



# PROUT D'OR DES LOGICIELS : 100 ÉDITEURS SUR LA LUNETTE

Ils avaient pensé à tout : hit-parade des ordinateurs, des logiciels, des imprimantes, des serviettes hygiéniques, mais des éditeurs eux-mêmes, que dalle. Nous, si.

## POURQUOI ?

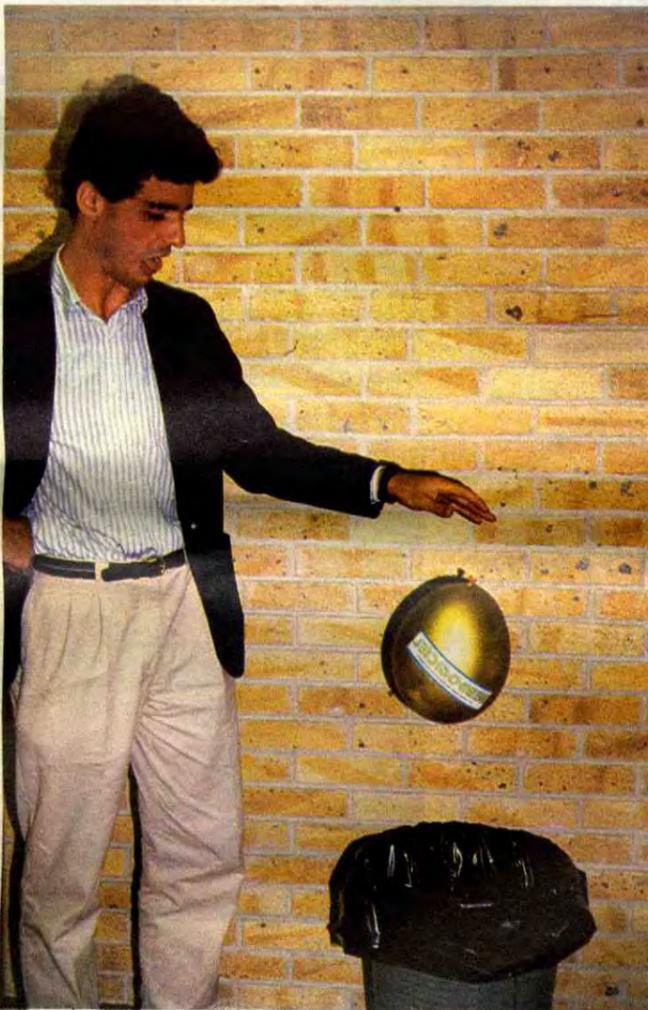
Et paf, je passe encore pour un con : après la couverture du numéro 137 (70 imprimantes à moins de 4000 balles), je suis devenu dingue des hit-parades. J'en ai même fait le hit-parade des hit-parades, c'est-à-dire que j'ai pris tous les hit-parades connus, et j'ai comparé. Ouais, ça commence mal : dès la première phrase de l'article, je m'éloigne du sujet. On oublie tout et on recommence.

Rigolez pas, les gars : les éditeurs de softs contribuent autant, sinon plus, à la vente des bécanes que les qualités des bécanes elles-mêmes. Qui, à part un débile profond ou un Suisse, achèterait un ordinateur qui n'aurait pas, ou peu, de logiciels pour le nourrir ? Je vois pas beaucoup de mains qui se lèvent, là. Donc, voilà, en avant-première, pour vous seul, et en exclusivité mondiale, et parce qu'il faut bien se marrer un peu, le premier hit-parade des éditeurs de logiciels, qui récompensera celui qui aura la meilleure note du trophée que tous nos chers (aux deux sens du terme) concurrents nous envient. Naturellement, le trophée est à notre mesure : c'est le Prout d'Or.

## MAMZ'ELLE, SIOU PLAIT

Comment qu'on a fait ? C'est tout bête, comme procédé : on a recensé sur une cinquantaine de numéros de l'HHHéβδο, soit à peine un peu moins d'un an, (11 mois et 2 semaines très précisément, numéro quadruple en été oblige - à propos, euh, je voudrais pas vous forcer la main, mais le prochain sort justement la semaine prochaine)

toutes les critiques de logiciels comparant avec les pages centrales qui sont occupées en



Laurant WEILL de Loriciels reçoit son prix. Vu la volatilité de celui-ci, il est gardé bien au frais à l'intérieur du ballon.

toute indépendance par le Club, on leur a filé une note, qui est en fait la somme de ce que nous appelons chez nous des étoiles, petits signes cabalistiques dont le nombre, plus ou moins élevé, aide le lecteur assidu que vous êtes encore pour longtemps à se faire une idée de la qualité des softs qu'il achètera, ou qu'il dédaignera, selon les cas. Of course, la liste n'est pas exhaustive; on ne peut pas prétendre connaître tous les softs édités en un an. Mais on en a déjà pas mal, vous verrez vous-même. Y a un tableau qui est là pour ça. En fait, y a deux tableaux, mais on fait comme si y en avait qu'un, ça simplifie la vie.

## COMMENT ÇA MARCHE ?

Bon, alors on a un nombre total d'étoiles par éditeur. Et alors, on en fait quoi ? Rien du tout.

Ben non, celui qui a le plus d'étoiles c'est celui qui a sorti le plus de meilleurs softs dans l'année, donc c'est le meilleur. Ecco. C'est la dure loi de la jungle, mes biquets et (surtout) mes biquettes, faudra vous y habituer.

Remarquez, il peut avoir beaucoup d'étoiles aussi s'il sort des logiciels moyens-bons, ou moyens-nul, mais là, faut qu'il en sorte vraiment un paquet. J'en entends déjà gueuler : "ben, heu, si je peux me permettre, celui qui n'a sorti que deux ou trois softs, alors, il est désavantagé, si je peux me permettre cette remarque désobligeante ?". Absolument.

Et c'est bien fait pour lui : il avait qu'à en sortir plus, le con (que Messieurs Fighting Fantasy Software, Rainbird, Logi'Stick

entre autres se rassurent : c'est bien d'eux qu'on parle). Et puis même si ça vous plaît pas, rien ne vous empêche de changer le barème employé, si vous aimez bosser, si vous préférez pondérer le nombre d'étoiles par le nombre de softs et si vous pensez un demi-canard bleu est plus joli qu'une étoile, rien de vous empêche de décerner vos demi-canards d'or si vous voulez. Tant mieux pour vous. En gros, c'est un classement

inique et injuste, quoi ? Oui. D'autres questions ?

## ET ALORS ?

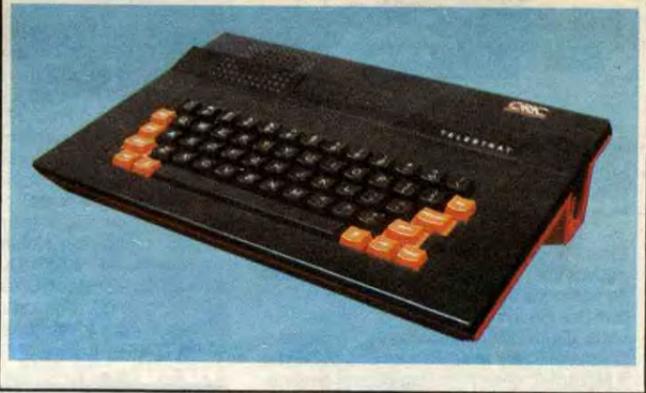
On s'est donc retrouvé avec une liste du style : "Machin, 12 points. Truc, 63 points. Germaine, 0 points. Susucre, -127 points". Et ça continuait comme ça sur deux kilomètres. On a réfléchi, et on a pas trouvé ce qu'on allait bien pouvoir en faire.

Suite page 11

## COMMUNIQUÉ MONÉTAIRE

La société Eurêka, ayant enfin terminé une version valable du basic pour Téléstrat (plus de 200 mots-clés opérationnels), a décidé de faire un cadeau aux oriciens : la reprise de leur vieil Oric-1 ou Atmos, quel qu'en soit l'état, à 690 balles pour l'achat d'un Téléstrat ! Quand on

sait que neuf, il en vaut 990, c'est une bonne affaire. En septembre, un soft gérant les prises Midi sera implémenté, faisant ainsi du Téléstrat la deuxième machine sur le marché équipée en standard de l'interface Midi (avec l'Atari ST). Après six mois d'attente, on est pas déçus du voyage !



## 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 12

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 12

## FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 30

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 9.10.11.

CINOCHE-TELOCHE pages 2, 31.

## CONCOURS PERMANENTS

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

INFO BD : TOUTE L'ACTUALITE EN PAGE 15

## DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

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

## UNE BARAQUE A TOUT CASSER

de Richard BENJAMIN

13/20

avec Tom HANKS (Walter Fielding), Shelley LONG (Anna) et Alexander GODOUNOV (Max Beissart)\*

Walter est avocat-conseil auprès de quelques rock stars affreusement capricieuses. Anna, sa copine, est violoniste. Ils squattent sans complexe le superbe appartement de l'ex-copain d'Anna, accessoirement chef d'orchestre en tournée à l'étranger. Ça roucoule ferme jusqu'à ce que le grand blond à la baguette magique refasse surface... et prie ses aimables "locataires" d'aller se faire voir ailleurs. Grâce à un pote à Walter, qui fait dans l'immobilier véreux, ils dégotent une sublime villa, 45 pièces somptueuses, un palace pour le prix d'une bouchée de pain (ou presque). Les tourtereaux emménagent donc dans la joie et dans la bonne humeur et se préparent pour une nouvelle vie faite d'amour et de peinture fraîche. Hélas, la baraque donne rapidement d'inquiétants signes de faiblesse : l'escalier est vermoulu, les robinets refusent de verser la moindre goutte d'eau, les murs se lézardent. Walter cloue, scie, rebouche, débouche... mais rien n'y fait, les menus accrocs de l'habitation se multiplient et installent le couple dans un

remake d'Apocalypse Now ! L'escalier s'écroule totalement, les fenêtres se barrent, les planchers s'effondrent. De la demeure somptueuse ne subsistent bientôt que quatre murs, qui menacent, à tout moment, de se transformer en passoires ! Vous me direz : yaka réparer ! Certes, mes bons, Walter et Anna réparent tant qu'ils peuvent mais doivent se résigner à faire appel à une foultitude de spécialistes. Détail aggravant : les plombiers, les menuisiers et autres artisans manuels sont une denrée extrêmement rare aux States... et se font rémunérer proportionnellement à leur densité !

La prétendue bonne affaire est devenue une pompe à fric (la traduction du titre américain, "The Money Pit"), Walter et Anna raquent mais ne craquent pas. C'est signé Amblin, la maison de production de tonton Spielberg, on sait donc que ça se termine obligatoirement bien. Sucre et miel garantis.

Bref c'est un produit standard. Sympa, bien écrit, original (même si c'est vaguement pompé sur un vieux film avec Cary Grant, *Mr Blanding Builds His Dream House*), mais gentillet à mort. On rit mais on s'éclate jamais. Tout fout le camp mais c'est jamais crade. Moi je voyais bien un traitement à la Hara-Kiri à partir du moment où l'escouade de reconstruction vient faire son boulot : ils sont fringués en rockers, en cacheurs mais ils ne se conduisent pas comme des grosses brutes. Ils reconstruisent la maison bien gentiment. Désespérant !! Remarquez, c'est Spielberg qui doit avoir raison, puisque le film vient de casser la baraque aux Etats-Unis...

## ANNE TRISTER

de Léa POOL

08/20

avec Albane GUILHE (Anne Trister), Louise MARLEAU (Alix), Lucie LAURIER (Sarah), Guy THAUVERTE (Thomas) et Hugues QESTER (Pierre)

Elle s'appelle Trister, comme triste. La pauvre fille est en effet très triste de la mort de son popa et décide de tout larguer. Etudes (les Beaux-Arts), famille, copain, tout vous dis-je. Même son pays, la Suisse. C'est vous dire le sacrifice ! Elle s'installe à Montréal, chez Alix, une copine psychologue. Un seul bagage : son talent de peintre. Elle déniche un immense hangar désaffecté qu'elle veut entièrement repeindre en trompe-l'œil. Un travail titanesque qui l'occupe jour et nuit et dans lequel elle pense investir ses émotions.

Manque de bol, elle tombe folle dingue d'Alix, d'une passion muette et dangereuse contre laquelle la peinture ne peut rien. Ce d'autant plus que le coup de foudre est réciproque. Une liaison qui n'est

pas vraiment du goût des hommes de ces dames. Surtout pas pour Thomas, le Jules d'Alix... Le drame couve.

De prime abord, vous vous dites : voilà une histoire qui ne swingue pas des masses. Plaiguez-vous ! Vous n'avez pas vu le film. Moi si. Ou plutôt j'ai sombré dans cette douce (mais pénible à la longue) léthargie qui signe ces toiles où il ne se passe rien. Mais alors rien du tout ! Et en plus, il leur faut un quart d'heure pour sortir péniblement quelques mots, très faiblement pour que le spectateur fasse au moins l'effort de tendre l'oreille. Soporifique !

Reste la peinture d'Anne, et là tout change : mes yeux s'illuminent, mon ventre gargouille, XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX (censuré). C'est beau, fabuleux, génial, grandiose et pour tout vous dire, j'aime. Mais ça fait quand même un peu court pour tout un film !



## LE CAMP DE L'ENFER

avec Tom SKERRIT (Logan), Lisa EICH-HORN (Casey) et Anthony ZERBE (Becker)

Que vois-je, que lis-je dans le dossier de presse du *Camp de l'enfer* ? Que l'intrigue du film s'inspire de nombreux incidents survenus dans le cadre de stages "d'entraînement" des pilotes espions de l'armée américaine. Le but de ces stages était de tester l'endurance et l'habileté tactique des participants. Mais il paraît qu'aux Philippines, un stage a tourné au cauchemar, les recrues ayant subi "d'effroyables tortures physiques et psychiques" comme dit le dossier. Bon, moi j'veux bien mais

05/20

d'Eric KARSON

comment est-il possible que le film se veuille une adaptation fidèle de ces événements alors que le dossier précise : "Les officiels refusèrent de donner à ce sujet la moindre information. Un épais silence s'abattit sur cette affaire."

En fait le plus con de l'histoire c'est que le même silence ne se soit pas abattu sur le film ! Car, enfin, c'est à croire que les

## RAAAAAAH HHHHHH !

Comme vous avez pu judicieusement le noter, c'est l'été ! La chaleur, les sodas, les chaises longues, les bikinis à dégrafer, le macadam qui fond, la trace du maillot, tout ça vous connaît et ça vous va comme un gant. Bravo, je ne peux que vous féliciter... Et le cinoche bordel de merde, vous y pensez au cinoche ? C'est pas pensable ça, les distributeurs ont beau leur proposer un programme hyper-alléchant et eux, ils vont au soleil. L'insolation, l'hypoglycémie, le sida, ils s'en foutent, hein ? !! Quand je pense que vous pourriez être au frais à déguster les somptueuses reprises de l'été et vous faites la fine bouche !! Effondrant !

Une seule certitude : c'est l'été des mâles. Stallone avec *Rambo* et *L'Oeil du tigre*. Sean Connery pour *James Bond contre Dr. No* et *Bons baisers de Russie*. L'immense (au propre comme au figuré) Sergio Leone avec l'éternel *Il était une fois dans l'Ouest*, le non moins historique *Il était une fois en Amérique* et le déliant peplum de 1960 : *Le Colosse de Rhodes* (sorti le 30 juillet) à voir de toute urgence. La rigolade !

## LE CONTRAT

04/20

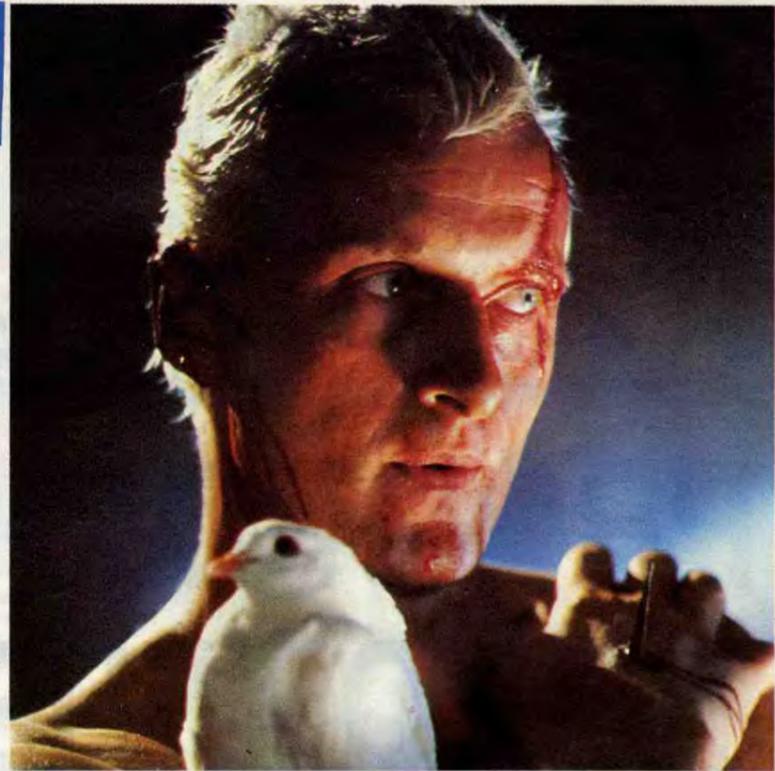
de John IRVIN

avec Arnold SCHWARZENEGGER (Mark Kaminsky), Kathryn HARROLD (Monique Tyler) et Sam WANAMAKER (Luigi Patrovita)

Accrochez-vous, les p'tits gars, vos héros musculeux ont enfin écouté les critiques : ils sont allés se rhabiller ! Mais pas vraiment au sens où nous l'entendions... Non, non, fini les biceps à l'air, les pectoraux en goguette, on continue à faire son œuvre de justicier, mais dans des tenues que la morale approuve ! Stallone frime en cuir et en Ray-Ban dans *Cobra* qu'on verra en octobre, Schwarzenegger nous la fait costume trois pièces. Chic et sobre, quoiqu'un peu étriqué. On sent chaque bouton de sa chemise prêt à exploser au moindre tressaillement inopiné, d'où un jeu très rentré, très distancié et bavard. Quasiment Bergmanien (sic). Car, oui, Schwarzmachin parle. Il bara-

gens qui ont fait ça ont fait exprès de ne faire les choses qu'à moitié (à mon avis, c'est un problème de budget). Quand les recrues sont larguées en pleine jungle et qu'on nous annonce qu'ils vont devoir affronter les pires dangers, on ne voit qu'une vague séance d'oxygénation avec casse-croûte et psychanalyse de groupe. Quand ils sont capturés et entraînés dans le camp où sévit l'affreux Becker, et qu'on salive en attendant les "tortures" tant promises, on n'a droit qu'aux joies du bizutage tendance scoutisme hard ! Quand enfin Boum-Boum Becker se décide à violer la récalcitrante Casey, on ne voit rien et l'on continue sa sieste comme si rien n'était ! Heureusement les fusillades d'usage à la fin permettent de se réveiller... et de ne pas se taper le film une deuxième fois !

Curieusement, les ingrédients "techniques" du *Camp de l'enfer* sont meilleurs, à commencer par les comédiens qui, fait rarissime dans ce genre de navet, sont d'une sobriété exemplaire. A croire qu'on les a réellement travaillé au corps avant de les faire jouer. Jusqu'où le réalisme va-t-il se nicher ?



Rutger Hauer, le répliquant de *Blade Runner*

Arrivons aux splendeurs hors catégories, dont le seul titre doit vous faire frémir jusqu'à la moëlle. *Barry Lyndon* d'abord (depuis le 9 juillet), l'intrusion géniale, forcément géniale, de Kubrick dans le film historique. L'ascension irrésistible d'un mignon (Ryan O'Neal) ambitieux qui jettera ses sentiments aux orties au profit de titres de noblesse et de la fortune. Pour sa perte...

Et puis *Mad Max*, et pas n'importe lequel, le meilleur pour faire chic, j'ai nommé *Mad Max 2 Le Défi*. Le justicier des terres arides a quitté le monde "normal" de Max

1 pour un monde futuriste où la sauvagerie est la seule règle de politesse. L'essence est devenue un produit de luxe, pour lequel on s'entre-tue ! Enfin, on vous a gardé le meilleur pour la fin : *BLADE RUNNER* n'a pas pris la moindre trace de ride. C'est toujours aussi extra de retrouver Harrison Ford à Los Angeles en 2019, chargé de surveiller les "répliquants" et de neutraliser les éventuels déviants... Il lui faudra d'ailleurs se lancer à la poursuite de quatre répliquants, menés par le terrifiant Batty (Rutger Hauer) et se battre pour sa survie et son honneur d'humain !

gouine sans arrêt de cet anglais douloureusement germanique qui heurte tant mes subtiles oreilles. Ce que j'ignore, c'est si cette avalanche de dialogues pour Arnold est due à un pari stupide des producteurs (10 contre 1 qu'il va pas y arriver) ou à Schwarzi lui-même pour trans-

former le film en stage linguistique rémunéré !

A part cette étonnante révélation, rien de neuf sous le soleil. Le héros, Mark Kaminsky, est encore et toujours un ancien flic rangé des vélos depuis belle lurette. Son vieux chef vient le chercher pour venger -incognito- son fils abattu par de puissants mafieux. N'écouter que son devoir, écœuré par le sang répandu (car évidemment c'est le plus grand pacifiste sur terre), il fait semblant de mourir, pour mieux réapparaître sous une fausse identité. Et infiltrer, à grands sourires léche-cul, le crime organisé ! Quand la fin (du film) s'annonce, il est temps que les méchants découvrent sa véritable mission et se jettent, à 250, armés jusqu'aux dents, sur le malheureux.

Et là, oh miracle, Schwarzie n'y tient plus et se remet en tricot de corps moulat, se charge de quelques babioles meurtrières et s'en va, tel Jeanna, buter les pourris hors de portée de son haleine virile ! Mes voisins de fauteuil ont beaucoup rigolé au délicat humour (re-sic) qui saupoudre *Le Contrat*. Je sens que l'art comique d'Arnold S. m'a échappé. Je cours revoir le film pour vérifier... Non, arrêtez, c'est une blague !!!



## LA CAGE AUX VICÉS

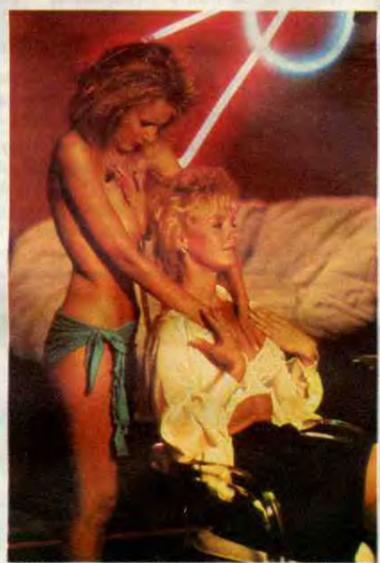
02/20

de Paul NICHOLAS

avec Shari SHATTUCK (Michelle), Angel TOMKIN (Diane), Christina WHITAKER (Rita) et Stacey SHAFFER (Amy)

Si vous croyez que j'ai que ça à foutre d'éreinter mes neurones sur les nullités de la semaine, entre le numéro spécial d'août de l'HHHHebdo et ma cuite au champagne de hier soir ! Alors on va faire fissa. Emballé c'est pesé !

Michelle, une blondasse ringarde se retrouve en prison à cause d'un regrettable concours de circonstances. Evidemment, le pénitencier pour femmes, c'est l'horreur : trafic de came, prostitution obligatoire avec le maton et la directrice (elles sont toujours lesbiennes !), bagarres, racket, luttes d'influence. La Michelle va pas arrêter de dérouiller cause que, et vous ne serez pas surpris, elle refuse de rentrer dans le moule. L'injustice oui, mon cul non ! Violée (presque), battue (un peu), droguée (pas du tout), conne (passionnément), elle va jouer à Zorrette et sauver les



copines. On comprend les cousins Cannon de nous servir ça : ça coûte pas cher et y aura toujours assez de truffes voyeuses pour faire le déplacement. Débandez en vitesse, y a même pas de scènes hard, juste quelques attachements bien dans le ton du film. Nul !

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

Alain JONQUET



## SUITE DU N°144

```

36 REM =====
37:
38 BRIGHT 1: CLS
39 POKE 23658,8
40 RESTORE 538: FOR F=0 TO 34:
READ B: POKE 49900+F,B: NEXT F
55 DATA 15,0,0,0,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,3,7,1,3,2,1,3,14,1,1,
24,1,1,1,14,1,3,3,1,5,17
60 FOR F=49935 TO 49950: POKE
F,0: NEXT F: POKE 49999,0
70 FOR F=64237 TO 64259: POKE
F,0: NEXT F: POKE 64250,5
80 PRINT #1, INK 5;
85 POKE 49958,25
89:
90 REM =====
92 REM ===== JEU =====
93 REM =====
95:
100 RANDOMIZE USR 50000
110 IF PEEK 64259=5 THEN FOR F=
0 TO 2: RANDOMIZE USR 64950: NEX
T F: STOP
150 PAUSE 1: PAUSE 0: GO TO 100
200:
60000 REM =====
60005 REM ===== UDG + EFFETS =====
7000:
7005 POKE 50958,62: POKE 50972,2
7010 POKE 51096,80: POKE 51100,48
7015 POKE 54172,82: POKE 54156,2
7020 POKE 50816,70: POKE 50883,10
7025 POKE 50609,34: POKE 50663,40: P
OKE 64188,47
7030 RESTORE 7017: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "U"+F,B
7035 NEXT F
7040 DATA 0,0,24,24,24,24,0,0
7045 RESTORE 7025: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "E"+F,B
7050 DATA 0,1,113,88,29,7,195,23
7055 NEXT F
7060 RESTORE 7035: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "L"+F,B
7065 NEXT F: DATA 63,15,26,34,76
96,225,1
7070 RESTORE 7045: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "M"+F,B
7075 NEXT F: DATA 126,4,12,144,2
24,204,248,225
7080 RESTORE 7055: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "N"+F,B
7085 NEXT F: DATA 247,252,120,12
0,204,199,6,130
7090 RESTORE 7065: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "O"+F,B
7095 NEXT F: DATA 29,63,103,224,
192,113,227,71
7100 RESTORE 7075: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "P"+F,B
7105 NEXT F: DATA 136,232,62,51,
2,6,199,195
7110 RESTORE 7085: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "Q"+F,B
7115 NEXT F: DATA 97,241,35,240,
96,56,27,14
7120 RESTORE 7095: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE USR "R"+F,B
7125 NEXT F: DATA 227,198,134,3,
7,214,252,216
7130 RESTORE 7110: FOR F=0 TO 5:
READ B: POKE 84231+F,B: LET OC=
OC+B: NEXT F
7135 DATA 62,1,50,12,195,201
7140 RESTORE 7130: FOR F=0 TO 10
0: READ B: POKE 84280+F,B: LET O
C=OC+B
7145 DATA 52,1,50,13,64,50,6,65,
50,67,27,66,50,2,69,50,29,70,50,120,
50,166,50,7,50,5,72,50,58,72,50,
50,46,74,50,215,60,50,0,76,50,8,8
0,50,10,78,50,60,80,50,152,80
7150 DATA 62,1,50,23,64,50,16,65
50,39,68,50,12,60,50,34,70,50,1
25,67,50,137,67,50,15,72,50,69,7
25,50,56,74,50,153,72,50,10,76,50
20,78,50,18,80,50,70,80,50,162,
80,201: NEXT F
7160 RESTORE 7170: FOR F=0 TO 10
0: READ B: POKE 84390+F,B: LET O
C=OC+B
7165 DATA 62,1,50,13,64,50,6,65,
50,27,66,50,2,69,50,29,70,50,120,
67,50,166,67,50,5,72,50,58,72,50,
50,46,74,50,215,60,50,0,76,50,8,8
0,50,10,78,50,60,80,50,152,80
7170 DATA 62,1,50,23,64,50,16,65
50,39,68,50,12,60,50,34,70,50,1
25,67,50,137,67,50,15,72,50,69,7
25,50,56,74,50,153,72,50,10,76,50
20,78,50,18,80,50,70,80,50,162,
80,201: NEXT F
7180 RESTORE 7190: FOR F=0 TO 12
0: READ B: POKE 84495+F,B: LET O
C=OC+B
7185 DATA 62,1,50,22,350
15,62,16,215,58,62,2350,15,62,215,
14,62,215,215,62,2350,15,62,215,
15,62,215,62,2350,15,62,215,62,215,
15,62,215,62,215
7190 DATA 205,195,205,195,205,195
60,55,195,50,205,205,50,222,200,
206,50,7,194,244,22,215,62,215,200,
215,50,15,58,22,215,62,215,62,215,62,
159,205,15,62,22,215,62,215,58,2,
36,194,60,215,62,160,21,15,62,161,
215
7200 DATA 0,0,0,0,0,0,205,143,205
0,58,22,250,61,50,22,250,254,255
4,32,195,201
7210 RESTORE 7230: FOR F=0 TO 24
: READ B: POKE 84623+F,B: LET OC
=OC+B: NEXT F
7215 DATA 205,191,2,2,2,255,40,12
49,58,4,251,61,50,4,251,254,0,19
4,17,253,62,5,50,3,251,201
7220 RESTORE 7250: FOR F=0 TO 63
: READ B: POKE 84650+F,B: LET OC
=OC+B: NEXT F
7225 DATA 221,33,16,251,1,201,54,22
55,32,17,16,39,205,184,205,17,203
20,3,205,184,255,17,100,205,184
,255,17,10,0,205,184,255,125,190
,48,201,119,0,205,154,1,33,15,2
51,201,183,6,205,237,2,448,251
,255,120,198,48,221,119,0,4,221,35,
2,201
7230 RESTORE 7270: FOR F=0 TO 65
: READ B: POKE 84715+F,B: LET OC
=OC+B: NEXT F
7235 DATA 205,205,42,38,195,2
05,138,255,60,33,205,138,62,23
,50,139,205,60,1,205,1,205,15,2
15,62,4,215,60,1,205,1,205,15,2
40,4,215,38,204,247,60,215,58,2
,205,215,33,204,247,60,215,58,2
7240 RESTORE 7290: FOR F=0 TO 16
: READ B: POKE 84822+F,B: LET OC
=OC+B: NEXT F
7245 DATA 32,32,83,67,79,82,59,5
8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
7250 RESTORE 7310: FOR F=0 TO 7:
READ B: POKE 49800+F,B: LET OC=
OC+B
7310 DATA 164,164,164,32
432,32,0
7320 RESTORE 7330: FOR F=0 TO 82
: READ B: POKE 64785+F,B: LET OC
=OC+B: NEXT F
7325 DATA 205,205,252,62,1,205,1
,22,62,32,215,62,32,215,62,32,21,205,1
5,62,16,215,62,32,215,62,13,251,251
4,58,210,96,207,254,4,40,113,254,3
40,14,254,207,254,15,254,140,16,0,0
7335 DATA 33,136,194,24,13,33,13
7,194,24,8,33,136,194,24,13,33,13
9,194,126,254,4,214,33,24,2
47,62,205,1,205,195,60,207
7340 RESTORE 7350: FOR F=0 TO 44
: READ B: POKE 64870+F,B: LET OC
=OC+B: NEXT F
7345 DATA 52,1,50,108,54,50,215,
64,50,127,58,4,7,72,50,155,70,5
4,64,50,141,60,50,92,6,50,35,61
4,60,50,207,201
7350 RESTORE 7370: FOR F=0 TO 27
: READ B: POKE 64950+F,B: LET OC
=OC+B: NEXT F
7355 DATA 17,10,100,38,15,58,72,
92,31,31,14,254,238,16,237,12
1,67,16,254,37,32,244,29,21,32,2
32,201
7360:
7365 REM =====
7370 REM ===== LANGAGE MACHINE =====
7375 REM =====
7380:
8000 RESTORE 8010: FOR F=0 TO 60
: READ B: POKE 51691+F,B: LET OC
=OC+B: NEXT F
8010 DATA 58,239,194,79,58,7,195
185,32,50,58,195,254,1,32,43,
58,8,195,60,79,58,240,194,185,40
,12,58,8,195,198,2,79,58,240,194
,185,32,20,58,195,50,24,250,58
,7,195,50,23,250,62,0,50,6,195,2
65,165,250
8020 RESTORE 8030: FOR F=0 TO 60
: READ B: POKE 51751+F,B: LET OC
=OC+B: NEXT F
8030 DATA 58,239,194,79,58,4,195
185,32,50,58,195,254,1,32,43,
58,5,195,60,79,58,240,194,185,40
,12,58,8,195,198,2,79,58,240,194
,4,195,50,23,250,62,0,50,3,195,2
65,165,250
8040 RESTORE 8050: FOR F=0 TO 60
: READ B: POKE 51811+F,B: LET OC
=OC+B: NEXT F
8050 DATA 58,239,194,79,58,1,195
185,32,50,58,195,254,1,32,43,
58,2,195,60,79,58,240,194,185,40
,12,58,8,195,198,2,79,58,240,194
,185,32,20,58,195,50,24,250,58
,1,195,50,23,250,62,0,50,0,195,2
65,165,250
8060 RESTORE 8070: FOR F=0 TO 60
: READ B: POKE 51871+F,B: LET OC
=OC+B: NEXT F
8070 DATA 58,239,194,79,58,254,1
94,185,32,50,58,253,194,254,1,32
43,58,245,194,60,79,58,240,194,
185,40,12,58,198,2,79,58,240,194,
185,40,12,58,198,2,79,58,240,194,
240,194,185,32,20,58,250,194,58
6,58,244,194,185,165,250,201,62,
8080 RESTORE 8090: FOR F=0 TO 60
: READ B: POKE 51931+F,B: LET OC
=OC+B: NEXT F
8090 DATA 58,239,194,79,58,251,1
94,185,32,50,58,250,194,254,1,32
43,58,252,194,60,79,58,240,194,
185,40,12,58,198,2,79,58,240,194,
240,194,185,32,20,58,250,194,58
6,58,250,194,205,165,250,250,62,
8100 RESTORE 8110: FOR F=0 TO 60
: READ B: POKE 51991+F,B: LET OC
=OC+B: NEXT F
8110 DATA 58,239,194,79,58,248,1
94,185,32,50,58,247,194,254,1,32
43,58,249,194,60,79,58,240,194,
185,40,12,58,198,2,79,58,240,194,
240,194,185,32,20,58,240,194,58
6,58,240,58,240,194,250,250,62,
8120 RESTORE 8130: FOR F=0 TO 60
: READ B: POKE 52051+F,B: LET OC
=OC+B: NEXT F
8130 DATA 58,239,194,79,58,245,1
94,185,32,50,58,244,194,254,1,32
43,58,246,194,60,79,58,240,194,
185,40,12,58,198,2,79,58,240,194,
240,194,185,32,20,58,246,194,58
6,58,244,194,205,165,250,201,62,
8140 RESTORE 8150: FOR F=0 TO 60
: READ B: POKE 52111+F,B: LET OC
=OC+B: NEXT F
8150 DATA 58,239,194,79,58,242,1
94,185,32,50,58,241,194,254,1,32
43,58,243,194,60,79,58,240,194,
185,40,12,58,198,2,79,58,240,194,
240,194,185,32,20,58,243,194,58
6,58,241,194,205,165,250,201,62,
8160 RESTORE 8170: FOR F=0 TO 15
: READ B: POKE 52171+F,B: LET O
C=OC+B: NEXT F
8170 DATA 58,20,195,254,1,32,24,
58,254,194,198,2,58,241,250,58,2
55,194,60,50,242,250,62,1,50,240

```



C'est lundi. Lundi 21 juillet. Vendredi, on sera le 25. Vous n'en avez rien à foutre ? Je me prends pour un calendrier ? Meuh, non : vendredi quand vous lirez ce numéro, nous aurons bouclé le numéro quadruple d'août et nous serons partis en vacances. Le numéro que vous avez demandé se tortille les doigts de pied dans une mer quelconque pourvu qu'elle soit bleue et chaude. Le spécial été, quadruple, on vous l'a fait à 33 balles cette année. Vous avez intérêt à l'acheter ou je vous passe l'HHHHebdo à 20 balles à la rentrée. D'ailleurs, quatre numéros pour le prix de trois, c'est une affaire. Et pire que ça : à l'intérieur du journal vous avez droit à quatre autres canards : l'Ordinateur Solitaire, Science et Vie Choucroute, Kilt et Micro Veau. Parfaitement : des parodies en bonne et due forme que c'est la mode et que vous pourrez les découper pour épater les rares amis qui ne lisent pas encore ce torchon-qui que vous avez dans les mains. Beuark. Tiens, en prime, dans le spécial on vous file toutes les combines pour devenir journaliste informatique. Le club reste ouvert en août et le serveur Minitel HG ultra-rapide fonctionne presque. Vendredi, on sera le 25.

Gérard Ceccaldi

Ouais! YAHOU!  
ENFIN LES VACANCES!  
ON VA ENFIN POUVOIR  
ALLER SE FAIRE  
CHIER AU SOLEIL  
AVEC LE SABLE DANS  
LES CHAUSSETTES, LES  
TOURISTES ET LEURS  
CARAVANES À LA CON  
PARTOUT, L'ENNUI,  
LES INCENDIES DE  
FORÊTS, LES MORTS  
SUR LES ROUTES ET  
LES ANIMAUX  
ABANDONNÉS!  
YAHOU! VIVE LES  
VACANCES POURRIES!  
= JOIE ALLELOUYA!  
CARALI

## CONCOURS DE PRONOSTICS

Voilà les résultats:

AMSTRAD	The Last V8
APPLE	Folies meutrières
ATARI	The last V8
ATARI ST	Time bandit
COMMODORE	The last V8
MSX	Gun fright
ORIC	Karaté
SPECTRUM	Tau Ceti
THOMSON	Runway

Et voilà, vous êtes repartis dans la médiocrité et dans l'ignorance crasse. Au lieu de vous améliorer, vous repartez dans des errances dignes des lecteurs du Veau ou du Solitaire. C'était pourtant pas compliqué de trouver, les résultats sont très proches de ceux des semaines passées. Bon, bref, je vais pas vous mettre le nez dans votre caca pendant 107 ans, les vacances approchent et je dois être magnanime. Seulement 5 gagnants, c'est pas l'herbe mais c'est mieux que rien.

Donc, Monsieur DUCHEMIN de Bagnères (65), Monsieur HANNA-CHI de Vairilhes (09), Monsieur AGUIRRE de Anglet (64), Monsieur LAUNAY de La Bazoge (72) et Monsieur GIAROLI de Plappeville (57) gagnent un joystick pour avoir trouvé cinq bonnes réponses. Parce qu'ils n'ont trouvé que cinq bonnes réponses, pas plus. Le premier prix avec un paquet de logiciels (300 logiciels à gagner, bande de moulés !) n'est encore pour personne, on va finir par croire que je le bidonne, ce concours à la mords-moi-la-queue. Je vous donne encore une chance de gagner les 400 softs du mois prochain et après, j'arrête tout, vous n'êtes vraiment pas assez futés.

Suite page 8





# LABYXO VII

ALCOOTEST!

NON, HEU...  
ATTENDEZ...  
JE...

