIELS :
CATALOGUE, ENVOI SUR DEMANDE

LIVRES :
MICRO APPLICATION-PSI-SYBEX-NATHAN-etc...

REMISES AUX COLLECTIVITÉS
Ouvert du Lundi au Samedi
de 9 h 00 à 19 h 00

SERVICE APRES-VENTE
FINI LES INTERMÉDIAIRES
A.M.I.E. DÉPANNE VOS MICRO
Prix fixés › Forfait ou sur devis
Délais réduits : Maxi 8 jours
Qualité assurée : Chaque réparation est garantie 1 mois

LA BOUTIQUE A.M.I.E
11, bd Voltaire 75011 Paris
(M° République)
Tél. : (1) 43.57.48.20

PROMOTION ÉTUDIANT
(justificatif demandé)
Amiga F TTC..... 14950
PC 10 + World
+ Multiplan F TTC . 12900
PCW 8256 F TTC 5450
Outil idéal pour
frapper vos thèses.

17 700 F ttc

AMIGA TE VOILA !

L'AMIGA existe, je l'ai rencontré.
Chez A.M.I.E. une salle d'expo lui est consacrée.
Un show-room permanent pour une démo, l'ordinateur de la seconde génération ne laisse pas indifférent. Les softs sont au rendez-vous.
Étonnez-vous. 11, bd Voltaire 75011 Paris.

Promos !

C 64 + lecteur K7	1990 F
C 64 + lecteur Disq.	3250 F
C 128 + 1570	4990 F
C 128 D + 1901	9600 F
CPC 464 Mono + Interface Couleur	2850 F
CPC 6128 Couleur + Imprimante	6870 F
PCW 8256 + DBase II + 10 disquettes	6790 F

BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à : A.M.I.E.

NOM
ADRESSE
TÉL
RÉFÉRENCES — PRIX

CATALOGUE SOFT : ☐
Participation aux frais d'envoi ..... + 20 F
Règlement : je joins ____ F ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

I. STUDIO (1) 42.77.06.04

ON VEUT NOUS FAIRE FERMER NOS GUEULES !

Suite de la page 14

en fourguer un gros, en conséquence nous estimons que tant multiplié par tant ça fait tant et avec les frais, ça nous fait cent briques ! Par ici la bonne soupe ! Excellent moyen de sortir de la crise : on attaque la presse, responsable de tous les maux et par la même occasion, on lui fait fermer sa gueule.

LA LIBERTE DE LA PRESSE

Malheureusement, la presse en question, elle est pas près de se laisser faire. Surtout l'HHHHebdo. Le "journal" concurrent en question dont nous ne citerons pas le titre - ça ferait monter ses ventes - a passé un "droit de réponse" dicté par Amstrad. Et cet article, non content de mettre en doute notre intégrité (un comble), attaque nos journalistes de façon injurieuse et calomnieuse. Ce qui fait que, étant donné que cet article va faire baisser nos ventes, que nous avons vendu chaque semaine un paquet de journaux non négligeable, que nous devions vendre un gros paquet de journaux d'ici la fin de l'année et que, à cause de cet article, nous n'en vendrons qu'un ridicule petit paquet de rien du tout, nous estimons que tant multiplié par tant, avec les frais et tout ça, Amstrad nous doit 300 briques bien tassées. Et nous concluons même que, dans ces conditions, nous sommes tout à fait d'accord pour payer 100 briques à Amstrad à condition qu'ils nous versent nos 300 bâtons. Excellente affaire en cette époque difficile pour la Micro. Par contre, nous ne fermerons pas nos gueules. J'oubliais, Sugar a écrit sur une de ses délicates notes de service : "Rubbish", en parlant de l'HHHHebdo. Le machin qui ressemble vaguement à un journal dont nous parlions plus haut a eu la bonne idée de la publier en illustration de l'article dicté par Amstrad. L'HHHHebdo se considère donc comme gravement injurié et demande en conséquence 30 briques en réparation. Dans les mêmes conditions que pour le reste, bien entendu. Voilà, fini pour Amstrad. Ha, non, allez faire un tour du côté des petits articles des pages centrales, vous y trouverez les prix qui seront pratiqués par Amstrad incessamment sous peu pour le CPC 6128. Ils vont encore nous demander une compensation pour avoir bloqué leurs ventes jusqu'à ce que le prix baisse effectivement. Je meurs de trouille.

MINABLE

Et Kléber Paulmier dans tout ça, me direz-vous ? Eh bien, vous répondrais-je, il fait la même chose à la mesure de ses petits moyens de gérant (voir l'article "Match Commodore/Procep" dans les actualités). Comme il est lui aussi excédé par l'arrogance de l'HHHHebdo qui ne respecte rien ni personne, il nous a envoyé un "droit de réponse" pour affirmer haut et fort que son service après-vente pète le feu et que Procep c'est ci et que Procep c'est ça et qu'il y a que lui qui est gentil et qui tient ses promesses. Malheureusement, ce n'est pas notre avis et nous avons vu les preuves que dans l'affaire qui oppose Commodore à Procep, les magouilleurs sont du côté de Commodore. Comme nous avons refusé de publier son communiqué, ce brave gérant nous assigne en justice et nous réclame le passage de son article assorti de 3.000 francs de dommages par semaine de retard et, pendant qu'il y est, il réclame quelques milliers de francs pour lui, pour ses petits frais et pour Commodore. A peine une brique. Minable, même pas 10 bâtons !
Fini pour Kléber Muda ? Non, une information soi-disant confidentielle : la marge des revendeurs va augmenter de 9% sur l'Amiga. Vous pressez pas pour faire vos stocks, les copains.

CONCLUSION

Nous déclarer la guerre ? Pourquoi pas, ça sera probablement plus amusant que de combattre les simples arnaqueurs et les petits malins. Nous préférons les grandes batailles aux bagarres de rue, c'est généralement le consommateur qui gagne et le consommateur, il est de notre côté !

■

L'HHHEBDO, LA TELE, LA HIFI ET LA VIDEO

DES RONDS DANS L'EAU

Les relevés n'ont pas l'air d'affecter beaucoup la FNAC, Darty et les autres. Ils continuent joyeusement à appliquer des prix que l'on pourrait qualifier d'usurier. Les engagements de meilleur prix, de prix le plus bas ou autre remboursement de différence ne sont pas tenus et tout le monde s'en fout. Mais que font les pouvoirs publics ? Qu'est-ce qu'ils attendent pour faire leur boulot ? La Direction de la Concurrence et des prix est-elle aussi efficace que la Commission Informatique et Libertés ? Pauvre France !

HTHV

PUBLICITE GRATUITE

Commerçants de France et de Navarre, faites de la publicité à bon compte dans Hebdogiciel. Envoyez-nous les prix des matériels sur lesquels vous pensez être bien placés. Nous publierons gratuitement votre adresse et une fiche sur vos activités et vos méthodes de vente. Apportez un maximum de précisions à ces renseignements et particulièrement aux conditions principales de vente des produits (durée de la garantie, livraison, mise en service, vente par correspondance, etc.) ainsi que vos horaires d'ouverture. En gros, faites le boulot à notre place. Attention, nous vérifierons vos dires.

AU SECOURS !

Aidez-nous à faire vivre cette page. Envoyez-nous les prix intéressants pratiqués par les commerçants de votre région. N'oubliez pas de mentionner les références exactes des matériels concernés ainsi que l'adresse et, si possible, le téléphone du point de vente. Grouillez-vous, bandes de consommateurs. Siouplaît.

LE MUR DE LA CONCURRENCE

REGLES DU JEU

HEBDOGICIEL publiera gratuitement chaque semaine les prix les plus bas dont il aura connaissance, en indiquant le nom et l'adresse du ou des magasins concernés.

HEBDOGICIEL fera des relevés de prix mais fait surtout appel à tous les commerçants concernés et à ses lecteurs pour qu'ils lui envoient les prix qu'ils estiment les plus bas dans leur région.

HEBDOGICIEL s'engage à publier les prix les plus bas, quels que soient les commerçants qui les pratiquent, et ce gratuitement, étant indépendant de toute pressions publicitaires ou autres.

HEBDOGICIEL fera tout son possible pour faire connaître les initiatives, les systèmes de vente et les établissements originaux qui œuvrent dans l'intérêt du consommateur.

Jean CHAPELLE prêche pour son église.

(Suite de la semaine dernière)

H : Pourquoi cette position des fabricants, normalement ils auraient dû être ravis de voir leurs prix baisser.

C : C'est le schéma idéal de la concurrence, malheureusement les fabricants se plaignaient de l'alignement de la FNAC sur mes prix et, par ricochet, de l'alignement de tous ses concurrents importants comme Darty, Nasa, les grands magasins, les Hypers et donc l'ensemble de la grande distribution parisienne. Les revendeurs traditionnels étaient évidemment gênés par ces baisses : alors que du fait des ententes sur les prix, ils pouvaient prétendre vendre au même prix ou légèrement au-dessus que les grands discounteurs, avec ces alignements ils passaient pour des voleurs auprès de leurs clients.

H : L'essentiel reste quand même le consommateur et les matériels qui devraient être vendus en plus grande quantité puisque moins cher. Si le Laser baisse de 3.690 francs à moins de 3.000 francs, il s'en vend beaucoup plus, non ?

C : Théoriquement oui, mais en fait la baisse n'affecte pas toutes les marques, puisque certains refusent de livrer les vrais casseurs de prix. De ce fait, le commerçant - gros distributeur ou petit revendeur - va préférer vendre les marques à forte marge. Vous allez donc trouver chez Darty ou à la FNAC deux sortes de produits : les produits à forte marge et ceux à faible marge bénéficiaire.

H : Dans ce cas, c'est le client qui choisit !

C : Encore une fois, théoriquement oui, mais pratiquement non ! Et, sur ce sujet, je suis obligé de ne citer que des observations faites par des fournisseurs ou des déclarations faites au juge d'instruction.

H : Vous êtes bien prudent !

C : Oui, car j'ai des adversaires qui ne laissent rien passer. Ce que je vais relater est prouvable par certains documents, notamment les écoutes téléphoniques et les interrogatoires dont nous avons déjà parlé.

Les fabricants affirment que les grands distributeurs vont tout faire pour ne pas vendre les marques à faible marge en utilisant des moyens divers : on déclare indisponible l'appareil bon marché, on le met en bout de rayon, on lui donne de mauvais tests, on commissionne moins bien les vendeurs qui ainsi trouvent tous les défauts à ces appareils. Par contre, les marques protégées ont toutes les qualités.

Comme cela se produit à grande échelle, l'image de marque du fabricant est affectée sur tout le marché français.

Ce dénigrement est amplifié par les revendeurs traditionnels qui n'ont aucune raison de promotionner des appareils qui ont mauvaise réputation, qui ne leur laissent pas de marge et qui, en plus, les font passer pour des voleurs.

Bien entendu, ces pratiques n'existeraient pas si toutes les marques étaient chez les casseurs car, les autres revendeurs n'ayant plus aucun ilot de profit privilégié, ils seraient obligés de vendre toutes les marques à un taux moyen et ils n'auraient plus intérêt à favoriser certaines marques.

H : Vous-même, vous ne cassez pas le prix de toutes les marques.

C : J'aimerais bien, mais je subis des refus de vente que l'administration refuse de sanctionner, encourageant ainsi les fournisseurs dans leurs refus.

Suite et fin la semaine prochaine

COMPAREZ, IL EN RESTERA TOUJOURS QUELQUE CHOSE.

Relevé au 7 JUILLET 1986.

(Seuls les trois meilleurs prix sont affichés, les autres sont trop chers (TC) !)

	STAR VIDEO	CHAPELLE	CONCURRENCE	FNAC	DARTY	EXPRESS CASH
MAGNETOSCOPES						
AKAI VS 202 S		4.990	4.990		5.490	
AKAI VS 303 S		5.800	5.800		5.980	
AKAI VS 112 S		5.600	5.600	5.990	5.990	
JVC HRD 142 S	5.450	5.400	5.550	TC		5.090
JVC HRD 152 S	5.950	5.850	5.950	6.290	6.290	
JVC HRD 157 S	7.850	7.750	7.990	8.390	8.390	
JVC HRD 250 S	7.150	7.100		7.390	7.390	
JVC HRD 566 S	7.950	7.800		8.490	8.490	
PANASONIC NV 730		6.990	6.990	7.590	6.650	
PANASONIC NV 460		6.200	6.200	6.990	6.790	
SAMSUNG VL 503 P (LECTEUR)		2.700	2.700	2.990	2.990	
CAMERAS VIDEO						
JVC GRC 2S	15.450	15.200	15.000	TC	15.990	
SONY CCDV8 AF		15.000	15.000	16.450	16.450	
CASSETTES VIDEO (Cassettes de marque la moins chère. Prix unitaire pour achat par 20)						
CASSETTE E 120	42,00	40 ,00	42,00	40,45	41,80	TC
CASSETTE E 180	42,72	44,00	TC	TC	42,27	TC
TELEVISEURS						
SONY 37 CM KV 1412 F		3.700	3.700	3.950	3.790	
SONY 51 CM KV 2092 FE		5.200	5.200	5.790	5.500	
SONY 56 CM KV 2264 FE		6.400	6.200	6.950	6.280	
SONY 68 CM KV 2762 FE		6.350	6.500	TC	6.390	
SONY 47 CM KV 1882 F		4.400	4.400	4.950	4.650	
SONY 56 CM KV 2215 FE		5.700	5.790	5.790	5.990	
AKAI 40 CM CFT 151		4.300	4.300	4.790	4.790	
AKAI 55 CM CFT 211		5.300	5.880	5.890	5.890	
HI.FI						
SONY DISCMAN LASER		3.300	3.300	3.690	3.690	2.900
SONY FH 10 W		4.800	4.800	5.490	5.490	
SONY FH 77		5.200	5.200	5.890	5.890	
SONY CDP35		2.700	2.700	2.950	2.950	
AKAI CHAINE MIDI 313 WTD		6.500	6.500	7.990	6.990	
WALKMAN SONY WM 22		370	380	390	380	
WALKMAN SONY WM 75		990	990	1.050	1.020	
WALKMAN SONY WM 101		1.400	1.400	1.490	1.490	
WALKMAN SONY WM 65		1.900	1.900	2.100		
WALKMAN SONY WMD6C		2.800	2.800	3.100	2.990	
LASER PHILIPS CDP 104		2.600	2.600	2.990	2.990	
LASER PHILIPS CDP 150		2.600	2.600	2.990	2.950	

Adresses : FNAC montparnasse, FNAC Halles et FNAC Etoile, DARTY Madeleine et DARTY République, CONCURRENCE place de la Madeleine, CHAPELLE 131 rue de Rennes à Paris, STAR VIDEO à Nanterre et EXPRESS CASH 3 rue Lavoisier à Morangis.

DEUX SUPER-CONCOURS PERMAMENTS

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

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

Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

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

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

Salut la promo

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
BLOODI 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
OBJECTIF DANGER	69,00
LE PAYS QA	35,00
LES ONCLES PAUL	49,00
DECRESCENDO	69,00
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	39,50
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
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	220,00
CADAVRES EN SOLDE	42,00
EXECUTIVE WOMAN	59,00
RETOUR	64,00
CARNAGE +	49,00
UN MAX DE MAD	80,00
SAMBRE	59,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBO-LOGUE 2	45,00
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	42,00
MUSK	39,00
RIP KIRBY TOME 12	120,00
LES AMANTS FOUDROYES	42,00
LADY ROCK	39,50
LA PIERRE QUI VOLE	45,00
TROIS COUPS POUR LE SENATEUR	35,00
LA CLEF DU BONHEUR	25,00
ABORDAGE A BONIFACIO	36,00

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. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 10 francs de port pour un unique album commandé ou 6 francs de port par album ou rien du tout à partir de quatre albums et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. A partir de 240 francs, vous recevrez gratis le mensuel SPOT BD.
Pour simplifier un peu nos envois, n'oubliez pas de cocher les cases ci-dessous pour recevoir votre ou vos cadeaux ou votre ou vos points-cadeaux :
☐ Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.
☐ J'ai 3 points cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :
1) Walter Minus
2) Philippe Bertrand
3) André Juillard
☐ J'ai 5 points cadeaux, je reçois au choix le "Livre du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti.
☐ J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.
☐ J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie. Au choix :
1) "Kamasutra" de Jacovitti
2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.
☐ J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocops. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Vous avez regardé la page de mon estimable confrère Milou ? Vous avez vu un peu le désert dans lequel nous sommes plongés ? Je l'ai prévenu en lui apportant ses bouquins - merde, je me suis trahi, tout le monde va savoir que je suis son comparse voleur - il n'y a rien de bon, sauf "Le poignard d'Istambul", qui est par contre bon.
Eh ben c'est dit, c'est la promo de cette semaine. Si vous me l'achetez, je vous refile gratos cinq cartes postales d'Hugo Pratt, parce que *le dessin ressemble un peu*. Voilà. D'autres questions ?

☐ Envoyez-moi l'album en question et les cartes postales en question, que je vous règle au prix de 42 francs plus le port en question.

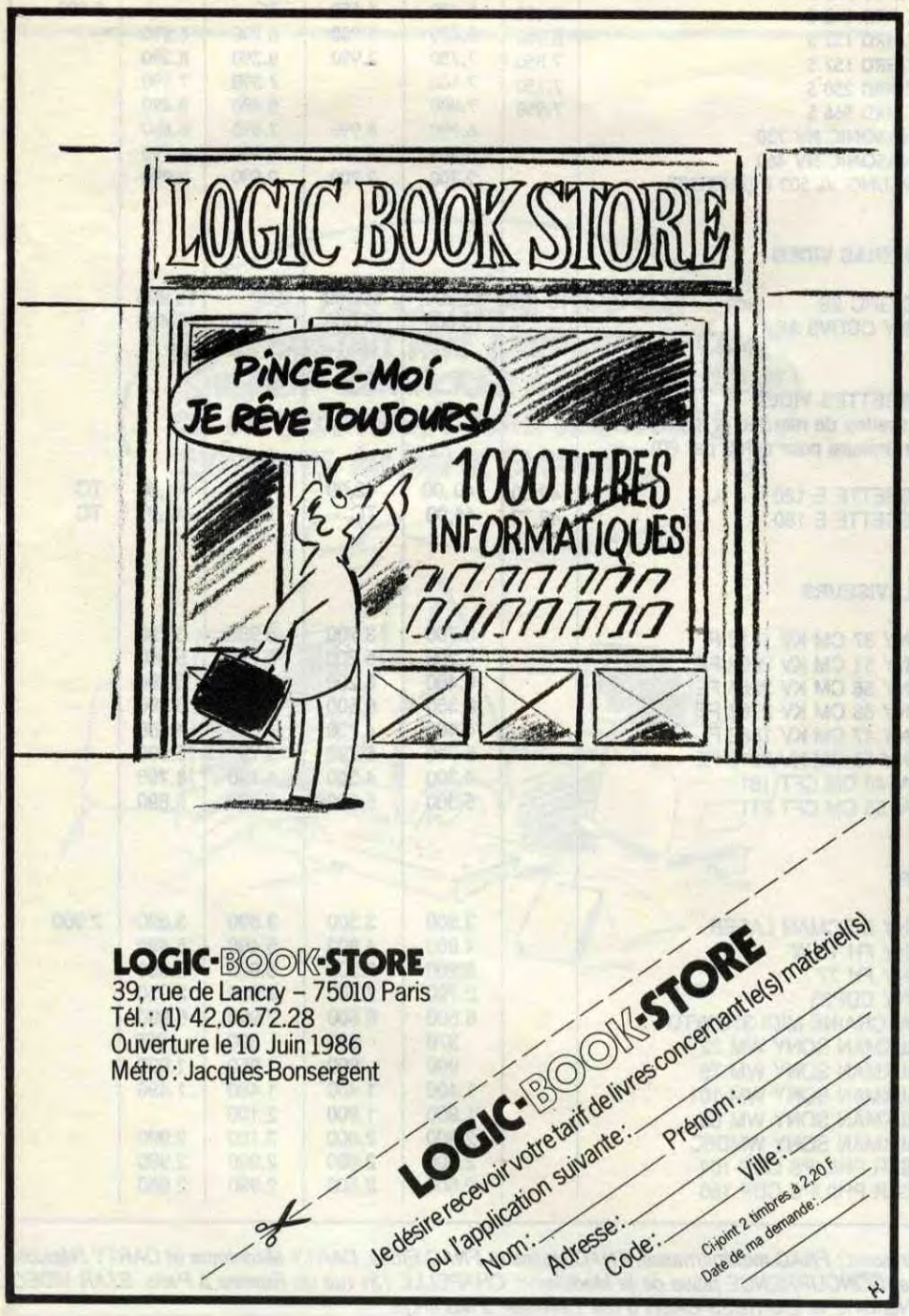
☐ Envoyez-moi les albums que j'ai cochés sur la liste en question.

☐ Envoyez-moi le catalogue gratuit en question.

☐ Dites-moi comment on fait pour consulter votre service minitel. Télétel 3 puis EDITEL ? Ok, en question.

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

144



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

LOGIC-BOOK-STORE
Je désire recevoir votre tarif de livres concernant le(s) matériel(s) ou l'application suivante :
Nom : Prénom :
Adresse : Ville :
Code : Ci-joint 2 timbres à 2,20 F
Date de ma demande :

SIS

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

SAGEST-INFORMATIQUE-SOFWARE
1er distributeur Français pour AMSTRAD, à votre service.
CATALOGUE REVENDEUR AMSTRAD : 50.92.85.80 +

Petites Annonces gratuites

AMSTRAD

VENDS cause double emploi, carte extension mémoire 64K, câble de liaison acceptant lecteur de disquettes, logiciel de gestion de la carte, manuel d'utilisation. Tél. (16) 58 07 64 23.

CHERCHE Turbo pascal (en particulier) et tout autre logiciel pour Amstrad CPC 6128. Christian Palo, 84, rue des Colombes, 57300 Talange. Tél. (16) 87 80 47 53.

VENDS à prix sacrifié Amstrad CPC 464 couleur, imprimante graphique matricielle DMP1, joystick, jeux, livres, revues, le tout 3700F. Pierre Coulomb au (16) 91 41 84 50 heures des repas (Marseille).

VENDS utilitaires sur K7 pour CPC 464 recherche opérationnelle, stats, gestion, compta., organisation...Vends sur disquette pour PCW Multiplan, Dbase II, Locoscript (traitement de texte) ou échange contre un bon logiciel de comptabilité. M. Mérieux, 7, place des Héros, 62000 Arras. Tél. (16) 21 23 64 34. Paiement contre remboursement possible.

ECHANGE logiciels pour Amstrad 6128. Hervé Larin, place du Collège, 01140 Thoissey. tél. (16) 74 04 02 54 ou 74 69 73 97 après 19h.

VENDS CPC464 couleur, drive DDI, lecteur 5''1/4, nombreux logiciels utilitaires et jeux, documentation et livres sur le sujet. Le tout 6500F. Tél. (1) 47 85 89 11 le soir.

VENDS Amstrad 464 âgé de 2 mois avec une manette de jeux et 3 logiciels, Infernal Runner, Spitfire et Boulder Dash III pour 3700F. David Verhaeghe, 45, résidence La Dordent, 76450 Canypbarville. Tél. (16) 35 97 77 82.

ECHANGE nombreux programmes sur K7 ou disquettes dont Spellbound, Last V8 sur K7 et La Geste d'Artillac et beaucoup d'autres sur K7 ou disquettes. François Tauveron, Les Pins-Avignon, 39200 St-Claude. Tél. (16) 84 45 21 87 tous les jours entre 10h et 18h.

VENDS Modem Digitelec plus pour Amstrad : 1200F. Sous garantie, interface Amstrad pour Modem Digitelec plus : 300F. Patrick Dublanchet au (1) 42 62 62 21.

AMSTRAD PCW recherche partenaire jeux et utilitaires. Conan Peigus Ansouis, 84240 La-Tour-d'Aigues.

ECHANGE logiciels sur K7 pour CPC 464. Vends livres pour Amstrad (Micro Application, Psy, Hachette...) Prix très intéressant. Enfin et finalement, cherche contacts sur Evreux. Contact sympa quoi ! Eric Billet, 5, place des Noisetiers, 27930 Angerville-la-Campagne. Tél. (16) 32 28 24 16.

POSSESSEUR Amstrad CPC 6128, vends nombreux jeux originaux entre 5 et 20F. Stéphane Paris, 17, avenue Beauregard, Cran-Gevrier, 74000 Annecy. *(NDLJC : Quelle idée de s'appeler Paris et d'habiter Annecy. Mince, j'crois bien l'avoir déjà sortie cette vanne-là, il faudrait que j'en trouve une autre ! En plus, c'est vrai qu'elle est débile !)*

VENDS Amstrad 6128 monochrome, joystick, manuel, nombreux jeux sur disquettes au choix, sous garantie : 4000F. Echange jeux contre notices de Ma Base, Hbasic, Cobra Pinball, Vera Cruz. Cherche sur disquettes Zombie, Ciné Clap, Wintergames, Biorythmes, Chirologie, Archon, Graphtric, Tour du Monde en 80 Jours. Laisser téléphone au (1) 64 28 65 55 ou écrire à Alain Qui, 15, rue des Chaudins, 77140 Nemours. *(NDLJC : Ça doit être marrant quand on lui demande son nom à çui là. "Comment vous vous appelez, vous ?" "Qui" qu'il répond. "Ben, vous" qu'on lui répond. Ça peut durer longtemps comme ça, hein !)*

VENDS CPC 464 couleur, lecteur DDI1, joystick, 65 revues, 10 livres, nombreux logiciels, très bon état : 5000F. Tél. (16) 69 48 68 20 après 20h.

CHEROHE photocopies de notices de jeux pour Amstrad : Mission Delta, Skyfox, Battle of Britain, Raid Over Moscow, Jumpjet. Je paye les photocopies et frais de port. Echange They Sold a Million II d'origine, contre Combat Lynx, Rambo, 3D Boxing, Meurtre sur l'Atlantique, sur disquettes. Tél. (16) 78 40 47 16 le soir. *(NDLJC : Oui d'abord, t'as pas le droit de faire comme moi dans ton annonce, d'ailleurs j'les ai pas mises tes notes, bien fait !)*

AMSTRAD 6128 cherche correspondants pour échange jeux, utilitaires, divers sur K7 ou disquettes. Benoît Lejeune, 2, rue Henri-Lecocq, 5000 Namur, Belgique.

ECHANGE programmes sur disquettes 3'' pour Amstrad 6128. Dominique Lagrue, Le Petit-Buisson, 17460 Thenac.

ECHANGE nombreux logiciels sur disk et K7. Cherche nouveautés et correspondant super-extra-rapide. Marc Sauvageot au (1) 37 51 40 33 à partir de 17h.

VENDS cause double emploi, extension 256Ko DK'Tronics en très bon état : 1000F à débattre. Xavier Sauvan au (1) 46 28 20 90 (Paris 12°)

J'ai de bons logiciels originaux (boîte), K7 : Speedy Wonder Compilateur : 200F, AMS Fonction : 150F, Graphologie : 100F, Numérus : 100F, Rally 2 : 80F, et plein d'autres. Debugger : 40F, Redéfinisseur Clavier/Caractères : 50F, ZX 81 : 150F. Quelques numéros Amstrad User. Tél. (1) 43 38 62 71.

ECHANGE Amstrad CPC 464 monochrome sous garantie, jeux, contre CBM64 même configuration (VC, moniteur, magnéto K7) opérationnel et avec garantie si possible. Thierry au (1) 47 09 20 16.

