



GEBRUIK - GEBRUIK

De nos jours, faut aller jusqu'en Hollande pour voir un vrai salon informatique. On y est allé.

Tous les deux ans se tient à Amsterdam une grande foire internationale de la micro, de la hifi et de la vidéo : le Firato.

Grande ? J'ai dit grande ? Non, pas du tout. Gigantesque serait plus approprié. Quand on arrive là-bas, avec son beau bronzage des vacances et sa belle assurance de Français, on se dit qu'ils vont bien voir ce qu'ils vont voir, ces espères de Hollandais rosâtres. Et puis on arrive un peu avant l'ouverture des portes, et devant chacune d'elles, il y a des centaines de mètres de queue. Pas une tête qui dépasse, pas un mot plus haut que l'autre. A peine si on distingue quelques "gebruik gebruik" de-ci de-là (la langue hollandaise est très simple : il faut dire gebruik le plus souvent possible. Ça ne se conjugue pas, ne se décline pas, ne se met pas au pluriel, c'est juste gebruik. Avec ça, vous possédez 50% du vocabulaire). On s'aperçoit que face à une telle organisation, un tel sens de la démesure, on va peut-être avoir l'air cons, nous les petits Français... On entre ?

THE TOWN

5000 mètres carrés rien que pour eux. Faut dire que c'est leur patrie, la Hollande. On a du mal à se rendre compte, comme ça, mais 5000 mètres carrés, ça fait quand même un demi-hectare (avant, je bossais à Agriculture Magazine, ça laisse des traces).

Et qu'est-ce qu'ils présentent, ces messieurs de chez Philips ? Des MSX 2, œuf corse. Notamment le petit dernier, le NMS 8250. Quel beau nom. On sent toute la poésie qui se dégage de ces quelques lettres : NMS 8250. On sent bien qu'ils ont hésité à l'appeler NMS 8250 Gebruik, mais qu'ils ont reculé au dernier moment. Pour vous décrire la bête, c'est simple : c'est exactement comme le VG 8235 (dont on vous a entretenu en juillet, si ma mémoire est bonne), sauf qu'il est

sera exactement le même que le 8250 sauf qu'il aura une carte de digitalisation intégrée et qu'il vaudra 1500 balles de plus.

Du coup, les autres modèles de la gamme baissent, bien entendu. Le 8020, qui n'est qu'un MSX 1 tout vieux tout pourri passe à 500 balles (les pauvres qui l'ont acheté à 2990 vont s'arracher les joues). Le 8220, MSX 1 avec 128 Ko de Ram passe à 2700 balles et le 8235, le dernier, celui de juillet, passe à 5400 balles. Les deux derniers seront en plus livrés avec trois logiciels (comment ça lesquels ? Les mêmes éternels

chaque fois qu'un show commence, le Firato s'arrête et tout le monde vient voir le stand Sony. Eux, au moins, ils ont compris comment on vendait un produit.

Quel produit ? Les Discman, les

de Rom, une sortie péritel et il est gris. Prix : 2390 balles. On se demande comment les autres vont s'aligner.

Tu viens Germaine ? Le show est fini, on va chercher Amstrad.

tié de chaînes hifi, pour un tiers de PCW 8512 et 8256 et pour le sixième restant de 6128. Pas de 464, on s'y attendait un peu, mais surtout, pas de PC et pas de Sinclair...

Bon, le PC, bien qu'Amstrad ait invité tous les journalistes français en Angleterre pour sa présentation sauf nous, on a tout eu. Mais comme il y en a beaucoup à dire, on se le garde pour la semaine prochaine. Et puis comme ça, vous êtes obligés d'acheter le prochain numéro et ça nous fait toujours 11 balles dans les fouilles.

Par contre, le Sinclair Spectrum 2+... Il est là, mais pas chez Amstrad. Il est chez Eltek, qui est l'importateur au Bénélux d'Amstrad. Pas de Schneider, hein, juste les chaînes hifi Amstrad et le Sinclair. Bon, vous avez une photo, quelque part. Regardez et revenez.

Il a le look Amstrad, et le look Sinclair. C'est un hybride (au Firato, on



Le Philips qui veut se faire aussi gros que le PC.

WatchCam (il s'agit d'une télé grosse comme un paquet de clopes, et d'une caméra grosse comme un paquet d'allumettes. Argument publicitaire : ça peut servir aux parents qui veulent surveiller leurs enfants. Notre suggestion : ça peut servir aux mêmes pour mater leurs parents s'envoyer en l'air dans la chambre d'à côté. Note de l'Office Catholique : dangereux), les walkmans, et bien sûr les MSX.

Encore ? Ben oui, il semble que le marché soit extensible à l'infini... Enfin, c'est ce qu'ils espèrent. Donc, outre le F700P dont on vous parle quelque part dans ce numéro, on peut voir le F9P, qui est encore plus nouveau que le nouveau précédent. Vous voulez savoir ce qu'il y a dedans ? Non ? Alors sautez le paragraphe suivant.

Il est tout petit. Portable, presque, pourrait-on dire. Il n'a pas de disque intégré et peut fonctionner tout seul, sans magnéto ni rien (mais avec une télé quand même) puisqu'il contient trois programmes en Rom : Desk Tech, qui fait calculatrice, calendrier, horloge et alarme, Family Almanac qui contient un carnet d'adresses (alors là, par contre, sans disquette ni magnéto, je vois pas l'utilité), un carnet de rendez-vous, et une gestion de fiches et Settings, qui permet de choisir le langage dans lequel cause le micro (anglais, français, italien ou gebruik). Il a 128 Ko de Ram, 96 Ko

Gestionen das fichieren, Graphiken et Carnetos d'adressen gebruik, en hollandais dans le texte). Viens, Ginette, on a tout vu, on va chez Sony.

THE GIRLS

Là, c'est moins grand. 3000 mètres carrés, ridicule. Par contre, il y a régulièrement des shows avec des nanas comme y a même pas chez Collaro qui dansent, presque à poil, salopes. Ça, autant dire que ça attire du monde. C'est simple : à

OU IL EST LE PC D'AMSTRAD ?

On arrive sur le stand Amstrad. Ô surprise, il est constitué pour moi-

Suite page 22

SCOOP : TANDY REVIENT VERS LES HOBBYISTES

Tandy existe encore. Si, si, nous avons même rencontré ses patrons et son nouvel attaché de presse. Et figurez-vous que ces braves gens nous sortent un ordinateur spécial hobbyistes, comme au bon vieux temps des TRS 80. Comment ? Vous êtes trop jeune, vous ne connaissez pas Tandy ? Qu'à cela ne tienne, papa va vous expliquer ça.

En ce temps-là, il était assez difficile de reconnaître les garçons des filles, les cheveux des premiers étant généralement plus longs que ceux des secondes. La musique était pop, les pantalons - étaient nombreux à taper comme pattes d'éléphant et l'Apple 1

venait tout juste de sortir de son garage. Les fans de la micro - hé oui, cette race bizarre existait déjà



Suite page 11

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

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.

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 21

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 12

CINOCHE-TELOCHE pages 2, 31.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 •

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 •

Pffoulala, quelle semaine : Rohmer, Resnais, Drach, Carpenter, Tobe Hooper nous arrivent, tous ensemble, avec leurs derniers bébés. Beaucoup de bon, peu de mauvais... et même du génial. Pas là où on l'attendait mais chez l'outsider de la semaine, l'incroyable **My beautiful laundrette** de Stephen Frears. Immanquable !!! Mais gaffe, y a encore mieux la semaine prochaine... Jacq



MELO

d'Alain RESNAIS

avec Sabine AZEMA (Romaine Belcroix), Fanny ARDANT (Christiane Levesque), Pierre ARDITI (Pierre Belcroix) et André DUSSOLIER (Marcel Blanc)

17/20

à mort) pour les jeter dans un genre totalement opposé. Du théâtre filmé, une comédie noire et cynique, écrite en 1929 par Henry Bernstein. Un démontage, pièce par pièce, précieux et cruel des rouages du mélodrame, cette bonne vieille recette à faire verser les larmes aux sentimentaux. Resnais, après Bernstein, dévoile tous les artifices de construction (les décors, les dialogues) pour mieux nous emprisonner dans le tragique. Derrière le masque, la réalité, implacable. D'où l'étalage grossier des ingrédients du mélo : une nana tombe folle frappadingue du meilleur ami de son mari; l'amant potentiel se refuse à la dame puis craque méchamment à son tour; l'épouse faussement fidèle essaie d'empoisonner la truffe de mari... qui croit toujours à l'amour de sa bien-aimée; heureusement, la voisine, amoureuse en secret du mari, veille au grain. Chez Resnais, il faut faire semblant de croire à tout ce galimatias risible, se laisser prendre au roman-photo pour mieux le jeter. Restent alors quelques vagues conneries comme la passion, la fidélité, le destin, la mort. Tout quoi. Tout quoi ?? Ardant, Azema, Arditi et l'extraordinaire Dussolier. C'était sûrement un rêve... Bougez pas, j'avais aller me renseigner !

Y a vraiment des gens tuants. C'est quand on les attend dans un coin, qu'on les retrouve, épuisés, dans l'autre. Resnais est l'un de ces monstres (dans tous les sens du terme). C'est quand on le croit versé à tout jamais dans le tragique, éreintant mais superbe, qu'il reprend les acteurs de son film précédent (L'Amour

LES AVENTURES DE JACK BURTON

dans les griffes du mandarin

de John CARPENTER

15/20

avec Kurt RUSSELL (Jack Burton), Kim CATTRALL (Gracie Law), Dennis DUN (Wang Chi) et James HONG (Lo Pan)

C'est d'accord, Jack Burton est vulgaire, crasseux, du genre à faire macérer sa sueur sous les bras avant d'aller draguer la queue. Le fier-à-bras fait roulier. Malin mais trouillard, sympa mais indémodable macho, il attire les emmerdes comme le miel les mouches. Entraîné, bien malgré

lui, dans un combat de rue à Chinatown, il découvre un monde complètement délirant aux yeux de sa conscience d'Américain (très) moyen. C'est la magie, le surnaturel qui domine tout : le plus sorcier est le plus fort. Chinatown est bel et bien un monde impitoyable !! Jack est terrorisé par les diaboliques aux yeux bridés, mais c'est toujours son côté saint-bernard qui prend le dessus. Le combat semble inégal : Miao Yin (la fiancée de son meilleur pote) est détenue par Lo Pan, un fantôme de légende, tout puissant, qui recherche, depuis plus de 2000 ans une fille aux yeux verts dont le sacrifice pourrait lui rendre sa forme humaine. Détail pénible : Lo Pan est entouré d'une garde redoutable au kung-fu (et dotée d'incroyables pouvoirs magiques) qui ferait passer Bruce Lee pour un amateur de seconde

zone ! Mais à cœur vaillant rien d'impossible, ce d'autant plus que Jack Burton est entouré d'une "armée" de bric et de broc, qui se révélera d'une efficacité tranchante... Quand les conneries de Burton ne prennent pas le dessus ! Et puis aux commandes de ce film délirant, il y a ce fou furieux de la caméra de John Carpenter. L'as de la machination machiavélique (Halloween, Fog, The Thing) qui vire peu à peu dans l'autoparodie. Déjà Christine était un faux film d'horreur, bourré d'un comique aussi discret que ravageur. Pour Jack Burton il récidive à la machette : la farce est à son comble. Les monstres font des apparitions terrifiantes, puis se ridiculisent à rater leurs numéros; le démoniaque Lo Pan n'est qu'un vieux dégoutant; l'action est rythmée par d'incessants ascenseurs à prendre (sic) dont on ne sait jamais s'ils montent ou descendent. Bref, l'horreur est détournée au profit du burlesque, le tout soutenu par un montage extraordinaire qui donne une pêche d'enfer au film. Malgré quelques ficelles tout de même trop épaisses et quelques babioles inutiles, Jack Burton dégraisse les raseaux dans les hurlements et les fous-rires. La fin arrive comme le gong au terme d'un round de boxe : on souffle enfin !

SAUVE-TOI LOLA

de Michel DRACH

13/20

avec Carole LAURE (Lola), Jeanne MOREAU (Marie-Aude), Dominique LABOURIER (Cathy), Sami FREY (Tobman), Robert CHARLEBOIS (Ferdinand) et Jacques François (Charles).

Lola c'est Lola Fiedlander, 35 ans, brillante avocate, parisienne (ça me gêne, ça me gêne !). Pour elle, tout va pour le mieux jusqu'à ce que la nouvelle tombe sur son téléscripteur intime : le cancer, ma fille, c'est le cancer qui va te ronger impitoyablement. Elle, la battante, la crâneuse se

retrouve jetée dans l'univers ubuesque d'un centre de cancérologie où on se bat contre la maladie avec un humour à faire froid dans le dos. Elle devient membre du "club du cancer", sept femmes de toutes les couches de la société, prisonnières de la chimio et de leur perfusion, qui sont atrocement à égalité face au mal qui envahit tout. On perd ses cheveux (bonjour la perruque !), on souffre, on déprime... et on apprend à vivre autrement, à lutter le sourire au poing, à gueuler de toutes ses tripes qu'on tient à "cette chienne de vie". Un jour c'est Marie-Aude, la plus lucide, la plus classe qui meurt. Comme ça, sans drame, parce que la maladie réclame son quota de chair fraîche. Un autre jour ce sera Lola qui... mourra ? guérira ? Chut, suspense ! Sacré mérite que d'adapter le tumultueux best-seller d'Ania Francos "Sauve-toi, Lola". Le film essaie d'ailleurs de retrouver le ton délirant, cynique, presque surréaliste du bouquin... sans vraiment y arriver. Les premières scènes de présentation des personnages, ainsi que celles dans le cabinet de Tobman (le toubib chef), sont ainsi interminables, vainement burlesques et grossièrement construites. (Presque) tout s'arrange quand entre en jeu "le pavillon des cancéreuses" : Jeanne Moreau, Dominique Labourier sont ébouriffantes de sensibilité. La pauvre Carole Laure fait



beaucoup de ses pauvres moyens et se dépêtrer convenablement des embûches d'une mise en scène largement molle. Par contre, les (très) rares scènes entre Marie-Aude et Charles, son mari, sont d'une chaleur infinie... Les pyromanes du cœur, en somme. Le film va faire un bide dans le Midi !

MY BEAUTIFUL LAUNDRETTE

de Stephen FREARS

18/20

avec Gordon WARNECKE (Omar), Daniel DAY LEWIS (Johnny), Roshan SETH (le père d'Omar) et Saeed Jaffrey (Nasser)

Figurez-vous qu'en Angleterre où le ciné est moribond, la majorité des films se tourne pour la télévision. D'où une téléchose de très grande qualité. **My beautiful laundrette** a été tourné à l'origine pour Channel Four (l'équivalent british de Canal +)... gros succès au festival d'Edimbourg. Le film sort alors discrètement au ciné, et pof ! le triomphe, le succès de l'année chez les buveurs de thé (et de bière, soyons honnêtes !). Puis sortie aux States dans un petit circuit de salles, les critiques délirèrent et les dollars pleuvent. Miraculeusement ce bijou sort chez nous, tout aussi discrètement. Malheureusement, je ne donne pas cher de sa peau entre Florette et le Spielberg. Et pourtant, et pourtant (je sais, vous zêtes pas sourds, mais là j'insiste), et pourtant disais-je, quel film ! Irracontable, sans queue, ni tête, insensé et confus. Mais aussi, tendre, violent, drôle, enthousiasmant, envoûtant et étrangement émouvant ! Comme dit Stephen Frears, son réalisateur, comment croire à la qualité d'un film "sur un Pakistanais homo propriétaire d'une laverie automatique" ? Vous aussi, comme tout le monde, vous partez en courant à la seule lecture de cet affreux résumé. Et pourtant (ça devient une manie !) ça serait commettre une des plus grosses erreurs de votre pauvre existence de ciné-

phile. Si le film se déroule dans les banlieues sud de Londres, où règnent le chômage, les accrochages racistes, les mafieux pakistanais, l'ambiance qui se dégage de **My beautiful laundrette** est toute autre. L'œil du cinéaste est, tour à tour, ironique, délirant, cruel, sensuel ou comique. Tout est fluide, simple, évident (et beau) même si Frears s'attaque aux sujets les plus difficiles qui soient. Rapidement (s'il fallait être précis, il me faudrait toute la page) le film raconte l'ascension sociale et amoureuse d'Omar, un brillant étudiant pakistanais. Sans le sou, il est pris en charge par son oncle Nasser qui trempe dans des affaires pas très nettes. Le gentil tonton (on a l'esprit de famille chez ces gens-là) confie à Omar une fausse bonne affaire : la gérance d'une laverie pourrie. Aidé par Johnny, un beau blond ex-copain de lycée, ex-loubar, ils vont rénover la boutique et la transformer en mine d'or. Sans oublier les tendres liens qui unissent Omar et Johnny, les his-



toires du clan pakistanais, les bastons de quelques skinheads craignos, etc, etc. Le nombre de petites histoires qui se glissent dans la grande est incalculable, toutes justes, s'insérant à merveille dans le ton du film. La photo est moche, les décors minimalistes mais on baigne tellement à l'aise dans ce destin de laverie que plus rien ne compte. C'est léger comme une bulle de savon, important comme la marque de l'adoucissant, beau comme une chemise lavée avec le nouveau Ariel. Vous en reprendrez bien deux barils...

VITE FAIT, BIEN FAIT

JEAN DE FLORETTE de Claude Berri. 15/20. Chapeau à Claude Berri pour avoir osé. Avoir osé quoi, hurlent-ils ? D'avoir osé se lancer dans une aventure aussi gigantesque certes, mais surtout, d'avoir osé rester aussi sobre dans une adaptation de Pagnol qui, lui, n'était jamais en retard d'une scène bien larmoyante (ce qui n'est pas forcément un défaut). Depardieu, Montand, Auteuil jouent très comme il faut, mais propre, en-dedans. L'image est somptueuse, la musique charmante mais où sont les tripes ? A trop vouloir forcer le respect, à jouer le réalisme à fond, la brutalité joyeuse des gens du Midi s'est envolée. Le massacre des scènes de café, de cartes ou de boules est à pleurer quand on se souvient de Raimu et compagnie ! Je suis pas dans le genre à cracher dans la soupe, le film est par ailleurs très chouette et plaira à toute la petite famille, mais bon, hein, on a le droit d'être exigeant !



tre clinquant et kitsch de son aîné. Pire, la quasi-totalité des acteurs joue atrocement faux, ce qui n'a rien arrangé à l'hilarité de votre critique chéri. Heureusement il reste quelques bêtises distrayantes et une vieille aigrie diabolique génialement

interprétée par Louise Fletcher. Quand à l'histoire, déme:Jez-vous, zavez qu'à bien relire le titre !

LE RAYON VERT d'Eric ROHMER. 14/20. Marie est une petite secrétaire de rien du tout qui flanche lorsque sa copine la laisse tomber à 15 jours du départ en vacances. De Cherbourg à Biarritz en passant par La Plagne, elle va essayer de tromper sa solitude en culpabilisant tous les gens qui l'entourent, tellement qu'elle est triste ! Elle fuit dès qu'un mec l'approche, elle est végétarienne, elle termine jamais ses phrases, elle aime pas danser et elle fait même pas d'informatique ! Le **Rayon vert** est le nouveau tome des bavardages futiles but choc d'Eric Rohmer. Avec lui, jamais de déception (en tout cas, dans la série "Comédies et proverbes"), on voit exactement ce que l'on attendait. Tout est tellement juste qu'on a l'impression que Rohmer nous a piqué nos propres phrases. La seule interrogation étant de découvrir sa nouvelle "égérie". Il y a deux ans, c'était la sublime feu-Pascale Ogier dans "Les Nuits de la pleine lune"; aujourd'hui elle est moins éclatante, mais elle va peut-être durer plus longtemps et elle s'appelle Marie Rivière. That's all, folks !

Encore une fois victime de votre incorrigible avidité, vous voilà en des lieux impossibles à la recherche des HONXIDRONES scintillants, jalousement gardés par les MAULYCEURS et les VASTHATEURS...

Gérard SEBBAH



Je sais pas quel est le couillon qui a dit que la micro était morte, mais il aurait mieux fait de fermer sa gueule (1). La bataille rangée de fin d'année est loin d'être commencée et nous avons déjà trois nouveaux Thomson, un nouveau Spectrum, un nouveau Tandy, du MSX nouveau en pagaille et des nouveaux compatibles PC comme s'il en pleuvait. En plus, le nouvel Amstrad est là la semaine prochaine, Oric annonce la version II de son Téléstrat et l'Apple II 16 bits pointe le bout de son nez. La fin de l'année ne va pas être triste, les prix vont valser surtout avec l'Atari 520 STF qui annonce déjà la couleur à 3.990 balles et les compatibles PC Made in Taiwan qui vont pas tarder à toucher le fond à 3.000 balles. Comme d'habitude, tous ces génies du marketing vont faire des stocks pas possibles de leurs machines miracles et la bataille va se transformer en gigantesque guerre nucléaire. Cette année, ça va sûrement être dût de compter les points. Pour le moment, les journalistes de l'HHHHebdo reviennent d'Amsterdam, partent pour Londres la semaine prochaine et affûtent leurs crayons pour le Scob de la semaine suivante. C'est bien de pouvoir visiter les casernes avant la déclaration de guerre, les soldats sont encore calmes.

Dernière minute : le serveur minitel HG est gé-nial. Je m'amuse comme un fou. Surtout le soir vers minuit. Et quand je m'amuse bien, vous me connaissez, je peux pas m'empêcher de faire des concours à la con. TSU, ARF ARF, NINOK et CPC ont donc gagné le premier concours improvisé pour lequel il n'y avait pas de questions, pas de réponses et pas de tirage au sort. On a fait causer un petit moment et ils ont gagné un logiciel. Boum.

Gérard CECCALDI

(1) Oui, je sais, il se pourrait bien que ce soit moi.



CARALI

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

ERRATUM APPLE SCROLLING EDITOR N°146 à 149

Mille excuses, pardon, pitié, etc... pour l'omission impardonnable de SCROLLING MAKER et TRANSFERT ci-joint et respectivement

TRANSFERT

6400- A9 00 85 14 85 16 A9 20
6408- 85 15 A9 40 85 17 A2 20
6410- A0 00 B1 14 91 16 C8 00
6418- F9 E6 15 E6 17 CA 00 F0
6420- AD 10 C0 60 CF

SCROLLING MAKER

6000- AD 57 C0 AD 55 C0 AD 52

6008- C0 AD 50 C0 4C 58 60 A5	60C0- 61 85 02 B0 11 62 85 03	6178- 00 80 80 80 80 80 80 80	6230- 5D 42 46 4A 4E 52 56 5A
6010- 08 20 A8 FC A6 04 B0 51	60C8- A4 07 B1 02 85 09 C4 06	6180- 80 00 00 00 00 00 00 00	6238- 5E 42 46 4A 4E 52 56 5A
6018- 61 85 02 B0 11 62 85 03	60D0- F0 09 88 61 02 C8 91 02	6188- 00 80 80 80 80 80 80 80	6240- 5E 43 47 48 4F 53 57 58
6020- A4 07 B1 02 99 01 62 88	60D8- 88 00 F3 A4 06 A5 09 91	6190- 80 28 28 28 28 28 28 28	6248- 5F 43 47 48 4F 53 57 58
6028- C4 06 10 F6 E8 A5 02 85	60E0- 02 E8 E4 05 00 D8 60 A5	6198- 28 A8 A8 A8 A8 A8 A8 A8	6250- 5F 40 44 48 4C 50 54 58
6030- 00 A5 03 85 01 B0 51 61	60E8- 03 C9 01 F0 1E C9 02 F0	61A0- A8 28 28 28 28 28 28 28	6258- 5C 40 44 48 4C 50 54 58
6038- 85 02 B0 11 62 85 03 A4	60F0- 22 C9 03 F0 8B C9 04 F0	61A8- 28 A8 A8 A8 A8 A8 A8 A8	6260- 5C 41 45 49 4D 51 55 59
6040- 07 B1 02 91 00 88 C4 06	60F8- BC C9 05 F0 2A A9 FF 8D	61B0- A8 28 28 28 28 28 28 28	6268- 5D 41 45 49 4D 51 55 59
6048- 10 F7 E4 05 D0 DE A4 07	6100- 45 61 20 27 61 A9 80 8D	61B8- 28 A8 A8 A8 A8 A8 A8 A8	6270- 5D 42 46 4A 4E 52 56 5A
6050- B9 D1 62 91 02 88 C4 06	6108- 45 61 60 A9 E8 8D 2C 60	61C0- A8 28 28 28 28 28 28 28	6278- 5E 42 46 4A 4E 52 56 5A
6058- 10 F6 60 A0 00 A2 00 B9	6110- 4C 0F 60 A5 04 85 09 A5	61C8- 28 A8 A8 A8 A8 A8 A8 A8	6280- 5E 43 47 4B 4F 53 57 58
6060- 31 64 C9 FF F0 11 95 03	6118- 05 85 04 A5 09 85 05 A9	61D0- A8 50 50 50 50 50 50 50	6288- 5F 43 47 4B 4F 53 57 58
6068- C8 E8 E0 06 D0 F1 84 FF	6120- CA 8D 2C 60 4C 0F 60 A5	61D8- 50 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0	6290- 5F 40 44 48 4C 50 54 58
6070- 20 E7 60 A4 FF D0 E6 AD	6128- 08 20 A8 FC E6 05 E6 07	61E0- D0 50 50 50 50 50 50 50	6298- 5C 40 44 48 4C 50 54 58
6078- 00 C0 10 DF AD 10 C0 60	6130- A6 04 E4 05 F0 1A B0 51	61E8- 50 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0	62A0- 5C 41 45 49 4D 51 55 59
6080- A5 08 20 A8 FC E6 05 E6	6138- 61 85 02 B0 11 62 85 03	61F0- D0 50 50 50 50 50 50 50	62A8- 5D 41 45 49 4D 51 55 59
6088- 07 A6 04 B0 51 61 85 02	6140- A4 06 B1 02 49 80 91 02	61F8- 50 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0	62B0- 5D 42 46 4A 4E 52 56 5A
6090- B0 11 62 85 03 A4 06 B1	6148- C8 C4 07 D0 F5 E8 D0 E2	6200- D0 50 50 50 50 50 50 50	62B8- 5E 42 46 4A 4E 52 56 5A
6098- 02 85 09 C4 07 F0 09 C8	6150- 60 00 00 00 00 00 00 00	6208- 50 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0	62C0- 5E 43 47 4B 4F 53 57 58
60A0- B1 02 88 91 02 C8 D0 F3	6158- 00 80 80 80 80 80 80 80	6210- D0 40 44 48 4C 50 54 58	62C8- 5F 43 47 4B 4F 53 57 58
60A8- A4 07 88 A5 09 91 02 E8	6160- 80 00 00 00 00 00 00 00	6218- 5C 40 44 48 4C 50 54 58	62D0- 5F A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0
60B0- E4 05 D0 D7 60 A5 08 20	6168- 00 80 80 80 80 80 80 80	6220- 5C 41 45 49 4D 51 55 59	62D8- A0 A0 A0 A0 A0 C3 E8 E1
60B8- A8 FC E6 05 A6 04 B0 51	6170- 80 00 00 00 00 00 00 00	6228- 5D 41 45 49 4D 51 55 59	62E0- F2 EC F9 A0 A0 A0 A0 00

SUITE DU N° 150

48A8- 00 48 68 C5 22 B0 04 A5	4AE0- 30 7F 33 36 3C 38 00 1E	4D48- 01 00 FF 01 00 FF 00 00	4FB0- 04 03 04 03 04 03 04 03
48B0- 22 10 06 C5 23 90 02 D0	4AE8- 33 30 30 1F 03 3F 00 1E	4D50- FF 00 01 00 FF 00 01 FF	4FB8- 04 02 01 03 04 03 04 03
48B8- 10 86 24 85 25 20 C1 FB	4AF0- 33 33 1F 03 06 3C 00 06	4D58- 00 01 00 00 01 00 FF 01	4FC0- 04 03 04 03 04 03 04 03
48C0- A5 E6 09 04 45 29 85 29	4AF8- 06 06 0C 18 30 3F 00 1E	4D60- 00 FF 00 03 00 01 02 01	4FC8- 04 03 04 03 04 03 04 03
48C8- 18 60 86 ED 84 EE A0 00	4B00- 33 33 1E 33 33 1E 00 0F	4D68- 02 03 00 02 03 00 01 00	4FD0- 04 03 04 03 04 03 04 03
48D0- B1 ED 85 24 85 3D C8 B1	4B08- 18 30 3E 33 33 1E 00 00	4D70- 00 00 00 00 00 00 27 00	4FD8- 04 03 04 03 04 03 04 03
48D8- ED 85 25 C8 84 FF A5 E0	4B10- 00 0C 00 0C 00 00 00 04	4D78- 00 00 00 14 0F 08 00 00	4FE0- 04 02 01 03 04 03 04 03
48E0- 85 8A A5 E1 85 8B A5 E2	4B18- 0C 0C 00 0C 00 00 00 18	4D80- 8A 4D FB 50 6C 54 DD 57	4FE8- 04 03 04 03 04 03 04 03
48E8- 48 A2 06 A9 80 4A 95 93	4B20- 0C 06 03 06 0C 18 00 00	4D88- 4E 5B 04 03 04 02 01 02	4FF0- 04 03 04 03 04 03 04 03
48F0- CA 10 FA A9 08 85 EF A4	4B28- 00 3E 00 3E 00 00 00 06	4D90- 01 02 01 02 01 02 01 02	4FF8- 04 03 04 03 04 03 04 03
48F8- FF B1 ED 85 42 06 42 90	4B30- 0C 18 30 18 0C 06 00 0C	4D98- 01 02 01 02 01 02 01 02	5000- 04 03 04 03 04 03 04 03
4900- 09 A5 E2 A6 E0 A4 E1 20	4B38- 00 0C 0C 18 33 1E 00 3E	4DA0- 01 02 01 02 01 02 01 02	5008- 04 02 01 03 20 20 20 20
4908- 34 49 E6 E0 00 02 E6 E1	4B40- 33 3E 30 1E 08 0C 00 33	4DAB- 01 02 01 02 01 02 01 02	5010- 18 03 04 03 20 20 20 20
4910- C6 24 F0 08 C6 EF D0 E5	4B48- 33 3F 33 33 1E 0C 00 1F	4DB0- 01 02 01 03 04 03 04 03	5018- 18 03 04 03 20 20 20 20
4918- E6 FF D0 D7 A5 30 85 24	4B50- 33 33 1F 33 33 1F 00 1E	4DB8- 04 03 04 03 04 03 04 03	5020- 18 03 04 03 20 20 20 20
4920- A6 8A 86 E0 A4 8B 84 E1	4B58- 33 03 03 03 33 1E 00 1F	4DC0- 04 03 04 03 04 03 04 03	5028- 18 03 04 03 04 03 04 03
4928- E6 E2 E6 FF C6 25 D0 C3	4B60- 33 33 33 33 33 1F 00 3F	4DC8- 04 03 04 03 04 02 04 03	5030- 04 02 01 03 20 09 09 09
4930- 68 85 E2 60 20 11 F4 A5	4B68- 03 03 1F 03 03 3F 00 03	4DD0- 04 03 04 03 04 03 04 03	5038- 20 03 04 03 20 09 09 09
4938- 30 51 26 91 26 60 7C 7C	4B70- 03 03 1F 03 03 3F 00 3E	4DD8- 04 02 01 03 04 03 04 03	5040- 20 03 04 03 20 09 09 09
4940- 00 67 67 00 7C 7C 67 67	4B78- 33 33 3B 03 03 3E 00 33	4DE0- 04 03 04 03 04 03 04 03	5048- 20 03 04 03 20 09 09 09
4948- 67 00 3E 3E 3E 00 67 67	4B80- 33 33 3F 33 33 33 00 1E	4DE8- 04 03 04 03 04 03 04 03	5050- 20 03 04 03 04 03 04 03
4950- 67 00 3E 3E 3E 00 55 D5	4B88- 0C 0C 0C 0C 0C 1E 00 1E	4DF0- 04 03 04 03 04 02 04 03	5058- 04 02 01 03 20 20 20 20
4958- 55 D5 55 D5 55 D5 2A AA	4B90- 33 30 30 30 30 30 00 33	4DF8- 04 03 04 03 01 02 01 02	5060- 20 03 04 03 20 20 20 20
4960- 2A AA 2A AA 2A AA D5 D5	4B98- 18 0F 07 0F 18 33 00 3F	4E00- 01 02 01 03 04 03 04 03	5068- 20 03 04 03 20 20 20 20
4968- D5 D5 D5 D5 D5 AA AA	4BA0- 03 03 03 03 03 03 00 63	4E08- 04 03 04 03 04 03 04 03	5070- 20 03 04 03 20 20 20 20
4970- AA AA AA AA AA AA 2A D5	4BAB- 63 6B 6B 7F 77 63 00 33	4E10- 04 03 04 03 04 03 04 03	5078- 20 03 04 03 04 03 04 03
4978- 2A D5 2A D5 2A D5 55 AA	4BB0- 33 33 3B 33 33 33 00 1E	4E18- 04 03 04 03 04 03 04 03	5080- 04 02 01 02 01 02 04 02
4980- 55 AA 55 AA 55 AA 00 00	4BB8- 33 33 33 33 33 1E 00 03	4E20- 04 03 04 03 04 03 04 03	5088- 01 02 01 02 01 02 01 02
4988- 1C 2A 2A 94 00 00 00 00	4BC0- 03 03 1F 33 33 1F 00 2E	4E28- 04 02 01 03 04 03 04 03	5090- 01 02 01 02 01 02 01 02
4990- 14 2A AA 1C 00 00 00 00	4BC8- 18 2B 23 33 33 1E 00 33	4E30- 04 03 04 03 04 03 04 03	5098- 01 02 01 02 01 02 01 02
4998- 14 AA 3E 14 00 00 00 00	4BD0- 18 0F 1F 33 33 1F 00 1E	4E38- 04 03 04 03 04 03 04 03	50A0- 01 02 01 02 01 02 01 02
49A0- 94 3E 2A 14 00 00 00 1C	4BD8- 33 30 1E 03 33 1E 00 0C	4E40- 04 03 04 03 04 03 04 03	50A8- 01 02 01 03 04 03 04 03
49A8- 3E 3E 3E 3E 1C 00 08 14	4BE0- 0C 0C 0C 0C 0C 3F 00 1E	4E48- 04 03 04 03 04 03 04 03	50B0- 04 03 04 03 04 03 04 03
49B0- 2A 5D 5D 2A 14 08 19 4A	4BE8- 33 33 33 33 33 33 00 0C	4E50- 04 02 01 03 04 03 04 02	50B8- 04 03 04 03 04 03 04 03
49B8- 25 52 29 14 CA A5 00 0A	4BF0- 1E 33 33 33 33 33 00 63	4E58- 01 02 01 02 01 02 01 02	50C0- 04 03 04 03 04 03 04 03
49C0- 24 12 A8 94 0A 00 00 00	4BF8- 77 6B 6B 6B 63 63 00 33	4E60- 01 02 01 02 01 02 01 02	50C8- 04 03 04 03 04 03 04 03
49C8- 84 90 08 14 00 00 00 00	4C00- 33 1E 0C 1E 33 33 00 0C	4E68- 01 02 01 02 01 02 01 02	50D0- 04 02 01 02 01 02 01 02
49D0- 00 00 88 00 00 00 36 7F	4C08- 0C 0C 1E 33 33 33 00 3F	4E70- 01 02 01 02 01 02 01 02	50D8- 01 02 01 02 01 02 01 02
49D8- 3F 3F 7F 36 08 10 40 20	4C10- 03 06 0C 18 30 3F 00 00	4E78- 01 02 01 03 04 03 04 03	50E0- 01 02 01 02 01 02 01 02
49E0- 40 20 7F 03 03 03 08 18	4C18- 00 00 1C 22 22 1C 0C 08	4E80- 04 03 04 03 04 03 04 03	50E8- 01 02 01 02 01 02 01 02
49E8- 38 7F 7F 38 18 08 2A 55	4C20- 3E 03 03 3E 00 00 00 1F	4E88- 04 03 04 03 04 03 04 03	50F0- 01 02 01 02 01 02 01 02
49F0- 2A 55 2A 55 2A 55 55 2A	4C28- 30 1E 33 1E 03 3E 00 00	4E90- 04 03 04 03 04 03 04 03	50F8- 01 02 00 03 04 03 02 01
49F8- 55 2A 55 2A 55 2A 00 00	4C30- 00 33 16 0C 00 00 7F 00	4E98- 04 03 04 03 04 03 04 03	5100- 02 01 02 01 02 01 02 01
4A00- 00 1C 7F 00 00 00 00 00	4C38- 00 00 00 00 00 00 00 00	4EA0- 04 02 01 03 04 03 04 03	5108- 02 01 02 01 02 01 02 01
4A08- 00 1C 1C 36 63 63 00 00	4C40- 00 00 00 18 0C 06 00 3E	4EAB- 04 03 04 03 04 03 04 03	5110- 02 01 02 01 02 01 02 01
4A10- 00 7F 1C 00 00 00 63 63	4C48- 33 3E 30 1E 00 00 00 1F	4EB0- 04 03 04 03 04 03 04 03	5118- 02 01 02 01 02 01 02 01
4A18- 36 1C 1C 00 00 00 60 00	4C50- 33 33 33 1F 03 03 00 3E	4EB8- 04 03 04 03 04 03 04 03	5120- 02 01 02 01 04 03 04 03
4A20- 06 3C 7E 3C 00 3C 00 66	4C58- 03 03 03 3E 00 00 00 3E	4EC0- 04 03 01 03 04 03 04 03	5128- 20 20 18 20 20 01 04 03
4A28- 00 3C 7E 3C 00 3C 06 00	4C60- 33 33 33 1E 30 30 00 3E	4EC8- 04 02 01 03 18 20 20 20	5138- 20 03 04 03 20 03 02 03
4A30- 60 3C 7E 3C 00 3C 00 66	4C68- 03 3F 33 1E 00 00 00 06	4ED0- 20 03 04 03 18 20 20 20	5140- 02 01 02 01 02 01 02 01
4A38- 00 3C 7E 3C 00 3C 00 66	4C70- 06 06 1F 06 36 1C 1E 30	4ED8- 20 03 04 03 18 20 20 20	5148- 02 01 02 01 04 03 04 03
4A40- 00 00 00 00 00 00 00 1C	4C80- 33 33 33 1F 03 03 00 1E	4EE0- 20 03 04 03 18 20 20 20	5150- 04 03 04 03 20 01 04 03
4A48- 00 08 1C 1C 1C 1C 00 00	4C88- 0C 0C 0C 0E 00 0C 0E 18	4EE8- 20 03 01 03 04 03 04 03	5158- 20 03 04 03 20 03 02 03
4A50- 00 00 00 36 36 36 00 7B	4C90- 18 18 18 1C 00 18 00 33	4EF0- 04 02 01 03 20 09 09 09	5160- 20 03 04 03 20 03 20 20
4A58- 06 06 0F 06 66			

POKER

Espérez la multiplication de vos crédits, par la magie de quelques combinaisons de cartes de poker.