CANON X07

L'AMOUR EST  
AVEUGLE, LA  
HAINE EST  
BORGNE

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

Hervé MARTINEZ

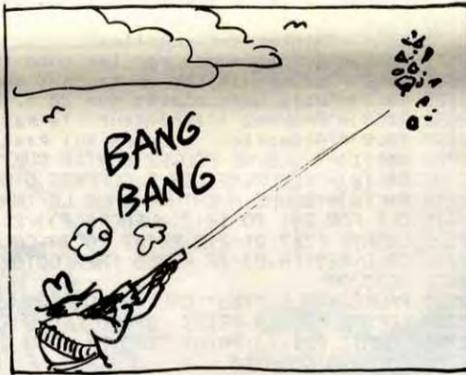
## SUITE DU N° 144

```
271 DATA5,20,16,6,8,7,6,5,
280 DATA0,12,10,4,13,11,6,0,0,0,3,8,1,66
,97,110,115,104,101,101,,
281 DATA1,12,14,8,45,10,64,60,
290 DATA0,12,10,4,13,1,6,0,1,0,3,0,0,,
.....
300 DATA1,5,0,14,7,11,15,1,0,2,0,0,1,79,
114,113,117,101,,
301 DATA7,20,16,8,10,7,10,10,
310 DATA1,12,10,4,13,1,6,0,1,0,2,6,1,83,
116,105,114,103,101,,
311 DATA12,10,17,1,1,16,5,0,
320 DATA0,5,0,4,7,1,6,1,2,1,0,0,0,,
.....
330 DATA1,12,0,14,13,11,15,2,0,2,1,5,1,7
,114,113,117,101,,
331 DATA5,20,16,8,10,7,10,10,
340 DATA0,12,10,14,13,1,15,0,2,3,1,0,0,,
.....
350 DATA1,5,0,14,7,1,15,2,1,2,0,6,1,71,1
11,98,108,105,110,,
351 DATA5,20,16,6,8,7,6,5,
360 DATA1,5,10,14,7,1,1,0,2,2,0,0,1,83,1
16,105,114,103,101,,
361 DATA15,10,17,1,1,16,5,0,
370 DATA1,12,0,4,13,11,6,2,0,0,2,0,1,79,
103,114,101,,
371 DATA5,20,9,10,20,10,35,15,
380 DATA1,5,10,4,7,1,6,0,2,0,0,1,1,79,11
7,114,115,45,72,105,98,111,117
381 DATA1,20,8,14,20,8,39,20,1
390 DATA1,5,0,14,7,1,15,2,2,2,0,0,1,84,1
05,103,114,101,,
391 DATA2,20,12,8,15,9,22,10,
400 DATA0,12,0,4,13,11,6,2,0,0,2,0,0,,
.....
410 DATA1,12,10,4,13,11,6,0,0,0,3,7,1,79
,103,114,101,45,77,97,103,101,
411 DATA1,26,7,16,40,13,90,120,
420 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,1,2,0,1,
75,111,98,111,108,100,,
421 DATA9,20,17,4,4,7,5,5,
430 DATA0,12,10,4,13,1,6,0,1,0,2,0,0,,
.....
440 DATA1,5,0,4,7,1,6,1,2,0,0,5,1,84,114
,111,108,108,,
441 DATA1,20,8,12,20,11,37,10,
450 DATA0,5,0,4,7,1,6,2,1,0,0,6,0,,
.....
```

```
.....
460 DATA1,12,0,4,13,1,6,1,1,0,2,0,1,71,1
11,114,105,108,108,101,,
461 DATA2,20,13,7,15,10,22,15,
470 DATA1,5,0,4,7,1,6,1,2,0,0,0,1,83,113
,117,101,108,101,116,116,101,
471 DATA6,23,15,6,6,7,15,5,0
480 DATA1,5,0,4,7,1,6,2,1,0,0,0,1,71,111
,98,108,105,110,,
481 DATA4,20,16,6,8,7,6,5,
490 DATA1,12,0,4,13,11,6,1,0,0,1,1,1,65,
114,97,105,103,110,101,101,,
491 DATA4,12,12,6,12,9,30,20,1
500 DATA1,5,0,4,7,11,6,1,0,0,0,0,0,,
505 ** Niveau 2**
510 DATA1,5,10,14,7,1,15,0,1,3,0,0,1,76,
111,117,112,,
511 DATA5,20,14,6,25,9,29,100,0
520 DATA0,5,0,14,7,11,15,1,0,1,0,5,0,,
.....
530 DATA0,5,10,14,7,1,15,0,2,1,0,,
.....
540 DATA1,5,0,4,7,11,6,2,0,1,0,6,1,83,11
1,114,99,105,101,114,101,,
541 DATA1,14,7,14,35,14,100,200,0
550 DATA1,5,10,14,7,1,15,0,1,2,0,5,0,,
.....
560 DATA1,5,0,4,7,1,6,1,3,0,0,0,0,,
.....
570 DATA0,5,0,4,7,11,6,3,0,0,0,4,1,65,11
2,112,97,114,105,116,105,111,110
571 DATA1,17,13,6,35,12,62,50,0
580 DATA1,12,0,4,13,11,6,1,0,0,3,1,1,86,
97,109,112,105,114,101,,
581 DATA1,27,10,15,100,16,165,80,1
590 DATA1,12,10,4,13,1,6,0,2,0,1,0,0,,
.....
600 DATA1,12,0,14,13,11,15,2,0,1,1,0,1,7
7,111,109,105,101,,
601 DATA1,12,10,10,50,10,90,75,0
610 DATA1,5,10,14,7,1,15,0,0,1,0,0,0,,
.....
620 DATA0,12,0,4,13,1,6,1,1,0,2,0,1,66,1
11,100,97,107,,
621 DATA1,22,13,10,50,11,73,60,0
630 DATA1,5,0,4,7,1,6,1,2,0,0,6,0,,
.....
640 DATA0,5,0,14,7,11,15,2,0,1,0,0,0,,
.....
650 DATA0,5,10,14,7,1,15,0,1,2,0,0,0,,
.....
660 DATA1,5,0,14,7,11,15,1,0,3,0,0,1,71,
111,117,108,101,,
661 DATA7,13,14,6,14,10,28,10,0
670 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,2,1,5,1,
76,101,109,117,114,101,,
671 DATA6,23,14,6,10,7,23,16,0
.....
```

```
.....
680 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,2,1,6,0,
.....
690 DATA1,5,10,14,7,1,15,0,2,1,0,0,0,,
.....
700 DATA0,5,0,4,7,11,6,2,0,0,0,1,1,71,11
1,117,108,101,,
701 DATA9,13,14,6,14,10,28,10,1
710 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,1,1,1,1,
69,114,116,104,101,,
711 DATA4,24,8,20,2,20,69,100,1
720 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,2,2,6,1,
71,117,101,114,114,105,101,114,,
721 DATA1,20,7,18,120,10,160,90,0
730 DATA1,12,10,4,13,11,6,0,0,0,3,9,1,71
,111,108,101,109,,
731 DATA1,24,6,20,90,12,151,100,0
740 DATA0,12,10,14,13,11,15,0,0,1,2,0,0,
.....
750 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,1,2,0,1,
76,101,109,117,114,101,,
751 DATA8,23,14,6,10,7,23,16,0
760 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,2,1,0,0,
.....
770 DATA1,5,10,14,7,1,15,0,2,1,0,6,1,71,
111,114,99,,
771 DATA6,23,12,7,15,12,35,12,0
780 DATA1,12,0,14,13,11,15,2,0,1,1,0,0,,
.....
790 DATA1,12,10,14,13,1,15,0,1,1,1,0,0,,
.....
800 DATA0,5,0,4,7,1,6,1,2,0,0,0,1,83,113
,117,101,108,101,116,116,101,
801 DATA9,23,15,6,6,7,15,5,0
810 DATA1,12,0,14,13,11,15,2,0,1,1,0,1,7
9,103,114,101,,
811 DATA4,20,9,10,20,10,35,15,0
820 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,1,1,6,1,
79,103,114,101,,
821 DATA5,20,9,10,20,10,35,15,0
830 DATA1,12,10,14,13,1,15,0,1,1,2,0,1,9
0,111,109,98,105,101,,
831 DATA8,23,14,8,8,7,22,10,0
840 DATA0,12,0,4,13,11,6,1,0,0,1,0,0,,
.....
850 DATA1,12,10,14,13,1,15,0,1,2,1,0,1,7
9,109,98,114,101,,
851 DATA5,15,14,6,11,9,27,20,0
860 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,1,1,5,1,
83,101,114,112,105,99,,
861 DATA2,22,15,6,30,10,55,55,0
870 DATA1,5,10,14,7,11,15,0,0,3,0,1,1,83
,117,99,99,117,98,101,,
871 DATA1,11,14,8,40,10,60,80,1
880 DATA1,12,10,4,13,1,6,0,2,0,1,5,1,71,
111,114,99,,
881 DATA6,23,12,7,15,12,35,12,0
890 DATA1,12,0,14,13,11,15,2,0,1,1,0,0,,
.....
```

```
.....
900 DATA1,12,10,14,13,1,15,0,1,1,1,0,1,7
1,111,114,99,,
901 DATA6,23,12,7,15,12,35,12,0
910 DATA1,5,0,4,7,1,6,1,1,0,0,0,1,69,112
,101,101,,
911 DATA1,14,8,15,60,14,115,100,0
920 DATA1,12,0,14,13,11,15,1,0,3,2,0,0,,
.....
930 DATA1,12,10,4,13,1,6,0,2,0,1,0,0,,
.....
940 DATA0,12,0,4,13,11,6,2,0,0,3,3,1,78,
97,103,97,,
941 DATA1,12,8,8,55,12,87,40,0
950 DATA1,5,10,4,7,1,6,0,3,0,0,1,1,71,10
1,97,110,116,,
951 DATA1,20,6,30,105,13,160,60,1
960 DATA0,12,0,4,13,1,6,3,1,0,2,0,0,,
.....
970 DATA1,12,0,4,13,1,6,1,2,0,1,0,0,,
.....
980 DATA1,5,0,4,7,11,6,2,0,0,0,5,1,80,10
1,114,121,116,111,110,,
981 DATA4,20,13,7,15,9,22,16,0
990 DATA1,12,10,4,13,11,6,0,0,0,3,1,1,77
,101,100,117,115,101,,
991 DATA1,12,14,4,30,11,54,30,1
1000 DATA1,5,0,4,7,11,6,1,0,0,0,0,0,,
1005 ** Niveau 3**
1010 PRINT#1,3:FOR#1=10300:NEXT:FOR#1=10
896:OUT#1,0:V=V-1:V=V+1
1015 NEXT:FOR#1=10224:READA
1020 OUT#1,A:V=V-1:NEXT:FOR#1=10448:OUT#
1,0:V=V-1:V=V+1:NEXT
1025 FOR#1=1016:READA:OUT#1,A:V=V-1:NEXT
1030 CLS:PRINT#1,"fini.":POKE43,4:CLS:
OFF
1040 DATA1,5,0,4,7,1,6,2,2,0,0,10,1,68,1
14,97,103,111,110,,
1041 DATA1,22,4,40,250,15,250,99,0
1050 DATA1,5,0,4,7,1,6,2,2,0,0,3,0,,
.....
1060 DATA1,5,0,4,7,1,6,2,2,0,0,1,1,68,10
1,109,111,110,,
1061 DATA1,24,6,20,150,14,100,90,1
1070 DATA1,5,0,4,7,1,6,2,2,0,0,5,0,,
.....
1080 DATA1,5,0,4,7,1,6,2,2,0,0,1,1,67,12
1,99,108,111,112,101,,
1081 DATA1,24,7,20,130,14,100,85,1
1090 DATA1,5,0,4,7,1,6,2,2,0,0,6,0,,
.....
1100 DATA1,5,0,4,7,1,6,2,2,0,0,1,1,71,10
1,110,105,101,,
1101 DATA1,22,8,18,110,13,100,80,1
1110 DATA1,5,0,4,7,1,6,1,0,0,0,0,0,,
.....
```



## ZX 81

Suite de la page 4

```
.....
1100 CLS
1105 POKE 16418,0
1110 PRINT
.....
1120 FOR X=1 TO 4
1130 PRINT
.....
1140 NEXT X
1150 PRINT
.....
1150 PRINT
.....
1170 RETURN
1200 CLS
1205 POKE 16418,0
1210 PRINT
.....
1215 FOR X=1 TO 3
1216 PRINT
.....
1217 PRINT
.....
1218 PRINT
.....
1219 PRINT
.....
1220 NEXT X
1225 PRINT
.....
1230 PRINT
.....
1240 PRINT
.....
```

```
.....
1250 RETURN
1300 CLS
1305 POKE 16418,0
1310 PRINT
.....
1315 PRINT
.....
1316 PRINT
.....
1317 PRINT
.....
1318 PRINT
.....
1319 PRINT
.....
1320 PRINT
.....
1321 PRINT
.....
1322 PRINT
.....
1325 PRINT
.....
1325 PRINT
.....
1330 PRINT
.....
1330 PRINT
.....
1399 RETURN
1400 CLS
1405 POKE 16418,0
1410 PRINT
.....
1415 PRINT
.....
1420 PRINT
.....
```

```
.....
1425 PRINT
.....
1430 PRINT
.....
1440 RETURN
1500 CLS
1505 POKE 16418,0
1510 PRINT
.....
1515 FOR X=1 TO 6
1520 PRINT
.....
1525 PRINT
.....
1530 NEXT X
1535 PRINT
.....
1540 PRINT
.....
1550 RETURN
1600 CLS
1605 POKE 16418,0
1610 PRINT
.....
1620 FOR X=1 TO 4
1630 PRINT
.....
1640 NEXT X
1645 FOR X=1 TO 5
1650 PRINT
.....
1655 NEXT X
1660 FOR X=1 TO 4
1661 PRINT
.....
1662 NEXT X
1663 FOR X=1 TO 4
1664 PRINT
.....
1665 NEXT X
1666 FOR X=1 TO 3
1667 PRINT
.....
1670 NEXT X
1680 PRINT
.....
```

```
.....
1690 RETURN
1700 CLS
1705 POKE 16418,0
1710 SUSUB 1000
1715 PRINT AT 5,3: "TAB 3:"
"AT 7,14: "TAB 14:"
"AT 11,11: "TAB 11:"
"AT 11,11: "TAB 11:"
1720 PRINT AT 12,18: "TAB 18:"
"AT 17,3: "TAB 3:"
"AT 16,19: "TAB 19:"
.....
1725 PRINT AT 1,7: "TAB
7:"
1730 RETURN
1800 CLS
1805 POKE 16418,0
1810 PRINT
.....
1820 PRINT
.....
1825 PRINT
.....
1827 PRINT
.....
1830 PRINT
.....
1840 RETURN
1850 REM
.....
IL EST POSSIBLE DE RAJOUTER DES
TABLEAUX. IL SUFFIT DE MODIFIER
LA LIGNE:
730 FOR M=0 TO 8:NB DE TAB. SUP
CREEZ VOS TABLEAUX AUX LIGNES:
1900,2000,2100,2200,ETC ...
```

# ECHecs

# THOMSON T07, T07 70, M05

TOUTE PEINE MERITE SALE AIR

Tâtez des échecs sous l'arbitrage et les conseils bienveillants de votre machine.

Daniel TOUPET

Mode d'emploi :

DEPLACEMENT DES PIECES

- A l'aide du clavier : tapez les coordonnées d'origine et de destination, exemple : E2-E4.

- A l'aide du crayon optique : pointer et enfoncer le crayon sur la case d'origine, puis sur la case de destination.

- Pour faire le petit roque : tapez PR.

- Pour faire le grand roque : tapez GR.

Lors d'un coup illégal, une explication précise apparaît en haut de l'écran. L'appui sur n'importe quelle touche permet alors de jouer à nouveau.

Pour poser un problème, tapez d'abord la nature de la pièce soit : R (Roi), D (Dame), T (Tour), C (Cavalier), F (Fou) et P (Pion). Tapez ensuite les coordonnées où vous désirez assigner la pièce, exemple : R en D3.

"S" : permet d'obtenir la solution d'un problème posé par l'ordinateur (36 problèmes en mémoire). La clé est alors indiquée, en déduire la suite...

"W" : permet de reculer dans le jeu, afin de reprendre la partie à partir de n'importe quelle position antérieure.

BARRE D'ESPACEMENT : permet le retour au menu après confirmation.

"M" : provoque l'effacement pour modifier ce qui est entré au clavier.



```
10 DATA 0,0,1,1,0,0,0,0,0,170,255,255,12
4,124,124,124,0,0,0,0,0,1,1,124,124,12
4,124,124,124,255,255,0,0,0,1,3,1,0,0,0,
0,112,248,252,254,262,60,0,0,0,0,0,0,1,
120,248,240,240,240,240,252,254
15 DATA 0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,48,116,230,2
39,239,254,0,0,0,0,0,0,124,56,56,56,
56,56,124,254,0,1,0,0,0,0,0,170,255,120,
4,124,56,56,124,254,1,0,0,0,0,1,1,1,255,
56,56,124,254,255,255,255
20 DATA 0,0,1,1,0,0,0,0,48,254,254,48
,48,120,252,3,3,0,0,0,0,1,3,255,255,120,
120,120,120,254,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,24,126,255,255,0,0,0,0,0,0,126,2
4,24,24,24,60,126,255
23 CLEAR :24:PO$=" LE PION :DEFINT A=2
24 FOR J=0 TO 23:READ A,B,C,D,E,F,G,H
30 DEF GR$(J)=A,B,C,D,E,F,G,H:INEXT
32 DIM A(7,7),D(7,7),C(7,7),L(7,7),E(7,7),
70),B$(70),U(70)
33 FOR J=0 TO 7 STEP 2:FOR I=0 TO 7 STEP
2
34 D(J,I)=4:D(J,I+1)=5:D(J+1,I)=5:D(J+1,
I+1)=4:INEXT I,J
35 RESTORE 2000:C1=11:C2=11:C3=11:C4=11:
C5=11:C6=11:C7=11:C8=11:RR=0:CP=0:N=0:RT
=0
38 SCREEN 3,0,0:CLS
40 LOCATE 7,1,0:ATTRB 1,1:PRINT"JEU D'EC
HECS":COLOR 1:BOX(55,0)-(250,15)
41 LOCATE 7,4:ATTRB 0,0:PRINT"(C) Daniel
TOUPET (DEC. 1985)
42 LOCATE 1,8:COLOR 0,3:PRINT"Choisir en
tapanant le No correspondant:"
43 Y=12:FOR J=1 TO 3:READA:ATTRB 0,1:LOC
ATE 2,Y:COLOR0,3:PRINT J:LOCATE 6,Y:COLO
R 1,0:PRINT A$
44 Y=Y+4:NEXT
45 CH$=INKEY$
46 ON VAL(CH$)GOTO 60,68,48
47 GOTO 45
48 CLS:ATTRB 1,1:LOCATE 9,1:PRINT"PROBLE
MES"
50 COLOR 6:BOX(60,0)-(218,15):2
51 LOCATE 11,6:COLOR 0,3:PRINT"CHOISIR"
52 ATTRB 0,1:LOCATE 7,10:PRINT"PARMI LES
47 PROBLEMES"
53 ATTRB 0,0:COLOR 3,0:LOCATE 0,13:PRINT
"EN TAPANANT LE numero correspondant:COLO
R 0,2:LOCATE 4,15:PRINT"de 00 a 33: mat
en 2 coups"
54 LOCATE 4,17:PRINT"de 34 a 47: mat en
3 coups":LOCATE 4,21:PRINT"1 espace: ret
our au menu":G1=1:G2=1:G3=1:G4=1:ATTRB 1
,0
55 I$="":LOCATE 6,23:PRINT "":LOCATE 6
,23
56 AS=INKEY$:IF A$<" " THEN 56
57 IF A$=" " AND I$="" THEN 55 ELSE IF
A$<" " THEN I$=I$+A$:PRINT A$
58 IF LEN(I$)=2 AND I$<"00"AND I$<"
48"THEN 68
59 IF LEN(I$)=1 THEN 56 ELSE 55
60 C1=C1+C2:0=C3=C4=C5=C6=C7=C8:0=C9:0=C10:0=C11:0=C12:0=C13:0=C14:0=C15:0=C16:0=C17:0=C18:0=C19:0=C20:0=C21:0=C22:0=C23:0=C24:0=C25:0=C26:0=C27:0=C28:0=C29:0=C30:0=C31:0=C32:0=C33:0=C34:0=C35:0=C36:0=C37:0=C38:0=C39:0=C40:0=C41:0=C42:0=C43:0=C44:0=C45:0=C46:0=C47:0=C48:0=C49:0=C50:0=C51:0=C52:0=C53:0=C54:0=C55:0=C56:0=C57:0=C58:0=C59:0=C60:0=C61:0=C62:0=C63:0=C64:0=C65:0=C66:0=C67:0=C68:0=C69:0=C70:0=C71:0=C72:0=C73:0=C74:0=C75:0=C76:0=C77:0=C78:0=C79:0=C80:0=C81:0=C82:0=C83:0=C84:0=C85:0=C86:0=C87:0=C88:0=C89:0=C90:0=C91:0=C92:0=C93:0=C94:0=C95:0=C96:0=C97:0=C98:0=C99:0=C100:0=C101:0=C102:0=C103:0=C104:0=C105:0=C106:0=C107:0=C108:0=C109:0=C110:0=C111:0=C112:0=C113:0=C114:0=C115:0=C116:0=C117:0=C118:0=C119:0=C120:0=C121:0=C122:0=C123:0=C124:0=C125:0=C126:0=C127:0=C128:0=C129:0=C130:0=C131:0=C132:0=C133:0=C134:0=C135:0=C136:0=C137:0=C138:0=C139:0=C140:0=C141:0=C142:0=C143:0=C144:0=C145:0=C146:0=C147:0=C148:0=C149:0=C150:0=C151:0=C152:0=C153:0=C154:0=C155:0=C156:0=C157:0=C158:0=C159:0=C160:0=C161:0=C162:0=C163:0=C164:0=C165:0=C166:0=C167:0=C168:0=C169:0=C170:0=C171:0=C172:0=C173:0=C174:0=C175:0=C176:0=C177:0=C178:0=C179:0=C180:0=C181:0=C182:0=C183:0=C184:0=C185:0=C186:0=C187:0=C188:0=C189:0=C190:0=C191:0=C192:0=C193:0=C194:0=C195:0=C196:0=C197:0=C198:0=C199:0=C200:0=C201:0=C202:0=C203:0=C204:0=C205:0=C206:0=C207:0=C208:0=C209:0=C210:0=C211:0=C212:0=C213:0=C214:0=C215:0=C216:0=C217:0=C218:0=C219:0=C220:0=C221:0=C222:0=C223:0=C224:0=C225:0=C226:0=C227:0=C228:0=C229:0=C230:0=C231:0=C232:0=C233:0=C234:0=C235:0=C236:0=C237:0=C238:0=C239:0=C240:0=C241:0=C242:0=C243:0=C244:0=C245:0=C246:0=C247:0=C248:0=C249:0=C250:0=C251:0=C252:0=C253:0=C254:0=C255:0=C256:0=C257:0=C258:0=C259:0=C260:0=C261:0=C262:0=C263:0=C264:0=C265:0=C266:0=C267:0=C268:0=C269:0=C270:0=C271:0=C272:0=C273:0=C274:0=C275:0=C276:0=C277:0=C278:0=C279:0=C280:0=C281:0=C282:0=C283:0=C284:0=C285:0=C286:0=C287:0=C288:0=C289:0=C290:0=C291:0=C292:0=C293:0=C294:0=C295:0=C296:0=C297:0=C298:0=C299:0=C300:0=C301:0=C302:0=C303:0=C304:0=C305:0=C306:0=C307:0=C308:0=C309:0=C310:0=C311:0=C312:0=C313:0=C314:0=C315:0=C316:0=C317:0=C318:0=C319:0=C320:0=C321:0=C322:0=C323:0=C324:0=C325:0=C326:0=C327:0=C328:0=C329:0=C330:0=C331:0=C332:0=C333:0=C334:0=C335:0=C336:0=C337:0=C338:0=C339:0=C340:0=C341:0=C342:0=C343:0=C344:0=C345:0=C346:0=C347:0=C348:0=C349:0=C350:0=C351:0=C352:0=C353:0=C354:0=C355:0=C356:0=C357:0=C358:0=C359:0=C360:0=C361:0=C362:0=C363:0=C364:0=C365:0=C366:0=C367:0=C368:0=C369:0=C370:0=C371:0=C372:0=C373:0=C374:0=C375:0=C376:0=C377:0=C378:0=C379:0=C380:0=C381:0=C382:0=C383:0=C384:0=C385:0=C386:0=C387:0=C388:0=C389:0=C390:0=C391:0=C392:0=C393:0=C394:0=C395:0=C396:0=C397:0=C398:0=C399:0=C400:0=C401:0=C402:0=C403:0=C404:0=C405:0=C406:0=C407:0=C408:0=C409:0=C410:0=C411:0=C412:0=C413:0=C414:0=C415:0=C416:0=C417:0=C418:0=C419:0=C420:0=C421:0=C422:0=C423:0=C424:0=C425:0=C426:0=C427:0=C428:0=C429:0=C430:0=C431:0=C432:0=C433:0=C434:0=C435:0=C436:0=C437:0=C438:0=C439:0=C440:0=C441:0=C442:0=C443:0=C444:0=C445:0=C446:0=C447:0=C448:0=C449:0=C450:0=C451:0=C452:0=C453:0=C454:0=C455:0=C456:0=C457:0=C458:0=C459:0=C460:0=C461:0=C462:0=C463:0=C464:0=C465:0=C466:0=C467:0=C468:0=C469:0=C470:0=C471:0=C472:0=C473:0=C474:0=C475:0=C476:0=C477:0=C478:0=C479:0=C480:0=C481:0=C482:0=C483:0=C484:0=C485:0=C486:0=C487:0=C488:0=C489:0=C490:0=C491:0=C492:0=C493:0=C494:0=C495:0=C496:0=C497:0=C498:0=C499:0=C500:0=C501:0=C502:0=C503:0=C504:0=C505:0=C506:0=C507:0=C508:0=C509:0=C510:0=C511:0=C512:0=C513:0=C514:0=C515:0=C516:0=C517:0=C518:0=C519:0=C520:0=C521:0=C522:0=C523:0=C524:0=C525:0=C526:0=C527:0=C528:0=C529:0=C530:0=C531:0=C532:0=C533:0=C534:0=C535:0=C536:0=C537:0=C538:0=C539:0=C540:0=C541:0=C542:0=C543:0=C544:0=C545:0=C546:0=C547:0=C548:0=C549:0=C550:0=C551:0=C552:0=C553:0=C554:0=C555:0=C556:0=C557:0=C558:0=C559:0=C560:0=C561:0=C562:0=C563:0=C564:0=C565:0=C566:0=C567:0=C568:0=C569:0=C570:0=C571:0=C572:0=C573:0=C574:0=C575:0=C576:0=C577:0=C578:0=C579:0=C580:0=C581:0=C582:0=C583:0=C584:0=C585:0=C586:0=C587:0=C588:0=C589:0=C590:0=C591:0=C592:0=C593:0=C594:0=C595:0=C596:0=C597:0=C598:0=C599:0=C600:0=C601:0=C602:0=C603:0=C604:0=C605:0=C606:0=C607:0=C608:0=C609:0=C610:0=C611:0=C612:0=C613:0=C614:0=C615:0=C616:0=C617:0=C618:0=C619:0=C620:0=C621:0=C622:0=C623:0=C624:0=C625:0=C626:0=C627:0=C628:0=C629:0=C630:0=C631:0=C632:0=C633:0=C634:0=C635:0=C636:0=C637:0=C638:0=C639:0=C640:0=C641:0=C642:0=C643:0=C644:0=C645:0=C646:0=C647:0=C648:0=C649:0=C650:0=C651:0=C652:0=C653:0=C654:0=C655:0=C656:0=C657:0=C658:0=C659:0=C660:0=C661:0=C662:0=C663:0=C664:0=C665:0=C666:0=C667:0=C668:0=C669:0=C670:0=C671:0=C672:0=C673:0=C674:0=C675:0=C676:0=C677:0=C678:0=C679:0=C680:0=C681:0=C682:0=C683:0=C684:0=C685:0=C686:0=C687:0=C688:0=C689:0=C690:0=C691:0=C692:0=C693:0=C694:0=C695:0=C696:0=C697:0=C698:0=C699:0=C700:0=C701:0=C702:0=C703:0=C704:0=C705:0=C706:0=C707:0=C708:0=C709:0=C710:0=C711:0=C712:0=C713:0=C714:0=C715:0=C716:0=C717:0=C718:0=C719:0=C720:0=C721:0=C722:0=C723:0=C724:0=C725:0=C726:0=C727:0=C728:0=C729:0=C730:0=C731:0=C732:0=C733:0=C734:0=C735:0=C736:0=C737:0=C738:0=C739:0=C740:0=C741:0=C742:0=C743:0=C744:0=C745:0=C746:0=C747:0=C748:0=C749:0=C750:0=C751:0=C752:0=C753:0=C754:0=C755:0=C756:0=C757:0=C758:0=C759:0=C760:0=C761:0=C762:0=C763:0=C764:0=C765:0=C766:0=C767:0=C768:0=C769:0=C770:0=C771:0=C772:0=C773:0=C774:0=C775:0=C776:0=C777:0=C778:0=C779:0=C780:0=C781:0=C782:0=C783:0=C784:0=C785:0=C786:0=C787:0=C788:0=C789:0=C790:0=C791:0=C792:0=C793:0=C794:0=C795:0=C796:0=C797:0=C798:0=C799:0=C800:0=C801:0=C802:0=C803:0=C804:0=C805:0=C806:0=C807:0=C808:0=C809:0=C810:0=C811:0=C812:0=C813:0=C814:0=C815:0=C816:0=C817:0=C818:0=C819:0=C820:0=C821:0=C822:0=C823:0=C824:0=C825:0=C826:0=C827:0=C828:0=C829:0=C830:0=C831:0=C832:0=C833:0=C834:0=C835:0=C836:0=C837:0=C838:0=C839:0=C840:0=C841:0=C842:0=C843:0=C844:0=C845:0=C846:0=C847:0=C848:0=C849:0=C850:0=C851:0=C852:0=C853:0=C854:0=C855:0=C856:0=C857:0=C858:0=C859:0=C860:0=C861:0=C862:0=C863:0=C864:0=C865:0=C866:0=C867:0=C868:0=C869:0=C870:0=C871:0=C872:0=C873:0=C874:0=C875:0=C876:0=C877:0=C878:0=C879:0=C880:0=C881:0=C882:0=C883:0=C884:0=C885:0=C886:0=C887:0=C888:0=C889:0=C890:0=C891:0=C892:0=C893:0=C894:0=C895:0=C896:0=C897:0=C898:0=C899:0=C900:0=C901:0=C902:0=C903:0=C904:0=C905:0=C906:0=C907:0=C908:0=C909:0=C910:0=C911:0=C912:0=C913:0=C914:0=C915:0=C916:0=C917:0=C918:0=C919:0=C920:0=C921:0=C922:0=C923:0=C924:0=C925:0=C926:0=C927:0=C928:0=C929:0=C930:0=C931:0=C932:0=C933:0=C934:0=C935:0=C936:0=C937:0=C938:0=C939:0=C940:0=C941:0=C942:0=C943:0=C944:0=C945:0=C946:0=C947:0=C948:0=C949:0=C950:0=C951:0=C952:0=C953:0=C954:0=C955:0=C956:0=C957:0=C958:0=C959:0=C960:0=C961:0=C962:0=C963:0=C964:0=C965:0=C966:0=C967:0=C968:0=C969:0=C970:0=C971:0=C972:0=C973:0=C974:0=C975:0=C976:0=C977:0=C978:0=C979:0=C980:0=C981:0=C982:0=C983:0=C984:0=C985:0=C986:0=C987:0=C988:0=C989:0=C990:0=C991:0=C992:0=C993:0=C994:0=C995:0=C996:0=C997:0=C998:0=C999:0=C1000:0=C1001:0=C1002:0=C1003:0=C1004:0=C1005:0=C1006:0=C1007:0=C1008:0=C1009:0=C1010:0=C1011:0=C1012:0=C1013:0=C1014:0=C1015:0=C1016:0=C1017:0=C1018:0=C1019:0=C1020:0=C1021:0=C1022:0=C1023:0=C1024:0=C1025:0=C1026:0=C1027:0=C1028:0=C1029:0=C1030:0=C1031:0=C1032:0=C1033:0=C1034:0=C1035:0=C1036:0=C1037:0=C1038:0=C1039:0=C1040:0=C1041:0=C1042:0=C1043:0=C1044:0=C1045:0=C1046:0=C1047:0=C1048:0=C1049:0=C1050:0=C1051:0=C1052:0=C1053:0=C1054:0=C1055:0=C1056:0=C1057:0=C1058:0=C1059:0=C1060:0=C1061:0=C1062:0=C1063:0=C1064:0=C1065:0=C1066:0=C1067:0=C1068:0=C1069:0=C1070:0=C1071:0=C1072:0=C1073:0=C1074:0=C1075:0=C1076:0=C1077:0=C1078:0=C1079:0=C1080:0=C1081:0=C1082:0=C1083:0=C1084:0=C1085:0=C1086:0=C1087:0=C1088:0=C1089:0=C1090:0=C1091:0=C1092:0=C1093:0=C1094:0=C1095:0=C1096:0=C1097:0=C1098:0=C1099:0=C1100:0=C1101:0=C1102:0=C1103:0=C1104:0=C1105:0=C1106:0=C1107:0=C1108:0=C1109:0=C1110:0=C1111:0=C1112:0=C1113:0=C1114:0=C1115:0=C1116:0=C1117:0=C1118:0=C1119:0=C1120:0=C1121:0=C1122:0=C1123:0=C1124:0=C1125:0=C1126:0=C1127:0=C1128:0=C1129:0=C1130:0=C1131:0=C1132:0=C1133:0=C1134:0=C1135:0=C1136:0=C1137:0=C1138:0=C1139:0=C1140:0=C1141:0=C1142:0=C1143:0=C1144:0=C1145:0=C1146:0=C1147:0=C1148:0=C1149:0=C1150:0=C1151:0=C1152:0=C1153:0=C1154:0=C1155:0=C1156:0=C1157:0=C1158:0=C1159:0=C1160:0=C1161:0=C1162:0=C1163:0=C1164:0=C1165:0=C1166:0=C1167:0=C1168:0=C1169:0=C1170:0=C1171:0=C1172:0=C1173:0=C1174:0=C1175:0=C1176:0=C1177:0=C1178:0=C1179:0=C1180:0=C1181:0=C1182:0=C1183:0=C1184:0=C1185:0=C1186:0=C1187:0=C1188:0=C1189:0=C1190:0=C1191:0=C1192:0=C1193:0=C1194:0=C1195:0=C1196:0=C1197:0=C1198:0=C1199:0=C1200:0=C1201:0=C1202:0=C1203:0=C1204:0=C1205:0=C1206:0=C1207:0=C1208:0=C1209:0=C1210:0=C1211:0=C1212:0=C1213:0=C1214:0=C1215:0=C1216:0=C1217:0=C1218:0=C1219:0=C1220:0=C1221:0=C1222:0=C1223:0=C1224:0=C1225:0=C1226:0=C1227:0=C1228:0=C1229:0=C1230:0=C1231:0=C1232:0=C1233:0=C1234:0=C1235:0=C1236:0=C1237:0=C1238:0=C1239:0=C1240:0=C1241:0=C1242:0=C1243:0=C1244:0=C1245:0=C1246:0=C1247:0=C1248:0=C1249:0=C1250:0=C1251:0=C1252:0=C1253:0=C1254:0=C1255:0=C1256:0=C1257:0=C1258:0=C1259:0=C1260:0=C1261:0=C1262:0=C1263:0=C1264:0=C1265:0=C1266:0=C1267:0=C1268:0=C1269:0=C1270:0=C1271:0=C1272:0=C1273:0=C1274:0=C1275:0=C1276:0=C1277:0=C1278:0=C1279:0=C1280:0=C1281:0=C1282:0=C1283:0=C1284:0=C1285:0=C1286:0=C1287:0=C1288:0=C1289:0=C1290:0=C1291:0=C1292:0=C1293:0=C1294:0=C1295:0=C1296:0=C1297:0=C1298:0=C1299:0=C1300:0=C1301:0=C1302:0=C1303:0=C1304:0=C1305:0=C1306:0=C1307:0=C1308:0=C1309:0=C1310:0=C1311:0=C1312:0=C1313:0=C1314:0=C1315:0=C1316:0=C1317:0=C1318:0=C1319:0=C1320:0=C1321:0=C1322:0=C1323:0=C1324:0=C1325:0=C1326:0=C1327:0=C1328:0=C1329:0=C1330:0=C1331:0=C1332:0=C1333:0=C1334:0=C1335:0=C1336:0=C1337:0=C1338:0=C1339:0=C1340:0=C1341:0=C1342:0=C1343:0=C1344:0=C1345:0=C1346:0=C1347:0=C1348:0=C1349:0=C1350:0=C1351:0=C1352:0=C1353:0=C1354:0=C1355:0=C1356:0=C1357:0=C1358:0=C1359:0=C1360:0=C1361:0=C1362:0=C1363:0=C1364:0=C1365:0=C1366:0=C1367:0=C1368:0=C1369:0=C1370:0=C1371:0=C1372:0=C1373:0=C1374:0=C1375:0=C1376:0=C1377:0=C1378:0=C1379:0=C1380:0=C1381:0=C1382:0=C1383:0=C1384:0=C1385:0=C1386:0=C1387:0=C1388:0=C1389:0=C1390:0=C1391:0=C1392:0=C1393:0=C1394:0=C1395:0=C1396:0=C1397:0=C1398:0=C1399:0=C1400:0=C1401:0=C1402:0=C1403:0=C1404:0=C1405:0=C1406:0=C1407:0=C1408:0=C1409:0=C1410:0=C1411:0=C1412:0=C1413:0=C1414:0=C1415:0=C1416:0=C1417:0=C1418:0=C1419:0=C1420:0=C1421:0=C1422:0=C1423:0=C1424:0=C1425:0=C1426:0=C1427:0=C1428:0=C1429:0=C1430:0=C1431:0=C1432:0=C1433:0=C1434:0=C1435:0=C1436:0=C1437:0=C1438:0=C1439:0=C1440:0=C1441:0=C1442:0=C1443:0=C1444:0=C1445:0=C1446:0=C1447:0=C1448:0=C1449:0=C1450:0=C1451:0=C1452:0=C1453:0=C1454:0=C1455:0=C1456:0=C1457:0=C1458:0=C1459:0=C1460:0=C1461:0=C1462:0=C1463:0=C1464:0=C1465:0=C1466:0=C1467:0=C1468:0=C1469:0=C1470:0=C1471:0=C1472:0=C1473:0=C1474:0=C1475:0=C1476:0=C1477:0=C1478:0=C1479:0=C1480:0=C1481:0=C1482:0=C1483:0=C1484:0=C1485:0=C1486:0=C1487:0=C1488:0=C1489:0=C1490:0=C1491:0=C1492:0=C1493:0=C1494:0=C1495:0=C1496:0=C1497:0=C1498:0=C1499:0=C1500:0=C1501:0=C1502:0=C1503:0=C1504:0=C1505:0=C1506:0=C1507:0=C1508:0=C1509:0=C1510:0=C1511:0=C1512:0=C1513:0=C1514:0=C1515:0=C1516:0=C1517:0=C1518:0=C1519:0=C1520:0=C1521:0=C1522:0=C1523:0=C1524:0=C1525:0=C1526:0=C1527:0=C1528:0=C1529:0=C1530:0=C1531:0=C1532:0=C1533:0=C1534:0=C1535:0=C1536:0=C1537:0=C1538:0=C1539:0=C1540:0=C1541:0=C1542:0=C1543:0=C1544:0=C1545:0=C1546:0=C1547:0=C1548:0=C1549:0=C1550:0=C1551:0=C1552:0=C1553:0=C1554:0=C1555:0=C1556:0=C1557:0=C1558:0=C1559:0=C1560:0=C1561:0=C1562:0=C1563:0=C1564:0=C1565:0=C1566:0=C1567:0=C1568:0=C1569:0=C1570:0=C1571:0=C1572:0=C1573:0=C1574:0=C1575:0=C1576:0=C1577:0=C1578:0=C1579:0=C1580:0=C1581:0=C1582:0=C1583:0=C1584:0=C1585:0=C1586:0=C1587:0=C1588:0=C
```



## C'EST DU VOL

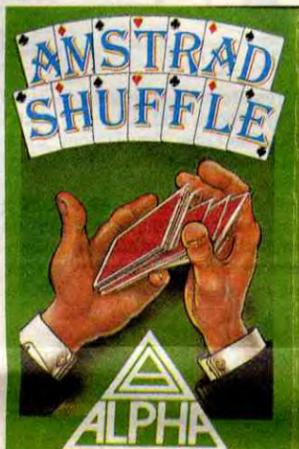
**B** en oui, c'est du vol de vendre un jeu pareil. A la limite, ce serait sur ZX, on dirait peut mieux faire, mais là, que dire ? Le thème ? Y a un type



(vous), qui pilote un avion (l'avion), et le type (vous), y doit descendre les méchants (des méchants) et bombardier des bases ennemies (celles des méchants). Les bruitages ? Bip-bip. Les images ? Beuark pour le graphisme, beuark pour les couleurs. L'action ? Ah oui, c'est vrai, d'habitude y en a de l'action. Et la rapidité, me diriez-vous ? Non plus ! En fait, ce jeu est nul dès le début, et je dis le début a dessein because j'ai pas encore réussi à décoller, d'ailleurs, j'y retourne...

Hello, c'est encore moi, la-la-le-reu, j'm'ai encore scratché-eu, et ce jeu il est vraiment nul-eu. En plus, le nom, c'est Jet Strike. Strike, ça vous rappelle rien ? F-15 Strike Eagle par exemple ? Hé, les poteaux, partez pas, ça, c'était pour Commodore mais dans la même marque, y en a encore un autre, un pour Amstrad même. Je m'en vais le tester de ce pas... Glarg ! je n'en reviens pas ! C'est mieux, pas de quoi pavoiser tout

de même, c'est un jeu de cartes pas mal réalisé, pas trop long quoi, en fait, il y ait 5 jeux de cartes différents. Je vous pose maintenant la question de confiance, malgré son prix relativement bas, l'Amstrad est-il meilleur marché qu'un paquet de cartes ? Non, bien sûr ! Non, mais l'avantage de l'ordinateur, c'est qu'il peut remplacer les joueurs supplémentaires qui font si souvent défaut dans nos sociétés ou l'égoïsme est élevé au rang de vertu et où les gens souffrent du manque de contacts avec leurs semblables rapport à la non-communication et tout ça. Certes ! Mais voilà, l'os, c'est que sur 5 jeux, 4 sont des réussites. Non, ça va pas, je recommence. Sur 5 jeux, 4 se jouent en solitaire, alors, ça fait que l'ordinateur, y sert pas à grand-chose dans l'histoire. Outre son prix de revient extrêmement faible, un jeu de cartes, on peut l'emporter partout (même un jeu de 52 cartes) et puis personnellement, je trouve qu'un jeu de cartes, c'est très très bon.