VENDS CPC 464 monochrome, nombreux jeux, prose péritel pour TV couleur, livres, peu servi, prix à débattre. Claude Fessler, 6, rue Y.-Farge, 26200 Montélimar.

CHERCHE Amstrad CPC464 couleur complet sur Paris et Région parisienne de préférence, entre 2500F et 3000F. Faire offre à Antoine au (1) 46 04 59 26.

VENDS Amstrad CPC 6128, écran vert au complet avec emballages, adaptateur TV MP2, jeux et utilitaires, garantie jusqu'à décembre 86 : 4300 F. Tél. (1) 46 71 07 02 le soir.

VENDS pour CPC nombreux logiciels originaux sur K7 à prix intéressant, liste contre enveloppe timbrée. Mr Slimani, 6, rue de la Croix-Blanche, 77370 Nangis.

ECHANGE nombreux programmes contre imprimante compatible Amstrad ou lecteur DDI-1, synthé vocal. F. Duclos, 92, avenue des Fleurs, 32800 Eauze.

CHERCHE de tout urgence lecteur DD1 pour 464, échangerai programmes sur K7. Envoyer propositions à Christian Villes, BP51, 47300 Agen.

VENDS pour Amstrad synthé vocal Technimusic 100% français, n'ayant jamais servi (ordinateur en panne) : 300F. Mr Ellul au (16) 68 96 39 23.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, lecteur disk, disquettes 3'', 1 joystick, Ass.Désassembleur Amsoft, adaptateur péritel MP1, livre sur Langage Machine, nombreux jeux, en bon état : 3500F. Tél. (1) 60 03 48 32.

VENDS imprimante DMP1 avec importante logithèque : 1200F. Soimo San Roger, 16, rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. (1) 47 31 23 79.

ECHANGE logiciels sur K7 pour Amstrad. Tony Cuperlier, 30, rue de la Forgette, 02830 Saint-Michel.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, manuel, livre de programmation, housses, joystick, une trentaine d'originaux : 3000F à débattre. Patrick au (1) 45 84 88 94 après 18h.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur couleur, manette jeux, nombreux logiciels : 3500F. Tél. (16) 27 88 81 05.

VENDS moniteur monochrome pour Amstrad très bon état, cause achat d'un adaptateur péritel : 600F port compris. Stéphane Jupinet, Résidence la Maguelone, Chemin de Paradis, 13500 Martigues.

ECHANGE nombreux logiciels sur disquettes pour Amstrad contre Interface RS232, MOdem DTL 2000, extension 64K ou 256K, Silicon disk ou synthétiseur vocal. Tout ça pour un 6128. Bruno Motyka, St Franchy, 58330 St Saulge. Tél. (16) 86 58 24 43, toute la journée.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, acheté en février 86, avec 2 joysticks, nombreux logiciels, revues : 4200 F. Tél. (16) 55 35 12 80.

VENDS matériel neuf cause double emploi, carte mémoire Phoenix, extension 64K avec manuel, logiciel de gestion des 64K supplémentaires, cordon de branchement (acceptant le branchement d'un drive). B. Michaud, 40430 Sore. Tél. (16) 58 07 64 23 ou (16) 56 62 43 56 heures bureaux.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur K7. Jean Marc Charuet, 14, rue Léo Lelée, 13200 Arles.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, adaptateur Péritel, livres, Bible sur programmeur, Trucs et Astuces, Musique sur Amstrad, Assembleur de l'Amstrad, K7 jeux et utilitaires : 3400F le tout. Mr Ruiz, 1, allée de la Coudraie, 77400 Pomponne. Tél. (1) 64 30 54 70 après 19h.

CHERCHE tout renseignement permettant de commander un robot ou un train électrique à partir d'un Amstrad 6128 (interfaces, adresses de la mémoire...) Vincent Dedieu au (16) 66 79 44 17 en semaine après 18h30 et le week-end toute la journée.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464, 664, 6128,Guy Forthoffer, rue de Nancy, 57510 Puttelange-aux-Lacs. Tél. (16) 87 09 63 42 après 20h.

CHERCHE 1er lecteur Amstrad DD1, interface en état de fonctionnement, disk démo (logo CPM) à 1000F. Donne logiciels. Echange moniteur Amstrad couleur contre monochrome +500F. Emmanuel Dague, 9, rue de Lavau 90700 Châtenois les Fages. Tél. (16) 84 29 46 30 après 18h.

Stop ! ! ! Arrêtez-vous ! ! ! N'allez pas plus loin, il y a une grande, grosse, énorme, gigantesque affaire ! ! ! Si, si ! Je dirai même plus, une affaire qu'on ne trouve plus de nos jours ! (La ferme Dupond !). J'échange plus de 150 jeux sur K7 ou disquettes Amstrad. Ils sont tous étonnants, grandioses, ils épatent. Ils épatent, ils épatent ! ! Oui, mais... parce qu'ils sont tous destroyed; ils bottent Mon Seigneur, pardon, je voulais dire chers Amstradistes. Il n'est point pêcher que de m'écrire et de m'envoyer vos listes de jeux (réponse assurée). Vincent Acker, 24, bd Victor Hugo, 72600 Mamers.

APPLE

CHERCHE documentation pour logiciels sur Apple II. Echange logiciels pour Apple II, envoyez vos listes à Gérard Perret, 14, rue du Champ-de-Manœuvre, 67200 Strasbourg.

VENDS pour Apple IIe, les logiciels originaux suivants : Summergames I : 100F, Summergames II : 100F, Choplifter : 100F, Little Computer People : 200F. Jean-François au (1) 43 55 84 37.

VENDS Apple IIe, 128K, 80 colonnes carte Chat Mauve, carte Z80, moniteur ambre, 2 drives, joystick paddles, imprimante IBM, interface Grapplerplus, docs, logiciels, disquettes : 14000F. Philippe au (1) 47 98 06 69 après 20h.

VENDS moniteur monochrome Apple (06/86), neuf pas déballé : 700F. Tél. (1) 46 54 22 93 après 18h.

CHERCHE Krakist pour échange idées et programmes non sérieux s'abstenir. Mr Davy, 46, résidence Anse-Bellegarde, 97220 Trinité.

Habitant de Paris, Neuilly-sur-Seine, Courbevoie, si vous possédez un ordinateur Apple IIc ou équivalent, j'aimerai que nous passions quelques heures ensemble. Je parle anglais courant (NDLJC : 110 ou 220 ? C'est couramment qu'il faut dire, pas courant !), formation L.A.C.C. (USA). Tél. (1) 43 33 97 10, demander Sébastien.

VENDS de préférence pour Apple II, imprimante Seikosha GP550A, interface parallèle Apple, cordon de liaison, le tout : 3700F.. Jean-François Dupont, 8, rue Madame-de-Sévigné, 53000 Laval.

VENDS micro-ordinateur type Apple II (85) double processeur (Z80-6502), clavier à pavé numérique, moniteur monochrome, joystick, nombreux logiciels (utilitaires, jeux...) : 6000F à débattre. Tél. (1) 48 74 61 63.

VENDS carte Applemouse II, avec logiciel Mouse Paint (en anglais) et logiciel Image Writer Tool Kit, plus interface Disk II (Proms à changer), plus un walkman Sony WM-F9 avec FM/AM, lecteur de K7 : 2800F. Ou échange le tout contre une carte Appletel avec (si possible) logiciel de communication et documentation. Yann Gaillard, Villa des Oliviers, 8 quartier des Pins, 13127 Vitrolles. Tél. (16) 42 79 58 88 après 19h30.

VENDS compatible Apple IIe, moniteur Sanyo NB, drive, 15 jeux : 3900F le tout. Lionel au (1) 46 57 39 69. *(NDLJC : Désolée, mais la semaine dernière y'avait plus de place pour la mettre. Sans rancune ?)*

VENDS Apple IIe complet, très bon état 8/84, 128Ko, carte couleur Eve, prise Péritel, Souris, joystick adaptateur UHF, nombreux livres et logiciels originaux : 10000F. Eric Fadon, 100, rue St-Lazare, 75009 Paris.

VENDS Apple II+, carte langage, lecteur disquettes, joystick, cordon péritel, divers logiciels : 5000F à débattre. Thierry Lahousse, 68, résidence Roger-Bouvier, 59250 Halluin. Tél. (16) 20 37 97 22 ou 20 03 32 72.

Pour les fans d'Apple, vends jeux sensas des nouveautés d'arcades pour pas cher. J.-Marie au (16) 91 75 36 29.

ATARI

VENDS configuration complète avec moniteur haute résolution, cable péritel pour TV ou moniteur couleur, TOS en Rom (512Ko de mémoire libre), 20 logiciels originaux (professionnels et jeux) : 7500F, état neuf, acheté en janvier 86. P. Isambert, 12, rue de l'Abreuvoir, 78350 Les Loges-en-Josas. Tél. (1) 39 56 25 44 après 18h.

VENDS console jeux VCS2800 avec transformateur, les manettes, 15 cartouches de jeux : 1500F. Gilles au (1) 39 46 49 35 le soir après 18h30 ou le week-end.

ATARI ST cherche programmes jeux, utilitaires pour achat à prix raisonnable ou échanger contre hebdo n°58 à 142, Soft et Micro n°1 à 21 ou encore quelques SVM. Faire offre à Ermias au (16) 41 36 16 12 après 18h.

VENDS Atari 520ST avec moniteur monochrome, secteur simple face, câble péritel et nombreux programmes. Prix à débattre, mais moins de 5000F. Tél. (1) 69 38 64 01.

VENDS Atari 520ST, parfait état, sous garantie avec lecteur disquettes SF354, souris, moniteur mono, adaptateur pour TV couleur, 4 livres sur le ST (Bible ST, GEM, Langage Machine, 68000), nombreux logiciels jeux et utilitaires : le tout 7500F. Alain au (1) 43 49 03 19.

VENDS Atari 600XL, 64K, moniteur Zénith vert, lecteur disk 1050, lecteur K7 1010, jeux, livres, disquettes : 1000F. Tél. (1) 46 54 22 93 après 18h.

VENDS Atari 800XL neuf, alimentation, cordons, notice, Pole Position : 600F. Mr Bénot, 34, rue du Pont-Neuf, 86000 Poitiers. Tél. (16) 49 61 09 53.

CHERCHE contacts sur Atari ST pour échanges divers et fructueux (surtout programmes de jeux). Stéphane Bontemps, 10, rue Botha, 75020 Paris. Tél. (1) 47 97 82 19.

VENDS Atari 1040ST monochrome, acheté le 10/05/86 : 8500F avec manettes et plusieurs logiciels. Tél. (16) 27 97 11 80 ou (16) 27 88 35 35 poste 744.

ATTENTION ! A tous les possesseurs de programmes 16Ko pour Atari 600XL, lecteur K7 1010, envoyez-moi votre liste avec les prix, je paye avec des coupons réponses. Aziz Mimouni, 4, rue Abou-Faris-El-Marini, Rabat, Maroc. *(NDLJC : Qui c'est qui t'a dit que les étrangers participaient pas aux concours ? C'est pas vrai, y'a des Belges, des Suisses et bien d'autres encore... Alors vas-y, tu peux envoyer !)*

CHERCHE lecteur de disquettes jusqu'à 1200F maximum. Tél. (16) 91 75 36 29. Cherche correspondant pour Atari qui aurait un lecteur de disk. Jean-Marie Cazzera, 14 square de la Pauline, 13009 Marseille.

COMMODORE

ECHANGE contre jeux ou disquettes vierges, nombreux jeux et programmes sur disquettes ainsi que les dernières nouveautés pour Commodore 64/128. Nombreux jeux également sur K7. Tél. (16) 61 86 58 73.

VENDS ou échange contre CBM64, disquette ou C128D, l'ensemble suivant : Oric 1, Atmos, magnéto K7, carte Ram Overlay, cordon, stylo optique, cordon, interface joystick programmable, joystick Quickshot II, collection revue Théoric, nombreux programmes dont 30 logiciels originaux, carte entrée-sortie, imprimante Seikosha GP100A, Mark II et une Rom Atmos en plus. Vends aussi carte Apple Parallèle/Série : 450F. Dominique au (16) 21 28 56 42.

VENDS divers schémas pour C64 (Modem, synthé vocal, RS 232C...) et autres. Sylvain au (16) 93 46 88 47.

VENDS originaux sur K7 pour CBM64 : Logo basic, F1, Decathlon, Hunchback I et II, Spy Us Spy, Jump Challenge, Fabulous Wanda, le tout 300F ou 45 F pièce, échange nombreux jeux sur K7 ou disk sur CBM64, cherche boîte de rangement 100 disquettes neuves. Benoît Roux, 2, chemin du Calvaire, 61100 Flers.

VENDS Commodore 64, lecteur K7 et disquettes, moniteur, Fast Load, bureau informatique, nombreux jeux et utilitaires, manuel et disquettes vierges : 7000F. Tél. (1) 39 65 44 26.

CBM64 Echange amicaux de nombreux programmes sur K7 ou disquettes. Envoyez liste, réponse assurée. Guillaume Denis, 8, chemin du Gaty, 85400 Luçon. Tél. (16) 51 56 07 19.

ECHANGE nouveautés sur K7 pour CBM64. Tél. (1) 46 06 40 77 demander Alexandre.

ECHANGE pour Vic 20 Pole Position, Lode Runner, A.E., Congo, Dig Dug, Seafox, Jungle Hunt... Cherche programmes langage machine. Guillaume Maillot, 12, avenue Aristide Briand, 21100 Dijon. Tél. (16) 80 72 17 45.

VENDS pour C64 programmes sur disquettes originaux : Uridium, The Last V8, Critical Mass, Transformers. Eric Sinquin, Kerbiquet, Cidex 143/1, 29128 Treglinc.

ECHANGE nombreux programmes pour CBM64 sur disk ou K7, réponse assurée. Christophe Bertaud, 6, rue Mille-Souris, 85400 Luçon. Tél. (16) 51 56 24 49.

FAN du Commodore Vic 20, désire entrer en liaison avec autres fans de Vic 20 (sur les logiciels, matériels...). Franck Poirmeur, Haramont, 6 route de Largny, par Villers-Cotteret 02600.

ACHETE tous programmes pour C128 en mode 128. Echange jeux pour C64 + 1541 (nouveautés). Possède de nombreux jeux. Envoyez vos listes à Cedry Le Dresay, Le Prieuré-au-Reclus, 56400 Auray. Tél. (16) 97 56 48 46.

VENDS nombreuses nouveautés sur CBM64 uniquement sur disquettes, Fastload : 200F, interface Pal/Péritel : 350F. Stéphane au (1) 30 52 34 28.

VENDS TV NB Pal/Secam en bon état, programmes pour CBM64 : 650F. L. Boumeddane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 86 39 (absent en juillet).

EXELVISION

COUCOU ! Possesseur d'un EXL100, cherche les précieux numéros 134 et 136 pour des prix inférieurs à 10F. Sylvain Closier, 15, rue de la Jonquière, 75017 Paris. *(NDLJC : Non seulement il habite juste à côté de l'HHHHebdo, mais en plus, j'crois savoir qui sait....)*

VENDS, EXL100, cartouche EXLBasic, manuel Basic, le tout encore sous garantie 6 mois : 2500F. Tél. (16) 41 50 69 17 (Maine-et-Loire).

CHERCHE possesseur d'EXL100 pour contacts sympas, échanges de jeux, d'astuces, de programmes... (si possible, abonné à l'incomparable HHHHebdo). David au (16) 86 55 71 59 après 18h.

ECHANGE nombreux programmes de toutes sortes sur K7 ou disk pour EXL100. Possibilité liaison Modem. Tél. (1) 47 97 92 30 ou 47 97 90 94.

MSX

ECHANGE logiciels MSX. Cyrille Chaidron, 19, allée Eugène-Varlin, 80000 Amiens.

ECHANGE logiciels pour MSX. L. Aldon, Chemin de La Chapelle-Lacoste, 34300 Clermont-L'Hérault au (16) 67 96 32 85.

VENDS jeux originaux sur K7 pour MSX : Star Avenger : 35F, Manic Miner : 35F. Vends également nombreux livres pour MSX : MSX En Famille : 50F, Canon X07 : Jeux et Programmes : 35F et FX702P : A La Conduite du 702P : 30F, Boîte à Outils : 15F. C'est pas fini ! Vends aussi interface K7 pour FX702P et FX602P : 110F et FX-350 (Calculatrice Scientifique) : 230F très bon état. Adaptateur électrique pour Commodore du modèle GL987R/986R : 30F. Christophe Chelle, 9, rue de la Marquise-de-Sévigné, 80000 Amiens. Tél. (16) 22 43 38 69.

ECHANGE logiciels Plomb'x, Scramb, Maxima, Hero, Jet Fighter, Past Finder, Xyzolog, Aldo, Super Robot Sauvage... Contre Alien 8, Boulder dash, Computer Hits 6, Dog Fighter, Flight Deck, Jet Bomber, Knight Lore, Macadam Bumper, Master of the Lamps, Odin, North Sea Helicopter, Red Moon, Sorcery, The Wreck, Zaxxon, Zoïds, YRM 102 Voicing Program, Son de Saxo pour CX5M, ou autres programmes. Jacques au (16) 76 21 11 02 après 18h.

Y a-t-il des gens intéressés par la formation d'un club MSX sur la région de Grenoble ? Soyez sympas et faites-moi part de vos idées. Il s'agirait bien entendu d'une association 1901. Personnellement je suis particulièrement intéressé par les applications musicales et graphiques du MSX. Ecrivez-moi donc : Jacques Coulavin, 11, boulevard des Frères-Desaire, 38170 Seyssinet.

VENDS MSX PHC285 Sanyo, poignée, livres, prix intéressant. Tél. (16) 22 91 67 80 le soir.

VENDS MSX Philips 8020, lecteur K7 : 1500F à débattre. J. Claude au (1) 48 38 18 55 après 17h.

CHERCHE possesseur de MSX pour échange de programmes. Tél. (1) 47 37 50 99 après 18h30.

ORIC

CHERCHE Club Oric à Lyon. Echange programmes pour Oric Atmos. Cherche livre de robotique sur Oric Atmos pour échanger contre programmes. Cherche toujours donateur de Hebdogiciel. (Au fait, quelqu'un m'a déjà téléphoné à ce sujet, et je n'ai plus de nouvelles de lui, alors si il pouvait m'appeler ça serait bien), cordon pour se servir du minitel comme moniteur. Franck au (16) 78 49 61 43.

VENDS K7 originales : Zoolympics : 70F, Poopy : 30F, Master Panic : 30F, Super Jeep : 80F, Super Advanced Breakout : 30F, Ultima Zone : 30F, M.A.R.C : 40F, Munch Back : 35F, Mr Wimpy : 35F, Mopper : 35F, Terminus : 60F, Frelon : 60F, Oric Munch : 20F. Robert au (16) 33 54 22 41.

VENDS K7 Oric Atmos originales : Vol Oric, Le Manoir du Dr Genius, La Tour Fantastique, 3D Munch, le tout : 150F. Tél. (1) 45 28 07 52 avant 14h et après 21h.

VENDS Oric Atmos état neuf, moniteur, magnéto, jeux : 2000F. Tél. (1) 47 28 73 83. Mr Ginoulhac.

VENDS Oric Atmos 48K, moniteur, magnéto, logiciels, à débattre. Christian Massire au (1) 43 45 92 93.

ECHANGE nombreux programmes pour Oric. Envoyez vos listes à Emmanuel Barrer, Chemin du Périmètre, Aibre 25750 Aray.

VENDS Oric/Atmos, microdisk, Sedoric, imprimante MCP40, moniteur monochrome, synthétiseur vocal, Théorics, bouquins, nombreux logiciels sur K7 et disk : 6000F. Possibilité vente séparée. Frédéric Reclus, 1, rue de Puivert-Lacroix-Falgade, 31120 Porter/Garonne. tél. (16) 61 76 24 45.

VENDS cause départ Oric1 64K complet et révisé avril avec tous les câbles, moniteur couleur, nombreux programmes sur K7 : 2000F à débattre. F. Hernandez, Parc résidenciel de l'Amélie, 33780 Soulac-sur-Mer *(NDLJC : Tiens, j'vais y passer une journée là-bas, j'te verrai pt'être. Quoique j'te connais pas, alors c'est raté !)*

VENDS Oric/Atmos très bon état, modulateur NB, interface joystick programmable, MCP40, 30 logiciels originaux, magnéto K7, nombreux livres, le tout 1700F. Michel Cluzel au (16) 61 24 12 80.

SPECTRUM

VENDS interface joystick programmable Dk Tronics', peu servi : 200F. Echange programmes divers pour Zx Spectrum. Achète Zx Spectrum en panne. Vends pour ZX 81 assembleur et moniteur desassembleur, Fast Load Monitor 644 : 50F chaque, avec notice, état neuf. Mr Longuemart, 45 bis, rue Charles Schmidt, 93400 Saint-Ouen.

CHERCHE pour Zx Spectrum interface manettes de jeux à petit prix. Christophe Renaud, 35, La Laurina, Arsac, 33460 Margaux. Tél. (16) 56 88 36 81.

ACHETEZ pour le prix du microdrive et du magnéto, un ensemble Spectrum 48K complet, comprenant l'unité centrale, les interfaces Péritel NB, ZX1, ZX2, un microdrive, un magnéto, une poignée, l'imprimante Sinclair, 15 microcassettes, 6 livres, nombreux programmes, docs, revues... : 2000F seulement le tout. Tél. (1) 34 14 88 48 le soir.

ECHANGE logiciels Spectrum de toutes sortes, me contacter au (16) 53 93 82 62. Eric Encognere, Laborie, 47800 Miramont.

VENDS interface ZX1, lecteur microdrive pratiquement neuf pour Spectrum 1000F. Echange logiciels. Philippe Barton, 8, rue des Martels, 04100 Manosque. Tél. (16) 92 72 36 57 le soir.

VENDS Spectrum 48Ko Pal très bon état, interface ZX2 joystick, 9 K7 originales : Eureka, Psytron, Daley's Thompson Decathlon, Macadam Bumper, The Flying Formula, Manager, Manic Miner, Booky, Chequered Flag, diverses revues, le tout 1500F. Nicolas le soir après 18h30 *(NDLJC : Bravo ! En, fait, c'est une devinette, vous devez trouver tout seul son numéro de téléphone... Après on va encore dire que j'mets des mois pour passer une PA. Comment voulez-vous passer une annonce si y'a pas l'téléphone, hein ?)*

ECHANGE programmes pour Spectrum dont un compilateur intégral, Vox, Forth pascal, Lorigraphe, recherche papier pour ZX printer. Yannick Marquet, 95, avenue Rochester, 35700 Rennes. Tél. (16) 99 36 59 85.

VENDS pour Spectrum originaux : Mugsy, Yie Ar Kung Fu, Macadam Bumper, TLL, The Way of Exploding Fist, Hypersport, Dynamite Dan, Night Shade, Alien 8, Zaxxon, Ghostbusters, Bruce Lee, Knight Lore, Balle de match, le tout 100F. Christophe Muller, 5, rue Antoine Moillier, 63160 Billom.

Possède nombreux logiciels pour ZX Spectrum et j'en recherche encore d'autres. J'attends vos propositions. Patrick Deval, 88, avenue Turgot, 19100 Brive.

ECHANGE logiciels sur Spectrum. Envoyez vos listes à Miguel Siscart, 25, rue Chasse-Isabeau, 7350 Hautroge Belgique. Tél. 065/62 14 25 après 17h.

CHERCHE contacts à Paris et en Seine-St-Denis pour échanger des logiciels sur Spectrum. Vends également manettes de jeux Quickshot II en bon état pour 60F. Eric au (1) 48 34 26 18 à partir de 18h.

VENDS pour Spectrum divers logiciels originaux récents entre 25 et 35F. Clément POLINE, 52, rue Croix-Saint-Pierre, 27130 Verneuil-sur-Avre.

TEXAS

VENDS Ti99/4A, péritel et modulateur Sécam, cordon magnéto, modules de jeux (parsec, Jawbreaker II, Echec), Basic Etendu. K7 (Lunar Lander II, le Basic par Soi-même, Techniques des Programmes de Jeux I et II) Pirate Adventure (module et K7), Mission Impossible, Mystery Fun House, plusieurs livres. Tout le matériel est en bon état et c'est un excellent ordinateur pour débuter et progresser rapidement. Le tout : 2000F. Eric au (16) 61 86 58 73.

VENDS pour Ti99/4A, un boîtier d'extension, 1 lecteur de disquettes, 1 contrôleur de disquettes, une extension mémoire, 1 module de gestion de disques (Disk Manager II), 1 module de Basic Etendu, 1 module assembleur (Mini-Mémoire), 5 modules de jeux : Pole Position, Super Demon Attack, Micro Surgeon, Tombstone City et Ti Invaders, 1 paire de manettes de jeux et d'innombrables jeux sur disquettes, le tout d'une valeur inestimable (+ 8000F), sacrifié au prix de 3000F. Oui ! 3000F tout compris. Mr Steux, 45, rue de Grand-Champs, 44240 La Chapelle-sur-Erdre. Tél. (16) 40 77 86 88.

VENDS Ti99/4A péritel, manettes de jeu, câble magnéto, manuel français, K7 Le Basic par Soi-Même, modules : Parsec, Munchman, Hustle, nombreux listing, 99 Magazine : 1800F prix à débattre, état neuf, emballage d'origine. Mr Zanat, 22, chemin du Pont, Beynost, 01700 Miribel. Tél. (16) 78 55 36 61.

VENDS pour Ti99/4A synthé de parole : 700F. Emmanuel Bastien, 2, rue du Dahomey, 60200 Compiègne. Tél. (16) 44 40 33 24.

CHERCHE pour Ti99/4A carte IF RS232C interne et boîtier RS232C Sicape externe. Possibilité échange avec FX702P, FA3, FP10 et/ou PB100, FA2 et/ou FX750P, FA20 (printer), micro K7 enr. Olympus. Michel Voisin, 22, route de Venerque, 31190 Auterive. Tél. (16) 61 08 21 88 le soir ou le (16) 61 27 30 22 et (16) 61 27 35 31 heures bureau.

CHERCHE TiCC-40 et mémoire de masse à bas prix. Revues 99 magazines ou autres sur Ti99. Des plans d'extension pour Ti... Achète si prix sympa, ou échange revues sur CPC Amstrad, listings, logiciels. L. Amimer, 11, rue Adrien-Pressemane, 87000 Limoges. Tél. (16) 55 33 14 84.

VENDS Ti99/4A avec nombreux accessoires : basic étendu, magnéto, joysticks, K7, livres... Le tout 2000F à débattre. Philippe au (16) 61 72 07 31.

VENDS console Ti99/4A : 600F, K7 Basic Par Soi-même, K7 jeu Rétro I et II : 150F, livres Pratique de l'Ordinateur Familial Tomes 1 et 2 : 120F ou le tout 780F. Sylvain Bonnuit, 49, avenue du Bois, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. (16) 30 56 27 45.

VENDS Texas Instrument Ti99/4A : 1000F, basic étendu : 800F, cordon magnéto 2 sorties, 2 manettes de jeux Texas, 7 modules : Pole Position, Munch Man, Ti Invaders, Parsec, Super Demons Attack, Microsurgeon, Moonsweeper : 200F pièce, ou le tout 2500F. Olivier au (16) 91 66 75 57 ou le (16) 42 03 40 59.

VENDS Ti Logo : 400 F. Extension mémoire 32K : 700F. Philippe au (16) 93 20 60 58.

THOMSON

ECHANGE nombreux logiciels pour MO5. Jean-Luc au (16) 88 07 03 00 heures bureau ou le (16) 88 70 79 66 après 18h et le week-end.