Frédéric DANIEL

CHAGAZAM!



ORIC

PARIS NE S'EST FAIT EN UN JOUR, SURTOUT LA RUE ST DENIS.



SUITE DU N° 150

```

20410 PLOT2,10," 5 CARTES DE
MEME COULEUR "
20420 PLOT12,13,"V 8 R D 7"
20430 PLOT12,14,"h h h h h"
20440 PLOT19,16,"10"
20450 A#="KEY#":GETA#
20460 PLOT15,8," FULL "
20470 PLOT7,10," UN BRELAN + UNE
PAIRE "
20480 PLOT12,13,"R R R 2 2"
20490 PLOT12,14,"J h 9 i j"
20500 PLOT19,16,"15"
20510 A#="KEY#":GETA#
20520 PLOT16,8,"CARRE"
20530 PLOT5,10," 4 CARTES DE LA ME
ME HAUTEUR"
20540 PLOT12,13,"D D D D "
20550 PLOT12,14,"g j h i "
20560 PLOT19,16,"25"
20570 A#="KEY#":GETA#
20580 PLOT13,8,"QUINTE-FLUSH"
20590 PLOT5,10," QUINTE + CO
ULEUR "
20600 PLOT12,13,"7 8 9 k v"
20610 PLOT12,14,"h h h h h"
20620 PLOT19,16,"50"
20630 A#="KEY#":GETA#
20640 PLOT13,8,"FLUSH ROYAL "
20650 PLOT7,10,"AS,ROI,DAME,VALET
ET DIX"
20660 PLOT11,11,"DE MEME COULEUR"
20670 PLOT12,13,"A R D V k"
20680 PLOT12,14,"i i i i i"
20690 PLOT18,16,"100"
20700 PLOT2,20,"APPUYER SUR UNE T
OUCHE POUR JOUER"
20710 A#="KEY#":GETA#:RETURN
21000 END
24997 REM *****
**
24998 REM * AFFICHAGE ENVERS CART
E *
24999 REM *****
***
    
```

```

25000 CURSET12+42*Z,20,0:FILL40,1
,16
25010 IFZ=1THENCURSET12,20,0ELSEC
URSET42*Z-36,20,0
25020 FILL40,1,4
25025 IFD=1THEN25060
25030 A#="aeeseb":A=1:I=42*Z-24:J
=12:Y=0:GOSUB30000
25040 CURSETI,20,0:FILL40,1,23
25050 A#="ceeed":J=60:GOSUB30000
25060 A#="ffff":I=42*Z-18:A=1
25070 FORJ=20T053STEP8
25080 GOSUB30000:NEXTJ
25090 RETURN
29997 REM *****
**
29998 REM * AFFICHAGE TEXTE HIRES
*
29999 REM *****
***
30000 FORX=1TOLEN(A#)
30005 H=-POINT(I+(X-1)*6,J)
30010 CURSETI+(X-1)*6,J,H
30020 CHARASC(MID(A#,X,1)),Y,A
30030 NEXT:RETURN
34997 REM *****
34998 REM * PRESENTATION *
34999 REM *****
35000 A#="g h DANIEL F. PRESENTE
: i j":A=1:I=36:J=0:Y=0:GOSUB30000
35010 D=0:FORZ=1T05:GOSUB25000:NE
XT
35020 A#="e":PLAY1,0,0,0:FORZ=1T0
5
35030 FORJ=20T053STEP8
35040 READB#
35050 FORB=1T04
35060 A=VAL(MID(B#,B,1)):I=42*Z-
24+B*6:GOSUB30000
35070 MUSIC1,Z,B,5:NEXTB,J,Z
35080 FORZ=5T01STEP-1:FORB=4T01ST
EP-1
35090 MUSIC1,Z,B,7:WAIT10:NEXTB,Z
35100 MUSIC1,0,1,20:WAIT50
35110 PLAY0,0,0,0:RETURN
39997 REM *****
39998 REM * INITIALISATION *
    
```

```

39999 REM *****
40000 V#="ABCDEFGHIJKLM":V#=V#+V#
+V#+V#
40010 C#="1111111111112222222222
222333333333333344444444444444"
40020 C=10
40030 RETURN
44997 REM *****
****
44998 REM * REDEFINITION CHARACTER
ES *
44999 REM *****
****
45000 FORI=47368T047751
45010 READJ:POKEI,J
45020 NEXT
45100 FORI=46856T046951
45110 READJ:POKEI,J
45120 NEXT
45130 RETURN
49997 REM *****
49998 REM * DATAS CHARACTERES *
49999 REM *****
50000 DATA2,5,7,9,10,10,10,20,40,
20,60,2,22,10,9,1
50010 DATA8,20,20,21,21,22,20,20,
36,27,41,5,5,4,2,18
50020 DATA3,4,62,62,62,63,63,63,0
,32,32,32,16,24,20,20
50030 DATA6,20,20,20,21,29,30,31,31
,18,33,33,3,12,51,14,62
50040 DATA31,28,51,12,48,33,33,18
,62,30,30,46,42,10,10,31
50050 DATA10,10,6,2,1,1,1,0,63,63
,63,31,31,31,8,48
50060 DATA18,16,8,40,40,37,54,9,1
0,10,26,42,42,10,10,4
50070 DATA32,36,20,26,16,15,10,5,
10,20,20,20,36,56,40,16
50100 DATA3,4,5,10,10,8,4,3,40,20
,10,20,20,10,10,9
50110 DATA12,18,12,5,9,10,20,20,2
8,20,35,8,17,17,24,20
50120 DATA12,23,32,32,0,1,38,29,3
2,32,16,16,40,16,32,32
50130 DATA20,10,10,9,5,5,7,16,2
4,23,33,34,5,10,20
    
```

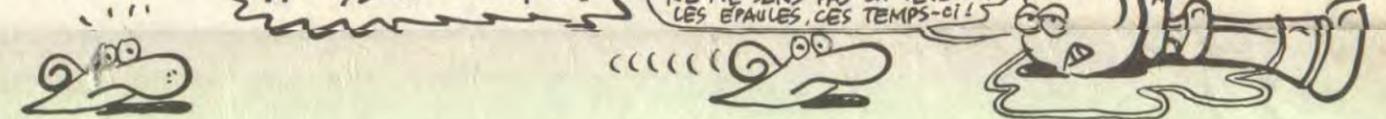
```

50140 DATA10,20,40,17,33,58,6,2,5
6,40,40,40,36,20,20,10
50150 DATA1,1,2,5,6,2,1,1,46,25,3
2,0,1,1,50,12
50160 DATA10,6,34,34,4,49,10,14,1
0,10,20,36,40,12,18,12
50170 DATA36,20,20,10,10,20,10,5,
48,8,4,20,20,40,8,48
50200 DATA3,12,7,6,5,5,4,3,48,12,
56,36,4,2,10,62
50210 DATA0,0,1,1,2,6,10,10,13,53
,5,3,3,1,1,9
50220 DATA9,58,10,12,12,9,10,13,0
,32,32,48,40,16,60,34
50230 DATA10,5,5,15,17,17,17,17,9
,17,17,33,2,5,10,20
50240 DATA26,20,40,16,33,34,34,36
,34,34,34,34,60,40,40,20
50250 DATA17,15,2,5,3,1,1,0,44,20
,36,12,12,20,23,36
50260 DATA36,32,32,48,48,40,43,44
,20,20,24,16,32,32,0,0
50270 DATA31,20,16,8,9,7,12,3,48,
8,40,40,24,56,12,48
51000 DATA0,3,7,15,31,31,63,63,0,
48,56,60,62,62,63,63
51010 DATA63,63,31,31,15,7,3,0,63
,63,62,62,60,56,48,0
51020 DATA63,63,63,63,63,63,63,63
,42,21,42,21,42,21,42,21
51030 DATA0,28,28,62,62,8,28,0,0,
8,28,62,62,8,28,0
51040 DATA0,54,62,62,28,28,8,0,0,
8,28,62,62,28,8,0
51050 DATA18,53,21,21,21,21,58,0,
8,28,62,8,8,8,8
52000 DATA110,1001,1110,1000,100
0
52010 DATA0110,1001,1001,1001,011
0
52020 DATA1001,1010,1100,1010,100
1
52030 DATA1111,1000,1110,1000,111
1
52040 DATA1110,1001,1110,1010,100
1
    
```

le Justicier

AU SECOUVURS!

CHAIS PAS CE QUE J'AI, JE NE ME SENS PAS LA TETE SUR LES EPAULES, CES TEMPS-CI!



SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

APPLE

Suite de la page 3

5208- 02 01 20 01 02 01 02 01	5360- 20 20 20 20 20 20 20 20	54F8- 08 07 20 09 09 09 09 20	5688- 08 07 08 07 08 07 08 07	5820- 08 07 08 07 08 07 08 07
5210- 02 20 02 01 20 18 20 20	5368- 09 03 04 03 20 03 20 20	5500- 09 09 09 09 20 07 08 07	5690- 08 07 08 07 08 07 08 07	5828- 08 07 08 07 02 01 08 07
5218- 20 20 20 20 20 20 20 20	5370- 02 01 20 20 09 09 20 20	5508- 08 07 08 02 01 07 08 07	5698- 08 07 08 02 01 07 01 07	5830+ 02 01 02 01 02 01 02 01
5220- 09 03 04 03 20 03 04 03	5378- 20 20 02 01 04 03 04 03	5510- 08 07 08 07 08 07 08 07	56A0- 01 20 01 20 01 20 01 20	5838- 02 01 02 01 02 01 02 01
5228- 20 03 04 03 20 03 20 20	5380- 04 03 04 03 04 03 04 03	5518- 08 07 08 07 08 07 08 07	56A8- 01 20 01 20 01 02 08 07	5840+ 02 01 02 01 02 01 02 01
5230- 02 01 20 20 20 09 20 20	5388- 04 03 04 03 20 03 20 20	5520- 08 07 20 20 20 20 09	56B0- 08 07 08 07 08 07 08 07	5848- 02 01 02 01 02 01 02 09
5238- 20 20 02 01 04 03 04 03	5390- 04 03 04 03 20 03 20 20	5528- 20 20 20 20 20 07 08 07	56B8- 08 07 08 07 08 07 08 07	5850- 02 01 02 01 02 01 08 07
5240- 04 03 04 03 04 03 04 03	5398- 02 01 20 01 02 01 02 01	5530- 08 07 08 02 01 02 01 02	56C0- 08 07 08 02 01 07 01 20	5858- 02 20 08 07 20 20 20 20
5248- 04 03 04 03 20 03 04 03	53A0- 02 20 02 01 04 03 04 03	5538- 01 02 01 02 01 02 01 02	56C8- 01 20 01 20 01 20 01 20	5860- 20 20 20 20 20 20 20 20
5250- 20 03 04 03 20 03 20 20	53A8- 04 03 04 03 04 03 04 03	5540- 01 02 01 02 01 02 01 07	56D0- 01 20 01 20 01 02 08 07	5868- 20 20 20 20 20 20 20 20
5258- 02 01 20 01 02 01 02 01	53B0- 04 03 04 03 20 03 20 20	5548- 08 07 08 07 08 07 01 02	56D8- 08 07 08 07 08 07 08 07	5870- 20 20 20 20 20 20 20 20
5260- 02 20 02 01 02 01 02 01	53B8- 04 03 04 03 20 03 20 20	5550- 01 02 01 02 01 02 01 02	56E0- 08 07 08 07 08 07 08 07	5878- 20 20 20 0F 02 01 08 07
5268- 02 01 02 01 02 01 02 01	53C0- 02 01 20 20 20 20 20 20	5558- 01 02 01 02 01 07 08 07	56E8- 08 07 08 02 01 20 01 20	5880- 02 20 08 07 08 07 08 07
5270- 02 01 02 01 20 03 02 03	53C8- 20 09 02 01 04 03 04 03	5560- 08 07 08 07 08 07 08 07	56F0- 01 20 01 20 01 20 01 20	5888- 08 07 08 07 08 07 08 07
5278- 20 03 04 03 20 03 20 20	53D0- 04 03 04 03 04 03 04 03	5568- 08 07 08 07 08 07 08 07	56F8- 01 20 01 20 01 02 08 07	5890- 08 07 08 07 08 07 08 07
5280- 02 01 20 01 02 01 02 01	53D8- 04 03 04 03 04 03 04 03	5570- 08 07 08 07 08 07 08 07	5700- 08 07 08 07 08 07 08 07	5898- 08 07 08 07 08 07 08 07
5288- 02 20 02 01 04 03 04 03	53E0- 04 03 04 03 20 03 20 20	5578- 08 07 08 07 08 07 08 07	5708- 08 07 08 07 08 07 08 07	58A0- 08 07 08 07 02 01 08 07
5290- 04 03 04 03 04 03 04 03	53E8- 02 01 20 01 02 01 02 01	5580- 08 07 08 02 01 02 01 02	5710- 08 07 08 02 01 18 01 0F	58A8- 02 20 08 07 08 07 08 07
5298- 04 03 04 03 20 03 02 03	53F0- 02 20 02 01 20 18 20 20	5588- 01 02 01 02 01 02 01 02	5718- 01 18 01 0F 01 18 01 0F	58B0- 08 07 08 07 08 07 08 07
52A0- 20 03 04 03 20 03 20 20	53F8- 20 20 20 20 20 20 20 20	5590- 01 02 01 02 01 02 01 02	5720- 01 18 01 0F 01 02 08 07	58B8- 08 07 08 07 08 07 08 07
52A8- 02 01 20 20 09 20 20 09	5400- 20 20 20 20 20 20 20 20	5598- 01 02 08 07 08 07 08 07	5728- 08 07 08 07 08 07 08 07	58C0- 08 07 08 07 08 07 08 07
52B0- 0F 20 02 01 20 20 18 20	5408- 20 20 20 20 09 20 20 20	55A0- 08 07 08 07 08 07 08 07	5730- 08 07 08 07 08 07 08 07	58C8- 08 07 08 07 02 01 08 07
52B8- 20 20 20 20 20 20 20 20	5410- 20 20 20 01 02 01 02 01	55A8- 08 07 08 02 01 07 08 07	5738- 08 07 08 02 01 09 01 09	58D0- 02 20 08 20 20 20 20 20
52C0- 20 20 20 09 03 02 01	5418- 02 20 02 01 04 03 04 03	55B0- 08 07 08 07 08 07 08 07	5740- 01 09 01 09 01 09 01 09	58D8- 20 20 20 20 20 20 20 20
52C8- 20 01 02 01 20 03 20 20	5420- 04 03 04 03 04 03 04 03	55B8- 08 07 08 07 08 07 08 07	5748- 01 09 01 09 01 02 08 07	58E0- 20 20 20 20 20 20 20 20
52D0- 02 01 20 01 02 01 02 01	5428- 04 03 04 03 04 03 04 03	55C0- 08 02 08 07 08 07 08 07	5750- 08 07 08 07 08 07 08 07	58E8- 20 20 20 20 20 20 20 20
52D8- 02 20 02 01 02 01 02 01	5430- 04 03 04 03 04 20 20 20	55C8- 08 07 08 07 08 07 08 07	5758- 08 07 08 07 08 07 08 07	58F0- 20 20 20 02 01 08 07
52E0- 02 01 02 01 02 01 02 01	5438- 20 20 20 20 20 20 20 20	55D0- 08 07 08 02 01 07 01 07	5760- 08 07 08 02 01 02 01 02	58F8- 02 20 08 20 08 07 08 07
52E8- 02 01 02 01 02 01 02 03	5440- 20 20 02 01 02 01 02 01	55D8- 01 07 01 07 01 07 01 07	5768- 01 02 01 02 01 02 01 02	5900- 08 07 08 07 08 07 08 07
52F0- 20 03 04 03 20 03 20 20	5448- 02 01 02 01 02 01 02 01	55E0- 01 07 01 20 01 02 08 07	5770- 01 02 01 02 01 02 08 07	5908- 08 07 08 07 08 07 08 07
52F8- 02 01 20 01 02 01 02 01	5450- 02 01 02 01 02 01 02 01	55E8- 08 02 01 02 01 02 01 02	5778- 08 07 08 07 08 07 08 07	5910- 08 07 08 07 08 07 08 07
5300- 02 20 02 01 04 03 04 03	5458- 02 01 02 01 02 01 02 01	55F0- 08 07 08 07 08 07 08 07	5780- 08 07 08 07 08 07 08 07	5918- 08 07 08 20 02 01 08 07
5308- 04 03 04 03 04 03 04 03	5460- 02 01 02 01 02 01 02 01	55F8- 08 07 08 02 01 07 01 07	5788- 08 07 08 02 01 07 08 07	5920- 02 20 08 20 08 20 20 20
5318- 20 03 04 03 20 03 20 20	5468- 02 01 02 00 08 07 08 02	5600- 01 07 01 07 01 07 01 07	5790- 08 07 08 07 08 07 08 07	5928- 20 20 20 20 20 20 20 20
5320- 02 01 20 01 02 01 02 01	5470- 01 02 01 02 01 02 01 02	5608- 01 20 01 20 01 02 08 07	5798- 08 07 08 07 08 07 08 07	5930- 20 20 20 20 20 20 20 20
5328- 02 20 02 01 04 03 04 03	5478- 01 02 01 02 01 02 01 02	5610- 08 02 08 07 08 07 08 07	57A0- 08 07 08 07 08 07 08 07	5938- 20 20 20 20 20 20 20 20
5330- 04 03 04 03 04 03 04 03	5480- 01 02 01 02 01 02 01 02	5618- 08 07 08 07 08 07 08 07	57A8- 08 07 08 07 08 07 08 07	5940- 20 20 08 20 02 01 08 07
5338- 04 03 04 03 04 03 04 03	5488- 01 02 01 02 01 02 01 02	5628- 01 07 01 07 01 07 01 20	57B0- 08 07 08 02 01 02 01 02	5948- 02 20 08 20 08 20 08 07
5340- 20 03 04 03 20 03 20 20	5490- 01 02 01 02 01 07 08 07	5630- 01 20 01 20 01 02 08 07	57B8- 01 02 01 02 01 02 01 02	5950- 08 07 08 07 08 07 08 07
5348- 02 01 20 01 02 01 02 01	5498- 08 07 08 07 08 07 08 07	5638- 08 07 08 07 08 07 08 07	57C0- 01 02 01 02 01 02 01 02	5958- 08 01 02 01 02 01 02 01
5350- 02 20 02 01 20 20 20 18	54A0- 08 07 08 07 08 07 08 07	5640- 08 07 08 07 08 07 08 07	57C8- 01 02 01 02 01 02 01 02	5960- 02 01 02 01 02 01 02 01
5358- 20 20 20 20 20 20 20 20	54A8- 08 07 08 07 08 07 08 07	5648- 08 07 08 02 01 07 01 07	57D0- 01 02 01 02 01 02 01 02	5968- 02 20 08 20 02 01 08 07
	54B0- 08 07 08 07 08 07 08 07	5650- 01 07 01 07 01 20 01 20	57D8- 01 02 01 02 01 02 07 08 07	5970- 02 20 08 20 08 20 08 07
	54B8- 08 07 08 02 01 07 08 07	5658- 01 20 01 20 01 02 08 07	57E0- 02 01 02 01 02 01 02 01	5978- 08 07 08 07 08 07 08 07
	54C0- 08 07 08 07 08 07 08 07	5660- 08 07 08 07 08 07 08 07	57E8- 02 01 02 01 02 01 02 01	5980- 09 01 09 01 09 01 09 01
	54C8- 08 07 08 07 08 07 08 07	5		

MICRO TABLEUR

Disposer d'un vrai petit tableur sur son vrai petit micro, c'est vraiment grand...

Benoit VINCENT



JE LÈVE MON VERRE SPECTRUM A LA GLOIRE DE LA TECHNIQUE AUDIOVISUELLE GRÂCE À LAQUELLE ON PEUT PARLER À DES MILLIONS DE GENS EN MÊME TEMPS.

PLUS PRÈS DU MICRO! ON ENTEND RIEN!

LA NUIT PORTE CONSEIL SAUF A INSOMNIAQUES.



SUITE DU N° 150

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

```
2180 PRINT " Valeur de C6
2190 INK 11: PRINT: PRINT "
- Vous pouvez entrer une chaî
ne de calculs :
2200 PRINT " Valeur de C7
C3+C6+12"
2210 PRINT " Valeur de C8
C5+(4/100)"
2215: PRINT: PRINT: PRINT "Pou
r déplacer le curseur servez vou
s des 4 touches de déplace- men
t :
PRINT: PRINT: PRINT: PRI
NT: PRINT: PRINT "Tapez une to
uche" : PAUSE 0: RETURN
4998 STOP
4999:
5000 REM =====
5010 REM entrer une valeur
5020 REM =====
5021 POKE 23658,8
5022 IF PX>MPX THEN LET MPX=PX
5023 IF PY>MPY THEN LET MPY=PY
5025 PRINT AT 20,3;"Commencer pa
r "
5030 INPUT "VALEUR de ";(C$;C);"
LINE Z$
5035 IF Z$="" THEN GO TO 5025
5036 IF Y>MY THEN LET MY=Y
5037 IF X>MX THEN LET MX=X
5038 IF Z$(1)=CHR$(34) THEN GO SU
B 9000: LET Y=Z$: LET Z#=C$+STR
# C: GO SUB 280: LET Z#=Y$: GO S
UB 9100: GO TO 140
5039 LET valnbr=1: LET valcat=1
5040 REM si il s'agit d'un nombre:
5041 FOR f=1 TO LEN Z$
5042 LET Z=CODE Z$: IF (Z<48 OR
Z>57) AND Z<>46 THEN LET valnbr=
0: GO TO 5045
5043 NEXT f
5044 IF valnbr=1 THEN LET Z$="n"
+Z$: GO SUB 9200: GO SUB 9050: G
O TO 140
5045 REM si il s'agit d'un calcul
5046 FOR f=1 TO LEN Z$
5047 LET Z=CODE Z$: IF (Z<40 OR
Z>43) AND (Z<45 OR Z>57) AND (Z<
65 OR Z>76) THEN LET valcat=0: G
O TO 5050
5048 NEXT f
5049 IF valcat=1 THEN LET Z$="!"
+Z$: GO SUB 9200: GO TO 140
5050:
5052 PRINT #1;"LA VALEUR EST ERR
ONNE": PAUSE 100: INPUT "": GO T
```

```
Q 5030
7000 REM =====
7010 REM commandes
7020 REM =====
7030 REM aller vers une cellule
7040 IF LEN Z$>3 THEN GO TO 140
7045 IF Z$="" THEN LET Z$="A1"
7050 LET C=CODE Z$(1): LET C1=VA
L Z$(2 TO )
7060 IF C1>38 OR C1<1 THEN GO TO
140
7070 IF C<65 OR C>76 THEN GO TO
140
7075 IF C1>=1 AND C1<=19 THEN LE
T qu=1
7076 IF C1>=20 AND C1<=38 THEN L
ET qu=4
7080:
7090 IF C>=69 AND C<=72 THEN LET
qu=qu+1
7100 IF C>=73 AND C<=76 THEN LET
qu=qu+2
7109 IF BRA=1 THEN GO TO 7120
7110 PRINT AT Y+1,(7*X)+2; OVER
1;" OVER 0
7120 IF C>=65 AND C<=69 THEN LET
X=C-65
7130 IF C>=69 AND C<=72 THEN LET
X=C-69
7140 IF C>73 AND C<77 THEN LET X
=C-73
7145 LET Y=C1-1
7150 IF Y>18 THEN LET Y=Y-19
7155 IF BRA=1 THEN LET BRA=0: RE
TURN
7160 LET C$=CHR$(C): LET C=C1: GO
SUB 25: GO TO 140
7500 REM
7510 REM sauvegarde du tableau
7520 IF LEN Z$>10 THEN LET Z$=Z$
(1 TO 10)
7530 SAVE Z$ DATA M$( )
7540 PRINT AT 20,3; FLASH 1; PAP
ER 5;"Continuer ou Recommencer."
7550 PAUSE 0: LET Z$=INKEY$
7560 IF Z$="C" OR Z$="c" THEN GO
SUB 22: GO TO 140
7570 IF Z$="R" OR Z$="r" THEN GO
TO 8510
8000 REM
8010 REM entrer un tableau
8020 DIM M$(39,13,40)
8030 LOAD "DATA M$( )"
8040 GO SUB 22: GO TO 140
8500 REM
8510 REM effacer
8520 RUN
9000 REM =====
9010 REM routines ...
9020 REM =====
9030 REM affichage sans mise a l
a ligne
9035 LET Z$=Z$+"
9040 LET Z=LEN Z$
9045 IF Z$(1)="..." THEN LET Z$=Z
```

```
$(2 TO )
9045 IF Z+(X*7+2)<31 THEN PRINT
AT Y+1,X*7+2; OVER 1,Z$: RETURN
9047 PRINT AT Y+1,X*7+2; OVER 1;
Z$(1 TO 31-(X*7+2)): RETURN
9048 REM
9050 REM affichage d'un nombre
9060 IF LEN Z$(2 TO )>6 THEN PRI
NT AT Y+1,X*7+2; OVER 1,Z$(2 TO
6);"": RETURN
9070 PRINT AT Y+1,X*7+2; OVER 1;
Z$(2 TO ): RETURN
9100 REM
9110 REM memorisation du texte
9115 IF LEN Z$>39 THEN LET Z$=Z$
(1 TO 39)
9120 LET M$(PY+1,PX+1)=CHR$(34)+Z
$
9130 RETURN
9200 REM
9210 REM memorisation numerique
9215 GO SUB 280
9220 IF Z$(1)="n" THEN LET M$(PY
+1,PX+1)=Z$
9230 IF Z$(1)="!" THEN LET M$(PY
+1,PX+1)=Z$
9240 RETURN
9300 REM
9310 REM extraction d'une valeur
numerique d'une cellule de nom
Z$
9320 LET bra=1
9330 GO SUB 7000: LET bra=0
9340 LET N$=M$(Y+1,X+1,1 TO )
9350 RETURN
9400 REM
9410 REM suppression des espaces
dans la chaîne Z$
9420 LET long=LEN Z$
9425 FOR f=1 TO long
9430 IF Z$(f)=" " THEN LET Z$=Z$
(1 TO f-1): RETURN
9435 NEXT f
9440 REM
9450 REM
9455 REM detection d'un nom de c
ellule
9460 FOR f=1 TO LEN Z$
9465 IF CODE Z$(f)>65 AND CODE
Z$<76 THEN GO TO 9470
9470 NEXT f
9480 LET TV=0: RETURN: REM NOM
NON TROUVE
9470 REM
9472 LET Z$=Z$+" "
9475 FOR g=f+1 TO LEN Z$
9480 IF CODE Z$(g)<48 OR CODE Z$
(g)>57 THEN LET TV=1: LET Z$=Z$(
f TO g-1): LET DEB=F: LET FIN=
G-1: RETURN
9485 NEXT g
9486:
9487:
9500 REM =====
9510 REM CALCUL DU TABLEAU
9520 REM =====
9521:
9522:
```

```
9523 PRINT AT 20,0;" "
9524 PRINT AT 21,0;" "
9530 LET X5=X
9540 LET Y5=Y
9550 LET Q$=C$
9560 LET C2=C
9570:
9580 FOR X=1 TO MPX+1
9590 FOR Y=1 TO MPY+1
9595 PRINT AT 20,0;CHR$(64+X)
PRINT AT 21,0;Y;
9597 LET X6=X: LET Y6=Y
9600 IF M$(Y,X,1)="!" THEN GO SU
B 9700
9605 LET X=X6: LET Y=Y6
9610 NEXT Y
9620 NEXT X
9625 LET X=X5
9630 LET Y=Y5
9635 LET C$=Q$: LET C=C2
9640 LET BRA=1: GO SUB 25: GO TO
140
9630 REM
9700 REM
9705 LET Y3=Y: LET X3=X
9710 LET Z$=M$(Y,X,1 TO )
9720 GO SUB 9400
9730 LET Z$=Z$(2 TO )
9740:
9750 REM detection du nom d'cell
ule
9755 LET tv=-1
9765 LET Y$=Z$
9770 GO SUB 9450
9780 IF tv=0 THEN LET CC=VAL Z$:
LET M$(Y,X,31 TO )=STR$(CC): RET
URN
9785 LET X$=Z$
9790 GO SUB 9300
9795 LET X3=X3: LET Y=Y3
9800 IF N$(1)="!" OR N$(1)=CHR$(
34) THEN LET N$="0"
9810 IF N$(1)="!" THEN LET Z$=N$
(2 TO 30): GO SUB 9400: LET N$=Z
$
9820 IF N$(1)="n" THEN LET Z$=N$
: GO SUB 9400: LET N$=Z$: LET N$
=N$(2 TO )
9830 LET D$=Y$(1 TO DEB-1)+N$+Y$
(FIN+1 TO )
9835 LET Y$=D$
9840 LET TV=-1
9845 LET Z$=Y$
9850 GO SUB 9450
9860 IF TV=1 THEN GO TO 9780
9870 LET CC=VAL Y$
9880 LET M$(Y3,X3,31 TO )=STR$(C
C)
9885 LET X=X3: LET Y=Y3
9890 RETURN
```

APPLE

Suite de la page 5

59A8-	20	20	20	20	20	20	20	20	20
59B0-	20	20	20	20	20	20	20	0F	
59B8-	08	20	08	20	02	01	08	07	
59C0-	02	20	08	20	02	01	02	01	
59C8-	02	01	02	01	02	01	02	01	
59D0-	02	01	02	01	02	01	02	01	
59D8-	02	01	02	01	02	01	02	01	
59E0-	02	20	08	20	02	01	08	07	
59E8-	02	20	08	20	20	20	20	20	
59F0-	20	20	20	20	20	20	20	20	
59F8-	20	20	20	20	20	20	20	20	
5A00-	20	20	20	20	20	20	20	18	
5A08-	20	20	08	20	02	01	08	07	
5A10-	02	20	08	07	08	07	08	07	
5A18-	08	07	08	07	08	07	08	07	
5A20-	08	07	08	07	08	07	08	07	
5A28-	08	07	08	07	08	07	08	07	
5A30-	08	07	08	07	08	07	08	07	
5A38-	02	20	20	20	20	20	20	20	
5A40-	20	20	20	20	20	20	20	20	
5A48-	20	20	20	20	20	20	20	20	
5A50-	20	20	20	20	20	20	20	0F	
5A58-	20	20	20	20	02	01	08	07	
5A60-	02	01	02	01	02	01	02	01	
5A68-	02	01	02	01	02	07	08	07	
5A70-	08	07	08	07	08	07	08	07	
5A78-	08	07	08	07	08	07	08	07	
5A80-	08	07	08	09	02	01	08	07	
5A88-	08	07	08	07	08	07	08	07	
5A90-	08	07	08	07	08	07	08	07	
5A98-	08	07	08	07	08	07	08	07	
5AA0-	08	07	08	07	08	07	08	07	
5AA8-	08	07	08	07	02	01	08	07	
5AB0-	08	07	08	07	08	07	08	07	
5AB8-	08	07	08	07	08	07	08	07	
5AC0-	08	07	08	07	08	07	08	07	
5AC8-	08	07	08	07	08	07	08	07	
5AD0-	08	07	08	07	02	01	08	07	
5AD8-	08	07	08	07	08	07	08	07	
5AE0-	08	07	08	0F	20	20	20	20	
5AE8-	20	20	20	20	20	20	20	20	
5AF0-	20	20	20	20	20	20	20	20	
5AF8-	20	20	20	18	02	01	08	07	
5B00-	08	07	08	07	08	07	08	07	
5B08-	08	07	08	01	02	01	02	01	
5B10-	09	01	02	09	02	01	09	01	
5B18-	02	09	02	01	09	01	02	09	
5B20-	08	07	08	07	02	01	02	01	
5B28-	02	01	02	01	02	01	02	01	

5B30-	02	01	02	01	02	01	02	01	
5B38-	02	01	02	01	02	01	02	01	
5B40-	02	01	02	01	02	01	02	01	
5B48-	02	01	02	01	02	00	06	05	
5B50-	06	02	01	02	01	02	01	02	
5B58-	01	02	01	02	01	02	01	02	
5B60-	01	02	01	02	01	02	01	02	
5B68-	01	02	01	02	01	02	01	02	
5B70-	01	02	01	02	01	02	01	05	
5B78-	06	02	09	20	20	20	20	18	
5B80-	06	05	06	05	06	09	20	20	
5B88-	20	20	0F	05	06	05	06	05	
5B90-	06	05	06	05	06	05	06	09	
5B98-	20	20	20	20	18	02	01	05	
5BA0-	06	02	06	02	01	02	01	02	
5BA8-	01	02	01	02	01	02	01	02	
5BB0-	01	02	01	02	01	02	01	02	
5BB8-	01	02	01	02	01	02	01	02	
5BC0-	01	02	01	02	01	02	01	05	
5BC8-	06	02	20	20	20	0F	09		
5BD0-	06	05	20	20	20	20	18	09	
5BD8-	06	05	20	20	20	20	0F	09	
5BE0-	06	05	06	05	06	05	06	05	
5BE8-	06	05	06	05	06	02	01	05	
5BF0-	06	02	01	02	01	02	01	02	
5BF8-	01	02	01	02	01	02	01	02	
5C00-	01	02	01	02	01	02	01	02	
5C08-	01	02	01	02	01	02	01	02	
5C10-	01	02	01	02	06	02	01	05	
5C18-	06	05	06	05	06	05	06	05	
5C20-	06	05	06	05	06	05	06	05	
5C30-	06	05	06	05	06	05	06	05	
5C38-	06	05	06	05	06	02	01	05	
5C40-	06	05	06	05	06	05	06	05	
5C48-	06	05	06	05	06	05	06	05	
5C50-	06	20	0F	20	20	20	20	20	
5C58-	20	20	20	20	20	20	20	20	
5C60-	20	20	20	20	20	02	01	05	
5C68-	06	05	20	05	06	05	06	05	
5C70-	06	05	06	05	06	05	06	05	
5C78-	06	05	06	05	06	05	06	05	
5C80-	06	05	06	05	06	05	06	05	
5C88-	06	05	06	02	20	02	01	05	
5C90-	06	05	20	05	06	05	20	20	
5C98-	20	20	20	20	20	20	20	20	
5CA0-	20	20	20	20	20	20	20	05	
5CA8-	06	05	06	05	06	05	06	05	
5CB0-	06	05	06	02	20	02	01	02	
5CB8-	01	02	02	02	01	02	01	02	
5CC0-	01	02	01	02	01	02	06	02	
5CC8-	01	02	01	02	01	02	20	05	
5CD0-	06	05	06	05	06	05	06	05	
5CD8-	06	05	06	02	06	02	01	05	

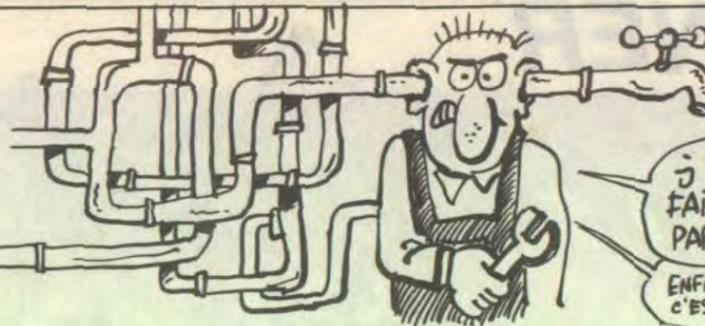
5CE0-	06	05	20	20	05	06	05	20	02
5CE8-	0F	20	20	20	20	20	20	20	
5CF0-	20	20	20	20	20	02	20	05	
5CF8-	06	05	06	05	06	05	06	05	
5D00-	06	05	06	05	06	02	06	02	01
5D08-	06	05	06	05	06	05	06	05	02
5D10-	20	20	09	01	09	01	09	01	09
5D18-	01	09	01	09	20	02	20	05	
5D20-	06	05	06	05	06	05	06	05	
5D28-	06	05	06	02	20	02	01	05	
5D30-	06	05	06	05	06	05	06	05	
5D38-	20	02	20	20	20	20	20	20	
5D40-	20	20	20	02	20	05	20	05	
5D48-	06	05	06	05	06	05	06	05	
5D50-	06	05							

LE TRUC

Où vous devrez acquérir une véritable science de plombier (enfin "le truc" quoi...) pour établir une arrivée d'eau plutôt singulière...

SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

Patrice ARENAS



AMSTRAD

QUI SÈME DU VE
PÉCOLTE LE TEM
QUI PÈTE.

SUITE DU N° 150

```

1720 IF tabl(jj)>10 THEN LOCATE #1
,1,24:PRINT #1," COUP " :coup
1730 ox=8:oy=17:sens=1
1740 ON tabl(jj) GOSUB 3220,3250,3
280,3310,3340,3370,3400,3430,3460,
3490,3520,3550,3580,3610,3640,4120
1750 FOR i=1 TO 11:READ n,a,b:LOCA
TE a,b:PRINT a$(n):NEXT:LOCATE 10,
6:PRINT eff#
1760 IF az<>0 AND bz<>0 THEN LOCAT
E az*3+4,bz*3+3:PRINT a$(12)
1770 IF az1<>0 AND bz1<>0 THEN LOC
ATE az1*3+4,bz1*3+3:PRINT a$(13)
1780 LOCATE 4,6:PRINT c$(1):LOCATE
4,12:PRINT c$(1)
1790 LOCATE 16,7:PRINT c$(2):LOCAT
E 16,13:PRINT c$(2)
1800 LOCATE 7,4:PRINT h$(1)
1810 LOCATE 7,18:PRINT h$(2)
1820 LOCATE 8,19:PRINT "D":LOCATE
14,4:PRINT "A"
1830 LOCATE ox,oy:PEN 3:PRINT CHR#
(124):PEN 1:PLOT 7.5*16-8,444-17.5
*18,1:DRAW 8.5*16-8,444-17.5*18,1
1840 PLOT 96,320,1:DRAW 240,320,1:
DRAW 240,128,1
1850 INK 1,26:INK 2,21:INK 3,11
1860 EVERY 55-7*mv,jj-1 GOSUB 2200
1870 GOSUB 1880:GOTO 1930
1880 SOUND 1,284,10,15:RETURN
1890 RETURN
1900 '
1910 ' deplacement symbols
1920 '
1930 IF INKEY(0)=0 OR INKEY(72)=0
THEN FOR i=1 TO 3:FOR j=1 TO 4:IF
l(i,j)=0 AND l(i,j+1)<>0 THEN 2000
ELSE NEXT:NEXT
1940 IF INKEY(2)=0 OR INKEY(73)=0
THEN FOR i=1 TO 3:FOR j=1 TO 4:IF
l(i,j)=0 AND l(i,j-1)<>0 THEN 2050
ELSE NEXT:NEXT
1950 IF INKEY(1)=0 OR INKEY(75)=0
THEN FOR i=1 TO 3:FOR j=1 TO 4:IF
l(i,j)=0 AND l(i-1,j)<>0 THEN 2090
ELSE NEXT:NEXT
1960 IF INKEY(8)=0 OR INKEY(74)=0
THEN FOR i=1 TO 3:FOR j=1 TO 4:IF
l(i,j)=0 AND l(i+1,j)<>0 THEN 2130
ELSE NEXT:NEXT
1970 IF INKEY(27)=0 THEN STOP
1980 IF tabl(jj)>10 AND coup<=0 TH
EN DI:GOTO 2980
1990 GOTO 1930
2000 '
2010 DI:IF INT((ox-4)/3)=i AND INT
((oy-3)/3)=j+1 THEN EI:GOTO 1930 E
LSE PEN 1:LOCATE 4+3*i,3+3*(j+1):P
RINT eff#
2020 IF tabl(jj)>10 THEN coup=coup
-1:LOCATE #1,12,24:PRINT #1,coup
2030 PEN 1:LOCATE 4+3*i,3+3*j:PRIN
T a$(l(i,j-1)):l(i,j)=l(i,j-1):l(i
,j+1)=0:EI
2040 GOSUB 1880:GOTO 1930
2050 DI:IF INT((ox-4)/3)=i AND INT
((oy-3)/3)=j-1 THEN EI:GOTO 1930 E
LSE PEN 1:LOCATE 4+3*(i-1),3+3*j:P
RINT eff#
2060 IF tabl(jj)>10 THEN coup=coup
-1:LOCATE #1,12,24:PRINT #1,coup
2070 PEN 1:LOCATE 4+3*i,3+3*j:PRIN
T a$(l(i-1,j)):l(i,j)=l(i-1,j):l(i
-1,j+1)=0:EI
2080 GOSUB 1880:GOTO 1930
2090 DI:IF INT((ox-4)/3)=i-1 AND I
NT((oy-3)/3)=j THEN EI:GOTO 1930 E
LSE PEN 1:LOCATE 4+3*(i-1),3+3*j:P
RINT eff#
2100 IF tabl(jj)>10 THEN coup=coup
-1:LOCATE #1,12,24:PRINT #1,coup
2110 PEN 1:LOCATE 4+3*i,3+3*j:PRIN
T a$(l(i-1,j)):l(i,j)=l(i-1,j):l(i
-1,j+1)=0:EI
2120 GOSUB 1880:GOTO 1930
2130 DI:IF INT((ox-4)/3)=i+1 AND I
NT((oy-3)/3)=j THEN EI:GOTO 1930 E
LSE PEN 1:LOCATE 4+3*(i+1),3+3*j:P
RINT eff#
2140 IF tabl(jj)>10 THEN coup=coup
-1:LOCATE #1,12,24:PRINT #1,coup
2150 PEN 1:LOCATE 4+3*i,3+3*j:PRIN
T a$(l(i+1,j)):l(i,j)=l(i+1,j):l(i
+1,j+1)=0:EI
2160 GOSUB 1880:GOTO 1930
2170 '
2180 ' deplacement du mobile
2190 '
2200 IF ox=14 AND oy=6 THEN 2750
2210 SOUND 1,0,2,7,0,0,10
2220 ON sens GOSUB 2250,2370,2490,
2610
2230 PRINT CHR$(22)+CHR$(0):RETURN
2240 '
2250 LOCATE ox,oy-1:CALL &8000:oy=
oy-1:LOCATE ox,oy:PEN 3
2260 IF TEST(ox*16-10,(26-oy)*16-1
6)=3 THEN 2980

```

```

2270 IF PEEK(&8007)=2 THEN PRINT C
HR$(124):PRINT CHR$(22):PEN 1:LOCA
TE ox,oy:PRINT CHR$(95):RETURN
2280 IF PEEK(&8007)=149 THEN PRINT
CHR$(149):PEN 1:RETURN
2290 IF PEEK(&8007)=159 THEN PRINT
CHR$(149):PRINT CHR$(22):PEN 1:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(172):RETURN
2300 IF PEEK(&8007)=161 THEN PRINT
CHR$(164):PRINT CHR$(22):LOCATE o
x,oy:PEN 1:PRINT CHR$(166):sens=4:
RETURN
2310 IF PEEK(&8007)=162 THEN PRIN
T CHR$(165):PRINT CHR$(22):LOCATE
ox,oy:PEN 1:PRINT CHR$(163):sens=2:
RETURN
2320 IF PEEK(&8007)=164 THEN cou=T
EST(ox*16-2,(26-oy)*16-8):PRINT CH
R$(164):PRINT CHR$(22):PEN cou:LOC
ATE ox,oy:PRINT CHR$(166):sens=4:P
EN 1:RETURN
2330 IF PEEK(&8007)=165 THEN cou=T
EST(ox*16-12,(26-oy)*16-8):PRINT C
HR$(165):PRINT CHR$(22):PEN cou:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(163):sens=2:
PEN 1:RETURN
2340 IF PEEK(&8007)=171 THEN PRINT
CHR$(158):PRINT CHR$(22):PEN 1:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(173):PRINT C
HR$(22)+CHR$(0):GOTO 2980
2350 GOTO 2980
2360 '
2370 LOCATE ox+1,oy:CALL &8000:ox=
ox+1:LOCATE ox,oy:PEN 3
2380 IF TEST(ox*16-16,(26-oy)*16-1
0)=3 THEN 2980
2390 IF PEEK(&8007)=154 THEN PRINT
CHR$(154):PEN 1:sens=2:RETURN
2400 IF PEEK(&8007)=159 THEN PRINT
CHR$(154):PRINT CHR$(22):PEN 1:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(171):sens=2:
RETURN
2410 IF PEEK(&8007)=161 THEN PRINT
CHR$(164):PRINT CHR$(22):PEN 1:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(166):sens=3:
PEN 1:RETURN
2420 IF PEEK(&8007)=162 THEN PRINT
CHR$(163):PRINT CHR$(22):PEN 1:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(165):sens=1:
PEN 1:RETURN
2430 IF PEEK(&8007)=163 THEN cou=T
EST(ox*16-2,(26-oy)*16-8):PRINT CH
R$(163):PRINT CHR$(22):PEN cou:LOC
ATE ox,oy:PRINT CHR$(165):sens=1:P
EN 1:RETURN
2440 IF PEEK(&8007)=164 THEN cou=T
EST(ox*16-2,(26-oy)*16-8):PRINT CH
R$(164):PRINT CHR$(22):PEN cou:LOC
ATE ox,oy:PRINT CHR$(166):sens=3:P
EN 1:RETURN
2450 IF PEEK(&8007)=168 THEN PRINT
CHR$(168):PRINT CHR$(22):PEN 1:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(167):RETURN
2460 IF PEEK(&8007)=172 THEN PRINT
CHR$(157):PRINT CHR$(22):PEN 1:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(176):GOTO 29
80
2470 GOTO 2980
2480 '
2490 LOCATE ox,oy+1:CALL &8000:oy=
oy+1:LOCATE ox,oy:PEN 3
2500 IF TEST(ox*16-10,(26-oy)*16-2
)=3 THEN 2980
2510 IF PEEK(&8007)=2 THEN PRINT C
HR$(124):PRINT CHR$(22):PEN 1:LOCA
TE ox,oy:PRINT CHR$(95):RETURN
2520 IF PEEK(&8007)=149 THEN PRINT
CHR$(149):PEN 1:RETURN
2530 IF PEEK(&8007)=159 THEN PRINT
CHR$(149):PRINT CHR$(22):PEN 1:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(172):RETURN
2540 IF PEEK(&8007)=161 THEN PRINT
CHR$(166):PRINT CHR$(22):PEN 1:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(164):sens=2:
RETURN
2550 IF PEEK(&8007)=162 THEN PRINT
CHR$(163):PRINT CHR$(22):PEN 1:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(165):sens=4:
RETURN
2560 IF PEEK(&8007)=163 THEN cou=T
EST(ox*16-2,(26-oy)*16-8):PRINT CH
R$(163):PRINT CHR$(22):PEN cou:LOC
ATE ox,oy:PRINT CHR$(165):sens=4:P
EN 1:RETURN
2570 IF PEEK(&8007)=166 THEN cou=T
EST(ox*16-14,(26-oy)*16-8):PRINT C
HR$(166):PRINT CHR$(22):PEN cou:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(164):sens=2:
PEN 1:RETURN
2580 IF PEEK(&8007)=171 THEN PRINT
CHR$(155):PRINT CHR$(22):PEN 1:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(175):GOTO 29
80
2590 GOTO 2980
2600 '
2610 LOCATE ox-1,oy:CALL &8000:ox=
ox-1:LOCATE ox,oy:PEN 3
2620 IF TEST(ox*16-2,(26-oy)*16-10
)=3 THEN 2980
2630 IF PEEK(&8007)=154 THEN PRINT
CHR$(154):PEN 1:RETURN
2640 IF PEEK(&8007)=159 THEN PRINT
CHR$(154):PRINT CHR$(22):PEN 1:LO

```

```

CATE ox,oy:PRINT CHR$(171):RETURN
2650 IF PEEK(&8007)=161 THEN PRIN
T CHR$(166):PRINT CHR$(22):PEN 1:L
OCATE ox,oy:PRINT CHR$(164):sens=1
:RETURN
2660 IF PEEK(&8007)=162 THEN PRINT
CHR$(165):PRINT CHR$(22):PEN 1:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(163):LOCATE
1,1:sens=3:RETURN
2670 IF PEEK(&8007)=165 THEN cou=T
EST(ox*16-12,(26-oy)*16-8):PRINT C
HR$(165):PRINT CHR$(22):PEN cou:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(163):sens=3:
PEN 1:RETURN
2680 IF PEEK(&8007)=166 THEN cou=T
EST(ox*16-14,(26-oy)*16-8):PRINT C
HR$(166):PRINT CHR$(22):LOCATE ox,
oy:PEN cou:PRINT CHR$(164):sens=1:
PEN 1:RETURN
2690 IF PEEK(&8007)=168 THEN PRINT
CHR$(154):PRINT CHR$(22):PEN 1:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(167):RETURN
2700 IF PEEK(&8007)=172 THEN PRINT
CHR$(151):PRINT CHR$(22):PEN 1:LO
CATE ox,oy:PRINT CHR$(174):GOTO 29
80
2710 GOTO 2980
2720 '
2730 ' reussite
27 '
2 c=VAL(sc$(jj)):sc=sc+200:sc$(
jj)=STR$(sc):IF sc>bonus(jj)*100
AND ess(jj)>1 THEN bonus(jj)=bonus
(jj)+10:ess(jj)=ess(jj)-1 ELSE IF
sc>bonus(jj)*100 AND ess(jj)=1 THE
N bonus(jj)=bonus(jj)+10
2760 LOCATE #1,17-LEN(sc$(jj)),jj*
2+3:PRINT #1,sc$(jj):LOCATE #1,12,
jj*2+3:PRINT #1,STRING$(6-LEN(sc$(
jj)),"0")
2770 FOR i=1 TO 10:SOUND 3,30,20,1
0,5,5,10:FOR i=1 TO 1000:GOTO 2780
2780 FOR j=7 TO 16 STEP 3:FOR i=8
TO 14 STEP 3
2790 IF TEST(i*16-8,(26-j)*16-4)=3
OR TEST(i*16-8,(26-j)*16-14)=3 OR
TEST(i*16-14,(26-j)*16-8)=3 THEN
2800 ELSE 2810
2800 sc=VAL(sc$(jj)):sc=sc-30:sc$(
jj)=STR$(sc):SOUND 3,120,6,6:LOCAT
E i-1,j-1:PRINT a$(l((i-5)/3,(j-4)
/3)):LOCATE #1,17-LEN(sc$(jj)),jj*
2+3:PRINT #1,sc$(jj):LOCATE #1,12,
jj*2+3:PRINT #1,STRING$(6-LEN(sc$(
jj)),"0")
2810 FOR tp=1 TO 100:NEXT
2820 NEXT:GOTO 2830
2830 tabl(jj)=tabl(jj)+1
2840 FOR i=1 TO 4:POKE &802D+i,tab
l(i):NEXT:FOR i=1 TO 4:POKE &8031+
i,ess(i):NEXT
2850 FOR i=1 TO 4:POKE &8036+i,bon
us(i):NEXT
2860 FOR i=1 TO 4:sc(i)=VAL(sc$(i)
)/10:POKE &8025+i,sc(i):NEXT:POKE
&8036,jj
2870 ERASE a$:ERASE ch$:ERASE cd$:
CLEAR:DIM a$(15):DIM ch$(16):DIM c
d$(11)
2880 nj=PEEK(&8008):nv=PEEK(&8009)
:FOR i=1 TO 7:nom$(1)=nom$(1)+CHR#
(PEEK(&8009+i)):NEXT:FOR i=1 TO 7:
nom$(2)=nom$(2)+CHR$(PEEK(&8010+i)
):NEXT:FOR i=1 TO 7:nom$(3)=nom$(3)
+CHR$(PEEK(&8017+i)):NEXT:FOR i=1
TO 7:nom$(4)=nom$(4)+CHR$(PEEK(&8
01E+i)):NEXT
2890 FOR i=1 TO 4:tabl(i)=PEEK(&80
2D+i):ess(i)=PEEK(&8031+i):NEXT
2900 FOR i=1 TO 4:sc(i)=PEEK(&8025
+i):sc$(i)=STR$(sc(i)*10):NEXT:jj=
PEEK(&8036)

```

```

2910 FOR i=1 TO 4:bonus(i)=PEEK(&8
036+i):NEXT
2920 GOSUB 1290
2930 LOCATE 2,24:PEN 1:PRINT "Appu
ver sur [ESPACE]":WHILE INKEY(47)<
>0:WEND
2940 WINDOW #2,1,22,1,25:CLS #2:GO
TO 1630
2950 '
2960 ' defaite
2970 '
2980 FOR i=15 TO 8 STEP -1:SOUND 5
,400,55,i,,31:GOTO 2990
2990 FOR i=1 TO 4:POKE &8036+i,bon
us(i):NEXT
3000 FOR i=1 TO 4:POKE &802D+i,tab
l(i):NEXT:FOR i=1 TO 4:POKE &8031+
i,ess(i):NEXT:FOR i=1 TO 4:sc(i)=V
AL(sc$(i))/10:POKE &8025+i,sc(i):N
EXT:POKE &8036,jj
3010 ERASE a$:ERASE ch$:ERASE cd$:
CLEAR:DIM a$(15):DIM ch$(16):DIM c
d$(11)
3020 nj=PEEK(&8008):nv=PEEK(&8009)
:FOR i=1 TO 7:nom$(1)=nom$(1)+CHR#
(PEEK(&8009+i)):NEXT:FOR i=1 TO 7:
nom$(2)=nom$(2)+CHR$(PEEK(&8010+i)
):NEXT:FOR i=1 TO 7:nom$(3)=nom$(3)
+CHR$(PEEK(&8017+i)):NEXT:FOR i=1
TO 7:nom$(4)=nom$(4)+CHR$(PEEK(&8
01E+i)):NEXT
3030 FOR i=1 TO 4:tabl(i)=PEEK(&80
2D+i):ess(i)=PEEK(&8031+i):NEXT:FO
R i=1 TO 4:sc(i)=PEEK(&8025+i):sc$(
i)=STR$(sc(i)*10):NEXT:jj=PEEK(&8
036)
3040 FOR i=1 TO 4:bonus(i)=PEEK(&8
036+i):NEXT
3050 GOSUB 1290
3060 ess(jj)=ess(jj)+1:IF ess(jj)=
4 THEN WINDOW #3,7,15,9,13:PEN #3,
0:PAPER #3,1:CLS #3:PRINT #3:PRINT
#3," LE No":LOCATE #3,7,2:PRINT #
3,jj:PRINT #3," A":PRINT #3,"
PERDU":CALL &8806
3070 LOCATE 2,24:PEN 1:PRINT "Appu
ver sur [ESPACE]":WHILE INKEY(47)<
>0:WEND
3080 WINDOW #2,1,21,1,25:CLS #2
3090 GOTO 1590
3100 MODE 1:FOR i=1 TO nj:LOCATE 1
3,i*3+4:PRINT nom$(i):LOCATE 21,i*
3+4:PRINT " ":LOCATE 28-LEN(sc$(i)
),i*3+4:PRINT sc$(i):LOCATE 23,i*3
+4:PRINT STRING$(6-LEN(sc$(i)),"0"
):NEXT
3110 RESTORE 3130
3120 FOR i=1 TO 25:READ n1,n2,n3:S
OUND 1,n1,n3,15:SOUND 2,n2,n3,14:N
EXT
3130 DATA 159,159,30,190,190,20,23
9,239,40,190,190,40,159,159,40,119
,190,80,95,150,30,106,159,20,119,1
42,40,190,190,40,169,213,40,159,21
3,80,159,159,20,159,159,20,95,159,
60,106,159,20,119,159,40,127,159,8
0,142,179,20,127,179,20,119,190,40
,119,190,40,159
3140 DATA 159,40,190,190,40,239,23
9,40
3150 LOCATE 13,20
3160 PRINT "UNE AUTRE [O/N]":
3170 IF INKEY(46)=0 THEN 4340 ELSE
IF INKEY(34)=0 THEN CLS:RUN 290 E
LSE 3170
3180 '
3190 ' tableaux
3200 '
3210 ' * 1 *
```

A SUIVRE...

AMS COMMUNICATIONS

Vous qui possédez un AMSTRAD ne restez plus isolé.

Vous qui voulez communiquer, échanger et créer, abonnez-vous à AMS.COMMUNICATIONS.

AMS.COMMUNICATIONS relie les ANSTRADIENS entre eux grâce à l'Annuaire de nos Abonnés et à un Modem et logiciel de Communications.

Tarif au 1-9-1986 :

Cautionnement Modem	600 F
Abonnement Annuaire mensuel	165 F

Pour plus de renseignement, renvoyer le bon à AMS.COMMUNICATIONS
7, rue de Carcassonne, 31500 Toulouse

Nom Prénom

Adresse

Tél. :

C'est nouveau, ça vient de sortir

LES ADAPTATIONS DE CETTE SEMAINE

Atari 800 ! Hep ! Par ici, les possesseurs d'Atari 800 ! Ça cause de vous, ici. C'est pour vous annoncer qu'Ultima 4 vient de sortir pour votre bécane. Z'êtes heureux, hein ? Ça c'est du jeu de rôle qui tient la route. Avec le jeu (qui

est inutile de vous raconter l'histoire : c'est un jeu de rôles, sans animations, sans musique, bien aride mais les fans de jeux de rôles aiment bien les trucs râpeux. Donc, si vous appartenez à la famille des 800Xéliens et de la branche des Fanas de jeux rôles,

REGARDEZ ! JE VIENS D'INVENTER LE PAPIER À LETTRES DOUBLE FACE.



BUREAU DES INVENTIONS

s'étale sur deux disquettes double face, le bougre), on vous file une carte plastifiée qui vous permettra de vous diriger dans le pays. C'est pas tout. En plus, vous aurez deux livrets de respectivement 61 et 36 pages. Le petit contient toute l'histoire du bled dans lequel se déroule l'histoire, ce qui est tout simplement pratique parce que pour se retrouver dans ce bordel, je vous souhaite bien du courage. Le second, le plus épais, contient tous les "mots clés", ou toutes les choses importantes à savoir. Par exemple, il existe un sort qu'un magicien peut jeter sur un de ses copains qui s'appelle "Quickness", qui permet d'accélérer deux fois certaines actions dudit copain. Il y a 60 définitions comme ça, chacune fait une page et on ne peut jouer que si on sait tout ça par cœur.

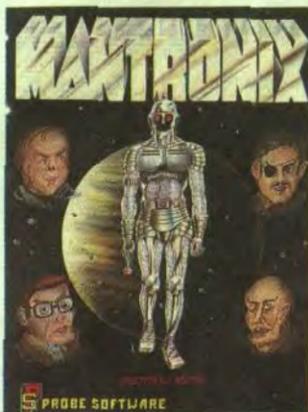
sous-classe des arides, ça vous branchera. Autre adaptation, Rebel Planet sur Commodore. C'est un jeu d'aventure. Au début, vous vous trouvez dans un vaisseau spatial. Le temps de récolter à droite et à gauche le matériel nécessaire à votre survie sur une planète hostile et rebelle (d'où le nom !), vous partez à l'aventure. Le vocabulaire est suffisamment étendu pour qu'on ne bute pas sans cesse sur des : "Je ne comprends pas", et si toutefois cela devait se produire, les graphismes sont suffisamment chouettes pour que l'on ne s'ennuie pas. Un bon jeu, quoi, exactement pareil que la version Amstrad. Ultima 4 de US Gold pour Atari 800 et Rebel Planet, également chez US Gold pour Commodore 64.

MAN TROP NIQUE

L'article que vous allez maintenant lire fait allusion à un nouveau jeu de Probe Software qui tourne sur Spectrum. Il était de mon devoir de prévenir le lecteur assidu, car je ne sais pas du tout ce que je vais bien pouvoir en dire, moi, de ce jeu. Donc, si je m'égare de temps en temps, je vous serais gré de ne point m'en faire grief, vu que ça va être très dur.

D'ailleurs, je dédie cet article à tous ceux qui m'ont aidé et soutenu, aussi bien physiquement que moralement, pendant la rédaction de ces quelques lignes, ainsi qu'à ma mère, ma copine (tiens, ça faisait longtemps que j'avais pas parlé d'elle) et à mon chien, qui s'emmerde tout seul chez moi tandis que je travaille pour lui payer son canigou quotidien.

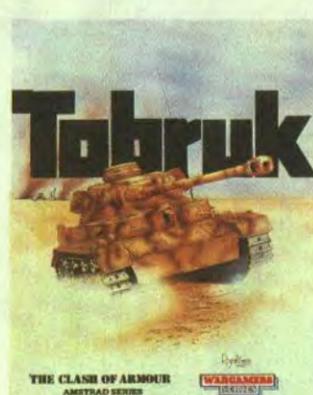
Ceci était une introduction. Pour rentrer dans le vif du sujet, puisqu'il paraît que c'est comme ça qu'il faut dire, le logiciel s'appelle Mantronix. Il raconte l'histoire d'un mec, d'un mec sans lunettes, qui est soldat, et qui se voit un beau jour de l'an de grâce 2001 promu au rang de "combattant légal", ce qui nous fait une bien belle jambe. Bon (ceci était un jeu de mots : jambe bon... jambon, quoi, enfin, alors...). Et c'est à partir de là que je ne pige plus rien : le mec, il part alors sur une planète qui s'appelle Zybor, et qui est entièrement dirigée et régie par des robots. Et puis il suffit qu'il arrive pour que les robots lui deviennent fous, et puis alors lui



il va combattre les robots, tout seul, comme un grand (loulez les "r" pour l'lie ce delnier mot). Alors le mec il tourne en rond à la recherche des robots vilains, et puis il leur fait la guerre. Il doit certainement me manquer un élément dans tout ça, parce que j'arrive pas à piger pourquoi les robots sont devenus fous. Enfin, faisons comme si de rien n'était, et continuons. Mais continuons quoi ? Il n'y a rien d'autre à dire, vu que les graphiques, bin on a déjà vu mieux, même sur Spectrum, que l'animation est absolument exécrable, et qu'il n'y a pas de son dans tout ça. Il est inutile d'en dire plus, ma copine est un sujet beaucoup plus intéressant sur lequel, au moins, on peut s'étendre. Mantronix de Probe Software pour Spectrum.

TAXI ?

En général, "wargame" rime avec PSS. Surtout sur CPC. Theatre Europe, la



THE CLASH OF ARMOUR AMSTRAD SERIES

bataille d'Angleterre, Battle for Midway, autant de titres que le britannique éditeur a sorti pour Amstrad et qui sont des wargames (ou des "Kriegsspiele" (avec une majuscule, c'est un nom allemand et en allemand on met des majuscules à tous les noms, qu'ils soient propres ou communs)).

Tobruk est le dernier en date. Rien de bien nouveau dans ce jeu, c'est presque le même que Theatre Europe (prononcer "si-é-t'heure iou-rope"), y a que le décor et les acteurs (on peut maintenant se prendre pour Rommel, youpie youpie) de la bataille qui change. Tout le reste c'est le même. Tout, je vous dis, tout. En bref comme en ajax, à réserver aux amateurs du genre, si si, y en a encore quelques uns. Tobruk de PSS pour Amstrad.

MIRAGE

"T'as toujours pas ton Power Cartridge ? Alors, qu'est-ce que t'attends ?"

Ah, c'est parce que t'as pas un CBM mais un Spectrum ? Pas de problème, mec, cool, détends-toi, vas-y, danse un peu tu te sentiras mieux. Yeah man, break, smurf yeah ! Casse ton coude jusqu'à l'épaule, lève la nuque sans regarder le plafond, yeah ! ! Hum.

Reprenons-nous, voulez-vous ? Je crois que j'avais commencé par parler de la Power Cartridge, non ? Oui. Bin c'était parce que, à l'instar de certains softs, ou logiciels pour les puristes, y a eu une adaptation de la Power sur le Spectrum.

Quoi ? Répète un peu si t'es un homme ? Y a eu une adaptation de la Power Cartridge sur Spectrum. Ca va, t'es bien un homme.

Ah bien sûr, ça s'appelle plus Power Cartridge parce que c'est plus la même boîte qui fabrique ça et que sinon y aurait des tonnes et des paquets de droits à payer et que la cartouche on l'a sortie pour se faire du blé pas pour en dépenser, mais enfin, étant donné que c'est exactement la même chose, que demain on sera samedi et que le capitaine va bientôt avoir 42 ans, on peut dire que c'est une adaptation (oui, je sais, j'insiste, mais voyez-vous, c'est que après-demain on sera dimanche, alors ça fait que j'insiste). Cette chose s'appelle Mirage Microdriver, à mes souhaits. Le petit bouton rouge situé sur le côté de la chose (exceptionnellement pour vous ce soir, il n'y aura pas de figure 1 à regarder) est un interrupteur qui permet d'accéder aux options suivantes (un peu de patience, je finis ma phrase) à n'importe quel moment, même (et surtout (la cartouche a été faite pour ça, après tout)) pendant le déroulement d'un soft (les voilà, les options) : "load" pour charger un programme sauvegardé par la cartouche (les programmes sauvegardés sont codés et ne peuvent être relus que par Microdriver), "save", "ben euh, ça sauve un programme sur cassette ou microdrive (en d'autres termes, ça le copie, n'ayons plus peur des mots),

"poke" modifie des octets du programme pour en changer son fonctionnement (vies infinies, niveau de difficulté...), à condition bien sûr de connaître l'adresse des octets en question, "run" reprend le cours du programme interrompu par l'appui sur le petit bouton rouge, "new" réinitialise le Spectrum tout en conservant le contenu de la mémoire de la cartouche, "copy" effectue un hard-copy de l'écran sur imprimante, et "dump", qui est comme le save, mais avec la différence suivante, c'est que ça permet de ne sauvegarder qu'une partie du programme en mémoire. Faudra qu'on m'explique l'intérêt qu'on peut trouver à cette option. Moi je vois pas. Ca, c'était pour le côté soft, voyons maintenant le hard (oui je sais, j'aurais dû commencer par là, mais voyez-vous c'est parce que dans trois jours on sera lundi, alors j'avais envie de changer un peu).



C'est pas compliqué, c'est une cartouche, avec une fiche un peu trop courte devant (d'où pas mal d'emmerdes pour l'enfoncer (oh !) dans le bus d'extension), un bus derrière pour mettre les périphériques, et le bouton sur le côté. Dedans, on trouve une Rom et une Ram dont on ne connaît pas la taille parce que ce salaud de constructeur (ah oui au fait, le constructeur c'est Microcomputers Limited), bin il veut rien dire. A part ça ? Eh bien ça va, s'il s'agit de kek'chose on vous l'explique. Bon, enfin, quoi, ça marche bien, mais enfin, bref, c'est pas le paradis. **Mirage Microdriver** de Microcomputers Limited pour Spectrum 48 Ko et Spectrum Plus et Spectrum +2.

MIRAGE (SUITE)

Avis aux amstradistes : après le Commodore et le Spectrum, c'est au tour du CPC de se payer la Power Cartridge. Ca s'appelle Mirage Image, et ça n'a rien à voir avec la Mirage Microdriver, même si ça fait la même chose. A quand la Mirage Dedents pour Alice 32 ?



BEUARK PANDORA

C'EST UN FOUTU JEU!

J'ESPERE QU'IL A PRIS LA PILULE

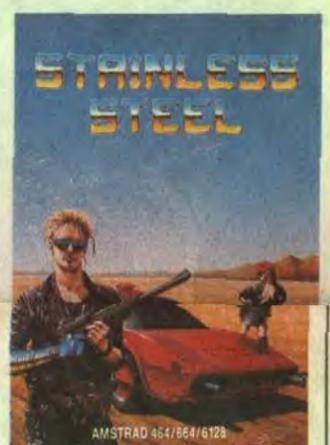


Houla, ça commence très mal, ce truc. Cinq essais, il m'aura fallu 5 essais pour charger ce foutu jeu. Remarque, dit-il en se radouissant, on en a vu d'autres à l'HHHHebdo, allez ! Mon pöv' Monsieur, c'est la vie. Halte ! Arrivé à ce moment crucial, entre chien et loup, pas tout à fait l'introduction du sujet, pas vraiment son développement non plus, je dis : non ! La vie, c'est pas ça. Y a-t'il une vie avant la mort ? Bin pour le petit bonhomme qui s'agit sur l'écran vert de mes nuits blanches, s'il y en a une, elle sera de très courte durée, la vie, au bonhomme, rapport à sa durée de vie, au type. Imaginez que vous vous baladez dans une ville. Ok ? Bon. Vous essayez de vous déplacer pour récolter le maximum d'objets idiots (genre armes et tric) et résultat, c'est les emmerdes qui vous tombent sur le coin de la gueule comme la chtouille sur le bas-clergé. Ah j'avais juré ! C'est pas une vie la vie qu'il vit, le type. En plus, depuis l'avènement du

mac, on trouve des icônes partout. Le temps de trouver la bonne, vous croyez que les gens qui attaquent le petit bonhomme vont attendre que vous choisissiez la bonne ? Bien sûr, il est bien dessiné, bien sûr, ses déplacements sont à peu près bien gérés, évidemment, il y a 94 écrans différents. Mais franchement, était-ce bien raisonnable de s'inspirer de Ghosts and Goblins ? Était-ce bien vu de loucher du côté de Brataccas, en omettant d'incorporer un scrolling au programme ? Je vous le demande. Ark Pandora de Rhino pour Commodore 64/128.

ÇA ETRE JEU

Vous John Ricky Steel. Lui Docteur Vardos. Vous gentil, lui méchant. Vous devoir tuer méchant, lui vouloir conquérir monde et devenir maître du monde. Vous avoir super voiture "nightwind", lui avoir beaucoup robots méchants. Ça être nouveau jeu Mikro-Gen. Joli jeu mais être banal. Avoir déjà vu. Moi pas savoir pourquoi toujours sortir même genre de jeux. Etre (ou héritable) chiant à la fin. Jeu bien fait, scrollings être jolis, musique être amusante, graphismes être marrants, mais jeu chiant. Moi pas amusé avec jeu. Regarder jaquette jeu. Super nana dessus. Etre seule chose vraiment intéressante. Quand nous bouffer ?



Stainless Steel, Mikro-Gen, Amstrad.

RE LES ADAPTATIONS DE LA SEMAINE

Winter Games et Silent Service, vous connaissez ! Remarquez que j'ai mis un point d'exclamation et non un point d'interrogation. C'est que je me doute bien, fidèles lecteurs, que vous avez entendu parler de ces deux fabuleux jeux. Alors, qu'est-ce à dire ? ST, le mot est lâché. N'en ayons pas peur. ST, l'Atari ST. Ah, si seulement les jeux sus-nommés tournaient sur Atari ST. Ils sont là, devant mes yeux. Silent Service. Bonne simulation de sous-marin qui vous replonge si j'ose dire dans l'ambiance moite de la dernière guerre du Pacifique. Le but de la manœuvre est de piloter un sous-marin et de couler le maximum de convois japonais. Attention, les Japs aussi savent se servir du sonar. Vous avez le choix entre plusieurs niveaux de jeu et plusieurs scénarios reprenant les configurations tactiques de l'époque. Clear the bridge ! Diving ! Enfin pas trop, mais un peu quand même. Les dessins sont toujours aussi bien que sur la version CBM et même un peu plus que ça. Un peu plus seulement ? Voui ! En tout cas, je trouve que les JP (joyeux programmeurs) auraient pu faire un petit effort. Et Winter Games ? Même remarque que Silent Service, sauf en ce qui concerne le but du jeu, s'pas. Winter games, ce serait un peu le Summer Games des jeux d'hiver,

VOUS AVEZ L'HEURE ? OUI MAIS JE LA GARDE POUR SI UN JOUR LE TEMPS S'ARRÊTE



voyez-vous ? Après la très jolie page de présentation, choisissez votre nom et votre drapeau et à vos joysticks ! Il y a 7 épreuves parmi lesquelles le patinage artistique, le saut à skis et le bobsleigh. Et zou ! Si vous disposez d'un Commodore ET d'un Atari ST et de ces jeux pour Commodore, mon conseil : ne faites rien ! Dans le cas où vous n'auriez "qu'un" Atari ST, foncez ! Où foncez ? Croyez-vous vraiment que ce soit le style de l'HHHHebdo de terminer un article par "vu chez RUN" ? Que nenni ! Vous ne saurez rien ! Winter Games de Epyx & Silent Service de Micro prose pour Atari ST.

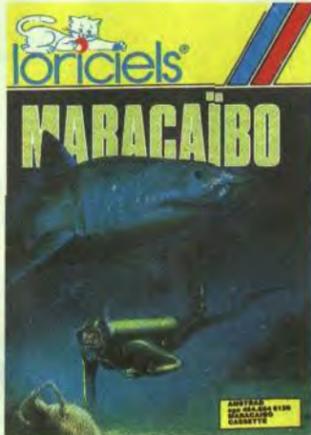
C'est nouveau, ça vient de sortir

BILLY 009

A hhhhhh, la France ! Patrie de mon enfance (toute ressemblance avec une chanson d'Enrico Macias ne serait que pure coïncidence, non mais !) (je rajoute une parenthèse parce que deux points d'exclamation qui se suivent, ça fait con) ! Oui, donc, pour en revenir au sujet, j'essayais de dire qu'en France, on peut aussi faire de bons softs. Si c'est possible. Tenez par exemple les deux derniers Loriciels, Billy la banlieue et Maracaïbo.

Le premier de ces messieurs est facilement assimilable à Sorcery et à tous ses compères, de par le principe du jeu. Il s'agit pour Billy le loupard de trouver de l'argent (sur la jaquette y a écrit "des tunes", c'est d'un vulgaire !) pour qu'il aille s'amuser ("s'éclater" sur la jaquette) sur les quatre jeux vidéo dissimulés ("planqués") dans la ville. Sur son chemin, il rencontrera plein de personnages étranges (et pénétrants ?), comme Nini jolie, Bob la musique, Baba le demeuré, Punky, et bien d'autres.