Jet Strike Mission pour Commodore et Amstrad Shuffle pour Amstrad de chez Alpha-oméga.

## LIFTING

**L** ifting, non, ce n'est pas une erreur d'impression (d'ailleurs, dans l'édition ça s'appelle une coquille et à ce propos, une anecdote amusante : celle du correcteur qui n'avait pas de cul et justement il avait écrit coquille sans "Q", ce qui n'est pas sans rappeler une histoire sur la boîte mais ça, ce sera pour un autre jour) et donc, je parle bien de cette opération vulgairement qualifiée de ravalement et dont usent et abusent les stars, qu'elles

soient du show biz, des clubs très fermés de ceux qui nous gouvernent, sans oublier les inénarrables vieilles peaux qui émaillent les feuillets merdusconiens de leurs bovarysmes ethylico-ménopausés. En effet, chers microphiles, c'est du lifting de Gyroscopie dont je vous parle de à propos. Un lifting, s'il est réussi, sert à rajeunir. S'il est réussi ? Vou ! Seulement voilà, dans le cas de Gyroscopie, l'opération is complètement foired. L'opéré se nomme Gyroscopie II et c'est une



le jeu, c'est, le même, le jeu (rappelons que le but du jeu est de guider une boule (un gyroscope dans la première version) dans un décor 3D). Glups ! Ça y est ! Je trouve plus rien d'autre à dire sur cette ressuée de Marble Madness et en plus, il fait une de ces chaleurs, pffff ! Alors, la fenêtre est ouverte pour faire du vent et alors mon Apple se ramasse des feuilles mortes !

Gyroscopie II de Melbourne House pour Commodore.

## RENDONS À CÉSAR...

**R** eprenez le numéro 140 de l'HHHHebdo. Bien, maintenant, cherchez un article qui se rapporte à un certain MSX 3. Ça y est ? Vous l'avez sous les yeux ? Bon, lisez-le, et revenez par ici après. Alors, voilà : les informations données dans cet article proviennent d'un canard dédié au MSX, j'ai nommé Micros MSX. L'information, qui était confidentielle et qui aurait dû le rester, nous avait été "donnée" amicalement par Eric Von Ascheberg, du canard sus-nommé, et devait faire l'exclusivité du numéro 6 de Micros MSX.



Voilà, on s'excuse pas d'avoir publié ce qu'un de vos rédacteurs nous avait "amicalement" dévoilé, mais par contre, on reconnaît que si on avait su que la nouvelle était bidon, on l'aurait sûrement pas livrée à nos lecteurs.

## AH ? T'AS RI ?

**O** n n'arrête pas de dire - à tort - que les Atari XE/XL sont morts et enterrés. Morts, d'accord, enterrés, non. Tenez, par exemple, j'ai sous les yeux deux programmes pour ces ordinateurs. Le premier se nomme Cohen's Tower. Rien à dire dessus, si ce n'est qu'il est nul. Ce jeu est un Pac-Man doublé d'un Donkey-Kong et d'un Lode Runner, en moins bien réussi.

s'agit cette fois d'un jeu d'aventures. T'es paumé dans une espèce de labyrinthe, et puis tu dois en sortir, à part que le labyrinthe c'est même pas un vrai, c'est un asile de fous dans lequel t'as été enfermé, après avoir été ramassé par la police qui t'a trouvé en train d'errer dans les rues, alors elle t'a amené dans cet asile, qui ressemble à un labyrinthe, que en fait c'est un asile même pas un. Euh... Ça va ? Oui ? Dommage. Oui donc, te goures pas de porte, y en a l'achement beaucoup (NDLR : eh ho, tutoyer, ça veut pas dire causer comme un loubard ! On a sa dignité, on n'est pas des bêtes, merde !). Or donc,



lettres puissent arriver à bon port. Y a en tout 4 tableaux, tous plus nuls et plus faciles les uns que les autres, surtout que les autres. Suivant ce que vous faites (pardon, ce que tu fais), des points te sont donnés ou enlevés, et ça va pas plus loin. Un graphisme très moyen quand on sait ce que l'Atari peut faire, une sonorisation qui est la seule à sortir tant bien que mal son épingle du jeu, et une animation si mal faite qu'on se demande si les programmeurs savent qu'il y a des sprites sur c'te bécane, ça fait peu. Excellent, le jeu de mots. EXL lent.

par la malepeste, si je mens que Dieu m'écartèle, si possible sous anesthésie générale, le jeu bénéficie d'un graphisme vraiment très bon, d'un analyseur de syntaxe à la hauteur de ses prétentions, et de pas de sonorisation du tout, puisque c'est un jeu d'aventures, ce qui, à la limite, ne veut strictement rien dire, et n'a donc rien à foutre dans cet article. Tu es prié de prendre ton plus gros marqueur et de barrer la fin de la ligne précédente, ou de racheter un autre numéro de l'HHHHebdo où qu'il n'y aura pas cette faute grotesque. Merci. Cohen's Towers de Databyte et Asylum de US Gold pour Atari XE/XL.

## COUP DE VIEUX

**B** in flûte, alors, ce matin encore, je me sentais en pleine forme, jetant fièrement mon presque quart de siècle à la face d'un monde déliquescant avant d'avoir atteint l'âge de raison, et, subitement, paf ! Je reçois un journal d'informatique artisanal (plus précisément, un journal artisanal traitant d'informatique), ledit journal étant accompagné d'une

stop ! Ce type est très très fort, son canard est super ! C'est bourré de nouzeux intéressantes (que même je crois que je vais un peu en pomper !). Y a aussi des bidouilles genre : sur Amstrad et Thomson, on peut remplacer les "rem" par des apostrophes. Y a aussi des listings pour nourrir vos bécane chéries et le tout est illustré de beaux dessins (sortis d'un Mac



petite bafouille, ladite bafouille m'apprenant (tout en me brûlant le pourpoint) que le rédac-chef-journaliste-maquettiste-distributeur (et encore, je suis certain d'en oublier !), est un luron de 14 ans ! Je vous vois déjà sourire avec cette petite moue dubitative mais néanmoins réhibitoire qui caractérise le plus-tout-à-fait-jeune perdant pied devant les ados qui cognent à la grande porte de la vie (c'est celàààà, ouiiii). Halte ! Je dis

Plus, les dessins). Ça s'appelle Micro 5, informatique pour tous, le numéro de juin-juillet fait 8 pages et a été tiré à 16 exemplaires (!!!). Le numéro coûte 6 F, et l'abonnement 60 F pour un an (12 numéros) et ce type est un sacré numéro et y a beaucoup de numéros dans cette phrase. Pour s'abonner, écrire à Huw Larsonneur, 99, rue P. Bellamy, 44000 Nantes. Dheït gennen Micro 5 !

## RETOUR EN FORCE !

**C** a y est, on recommence. Le serveur HG est à nouveau en marche. Tout nouveau, tout beau, avec un nouvel ordinateur et de nouveaux programmeurs (sans cravate, cette fois, on a compris la leçon). Il est hyper-rapide et très pratique d'utilisation. Pour l'instant, il y a des forums, une boîte à lettres publique, des boîtes aux lettres privées et des

tembre, vous aurez Oric, Apple et Commodore, les autres suivront au fur et à mesure. On organise (on a déjà commencé, il y a quelques curieux qui ont tapé HG à tout hasard et qui sont tombés sur la version prototype du serveur, on allait pas les jeter, hein ?) des forums-débats, et Ceccaldi en personne vient se balader de temps en temps (mais pas toujours sous son nom). Il



petites annonces. La semaine prochaine, vous écoperiez de la section pirate et... du téléchargement ! Carrément, c'était en projet depuis un an, on l'a fait : dès mercredi, vous pourrez télécharger des programmes pour Amstrad, Thomson et MSX. En sep-

vient en général vers 18 heures ou vers minuit. Pour dialoguer, échanger des trucs, passer des annonces, vous pouvez dès maintenant vous connecter sur Télétel 3 (Tel : 36 15), code HG. Pouvez y aller, c'est climatisé.

## EN VENTE PARTOUT

### HEBDOGICIEL

100 PAGES DE PROGRAMMES COMMODORE



## CECI EST UN TITRE

**E**h les mecs, arrêtez un peu, quoi ! on arrive plus à fournir. Les types de chez Micro-Application, y font rien qu'à sortir des bouquins et des softs et des disquettes pour les bouquins et des bouquins pour les softs et toutes ces sortes de choses. Néanmoins, comme dirait Gréco, (LA Gréco, celle qui chante (plus tellement, d'ailleurs !), pas Le Gréco (le peintre astigmatique)), j'aurais dû les mettre ailleurs, les parenthèses pasque là, on comprend plus rien, on croit que c'est Gréco, La Gréco (celle qui...oh ! Et puis zut ! Prenez des notes ! En fait, c'était rapport à son nez, à Gréco (Cléopâtre aussi) et Le Gréco, c'était manière de faire une habile transition. C'est raté ! Une habile transition ? Vouï ! Pour vous entretenir de Pluspaint ST de chez Micro-Application. C'est un logiciel de dessin, normal, pas mieux, pas pire, (ach ! Papirs, bitte), pas plus cher, pas moins cher (on dirait des paroles de Valérie Lagrange), et on dessine en monochrome à l'aide de la souris. Banal, quoi. Le menu se fait bien entendu par icônes, on dispose des sempiternelles commandes copier-couper-coller, et aussi de cercles, lignes, carrés, etc. On peut choisir parmi 24 formes de pinceaux différentes et la fonction bombe (espèce d'aérographe baveur) est présente. Si je vous dis qu'il y a 8 tailles d'écritures (de 8 à 36 points Didot, le point Didot mesurant 0.376 millimètres et étant lui-même égal à 1/12ème de



Cicéro. Apprenez-en plus grâce à l'HHHHebdo ! et si je vous dis aussi qu'il est possible de choisir la direction du curseur et ce, afin d'écrire dans n'importe quel sens, et si, abusant de votre patience, je lâche négligemment que l'on dispose d'options aux noms aussi évocateurs que : gras, italique, maigre, souligné, et contour, mixables à loisir. Si, dis-je, je vous informe que l'on peut imprimer un dessin en 2 formats, A4 ou A5 (seul le A5 est visible "plein pot" à l'écran, pour le A4, il faut jouer de la souris), si, dis-je, disais-je, je vous dis tout ça (c'est que j'en dis, c'est histoire de dire !), il ne sera pas nécessaire d'aller plus avant dans la description de ce logiciel coûtant 395 F et qui est : **Pluspaint de Micro-Application pour Atari ST.**

## DE NOTRE ENVOYÉ SPÉCIAL AU VENEZUELA

**L**e Venezuela ne fait rien comme nous. Ils n'ont pas de Commodore, mais ils ont des Cobra, qui sont exactement les mêmes sauf qu'ils sont fabriqués sur place et qu'ils ne versent aucunes royalties à Commodore, ils n'ont pas d'Amstrad mais des Idrau, et pas de Spectrum mais des Scopus. Et en plus, le seul qu'ils aient vraiment acheté sans le copier, c'est 4000 logiciels d'Infogrames, parmi lesquels 2000 Mandragore et 2000 Cubes Basic ! Vraiment, on se demande pourquoi. Les Vénézuéliens ne sont vraiment pas des gens comme nous.



## ASSASSINS !

**Q**uestion : quel est le groupe qui, dans les années 60, a eu plus de succès que maintenant Stéphanie, Jeanne Mas et Christophe Réunis ?  
Réponse : les Beatles.  
Question : qu'y a-t-il sur la disquette "Music Maker, Playalong Album" ?  
Réponse : les Beatles.  
Donc, voilà, le Playalong machinose est une disquette pour Commodore sur laquelle ont été enregistrées 12 des meilleures chansons des Beatles. Je dis "enregistrées", mais je ferais mieux de dire "massacrées". Les fausses notes sont légion, comme disait César. Ou Pompée. Au choix. Bon, allez, je vous livre les

elles sont charcutées-voilàillées), heureusement d'ailleurs. C'est aussi un "Music Maker", comme disent nos 50 millions d'amis les Allemands. En fait, ça devrait permettre, en regardant les différentes notes défiler sous vos yeux, d'apprendre à programmer la musique sur Commodore. Bonne chance, si vous voulez essayer, c'est votre problème. Y en a qui sont devenus fous pour moins que ça. Par exemple, Kléber Paulmier. Ou Palmier. Ou Plumier, je sais plus très bien. On peut, si l'on veut... Mais non, on ne veut pas, donc on ne peut pas, oubliez ce que j'ai commencé à dire. Je recommence. Pouf, pouf. On peut, parce que l'option est incluse dans le programme



titres de ces horreurs : A Hard Day's Night, And I Love Her, Can't Buy Me Love, Day Tripper, Eleanor Rigby, Get Back, Hey Jude, I Feel Fine, I Want To Hold Your Hand, Michelle, We Can Work It Out et Yesterday (putains de majuscules, merde alors !). Franchement, ça ressemble à tout, sauf à des musiques des Beatles. Que l'on compare ça avec un 33 tours de Nougaro passé en 45 tours, ça va encore, ça supporte la comparaison, et encore, faut prendre un vieux Nougaro. Mais les Beatles, non. Sinon c'est pas tout : y a pas que de la musique à regarder (parce qu'on ne peut l'écouter qu'avec les oreilles bouchées tellement

(voilà, comme ça, c'est mieux : on peut mais on veut pas), voir, à la place des notes qui défilent, des diagrammes en bâtons indiquer les notes qui sont envoyées sur la voix 1, celles qui le sont sur la voix 2 (plus rares), et celles qui le sont sur la voix 3 (presque aucune). Je sais pas à quoi ça peut servir, mais ça existe.

Dernière option prévue, si on est un fan des Beatles, on peut (et c'est encore ce qu'il y a de mieux dans tout ça), et donc on veut, éteindre son ordinateur. Chouette. **Music Maker Playalong Album : the Beatles** (putains de majuscules !) de Commodore 64 Software pour, ben, heu, Commodore.

## POUR LES CONS

**O**n se demande s'il y a des cons qui se sont faits avoir. La société Tran envoie à ses revendeurs deux petits feuillets à remplir. Le premier est une autorisation de débit de compte bancaire sur traite acceptée ou non et sur billet à ordre de Tran, la seconde est un bon de commande en bonne et due forme qu'il n'y a plus qu'à remplir. Pour pouvoir être point de vente agréé Tran, il faut accepter les marges ridicules consenties par cette société (21%), s'engager



à commander 4 lecteurs de disquettes par mois, n'avoir droit qu'à des en-cours de 7000 francs et payer le reste au comptant. Ça n'a rien d'illégal, mais c'est un piège à cons !

## PASSE-MOI LE JOURNAL (SUITE)

**R**eprenez l'HHHHebdo numéro 143. Bien, maintenant, allez jusqu'à la page 11, et en vitesse, j'attends. Là, ça y est ? Chouette. Y a un article qui parle d'un journal particulier (qui cherche un lecteur particulier ?), puisqu'il sera édité (par Infomédia) sur disquette. Eh bien, on vient d'en recevoir ce qu'on appelle dans le jargon de ce merveilleux métier qu'est le journalisme, une pré-maquette, c'est-à-dire qu'il s'agit d'une version provisoire, mais, contrairement aux apparences, pas définitive. Bon, n'y allons pas par quatre chemins : c'est génial. Tout est génial. Quand vous chargez, ce qu'on pourrait appeler "une première de couverture" se place quasi instantanément sur l'écran, avec musique (superbe !), animation (très bien faite) et tout et tout. Ensuite, un menu vous permettra d'accéder aux différentes rubriques du journal : l'édition, le courrier des lecteurs (pour le premier numéro,

sant), "le marché au puces" (en d'autres termes, les petites annonces), "3 en 1" (la page pédaço, si on veut), "la boîte à outils" (des utilitaires), et un jeu, envoyé par des lecteurs. Le tout n'est pas triste du tout. La pré-version reçue tournait sur Commodore 64, mais des versions Amstrad, Apple et Thomson sont également prévues. A signaler que la plupart des rubriques ne sont pas protégées, comme signalé dans le canard d'ailleurs, afin de permettre au lecteur de réutiliser des trucs de programmation employés pour la rédaction, si on peut dire "rédaction". Je vous rappelle le prix en passant : 38 francs le numéro, et 380 balles pour un abonnement d'un an (12 numéros). Petit problème métaphysique : peut-on vraiment appeler les rédacteurs des rédacteurs, et les lecteurs des lecteurs ? Je ramasse les copies la semaine prochaine. Heu... Au fait... C'est édité par Info-



c'est plutôt le courrier des rédacteurs, qui renseigne sur le canard, quel est son but, etc.), "les coins coins du canard" (les news, quoi) (on notera au passage la subtilité du jeu de mots), des essais de logiciels, un feuilleton fiction (amu-

média dont l'adresse e. le téléphone suivent, au cas où, on sait jamais, ça peut être utile. Infomédia, 10, rue Roger Salengro, 66270 Le Soler. Tél. : (16) 68 92 60 79.

## THE RETURN OF THE NULSOFT

**T**his titre for dire to vous que it is about Alpha-omega que je vous speak à propos de. How, je dis ces softs sont nuls, ne sont-ils pas ? Le premier, c'est un père Noël à qui il n'arrive que des ennuis, pourrez-vous le tirer d'affaire ? Bon, je développe, déjà, le titre, c'est Summer Santa. Un Santa (Claus)

en fait une mise en page sans maquettistes, lesquels sont en train de se fixer dans les chiottes avec le dessin d'un kepon genre Bloodi (sur la page, le dessin du kepon, pas dans les chiottes, oh ! Y faut tout leur expliquer !) que c'est un genre que j'aime bien (Bloodi, pas les chiottes !). Jusque-là, donc, c'est pas mal,



en été, c'est pas possible ! A moins que les programmeurs aient eu recours à ce stratagème pour ne pas avoir à dessiner de la neige ? Est-ce bien raisonnable ? Well, le Santa chose doit éviter plein d'objets qui lui tombent sur le coin de la gueule. C'est absolument fou la propension qu'ont les objets à tomber, dans les jeux, principalement sur la gueule du héros, en l'occurrence (et plus généralement en général). Alors le chose, le Santa (culotte, ah ah ah ! les objets, y les ramasse et les distribue, et voilà, et je trouve rien d'autre à dire et y a plein de "et" dans cette phrase et je vais vous parler maintenant d'un autre soft et youpi et j'ai enfin retrouvé la "... un texte sans "... c'est comme une femme sans mousse ou une bière sans culotte, je ne sais plus très bien. Dekorating Blues. Voilà. C'est le nom du jeu. Etonnant, le non, nom ? Moi, quitte à mettre Blues dans le titre, j'aurais appelé ça "défécation blues" tellement que c'est une merde, ce soft, nul, en plus, le soft. Au début, on se dit tiens (tiens, j'ai dit tiens), la page de présentation est pas mal, c'est vrai, une mise en page très Zoulou, c'est-à-dire,

ensuite, le Spectrum, il se met à causer avec une musique genre Smurf. C'est ce qu'on appelle ratisser large de mettre du Smurf avec des punks. Remarquez, Jeanne Mas, elle réussit bien à nous faire le coup de Mireille Mathieu qui se relooke aux halles. Si Mireille Mathieu veut récupérer son public, à son prochain concert, elle a intérêt à cracher de la bière sur les premiers rangs en criant oi-oi distroy-la-mort, mais trêve de billevesées. Après la page de présentation, le jeu devient nul, c'est un labyrinthe avec un pinceau dedans, poursuivit par un schnorkle et même, le pinceau c'est le joueur, donc, c'est vous. Sans devenir schizo, il est beaucoup plus intéressant de se prendre pour un chevalier ou pour un as de la dernière guerre mondiale plutôt que pour un pinceau. Ce jeu ressemble furieusement à Amidar, lequel jeu n'était pas terrible non plus mais datait d'il y a quelques années. A moins que le troisième tableau soit génial, j'y suis pas allé voir, ce jeu est nul, nul, nul et en plus, il est pas bien. **Summer Santa et Dekorating Blues de Alpha-Omega pour Spectrum 48K.**

## ENCORE PLUS FOU

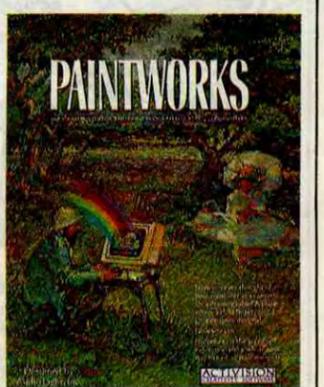
**A**h, qu'Atari respecte ses délais, d'accord, on veut bien. Je dirais même plus : on exige. On n'est pas des bêtes, quoi. Mais quand Atari se met à se gourer lamentablement dans ses communiqués de presse, là, on n'est plus d'accord. Regardez (par exemple, c'est pris tout à fait au hasard) l'HHHHebdo de la semaine dernière, page 13 (dur : l'HHHHebdo de vendredi, page 13... aie aie aie !), où je deviens fou. 6000 balles le disque dur de 20 Mo, ça fait pas cher. Mais si je vous disais que le vrai



prix c'est 6990F, vous me répondriez quoi ? Que ça fait plus cher de 990 francs, ben oui. Mais c'est de leur faute : leur traitement de texte remplace les 9 par des 0. Dur, hein ?

## JE MAIGRIS

**J'**aime beaucoup dessiner. D'autres aiment bouffer, moi c'est dessiner. Sur ordinateur. Et plus spécialement sur des machines qui ont de bonnes possibilités graphiques. Genre Atari ST. Là, je suis gâté : Néochrome, Degas, Pluspaint, et maintenant Paintworks. La plupart des fonctions classiques qu'un bon utilitaire de dessin doit pouvoir offrir à l'utilisateur sont présentes. Je ne vais pas les citer : fill, cercles, carrés, lignes, crayon, pinceau, gomme... et les nombreuses trames, les couleurs clignotantes (comme dans Néo), le cyclage des couleurs (c'est nouveau, je peux pas vous expliquer), les remplissages ligne à ligne horizontaux ou verticaux, et en prime un utilitaire qui permet de voir les dessins à la queue leu leu avec les musiques tirées (ou composées sur) Music Studio.



Je ne sais pas quoi dire d'autre, après tout, c'est un dessinateur. Mieux que les autres, certes, mais un dessinateur quand même. Au revoir. **Paintworks de Activision pour Atari ST.**

# C'est nouveau, ça vient de sortir

## PROUT D'OR DES LOGICIELS : 100 ÉDITEURS SUR LA LUNETTE

Suite de la page 1

On est allés boire un coup. On a re-réfléchi, on s'est bien pris la tête, on a fait des schémas, des graphes, on a tout rentré sur tableur, sur feuille de calcul, on a tout bien recopié au propre pour le voir d'un œil neuf, et on a toujours pas trouvé.

On est allés boire un coup. On a à peine passé la porte de l'HHHHebdo, on s'est dit qu'on ne trouverait pas ce soir-là et on est reparti au troquet. Pour quoi faire ? Pour boire un coup. Merci les chœurs.

Et là, on a trouvé. Suffisait de les mettre dans l'ordre où ils étaient le plus bons, les éditeurs. De les classer, quoi. De faire un hit-parade, en un mot. C'est ce qu'on a fait.

### LES RÉSULTATS

Je ne vous cacherai pas plus longtemps quel est l'éditeur qui est le plus digne de nos éloges, de toutes façons vous avez son nom dans le tableau ci-sît, Impératrice.

De même que je ne tairai pas plus non plus lequel est, à nos yeux, le plus nul. Je ferai seulement remarquer aux imbéciles (et ils sont nombreux, quoique vous puissiez en dire, et de toutes manières je m'en fous, lalalalalèreu), que le classement est

EDITEURS	NOMBRE D'ETOILES				TOTAL
	3	2	1	0	
MELBOURNE HOUSE	12	2	1	1	41
ACTIVISION	9	5	3		40
ARIOLASOFT	2	13	3	1	39
IMAGINE	9	3	2		35
FIREBIRD	2	11	7	5	35
OCEAN	5	6	4	1	31
GREMLIN GRAPHICS	5	6	3		30
LUCASFILM GAMES	9				27
GARGOYLES GAMES	8	1			26
ELITE	5	5	1		26
ELECTRIC DREAMS	5	4			23
US GOLD	6	2			22
MASTERTRONIC	1	7	5		22
VORTEX	7				21
EPYX	5	3			21
FIRST STAR	6				18
MARTECH	5	1	1		18
PSS	2	6			18
BRODERBUND	4	2			16
KONAMI	5		1		16
CRL	3	2	3		16
DURELL	3	2	3		16
VIRGIN GAMES	3	2	3		16
DOMARK	1	4	4	1	15
MICROPROSE	1	5	1		14
ALLIGATA		3	8		14
BUBBLE BUS	2	2	3		13
ULTIMATE	2	3			12
ACCOLADE		5	1		11

## QUI DIT SKATE, DIT K7

On essaie de se souvenir de la pub pour Maggi, dans laquelle un type se balade au dessus des gratte-ciels avec une espèce d'hélicoptère portatif sur la tête. Bien, maintenant, on lui file un skate-board, au mec. Vous imaginez le tableau ? Super. Alors on prend le type, on le comprime assez pour qu'il puisse rentrer dans l'écran du CPC, et obtient le personnage du nouveau soft de Gasoline Software (Ere Informatique pour les non-initiés), je veux parler de **Electric Wonderland**.

Le héros en question doit aller libérer les sources des puits, à l'aide du champignon adéquat. Si vous avez pas compris, c'est pas grave,

moi non plus.

Disons plus simplement que certains des champignons ne sont pas bons à bouffer, vu qu'ils sont vénéreux et provoquent la destruction immédiate du personnage. D'autres, par contre, vous aideront à mener votre mission à bien.

Pour les graphiques, on prend Sorcery ou tout autre soft y ressemblant, on y ajoute de l'animation super un peu partout, et on a à peu de choses près ceux de Electric Wonderland. Question son, ça ressemble beaucoup à celui de Sram, jeu d'aventure signé Ere cette fois; en d'autres termes, c'est très bien fait.

Une bonne réussite, donc, ce



## MASTER TROP NIQUE

Si je ne m'abuse, cela fait un petit moment que Mastertronic n'avait plus fait parler de lui. D'aucuns diront "tant mieux", c'est leur problème. Moi je dirais seulement "ça faisait pas assez longtemps", c'est mon problème.

Enfin, bon, Master revient, avec deux logiciels, tous deux pour Commodore, et c'est d'ailleurs pour ça que je fais un seul article pour les deux, comme papa (je ne sais pas si tout le monde la com-

foutu, mais c'est gentounet, quoi, sans prétentions.

Le second, c'est Ice Palace et déjà plus complexe (ceci était un zeugma), et c'est son problème aussi. Dans ce jeu, le royaume (lequel ?) est menacé de rester à jamais dans les ténèbres éternelles, vous devez donc aller dans le Palais de Glace, trouver la Reine de Glace, et défaire le Démon de



Glacé, et l'en glacé et des

# JAMES BONDEULIGNE

Sayonara.

Je suis encore une fois interpellé par le sieur Broche. Qu'il sache une fois pour toutes que quand on a plus rien à dire on s'écrase; Balavoine en est l'exemple le plus démonstratif. Qu'il me dise que je suis le plus beau, soit, je l'admets d'autant plus volontiers que c'est vrai. Qu'il se vante d'être le plus intelligent, ça me fait doucement rigoler...

Les deux softs de cette semaine - et les derniers avant le mois d'août - iront se loger délicatement et discrètement chez Gérard Poumerol, auteur de ce deuligne qui gonfle l'Amstrad de deux nouvelles instructions: ILSCROLL,x et IRSCROLL,x qui font scroller la ligne d'écran numéro x (ou les lignes si on met plusieurs paramètres) respectivement vers la droite et vers la gauche.

## Listing Amstrad.

```
1 MEMORY &A3FF:FOR x=&A400 TO &A47
4:READ a#:POKE x,VAL("&"+a#):NEXT
CALL &A400:DATA 01,0E,A4,21,0A,A4,
CD,D1,BC,C9,00,00,00,16,A4,C3,3
9,A4,C3,5A,A4,4C,53,43,52,4F,4C,CC
,52,53,43,52,4F,4C,CC,00,DD,6E,00,
DD,20,DD,23,2D,26,00,29,29,29,29,E
5,D1,29,29,19,C9
2 DATA F5,CD,25,A4,11,00,C0,19,06,
00,C5,E5,D1,23,01,4F,00,1A,ED,00,1
2,01,00,07,09,C1,10,EE,F1,3D,20,E0
,C9,F5,CD,25,A4,11,4F,C0,19,06,00,
C5,E5,D1,20,01,4F,00,1A,ED,00,12,0
1,50,00,09,C1,10,EE,F1,3D,20,E0,C9
```

David Schmit brûlait d'envie de faire des montagnes russes, à la foire du trône, par exemple, ou à la fête des loges, par autre exemple. Rêve irréalisable, malheureusement. Alors, il fit des montagnes russes sur son CBM. Ben quoi? Personne n'est parfait!

## Listing Commodore.

```
0 PRINTCHR$(147):V=53248:POKEV+21,
1:FORN=0T062:POKE832+N,255:NEXT:PO
KE2040,13
1 FORX=0T0255STEP2:Y=SIN(W)*#75:POK
EV,X:POKEV+1,Y+140:POKEV+39,W:W=W+
.1:NEXT:GOTO1
```

Pour les Oriciens, sauf môme Broche qui nous pompe l'Atmos-sphère, voici de la part de François Launay un petit utilitaire qui permet de changer la vitesse du curseur, par un simple appui simultané sur les touches CTRL et P. Au premier appui, ça augmente la vitesse, au second, ça la remet à la normale. Pour lancer la routine, faire DOKE # 231, # 9700: POKE # 230, 76 sur Oric-1, et DOKE # 24B, # 9700: POKE # 24A, 76 sur Atmos. Amusez-vous bien.

## Listing Oric-Atmos

```
1 HIMEM#96FF:A#="48A0DF02C990D01EA
9008DDF02AD0703C927F00A9278D06038
D0703D008"
2 FORI=1T040:POKE#96FF+I,VAL("#"+M
ID#<A#+"A9108D06038D07036840",I*2-
1,?)):NEXT
```

Et enfin, pour finir, en conclusion, encore un petit jeu de Quan Le Luu Minh pour Thomson toute-la-gamme, pourvu que la gamme en question ait un joystick.

## Listing Thomson.

```
10 SCREEN7,0,0:IFSTRIG(0)=0THEN0=RND:GOT
010ELSECLS:DIMA$(6):Z#=CHR$(127)+A$(1)=Z
$+:0:"+Z$:A$(2)=Z$+::"+Z$:A$(3)
=Z$+:0:"+Z$:A$(4)=Z$+::"+Z$:A$(
5)=Z$+:0:"+Z$:X=15:Y=10:T=13:FORI=1
0T023:LOCATE13,I,0:PRINTA$(INT(RND*5)+1)
:NEXT
20 PSET(X,Y-1)" :G=STICK(0):X=X-(G=3)+
(G=7):H=SCREEN(X,Y):IFH=110RH=127ORH=58
THENPLAY"A4L401S0MI":CLS:PRINT"TEMPS:";C
:RUNELSEI=INT(2*RND):M=M+(I=1ANDT<33)-(I
=0ANDT>1):PSET(X,Y)"A":LOCATE0,24,0:PRIN
TTAB(T+M):F=INT(5*RND)+1:PRINTA$(F):C=C+
1:GOTO20
```

Ben voilà, les aminches, c'est tout. Vous pouvez arrêter d'envoyer vos productions pour le numéro du mois d'août, j'ai déjà tout ce qu'il me faut. Quant aux 4 softs promis, le gagnant est... Arghhhhhh! (NDLR: Louis-Pierre vient d'être victime d'un léger incident technique totalement dépendant de notre volonté. Nous vous prions de bien nous vouloir excuser, etc.).

Louis-Pierre, le... Arghhhhhh!

# ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

**ECONOMISEZ 122 FRANCS**

CET ÉTÉ, JE ME PAYE UNE ROLL'S, OU ALORS, JE M'ABONNE À HEBDOGICIEL.

CHAI'S PAS. J'HÉSITE

QU'EST-CE QUE T'EN PENSES, DARLING?

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs? Faut les sortir!

Et si vous vous abonnez? 450 francs au lieu de 572, ça marche? Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 230 francs.

Si vous faites partie du Club Hebdogiciel, vous avez gagné 10% de mieux. 405 francs pour un an et 207 francs pour 6 mois. Le bulletin est là, dessous, on se dépêche.



ABONNE-TOI. ÇA TE RENDRA MOINS COM

TU CRAIS?

## ABONNEMENT

MEMBRES DU CLUB DÉDUISEZ VOUS-MÊMES LES 10 %

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

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse complète : .....

Ordinateur utilisé : .....

N° de carte obligatoire pour les membres du Club : .....

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

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

# MINI MIRE

## SPECIAL ROGER ZABEL

Et vous, vous la recevez, la Cinq ? Non, parce que moi, je me la tape tous les jours. Si, si, parce que vu le programme des autres chaînes, de temps en temps, à l'aide de ma télécommande à infrarouge, j'appuie sur les boutons et je me propulse sur TV6 qui arrive à m'étonner chaque jour en trouvant de nouveaux clips à chaque fois plus nuls, sur Canal + en crypté où l'on peut voir se profiler des bouts de fesses et des morceaux de chair particulièrement fraîche. Et, fain du fin (comme dirait un Ethiopien de ma connaissance), la Cinq avec son palmarès apocalyptique de nullités flagrantes et râpeuses à souhait. Tout ça me propulse vers mon minitel, qui, seul dans son placard, m'appelle de sa petite voix rauque : "friiiiic, friiiiic". Et c'est alors qu'en général, je craque, j'ai craqué pour cette petite boîte en fer forgé (un cadeau de ma grand-mère) et son C inversé en haut à droite. Et, l'air bovin emprunté à Roger Zabel, en jetant un coup d'œil dans mon illustre besace, j'aperçois un logiciel d'émulation minitel pour Atari ST, mais oui ! Ca existe ! C'est Atari France qui l'édite, ce qui prouve qu'Atari France ne chôme pas. Enfin, avant de tirer des conclusions plus ou moins visqueuses, jetons plutôt un œil sur le produit lui-même.

C'est un beau classeur, y a pas à dire, avec le logo d'Atari et le design de la bête qui risque fort d'être le leitmotiv de la gamme de logiciels dont celui-ci est le premier. A l'intérieur, un câble doté d'un côté d'une prise RS232 femelle et de l'autre une prise James (DIN) cinq broches destinée à revêtir les fesses chaudes de votre minitel. A l'intérieur du boîtier de la prise RS232, on distingue quelques résistances poilues qui en dissuaderont plus d'un de se faire un câble eux-mêmes. Une disquette est également livrée avec le "package" (c'est pas un

package, mais ça fait bien de dire ça, j'sais pas pourquoi). Alors qu'est-ce qu'on fait ? Hein ? Eh ben on charge le TOS et on fait son petit test, comme un grand. Emulcom se charge. Au bout d'un moment, la fenêtre principale s'ouvre et on tombe sur une série de menus déroulants s'ouvrant aux petits yeux cruels du testeur averti. Sur la gauche de l'écran (monochrome), on distingue une reproduction de l'écran du minitel. Sur l'autre partie de l'écran, on note la reproduction quasicomplète des touches spéciales de ce même minitel. Quasicomplète car il y manque la fameuse Connexion/Fin et la non moins célèbre touche spéciale (la petite qui permet d'attraper les accents et autres).

Les menus proposent une panoplie considérable d'options, toutes plus alléchantes les unes que les autres. La première, sur laquelle on se jette, c'est bien évidemment "Connexion". Pouf ! un petit C apparaît en haut de l'écran simulé et un autre s'esclaffe sur celui du minitel. La suite dépend du numéro de téléphone qui a été fait avant. Pour le moment, contentons-nous de Télétel 3. La page d'accueil apparaît en même temps sur le minitel et sur le ST. L'émulation a l'air excellente. Aucun problème. On tape fièrement un code, HG par exemple. Et là, oh ! misère, oh ! malheur, on s'aperçoit que des lacunes résident dans le soft. En effet, la présentation est honteusement mutilée, les teintes de gris sont oubliées et le curseur vient se positionner n'importe où. Je parle de l'écran du ST, bien sûr. Celui du minitel reste impeccable. Un petit coup d'œil sur les menus déroulants... Bof, non, je n'ai rien oublié, non rien de rien, non, je ne regrette rien. Par la suite, on s'apercevra que des tonnes de codes vidéotex ne sont même pas pris en considération (attributs, clignotement, minuscules, etc.). En quelque sorte, Emulcom émule comme une

vache (oui, j'en ai d'autres). Heureusement, il reste quelques options sympathiques : la sauvegarde de pages sous plusieurs formats (ST-Texte, Ascii et 1st Word), la sauvegarde de tampon ou l'affichage de la tarification selon une série de paramètres modifiables (distance du serveur, heure, etc).

Vous pouvez passer en 80 colonnes, en mode rouleau, inverser l'écran et l'effacer, petits gadgets qui seront plus utiles aux pirates qu'aux autres.

L'absence de la touche Connexion/fin est surtout notable quand il faut se déconnecter d'un serveur Transpac quand on sait que l'option déconnexion du soft déconnecte vraiment le modem de la ligne c'est-à-dire qu'il vous faut recomposer le numéro de Transpac pour aller sur un autre serveur. Est-ce un oubli ou une preuve de légèreté ?

De même, en couleur, les images s'affichent plus ou moins n'importe comment. Remarquez, ne soyons pas sectaires, ça dépend des images. Certaines sont très bien prises, d'autres sont vérolées de partout. En somme, pour l'utilisation simple du minitel, ce soft est totalement superflu. Moi qui croyait qu'on pourrait filtrer des codes bizarres ou en balancer, j'ai été une fois de plus trompé.

Les procédures réservent tout de même une bonne surprise puisqu'elles permettent de répéter par simple pression sur la souris, une série de commandes du programme. Vous pouvez donc passer d'un mode à l'autre, accéder directement à l'endroit du serveur dont vous avez besoin. Bien sûr, vous pouvez sauvegarder vos procédures, les charger, les modifier et même faire varier leur vitesse d'exécution.

Enfin, il existe un mode dialogue que nous n'avons pas essayé car il nous paraît totalement dénué d'intérêt mais qui, s'il est aussi buggé que le mode normal, doit craindre un maximum.

Le manuel est assez complet mais manque de clarté.

Et surtout, surtout, le prix est exorbitant compte tenu de l'état du produit et de ce que nous avait promis Tramiel. 890 francs ! Pour un logiciel buggé jusqu'à l'os ! Moi qui m'étais engueulé avec Micro-

Application à propos de Textomat que je trouvais cher (490 balles !). Non, franchement, en dessous de 150 balles, et c'est bien parce qu'il y a un câble, j'aurais compris, mais 890 francs pour ça, c'est l'ouragan qui fait couler la coque de noix ! Puisqu'on est sur ST, restons-y. Emulcom n'est pas le seul logiciel de communication sur cette bécane. On y trouve aussi Mi-Term de Mich-Tron qui permet de télécharger du Xmodem sans problème avec des menus déroulants et tout et tout. Vous pouvez aussi paramétrer les touches de fonctions avec ce que vous voulez et même filtrer des caractères tronqués. Ce n'est pas une émulation minitel, c'est juste un logiciel de communication perfectionné pouvant tourner dans des vitesses standards V21-V22.

HabaCom est en instance de sortir. C'est un peu la même chose que Mi-Term peut-être en plus joli et en mieux expliqué. Il faudrait, pour bien faire, qu'une autre boîte de soft sorte un produit émulant le minitel totalement et ayant des possibilités originales (du genre de celles de la carte Apple Tell). Qui osera sortir un logiciel de ce genre ? Avec un soft de création de serveur en plus par exemple.

PC Intercom est toujours là, avec ses menus nullards à la IBM et ses protocoles foireux. Je ne saurais vous le recommander plutôt qu'un autre, sachez que c'est un des rares qui n'est ni sous Gem, ni marrant à utiliser.

ST Chat est nul. C'est le minimum qu'on puisse attendre d'un soft de com, une sorte d'émulateur VT52 avec le téléchargement en plus. Je vous avais promis une liste des serveurs pour le numéro du mois d'août, elle y sera bien mais le serveur MJTel n'y figurera pas. Pourquoi ? Parce que ce bougre s'est réveillé un peu tard. Je vous le donne donc maintenant : 35 29 20 00. Ça se passe à Fécamp, ça tourne sur Apple IIe avec carte Apple Tell et logiciel Cristel. Ca cause d'un tas de trucs, d'un tas, ouais. Des trucs quoi.

Je vous salue plus bas que terre et vous dis : "A la semaine prochaine pour le numéro spécial du mois d'août avec des surprises, hmm, je ne vous dis pas !"