VENDS TO7/70, lecteur de K7, mémo 7 Basic, nombreuses revues, programmes sur K7 : 2000F. David Therme au (16) 75 08 61 67.

VENDS pour TO7/70, TO7 + 16K et MO5 originaux : Pulsar II, Eliminator, San Pablo, Toutankhamon, Le Trésor du Pirate, World War 3, Carte de France, Nuclear, 25 programmes pour TO7/70 uniquement : 1100F. Jean-Noël Briffaut, Hameau de Liacanti, route de l'Ospédale, 20137 Porto-Vecchio (Corse). Tél. (16) 95 70 24 37.

VENDS TO7, extension 16K, 2 manettes de jeu, extension musique, lecteur de K7, langage Basic, Logi, Assembleur, Debugger, logiciels : Atonium, Pictor, Pulsar II, Bidul, Fox, Super Tennis, Inspecteur gadget, FBI, Labyrinthe Survie, et de nombreux autres, nombreux livres sur l'utilisation avec astuce de la machine, le tout 5500F. Mr Marzin, rue du Roi-Gradlon, 22730 Tregastel. Tél. (16) 96 23 88 75.

VENDS pour Thomson, moniteur NB péritel : 500F et interface musique et jeux, joystick Quickshot II, programmes : 300F. Tél. (1) 43 44 07 18 *(NDLJC : Moi, je sais pourquoi il a pas mis son nom, il veut rester incognito ! Mais, voilà, la Claviste de Course a encore frappé, il s'appelle Laurent, hihihi ! ! !)*

VENDS TO7/70 avec clavier péritek, cartouche et manuel Basic 1 : 2450F, lecteur contrôleur de disquette 80K : 1950F, lecteur disquettes 80K sans contrôleur : 1200F. Ou le tout avec 50 disquettes et nombreux logiciels : 5000F. Câble imprimante impact Thomson TO7/70 : 200F. Tél. (1) 30 93 45 05 après 19h.

VENDS TO7/70 avec moniteur couleur, clavier mécanique, magnéto, contrôleur manette, une manette, cube basic, une cartouche Colopaint, 22 logiciels, des livres pour apprendre et créer des jeux, état neuf, sous garantie : 5000F. Tél; (16) 68 71 40 54 à partir de 19h.

VENDS K7 sur Thomson, cherche La Geste d'Artillac : 200F, maxi possibilités d'échanges. Stéphane (16) 94 04 61 03.

VENDS Thomson MO5, Lep, crayon optique, extension musique et jeux, manette, Pictor, 5 livres, 10 K7, le tout 4000F. Tél. (16) 94 21 41 34. *(NDLJC : C'est vrai, des fois c'est long, pour qu'elles passent vos annonces. Mais chuis pas une machine, non mais des foix, non, des foie, non fois. Oh et puis, zut !)*

ECHANGE nombreux jeux contre Yeti pour MO5. Stéphane Meyronneinc, 13, rue de la Couronne, 42300 Roanne.

VENDS TO7, cartouche basic, 16Ko, manuel de référence Basic complet : 1300F. Contrôleur et lecteur de disquettes : 1850F ou le tout 3000F. Tél. (16) 21 82 03 41.

Thomson MO5, Oric Atmos, Texas Ti99/4A, Sinclair ZX81, cherchent correspondant(e)s pour club par correspondance. Nous sommes déjà 17 et le n°1 du journal bimestriel est sorti. Le prix ? Rien du tout si ce n'est qu'un timbre à 2,20F pour l'envoi du journal ! Qu'importe votre région, écrivez-moi. Didier Méance, 12, bd d'Igny, 91430 Igny.

VENDS TO7/70, Lep, Basic, cartouche Pictor, extension musique et jeux, manettes QSII norme Atari, nombreux jeux et programmes, clavier mécanique, documentation, le tout 5000F ou possibilité d'échange. tél. (16) 84 73 18 64.

ACHETE lecteur contrôleur de disquettes MO5, ancien modèle 80Ko, ou échange contre logiciels au choix. J.-P. Aulas, chemin de Content, 73260 Aigueblanche.

VENDS MO5 clavier mécanique, année 85, magnéto, crayon optique, Quickshot II, mégabus (3 prises ext., 2 prises Joystick Atari), 5 jeux : 2750F. Tél. (16à 78 04 19 88 après 18h tous les jours sauf samedi et lundi.

VENDS TO7, 16K, 8K, magnéto, basic, extension jeux, 2 manettes, 6 cartouches (Pictor, basic, Trap, Gemini, Tridi 444, Atonium), K7 jeux originaux : Super Tennis, Football, Les Dieux du Stade, Androïde, Fox, Aigle d'Or, livres, le tout 4500F à débattre. Tél. (1) 45 28 07 52 avant 14h et après 21h.

ECHANGE pour MO5 nombreux jeux. Pour liste complète, Jérôme au (1) 67 44 19 12.

ZX 81

VENDS ZX81 16Ko, clavier ABS, livres, nombreuses K7 : 850F à débattre. Bordeaux et Gironde, de préférence, mais Aquitaine uniquement. Arnaud au 56 80 60 34.

VENDS ZX81 dans boîtier, clavier mécanique, 64K, 16K, interface Centronic, carte sonore, synthétiseur vocal, mémotext, mémocalc, memojak HRG, crayon optique, 10 livres, 25 K7 : 2500F. Tél. (1) 47 07 05 26 (répondeur).

DIVERS

Pas le temps ou pas la patience de taper de longs listings ? Je le ferai pour vous contre un forfait de 50F (K7 et envoi compris), 2 sauvegardes (slow/fast). M. Ragot, 7, rue Louise-Thuliez, 75019 Paris.

VENDS Canon X07 version 8Ko, adaptateur secteur, cordon magnéto, piles, Les Mystères du X07 (aide à la programmation en assembleur), documentation (3 livres), 40 Programmes pour Canon X07, nombreux logiciels jeux et utilitaires, housse et emballage d'origine, le tout en parfait état et encore sous garantie : 1800F à débattre. Manuel Fernandes, 62, avenue Raspail, 94100 Saint-Maur. Tél. (1) 48 89 51 26.

VENDS nombreux logiciels IBM et compatibles utilitaires, prix sur demande, jeux : 200F les 5 (originaux). F.X Gavalda, 42, rue de l'Abbaye du Val, 95630 Meriel. Tél. (1) 30 36 33 95.

VENDS Casio PB100, interface K7 FA3, mémoire OR1, 5 K7 (jeux, maths,etc.), nombreux programmes, neuf, le tout dans emballage d'origine : 500F. Tél. (1) 43 33 03 20.

RECHERCHE notice en français des compilateurs CBasic et Laser, tout schéma d'application sur convertisseur A/N avec ADC 0816 ou 0817 ou autres. Frais remboursés. Echange ou achète transfo torique (1x9)+(2x15) environ 65VA contre un transfo normal de 2x9 et un de 2x15. Tous les deux en 65VA. Peut être vendu. Tél. (16) 38 66 76 02 après 14h. *(NDLJC : Impossible de la passer pour le 11, pour cela il aurait fallu qu'elle nous arrive le 1er juillet).*

VENDS imprimante Epson LX80 très peu servi avec option Picot Tracteur et un carton de listing : 2900F. Tél. (1) 37 46 89 09 le soir ou le week-end.

VENDS revues informatiques-électroniques, microcartouches Sinclair pour ZX1, K7 originales Spectrum, docs ou échange contre disquettes 5''1/4, 3''1/2 ou programmes Atari 800XL - 520ST. Didier Merlateau, 35, rue Montesquieu, bât7, cité Air, 16100 Cognac. Tél. (16) 45 82 81 62 après 18h.

ACHETE HHHHebdos, livres... concernant le PHC25 Sanyo. Laurent Torlois, Chemin des Essartes, 17100 Saintes. Tél. (16) 46 74 34 24.

VENDS ou échange contre CBM64 Sécam avec magnéto, boîte à rythmes DDM110, sons numériques Digitaux (g. caisse, c. claire, rimshot, 2 tons, charleston ouvert, fermé, cymbale, claps). Programmation temps réel ou pas à pas. Métronome, sauvegarde des rythmes sur K7. Mémoire non volatile, sorties stéréo, casque, Trig Out, synchro, transfo fourni. Jean-Luc Arsac, 11, rue Mozart, 26500 Bourg-les-Valence. Tél. (16) 75 56 45 31.

VENDS imprimante MPS803, tracteur en très bon état pour 1000F. Mr Ken au (1) 45 84 74 89.

VENDS orgue électrique LW630 (Linaco) : 450F, jeux originaux pour Amstrad : Alien 8 : 50F, The Hobbit : 50F, Highway Encounter : 50F, They Sold a Million 1 : 50F, le tout sur K7. François au (1) 34 14 40 34.

VENDS imprimante Seikosha GP500A, encore sous garantie : 1700F. Tél. (1) 47 07 05 26 (répondeur).

ECHANGE programmes sur disk ou K7. Réginald Poirier, 13, route de Poitiers, 86800 St-Julien-L'Ars. Tél. (16) 49 56 63 63.

Directeur de la Publication rédacteur en chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benoîte PICAUD
Rédacteur en Chef Adjoint
Michel DESANGLES
Rédaction
Laurent BERNAT
Secrétariat
Martine CHEVALIER
Maquette
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO
Dessins
CARALI
Editeur
SHIFT Editions
24 rue Baron
75017 PARIS
Tel : (1) 42 63 49 94
Distribution NMPP
Publicité au journal
Tel : (1) 42 63 82 02
Telex : 281260 F SHIFT
Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie
DULAC et JARDIN S.A.
Evreux
Directeur Commercial
Stéphane CARRIÉ

MORNIFLES

ORIC

Exprimez vos dons de brute épaisse par quelques bastons viriles à souhait...

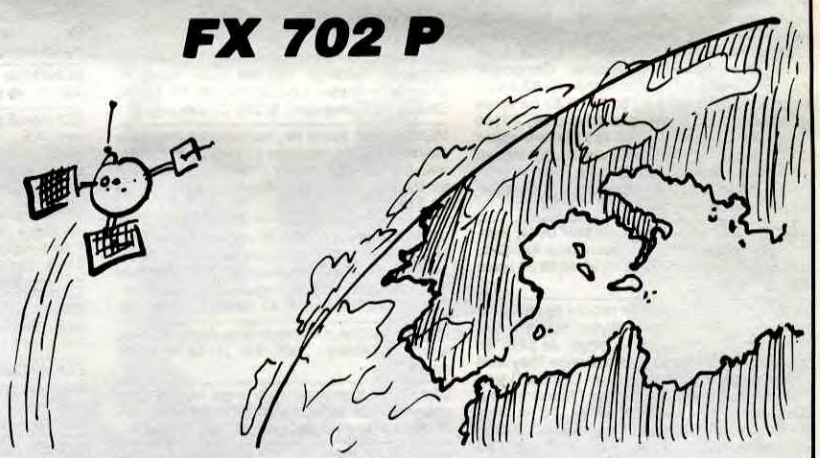
Jean-Pierre FERRAND

SUITE DU N° 143

```
 9540 FORI=3TO35:PLOTI,24,"v":PLOT
I,26,"v":NEXT:PLOT2,25,"w":PLOT36,
25,"w"
 9541 PLOT9-LEN(C$)/2,19,C$:PLOT27
-LEN(B$)/2,19,B$
 9542 PLOT4,21,"SCORE : 00":PLOT22
,21,"SCORE : 00":PLOT35,25,6:PLOT3
,25,3
 9543 PLOT18,25,2:S1$=MID$(STR$(S1
),2):S2$=MID$(STR$(S2),2)
 9544 PLOT14-LEN(S1$),21,S1$:PLOT3
2-LEN(S2$),21,S2$
 9545 PLOT4,25,"TEMPS  0:00"
 9546 PLOT22,25,"ROUND : ":PLOT31-
LEN(STR$(RO)),25,STR$(RO):RETURN
 9547 REM
 9548 REM   SONNETTE
 9549 REM
 9550 PLOT20,8,5:PLOT17,8,3
 9555 FORI=1TO30:PLOT18,8,"ln":SOU
ND1,24,0:PLAY1,0,1,350:WAIT2:PLOT1
8,8,"lm"
 9560 SOUND1,24,0:PLAY1,0,1,350:WA
IT2:NEXT:PLOT18,8,"ln":SOUND1,24,0
 9565 PLAY1,0,1,2000:WAIT120:PLOT1
7,8,"    "
 9570 RETURN
 9997 REM
 9998 REM   CARACTERES
 9999 REM
 10000 A=46080+8*ASC("a"):B=46080+
8*ASC(")")+7
 10010 FORI=ATOB:READ D:POKE I,D:N
EXT
 10011 A=46080+8*ASC("]"):B=46080+
8*ASC("_")+7
 10012 FORI=ATOB:READ D:POKE I,D:N
EXT
 10017 REM
 10018 REM   NOMS
 10019 REM
 10020 FOR I=1 TO 10:READ A$(I):NE
XT
 10037 REM
 10038 REM   MUSIQUE
 10039 REM
 10040 FORI=0TO15:READ P0(I):NEXT
 10050 FORI=0TO55:READ Q0(I):NEXT
 10060 RETURN
 10100 DATA 00,15,31,63,63,60,62,6
2' a
 10110 DATA 00,63,63,63,63,00,00,0
0' b
 10120 DATA 28,62,62,62,62,28,00,0
0' c
 10130 DATA 63,33,00,00,00,00,33,6
3' d
 10140 DATA 62,62,60,63,63,31,15,0
0' e
 10150 DATA 00,00,00,63,63,63,63,0
0' f
 10160 DATA 00,00,28,62,62,62,62,2
8' g
 10170 DATA 14,31,31,31,31,14,00,0
0' h
 10180 DATA 00,60,62,63,63,15,31,3
1' i
 10190 DATA 00,00,14,31,31,31,31,1
4' j
 10200 DATA 31,31,15,63,63,62,60,0
0' k
 10210 DATA 15,16,32,38,38,32,16,1
5' l
 10220 DATA 00,44,28,20,24,24,48,0
0' m
 10230 DATA 00,35,19,17,18,28,48,0
0' n
 10240 DATA 00,30,63,63,63,63,30,0
0' o
 10250 DATA 00,00,00,00,03,15,31,6
3' p
 10260 DATA 63,31,15,03,00,00,00,0
0' q
 10270 DATA 00,00,00,00,48,60,62,6
3' r
 10280 DATA 63,62,60,48,00,00,00,0
0' s
 10290 DATA 00,00,00,03,03,63,63,6
3' t
 10300 DATA 63,63,63,63,63,63,63,6
3' u
 10310 DATA 00,00,00,63,63,00,00,0
0' v
 10320 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2' w
 10330 DATA 12,12,14,15,07,00,00,0
0' x
 10340 DATA 00,00,00,07,15,14,12,1
2' y
 10350 DATA 12,12,28,60,56,00,00,0
0' z
 10360 DATA 00,00,00,56,60,28,12,1
2' {
 10370 DATA 63,63,63,03,03,00,00,0
0' |
 10375 DATA 00,00,00,48,48,63,63,6
3' }
 10380 DATA 31,15,15,07,07,15,15,3
1' ^
 10385 DATA 62,60,60,56,56,60,60,6
2' ]
 10395 DATA 63,63,63,48,48,00,00,0
0' _
 10497 REM
 10498 REM   NOMS
 10499 REM
 10500 DATA "MIGUEL ESCAMPETO","NI
NO CARTONO","ALI BABAF","ALFRED BR
UTUS"
 10510 DATA "JOE LA COGNE","BERT V
ANDENTAART","OLAF GROSSEBAFF"
 10520 DATA "MAO FOUTOUKAO","YOURY
 KASTANIEV","MISTER MUSCLE"
 10547 REM
 10548 REM   MUSIQUE
 10549 REM
 10550 DATA 142,168,142,150,142,16
8,142,150,142,168,142,150,142,168,
126,150
 10560 DATA 142,142,112,106,94,106
,112,142
 10570 DATA 142,112,106,94,106,112
 10580 DATA 168,168,142,126,112,12
6,142,168
 10590 DATA 168,142,112,126,126,14
2
 10600 DATA 212,212,168,159,142,15
9,168,212
 10610 DATA 212,168,159,142,159,16
8
 10620 DATA 189,189,150,142,126,14
2,150,189
 10630 DATA 189,150,126,142,142,15
0
 10970 REM
 10980 REM   PRESENTATION
 10990 REM
 11000 CLS:PAPER0:INK6:PRINT
 11005 G$=CHR$(5)+CHR$(20):H$=" "+
CHR$(16)
 11010 PRINTCHR$(4)EC$"N        M
O R N I F L E S"CHR$(4)
 11015 PRINT
 11020 PRINT:PRINT:PRINTEC$"B"CHR$
(96)" 1986"EC$"C  PAR JEAN-PIERRE
FERRAND"
 11025 PRINT:PRINT:PRINT" "EC$"T"S
PC(31);EC$"P"
 11027 PLOT2,7,G$+"
                "+H$
 11030 PLOT2,8,G$+"uvvvvvvvvvvvvvv
vvvvvvvvvvvvvvvu"+H$
 11040 PLOT2,9,G$+"w
                w"+H$
 11050 PLOT2,10,G$+"w
                hi w"+H$
 11060 PLOT2,11,G$+"w
                "+BX$+"  w"+H$
 11070 PLOT2,12,G$+"w
                jk w"+H$
 11080 PLOT2,13,G$+"w
                w"+H$
 11090 PLOT2,14,G$+"w
                w"+H$
 11100 PLOT2,15,G$+"w ac
                w"+H$
 11110 PLOT2,16,G$+"w  "+BX$+"
                w"+H$
 11120 PLOT2,17,G$+"w eg
                w"+H$
 11130 PLOT2,18,G$+"w
                w"+H$
 11140 PLOT2,19,G$+"uvvvvvvvvvvvvv
vvvvvvvvvvvvvvvvu"+H$
 11150 PLOT2,20,G$+"
                "+H$
 11160 FORI=1TO12:PRINT:NEXT
 11200 RETURN
```

SURVIVOR

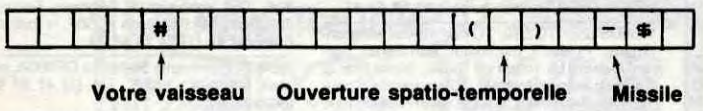
FX 702 P



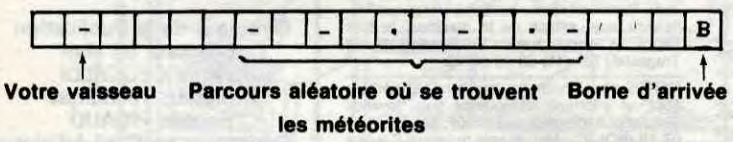
Affrontez avec la superbe qui vous caractérise, divers périls de l'espace insondable...

Roland GAILLARD

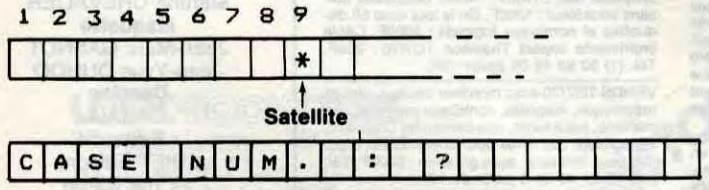
Mode d'emploi :
- Premier tableau (P0) : par la touche " + ", guidez votre vaisseau "£" jusqu'à l'ouverture spatio-temporelle "( )" en évitant les missiles "¥" du vaisseau ennemi "$". Pour éviter ces projectiles meurtriers, appuyez sur "-" jusqu'au clignotement de votre vaisseau. Le franchissement de l'ouverture spatio-temporelle donne accès au second tableau.



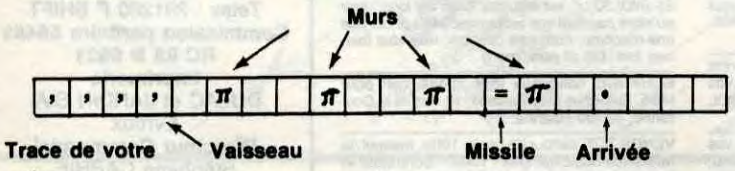
- Deuxième tableau (P1) : tentez la traversée d'un secteur encombré de météorites, en pilotant votre vaisseau par les touches " I " (haut) et "/" (bas). Ce parcours effectué sans dommage autorise le passage au troisième tableau.



- Troisième tableau (P2) : indiquez le numéro de la case (1 à 9) où est brièvement apparu un satellite "★" (trois essais). Une bonne réponse vous ouvre les portes du quatrième tableau.



- Quatrième tableau (P3) : en manœuvrant votre vaisseau "," par les touches " I " (haut) et "/" (bas), essayez de franchir les murs "II" en évitant les missiles " = " qui parcourent l'écran. Votre but "." atteint, la partie est gagnée.




```
LIST ALL

*** PRG LIST

VAR: 36 PRG: 1600

P0: 322 STEPS
  10 WAIT 0:VAC
  20 Z=INT (RAN#*20)
     :IF Z≤10;J=18:G
     OTO 40
  30 FOR J=17 TO 0 S
     TEP -1
  40 PRT CSR I;"¥";C
     SR 13;"(";CSR 1
     5;")";CSR 18;"$
     ";
  50 IF J=14 THEN 90
  60 IF J=18 THEN 80
  70 PRT CSR J;"-"
  80 IF I=J;WAIT 40:
     PRT "VOUS ETES
     TUE!","DOMMAGE.
     ..":END
  90 A$=KEY:IF A$=""
      THEN 140
 100 IF A$="-";IF J=
     I+1;PRT :GOTO 2
     0
 110 IF J=I+1 THEN 1
     40
 120 IF I=14 THEN 16
     0
 130 IF A$="+";I=I+1
 140 IF J=18 THEN 20
 150 NEXT J
 160 WAIT 40:PRT "",
     CSR 6;"**BRAVO*
     *"
 170 PRT "VOUS PENET
     REZ DANS","L,ES
     PACE"
 180 GOTO #1

P1: 493 STEPS
  10 VAC :GSB 300
  20 FOR J=0 TO 5
  30 I=INT (RAN#*9)
  40 IF I≤4;A$(J)=".
     ":GOTO 60
  50 A$(J)="-"
  60 NEXT J
  70 I=0:FOR J=6 TO
     16 STEP 2
  80 PRT CSR J;A$(I)
     ;" ";:I=I+1:IF
     I>5 THEN 100
  90 NEXT J
 100 WAIT 50
 110 PRT CSR 19;"B";
 120 A$="-"
 130 B$=KEY:IF B$=""
     :C=C+1:GOTO 200
 140 IF B$="↑";IF B$
     ="/";C=C+1:GOTO
      200
 150 IF B$="↑";A$="-
     ":C=C+1:GOTO 20
     0
 160 IF B$="/";A$=".
     ":C=C+1:GOTO 20
     0
 170 C=C+1
 200 IF C≥19;PRT "BR
     AVO!":GSB #2
 210 PRT CSR C;A$;
 220 FOR J=6 TO 16 S
     TEP 2
 230 IF C=J;NEXT J:G
     OTO 130
 240 IF A$=A$((J/2)-
     3) THEN 130
 250 WAIT 40:PRT CSR
      19;"BOUM!!","V
     OUS AVEZ HEURTE
     ","UNE METEORIT
     E"
 260 PRT "VOTRE VAIS
     SEAU ","EST DET
     RUIT!!","DOMMAG
     E!!":END
 300 PRT "ATTENTION
     AUX...","METEOR
     ITES!!"
 310 RET

P2: 286 STEPS
   5 VAC :WAIT 40:PR
     T "VS DEVEZ RAT
     TRAPER DES","SA
     TTELITES"
  20 WAIT 20:$="1234
     56789"
  25 FOR L=1 TO 3
  30 N=INT (RAN#*9)+
     1
  40 PRT CSR N-1;"*"
  50 PRT "CASE NUM.
     : ?";
  60 K$=KEY:IF K$=""
      THEN 60
  70 FOR I=1 TO 9:IF
     K$=MID$(I,1);NE
     XT I:GOTO 100
  75 IF I=N THEN 100
  80 PRT CSR 12;K$;P
     RT "BRAVO!!","C
     ,EST BIEN!!":GS
     B #3
 100 PRT "LOUPE!!":N
     EXT L
 110 PRT "VOUS AVEZ
     D,AILLEURS","TO
     UT LOUPE!!","DO
     MMAGE..."

P3: 381 STEPS
  10 PRT "VOICI",CSR
      6;"BOUCLIER"
  20 VAC :WAIT 0:A$=
     "¥":B$=",":D$="
     ":E=19
  30 IF C=16 THEN 21
     0
  40 PRT CSR 5;A$;CS
     R 8;A$;CSR 11;A
     $;CSR 14;A$;CSR
      16;",";CSR C;B
     $
  55 IF E≤0;E=19
  60 IF E<19;PRT CSR
      E;D$:GOTO 80
  70 N=INT (RAN#*20)
     :IF N>10 THEN 9
     0
  80 E=E-1
  90 IF C=E;IF B$="-
     " THEN 200
 100 K$=KEY:IF K$=""
     ;IF K$="↑";IF K
     $="/" THEN 40
 110 IF K$="↑";B$="-
     ":GOTO 30
 120 IF K$="/";B$=",
     ":GOTO 30
 125 IF B$="-";C=C+1
     :GOTO 30
 130 F=C+1:FOR G=5 T
     O 14 STEP 3
 140 IF F=G;NEXT G:C
     =C+1
 150 GOTO 30
 200 WAIT 40:PRT "BO
     UM!!","VS ETES
     TUE!":END
 210 WAIT 40:PRT "BR
     AVO!!":GSB #4

P4: 112 STEPS
  10 PRT "MAIS DECID
     EMENT","VOUS ET
     ES TRES FORT"
  20 PRT "VS AVEZ GA
     GNE...","LE DRO
     IT DE..."
  30 PRT "REFAIRE UN
     E PARTIE!!":GSB
      #0
```

LUTIN

THOMSON TO7

Votre bon vieux TO7 mérite bien l'offrande de quelques sympathiques lutins...