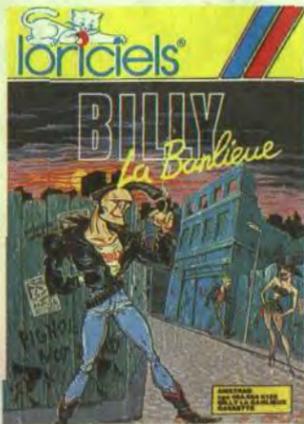
dans une grotte sous-marine où il commence à manquer d'oxygène. Pour le secourir, vous devez retrouver la clé de sa cage qui gît par quelque trente mètres de



fond (enfin je crois, j'ai pas mesuré), sans oublier bien sûr de l'alimenter en air, chose dont vous ne manquez pas. Mais croyez-vous donc que tout ceci sera simple comme bonjour ? Que non, bande de chimpanzés, que non. Parce que en plus du temps qui vous est compté, y a aussi plein de gentilles bestioles comme des requins, des poissons torpilles... et des plongeurs ennemis (maman !) Si le graphisme est assez sommaire (les décors ne foisonnent pas, et c'est presque toujours le même), les différents personnages (bonshommes et animaux) sont super réalistes. Et en plus, l'animation est très bien faite, ce qui ne gouache rien. Quant à la musique, c'est en est pas vraiment une, c'est plutôt un bruit de vagues très bien réussi, je vous jure.

Bon, c'est quand même tentant, non ? Alors écoutez bien, les coordonnées Avril existent en blanc, en bleu... euh non, je recommence... Bon, c'est quand même tentant, non ? Alors écoutez bien, les deux nouveaux Loriciels existent en cassette et en disquette, et sont disponibles dans tous les bons magasins spécialisés.

Billy la banlieue et Maracaïbo de Loriciels pour Amstrad.



Enfin bref, tout ça fait un jeu avec des graphismes bien sympas et une animation plutôt mignonne. De quoi passer de bons moments. La suite du début, c'est donc Maracaïbo. Dans ce jeu, vous vous glissez dans la peau du super agent 010, et allez accomplir votre mission qui consiste à aller délivrer le moins-super-agent-que-vous 009 qui a été enfermé

PAUVRES

On va encore dire qu'on veut du mal à Commodore, mais enfin, quand il y a des nouvelles à vous apprendre, vous savez que vous pouvez toujours compter sur pépé HHHHebdo (un peu d'autosatisfaction de temps en temps, ça peut faire de mal à personne).

fait de bénéfiques, mais eux, ils font comme si c'était normal, se contentant d'espérer que les résultats de l'Amiga (encore très cher, rappelons-le, mais dont les ventes viennent d'augmenter aux States) viendront renflouer un peu tout ça. On compte également sur le vétéran, le C64 nouveau look, mais

DÉPÉ HHHHEBDO, RACONTE-NOUS UNE HISTOIRE QUI DIT DU MAL DE COMMODORE.



Commodore, donc, a perdu 37 millions de dollars. Voilà, c'est dit, comme ça, sans les formes, c'est lancé à la gueule du lecteur, il a mal (le lecteur). Ces pertes, qui représentent une période de seulement les quatre premiers mois de l'année, sont supérieures de plus de 18% à celles de l'année passée pour la même période, et inférieures de 25% à celles de l'année prochaine. Ça fait maintenant plus d'un an que Commodore n'a plus

quant au 128, pas un mot. On annonce seulement à son sujet qu'il pourrait (remarque le conditionnel) bénéficier bientôt d'une nouvelle technique de commercialisation, c'est-à-dire qu'il serait dorénavant vendu avec Geos, cette copie du Gem réalisée par Berkeley Softworks.

Dans le genre "on fera (peut-être) mieux la prochaine fois", faut bien avouer que Commodore est champion...

RICHE

Alan Michael Sugar vient de vendre 5% de ses parts d'Amstrad pour la modique somme de 26 millions de livres - 260 millions de francs lourds. Ça veut dire qu'il lui reste encore 45,4% à vendre, soit pas mal de blé en vue avant de prendre sa retraite. Ça veut dire aussi qu'Amstrad pèse 5,2 milliards lourds.

Quoique ça se comprend : Susucre risque d'avoir de petits problèmes à surmonter d'ici peu. En effet, la production des PCW 8256 (15000 par mois) n'arrive pas à suivre la demande, et ça va recommencer aux USA comme

IL ME RESTE COMBIEN À MON COMPTE?



pour les CPC en France. Ce que les Américains, qui sont beaucoup moins cons que nous, risquent de ne pas apprécier du tout...

LA QUATRIEME VILLE

Ouaip ! Y a des fois, le métier de journaliste est très dur. Bien sûr, de temps à autre, nous sommes conviés à d'interminables et néanmoins succulents déjeuners de presse, tout ça pour apprendre que Cemitel propose une GPAO fonctionnant en réseau (Gestion de Production Assistée par Ordinateur fonctionnant en réseau) appelé Procom qui est probablement très bien, mais heureusement inutile pour vous et moi (en tout cas, pour moi, c'est sûr !) car très cher et inutile pour vous et moi. En plus de ça, y a des logiciels dont on parlerait bien, mais d'une façon trop brève pour qu'ils valent la peine que l'on vous dérangeât, alors que dès l'ouverture de l'HHHHebdo, vous vous livrez en premier à la saine et enrichissante lecture des dessins Caralesques qui émaillent à

Mais puisque la machine est lancée, laissez-moi tout de même et ce sans m'interrompre vous briefer à propos de "Mercenary, the second city" qui est la suite de "Mercenary, the first city" dont l'argument, quoique déjà développé dans ces mêmes colonnes, mérite que l'on se penche dessus une fois de plus. L'époque et le lieu : dans très longtemps sur la planète Targ. Le genre : aventures spatiales et mouvementées. Les graphismes : fil de fer et fractalisés en diable. Cote de l'Office Français du Film Cathodique : non répertorié. Ma note : 18 sur 20. Ça, c'était pour le premier épisode. Le deuxième est aussi bien mais attention, c'est juste un fichier qui ne peut se charger qu'avec la première partie voir-plus-haut. Un scénario, quoi. Mais je parle, je parle, et je vous retiens alors que vous devriez déjà prépa-



l'endroit comme à l'envers cet édifice, ce temple, cet empire devrais-je dire dont nous sommes les bâtisseurs et dont vous êtes tout à la fois, ô lecteurs, les solides gardiens et les plus farouches piliers.

rer votre rentrée scolaire ainsi que votre cartable.

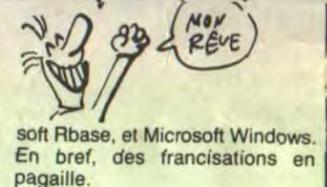
Mercenary II, the second city de Novagen pour Commodore 64 et Atari XL.

BOCIS

Le SICOB d'automne, c'est du 15 au 20 septembre prochain, ça se passe au CNIT de la Défense, et il devrait y avoir plein de choses intéressantes à y voir.

Par exemple, les versions françaises de Microsoft Word 3.0, Micro-

BOCIS AU TINC!



soft Rbase, et Microsoft Windows.

En bref, des francisations en pagaille.

L'AVENTURE

Que voilà deux logiciels pour Atari ST, que ce sont tous les deux des jeux d'aventure graphiques, que donc que je vous parle de tous les deux ensemble dans le même article. Bin oui.

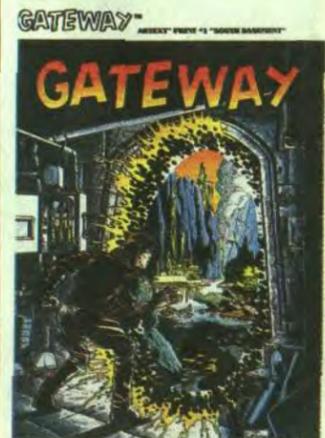
Le premier s'appelle Gateway. Votre oncle a (enfin) été déclaré mort, après cinq mois d'absence. Donc, comme vous êtes son neveu et son plus proche parent, le notaire vous appelle pour vous dire que c'est vous qui héritez tous

capable de vous tenir en haleine quelques heures.

Ce qui est con, par contre, c'est que le soft est présenté sur deux disquettes, l'une pour les textes, l'autre pour les dessins. Et le programme va tantôt charger un fichier sur l'une, tantôt sur l'autre, et que donc, si on n'a pas deux disquettes, ça fout une sacrée merde parce qu'il faut sans arrêt changer de disquette et on en a vite marre. Le second jeu d'aventure, c'est Oo-Topos. Je vais pas pouvoir vous dire beaucoup de choses dessus, parce que je suis resté bloqué dans le premier lieu, qui est une prison, sans arriver à en sortir, je vous assure que ça fout les boules. Ta gueule, Louis-Pierre, arrête de te moquer et essaie de faire mieux.

Sinon ça raconte l'histoire d'un mec qui est explorateur spatial, et, alors qu'il était sur une planète inconnue, des types bizarres sont venus lui piquer son vaisseau, et depuis il est en prison et il cherche à s'évader, à reprendre le contrôle de son vaisseau, et à repartir pleurer dans les jupes de sa mère le plus rapidement possible. Là encore, on a droit à de jolis dessins et à un analyseur syntaxique correct, mais, là encore aussi, on peut faire un reproche : l'amateur de jeux d'aventure se trouvera peut-être frustré par la difficulté qu'il aura à surmonter dès le début du jeu, et aura sûrement envie, pour peu qu'il ne soit pas très patient, de tout éteindre et d'aller pleurer dans les jupes de sa mère.

Gateway de Priority Software et Oo-Topos de Polarware pour Atari ST.



ses biens. Alors voilà, les biens en question, c'est une vieille maison hantée (la mienne est en L), et puis vous êtes dedans et alors l'aventure commence vraiment. D'après ce que j'en ai vu, les graphismes sont pas mal du tout et l'analyseur syntaxique n'est pas mauvais. Ce qui fait que en tout c'est un jeu d'un bon niveau,

POUR LES MOMES

Mon petit théâtre, c'est un soft de Aselec destiné à tourner sur Thomson TO7-70.

Premier bon point pour lui, il est en cartouche; 1 seconde à peine suffit pour le charger.

même chose, mais je savais pas comment vous faire comprendre que c'est pour les mômes, alors je répète indéfiniment. Mais et si je me décidais à fermer cette parenthèse que j'ouvris quatre phrases plutôt (oui, nous autres les jour-

VOUS AVEZ DU FEU ? NON, MAIS J'AI UN COUSIN QUI BOSSE À LA SEITA



Je sais pas pourquoi j'ai écrit "premier" bon point, vu qu'il y en a pas d'autres.

Il s'agit pour le même qui utilise ça (parce que c'est un soft pour les mômes, attention, regardez bien le titre, et vous verrez que ça ne peut s'adresser qu'aux gosses de moins de 10 ans. Un peu comme le film (ou plutôt le dessin animé) "les Bisounours", quoi, c'est pour les mômes. C'est pas comme les albums de la série Cléo de W.G. Colbier (dont Louis-Pierre a toute la série mais il dit que c'est pas vrai que c'est pas à lui mais à son frère), c'est vraiment pour les mômes. Ne croyez surtout pas que j'aime répéter plein de fois la

nalistes, on compte pas le temps en heures/minutes/secondes mais en phrases/mots/lettres ?) de faire déplacer au choix un bonhomme, une nana ou un gosse. Pour ce faire, il doit au préalable choisir lequel de ces personnages il désire voir bouger avec la grâce de la gazelle fuyant le féroce tigre du Bengale au petit matin, choisir sa couleur au petit matin également, et puis, grâce à des verbes, décider des mouvements à accomplir.

Le tout ne présente pas vraiment un grand intérêt, même pas pédagogique.

Mon petit théâtre de Aselec pour Thomson TO7-70.

UN DE PLUS !

5, 4, 3, 12, W, partez ! I.C.U.P.S est un jeu tournant (vrrrr) sur Commodore (ron zzzzz) et dont au premier

abord on se demande, où peut-on trouver un titre pareil ? Facile, à la commission internationale pour la résolution des problèmes universels. Ok ! je garde le sigle et je poursuis. Vous participez à un test sur ordinateur à l'Icup qui se compose (le test) de 2 parties. D'abord piloter à l'aide du joystick un engin d'escorte interstellaire, du genre de ceux employés pour la protection des ambassadeurs des mondes de lumière, lorsqu'ils se rendent à une conférence interplanétaire, afin de rejoindre et détruire le navire sidéral ennemi. Je n'invente rien, c'est sur le mode d'emploi. Là, vous avez le choix. Le jeu ressemble-t-il plus à Spy Hunter ou bien à Major Motion qui, rappelons-le, n'était qu'un long scrolling où une voiture rebondissait sur d'autres véhicules et les désintégrait de temps à autre. Next 1 : goto 2. La seconde partie du test consiste à rassembler les 4 morceaux d'une bombe qui a été cachée dans le vaisseau du premier test (ok ? Vous me suivez ?). Pour venir à bout de cette tâche, vous commandez, toujours à l'aide du joystick, un DEEN Mk.II, le tout dernier des Anthrobots de l'Environnement Hostile.

HEP ! VOUS AVEZ L'HEURE ?



Je n'invente rien non plus. Quand j'aurai dit que le jeu est bien réalisé, surtout en ce qui concerne le scrolling, que la musique est super mais que la version cassette est longue, lonnnngue, looonnnnnngue à rentrer dans le Cbmtrum, beaucoup plus que le jeu lui-même qui est rapide, rapid, rd, vous en saurez autant que moi.

I.C.U.P.S de Telecomsoft pour Commodore 64/128 et Spectrum 48K.

C'est nouveau, ça vient de sortir

ATARI TOUCHE LE FOND

Cette fois-ci, y en a marre. Que les prix d'Atari soient au ras des pâquerettes, c'est bien. Que leurs 16 bits soient les moins chers du marché, c'est très bien. Mais qu'ils continuent à faire chier en baissant encore plus, toujours plus, alors que personne ne leur demande rien, là y en a marre. De quoi ça a l'air un 520 STF à 3.990 francs, hein ? Je vous le demande ? A quoi ça rime un 16 bits, 512 Ko de RAM, drive de 3,5 pouces à ce prix ? Ils se rendent compte qu'ils vont emmerder tous leurs braves concurrents à ce prix-là ? Quand même, c'est pas gentil pour Apple, ce genre de pratiques, ils vont être tristes chez

Apple. Et Commodore, hein, ils ont pas pensé à Commodore, ils vont l'avoir gros sur la patate chez Commodore. Un ordinateur qui pourrait se vendre à 8.000 francs sans problèmes, si c'est pas malheureux. 3.990 francs, une honte pour le commerce français ! Question subsidiaire : mais comment font-ils ? Faaaaaaacile : ils vendent aux grandes surfaces et ils divisent par deux la marge des revendeurs ! Et qu'est-ce qu'on dit, les gentils consommateurs ? Allez, tous en chœur : "Merci, Monsieur le revendeur..." (sur l'air de "Merci, Monsieur le professeur" d'Hugues Auffray, je crois).

MERCI DE PRÉSERVER MES STOCKS! AH SOYEZ POLI HEIN!



SCOOP : TANDY REVIENT VERS LES HOBBYISTES

Suite de la page 1

des bêtes sur des TRS 80, poussives machines qui faisaient quand même tomber plus de 25 % du marché français dans l'escarcelle de Tandy. Puis vint la "grande" époque de la micro, époque où la prolifération des micros familiaux faisait passer les plus chauds des lapins pour de misérables impuissants. Pendant ce temps-là, Tandy ramait comme tout le monde : du compatible ceci, de l'adaptable cela, du professionnel et du personnel ou des trucs bizarres comme la fourniture de ses Alice 32 à Matra ou de ses M 10 à Olivetti. Aujourd'hui, Tandy a une part du gâteau professionnel américain non négligeable juste derrière IBM, en tête des fabricants de compatibles. La France n'est pas trop à plaindre avec ses 160 boutiques et ses 200 millions de chiffre d'affaires. Une nouvelle gamme de compatibles sort ces jours-ci et parmi elle, un engin pas trop cher, pas trop moche dont je m'en vais vous parler pas plus tard que dans le paragraphe suivant, même que c'est le sujet de cet article et que le verbiage qui précède ne sert pas à grand-chose mais ce, qui est écrit est écrit tant pis c'est fait et je suis payé à la ligne. Le Tandy 1000 EX est un compatible IBM PC. Un de plus, je sais. Celui-là il coûte 5325,14 TTC, c'est-à-dire 500 balles de plus que les moins chers des clones fabriqués à Taiwan. Seulement celui-là, il est fabriqué aux USA et donc théoriquement plus solide, les Américains bouffent de hamburgers trop gras étant en principe plus costauds que les Chinois bouffent de riz trop cuit. La RAM de 256 Ko, la carte graphique (monochrome et couleurs, 640 x 200 pixels maxi) l'interface parallèle et la compatibilité IBM n'ont rien à envier à personne, c'est du kif avec tous les compatibles. Le microprocesseur, toujours le faux 16 bits 8088, offre un avantage incontestable : il a une boîte à deux vitesses, 4,77 Mhz pour le tout-venant et 7,16 Mhz pour fon-

cer sur l'autoroute, attention aux radars. Le lecteur de disquette (5 pouces 1/4, double face, 360 Ko, banal) est intégré mais, originalité intéressante, son orifice béé sur le côté. Ce qui fait que la chose est plus basse et plus esthétique qu'un bête compatible et ressemble à s'y méprendre à un Atari 520 ST matiné d'un TRS 80 qui aurait pris un grand coup de jeune dans les dents. Autre originalité, le clavier est intégré et non détachable, la flopée habituelle de touches, 90 pour être précis, répondant évidemment présent. Bref, le Tandy 1000 EX a une bonne gueule, ça nous change des grosses laides boîtes en feraille ou en plastique de la concurrence. Par contre, cette taille réduite oblige à acheter des cartes courtes beaucoup moins répandues que les cartes grand modèle et, par-dessus le marché, des cartes courtes avec des connecteurs au standard Tandy, qui sont encore moins répandues même qu'on ne les trouve que chez Tandy. Compatible mais pas trop, faut pas déconner, on est pas à Taiwan ici. Pour les 5325 balles de la chose, on vous file en plus GW-Basic ce qui est normal, MS-DOS 2.11 ce qui est une version qui date un peu beaucoup, un logiciel intégré Deskmate II (texte, tableur, fichier, télécom, calendrier et mémo) ce qui est vachement sympa surtout gratos, une mince doc en français mais PAS de manuel de référence ce qui est un peu con pour un ordinateur qui s'adresse aux hobbyistes mais les autres le fournissent pas non plus et vous pouvez l'acheter pour 400 balles 350 prix d'ami 300 mais j'y perds et enfin un an de garantie, douze mois, cinquante-deux semaines, ce qui est gonflé mais à priori il n'y a pas de raison que ça soit moins solide que les vieux TRS 80 que j'en connais même qui tournent encore depuis 77. Voilà, vous savez tout sur la tentative de renouveau des amours de Tandy avec les fanas. Si vous

MERCI ACTIVISION

Je voudrais remercier solennellement la société Activision d'avoir pensé à moi. En effet, pour célébrer dans la joie et la bonne humeur la sortie prochaine de son nouveau soft **Big trouble in little China**, la sus-dite société Activision a eu l'extrême amabilité, je ne l'en remercie jamais assez, merci Activision, merci, merci, de m'inviter à l'avant-première du film "Les aventures de Jack Burton dans les griffes du mandarin" dont le soft est tiré. Donc, merci Activision.



RALLYE

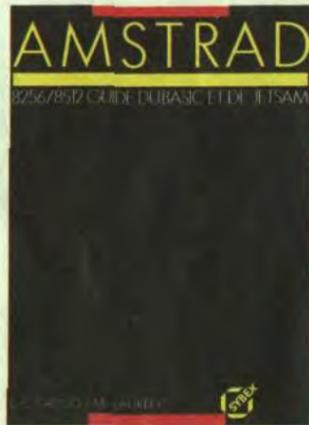
Microfer, société d'informatique individuelle, organise ce week-end un rallye promenade dans la région de Mantes la jolie. Je vous vois venir, quel peut bien être le rapport balade/micro ? En fait, c'est très simple : comme c'est un rallye, y a des prix mis en jeu, et parmi ces prix, y a des micro ordinateurs. Voilà. En plus, y a des walkmans, des CB, bref, plein de choses qu'on peut gagner sans se casser trop la tête à répondre à de fumeuses questions. Chouette plan, non ? La participation est ouverte à tous et à toutes, à condition que les tous et toutes en question puissent déboursier 50 balles pour. Et le mieux dans tout ça, c'est qu'il y a un buffet campagnard !



Microfer, 1 bis rue d'Athènes, 75009 Paris (c'est pas la peine de nous emmerder, on n'a pas le numéro de bigophone).

TOMBÉ SUR UN SYBEX

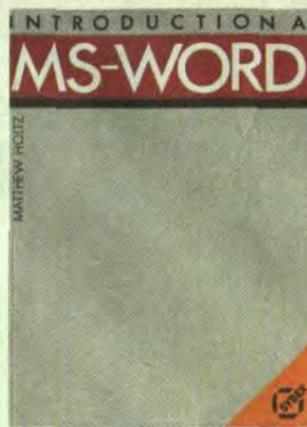
W Je crois que j'ai gagné : ils vont tous être attirés par un gros W. Ça fait marrant de commencer un article par un "W", parce que les grosses lettres, ça attire l'œil. D'autant plus quand c'est un "W". Le lecteur attentif se demande alors quel mot peut bien être le premier de l'article. Wagon ? Wallon ? What ? Whiskas ? Water closet ? Que nenni, c'est un piège à con. Le sujet dont à propos duquel que je vais vous parler, c'est un nouveau livre de Sybex, dédié à l'Amstrad, au PCW plus précisément. Ça s'appelle **Amstrad 8512/8256, guide du basic et de Jetsam**, ça fait 300 pages, et ils s'y sont mis à deux pour écrire ça. Ce qui prouve bien que la connerie est proportionnellement plus étendue chez deux êtres mis bout-à-bout, surtout quand ce sont des dentistes, que chez un seul, si vous voyez ce que je veux dire. Sinon passez votre chemin et faites comme si de rien n'était. C'est (le bouquin (ah oui, faut revenir au sujet de l'article de temps en temps)) en fait un truc presque complètement pompé sur le manuel d'instructions du PCW, avec une description des instructions et commandes du basic Mallard agrémentées d'exemples en tout genre, plus celles (toujours les instructions et les commandes (je



précise parce qu'en relisant ce que j'avais écrit, j'ai soudain réalisé que je ne comprenais rien à ce que j'avais initialement voulu dire) de Jetsam, le gestionnaire de fichiers indexés livré avec (le PCW (même remarque qu'un peu plus haut)). Enfin, pour dire que quand même chez Sybex on est également capable de créer un peu, y a le listing d'un programme de gestion de fichiers, même pas commenté (le listing), mais avec un exemple d'utilisation (du programme). Le tout pour 138 balles, c'est cher. Très cher. Merci, monsieur Sybex.

SYBEX AND SUN

Euh... Et si je vous disais que voilà encore du Sybex ? Etonnant, non ? Le bouquin dont vous pouvez contempler la couverture à côté, son titre, ben c'est **Introduction à MS-World**.



Qu'est-ce que c'est qu'il est contenu dans ce beau bouquin ? Ben c'est un mode d'emploi (très détaillé) de MS-World, traitement de texte très puissant pour IBM, et là je dirais bien "voir figure 1" mais Pierre Desproges le fait souvent, alors je m'abstiens (voir figure 2). Depuis le chargement du logiciel jusqu'aux commandes les plus compliquées, tout est expliqué. Si le livre est clair et bien réalisé, on se demande ici-bas quelle peut bien être son utilité : en effet, toutes les choses à savoir pour traiter des textes de tous les noms avec MS-World sont expliquées dans la doc du soft. Donc, je ne vais pas dépenser 210 balles pour acheter un deuxième manuel d'utilisation, donc pépé Sybex ne se fera pas de fric sur mon dos, et donc je suis un salaud. Oui, mais j'aime ça.

vous voulez lancer dans le compatible IBM, vous pouvez peut-être plonger pour celui-là qui a un look pas dégueu, une bonne réputation de solidité et 160 boutiques pour aller gueuler si ça marche pas. Si vous avez l'intention d'acheter un gros paquet de cartes supplémentaires, renseignez-vous sur les prix pratiqués sur icelles par Tandy, vous n'aurez guère d'occasion d'en trouver ailleurs. Tout ce que je peux faire c'est vous donner tous les prix que je connais, vous les avez là-dessous dans un beau tableau, les autres ne sont pas encore déterminés même que c'est nous qu'on est les premiers à parler de cet engin et que c'est ce que nous les journalistes payés à la ligne appelons un scoop et que je vais pas me gêner pour le marquer sur le titre de cet article qu'il est fini et que c'est pas malheureux je vais pouvoir retourner faire mumuse sur le serveur minitel HG.



TANDY 1000 EX

Prix au 1er septembre 1986

TANDY 1000 EX

Micro-ordinateur compatible IBM PC. Processeur 8088 à 2 vitesses : 4,77 et 7,16 Mhz. Ram 256 Ko extensible à 640 Ko. Carte graphique monochrome et couleurs, résolution maximum 640 x 200 pixels. Interface imprimante parallèle. Lecteur de disquette 5,25 pouces double face de 360 Ko. Clavier 90 touches intégré. Livré avec MS-DOS 2.11 en français, GW-Basic et Deskmate II.

5.325,14 francs TTC

MONITEUR MONOCHROME VM-4

Moniteur 12 pouces vert. Entrée vidéo composite. 25 lignes de 80 colonnes. 640 x 200 pixels.

1.423,20 francs TTC

MONITEUR COULEURS CM-5

Moniteur couleurs 13 pouces RVBI. 25 lignes de 80 colonnes. 320 x 200 pixels.

2.905,70 francs TTC

MONITEUR COULEURS CM-10

Moniteur couleurs 13 pouces RVBI. 25 lignes de 80 colonnes. 640 x 200 pixels.

4.625,40 francs TTC

LECTEUR DE DISQUETTE EXTERNE 5,25 POUCES

Double face, 360 Ko.

1.956,90 francs TTC

LECTEUR DE DISQUETTE EXTERNE 3,5 POUCES

Double face, 720 Ko.

2.194,10 francs TTC

SUPPORT

Pour poser un moniteur et un lecteur de disquette sur l'ordinateur.

462,54 francs TTC

CONFIGURATIONS COMPLETES

Tandy 1000 EX + Moniteur VM-4 6.748,34 francs TTC
Tandy 1000 EX + Moniteur VM-4 + SUPPORT 7.056,70 francs TTC
Tandy 1000 EX + Moniteur CM-5 7.934,34 francs TTC
Tandy 1000 EX + Moniteur CM-5 + SUPPORT 8.230,84 francs TTC

DGV

Décidément, la jeune et dynamique société KBI (spécialisée dans la duplication de disquettes et cassettes) n'arrête pas de faire parler d'elle. Elle propose aux éditeurs de softs non plus une nouvelle protection, mais un truc qui sera utile au mec qui en a marre de passer des heures devant son écran à attendre que son soft se charge. Il s'agit de la D. G. V. (duplication à grande vitesse) : les cassettes ne sont plus enregistrées à 2000 bauds

(speed write 1) comme il serait d'habitude normal de, mais jusqu'à 3600 bauds, ce qui fait passer le temps de chargement sur cassette de 2 minutes 41 secondes à 47 secondes pour un monobloc de 17 Ko. Pour l'instant sur Amstrad. D'autre part, la protection KBI dont on vous a déjà causé un peu plus tôt est maintenant disponible pour les Thomson TO7 et TO9, et elle est toujours aussi facile à déployer.



BIDOUILLE GRENOUILLE

Cette semaine, vous allez avoir droit à un Bidouille particulier. Pas d'antifacés, pas de vies infinies, juste une solution de jeu. Une seule. Mais pas n'importe laquelle : c'est celle de Hitch Hiker's Guide to the Galaxy, d'Infocom, qui existe sur de nombreuses machines (Atari ST, Apple, Commodore, IBM PC...). C'est un jeu entièrement en texte, d'après la série de bouquins du même titre (les trois premiers tomes ont paru en français chez Denoël, on attend toujours le quatrième) de Douglas Adams. Il faut savoir qu'en Angleterre, cette histoire est l'objet d'une véritable vénération. Outre les bouquins, il y a eu une série radio, une série télé, le jeu, des tee-shirts, des badges... C'est un succès énorme. Et le jeu est carrément le jeu le plus drôle qui ait jamais été fait. Seul problème : il est en anglais. Bon, est-ce que je pouvais priver les malheureux joueurs qui rament dessus depuis un an de cette solution sous prétexte qu'elle n'intéressera pas tout le monde ? Non, bien sûr. Alors la voici. Moi-même, ça fait un an que je cherche... Donc, merci à Loque-Chemise (alias Softpatch) de me l'avoir envoyée. Je lui laisse la parole.

Get up then light, get gown then wear it, open pocket then get analgesic, get toothbrush then get screwdriver, s then get mail, s then lie down (attendre l'arrivée de Ford Prefect. Pour passer le temps, faire look, read mail, etc...), don't take it, don't take it (attendre que Ford revienne et se couche dans la boue à votre place), s, w, buy sandwich (attendre Ford), drink beer, drink beer, drink beer, e, give sandwich to dog, n (attendre que Ford revienne et perde son device), get device then press green button (on

se retrouve dans le noir. Cela va arriver plusieurs fois. Faire 4 fois I, jusqu'à ce que l'un des sens disparaisse. Par exemple, ici, vous aurez 4 fois la phrase : "You can hear nothing, smell nothing, feel nothing, taste nothing, see nothing". La cinquième fois, le "smell nothing" aura disparu. Il faudra donc faire :), smell darkness, examine shadow, eat peanuts, remove gown then hang gown on hook, get towel then cover drain with towel (attendre que Ford fasse la sieste), get satchel then put satchel on panel, put mail on satchel, press dispenser button (le babel fish rebondit partout, un robot nettoyeur tente de l'attraper mais se plante à cause des prospectus qui volent partout, et finalement le poisson atterrit dans votre oreille, ce qui vous permet de comprendre les langues étrangères), get towel then get satchel, get gown then wear it (on est embarqué chez le commandant Vogon pour écouter son atroce poésie, en attendant taper look ou wait), enjoy poetry, listen (retaper listen à chaque vers. Une strophe comporte quatre vers. Au bout d'un moment, voyant que vous appréciez ses conneries, le commandant annonce : "I will read you another verse". Notez les trois premiers mots du deuxième vers), flip switch, type (le mot demandé par le programme, c'est-à-dire le premier ou le deuxième mot du deuxième vers), get plotter then close case, say to Ford "ok", press green button (on se retrouve à nouveau dans le noir, tapez 4 fois I), listen to darkness, s, s, get pincer (on a été ramassé par le Heart of Gold, le super vaisseau spatial qui a été volé par Zappy Bibicy (en français, car en anglais il s'appelle Zappy Beeblebrox), le chef de la galaxie), look, d, w, touch, pad, drop thing,

get ats, e, s (il faut rentrer dans une pièce au sud que le programme veut cacher. Insistez en tapant S plusieurs fois. Au bout d'un moment, il craque. Tapez deux ou trois fois look, car il y a quelque chose qu'il ne veut pas vous montrer), drop ats then drop plotter, plug small plug in small receptacle, put long dangly bit in ats, drop pincer then drop thumb, drop screwdriver then drop toothbrush, drop fluff (on peut maintenant se jeter volontairement dans le noir en

large plug in large receptacle, drop drive, drop plotter, drop ats, d, w, say to nutrimat "make tea", touch pad (taper Look jusqu'à ce que les nombres soient crunchés, c'est-à-dire 4 fois), e, u, turn drive on, get drive then plotter, d, w, drop thing then get tea, e, s, s, drop tea, drop plotter, drop drive, put long dangly bit in tea, get Guide (si on l'a jeté, bien sûr. Grâce au vrai thé, on peut maintenant se diriger dans le noir. Si la destination ne convient pas, on

get up then get box, get cushion, steer toward cliff, unlock box then get wrench, drop key then and box (une fois à terre :), n (attendre Trillian, en tapant Look, Yell, Make Speech, etc...), say to guards "drop rifles", e (le Wrench et le Cushion Fluff sont au sous-sol. Une fois rentré au Heart of Gold, faire N, D pour y arriver). Retour sur Terre (painfully bright light... : (on joue le rôle de Ford. Il faut répéter la scène du tout début,

rinthe. Taper n'importe quelle direction jusqu'à ce qu'une Black Particle soit signalée), get particle (une fois de retour au vaisseau, aller à l'Engine Room). En rentrant au Heart of Gold, après les cinq excursions ci-dessus, réunir les 4 fluffs : pocket fluff, satchel fluff, jacket fluff et cushion fluff. Puis : get flowerpot, put pocket fluff in pot, put satchel fluff in pot, put jacket fluff in pot, put cushion fluff in pot, get ats, put ats in pot (ça ne



tapant "turn drive on". D'ailleurs, tapez-le. Puis tapez I quatre fois, et indiquez le sens qui manque, enfin, comme d'habitude, quoi), examine shadow, say my name, e then get stone, cover head with towel, carve my name on memorial (le bugblatter s'endort en croyant vous avoir mangé), remove towel then drop stone, w, sw, get interface, ne, look (attendre les chasseurs Fronubiens, puis sortir du noir comme d'habitude), s, s, w, open nutrimat then get board, put interface in nutrimat then close nutrimat, e, s, s, drop chipper, drop board, drop thing, get drive then get plotter, get ats (si on a trop de choses à porter, jeter provisoirement le Guide), n, n, u, plug

tape I et on repart. Il reste 5 excursions à faire, dans un ordre quelconque : Damogran, Retour sur Terre, Party, Baleine et Chambre de Guerre. Attention, dorénavant, je n'indique plus les déplacements dans le noir), turn drive on... Party (it does feel a bit cold... : drink liquid, examine dent then drop wine, open bag then get fluff, put fluff in bag then close bag, get wine, drink wine, examine Phil (jusqu'à ce qu'on soit dans le noir, puis faire I 4 fois... Le Handbag est sur le Bridge, une fois qu'il est rentré), get bag, open bag, get fluff and tweezers, drop bag (déposer les Tweezers à l'engine room). Domagran (painfully bright light... :



mais en jouant son rôle), n, open satchel then get towel, give towel to Arthur, idiot, go towards Prosser, say to Prosser "lie down" (aller avec Arthur au bar, boire 3 bières, acheter des cacahuètes), e, n, get fluff, give satchel fluff to Arthur (c'est très important, sinon on ne peut pas finir la partie), get thumb, drop thumb (attendre le noir et rentrer). Baleine (it does feel a bit warm) : feel dark, drink liquid, get pot, put pot in thing (attendre que la baleine éclate en tapant Look, Wait, etc... et rentrer). War Chamber (there is an exit to port) : s, get awl, listen, look at sun, look at third planet (taper Look, Listen, Wait jusqu'à être dans le laby-

va pas), w, look at pot, w (taper W jusqu'à ce qu'on ait un Changed Fruit), get fruit, drop pot, drop ats (ne pas manger le fruit tout de suite, aller à l'engine room), get tea, get no tea (important !), eat fruit (le fruit magique indique quel outil prendre), get ... (cet outil), n, knock at door (si on a effectivement du thé et du non-thé, la porte s'ouvre), drink tea (c'est primordial !), w, say to Marvin "open hatch", e, d, remove gown then drop it (jeter tout ce qu'on a en main sauf le babel fish et l'outil demandé par Marvin), e (attendre Marvin), look, give ... (l'outil) to Marvin, w (se rhabiller, reprendre ses biens), d. Et c'est tout ! Merci Loque-Chemise !

DEULIGNACE

Voilà, ça y est, les cadeaux des gagnants d'août sont partis, ils vont les recevoir bientôt. Message personnel : le type que j'ai rencontré dans le métro (y a longtemps, c'est vrai) et qui se faisait passer pour Michel Desangles est aimablement invité à se présenter au journal, je lui présenterai son idole. Fin du message personnel.

LE JEU DES 7 ERREURS



Bon, allez, on va pas s'éterniser sur un édito minuscule, commençons immédiatement les hostilités. D'abord avec Stéphane Schreiber qui offre sur un plateau en or l'écriture en double hauteur, grâce à une nouvelle instruction IDOUBLE, ligne où "ligne" est compris entre 1 et 25.

Listing Amstrad.

```
10 MEMORY 39999:FOR I=40000 TO 400
93:READ A#:POKE I,VAL("&"+A#):NEXT
:CALL 40000:DATA 21,4E,9C,01,49,9C
,CD,D1,BC,52,9C,C3,5B,9C,00,00,00,
00,44,4F,55,42,4C,C5,DD,6E,00,26,0
0,CD,1A,BC,11,00,38,19,E5,EB,E1,01
,50,00,A7,ED,42,E5,D5,3E,01,01,50,
00,ED,80,B7
20 DATA 28,0C,D1,E1,7A,D6,08,57,E5
,D5,3E,00,18,EC,D1,E1,7C,D6,08,FE,
C0,67,DB,7A,D6,08,FE,C0,57,3D,D7,E
B,01,80,3F,09,EB,18,CF:NEW
```

Amis thomsonistes, y en a encore, eh oui, éclatez-vous un peu devant cette superbe simulation de course olympique envoyée par Bernard Fabre. Après les trois bip sonores, appuyez comme des malades sur les touches du clavier pour faire avancer votre bonhomme. Ça vaut bien deux softs, ça, médème ?