Escapeneufgé.

# 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

# NOUVEAUTÉS S.E.H.



## LECTEUR DE K7

POUR AMSTRAD



- COMPTEUR
- FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

**149F**

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

## DYSTAR DRIVE



SLIM TYPE DIRECT DRIVE

POUR APPLE IIC ET IIE

POUR **790F** LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

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

## QUICK SHOT IX



POUR **133F** LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

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.

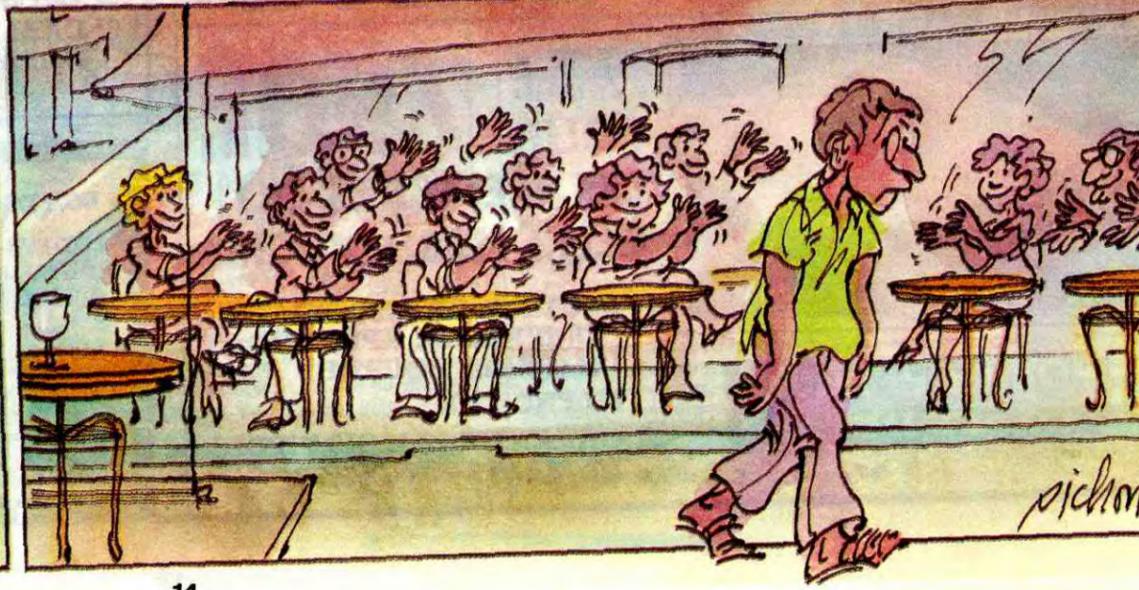
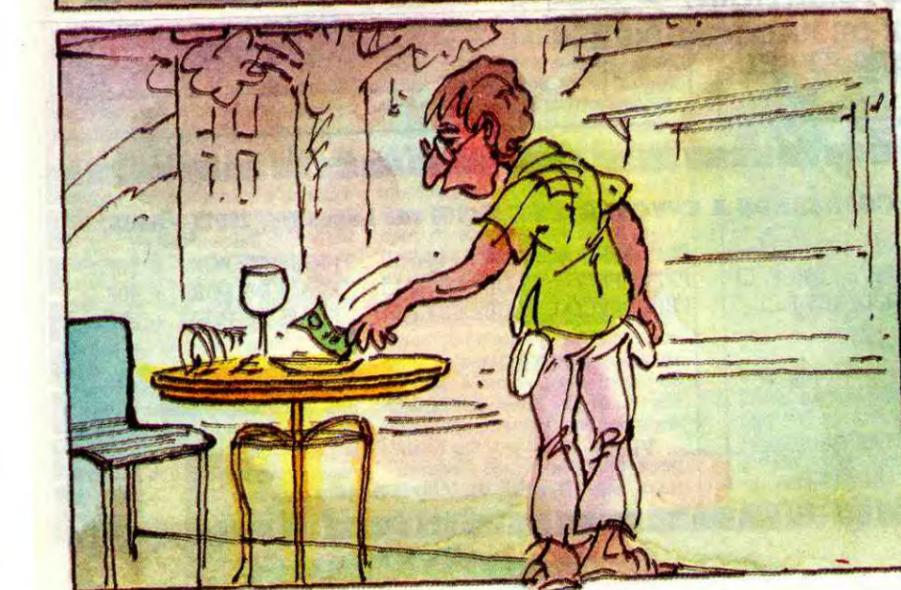
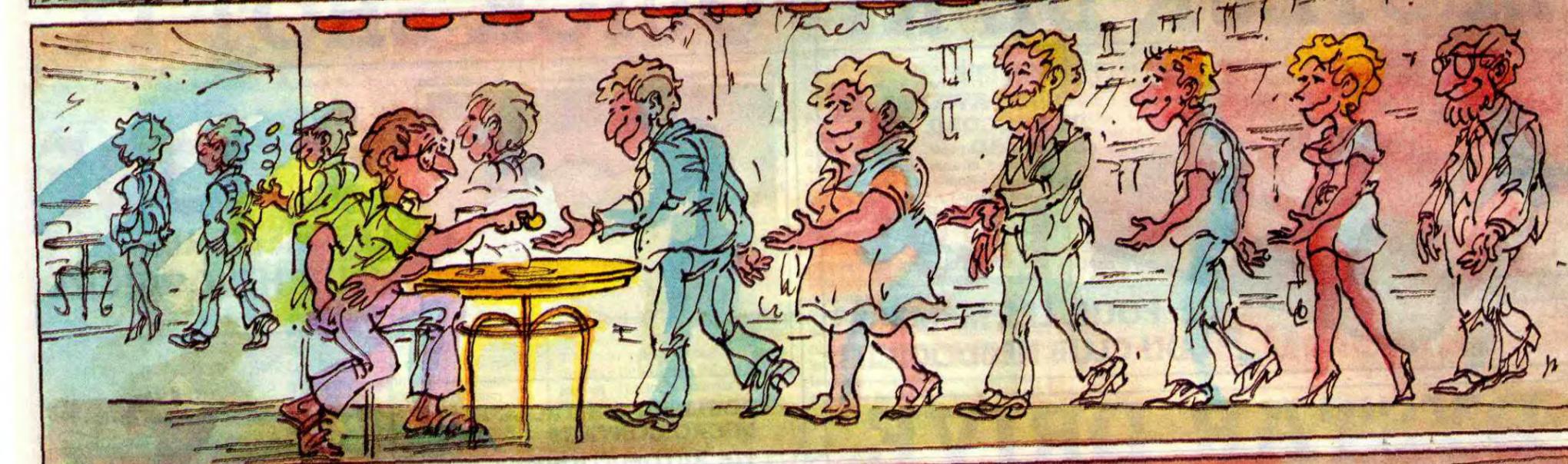
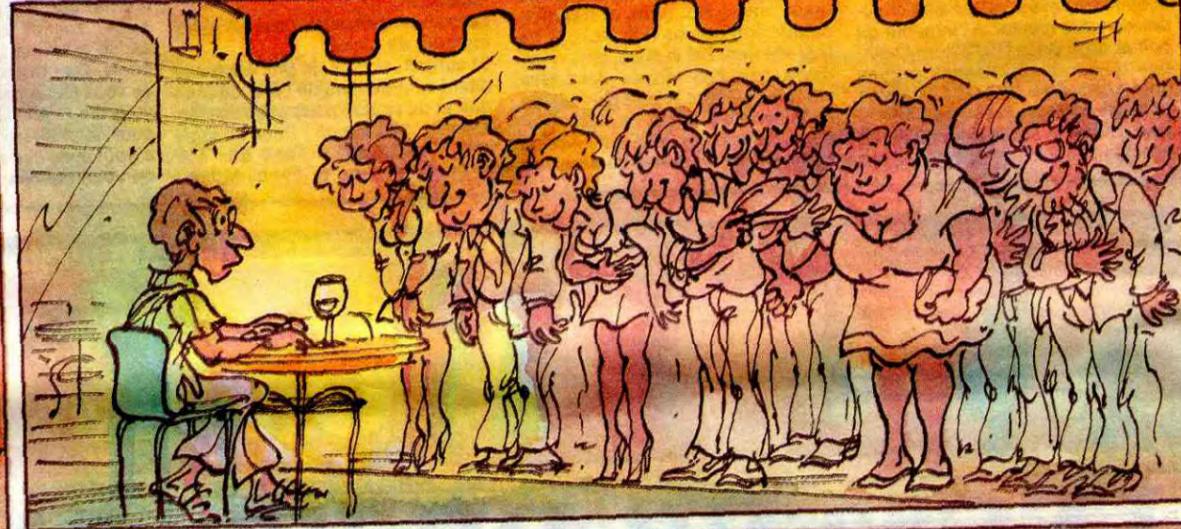
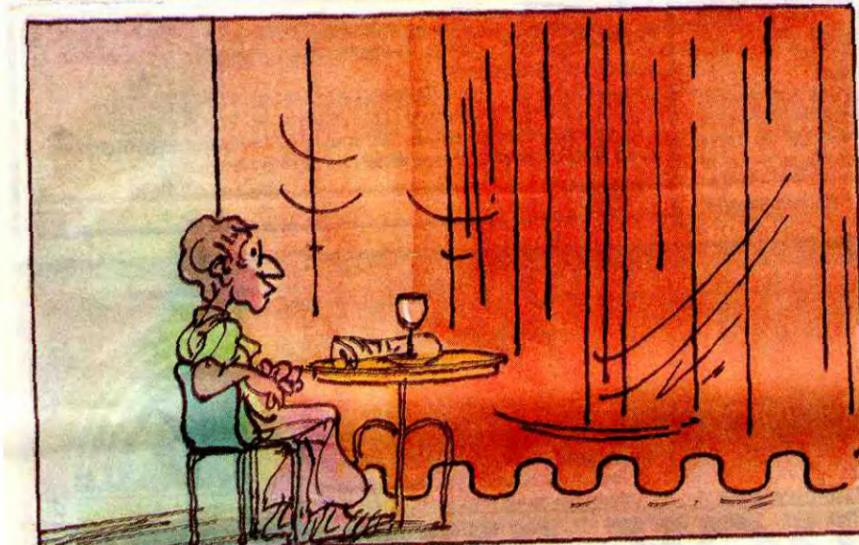
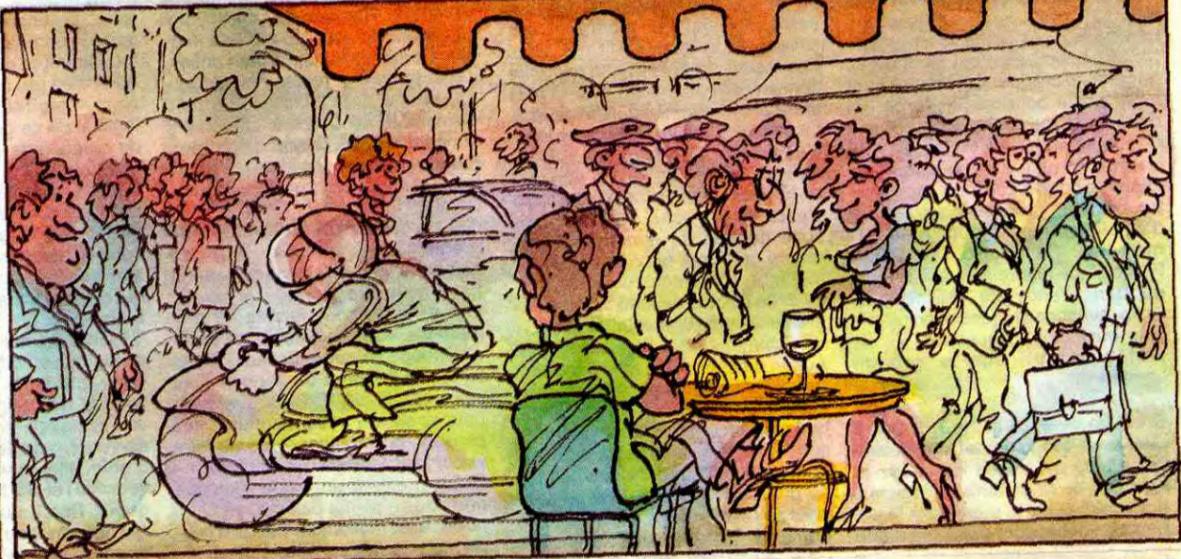
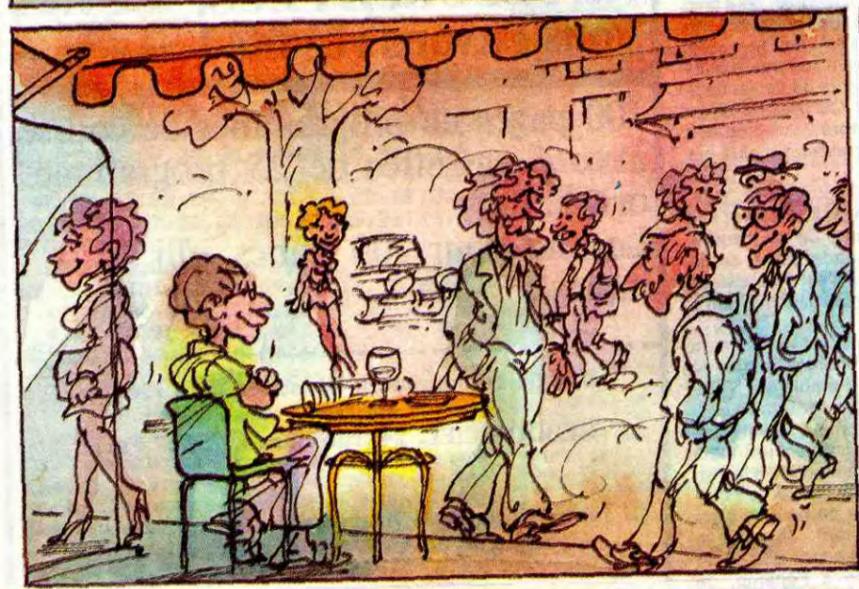
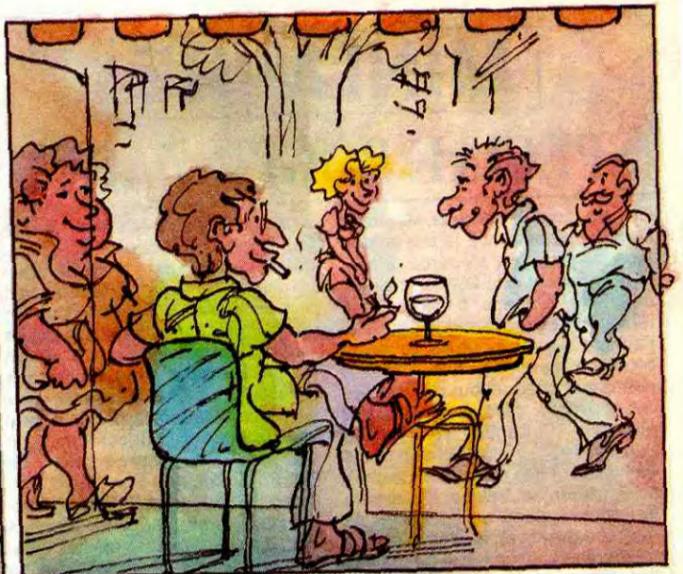
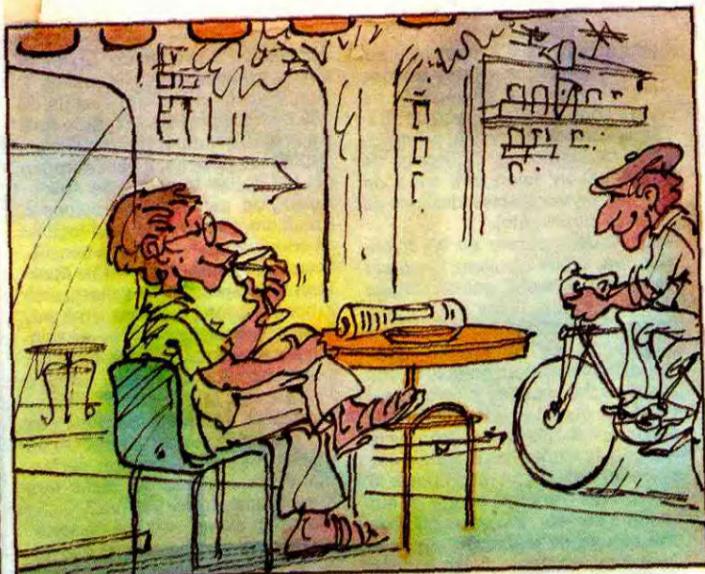
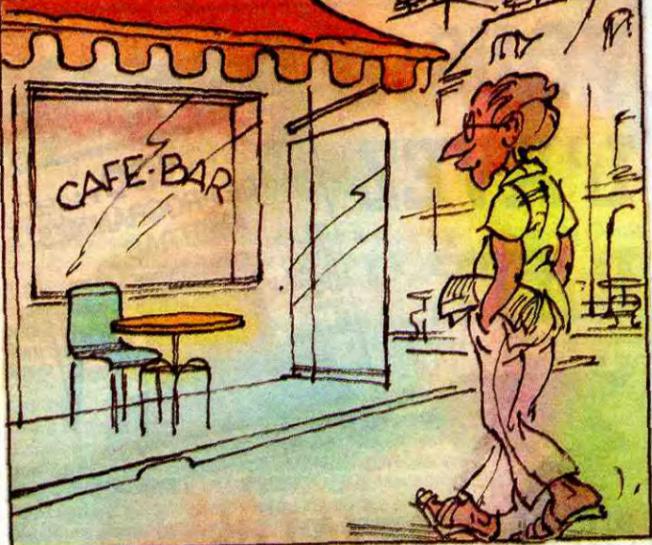
NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

N° CARTE DU CLUB : ..... N° de téléphone : .....

Avis aux touristes :



richm.

# B.D!

## EBDITO

Voilà une semaine creuse, les amis. Rien qui surnage, que du pas beau et du pas bon, ou dans le meilleur des cas du pas terrible. C'est l'horreur : tous les auteurs de bd et les éditeurs sont partis en vacances, les salauds ! Sans rien laisser derrière eux ! On a beau dire, pour la bd, les vacances, c'est pire qu'Attila. Heureusement que ça repousse en septembre. Bon, remarquez, je peux pas vraiment leur en vouloir : je pars aussi. Vous voulez savoir où je vais ? En Albanie. C'est un vieux rêve d'enfance. J'ai vrai-

ment l'impression que l'Albanie n'existe pas du tout, alors je vais aller vérifier sur place. Je vous dirai à la rentrée si c'est vrai ou pas. Vous avez déjà vu des films albanais, vous ? Des bd albanaises ? Des bouquins albanais ? Des Albanais, même, sans aller si loin ? Vous savez où se trouve l'ambassade d'Albanie en France ? Non, hein ? Ben moi non plus, justement. Je crois que c'est un mythe. Parce que c'est pas possible que toute une population soit aussi discrète. Vous allez où, vous ?

Milou.

## BD Parade!

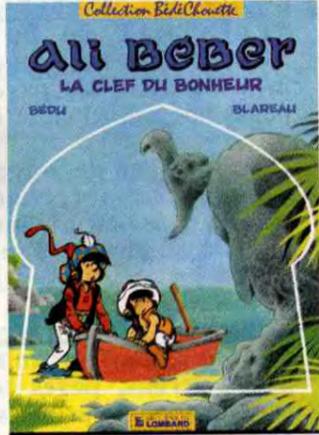
DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	ZENTNER/PELLEJERO	16

## ET DE QUATRE

Bédu Bédu Bédu. Que dire de Bédu ? Son trait est un mélange de Morris, d'Uderzo et de Tabary. C'est bien, hein ? Ça classe son homme. Bon. Donc, le trait est bon. Blareau Blareau Blareau. Que dire de Blareau ? Ses scénarios ne sont pas à

la hauteur du trait de Béru. D'ailleurs, on a un peu l'impression que c'est à la chaîne, ce que fait Bédu. Que c'est presque automatique, quoi : faut livrer un album, hop, on fait un album. Avec le tour de main, la classe, la facilité et l'élégance, certes, mais à la chaîne quand même. C'est un peu gênant. Ça fait des gags pas très bons et pas très spontanés, plutôt une resucée de trucs qui sont déjà parus ailleurs. C'est dommage pour Bédu qui pourrait certainement faire beaucoup mieux, pour peu qu'il s'adjoigne un scénariste d'enfer. Malheureusement, quand on est pris dans l'engrenage fatal de la chaîne, dans ce tourment sans fin qu'est la production en série, peut-on se libérer des contraintes matérielles pour jeter un regard clair sur sa situation ? Si vous trouvez que je deviens chiant, dites-le, hein. Hésitez pas. Bon, c'est moyen, ciao.

LA CLEF DU BONHEUR de BEDU et BLAREAU chez LOMBARD, 25 balles (par contre, c'est pas cher).



## ET DE SEPT



Oh, que c'est joli, ça. Oh, que ça m'aurait bien plu, si j'avais encore cinq ans. Je déconne pas, hein, ça m'aurait vraiment fait planer. Bon, maintenant que j'en ai douze, ça me plaît moins, mais c'est normal. Le dessin est très clean, comment dire ? Entre Uderzo et Luguy, quoi. Pas un trait qui dépasse, des couleurs pastel, et puis une histoire de princesse japonaise à qui il arrive tous les trucs qui arrivent d'habitude aux princesses japonaises, des méchants veulent sa peau (mais c'est pas dit comme ça), elle doit combattre avec son cheval volant et son ours apprivoisé, enfin, rien que de très banal. La vie de princesse japonaise est souvent très



ennuyeuse. Les nains, les sorcières et les philtres magiques n'arrivent pas à dissiper cet ennui. Un jour, je vous raconterai la vie d'une princesse japonaise en détail. Je connais ça très bien. J'étais princesse japonaise dans une vie antérieure. C'est pour ça que l'album, ben, je suis un peu blasé, quoi. Mais c'est vrai que pour les mômes qui n'ont pas été princesse japonaise dans une vie antérieure, ça doit être bien.

LA POUDE D'OUBLI de CRISSE chez LOMBARD, 25 francs.

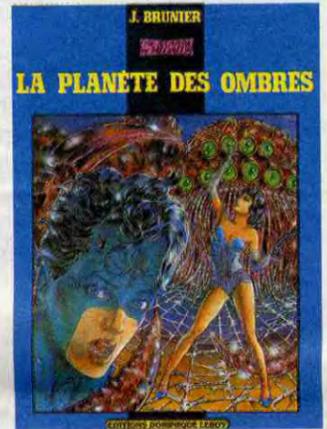
## SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 22

## ET DE HUIT



Difficile de mettre plus de trucs dans un album. Voici ce que l'on y rencontre, dans l'ordre d'apparition en scène : un démon, des sorcières, des flics, des zombies, des astronefs, un poison qui rend fou, des rayons lasers, une araignée géante télépathe, une nymphomane meurtrière, des hommes-moustiques qui mangent les gens, des sauriens violents, des dragons, des vampires, des loups-garous, des dinosaures, des squelettes, une chanteuse de rock (là, pendant trois pages, aucun monstre n'apparaît, on s'emmerde un peu, et soudain : un sorcier vaudou, des voyous londoniens, un savant fou, une machine à remonter le temps, des mains coupées, des robots, des sphynx et enfin les mots "à suivre". Personnellement, je ne vois pas très bien ce que Brunier va bien pouvoir mettre dans le tome 2. Ça va à 150 à l'heure, tout se téléscopie, c'est un mélange hallucinant de tous les clichés existant en littérature, en bd et dans le

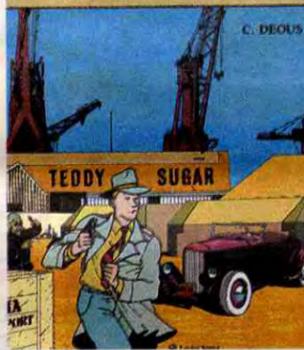


cinéma. C'est juste dommage qu'il soit allé un peu vite pour le dessin et les couleurs, en figolant un peu, il aurait beaucoup gagné en clarté. Et ne vous attendez pas à une histoire structurée : ça va dans tous les sens, on est paumé à la deuxième page et plus ça va, plus on est paumé.

LA PLANETE DES OMBRES de BRUNIER chez LEROY, 48 balles.



## OMERES CHINOISES



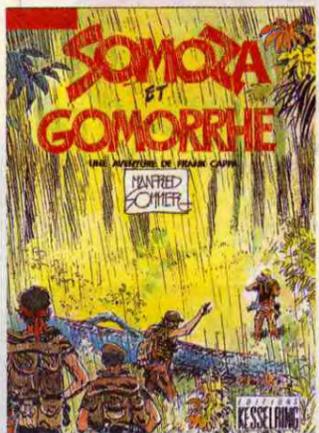
aussi à mettre des bulles, pendant qu'on y est, ne pas oublier d'encre, faire en sorte qu'un même personnage ait toujours la même tête, ne pas essayer de dessiner ce que de toute évidence je ne sais pas dessiner", et il pourrait encore en rajouter. Ben le pauvre Deous semble avoir complètement oublié de se faire un tel papier. C'est probablement parce qu'il avait oublié de noter quelque part : "penser à faire un petit récapitulatif de ce qu'il faut faire et ne pas faire".

OMBRES CHINOISES de DEOUS chez SOUNY, 42 francs.

## ET DE CINQ

Ça alors, Docteur Justice est repris par un débutant, ou quoi ? En tout cas, ça doit pas être un bon débutant, parce qu'il a complètement oublié de mettre Docteur Justice dans l'album, il a juste mis les scènes de combat. Et en plus, comble du comble, cet imbécile a complètement oublié de bien dessiner. Ça, c'est vraiment dommage. Je sais pas, un dessinateur, quand il s'attaque à un album, il devrait se faire un petit papier récapitulatif, genre : "penser à avoir une histoire qui tient debout, faire attention à la conclusion, ne pas oublier de bien dessiner, penser à mettre des phrases dans les bulles pour que le lecteur comprenne ce qui se passe, penser

il sue, il voit ses potes crever les tripes à l'air, il fait des coups de main, il mitraille à tout va, il partage la dure vie des rebelles et il est plein de bons sentiments. D'ailleurs, tiens, je vais vous livrer une de mes réflexions. Encore ? Oui, encore. Dans les pays "pauvres", ou "sous régime dictatorial", ou "répressifs" (je mets tout entre parenthèses parce qu'il va y avoir des cons pour me dire "mais tu déconnes, l'Espa-



gne est pas un pays pauvre !", et que justement, si), les auteurs font toujours des bd à fort taux de sous-entendus politiques et les histoires se déroulent toujours dans un cadre actuel ou passé récent. Dans les autres pays, c'est plutôt le futur proche ou lointain qui prévaut, parce que les auteurs ne sont pas menacés directement.

Bon, c'est donc une bd de redresseur de torts, bien dessinée.

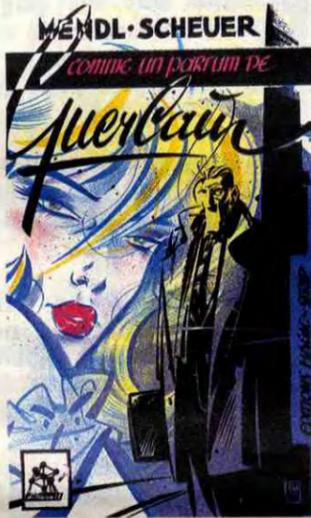
SOMOZA ET GOMORRHE de SOMMER chez KESSELRING, 69 balles.

## ET D'UN



Tiens, ça tombe bien, que je doive parler de ce mini-album, parce que justement j'ai un avis à vous donner sur les mini-albums. Vous êtes pas obligés d'avoir le même, hein, mais bon, je vous le livre et vous le prenez pour ce qu'il est.

Le mini-album permet aux auteurs de développer une histoire en un temps qu'ils ont rarement l'occasion d'avoir d'habitude. En général, c'est soit une histoire courte, entre 1 et 4 planches, soit un album, entre 44 et 60 pages. Mais si un auteur a une histoire qu'il aime et qui n'est pas suffisante pour faire un album, qu'est-ce qu'il fait, le pauvre ? Ben il va soit chez Magic Strip soit chez Futuro, dans la collection X. Le problème de Futuro, c'est que les albums sont demi-format dans le sens de la largeur, ça coupe une partie des effets possibles de mise en pages. Alors chez Magic Strip, c'est véritablement un album nain. Et puis, le prix est plus justifié à cause de la deuxième couleur, d'une part, et à cause de la présentation luxueuse, d'autre part. Bon, et si je parlais un peu de celui-ci, histoire d'en parler (tu l'as dit, bouffi) ? Un type se voit confier une mission : aller déposer une bombe en Iraq. C'est sa dernière mission, car il veut se retirer après, avec une



nana dont il vient de tomber amoureux. C'est de la très belle ligne claire, comme d'habitude chez cet éditeur. Donc, fans de la ligne claire, à vos cassettes.

COMME UN PARFUM DE GUERLAIN de MENDEL et SCHEUER chez MAGIC STRIP, 46 balles.

## ET DE DEUX



Y a pas à dire, on reconnaît l'école espagnole de loin. C'est quand même bizarre, que chaque pays ait sa façon de dessiner. Les plus caractéristiques, c'est les Espagnols, les Hollandais, les Belges bien sûr, et les Albanais (dont le dessin se caractérise par une plati-

tude écœurante). Donc, voilà du dessin espagnol à la pelle. Que peut-on en dire ? Le héros s'appelle Frank Cappa, et il passe son temps à redresser les torts des uns et des autres, surtout quand ça passe dans un petit pays bien pauvre en pleine guérilla. Alors

## ET DE TROIS



Je vois pas vraiment l'intérêt de rééditer cette bd inspirée d'Illico dans le dessin, ce personnage stupide. C'est inspiré par Hergé, aussi, pendant qu'on y est. C'est moche. Et l'écriture est toute petite et inutilement stylisée, et ça, ça m'énerve prodigieusement. Et puis l'histoire, alors l'histoire, parlons-en ! Ou plutôt, parlons-en pas, parce que je suis déjà assez déprimé comme ça, je vais pas en plus ruminer des idées noires toute la journée. C'est nul, voilà. Je ne saurais dire mieux. Si Laudy était bon, ça se saurait. Or, il n'est pas bon et ça se sait quand même, c'est tout dire. Bon, chers amis, brisons là : c'est de la merde.

LA MISSION DU MAJOR REDSTONE (ça me rappelle une blague anglaise : what's big, red and eats rocks ? A big red rock-eater !) de LAUDY et DUVALY chez MAGIC STRIP, 42 balles.



## ET DE SIX



Bon. Heureusement que j'ai pas oublié de me faire un petit papier que je consulte fréquemment : "penser à parler du dessin, de l'histoire, du style et de ce que j'en pense". Je vais suivre ce schéma bien établi. Le dessin : c'est à mi-chemin entre le Surfer d'Argent et Maëster. Bizarre, hein, comme mélange ? Je pense que c'est un type qui dessine bien mais qui n'en a rien à foutre, qui n'a pas l'intention de faire sa vie dans la bd. Un dilettante qui a un don, quoi. Mais que ça fait tellement chier qu'il ne figole pas. Il a trouvé un truc pour avoir l'air original, les traits généraux de Maëster et les ombres du Surfer (et de tout Marvel, d'ailleurs),

et il est resté là-dessus. Alors, c'est joli, mais un peu froid. L'histoire, bon, alors l'histoire. Bon. Faut que je parle de l'histoire, c'est



marqué sur mon papier, là. Parlons de l'histoire, alors. Je suis obligé d'en parler, sinon ça ne serait pas une bonne critique. L'histoire. Bon. Ben franchement, j'ai rien compris du tout. Mais alors rien, hein. Déjà, à la première page, je m'en gaffais un peu. Ça paraissait mal barré : y avait cinq personnages arrivés là on ne sait comment, bâtis sur le vieux principe du "je ne vais pas me faire chier à expliquer au lecteur qui sont mes personnages, ils comprendront bien pendant le cours du récit". C'est dommage, parce que justement, j'ai rien compris, même pendant le cours en question. Le style, maintenant. Comme c'est édité chez Dominique Leroy, y a du cul. Un peu. Mais pas vraiment bandant, l'auteur, encore une fois, n'avait visiblement pas spécialement envie de faire du cul, mais que voulez-vous, ma pauvre dame, y a que ça qui se vend, de nos jours. Enfin, ce que j'en pense : pas grand-chose. D'autres questions ?

RETOUR DE FLAMMES de MISTOUR MAAG chez LEROY, 48 francs.

# Reprise de votre ancien ORIC

Pour l'achat de l'un des ensembles TELESTRAT décrits ci-dessous

## ORIC TELESTRAT

### HYPER-BASIC :

Structuré et compilé. Plus de 250 instructions qui en font le Basic le plus complet et le plus rapide du marché. En plus des instructions classiques (toutes les fonctions arithmétiques et logiques, structures de contrôles, gestion du son et des graphismes haute et basse résolution etc.), on trouve la définition de procédures (labels), un éditeur plein écran avec commande au clavier, à la souris ou au joystick, scrolling avant/arrière (sur les listings), un jeu d'instructions télématiques (attente de communication, téléchargement de programmes ou de fichiers via le MINITEL...), des instructions de communication avec n'importe quel autre ordinateur via la RS 232. Entrées/sorties banalisées et bufférisées gérées par numéros de canaux, permettant notamment le transfert de données de n'importe quelle entrée à n'importe quelle sortie. 4 fenêtres d'écran définissables par l'utilisateur. L'HYPER-BASIC est interfacé dans les 2 sens avec le logiciel TELEMATIC : une arborescence peut rendre la main au Basic, et un programme Basic peut appeler une fonction de TELEMATIC.

### Extensions prévues (hard et soft) avant fin 86

**Carte 80 colonnes** entièrement compatible VIDEOTEX. Sortie PERITEL RVB. Incrustation vidéo possible.

**ORIC NET** pour créer un réseau de TELESTRAT pouvant communiquer entre eux et partager les mêmes ressources. Exemple: Un TELESTRAT maître avec 4 MICRODISC et 4 TELESTRAT esclaves en serveurs ou autres pourront partager la base de données et tous les périphériques. Cela en fera le système multi-utilisateurs le moins cher du marché.

**MIDI** : interface avec logiciels de téléchargement de séquences et de sons, séquenceurs, plus extension du BASIC permettant de réaliser soi-même des logiciels MIDI.

**MODEM** avec numérotation et réponse automatiques.

**Digitaliseur d'images VIDEOTEX** fonctionnant à partir d'une caméra vidéo. Pour des serveurs "pros"!

**Horloge en temps réel** **Cartouche RAM 64k** d'extension mémoire **GANG PROGRAMMER** programmeur d'EPROMS 2708 à 27512 pour développer les applications en ROM.

### TELEMATIC

Le logiciel intégré qui permet de réaliser soi-même facilement un serveur monovoie :

**Emulation MINITEL** : Commande du MINITEL au clavier du TELESTRAT ou du TELESTRAT au clavier du MINITEL. Visualisation des pages MINITEL sur l'écran du TELESTRAT, mémorisation des pages VIDEOTEX sur disquette, impression de pages sur imprimante standard.

**Composition de pages VIDEOTEX** : elle se fait sans difficulté comme avec un traitement de texte (couleurs de fond et de caractères, lettres simple ou double largeur et/ou hauteur etc..) avec la possibilité d'incorporer des graphismes. La gestion d'écran se fait au clavier, au joystick ou à la souris.

**Gestion d'arborescences** : une fois les pages composées et nommées, vous organisez votre arborescence à votre gré : menus, pages écrans, pages temporisées etc.. Arborescences affichées en couleurs, ou imprimées. Une arborescence peut gérer plus de 1000 pages, une disquette peut en stocker 2 à 300.

**Micro-serveur** : Le TELESTRAT ainsi utilisé est un serveur mono-voie. Connecté au MINITEL, il attend la communication, décroche et lance le serveur. Il peut enregistrer des messages, raccrocher au bout d'un temps déterminé etc..

**Borne de communication** : déconnecté du MINITEL, il peut fonctionner en mode local et un utilisateur peut interroger le serveur sur place, exactement comme s'il appelait au MINITEL. Avec une arborescence de type journal cyclique, il peut délivrer de l'information automatiquement, sans intervention extérieure.

**Interaction possible avec l'HYPER-BASIC** pour l'accès aux fichiers ou pour des applications plus sophistiquées.

## Ensemble TELESTRAT n°1

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les câbles (MINITEL, PERITEL, Telephone etc..)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disque

3990 F

moins reprise 690 F =

**3300 F**

ou 250 F. par mois \*

## Un "kit développeurs"

A l'attention des constructeurs ou développeurs de systèmes, matériel et logiciels susceptibles de fonctionner avec le TELESTRAT, nous avons réuni un "KIT DEVELOPPEURS" comprenant notamment un dossier système avec tous les vecteurs du langage-machine, toutes les adresses-mémoire, un dossier technique, un programmeur d'EPROMS etc.. Pour tous renseignements, contacter Jean-Pierre MORLANE au 42 81 20 02.

**Nouveau !**

## \* Votre TELESTRAT en formule crédit !

Credit à durée variable selon le montant. Faible apport à la commande et premier versement le 30 Octobre 86.

Ensemble n°1 sans reprise : 3990 F. au comptant.  
à la commande : 402 F.  
23 mensualités de 200 F. (première le 30/10)  
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfataires 138 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.  
Coût total du crédit : 1012 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°2 sans reprise : 4750 F. au comptant.  
à la commande : 485 F.  
29 mensualités de 200 F. (première le 30/10)  
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfataires 232 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.  
Coût total du crédit : 1535 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°3 sans reprise : 5950 F. au comptant.  
à la commande : 482 F.  
41 mensualités de 200 F. (première le 30/10)  
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfataires 410 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.  
Coût total du crédit : 2732 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°1 avec reprise : 3300 F. au comptant.  
à la commande : sans apport  
16 mensualités de 250 F. (première le 30/10)  
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfataires 96 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.  
Coût total du crédit : 702 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°2 avec reprise : 4060 F. au comptant.  
à la commande : 226 F.  
19 mensualités de 250 F. (première le 30/10)  
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfataires 114 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.  
Coût total du crédit : 916 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°3 avec reprise : 5260 F. au comptant.  
à la commande : 77 F.  
28 mensualités de 250 F. (première le 30/10)  
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfataires 280 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.  
Coût total du crédit : 1817 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Après acceptation de votre dossier par la Société GREG 19 Rue Lord Byron 75384 PARIS CDX08.