François JAMIN

SUITE DU N° 143

```
61245 DATA 21,4F,1F,03,A6,25,33,C6,1F,30
,2A5
61250 DATA C1,33,22,04,E1,2A,24,0E,E0,2A
,361
61255 DATA 50,F7,B8,0F,E6,2C,F0,B8,0F,5C
,533
61260 DATA 20,09,E1,2C,23,05,E0,2C,EB,2A
,37F
61265 DATA 5A,E7,21,E7,23,CE,B7,BF,B6,B8
,61E
61270 DATA 02,6D,C6,27,03,BD,B2,D3,7C,E7
,504
61275 DATA C3,EC,A4,BD,B2,A4,BD,B2,B1,7A
,700
61280 DATA E7,C3,BD,B2,B1,34,40,CE,B6,BF
,681
61285 DATA B6,B8,02,6D,C6,26,04,35,40,20
,362
61290 DATA 55,35,40,6D,2D,27,4F,EC,26,81
,36D
61295 DATA 07,10,22,00,E3,C1,07,10,22,00
,216
61300 DATA DD,48,48,48,12,B7,B8,0E,FA,B8
,4F6
61305 DATA 0E,86,08,E7,C4,33,C8,28,4A,26
,3DA
61310 DATA F8,33,C9,FE,C0,7C,E7,C3,E6,28
,6E6
61315 DATA C1,7F,10,22,00,B2,34,10,BE,60
,386
61320 DATA 2D,86,08,3D,C3,00,08,30,8B,86
,304
61325 DATA 08,E6,82,E7,C4,33,C8,28,4A,26
,4AE
61330 DATA F6,35,10,7A,E7,C3,31,2E,7A,B8
,4F0
61335 DATA 01,10,26,FD,F6,39,CE,40,00,33
,3A4
61340 DATA C6,86,A0,3D,58,49,33,CB,39,86
,487
61345 DATA 08,E6,C4,E7,80,33,C8,28,4A,26
,4AC
61350 DATA F6,33,C9,FE,C0,39,86,08,E6,80
,5DD
61355 DATA E7,C4,33,C8,28,4A,26,F6,33,C9
,530
61360 DATA FE,C0,39,34,30,AE,A4,CE,B7,00
,532
61365 DATA B6,B8,02,4A,48,EE,C6,A6,C0,10
,52C
61370 DATA 27,00,53,B7,B8,07,E6,C0,10,27
,3CD
61375 DATA 00.4A,F1,B8,00,10,22,00,43,10
,278
61380 DATA 8E,B6,BF,6D,A5,27,0D,10,8E,B8
,49F
61385 DATA 72,86,0E,3D,31,AB,AC,A4,27,07
,39D
61390 DATA 7A,B8,07,26,D9,35,B0,8E,B7,7F
,4E1
61395 DATA F6,B8,02,86,01,A7,85,B7,B8,10
,4E2
61400 DATA 35,B0,C6,01,20,1C,C6,16,20,18
,2FC
61405 DATA C6,2B,20,14,C6,3D,20,10,C6,52
,370
61410 DATA 20,0C,C6,71,20,08,C6,90,20,04
,305
61415 DATA C6,B1,20,00,8E,B4,0F,4F,FD,B8
,4EC
61420 DATA 0E,EE,8B,7C,B8,0F,1F,30,4F,C1
,429
61425 DATA 04,27,08,BD,E8,03,FC,B8,0E,20
,3BD
61430 DATA EC,7E,05,3B,CE,B7,BF,BD,B4,F8
,657
61435 DATA 20,06,CE,B6,BF,BD,B4,F8,34,16
,51C
61440 DATA C1,02,25,6B,5C,AE,01,1F,12,31
,2C0
61445 DATA A5,10,BF,B8,04,E6,80,C1,30,26
,4AD
61450 DATA 05,7F,B8,03,20,09,C1,31,26,49
,2C9
61455 DATA C6,01,F7,B8,03,E6,80,C1,3A,26
,500
61460 DATA 3E,E6,84,A6,01,80,30,C0,30,81
,470
61465 DATA 09,22,32,C1,09,22,2E,34,02,86
,233
61470 DATA 0A,3D,4F,EB,E0,F1,B8,00,22,24
,450
61475 DATA 8D,14,30,03,BC,B8,04,27,0A,24
,2A1
61480 DATA 16,A6,1F,81,2C,26,10,20,D0,35
,2E3
61485 DATA 16,39,FE,B8,0C,33,C5,F6,B8,03
,4BA
61490 DATA E7,C4,39,7E,07,F3,C6,05,7E,03
,4A8
61495 DATA 53,C1,00,27,E6,20,F2,86,03,B7
,473
61500 DATA 62,0B,8E,B4,DF,BF,62,0C,8E,B4
,4FD
61505 DATA 01,BF,62,0E,8E,B6,C0,6F,80,8C
,4AF
61510 DATA C0,00,25,F9,39,80,D6,B1,62,0B
,48B
61515 DATA 25,03,7E,07,F3,8E,B4,F2,7E,2B
,47D
61520 DATA 38,4C,55,54,49,4E,53,20,54,52
,2DD
61525 DATA 4F,50,20,4E,4F,4D,42,52,45,55
,2D7
61530 DATA 58,04,43,4F,4F,52,44,4F,4E,4E
,2BE
61535 DATA 45,45,53,20,45,52,52,4F,4E,45
,2C8
61540 DATA 45,53,04,45,52,52,45,55,52,20
,291
61545 DATA 44,45,20,56,49,54,45,53,53,45
,2CC
61550 DATA 04,43,41,52,41,43,54,45,52,45
,28E
61555 DATA 20,49,4E,45,58,49,53,54,41,4E
,2D3
61560 DATA 54,04,46,45,4E,45,54,52,45,20
,281
61565 DATA 44,45,20,54,52,41,56,41,49,4C
,2BC
61570 DATA 20,4D,41,4C,20,44,45,46,49,4E
,280
61575 DATA 49,45,04,45,52,52,45,55,52,20
,287
61580 DATA 44,41,4E,53,20,50,41,52,41,4D
,2B7
61585 DATA 45,54,52,45,53,20,43,4F,55,4C
,2D6
61590 DATA 45,55,52,04,45,52,52,45,55,52
,2C5
61595 DATA 20,44,41,4E,53,20,54,41,42,4C
,289
61600 DATA 45,20,54,45,53,54,20,43,4F,4C
,2A3
61605 DATA 4C,49,53,49,4F,4E,04,45,52,52
,2BB
61610 DATA 45,55,52,20,43,41,52,20,4C,55
,2A3
61615 DATA 54,49,4E,53,20,49,4E,45,58,49
,2DB
61620 DATA 53,54,41,4E,54,53,04,49,4E,54
,2CC
61625 DATA 45,52,52,55,50,D4,4D,4F,56,C5
,419
61630 DATA 49,4E,49,D4,49,D4,B0,4C,B0,61
,4DE
61635 DATA B0,00,FF,B8,0C,B6,B8,00,81,41
,4A3
61640 DATA 25,03,7E,B3,22,39,05,60,B9,60
,332
62000 '******CHARGEMENT DES DATAS******
62010 '
62015 FORI=&HB000 TO &HB509 STEP 10
62020 SOMLIGNE=0
62025 FORU=0TO9:READ OCTET$:POKEI+U,VAL(
"&H"+OCTET$):SOMLIGNE=SOMLIGNE+VAL("&H"+
OCTET$):NEXT
62030 READ SOMME$:IF VAL("&H"+SOMME$) <>
 SOMLIGNE THENPRINT"ERREUR DE DATA EN LI
GNE";X*5+61000:PRINT:PRINT"LIST"X*5+6100
0:PRINTCHR$(11);CHR$(11);CHR$(11):END
62040 X=X+1:NEXT
62050 RETURN
```

THOMSON TO7, TO7 70

Suite de la page 5

```
86 FOR I=1 TO 4:IF CJ(I)=56 AND PLI<17 T
HEN 88
87 CG=CG+1:G(CG)=CJ(I)
88 NEXT I:RETURN
89 CG=CG+1:G(CG)=56:RETURN
90 FOR I=1 TO 4:IF CJ(I)=56 AND EXC=1 AN
D PLI<17 THEN GOSUB89
91 CP=CP+1:VC(CP)=CJ(I)
92 NEXT I:RETURN
93 C=C(JR,F):C(JR,F)=78:RETURN
94 PRINT"Voulez-vous : -0- Passer -1- Pr
endre     -2- Garder -3- Garder sans le c
hien      -4- Garder contre le chien";
95 CH$=INPUT$(1):CH=VAL(CH$):IF CH<0 OR
CH>4 THEN PLAY "SISI":GOTO95
96 PR(1)=CH:IF PR(1)=0 THEN99
97 IF CH<PR+1 THEN PLAY"SISI":GOSUB496:P
RINT"Allons,le joueur en < ";P$(PRN);" >
 a deja propose de ";PR$(PR):TT=1000:GOS
UB492:GOSUB496:GOTO94
98 PR=CH:PRN=1:RETURN
99 PR(1)=-1:RETURN
100 GOSUB496:PRINT"Deplacez la fleche po
ur indiquer les cartes que vous voulez e
carter":PRINT"<ENTREE> pour confirmer vo
tre choix.":XMF=35
101 XF=2:YF=24:FOR NC=1TO 6
102 GOSUB497
103 IF YF=24 THEN Z=XF/2:CH(NC)=C(1,XF/2
) ELSE Z=18+INT(XF/5):CH(NC)=C(1,Z)
104 FOR EC=1 TO NC-1:IF CH(EC)=CH(NC) TH
EN PLAY"DOSIDO":GOTO102
105 NEXT EC:FOR I=0 TO 3:IF CH(NC)=13+14
*I THEN PLAY"SISI":GOTO102
106 NEXT I:Z(NC)=Z:IF CH(NC)=56 OR CH(NC
)=57 OR CH(NC)=77 THEN PLAY "SISI":GOTO1
02
107 LOCATEXF,YF-8:PRINT"*":NEXT NC:FOR I
=1 TO 6:C(1,Z(I))=78:NEXT I
108 GOSUB496:PRINT"Je reclasse les carte
s du preneur"
109 FOR J=1 TO 23:FOR I=1+J TO 24
110 IF C(PRN,J)>C(PRN,I) THEN K=C(PRN,J)
:C(PRN,J)=C(PRN,I):C(PRN,I)=K
111 NEXT I,J
112 LOCATEXF,YF:PRINT" ";:CHI=1
113 IF PRN<>1 THEN 115
114 X=1:Y=17:FOR NC=1 TO 18:GOSUB521:NEX
T NC
115 FOR G=1 TO 6:CG=CG+1:G(CG)=CH(G):VC(
CG)=CH(G):NEXT G:CP=6
116 BOXF(0,56)-(319,135),0:JR=D
117 IF PRN<>1 THEN GOSUB438
118 GOTO120
119 GOSUB151:IF CJ=4 THEN 122
120 JR=JR+1:IF JR=5 THEN JR=1
121 GOTO128
122 IF MTR=PRN THEN GOSUB86
123 GOSUB90:PLI=PLI+1
124 GOSUB496:PRINT"Le joueur en < ";P$(M
TR);" > prend le pli":TT=1000:GOSUB492
125 IF PLI=18 THEN 559
126 JR=MTR:MTR=0:CJ=0:PJ=0:EXC=0
127 BOXF(0,56)-(319,135),0
128 GOSUB496:PRINT"Au joueur en < ";P$(J
R);" > de jouer"
129 IF JR<>1 THEN GOSUB196:GOTO139
130 LOCATE0,5:PRINT"Indiquez la carte qu
e vous desirez jouer";
131 XMF=(18-PLI)*2-1:XF=2:YF=24:GOSUB 49
7:C=C(1,XF/2):U=C:IF CJ>0 THEN 471
132 Y=8:X=10+CJ*5:GOSUB522:C(1,XF/2)=78:
Y=17
133 FOR NC=1 TO 18-PLI
134 IF C(1,NC)=78 THEN C(1,NC)=C(1,NC+1)
:C(1,NC+1)=78
135 IF NC<18-PLI THEN GOSUB521
136 NEXT NC:C=U
137 BOXF(296-PLI*16,136)-(311-PLI*16,191
),0:IF PLI=17 THEN BOXF(8,136)-(24,191),
0
138 COLOR 6,0:LOCATE XF,YF:PRINT" ";
139 IF JR>1THEN Y=8:X=10+CJ*5:GOSUB522
140 CJ=CJ+1:CJ(CJ)=C
142 IFC>56THENNAJ=NAJ+1
143 IFC=57THENPB=1
144 IF JR=PRN THEN PJ=1
145 IFJR=PRN AND C=56 THEN EXC=1
146 IFCJ=1THEN Z=C:GOSUB192:CNP=NCT
147 IF JR=1 THEN150
148 FOR I=1 TO 18-PLI:IF C(JR,I)=78 THEN
 C(JR,I)=C(JR,I+1):C(JR,I+1)=78
149 NEXT I
150 GOTO119
151 IF CJ<>1 THEN 154
152 IF C=56 THEN MTR=0:RETURN
153 MTR=JR:RETURN
154 IF C=56 THEN RETURN
155 IF CJ(1)>55 THEN 178
156 Z=C:GOSUB192:IF NCT=CNP THEN 168
157 IF NCT=0 THEN 160
158 IFJR=PRN THEN CPE(CNP)=1:CPE(0)=1
159 RETURN
160 IF JR=PRN THEN CPE(CNP)=1
161 I=0
162 FOR F=1 TO CJ-1
163 IF CJ(F)<57 THEN 165
164 IF I<CJ(F) THEN I=CJ(F)
165 NEXT F
166 IF C>I THEN MTR=JR:RETURN
167 RETURN
168 FOR F=1 TO CJ-1
169 IF CJ(F)>56 THEN RETURN
170 NEXT F
171 I=0
172 FOR F=1 TO CJ-1
173 IF CJ(F)<LB OR CJ(F)>LH THEN 175
174 IF I<CJ(F) THEN I=CJ(F)
175 NEXT F
176 IF C>I THEN MTR=JR
177 RETURN
178 IF CJ(1)=56 THEN 182
179 IF C>55 THEN 161
180 IF JR=PRN THEN CPE(0)=1
181 RETURN
182 IF CJ=2 THEN MTR=JR:RETURN
183 IF CJ(2)<56 THEN 185
184 GOTO179
185 Z=C:GOSUB192:K=NCT
186 Z=CJ(2):GOSUB192
187 IF NCT=K THEN 168
188 IF C>56 THEN 191
189 IF JR=PRN THEN CPE(NCT)=1:CPE(0)=1
190 RETURN
191 IF JR=PRN THEN CPE(NCT)=1:GOTO161 EL
SE GOTO161
192 IF Z=56 THEN NCT=5:LB=56:LH=56:RETUR
N
194 IF Z>56 THEN NCT=0:LB=57:LH=77:RETUR
N
195 NCT=INT(Z/14)+1:LB=NCT*14-14:LH=NCT*
14-1:RETURN
196 IF PLI<>16 THEN 200
197 FOR I=1 TO 18-PLI
198 IF C(JR,I)=56 THEN C(JR,I)=78:C=56:R
ETURN
199 NEXT I
200 IF JR=PRN AND CJ=0 THEN445
201 L=0:IF CJ=0 THEN327
202 IF CNP=0 THEN209
203 IF CJ=1 AND CNP=5 THEN327
204 IF CJ>1 AND CNP=5 THEN400
205 Z=CJ(1):GOSUB 192
206 FOR F=1 TO 18-PLI:IF C(JR,F)<LB OR C
(JR,F)>LH THEN208
207 GOTO298
208 NEXT F
209 FOR F=1 TO 18-PLI:IF C(JR,F)>56 THEN
238
210 NEXT F
211 IF PJ=0 THEN214
212 IF PRN=MTR THEN214
213 GOTO 385
214 K=INT(RND*4)*14
215 FOR F=1 TO 18-PLI
216 FOR J=0 TO 9
217 FOR I=1 TO 4
218 IF C(JR,F)=J+K THEN 93
219 K=K+14:IF K=56 THEN K=0
220 NEXT I
221 K=INT(RND*4)*14
222 NEXT J
223 K=INT(RND*4)*14
224 NEXT F
225 FOR F=1 TO 18-PLI
226 IF C(JR,F)=56 THEN 93
227 NEXT F
228 FOR F=1 TO 18-PLI
229 K=INT(RND*4)*14
230 FOR J=10 TO 13
231 FOR I=1 TO 4
232 IF C(JR,F)=J+K THEN 93
233 K=K+14:IF K=56 THEN K=0
234 NEXT I
235 K=INT(RND*4)*14
236 NEXT J
237 NEXT F
238 L=0
239 FOR F=1 TO CJ
240 IF CJ(F)>56 THEN 276
241 NEXT F
242 IF CJ=3 AND JR=PRN THEN 244
243 IF PJ=0 THEN 247
244 FOR F=1 TO 18-PLI
245 IF C(JR,F)>56 THEN 93
246 NEXT F
247 IF JR=PRN THEN 250
248 FOR F=1 TO 18-PLI:IF C(JR,F)=57 THEN
 272
249 NEXT F
250 FOR F=1 TO CJ
251 K=INT(RND*4)*14
252 FOR J=12 TO 13
253 FOR I=1 TO 4
254 IF CJ(F)=J+K THEN 272
255 K=K+14:IF K=56 THEN K=0
256 NEXT I
257 K=INT(RND*4)*14
258 NEXT J
259 NEXT F
260 IFL=1THEN297
261 IF CNP>0 THEN265
262 FOR F=1 TO 18-PLI
263 IF C(JR,F)=56 THEN 93
264 NEXTF
265 FOR F=1 TO 18-PLI
266 IF C(JR,F)>57 THEN93
267 NEXTF
268 FOR F=1 TO 18-PLI
269 IF C(JR,F)=56 THEN 93
270 IF C(JR,F)=57 THEN 93
271 NEXTF
272 FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
273 IF C(JR,F)>57 THEN 93
274 NEXTF
275 GOTO268
276 FOR F=1 TO 18-PLI
277 IF C(JR,F)=57 AND MTR=PRN THEN 272
278 NEXT F
279 K=0
280 FOR F=1 TO CJ
281 IF CJ(F)<56 THEN 283
282 IF K<CJ(F) THEN K=CJ(F)
283 NEXT F
284 FOR F=1 TO 18-PLI
285 IF C(JR,F)>K THEN C=C(JR,F):M=F:GOTO
293
286 NEXT F
287 IF PJ=1 AND MTR=PRN THEN 260
288 IF JR=PRN THEN 265
289 FOR F=1 TO CJ:IF CJ(F)=77 AND MTR<>P
RN THEN 244
290 NEXT F
291 IF PJ=1 THEN 244
292 GOTO260
293 FOR F=1 TO CJ:IF CJ(F)=57 THEN 450
294 NEXT F
297 F=M:C=C(JR,F):GOTO93
298 IF PRN=JR THEN 403
299 IF CPE(0)=1 AND CPE(NCT)=1 AND PJ=1
THEN 316
300 IF PJ=0 THEN 316
301 IF PRN=MTR THEN 306
302 FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
303 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 305
304 GOTO93
305 NEXT F
306 IF CPE(0)=0 AND CPE(NCT)=1 THEN 316
307 K=0
308 FOR F=1 TO CJ
309 IF CJ(F)<LB OR CJ(F)>LH THEN 311
310 IF K<CJ(F) THEN K=CJ(F)
311 NEXT F
312 FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
313 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 315
314 IF C(JR,F)>K AND C(JR,F)<LH+1 THEN 9
3
315 NEXT F
316 FOR F=1 TO 18-PLI
317 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH-3 THEN 3
19
318 GOTO93
319 NEXT F
320 FOR F=1 TO 18-PLI
321 IF C(JR,F)=56 THEN 93
322 NEXT F
323 FOR F=1 TO 18-PLI
324 IF C(JR,F)<LB+11 OR C(JR,F)>LH THEN
326
325 GOTO93
326 NEXT F
327 IF CPE(0)=1 OR PJ=1 THEN385
328 IF PB=1 THEN 340
329 Z=0:FOR F=1 TO 18-PLI:IF C(JR,F)=57
THEN CB=0:GOTO340
330 IF C(JR,F)>57 THEN Z=Z+1
331 IF C(JR,F)=77 THEN 93
332 NEXT F
333 IF CB=1 THEN 337
334 IF Z>4 THEN 336
335 GOTO340
336 CB=1
337 FOR F=1 TO 18-PLI
338 IF C(JR,F)>57 THEN 93
339 NEXT F
340 CO=RND*4+1:FOR J=1 TO 4:CO=CO+1:IF C
O=5 THEN CO=1
341 IF CPE(CO)=0 THEN 347
342 LB=CO*14-14:LH=14*CO-5
343 FOR F=1 TO 18-PLI
344 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 346
345 GOTO93
346 NEXT F
347 NEXT J
348 CO=RND*4:FOR F=0 TO 3:CO=CO+1:IF CO=
4 THEN CO=0
349 Z=0:LB=14*CO:LH=13+14*CO
350 FOR J=1 TO 18-PLI:IF C(JR,J)<LB OR C
(JR,J)>LH THEN 353
351 Z=Z+1
352 IF Z>4 THEN 356
353 NEXT J
354 NEXT F
355 GOTO360
356 FOR F=1 TO 18-PLI
357 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 359
358 GOTO93
359 NEXT F
360 CO=RND*4:FOR J=0 TO 3:CO=CO+1:IFCO=4
 THEN CO=0
361 LB=14*CO:LH=9+14*CO
362 FOR F=1 TO 18-PLI
363 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 365
364 GOTO93
365 NEXT F,J
367 FOR F=1 TO 18-PLI
368 IF C(JR,F)>57 THEN 93
369 NEXT F
370 CO=RND*4:FOR J=0 TO 3:CO=CO+1:IFCO=4
 THEN CO=0
371 LB=10+J*14:LH=13+J*14
372 FOR F=1 TO 18-PLI
373 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 375
374 GOTO93
375 NEXT F,J
377 FOR F=1 TO 18-PLI:IF C(JR,F)=56 OR C
(JR,F)=57 THEN 93
380 NEXT F
385 CO=INT(RND*4):FOR J=1 TO 4:CO=CO+1:I
F CO=5 THEN CO=1
386 IF CPE(CO)=0 THEN391
387 LB=CO*14-13:LH=CO*14-1:FOR F=18-PLI
TO 1 STEP -1
388 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 390
389 GOTO93
390 NEXT F
391 NEXT J
392 FOR J=13 TO 0 STEP -1
393 CO=RND*4:FOR I=0 TO 3:CO=CO+1:IF CO=
4 THEN CO=0
394 FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
395 IF C(JR,F)=J+CO*14 THEN 93
396 NEXT F,I,J
397 FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
398 IF C(JR,F)>55 THEN 93
399 NEXT F
400 IF CJ(2)>56 THEN 209
401 Z=CJ(2):GOSUB192:GOTO206
403 FOR F=1 TO CJ
404 IF CJ(F)>56 AND CJ(F)<78 THEN 316
405 NEXT F
406 IF CJ=3 THEN 428
407 K=0
408 FOR F=1 TO 18-PLI
409 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 411
410 IF K<C(JR,F) THEN K=C(JR,F)
```

Suite page 31

INSECT JUNGLE

COMMODORE 64

Luttez farouchement contre la vermine qui grouille dans votre Commodore par suite d'un manque évident d'entretien...

Josselin CHENET

SUITE DU N° 143

```
495 DATAAD,10,D0,9,20,8D,10,D0,AD,
D,D0,F0,3,EE,D,D0,8A,48,A2,40,20,E
6,C8,D0,4
500 DATAB,7,2,1,68,AA,EE,9A,C8,CA,
D0,9D,88,F0,3,4C,3B,C8,68,8D,2D,D0
,68,8D
505 DATA2C,D0,68,8D,2B,D0,A9,0,8D,
9,D0,8D,B,D0,8D,D,D0,A9,1E,8D,1,D4
,A9,6,8D,5
510 DATAD4,A2,0,BD,0,79,9D,40,3F,E
8,E0,C0,D0,F5,A9,40,4C,66,CA,0,98,
48,A0,30
515 DATA88,D0,FD,CA,D0,F8,68,A8,60
,68,68,68,68,4C,6C,C7,A5,AB,85,A6,
A5,A9,A4,AA
520 DATA85,A7,84,A8,4C,6C,C7,8D,5,
D0,8D,7,D0,4C,18,C4,78,A9,30,8D,12
,D0,AD,11
525 DATAD0,29,7F,8D,11,D0,A9,81,8D
,1A,D0,A9,31,A0,C9,8D,14,3,8C,15,3
,58,60,AD
530 DATA19,D0,8D,19,D0,29,1,D0,3,4
C,31,EA,A0,0,A9,1,8D,21,D0,A2,14,C
A,D0,FD,B9
535 DATA65,C9,8D,21,D0,A2,15,CA,D0
,FD,C8,C0,4,D0,F0,A9,0,8D,21,D0,68
,A8,68,AA
540 DATA68,40,1,F,C,B,A9,0,8D,12,D
4,60,0,0,A5,25,D0,4,A2,C,D0,2,A2,1
8,A0,0
545 DATABD,50,75,F0,1,C8,CA,D0,F7,
98,D0,3,4C,70,CA,A5,93,38,E9,1,85,
93,B0,5,C6
550 DATA9C,4C,CB,C9,D0,FB,A5,9C,D0
,F7,A9,50,85,93,AD,20,7,C9,20,D0,2
0,A2,C,BD
555 DATA50,75,F0,5,CA,D0,F8,F0,14,
A9,43,8D,20,7,A9,D,8D,20,DB,A9,7,9
D,50,75,A9
560 DATA1E,9D,30,75,AD,9,D0,D0,A,A
D,B,D0,D0,5,AD,D,D0,F0,21,A5,9B,D0
,4,A9,15,85
565 DATA9B,C6,9B,A5,9B,D0,13,A9,0,
8D,9,D0,8D,B,D0,8D,D,D0,A9,AA,8D,1
,D0,20,EC
570 DATACA,A5,A3,F0,48,C6,A3,A5,A3
,D0,42,A9,64,85,A3,A6,9E,E0,28,90,
4,A2,0,86
575 DATA9E,E6,9E,4C,86,CA,8D,4,D0,
8D,6,D0,BD,50,80,F0,B,AD,10,D0,9,C
,8D,10,D0
580 DATA4C,36,CA,AD,10,D0,29,F3,8D
,10,D0,A9,3A,8D,5,D0,8D,7,D0,A9,A,
85,8F
585 DATAA9,11,8D,12,D4,4C,CC,C0,EE
,0,81,4C,79,C5,20,70,C6,A9,1,8D,D,
DC,68,8D
590 DATA1,81,68,8D,2,81,20,12,C9,4
C,CC,C0,8D,9A,C8,A9,1,8D,3,81,D0,5
,A9,0,8D,3
595 DATA81,20,7A,C6,A9,83,8D,D,DC,
AD,2,81,48,AD,1,81,48,60,BC,30,76,
F0,6,BD,0
600 DATA80,4C,18,CA,4C,CC,C0,A0,3,
A2,0,A9,D,9D,28,D8,CA,D0,FA,88,F0,
5,EE,9C
605 DATACA,D0,EE,A2,C0,9D,27,DB,CA
,D0,FA,A9,D8,8D,9C,CA,60
610 DATAA5,2,C9,C,F0,3,4C,F5,C8,4C
,E4,CA,85,F8,A9,F7,8D,1C,C7,8D,20,
C7,A9,A4,8D
615 DATA25,C7,4C,FD,C6,A9,F8,8D,1C
,C7,8D,20,C7,A9,AC,8D,25,C7,4C,FD,
C6,A9,A5
620 DATA8D,2,C1,4C,F3,C8,8D,3,D0,A
D,10,D0,29,8F,8D,10,D0,60,B1,FD,C9
,4C,D0,3,4C
625 DATA95,C2,4C,85,C6,A5,25,D0,4,
A2,C,D0,2,A2,18,BD,50,75,F0,D,85,F
E,BD,30,75
630 DATA85,FD,A0,2,A9,20,91,FD,CA,
D0,EB,60,8D,1,D4,A0,0,A9,20,91,26,
A5,27,18
635 DATA69,D4,85,27,A9,D,91,26,A5,
A6,8D,4,81,A5,A7,8D,5,81,A5,A8,8D,
6,81
640 DATA4C,77,C7,8D,4,D4,A9,20,8D,
1,D4,A9,9,8D,5,D4,60,A5,B4,F0,E,C6
,B4,AD,6C
645 DATAC5,18,69,2,8D,6C,C5,8D,5C,
C5,4C,79,C5*
650 FORI=0TO230:READD:POKE52992+I,
D:NEXT
1200 POKE56334,PEEK(56334) AND 254
:POKE1,PEEK(1) AND 251
1300 SYS53185
1400 POKE1,PEEK(1) OR 4:POKE56334,
PEEK(56334) OR 1
1500 POKE53272,(PEEK(53272) AND 24
0)+14:POKE52,56:POKE56,56
1600 FORI=512 TO 615:READ D:POKE14
336+I,D:NEXT
1650 N=0
1700 READ D:IFD=-1 THEN1900
1750 POKE15936+N,D:N=N+1
1800 IF N>446 THEN 1950
1850 GOTO 1700
1900 READ D:FORI=1TOD:POKE15936+N,
0:N=N+1:NEXTI:GOTO1800
1950 FORI=0TO6:POKE2040+I,249+I:NE
XTI
2000 SYS52992:POKE65,PEEK(251):POK
E66,PEEK(252):SYS52994:POKE254,0
2010 POKE38,0:POKE166,0:POKE167,0:
POKE168,0:POKE169,0:SYS53017
2020 IF PEEK(38) <>1THEN 2060
2030 A=PEEK(251):B=PEEK(252):L=PEE
K(A+B*256+2)+PEEK(A+B*256+3)*256-5
2032 IF L=645 THEN 2040
2035 PRINT"?ERREUR A LA LIGNE";L:E
ND
2040 IF PEEK(PEEK(65)+PEEK(66)*256
)=42 THEN 2050
2045 GOTO 2035
2050 PRINT"?IL MANQUE";109-PEEK(16
6);"DONNEES DE CODE MACHINE":END
2060 IF PEEK(168)+PEEK(169)*256=42
377 THEN 3000
2070 PRINT"?ERREUR DANS LES DONNEE
S DE CODE MACHINE":END
3000 POKE53281,0:PRINT"■■■■■■■■   E
FFACEZ LE PROGRAMME BASIC PAR NEW
"
4000 PRINT"■■       ET ENREGISTREZ L
E LISTING 2"
4200 REM       ONDE GALACTIQUE
4500 S=54272:FORI=0TO24:POKES+I,0:
NEXT
5000 POKES+1,40:POKES+5,46:POKES+6
,15:POKES+22,30:POKES+23,241:POKES
+24,31
5010 POKES+4,21
7000 FORN=1TO45:FORI=0TO40:POKES+1
5,I:NEXTI,N
```