Listing Thomson.

```
0 CLEAR,9:DEFGR$(0)=28,28,17,126,144,40
,36,36:DEFGR$(1)=14,14,144,124,18,40,200
,9:DEFGR$(2)=16,186,146,124,16,255,129,2
55:SCREEN4,4,4:BOXF(0,0)-(40,1) " ",6:LI
NE(0,1)-(40,1)GR$(2):BOXF(0,3)-(40,5) "
",2:LINE(0,2)-(40,2) " ",5:LINE(0,5)-(40
,5)CHR$(124),4,3
1 IFY<3THEN:PRINTCHR$(20):PSET(38,3)"/"
,0,2:PSET(37,4)"/":PLAY"L10055IL25P":Y=Y+
1:GOTO1ELSEPSET(X,3)GR$(RND):PLAY"L101D0
L3P":PSET(X,3) " ":A#="INKEY":X=X-(A#<B#)
:B#="A#":T=T+1:IFX<>39THENIELSEPSET(X,3)GR
$(RND):PSET(38,3)"/":LOCATE15,10:COLOR3,
4:PRINT"TIME !":T
```

Et puis voici la suite du deuligne présenté la semaine dernière par François Launay. C'est à peu près la même chose, à part que cette fois-ci, ça décale l'écran vers la gauche.

Listing Oric-Atmos.

```
1 A#="A2A6A0008414A9A08515C03F900A
A515C9BFD004CAD0EB00B114C93F90080A
0A0A386A4A"
2 FORI=1TO44:POKE#3FF+I,VAL("&"+MI
D$(A#+9114C8D0E2E615D0DE",I)*2-1,2
):NEXT
3 Routine relogeable permettant
le decalage de l'écran HIRES
4 vers la gauche jusqu'à efface
ment (en 6 fois)
5 Faire CALL#400
```

Voilà, c'est tout. Je ne vous en fous exceptionnellement que trois, parce que j'ai plein de choses à vous dire.

Premièrement, Laurent Licour m'a signalé une erreur dans son deuligne de la semaine dernière (Thomson); le temps qu'il m'envoie la version débuggée, et je vous le repasse. Veuillez pardonner mes excuses. Ensuite, ma Bal, vous savez, sur HG; ben ma Bal, elle est ouverte à tous et à toutes, à condition que ce que vous écrivez ait un rapport avec les deulignes. Pour les conneries, y a Révolution, ou alors, à la rigueur, ma seconde Bal, j'ai nommé "S.S". C'est pigé, les p'tits gars ? Bon, j'arrête là, histoire de laisser un peu de place à Carali pour faire ses petits dessins. Ciao !

Louis-Pierre, l'excellent.

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

**ECONOMISEZ
122 FRANCS**

DEPUIS QUE JE ME SUIS ABONNÉ,
JE N'AI PAS FAIT UNE SEULE
CHUTE DANS L'ESCALIER!

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.



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 :	Etranger :
2 ans : 850 F. <input type="checkbox"/> Club 807 F. <input type="checkbox"/>	2 ans : 1000 F. <input type="checkbox"/> Club 950 F. <input type="checkbox"/>
1 an : 450 F. <input type="checkbox"/> Club 405 F. <input type="checkbox"/>	1 an : 530 F. <input type="checkbox"/> Club 477 F. <input type="checkbox"/>
6 mois : 230 F. <input type="checkbox"/> Club 207 F. <input type="checkbox"/>	6 mois : 270 F. <input type="checkbox"/> Club 243 F. <input type="checkbox"/>
3 mois : 120 F. <input type="checkbox"/> Club 108 F. <input type="checkbox"/>	3 mois : 140 F. <input type="checkbox"/> Club 126 F. <input type="checkbox"/>

Attention : l'abonnement de 3 mois n'est pas renouvelable.

EDITO

Salut les meufs et les keums ! Alors, on s'est regonflé à bloc en coinçant la bulle cet été ? On a balayé ses petites déprimés ? On s'est éclaté en love stories et déjantes de tout poil ? On a usé cent cinquante disques ? Un seul ? Pas du tout ?... Ah bon ! T'as pas décoincé de ta boîte à chaussures sans air, sans lumière, sans musique, en plein Paris désert... Dur dur !... J'espère quand même que mes histoires d'U.S.A. te feront un peu rêver.

BEN

IMPRESSIONS D'AMERIQUE

Amérique, patrie du rock'n'roll, du blues, du jazz, du funk, du showbiz triomphant, de MTV et tutti l'chianti. Quand on baigne dans la musique d'importation jusqu'au cou (comme c'est mon cas), ça ne fait pas de mal d'aller sur place mettre en balance

les idées reçues avec ce qu'on perçoit de la réalité ricaine en direct. Il y a des choses qui frappent d'emblée, quand on arrive d'Europe continentale, et j'ai juste envie de vous livrer quelques souvenirs de route. Voilà.

THE BEAT

Réveil en sursaut à huit heures du mat'. On est dimanche. Le voisin vient juste de décider d'entreprendre sa p'tite gym' du matin. Ce qui veut dire que la sono, de l'autre côté du mur, largue soudain un son de batterie impeccable, parfaitement imparable. Le pied de grosse caisse me balance une série d'uppercuts au foie, pendant que la charleston me vrille les oreilles et que les roulements sur les



SHOW DEVANT

* SUSPECTS, le 5/9 : La Roche Chalais - le 6/9 : Marmande.

toms customisés du syndrum me font l'effet d'autant de roquettes lancées en rafales. Le beat s'installe, prend possession des murs, de mon sommeil et de mes rêves. Ça va durer une bonne heure sans la moindre mélodie. Juste le beat comme un pacemaker pour se mettre en phase avec le rythme de la ville. Le pote qui me loge me rassure : "Penses-tu, mais ça, c'est rien ! Il y a deux ans, j'habitais dans le Bronx. Ils mettaient le son deux fois plus fort et, comme ils n'avaient que ça à faire, ils rapaient de midi à quatre heures du mat'. Je devenais fou !"

Le beat, il est partout dans les endroits publics. Il est craché par le ghetto blaster géant, accroché en bandoulière à l'épaule de ce jeune latino de 16/17 ans qui arpente la plage avec son pote. Aussi volumineux qu'une grosse valise, le lourd engin "portatif" lui racle la jambe du haut de la cuisse au bas du mollet. Pour se donner du courage dans sa difficile progression sur le sable, il s'arrête de temps en temps, met la purée sur sa méga-sono et regarde avec fierté les corps flasques écrasés sur le sable sous les coups de soleil, pendant que son pote esquisse un pas de danse. Mais c'est surtout dans la ville que le beat est roi, dans les squares, les parcs, sur les trottoirs, aux coins des rues. C'est autour de lui que se rassemblent les cliques de jeunes blacks frimeurs et hâbleurs, toujours prêts à mimer une bagarre juste pour le "fun". C'est lui, le beat, qui donne la cadence de la parade, le samedi soir à minuit sur Hollywood Boulevard. Des centaines et des centaines de voitures au pas l'une derrière l'autre, mais vrombissantes,

toutes briquées à l'enrage, chromes rutilants, surtout les jantes hyper-larges, bagnoles expressives, monstrueuses ou racées, old fashion ou dernier cri, décapotables ou limousines, une sur cinq environ déversant, en flot discontinu, d'infinales rythmiques sur lesquelles tricotent les voix entrecroisées de rappers extatiques. Même si le rap en France a pu bénéficier d'un certain engouement, il n'a laissé que l'effet d'une mode passagère, ponctuée par le seul tube de Chagrin d'Amour. Au States, c'est tout l'inverse. Le rap est LA musique vivante par excellence, celle que des milliers de gosses pratiquent et écoutent à longueur de journées, celle qui évoque le plus sûrement leur quotidien.

"C'est à 12 ans que j'ai découvert le rap et que je m'y suis mis. J'ai d'abord fait le D.J. dans ma cave. Et puis j'en ai eu marre de faire le D.J. et je me suis mis à composer des rimes. J'alignais des rimes pendant des heures. Avec quelques bières dans le corps, j'étais capable de ne plus m'arrêter de toute la journée et de toute la nuit. Tout le monde me disait : 'Yo, tu peux pas la fermer. Toute la nuit, tu n'as pas cessé de nous balancer tes rimes tout fort. Ferme la un peu.' Moi, je prétérais rapper que de faire le D.J., c'était plus marquant. Parce que je pouvais prendre le micro et montrer aux gens quel mec dévastateur je suis." C'est comme ça que D.M.C. raconte ses débuts. Et on peut dire que Run D.M.C., le petit gang qu'il a monté avec Run, un autre rapper et le D.J. Jam-Master Jay, qui les a rejoints plus tard, a su se montrer dévastateur. Un tube dès le premier simple avec "Sucker M.C.'s" et plus récemment un album de platine avec leur troisième LP, "Raising Hell". Trio très percutant, Run D.M.C. se détache comme le groupe phare d'une nouvelle génération de rappers. En gommant le clinquant vestimentaire et les prétentions au statut de stars affichées par les Sugar Hill Gang et autres Grand Master Flash, Run D.M.C. s'est emparé cet été de la tête de la scène rap, précédant de plusieurs coudées les gros vendeurs comme Africa Bambaataa. Le secret de Run D.M.C., jouer un rap concis, dur, sans fanfreluche, assurer des rythmiques carrées, souvent plus proches d'un rock solide que de celles du funk. Vêtus et chapeautés de noir, ils arborent l'attitude responsable et radicale d'un gang qui ne veut surtout pas se couper de sa base. "Raising Hell" est un modèle de rap dur, sans concession, une musique dont la beauté brute prend aux tripes : un disque comme il en sort bien trop peu sur le marché. Etrangement, Run D.M.C. a bénéficié d'un certain soutien de la part de la chaîne de télé musicale MTV,

SHOW DEVANT

* RAFT, le 6/9 : Boulogne-sur-Mer ; le 7/9 : Lille ; le 11/9 : Epernay.

généralement peu encline à diffuser des produits d'artistes blacks. Ceci n'enlève d'ailleurs rien aux mérites de leur succès, d'autant que leur petite maison de disques, Profile, n'a sans doute pas les mêmes moyens qu'une compagnie multinationale. C'est aussi ce qui nous prive de cet excellent album en distribution française. Je ne saurais cependant que vous conseiller de vous procurer cette petite bombe sonore en import, même si ça doit vous coûter un peu plus cher. Juste pour garder le vrai, le meilleur beat.

(à suivre)

MICRO... SILLONS

THE BELLE STARS



"World Domination" 45t. (Stiff/Musidisc)

Un titre de face A qui se cabre dès les premières mesures : j'aime bien ! Il y a quelque chose de sauvage que les filles ont gardé, même en se séparant des trois autres sœurs avec qui elles avaient formé le groupe d'origine, il y a cinq ans. Pas si facile de tenir, quand on est un groupe de filles. En tous cas, ça semble être pas mal reparti pour les Belle Stars new look, même si "World Domination" emprunte une phrase musicale de son refrain au "We Don't Need Another Hero" interprété par Tina Turner pour la B.O. de "Mad Max III". L'album ne devrait pas tarder à venir confirmer ou infirmer la promesse de ce nouveau titre.

MOTORHEAD

"Orgasmatron" (GWR/Musidisc)

"Sourd Pour Toujours" ! C'est avec ce titre que s'ouvre l'album du nouveau gang de l'infamé Lemmy. On comprend tout de suite que, malgré ces deux dernières années de flottement sans maison de disques, malgré la valse des musiciens qui se brûlent la cervelle au



DAVID BOWIE/TREVOR JONES

"Labyrinth" (B.O.F.) (EMI/Pathé Marconi)

Encore un faux album de Bowie. Ça finit par être frustrant. Après avoir atteint des sommets de composition et d'invention, insufflés par Eno, avec la trilogie "Low"/"Heroes"/"Lodger", après avoir frayé avec une perfection visionnaire en 1980, avec le somptueux "Scary Monsters", Bowie semble s'être totalement désintéressé de la matière artistique musicale elle-même. Certes, "Let's Dance" était une mine de tubes, mais sûrement pas le résultat d'une subtile inspiration, puisque la matière en était - une fois de plus - puisée dans le funk, le R&B, aux racines de la musique noire (ce qui n'était aucunement le cas des précédents albums). Depuis six ans, Bowie donne avec parcimonie quelques chansons par-ci, quelques musiques par-là, toutes assujetties à ses diverses expériences d'acteur. Bien sûr, le fan conquis pourra se laisser aller à succomber au miel d'une ballade comme "As The World Falls Down", mais le chroniqueur pragmatique ne relèvera d'abord que cinq chansons de Bowie sur les douze titres de l'album. De plus, il n'en reste pas moins que le sujet de chaque



chanson trouve son prétexte dans l'univers de fantaisie du film, malgré tout assez éloigné de l'univers qu'explorait les chansons de Bowie, lorsqu'il s'occupait de musique. Bref, alors qu'on avait pu apprécier le fait que Bowie ne se cantonne pas dans son rôle de rock star, on en vient à regretter qu'il se soit compromis avec la magie des caméras au point que le cinéma lui a pompé sa magie de chanteur.

déchaînement décibellique de Motörhead les uns après les autres (combien de temps tiendront Wurzel et Phil Campbell, les deux nouveaux guitaristes et Pete Gill, le nouveau batteur ?), le groupe est plus que jamais animé de cette puissance monstrueuse et dévastatrice qu'on lui connaît depuis dix ans. Si on retrouve le grain de voix et le speed si particulier de la basse de Lemmy, on est pourtant étonné d'entendre, cette fois, des lignes de guitares s'élever distinctement du maelström épais et violent de l'ensemble. Serait-ce dû aux conseils avisés de Bill Laswell, le fameux touche-à-tout, qui après avoir été aux commandes de la production artistique de personnalités aussi différentes que Mick Jagger, Herbie Hancock, Fela (un massacre), Toure Kunda (pas franchement une réussite) ou PIL, est venu se frotter,

le temps d'un album, à la bête malodorante et dentue qui incarne Motörhead. En tous cas, les amateurs de heavy metal ne

SHOW DEVANT

* FESTIVAL ROCK DES RESTAUX DU COEUR, le 6/9 : Chaumont, avec Angel Powder, Anyway, Bob Boyard, Etat d'Ame, Orphée, Tarentule.

manqueront pas d'accéder à l'orgasme hard avec cet "Orgasmatron". Ce disque pourra également servir de coup de poing sur la table ou de dernier mot aux "kids" lassés d'être obligés d'obtempérer aux desiderata parentales. Alors, bonne rentrée speed avec le nouveau Motörhead !

INFOS TOUT POIL

* Avec leur bon rock chanté en français, les Dogs deviennent un vrai groupe européen. Pour la longue tournée qu'ils entreprennent mi-septembre avec une dizaine de dates en Scandinavie, avant de jouer en France et au Japon, ils seront accompagnés de la fameuse section de cuivres des Rumours et de leur ancien guitariste rythmique Paul Pecheaert.

* Bien que le bruit de leur séparation ait couru pendant plus d'un an, les trois membres de Police (Sting, Stewart Copeland et Andy Summers) se sont retrouvés pour les derniers concerts donnés au profit d'Amnesty International aux Etats-Unis cet été. Ils seraient ensuite entrés en studio, afin de mettre en train un nouvel album.

* C'est officiel, Toure Kunda a faussé compagnie à Celluloïd, sa maison de disques depuis huit ans, contrairement à ce qui était pressenti, c'est avec Tréma (qui est la maison de disques de Michel Sardou, et non avec Barclay) que les frères Toure ont signé leur nouveau contrat.

* Pas mal de groupes intéressants encore cette année à la fête de l'Huma, avec en vedette : Higelin, Fela, The Communards. Pour ceux que ça branche, ça se passe les 13 et 14 septembre au Parc Paysager de la Courmeuve (com' d'hab').

* Aux USA, on peut aujourd'hui acquérir la pensée de Bob Dylan sur disquette, pour la modique somme de \$20. C'est la Thunderstone Company of Ohio qui a eu la géniale idée de compiler les mots et phrases de 28 albums du Zim, afin que son logiciel "The Mind and Lyrics of Bob Dylan" puisse répondre à toutes les questions que vous vous posez. Ils prévoient bientôt sur disquette les pensées de Jagger, de Lennon... Ça promet !



LECTEUR DE K7

POUR AMSTRAD



- COMPTEUR
- FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

149F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

QUICK SHOT IX



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

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

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

DYSTAR DRIVE



SLIM TYPE DIRECT DRIVE

POUR APPLE IIC ET IIE

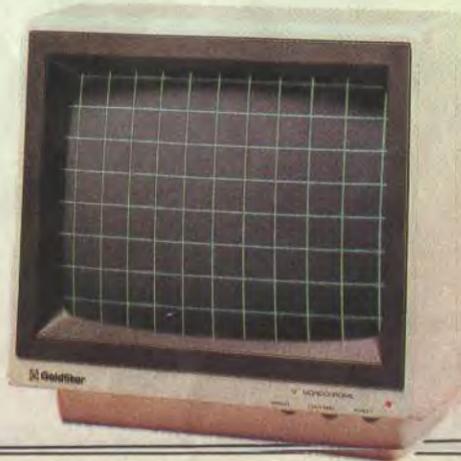
POUR **790F**
LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

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

MONITEUR 12" GOLDSTAR

- ECRAN VERT ANTI REFLET
- CONNECTEUR RCA
- CABLE RCA (mâle-mâle fourni)

POUR **650F**
LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL



CANON V-20



750F
POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- UNITÉ CENTRALE Z80
- MÉMOIRE
 - RAM 32K (BASIC-MSX)
 - RAM 64K + RAM VIDEO 16K

- CÂBLE PÉRITEL FOURNI
- EN CADEAU XYZOLOG K7

QUICKSHOT X

- PC POUR IBM PC ET COMPATIBLES
- AP POUR APPLE IIE ET IIC

- LEVIER DE CONTROLE : ULTRA PRECIS
- BOUTON DE CENTRAGE
- SELECTEUR : Main gauche/Main droite.
- TIR AUTOMATIQUE



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

LOGICIEL X-COM

INTERFACE X-740

235F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- INTERCONNECTION X07
- APPLICATION MSX POUR INTERFACE X740



- LIAISON X07-V20

290F POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- 1 CANON V20
- 1 INTERFACE X-740 POUR LIAISON V20-X07
- EN CADEAU XYZOLOG K7

990F POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

CONFIGURATION COMMUNICATION V-20 - X07

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

LECTEUR K7 :	199 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	149 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 30F.
DYSTAR DRIVE :	990 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	790 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 40F.
QUICKSHOT IX :	165 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	133 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
QUICKSHOT X (APPLE) :	165 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	133 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
QUICKSHOT X (IBM PC) :	165 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	133 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
MONITEUR GOLDSTAR :	850 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	650 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
CANON V20 :	950 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	750 F.	<input type="checkbox"/>	Expédition par transporteur : 100F.
CANON V20 + X740 :	1.290 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	990 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 50F.
INTERFACE X-740 :	490 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	290 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 70F.
LOGICIEL X07-COM :	337 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	235 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
						FRAIS DE PORT + 15F.

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

N° CARTE DU CLUB : N° de téléphone :

Règlement joint : Chèque bancaire CCP

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

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

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

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

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres. Mise en service du nouveau serveur de course : 15 juillet.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de tarifs réduits sur les badges, tee-shirts, casquettes et autres gadgets inutiles édités par Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel reçoivent une carte et un insigne gratuit lors de leur adhésion (à choisir parmi 9 modèles originaux de Carali).

- Le club Hebdogiciel apportera son aide aux membres du club en cas de litige avec des vendeurs ou des revendeurs de matériel informatique.

- Les membres du club Hebdogiciel disposent d'un numéro de téléphone direct où une charmante personne leur fournira tous les renseignements sur les activités du club et sur les logiciels du soft-parade.

- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé régulièrement. Le premier prix est beau.

- La cotisation annuelle pour l'adhésion au club Hebdogiciel est fixée à 150 francs.

- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.

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

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

SUPPORTS
DSK DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTOUCHE
S SOFTCARD

COTES
*** INDISPENSABLE
** RECOMMANDÉ
* BON

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

CLUB NEWS

Les anglishes font des promotions sur les MSX.
On suit le mouvement, profitez-en !!
Et ne vous fiez pas aux soi-disant casseurs qui sévissent dans des torche-culs dédiés aux MSX.
Comparez les prix, y'a que ça de VRAI !!

ATTENTION !!
COMME LES ORDINATEURS
LES DISQUETTES 3" SONT A LA BAISSSE
VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER
PAR CORRESPONDANCE OU À LA BOUTIQUE.

PRIX UNITAIRE			PORT	
A	B	C	QUANTITÉ	TARIF
34	32	28	1 ou 2	6 F.
			jusqu'à 5	8 F.
			jusqu'à 10	11 F.
			jusqu'à 20	13 F.

ATTENTION, OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE
DES STOCKS DISPONIBLES ET LIMITÉE A 20 DISQUETTES
PAR PERSONNE.

POUR COMMANDER UN TEE SHIRT HEBDOGICIEL, UTILISEZ LE BON CI-DESSOUS.

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

NOM : PRENOM : DISQUETTES :
 ADRESSE : Désire commander
 VILLE : CODE POSTAL : disquettes vierges 3 pouces
 N° de téléphone : à F.
 Port + F.
 Total : F.

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire :
 TARIF B : N° d'abonné obligatoire :
 TEE SHIRT :
 Small Médium Large
 Quantité :
 Prix unitaire :
 Port : + 15 F.
 Réglement joint : Chèque bancaire CCP Mandat poste (étranger)
 TOTAL :

CHOISISSEZ UN BADGE



A VOS MARQUES PRÊTS ?
PARTEZ !!
ET SOYEZ LES PREMIERS
A BÉNÉFICIER CHAQUE SEMAINE
DES PRIX ÉCLATÉS
DE LA PROMO HEBDO
ATTENTION,
STOCKS LIMITÉS !!

BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n°

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

Nom Prénom

Adresse

Ville Code Postal

Signature :

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



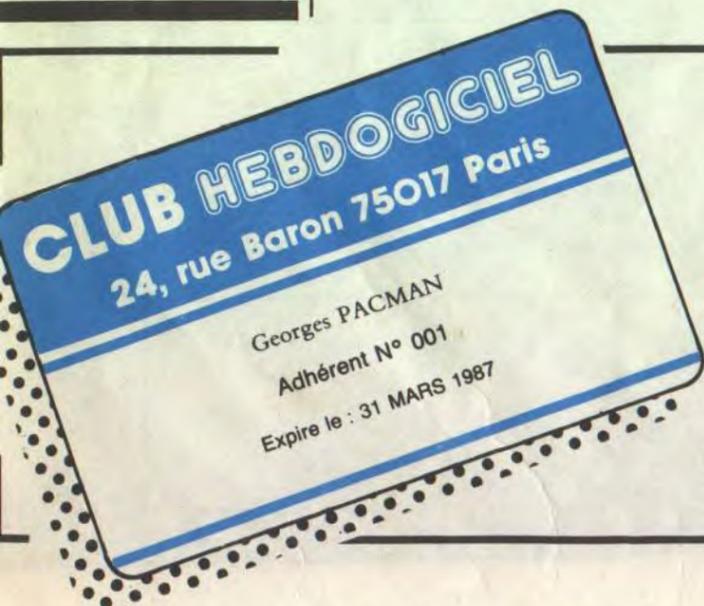
BOUTIQUE DU CLUB

Horaires : du mardi au Vendredi, 10h - 13h / 14h - 19h.
le samedi, 10h - 13h / 14h - 18h.
Fermée le lundi mais permanence téléphonique au Club, assurée.

BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL
160, rue Legendre, 75017 PARIS.
Tél. (1) 46.27.01.00.
Métro : Guy-Moquet

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

AMSTRAD, ATARI ST
COMMODORE ET ORIC
PERIPHERIQUES ET
ACCESSOIRES
LES PRIX ? TELEPHONEZ
au
(1) 46 27 01 00



C'EST NOUVEAU
ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD

AM362 ***	BATMAN/8256	DSK	182	163	127
AM363 ***	GHOSTBUSTERS/8256	DSK	182	163	127
AM364 ***	GHOST N'GOBLINS	K7	121	108	85
AM365 ***	GHOST N'GOBLINS	DSK	182	163	127
AM366 **	GLADIATOR	K7	109	99	77
AM367 **	GLADIATOR	DSK	182	163	127
AM368	JACK THE NIPPER	K7	109	99	77
AM369	JACK THE NIPPER	DSK	182	163	127
AM370 *	KNIGHT GAMES	DSK	182	163	127
AM371 ***	LORD OF THE RING	DSK	304	274	213
AM372 ***	LORD OF THE RING/8256	DSK	304	274	213
AM373 **	NODES OF YESOD	K7	121	108	85
AM374	PRO TENNIS	K7	121	108	85
AM375	PRO TENNIS	DSK	182	163	127
AM376 **	RESCUE ON FRACTALUS	K7	121	108	85
AM377 **	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	182	163	127
AM378	ROOM 10	K7	97	88	68
AM379 **	THE HOBBIT/8256	DSK	304	274	213
AM380 **	TOADRUNNER	K7	109	99	77
AM381 *	TOADRUNNER	DSK	182	163	127

APPLE

AP078 **	THE HOBBIT	365	329	256
----------	------------	-----	-----	-----

ATARI ST

ST032 *	CARDS	243	219	171
ST033 ***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	426	384	299
ST034 *	THE ANIMATOR	365	329	256

ATARI 800

AT122	AZTEC	K7	121	108	85
AT123	AZTEC	DSK	182	163	127
AT124	BLUE RIBBON	K7	121	108	85
AT125	PIERRE POLO	K7	121	108	85
AT126	PIERRE POLO	DSK	182	163	127
AT127 **	TEMPLE OF APSHAI TRILOGY	DSK	182	163	127
AT128	THE SECOND CITY	K7	73	66	52
AT129	WARRIOR OF RAH	K7	121	108	85

COMMODORE

CO385	1985	DSK	188	163	127
CO386	FLOYD THE DROID	K7	121	108	85
CO387 **	GAME MAKER	DSK	182	163	127
CO388	GERMANY 1984	K7	121	108	85
CO389	GERMANY 1984	DSK	182	163	127
CO390 ***	GHOST N'GOBLINS	DSK	182	163	127
CO391	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	K7	280	252	196
CO392	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DSK	340	306	238
CO393	KING SIZE	K7	121	108	85
CO394 *	KNIGHT GAMES	DSK	182	163	127
CO395 *	KNIGHT GAMES	K7	121	108	85
CO396	KNIGHTS OF THE DESERT	K7	121	108	85
CO397	LEADERBOARD	K7	121	108	85
CO398	LEADERBOARD	DSK	182	163	127
CO399	NEXUS	DSK	158	143	111
CO400	FANTASIE	DSK	182	163	127
CO401	SOLO FLIGHT 2	K7	121	108	85
CO402	SPLIT PERSONALITIES	K7	109	99	77
CO403	SPLIT PERSONALITIES	DSK	134	121	94
CO404	THE SECOND CITY	K7	73	66	52
CO405	THE SECOND CITY	DSK	121	108	85
CO406	TOUCH DOWN	K7	121	108	85
CO407	TOUCH DOWN	DSK	182	163	127
CO408 **	V	DSK	158	143	111
CO409	WARRIORS OF RAH	K7	121	108	85
CO410	WARRIORS OF RAH	DSK	182	163	127

COMMODORE AMIGA

CO351 **	ARCHON	365	329	256	
CO352 *	ARTIE FOX	365	329	256	
CO353 ***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	426	384	299
CO354 **	ONE ON ONE	365	329	256	
CO355 ***	SEVEN CITIES OF GOLD	365	329	256	
CO356 **	SKYFOX	365	329	256	

IBM PC ET COMPATIBLES

IB002 **	THE HOBBIT	365	329	256
----------	------------	-----	-----	-----

MSX

MS137	CLUEDO	K7	121	108	85
MS138	JACK THE NIPPER	K7	109	99	77
MS139	MONOPOLY	K7	121	108	85
MS140	SCRABBLE ANGLAIS	K7	121	108	85

SPECTRUM

SP250	ACE	K7	121	108	85
SP251	HI-JACK	K7	121	108	85
SP252 *	IWOJIMA	K7	97	88	68
SP253	JACK THE NIPPER	K7	97	88	68
SP254	KUNG-FU MASTER	K7	97	88	68
SP255	MERMAID MADNESS	K7	121	108	85
SP256	PYRACURSE	K7	121	108	85
SP257 *	REBEL PLANET	K7	121	108	85
SP258	RESCUE ON FRACTALUS	K7	97	88	68

PROMO HEBDO

STOCK LIMITÉ

AMSTRAD

AM	HEB	CALC	DSK	127	115	90
AM	HEB	CAP SUR DAKAR	K7	70	60	50
AM	HEB	CARNET D'ADRESSES	K7	70	60	50
AM	HEB	CARNET D'ADRESSES	DSK	127	115	90
AM	HEB	COMPTA PRO 1&2	DSK	186	167	131
AM	HEB	COURRIER	K7	70	60	50
AM	HEB	EASY BANK	K7	70	60	50
AM	HEB	EASY CALC	K7	70	60	50
AM	HEB	EASY FILE	K7	70	60	50
AM	HEB	EASY GRAPH	K7	70	60	50
AM	HEB	EASY REPORT	K7	70	60	50
AM	HEB	FACTURATION	DSK	120	110	80
AM	HEB	FILE	DSK	120	110	80
AM	HEB	GRAPH	DSK	120	110	80
AM	HEB	L'ILE INFERNALE	K7	70	60	50
AM	HEB	L'ILE INFERNALE	DSK	120	110	80
AM	HEB	LA PALETTE MAGIQUE	K7	70	60	50
AM	HEB	LA PALETTE MAGIQUE	DSK	120	110	80
AM	HEB	MINI FICHER	K7	70	60	50
AM	HEB	STOCK	DSK	120	110	80
AM	HEB	TIE-BREAK	K7	70	60	50
AM	HEB	AIRWOLF	K7	100	90	70
AM	HEB	CRAFTON ET XUNK	K7	130	117	91
AM	HEB	HACKER	K7	120	108	84
AM	HEB	HIGHWAY ENCOUNTERS	K7	110	99	77
AM	HEB	HI-RISE	K7	90	81	63
AM	HEB	LORIGRAPH	K7	200	180	140
AM	HEB	LORIGRAPH	DSK	290	261	203
AM	HEB	OMEGA LA PLANETE INVISIBLE	K7	240	216	168
AM	HEB	POUVOIR	K7	160	144	112
AM	HEB	RED ARROW	K7	110	99	77
AM	HEB	RED ARROW	DSK	150	135	105
AM	HEB	SPY VS SPY	K7	140	126	98
AM	HEB	SPY SUPER PIPELINE II	K7	110	99	77
AM	HEB	WARRIOR	DSK	180	162	126

AP	HEB	PACIFIC 231	168	152	119
AP	HEB	PFS ETAT	738	664	520
AP	HEB	PFS FICHERS	738	664	520
AP	HEB	PFS GRAPHE	738	664	520
AP	HEB	PHOTO	178	161	126
AP	HEB	PITFALL II	131	118	92
AP	HEB	POINT BAC CHIMIE 1	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC CHIMIE 2	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC MATHS 1	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC MATHS 2	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC MATHS 3	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC MATHS 4	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC MATHS 5	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC PHYSIQUE 1	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC PHYSIQUE 2	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC PHYSIQUE 3	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC PHYSIQUE 4	136	122	96
AP	HEB	PORTRAIT ROBOT	146	132	103
AP	HEB	PROFESSION DHEBCTIVE	190	171	134
AP	HEB	PUZZLES	284	255	200
AP	HEB	QUEST	216	194	152
AP	HEB	QUICK FILE II	289	260	204
AP	HEB	RACINES	215	193	151
AP	HEB	REGISTRE DE NOTES	215	193	151
AP	HEB	SAARI COMPTA	188	165	125
AP	HEB	SARGON III	241	217	170
AP	HEB	SCENARIO	168	152	119
AP	HEB	SUR LES TRACES DU DEIRDON	210	189	148
AP	HEB	TELE-JEUX	215	194	152
AP	HEB	TIC TAC JEUX	215	194	152
AP	HEB	TRUJEX	154	139	109
AP	HEB	VERSION CALC	1199	1079	845
AP	HEB	VISICALC	1562	1405	1100
AP	HEB	VISIFILE	639	575	450

MA	HEB	MAC PASCAL (US)	649	584	457
MA	HEB	MAC TERMINAL (V.PREL.)	514	463	362
MA	HEB	MAC WORKS	829	746	584
MA	HEB	MICROSOFT CHART (FR)	880	792	620
MA	HEB	MULTIPLAN (FR)	1116	1004	786
MA	HEB	ORTHOGICEL	852	766	600
MA	HEB	OVERVIEW (US)	1249	1124	880
MA	HEB	POLYFICHE	303	272	213
MA	HEB	SARGON III	262	236	185
MA	HEB	TELEMAC I	745	670	525
MA	HEB	THINK TANK 128 Ko (US)	603	543	425
MA	HEB	TK SOLVER (US)	1207	1113	850

TH	HEB	ESPAGNOL 1	K7	81	73	57
TH	HEB	ESPAGNOL 2	K7	81	73	57
TH	HEB	ESPAGNOL ASSIMIL TI	K7	90	81	64
TH	HEB	FORGET ME NOT	K7	70	60	50
TH	HEB	GEMINI	CAR	117	105	82
TH	HEB	GEREZ VOS FICHES	CAR	213	191	150
TH	HEB	GROUPE NOMINAL	K7	70	60	50
TH	HEB	INITIATION AU BASIC 1	K7	75	67	53
TH	HEB	INITIATION AU BASIC 2	K7	75	67	53
TH	HEB	INITIATION AU BASIC 3	K7	75	67	53
TH	HEB	INITIATION AU BASIC 4	K7	75	67	53
TH	HEB	INITIATION AU BASIC 5	K7	75	67	53
TH	HEB	INITIATION AU BASIC 6	K7	75	67	53
TH	HEB	INITIATION AUX ECHECS 2	K7	75	67	53
TH	HEB	J'ENTENDS	K7	90	81	63
TH	HEB	JE DESSINE	K7	70	60	50
TH	HEB	JE TU IL	K7	70	60	50
TH	HEB	L'OREILLE FINE	K7	90	81	63
TH	HEB	LA RONDE DES CHIFFRES	K7	60	50	40
TH	HEB	LECTURE RAPIDE	K7	105	94	74
TH	HEB	LIRE LES STATISTIQUES	K7	75	67	53
TH	HEB	MOTUS	CAR	70	60	50
TH	HEB	PICTOR	CAR	115	104	81
TH	HEB	POINT BAC FRANCAIS	K7	94	84	66
TH	HEB	POINT BAC MATHS 1	K7	94	84	66
TH	HEB	POINT BAC MATHS 2	K7	94	84	66
TH	HEB	POINT BAC MATHS 3	K7	94	84	66
TH	HEB	SYNTHETIA	CAR	195	175	137
TH	HEB	TO7-MOS A L'ECOLE	K7	70	60	50
TH	HEB	TRAP	CAR	70	60	50
TH	HEB	TRDI 444	CAR	70	60	50
TH	HEB	UN MOT POUR LE COMPTE	K7	60	50	40

ORIC

OR	HEB	TIC TAC	K7	70	60	50
OR	HEB	VISION	K7	70	60	50

SPECTRUM

SP	HEB	BEAM RIDER	K7	70	60	50
SP	HEB	ENDURO	K7	70	60	50
SP	HEB	HERO	K7	70	60	50
SP	HEB	LE CUBE	K7	100	90	80

THOMSON

TH	HEB	AGENDA TO7	CAR	117	105	82
TH	HEB	ALPHAVILLE	K7	81	73	57
TH	HEB	AU PAYS DES CONTES	K7	70	60	50
TH	HEB	BRIQUE LOGIQUE	K7	81	72	57
TH	HEB	BUDS 1,2,3	CAR	117	105	82
TH	HEB	CALCUL NUMERIQUE	K7	70	60	50
TH	HEB	CALCULATRICE	CAR	97	87	68
TH	HEB	CARNET D'ADRESSES	K7	198	178	

AMSTRAD ABC

AM001	**	1815	K7	160	144	110
AM002	**	1815	DSK	219	197	148
AM010	**	3D MEGACODE	K7	180	162	126
AM011	**	3D MEGACODE	DSK	260	234	182
AM012	**	3D VOICE CHES FRANCAIS	K7	121	108	85
AM013	**	3D VOICE CHES FRANCAIS	DSK	182	163	127
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