S.A. au capital de 81 755 000 Fr. RCS. PARIS B 542052907

**CREG**

# 1 ou ATMOS pour

# 690 F.

Offre exceptionnelle limitée au 15 Septembre 1986

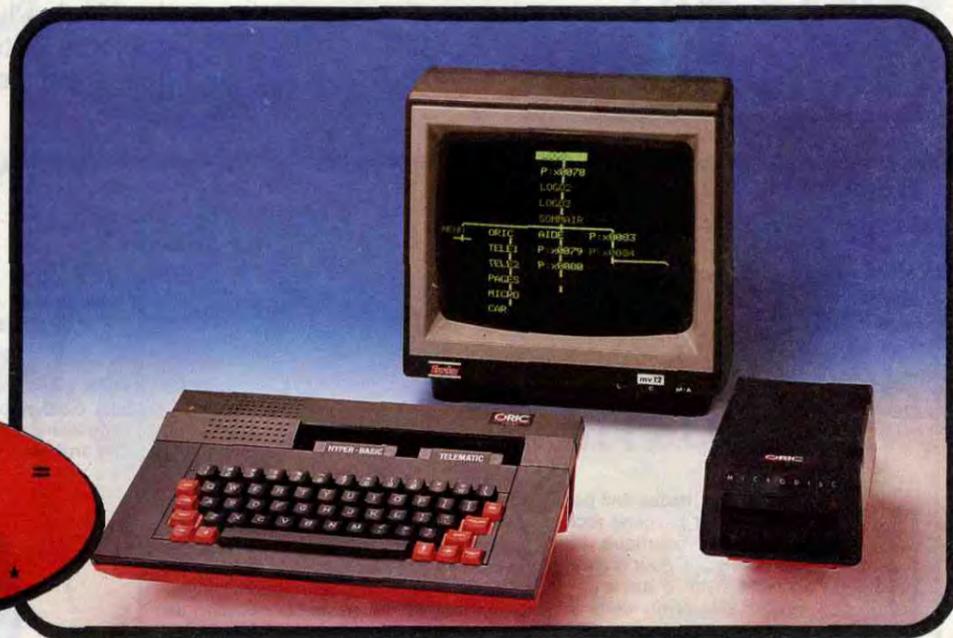
## Ensemble TELESTRAT n°2

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Moniteur monochrome vert EUREKA MV12 haute résolution
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les cables (Peritel, Moniteur, MINITEL etc...)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disq

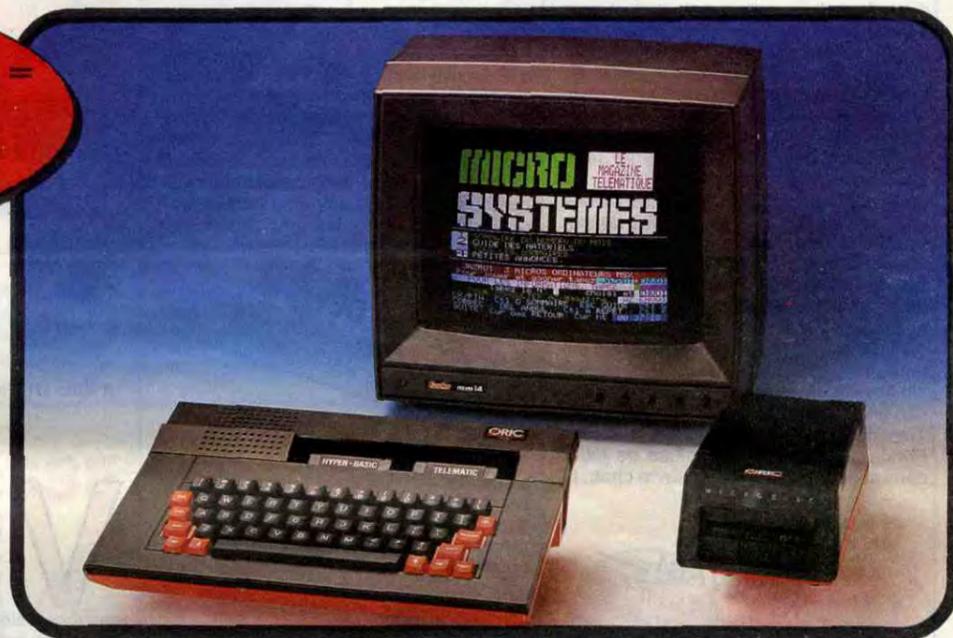
### Des serveurs déjà en fonction sur TELESTRAT:

EUREKA :	(1) 42 81 22 72
PHAETEL :	(1) 43 22 17 73
VISMO :	(1) 43 38 00 29
I.T.S. :	(1) 42 82 02 41
E.P.V.S. :	(1) 69 04 94 01
COGECOM :	(1) 43 29 55 35
IN Bureau d'etudes	90 95 21 00
ESPACE MICRO (1)	42 80 26 10
P.A.I. :	49 46 67 87
DUBASQUE :	40 70 08 07

4750 F  
moins reprise 690 F =  
**4060 F**  
ou 250 F. par mois \*



5950 F  
moins reprise 690 F =  
**5260 F**  
ou 250 F. par mois \*



## Ensemble TELESTRAT n°3

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Moniteur couleur RVB/PERITEL 36cm EUREKA MM14
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les cables (MINITEL, PERITEL, Telephone etc...)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disque

### Peripheriques

Moniteur monochrome vert MV12 .....	1150
Moniteur couleur EUREKA MM14 .....	2490
Magnétocassette ORIC à piles .....	350
MICRODISC supplémentaire (sans alim.) ..	1790
Imprimante matricielle COSMOS 80 .....	2890
Imprimante plotter 4 couleurs MCP40 .....	990

### Accessoires

Souris pour TELESTRAT .....	490
Joystick type QUICKSHOT 1 .....	95
Joystick type QUICKSHOT 2 .....	120
Cable pour imprimante parallèle .....	180
Disquette vierge 3" double face .....	39
Alimentation pour MICRODISC .....	490

### Logiciels

Disquette "JEUX D'ARCADE N°1" (3jeux) ..	200
Disquette "JEUX D'ARCADE N°2" (3jeux) ..	200
Disquette "DANGEREUSEMENT VOTRE" ..	200
Cartouche ROMATMOS (émulation ATMOS) ..	200
Cartouche ROMORIC1 (émulation ORIC 1) .....	200
Cartouche "TELE-FORTH" .....	390

Bon de commande à retourner à :

**ORIC INTERNATIONAL 39 Rue Victor Massé . 75009 . PARIS**



LA TELEMATIQUE EN PLUS !

Teleph. 42 81 20 02 Tlx. 549 385

Démonstration et informations sur MINITEL  
au 42 81 22 72

Professionnels de la télématique, nous  
consulter pour RV. et démonstration

Je souhaite recevoir rapidement un ensemble TELESTRAT n° ..... (cocher la configuration choisie)

- Ensemble n°1 (TELESTRAT avec MICRODISC et cartouches) au prix de 3990 F.
- Ensemble n°2 (TELESTRAT avec MICRODISC, moniteur vert et cartouches) au prix de 4750 F.
- Ensemble n°3 (TELESTRAT avec MICRODISC, moniteur couleur et cartouches) pour 5950 F.
- Accessoires et périph. (préciser) .....

Je vous renvoie mon ORIC 1  ou ATMOS  pour reprise 690 F. OUI  NON

Ci-joint mon règlement par chèque de ..... (montant de ma commande ..... - 690 F. en cas de reprise)

Je choisis de régler à réception du colis (montant de ma commande ..... - 690 F. en cas de reprise + 100 F. de frais de contre-remboursement)

Je choisis de payer mon TELESTRAT à crédit selon la formule décrite ci-contre, en ..... mensualités de ..... F. Ci-joint mon apport initial de ..... F. par chèque et les pièces nécessaires à la constitution du dossier \*\*.

Je bénéficierai d'une garantie totale d'un an Pièces et Main d'œuvre sur le matériel ainsi qu'une maintenance gratuite logiciels (mises à jour) pendant cette période.

Nom ..... Signature (des parents si client mineur)

Adresse .....

Code ..... Ville .....

\*\* joindre à toute demande de crédit un bulletin de salaire, une photocopie de pièce d'identité, une quittance de loyer ou d'EDF/GDF, et un Relevé d'Identité Bancaire pour la constitution du dossier.

# MUSIQUE

## EDITO

Peut-être n'est-ce plus franchement un scoop pour vous, mais cette nouvelle devait être clamée haut et fort, afin qu'aucun fan ancien ou nouveau de Cure ne l'ignore. Robert Smith a sacrifié son look de hérissé à poils mous contre une coupe en brosse beaucoup plus jésuitique. Les foules lui trouveront-elles toujours autant de panache ? (P.S. : désolé, la photo n'est pas encore arrivée) BEN



"Paolo Conte au Festival d'Antibes, le 27/7"

## LA FRANCE DANS LE COLLIMATEUR DES STARS D'OUTRE-MANCHE

La valse des modes finit par faire tourner la scène rock anglaise en bourrique. Le jeu consistant, pour la rock-critique rosbif, à être le premier à découvrir, dans le fond d'une cave, un petit groupe qui sue et rame pour arriver à faire un disque, à le monter en épingle jusqu'à en faire la sensation du moment (ça peut durer de un à six mois, rarement plus), puis à s'empresser de le descendre en flammes dès qu'un enregistrement est enfin disponible sur le marché, en hurlant à la trahison blablabla... on comprend que les stars confirmées finissent par fuir l'île de Thatcher aussi souvent que possible et ne demandent pas mieux que de se faire adopter ailleurs. Cela devient pour les groupes anglais l'une des seules façons de durer, sans trop endurer. Ces temps-ci, on dirait bien que la France a la cote, question terre d'accueil. Sans parler des Rolling Stones, de vieux habitués du pays du cassoulet et de la bouillabaisse, où ils possèdent des propriétés depuis la deuxième moitié des années 60, et qui ont enregistré à Paris leurs deux plus récents albums. En passant vite, puisqu'ils ne sont pas anglais, sur les séjours de travail des Tina Turner, Stevie Wonder et autres Prince (Sapho a même refusé de jouer dans son film, parce que, pauvre chou, le

petits Ecossais de Simple Minds, après s'être dit que leur dernier show à Bercy avait été un moment absolument exceptionnel et s'être demandé si la magie d'un tel contact pourrait passer sur du vinyle, ils ont tout de même pris la décision de venir enregistrer leur live lors de deux concerts spéciaux, les 12 et 13 août prochains au Zénith de Paris. Mais ceux qui défrayer véritablement la chronique, ce sont les Cure. Après une tournée plus que triomphale à la fin de l'année 85, après des ventes de disques spectaculaires sur le marché français (pour répondre à la demande, il aura fallu extraire pratiquement plus de la moitié des chansons de l'album "The Head On The Door" et les diffuser en 45 tours), la troupe de Robert Smith est encore réclamée pour quelques concerts sauvages dans le sud de la France, dans les deux premières

**SHOW DEVANT**  
\* INDOCHINE, le 26/7 : Marseille, le 27/7 : Carcassonne, le 28/7 : Bayonne, le 30/7 : Royan.

vilain nabot lui donne des haut-le-cœur). Force est cependant de remarquer que, si les Ricains se sont appropriés les Irlandais de U2, la France a su user de toute sa séduction pour faire succomber les meilleurs aux appels chaleureux de son public



"Robert Smith, le leader des Cure : les petites françaises le trouvent sexy..."

enamouré. Depuis un an et demi, on a d'abord vu Eurythmics passer l'hiver 85 à préparer "Be Yourself Tonight" dans un studio de répétition de la rue de Bagnot. Sting choisissait ensuite le théâtre Mogador pour se faire filmer avec les musiciens de jazz qui l'avaient accompagné sur "The Dream Of The Blue Turtles", avant de faire enregistrer la plupart des morceaux de son tout nouveau double album devant le public du POP Bercy. Quant aux

semaines du mois d'août. Alors que plus personne ne donnait très cher du groupe avant la magistrale prestation des cinq membres réunis à nouveau l'été dernier pour le Festival d'Athènes, The Cure embrasait une Curmania inespérée au pays des froggies. Comment expliquer raisonnablement que leur popularité se soit multipliée par dix en l'espace de quelques mois ? La qualité de la musique ne semble pas vraiment entrer en ligne de compte. D'accord, elle est parvenue à maturité après dix ans d'évolution, mais il est bien difficile d'imputer leur soudain succès à ce simple fait. Il faudra sans doute chercher du côté psychologique et inconscient de l'audience rock française. Ne dit-on pas qu'ici on aime surtout les perdants ?... Car ne me dites pas que Robert Smith puisse passer pour un gagnant, lui qui n'a jamais vraiment réussi à garder un groupe uni, lui, cet être torturé, affichant son intégrité et refusant autant que possible les compromis commerciaux, lui qui, pendant plus de quatre

**SHOW DEVANT**  
\* QUEEN, le 30/7 : Nice.

ans, sera tiraillé entre deux choix : exister en tant que simple guitariste des Bannees ou offrir toute son énergie de leader à Cure. A vrai dire, on a l'impression que c'est précisément cette faiblesse qui plaît en Cure, ce côté paradoxalement maladif lié à l'aspect alcoolique, ambigu, passablement flou et sujet au malaise. The Cure, c'est en fait un groupe que la France rock des années 80 attendait, sans oser l'inventer, ni même l'espérer - les fans de la première heure, nombreux dans ce pays, peuvent estimer le trésor qu'ils ont perdu, maintenant qu'on a mis leur groupe-culte devant les caméras de télévision -. Mais quand on songe à ce qu'aurait pu devenir Marquis De Sade, s'il ne s'était pas sabordé, il y a de quoi grincer des dents... Enfin, consolons nous, puisque les Cure ont décidé, eux aussi, de s'installer dans un studio du midi de la France, durant six semaines, pour enregistrer leur nouvel album à la fin de cet été. Doit-on vraiment crier Cocorico ?...

## LIO

"Les Brunes Comptent Pas Pour Des Prunes" 45 t. (Polydor)

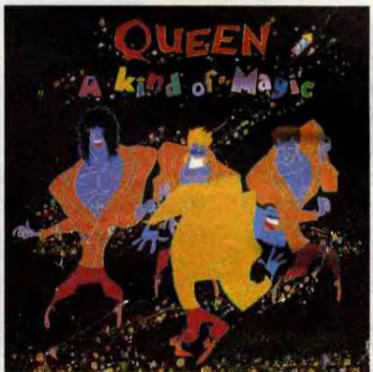
Voilà, c'est le dernier Lio. Vous connaissez, c'est rigolo. Pensez-vous vraiment nécessaire que j'en cause ? Si c'est pour des prunes...



## QUEEN

"A Kind Of Magic" (EMI/Pathé Marconi)

Vous avez vu "Highlander", sur les conseils de notre ami Jacq. Vous avez vu le beau Christophe Lambert en kilt (choucar le mec, pas vrai ?)... Alors, vous connaissez l'essentiel du contenu de cet album. Enregistrement + gravure = un travail remarquable, qui offre à cette simple plaque de vinyle une dyna-



mique à laquelle on est rarement habitué. Encore un coup du fameux DMM (Direct Metal Mastering), dont je vous ai déjà parlé et dont nous reparlerons. Question zizique, en avouant d'abord que je ne suis pas un grand fervent des profusions décibelliques du gang à Mercury, il me semble que l'on tient là un (très ?) bon disque de Queen. A travers les mélodies épiques, d'autant plus poignantes qu'elles sont dures, on sent la progression d'un récit. Peut-être ce ne sont que des images du film qui revien-

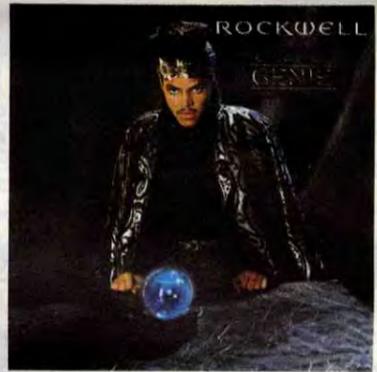
**SHOW DEVANT**  
\* XALAM, le 26/7 : Landerneau.

nent, mais on se sent porté vers le dénouement fatal avec la tension nécessaire au sens de l'action. De plus, les fautes de goût, si fréquentes avec ce groupe, ont été systématiquement gommées. Manifestement du beau travail, avec même la participation du National Philharmonic Orchestra sur "Who Wants To Live Forever".

## ROCKWELL

"The Genie" (Motown/RCA)

Décidément, ce pauvre chéri de Rockwell me paraît de plus en plus pathétique. Attention, ce n'est pas une question de musique, non, non ! Dans une boîte, c'est parfait pour danser ! En fait, tout va bien tant que tu ne cherches pas à savoir qui est ce petit personnage et ce qu'il raconte. Parce que dès que tu entres dans le détail, attention la crainte ! D'abord ce secret de polichinelle qui implique que l'identité de Rockwell soit entourée de mystère, mais avec suffisamment d'indications pour qu'on ne manque pas de "deviner" qu'il est le fiston de Papa Gordy, le big boss de Motown. Il n'y aurait que ça, mais les prétentions de ce brave garçon sont franchement alarmantes. Figurez-vous que cette tronche de cake sur la



pochette voudrait passer pour un sex-symbole, un "grand séducteur". Depuis qu'il a du poil aux moustaches il a tout compris, le bambino. Il a bien vu comment avaient fait Prince et Rick James avant lui. Ah mais ! On ne la lui fait pas ! Donc, pour être une star, rien de plus simple : on pique les plans de ceux qu'on est sûr de coiffer au poteau, parce qu'on a plus de talent, ça se voit, voyons !... C'est vrai que la dernière fois, Rockwell en Michael Jackson, ça avait marchotté, sans plus... Mais cette fois-ci, on est sûr du coup. Alors voilà, de l'autre côté de la pochette, notre Rockwell se fait un look de pacha (vu de la fenêtre d'Hollywood, s'entend) : breloques clinquantes, vêtements mordorés découvrant quelques parties de sa nudité féline et, le clou du spectacle : le pantalon bouffant de

soie or est largement ouvert sur le triangle du sexe, l'engin lui-même paraissant enchâssé dans un slip de soie synthétique noire (à moins que ce ne soit du similicuir). Y'a de quoi s'écrouler de rire tellement c'est ridicule. Et je vous cause même pas de la pochette intérieure... C'est vrai que question musique, c'est travaillé à mort, sérieux, avec pleins de synthés, de computers, de machins et de trucs. Mais là, t'es carrément obligé de te foutre de sa gueule, tellement il cherche avec son air con. Bon allez, j'arrête...

## FESTIVALS EN PAGAILLE

- \* LE NEW MORNING A CINQ ANS, à Paris -75- (New Morning), avec John Hammond : le 25/7; Ismaëlia Lô : le 26/7; Chet Baker : du 28/7 au 2/8.
- \* FESTIVAL D'ANTIBES/JUAN-LES-PINS, à Antibes -06-, (La Pinède Gould), avec Weather Update, Eddis Louis Big Band : le 25/7; Keith Jarrett Trio, McLaughlin "Mahavishnu" : le 26/7; Higelin/Lockwood + Guests, Paulo Conte : le 27/7.
- \* PALEO FOLK FESTIVAL, à Nyon - Suisse-, avec Louisiana Red, H.F. Thiéfaïne, Lloyd Cole & the Commotions + d'autres : le 25/7; Raina Rai, Malavoi, Alpha Blondy + d'autres : le 26/7; Invité surprise + d'autres : le 27/7.
- \* 1° FESTIVAL DE BEAUVILLE, à Beauville -47- les 26 et 27/7, avec de nombreux groupes intéressants. (Rens. 53.95.44.13 ou 53.95.70.59).
- \* RENCONTRES DU 13° TYPE II, à Lille -59- (Bois de Boulogne), les 26, 27 et 28/7, avec une intéressante palette de groupes. (Rens. 20.54.60.59)
- \* FESTIVAL MELTING-POT, à Cahors -46- le 29/7, avec Vendredi Soir, Les Carottes Rapées, Magali et Los Fracados, J.Y. Astia, OTH.
- \* 3° FESTIVAL DE ROCK GRATUIT, à Montauban -82-, les 26 et 27/7, avec Leaders, Laurence V8, N'Gondele, Marie et les Antoinettes, La Compagnie Lubat, Mannequin, Vendredi Soir, Excalibur, Speed-Freak, etc. (Rens. 63.03.52.99)

## INFOS TOUT POIL

- \* Shame ans Scandal in the family ! Après avoir donné dans le magnifique princier, Boy George fait dans le sordide, ce qui n'a finalement rien d'étonnant. L'histoire commence à la télé, où la pauvre chérie s'accuse publiquement d'être un horrible drogué. Elle essaye de se raviser, mais c'est trop tard, elle a tout lâché. La succulente odeur de merde attire bien sûr les mouches et peu de temps après, l'un des frères du Boy largue sa petite anecdote dans The SUN, FAMEUX TORCHE-CUL \* SCANDALE. Boy George serait dans la poudre jusqu'au cou et dépenserait pour 8000 F. d'héroïne par jour (!), ce serait Marilyn, son travelo de copain qui l'aurait tourné et qui lui fournirait la marchandise. On s'émeut à Scotland Yard et lorsqu'on veut cueillir le Boy et la blanche, son domicile a été déserté par l'un comme par l'autre. On finit quand même par mettre la main sur les dealers de notre chérie, qui ne sont autres que son frère baveux en personne et cette folle de Marilyn. Quant au Boy, il se met gentiment sous surveillance médicale et n'ose plus moufter. Quand vous lirez ces lignes, la sentence des juges sera tombée sur ce panier de crabes.
- \* Les Toure Kunda ont quitté leur ancienne maison de disques, Celluloid, pour devenir l'une des nouvelles signatures de la maison Barclay, reprise en main par Philippe Constantin. Un nouvel album est attendu d'ici la fin de l'année.

# CLUB HEBDOGICIEL

## REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pétés est réservé aux membres du club Hebdogiciel.

- Les petites annonces gratuites envoyées par les membres du club Hebdogiciel sont prioritaires.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient d'une remise de 10% sur l'abonnement annuel et semestriel à Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres. Mise en service 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.

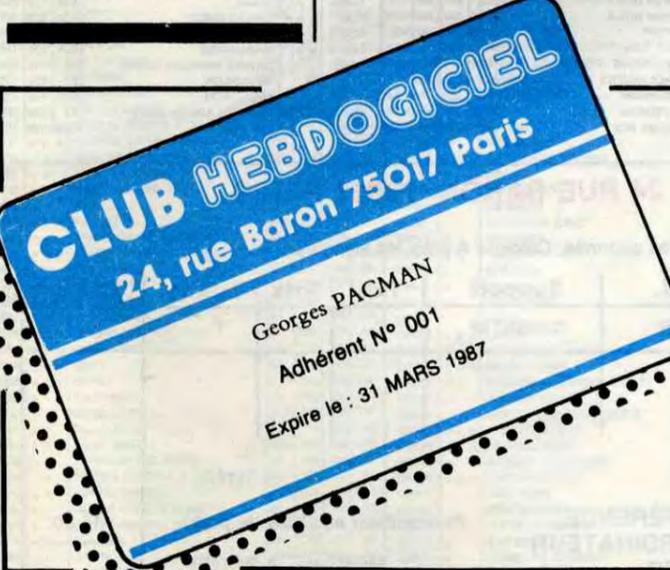
- Hebdogiciel se réserve le droit de refuser l'adhésion au club à qui bon lui semble, non mais !

- L'adhésion au club Hebdogiciel entraîne l'acceptation du présent règlement.

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

**COTES**  
★ ★ ★ INDISPENSABLE  
★ ★ RECOMMANDE  
★ 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 749 F TTC  
A LA BOUTIQUE  
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 .....	TAILLE	PRIX	Quant.	Montant
ADRESSE .....		SMALL			
VILLE .....	CODE POSTAL .....	MEDIUM			
		LARGE			
TARIF C : N° de carte du Club obligatoire .....					TOTAL :
TARIF B : N° d'abonné obligatoire .....					Participation aux frais de port :
Règlement joint : Chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat poste (étranger) <input type="checkbox"/>					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

	A	B	C
AM019 *	AIRWOLF	DSK 157	141 98
AM020 **	ALIEN	K7 104	94 72
AM021 **	ALIEN	DSK 147	132 101
AM022 **	ALIEN B	K7 110	99 78
AM023 **	ALIEN BREAK-I	K7 104	94 76
AM024 **	AMS CALC	K7 330	297 225
AM025 **	AMS CALC	DSK 390	351 270
AM026 **	AMS FONCTION	K7 250	225 180
AM027 **	AMS FONCTION	DSK 300	270 225
AM028 **	AMS GRAPH/STAT	K7 330	297 225
AM029 **	AMS GRAPH/STAT	DSK 390	351 270
AM030 **	AM STRAM DAMES	K7 130	117 91
AM031 **	AM STRAM DAMES	DSK 189	170 129
AM032 **	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7 193	174 138
AM033 **	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK 295	266 207
AM034 **	BACK TO THE FUTURE	K7 115	104 83
AM035 **	BACK TO THE FUTURE	DSK 182	163 125
AM036 *	BAD MAX	K7 185	167 115
AM037 *	BAD MAX	DSK 198	178 120
AM038 **	BALL BLAZER	K7 130	117 81
AM039 **	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7 105	95 73
AM040 **	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK 182	163 127
AM041 **	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7 140	126 98
AM042 **	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK 220	198 154
AM043 **	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK 220	198 154

	A	B	C
AM038 **	BATTLE OF BRITAIN	K7 121	109 85
AM039 **	BATTLE OF BRITAIN	DSK 180	162 126
AM040 **	BATMAN	K7 108	87 75
AM041 **	BATMAN	DSK 181	162 126
AM042 **	BEACH HEAD	K7 130	117 78
AM043 **	BEACH HEAD	DSK 159	152 110
AM044 **	BOMB JACK	K7 108	87 75
AM045 **	BORED OF RINGS	K7 85	76 59
AM046 **	BORED OF RINGS	DSK 190	171 115
AM047 **	BOULDER DASH	K7 100	90 63
AM048 **	BOULDER DASH III	K7 121	108 85
AM049 **	BOUNDER	K7 108	87 75
AM050 **	BOUNDER	DSK 157	141 109
AM051 **	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7 106	95 70
AM052 **	BRIAN'S BLOODAXE	K7 109	98 76
AM053 **	BRUCE LEE	K7 110	99 77
AM054 **	BRUCE LEE	DSK 170	153 115
AM055 **	CAULDRON	K7 98	88 70
AM056 **	CAULDRON	DSK 153	138 101
AM057 **	CAVES OF DOOM	K7 30	27 20
AM058 **	CHALLENGER REVERSI	K7 130	117 91
AM059 **	CHALLENGER REVERSI	DSK 189	170 129
AM060 **	CHIROLOGIE	K7 60	50 40
AM061 **	CHUCKIE EGG II	K7 114	103 80
AM062 **	COBRA PINBALL	K7 140	126 97

	A	B	C
AM058 **	COBRA PINBALL	DSK 219	197 148
AM059 **	COLOSSUS CHESS 4	K7 119	107 82
AM060 **	COLOSSUS CHESS 4	DSK 155	140 105
AM061 **	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	DSK 194	175 136
AM062 **	COMBAT LYNX	K7 109	98 76
AM063 **	COMMANDO	K7 107	96 68
AM064 **	COMPUTER HITS 6	DSK 182	169 127
AM065 **	COMPUTERS HITS 10	K7 121	108 85
AM066 **	COMPUTERS HITS 10 II	K7 121	108 85
AM067 **	CONFUZZION	K7 87	78 62

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

## BULLETIN D'ADHESION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n° .....

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

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Code Postal .....

Ville .....

Signature :

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

# ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD					
AM341	ALIEN HIGHWAY 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	HABAWITER 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	CRUSADE IN EUROPE	K7	182	163	127
AT120	CRUSADE 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	212	166
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	CRUSADE IN EUROPE	K7	121	108	85
CO383	CRUSADE 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	182	146	130
MS136	NORTH SEA HELICOPTER	DSK	208	187	166

THOMSON					
TH123	ASS DESASTO T09	DSK	527	474	421
TH124	VAMPIRE T07/M05	K7	195	175	156
TH125	VAMPIRE T09	DSK	248	223	198

A B C		A B C		A B C	
AM067	CRAFTON ET XUNK	K7	140	126	98
AM068	CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198	155
AM070	CRAZY GOLF	K7	104	94	77
AM071	CYRUS CHES	K7	121	109	85
AM072	CYRUS CHES/8256	DSK	155	140	106
AM073	D	DSK	194	175	136
AM074	DAMBUSTERS	DSK	700	611	482
AM075	DAMES	K7	110	101	78
AM076	DAMES	DSK	130	117	94
AM077	DAMS	K7	295	266	207
AM078	DARK STAR	DSK	194	175	136
AM079	DATAMAT	K7	84	76	63
AM080	DEFEND OR DIE	DSK	450	405	315
AM081	DEVIL'S CROWN	K7	97	89	79
AM082	DEVIL'S CROWN	DSK	115	104	71
AM083	DEVYAC	DSK	169	152	116
AM084	DEVYAC	K7	305	275	214
AM085	DIARY OF ADRIAN MOLE	DSK	360	324	252
AM086	DOCTOR WHO	K7	124	112	85
AM087	DOCTOR WHO	DSK	146	132	103
AM088	DOOMSDAY BLUES	K7	207	187	145
AM089	DOOMSDAY BLUES	DSK	121	108	85
AM090	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	127
AM091	DOPPELGÄNGER	K7	91	82	58
AM092	DOPPELGÄNGER	DSK	96	86	67
AM093	DUNBARACH	K7	115	104	81
AM094	DUNBARACH	DSK	140	126	98
AM095	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM096	DUNBARACH	DSK	129	116	94
AM097	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM098	DUNBARACH	DSK	155	140	106
AM099	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM100	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM101	DUNBARACH	K7	85	76	59
AM102	DUNBARACH	DSK	155	140	106
AM103	DUNBARACH	K7	91	82	58
AM104	DUNBARACH	DSK	170	153	119
AM105	DUNBARACH	K7	92	83	69
AM106	DUNBARACH	DSK	224	211	141
AM107	DUNBARACH	K7	277	249	195
AM108	DUNBARACH	DSK	97	87	62
AM109	DUNBARACH	DSK	180	162	108
AM110	DUNBARACH	K7	190	177	90
AM111	DUNBARACH	DSK	120	108	85
AM112	DUNBARACH	K7	74	67	49
AM113	DUNBARACH	DSK	127	114	88
AM114	DUNBARACH	K7	290	261	232
AM115	DUNBARACH	DSK	290	261	232
AM116	DUNBARACH	K7	121	108	85
AM117	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM118	DUNBARACH	K7	941	847	705
AM119	DUNBARACH	DSK	1028	921	765
AM120	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM121	DUNBARACH	DSK	120	108	85
AM122	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM123	DUNBARACH	DSK	155	140	106
AM124	DUNBARACH	K7	121	116	90
AM125	DUNBARACH	DSK	121	108	85
AM126	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM127	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM128	DUNBARACH	DSK	121	109	85
AM129	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM130	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM131	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM132	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM133	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM134	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM135	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM136	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM137	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM138	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM139	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM140	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM141	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM142	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM143	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM144	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM145	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM146	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM147	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM148	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM149	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM150	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM151	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM152	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM153	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM154	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM155	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM156	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM157	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM158	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM159	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM160	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM161	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM162	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM163	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM164	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM165	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM166	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM167	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM168	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM169	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM170	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM171	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM172	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM173	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM174	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM175	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM176	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM177	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM178	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM179	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM180	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM181	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM182	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM183	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM184	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM185	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM186	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM187	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM188	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM189	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM190	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM191	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM192	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM193	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM194	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM195	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM196	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM197	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM198	DUNBARACH	K7	121	109	85
AM199	DUNBARACH	DSK	182	163	127
AM200	DUNBARACH	K7	121		

Table listing video games under the ABC category, including titles like DONALD DUCK, DR WHO, and DUNGEON ADVENTURE, with columns for game name, code, and price.

Table listing video games under the MSX category, including titles like SCARABEUS, SCHIZOPHRENIA, and SEVEN CITIES OF GOLD, with columns for game name, code, and price.

Table listing video games under the ABC category, including titles like DYNAMITE DAN, EDITOR ASSEMBLER, and ELITE, with columns for game name, code, and price.

Table listing video games under the ABC category, including titles like VOX, WAY OF EXPLODING FIST, and WEST BANK, with columns for game name, code, and price.

MSX

THOMSON

MICRO CARTOUCHES VERGES POUR QL ET SPECTRUM

Table with 3 columns: A (44), B (39), C (30)

SPECTRUM

Table listing video games under the SPECTRUM category, including titles like 3 D MOVER, 3 WEEKS IN PARADISE, and 4 me PROTOCOLE, with columns for game name, code, and price.

VIC 20

Table listing video games under the VIC 20 category, including titles like ADVENTURE LAND, CLOWNS, and COSMIC CRUNCHER, with columns for game name, code, and price.

# DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

course 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 or

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



## Salut la promo

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIE	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
LADY ROCK	39,50
LA POUDRE D'OUBLI	25,00
LA MISSION DU MAJOR REDSTONE	42,00
SOMOZA ET GOMORRHE	69,00
LA PLANETE DES OMBRES	48,00
RETOUR DE FLAMMES	48,00
OMBRES CHINOISES	42,00
COMME UN PARFUM DE GUERLAIN	46,00

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 "Livres 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.

Quelle semaine atroce, hein ? Rien de rien. Que du vide. Tiens, pour la peine, je vous fais un cadeau royal : je vous offre quatre cartes postales de xxxxxx quoi que vous me commandiez. C'est gentil, hein ? En fait, c'est parce que j'ai pas le temps d'approfondir la question : je vous cherche un truc d'enfer pour le numéro d'août. Vous saurez tut la semaine prochaine (si j'ai trouvé d'ici là).

Ouais, bon, ben envoyez-moi les cartes postales et les albums que j'ai cochés dans la liste ci-dessous.

Envoyez-moi un catalogue gratuit.

Je mets une case à cocher ici parce que deux seulement, ça ferait pas beau. Mais surtout, ne la cochez pas, ça foutrait le bordel dans mes papiers.

Nom : ..... Code postal + Ville : .....

Prénom : ..... Envoyez ce bon à : **IMPRESSION 3** impasse du

Adresse : ..... Colombier 95230 SOISY.



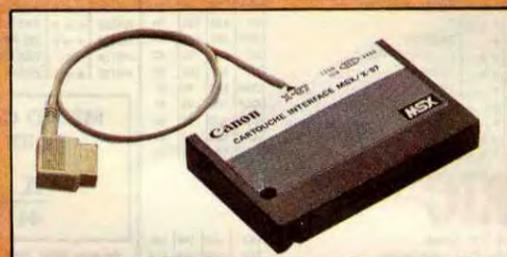
### CANON V-20

**750 F**

**POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL**

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

### INTERFACE X-740



LIAISON X07-V20

**290 F**

**POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL**

### LOGICIEL X-COM

**235 F**

**POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL**

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

### CONFIGURATION COMMUNICATION V-20 - X-07

**990 F**

**POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL**

- 1 CANON V-20
- 1 INTERFACE X-740 POUR LIAISON X-07 V-20
- EN CADEAU XYZOLOG (K7)

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

CANON V-20 : 950 F.  PRIX SPECIAL CLUB : 750 F.  FRAIS DE PORT + 50F.

CANON V-20 + X740 : 1.290 F.  PRIX SPECIAL CLUB : 990 F.  FRAIS DE PORT + 70F.

INTERFACE X-740 : 490 F.  PRIX SPECIAL CLUB : 290 F.  FRAIS DE PORT + 20F.

LOGICIEL X07-COM : 337 F.  PRIX SPECIAL CLUB : 235 F.  FRAIS DE PORT + 15F.

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

N° CARTE DU CLUB : ..... N° de téléphone : .....

Règlement joint :  Chèque bancaire  CCP







# LA QUÊTE D'ATON

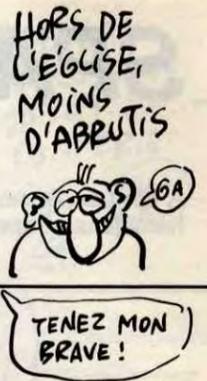
Dans le grand labyrinthe de la vallée des rois où rôdent les spectres d'Amon et du dragon Âpopis, l'ancien dieu Aton dans l'espoir de retrouver sa liberté, vous inspira une quête mystique...

Joël RIVET

## SUITE DU N° 144

```
5600 PLAY M1$,M2$,M3$
5610 RETURN
5620 SOUND6,30
5630 SOUND7,55
5640 SOUND8,16
5650 SOUND12,14
5660 SOUND13,4
5670 RETURN
5680 DATA échange,échange,prend,jette
,descend,cartouche,plan,suicide,verit
e,vérité,sens
5690 RESTORE 5770
5700 FOR I=1 TO 90:FOR J=1 TO 6
5710 READ PI(I,J)
5720 NEXT J,I
5730 FOR I=0 TO10:FOR J=0 TO 10
5740 READ O(I,J)
5750 NEXT J,I
5760 NI=90
5770 DATA 0,2,20,0,0,0,0,3,0,1,1,0,0,
0,0,2,2,0,0,5,17,0,3,0,0,6,0,4,4,0,0,
7,0,5,5,0,0,8,14,6,6,0,0,0,0,7,7,0,0,
10,12,0,8,0,0,0,11,9,9,0,10,0,0,12,9,
1,9,11,26,13,0,1,0,12,0,14,7,1,7,13,0
,0,6,1,0,0,25,16,5,1,0,15,0,17,4,1,4,
16,24,18,3,1,0,17,0,19,2,1,0,18
5780 DATA 0,20,1,1,1,19,0,0,0,1,0,22,
34,0,0,2,0,0,33,21,1,2,0,0,0,2,2,17
,0,31,0,3,2,15,0,30,0,5,2,12,0,29,0,8
,2,0,0,28,0,9,2,27,0,42,29,9,3,26,28,
41,0,0,3,25,0,39,0,5,3
5790 DATA 24,0,0,32,3,3,0,31,37,0,2,3
,22,0,36,0,1,3,21,0,35,0,0,3,34,0,52,
0,0,4,33,37,0,0,1,4,32,0,0,36,2,4,0,0
,49,0,3,4,30,0,47,0,5,4,0,0,45,0,7,4,
```

```
29,42,0,0,8,4,28,0,0,41,9,4,0,0,60,44
,9,5,0,43,59,45,8,5,40,44,58,0,7,5,0,
0,57,47,6,5,39,46,0,48,5,5,0,47
5800 DATA 0,49,4,5,38,48,0,50,3,5,0,4
9,0,51,2,5,0,50,54,0,1,5,35,0,53,0,0,
5,52,54,0,0,0,6,51,0,69,53,1,6,0,0,0,
0,2,6,0,0,67,0,3,6,46,58,64,0,6,6,45,
0,0,57,7,6,44,0,62,0,8,6,43,0,61,0,9,
6,60,0,80,0,9,7,59,0,0,63,8,7,0,62,78
,0,7,7,57,0,77,0,6,7,0,0,76,66
5810 DATA 5,7,0,65,0,67,4,7,56,66,74,
68,3,7,0,67,73,69,2,7,54,68,72,70,1,7
,0,69,71,0,0,7,70,72,90,0,0,8,69,0,0,
71,1,0,68,74,0,0,2,8,67,75,87,73,3,8,
0,0,0,74,4,8,65,77,0,0,5,8,64,78,0,76
,6,8,63,0,0,77,7,8,0,80,82,0,8,0,61,0
,81,79,9,8
5820 DATA80,0,0,0,9,9,79,0,0,83,8,9,0
,82,0,84,7,9,0,83,-1,85,6,9,0,84,0,86
,5,9,0,85,0,87,4,9,74,86,0,0,3,9,0,0,
0,89,2,9,0,88,0,90,1,9,71,89,0,0,0,9
5830 DATA 1,20,21,34,35,52,53,70,71,9
0,0,2,19,22,33,36,51,54,69,72,89,0,3,
18,23,32,37,50,55,68,73,88,0,4,17,24,
31,38,49,56,67,74,87,0,5,16,0,0,0,48,
0,66,75,86,0,6,15,25,30,39,47,0,65,76
,85,0,7,14,0,0,46,57,64,77,84,0,0,1
3,0,0,40,45,58,63,78,83,0,9,12
5840 DATA26,29,41,44,59,62,79,82,0,10
,11,27,28,42,43,60,61,80,81,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0
5850 FOR I=1 TO 4:READ D$(I):NEXT
5860 DATA NOR,EST,SUD,OUÉ
5870 RESTORE 5910
5880 FOR I=0 TO 24
5890 READ CS(I)
5900 NEXT
5910 DATA11,11,4,4,15,13,4,13,5,4,6,1
3,15,1,6,4,6,6,13,4,14,10,10,10,10
5920 RESTORE 5980
5930 FOR NS=0TO35
5940 FOR S=0 TO31:READ SB:SP$=SP$+CHR
$(SB):NEXT
5950 SPRITE$(NS)=SP$:SP$=""
5960 NEXT NS
5970 RETURN
5980 DATA63,64,128,128,128,128,128,12
8,128,128,128,128,128,64,63,252,2
,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,252
```



```
5990 DATA,,3,15,31,63,63,63,63,31,15
,3,,,,,128,224,240,248,248,248,248,
240,224,128,,
6000 DATA,,3,7,15,15,30,30,30,30,15,1
5,7,3,,,,,192,128,,,,,128,192,,
6010 DATA,,32,16,9,38,16,9,38,16,9,6
,,,,,192,36,24,192,36,24,192,36,24
,,,,
6020 DATA,,15,15,7,3,4,10,18,36,4,8,8
,16,,,,,248,248,240,224,144,40,164,14
4,144,136,136,132,128,,
6030 DATA,,15,63,63,,40,40,40,40,40,
,63,,,,,240,252,252,,20,20,20,20,20,
,252,,
6040 DATA,,33,34,36,36,32,32,32,33,33
,33,32,63,,,,,224,16,8,8,4,4,196,228,
228,228,4,248,,
6050 DATA,,12,18,18,10,1,1,1,2,4,8,16
,32,,,,,4,12,20,36,68,128,128,128,64,
64,32,32,,
6060 DATA,,3,12,17,17,12,3,,16,12,1
4,,,,,192,48,136,136,48,192,,64,48,
56,,
6070 DATA,,16,41,17,1,1,17,40,16,,,,42
,20,,,,,204,84,84,84,84,84,204,68,68,
68,68,68,,
6080 DATA,,1,2,2,1,,7,,,,,128,64
,32,32,64,128,128,240,128,128,128,128
,128,,
6090 DATA,,15,17,17,1,1,1,2,4,4,2,1
,31,,,,,240,136,136,128,128,128,128,64
,32,32,64,128,248,,
6100 DATA,,12,61,12,,16,44,33,,12,61
,12,,,,,252,,,,,252,,,,,252,,
6110 DATA,,7,8,16,19,18,18,19,16,8,7,
32,48,,,,,224,16,8,200,72,72,200,8,16
,224,12,8,,
6120 DATA,,48,63,31,15,3,,1,1,,,,,
,32,80,124,240,240,224,224,192,64,64
,64,,
6130 DATA,,15,16,32,32,33,35,35,32
,47,,,,,12,16,16,224,,,,,128,192,192,,
252,,
6140 DATA,,17,8,4,1,1,1,,12,51,,,,,
,128,196,136,16,192,192,192,,204,48,
,,
6150 DATA,,6,13,15,15,12,12,12,12,,
15,,,,,48,88,120,120,24,24,24,24,,12
8,248,,
```

```
6160 DATA,,62,34,34,20,20,8,8,,17,42
,4,,,,,16,16,40,40,68,68,124,,,,16,168
,68,,
6170 DATA,,,,,2,4,10,15,7,7,7,13,,,,,
,,,,,128,192,224,224,252,,
6180 DATA,,13,31,,3,31,,13,31,,
,224,252,,216,252,,224,252,,
6190 DATA48,46,33,32,32,32,32,32,3
2,32,32,32,32,32,63,,,,,192,112,16,16,1
6,16,16,16,16,16,16,16,240
6200 DATA63,32,32,32,32,32,32,32,32,3
2,32,32,32,33,46,48,240,16,16,16,16,1
6,16,16,16,16,16,112,192,,
6210 DATA,1,14,56,32,32,32,32,32,32,3
2,32,32,32,63,48,208,16,16,16,16,1
6,16,16,16,16,16,16,16,240
6220 DATA63,32,32,32,32,32,32,32,32,3
2,32,32,56,14,1,,240,16,16,16,16,16,1
6,16,16,16,16,16,16,16,208,48
6230 DATA,24,60,60,90,126,,24,,,,,
,,,,,
6240 DATA,24,36,66,66,36,24,,,,,
,,,,,
6250 DATA,,24,60,60,24,,,,,
,,,,,
6260 DATA,,,,,1,1,1,1,1,3,3,3,,3,
31,63,127,255,255,255,255,224,239,241
,225,225,227
6270 DATA,,192,248,252,254,255,255,25
5,255,7,119,79,7,7,7,,,,,128,128,
128,128,128,192,192,192
6280 DATA7,7,207,151,39,199,7,7,7,7,7
,7,,,,,192,192,192,192,224,224,224,224
,240,240,240,,
6290 DATA3,3,3,3,7,7,7,15,15,15,,
,224,224,243,233,228,227,224,224,224
,224,224,,
6300 DATA,,,,,1,1,2,2,2,2,
4,4,4,4,8,8,8,16,23,25
6310 DATA128,128,64,64,64,32,32,32
,32,16,16,16,8,232,152,,,,,
6320 DATA168,132,132,132,132,34,98,16
2,34,33,33,65,65,128,,255,,,,,
,128,128,128
6330 DATA,,,,,1,1,1,21,33,33,
33,33,68,70,69,68,132,132,130,130,1,,
255
```

# JUMP MAN

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".