LISTING 2

```
5000 REM          LISTING 2
5050 POKE53272,31:POKE53280,0:DIMS
C(6):DIM MSC(5):FORI=0TO5:MSC(I)=4
8:NEXT
5100 FORI=30256TO30512:POKEI,RND(1
)*2:NEXTI
5150 FORI=0TO40:X=(INT(RND(1)*29)+
7)*8:IF X<256 THEN 5165
5160 POKE32848+I,1:X=X-256:GOTO517
0
5165 POKE32848+I,0
5170 POKE32768+I,X:NEXTI:GOTO 1700
0
5500 POKE147,190:POKE156,1:POKE155
,21:TP=255:POKE163,TP:POKE51718,TP
:FF=55
5520 V1=75:V2=75
5550 FORI=0TO5:SC(I)=48:NEXT:NT=0:
CH=0:VI=184:POKE50524,VI:POKE50540
,VI
5600 S=54272:FORI=0TO24:POKES+I,0:
NEXT:POKES+10,6:POKES+12,23:POKES+
15,10
5700 POKES+19,31:POKES+22,40:POKES
+23,243:POKES+24,95
5800 F=FF:GOSUB 15000
6000 POKE166,20:POKE167,112:POKE16
8,7:POKE143,18:POKE142,192
7000 V=53248:POKEV+21,255:POKE3302
4,0:POKE2025,32:POKE2062,32
8000 POKE158,INT(RND(1)*39):POKE39
,0:POKE251,136:POKE252,19:POKES+8,
15
8050 POKES+9,255:POKEV,104:POKEV+1
,170:POKEV+2,104:POKEV+3,170:POKEV
+16,0
8055 POKE37,CH:POKE180,12+12*CH:PO
KE191,0:POKE42,12:POKE2,0:SYS51792
8060 IF PEEK(33027)=1 THEN 16000
8070 POKES+18,0:IF VI<=50 THEN VI=
62
8100 VI=VI-8:POKE50524,VI:POKE5054
0,VI
8120 TP=TP-5:IF TP<100 THEN TP=110
8125 POKE163,TP:POKE51718,TP
8150 FORI=0TO5:SC(I)=PEEK(1033+I):
NEXT
8180 A=PEEK(51617):A=A-1:IF A=30 T
HEN A=31
8190 POKE51617,A
8200 NT=NT+1:IF NT>3 THEN CH=1:VI=
VI-8
8210 FF=FF+2:IF FF>100 THEN FF=94
8220 GOTO 8500
8350 POKE166,PEEK(33028):POKE167,P
EEK(33029):POKE168,PEEK(33030):F=P
EEK(33024)
8400 GOSUB15007:GOTO 7000
8500 POKE33024,0:GOTO 5600
15000 PRINT"■";"■ SCORE :
  H.SCORE :                 "
15005 FORI=0TO5:POKE1033+I,SC(I):P
OKE1053+I,MSC(I):NEXT:SYS51860
15007 POKE37,CH:SYS51972:SYS51474:
POKES+5,7:POKE1062,V1:POKE1060,V2
15010 SN=2:FORI=0TOF:X=INT(RND(1)*
800):POKE1104+X,72:POKE55376+X,7
15020 POKES+4,129:POKES+1,SN:FORN=
40TO0STEP-10:POKES,N:NEXTN:SN=SN+2
15025 POKES+4,0:NEXTI
15030 POKE37,CH:SYS49492:RETURN
16000 IF PEEK(1062)=32 THEN 16020
16010 V1=32:POKE1062,32:GOTO8350
16020 IF PEEK(1060)=32 THEN 16040
16030 V2=32:POKE1060,32:GOTO8350
16040 PRINT"■■■■■■■■■■
  ■GAME OVER":FORT=1TO1000:NEXT
16050 A=0:B=0:FORI=0TO5:A=A+(PEEK(
1033+I)-48)*10↑(5-I)
16060 B=B+(PEEK(1053+I)-48)*10↑(5-
I):NEXT:IFA<B THEN 17000
16070 FORI=0TO5:MSC(I)=SC(I):NEXT
17000 POKE53281,0:PRINT"■":PRINT"■
■            ■L________________"
17010 PRINT"                | INSECT JU
NGLE |"
17020 PRINT"              ____________
_____"
17030 PRINT"■■                   ■PO
INTS"
17040 PRINT"■■               ■ | CHAMPIG
NON ...... 0"
17050 PRINT"■                ■| CHENILLE
 ....... 50"
17060 PRINT"■                ■| MOUCHERO
N ......100"
17070 PRINT"■                ■ PUNAISE
........500"
17080 PRINT"■                ■ ARAIGNEE
 .......   ?"
17082 PRINT"■■           ■JOYSTICK SUR P
ORT 2"
17085 V=53248
17090 POKEV+16,0:POKEV+21,31:POKEV
,94:POKEV+2,94:POKEV+1,196:POKEV+3
,196
17095 POKEV+4,94:POKEV+6,94:POKEV+
5,178:POKEV+7,178
18000 IF PEEK(56320)=127 THEN 1800
0
20000 FORI=0TO7:POKEV+I,0:NEXT:PRI
NT"■":GOTO5500
```


T'AS TOUJOURS PAS TON POWER CARTRIDGE ?

ALORS, QU'EST-CE QUE T'ATTENDS !
ENVOIE UN CHÈQUE DE 510 F.

ET TA **POWER PRINTER 80 ?**
A 1.095 F, POUR 80 COLONNES 80 CPS, PAPIER/ALIMENTATION INCLUS.

C.A.S. BP3, 60153 RETHONDES
Tél. (16) 44.75.21.83.

ZX 81

Suite de la page 10

```
40 PRINT "  MAD-BA
TTLE
45 PRINT "■
50 PRINT
55 PRINT
60 PRINT "      (C)198
6
65 PRINT
70 PRINT TAB 5;"VOULEZ VOUS ?"
;TAB 2;"1-> LES REGLES";TAB 2;"2
-> JOUER";TAB 2;"3-> CHANGER LA
VITESSE DU JEU"
75 PRINT TAB 2;"4-> VOUS ENTRA
INER"
76 PRINT TAB 2;"5-> ARRETER"
80 FOR X=1 TO 400
85 LET I$=INKEY$
90 RAND USR 16519
95 IF I$="2" THEN GOTO 700
100 IF I$="3" THEN GOTO 400
105 IF I$="4" THEN GOTO 500
110 IF I$="1" THEN LET X=400
115 IF INKEY$="5" THEN STOP
120 NEXT X
130 RAND USR 16519
140 CLS
150 PRINT AT 11,10;"■■■■";AT 13
,10;"■■■■";AT 14,10;"
160 FOR X=1 TO 10
170 NEXT X
180 CLS
185 POKE 16418,0
190 PRINT "************************
*************
           ** VOUS , QUI VOUS SE
NTEZ L AME ** D UN MEURTRIER ( S
I CE N EST ** PAS LE CAS , CE JE
U NE  VOUS ** CONVIENT PAS.) , C
E JEU  EST ** FAIT POUR
200 PRINT "
      IS! VOL
210 PRINT "* INVITEZ VOTRE MEI
LLEUR  AMI ** VOTRE FAMILLE , V
OS PROFS A ** JOUER AVEC VOUS A
 CE  JEU  ** VOUS AUREZ LE PLAI
SIR DE LES ** AFFRONTER DANS UNE
BATAILLE   ** MORTELLE ...
220 PRINT "
***********************************
225 FOR X=1 TO 10
230 RAND USR 16519
235 NEXT X
240 IF INKEY$="" THEN GOTO 240
245 POKE 16418,0
250 CLS
255 PRINT "***********************
260 PRINT "* LES DEUX  COMBATTA
NTS SERONT ** MUNIS  L UN ET L A
UTRE D UN  ** ASTRO-JET :
           ** COMME CEUX-CI
LERONT PAS ** LA VITESSE ( QUI
AUGMENTERA ** AU COURS DU JEU),M
AIS QU ILS ** POURRONT ORIENTER
DANS HUIT  ** DIRECTIONS
265 PRINT "* PUIS SERONT  PLACE
S  DANS UN ** LABYRINTHE  DONT L
ES  PAROIS ** "■" SONT  ELECTRI
FIEES  ET  ** MORTELLES OU ILS P
OURRONT .. ** S AFFRONTER ...
270 PRINT "* LE  JEU  SE  FERA
EN  NEUF   ** MANCHES , CHAQUE
MANCHE  SE ** FINIT PAR LA MORT
DE L UN OU ** DES  DEUX  COMBATT
ANTS ,  QUI ** DISPOSENT DE 3 VIE
S CHACUN , **
280 PRINT "*  ( ET PAS  UNE  DE
 PLUS . )  **
***********************************
285 FOR X=1 TO 10
290 RAND USR 16519
295 NEXT X
300 IF INKEY$="" THEN GOTO 300
305 CLS
307 POKE 16418,0
310 PRINT "***********************
315 PRINT "* AU DEPART  DE CHAQ
UE  MANCHE ** APRES CHAQUE MORT
L ASTROJET ** DU JOUEUR UN  EST
PLACE  EN  ** HAUT A GAUCHE DU
LABYRINTHE ** ET CELUI DU  JOUEU
R 2 EN BAS ** A DROITE
320 PRINT "*
325 PRINT "* UTILISEZ LES TOUCH
ES :       **
           **    JOUEUR 1    I
JOUEUR 2   ** -------------I----
---------- **
    ■      ** POUR TIRER
               ■             I
TOUR VERS  ** POUR FAIRE 1/8 DE
           ** LA GAUCHE     I
    ■      ** VERS LA GAUCHE
330 PRINT AT 19,0;"* VERS LA DR
OITE ";AT 16,0;"* POUR FAIRE 1/8
DE TOUR VERS  *"
335 PRINT AT 20,0;"*    ET  (BREAK
) POUR ARRETER
***********************************
340 FOR X=1 TO 10
345 RAND USR 16519
350 NEXT X
355 IF INKEY$="" THEN GOTO 355
360 CLS
370 PRINT AT 10,0;"APRES CHAQUE
MORT APPUYEZ SUR  UNE TOUCHE .
375 FOR X=1 TO 10
380 RAND USR 16519
385 NEXT X
390 IF INKEY$="" THEN GOTO 390
395 RUN
400 CLS
405 PRINT "VITESSE DU JEU (0 RA
PIDE,9 LENT)"
410 IF INKEY$<"0" OR INKEY$>"9"
THEN GOTO 410
420 LET I=VAL INKEY$
430 POKE 16507,10*(I+1)
440 POKE 16508,10*(I+1)
450 PRINT
460 PRINT " O.K."
465 IF I<2 THEN PRINT "VOUS ETE
S DINGUE ."
470 IF I>1 AND I<5 THEN PRINT "
VOUS,VOUS ETES RAISONNABLES "
475 IF I>4 THEN PRINT "BANDE DE
TROUILLARDS ..."
490 RUN
500 CLS
```

A SUIVRE...

MOUSE DRAW

Soumettez entièrement votre souris à vos délirantes fantaisies artistiques...

William SCHLEGEL

SUITE DU N°143

```
1470  IF S > 0 THEN 1300
1480  GOSUB 1110
1490  GOTO 1300
1500  IF (A > X AND B < Y) THEN 1
600
1510  IF (A < X AND B < Y) THEN 1
560
1520  IF A = X OR B = Y THEN 1710

1530  IF (A > X AND B > Y) THEN 1
640
1540  IF (A < X AND B > Y) THEN 1
680
1550  IF ((A + S1) > 279 OR (B +
S2) > 191) THEN  CALL  - 198: RETU
RN
1560  HCOLOR= 3: GOSUB 1730: GOSU
B 1740
1570  HCOLOR= 0: GOSUB 1730: GOSU
B 1740
1580  GOSUB 1810
1590  GOTO 1710
1600  HCOLOR= 3: GOSUB 1750: GOSU
B 1770
1610  HCOLOR= 0: GOSUB 1750: GOSU
B 1770
1620  GOSUB 1810
1630  GOTO 1710
1640  HCOLOR= 3: GOSUB 1750: GOSU
B 1790
1650  HCOLOR= 0: GOSUB 1750: GOSU
B 1790
1660  GOSUB 1810
1670  GOTO 1710
1680  HCOLOR= 3: GOSUB 1730: GOSU
B 1790
1690  HCOLOR= 0: GOSUB 1730: GOSU
B 1790
1700  GOSUB 1810
1710  RETURN
1720  REM ----------------------
------------
1730  FOR N = 1 TO S1 STEP T: XDR
AW 6 AT A + N,B: XDRAW 8 AT X - N,
Y: NEXT : RETURN
1740  FOR N = 1 TO S2 STEP T: XDR
AW 7 AT A,B + N: XDRAW 9 AT X,Y -
N: NEXT : RETURN
1750  FOR N = S1 TO 1 STEP  - T:
XDRAW 6 AT X + N,Y: XDRAW 8 AT A -
N,B: NEXT
1760  RETURN
1770  FOR N = S2 TO 1 STEP  - T:
XDRAW 7 AT A,B + N: XDRAW 9 AT X,Y
- N: NEXT
1780  RETURN
1790  FOR N = S2 TO 1 STEP  - T:
XDRAW 7 AT A,B - N: XDRAW 9 AT X,Y
+ N: NEXT
1800  RETURN
1810  XDRAW 10 AT X - 3,Y - 3: FO
R N = 1 TO 5: NEXT : HCOLOR= 0: XD
RAW 10 AT X - 3,Y - 3: HCOLOR= 3
1820  RETURN
1830  REM  --------- INVERSE (0)
------------
1840  SCALE= 96
1850  HCOLOR= 3
1860  FOR I = 0 TO 279
1870  XDRAW 7 AT I,0: NEXT I
1880  SCALE= 1: GOSUB 540: GOTO 2
70
1890  REM     --------------- INVE
RSE (4) ------------
1900  IF S <  > 3 THEN 1300
1910  SCALE= (S2 / 2): ROT= 0
1920  IF H = 8 THEN  GOTO 2010
1930  FOR I = A TO X STEP ( SGN (
X - A))
1940  IF B < Y THEN  XDRAW 7 AT I
,B + (S2 / 2): NEXT : GOTO 1960
1950  XDRAW 7 AT I,Y + (S2 / 2):
NEXT
1960  IF S > 0 THEN 1300
1970 A = 0:B = 0
1980  SCALE= 1: ROT= 0: HCOLOR= 3

1990  GOSUB 1110
2000  GOTO 1300
2010  HCOLOR= 0: FOR I = A TO X S
TEP ( SGN (X - A))
2020  IF B < Y THEN  DRAW 7 AT I,
B + (S2 / 2): NEXT : GOTO 1960
2030  DRAW 7 AT I,Y + (S2 / 2): N
EXT : GOTO 1960
2040  REM -------------- TOUCHES
--------------
2050  TEXT : HOME : PRINT  CHR$ (
4)"PR£3"
2060  NORMAL : PRINT : PRINT
2070  INVERSE : HOME : NORMAL : P
OKE 32,1: POKE 33,78: POKE 34,1: P
OKE 35,23: HOME
2080  HTAB 32: INVERSE : PRINT ".
.. TOUCHES ...";: NORMAL
2090  POKE 32,10
2100  PRINT : PRINT : INVERSE : P
RINT " 1 2 3 5 6 7 ";: NORMAL : PR
INT " -> Couleurs "
2110  PRINT : INVERSE : PRINT " T
/ O X P £ * % V ";: NORMAL : PRIN
T " -> Brosses"
2120  PRINT : INVERSE : PRINT " *
Q 9 G ";: NORMAL : PRINT " -> Gom
mes"
2130  PRINT : INVERSE : PRINT " &
";: NORMAL : PRINT " -> Texte"
2140  PRINT : INVERSE : PRINT " 0
4 8 ";: NORMAL : PRINT " -> Inver
sion de toute ou portion de page,
éffacement"
2150  PRINT : INVERSE : PRINT " R
";: NORMAL : PRINT " -> Rectangle
s"
2160  PRINT : INVERSE : PRINT " L
S C I ";: NORMAL : PRINT " -> Loa
d, Save, Catalog, Imprimer"
2170  PRINT : INVERSE : PRINT " H
RETURN ";: NORMAL : PRINT " -> Cr
ayon noir ou blanc "
2180  PRINT : INVERSE : PRINT " E
SPACE ";: NORMAL : PRINT " -> Effa
ce la page"
2190  PRINT : PRINT  SPC( 15);: I
NVERSE : PRINT "--> Appuyez sur un
e touche <--";: NORMAL : WAIT  - 1
6384,128,127
2200  CLEAR : POKE  - 16304,0: PO
KE  - 16297,0: POKE  - 16302,0: GO
TO 200
2210  FOR N = 1 TO 5: POKE  - 163
36,0: NEXT : RETURN
2220  REM ---------- TEXTE ------
------
2230  SCALE= 1: ROT= 0: HCOLOR= 3

2240  POKE 232,0: POKE 233,96
2250 H = X:V = Y - 4
2260 A =  PEEK ( - 16384)
2265  HCOLOR= 3: XDRAW 42 AT H,V:
FOR N = 1 TO 10: NEXT : HCOLOR= 0
: XDRAW 42 AT H,V: HCOLOR= 3
2270  IF A = B THEN : GOTO 2260
2280 B = A
2290  POKE  - 16368,0
2300  IF A > 128 THEN 2260
2310  IF (A = 46 OR A = 44) THEN
F = 43: GOSUB 2450: IF A = 44 THEN
 HPLOT H - 7,V + 7
2320  IF (A = 8 AND H >  = 8) THE
N H = H - 7: GOTO 2260
2325  IF (A = 127 AND H >  = 8) T
HEN H = H - 7:F = 40: HCOLOR= 0: G
OSUB 2450: HPLOT H - 7,V + 7: HCOL
OR= 3:H = H - 7
2330  IF (A = 11 AND V >  = 9) TH
EN V = V - 8: GOTO 2260
2340  IF (A = 10 AND V <  = 182)
THEN V = V + 8: GOTO 2260
2350  IF (A = 21 AND H <  = 271)
THEN H = H + 7: GOTO 2260
2360  IF (A = 13 AND V <  = 182)
THEN V = V + 8:H = X: GOTO 2260
2370  IF A = 40 THEN F = 38: GOSU
B 2450
2380  IF A = 41 THEN F = 39: GOSU
B 2450
```

A SUIVRE...

THOMSON TO7, TO7 70

Suite de la page 29

```
411 NEXT F
412 IF K=LH THEN 424
413 FOR F=1 TO CJ
414 IF CJ(F)<LB OR CJ(F)>LH THEN 416
415 IF CJ(F)>K THEN 316
416 NEXT F
417 A=1:B=(PLI*4)+6:IF PR>3 THEN A=7
418 FOR F=K+1 TO LH
419 FOR J=A TO B
420 IF VC(J)=F THEN 423
421 NEXT J
422 GOTO316
423 NEXT F
424 FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
425 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 427
426 GOTO93
427 NEXT F
428 K=0
429 FOR F=1 TO CJ
430 IF CJ(F)<LB OR CJ(F)>LH THEN 432
431 IF K<CJ(F) THEN K=CJ(F)
432 NEXT F
433 FOR F=1 TO 18-PLI
434 IF C(JR,F)<LB OR C(CJ,F)>LH THEN 436
435 IF C(JR,F)>K THEN 424
436 NEXT F
437 GOTO316
438 K=0:BA=0:FOR F=1 TO 18-PLI
439 IF C(PRN,F)>56  THEN K=K+1
440 NEXT F
441 IF K>8 THEN BA=1:RETURN
442 P=0:FOR F=1 TO 18-PLI:IF C(PRN,F)=56
 THEN P=1
443 NEXT F:IF K>7 AND P=0 THEN BA=1
444 RETURN
445 IF BA=0 THEN 453
446 AT=0:FOR F=1 TO 18-PLI:IF C(JR,F)>56
 THEN AT=AT+1
447 NEXT F
448 AT=NAJ+AT:IF AT=21 OR (EX=1 AND AT=2
0) THEN 453
449 IF NTA<2 THEN NTA=NTA+1:GOTO265
450 FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
451 IF C(JR,F)>57 THEN 93
452 NEXT F
453 CO=RND*4:FOR I=0 TO 3:CO=CO+1:IF CO=
4 THEN CO=0
454 FOR F=1 TO 18-PLI
455 IF C(PRN,F)=13+14*CO THEN GOTO93
456 NEXT F,I
457 IF AE=1 THEN466
458 CO=0:FOR F=1 TO 4:A(F)=0:NEXT F
459 FOR J=0 TO 3:FOR F=1 TO 18-PLI
460 IF C(JR,F)>14*J AND C(JR,F)<13+14*J
THEN A(J+1)=A(J+1)+1
461 NEXT F,J
462 FOR F=1 TO 4:FOR I=1 TO 4:IF A(F)>A(
I) THEN CO=F
463 NEXT I,F
464 AC=CO*14-14:AD=CO*14-1
465 IF CO=0 THEN265
466 FOR F=1 TO 18-PLI
467 IF C(JR,F)<AC OR C(JR,F)>AD THEN 469
468 GOTO93
469 NEXT F
470 AE=0:GOTO458
471 IF C=56 OR CNP=5 THEN 132
472 Z=C:GOSUB192
473 IF CNP=0 THEN 480
474 IF NCT=CNP THEN 132
475 Z=CJ(1):GOSUB192
476 FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
477 IF C(1,F)<LB OR C(1,F)>LH THEN479
478 GOTO493
479 NEXT F
480 L=0:FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
481 IF C(1,F)>56 THEN L=C(1,F):GOTO 484
482 NEXT F
483 GOTO132
484 IF C<56 THEN 493
485 Z=0
486 FOR F=1 TO CJ:IF CJ(F)<56 THEN 488
487 IF Z<CJ(F) THEN Z=CJ(F)
488 NEXT F
489 IF Z=0 AND C>55 THEN 132
490 IF L>Z AND C<Z THEN 493 ELSE 132
492 FOR W=0 TO TT:NEXT W:RETURN
493 GOSUB496:COLOR,,1:PRINT"Petit malin.
.. On voudrait me rouler!!! Il faut rejo
uer ...Plus serieusement !!!":COLOR ,,1:
TT=1000:GOSUB492:GOSUB496:LOCATEXF,YF:PR
INT" ";:GOTO131
494 BOXF(X,Y)-(X+3,Y+6)"*",4,6
495 LINE(X*8,Y*8)-(X*8,(Y+6)*8+7),4:X=X+
2:TT=30:GOSUB492:RETURN
496 COLOR 6,0:FOR NL=4 TO 7:LOCATE 0,NL:
PRINTCHR$(24):NEXT NL:LOCATE0,4:RETURN
497 LOCATEXF,YF:PRINTGR$(0);:FL$=INPUT$(
1)
498 ON ASC(FL$)-7 GOTO 500,503,506,508,,
510
499 GOTO 511
500 IF XF>3 AND YF=24 THEN LOCATEXF,YF:P
RINT" ";:XF=XF-2:GOTO497
501 IF XF>10 AND YF=15 THEN LOCATEXF,YF:
PRINT" ";:XF=XF-5:GOTO497
502 GOTO511
503 IF XF<XMF AND YF=24 THEN LOCATEXF,YF
:PRINT" ";:XF=XF+2:GOTO497
504 IF XF<30 AND YF=15 THEN LOCATEXF,YF:
PRINT" ";:XF=XF+5:GOTO497
505 GOTO511
506 IF CHI=0 AND YF=15 THENLOCATEXF,YF:P
RINT" ";:XF=2:YF=YF+9:GOTO497
507 GOTO511
508 IFCHI=0 AND YF=24 THEN LOCATEXF,YF:P
RINT" ";:YF=YF-9:XF=8:GOTO497
509 GOTO511
510 RETURN
511 PLAY"SISI":GOTO497
512 Q$="*       *":FORI=1TO4:H1$(I)=" "+
GR$(24+I)+GR$(28+I)+GR$(24+I):H2$(I)=" "
+GR$(28+I)+GR$(24+I)+" ":H3$(I)=GR$(28+I
)+GR$(24+I):H3$(I)=H3$(I)+H3$(I):H4$(I)=
GR$(40+I)+GR$(36+I):H4$(I)=H4$(I)+H4$(I)
:H5$(I)=" "+GR$(40+I)+GR$(36+I)+" "
517 H6$(I)=GR$(40+I)+GR$(36+I)+GR$(40+I)
:NEXT I
518 P$(1)="SUD":P$(2)="OUEST":P$(3)="NOR
D":P$(4)="EST":VO$="Voici ce que contena
it le chien :"
519 FOR I=0 TO 5:READ PR$(I):NEXT I
520 RETURN
521 C=C(1,NC):X=1+(NC-1)*2
522 CC=INT(C/14)+1:IF CC=3 OR CC=1 THEN
CO=0 ELSE CO=1
523 COLOR CO,7:IF C>55 THEN 533
524 BOXF(X,Y)-(X+3,Y+6)" "
525 W=C MOD 14 +1:IF W<11 THEN ON W GOSU
B 541,542,544,546,548,549,550,551,552,55
4 ELSE 529
526 LOCATEX,Y:PRINTGR$(W)
527 LOCATEX+3,Y+6:PRINTGR$(W+10)
528 GOTO539
529 W=W-10:ON W GOSUB 555,556,557,558
530 COLORCO,7:LOCATEX,Y:PRINTGR$(44+W):L
OCATEX+3,Y+6:PRINTGR$(48+W)
531 IFW>1THENPSET(X+1,Y)GR$(24+CC):PSET(
X+2,Y+6)GR$(40+CC)ELSEPSET(X,Y+1)GR$(20+
CC):PSET(X+3,Y+5)GR$(32+CC)
532 GOTO540
533 BOXF(X,Y)-(X+3,Y+6)"/",0,4
534 CO=0:LOCATEX,Y:COLOR0,7:IF C=56 THEN
PRINT"*":LOCATEX+3,Y+6:PRINT"*":GOTO539
535 IF C<67 THEN PRINTGR$(C-56):LOCATEX+
3,Y+6:PRINTGR$(C-46):GOTO539
536 IF C<76 THEN PRINTGR$(1)GR$(C-66):LO
CATE X+2,Y+6:PRINTGR$(C-56)GR$(11):LINE(
X*8+8,Y*8)-(X*8+8,Y*8+7),-8:LINE(X*8+24,
Y*8+48)-(X*8+24,Y*8+55),-8:GOTO539
537 IF C=77 THEN PRINTGR$(2)GR$(1):LOCAT
E X+2,Y+6:PRINTGR$(11)GR$(12):LINE(X*8+8
,Y*8)-(X*8+8,Y*8+7),-8:LINE(X*8+24,Y*8+4
8)-(X*8+24,Y*8+55),-8:GOTO539
538 PRINTGR$(2)"O":LOCATEX+2,Y+6:PRINT"O
"GR$(12):CO=0:GOTO539
539 LINE(X*8,Y*8)-(X*8,(Y+7)*8-1),CO
540 RETURN
541 LOCATEX,Y+3:PRINTH2$(CC):RETURN
542 LOCATEX,Y:PRINTH2$(CC)
543 LOCATEX,Y+6:PRINTH5$(CC):RETURN
544 GOSUB542
545 LOCATEX,Y+3:PRINTH2$(CC):RETURN
546 LOCATEX,Y:PRINTH1$(CC)
547 LOCATEX,Y+6:PRINTH6$(CC):RETURN
548 GOSUB546:GOSUB541:RETURN
549 GOSUB546:LOCATEX,Y+3:PRINTH3$(CC):RE
TURN
550 GOSUB549:LOCATEX,Y+1:PRINTH2$(CC):RE
TURN
551 GOSUB546:LOCATEX,Y+2:PRINT
552 LOCATE X,Y+3:PRINTH2$(CC)
553 GOSUB546:LOCATEX,Y+2:PRINTH3$(CC):LO
CATEX,Y+4:PRINTH4$(CC):RETURN
554 GOSUB553:LOCATEX,Y+1:PRINTH2$(CC):LO
CATEX,Y+5:PRINTH5$(CC):RETURN
555 POKE&HDD1B,2:POKE&HDD1D,0:LOCATEX,Y:
EXEC&HDD18:RETURN
556 POKE&HDA28,1:POKE&HDA2A,0:LOCATEX,Y:
EXEC&HDA25:RETURN
557 POKE&HDD1B,1:POKE&HDD1D,0:LOCATEX,Y:
EXEC&HDD18:RETURN
558 POKE&HDA28,2:POKE&HDA2A,0:LOCATEX,Y:
EXEC&HDA25:RETURN
559 IF PR=1 THEN M=1 ELSE IF PR=2 THEN M
=2 ELSE IF PR=3 THEN M=4 ELSE M=6
560 PB=0:SUP=0:CLS:LOCATE10,0:PRINT"Part
ie terminee...":IF MC=1 THEN GOSUB 57:MC
=0:TT=1000:GOSUB492:CLS:SCREEN 6,0:GOTO5
60
561 LOCATE 0,2:PRINT"Je procede au decom
pte des points":GOSUB587:TP=0:BO=0:FORF=
1TO78:IF G(F)=78 THEN567
562 IF G(F)=56 OR G(F)=57 OR G(F)=77 THE
N TP=TP+4.5:BO=BO+1:GOTO567
563 IF G(F)>57 THEN TP=TP+.5:GOTO567
564 FOR J=0 TO 3:FOR Z=0 TO 3:IF G(F)=(1
0+J)+14*Z THEN TP=TP+1.5+J:GOTO567
565 NEXT Z,J
566 TP=TP+.5
567 NEXT F:PAR=PAR+1
568 LOCATE0,4:PRINTP$(PRN);" avait decid
e de ";PR$(PR):PRINT"Il a";BO;"bout";:IF
 BO>1 THEN PRINT"s";
569 PRINT" dans ses plis.":PRINT"Il lui
fallait donc";:IF BO=0 THEN PO=56 ELSE I
F BO=1 THEN PO=51 ELSE IF BO=2 THEN PO=4
1 ELSE IF BO=3 THEN PO=36
570 TP=INT(TP):PRINTPO;"points.":PRINT"I
l en a";TP
572 IF TP>=PO THEN TP=(TP-PO+25)*M:GOTO5
74
573 TP=(TP-PO-25)*M:PRINT"Il a donc perd
u";-TP;"points.":GOTO575
574 PRINT"Il a donc gagne";TP;"points."
575 PRINT"Voici ou en sont les scores ap
res"PAR"partie";:IF PAR>1 THENPRINT"s"
576 FOR F=1 TO 4:IF PRN=F THEN SC(F,PAR)
=TP*3-SUP*3*(PB=1)+SUP*3*(PB=0) ELSE 580
577 FOR J=1 TO 4:IF F=J THEN 579
578 SC(J,PAR)=-TP-SUP*(PB=0)+SUP*(PB=1)
579 NEXT J
580 NEXT F:BOX(0,100)-(320,140+PAR*8):LI
NE(0,116)-(320,116)
581 FOR I=0 TO 3:LOCATE10*I,13:PRINT"JOU
EUR";I+1:TP(I+1)=0:LINE(80*I,100)-(80*I,
140+PAR*8):NEXT I
582 FOR F=1 TO PAR:FOR I=1 TO 4:LOCATE2+
10*(I-1),14+F:PRINTSC(I,F):TP(I)=TP(I)+S
C(I,F):NEXT I,F:LINE(0,124+PAR*8)-(319,1
24+PAR*8)
583 COLOR3:FOR I=0 TO 3:LOCATE2+10*I,PAR
+16:PRINTTP(I+1):NEXT:COLOR6
584 LOCATE0,24:PRINT"Une autre partie ?"
;:A$=INPUT$(1):IF A$="N"THEN END ELSE IF
 A$<>"O" THEN 584
585 IF PAR=6 THEN CLS:FORI=1TO4:SC(1,I)=
TP(I):PAR=1
586 GOTO12
587 FOR I=1 TO 4:IF CJ(I)=57 THEN 589
588 NEXT I:RETURN
589 SUP=10*M:IF PRN=I THEN PB=1
590 PRINTSUP;"points de prime pour petit
 au bout";
591 RETURN
600 DATA passer,prendre,garder,garder sa
ns,garder contre,le chien
```