SUPPORTS

DSK
K7
CAR
S

DISQUETTE
CASSETTE
CARTOUCHE
SOFTCARD

AM020	**	ALIEN	K7	104	94	72
AM022	**	ALIEN 8	K7	110	99	78
AM031	**	ALIEN HIGHWAY 2	K7	109	99	77
AM036	**	AMS CALC	K7	330	297	225
AM037	**	AMS CALC	DSK	390	351	270
AM038	**	AMS FONCTION	K7	250	225	180
AM039	**	AMS FONCTION	DSK	300	270	225
AM030	**	AMS GRAPH/STAT	K7	330	297	225
AM031	**	AMS GRAPH/STAT	DSK	390	351	270
AM024	**	AM STRAM DAMES	K7	130	117	91
AM025	**	AM STRAM DAMES	DSK	189	170	129
AM026	**	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7	193	174	138
AM027	**	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK	259	266	207
AM028	**	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	85
AM029	**	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	125
AM032	**	BARRY MAC GUGAN BOXING	K7	105	95	73
AM034	**	BARRY MAC GUGAN BOXING	DSK	182	163	127
AM036	**	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98
AM035	**	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	220	198	154
AM037	**	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	120	108	85
AM038	**	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	126
AM039	**	BATTLE OF BRITAIN	K7	108	87	75
AM030	**	BATMAN	DSK	181	162	126
AM031	**	BATMAN	K7	130	117	78
AM040	**	BEACH HEAD	DSK	159	152	110
AM041	**	BEACH HEAD	K7	108	87	75
AM042	**	BOMB JACK	K7	108	87	75
AM046	**	BOULDER DASH III	K7	121	108	85
AM048	**	BOULDER DASH III	DSK	180	162	126
AM049	**	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	73
AM048	**	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	76
AM049	**	BRUCE LEE	K7	110	99	77
AM050	**	BRUCE LEE	DSK	170	153	115
AM052	**	CAULDRON	K7	98	88	70
AM053	**	CAULDRON	DSK	153	138	101
AM051	**	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
AM054	**	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91
AM055	**	CHALLENGER REVERSI	DSK	189	170	129
AM056	**	CHIROQUE	K7	60	50	40
AM056	**	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	80
AM057	**	COBRA PINBALL	K7	140	126	97
AM058	**	COBRA PINBALL	DSK	219	197	148
AM059	**	COLOSSUS CHES 4	K7	119	107	82
AM060	**	COLOSSUS CHES 4	DSK	155	140	105
AM061	**	COLOSSUS CHES 4.0/8256	DSK	194	175	136
AM062	**	COMBAT LYNX	K7	109	98	76
AM062	**	COMMANDO	K7	107	96	68
AM063	**	COMMANDO	DSK	182	163	127
AM064	**	COMPUTER HITS 6	K7	121	108	85
AM064	**	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85
AM065	**	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85
AM066	**	CONFUZZION	K7	87	78	62
AM067	**	CORE	K7	121	108	85
AM071	**	CYRUS CHES/8256	DSK	194	175	136
AM072	**	D BASE 2	DSK	790	711	632
AM073	**	DAMES	K7	90	81	72
AM074	**	DAMES	DSK	130	117	94
AM074	**	DAMS	K7	295	266	206
AM070	**	CYRUS CHES	K7	121	109	85
AM071	**	CYRUS CHES	DSK	155	140	106
AM075	**	DAMS	DSK	395	356	277
AM077	**	DATAMAT	DSK	450	405	315
AM078	**	DEFEND OR DIE	K7	97	87	59
AM079	**	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	71

AM173	***	MICROSAPIENS	K7	60	50	40
AM174	***	MINDSHADOW	K7	114	103	85
AM175	***	MINDSHADOW	DSK	155	140	100
AM176	***	MINIOFFICE	K7	76	68	55
AM177	***	MINIOFFICE	DSK	127	114	88
AM178	***	MINIOFFICE	K7	121	108	85
AM180	***	MULTIPLAN	DSK	490	441	392
AM182	***	NEVER ENDING STORY	K7	127	114	88
AM183	***	NIGHT SHAD	K7	132	119	78
AM185	***	ONE MAN ANS HIS DROIDS	K7	30	27	20
AM186	***	ORPHEE	DSK	340	306	238
AM304	**	PACIFIC	K7	140	126	98
AM305	**	PACIFIC	DSK	220	198	155
AM188	***	PANZADROME	K7	110	99	77
AM189	***	PING PONG	K7	112	101	82
AM190	***	PING PONG	DSK	182	163	127
AM191	***	PLANETE BASE	K7	150	135	105
AM193	**	POUVOIR	DSK	200	180	140
AM194	**	PROJECT FUTURE	K7	114	103	83
AM197	**	PYJAMARAMA	K7	107	96	75
AM199	**	RAID	K7	112	101	78
AM200	**	RAID	DSK	161	152	106
AM201	**	RAMBO	K7	109	98	68
AM202	**	RAMBO	K7	121	109	85
AM203	**	RASPUTINE	K7	94	85	69
AM300	**	RED HAWK	K7	87	78	62
AM331	***	REVERSI CHAMPION	K7	160	144	120
AM332	***	REVERSI CHAMPION	DSK	198	178	148
AM206	**	ROCCO	K7	114	103	83
AM207	**	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	63
AM208	**	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163	114
AM209	**	RUNESTONE	K7	98	88	68
AM213	**	SEAS OF BLOOD	K7	121	109	77
AM212	**	SHADOW FIRE	K7	121	108	85
AM353	**	SHOGUN	K7	121	108	85
AM354	**	SHOGUN	DSK	182	163	127
AM214	**	SKYFOX	K7	129	116	94
AM215	**	SKYFOX	DSK	194	175	136
AM216	**	SORCERY	K7	95	86	73
AM217	**	SORCERY	DSK	160	144	105
AM218	**	SORCERY PLUS	K7	140	126	98
AM219	**	SORCERY PLUS	DSK	200	180	126
AM220	**	SOULS OF DARCON	K7	114	103	80
AM221	**	SOULS OF DARCON	DSK	178	160	121
AM224	**	SOUTHERN BELLE	K7	106	95	65
AM225	**	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	203
AM226	**	SPELLBOUND	K7	45	40	31
AM227	**	SPINDIZZY	K7	121	108	85
AM228	**	SPINDIZZY	DSK	182	163	127
AM229	**	SPITFIRE 40	K7	107	96	68
AM230	**	SPITFIRE 40	K7	110	99	78
AM231	**	SPY VS SPY	K7	147	132	84
AM232	**	SPY VS SPY	DSK	177	159	120
AM235	**	STAR STRIKE	K7	80	72	59
AM236	**	STARION	K7	125	113	78
AM237	**	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91	70

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

AM238	**	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138	104
AM239	**	STRANGELOOP	K7	124	112	76
AM240	**	STRANGELOOP	DSK	182	163	127
AM317	**	SUPERCHES	K7	90	81	72
AM318	**	SUPERCHES	DSK	130	117	104
AM319	**	SUPER PIPELINE II	DSK	124	112	77
AM242	**	SUPER SILVER PACK	K7	142	132	90
AM243	**	SUPERLEUTH	DSK	395	356	277
AM244	**	SUPERLEUTH	K7	180	85	75
AM245	**	TANK BUSTER	K7	101	91	70
AM315	**	TANK COMMANDER	K7	108	87	75
AM316	**	TANK COMMANDER	DSK	157	141	109
AM248	**	TAPPER	K7	112	101	78
AM249	**	TASCOPI	K7	129	116	94
AM250	**	TASCOPI	DSK	276	248	193
AM251	**	TASSPRINT	K7	130	117	97
AM252	**	TASSPRINT	DSK	170	153	127
AM253	**	TASWORD FRANCAIS	K7	195	175	155
AM254	**	TASWORD FRANCAIS	DSK	310	279	231
AM255	**	TASWORD 6128 FRANCAIS	DSK	350	315	262
AM256	**	TAU CETI	K7	114	103	71
AM257	**	TENNIS 3D	K7	150	135	105
AM258	**	TENNIS 3D	DSK	200	180	140
AM259	**	TERROR MOLINOS	K7	114	103	71
AM260	**	TERROR MOLINOS	DSK	450	405	315
AM261	**	TETOMAT	K7	87	78	59
AM262	**	THE COVENANT	K7	125	112	88
AM263	**	THE HOBBIT	K7	165	149	113
AM264	**	THE ILLUSTRATOR	K7	256	230	171
AM265	**	THE LAST V8	K7	45	40	31
AM266	**	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK	180	162	126
AM267	**	THEATRE EUROPE FRANCAIS	K7	140	126	98
AM268	**	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK	220	198	154
AM269	**	THEY SOLD A MILLION	K7	116	103	68
AM270	**	THEY SOLD A MILLION	DSK	175	160	118
AM271	**	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121	108	85
AM272	**	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	182	169	127
AM273	**	THINK	K7	109	98	76
AM356	**	TOMAHAWK	K7	121	108	85
AM357	**	TOMAHAWK	DSK	182	163	127
AM274	**	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87	62
AM275	**	TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171	115
AM276	**	TRIPLE PACK	K7	180	162	114
AM303	**	V	K7	121	108	85
AM361	**	V	DSK	182	163	127
AM278	**	WARLORD	K7	99	89	70
AM333	**	WATERLOO	K7	121	109	85
AM334	**	WATERLOO	DSK	160	144	120
AM279	**	WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99	71
AM280	**	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
AM281	**	WAY OF THE TIGER	DSK	182	163	127
AM284	**	WHO DARES WINS II	K7	95	86	62
AM335	**	WINTER GAMES	K7	121	109	85
AM336	**	WINTER GAMES	DSK	181	162	126
AM286	**	WINTER SPORTS	K7	124	112	86
AM289	**	WIZARD LAIR	DSK	150	140	100
AM339	**	WORKING BACKWARDS	K7	121	109	85
AM340	**	WORLD CUP CARNIVAL	DSK	181	162	126
AM291	**	WORLD CUP FOOTBALL	K7	97	87	62
AM292	**	WORLD SERIE BASEBALL	K7	110	98	68
AM293	**	YIE AR KUNG FU	K7	105	95	69
AM294	**	YIE AR KUNG FU	DSK	155	140	100
AM295	**	ZAXXON	K7	121	109	85
AM296	**	ZOXIS	K7	121	108	85
AM337	**	ZOXIS	DSK	181	162	126
AM297	**	ZORRO	K7	110	99	78

APPLE IIE & IIC

AP002	**	ADVENTURE CONSTRUCTION	200	180	140
AP003	**	A.E	269	242	90
AP079	**	ALTERNATE REALITY	243	219	171
AP004	**	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
AP005	**	ANGLAIS 1	425	382	325
AP006	**	ANGLAIS 2	425	382	325
AP007	**	ANGLAIS 3	425	382	325
AP008	**	ANGLAIS 4	425	382	325
AP009	**	ANGLAIS 5	425	382	325
AP010	**	ARCHON II	200	180	140
AP013	**	ARD'S TALE	380	342	280
AP018	**	CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
AP019	**	CARMEN OF SAN			

Petites Annonces

gratuites

NDLJC : Bonjour vous ! Alors, c'était bien ? On est tout bronzé, partout, on est tout beau ? Et bien tant mieux, moi aussi. Bon, maintenant passons aux choses sérieuses. A moi les p'tites annonces, miamiam...

AMSTRAD

Chaîne stéréo Amstrad SM-104, 2x16 Watts, achetée 12/85. Composition platine disque verticale à bras tangentielle, duplicateur de K7, égalisateur graphique 4 bandes, tuner FM-GO-PO, 2 enceintes 2 voies : 1500RF. Tél. (16) 50 71 00 poste 470 (heures bureau). M. Sarobart (FBBS salue tous ses contacts et ses potes du CDA) (NDLJC : Moi, ça m'intéresserait si c'était pas si loin. Seulement j'aime bien voir avant d'acheter, on sait jamais, hein !).

VENDS CPC 6128 couleur, 02/86, joystick, nombreux logiciels (valeurs 4000F.), nombreux livres sur Amstrad, le tout 6000 F. Tél. (16) 27 75 17 le week-end ou au 20 30 93 70 la semaine après 18h.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 ou disk pour Amstrad, contre lecteur 5"1/4 ou 3"1/2, imprimante, écran couleur, compilateur, doubleur de joysticks, extension de mémoire, synthé... tout matériel pour Amstrad, ou contre autres logiciels. Cherche plus spécialement : Knight Rider, Sram, Zombi, Bat Man, Gun Fight, Alien Highway II, Knight Games, Boulder Dash II, The last V8 et autres nouveautés. Vends console de jeux CBS électronique avec 6 jeux : 600F. Si intéressé, téléphoner au (16) 40 77 86 74, demander Cyril Langui.

Suite vente PCW, vends utilitaires et jeux pour PCW et CPC. Mr Conan, Ansouis, 84240 La Tour-d'Aigues.

RECHERCHE Amstrad magazine n°2 et notices de Combat Lynx et Interdictor Pilot pour CPC 464. Pierre Jourdin, Les Eclos-Coubon, 43700 Brives-Charensac.

AMSTRAD CPC464, cherche tout confrère ayant quelques notices : Dundarck, Warrior, Kikékanoki... Christophe Bôdec, 92, rue du Général-de-Gaulle, Moyennoutier, 88420 Vosges.

Amstradien, échange nombreux titres sur disques. Possède Heavy on The Magic avec notice en français, The Music System, Shogun, Ghosts'n Goblins, Bad Max, V., J.P. Huorne, 41, rue des Libérateurs, B-5100 Jambes, Belgique. Tél. (81) 30 66 40.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464 sur K7. Tél. (16) 79 81 16 63, les mercredis, samedis, dimanches, après 12h30 et les lundis, mardis, jeudis, vendredis après 17h15, demander Philippe.

Urgent, vends Amstrad 464 couleur, jeux, joystick, livres : 2800F. Imprimante DMP1 Amstrad, papier : 1500F. Ou le tout 3500F. Pierre au (16) 91 41 84 50.

VENDS CPV 6128 monochrome avec ou sans imprimante, acheté en avril 86, don de nombreux programmes, prix intéressant. Tél. (1) 48 33 79 59, Marc, après 20h.

VENDS CPC 6128 vert, drive 5", 150 programmes : 6500F ou échange contre PCW 8256. Renseignements F. Marty au (16) 63 60 89 74.

ECHANGE pour Amstrad CPC de très nombreux programmes sur disk 3" (jeux et utilitaires) dont beaucoup de très bons et récents programmes. Laurent Piechocki, 8, impasse Bellevue, 57540 Tenteling. Tél. (16) 87 02 53 21 après 18h sauf le week-end.

ECHANGE pour Amstrad, logiciels sur disk, contre doc de Dams, livres de Micro-Application Langage Machine de l'Amstrad CPC, logiciels de jeux et utilitaires. Christophe Palayer, Les Cessards, 26730 Hostun. Tél. (16) 75 48 83 54.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome sous garantie, 80 jeux, joystick, utilitaires, manuel : 4500F à débattre. Christophe Lagathu, 3, rue Claude-Bernard, Le Relecq-Kerhuon 29219. Tél. (16) 98 28 07 11.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur (NDLJC : Alors là, y'avait un prix, mais comme c'est déchiré, tant pis, j'peux pas l'mettre. Oh ça va, hein ! Tu va pas en faire une maladie !). Synthé vocal avec ampli et baffes : 400F, stylo optique : 290F, nombreux logiciels utilitaires et jeux dont Transmat, Tasword, Ghosts'n Goblins, Pacific Commando, Kung Fu Master..., livre sur l'assembleur : 100F, livre Jeux basic : 50F, Amstrad Magazine et Hebdo, autres revues, le tout valeur de plus de 7000F, sacrifié pour 4300F seulement. Renseignements au (16) 67 76 18 01 vers 20h, demander Frédéric.

VENDS logiciels sur disquettes et logiciels CP/M, possibilité d'échanges, joindre liste. Michel Vernery, 1, rue des œillettes, 68110 Illzach-Modenheim.

VENDS ordinateur Amstrad CPC 464 avec écran monochrome (très peu servi) : 2000F. Philippe Reveneau, Bias, 40170 St-Julien-en-bern. Tél. (16) 58 09 05 98.

ECHANGE nombreux logiciels sur Amstrad CPC 464, drive. Possède de très bons. Ecrire à Pierre Warzecka, 31 bis, rue des Goulottes, 71210 Montchanin. Réponse assurée.

VENDS Amstrad 6128 (01/86) avec DMP1, papier, 10 livres basic, 30 revues, disquettes, programmes, 2 logiciels, Amx House, RS232, manuels : 8500F à débattre. Tél. (16) 59 24 54 70 le matin.

ECHANGE logiciels sur K7 pour Amstrad CPC 464, prend tout ce qui viendra, même les programmes utilitaires. Beau Stéphane, 33 bis, avenue du Floricamp, 59600 Maubeuge.

VENDS Amstrad CPC 464, 2000F, imprimante DMP1 : 1000F, ruban et 100 feuilles : 10°0F, prise péritel : 400F, 150 logiciels originaux, dont : Kung Fu Master : 200F, Yie Ar Kung Fu : 100F, Banny McGuigan : 100F, Tennis 3D : 100F, Vendredi 13 : 100F, Bad max : 100F, Jump Jet : 100F, Orthocrack : 110F, Winter Spont : 100F, Metro 2018 : 150F, et d'autres tous des originaux. Quickshot IV : 110F, 16 Hebdo : 100F, 3 CPC : 20F, 6 Tilt : 35F, 6 Amstrad Magazine : 35F, 2 cahiers d'Amstrad : 10F, Le Tour d'Amstrad : 50F, le tout : 5500F (valeur 7000F) en très bon état, peut être vendu par unité ou le tout. Encore sous garantie. Si possible région parisienne. Patrick Amiel, 137, rue de Longchamp, 92200 Neuilly/Seine. Tél. (1) 47 22 02 43.

VENDS Pour Amstrad 464, imprimante DMP1 : 1000F et les jeux suivants : The Way of the Tiger, Jump Jet, Mandragore, Metro 2018, Tennis 3D, Warrior, Yie Ar Kung Fu, Cheops, Barry McGuigan et Cauldron, tout sur K7. 100F pièce ou le tout 800F (originaux). Patrick au (1) 47 22 02 43.

VENDS à prix ou échange contre CPC 464, logiciels sur K7. François Lesec, 30, place du Pilou, BP89, 80100 Abbeville. Tél. (16) 22 28 91 36.

Stop aux Amstradiens, donne 10.000F à la personne qui me fournit le R du concours Total et partage les gains pour un 500.000 gauche, 50.000 droit, 200.000 gauche, 1.000.000 droit, 50.000 droit, 10.000 droit. Je peux me déplacer, se renseigner chez Mr Wojcik Dominique, 17, rue de Mme-Marchand, 59147 Gondocourt. Tél. (16) 20 32 44 51. (NDLJC : J'ai rien compris... !)

AMSTRAD CPC 464, achète, échange, jeux sur K7. Pierre au (16) 89 71 52 12. Pierre Cartayrade, 6, rue St-Germain, Widenschenn, 68320 Muntenheim.

ECHANGE nombreux jeux sur Amstrad CPC 464. Jean-Laurent Rebours, 8, rue Eugène-Varlin, appt 6132, 94450 Limeil-Brévannes.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur K7 et disk. Willy, 14, rue du Général-Leclerc, 02830 Saint-Michel. Tél. (16) 23 58 50 67, après 19h.

Pour Amstrad CPC 464, échange ou vends logiciels originaux de 5 à 50F. Envoyez votre liste, votre adresse et votre numéro de téléphone à l'adresse suivante : Gilles Riquelme, 14, résidence du Manoir-Martinville, 76116 Ry, après quoi je pourrai vous contacter.

VENDS Amstrad CPC 464, écran monochrome, adaptateur TV couleur, joystick, 40 logiciels. Tél. (16) 20 09 85 40 le soir après 19h. (Lille).

APPLE

VENDS Apple IIe avec drive, moniteur, docs, livres, jeux : 5500F. Imprimante neuve MT80, carte Grappler 2500F. Tél. (1) 34 43 63 67 après 18h.

VENDS moniteur Apple IIc, stand Apple IIc, état neuf : 1000F. Vends également collection de 300 disquettes dont beaucoup de nouveautés 1986, documentation très importante (monstreuse même) : 3000F. Gilles au (1) 43 59 25 91.

VENDS Guide de l'Apple Tome I : 50F, La Conduite du Spectrum : 40F, Jeux et Applications sur Spectrum 35F, l'assembleur facile du Z80 : 45F. Tél. (16) 22 24 54 86 Français après 20h00 ou le matin. (NDLJC : C'est dans les Apple, mais j'aurais mieux fait de la mettre dans Spectrum. Il avait qu'à l'dire avant, tant pis pour lui)

APPLE Cherche souris pour II +. Cherche logiciels experts avec docs si possible. Echange très nombreux programmes. Philippe Laacquemy, 8, rue de la Saussaie, 77310 Ponthierry. Tél. (1) 64 09 80 34. (NDLJC : On vends bien d'autres choses encore à l'HHHHebdo, si tu savais...)

VENDS Apple II, 64K complet (2 drives, 16K, joysticks, moniteur...) 1 imprimante, 500 disks, nombreuses cartes, le tout 5000 à 6000F. Hong-hai Vuong, 47, rue Dombasle, 75015 Paris.

VENDS pour Apple (série 2) carte modem : 120075 bauds (V23 CCITT) et 1200/1200 bauds avec logiciel d'émulation Minitel (+ sauvegarde sur disque, numérotation automatique) et logiciels de communication inter Apple : 1000F. Fabrice au (1) 60 20 61 18.

VENDS carte Feline pour Apple IIe (80 colonnes, 64K, RVB), toute neuve, jamais servie et dans emballage d'origine, logiciel Arlequin : 1900F. D. Lisinski au (16) 20 05 32 76.

CHERCHE tout, j'ai bien dit tout programme pour Apple IIc. Recherche aussi divers modes d'emploi pour des programmes comme Clickworks, Graphworks... Ecrire à Vincent Hell, 1, rue de L'ill, 68560 Hirsingue ou téléphoner le soir ou le week-end en (16) 89 40 54 39.

RECHERCHE documentation complète du logiciel The News Rom. Joël Bergdoll, 48, rue du Conroy, 57700 Neufchef. Tél. (16) 82 84 37 05.

ATARI

Atari 520ST achèterai programmes en tout genre, possibilité d'échanges. Envoyez vos listes au plus vite à Pascal Nougier, résidence La Prairie, 30120 Le Vigan.

VENDS pour Atari drive Atari 810, Chip, programme Archiver 4. Alain au (1) 46 22 02 04.

VENDS Atari 800XL, lecteur de K7 1010, jeux originaux Pitfall II et River Raid, jamais servi cause double emploi : 950F. Vends modem pour Atari XL et XE, notice et nombreuses adresses, fournis avec logiciel de communication : 1000F. Vends imprimante 1027, qualité courrier. Etat impeccable : 1000F. Jean David Bickel, Clos des Rainettes, 57510 Heckenransbach.

VENDS Atari 520ST, configuration complète, sous garantie : 6200F. Joël Leroi, 35, rue Nationale, 78520 Limay. Tél. (1) 30 92 20 95.

RECHERCHE contacts sur Atari 800/1350/520 pour échange trucs, astuces, logiciels sur disk et K7, réponse assurée. Olivier Lhermitte, 2 Ter, rue de la Liberté, 51370 St-Brice-Courcelles.

CHERCHE correspondant pour échange nombreux programmes sur Atari 800XL/130XE recherche particulièrement jeux comme Zorro, Pistop II..., Kuroda Satoshi, lotissement L'Orée du Bois, Mouvins Ney Dens, 74160 St-Julien-en-Genevois. Tél. (16) 50 49 12 22.

ECHANGE listings de programmes pour Atari 800XL. Désire entrer en contact avec des personnes possédant le même ordinateur. Emmanuel Kherad, 104, bd E.-Herriot, 06200 Nice.

CHERCHE lecteur de K7 et joystick (si possible) pour Atari 800XL, demander Benoît au (1) 40 81 07 58 à 12h ou après 18h.

ATARI ST Bordeaux, cherche tout contact avec autres ST, documentation sur Gem et Hard, échanges programmation assembleur, Pascal. C. Tél. (16) 56 52 04 84.

CHERCHE lecteur de K7 et joystick pour Atari 800XL. Pascal au (16) 40 28 64 52 heures repas et après 18h.

ECHANGE programmes pour 520 ST. Gabriel Dubois, 119, rue du Verger, 77240 Cesson. Tél. (1) 60 63 92 65.

ACHETE jeux K7 Atari 800XL à 20 ou 30F. Envoyez liste à Laurence Filippi, 41, rue de Villevert, 03100 Montluçon.

COMMODORE

ACHETE CBM64 péritel, lecteur de K7 et nombreux jeux. Tél. (16) 91 64 57 38 région Marseille ou Toulon si possible.

VENDS nombreuses K7 originales pour C64 à bas prix. Bruno au (1) 36 65 44 92 (Yvelines).

ECHANGE jeux pour Commodore Vic 20. Philippe Malbec, La Vigne-Basse, route des Pêches, 24200 Sarlat. Tél. (16) 53 31 06 06. Réponse assurée.

ECHANGE nombreux programmes sur CBM64, envoyer liste sur K7 chez Marc Perrot, 19, rue A. Mass, 01000 Bourg-en-Bresse.

ECHANGE nombreux programmes sur disk pour CBM64. Eric Bellevergue, 3, village de la Forêt, 77181 Courtry. tél. (1) 60 20 37 45.

Frank Constant ferait bien de changer son C64 pour un Amstrad. Raspoutine. (NDLJC : Ca recommence ! Y'en a qui s'croient encore sur une CB. C'est pas la mode, eh, ducon !) (NDLR : Mais non, abrutie, c'est Minitel)

C64 cherche de toute urgence, originaux, compilateurs pour C64 et 128, cartouche power cartridge, Freeze Frame. Echange nouveautés, pas de vente. F. Rimasson, La Fonderie, 35170 Bruz.

VENDS drive 1541, Fast Load Epyx, nombreux logiciels jeux et utilitaires, 33 numéros d'Hebdo, boîte de rangement disquettes, nombreux livres HS CBM64, le tout en très bon état, laissé pour 2500F. Vincent au (16) 57 51 09 76.

RECHERCHE commodoristes pour échange disquettes vierges contre programmes. Patrick au (1) 30 95 34 64.

VENDS Commodore 64 RVB, magnéto, jeux, utilitaires, 2 joysticks, 2 tomes d'autoformation au basic, livres, Turbo Tape, prix à débattre. Tél. (16) 23 96 76 04.

VENDS micro ordinateur Commodore 8096, unité double disquettes CBM8250, imprimante matricielle 8023P, programmes Visicalc : 15000F à débattre. J. Albrespy et M. Piteault, notaires, 27, bd Jean-Jaurès, 79100 Thouars. Tél. (16) 49 68 09 55.

VENDS CBM128, 1541, programmes, câbles, le tout au prix de 4500F. Franck Zammit, chemin de Mars, 69360 Communay. Tél. (16) 72 24 67 45.

Urgen, suite à une annonce passée il y a quelqeu temps dans la rubrique Commodore, quelqu'un de Carmaix m'a appelé, mais nous avons été coupés. Qu'il me rappelle rapidement au (16) 98 79 10 27.

Possesseur de Commodore 161 + 4. En France, vous êtes brimés, ne pleurez plus. Maintenant avec Magic Software vous allez pleurer de joie. Vous en avez déjà, alors écrivez à Magic Software, chez Franck Carnu, lotissement St-Jean, 73370 Le Bourget-du-Lac. Joindre timbre à 2,20F.

VENDS Jeux sur C64 bas prix. Eric au (16) 93 59 34 96.

Offre 5 K7 sur C64, contre renseignements sur les jeux d'aventures : Hobbit, Aztec Tomb, Hulk et View to a Kill. Tél. (16) 26 47 61 15.

ECHANGE Vic 20, carte-mère, 8/16K, 10 cartouches, auto. Basic, nombreux jeux dont 150 Rom's, livres, revues..., contre soit un téléviseur couleur pal Secam, soit une chaîne Hi-Fi. Echange aussi plein de jeux sur K7 pour CBM64 en Turbo ou en power cartridge (3D). Jérôme au (16) 29 55 17 38. Jérôme Bugara, 335 Lorraine à Kellermann, 88100 Saint-Die.

VENDS nombreux jeux sur K7 pour C64 : 500F, ou échange contre Voice master, imprimante Graph, livre Simon's Basic, jeux, souris, crayon optique, faire propositions. Tél. (16) 26 47 61 15 (Reims).

VENDS magnéto K7 PM4402C pour Vic 20, C64/128 : 200F. Hebdo's du n°29 à 144 - 200F le tout, nombreux jeux pour C64. Contacteur Aurélien Delleux, 87, rue Cosserrat, 80000 Amiens. Tél. (16) 22 44 66 32. Cherche programme en mode 218.

ECHANGE pour C64 logiciels uniquement sur K7, en possèdè 80. Ecrire à David Richelet, rue des Marronniers, 26730 Hostun. Réponse assurée.

VENDS C128D complet (emballage, câbles, manuels, disk Dos JCP/H) du 1/86, 90 disk jeux et utilitaires, 2 bouquins (Hebdo hors série 100 programmes, prog. réf. guide), joystick, vieux hebdo's à volonté (90 environ), le tout 7600F. J. Christophe au (1) 47 26 56 39 ou au (16) 86 57 33 42 après 20h.

Que vous soyez bon ou mauvais en informatique, écrivez-moi. J'ai 13 ans, je possèdè un C64 + 1541 et suis en train de monter un club. Je recherche des jeunes ayant plus de 12 ans et ayant un 164 ou C128. Je voudrais créer de petits logiciels ou échanger (j'en ai + de 70), monter journal. A vos stylos et écrivez à Club Soft Panic, Sébastien Pouillard, 16, rue des Amandiers, 31820 Pibrac.

VENDS C128, drive 1570, lecteur K7, souris Magic Mouse, adaptateur Cartridge, nombreux jeux ou utilitaires, livre trucs et astuces, manuel 128, C64, disk 1570, Power Cartridge, le tout en bon état : 10.000F à débattre. Yannick Teglia, quartier St-Honorat, 13720 La Bouilladisse. Tél. (16) 42 04 95 85.

VENDS Commodore 64Pal, lecteur K7, 2 joysticks (Quickshot II), paddles, jeux (2 cartouches et K7), livres, attends offres rapidement. Fabrice Payne, 95, rue du Blanc-Seaou, 59200 Tourcoing. Tél. (16) 20 26 35 09.

VENDS divers programmes de jeux pour Commodore 64 sur K7 et disk. Possède toutes les dernières nouveautés sur K7. Frédéric Baranger Côte du Clapier-Villette, 78930 Guerville.

Possesseur CBM64, vends nombreux jeux à 10F pièce. Fabrice Leloup, 48, grande rue d'Alery, Cran-Gevrier, 74000 Annecy. Joindre timbre pour recevoir liste.

ECHANGE programmes sur K7 pour C64. Christophe Loewenguth, 1, rue Steingebist, 67500 Haguenau.

VENDS Commodore 64Pal, lecteur K7, 2 joysticks (Quickshot II), paddles, jeux (2 cartouches et K7), livres, attends offres rapidement. Fabrice Payne, 95, rue du Blanc-Seaou, 59200 Tourcoing. Tél. (16) 20 26 35 09.

Superbe jeu antique : Evazion Graphiques, Couleurs et animation hors du commun, toutes les actions au joystick, rapidité incroyable (langage machine), jeu d'arcade, comme on en voit plus, génial ! Pour CBM64 sur K7 : 400FB environ. Envoyer enveloppe timbrée à Peter, F42, avenue de la Bourse, 1350 Limai, Belgique.

CHERCHE correspondant pour CBM64, pour échanges de logiciels (jeux et utilitaires). Tél. (16) 27 46 69 30 après 19h.

ECHANGE logiciels pour C64, en possèdè une soixantaine sur K7. Ecrire à Fabien Moulin, quartier des Tiolets, Meymours, 26300 Bourg-de-Peage.

CHERCHE ou échange nouveautés 1986 pour C64 sur disquettes. P. Dubas, 4, allée des Sapins, 54130 St-Max.

Pour CBM64 échange nombreux logiciels sur K7. Possède également de très nombreuses nouveautés sur disquette. Jean-Yves Pezron, 48 bd Boisson, 13004 Marseille. Tél. (16) 91 49 24 63.

ECHANGE nombreux originaux pour CBM64 et 128 K7 et disk (Commando, Winter Games, Skyfox, Pinball Construction Set...) + de 20. En échange 3 contre Green Beret, Ping-Pong, Paper Boy, Knight Rider, Uridium, The Way of The Tiger, Ghosts'n Goblins, Bomb Jack). Si intéressé, téléphoner au (16) 40 77 86 88. Demander Bruno Steux.

ECHANGE logiciels pour CBM64 sur K7 ou disquettes. Thierry Clairan, 52, rue des Pinsons, 44240 La Chapelle/Erdre. Tél. (16) 40 74 42 14.

ECHANGE logiciels pour C64 sur disquettes. Envoyer listes à Serge Piquet, 82, rue du Bois, 44100 Nantes.

CHERCHE correspondants pour échange de logiciels CBM 64, K7, en possèdè + de 100. Possibilité d'échanges avec Power Cartridge. Jean-Louis Combes, Ictissement Carnac, St-Georges-de-Luzençon, 12100 Millau. Jean-Louis au (16) 65 62 33 80.

EXELVISION

VENDS EXL100 (noël 85) cause double emploi avec magnéto Exelvision, 2 manettes de jeu, 4 jeux, cordons, nombreux listings : 2800F à débattre (valeurs 4000F). Pour tout achat du lot j'offre un Philips Vidéoac, 2 cartouches. David le soir au (16) 84 47 37 58.

VENDS EXL100. 34Ko. 16Ko, magnéto K7, deux claviers (junior et pro). CMOS Ram, paire de joysticks, Tennis (cartouche), un nombre incalculable de logiciels de jeux et éducatifs sur K7, revues spécialisées, livres d'adultes et d'apprentissage à la programmation. Cadeau : une prise Jack pour atténuer le son du magnéto et deux K7 vierges - 2990F le tout. Tél (16) 79 25 05 26 après 19h. Henri Rebulou, Montée St-Jean, 73370 Le Bourget-du-Lac.

VENDS micro-ordinateur EXL100, une cartouche Exelbasic, un manuel d'utilisation, neuf encore dans emballage, jamais servi : 2300F. Tél. (16) 41 50 69 17. Maine-et-Loire.

VENDS Exelvision EXL100, écran, manette, programmes sur K7, revues sur EXL100 le tout à débattre : 1800F. Mr Axel de Diesbach, Piego, 37240 Ligueil. Tél. (16) 47 59 61 31 après 18h.

MSX

ECHANGE idées pour MSX. Patrick Ponsin, 22, villa Bonne-Aventure, 78000 Versailles. Tél. (1) 39 02 27 16.

CHERCHE échangeistes pour copulation informatique MSX. Suis intéressé par tout programme MSX 1 et 2 sur K7 ou disk. Cherche à mettre la main sur le R du concours Total, forte récompense. Donne nombreux logiciels contre tout matériel MSX en état de marche. Se connecter au (16) 20 32 44 51 ou écrire à Dominique Wojcik, 17, rue de Mme-Marchand, 59147 Gondocourt.

Informaticien amateur vends trucs et astuces MSX : 3 versions de 25 astuces chacune : 1 version : 55F. Echange logiciels. Ecrire à Denis Olivier (NDLJC : Olivier, c'est le schtroumpf de famille), 5, bd Franck-Lamy, 17200 Royan. Tél. (16) 46 05 49 44. (NDLR : Qu'est-ce ça veut dire, schtroumpf, qu'est-ce ça vient faire là, d'abord ?) (NDLJC : J'ai mis schtroumpf parce que j'avais envie, voilà. Sinon ça veut dire 'nom', ducon !)

CHERCHE correspondants pour échange de logiciels MSX. Patrice Fabre, Magne, 11300 Limoux. Tél. (16) 68 31 28 23.

ORIC

VENDS Oric Atmos, cordons, livres info, magnéto, manuel, nombreux logiciels. Tél. (16) 60 68 46 43 après 20h30.

VENDS Oric Atmos, microdisc (avec Sedoric, sous garantie), une quinzaine de disquettes et une centaine de softs, la collection complète de Theoric, n docs (Schtrouff, assembleur, Forth), prise Peritel au prix dérisoire de 2000F. (ou plus si vous voulez). Tél. (1) 45 22 47 13 le lundi ou le vendredi à 20h. (NDLJC : Pour tous ceux qui veulent voir ma photo dans l'hebdo, ils peuvent toujours courir !)

VENDS Oric Atmos, cordons, manuels, nombreux logiciels, livres, docs. Nicolas Fournent, 40, rue de Belle-Vue, 77000 Vaux-le-Penil.



SPECTRUM

ZX Spectrum 48K échange nombreux programmes de très bonne qualité. Vends interface II : 500F, 15 jeux au choix dans ma liste. Pascal Mougier, résidence La Prairie, 30120 Le Vigan.

ZX Spectrum vends interface joystick programmable DK Tronics. Cherche toujours Spectrum bas prix ou en panne, échange programmes. Peut sur Paris, vous faire transfert K7-micro drive. Tél. (1) 42 57 64 36 en semaine.

ECHANGE programmes pour Spectrum 48K. Envoyer liste. Cherche notices : The Artist, Paint Box, Time Gate, 3D Mover, VU 3D (photoopies), échange possible. Sylvain Wyckaert, 12, rue de la Broidoulette, Avesnelles, 59440 Avesnes. Tél. (16) 27 61 22 57.

VENDS imprimante Alphacon 32 pour Spectrum, 3 rouleaux, 5 K7 originales, le tout 850F. Possède également nombreux jeux. Vends crayon optique neuf pour M05 : 150F seulement. A. Hojsan, 5, rue Bellevue, 81100 Castres.

CHERCHE à bas prix unité centrale de ZX Spectrum 48Ko ou personne pouvant réparer ZX Spectrum. Erwan Le Morvan, route de Penvenan, Kernaria-Sularad, 22450 La Roche-Derrien. Tél. (16) 96 38 03 62.

RECHERCHE photocopies de notices Hacker, Franck Bruno, Marsport, Spellbound Starion, 3 Weeks in Paradise, Fairlight : 5F pièce. Pierre Aczcepaniak, 3, avenue Nationale, 18340 Levet.

CHERCHE par tout moyen, la possibilité de connecter le Spectrum au Minitel. Echange aussi nombreux logiciels. Contacter-moi vite au (16) 99 36 36 41. Yannick Marquet, 95, cvenue Rochester, 35700 Rennes.

TEXAS

VENDS T19/4A, péritel, câble magnéto, manuel d'utilisation, nombreux programmes à taper, le tout 600F. Marc au (16) 72 50 19 67.

VENDS T199/4A, basic étendu, manettes de jeux, modules Microsurgeon, Drivin Demon, K7 Le Basic par soi-même, livre 50 programmes : 1200F. Jean Frécon, 25, cité EDF de Pizançon, 26300 Bourg-de-Péage. Tél. (16) 75 70 20 34 poste 47.

VENDS pour T199/4A extension périphérique

MELK GASP. BALT.

Les Rois Mages



BD!