## SUITE DU N° 144

```
10820 PRINT" |
";
10830 GOTO 10190
10840 PRINT" |
";
10850 PRINT" |
";
10860 PRINT" |
";
10870 PRINT" | | - ||
";
10880 PRINT" |
";
10890 PRINT" | |
";
10900 PRINT" | -
";
10910 PRINT" |
";
10920 PRINT" |
";
10930 PRINT" | -
";
10940 PRINT" | - -
";
10950 PRINT" |
";
10960 PRINT" | | - -
";
10970 PRINT" |
";
10980 PRINT" | - || |
";
10990 PRINT" | ||
";
11000 PRINT" |
";
11010 PRINT" | - || |
";
";
11020 PRINT" |
";
11030 GOTO 10190
```

```
11040 PRINT" |
";
11050 PRINT" |
";
11060 PRINT" | - - -
";
11070 PRINT" | -
";
11080 PRINT" |
";
11090 PRINT" |
";
11100 PRINT" | | -
";
11110 PRINT" | -
";
11120 PRINT" | - -
";
11130 PRINT" |
";
11140 PRINT" |
";
11150 PRINT" |
";
11160 PRINT" | -
";
11170 PRINT" | -
";
11180 PRINT" |
";
11190 PRINT" | | - ||
";
11200 PRINT" |
";
11210 PRINT" | -
";
11220 PRINT" | |
";
11230 GOTO 10190
11240 PRINT" |
";
";
11250 PRINT" | -
";
";
11260 PRINT" | |
```

```
ERRATUM sur Vic 20
CREATIX V-II du n° 143
Veuillez modifier ainsi les lignes
suivantes :
550 VX=04:GOSUB1110:FORI=0TO7:J=25
5-PEEK(CI+I):POKEIC+I,J:NEXT
560 GOSUB1120:IFN=1THENPOKE832,PEE
K(832)+1:H=1:GOTO380
READY.
11270 PRINT" | - -
";
11280 PRINT" |
";
11290 PRINT" | || |
";
11300 PRINT" |
";
11310 PRINT" | -
";
11320 PRINT" | | - | - |
";
11330 PRINT" |
";
11340 PRINT" |
";
11350 PRINT" | || |
";
11360 PRINT" | - -
";
11370 PRINT" | - || | - |
";
11380 PRINT" |
";
11390 PRINT" | |
";
11400 PRINT" | |
";
11410 PRINT" |
";
11420 PRINT" |
";
11430 GOTO 10190
11440 PRINT" |
";
";
11450 PRINT" | -
";
";
11460 PRINT" |
";
11470 PRINT" | || || |
";
";
11480 PRINT" |
";
11490 PRINT" | -
";
11500 PRINT" | || || || |
";
";
11510 PRINT" | | |
";
";
11520 PRINT" | | -
";
";
11530 PRINT" | || |
";
";
11540 PRINT" | - |
";
";
11550 PRINT" |
";
11560 PRINT" | |
";
";
11570 PRINT" | || || - -
";
";
11580 PRINT" | |
";
";
11590 PRINT" | | || || |
";
";
11600 PRINT" |
";
11610 PRINT" | -
";
";
11620 PRINT" |
";
";
11630 GOTO 10190
```

# SPEED LOAD 64

# COMMODORE 64

L'ARGENT EST UN MAUVAIS PAPIER-CUL

Transformez vos octets "justicier" en octets "speedy gonzales"...

Michel GARNIER

Mode d'emploi :

Lancez par RUN et patientez les 15 secondes nécessaires à l'implantation des codes machine. Ce programme charge, sauve et vérifie dix fois plus vite un programme sur cassette à l'aide des commandes suivantes : SL "Nom du programme" : charge un programme sauve par SPEED LOAD. SS "Nom du programme" : sauve un programme en version accélérée. SV "Nom du programme" : vérifie un programme sauve par SPEED LOAD.

Les commandes habituelles, LOAD, SAVE et VERIFY sont toujours effectives.

Les opérations suivantes sont nécessaires pour sauvegarder une routine écrite en langage machine (ajustement des pointeurs situés en 43-44 et 45-46) :

POKE 43, partie basse de la première adresse de la routine à sauve. POKE 44, partie haute de la première adresse de la routine à sauve. POKE 45, partie basse de la dernière adresse de la routine à sauve. POKE 46, partie haute de la dernière adresse de la routine à sauve. Faire ensuite normalement SS "Nom du programme".

Pour éviter un superbe OUT OF MEMORY ERROR lorsque la routine à sauvegarder est supérieure à l'adresse 40960, faites POKE56,255.



```
0 REM*****
1 REM** SPEED-LOAD **
2 REM** ECRIT PAR M-G **
3 REM** MARS 1986 **
6 REM*****
10 PRINT "POKE53280,0:POKE53281,0"
15 PRINTTAB(8)"
20 PRINTTAB(8)"
25 PRINTTAB(8)"
30 PRINTTAB(8)"
35 PRINTTAB(8)"
40 PRINTTAB(8)"
45 PRINTTAB(8)"
50 PRINTTAB(10)"
55 PRINTTAB(10)"
60 PRINTTAB(10)"
65 PRINTTAB(10)"
70 PRINTTAB(10)"
75 PRINTTAB(10)"
80 PRINTTAB(10)"
85 PRINTTAB(9)"
90 FOR I=49920 TO 50775:POKE808,225
95 READA:POKEI,A:NEXTI
100 PRINT "POKE808,237"
105 PRINTTAB(12)"MINSTRUCTIONS"
110 PRINT "SANS"
115 PRINT "SANS"
115 PRINT "SANS"
120 PRINT "SANS"
125 PRINT "LOAD'NOM PRG' "
130 PRINT " "
135 PRINT "SAVE'NOM PRG' "
140 PRINT " "
145 PRINT "VERIFY'NOM PRG' "
150 PRINT " "
155 PRINTTAB(33)"
160 GETA$:IFA$="" THEN160
170 PRINT "SPEED LOAD 64"
175 SYS50000:NEW:END
200 REM*****
210 REM* DATA LANGUAGE MACHINE *
220 REM*****
500 DATA 141,89,192,32,16,195,32,48
505 DATA 195,76,182,194,76,47,193,0
510 DATA 169,8,162,8,160,0,32,186
515 DATA 253,169,0,162,1,160,0,32
520 DATA 213,253,134,174,132,175,96,0
525 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
530 DATA 169,0,133,184,133,185,169,2
535 DATA 133,186,169,8,133,171,169
```

```
,1
540 DATA 133,172,169,8,133,173,32,0
545 DATA 196,96,0,0,0,0,0,0
550 DATA 169,91,141,8,3,169,195,141
555 DATA 9,3,96,32,115,0,240,4
560 DATA 201,83,240,3,76,231,167,32
565 DATA 115,0,201,83,240,11,201,76
570 DATA 240,16,201,86,240,21,76,8
575 DATA 175,32,115,0,32,240,195,76
580 DATA 174,167,32,115,0,32,224,196
585 DATA 76,174,167,32,115,0,32,227
590 DATA 196,76,174,167,0,0,0,0
595 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
600 DATA 83,85,80,69,82,77,79,78
605 DATA 32,54,52,13,0,0,0,0
610 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
615 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
620 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
625 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
630 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
635 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
640 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
645 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
650 DATA 162,5,134,171,32,212,225,162
655 DATA 4,181,42,149,171,202,208,249
660 DATA 32,56,248,32,143,246,32,125
665 DATA 196,32,145,196,165,185,24,105
670 DATA 1,202,32,177,196,162,8,185
675 DATA 172,0,32,177,196,162,6,208
680 DATA 192,5,234,208,242,160,0,162
685 DATA 4,177,187,196,183,144,3,169
690 DATA 32,202,32,177,196,162,5,200
695 DATA 192,187,208,237,169,2,133,171
700 DATA 32,145,196,152,32,177,196,132
705 DATA 215,162,7,234,177,172,32,177
710 DATA 196,162,3,230,172,208,4,230
715 DATA 173,202,202,165,172,197,174,165
720 DATA 173,229,175,144,231,234,165,215
725 DATA 32,177,196,162,7,136,208,246
730 DATA 200,132,192,88,24,169,0,141
735 DATA 160,2,76,147,252,160,0,132
740 DATA 192,173,17,208,41,239,141,17
745 DATA 208,202,208,253,136,208,250,120
750 DATA 96,160,0,169,2,32,177,196
755 DATA 162,7,136,192,9,208,244,162
760 DATA 5,198,171,208,238,152,32,177
765 DATA 196,162,7,136,208,247,202,202
```

```
770 DATA 96,133,189,69,215,133,215,169
775 DATA 8,133,163,6,189,165,1,41
780 DATA 247,32,211,196,162,17,234,9
785 DATA 8,32,211,196,162,14,198,163
790 DATA 208,233,96,202,208,253,14,4,5
795 DATA 162,11,202,208,253,133,1,96
800 DATA 162,0,44,162,1,164,43,165
805 DATA 44,134,10,134,147,132,195,133
810 DATA 196,32,212,225,32,253,196,32
815 DATA 122,225,76,116,164,32,97,197
820 DATA 165,171,201,2,240,8,201,1825
825 DATA 208,243,165,185,240,10,173,60
830 DATA 3,133,195,173,61,3,133,196
835 DATA 32,80,247,32,228,255,240,251
840 DATA 32,44,168,164,183,240,11,136
845 DATA 177,187,217,65,3,208,206,152
850 DATA 208,245,132,144,32,210,245,173
855 DATA 62,3,56,237,60,3,8,24
860 DATA 101,195,133,174,173,63,3,101
865 DATA 196,40,237,61,3,133,175,32
870 DATA 118,197,165,189,69,215,5,144
875 DATA 240,4,169,255,133,144,76,169
880 DATA 245,32,175,197,201,0,240,249
885 DATA 133,171,32,221,197,145,178,200
890 DATA 192,192,208,246,240,45,32,175
895 DATA 197,32,221,197,196,147,208,2
900 DATA 145,195,209,195,240,2,134,144
```

```
905 DATA 69,215,133,215,230,195,208,2
910 DATA 230,196,165,195,197,174,165,196
915 DATA 229,175,144,221,32,221,197,32
920 DATA 125,196,200,132,192,88,24,169
925 DATA 0,141,160,2,76,147,252,32
930 DATA 23,248,32,125,196,132,215,169
935 DATA 7,141,6,221,162,1,32,240
940 DATA 197,38,189,165,189,201,2,208
945 DATA 245,160,9,32,221,197,201,2
950 DATA 240,249,196,189,208,232,32,221
955 DATA 197,136,208,246,96,169,8,133
960 DATA 163,32,240,197,38,189,234,234
965 DATA 234,198,163,208,244,165,189,96
970 DATA 169,16,44,13,220,240,251,173
975 DATA 13,221,142,7,221,72,169,25
980 DATA 141,15,221,104,74,74,96,0
985 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
990 DATA 197,38,189,165,189,201,2,208
995 DATA 245,160,9,32,221,197,201,2
1000 DATA 240,249,196,189,208,232,32,221
1005 DATA 197,136,208,246,96,169,8,133
1010 DATA 163,32,240,197,38,189,234,234
1015 DATA 234,198,163,208,244,165,189,96
1020 DATA 169,16,44,13,220,240,251,173
1025 DATA 13,221,142,7,221,72,169,25
1030 DATA 141,15,221,104,74,74,96,0
```

# AMSTRAD

Suite de la page 8

```
7860 LOCATE 8,10:PRINT f;r;p1;:i
7870 LOCATE 15,11:PRINT P2;:t;:SPA
7880 LOCATE 17,12:PRINT P1;:s;:SPA
7890 LOCATE 17,13:PRINT P1;:t;:SPA
7900 LOCATE 8,14:PRINT f;r;p1;:
7910 LOCATE 26,15:PRINT P2;:j;:j
7920 LOCATE 25,16:PRINT P2;:u;:j
7930 LOCATE 2,17:PRINT P2;:j;:j
7940 LOCATE 2,18:PRINT P2;:j;:j
7950 LOCATE 2,19:PRINT P2;:j;:j
7960 LOCATE 2,20:PRINT P2;:j;:j
7970 LOCATE 2,21:PRINT P2;:j;:j
7980 LOCATE 2,22:PRINT P2;:j;:j
7990 LOCATE 2,23:PRINT P2;:j;:j
8000 LOCATE 2,24:PRINT P2;:j;:j
8010 LOCATE 2,25:PRINT P2;:j;:j
8020 LOCATE 2,26:PRINT P2;:j;:j
8030 LOCATE 2,27:PRINT P2;:j;:j
8040 LOCATE 2,28:PRINT P2;:j;:j
8050 LOCATE 2,29:PRINT P2;:j;:j
8060 LOCATE 2,30:PRINT P2;:j;:j
8070 LOCATE 2,31:PRINT P2;:j;:j
8080 LOCATE 2,32:PRINT P2;:j;:j
8090 LOCATE 2,33:PRINT P2;:j;:j
8100 LOCATE 2,34:PRINT P2;:j;:j
8110 LOCATE 2,35:PRINT P2;:j;:j
8120 LOCATE 2,36:PRINT P2;:j;:j
8130 LOCATE 2,37:PRINT P2;:j;:j
8140 LOCATE 2,38:PRINT P2;:j;:j
8150 LOCATE 2,39:PRINT P2;:j;:j
8160 LOCATE 2,40:PRINT P2;:j;:j
8170 LOCATE 2,41:PRINT P2;:j;:j
8180 LOCATE 2,42:PRINT P2;:j;:j
8190 LOCATE 2,43:PRINT P2;:j;:j
8200 LOCATE 2,44:PRINT P2;:j;:j
8210 LOCATE 2,45:PRINT P2;:j;:j
8220 LOCATE 2,46:PRINT P2;:j;:j
8230 LOCATE 2,47:PRINT P2;:j;:j
8240 LOCATE 2,48:PRINT P2;:j;:j
8250 LOCATE 2,49:PRINT P2;:j;:j
8260 LOCATE 2,50:PRINT P2;:j;:j
8270 LOCATE 2,51:PRINT P2;:j;:j
8280 LOCATE 2,52:PRINT P2;:j;:j
8290 LOCATE 2,53:PRINT P2;:j;:j
8300 LOCATE 2,54:PRINT P2;:j;:j
8310 LOCATE 2,55:PRINT P2;:j;:j
8320 LOCATE 2,56:PRINT P2;:j;:j
8330 LOCATE 2,57:PRINT P2;:j;:j
8340 LOCATE 2,58:PRINT P2;:j;:j
8350 LOCATE 2,59:PRINT P2;:j;:j
8360 LOCATE 2,60:PRINT P2;:j;:j
8370 LOCATE 2,61:PRINT P2;:j;:j
8380 LOCATE 2,62:PRINT P2;:j;:j
8390 LOCATE 2,63:PRINT P2;:j;:j
8400 LOCATE 2,64:PRINT P2;:j;:j
8410 LOCATE 2,65:PRINT P2;:j;:j
8420 LOCATE 2,66:PRINT P2;:j;:j
8430 LOCATE 2,67:PRINT P2;:j;:j
8440 LOCATE 2,68:PRINT P2;:j;:j
8450 LOCATE 2,69:PRINT P2;:j;:j
8460 LOCATE 2,70:PRINT P2;:j;:j
8470 LOCATE 2,71:PRINT P2;:j;:j
8480 LOCATE 2,72:PRINT P2;:j;:j
8490 LOCATE 2,73:PRINT P2;:j;:j
8500 LOCATE 2,74:PRINT P2;:j;:j
8510 LOCATE 2,75:PRINT P2;:j;:j
8520 LOCATE 2,76:PRINT P2;:j;:j
8530 LOCATE 2,77:PRINT P2;:j;:j
8540 LOCATE 2,78:PRINT P2;:j;:j
8550 LOCATE 2,79:PRINT P2;:j;:j
8560 LOCATE 2,80:PRINT P2;:j;:j
8570 LOCATE 2,81:PRINT P2;:j;:j
8580 LOCATE 2,82:PRINT P2;:j;:j
8590 LOCATE 2,83:PRINT P2;:j;:j
8600 LOCATE 2,84:PRINT P2;:j;:j
8610 LOCATE 2,85:PRINT P2;:j;:j
8620 LOCATE 2,86:PRINT P2;:j;:j
8630 LOCATE 2,87:PRINT P2;:j;:j
8640 LOCATE 2,88:PRINT P2;:j;:j
8650 LOCATE 2,89:PRINT P2;:j;:j
8660 LOCATE 2,90:PRINT P2;:j;:j
8670 LOCATE 2,91:PRINT P2;:j;:j
8680 LOCATE 2,92:PRINT P2;:j;:j
8690 LOCATE 2,93:PRINT P2;:j;:j
8700 LOCATE 2,94:PRINT P2;:j;:j
8710 LOCATE 2,95:PRINT P2;:j;:j
8720 LOCATE 2,96:PRINT P2;:j;:j
8730 LOCATE 2,97:PRINT P2;:j;:j
8740 LOCATE 2,98:PRINT P2;:j;:j
8750 LOCATE 2,99:PRINT P2;:j;:j
8760 LOCATE 2,100:PRINT P2;:j;:j
8770 LOCATE 2,101:PRINT P2;:j;:j
8780 LOCATE 2,102:PRINT P2;:j;:j
8790 LOCATE 2,103:PRINT P2;:j;:j
8800 LOCATE 2,104:PRINT P2;:j;:j
8810 LOCATE 2,105:PRINT P2;:j;:j
8820 LOCATE 2,106:PRINT P2;:j;:j
8830 LOCATE 2,107:PRINT P2;:j;:j
8840 LOCATE 2,108:PRINT P2;:j;:j
8850 LOCATE 2,109:PRINT P2;:j;:j
8860 LOCATE 2,110:PRINT P2;:j;:j
8870 LOCATE 2,111:PRINT P2;:j;:j
8880 LOCATE 2,112:PRINT P2;:j;:j
8890 LOCATE 2,113:PRINT P2;:j;:j
8900 LOCATE 2,114:PRINT P2;:j;:j
8910 LOCATE 2,115:PRINT P2;:j;:j
8920 LOCATE 2,116:PRINT P2;:j;:j
8930 LOCATE 2,117:PRINT P2;:j;:j
8940 LOCATE 2,118:PRINT P2;:j;:j
8950 LOCATE 2,119:PRINT P2;:j;:j
8960 LOCATE 2,120:PRINT P2;:j;:j
8970 LOCATE 2,121:PRINT P2;:j;:j
8980 LOCATE 2,122:PRINT P2;:j;:j
8990 LOCATE 2,123:PRINT P2;:j;:j
9000 LOCATE 2,124:PRINT P2;:j;:j
9010 LOCATE 2,125:PRINT P2;:j;:j
9020 LOCATE 2,126:PRINT P2;:j;:j
9030 LOCATE 2,127:PRINT P2;:j;:j
9040 LOCATE 2,128:PRINT P2;:j;:j
9050 LOCATE 2,129:PRINT P2;:j;:j
9060 LOCATE 2,130:PRINT P2;:j;:j
9070 LOCATE 2,131:PRINT P2;:j;:j
9080 LOCATE 2,132:PRINT P2;:j;:j
9090 LOCATE 2,133:PRINT P2;:j;:j
9100 LOCATE 2,134:PRINT P2;:j;:j
9110 LOCATE 2,135:PRINT P2;:j;:j
9120 LOCATE 2,136:PRINT P2;:j;:j
9130 LOCATE 2,137:PRINT P2;:j;:j
9140 LOCATE 2,138:PRINT P2;:j;:j
9150 LOCATE 2,139:PRINT P2;:j;:j
9160 LOCATE 2,140:PRINT P2;:j;:j
9170 LOCATE 2,141:PRINT P2;:j;:j
9180 LOCATE 2,142:PRINT P2;:j;:j
9190 LOCATE 2,143:PRINT P2;:j;:j
9200 LOCATE 2,144:PRINT P2;:j;:j
9210 LOCATE 2,145:PRINT P2;:j;:j
9220 LOCATE 2,146:PRINT P2;:j;:j
9230 LOCATE 2,147:PRINT P2;:j;:j
9240 LOCATE 2,148:PRINT P2;:j;:j
9250 LOCATE 2,149:PRINT P2;:j;:j
9260 LOCATE 2,150:PRINT P2;:j;:j
9270 LOCATE 2,151:PRINT P2;:j;:j
9280 LOCATE 2,152:PRINT P2;:j;:j
9290 LOCATE 2,153:PRINT P2;:j;:j
9300 LOCATE 2,154:PRINT P2;:j;:j
9310 LOCATE 2,155:PRINT P2;:j;:j
9320 LOCATE 2,156:PRINT P2;:j;:j
9330 LOCATE 2,157:PRINT P2;:j;:j
9340 LOCATE 2,158:PRINT P2;:j;:j
9350 LOCATE 2,159:PRINT P2;:j;:j
9360 LOCATE 2,160:PRINT P2;:j;:j
9370 LOCATE 2,161:PRINT P2;:j;:j
9380 LOCATE 2,162:PRINT P2;:j;:j
9390 LOCATE 2,163:PRINT P2;:j;:j
9400 LOCATE 2,164:PRINT P2;:j;:j
9410 LOCATE 2,165:PRINT P2;:j;:j
9420 LOCATE 2,166:PRINT P2;:j;:j
9430 LOCATE 2,167:PRINT P2;:j;:j
9440 LOCATE 2,168:PRINT P2;:j;:j
9450 LOCATE 2,169:PRINT P2;:j;:j
9460 LOCATE 2,170:PRINT P2;:j;:j
9470 LOCATE 2,171:PRINT P2;:j;:j
9480 LOCATE 2,172:PRINT P2;:j;:j
9490 LOCATE 2,173:PRINT P2;:j;:j
9500 LOCATE 2,174:PRINT P2;:j;:j
9510 LOCATE 2,175:PRINT P2;:j;:j
9520 LOCATE 2,176:PRINT P2;:j;:j
9530 LOCATE 2,177:PRINT P2;:j;:j
9540 LOCATE 2,178:PRINT P2;:j;:j
9550 LOCATE 2,179:PRINT P2;:j;:j
9560 LOCATE 2,180:PRINT P2;:j;:j
9570 LOCATE 2,181:PRINT P2;:j;:j
9580 LOCATE 2,182:PRINT P2;:j;:j
9590 LOCATE 2,183:PRINT P2;:j;:j
9600 LOCATE 2,184:PRINT P2;:j;:j
9610 LOCATE 2,185:PRINT P2;:j;:j
9620 LOCATE 2,186:PRINT P2;:j;:j
9630 LOCATE 2,187:PRINT P2;:j;:j
9640 LOCATE 2,188:PRINT P2;:j;:j
9650 LOCATE 2,189:PRINT P2;:j;:j
9660 LOCATE 2,190:PRINT P2;:j;:j
9670 LOCATE 2,191:PRINT P2;:j;:j
9680 LOCATE 2,192:PRINT P2;:j;:j
9690 LOCATE 2,193:PRINT P2;:j;:j
9700 LOCATE 2,194:PRINT P2;:j;:j
9710 LOCATE 2,195:PRINT P2;:j;:j
9720 LOCATE 2,196:PRINT P2;:j;:j
9730 LOCATE 2,197:PRINT P2;:j;:j
9740 LOCATE 2,198:PRINT P2;:j;:j
9750 LOCATE 2,199:PRINT P2;:j;:j
9760 LOCATE 2,200:PRINT P2;:j;:j
9770 LOCATE 2,201:PRINT P2;:j;:j
9780 LOCATE 2,202:PRINT P2;:j;:j
9790 LOCATE 2,203:PRINT P2;:j;:j
9800 LOCATE 2,204:PRINT P2;:j;:j
9810 LOCATE 2,205:PRINT P2;:j;:j
9820 LOCATE 2,206:PRINT P2;:j;:j
9830 LOCATE 2,207:PRINT P2;:j;:j
9840 LOCATE 2,208:PRINT P2;:j;:j
9850 LOCATE 2,209:PRINT P2;:j;:j
9860 LOCATE 2,210:PRINT P2;:j;:j
9870 LOCATE 2,211:PRINT P2;:j;:j
9880 LOCATE 2,212:PRINT P2;:j;:j
9890 LOCATE 2,213:PRINT P2;:j;:j
9900 LOCATE 2,214:PRINT P2;:j;:j
9910 LOCATE 2,215:PRINT P2;:j;:j
9920 LOCATE 2,216:PRINT P2;:j;:j
9930 LOCATE 2,217:PRINT P2;:j;:j
9940 LOCATE 2,218:PRINT P2;:j;:j
9950 LOCATE 2,219:PRINT P2;:j;:j
9960 LOCATE 2,220:PRINT P2;:j;:j
9970 LOCATE 2,221:PRINT P2;:j;:j
9980 LOCATE 2,222:PRINT P2;:j;:j
9990 LOCATE 2,223:PRINT P2;:j;:j
10000 LOCATE 2,224:PRINT P2;:j;:j
10010 LOCATE 2,225:PRINT P2;:j;:j
10020 LOCATE 2,226:PRINT P2;:j;:j
10030 LOCATE 2,227:PRINT P2;:j;:j
10040 LOCATE 2,228:PRINT P2;:j;:j
10050 LOCATE 2,229:PRINT P2;:j;:j
10060 LOCATE 2,230:PRINT P2;:j;:j
10070 LOCATE 2,231:PRINT P2;:j;:j
10080 LOCATE 2,232:PRINT P2;:j;:j
10090 LOCATE 2,233:PRINT P2;:j;:j
10100 LOCATE 2,234:PRINT P2;:j;:j
10110 LOCATE 2,235:PRINT P2;:j;:j
10120 LOCATE 2,236:PRINT P2;:j;:j
10130 LOCATE 2,237:PRINT P2;:j;:j
10140 LOCATE 2,238:PRINT P2;:j;:j
10150 LOCATE 2,239:PRINT P2;:j;:j
10160 LOCATE 2,240:PRINT P2;:j;:j
10170 LOCATE 2,241:PRINT P2;:j;:j
10180 LOCATE 2,242:PRINT P2;:j;:j
10190 LOCATE 2,243:PRINT P2;:j;:j
10200 LOCATE 2,244:PRINT P2;:j;:j
10210 LOCATE 2,245:PRINT P2;:j;:j
10220 LOCATE 2,246:PRINT P2;:j;:j
10230 LOCATE 2,247:PRINT P2;:j;:j
10240 LOCATE 2,248:PRINT P2;:j;:j
10250 LOCATE 2,249:PRINT P2;:j;:j
10260 LOCATE 2,250:PRINT P2;:j;:j
10270 LOCATE 2,251:PRINT P2;:j;:j
10280 LOCATE 2,252:PRINT P2;:j;:j
10290 LOCATE 2,253:PRINT P2;:j;:j
10300 LOCATE 2,254:PRINT P2;:j;:j
10310 LOCATE 2,255:PRINT P2;:j;:j
10320 LOCATE 2,256:PRINT P2;:j;:j
10330 LOCATE 2,257:PRINT P2;:j;:j
10340 LOCATE 2,258:PRINT P2;:j;:j
10350 LOCATE 2,259:PRINT P2;:j;:j
10360 LOCATE 2,260:PRINT P2;:j;:j
10370 LOCATE 2,261:PRINT P2;:j;:j
10380 LOCATE 2,262:PRINT P2;:j;:j
10390 LOCATE 2,263:PRINT P2;:j;:j
10400 LOCATE 2,264:PRINT P2;:j;:j
10410 LOCATE 2,265:PRINT P2;:j;:j
10420 LOCATE 2,266:PRINT P2;:j;:j
10430 LOCATE 2,267:PRINT P2;:j;:j
10440 LOCATE 2,268:PRINT P2;:j;:j
10450 LOCATE 2,269:PRINT P2;:j;:j
10460 LOCATE 2,270:PRINT P2;:j;:j
10470 LOCATE 2,271:PRINT P2;:j;:j
10480 LOCATE 2,272:PRINT P2;:j;:j
10490 LOCATE 2,273:PRINT P2;:j;:j
10500 LOCATE 2,274:PRINT P2;:j;:j
10510 LOCATE 2,275:PRINT P2;:j;:j
10520 LOCATE 2,276:PRINT P2;:j;:j
10530 LOCATE 2,277:PRINT P2;:j;:j
10540 LOCATE 2,278:PRINT P2;:j;:j
10550 LOCATE 2,279:PRINT P2;:j;:j
10560 LOCATE 2,280:PRINT P2;:j;:j
10570 LOCATE 2,281:PRINT P2;:j;:j
10580 LOCATE 2,282:PRINT P2;:j;:j
10590 LOCATE 2,283:PRINT P2;:j;:j
10600 LOCATE 2,284:PRINT P2;:j;:j
10610 LOCATE 2,285:PRINT P2;:j;:j
10620 LOCATE 2,286:PRINT P2;:j;:j
10630 LOCATE 2,287:PRINT P2;:j;:j
10640 LOCATE 2,288:PRINT P2;:j;:j
10650 LOCATE 2,289:PRINT P2;:j;:j
10660 LOCATE 2,290:PRINT P2;:j;:j
10670 LOCATE 2,291:PRINT P2;:j;:j
10680 LOCATE 2,292:PRINT P2;:j;:j
10690 LOCATE 2,293:PRINT P2;:j;:j
10700 LOCATE 2,294:PRINT P2;:j;:j
10710 LOCATE 2,295:PRINT P2;:j;:j
10720 LOCATE 2,296:PRINT P2;:j;:j
10730 LOCATE 2,297:PRINT P2;:j;:j
10740 LOCATE 2,298:PRINT P2;:j;:j
10750 LOCATE 2,299:PRINT P2;:j;:j
10760 LOCATE 2,300:PRINT P2;:j;:j
10770 LOCATE 2,301:PRINT P2;:j;:j
10780 LOCATE 2,302:PRINT P2;:j;:j
10790 LOCATE 2,303:PRINT P2;:j;:j
10800 LOCATE 2,304:PRINT P2;:j;:j
10810 LOCATE 2,305:PRINT P2;:j;:j
10820 LOCATE 2,306:PRINT P2;:j;:j
10830 LOCATE 2,307:PRINT P2;:j;:j
10840 LOCATE 2,308:PRINT P2;:j;:j
10850 LOCATE 2,309:PRINT P2;:j;:j
10860 LOCATE 2,310:PRINT P2;:j;:j
10870 LOCATE 2,311:PRINT P2;:j;:j
10880 LOCATE 2,312:PRINT P2;:j;:j
10890 LOCATE 2,313:PRINT P2;:j;:j
10900 LOCATE 2,314:PRINT P2;:j;:j
10910 LOCATE 2,315:PRINT P2;:j;:j
10920 LOCATE 2,316:PRINT P2;:j;:j
10930 LOCATE 2,317:PRINT P2;:j;:j
10940 LOCATE 2,318:PRINT P2;:j;:j
10950 LOCATE 2,319:PRINT P2;:j;:j
10960 LOCATE 2,320:PRINT P2;:j;:j
10970 LOCATE 2,321:PRINT P2;:j;:j
10980 LOCATE 2,322:PRINT P2;:j;:j
10990 LOCATE 2,323:PRINT P2;:j;:j
11000 LOCATE 2,324:PRINT P2;:j;:j
11010 LOCATE 2,325:PRINT P2;:j;:j
11020 LOCATE 2,326:PRINT P2;:j;:j
11030 LOCATE 2,327:PRINT P2;:j;:j
11040 LOCATE 2,328:PRINT P2;:j;:j
11050 LOCATE 2,329:PRINT P2;:j;:j
11060 LOCATE 2,330:PRINT P2;:j;:j
11070 LOCATE 2,331:PRINT P2;:j;:j
11080 LOCATE 2,332:PRINT P2;:j;:j
11090 LOCATE 2,333:PRINT P2;:j;:j
11100 LOCATE 2,334:PRINT P2;:j;:j
11110 LOCATE 2,335:PRINT
```

# TACATAC

Affrontez une nuée de bidules aux commandes d'un truc vaguement spatial.

Bernard DE ROULEPELLE

Mode d'emploi :  
Manœuvrez le truc par les touches "Z" et "X" et canardez les bidules par la flèche "haut".



```
10 AD=#5000:NL=100
15 REPEAT S=0
20 FORI=1TO8:READA$:A=VAL("#"+A$):S=
S+A:POKEAD,A:AD=AD+1:NEXT:READA$
25 IFS<>VAL("#"+A$) THENPRINT"ERREUR
EN LIGNE":NL:STOP
30 NL=NL+10:UNTILAD>#53C3:ZAP
40 IPEEK(##FFFC)=#BFTHEN1400
50 REM ADAPTATION ORIC 1
60 DOKE#5010,#CCOA:DOKE#5319,#CCOA:D
OKE#5333,#E905:DOKE#5348,#FB9B
70 DOKE#5348,#CCOA:GOTO1400
100 DATA9,0A,8D,6A,02,A9,10,8D,2F2
110 DATA6B,02,A9,06,8D,6C,02,A2,237
120 DATA6E,CC,A9,01,85,6B,85,70,429
130 DATA85,71,85,76,A2,08,8D,A2,3FA
140 DATA53,9D,C7,B7,8D,AA,53,9D,4C5
150 DATA87,B7,8D,82,53,9D,F7,86,57A
160 DATA8D,BA,53,9D,F7,87,CA,DO,5AF
170 DATAE5,A2,20,8D,4E,53,9D,92,43A
180 DATA8F,9D,BA,8F,CA,DO,F4,A9,60C
190 DATA00,85,72,85,73,85,74,A9,391
200 DATA01,85,67,A9,09,85,75,A2,33B
210 DATA00,A9,00,9D,00,64,A9,55,2A8
220 DATA9D,00,60,EB,DO,F3,A2,28,47F
230 DATAA9,5F,9D,67,8F,CA,DO,FA,55F
240 DATAA9,28,85,6C,A9,8F,85,6D,41C
250 DATAA9,DO,85,66,A9,04,85,76,40C
260 DATA78,A5,75,DO,03,4C,0D,53,311
270 DATAC6,71,DO,0E,A9,03,85,71,3B7
280 DATAA2,01,20,20,52,FD,03,20,248
290 DATAD5,50,20,F2,50,20,3E,51,336
300 DATA20,F3,51,A9,03,85,70,C6,3QB
310 DATA70,FD,27,20,59,52,A2,02,2F6
```

```
320 DATA20,20,52,FD,06,A9,00,85,2B6
330 DATA6E,FD,04,A9,01,85,6E,A2,3A1
340 DATA03,20,20,52,FD,06,A9,00,234
350 DATA85,6F,FD,0B,A9,01,85,6F,45D
360 DATADD,5,4C,B1,50,A6,6A,8D,48F
370 DATA00,64,FD,03,CA,DO,8B,A5,48E
380 DATA6C,9D,00,65,FE,00,65,A5,376
390 DATA6D,9D,00,66,A9,01,9D,00,2B7
400 DATA64,60,C6,6B,DO,05,A9,02,375
410 DATA85,68,60,A6,6A,20,F3,51,3C4
420 DATA8D,00,64,DO,05,CA,DO,8B,488
430 DATAFO,EB,8D,00,65,38,E9,28,443
440 DATA85,68,9D,00,65,8D,00,66,312
450 DATAE9,00,C9,BA,DO,07,A9,00,3EC
460 DATA9D,00,64,FD,EO,85,69,9D,45C
470 DATA00,66,A0,00,B1,68,C9,A0,388
480 DATAFO,EC,A9,77,91,68,A0,28,48D
490 DATAA9,20,91,68,DO,C7,A6,67,466
500 DATA8D,00,60,C9,55,FD,03,CA,3FB
510 DATA18,69,82,9D,00,61,A9,8B,365
520 DATA85,66,E6,65,DO,02,E6,66,454
530 DATAAD,00,B1,65,C9,27,8D,26,37C
540 DATA18,69,82,9D,00,61,A9,8B,365
550 DATA9D,00,62,A9,00,9D,00,60,2A5
560 DATAE6,65,DO,02,E6,66,81,65,47F
570 DATA30,07,A9,29,9D,00,63,DO,2D9
580 DATA05,A9,27,9D,00,63,AE,67,2E2
590 DATADD,00,60,C9,55,DO,04,CA,3D9
600 DATADD,F6,60,8D,00,61,85,68,431
610 DATA8D,00,62,85,69,A0,00,A9,356
620 DATA20,91,68,A0,28,B1,68,C9,3C3
630 DATA77,DO,0E,A9,55,9D,00,60,350
640 DATA20,8C,52,A9,20,91,68,DO,390
650 DATAD6,BC,00,63,B1,68,C9,5F,436
```

```
660 DATAD0,07,A9,55,9D,00,60,DO,3A2
670 DATAC6,C9,20,FD,12,CO,29,FD,48A
680 DATA07,A9,29,9D,00,63,DO,87,360
690 DATAA9,27,9D,00,63,DO,8D,A9,3F9
700 DATAAD,91,68,9B,18,7D,00,61,327
710 DATA90,03,FE,00,62,9D,00,61,2F1
720 DATA18,90,9C,8A,48,A2,05,BC,379
730 DATA6E,53,B1,6C,C9,A0,DO,06,41D
740 DATAC6,75,10,02,E6,75,CA,DO,442
750 DATAEE,AS,75,69,30,8D,2F,49F
760 DATA8D,DA,8F,A2,0F,A0,FF,88,4FE
770 DATADD,FD,CA,DO,8B,68,AA,60,5D1
780 DATAA9,0E,8D,0F,03,A9,EE,8D,37A
790 DATAOC,03,A9,CC,8D,0C,03,2DD
800 DATA51,52,8D,0F,03,A9,EC,8D,364
810 DATAC0,03,A9,CC,8D,0C,03,2DD
820 DATA55,52,09,10,8D,00,03,A9,1F9
830 DATA08,48,68,48,68,2D,00,03,198
840 DATA6D,DF,F7,DF,8F,01,04,02,3DB
850 DATA00,AS,6E,DO,15,A0,28,B1,371
860 DATA6C,C9,20,DO,0D,C6,6C,A0,404
870 DATA29,A9,79,91,6C,A9,20,C8,3D9
880 DATA91,6C,AS,6F,DO,15,A0,2A,3C0
890 DATA81,6C,C9,20,DO,0D,E6,6C,435
900 DATAA9,79,A0,29,91,6C,8B,A9,419
910 DATA20,91,6C,60,8B,AS,72,18,3A4
920 DATA69,01,85,72,90,10,AS,73,319
930 DATA18,69,01,85,73,90,07,AS,2B6
940 DATA74,18,69,01,85,74,8B,AS,36C
950 DATA74,29,FD,4A,4A,4A,4A,69,31E
960 DATA30,8D,9A,8F,8D,C2,8F,AS,4C9
970 DATA74,29,0F,18,69,30,8D,9B,285
980 DATA8F,8D,C3,8F,AS,73,29,FD,4FF
990 DATA4A,4A,4A,4A,69,30,8D,9C,2EA
```

```
1000 DATA8F,8D,C4,8F,AS,73,29,0F,41F
1010 DATA18,69,30,8D,9D,8F,8D,C5,3EC
1020 DATA8F,AS,72,29,FD,4A,4A,4A,3CD
1030 DATA4A,69,30,8D,9E,8F,8D,C6,420
1040 DATA8F,AS,72,29,0F,18,69,30,2BF
1050 DATA8D,9F,8F,8D,C7,8F,C6,76,53A
1060 DATADD,0A,A9,05,85,76,E6,67,3DD
1070 DATADD,02,C6,67,60,A2,06,8D,3C4
1080 DATA99,8F,9D,83,53,CA,DO,F7,55C
1090 DATA20,CE,CC,A2,16,8D,73,53,3F5
1100 DATA9D,00,BC,CA,DO,F7,A2,19,4A5
1110 DATA8D,89,53,9D,50,BC,CA,DO,4DC
1120 DATAF7,58,20,78,EB,10,FB,C9,4A6
1130 DATA4F,DO,03,4C,00,50,C9,4E,2D5
1140 DATADD,FO,A9,03,8D,6A,02,20,385
1150 DATADD,F8,20,CE,CC,60,00,0A,3EC
1160 DATA53,43,4F,52,45,3A,30,30,216
1170 DATA30,30,30,30,20,20,20,140
1180 DATA20,20,20,20,20,20,20,100
1190 DATA20,20,56,49,45,3A,39,28,1BF
1200 DATA00,01,02,2A,56,4F,54,52,178
1210 DATA45,20,53,43,4F,52,45,20,201
1220 DATA45,53,54,20,20,20,20,18C
1230 DATA20,20,56,4F,55,4C,45,5A,225
1240 DATA2D,56,4F,55,53,20,52,45,231
1250 DATA4A,4F,55,45,52,20,28,4F,21C
1260 DATA2F,4E,29,00,0C,1E,0C,1E,0FA
1270 DATA1E,33,21,00,00,0C,1E,1E,0BA
1280 DATA0C,00,00,00,00,00,3F,3F,08A
1290 DATA00,00,33,12,21,0C,0C,07E
1300 DATAOC,21,33,55,55,55,55,55,209
1400 CALL#5000
```

# SUPBAS

Souhaitez la bienvenue à six nouvelles instructions fort utiles...