Professeur de sciences physiques, Serge FILIQUIER se devait de réaliser avec brio, un programme sur les unités de mesure.

UNITES

THOMSON TO7, TO7 70,MO5

Mode d'emploi :
Ce programme utilisable à tout niveau (de 6ème à terminale), présente le système international d'unités de mesure et propose des conversions à effectuer dans les multiples et les sous multiples du S.I (une démonstration est donnée après chaque réponse). Il est bien sûr possible de modifier ou de rajouter des conversions en DATA.

```
9  REM ********************
10 REM *    LE SYSTEME     *
11 REM *  INTERNATIONAL    *
12 REM *     D'UNITES.     *
13 REM * PAR S. FILIQUIER *
14 REM ********************
20 REM
30 REM
99  REM ***********************
100 REM * REDEFINITION CARAC *
101 REM ***********************
110 CLEAR,,20
120 DEFGR$(0)=0,0,0,76,210,82,82,76
130 DEFGR$(1)=64,192,64,64,0,0,0,0
140 DEFGR$(2)=64,160,64,224,0,0,0,0
150 DEFGR$(3)=224,64,32,224,0,0,0,0
160 DEFGR$(4)=32,64,240,32,0,0,0,0
170 DEFGR$(5)=224,192,32,192,0,0,0,0
180 DEFGR$(6)=48,64,160,144,96,0,0,0
190 DEFGR$(7)=4,12,196,4,0,0,0,0
200 DEFGR$(8)=4,10,196,14,0,0,0,0
210 DEFGR$(9)=14,4,194,14,0,0,0,0
220 DEFGR$(10)=2,4,207,2,0,0,0,0
230 DEFGR$(11)=14,12,198,12,0,0,0,0
240 DEFGR$(12)=6,8,20,210,12,0,0,0
250 DEFGR$(13)=0,0,36,36,60,32,64,64
260 DEFGR$(14)=0,24,36,66,66,36,231,0
270 DEFGR$(15)=28,4,200,16,0,0,0,0
280 DEFGR$(16)=80,104,72,72,0,0,0,0
290 DEFGR$(17)=96,144,144,96,0,0,0,0
300 DEFGR$(18)=0,1,62,98,34,34,34,0
310 DEFGR$(19)=16,40,16,40,40,124,68,68
499 REM ****************
500 REM * PRESENTATION *
501 REM ****************
510 LOCATE0,0,0:CLS:SCREEN 1,0,0
520 ATTRB 1,1:LOCATE 3,3:PRINT"Le  S Y S
 T E M E":LOCATE 7,10 :PRINT"INTERNATION
AL":LOCATE 6,17:PRINT"D' U N I T E S"
530 ATTRB 0,0:COLOR 3:FOR I=1 TO 1000:NE
XT:LOCATE 12,20:PRINT"par S.FILIQUIER"
540 FOR I=1 TO 10000:NEXT
998 REM
999  REM ***************************
1000 REM * PRESENTATION DU SYSTEME *
1001 REM ***************************
1002 REM
1010 CLS:SCREEN 4,6,0
1020 LOCATE 15,2:COLOR 1:PRINT"HISTORIQU
E"
1030 LOCATE 4,5:PRINT"1948-";:COLOR 4:PR
INT"La conference des poids et mes"
1040 PRINT"ures decide d'etablir une reg
lementat-":PRINT"ion complete des unites
 de mesure."
1050 LOCATE 4,9:COLOR 1:PRINT"1954-";:CO
LOR 4:PRINT"Elle decide d'adopter les 7"
:PRINT"unites de base."
1060 LOCATE 4,12:COLOR 1:PRINT"1960-";:C
OLOR 4:PRINT"Adoption des prefixes, des"
:PRINT"unites derivees, des unites suppl
ement-":PRINT"aires."
1070 LOCATE 4,16:COLOR 1:PRINT"1976-";:C
OLOR 4:PRINT"44 etats sont membres de ce
tte":PRINT"convention."
1100 GOSUB 8500
1998 REM
1999 REM ***************************
2000 REM * TABLEAU UNITES DE BASE *
2001 REM ***************************
2002 REM
2005 CLS:SCREEN 4,6,0
2010 LOCATE 1,0:COLOR 1,6:PRINT"1.UNITES
 DU SI.":LINE(24,7)-(120,7),0
2020 LOCATE 7,1:COLOR 0:PRINT"1-1.Unites
 de Base.":LINE(88,18)-(204,18),1
2030 FOR I=1 TO 7
2040 :  LOCATE 1,4+2*I:PRINT I
2050 NEXT I
2060 LOCATE 5,6:PRINT"Longueur":LOCATE 2
5,6:PRINT"metre":LOCATE 37,6:PRINT"m"
2070 LOCATE 5,8:PRINT"Masse":LOCATE 25,8
:PRINT"kilogramme":LOCATE 36,8:PRINT"kg"
2080 LOCATE 5,10:PRINT"Temps":LOCATE 25,
10:PRINT"seconde":LOCATE 37,10:PRINT"s"
2090 LOCATE 5,12:PRINT"Intensite de cou-
":LOCATE 7,13:PRINT"rant electrique":LOC
ATE 25,12:PRINT"ampere":LOCATE 37,12:PRI
NT"A"
2100 LOCATE 5,14:PRINT"Temperature":LOCA
TE 7,15:PRINT"thermodynamique":LOCATE 25
,14:PRINT"kelvin":LOCATE 37,14:PRINT"K"
2110 LOCATE 5,16:PRINT"Quantite de matie
re":LOCATE 25,16:PRINT"mole":LOCATE 36,1
6:PRINT"mol"
2120 LOCATE 5,18:PRINT"Intensite lumineu
se":LOCATE 25,18:PRINT"candela":LOCATE 3
6,18:PRINT"cd"
2130 BOX(7,24)-(313,151),2
2140 LINE(32,24)-(32,151),2:LINE(196,24)
-(196,151),2
2150 LINE(283,24)-(283,151),2:LINE(7,44)
-(313,44),2
2160 LOCATE 2,4:COLOR1:PRINT"No":LOCATE
9,4:PRINT"GRANDEURS":LOCATE 27,4:PRINT"U
NITES":LOCATE 35,4:PRINT"SYMB"
2165 CONSOLE 19,24
2170 CLS:LOCATE 3,20:COLOR 4:PRINT"Pour
connaitre la definition precise":PRINT"d
'une UNITE,tapez son NUMERO,sinon 0 :"
2180 LOCATE 3,22:INPUT N :IF N=0 THEN CO
NSOLE 0,24:GOTO 3000
2190 IF N<0 OR N>7 THEN 2180
2200 ON N GOTO 2300,2400,2500,2600,2700,
2800,2900
2298 REM
2299 REM ************
2300 REM * LE METRE *
2301 REM ************
2302 REM
2310 CLS:COLOR 1:LOCATE 2,20:PRINT"Le ME
TRE ":COLOR 4:LOCATE 12,20:PRINT"longueu
r egale a 1650763,73"
2320 PRINT"longueurs d'onde dans le vide
 de la rad"
2330 PRINT"iation correspondant a la tra
nsition en"
2340 PRINT"tre les niveaux 2p10 et 5d5 d
e l'atome"
2350 PRINT"de KRYPTON 86 (1960)."
2360 FOR I=1 TO 10000:NEXT
2370 GOTO 2170
2398 REM
2399 REM ****************
2400 REM * LE KILOGRAMME *
2410 REM ****************
2412 REM
2420 CLS:COLOR 1:LOCATE 2,20:PRINT"Le KI
LOGRAMME ":COLOR 4:LOCATE 19,20:PRINT"ma
sse de 1 dm";GR$(3);"d'eau"
2430 LOCATE 16,21:PRINT"pure a 4";GR$(17
);"C."
2440 LOCATE 16,22:PRINT"Etalon en platin
e iridie":LOCATE 16,23:PRINT"(22 juin 17
99)."
2450 GOTO 2360
2498 REM
2499 REM **************
2500 REM * La SECONDE *
2501 REM **************
2502 REM
2510 CLS:COLOR 1:LOCATE 2,20:PRINT"La SE
CONDE ":LOCATE 16,20:COLOR 4:PRINT"duree
 de 9192631770 pe-"
2520 PRINT"iodes de radiation correspond
ant a la"
2530 PRINT"transition entre les deux niv
eaux hyper"
2540 PRINT"fins de l'etat fondamental de
 l'atome"
2550 PRINT"de CESIUM 133 (1967)."
2560 GOTO 2360
2598 REM
2599 REM ************
2600 REM * L'AMPERE *
2610 REM ************
2611 REM
2620 CLS:COLOR 1:LOCATE 2,20:PRINT"L'AMP
ERE ":COLOR 4:LOCATE 11,20:PRINT"intensi
te maintenu dans deux"
2630 PRINT"conducteurs paralleles,rectil
ignes,infi"
2640 PRINT"nis,de section negligeable,pl
aces a une"
2650 PRINT"distance de 1m dans le vide,q
ui produi"
2660 PRINT"rait une force de 2*10";GR$(1
5);"N/m de longueur."
2670 GOTO 2360
2698 REM
2699 REM *************
2700 REM * Le KELVIN *
2710 REM *************
2711 REM
2720 CLS:COLOR 1:LOCATE 2,20:PRINT"Le KE
LVIN ":COLOR 4:LOCATE 12,20:PRINT"1/273,
16 de la temperature"
2730 PRINT"du point triple de l'eau (195
4)."
2740 GOTO 2360
2798 REM
2799 REM ************
2800 REM * La MOLE *
2801 REM ************
2802 REM
2810 CLS:COLOR1:LOCATE 2,20:PRINT"LaMOLE
":COLOR 4:LOCATE 10,20:PRINT"quantite de
 matiere d'un syst"
2820 PRINT"eme contenant autant d'entite
s element"
2830 PRINT"aires qu'il y a d'atomes dans
 0,012 kg"
2840 PRINT"de CARBONE 12 (1971)."
2850 GOTO 2360
2898 REM
2899 REM **************
2900 REM * La CANDELA *
2901 REM **************
2902 REM
2910 CLS:COLOR 1:LOCATE 2,20:PRINT"La CA
NDELA ":COLOR 4:LOCATE 14,20:PRINT"inten
site lumineuse dans "
2920 PRINT"la direction perpendiculaire
d'une sur"
2930 PRINT"face de 1/600000 m";GR$(2);"d
'un corps noir a la"
2940 PRINT"temperature de congelation du
 PLATINE"
2950 PRINT"sous une pression de 101325 N
/m";GR$(2);"(1967)."
2960 GOTO 2360
2998 REM
2999 REM ********************
3000 REM * UNITES DERIVEES *
3001 REM ********************
3002 REM
3010 CLS:SCREEN 4,6,0
3020 LOCATE 7,1:COLOR 0,6:PRINT"1-2.Unit
es derivees.":LINE(88,18)-(212,18),1
3030 COLOR 4:LOCATE 3,3:PRINT"Elles sont
 formees en combinant les"
3040 PRINT"unites de base (* ou /)."
3050 LOCATE 3,5:PRINT"Elles portent un N
OM derive des uni"
3060 PRINT"tes de base ou un NOM special
."
3098 REM
3099 REM ********************
3100 REM * ESPACE ET TEMPS *
3101 REM ********************
3102 REM
3110 LOCATE 12,8:COLOR 1:PRINT"ESPACE ET
 TEMPS"
3120 LOCATE 1,12:COLOR 0:PRINT"Aire,Supe
rficie":LOCATE 19,12:PRINT"metre carre":
LOCATE 33,12:PRINT"m";GR$(2):LOCATE 37,1
2:PRINT"m";GR$(2)
3130 LOCATE 1,14:PRINT"Volume":LOCATE 19
,14:PRINT"metre cube":LOCATE 33,14:PRINT
"m";GR$(3):LOCATE 37,14:PRINT"m";GR$(3)
3140 LOCATE 1,16:PRINT"Vitesse":LOCATE 1
9,16:PRINT"m / s":LOCATE 32,16:PRINT"ms"
;GR$(7):LOCATE 36,16:PRINT"ms";GR$(7)
3150 LOCATE 1,18:PRINT"Acceleration":LOC
ATE 19,18:PRINT"m / s";GR$(2):LOCATE 32,
18:PRINT"ms";GR$(8):LOCATE 36,18:PRINT"m
s";GR$(8)
3160 LOCATE 1,20:PRINT"Frequence":LOCATE
 19,20:PRINT"hertz":LOCATE 32,20:PRINT"H
z":LOCATE 37,20:PRINT"s";GR$(7)
3170 Y=10:X=0:GOSUB 3900
3180 BOX(4,76)-(316,172),4:LINE(4,92)-(3
16,92),4:LINE(144,76)-(144,172),4:LINE(2
46,76)-(246,172),4:LINE(280,76)-(280,172
),4
3190 GOSUB 8500  's.p tourne page
3198 REM
3199 REM *************
3200 REM * MECANIQUE *
3201 REM *************
3202 REM
3210 CLS:COLOR 1:LOCATE 15,1:PRINT"MECAN
IQUE"
3220 Y=3:X=1:GOSUB 3900
3230 LOCATE 1,5:COLOR 0:PRINT"Masse Volu
mique":LOCATE 19,5:PRINT"kg par m";GR$(3
):LOCATE 30,5:PRINT"kgm";GR$(9)
3240 LOCATE 1,7:PRINT"Quantite de":LOCAT
E 3,8:PRINT"mouvement":LOCATE 19,7:PRINT
"kgm par s":LOCATE 29,7:PRINT"kgms";GR$(
7)
3250 LOCATE 1,9:PRINT"Force":LOCATE 19,9
:PRINT"newton":LOCATE 31,9:PRINT"N":LOCA
TE 35,9:PRINT"mkg":LOCATE 36,10:PRINT"s"
;GR$(8)
3260 LOCATE 1,11:PRINT"Pression":LOCATE
19,11:PRINT"pascal":LOCATE 31,11:PRINT"P
a":LOCATE 35,11:PRINT"kgm";GR$(7):LOCATE
36,12:PRINT"s";GR$(8)
3270 LOCATE 1,13:PRINT"Energie":LOCATE 1
9,13:PRINT"joule":LOCATE 31,13:PRINT"J":
LOCATE 35,13:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 36
,14:PRINT"s";GR$(8)
3280 LOCATE 1,15:PRINT"Puissance":LOCATE
 19,15:PRINT"watt":LOCATE 31,15:PRINT"W"
:LOCATE 35,15:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 3
6,16:PRINT"s";GR$(9)
3290 LOCATE 1,17:PRINT"Moment cinetique"
:LOCATE 19,17:PRINT"kg.m";GR$(2);" / s":
LOCATE 29,17:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 31
,18:PRINT"s";GR$(7)
3300 LOCATE 1,19:PRINT"Moment d'inertie"
:LOCATE 19,19:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 2
9,19:PRINT"kgm";GR$(2)
3310 LOCATE 1,21:PRINT"Moment d'une":LOC
ATE 3,22:PRINT"force":LOCATE 19,21:PRINT
"N.m":LOCATE 31,21:PRINT"Nm":LOCATE 35,2
1:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 36,22:PRINT"s
";GR$(8)
3330 BOX(4,20)-(316,183),4:LINE(4,36)-(3
16,36),4:LINE(144,20)-(144,183),4:LINE (
230,20)-(230,183),4:LINE(272,20)-(272,18
3),4
3340 GOSUB 8500 's.p tourne page
3398 REM
3399 REM ***************
3400 REM * ELECTRICITE *
3401 REM ***************
3402 REM
3410 CLS:COLOR 1:LOCATE 15,2:PRINT"ELECT
RICITE"
3420 Y=5:X=2:GOSUB 3900
3430 LOCATE 1,7:COLOR 0:PRINT"Quantite d
'elec":LOCATE 19,7:PRINT"coulomb":LOCATE
 31,7:PRINT"C":LOCATE 35,7:PRINT"sA"
3440 LOCATE 1,9:PRINT"Tension potentiel"
:LOCATE 3,10:PRINT"d.d.p  f.e.m":LOCATE
19,9:PRINT"volt":LOCATE 31,9:PRINT"V":LO
CATE 34,9:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 35,10
:PRINT"A";GR$(7);"s";GR$(9)
3450 LOCATE 1,11:PRINT"Champ electrique"
:LOCATE 19,11:PRINT"V par m":LOCATE 30,1
1:PRINT"Vm";GR$(7):LOCATE 34,11:PRINT"kg
m":LOCATE 35,12:PRINT"A";GR$(7);"s";GR$(
9)
3460 LOCATE 1,13:PRINT"Resistance":LOCAT
E 3,14:PRINT"impedance":LOCATE 19,13:PRI
NT"ohm":LOCATE 31,13:PRINT GR$(14):LOCAT
E 34,13:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 35,14:P
RINT"A";GR$(8);"s";GR$(9)
3470 LOCATE 1,15:PRINT"Conductance":LOCA
TE 19,15:PRINT"siemens":LOCATE 31,15:PRI
NT"S":LOCATE 35,15:PRINT"A";GR$(2);"s";G
R$(3):LOCATE 34,16:PRINT"kg";GR$(7);"m";
GR$(8)
3480 LOCATE 1,17:PRINT"Resistivite":LOCA
TE 19,17:PRINT"ohmmetre":LOCATE 31,17:PR
INTGR$(14);"m":LOCATE 35,17:PRINT"kgm";G
R$(3):LOCATE 34,18:PRINT"A";GR$(8);"s";G
R$(9)
3490 LOCATE 1,19:PRINT"Capacite":LOCATE
19,19:PRINT"farad":LOCATE 31,19:PRINT"F"
:LOCATE 35,19:PRINT"A";GR$(2);"s";GR$(4)
:LOCATE 34,20:PRINT"kg";GR$(7);"m";GR$(8
)
3500 LOCATE 1,21:PRINT"Permitivite":LOCA
TE 19,21:PRINT"F par m":LOCATE 30,21:PRI
NT"Fm";GR$(7):LOCATE 35,21:PRINT"A";GR$(
2);"s";GR$(4):LOCATE 34,22:PRINT"kg";GR$
(7);"m";GR$(9)
3510 BOX(4,36)-(316,183),4:LINE(270,36)-
(270,183),4:LINE(4,54)-(316,54),4:LINE(2
28,36)-(228,183),4:LINE(150,36)-(150,183
),4
3520 GOSUB 8500 's.p tourne page
3598 REM
3599 REM ***************
3600 REM * MAGNETISME *
3601 REM ***************
3602 REM
3610 CLS:COLOR 1:LOCATE 15,5:PRINT"MAGNE
TISME"
3620 Y=9:X=2:COLOR 5:GOSUB 3900
3630 LOCATE 1,11:COLOR 0:PRINT"Induction
 mag.":LOCATE 19,11:PRINT"tesla":LOCATE
30,11:PRINT"T":LOCATE 35,11:PRINT"kgs";G
R$(8):LOCATE 36,12:PRINT"A";GR$(7)
3640 LOCATE 1,13:PRINT"Champ magnetique"
:LOCATE 19,13:PRINT"A / m":LOCATE 30,13:
PRINT"Am";GR$(7)
3650 LOCATE 1,15:PRINT"Flux d'induction"
:LOCATE 19,15:PRINT"weber":LOCATE 30,15:
PRINT"Wb":LOCATE 35,15:PRINT"kgm";GR$(2)
:LOCATE 35,16:PRINT"s";GR$(8);"A";GR$(7)
3660 LOCATE 1,17:PRINT"Inductance":LOCAT
E 19,17:PRINT"henry":LOCATE 30,17:PRINT"
H":LOCATE 35,17:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE
 35,18:PRINT"s";GR$(8);"A";GR$(8)
3670 LOCATE 1,19:PRINT"Permeabilite":LOC
ATE 19,19:PRINT"H / m":LOCATE 30,19:PRIN
T"Hm";GR$(7):LOCATE 35,19:PRINT"kgm":LOC
ATE 35,20:PRINT"s";GR$(8);"A";GR$(8)
3680 BOX(4,68)-(316,172),4:LINE(4,84)-(3
16,84),4:LINE(146,68)-(146,172),4:LINE(2
28,68)-(228,172),4:LINE(272,68)-(272,172
),4
3690 GOSUB 8500 's.p tourne page
3698 REM
3699 REM ***************************
3700 REM * THERMODYNAMIQUE OPTIQUE *
3701 REM ***************************
3702 REM
3710 CLS:COLOR 1:LOCATE 9,1:PRINT"THERMO
DYNAMIQUE-OPTIQUE"
3720 Y=3:X=2:GOSUB 3900
3730 LOCATE 1,5:COLOR 0:PRINT"Coef. dila
tation":LOCATE 3,6:PRINT"lineique":LOCAT
E 19,5:PRINT"1 / K":LOCATE 30,5:PRINT"K"
;GR$(7)
3740 LOCATE 1,7:PRINT"Conductivite":LOCA
TE 3,8:PRINT"thermique":LOCATE 19,7:PRIN
T"W /(m.K)":LOCATE 30,7:PRINT"Wm";GR$(7)
:LOCATE 31,8:PRINT"K";GR$(7):LOCATE 35,7
:PRINT"kgm":LOCATE 35,8:PRINT"s";GR$(9);
"K";GR$(7)
3745 LOCATE 1,9:PRINT"Capacite ther.":LO
CATE 3,10:PRINT"massique":LOCATE 19,9:PR
INT"J /(kg.K)":LOCATE 30,9:PRINT"Jkg";GR
$(7):LOCATE 31,10:PRINT"K";GR$(7):LOCATE
 35,9:PRINT"m";GR$(2);"s";GR$(8):LOCATE
36,10:PRINT"K";GR$(7)
3750 LOCATE 1,11:PRINT"Entropie":LOCATE
19,11:PRINT"J / K":LOCATE 30,11:PRINT"JK
";GR$(7):LOCATE 35,11:PRINT"kgm";GR$(2):
LOCATE 35,12:PRINT"s";GR$(8);"K";GR$(7)
3755 LOCATE 1,15:PRINT"Flux lumineux":LO
CATE 19,15:PRINT"lumen":LOCATE 30,15:PRI
NT"lm":LOCATE 35,15:PRINT"cdsr"
3760 LOCATE 1,17:PRINT"Eclairement lum":
LOCATE 19,17:PRINT"lux":LOCATE 30,17:PRI
NT"lx":LOCATE 35,17:PRINT"cdsr":LOCATE 3
6,18:PRINT"m";GR$(8)
3770 LOCATE 1,19:PRINT"Luminance lum":LO
CATE 19,19:PRINT"cd / m";GR$(2):LOCATE 3
0,19:PRINT"cdm";GR$(8)
3780 LOCATE 1,21:PRINT"Exposition lum":L
OCATE 19,21:PRINT"lx.s":LOCATE 30,21:PRI
NT"lxs":LOCATE 35,21:PRINT"cdsr":LOCATE
35,22:PRINT"sm";GR$(8)
3785 BOX(4,20)-(316,183),4:LINE(4,36)-(3
16,36),4:LINE(4,104)-(316,104),4:LINE(14
6,20)-(146,183),4:LINE(228,20)-(228,183)
,4:LINE(272,20)-(272,183),4
3790 GOSUB 8500 's.p tourne page
3798 REM
3799 REM ************************
3800 REM * MOLECULAIRE NUCLEAIRE *
3801 REM ************************
3802 REM
3810 CLS:LOCATE 9,2:COLOR 1:PRINT"MOLECU
LAIRE NUCLEAIRE"
3820 Y=4:X=2:COLOR 5:GOSUB 3900
3825 LOCATE 1,6:COLOR 0:PRINT"Masse mola
ire":LOCATE 19,6:PRINT"kg / mol":LOCATE
30,6:PRINT"kg":LOCATE 30,7:PRINT"mol";GR
$(7)
3830 LOCATE 1,8:PRINT"Volume molaire":LO
CATE 19,8:PRINT"m";GR$(3);" / mol":LOCAT
E 30,8:PRINT"m";GR$(3):LOCATE 30,9:PRINT
"mol";GR$(7)
3835 LOCATE 1,10:PRINT"Concentration":LO
CATE 3,11:PRINT"massique":LOCATE 19,10:P
RINT"kg / m";GR$(3):LOCATE 30,10:PRINT"k
gm";GR$(7)
3840 LOCATE 1,12:PRINT"Concentration":LO
CATE 3,13:PRINT"molaire":LOCATE 19,12:PR
INT"mol / m";GR$(3):LOCATE 30,12:PRINT"m
ol":LOCATE 31,13:PRINT"m";GR$(7)
3845 LOCATE 1,14:PRINT"Molalite":LOCATE
19,14:PRINT"mol / kg":LOCATE 30,14:PRINT
"mol":LOCATE 30,15:PRINT"kg";GR$(7)
3850 LOCATE 1,16:PRINT"Activite":LOCATE
3,17:PRINT"(rayonnement)":LOCATE 19,16:P
RINT"becquerel":LOCATE 30,16:PRINT"Bq":L
OCATE 36,16:PRINT"s";GR$(7)
3855 LOCATE 1,18:PRINT"Dose absorbee":LO
CATE 19,18:PRINT"gray":LOCATE 30,18:PRIN
T"Gy":LOCATE 35,18:PRINT"m";GR$(2);"s";G
R$(8)
3860 LOCATE 1,20:PRINT"Exposition":LOCAT
E 3,21:PRINT"aux rayons":LOCATE 19,20:PR
INT"C / kg":LOCATE 30,20:PRINT"Ckg";GR$(
7):LOCATE 35,20:PRINT"As":LOCATE 35,21:P
RINT"kg";GR$(7)
```