EBDITO

Salut les cons. Je dis pas ça pour vous faire de la peine, mais je suis en pleine période philosophique, ça m'incline à réfléchir sur la société, le monde où nous vivons, le pourquoi du comment, enfin, des conneries, quoi. Et y a dix ans, j'aurais pas pu marquer "salut les cons" dans un journal normal. Vous en avez rien à foutre ? Ok, passons à l'information pure et dure.

Tonnerre de Brest est un festival de BD organisé par des gens sympas qui offrent l'avantage d'être assez dynamiques pour que leur manifestation soit dynamique. Ça se déroule les 27 et 28 septembre (je mets septembre au pluriel parce qu'il y en a deux) au MPT de l'Harteloire, boulevard Clemenceau à Brest. Il y aura Carali, déjà, rien que pour lui vous pouvez y aller. Il y aura aussi Abuli, Autheman, Baru, Letendre et Loisel, Pichon (c'est un pote à Carali), Teulé (bon. Achetez Sita-Java, lisez-le une fois, vous allez trouver ça nul. Lisez-le une deuxième fois, vous allez trouver ça génial. Faut dire que c'est compliqué) et Tram-

ber. Ça sera un peu comme Angoulême, mais en plus marrant. Voilà.

Ensuite, je me suis encore planté la semaine dernière. J'ai pas la mémoire des noms. Alors quand j'ai lu "la veuve de Confolens", je me suis pensé : "tiens, le dessineux fait toujours la même chose". Alors j'ai jeté un bref coup d'œil sur la couverture, j'ai vu Rivière et je l'ai crédité du poste de dessinateur. Bien entendu, il est scénariste. C'est comme pour Yann et Hardy : je sais jamais qui dessine et qui écrit. Mais je m'en fous, les albums sont bons quand même, c'est tout ce que je demande.

Dernier point : cette semaine, comme les éditeurs ne se sont toujours pas aperçus que les vacances étaient terminées ohé ohé, je vous ai mis plein de rééditions. Des récentes, des pas récentes, des moyennes, des bonnes et des pas bonnes. La semaine prochaine, en principe, je raccroche les wagons et je vous cause de nouveautés. Bye.

Milou.

BD Parade!

DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	ZENTNER/PELLEJERO	16
RETOUR	BERNET ABULI	16
CARNAGE +	BERNET TRILLO	16
LES ONCLES PAUL	COLLECTIF	15
UN MAX DE MAD	COLLECTIF	15
SUDOR SUDACA	MUNOZ SAMPAYO	15
AUX VOLEURS	KONK	15
DECRESCENDO	PTILUC	14
A LA VIE A LA MORT	DODIER MAKYO	14
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	AUTHEMAN	14
UN MÔME DE PERDU...	TAFFIN	14
CADAVRES EN SOLDE	SAMPAYO SOLANO LOPEZ	14
BARBE-NOIRE ET LES INDIENS	REMACLE	14

STUDIO



Ça, c'est pas une réédition. C'est un travail de commande d'Antenne 2 au studio Asylum. Alors y a plein de gens qui ont bossé dessus et c'est pour les mômes. Bizarrement, le dessin ressemble à celui du "Bal de la sueur", de Cromwell-Rif-Ralph-Reb's, avec les mêmes punks, les mêmes décors. Mais pour les mômes, c'est-à-dire qu'au lieu de se traiter de sale enculé à la con, ils se traitent de dégoutant personnage, ce qui est assez drôle, surtout quand on paye pas le bouquin. Mais pour un môme, je crois que c'est super. J'aurais bien aimé voir des punks dans les bd quand j'avais 8 ans. Mais y a pas beaucoup de pages, quand même. 30, ça fait un peu juste. Et puis c'est à suivre, et vaut mieux avoir lu le début, parce que sinon, pour comprendre ce que les personnages foutent là, bonjour. Bref, Nowel approche, c'est un beau cadeau pour les petits cons.

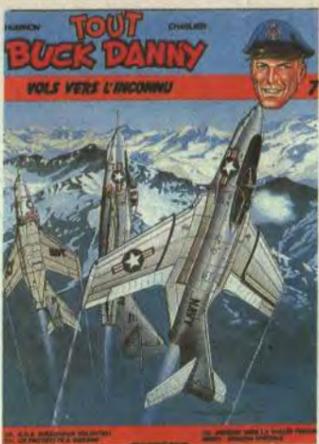


THOT chez CASTERMAN, 32,50 balles.

LES MILITAIRES



Voilà une réédition qui ne s'imposait pas. Oh, je sais, il y a plein de nostalgiques de Buck Danny : je n'en suis pas, loin de là. Je ne supporte pas qu'on porte les militaires au pinacle. A la limite, qu'on les défende en disant qu'ils font un boulot comme tout le monde, à la limite, je veux bien, mais les glorifier, les faire passer pour des super-héros, non merci. Pourquoi pas Super-Boulangier ou Super-Maçon, aussi ? Des types dont la mission sacrée est de faire cuire le pain tous les jours, qu'il pleuve, qu'il vente ou qu'il neige, des types qui se sacrifient pour que d'autres aient une maison bien à eux, c'est un métier risqué, en plus, maçon, y en a qui tombent du toit et qui se tuent, c'est aussi glorieux que pilote de chasse. Sauf que les pilotes de chasse essaient de tuer d'autres gens alors que les maçons se tuent eux-mêmes sans mettre personne en danger. Et puis le dessin est inintéressant, les couleurs sont moches, les scénarios sont chiant. Je ne com-



prends pas qu'il y ait des nostalgiques de Buck Danny. Allez mourir.

VOLS VERS L'INCONNU (4 récits complets) de CHARLIER et HUBINON chez DUPUIS, 79 balles.

BERK



Non, faut pas déconner ! Quick et



Flupke, c'est une erreur de jeunesse ! Hergé a glissé, c'est pas possible autrement ! C'est nul au possible, et en plus, son studio a fait la plupart des planches qui sont dans l'album. Faut vraiment être maso pour lire ça. Et encore plus pour l'éditer. Remarque, les mères de famille doivent voir "Hergé" sur la couverture et l'acheter. Ils doivent compter là-dessus, les bons requins qui ont les droits. Moi, si je devais protéger l'œuvre d'Hergé, je foudrais tout ça dans un incinérateur, je détruirais toutes les traces possibles et je nierais formellement qu'il ait pu faire ça un jour ou l'autre. Mais je ne suis pas, donc je ne pas. Tant pis.

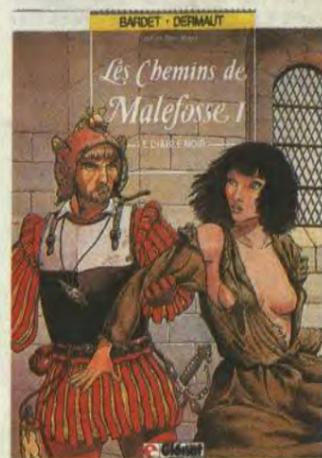
CHACUN SON TOUR d'HERGÉ et son STUDIO chez CASTERMAN, 36 francs.

MERLE UNE PREMIERE



Voilà réédité le premier tome des Chemins de Malefosse, la série qui est entièrement pompée sur l'œuvre de Robert Merle. Bizarrement, le premier tome est le meilleur : j'ai été déçu par le troisième. Il y a aussi un truc qui m'avait bien plu dans les bouquins de Merle qu'il n'y a pas ici : tout était écrit en ancien français, et il y avait à la fin du bouquin un glossaire qui reprenait tous les mots inhabituels pour les expliquer. Là, il y a quelques mots de-ci de-là qu'on ne connaît pas, mais pas énormément. Enfin, les termes anciens sont juste là pour faire couleur locale.

Je parle de Merle, mais c'est pas dit franchement, que c'est inspiré de. Faut avoir lu les deux pour s'en apercevoir. Entre nous, quand on connaît pas, les guerres de religion, c'est gonflant. Mais, et je vous parle en pleine connaissance de cause, on s'aperçoit rapidement que c'est passionnant. Enfin, c'est mon avis, vous en faites ce que vous voulez. Tout ça pour vous recommander la lecture de "Fortune de France", "En nos vertes années", "Paris ma



bonne ville", "Le prince que voilà" et le cinquième tome dont je ne me rappelle plus le nom de Robert Merle chez Laffont.

LES CHEMINS DE MALEFOSSE 1 de DERMAUT et BARDET chez GLENAT, 39,50 balles.



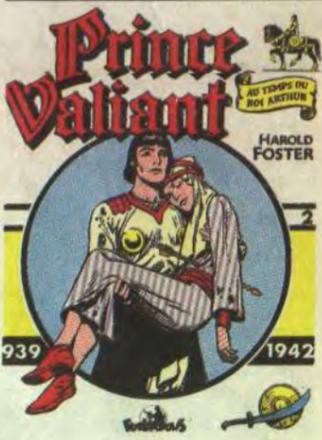
LUSKE



Alors là, c'est du luxueux. C'est le côté chics de Futuropolis, quand ils se mettent à faire des beaux bouquins d'enfer.

Prince Vaillant, c'est une légende, un mythe, que dis-je, un lythe, une péninsule. Non. Pas une péninsule. C'est un gros truc, en tous cas. Incontournable, comme dirait Bombyx. Ça a duré des années, ça a fait rêver trois générations, ça a donné ses lettres de noblesse à la chevalerie, c'est formidable, géant, fantastique.

Faut savoir que ce deuxième volume couvre la période 1939-1942. A l'époque, y avait pas de bulles, juste un texte sous l'image qui expliquait ce qui se passait. Et on n'avait pas le droit d'utiliser les symboles courants (comme par exemple un petit tortillon qui part des pieds pour indiquer que le personnage marche) pour soutenir l'action, alors le dessin devait être en béton armé. Tous les dessinateurs actuels peuvent ouvrir ce bouquin et tirer une leçon de chaque image. Tiens, carrément, ça ressemble à du Gustave Doré en plus



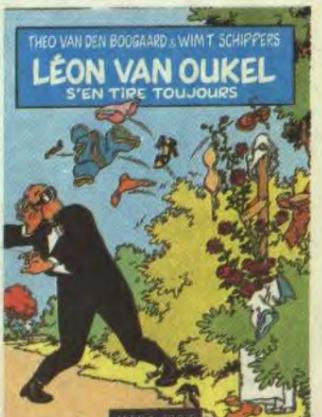
récent. Et puis l'album est énorme, gigantesque et beau. Enfin, c'est génial, quoi.

PRINCE VAILLANT de HAL FOSTER chez FUTUROPOLIS, 142 balles.

ZARBI



Magic Strip fait toujours du bon boulot. Là, je me demande si c'était nécessaire, mais en tous cas c'est bien fait. Léon Van Oukel, alias Léon-la-terreur n'est connu en France que depuis trois ou quatre ans, mais il existe aux Pays-Bas depuis plus de dix ans. Les dessins qui sont dans cette réédition, contrairement à ceux qui ont été édités par Albin Michel, sont relativement anciens et on s'aperçoit que les premières influences de Van Den Boogaard n'étaient pas Hergé mais Mort Drucker, le dessinateur de Mad. Personnellement, je trouve qu'il aurait mieux fait d'en rester là, mais bon, ils m'ont pas demandé mon avis, les cons. On apprend aussi que le personnage est tiré d'une série télé très populaire là-bas, et on a même droit à une interview des auteurs, avec plein de croquis, de photos et d'inédits. Mais ceci dit, plus ça va, moins j'ai l'impression que c'est du second degré, ce qui m'inquiète énormément, parce qu'au premier, c'est du



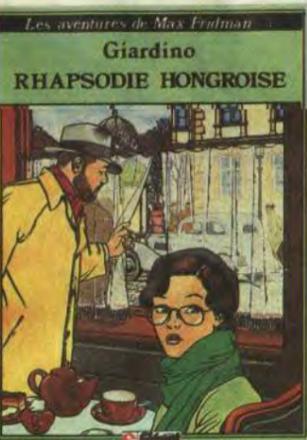
niveau du type qui glisse sur une peau de banane. Bon, j'attends le prochain pour me faire une idée.

LEON VAN OUKELE S'EN TIRE TOUJOURS de VAN DEN BOOGAARD et SCHIPPERS chez MAGIC STRIP, 42 francs.

HONGROIS KONBEZ



Là, au moins, on en a pour son fric. 90 pages. C'est d'autant plus bizarre que venant de chez Glénat, on se serait attendu à ce qu'ils en fassent deux albums à suivre, mais pas du tout. Bon, Max Fridman est un ex-espion qui a raccroché, mais son ex-patron vient faire appel à lui parce qu'il est le seul à pouvoir résoudre un problème délicat. Ça se passe avant la deuxième guerre mondiale, donc y a plein de références historiques dans tous les sens. C'est bien, en fait. Des fois, je me dis qu'il faudrait que j'adopte un style de critique différent pour chaque style d'album. Les albums historiques, les fans d'Edika n'en achèteront jamais. Donc, faut que je m'adapte. Cher lecteur d'albums historiques, tu peux acheter celui-ci en toute confiance, car il est très historique. Et l'histoire (pas de h majuscule) est intéressante. Ah oui, cher lecteur d'histoires d'espionnage, tu peux acheter cet album car il te branchera. Bon. C'est tout.



RHAPSODIE HONGROISE de GIARDINO chez GLENAT, 49,50 francs.

BROS



Lui, il date de 77. A l'époque, Chron avait lancé un hebdo de bd qui avait la bonne idée de s'appeler "BD", Manchette traînait dans les locaux de Charlie-Hebdo parce qu'il y faisait une chronique de cinoche avec son fiston, Tardi avait vu de la lumière et était entré et les deux se sont rencontrés. Ça a donné Griffu, l'histoire d'un rôpman (un type chargé de récupérer les créances

chez les mauvais payeurs) qui se trouve plongé dans une sombre histoire de vol de documents qui dégénère en sombre histoire de meurtres, d'attentats, de méchants qui régulent leurs comptes à coups de bombes et de tessons de bouteille. Enfin, on sent bien que c'est du Manchette. Et le dessin, ça va, c'est du Tardi pur beurre. Pas moyen de se tromper. Et Tardi étant devenu ce qu'il est, avec des Adéleries, on le réédite, œuf corse. Ça a pas pris une ride, ça pourrait être un fil de Delon, c'est pro et bien ficelé. Un polar, quoi.

GRIFFU de TARDI et MANCHETTE chez DARGAUD, 35 balles.

SALUT LA PROMO

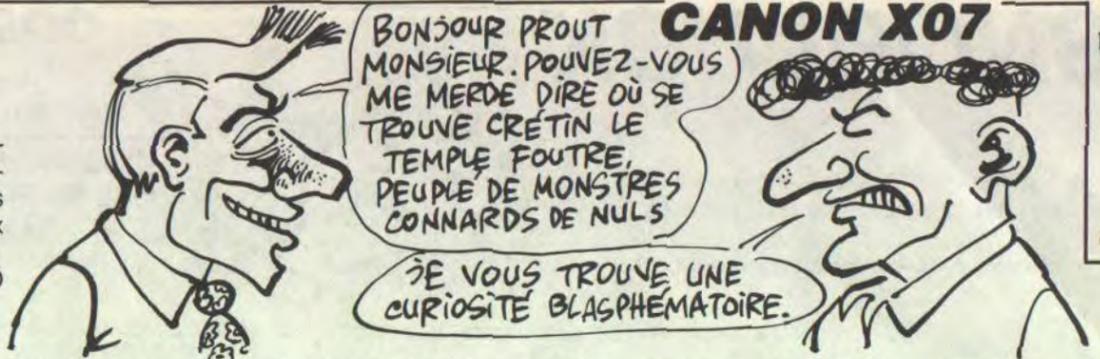
VOIR PAGE 22



TEMPLE

Victime de sa curiosité blasphématoire, l'intrepide aventurier se retrouva prisonnier d'un temple peuplé de présences hideuses. Pour gagner sa liberté, il n'eut d'autre recours que d'appliquer la magie présente en ces lieux d'épouvante...

Marc MOLLARD



LES BONS CONS FONT LES BONZES AMIS.



SUITE DU N° 150

149E 11 E8 03 2A E0 18 19 22
14A6 E0 18 97 32 E6 18 C3 E6
14A8 12 FE 9F 20 1B 3A E8 18
14B6 FE 00 20 14 21 E6 18 36
14BE 01 11 FA 00 2A E0 18 19
14C6 22 E0 18 3E 82 32 EA 18
14CE 3A EA 18 FE 84 20 25 26
14D6 01 FD 21 28 00 CD DE 12
14DE 11 F4 01 2A E0 18 19 22
14E6 E0 18 21 B8 00 36 04 23
14EE 36 13 3E 8C CD BE C1 3E
14F6 82 32 EA 18 3A EA 18 FE
14FE F1 CA 27 1B FE F2 CA 27
1506 1B FE F3 CA 27 1B 11 FC
150E 18 01 01 00 3E 82 CD 2F
1516 C9 1A FE 31 CA ED 1B FE
151E 33 CA 28 1C FE 35 CA A7
1526 1C FE 37 CA D7 1C FE 30
152E C2 F3 12 97 32 F6 18 32
1536 F7 18 3A EA 18 FE 82 C2
153E F3 12 3E EF 32 E9 18 FD
1546 21 E7 18 FD 66 00 FD 6E
154E 01 22 B8 00 CD BE C1 C3
1556 F3 12 26 01 FD 21 D0 07
155E CD DE 12 FD 21 E7 18 FD
1566 66 00 FD 6E 01 3A EA 18
156E 22 B8 00 CD BE C1 3A F6
1576 18 84 67 3A F7 18 85 6F
157E CD 05 19 1A 32 EA 18 FD
1586 74 00 FD 7A 01 22 B8 00
158E 3A E9 18 CD BE C1 18 BF
1596 05 04 EF 82 06 05 11 03
159E 02 F3 F1 82 82 01 FF 00
15A6 00 11 03 01 82 05 04 EF
15AE 82 06 09 0F 01 01 F3 F1
15B6 82 82 01 FF 00 00 0D 03
15BE 01 82 12 01 EF 82 05 08
15C6 0D 01 03 F3 F1 82 82 01
15CE FF 00 00 02 02 01 82 08
15D6 04 EF 82 06 06 08 01 01
15DE F3 F3 82 82 01 01 00 00
15E6 0C 03 01 82 0A 04 EF 82
15EE 06 0C 07 01 01 F1 F3 82
15FE 82 FF 01 00 00 08 03 01
15FE 82 0C 07 2A 2A 2A 2A 2A
1606 2A 2A 54 45 4D 50 4C 45
160E 2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A 20
1616 20 20 20 20 20 20 7E 7E
161E 7E 7E 7E 7E 20 20 20 20
1626 20 20 20 20 43 6F 70 79
162E 72 69 67 68 74 28 43 29
1636 20 31 39 38 36 20 20 20
163E 20 20 20 40 41 72 63 20
1646 4D 4F 4C 4C 41 52 44 00
164E 0C 20 E9 82 82 82 82 82
1656 82 82 80 82 82 82 82 82
165E 83 82 82 82 20 20 E9 82
1666 82 82 82 81 82 82 82 E9
166E 82 81 82 82 82 82 82 82
1676 20 20 81 82 82 82 82 82
167E 83 82 82 82 E9 82 80 82
1686 82 82 82 82 20 20 81 82
168E E9 82 80 82 9F 82 82 81
1696 82 80 82 84 82 80 82 82
169E 00 0C 20 82 82 82 82 82
16A6 E9 82 82 82 80 82 82 82

16AE 82 83 82 82 E9 20 20 82
16B6 81 82 82 80 9F 81 82 82
16BE 80 82 81 82 82 82 82 80
16C6 81 20 20 E9 82 81 82 82
16CE 82 83 82 E9 80 82 82 82
16D6 82 81 82 E9 81 20 20 82
16DE 82 81 82 82 81 82 E9 82
16E6 80 81 82 80 82 84 82 80
16EE 8D 00 0C 20 82 9F 82 80
16F6 82 82 82 E9 82 82 82 82
16FE 80 82 83 82 82 82 20 20
1706 82 81 82 80 82 82 82 82
170E 81 E9 82 82 82 80 82 82
1716 81 E9 20 20 82 81 82 82
171E 81 81 83 82 82 82 82 82
1726 82 82 80 E9 82 81 20 20
172E 82 82 82 82 82 82 82 E9
1736 81 82 81 82 80 82 84 82
173E 80 8D 00 0C 20 82 82 82
1746 9F 82 82 82 82 82 82 82
174E 82 E9 82 83 82 82 82 20
1756 20 82 E9 80 82 82 E9 82
175E 82 81 82 80 82 82 82 82
1766 82 81 82 20 20 81 82 82
176E 82 81 82 83 82 82 82 82
1776 E9 81 82 80 E9 81 82 20
177E 20 82 82 82 82 81 E9 82
1786 82 81 82 82 82 80 82 84
1796 9F 82 82 82 E9 82 82 82
179E 82 82 82 82 83 82 82 82
17A6 20 20 E9 80 82 81 82 82
17AE 82 82 82 82 82 81 82 82
17B6 80 E9 81 82 20 20 81 82
17BE 81 82 80 E9 83 82 E9 82
17C6 80 82 81 82 80 82 82 82
17CE 20 20 81 82 82 82 82 E9
17D6 82 82 82 82 82 81 80 82
17DE 84 82 80 8D 00 53 6F 75
17E6 64 61 69 6E 2C 64 73 20
17EE 6C 27 65 73 70 61 63 65
17F6 3A 00 4C 65 20 4C 49 56
17FE 52 45 21 21 21 00 4C 65
1806 20 74 69 74 72 65 20 65
180E 73 74 20 6C 65 20 73 75
1816 69 76 61 6E 74 3A 6D 61
181E 67 69 65 20 64 65 20 6C
1826 27 45 47 59 50 54 45 20
182E 41 4E 43 49 45 4E 4E 45
1836 00 56 6F 75 73 20 74 6F
183E 75 72 6E 65 70 20 6C 65
1846 73 20 70 61 67 65 73 20
184E 6A 75 73 71 75 27 61 20
1856 70 2E 39 32 00 56 6F 75
185E 73 20 6C 69 73 65 7A 20
1866 6C 61 20 66 6F 72 6D 75
186E 6C 65 3A 41 42 42 52 41
1876 20 43 4F 55 40 42 41 4C
187E 41 20 5A 4F 55 4C 4F 55
1886 00 4D 61 69 73 20 71 75
188E 65 20 73 65 20 70 61 73
1896 73 65 20 74 2D 69 6C 20
189E 3F 56 6F 75 73 20 65 74
18A6 65 73 20 72 65 76 65 6E
18AE 75 20 61 75 20 64 65 62
18B6 75 74 20 64 75 54 45 4D
18BE 50 4C 45 20 21 21 21 00
18C6 53 43 4F 52 45 3A 00 56
18CE 49 45 3A 00 55 6E 65 20
18D6 61 75 74 72 65 20 3F 00

18DE E3 18 34 17 32 03 00 04
18E6 00 09 03 F9 82 01 0A 04
18EE 04 03 F3 F1 81 82 01 FF
18F6 FF 00 09 03 01 F9 37 FF
18FE 00 3A 43 33 14 00 00 C5
1906 E5 45 4C 21 00 00 11 14
190E 00 19 10 FD 09 11 FF 01
1916 19 EB E1 C1 C9 21 30 39
191E 22 83 1F 21 00 00 22 E0
1926 18 21 E4 18 36 05 23 36
192E 01 23 36 00 3E 00 32 FE
1936 18 C9 21 FF 15 CD F7 FE
193E 76 C9 3A E5 18 FE 01 CA
1946 5F 19 FE 02 CA 84 19 FE
194E 03 CA A9 19 FE 04 CA CE
1956 19 FE 05 CA F3 19 C3 57
195E 13 21 96 15 01 15 00 11
1966 E7 18 ED 80 3E 1A 21 7B
196E 19 01 00 09 CD 2F C9 21
1976 4E 16 C3 F7 FE 84 00 00
197E D8 C8 50 D8 00 FC 21 AB
1986 15 01 15 00 11 E7 18 ED
198E 80 3E 1A 21 A0 19 01 00
1996 09 CD 2F C9 21 9F 16 C3
199E F7 FE 84 BC A0 A0 AC A0
19A6 A0 A0 FC 21 C0 15 01 15
19AE 00 11 E7 18 ED 80 3E 1A
19B6 21 C5 19 01 00 09 CD 2F
19BE C9 21 F0 16 C3 F7 FE 84
19C6 FC 04 04 F4 04 04 C4 FC
19CE 21 D5 15 01 15 00 11 E7
19D6 18 ED 80 3E 1A 21 EA 19
19DE 01 00 09 CD 2F C9 21 41
19E6 17 C3 F7 FE 84 A4 A0 A0
19EE AC A0 A0 BC FC 21 EA 15
19F6 01 15 00 11 E7 18 ED 80
19FE 3E 1A 21 0F 1A 01 00 09
1A06 CD 2F C9 21 92 17 C3 F7
1A0E FE 84 E4 04 04 F4 04 04
1A16 FC FC 3E 00 D3 F3 D3 F2
1A1E 76 CD 9E CE 21 E3 17 CD
1A26 F7 FE 06 01 0E 14 DD 21
1A2E 8B 00 DD 36 00 02 DD 70
1A36 01 3E 8E CD BE C1 DD 36
1A3E 00 03 DD 70 01 3E 90 CD
1A46 BE C1 DD 36 00 02 DD 71
1A4E 01 3E 8F CD BE C1 DD 36
1A56 00 03 DD 71 01 3E 91 CD
1A5E BE C1 3E FF D3 F4 16 C8
1A66 1E 64 1D 20 FD 15 20 F8
1A6E 3E 00 D3 F4 6D 24 2E 02
1A76 CD 05 19 1A FE 8F 28 2F
1A7E DD 36 00 02 DD 70 01 3E
1A86 20 CD BE C1 DD 36 00 03
1A8E DD 70 01 CD BE C1 DD 36
1A96 00 02 DD 71 01 CD BE C1
1A9E DD 36 00 03 DD 71 01 CD
1AA6 BE C1 04 0D C3 2C 1A 3E
1AAE 2B CD 28 E4 06 14 DD 36
1AB6 00 01 DD 36 01 01 3E 20
1ABE CD BE C1 05 20 F8 DD 36
1AC6 00 01 DD 36 01 06 21 F8
1ACE 17 CD F7 FE 3E 2C CD 28
1AD6 E4 3E FF D3 F4 3E 00 D3
1ADE F3 16 00 3E 00 D3 F2 0E
1AE6 03 06 03 05 20 FD 0E 20
1AEE F8 3C FE FF 2E EF 14 7A
1AF6 FE 20 20 E7 3E 00 D3 F4
1AFE CD 9E CE 21 04 18 CD F7
1B06 FE 76 CD 9E CE 21 37 18

1B0E CD F7 FE 76 CD 9E CE 21
1B16 5B 18 CD F7 FE 76 CD 9E
1B1E CE 21 87 18 CD F7 FE 76
1B26 C9 CD 5D 13 35 3A E7 18
1B2E 3D 06 05 4F 81 05 20 FC
1B36 C6 03 32 01 19 06 07 3A
1B3E E8 18 3D 4F 81 05 20 FC
1B46 C6 04 32 02 19 3E 0F 32
1B4E 03 19 3E 15 21 01 19 01
1B56 00 03 CD 2F C9 3E FF D3
1B5E F4 3E 00 D3 F3 3A 03 19
1B66 C6 30 D3 F2 21 03 19 35
1B6E 35 35 20 DE 97 D3 F4 DD
1B76 21 B8 00 DD 36 00 01 DD
1B7E 36 01 01 06 14 3E 20 CD
1B86 BE C1 05 20 F8 DD 36 00
1B8E 02 DD 36 01 01 06 14 CD
1B96 BE C1 05 20 FA DD 36 00
1B9E 01 DD 36 01 05 21 C6 18
1BA6 CD F7 FE 2A E0 18 CD 98
1BAE 8B DD 36 00 02 DD 36 01
1BB6 07 21 CD 18 CD F7 FE 3A
1BBE E4 18 6F 26 00 CD 98 8B
1BC6 76 3A E4 18 FE 00 28 08
1BCE 21 E6 18 36 00 C3 E7 13
1BD6 CD 08 13 21 D2 18 CD F7
1BDE FE CD 8D C0 CD C5 C8 FE
1BE6 4F CA ED 12 C3 50 13 97
1BEE 32 F6 18 3A E9 18 FE F6
1BF6 28 07 97 32 F7 18 C3 F3
1BFE 12 3E FF 32 F7 18 3E 81
1C06 32 EA 18 FD 21 E7 18 FD
1C0E 66 00 FD 6E 01 2D CD 05
1C16 19 1A FE 81 20 04 3E F6
1C1E 18 02 3E EF 32 E9 18 C3
1C26 58 15 97 32 F7 18 FD 21
1C2E E7 18 FD 66 00 FD 6E 01
1C36 24 CD 05 19 1A FE 20 20
1C3E 07 97 32 F6 18 C3 F3 12
1C46 FE 80 20 0E 3A E6 18 FE
1C4E 00 20 07 97 32 F6 18 C3
1C56 F3 12 1A FE 83 20 29 3A
1C5E E7 18 FE 07 20 11 3E 08
1C66 32 F6 18 3E FE 32 F7 18
1C6E 3E 01 32 FD 18 0E 3E
1C76 F8 32 F6 18 3E 02 32 F7
1C7E 18 3D 32 FD 18 C3 71 13
1C86 3E 01 32 F6 18 1A FE 81
1C8E 20 04 3E F6 18 09 3A E9
1C96 18 FE F8 20 04 3E FC 18
1C9E 02 3E F8 32 E9 18 C3 58
1CA6 15 97 32 F6 18 32 F7 18
1CAE 3A E8 18 FE 04 CA F3 12
1CB6 FD 21 E7 18 FD 66 00 FD
1CBE 6E 01 2C 0D 05 19 1A FE
1CC6 81 C2 F3 12 3E F6 32 E9
1CCE 18 3E 01 32 F7 18 C3 58
1CD6 15 97 32 F7 18 FD 21 E7
1CDE 18 FD 66 00 FD 6E 01 25
1CE6 CD 05 19 1A FE 20 20 07
1CEF 97 32 F6 18 C3 F3 12 FE
1CF6 80 20 0E 3A E6 18 FE 00
1CFE 20 07 97 32 F6 18 C3 F3
1D06 12 1A FE 83 20 2A 3A E7
1D0E 18 FE 11 20 11 3E F8 32
1D16 F6 18 3E 02 32 F7 18 3E
1D1E FF 32 FD 18 18 0F 3E 08
1D26 32 F6 18 3E FE 32 F7 18
1D2E 3E FF 32 FD 18 C3 71 13
1D36 3E FF 32 F6 18 1A FE 81

1D3E 20 04 3E F6 18 09 3A E9
1D46 18 FE F9 20 04 3E FA 18
1D4E 05 CE F9 32 E9 18 C3 58
1D56 12 CD 3F C0 DD 21 EC 18
1D5E 3E 02 32 04 19 DD 66 00
1D66 DD 6E 02 DD 7E 08 84 67
1D6E CD 05 19 1A 32 03 19 FE
1D76 20 28 1C FE 80 28 18 FE
1D7E 83 28 14 FE F1 28 10 FE
1D86 F3 28 0C FE F2 20 08 3A
1D8E FA 18 2F 3C 32 FA 18 C3
1D96 31 1E DD 7E 02 FE 02 38
1D9E 17 DD 66 00 DD 6E 02 2D
1DA6 CD 05 19 1A FE F1 28 25
1DAE FE F2 28 21 FE F3 28 1D
1DB6 DD 7E 02 21 E8 18 BE 30
1DBE 16 DD 66 00 DD 6E 02 2C
1DC6 CD 05 19 1A FE 81 20 07
1DCE 3E 01 32 FE 18 18 14 3A
1DD6 E8 18 DD BE 02 30 0C DD
1DDE 7E 06 FE 81 20 05 3E FF
1DE6 32 FE 18 DD 66 00 DD 6E
1DEE 02 22 B8 00 DD 7E 06 CD
1DF6 BE C1 3A FE 18 FE 00 20
1DFE 07 DD 7E 08 84 67 18 09
1E06 3A FE 18 85 6F 97 32 FE
1E0E 18 DD 74 00 DD 75 02 CD
1E16 05 19 1A DD 77 06 22 B8
1E1E 00 DD 7E 04 CD BE C1 DD
1E26 23 21 04 19 35 C2 63 1D
1E2E C3 90 1E DD 7E 00 DD 6E
1E36 02 DD 66 08 94 67 CD 05
1E3E 19 1A FE F1 28 08 FE F2
1E46 28 04 FE F3 20 05 CD 7F
1E4E 1E 18 D4 3A 03 19 FE F1
1E56 28 04 FE F3 20 1E 0E 02
1E5E FD 21 F0 18 FD 7E 04 2F
1E66 3C FD 77 04 87 FD 46 00
1E6E 80 FD 77 00 FD 23 0D 20
1E76 EB C3 E9 1D CD 7F 1E 18
1E7E F8 DD 7E 08 2F 3C DD 77
1E86 08 87 DD 46 04 80 DD 77
1E8E 04 C9 FD 21 F8 18 FD 7E
1E96 00 FD 66 02 FD 6E 01 84
1E9E 67 CD 05 19 1A F5 3E F2
1EA6 FD 46 02 90 47 F1 B8 20
1EAE 24 3A FA 18 ED 44 32 FA
1EB6 18 3A F8 18 FD 46 02 90
1EBE 21 2E 18 8E 20 09 DD 21
1EC6 EC 18 CD 7F 1E 18 1A DD
1ECE 21 ED 18 18 F5 F5 FD 46
1ED6 02 3E F2 80 47 F1 B8 20
1EDE 0A 3A FA 18 ED 44 32 FA
1EE6 18 18 21 FE 20 20 1D 3A
1EEE F8 18 FD 46 02 90 67 FD
1EF6 6E 01 CD 05 19 1A FE F1
1EFE C8 FE F3 C8 3A FA 18 ED
1F06 44 32 FA 18 FD 66 00 FD
1F0E 6E 01 22 B8 00 3A FB 18
1F16 CD BE C1 FD 46 02 3A F8
1F1E 18 80 32 F8 18 67 CD 05
1F26 19 1A 32 FB 18 22 B8 00
1F2E 3E F2 C3 BE C1 0C 4E 69
1F36 76 65 61 75 20 28 31 2F
1F3E 32 29 20 3F 00 CD 38 19
1F46 21 33 1F CD F7 FE CD 8D
1F4E C0 CD C5 C8 FE 31 28 04
1F56 FE 32 20 EC 32 E2 18 C9
1F5E 00 00 00 00 00 00 00 00

VIC 20

SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

Suite de
la page 4

```
460 IF (IAND32) THEN 380
470 IF Y=-4 THEN IF X<5 THEN GOSUB 180:GO
T0370
480 IF G<0 OR N>254 THEN 570
490 IF Y=-4 THEN IF X<9 THEN GOSUB 180:GO
T0370
500 IF Y<0 THEN 380
510 P=X+16*Y:IF PEEK(7168+P) THEN 380
520 GOSUB 310:IF PEEK(P+7424)>254 THEN
NIFG=0 THEN G=1
530 IF G<0 OR N>254 THEN 570
540 POKE 6943,29:SYS 6938
550 M=5:GOSUB 70:GOSUB 310:IF V>254 THEN
ENIFG=0 THEN G=2
560 GOT0370
570 PRINT "PARTIE TERMINE
E":GOSUB 180:IF G=1 THEN SJ=SJ+1
580 IF G=2 THEN SM=SM+1
590 GOSUB 120:I=5:GOT020
600 IF N=0 THEN 20
610 NN=N:PRINT "J":GOSUB 180:N=0:M=
9-4*C
620 P=PEEK(6656+N):M=1-4*(M=1):GOS
UB 310:GOSUB 70:IF N<NN THEN 620
630 GOT0570
640 PRINT "J":GOSUB 180:N=0:G=0:C=2
:GOSUB 170:GOSUB 70:GOT0660
650 GOSUB 60
660 M=5:GOSUB 310:GOSUB 70:IF V>2540
```

```
RD=254 THEN 570
670 M=1:GOSUB 160:GOSUB 60:GOSUB 310:
GOSUB 770:GOSUB 160:IF V>254 OR N>254 THEN
EN 570
680 GOT0650
690 SJ=0:SM=0:I=5:GOT020
700 IF N=0 THEN 20
710 CLOSE 1:PRINT "J":OPEN 1,1,1,"PAR
TIE":PRINT #1,CHR$(N):CHR$(C+1);
720 FOR J=0 TO N:PRINT #1,CHR$(PEEK(66
56+J));NEXT:CLOSE 1:I=5:GOT020
730 POKE 6943,26:SYS 6938:CLOSE 1:PRI
NT "J":OPEN 1,1,0,"PARTIE"
740 GET #1,I$:N=ASC(I$):GET #1,I$:C=
ASC(I$)-1:FOR J=0 TO N:GET #1,I$:IF I$=
"" THEN I=0:GOT0760
750 I=ASC(I$)
760 POKE 6656+J,I:NEXT:CLOSE 1:GOT06
00
770 J=T:PRINT "VITESSE: 123456
789":POKE 7689+T,PEEK(7689+T) OR 128
780 IF (PEEK(CJ) AND 16)=0 THEN T=T-1:IF
T<1 THEN T=0
790 IF (PEEK(CJ+1) AND 128)=0 THEN T=T+
1:IF T>8 THEN T=9
800 IF J<T THEN FOR J=0 TO 100:NEXT:GOT
0770
810 IF T=0 THEN 770
820 FOR J=200 TO 1800:NEXT:RETURN
830 PRINT "FAITES VOTRE CHOIX"
840 K=38422+44*I:FOR J=K TO K+21:POKE
J,1:NEXT:FOR J=K TO K+21:POKE J,2:NEXT
850 J=PEEK(CJ):IF (J AND 4)=0 THEN I=I-
1:IF I<1 THEN I=1
860 IF (J AND 8)=0 THEN I=I+1:IF I>L THEN
I=L
```

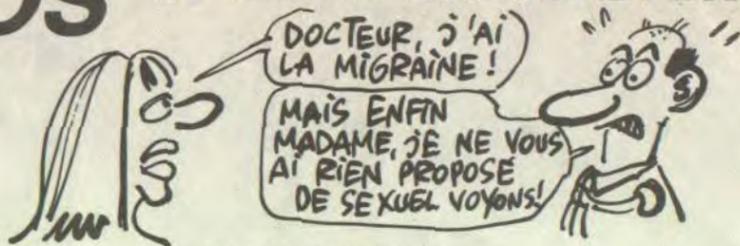
```
870 IF J AND 32 THEN 840
880 RETURN
890 PRINT "VOUS COMMENCEZ"
:PRINT "VIC COMMENCE"
900 IFC=0 THEN I=INT(RND(1)*2)+1:GOT
0920
910 I=C+1:IF I>2 THEN I=1
920 L=2:GOSUB 830:C=I:RETURN
930 PRINT "
940 PRINT "
950 PRINT "
":PRINT "
960 PRINT "
":PRINT "
970 PRINT "
":PRINT "
980 PRINT "
":PRINT "
990 PRINT "
":PRINT "MORPION 866 (C) B.MULLE
R"
1000 PRINT "TOUT AU BATON DE JOI
E":CO=30720:CS=36875:CJ=37151
1010 POKE 56,26:FOR I=6912 TO 7096:PEA
DJ:POKE I,J:NEXT
1020 FOR I=CS-1 TO CS+2:POKE I,0:NEXT:
POKE CS+3,15
1030 FOR I=28 TO 29:POKE 6943,I:SYS 693
8:NEXT:POKE CJ+3,127:SI=0:SM=0
1040 WAIT CJ,32,32:WAIT CJ,32,0:RETU
RN
```

```
1050 POKE 6943,26:SYS 6938:N=0
1060 PRINT "
":FOR J=1 TO 14:PRINT "
++++"
:PRINT "
":NEXT
1070 PRINT "
":P
OKE 6943,28:SYS 6938:G=0:RETURN
1080 IF N>255 OR G<0 THEN RETURN
1090 GOSUB 160:IF N=0 THEN GOSUB 170:GO
SUB 70:GOT01110
1100 GOSUB 60
1110 M=8:GOSUB 310:FOR I=0 TO 2000:NEX
T:K=1:GOSUB 200:GOSUB 160:M=1:RETURN
1120 DATA 0,1,5,29,100,2,0,0,0,0,7,
0,0,0,0,35,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0
1130 DATA 169,168,153,29,200,208,
250,96,24,185,29,101,251,144
1140 DATA 2,169,255,153,29,96,162,
5,24,165,254,168,32,36,27,152,24,1
01,253,202,208,245
1150 DATA 96,24,185,28,101,251,133
,251,96,169,133,251
1160 DATA 162,5,24,165,252,168,32,6
7,27,152,101,253,202,208,246,164,2
51,185,27,240,25
1170 DATA 133,251,76,50,27,165,140,
133,252,133,254,32,76,27,24,165,14
0,105,16,133,140,198
1180 DATA 139,208,236,96,165,141,13
3,140,165,143,133,139,32,107,27,23
0,141,198,142,208,239
1190 DATA 96,169,133,1,133,170,17
2,24,145,24,152,105,47,168,185,28
,208,15,185,29,56
1200 DATA 229,1,144,7,132,185,29,
133,1,202,208,228,96
```


LES PENTAMINOS - TI 99/4A BASIC ETENDU

Migraineux chroniques méfiez-vous, ce nom charmant dissimule un redoutable casse-tête...