Bernard BOUCHET

Mode d'emploi :  
Ce programme octroie six nouvelles instructions au Basic résident de votre MO5. La routine d'initialisation se chargeant de tester la présence éventuelle du lecteur de disquette, ces fonctions s'accommodent fort bien de la présence du D.O.S. Après lancement du listing Basic et l'implantation des codes (les erreurs vous seront signalées), effectuez une sauvegarde binaire du langage machine par :  
SAVEM"SUPBAS", &H9C00, &H9F99, &H9C42  
Chargez par CLEAR,&H9BFF:LOADM"SUPBAS",,R

DEPRO : comme son nom semble l'indiquer, permet la déprotection des programmes Basic.  
LIRE : un programme ainsi déprotégé peut abriter des lignes dépassant 255 caractères et l'instruction LIST ne peut hélas vous en montrer que 255. LIRE, par une syntaxe identique à celle de LIST (LIRE 40, LIRE 20-90, etc...), vous montrera le reste (uniquement sur écran).  
VOIR : permet suivant deux modes de suivre à la trace l'exécution d'un programme. Après lancement du dit programme, chacune de ses lignes s'affichera en haut de la fenêtre logique de l'écran (modifiable par CONSOLE) avant exécution.  
- Mode manuel (syntaxe VOIR ou VOIRO) : appuyez sur une touche quelconque pour provoquer l'exécution de la ligne affichée. La ligne suivante s'affiche, etc... A noter qu'il est possible de visualiser le contenu des variables préalablement déclarées, en appuyant sur les touches directionnelles droite et gauche du curseur.  
- Mode automatique (syntaxe VOIRc ou c = chiffre de 1 à 9) : l'exécution des lignes affichées aura lieu après une temporisation proportionnelle à la valeur de c.  
NVOIR : permet de stopper l'un ou l'autre des modes de VOIR. Les instructions VOIR et NVOIR peuvent être insérées à l'intérieur d'un programme ou utilisées en mode direct.  
VARI : affiche toutes les variables déclarées avec leur type et leur contenu.  
TABL : idem pour les tableaux à une dimension.



```
10 CLEAR,&H9BFF:L=100:FORM=#H9C00 TO &H9F99 STEPS
20 S=0:FORAD=N TO N+7:READ A$
30 V=VAL("#H"+A$):POKEAD,V:S=S+V:NEXT
40 READ A$:IFS<>VAL("#H"+A$) THENPRINT"Erreur Data ligne":L:STOP
50 L=L+10:NEXT:END
100 DATA 06,9C,00,9C,59,00,00,1A3
110 DATA 00,00,00,00,4C,49,52,C5,1AC
120 DATA 56,4F,49,02,4E,56,4F,49,2FC
130 DATA 02,56,41,52,09,44,45,50,35D
140 DATA 52,CF,54,41,42,CC,00,00,204
150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
160 DATA 9C,82,9C,00,9C,C6,9C,71,529
170 DATA 9C,6E,9C,8E,00,00,00,234
180 DATA 00,00,30,8C,8B,CE,22,08,272
190 DATA 7D,20,80,27,03,CE,22,15,24C
200 DATA C6,05,0B,EA,1A,17,03,0F,2B5
210 DATA 39,80,06,7D,20,80,27,02,2D5
220 DATA 80,17,31,05,22,06,70,8D,201
230 DATA C7,7E,DF,6F,0E,F9,0F,7F,428
240 DATA 39,9E,15,9C,17,26,01,39,1FF
250 DATA 17,01,00,10,8F,23,08,C5,387
260 DATA 08,26,06,17,02,08,17,02,06E
270 DATA 02,BE,23,08,20,E5,9E,15,433
280 DATA 9C,17,26,01,39,17,01,03,1EE
290 DATA 10,8F,23,08,C5,08,27,02,2CB
300 DATA F6,23,0C,C1,01,26,06,8F,3A2
310 DATA 23,06,17,01,E6,8E,23,08,380
320 DATA 20,DE,8D,CE,82,17,02,93,3B7
330 DATA 9C,69,26,01,39,17,00,A1,21D
340 DATA 9E,67,AE,84,20,EF,C6,0C,418
```

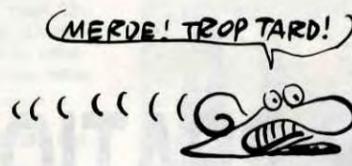
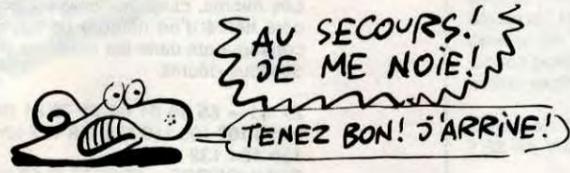
```
350 DATA D7,AC,CC,B4,26,DD,4D,39,4EC
360 DATA 27,0E,24,1A,84,0F,48,87,205
370 DATA 23,DF,9D,AC,27,05,20,0E,2A5
380 DATA 7F,23,DF,C6,7E,07,AC,30,478
390 DATA 8D,00,05,9F,AD,39,0E,F9,31E
400 DATA 34,74,0F,6E,DC,24,81,FF,3A5
410 DATA 27,0B,10,83,23,04,27,05,218
420 DATA FD,23,04,8D,0A,35,74,0C,340
430 DATA B4,26,02,0C,83,0E,82,BE,319
440 DATA 20,1B,8F,20,57,C6,1E,3F,294
450 DATA 02,FD,20,2A,FD,20,55,84,33E
460 DATA FC,B7,20,2A,C6,60,F7,20,43A
470 DATA 2B,DC,24,8D,C4,13,8D,31,37D
480 DATA 7D,23,DF,26,17,C6,30,F7,3A9
490 DATA 20,28,8D,3F,20,55,FD,385
500 DATA 20,2A,FC,20,57,FD,20,1B,2F5
510 DATA BD,ED,00,39,F6,23,0F,86,531
520 DATA FF,87,23,0E,4A,26,FD,7A,4A0
530 DATA 8D,00,26,F8,5A,26,F5,20,386
540 DATA 0B,9F,67,ED,02,17,01,EF,3D6
550 DATA 30,01,17,01,F1,C6,20,3F,25F
560 DATA 02,9E,67,17,00,85,C6,18,281
570 DATA 3F,02,39,8D,68,9E,15,8F,2E1
580 DATA 23,08,8F,23,06,3F,0A,5D,359
590 DATA 27,FB,C1,09,27,05,C1,08,2E1
600 DATA 27,2B,39,7D,23,E1,27,ED,320
610 DATA 10,8F,23,08,1F,21,9C,17,28C
620 DATA 27,17,17,00,86,C5,08,26,1FE
630 DATA F3,10,8F,23,08,8F,23,06,475
640 DATA C6,1E,3F,02,17,00,07,20,233
650 DATA CC,9E,15,20,E5,7D,23,E1,405
660 DATA 27,C3,8E,23,06,9C,15,27,379
```

```
670 DATA 18,8F,23,08,9E,15,17,00,29C
680 DATA 8A,10,8C,23,08,27,04,1F,298
690 DATA 21,20,F3,C5,08,27,CA,20,312
700 DATA E4,9E,17,20,E4,7F,23,E1,420
710 DATA 10,9E,15,1F,21,9C,17,27,1DD
720 DATA 09,8D,68,C5,08,26,F4,7C,361
730 DATA 23,E1,39,30,04,EC,80,4D,32A
740 DATA 27,41,2B,0F,81,3A,26,08,18B
750 DATA C1,8F,27,F1,C1,8D,27,ED,40A
760 DATA 8D,32,8C,8D,02,20,E6,CE,3AE
770 DATA 21,F7,81,FF,26,06,1F,98,37B
780 DATA 33,45,30,01,84,7F,33,4A,229
790 DATA A0,C4,2A,FA,AB,C4,EE,41,526
800 DATA 4A,2B,06,6D,C0,2A,FC,20,2EE
810 DATA F7,A6,C4,84,7F,8D,05,6D,463
820 DATA C0,2A,F6,39,81,20,24,0F,2ED
830 DATA 81,16,27,08,17,00,F3,8B,25E
840 DATA 40,8D,04,17,00,EC,39,1F,22C
850 DATA 89,3F,82,E6,84,54,54,54,380
860 DATA 54,D7,4B,A6,84,84,0F,F7,42A
870 DATA 23,DA,B7,23,0B,8B,01,31,36F
880 DATA 86,C5,08,27,16,C4,07,F7,352
890 DATA 23,DA,E6,28,F7,23,DC,EC,4E7
900 DATA 3F,FD,23,E3,EC,A1,31,AB,48F
910 DATA 06,4B,39,31,A5,39,8D,52,348
920 DATA 8D,71,39,CC,00,00,FD,23,323
930 DATA DD,8D,12,7C,23,DE,26,03,322
940 DATA 7C,23,DD,FD,23,DD,10,83,43B
950 DATA 23,E3,25,ED,39,8E,23,06,408
960 DATA 8D,30,34,10,C6,28,3F,02,230
970 DATA FC,23,0D,17,00,99,30,01,2DD
980 DATA 17,00,9B,C6,29,3F,02,35,217
```

```
990 DATA 10,30,05,F6,23,DA,D7,4B,35A
1000 DATAF7,23,E2,FC,23,DD,30,8B,4B3
1010 DATA7A,23,E2,26,F9,8D,24,8D,3DC
1020 DATA6A,39,30,01,B6,23,0B,E6,36E
1030 DATA80,3F,02,4A,26,F9,06,48,348
1040 DATAC4,07,86,25,5A,5A,27,06,257
1050 DATA4A,5A,27,02,86,21,1F,89,21C
1060 DATA3F,02,39,C6,30,3F,02,86,274
1070 DATA23,DA,81,03,26,29,C6,22,2B8
1080 DATA3F,02,A6,80,27,1B,AE,84,2DB
1090 DATA34,02,E6,80,C1,20,24,0A,2AB
1100 DATA8D,20,0B,40,3F,02,8D,1A,2A0
1110 DATA20,02,3F,02,35,02,4A,26,10A
1120 DATAE7,C6,22,3F,02,20,07,8D,2F4
1130 DATAD6,8D,8D,1E,8D,20,C6,18,399
1140 DATA3F,82,34,06,CC,1B,78,8D,2EA
1150 DATA08,35,86,8D,E4,79,CC,00,386
1160 DATA08,8D,00,1E,89,3F,82,8D,2BC
1170 DATAD8,45,8D,08,52,39,E6,80,4A3
1180 DATA27,04,3F,02,20,F8,39,30,1ED
1190 DATA8D,00,1B,8D,F1,30,8D,FC,3DF
1200 DATA98,E6,80,27,08,C5,80,26,398
1210 DATA05,3F,02,20,F4,39,C4,7F,2D6
1220 DATA3F,02,C6,20,20,F3,0C,1E,264
1230 DATA20,20,20,20,00,42,4F,55,166
1240 DATA43,48,45,54,20,30,34,2F,1D7
1250 DATA38,36,00,00,00,00,00,06E
```

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

Le justicier



UNITES

SUITE DU N° 144

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.

THOMSON T07, T07 70, M05

```
3865 LOCATE 1,22:PRINT"Debit de dose":LO
CATE 19,22:PRINT"gy / s":LOCATE 30,22:PR
INT"Gs":GR$(7):LOCATE 35,22:PRINT"m":GR
$(2):"s":GR$(8)
3870 BOX(4,28)-(316,183),4:LINE(4,44)-(3
16,44),4:LINE(146,28)-(146,183),4:LINE(2
28,28)-(228,183),4:LINE(272,28)-(272,183
),4
3880 GOSUB 8500 's.p tourne page
3890 GOTO 4000
3898 REM
3899 REM *****
3900 REM * S.P TABLEAU *
3901 REM *****
3902 REM
3910 LOCATE 5,Y:COLOR 5:PRINT"GRANDEURS"
:LOCATE 20,Y:PRINT"UNITES":LOCATE 31-X,Y
:PRINT"SYMB":LOCATE 36,Y:PRINT"SI"
3920 RETURN
3998 REM
3999 REM *****
4000 REM * UNITES SUPPLEMENTAIRES *
4001 REM *****
4002 REM
4010 CLS:COLOR 4:LOCATE 8,2:PRINT"1-3 Un
ites supplementaires":LINE(96,28)-(272,2
8),1
4020 LOCATE 7,5:COLOR 5:PRINT"GRANDEURS"
:LOCATE 23,5:PRINT"UNITES":LOCATE 33,5:P
RINT"SYMB"
4030 LOCATE 3,7:COLOR 0:PRINT"Angle plan
":LOCATE 21,7:PRINT"radian":LOCATE 33,7:
PRINT"rad"
4040 LOCATE 3,9:PRINT"Angle solide":LOCA
TE 21,9:PRINT"steradian":LOCATE 33,9:PRI
NT"sr"
4050 BOX(12,36)-(308,84),4:LINE(12,52)-(
308,52),4:LINE(160,36)-(160,84),4:LINE(2
48,36)-(248,84),4
4060 LOCATE 1,12:COLOR 1:PRINT"Le radian
":COLOR 4:PRINT"est l'ecart angulaire
plan"
4070 PRINT"compris entre deux rayons qui
, sur la " :PRINT"circonférence d'un cerc
le, interceptent"
4080 PRINT"un arc de longueur égale à ce
lle du " :PRINT"rayon."
4090 LOCATE 1,18:COLOR 1:PRINT"Le sterad
ian " :COLOR 4:PRINT"est l'angle solide
qui, "
4100 PRINT"ayant son sommet au centre d'
un sphere, " :PRINT"decoupe sur la surface
de cette sphere"
4110 PRINT"une aire égale à celle d'un c
arre ayant " :PRINT"pour cote le rayon de
la sphere."
4120 GOSUB 8500 's.p tourne page
4198 REM
4199 REM *****
4200 REM * MULT. S. MULT. SI *
4201 REM *****
4202 REM
4210 CLS:LOCATE 1,1:COLOR 1:PRINT"2 MULT
IPLES ET SOUS-MULTIPLES SI":LINE(24,20)-
(264,20),0:COLOR 0:LOCATE 35,1:PRINT"10"
:GR$(16)
4230 FOR I=1 TO 8
4240 : READ A$,B$,C$,D$,E$,F$
4250 : Y=4+I*2
4260 : LOCATE 3,Y:PRINT A$
4270 : LOCATE 8,Y:PRINT B$
4280 : LOCATE 16,Y:PRINT C$
4290 : LOCATE 23,Y:PRINT D$
4300 : LOCATE 28,Y:PRINT E$
4310 : LOCATE 36,Y:PRINT F$
4320 NEXT I
4325 LOCATE 36,14:PRINTGR$(13)
4330 DATA 10,exa,E,-18,atto,a,15,peta,P,
-15,femto,f
4340 DATA 12,tera,T,-12,pico,p," 9",giga
,G,"- 9",nano,n
4350 DATA " 6",mega,M,"- 6",micro,"", " 3
",kilo,k,"- 3",milli,m
4360 DATA " 2",hecto,h,"- 2",centi,c," 1
",deca,da,"- 1",deci,d
4370 BOX(12,28)-(308,172),4:LINE(12,44)-
(308,44),4:LINE(272,28)-(272,172),4:LINE
(212,28)-(212,172),4:LINE(165,28)-(165,1
72),4:LINE(168,28)-(168,172),4:LINE(118,
28)-(118,172),4:LINE(54,28)-(54,172),4
4380 LOCATE 4,4:COLOR 5:PRINT"n":LOCATE
7,4:PRINT"PREFIXE":LOCATE 15,4:PRINT"SYM
":LOCATE 24,4:PRINT"n":LOCATE 27,4:PRINT
"PREFIXE":LOCATE 35,4:PRINT"SYM"
4390 GOSUB 8500 's.p tourne page
4998 REM
4999 REM *****
5000 REM * UNITES HORS SI *
5001 REM *****
5002 REM
5010 CLS:LOCATE 1,1:COLOR 1:PRINT"3 UNIT
ES HORS SI.":LINE(24,19)-(144,19),0
5020 LOCATE 7,3:COLOR 4:PRINT"3-1 Unites
en usages avec SI.":LINE(80,35)-(280,35
),0
5030 LOCATE 1,5:COLOR 5:PRINT"GRAND.":LO
CATE 9,5:PRINT"UNITES":LOCATE 18,5:PRINT
"SYMB":LOCATE 25,5:PRINT"VALEUR EN SI"
5040 LOCATE 1,9:COLOR 2:PRINT"TEMPS":COL
OR 0
5050 LOCATE 9,7:PRINT"minute":LOCATE 19,
7:PRINT"min":LOCATE 27,7:PRINT"1min=60s"
:LOCATE 9,9:PRINT"heure":LOCATE 20,9:PRI
NT"h":LOCATE 24,9:PRINT"1h=60min=3600s"
:LOCATE 9,11:PRINT"jour":LOCATE 20,11:PRI
NT"d":LOCATE 25,11:PRINT"1d=24h=86400s"
5060 LOCATE 1,14:COLOR 2:PRINT"ANGLE":LO
CATE 2,16:PRINT"PLAN":COLOR 0
```

```
5070 LOCATE 9,13:PRINT"degre":LOCATE 20,
13:PRINTGR$(17):LOCATE 24,13:PRINT"1":GR
$(17):"=":GR$(18):"/180"rad"
5080 LOCATE 9,15:PRINT"minute":LOCATE 20
,15:PRINT"':LOCATE 24,15:PRINT"1":GR$(
18):"/10800 rad"
5090 LOCATE 9,17:PRINT"seconde":LOCATE 2
0,17:PRINT CHR$(34):LOCATE 24,17:PRINT"1
":CHR$(34):"=":GR$(18):"/648000 rad"
5100 LOCATE 1,19:COLOR 2:PRINT"VOLUME":C
OLOR 0:LOCATE 9,19:PRINT"litre":LOCATE 2
0,19:PRINT"l":LOCATE 24,19:PRINT"1l=dm
":GR$(3):"=":10:"GR$(9):"m":GR$(3)
5110 LOCATE 1,21:COLOR 2:PRINT"MASSE":CO
LOR 0:LOCATE 9,21:PRINT"tonne":LOCATE 20
,21:PRINT"t":LOCATE 24,21:PRINT"1t=10":G
R$(3):"kg=1Mg"
5120 BOX(4,38)-(316,178),4:LINE(4,54)-(3
16,54),4:LINE(64,38)-(64,178),4:LINE(138
,38)-(138,178),4:LINE(182,38)-(182,178)
,4:LINE(4,100)-(316,100),4:LINE(4,148)-(3
16,148),4
5130 GOSUB 8500 's.p tourne page
5198 REM
5199 REM *****
5200 REM * ADMISES TEMPORAIRES *
5201 REM *****
5202 REM
5210 CLS:LOCATE 7,1:COLOR 4:PRINT"3-2 Un
ites admises temporaires.":LINE(88,18)-(
308,18),0
5220 LOCATE 1,5:COLOR 0:PRINT"mille mari
n":LOCATE 20,5:PRINT"1mille marin=1852m"
5230 LOCATE 1,7:PRINT"noeud":LOCATE 20,7
:PRINT"1 mille marin /h"
5240 LOCATE 1,9:PRINT"Angstrom":LOCATE 1
5,9:PRINTGR$(19):LOCATE 20,9:PRINT"1 " :G
R$(19):"=":0,1 nm"
5250 LOCATE 1,11:PRINT"are":LOCATE 15,11
:PRINT"a":LOCATE 20,11:PRINT"1 a=1 dam":
GR$(2):"=":100 m":GR$(2)
5260 LOCATE 1,13:PRINT"bar":LOCATE 15,13
:PRINT"bar":LOCATE 20,13:PRINT"1 bar=0,1
MPa"
5270 LOCATE 1,15:PRINT"atmosphere":LOCAT
E 3,16:PRINT"normale":LOCATE 15,15:PRINT
"atm":LOCATE 20,15:PRINT"1 atm=101325 Pa
"
5280 LOCATE 1,17:PRINT"curie":LOCATE 15,
17:PRINT"Ci":LOCATE 20,17:PRINT"1 Ci=370
00.10":GR$(6):"Bq"
5290 LOCATE 1,19:PRINT"rontgen":LOCATE 1
5,19:PRINT"R":LOCATE 20,19:PRINT"1 R=0,2
58.":GR$(9):"Ckg":GR$(7)
5300 LOCATE 1,21:PRINT"rad":LOCATE 15,21
:PRINT"rad":LOCATE 20,21:PRINT"1 rad=10"
:GR$(8):"Gy"
5310 LOCATE 3,3:COLOR 5:PRINT"UNITES":LO
CATE 14,3:PRINT"SYMB":LOCATE 21,3:PRINT
"VALEURS EN SI"
5320 BOX(4,21)-(316,176),4:LINE(4,37)-(3
16,37),4:LINE(108,21)-(108,176),4:LINE(1
48,21)-(148,176),4
5330 GOSUB 8500 's.p tourne page
5398 REM
5399 REM *****
5400 REM * POSITION DES UNITES *
5401 REM *****
5402 REM
5410 RESTORE 6050:DIM X(9)
5420 FOR J=1 TO 9
5430 : READ X(J)
5440 NEXT J
5450 DATA 2,11,14,18,20,23,26,29,38
5460 GOTO 9000
5498 REM
5499 REM *****
5500 REM * S.P TOURNE LA PAGE *
5501 REM *****
5502 REM
5510 LOCATE 1,23:COLOR 4:PRINT"Pour cont
inuer tapez une touche "
5520 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 5520
5530 RETURN
5598 REM *****
5599 REM * CONVERSIONS SI *
5600 REM *****
5601 REM
5610 RESTORE 6050:DIM X(9)
5620 FOR J=1 TO 9
5630 : READ X(J)
5640 NEXT J
5650 DATA 2,11,14,18,20,23,26,29,38
5660 GOTO 9000
5698 REM *****
5699 REM * PRESENTATION TABLEAU *
5700 REM *****
5701 REM
5710 CLS:SCREEN 4,6,0
5720 GOSUB 10000 'Trace tableau
5730 GOSUB 11000 'prefixe
5740 GOSUB 12000 'mul s.mul du m
5750 Y=8:GOSUB 13000 'mul s.mul du m car
re
5760 Y=12:GOSUB 14000 'mul s.mul du m cu
be
5770 GOSUB 8500 's.p tourne page
5798 REM *****
5799 REM * QUESTIONS CONVERS. *
5800 REM *****
5801 REM
5810 REM * N: Nb de conversions *
5820 REM * RF: reponse fausses *
5830 REM * RE: rep. numerique *
5840 REM * T=1 mul. du metre *
5850 REM * T=2 mul. du m carre *
5860 REM * T=3 mul. du m cube *
5870 REM * ND: Nb a convertir *
5880 REM * UD$: son unite *
5890 REM * NA: Valeur convertie *
5900 REM * UA$: son unite *
5910 REM * N1 et N2 positions *
5920 REM * RE$: votre reponse *
5930 REM *****
5940 REM
5950 RESTORE 9210:N=0:RF=0:RE=0
5960 N=N+1
5970 CLS:LOCATE 1,17:COLOR 1:PRINT"Fait
e s cette conversion :"
```

```
9140 READ T,U$,ND,UD$,NA,UAS$,N1,N2
9150 LOCATE 8,19:COLOR 4:PRINT ND:UD$:
en " :UA$
9160 LOCATE 1,21:COLOR 1:INPUT"Votre res
ultat numerique : " :RE$:GOSUB 9400
9170 IF RE=NA THEN LOCATE 13,23:COLOR 2:
PRINT"BONNE REPONSE" ELSE LOCATE 13,23:CO
LOR 1:PRINT"REPONSE FAUSSE":RF=RF+1
9180 GOSUB 9600 's.p reponse conforme
9185 IF N=30 THEN 9800 'fin conversions
9190 LOCATE 1,23:COLOR 4:PRINT"Encore un
e conversion (O ou N) " :RP$:INPUT$(1)
9200 IF RP$="O" THEN 9120 'debut boucle
9202 IF RP$="N" THEN 9800 ELSE 9190
9203 REM
9204 REM *****
9205 REM * DATA questions,on peut *
9206 REM * en rajouter *
9207 REM *****
9208 REM
9210 DATA 1,g,13.456,Kg,13456,g,7,7
9211 DATA 1,m,0.1365,m,136.5,mm,19,22
9212 DATA 1,V,234.5,mV,0.2345,V,22,19
9213 DATA 1,A,45,microA,0.045,ma,34,28
9214 DATA 1,W,3.47,MW,3470,kW,1,1
9215 DATA 1,J,69.7,kJ,0.0697,MJ,7,1
9216 DATA 2,"",0.348,m carre,3480,cm car
re,19,22
9217 DATA 2,"",46.5,dm carre,46500,mm c
arre,22,22
9218 DATA 2,"",432.7,dm carre,4.327,m ca
rre,19,19
9219 DATA 2,"",4.97,dam carre,0.0497,ha
carre,13,7
9220 DATA 3,"",4.15,m cube,4150,dm cube,
19,19
9221 DATA 3,"",0.521,dm cube,521,cm cube
,28,31
9222 DATA 3,"",0.8765,cm cube,0.008765,m c
ube,28,19
9223 DATA 3,"",0.987,m cube,9.87,hl,19,2
2
9224 DATA 2,"",2.84,ha,28400,m carre,7,7
9225 DATA 2,"",567982,mm carre,56.7982,d
m carre,22,22
9226 DATA 1,N,46.34,dal,463.4,N,13,13
9227 DATA 1,m,0.08976,km,89760,mm,10,16
9228 DATA 3,"",32,cm cube,32,m1,34,34
9229 DATA 3,"",0.65,dal,6.5,dm cube,25,2
8
9230 DATA 1,Hz,2.34,MHz,2340,Hz,1,1
9231 DATA 1,g,368.9,kg,0.3689,tonne,4,1
9232 DATA 2,"",0.23,cm carre,23,mm carre
,31,34
9233 DATA 2,"",8.6,ca,8.6,m carre,19,19
9234 DATA 3,"",0.5609,dal,5609,ml,25,28
9235 DATA 3,"",9.2,kl,9.2,m cube,19,19
9236 DATA 1,A,123.4,A,0.1234,kA,13,10
9237 DATA 1,V,6.23,V,6230,mV,19,19
9238 DATA 1,J,1.34,kJ,1340,J,10,10
9239 DATA 1,W,87.9,mW,0.0879,W,25,19
9300 END
9398 REM *****
9399 REM * VERIF REPONSE CONFORME *
9400 REM * PN: premier nombre *
9401 REM * B=48 > 0 ; B=57 > 9 *
9402 REM * B=44 > 4 ; B=46 *
9403 REM * R1$: reponse conforme *
9404 REM *****
9405 REM
9410 PN=0:R1$=""
9420 FOR J=1 TO LEN(RE$)
9430 : B=ASC(MID$(RE$,J,1))
9440 : IF PN=0 AND (B<48 OR B>57) AND B
<>46 AND B<>44 THEN 9470
9450 : IF B=44 THEN B=46
9460 : IF B=48 OR B=57 OR B=46 THEN
PN=1:R1$=R1$+CHR$(B)
9470 NEXT J
9475 RE=VAL(R1$)
9480 RETURN
9598 REM *****
9599 REM * INSCRIT LA REPONSE *
9600 REM *****
9601 REM
9602 REM
9610 GOSUB 10000 'trace tableau
9620 IF T=1 THEN GOSUB 11000:FOR J=1 TO
9640 X(J):LOCATE X,4:PRINT U$:NEXT J:GOTO
9640 'si mul.simple
9625 IF T=2 THEN Y=4:GOSUB 13000:GOTO 96
40 'si mul. du metre carre
9630 IF T=3 THEN Y=4:GOSUB 14000 'si mu
l. du metre cube
9640 ND$=STR$(ND)
9641 FOR J=2 TO LEN(ND$)
9642 : B=ASC(MID$(ND$,J,1))
9643 : IF J=2 AND B=46 THEN LOCATE N1,8
:PRINT"0":N1=N1+3 'si ND<0
9644 : IF B=46 THEN N1=N1+2 'le point
9645 : LOCATE N1,8:PRINT CHR$(B)
9646 : IF B=46 THEN N1=N1+2 ELSE N1=N1+
3
9650 NEXT J
9660 NA$=STR$(NA)
9661 FOR J=2 TO LEN(NA$)
9662 : B=ASC(MID$(NA$,J,1))
9663 : IF J=2 AND B=46 THEN LOCATE N2,1
2:PRINT"0":N2=N2+3 'si NA<0
9664 : IF B=46 THEN N2=N2+2 'le point
9665 : LOCATE N2,12:PRINT CHR$(B)
9666 : IF B=46 THEN N2=N2+2 ELSE N2=N2+
3
9670 NEXT J
9690 RETURN
9798 REM *****
9799 REM * RESULTAT *
9800 REM *****
9801 REM
9802 REM
9810 CLS:SCREEN 2,0,0
9820 ATTRB 1,1:LOCATE 4,6:PRINT"sur":N;
Questions"
```

```
9830 LOCATE 6,12:PRINT"vous avez fait"
9840 IF RF>1 THEN LOCATE 11,18:COLOR 1:P
RINT RF:"FAUTES" ELSE LOCATE 11,18:COLOR
15:PRINT RF:"FAUTE"
9850 FOR I=1 TO 5000:NEXT I
9860 CLS:SCREEN 4,6,0:ATTRB 0,0
9870 LOCATE 2,4:PRINT"D'autres conversio
ns (O ou N) " :RP$:INPUT$(1)
9880 IF A$="O" THEN 9900
9890 IF A$="N" THEN ATTRB 1,1:LOCATE 11,
12:PRINT"AU REVOIR" ELSE 9870
9898 REM *****
9900 REM * AUTRES UNITES *
9901 REM *****
9902 REM
9910 RESTORE 9980:N=0:RF=0:RE=0
9920 N=N+1
9930 CLS:LOCATE 1,3:COLOR 1:PRINT"Faites
cette conversion : "
9935 READ ND,UD$,NA,UAS$
9940 LOCATE 4,7:COLOR 4:PRINT ND:UD$:
en " :UA$
9945 LOCATE 1,11:COLOR 1:INPUT"Votre res
ultat numerique : " :RE$:GOSUB 9400
9950 IF RE=NA THEN LOCATE 13,18:COLOR 2:
PRINT"BONNE REPONSE" ELSE LOCATE 13,18:CO
LOR 1:PRINT"REPONSE FAUSSE":RF=RF+1:COL
OR 4:LOCATE 1,20:PRINT"La reponse etait
":NA:UA$
9955 GOSUB 8500
9960 IF N<5 THEN 9920 ELSE 9800
9980 DATA 1.50,h,90,mn
9981 DATA 0.25,h,900,s
9982 DATA 2345,mm,2.345,micro m
9983 DATA 108,km/h,30,m/s
9984 DATA 10,m/s,36,km/h
9990 END
9998 REM *****
9999 REM * TRACE DES COLONNES *
10000 REM *****
10001 REM
10002 REM
10010 COLOR 4
10020 FOR X=3 TO 320 STEP 24
10030 : LINE(X,3)-(X,122),0
10040 NEXT X
10050 LINE(3,3)-(315,3),0:LINE(3,122)-(3
15,122),0
10060 FOR I=1 TO 39 STEP 3
10070 : LOCATE I,1:PRINTGR$(I)
10080 NEXT I
10090 FOR I=0 TO 5
10098 REM *****
10100 : LOCATE I#3+2,1:PRINTGR$(6-I)
10110 NEXT I
10120 FOR I=0 TO 5
10130 : LOCATE I#3+23,1:PRINTGR$(7+I)
10140 NEXT I
10150 LINE(3,20)-(315,20),0:LINE(3,23)-(
315,23),0
10160 LOCATE 19,1:PRINT"1"
10200 RETURN
10998 REM *****
11000 REM * UNITES DU SI *
11001 REM *****
11002 REM
11010 LOCATE 1,4:COLOR 1,6:PRINT"M":LOCA
TE 10,4:PRINT"km":LOCATE 13,4:PRINT"h":LO
CATE 16,4:PRINT"da":LOCATE 22,4:PRINT"d"
:LOCATE 25,4:PRINT"cm":LOCATE 28,4:PRINT"
m"
11020 LOCATE 37,4:PRINTGR$(13)
11030 RETURN
11998 REM *****
11999 REM * MULTI.SOUS MULTI DU METRE *
12000 REM *****
12001 REM
12002 REM
12010 LOCATE 1,6:COLOR 0:PRINT"Mm":LOCAT
E 10,6:PRINT"km":LOCATE 13,6:PRINT"hm":L
OCATE 16,6:PRINT"dam":LOCATE 20,6:PRINT"
m":LOCATE 22,6:PRINT"dm":LOCATE 25,6:PRI
NT"cm":LOCATE 28,6:PRINT"mm"
12020 LOCATE 37,6:PRINTGR$(13):"m"
12030 LINE(3,60)-(315,60),0
12040 RETURN
12998 REM *****
12999 REM * MUL S.MUL DU METRE CARRE *
13000 REM *****
13001 REM
13002 REM
13010 LOCATE 1,Y:COLOR 4:PRINT"km":GR$(2
):LOCATE 7,Y:PRINT"hm":GR$(2):LOCATE 13,
Y:PRINT"dam":GR$(2):LOCATE 19,Y:PRINT"m"
:GR$(2)
13020 LOCATE 25,Y:PRINT"dm":GR$(2):LOCAT
E 31,Y:PRINT"cm":GR$(2):LOCATE 37,Y:PRIN
T"mm":GR$(2)
13030 LOCATE 7,Y+2:COLOR 0:PRINT"ha":LOC
ATE 13,Y+2:PRINT"are":LOCATE 19,Y+2:PRIN
T"ca"
13040 IF Y=8 THEN LINE(3,92)-(315,92),0
13050 RETURN
13998 REM *****
13999 REM * MUL S.MUL DU METRE CUBE *
14000 REM *****
14001 REM
14002 REM
14010 LOCATE 1,Y:COLOR 1:PRINT"km":GR$(3
):LOCATE 10,Y:PRINT"dam":GR$(3):LOCATE 1
3,Y:PRINT"m":GR$(3)
14020 LOCATE 28,Y:PRINT"dm":GR$(3):LOCAT
E 37,Y:PRINT"cm":GR$(3)
14030 LOCATE 19,Y+2:COLOR 0:PRINT"kl":LO
CATE 22,Y+2:PRINT"hl":LOCATE 25,Y+2:PRIN
T"dal":LOCATE 29,Y+2:PRINT"l"
14040 LOCATE 31,Y+2:PRINT"dl":LOCATE 34,
Y+2:PRINT"cl":LOCATE 37,Y+2:PRINT"ml"
14050 RETURN
```

# 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-dessus 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

101 106 111 115 119 123 128 131 136 141 144  
 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 -> 112 116 120 124 127 132 136 140 144  
 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 THOMSON

### ANGOISSE MÉTAPHYSIQUE

L'émotion bien compréhensible suscitée par le bouleversant spectacle offert dans les numéros 137 (TO7) et 141 (MO5), fit place au désir impérieux d'éclaircir le mystère de cette somptueuse et cosmique réalisation. Les utilisateurs, bien qu'éblouis et admiratifs devant tant de grâce, depuis n'avaient de cesse de rechercher l'origine nécessairement prosaïque d'un tel miracle. Comment ? Pourquoi ? Quand est-ce qu'on mange ?...

### LE SAVOIR PAR L'EXEMPLE

L'exemple lourdement vanté ci-dessus, va, nous l'espérons, vous permettre d'appréhender l'art et la manière d'afficher des points et des droites sur l'écran de votre tube cathodique préféré. En outre et dans la foulée, vous aurez la joie de découvrir plus avant une routine traitant les huit positions de votre indispensable joystick.

### L'EXEMPLE

L'illusion du déplacement est ici donnée par l'éloignement d'un nombre défini de pixels, à partir d'un point donné que nous appellerons familièrement point de repère. L'effet voulu est obtenu par une vitesse de déplacement de ces fameux pixels, proportionnelle à l'éloignement dudit point de repère, dont la position peut à tout moment être modifiée par l'action du joystick. Lorsqu'un pixel sort des limites de l'écran, il se retrouve réaffiché selon

les coordonnées fournies par une table (TABRND dans le listing source) préalablement établie lors du lancement d'une routine Basic (rôle manifeste des listings 1 et 2).

### LE PRINCIPE

La vitesse d'exécution se chargeant de donner l'illusion d'un déplacement simultané de toutes ces étoiles (pixels), chacune d'entre elles est traitée tour à tour. Pour cela, il est nécessaire de sauvegarder leurs coordonnées dans deux tables qui sont TABX (\$B100) et TABY (\$B200). Le calcul des coordonnées



de chacune de ces étoiles et leur affichage s'effectue de la manière suivante :

1) - Tout d'abord, effacement par une routine maison de l'étoile située aux anciennes coordonnées.

2) - Comparaison de la position horizontale de l'étoile traitée, par rapport à la position horizontale du point de repère, afin de déterminer la direction horizontale du déplacement (gauche ou droite). En effet, un déplacement vers la gauche nécessitant une abscisse décroissante et un déplacement vers la droite une abscisse croissante, la routine de calcul employée selon le cas sera différente.

3) - Comparaison de la position verticale de cette même étoile, par rapport à la position verticale du point de repère, afin de déterminer la direction verticale du déplacement (haut ou bas). La raison de cette comparaison est identique à celle du déplacement horizontal : ordonnée décroissante (haut) ou croissante (bas).

4) - Calcul des coordonnées. Par la magie de quelques formules ésotériques dont nous avons le secret, calculons l'abscisse et l'ordonnée de chacune de nos étoiles :  
 - **Abscisse décroissante = abscisse étoile - ((abscisse repère - abscisse étoile) / 8)**  
 - **Abscisse croissante = abscisse étoile + ((abscisse étoile - abscisse repère) / 8)**  
 - **Ordonnée décroissante = ordonnée étoile - ((ordonnée repère - ordonnée étoile) / 8)**  
 - **Ordonnée croissante = ordonnée étoile + ((ordonnée étoile - ordonnée repère) / 8)**  
 Effectuez sur le papier ces savants calculs avec des valeurs quelconques et vous constaterez qu'une étoile s'éloigne d'autant plus du point de repère qu'elle en est éloignée; C.Q.F.D.

Inutile de vous dissimuler l'inconvénient de cette routine hyper speed : une étoile située aux abords (moins de huit pixels) du point de repère (en

abscisse ou en ordonnée) restera paralysée de stupeur. En effet, si par exemple pour le calcul d'une abscisse croissante, abscisse étoile moins abscisse repère nous donne un résultat n inférieur à 8, eh bien n/8 sera inférieur à 1 (donc 0, rien du tout, du pipeau) et notre nouvelle abscisse risque fort de ressembler à l'ancienne (encore une fois, faites le calcul). Heureusement lorsqu'un tel cas se présente, l'étoile en question est considérée comme étant hors écran et traitée en conséquence (voir ci-dessus pas très loin).