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 95 100 105 110 114 118 122 126 130 134 138 142
COMMODORE -» 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130 134 138 142
ORIC -» 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119 123 128 131 136 141
AMSTRAD -» 111 115 119 123 127 131 135 139 143
APPLE -» 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128 132 135 139 143
SPECTRUM -» 112 116 120 124 127 132 136 140
THOMSON -» 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129 133 137 141
MSX -» 113 117 121 125 129 133 137 140

LANGAGE MACHINE SUR ORIC

L'ATMOS EST-IL UN AMSTRAD ?

Non, bien sûr.
Message personnel à Louis-Pierre, dont je n'ai pas l'adresse personnelle : franchement, cher associé, et je pèse mes mots (je suis sponsorisé par les balances Tetsu) pour te parler sans détours et avec ma droiture qui n'a d'égale que mon goût toujours, je n'ai rien à te dire.
Toutefois, je suis récemment sorti avec ma copine J□nne (tu sais, celle qui a le dos m...) et elle m'a révélé la véritable raison de ma venue sur Terre : il faut boutois les Milois hors de François, tu vois, quoi. J'en suis coi : à quoi bon ? Il a un don, Rémy (je suis ai caché ma véritable identité pour des raisons

immodéré de la sincérité et mon sens du parler vrai et direct. Bref, j'irai droit au but, tel un ballon irrésistiblement attiré par les filets. Et le stade entier se leva pour entendre ma déclaration : mes bien chers frères, mes bien chères sœurs, mon petit Louis-Pierre, fidèle ami de

Nous allons donc conspirer dans l'ombre, mais auparavant, nous devons nous unir par le sang. En rououououge et noioioir (les couleurs de l'Oric, aufkours).

COMPLÈTEMENT À LA MAS, LE MEC

Bon, il faudrait parler d'assembleur, puisque le titre de cette page est "FORMATION À L'ASSEMBLEUR PRATIQUE". Pratique, c'est vite dit. Les mecs, je sais pas quoi vous raconter aujourd'hui. Je pourrais recourir à l'artifice classique qui est d'abréger en se disant que Carali bouchera les trous. Je ne mange pas de ce pain-là. Ni de celui-là. Alors je vais recourir à un autre artifice classique : présenter un programme. D'accord, il faut qu'on pratique, alors pratiquons donc dans la joie et l'allégresse.

Il est une instruction méconnue : elle a pour nom BRK (pour BREAK, car elle était souvent utilisée par les pionniers qui travaillaient avec des cartes à affichage hexa pour arrêter un programme). Elle n'a qu'un lointain rapport avec les E/S, dont nous reparlerons plus tard, c'est donc pas pour ça que je vous en parle. J'ai rien compris à ce que j'ai dit, c'est pas grave.
BRK est souvent appelé Software Interrupt. Pourquoi me direz-vous ? C'est une très bonne question, vous répondrai-je avec l'air assuré de celui qui sait. -Oh ? me rétorquerez-vous, sidéré que vous êtes par une telle science.
La vraie raison est que le BRK s'exécute via (d'où le rapport avec les E/S : via) le vecteur des interruptions, à savoir # FFFE et # FFFF (je mets toujours des dièses partout, ça fait chier la nana qui tape l'article, car la console utilisée ne connaît pas les " # ". Vous avez dit les " # " ? -Oui, j'ai dit les " # ").
Donc, le BRK est rarement utilisé. C'est un tort.
D'abord, ça fait quoi ?
Plein de trucs bizarres. Si le 6502 rencontre, chemin faisant, un BRK, il lui conte fleurette, pour faire civilisé, mais, très rapidement, il empile, dans l'ordre et avec une certaine violence, provoquant la pile sans intention de la provoquer, bref, il emplit PCH (la valeur du compteur de programme, poids fort), PCL (idem, poids faible) et le registre d'état.
Tout le registre d'état ? Non ! Un bit résiste encore et toujours à la provocation, c'est le bit dénommé B du registre d'état. Ce bit, bit 4 de P, indique qu'un BRK a été exécuté, sans intention de l'exécuter, d'ailleurs.

BREAK DANCE, CHAUFFE, CHAUFFE, MARCEL

Donc, reprenons le cheminement. Comme une IRQ, le BRK a empilé PCH, PCL et P. Ou plus exactement, il a empilé le contenu de PC augmenté de 2. Pourquoi ? Nous verrons que c'est pratique plus tard.
Mais la similitude avec les IRQ ne s'arrête pas là. Là non plus. -Où s'arrête-t-elle donc, demande alors JGRO(F), dit "le tableau à une dimension", qui marque par cette question débile le retour dans notre lectorat. -Ta gueule, lui répondit-on. Il se tut. Y a pas moyen d'expliquer quelque chose tranquillement, il faut toujours qu'on vienne nous déranger. Les gars, je viens de mettre les pieds sur l'alimentation de mon ordinateur, ça réchauffe.
Donc, continuant comme une IRQ, le contenu des adresses # FFFE-# FFFF est placé dans PCH-PCL, ce qui veut dire en clair que l'exécution continue à l'adresse contenue dans le vecteur d'IRQ.
Donc il faut gérer le BRK au début de la routine d'IRQ (j'ai oublié de dire que les IRQ sont inhibées par le BRK).
Si vous voulez gérer le BRK, voici le début typique d'une routine d'IRQ :

```
STA sauvegarde
PLA                    ;récupérer le registre d'état.
PHA                    ; mais ne pas le modifier.
AND # %00010000        ; tester le flag BRK.
BNE BRK
BEQ IRQ
```

A noter qu'il n'est pas besoin de remettre à zéro l'indicateur de BRK. Le moment où il est remis à 0 est pour moi un mystère, écrivez au journal si vous le savez. Il est facile de faire un programme qui le détermine, mais j'ai la flemme.

Dans un premier temps, supposons que le BRK ne soit pas géré. On se retrouve rapidement avec un RTI, la routine d'IRQ n'ayant pas reconnu les siens.
On retourne donc non pas sur l'octet qui suit le BRK, mais sur celui qui précède le troisième octet après le BRK, en un mot le deuxième octet après le BRK, le premier étant ignoré, à sa place ça m'aurait pas plu, mais on ne lui demande pas son avis.
Et alors là, c'est le plantage assuré. Là aussi.
Petit test pratique : CALL # 500 (car # 500, en début de programme basic, contient toujours 0, qui est le code du BRK) et plouf !
Sauf si vous possédez SEDORIC, car la BRK y est géré pour éviter la plupart des plantages inopportuns, si tant est qu'un plantage puisse être opportun.

```
DETIRQ :  STA IRQSVA ; sauver A
          PLA        ; récupérer P
          PHA        ; mais le laisser au sommet de la pile
          AND □ $10  ; tester indicateur de BRK
          BEQ IRQ    ; non, ce n'est qu'une vulgaire IRQ
BRK :     PLP        ; récupérer le flag I (autoriser interruption)
     LDA  # ] MSBRK
     LDY  # [ MSBRK; afficher BRK à l'adresse...
     JSR  $CCB0     ; ($CBED si 1.0)
          PLA
          SEC
     SBC  # $02     ; enlever 2 pour retrouver la vraie valeur
                    du BRK
          TAX       ; sauver dans X
          PLA
     SBC  # 00      ; idem poids fort
     JSR  $E0C5     ; ($E0C1 si 1.0) afficher nombre dans XA
     JMP  $C496     ; ($C4A3 si 1.0) afficher "IN LINE XXXX"
                    et retour à Ready
IRQ:JMP   $EE22     ; ($EC03 si 1.0) IRQ normale.
MSBRK : ASC BRK à l'adresse.
```

ALLONS BON !

Viiiiite, dis-nous, Fabriçous, comment tu fais pour gérer le BRK ?
OK, babies, j'me mets à table.
Première application du BRK : faire que son exécution ne plante pas la bécane (ça fait plus pro que de dire mon petit Oric chéri).
Pour ça, il suffit de repérer un BRK et d'aller afficher un message explicite du style :"Je me permets de dire, mon cher... (remplacer les pointillés par votre nom) que tu viens d'exécuter inopinément, j'en suis sûr, un BRK à l'adresse XXXX. Je prends donc l'initiative de t'afficher le présent message, afin que tu corriges, rapidement j'en suis sûr, le misérable bug de ton space invaders qui t'a fait lamentablement échouer sur ce putain de BRK à la con." Un tel programme vous fera entrer dans l'ère de l'informatique douce et conversationnelle.

CIEL ! MON PROGRAMME !

Alors là les mecs, et là aussi d'ailleurs, je suis écroulé de rire parce que le compteur de mots de mon traitement de texte vient d'afficher 6551. Or 6551 est le nom d'un boîtier d'entrées/sorties de la famille 6500, connu sous le nom d'ACIA. D'où mon écroulement de rire (sans intention de m'écrouler). Je suis vraiment à la masse.
Bref, voici un tel programme :

Implantez le programme où vous voulez. Pour l'activer, il suffit de faire DOKE # 245, adresse de la routine (DOKE # 229 si 1.0).
Sous vos yeux ébahis, CALL # 500 va vous rendre la main. Plus de plantage. Dur.

Nous verrons la prochaine fois une application autrement plus intéressante du BRK : l'appel de la routine. Que c'est super, et que je l'ai utilisé pour le moniteur du Téléstrat, en vente dans toutes les bonnes boucheries, avec mon bouquin, d'ailleurs.
Salut !

Fabrice Broche.

LANGAGE MACHINE SUR SPECTRUM

Direct au sujet. Cette fois-ci, on se retrouve avec rien à dire sur les anciens cours, pas de listing à commenter. Ça nous change. On a tout dit sur les techniques d'affichage d'un point à l'écran. Donc, on va entamer.

Affichage :

Et si on s'attaquait au PRINT ? Encore de l'écran, me direz-vous. Oui, mais sur un ordinateur, qu'est-ce qui compte, si ce n'est l'écran ? N'auriez-vous pas encore remarqué qu'un Spectrum, ce n'est qu'un clavier et une vidéo ?

RST $10 :

Soit donc, en passant, RST $10. Heing ? Un mnémonique (vous avez reconnu ?), déjà ? Oui, mon neveu, et pas n'importe lequel, 'RST $10' ('$' pour hexadécimal : on se répète cause que d'un assembleur à l'autre ce n'est pas la même notation. Tenez dans la documentation fournie par le constructeur du Z80, Zilog (c'est pour ça qu'il y a un Z dans 'Z80'), c'est écrit RST 10H) je vous prie. C'est le mnémonique principal du Spectrum.

Premier aperçu :

J'explique : 'RST' est un CALL spécial du Z80. Il y en a quelques-uns comme ça : RST $8, RST $10, RST $18, RST $20, RST $28, RST $30 et RST $38 (et les citer tous, c'est pratique, ça fait cours d'assembleur bien complet et ça remplit la page).

Mais c'est bien simple, RST $8, c'est la même chose que CALL $8 sauf qu'une fois assemblé, ça n'occupe qu'un octet de mémoire au lieu de trois et que, par conséquent et en plus, ça s'exécute plus rapidement. Cinq microsecondes pour un RST $10 au lieu de huit microsecondes pour un CALL $10, n'est-ce pas merveilleux ?

N'extasions pas trop longtemps. Vifons dans l'entrée. Et précisons que ce fameux mnémonique appelle une routine qui affiche à l'écran le caractère dont le code ASCII est dans le registre A du Z80.

En prime, on peut contrôler l'emplacement d'affichage de ce caractère en pokant l'abscisse en 23688 et l'ordonnée en 23689 (ce qui peut se faire en une seule opération en assembleur, par un de ces merveilleux mnémoniques 16 bits du Z80). Attention, l'écran se gère alors comme un écran 'texte' (comme en Basic par des 'PRINT AT' si vous voulez). Puis, il y a quand même quelques particularités particulières que nous verrons dans la suite de ce cours. Sinon, ça serait trop simple, et je n'aurais rien à vous expliquer.

Autre digression sur le même sujet :

Nos palabres précédents s'appliquaient à RST $10 uniquement, pas aux autres RST. Alors si nous profitions que nous sommes là pour aller boire un coup. Oups, encore une gaffe. Je voulais dire : profitons-en pour parler brièvement des autres RST.

Non, après tout, on n'en parlera pas (revirement de situation, quel suspense !), c'était une blague (excuse géniale). En fait nous n'allons causer que des numéros 0, 8 et $10 (puis du $38, mais une autre fois) parce que les autres servent à des machins très compliqués de gestion de la ROM Basic et que donc on en a rien à... parce que de toute façon, on ne les utilisera pas.

Commençons par le mnémonique le plus marrant que l'on puisse trouver sur un Spectrum : RST 0. C'est vrai qu'il est chouette, lui, il réinitialise le système. Derrière cette expression barbare se cache le fait qu'après son exécution par le microprocesseur, vous vous retrouverez avec un Spectrum tel qu'il est lorsque vous venez juste de le brancher, avec la mémoire vidée si vous préférez. C'est passionnant quand vous venez de passer des heures à mettre au point un programme de 100000 mégas que vous n'avez pas pris soin de sauver.

Suivons par le critique RST 8 (je n'ai pas mis de '$', ce n'est pas pour des histoires d'argent, c'est parce que 8 et $8, c'est kif, z'avez jamais remarqué ?) qui est critique parce qu'il sert essentiellement à critiquer de messages d'erreurs vos programmes foireux. Le message d'erreur qu'il retournera lors de son exécution est déterminé par l'octet qui le suit dans la mémoire. Mais un octet, c'est 255 possibilités et il n'y a pas 255 messages d'erreurs prévus : d'où des possibilités d'affichage de messages d'erreurs assez loufoques qu'on va naturellement s'empresser d'exploiter. Essayez donc ce qui suit :

```
10 POKE 40000,207 : POKE 40001,28 : RANDOMIZE USR 40000 : REM 207 est le code machine de RST 8
```

Deuxième à percevoir :

Terminons par l'introducteur (de cours de cette semaine) RST $10. On en a déjà parlé, mais complétons. Parce qu'il faut dire que pour employer sciemment ce mnémonique, il est nécessaire de commencer par préciser sur quel canal doit se faire la sortie des caractères à afficher. C'est-à-dire que si l'on souhaite que l'affichage par RST $10 se fasse effectivement à l'écran, on devra prendre soin de le spécifier par un CALL $1601 avec la valeur 2 dans le registre A. Si on avait placé 3 dans A, les caractères envoyés par la suite à RST $10 auraient été dirigés vers l'imprimante. Attention, ce CALL $1601, d'initialisation, n'agit plus après un retour sous Basic. Donc, dans une routine machine, il faudra toujours mettre un CALL $1601 avant un RST $10. Mais il n'est pas nécessaire d'en mettre plus d'un : c'est même inutile comme qui dirait (grave : on tourne à Tintin).

Autre bizarrerie plus ou moins utile et propre à RST $10 : chaque fois que ce mnémonique affiche un caractère, il arrange son pointeur d'emplacement d'affichage de façon que le prochain envoi de caractère se fasse à la position normalement suivante. On écrit de gauche à droite et quand on arrive en fin de ligne, on passe au début de la ligne suivante, normalement. Eh bien RST $10 fait pareil, tout seul, comme un grand, sans qu'on ne précise rien en 23688 (pour des raiso◇s de vocabulaire, pour que vous puissiez suivre les injonctions cours-assemblixiennes d'autres beaux-causeurs, ajoutons que l'adresse 23688 est celle des deux octets de la variable système nommée 'S-POSN'). C'est un mode de travail dit 'téléscripteur', à cause de certaines similitudes douteuses.

Encore un gag pratique : afin de choisir l'emplacement d'affichage, plutôt que de contrôler S-POSN par des POKE, on peut simplement effectuer un basique PRINT AT 'l'endroit de notre choix', ce qui revient au même mais plus simplement.

Exemple en assembleur :

```
S-POSN EQU 23688
 ORG 28000
 LD A,2
 CALL $1601
 LD HL,MESSAGE
 LD A,LONGUEUR.DU.MESSAGE
 LD B,A
LOOP LD A,(HL)
 RST $10
 DJNZ LOOP
 RET
MESSAGE : DEFB 'toto'
LONGUEUR.DU.MESSAGE :
DEFB 4
```

Clôture en forme de prise de conscience :

Pour finir, si on spécifiait qu'un usage des routines de la ROM du Spectrum est à déconseiller quand on veut aller vite mais à conseiller quand on veut faire simple ou utiliser peu de place en mémoire ?
Oui, on le spécifie.

Nicolas.

MUSIQUE

MARY WILSON, qui demeura le pilier des Supremes jusqu'en 1977, après le départ de Diana Ross en 1969, a entrepris d'écrire un livre de mémoires, "Ma Vie de Suprèmes". Qui retracera les plus belles années du groupe de 1960 à 1970. Quand elle demanda à Diana Ross d'apporter son témoignage, la grande star la vertement envoyée pêtre. Elle avait bien autre chose à faire, pensez ! C'est fou ce que les gens sont méchants.
BEN

25 ANS CHEZ MOTOWN

Celle qui fut la première firme de disques fondée par des Noirs, entièrement managée par des Noirs, au départ entièrement consacrée à des artistes Noirs, celle qui cependant chercha avec succès à réaliser le fameux "crossover", en lançant ses stars sur les marchés internationaux de la rock-music, à la suite du boum des années 60, la bien nommée "Hitsville USA", née près d'une usine de Détroit, ayant maintenant pignon sur rue dans les hauteurs de Hollywood, LA MOTOWN fête, cette année, les 25 ans de deux de ses plus grosses "locomotives" : les Temptations et Diana Ross and the Supremes. En tant que chef d'une entreprise plutôt familiale à l'origine, Berry Gordy, malgré l'extension de son empire, est toujours resté sensible au respect des traditions. En 1980, il fêtait les 20 ans de Motown avec quelques brillantes rééditions et compilations, en 1985, il fêtait en coffrets et grandes pompes, le quart de siècle de sa compagnie, la seule rescapée parmi les maisons de disques black fondées dans les années 60. En 1986, il ne pouvait pas faire de jaloux et se devait, même si Diana Ross a quelque peu perdu l'éclat diaphane de ses vingt ans, même si parmi les Temptations ne restent plus que deux des membres de la formation originale, Berry Gordy se devait, donc, de marquer le coup en fanfare et galettes de vinyle sous emballage idoine. Un triple album pour Diana Ross and the Supremes, seulement un double pour les Temptations. Deux sorties qui ne manquent aucunement d'intérêt, surtout pour les fans du genre, dont, vous l'aviez deviné, je fais partie.

Le fait d'honorer ces deux groupes ensemble n'est d'ailleurs pas dû au hasard. Il existe, en effet, une relation étroite entre les Temptations et les Supremes. Un peu d'histoire... Les Temptations sont, en fait, le résultat de la fusion de deux groupes, The Distants et The Primes, à la fin des années 50. On est encore à l'époque de la grande vogue des groupes doo-wop, c'est-à-dire des groupes essentiellement vocaux, dont le répertoire se chante a capella, en jouant sur l'harmonisation des divers registres des chanteurs. C'est le cas du nouveau groupe de cinq membres, qui n'a d'ailleurs pas encore pris le nom de Temptations, et qui signe son premier contrat chez Motown, peu après sa fondation en 1960, sous le nom de The Elgins, abandonné un an plus tard. Venus d'Alabama, Paul Williams et Eddie Kendriks drainaient dans le sillage des Primes, leur premier trio, un quatuor de jeunes admiratrices alors âgées de 16 ans, qu'ils avaient incitées à former un girl-group, épatant pour assurer leurs premières parties sous le nom de Primettes. A vrai dire, les petites en voulaient drôlement et s'étaient présentées pour une audition chez Berry Gordy dès 1960, à la suite de leurs copains et plus ou moins grâce à la médiation de Smokey Robinson (qui avait aidé Gordy à monter sa société). Ne les trouvant pas vraiment assez mûres, le patron de Tamla Motown les avait gentiment jetées. C'était sans compter sur l'insistance des filles, qui estimaient simplement que si les autres faisaient de l'argent dans la chanson, il n'y avait pas de raison qu'elles n'en fassent pas autant. Après moult entreprises de séduction et un harcèlement continuel pour s'imposer comme choristes dans les studios, Gordy finit par craquer et les signe en 1961. Il les baptise The Supremes.

Le parallèle avec leurs copains des Temptations se poursuit dans un vague échec, puisque les deux groupes végètent plus ou moins durant trois années, sans parvenir à faire de véritable tube, alors que les stars et le style Motown éclatent déjà avec le "Please Mr. Postman" des Marvelettes (n°1), le "Heatwave" de Martha and the Vandellas, le "Fingertips" du gamin Stevie Wonder, etc. C'est ce qui vaut à Diana Ross et ses copines le méchant surnom de "no hit Supremes", sur la tournée "Motortown Revue" de 1963. Berry Gordy sait pourtant une bonne chose : que le travail paie si l'on sait attendre. Et, en effet, 1964 sera l'année ou décolleront de concert les Temptations avec "My Girl" et les Supremes avec "Where Did Our Love Go". Dans la foulée, les filles aligneront quatre n°1 de suite : "Baby Love", "Come See About Me", "Stop In The Name Of Love", "Back In My Arms Again". Grâce aux fameuses leçons de danse et de maintien qu'elles ont reçues de la sœur de Gordy, elles sont immédiatement propulsées au rang de stars. Grâce également à l'extraordinaire trio d'auteurs de tubes Holland/Dozier/Holland, le groupe ne quittera plus les sommets de la gloire, jusqu'au départ de Diana Ross vers son destin de superstar, en 1969. C'est cette période de la prodigieuse ascension des Supremes que retrace le triple album de leur 25° anniversaire. Les deux premières faces ne contiennent que des hits n°1, à l'exception de "I'm Gonna Make You Love Me", seulement n°2, qu'elles interprètent avec les Temptations. Trois des autres faces contiennent une vingtaine d'enregistrements inédits, souvent intéressants par leur caractère jazzy, parfois ridicules comme ce "Heigh-Ho", la comptine des nains de Blanche Neige...

Quant au double LP des Temptations, il présente un survol assez représentatif de la carrière de ce groupe au nom et à la réputation stables, mais aux mutations diverses (alors qu'ils ont toujours été cinq, dont les deux piliers Otis Williams et Melvin Franklin, pas moins de douze chanteurs se sont succédé dans la formation). Tous leurs classiques sont là : "My Girl", "Cloud Nine" (version live à Londres), "Just My Imagination (Running Away With Me)", une version en concert pratiquement inédite de "Papa Was A Rollin' Stone", l'originale de "Power" et un certain nombre d'inédits.

Finalement, on aurait tort de s'offusquer du penchant traditionaliste de Berry Gordy, parce que ce n'est pas tous les jours que sortent d'aussi bons disques...

SHOW DEVANT
★ INDOCHINE, le 18/7 : Béziers, le 19/7 : Lyon (Fouvière), le 22/7 : Nyon.

WOODENTOPS

Giant (Rough Trade/Virgin)

Les plus perspicaces d'entre vous auront sans doute remarqué que le nom de Woodentops a eu vite fait, ces derniers temps, de courir de bouche à oreille. Il avait suffi de quelques 45 tours et concerts brûlants pour qu'ils obtiennent instantanément la réputation de "next big thing". Ce premier album ne fait que confirmer les promesses. Etrange compromis entre les ambiances acoustiques du folk et le speed imparable du punk, on est étonné par l'intelligence de la démarche, l'impression d'ouverture et de nouveauté qui se dégage de l'ensemble. Débarrassée des débordements de séquences synthétiques, la pop anglaise voudrait-elle enfin se réhumaniser (comme le prophétisait Police) ? C'est ce que tend à prouver un groupe comme Woodentops, dont l'inspiration salvatrice peut être comparée à celle d'un Prefab Sprout. Cependant, l'énergie viscérale des premiers paraît plus apte à défricher les accès à de nouveaux horizons pop.