5) - Affichage du point par une routine adéquate aux coordonnées si judicieusement calculées.

### OU SUIS-JE ?..

La comparaison des coordonnées horizontales s'effectue à partir de \$A067, elle est suivie de la routine de calcul d'une abscisse croissante en \$A076 et décroissante en \$A090. La comparaison des coordonnées verticales s'effectue à partir de \$A0B6, elle est suivie de la routine de calcul d'une ordonnée croissante en \$A0C5 et décroissante en \$A0DF. Pour gagner du temps, les divisions par huit sont réalisées par rotations successives (ROR). A la fin de ces routines, on vérifie à partir de \$A103 si la valeur obtenue n'est pas hors de l'écran ni trop proche du point de repère. Auquel cas, branchement direct à la routine piochant de nouvelles coordonnées dans la table TABRND.

### ENCORE PLUS VITE QUE VITE

Par soucis de rapidité, nous avons créé nos propres routines d'affichage et d'effacement d'un point, soit respectivement : PLOTAF en \$A1FE et PLOTEF en \$A237. Toutes deux font appel à la routine CAL-

CUL en \$A24D, chargée à partir des coordonnées fournies, de définir l'adresse de la mémoire écran et le bit à traiter. Cette routine est d'ailleurs identique à celle présente en ROM (c'est tout pompé). En outre, il faut savoir que la routine d'affichage d'un point, affecte à icelui une couleur changeante à chaque appel (pour faire plus zouli). Si une pulsion soudaine et imprévisible vous pousse à commettre une routine inversant l'état d'un pixel (l'allumer si il est éteint et lycée de Versailles), il vous suffit de reprendre PLOTAF en remplaçant le OR (en \$A232) par un EOR (OU exclusif logique, pratique pour inverser l'état des bits).

### LES ROUTINES PRETES A CUIRE DU PERE THOMSON

Les routines froudroyantes précédemment décrites ont été spécialement élaborées pour l'obtention d'une efficacité extrême dans le cas qui nous occupe. Sachez toutefois que des routines système similaires existent, nous les avons rencontrées.

### UN POINT PAR CI...

PLOT\$ en \$E80F permet l'affichage d'un point :  
 - Le registre CHDRAW (\$6041) doit préalablement être mis à zéro.  
 - L'abscisse (coordonnée colonne) dans le registre X.  
 - L'ordonnée (coordonnée ligne) dans le registre Y.  
 - Couleur de fond ou de forme dans le registre FORME en \$6038. On peut toutefois interdire l'affichage de la couleur par la mise à 1 du bit 4 du registre STATUS en \$6019.  
 Sur MO5, la routine PLOT\$ peut être appelée par SWI \$10 pour un JSR, ou bien SWI \$90 pour un JMP. Pour le reste, soient les adresses : CHRAW \$2036, FORME \$2029 et STATUS \$2019.

### UN TRAIT PAR LA...

DRAW\$ en \$E80C permet le tracé d'un trait : routine utilisée dans notre exemple pour la réalisation du ravissant cadre jaune (à partir de \$A026).  
 - Le registre CHDRAW peut contenir le code ASCII du caractère à afficher en mode texte le long d'une droite. CHDRAW à zéro, cette droite se trace normalement en mode graphique.  
 - Les registres X et Y contiennent cette fois les coordonnées du point final de la droite, le point d'origine ayant pour coordonnées celles du dernier point affiché (par PLOT\$), ou le point final du dernier tracé.  
 Sur MO5, DRAW\$ peut être appelé par SWI \$0E (JSR) ou SWI \$8E (JMP). Pour les autres registres, voir ci-dessus.

### LES JOIES DU BÂTON

Avant de solliciter la routine JOY\$ en \$E827, il est nécessaire de spécifier au registre A le numéro du joystick utilisé (0 ou 1). La position dudit joystick (0 à 8) est alors gracieusement retournée dans le registre B. De plus, le bit C de retenue du registre d'état (carry) est forcé à 1 dans le cas d'un appui sur ACTION.  
 Sur MO5, JOY\$ peut être appelé par SWI \$1C (JSR) ou SWI \$9C (JMP).  
 Pour traiter ces données, nous avons choisi une méthode élégante qui consiste à effectuer des rotations de B (ROR). Ainsi, avec un maximum de trois rotations, nous déterminons l'une des neuf positions possibles du joystick, ce qui est de loin préférable à une succession de CMPB. Cette merveille est présente en \$A16D.

Les "routiniers" Jean-Michel MASSON, Frank CHEVALLIER et Jean-Claude PAULIN.

## LANGAGE MACHINE SUR MSX

### INTROMISSION

Autant d'impatience pressentie, aurions-nous à nouveau l'obligance généreuse d'aligner les fins cryptogrammes, qui, d'ordinaire, tout en décorant admirablement cette modeste page, ébahissent d'extase quelques frères humanoïdes épris d'absolu ? Certes. De plus, la possibilité d'illuminer ici ces esprits fragiles et tangents de nouvelles et brillantes notions sur les branchements intra-codes machine, nous convainc une fois encore du bien fondé de notre indispensable mission inter-galactique.

### DANS L'ABSOLU TOUT EST RELATIF, QUOIQUE...

Effectivement, le Z 80 propose deux types de mnémoniques de saut, qualifiés ainsi :  
 - Relatifs : le branchement s'effectue relativement (par rapport) à l'adresse courante d'exécution.  
 - Absolus : le branchement s'effectue directement à l'adresse spécifiée.  
 Pour plus de compréhension, disons qu'il existe une certaine similitude entre un branchement à un numéro de ligne lorsqu'on programme en Basic et un branchement à une adresse mémoire lorsqu'on programme en langage machine. Ainsi, l'instruction Basic GOTO peut s'apparenter à un mnémonique de saut, mais cette instruction connue est plutôt du type "absolu". On ordonne : GOTO numéro de ligne et non pas GOTO 10 lignes en avant, ou bien GOTO 20 lignes en arrière. Ces derniers GOTO s'ils existaient, seraient alors de type "relatif".

Vous venez, nous l'espérons, de saisir la nuance absolu/relatif. Bien. Reste maintenant à vous signaler que JR est le mnémonique de saut relatif, que JP est celui de saut absolu et à détailler comme des fous que nous sommes...

### J'Y ALLIONS, MAIS A UNE CONDITION...

Avant d'aborder la syntaxe de ce type d'instruction, il est bon de préciser que les sauts qui y sont attachés sont dits "conditionnels". Pourquoi ? Parce qu'ils se réalisent selon certaines conditions. Lesquelles ? Selon la valeur des bits du registre d'état "F" appelés "indicateurs" et qui ont pour mission de nous renseigner en permanence sur le résultat des opérations effectuées par le microprocesseur. Mais doucement et revenons à notre syntaxe; soit :  
 JR condition, où.  
 JP condition, où.  
 Ces fameuses "conditions" pouvant être : Z, NZ, C, NC, PO, PE, P ou M et les "où" des noms d'étiquettes. Délirons joyeusement sur ce plaisant sujet...

### LES INDICS...

6 bits seulement du registre F sont effectifs :  
 7 : 6 : 5 : 4 : 3 : 2 : 1 : 0  
 S : Z : - : H : - : P/V : N : C

Soient le nom et l'utilité de ces mystérieux personnages :  
 C (bit de retenue arithmétique appelé "carry") : Signale par sa mise à 1, que le résultat d'une opé-

ration dépassant 255 a nécessité une retenue. Exemple :  
 Supposons que vous désiriez additionner (ADD, mnémonique d'addition) 2 à 255 par un ADD A, 2 avec 255 dans A. Il est évident qu'après l'opération, A ne pourra contenir 257 (sur 8 bits, voyons). En fait, la valeur de A sera 1, parce qu'en 8 bits : 255 + 2 = 255 + 1 + 1 et que 255 + 1 = 0.  
 Alors c'est tout faux ? Et le registre F, il est payé pour quoi ? Justement, son boulot consiste, par la mise à 1 de son indicateur C, à signaler l'effet de modulo vers le 9ème bit de la dernière opération effectuée. Soit en binaire pour le cas qui nous occupe :

```

1 1 1 1 1 1 1 1 (255)
+ 0 0 0 0 0 1 0 (2)
-----
1 : 0 0 0 0 0 0 1 (257)
    
```

A signaler également que les opérations de rotation et de décalage (plus tard, plus tard), utilisant le bit C comme neuvième bit, le font passer à 1 ou à 0 suivant la valeur du bit "sortant" de l'octet concerné. N (bit de soustraction) : utilisé par le système lors d'opérations DCB (Décimal Codé Binaire), pour réaliser l'ajustement "décimal" (instruction DAA) du contenu de l'accumulateur et permettre ainsi l'obtention d'un résultat "exact". Rien à cirer, c'est la cuisine du système et plus tard DAA...  
 P/V (bit de parité/débordement ou overflow) : indique d'une part dans les opérations logiques si le nombre de bits à 1 d'un résultat est pair (P=1) ou impair (P=0), et signale d'autre part un débordement avec changement de signe accidentel lorsqu'on travaille en mode "complément à deux". En mode quoi ?... Oui, les valeurs binaires associées aux registres et autres octets en mémoire sont tout à fait subjectives : 256 possibilités pour 8 bits cer-

tes, mais aussi diverses façons d'associer des valeurs à ces derniers :  
 - Le binaire direct : le plus connu, chaque bit représente une puissance de deux selon sa position (puissance 0, bit 0 et puissance 7, bit 7). Les huit bits à 1 valent 255 (&HFF).  
 - Le binaire signé : dans ce modèle, le bit le plus à gauche d'un octet (bit 7) ou d'un mot (bit 15) appelé aussi bit significatif, en précise le signe positif (1) ou négatif (0), exemple : 1 = 0:0000001 et -1 = 1:0000001.  
 - Le complément à 1 : Ici, le bit 7 est encore sollicité pour signer une valeur, mais sa représentation négative est réalisée par l'inversion de tous les bits, exemple : 1 = 00000001 et -1 = 11111110. A noter que cette fois, le bit 7 est à 1 pour une valeur négative et à 0 pour une valeur positive. En fait, cette représentation n'est jamais utilisée, mais sa notion est nécessaire pour la compréhension du fameux complément à 2.  
 - Le complément à 2 : permet d'attribuer à un octet, une valeur signée positive ou négative comprise entre + 127 et - 128 (bit 7 à 1 = négatif et à 0 = positif). La représentation d'une valeur négative en complément à deux nous oblige tout d'abord à réaliser son complément à un, puis à rajouter 1 au résultat obtenu; exemple : soit 10, de binaire 00001010 et de complément à 1 = 11110101. Pour obtenir la représentation en complément à deux de -10, il faut faire :

```

1 1 1 1 0 1 0 1
+ 0 0 0 0 0 0 1
-----
= 1 1 1 1 0 1 1 0 (-10)
    
```

Voilà qui est super pour les additions et soustractions, car ce modèle assure l'exactitude des résultats arithmétiques sans avoir à utiliser la retenue. Voyez notre addition de 255 + 2 qui avait louchement 1

pour résultat. En mode complément à deux, les 8 bits à 1 de la valeur 255, ne signifient plus 255 mais -1 (si, si, faites le calcul) et alors quoi de plus logique à ce que -1 + 2 nous donne 1.  
 Bref, tout ça pour en revenir à notre indicateur V, qui passe à 1 lorsque le résultat d'une opération est supérieur à ce qu'un octet peut accepter comme nombre binaire signé (débordement donc, overflow et tout ça).  
 H (bit de demi-retenu) : cuisine du système lors de l'emploi de DAA lorsqu'on travaille en DCB (voir N). Rien à cirer.  
 Z (zéro) : passe à 1 si le résultat d'une opération est nul, ou lors de l'égalité réalisée d'une comparaison. Dans tous les autres cas, monsieur reste à zéro.  
 S (signe) : est le reflet du bit de signe (donc le bit 7) de l'opérande destination (résultat d'une opération en complément à deux).

### LE JEU DES INFLUENCES

Vous venez de faire connaissance avec les indicateurs du registre F, influencés par l'utilisation de la plupart des mnémoniques. Dans l'impossibilité où nous sommes de détailler ici une telle variété d'influences, nous vous conseillons l'emploi d'un dictionnaire de mnémoniques, où figurent pour chaque mnémonique, les indicateurs concernés (programmation du Z 80 de Rodney Zaks chez Sybex, ou Assembleur et périphériques des MSX de Pierre Brandeis et Frédéric Blanc chez P.S.I.). (NDLR : Bonjour la pub !)  
 L'opération d'un mnémonique est presque toujours en rapport avec l'état de F de la manière suivante :  
 - L'état des indicateurs de F, influencent ou non le résultat des instructions machine.  
 - L'instruction s'exécute et influence à son tour de par son résultat, les indicateurs de F.

### ET NOS SAUTS ?..

Souvenez-vous maintenant des sauts conditionnels du début de notre verbiage (allons, reveillez-vous !). Si l'on désire se brancher à des endroits différents selon le résultat de la dernière opération effectuée influençant F, on utilise alors les fameux paramètres "conditions" de nos sauts conditionnels. Signifions-les, y'a plus qu'à :

- Z : pour égal à zéro (indicateur Z = 1).
- NZ : pour Non-Zéro, différent de zéro (indicateur Z = 0).
- C : pour "il y a retenue" (carry C = 1).
- NC : pour non-retenu (carry C = 0).
- PO : pour résultat sans débordement (overflow V à 0).
- PE : pour résultat foiré par un débordement (overflow V à 1).
- P : pour résultat positif (signe S = 0).
- M : pour résultat négatif (signe S = 1).

### PUTAIN QUE C'EST CLAIR !..

Et pour finir dans la joie, un petit exemple simple, clair et limpide, pour dissiper l'angoisse bien compréhensible des jeunes âmes si sensibles.

### Assembleur Français

LD C,10 ;Charge C avec 10.  
 LOOP : DEC C ;Décrémente C.  
 JR NZ,LOOP ;Et retourne plus vite que ça décrémenter C tant qu'il n'est pas à 0.  
 RET ;Et retour au basic, mon général

Salut les enfants et digérez bien pour éviter les cauchemars...  
 Les paternalistes Nicolas Bourdin et Jean-Claude Paulin.

## FICTION ?

Un match de Coupe du Monde de Football, un câlin lesbien, des flics éméchés, macho, violeurs et accros au foot en chambre (rayez les redondances). Tout cela, c'est BELGIQUE-ARGENTINE un court-métrage sur FR3 à 22h00 le dimanche 27. Toute ressemblance avec des événements ou des personnages gnagnagna .... Sans blague. Bombyx.

## LE SENS D'UNE VIE

### LA FLAMME SACREE

Film de Georges Cukor (1942) avec Spencer Tracy, Katherine Hepburn, Richard Whorf et Margaret Wycherly.

Pleurez bonnes gens, Robert Forrest le héros national, le patriote, le défenseur de la veuve et de l'orphelin, l'orateur merveilleux, l'homme qui respirait l'honnêteté comme vous l'oxygène e' bien, ce brave type est mort. La populace pleure à chaudes larmes cet homme au regard si doux. Steven O'Malley (Tracy), plein de bonne

volonté, souhaite écrire un livre retraçant la geste de Forrest, un ouvrage qui continuerait son œuvre. Grâce à un subterfuge, il parvient à rencontrer la veuve, Christine (Hepburn).

Un mystère semble planer sur la mort de Robert. Il semble et d'un, que Christine aurait pu empêcher sa mort, et de deux, que Robert était un traître à son pays, à ses idéaux, un fasciste carrément. A peine remis de ce choc, Steven et Christine doivent affronter un incendie criminel, enfermés à double tour dans un cabanon par un complice de Robert.

Cukor excelle dans les portraits féminins. Veuve d'un héros, Hepburn sort de l'ombre et se révèle au spectateur comme le dévouement incarné puisqu'elle se sacrifie pour la mémoire de son mari. Un amour qui l'aveugle mais aussi qui la transcende. En face, Tracy incarne la conscience politique. Nécessaire certes, mais moins exaltante.

Diffusion le dimanche 27 à 22h30 sur FR3 en V.O.

### RENDEZ-VOUS MANQUÉS

Dramatique de Patrick Meunier avec Bernadette Le Sache, Michel Lonsdale, Geneviève Omini, Sophie Edmond, Philippe du Janerand, Jean Lescot et Maurice Vaudaux.

Aline (Le Sache) ne voit pas très clair dans sa vie. Et pourtant, elle possède de multiples paires de lunettes. Et même qu'elle travaille comme orthoptiste, aidant les gens à corriger leurs défauts de vision. Et bien malgré cela, à trente ans bien tapées, sa vision de la vie est trouble.

Aline entretient une liaison durable avec Charles (Lescot), l'ophtalmologiste qui partage son cabinet professionnel. Charles, bon mari, bon père de famille, se contente de cette situation. Aline d'autre part, sort de temps à autre avec Jacques (du Janerand), un directeur d'usines de poupées. Play-boy au petit-pied, Jacques apprécie la banalité physique d'Aline, qui le change des poupées top-models.

De plus, Aline s'occupe de sa grand-mère et de sa sœur. Sa vie bien remplie ne la satisfait pas. Sa meilleure amie, Lucie (Omini) réapparaît après deux ans de silence pour lui annoncer son entrée dans un ordre religieux. Effondrée, Aline ne comprend pas, ou plutôt admet mal cette défaillance. Encore une qui n'a pas besoin d'elle. Aline aimerait pourtant bien compter dans la vie de quelqu'un.

Justement, le dénommé Moralès (Lonsdale), cet archéologue barbu qui change la roue de sa voiture, lui plaît beaucoup. Elle en tombe amoureuse. Mais est-il libre ? Le reverra-t-elle ?

Oh le joli téléfilm que voilà ! Une tranche de vie quotidienne, toute simple, des sentiments banals, des personnages au physique très commun. Eh bien, on accroche



RENDEZ-VOUS MANQUÉS

Photo A2

tout de suite, on entre dans la fiction de plain-pied, on partage les espoirs et les chagrins d'Aline. On l'aime, on pleure avec elle, on voudrait la protéger. Tous les acteurs sont bien mais le moins frustré de Bernadette Le Sache donne tout son charme et sa sensibilité à cette dramatique. Le miracle de Bernadette.

Les mercredis, Antenne 2 nous sort des fictions de belle qualité d'un niveau supérieur même au reste de l'année. Chapeau, pour une fois que le programme estival ne consiste pas en fonds de tiroirs.

Diffusion le mercredi 30 juillet à 20h35 sur A2.

## DE LA CAPTIVITÉ

### SOLO POUR UNE BLONDE

Film de Roy Rowland avec Mickey Spillane, Lloyd Nolan, Shirley Eaton et Scott Peters.

Velda, la copine de Mike a disparu. Privé de sa collaboratrice favorite, M. Hammer, le célèbre privé a abandonné ses clients. L'amer Hammer complètement martelé erre de bar en bar dans la ville.

Pat Chambers, un copain de la brigade criminelle, le récupère ivre mort et le conduit chez un flic mourant. Ce dernier lâche dans son dernier souffle que les salafds qui lui ont balancé ces *valdas* dans le buffet tiennent Velda. Au bout du dernier neurone non alcoolisé de son cerveau, la lumière jaillit. Velda prisonnière = Velda vivante. Velda pas bouger, Mike Tarzan arrive.

Un polar solide. Sans génie mais sans faiblesse. Avec une curiosité, Mickey Spillane, l'auteur de roman policier interprète sur la pellicule le rôle de Mike Hammer, le héros qu'il a créé.

Diffusion le vendredi 1er août sur Canal + à 21h00.

### LES FELINS

Film de René Clément (1964) avec Jane Fonda, Alain Delon, Lola Albright et Carl Struder.

Marc (Delon) beau garçon a séduit, presque sans le vouloir, la femme d'un gangster américain. Réfugié sur la côte d'azur, des tueurs l'y traquent. Il se cache dans un asile pour clochards d'où il sort chauffé

Elle espère ainsi lui sauver la vie. Au moment où Vincent s'apprête à tuer Marc, les gangsters qui ont retrouvé sa piste, pénètrent dans la villa. Pauvre Marc.

Tel une bête traquée, le pauvre Delon se jette dans la fosse aux lionnes qui n'en feront qu'une bouchée. Adieu l'image du macho-maquerau-gigolo romantique, le bel Alain Delon subit jusqu'à la fin la domination de ces femmes américaines. Un climat oppressant, un huis clos bourré de chausse-trappe.

Diffusion le jeudi 31 juillet à 20h35 sur A2.

Photo A2.

### LES ENRAGES

Film de Pierre William Glenn (1984) avec Fanny Ardant, François Cluzet, Jean-Roger Milo et Marie-Christine Rousseau.

Un soir de nuit sans lune, deux cambrioleurs pénètrent dans une somptueuse villa isolée. Marc (Cluzet) dit Teuf-Teuf et Laurent (Milo) dit La Sœur se contentent habituellement de piller les troncs d'églises, mais de temps en temps s'offrent un grand frisson en visitant des maisons vides. Un soir, ils découvrent la demeure de Jessica Melrose, la grande vedette de cinéma, l'idole de Teuf-Teuf.

Surpris par le retour de Jessica (Ardant), ils se cachent. Au petit matin, une Jessica épuisée, déprimée, pas maquillée se retrouve la proie des deux paumés. Un rapport de forces s'établit, se renverse. L'admirateur la met en scène, l'autre joue les spectateurs. Un jeu dangereux.



LES ENRAGÉS

feur de maître pour deux américaines. Barbara et Melinda vivent dans une villa isolée où se cache un autre pensionnaire, Vincent. Vincent, recherché pour le meurtre du mari de Barbara, sa maîtresse, va utiliser le passeport de Marc pour fuir la police Française. Melinda qui aime Marc lui révèle la vérité.

Une belle idée qui ne tient pas la route. Ce genre de huis clos exige des rebondissements multiples, des acteurs chevronnés. Pierre William Glenn excelle dans la photo mais n'a pas convaincu quant au reste.

Diffusion le jeudi 31 juillet à 20h35 sur Canal +

## EN AVANT LA MUSIQUE

### DOUDOU N'DIAYE ROSE

Le maître des percussions sénégalaises, N'Diaye a formé tous les grands musiciens d'Afrique (Toure Kunda, Xalam, ...), a composé l'hymne national, et dirige parfois l'Orchestre National. Entouré de ses 33 enfants, tous percussionnistes, il anime des fêtes et des concerts qui réunissent

jusqu'à plus de cent instrumentistes. Le reportage retrace sa vie, l'origine des percussions et leur évolution jusqu'au concert de Nancy où N'Diaye et cinquante percussionnistes (une formation réduite donc) ont ébranlé le festival de Jazz Pulsation.

Diffusion le mercredi 30 juillet à 20h35 sur FR3.

### Ah Zaïra

Trois groupes du Zaïre et un musicien (Ray Lema) exilé à Paris sont suivis dans leur milieu, leur culture, leurs répétitions et leurs concerts. Des instantanés de Paris, Kinshasa et d'Avignon où jouent donc Yamuwa (instrumentalistes de fortune), Lulua de Thibamba (balafons et percussions) et Elanga Nkake et Lokando Bolifo (guitare et sanza). Une heure endiablée qui donnerait des fourmis dans les pieds plats d'un CRS blanc.

Diffusion le 29 juillet à 22h40 sur FR3.

## LA NATURE FANTASTIQUE

### LITAN

Film de Jean-Pierre Mocky (1982) avec Marie-José Nat, Jean-Pierre Mocky, Nino Ferrer et Marysa Mocky.

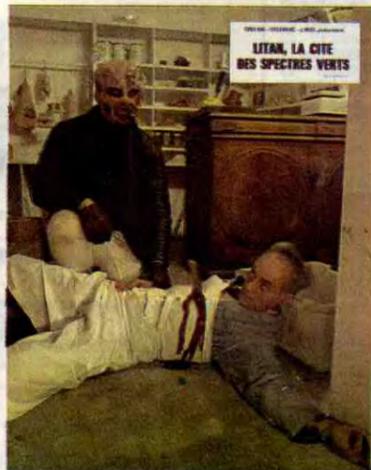
Litan, petite ville de montagne, est en fête. Des forains s'exhibent sur la place, les scouts ont organisé des jeux de pistes, les musiciens jouent sans cesse. On rigole, on s'amuse, tout le monde portant un masque de carnaval.

Nora (Nat) s'éveille après un cauchemar horrible. A peine debout, une voix lui donne un mystérieux rendez-vous. Elle y va et va revivre point par point son cauchemar. Des morts ressuscitent, le respectable docteur devient un savant fou, les fous s'échappent, et surtout horreur suprême l'eau des alentours recèle des vers. Des vers luisants qui attaquent les humains, les décomposent et les digèrent. Tout le monde devient fou sauf Nora.

Au secours, où est la sortie ? Mocky distille petit à petit une atmosphère pénible construite à partir de petits riens, de choses de la vie quotidienne qui prennent soudain une signification inquiétante. L'univers bascule dans l'irrationnel et rien pour raccrocher l'optimisme. La nature hostile, la musique lancinante, le jeu *distancié* des acteurs accentuent la sensation de décalage avec le réel. Si on aime se faire peur...

Diffusion le vendredi 1er août à 23h00 sur A2.

Photo Ciné-Plus, la fantastique librairie du Cinéma, 2, rue de l'Etoile, 75017 Paris. Tél : 42. 67. 51. 52.



LITAN

### LA CAPTIVE AUX YEUX CLAIRS

Film d'Howard Hawks (1952) avec Kirk Douglas, Dewey Martin, Elizabeth Threath, Arthur Hunnicutt.

Au début du XIXème siècle, les serpents peu civilisés attaquent les humains. Jim

Deakins subit l'assaut reptilien et se voit déjà mort lorsqu'un dénommé Boone Caudill le sauve de ce mauvais pas. Les deux hommes font connaissance, échangent leurs noms, une poignée de main et vont arroser d'une bonne bière fraîche leur vieille amitié.

A la suite d'une bagarre dans le bar, Jim (Douglas) et Boone (Martin) sortent faire un tour en prison. Ils y retrouvent Jeff Calloway, l'oncle de Boone, qui a eu des mots avec le shérif. Justement, ils le cherchaient et sont tout contents de l'avoir retrouvé.

Jeff et son associé Jourdonnais, engagent Boone et Jim dans leur entreprise. Leur objectif : remonter le Missouri pour chercher des fourrures au pays des Indiens Pieds-Noirs. Comme une compagnie commerciale exerce un monopole sur cette région, il faut que l'expédition se cache.

A bord du bateau, Jim découvre une jeune Indienne. Oeil de Sarcelle (Threath), est la captive de Jeff qui compte grâce à elle s'attirer les bonnes grâces de son père, le chef des Pieds-Noirs.

Une nature omniprésente, sauvage et paisible. Des hommes virils et courageux, méchants par passion, intérêt mais jamais par vice. Des hommes d'action qui se jettent dans la bagarre, dans l'aventure, des hommes de tous les jours qui n'ont peur ni des femmes, ni de l'alcool. Hawks qui est l'un des plus grands d'Hollywood signe ici l'un de ses chefs-d'œuvre. Un très grand classique.

Diffusion le dimanche 27 à 20h35 sur FR3.

# SAÏ COMBAT

## de GASOLINE SOFTWARE

### pour AMSTRAD

C'est la deuxième fois que Ere Informatique bénéficie de ce quart de page qu'occupe cette rubrique (la première fois, c'était pour Crafton et Xunk), même si, dans le cas qui nous intéresse, c'est Gasoline Software qui est à l'honneur, mais on s'en fou puisque c'est kif-kif. Or donc, Saï Combat, c'est, comme son nom l'indique, une simulation de Saï, qui est (on prend des notes, là, messieurs, j'aime pas parler dans le vide) un très ancien art martial utilisant des coups classiques du karaté et une arme, nommée Saï, qui n'est en fait qu'un vulgaire bâton.

Le but du jeu est donc de combattre l'adversaire, afin de monter les huit niveaux de combat, soit de la ceinture blanche à la ceinture noire, suivis des huit dans, eux-même suivis du niveau de Grand Maître.



Le jeu accepte qu'il n'y ait qu'un seul combattant, auquel cas l'adversaire est l'ordinateur, ou bien deux joueurs. A chaque coup reçu, le combattant perd de l'énergie, représentée par une tête de dragon qui perd ses couleurs en même tant que vous votre combativité (est-ce clair ? Non ? Tant pis).

Pour vous diriger et donner des coups, c'est semblable à The Way of the Exploding Fist, c'est-à-dire que 16 actions sont possibles, suivant que la position du joystick soit ou non combinée avec un appui sur le bouton de feu (à noter que l'on peut également jouer avec le clavier).

Le graphisme est absolument superbe, détaillé, coloré, j'en passe, et des meilleures. D'ailleurs, je vous ai exceptionnellement mis une photo d'écran pour que vous puissiez juger de visu. Quant à l'animation, on a l'impression de voir de véritables sprites s'animer sur l'écran. Question sonorisation, c'est pas mal fait non plus, mais là, j'ai



pas pu vous filer une cassette avec la bande sonore enregistrée dessus. Bon, j'abrège, cause que la photo elle prend de la place, c'est un logiciel à ne pas manquer.

Directeur de la Publication  
 rédacteur en chef  
 Gérard CECCALDI  
 Directeur Technique  
 Benoîte PICAUD  
 Rédacteur en Chef Adjoint  
 Michel DESANGLES  
 Rédaction  
 Stéphane SCHREIBER  
 Secréariat  
 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

AMSTRAD  
 J. Luc ARBOGAST page 25  
 AMSTRAD Tank page 8  
 P. FATHRIKMOUS Mouse Draw page 4  
 APPLE W. SCHLEGEL Labyxo VII page 6  
 CANON X07 M. MARTINEZ Speed Load 64 page 27  
 CBM 64 Michel GARNIER Manoir page 5  
 EXL 100 Christiane PATRIA Yam's page 5  
 FX 702 P Philippe de LA RUFFIE La Quête d'Aton page 26  
 MSX Joel RIVET Tacatac page 28  
 B. de ROUTELETTE SPECTRUM Intruder page 3  
 Alain JONQUET TI 99/4A (be) 3D Boxing page 24  
 J. Luc STEUX Thomson T07 Supbas page 28  
 Bernard BOUCHET Thomson T07 Echecs page 7  
 Daniel TOUPET VIC 20 Jump Man page 26  
 Jérôme HENNECART ZX 81 Mad Battle page 4  
 Roland CREMMER

ROY GAMES

"PALETTE"



## la Règle à Calcul

# LE CADEAU DE VOS VACANCES

### AMSTRAD

F.T.T.C.



- ALIEN HIGHWAY \*\*\* 130 K7
- ALIEN HIGHWAY 180 D
- CRAFTON ET XUNK 130 K7
- CRAFTON ET XUNK 180 D
- CUBBERT 120 K7
- CYRUS II CHESS 130 K7
- DALEY THOMPSON'S DEC 100 K7
- DEVIL'S CROWN 170 D
- EMPIRE 195 K7
- EVERYONE IS A WALLY 125 K7
- EDEN BLUES 140 K7
- FIGHTER PILOT \* 100 K7
- FIGHTING WARRIOR 125 K7
- FRANK BRUNO'S BOXING 100 K7
- FRUITY FRANK 75 K7
- GHOSTBUSTERS 130 K7
- GESTE D'ARTILLAC 295 K7
- HACKER 120 K7
- HIGHWAY ENCOUNTERS 110 K7
- HI RISE 90 K7
- HOBBIT 175 K7
- INFERNAL RUNNER 220 D
- JUMP JET 120 K7
- KNIGHT LORE 120 K7
- LORIGRAPH 200 K7
- MACADAM BUMPER 160 K7
- MANDRAGORE 245 K7
- MARSPOUT 125 K7
- MYSTÈRE DE KIKEKANKOI 160 K7
- OTHELLO 160 D
- ORPHEE\* 340 D
- PYJAMARAMA 110 K7
- POUVOIR 160 K7
- RAID SUR TENÈRE 130 K7
- RAID III 180 D
- RALLY II 200 D
- RAID ARROWS 150 D
- SLAPSHOOT 160 D
- SORCERY + 160 D
- SPY VS SPY 180 D
- STARION 125 K7
- THEY SOLD A MILLION\* 120 K7
- TYRANN 185 K7
- VIEW TO A KILL 180 D
- WORLD SERIES BASEBALL 110 K7
- YIE ARE KUNG FU 180 D
- HI RISE 120 K7
- GYROSCOPE\* 120 K7
- SPITFIRE 40 130 K7
- JUGGERNAUT 110 K7
- SWEET'S WORLD 135 K7
- WINTER SPORTS 160 D
- WO DARES WIN II 120 D
- FRIDAY 13TH 120 K7
- STRANGE LOPP 130 K7
- 3D FIGHT 140 K7
- 3D GRAND PRIX\* 130 K7
- 3D MEGACODE 180 K7
- 3D VOICE CHESS 155 K7
- AIRWOLF 100 K7
- ALIEN 8 120 K7
- AMELIE MINUIT 220 D
- BALADE AU PAYS DE BIG BEN 180 K7
- BATTLE FOR MIDWAY 130 K7
- BRUCE LEE\* 180 D
- CODENAME MAT II 150 D
- CUBBERT 160 D
- CYRUS II CHESS 160 D
- DEVIL'S CROWN 120 K7
- DUN DARACH 120 K7
- EMPIRE 295 D
- EXPLODING FIST 125 K7
- EDEN BLUES 220 D
- FIGHTER PILOT 170 D
- FORMULA I 30 K7
- FRANK BRUNO'S BOXING 180 D
- GALAXIA 75 K7
- GUTTER 120 K7
- GESTE D'ARTILLAC 350 D
- HARD HAT MACK 160 K7
- HIGHWAY ENCOUNTERS 160 K7
- HI RISE 145 D
- INFERNAL RUNNER 140 K7
- JEWELS OF BABYLON 80 K7
- JUMP JET 160 D
- KONG STRIKES BACK 100 K7
- LORIGRAPH 290 D
- MACADAM BUMPER 240 D
- MANDRAGORE 295 D
- MARSPOUT 140 D
- OTHELLO 120 K7
- OMEGA PLANETE INVISIBLE 240 K7
- POSEIDON 180 K7
- PYJAMARAMA 150 D
- POUVOIR 200 D
- RAID III 120 K7
- RALLY II 160 K7
- RAID ARROWS 110 K7
- SLALSHOOT 110 K7
- SORCERY 110 K7
- SPINDIZZY\* 130 K7
- SPINDIZZY\* 180 D
- SPY VS SPY 140 K7
- SUPER PIPELINE II 130 D
- SUPER PIPELINE II 110 K7
- THEY SOLD A MILLION 180 D
- VIEW TO A KILL 135 K7
- WARRIOR + 180 D
- YIE ARE KUNG FU 110 K7
- SKYFOX\* 135 K7
- HI RISE 185 D
- RAMBO 120 K7
- SPITFIRE 40 160 D
- TAU CETI 120 K7

### THOMSON

F.T.T.C.



- AFFAIRE VERA CRUZ 155 K7
- AIGLE D'OR 160 K7
- AIGLE D'OR 250 D T09
- AIR ATTACK 190 K7
- AIR ATTACK 250 D T09
- ANDROIDES 180 K7
- ANIMATIX 240 K7
- ASS DES ASS 350 K7
- ASTRO COUPLE 195 K7
- AXE 5\*\*\* 190 K7
- AXE 5\*\*\* 250 D T09
- BEACH HEAD 195 K7
- BLITZ\*\*\* 390 CART
- CAO 295 K7
- CARACTOR II 790 CART
- CARTE DE FRANCE 145 K7
- CARTE DU CIEL 195 K7
- CHALLENGE 195 K7
- CHALLENGE VOILE 120 K7
- CHATEAU N IR 195 K7
- ET DRAGON ROUGE 345 CART
- CHORLIFTER 180 K7
- CHRISTANN 180 K7
- COLISEUM 180 K7
- COLISEUM 250 D T09
- COLORCALC 590 CART
- COLORPAINT\*\*\* 495 CART
- CONTROLE AERIEN\*\*\* 140 K7
- COO'INN 120 K7
- CROCKY II 120 K7
- DIEUX DU STADE 190 DISK
- DIEUX DU STADE 190 D T09
- DIEUX DU STADE 150 K7
- ELIMINATOR 120 K7
- EMPIRE 190 K7
- EUROSPACE 495 K7
- FBI 190 K7
- FLIPPER II 180 K7
- FOOTBALL 175 K7
- FORTH 330 K7
- FOX 145 K7
- GESTE D'ARTILLAC\*\*\* 290 K7
- IMPERIALIS 195 K7
- JUDOKA 195 K7
- KARATE 180 K7
- KARATE 210 DISK
- 195 K7
- 160 K7
- 250 D T09
- 190 K7
- 250 D T09
- 195 K7
- 195 K7
- 295 K7
- 250 D T09
- 390 CART
- 295 K7
- 790 CART
- 145 K7
- 195 K7
- 195 K7
- 120 K7
- 195 K7
- 345 CART
- 180 K7
- 180 K7
- 250 D T09
- 590 CART
- 495 CART
- 140 K7
- 120 K7
- 190 DISK
- 190 D T09
- 150 K7
- 120 K7
- 190 K7
- 495 K7
- 190 K7
- 180 K7
- 175 K7
- 330 K7
- 145 K7
- 290 K7
- 195 K7
- 195 K7
- 180 K7
- 210 DISK
- 230 D T09
- 180 K7
- 250 D T09
- 180 K7
- 230 D T09
- 250 K7
- 290 DISK
- 320 D T09
- 190 K7
- 395 K7
- 250 K7
- 290 DISK
- 290 D T09
- 345 CART
- 140 K7
- 250 D T09
- 190 K7
- 250 D T09
- 250 K7
- 250 D T09
- 235 K7
- 295 3K7
- 195 K7
- 490 CART
- 195 K7
- 199 K7
- 140 K7
- 250 D T09
- 195 K7
- 155 K7
- 160 K7
- 185 K7
- 149 K7
- 250 D T09
- 190 K7
- 230 D T09
- 260 K7
- 180 K7
- 195 K7
- 495 K7
- 230 D T09
- 345 CART
- 140 K7
- 195 K7
- 175 K7
- 230 D T09
- 100 K7
- 175 D
- 150 D
- 140 K7
- 195 K7
- 125 K7
- 120 K7
- 110 K7
- 115 K7

### COMMODORE

F.T.T.C.

- ALICE 150 K7
- ALICE 200 D
- AMERICAN ROAD RACE 120 K7
- AMERICAN ROAD RACE 160 D
- ANDROMEDA 180 D
- BACK TO THE FUTURE 180 D
- BALLE DE MATCH 100 K7
- BALLBLAZER 118 K7
- BALLBLAZER 175 D
- BEACH HEAD II 115 K7
- BLUE MAX 120 K7
- BRUCE LEE 120 K7
- BRUCE LEE 180 D
- COMMANDO\* 105 K7
- COMMANDO\* 155 D
- DESERT FOX 180 D
- EIDOLON 120 K7
- ELITE 195 K7
- ELITE 249 D
- EXTRA TOOL 245 K7
- FAST LOAD\* 399 C
- FLIGHT SIMULATOR II 649 D
- 250 D
- GAME MAKER 235 D
- GHOSTBUSTERS 185 D
- GOLF CONSTRUCTION SET 180 K7
- IMPOSSIBLE MISSION 215 C
- INTERNATIONAL SOCCER 109 K7
- JUMP JET 115 K7
- KARATEKA 115 K7
- LITTLE COMPUTER PEOPLE 245 D
- MANDRAGORE 180 D
- MINDSHADOW 250 D
- MOVIE MAKER 180 D
- MUSIC CONSTRUCTION SET 250 D
- OLE I 120 K7
- OMEGA 160 K7
- OMEGA 220 D
- PASCAL 64 350 D
- PINBALL CONSTRUCTION SET 180 D
- PITSTOP II 129 K7
- POWERPLAN 599 D
- QUICKCOPY 295 D
- RACING CONSTRUCTION SET\* 180 D
- RAMBO\* 109 K7
- SCRABBLE 249 K7
- SKYFOX 115 K7
- SKYFOX\* 159 D
- SORCERY 109 K7
- SPY VS SPY 130 K7
- SQUASH 99 K7
- STARCRASH 195 K7
- STARCRASH 295 D
- STOCK 64 749 D
- SWIFT R6 180 D
- THEY SOLD A MILLION 120 K7
- THEY SOLD A MILLION 160 D
- THEY SOLD A MILLION 2\* 120 K7
- TITAN 16 130 K7
- TITAN 16 180 D
- VIRGULE SENIOR 340 K7
- VIRGULE SENIOR 649 D
- WINTER GAMES 120 K7

K7 : cassette  
 D : disquette  
 C : cartouche  
 \*\*\* indispensable !!

Pour l'achat d'1 logiciel NOUS OFFRONS 1K7 OU 1 disquette vierge 5 1/4, 3 1/2 ou 3"

**BON DE COMMANDE - 10 %**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

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

Tél. ....

Expédition gratuite du catalogue de logiciels

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