SHOW DEVANT
★ HIGELIN/LOCKWOOD, le 20/7 : Fiumorbu, le 22/7 : Marseille.

BIG COUNTRY

The Seer (Mercury/Phonogram)

Les plus perspicaces d'entre vous auront sans doute remarqué que le nom de Big Country était annoncé, il n'y a pas si longtemps, comme la "next big thing". Il aura suffi de quelques disques pour qu'on finisse par se lasser de ce boucan héroïco-mystique, ronflant de guitares saturées, qu'on voudrait bien nous faire assimiler au son des cornemuses. Finalement, l'ennui qui se dégage de cet album entier de Big Country permet de mieux comprendre le succès des Pogues. Eux sont irlandais et ne prétendent pas jouer autre chose que des traditionnels, alors que les Ecossais de Big Country semblent avoir la prétention de réécrire de vieilles légendes à l'usage du XXI° siècle. Mais quelle lourdeur dans la pompe ! On se demande vraiment comment Kate Bush a accepté de laisser sa voix s'embourber dans "The Seer", le titre qui donne son nom à l'album. Et puis ces gens ont tellement l'air de se prendre au sérieux !

SHOW DEVANT
★ RAY LEMA, les 18 et 19/7 : Fiumorbu, les 21 et 22/7 : Avignon.

FESTIVALS EN PAGAILLE

★ **LYON MUSIQUE FESTIVAL,** à Lyon -69- (Théâtre Antique de Fourvière), avec Lloyd Cole and the Commotions, Fleshtones, Immaculate Fools : le 18/7; Indochine : le 19/7; Kent, Renaud; le 20/7.

★ **FESTIVAL DE JAZZ DE SALON DE PROVENCE,** à Salon-de-Provence -13-, jusqu'au 21/7, avec une excellente affiche. (Rens. 90.42.12.12)

★ **JVC GRANDE PARADE DU JAZZ,** à Nice -06-, jusqu'au 20/7, avec une affiche splendide. (Rens. 93.21.22.01)

★ **II°FESTIVAL DU FIUMORBU,** à la Plage de Calzarellu, près de Ghisonacia, -20-, les 18 et 19/7, avec une affiche allèchante. (Rens. 95.44.00.91 ou 95.44.00.04)

★ **MONTREUX JAZZ FESTIVAL,** à Montreux -Suisse-, avec l'Orchestre national de Lille derrière les solistes Jacques Higelin, Didier Lockwood, etc., George Benson, Astor Piazzola Quintet + Garry Burton : le 18/7; Douze heures marathon, avec Herbie Hancock, Brandford Marsalis, Ron Carter et Al Foster, etc. : du 19/7 soir au 20/7 matin.

★ **FESTIVAL D'ANTIBES/JUAN LES PINS,** à Antibes -06-, avec Pat Metheny Trio, Hermeto Pascoal : le 19/7; Tito Puente/Celia Cruz, Trouble Funk : le 20/7; Orchestre National de Jazz, McCoy Tyner Trio + Guests : le 21/7; George Benson, Jon Hendrickx Family : le 22/7, The Clez Morim, Ray Barretto et Bernard Lavilliers, Eddie Palmieri : le 23/7; Al Jarreau, David Sanborn : le 24/7.

★ **V° FESTIVAL PLEIN CHAMPS,** à Salles-Courbatuers -12-, le 19/7, avec Gatemouth Brown, Friandise Rock, Amar Sundy, Unlimited Blues Time et les artificiers d'Ephémère Pyrotechnie.

★ **FESTIVAL DE NEYRAC,** à Neyrac -05-, les 19 et 20/7, avec une quinzaine de bons groupes, dont Raoul Petite. (Rens. 92.54.15.77)

★ **FESTIVAL PETIT PRE,** à Pludual -22-, le 19/7, avec Dilem, Manu Dibango, Les Etoiles, Zachary Richard, Simply Red.

★ **LE NEW MORNING A CINQ ANS,** à Paris -75- (New Morning), avec George Adams/Don Pullen Quartet + John Scofield : le 18/7; Ray Barretto : le 19/7, Tito Puente : le 21/7; McCoy Tyner/Freddie Hubbard/Woody Shaw : le 22/7 (deux concerts : 20h et 23h); Arturo Sandoval : le 24/7.

★ **FESTIVAL sur le circuit automobile d'Albi** -81-, du 17 au 23/7, avec de nombreux groupes intéressants. (Rens. 63.54.11.11 ou 61.21.47.00)

INFOS TOUT POIL

★ Diane Tell sera l'une des premières à rouvrir la saison musicale parisienne, en s'installant les 18, 19 et 20 septembre sur la scène de l'Olympia. Une excellente occasion de se rendre compte qu'elle a de belles choses à dire sur de la bonne musique et qu'elle les dit bien.

★ Qui eût cru possible la rencontre entre les petites anglaises les Belles Stars et les gros ricains poilus de ZZ Top ? Et bien, ils seraient, parait-il, devenus copains comme cochons et projettent non seulement de se présenter ensemble sur une même scène pendant une tournée d'été américaine, mais encore d'enregistrer un duo...

★ Y aurait-il une relation de cause à effet ? Toujours est-il que depuis que les frictions s'accentuent entre la chanteuse Claudia Brucken et son groupe Propaganda, leur tournée d'été s'est vue entièrement annulée.

★ Le nouvel album de Kas Product, enregistré à Bruxelles sortira en septembre chez Musidisc. Mona et Spatz ont par ailleurs composé la musique d'un court métrage de SF, "WASP" de Michel Sibra, qui sera distribué dans le circuit des salles Gaumont.

TELOCHE

VIVE LES BOURGES

Le Printemps de Bourges a fêté son dixième anniversaire cette année.
Un excellent millésime qui vous est compacté par TF1, le vendredi 25 à 22h15.
BOMBYX

MARIE LOVE

LES NEGRES

BLEU NOIR

Ciné 16 de Jacques Cornet avec Paul Barge, Daniel Rivière, Sophie Deschamps, Jenny Arase et Philippe Rouleau.

Marc (Rivière) passionné de littérature furète souvent dans les bacs à solde des librairies. Il y trouve un roman, *Le Bleu et le Noir*, le premier roman d'un auteur aujourd'hui reconnu par le public et les critiques : Davier.

Pour s'amuser, il donne à son amie Laurence (Deschamps), employée de banque, le texte à redactylographier. Puis envoie le manuscrit à l'éditeur qui avait publié le roman quinze ans plus tôt et qui le refuse aujourd'hui. Très heureux de son canular, Marc prend contact avec Davier.
Robert Davier (Barge), ronronnait dans son confort, incapable de transmettre des émotions. Marc le bouscule, l'amuse, le regénère, une amitié naît. Ils décident de réécrire le livre ensemble.

Joli coup de patte sur le monde littéraire, ses turpitudes, ses misères et ses gloires. Coup de chapeau à la littérature, ce ciné 16 aborde sans lourdeur un sujet rare et peu facile : la création artistique.

Diffusion le jeudi 24 à 20h35 sur FR3.

QUERELLE

Film de Rainer Werner Fassbinder (1982) avec Brad Davis, Franco Nero, Jeanne Moreau et Laurent Malet.

A bord du "Vengeur" qui vient de jeter l'ancre en rade de Brest, l'équipage se prépare à jeter sa gourme lors de la descente à terre. Seblon, le lieutenant du navire, voit s'éloigner avec regret la démarche chaloupée du beau Querelle, un marin au physique séduisant.

Querelle va au bordel du port tenu par une dénommée Lysiane (Moreau). Lysiane, chanteuse réaliste, tenancière sentimentale, a un mari, Nono, et un amant, Robert, le frère de Querelle.
Dès qu'elle le voit, elle tombe sous le charme de Querelle et lui offre ses *roberts*. Mais Nono lui aussi a flashé sur les biceps de Querelle et le soumet à son désir viril sous le regard impuissant de Lysiane ("No, no, pas ma Querelle" dit la maquerelle) qui après coup, va chercher querelle à son mari.

Ambiance 39°2, cuir, sueur et alcool. Style théâtral, artificiel pour ne pas dire pompier. Musique et décor : viole d'amour et bande au néon. Sujet : le désir charnel. Histoire : errance d'une bande à part. Caractères (hères rances) : prima donna, Anu-bis et Sphinx-ter.

Moralité : Mousse qui roule amasse champagne (Pipe air head-sick).

Diffusion le samedi 19 à 20h36 sur Canal +

EXECUTIVE WOMEN

LA FEMME DE L'ANNEE

Film de George Stevens (1942) avec Spencer Tracy, Katharine Hepburn, Fay Bainter et Réginald Owen.

Tess Harding (Hepburn) signe de brillantes chroniques mondaines dans un quotidien. Tom Craig (Tracy) aligne des comptes rendus musclés dans la page sportive du même canard. Malgré leurs caractères opposés, le muscle va charmer la vamp sophistiquée.

Ils s'aiment, se marient et ont beaucoup de petits articles. Hélas, le travail de Tess (réceptions, banquets, cocktails, inaugurations, célébrations...) bouleverse quotidiennement leur vie privée. Sam ne peut s'y faire et la quitte la mort dans l'âme. En réaction, Tess se donne à corps perdu dans son travail. Mais le boulot suffit-il à apporter le bonheur à une femme ?

Premier film du couple Tracy-Hepburn, il marque le début d'un grand amour qui s'étira sur neuf films et vingt-cinq ans, un record encore aujourd'hui inégalé. Une comédie alerte basée sur des dialogues incisifs. Sympa et drôle.

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

MARIE LOVE

Comédie de Jean-Pierre Richard avec Béatrice Camurat, Roger Mirmont, Françoise Christophe, Catherine Rich et Hélène Surgère.

Paul Henri Leroy vient d'être sacré maire de Perasten (Elle-et-Vilaine) au quatrième tour de manège électoral. Paul Henri (Mirmont), jeune homme charmant et si comme il faut, a un bel avenir : énarque, conseiller auprès de ce crétin d'État au Développement Culturel, fiancé à la fille d'Edmond Cadiou, le grand homme politique de la région.

Pichavant, son adjoint et adversaire politique, contrecarre sa mission d'évangélisation culturelle. Au lieu du pianiste virtuose, Pichavant impose *Marie Love*, stripteaseuse vire-tueuse de cœurs comme attraction de la fête annuelle : la St-Artus.

Marie Love, de son vrai nom Dominique de Saint-Cieux, cumule les qualités physiques et intellectuelles. Et si Paul Henri supporte mal les avances amoureuses de Georges-Edouard, le compagnon de celle-ci en cours d'analyse psy, il succombe au dynamisme tonique de Marie Love.

Paul Henri délaisse sa fiancée, sa secrète aire d'Etat, et se consacre à la carrière de Marie Love. Il en fait la vedette de "Tropique du Goulag", une pièce d'avant-garde, engagée (dans la contre-allée du pouvoir) Du côté du scénario, on affiche complet rebondissements, coups de théâtre, gags, incongruités multiples, les 90 minutes sont biens remplies. Côté acteurs, pas de problème. Mais alors d'où vient la déception ?

Du rythme bien sûr. Les plans, bien amenés, déchaînent le rire plus souvent le sourire mais pas le fou rire, car les séquences manquent de punch et s'achèvent languides. Dommage, car l'ironie iconoclaste de l'auteur n'épargnait personne.

Au fait Georges-Edouard est un cabot, un vrai, un chien quoi. Et s'il est braque, n'en est pas moins Briard contrairement à ce qu'on raconte.

Diffusion le mercredi 23 à 20h35 sur A2. Photo A2.

L'AMOUR CRUCIFIÉ

STELLA

Film de Laurent Heynemann (1983) avec Nicole Garcia, Thierry Lhermitte, Victor Lanoux, Jean-Claude Brialy, Gérard Desarthe et Charles Denner.

Stella (Garcia) et Yvon (Lhermitte) vivent d'amour et de coupons de ravitaillement en 1944. Stella, juive, risquant la déportation, Yvon s'engage dans la milice pour la sauver. Au service de la Gestapo, il s'occupe du service culturel, section protection des œuvres d'art (original, non, après LE TRAIN).

En août 44, le terrain devient brûlant, et Caron, le chef, prépare le repli, le commandant Paulet, un résistant sanguinaire ayant juré d'avoir leur peau.
Un agent double propose à Yvon de donner le fichier de la milice en échange de sa vie.

Intrigue très complexe sous prétexte d'époque troublée. Alors que l'homme se soumet à toutes les ignominies pour sauver son amour, Stella passe de l'irresponsabilité à la prise de conscience. Un cheminement douteux, un schématisme pénible, une absence de rigueur, d'intensité plus celle de l'originalité rend le fim peu convainquant.

Diffusion le mardi 22 à 20h35 sur Canal + .
Photo Ciné-Plus, la librairie du Cinéma, 2 rue de L'Etoile, 75017 Paris, Tél : 42. 67. 51.52.

STELLA

LETTRE D'UNE INCONNUE

Film de Max Ophuls (1948) avec Joan Fontaine et Louis Jourdan.

Stefan Brand, pianiste célèbre et vieillissant, reçoit une missive surprenante. Dans une longue lettre, une inconnue lui déclare l'avoir aimé toute sa vie. Proche voisine alors adolescente, elle fit sa connaissance et tomba amoureuse de lui. Elle rompit ses fiancailles pour rester à proximité, gagna péniblement sa vie, le suivit plusieurs fois en tournée et même le rencontra quelques fois.

D'une mémorable soirée viennoise, elle garde le souvenir d'une idylle au Prater, et plus tard d'une étreinte dans un parc. De rares moments de bonheur dans une vie passée à l'ombre d'un artiste inconstant et frivole. L'enfant qui lui est né de lui vient de mourir du typhus. Mariée à un diplomate viennois qui acceptait cette situation, elle se meurt à son tour du typhus dans un hôpital...

Jamais le champion du romantisme mélancolique n'avait atteint un tel sommet dans la perfection formelle. La reconstitution en studio et sur maquette de la Vienne d'antan est remarquable. Un film poignant avec un duo de comédiens synonyme de glamour.

Diffusion le vendredi 25 à 23h00 sur A2.

L'ÉTERNEL MASCULIN

LES CHASSEURS DE SCALPS

Film de Sydney Pollack (1968) avec Burt Lancaster, Shelley Winters,Telly Savalas et Ossie Davis.

En 1850, Joe Bass (Lancaster), trappeur, a terminé sa saison de chasse lorsque sa route croise celle d'une tribu d'Indiens Kiowas qui lui "échangent" son stock de fourrures de castor contre leur esclave : Joseph Lee (Davis). Bass se retrouve avec un nègre originaire de la Louisiane, un intellectuel lettré paumé dans les neiges des Rocheuses. Bass qui veut récupérer ses peaux poursuit les Indiens. Ces derniers ivres morts, sont assaillis, dévalisés et massacrés par des chasseurs de scalps, dirigés par Jim Howle (Savalas).

Bass continue sa traque mais perd Lee, capturé par les "scalpeurs". Piège, coups fourrés, Indiens, prostituée au grand cœur, capture se succèdent. De renversements de situations en coups de théâtre, les cadavres se multiplient au bord du chemin.

Et d'un, ce western est bourré d'humour jusqu'à la gueule, et de deux, un quatuor d'acteurs de caractère s'en donne à cœur joie, et de trois, il s'agit d'un conte philosophique sur l'esclavage, l'argent, l'amitié, la culture représenté ici par le nègre. Et de quatre, ce film inclassable (aventure épique, comédie baroque, tragédie loufoque) mérite largement votre attention.

Diffusion le mardi 22 à 20h35 sur FR3.

L'HOMME A POIGNE

Série de Wolgang Staudte avec Gustav Knuth, Eva Brumby, Rainer Hunold, Volker Lechtenbrik, Michael Kausch, Dagmar Biener et Eos Schopol.

Saga berlinoise d'une famille petite bourgeoise de 1914 à 1936. Moins armée intellectuellement que l'aristocratie, la décadence des valeurs prusso-germaniques touchera de plein fouet cette bonne famille allemande bien de chez eux.
On notera : un patriarche ottocrate et rétrograde, probe et austère et qui restera digne jusque dans sa déchéance sociale (Gustav), un fils aîné, victime de son père, exploité par la société, mort à la guerre (Wilhelm la galère)
Eric, le second rejeton, officier, voleur, trafiquant, escroc minable.

Sophie, indépendante, irrespectueuse, célibataire et infirmière-chef, Eva, prostituée intermittente et Heinz le jeunot, gentil et honnête, obéissant et travailleur, complètent le tableau.

La guerre peut se déclarer, l'Empire s'écrouler, la crise économique s'installer, tout cela n'est que péripétie au sein de la famille de "L'homme à poigne". Voilà une série impeccable, trop même (les accessoires repeints de neuf sentent la peinture fraîche), certes sans originalité mais pour une fois que les voisins d'outre-Rhin s'adonnent à l'autocritique, saluons ce salubre exercice.

Diffusion chaque jeudi sur TF1 du 24 juillet au 3 septembre à 20h35.
Photo TF1.

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

KNIGHT GAMES
de ENGLISH SOFTWARE pour COMMODORE et AMSTRAD

Avez-vous remarqué le nombre de fois où le mot anglais "knight" (qui signifie "chevalier") est la proie d'affreux jeux de mots, puisqu'il est souvent pris dans le sens de "night" (qui signifie "nuit"). Par exemple, KnightMare, KnightAlie Delon, et puis maintenant Knight Games. Pourquoi vous dis-je ceci ? Pour faire une introduction, tout bêtement, à Knight Games, justement, jeu grâce auquel vous remonterez les siècles jusqu'aux temps louches du Moyen Age, quand Jeanne d'Arc, alors méconnue mais toujours pucelle, n'entendait pas encore de voix, sinon, vu son jeune âge, elle les aurait sûrement pris pour celle de son grand-père l'appelant pour le goûter, et aurait alors manqué sa vocation de sauveuse de la France. Ce qui prouve bien que Dieu n'est pas si con que ça.

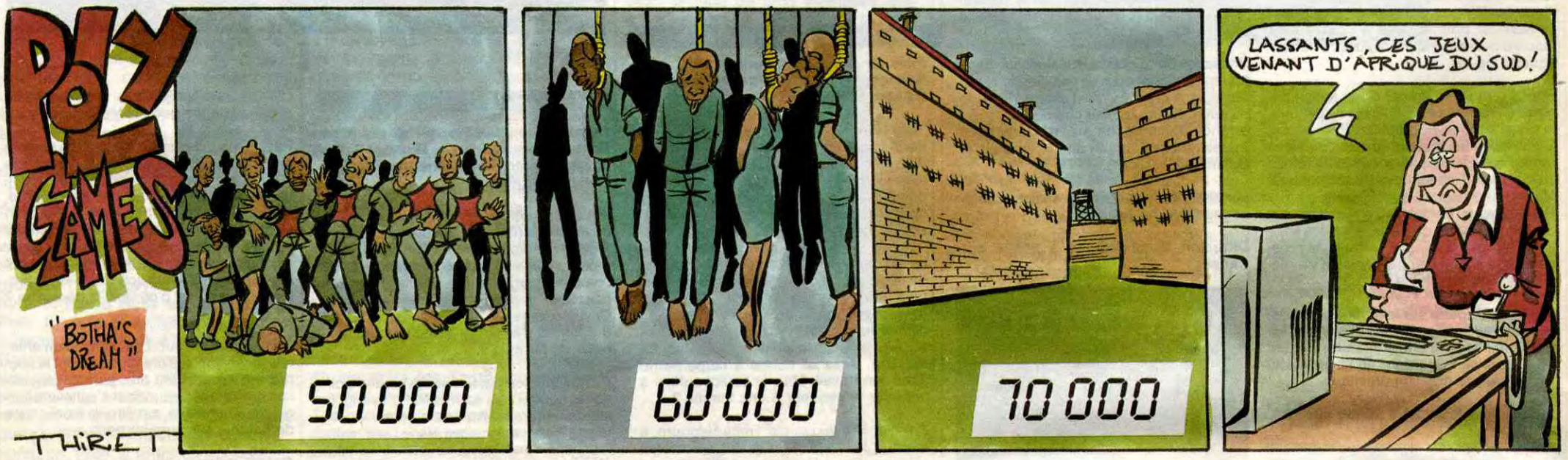
Pour ne pas vous dépayser trop, je vais essayer de parler comme les gens de l'époque, et c'est pas facile, croyez-moi.

Or donc, frères humains qui après nous vivrez, n'ayez contre nous des cœurs endurcis, car si pitié de nous pauvres avez, nous ne vous ferons pas de cadeaux et ça va cartonner un maximum dans les vertes prairies et les salles de châteaux, merde ! Knight Games vous permettra de frapper d'estoc et de taille à bras raccourcis, car c'est un jeu (ben oui !), et c'est un jeu et je, enfin, je me suis embarqué dans une phrase galère, et je, STOP ! Calme, cool, on respire profondément, et on repart : Knight Games, jeu d'arcade et de combat tout à la fois, vous plonge dans l'ambiance médiévale des joutes et tournois de l'Angleterre du bon roi Richard. Digne descendant de "Summer Games" (pour le principe de chargement) et de "The Way of the Exploding Fist" pour le contrôle du ou des joueurs (10 directions possibles). Knight Games vous laisse le choix des armes : 3 niveaux de jeu, 8 combats (à l'épée, au bâton, à la masse d'armes, à l'arbalète, etc.). La musique (agréable, la musique, et si elle ne vous plaît pas, chose ô combien improbable, vous pouvez

lui rabattre le caquet les doigts dans le nez; ça a l'air bête, mais y a des jeux où il faut dessouder le haut-parleur pour avoir un peu de calme, parce que l'auteur n'a tout simplement pas pensé à glisser une bête option "sound on/off"), la musique, disais-je donc avant d'être interrompu, est différente à chaque castagne. Et comme y a 8 combats possibles, y a 8 musiques différentes. La présentation est très soignée : si vous regardez le bord de votre écran (alors que vous devriez plutôt penser à vous défendre), vous pourrez voir des gouttes de cire glisser lentement le long d'une bougie : méfiance ! Votre temps est limité. Je vais être franc avec vous : en y jouant, j'ai ressenti une vague de plaisir me submerger des pieds jusqu'à la tête. C'est très agréable, comme sensation. Pour vous donner une idée, la dernière fois que j'ai eu cette sensation-là, c'était quand ma copine m'a fait une pi... euh... une pizza au thon et anchois.

MENU

AMSTRAD	Spacelab
J. Luc ARBOGAST	page 8
AMSTRAD	Tank
P. FATHRIKRMOUS	page 9
APPLE	Mouse Draw
W. SCHLEGEL	page 31
CANON X07	Labyxo VII
M. MARTINEZ	page 4
CBM 64	Insect Jungle
J. CHENET	page 30
EXL 100	Manoir
Christiane PATRIA	page 7
FX 702 P	Survivor
Roland GAILLARD	page 28
MSX	La Quête d'Aton
Joel RIVET	page 10
ORIC	Mornifles
J.P. FERRAND	page 28
SPECTRUM	Intruder
Alain JONQUET	page 6
TI 99/4A (be)	T.G.V.
J. BOSCOUZAREIX	page 6
Thomson MO5	Barakouda
C. VIE	page 3
Tomson TO7	Lutin
F. JAMIN	page 29
Thomson TO7	Tarot
J.Yves LE FRIEC	page 5
VIC 20	Jump Man
Jérôme HENNECART	page 4
ZX 81	Mad Battle
Roland CREMMER	page 10



la Règle à Calcul

ATARI® LA MARQUE QUI MONTE LES PRIX QUI BAISSENT

PROMOTION

POUR TOUT ACHAT D'UN 1040 STF

1 logiciel + 1 manette de jeux

FICHE TECHNIQUE :

512 Ko RAM (520 STF)
1 Mo RAM (1040 STF)
Microprocesseur 68000 (16-32 bits)
Haute résolution (640-400) en monochrome
Palette de 512 couleurs
Environnement GEM
Lecteur de disquettes 3" 1/2 360 Ko (520 St) ou 720 Ko (1040 STF)
Coprocesseur musical 3 voix
Clavier AZERTY
Interfaces série RS232C, centronics, MIDI, RVB analogique

LOGICIELS 130XE

FLIGHT SIMULATOR 2	560 F ☐
COLOSSUS CHESS 3.0	144 F ☐
FIGHTER PILOT	119 F ☐
GREAT AMERICAN ROAD RACE	149 F ☐
SUMMER GAMES	159 F ☐
BEACH HEAD	159 F ☐
NIGHT MISSION PINBALL	359 F ☐
BOULDERDASH 2	159 F ☐
SEVEN CITIES OF GOLD	185 F ☐

Unité centrale 1 Mo
Ecran (couleur ou monochrome)
Lecteur de disquettes 1 Mo
Souris – basic – néochrome

1040 STF
9.990 F
Moniteur monochrome H.R.
11.990 F
Moniteur couleur

Crédit immédiat sur tout le magasin

PROMOTION

520 STF + MONITEUR COULEUR :
7.990 F !

DEGAS :

actuellement le plus performant des logiciels de création graphique.

Travaille dans les trois résolutions.

Générateur de nouvelles polices de caractères.....

450 F

PROGRAMMER EN JOUANT

1 Micro-ordinateur avec son lecteur de disquette 130XE **2.990 F**

Matériel 520 – 1040

Lecteur SD :	2.000 F
Lecteur DD :	2.700 F
Imprimante ATARI :	2.450 F

Disque dur : nous consulter.

LOGICIELS 520-1040 STF (disponibles).

Utilitaires :

PACK BUREAUTIQUE	1 250 F ☐
MODULA 2 ST	1 450 F ☐
TEXTOMAT	450 F ☐
MCOPY	175 F ☐
MCC PASCAL	925 F ☐
MCC ASSEMBLEUR	925 F ☐
MCC LATTICE C	925 F ☐
FORTRAN	1 350 F ☐
HABAWRITER	680 F ☐
Seka (assembleur)	366 F ☐
DEGAS	450 F ☐
DBMAN	1 780 F ☐
PLUS PAINT	395 F ☐
CAD 3D	550 F ☐
K-SPRED	550 F ☐
SOFT WORKS	890 F ☐
PASCAL UCSD	390 F ☐
HIPPO RAM DISK	375 F ☐

JEUX :

THE PAWN JEU D'AVENTURE "GRAPHIQUE"	208 F ☐
TIME BANDIT JEU D'ARCADE	315 F ☐
COLOURSPACE JEU D'ARCADE	200 F ☐
BRATTACAS JEU D'ARCADE	370 F ☐
MINDSHADOW JEU D'AVENTURE	252 F ☐
BORROWED JEU D'AVENTURE	250 F ☐
HACKER JEU D'AVENTURE	490 F ☐
SUNDOG JEU D'AVENTURE	315 F ☐
KING QUEST JEU D'AVENTURE	475 F ☐

BON DE COMMANDE

Nom..... Prénom.....
Adresse.....
Code Postal..... Ville.....
Tél.....
Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F
LA REGLE A CALCUL 65 Bd St-Germain
BP 300 75228 Paris Cedex 05
Tél. : 43.25.68.88 Télex : 220 064 F/1303 RAC
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
parking gratuit Maubert-Lagrange