Ivan HARY



ON RECONNAIT L'ARROPE A SES FRUITS, ET LE CONNARD A SES CONNERIES.



SUITE DU N° 150

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

```
1250 CALL KEY(0,K,S)
1260 IF S=0 THEN 1250
1270 PRINT " "
1280 PRINT " GRILLE DE 5X12 CASES":
1290 PRINT " hxxggg#####1 hxxp
@g+qyyi
1300 PRINT " ffp@+qqyy
ffffp@+qyyi
1310 PRINT " GRILLE DE 6X10 CASES":
1320 PRINT " qq@ii+hhh hhh#####pp
#@e1+hxh hxxqyypp# #@q@i+xx
x xxxqyyffp#
1330 PRINT " #ff@y+pxg gxyqyiff#
#ffyypppg g++i@e** #fyy*ppg
g ggg+iie@e "
1340 PRINT " APPUYEZ UNE TOUCHE":
1350 PRINT "iiii#####qqqffffgggg
"
1360 CALL KEY(0,K,S)
1370 IF S=0 THEN 1360 ELSE B40
1380 REM-LE JEU-
1390 CALL CLEAR
1400 PRINT "iiii#####qqqffffgggg
":
1410 PRINT "LA DIFFICULTE EST FONCTION
```

```
DE LA DIMENSION DE LA GRILLE": :
1420 CALL HCHAR(23,5,128)
1430 CALL HCHAR(23,6,129,22)
1440 CALL HCHAR(23,28,130)
1450 PRINT TAB(3);CHR$(131);"1>GRILLE DE
3X20 CASES":CHR$(131)
1460 PRINT TAB(3);CHR$(131);" <2 SOLUTI
ONS> " ;CHR$(131)
1470 PRINT TAB(3);CHR$(131);TAB(26);CHR$(
131)
1480 PRINT TAB(3);CHR$(131);"2>GRILLE DE
4X15 CASES":CHR$(131)
1490 PRINT TAB(3);CHR$(131);" <368 SOLU
TIONS> " ;CHR$(131)
1500 PRINT TAB(3);CHR$(131);TAB(26);CHR$(
131)
1510 PRINT TAB(3);CHR$(131);"3>GRILLE DE
5X12 CASES":CHR$(131)
1520 PRINT TAB(3);CHR$(131);" <1110 SOL
UTIONS> " ;CHR$(131)
1530 PRINT TAB(3);CHR$(131);TAB(26);CHR$(
131)
1540 PRINT TAB(3);CHR$(131);"4>GRILLE DE
6X10 CASES":CHR$(131)
1550 PRINT TAB(3);CHR$(131);" <2339 SOL
UTIONS> " ;CHR$(131)
1560 PRINT " :
1570 CALL HCHAR(22,5,132)
1580 CALL HCHAR(22,6,129,22)
1590 CALL HCHAR(22,28,133)
1600 PRINT " QUELLE DIFFICULTEE
CHOISISSEZ VOUS ?":
1610 PRINT "iiii#####qqqffffgggg
"
1620 CALL KEY(0,K,S)
```

```
1630 IF S=0 THEN 1620
1640 IF (K<49)+(K>52) THEN 1620
1650 CALL SOUND(100,440,0)
1660 CALL HCHAR(21,25,K)
1670 DIF=K-48
1680 PRINT " : : : : : : : : : : : : : :
1690 CALL HCHAR(23,6,128)
1700 CALL HCHAR(23,7,129,20)
1710 CALL HCHAR(23,27,130)
1720 PRINT TAB(4);CHR$(131);" <0>FIN DU J
EU " ;CHR$(131)
1730 PRINT TAB(4);CHR$(131);" <1>CHANGER
DE FIGURE":CHR$(131)
1740 PRINT TAB(4);CHR$(131);" <2>ROTATION
" ;CHR$(131)
1750 PRINT TAB(4);CHR$(131);" <3>RETOURNE
MENT " ;CHR$(131)
1760 PRINT TAB(4);CHR$(131);" <4>AFFICHAG
E FIGURE " ;CHR$(131)
1770 PRINT TAB(4);CHR$(131);" <5>EFFACEME
NT FIGURE":CHR$(131)
1780 PRINT TAB(4);CHR$(131);" <6>EFFACEME
NT GRILLE":CHR$(131)
1790 PRINT " :
1800 CALL HCHAR(22,6,132)
1810 CALL HCHAR(22,7,129,20)
1820 CALL HCHAR(22,27,133)
1830 PRINT "iiii#####qqqfffff":
1840 CALL HCHAR(24,27,103,4)
1850 CALL HCHAR(5,24,128)
1860 CALL HCHAR(5,25,129,5)
1870 CALL HCHAR(5,30,130)
1880 CALL VCHAR(6,24,131,5)
1890 CALL VCHAR(6,30,131,5)
1900 CALL HCHAR(11,24,132)
1910 CALL HCHAR(11,25,129,5)
```

```
1920 CALL HCHAR(11,30,133)
1930 FOR I=1 TO DIF+2
1940 CALL HCHAR(I+5,DIF+2+1,I+48)
1950 CALL HCHAR(I+5,DIF+2+2,94,60/(DIF+2
))
1960 NEXT I
1970 FOR I=1 TO 60/(DIF+2)
1980 CALL HCHAR(5,DIF+2+1,64+I)
1990 NEXT I
2000 CALL SOUND(100,220,0)
2010 CALL SOUND(100,330,0)
2020 CALL SOUND(100,440,0)
2030 C=1
2040 FOR I=6 TO 10
2050 CALL HCHAR(1,25,32,5)
2060 NEXT I
2070 ON C GOSUB 3680,3700,3730,3760,3790
,3820,3850,3890,3920,3960,4000,4030
2080 CALL KEY(0,C,H,S)
2090 IF S=0 THEN 2080
2100 IF (C<48)+(C>54) THEN 2040
2110 CALL HCHAR(3,1,32,32)
2120 CALL SOUND(200,440,0)
2130 ON CH-47 GOTO 3530,2150,2240,2440,2
640,3130,3450
2140 REM CHANGER FIGURE
2150 FOR I=1 TO 12
2160 IF C1(I)=0 THEN 2190
2170 NEXT I
2180 GOTO 3530
2190 IF C>12 THEN 2210
2200 C=0
2210 C=C+1
2220 IF C1(C)=0 THEN 2040 ELSE 2190
```

Suite page 27

L'ILE DU DOCTEUR SPOUNZ

THOMSON T07,T07 70

La paisible région où vous passez vos vacances est victime de faits absolument incroyables : des jeunes gens ont été enlevés par d'horribles mutants d'apparence reptilienne et emmenés de force sur une île voisine jusqu'alors inhabitée. Seul l'immonde docteur SPOUNZ peut être à l'origine d'événements aussi atroces...

Jean-Yves LE FRIEC



SUITE DU N° 150

```
DE01 00 00 00 00 00 00 00 00 0100
DE09 70 00 00 00 00 00 61 3F 0198
DE11 01 00 00 00 00 00 00 00 01E1
DE19 C0 00 3C 07 00 00 00 00 016B
DE21 37 00 00 00 07 07 07 07 004F
DE29 01 00 00 00 C9 CF EC F0 0375
DE31 0F F8 00 00 E7 84 03 1C 0291
DE39 E0 00 00 00 83 3C E0 00 027F
DE41 00 00 00 00 7F 3F 3F 3F 013C
DE49 3F 1F 1F 0F 69 6C 8C 6E 0288
DE51 27 B7 9B D3 B2 7B BF E9 0521
DE59 ED EE 65 FF 66 35 B5 FB 058A
DE61 DF ED 6D FF 63 01 01 00 033D
DE69 00 00 00 00 04 00 40 00 00C4
DE71 61 08 FE 08 9A 65 7A 0B 0373
DE79 00 0A DD 0A 9B 00 0A DD 01AF
DE81 0A 9B 1C 06 01 08 2A FF 0348
DE89 08 A3 04 90 DE 89 00 FF 032B
DE91 24 FF 1D 54 0F 0E 0F 1A 01F6
DE99 2A EA 08 2A 00 07 E3 2A 0258
DEA1 D2 2A 08 2A 00 07 32 0A 0172
DEA9 2B 23 81 89 00 08 BA 04 029E
DEB1 81 00 00 00 01 83 60 00 01E5
DEB9 00 00 0A 88 77 81 88 F4 0306
DEC1 08 EB 04 84 80 00 00 01 027C
DEC9 98 5F FF 00 00 0A 88 5C 02DC
DED1 00 ED 36 39 46 31 46 31 024A
DEE1 46 33 46 33 46 33 46 33 01E4
DEE9 45 30 33 43 30 33 33 30 018C
DEF1 38 34 33 33 33 33 30 34 019C
DEF9 35 33 30 33 30 33 30 33 0191
DF01 30 33 30 34 36 33 37 34 019B
DF09 36 33 33 34 36 33 33 34 01A0
DF11 36 33 33 34 36 33 33 34 01A0
DF19 36 33 31 34 36 33 31 34 019C
DF21 36 33 39 33 36 45 44 30 01C4
DF29 35 43 38 30 41 30 30 46 01CF
DF31 46 35 46 39 30 31 30 30 018B
DF39 38 30 38 34 34 45 42 38 01C7
DF41 38 46 34 38 38 38 31 37 01C2
DF49 37 38 38 41 30 30 30 36 01AE
DF51 35 35 33 36 33 30 33 30 0197
DF59 33 30 34 31 33 38 33 38 019E
DF61 33 37 33 37 33 31 33 38 01A3
DF69 33 33 33 38 33 34 34 36 01A7
DF71 33 38 33 38 34 32 34 35 01A5
DF79 33 34 33 34 33 38 33 30 019C
DF81 33 38 33 30 33 38 33 31 0195
DF89 33 30 33 39 34 36 33 35 01A1
DF91 34 36 34 36 33 38 33 30 019A
DF99 34 31 32 38 33 38 34 33 01A2
DFA1 33 35 33 38 34 34 34 35 019C
DFA9 33 36 33 33 39 33 33 01A1
DFB1 33 36 33 34 33 34 33 33 019D
DFB9 33 36 33 33 33 33 33 33 0198
DFC1 33 39 33 33 33 33 33 33 019E
DFC9 33 36 33 33 33 35 33 34 019E
DFD1 33 34 33 34 33 30 33 33 0197
DFD9 33 35 33 33 33 33 34 019B
DFE1 33 38 33 33 33 38 33 33 01A2
DFE9 33 31 33 34 33 30 33 33 0194
DFF1 33 30 33 33 33 36 33 34 0199
DFF9 33 36 33 34 33 35 00 44 017C
```

```
>3 THEN RA1=0
5 GOSUB 74
6 GOTO 4
7 CONSOLE 19,24:CLS:RETURN
8 AS=0:GOSUB281:COLOR0,4:IFCA<20RXP=82TH
EN10
9 CLS:PRINT"Votre collier le trouble...v
ous en profitez pour le frapper.":PRINT
11 perd":PP=INT(RND*3)+2:PRINTPP"pts de
vitalite.":VE=VE-PP:GOSUB19:PLAYJ$
10 COLOR0,4:CLS:PRINT"L";PE$(NE);" vous
attaque"
11 AS=AS+1
12 LOCATE0,20,0:PRINT"Assaut No:"AS
13 GOSUB258:FE=CE+HE(NE):GOSUB258:FP=CE+
HP:IF FE=FP THENPRINT"Vous parlez chacun
le coup de l'autre.":GOTO18
14 IF FE>FP THENPRINT"11 vous blesse,vou
s perdez":ELSEPRINT"Vous le touchez,il p
erd":
15 PP=INT(ABS(VE-PP)/3)+1:PRINTPP"point"
:IF PP>1 THENPRINT"s":
16 PRINT"de vitalite":IF FE>FP THENVP=V
P-PP:GOSUB146:GOTO18ELSEVE(NE)=VE(NE)-PP
17 IF VE(NE)<1 THENBOXF(248,80)-(311,135)
,0:PRINT". 11 est mort":PLAYJ$:CONSOLE1
9,24:CLS:RETURN ELSEGOSUB19
18 PLAYJ$:COLOR0,4:CONSOLE20,24:CLS:GOTO
11
19 COLOR0,2:LOCATE34,16:PRINTUSINGW$;VE(
NE):RETURN
20 POKE&HD358,S:POKE&HD35A,T:LOCATEX,Y:E
XEC&HD355:RETURN
21 POKE&HD7C7,S:POKE&HD7C9,T:LOCATEX,Y:E
XEC&HD7C4:RETURN
22 POKE&HD87F,S:POKE&HD881,T:LOCATEX,Y:E
XEC&HD87C:RETURN
23 IF XP=82 THEN286
24 BOXF(96,8)-(223,71),-7
25 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:IF XP=56+I+
J*10 THEN BOXF(12,9)-(27,16)GR$(8),2,4:G
OTO28
26 NEXT J,I
27 BOXF(96,72)-(223,135),-4
28 D2=VU+1:V$=V$(XP):G1=D2+4*(D2>4):D1=D
2+2+4*(D2>2):F1=D2+1+4*(D2>1)+4
29 G=VAL(MID$(V$,G1,1)):F=VAL(MID$(V$,F1
,1)):D=VAL(MID$(V$,D1,1))
30 ON G+1 GOSUB 35,37,36,39,34,40,41,42,
1:ON F+1 GOSUB 52,1,54,1,1,1,52,1,55,1:O
N D+1 GOSUB 49,50,47,48,44,43,45,46,1
31 FOR I=1 TO 15:IF D(I)<>XP THEN33
32 ON I GOSUB 65,1,69,68,69,61,60,67,66,
59,61,58,57,71,72:RETURN
33 NEXT I:RETURN
34 S=6:T=3:X=12:Y=10:GOSUB21:RETURN
35 GOSUB37:S=2:X=14:Y=10:GOSUB 22:RETURN
36 S=11:T=3:X=12:Y=4:GOSUB22:RETURN
37 S=5:T=3:X=12:Y=10:GOSUB22
38 S=1:T=3:X=12:Y=4:GOSUB22:RETURN
39 GOSUB36:LOCATE16,10:COLOR3,0:PRINTCHR
$(127):RETURN
40 GOSUB34:S=1:T=3:X=12:Y=4:GOSUB22:RETU
RN
41 GOSUB42:LOCATE16,10:PRINTGR$(11):RETU
RN
42 GOSUB38:S=5:Y=10:GOSUB21:RETURN
43 GOSUB51
44 S=7:T=3:X=22:Y=10:GOSUB 21:RETURN
45 GOSUB46:LOCATE22,10:PRINTGR$(12):RETU
RN
46 GOSUB51:S=0:X=24:Y=10:GOSUB21:RETURN
47 S=13:T=3:X=22:Y=4:GOSUB22:RETURN
48 GOSUB47:LOCATE22,10:COLOR3:PRINTCHR$(
127):RETURN
49 GOSUB50:S=7:T=3:X=22:Y=10:GOSUB22:RET
URN
```

```
50 S=8:T=3:X=24:Y=10:GOSUB22
51 S=3:T=3:X=22:Y=4:GOSUB22:RETURN
52 GOSUB51:GOSUB38:S=4:T=3:X=18:Y=6:GOSU
B22:RETURN
53 T=3:X=18:Y=6:GOSUB22:RETURN
54 S=9:GOTO53
55 IFXP=41THEN56ELSE6:GOTO53
56 S=14:GOSUB53:LINE(144,72)-(175,72),0:
RETURN
57 S=3:T=3:X=17:Y=13:GOSUB20:RETURN
58 GOSUB71:S=8:Y=12:GOSUB20:X=21:GOSUB 2
0:RETURN
59 S=3:T=3:X=18:Y=10:GOSUB21:RETURN
60 S=1:T=3:X=12:Y=10:GOSUB20:RETURN
61 S=11:T=3:X=18:Y=13:GOSUB21:RETURN
62 S=2:T=0:Y=10:IF VU=2 THEN X=12 ELSE X
=26
63 GOSUB 21:RETURN
64 S=2:T=0:X=12:Y=9:GOSUB20:RETURN
65 S=12:T=3:X=18:Y=10:GOSUB22:RETURN
66 FORI=1706:S=12:T=0:X=12+I#2:Y=12+I MO
D 2:GOSUB22:S=10:GOSUB22:NEXTI:RETURN
67 S=12:T=2:X=18:Y=10:GOSUB22:S=10:GOSUB
22:RETURN
68 S=9:T=3:X=17:Y=11:GOSUB20:S=4:T=0:X=2
1:Y=13:GOSUB20:RETURN
69 S=6:T=0:X=18:Y=10:GOSUB20:RETURN
70 S=4:T=0:X=18:Y=10:GOSUB21:RETURN
71 S=5:T=0:X=18:Y=9:GOSUB20:RETURN
72 GOSUB71:S=7:GOSUB20:RETURN
73 S=12:T=3:X=18:Y=10:GOSUB22:RETURN
74 COLOR0,4:ATTR0,0:LOCATE18,0:PRINTCHR
$(22)B$(VU)"M"
75 IFXP=26THEN172ELSEIFXP=41THEN186ELSEI
FXP=30THEN102ELSEIF(XP=23ORXP=33)THEN95E
LSEIFXP=35THEN90ELSEIFXP=6THEN85ELSEIFXP
=17THEN82ELSEIFXP=24THEN80ELSEIFXP<>94TH
EN77
76 IF0<12)=94THENCLS:PRINT"2 pirates dis
cutent.":PRINT"Vous en tuez un par surp
rise.":PLAYJ$:BOXF(21,12)-(22,14)CHR$(127
),3ELSE237
77 ATTR0,0:HA=INT(RND*5)+1:COLOR0,4:ER=
0:GOSUB7:PRINT"Que faites-vous?":R$=INP
UT$(1)
78 GOSUBJ24:IFER=1THEN77
79 RETURN
80 IFSI=1THEN77ELSECLS:PRINT" Un petit
sing est attache au poignet d'un cadavr
e.La delivrez-vous et l'emme nez-vous?"
:R$=INPUT$(1):IFR$="N"THEN77ELSEIFR$<>"O
"THEN80
81 O(4)=0:BOXF(17,10)-(20,15)CHR$(127),3
:SI=1:GOTO77
82 GOSUB258:IF CE>CP THEN77ELSEGOSUB62
83 COLOR0,4:CLS:PRINT"Allez vous lire le
message écrit sur la roche?":R$=INPUT$(
1):IFR$="N"THEN77ELSEIFR$<>"O"THEN83
84 PRINT"Paix avec celui qui porte la p
lume dans les cheveux":PLAYJ$:GOTO77
85 IFTA=1THEN87
86 GOSUB258:IF(CE>CP OR TA=2)THEN77
87 PSET(12,4)GR$(13),0,3:COLOR0,4
88 CLS:PRINT"Vous apercevez une petite b
ourse.":PRINT"1/ vous la prenez et l'ou
vez 2/ vous la laissez":R$=INP
UT$(1):IFR$="2"THEN TA=1:GOTO77ELSEIFR$<>
"1"THEN88
89 TA=2:P01=INT(RND*30)+2:PRINTP01"piece
s d'or !!Vous les empochez":P0=P0+P01:GO
SUB148:PLAYJ$:PSET(20,14) " , , 3:GOTO77
90 GOSUB258:IF CE>CP THEN77ELSEGOSUB70:C
OLOR0,4
91 CLS:PRINT"Un cochon sauvage passe au
loin.":IFLA=0THENPRINT"Vous ne pouvez l'
atteindre !":PLAYJ$:GOSUB94:GOTO77
92 LOCATE0,21:PRINT" Essayez-vous de l'a
```

```
tteindre avec votre lance?":R$=INPUT$(1
):IFR$="N"THEN77ELSEIFR$<>"O"THEN92
93 GOSUB258:IF CP>CE THEN CLS:PRINT"HOOR
RA !vous l'avez eu...Un feu...Vous fait
es bombance et regagnez 3 pts de vi tali
te":VP=VP+3:GOSUB146:PLAYJ$:GOSUB94:GOT
O77ELSECLS:PRINT"Rate!":PLAYJ$:GOTO77
94 LINE(18,10)-(19,10)CHR$(127),3:RETURN
95 GOSUB258:IF CE>CP THEN77ELSECOLOR0,6:
LOCATE18,4:PRINTGR$(14):COLOR0,4
96 CLS:PRINT"Tiens! Des canards sauvages
dans le ciel":IF LA=0 THEN PRINT"Vous n
e pouvez les atteindre !":PLAYJ$:GOTO77
97 CLS:PRINT"Essayez-vous de les atteindre
re?":R$=INPUT$(1):IFR$="N"THEN77ELSEIFR$
<>"O"THEN97
98 GOSUB258:IF CP>CE THENCLS:PRINT"BRAVO
!vous en avez eu un !vous la faitesrotir
et regagnez 1 pt de vitalite":VP=VP+1:G
OSUB146:PLAYJ$:ELSECLS:PRINT"Rate!":PLAY
J$:GOTO77
99 CLS:PRINT"1/ Jetez-vous tous les rest
es":PRINT"2/ conservez-vous quelque chos
e":R$=INPUT$(1):IFR$="1"THEN77ELSEIF R$
<>"2"THEN99
100 INPUT"Quoi ";R$:IFR$<>S$THEN123
101 CLS:PRINT"Vous la mettez 1/ dans vot
re sac 2/ dans vos cheveux (Quell
e degaine !!)":R$=INPUT$(1):IFR$="1"DRR$
="2"THENPL=VAL(R$):GOTO77ELSE101
102 IFCA=1THEN104
103 GOSUB258:IF(CE>CP OR CA=2)THEN77
104 PSET(12,4)GR$(13),0,3:COLOR0,4
105 CLS:PRINT"Dans la montagne,quelque c
hose brille...Y allez-vous?":R$=INPUT$(
1):CA=1:IFR$="N"THEN77ELSEIFR$<>"O"THEN1
05
106 GOSUB258:IF CE>CP THENCLS:PRINT"AIE!
AIE!AIE! Vous chutez!":CM=INT(RND*3)+1 E
LSE109
107 PRINT"Vous vous blessez au bras":PRI
NTCM"pt d'habileté en moins":HP=HP-CM:GO
SUB150
108 LOCATE0,22:PRINT"Tentez-vous un autr
e essai?":R$=INPUT$(1):IFR$="N"THEN77EL
SEIFR$<>"O"THEN108
109 CLS:PRINT"L'objet est au fond d'une
cavite. Tendez-vous le bras?":R$=
INPUT$(1):IFR$="N"THEN77ELSEIFR$<>"O"THE
N109
110 CLS:PRINT"Vous n'aviez pas vu un eno
rme cobra ...11 vous mord ":IF VP>18 T
HEN 114 ELSE PRINT"et vous perdez 5 pts
de vitalite":VP=VP-5:GOSUB146:IFVP>9THEN
112
111 PLAYJ$:CLS:PRINT"Vous perdez connais
sance...":GOSUB258:IF CE>CP THEN202 ELSE
PRINT" A votre reveil,vous avez perdu 3
pts d'habileté:HP=HP-3:GOSUB150
112 PLAYJ$:LOCATE0,22:PRINT"1/ vous essa
yez de le tuer 2/ vous le laissez":R$=I
NPUT$(1):IFR$="2"THEN77ELSEIFR$<>"1"THEN
112
113 GOTO115
114 PRINT"et vous perdez 2 pts de vitali
te":VP=VP-2:GOSUB146:GOTO112
115 CA=1:CLS:PRINT"Vous le tuez et sorte
z un magnifique collier en or"
116 PRINT"1/ vous decidez de porter cett
e parure 2/ vous la laissez":R$=INPUT$(
1):IFR$="2"THEN77ELSEIFR$<>"1"THEN116
117 CA=2:GOTO77
```

Suite page 28

LISTING

```
0 GOTO 2
1 RETURN
2 CLEAR,&HD2D8,15:DIMD(16),V$(98)
3 GOSUB259
4 GOSUB23:IF RA1=0 THEN RA1=RA1+1:IF RA1
```


LUCAS

Conscient d'un bug manifeste, LUCAS le sympathique robot, errait dans la sinistre grotte du bricolage à la recherche des 80 composants nécessaires à la réparation de sa carte de reconnaissance vocale...

Philippe ALEXANDRE

SUITE DU N° 150

SERVEUR
HEBDOGICIEL

3615 + HG
PUIS ENVOI

```
1830 GOSUB 2400
1840 x=x+1:IF ta(x+1,y)=1 THEN LOC
ATE x,y-1:PRINT " ":GOTO 1500 ELSE
LOCATE x,y-1:PRINT " "
1850 IF ta(x+1,y)=3 THEN x=x+1:GOT
O 2330
1860 LOCATE x,y-1:PRINT " "
1870 x=x+1:PRINT s#:LOCATE x,y:PEN
2:PRINT CHR$(250):PRINT es#
1880 IF TEST((x*16)-6,400-(y*16)+8
)=2 THEN q=q+1:GOSUB 2270:GOTO 147
0
1890 GOTO 1510
1900 'saut gauche
1910 IF ta(x-1,y-1)=1 THEN 1500 EL
SE a=ta(x,y):IF a=6 OR a=7 THEN 14
50 ELSE LOCATE x,y:IF a=0 OR a=2 T
HEN PRINT " " ELSE GOSUB 760
1920 SOUND 2,200+(x*20),4,5
1930 PRINT s#:LOCATE x-1,y-1:PEN 2
:PRINT CHR$(250)
1940 PRINT es#:IF ta(x-1,y-1)<>0 O
R ta(x-1,y)=1 THEN x=x-1:y=y-1:GOT
O 1510
1950 GOSUB 2400
1960 x=x-1:IF ta(x-1,y)=1 THEN LOC
ATE x,y-1:PRINT " ":GOTO 1500 ELSE
LOCATE x,y-1:PRINT " "
1970 IF ta(x-1,y)=3 THEN x=x-1:GOT
O 2330
1980 x=x-1:PRINT s#:LOCATE x,y:PEN
2:PRINT CHR$(250):PRINT es#
1990 IF TEST((x*16)-6,400-(y*16)+8
)=2 THEN q=q+1:GOSUB 2270:GOTO 147
0
2000 GOTO 1510
2010 'chute
2020 IF ta(x,y+1)=3 THEN 2330
2030 POKE &ABD5,66
2040 WHILE ta(x,y+1)<>1
2050 IF ta(x,y+1)=2 THEN LOCATE x,
y:PRINT " ":POKE &ABD5,90:q=q+1:y=y
+1:GOSUB 2260:GOTO 1500
2060 SOUND 2,1000-(y^2),5,6:SOUND
3,500+(y^2),5,5
```

```
2070 LOCATE x,y:PRINT " ":y=y+1
2080 LOCATE x,y:PEN 2:PRINT CHR$(2
50)
2090 IF ta(x,y)=3 THEN POKE &ABD5,
90:GOTO 2330
2100 GOSUB 2400
2110 LOCATE x,y:PEN 2:PRINT CHR$(2
50)
2120 WEND:POKE &ABD5,90:GOTO 1500
2130 'haut
2140 a=ta(x,y):IF a<4 THEN 1500
2150 SOUND 3,4000,10,10,1,0,1
2160 LOCATE x,y:GOSUB 760
2170 y=y-1:PRINT s#:LOCATE x,y:PEN
2:PRINT CHR$(250)
2180 GOTO 1500
2190 'bas
2200 a=ta(x,y+1):IF a=0 THEN a=5:L
OCATE x,y:GOSUB 770:y=y+1:GOTO 202
0
2210 IF a<4 THEN 1500
2220 SOUND 3,4000,10,10,1,0,1
2230 a=ta(x,y):LOCATE x,y:GOSUB 72
0:y=y+1
2240 PRINT s#:LOCATE x,y:PEN 2:PRI
NT CHR$(250)
2250 PRINT es#:GOTO 1510
2260 'quantite
2270 SOUND 1,100,5,5:SOUND 2,500,5
,5
2280 SOUND 3,100,5,5:GOSUB 2400
2290 ta(x,y)=0
2300 LOCATE 10,25:PEN 1:PRINT q
2310 LOCATE x,y:PEN 2:PRINT CHR$(2
50):GOTO 2020
2320 'desintegration
2330 FOR d=217 TO 220:LOCATE x,y:P
EN 3:PRINT CHR$(204)
2340 PRINT s#:LOCATE x,y:PEN 2:PRI
NT CHR$(d):PRINT es#
2350 SOUND 3,400+(d*3),5,6:SOUND 2
,1000-(d*3),5,6:SOUND 1,500,4,6
2360 GOSUB 2400:FOR t=1 TO 10:NEXT
:GOTO 2020
2370 LOCATE x,y:PEN 3:PRINT CHR$(2
04)
2380 GOTO 1400
2390 'deplacement Prise
2400 IF x=u AND y=23 THEN 1390
2410 IF s=1 THEN 2450
2420 IF u=24 THEN s=1:GOTO 2450
2430 LOCATE u,23:PEN 1:PRINT " ":CH
R$(251):u=u+1
2440 GOTO 2470
2450 IF u=17 THEN s=0:GOTO 2430
2460 LOCATE u,23:PEN 1:PRINT CHR$(
```

```
252); " ":u=u-1
2470 IF x=u AND y=23 THEN 1390
2480 e=e-1:LOCATE 24,25:PEN 1:PRIN
T e;
2490 IF e=0 THEN 2520
2500 RETURN
2510 ' conclusions
2520 FOR note=100 TO 1000 STEP 50
2530 SOUND 1,note,8,6:FOR tt=1 TO
50
2540 NEXT:GOTO 1510
2550 LOCATE 12,13:PRINT " "
2560 WINDOW#2,13,27,5,20:PRINT#2
2570 CLS#2:IF tableau=2 THEN 2650
2580 PRINT#2:PEN#2,2
2590 PRINT#2,"TAUX D'ENERGIE "
2600 PRINT#2,"TROP PEU ELEVE "
2610 PRINT#2,"POUR CONTINUER "
2620 PRINT#2,"VOTRE MISSION. "
2630 PRINT#2," DOMMAGE!! "
2640 GOTO 2690
2650 WINDOW#2,14,27,7,19:PEN#2,2
2660 PRINT#2,"MALGRE VOTRE "
2670 PRINT#2,"RAPIDITE,VOUS "
2680 PRINT#2,"AVEZ ECHOUÉ. "
2690 PRINT#2,"ME FERÉZ VOUS "
2700 PRINT#2,"L'HONNEUR DE "
2710 PRINT#2," REJOUER ? "
2720 t#=INKEY$:IF t#="o" OR t#="O"
THEN CLS:BORDER 15:INK 0,0:GOTO 3
20
2730 IF t#="n" OR t#="N" THEN RUN
2740 GOTO 2720
2750 CLS:BORDER 0:LOCATE 1,10:PEN
2:GOSUB 170
2760 PLOT 330,100,3:DRAW 330,350:D
RAW 340,350:DRAW 340,360:DRAW 602,
360:DRAW 602,350:DRAW 612,350:DRAW
612,20:DRAW 602,20:DRAW 602,10:DR
AW 340,10:DRAW 340,20:DRAW 330,20:
DRAW 330,320
2770 WINDOW#3,23,37,4,24
2780 PRINT#3,"PAR VOTRE FAUTE"
2790 PRINT#3,"MON PETIT FRERE"
2800 PRINT#3,"EST MORT EN VOU"
2810 PRINT#3,"LANT ME SAUVER."
2820 PRINT#3,"HEUREUSEMENT,IL"
2830 PRINT#3,"ME RESTE ENCORE"
2840 PRINT#3,"DES FRERES...."
2850 PRINT#3,"VOULEZ-VOUS LES"
2860 PRINT#3,"QUITTER DANS CET"
2870 PRINT#3," ENFER AVEC PLUS"
2880 PRINT#3," D'ATTENTION"
2890 GOTO 2720
2900 MODE 1:BORDER 3:INK 0,3:INK 2
,20:INK 3,26
```

```
2910 LOCATE 14,2:PEN 3:PRINT"B R A
V O ! ! "
2920 WINDOW 5,40,5,25:PEN 1
2930 PRINT"GRACE A VOTRE RAPIDITE
ET VOTRE"
2940 PRINT:PRINT"SANG FROID,VOUS V
OUS ETES SORTI"
2950 PRINT:PRINT"DE CE MAUDIT LIEU
.MALGRE TOUT"
2960 PRINT:PRINT"JE SUIS CERTAIN Q
UE VOUS POUVEZ"
2970 PRINT:PRINT"ETRE PLUS RAPIDE
.ACCEPTEZ-VOUS"
2980 PRINT:PRINT"DE RETOURNER DANS
CETTE GROTTTE?"
2990 WINDOW 10,40,19,25:PEN 2:v=0:
GOSUB 170
3000 WINDOW 1,40,1,25
3010 GOTO 2720
3020 'instructions
3030 MODE 1:INK 2,26:PEN 2:PRINT
ECTIONNE,VIEN":PRINT
3050 PRINT" D'AVOIR UNE LEGERE DEF
AILLANCE AU NI-":PRINT
3060 PRINT" VEAU DE LA RECONNAISSA
NCE VOCALE,VOUS":PRINT
3070 PRINT" ACCEPTEZ DE GUIDER SE
S ";CHR$(34);"FRERES";CHR$(34);" D
ANS":PRINT
3080 PRINT" LA GROTTTE DU BRICOLAGE
.VOTRE MISSION":PRINT
3090 PRINT" EST DE RECUPERER 80 CO
MPOSANTS.....":PRINT
3100 PRINT" ILS SONT NECESSAIRES A
LA REPARATION":PRINT
3110 PRINT" DE LA CARTE DE LUCAS.
BONNE CHANCE !!"
3120 PEN 3:LOCATE 3,19:PRINT CHR$(
240)
3130 LOCATE 3,21:PRINT CHR$(241)
3140 LOCATE 2,20:PRINT CHR$(242)
3150 LOCATE 4,20:PRINT CHR$(243)
3160 LOCATE 26,19:PRINT"s":PEN 2:
PRINT" SAUT GAUCHE"
3170 LOCATE 26,21:PEN 3:PRINT"f":
PEN 2:PRINT" SAUT DROITE"
3180 LOCATE 6,20:PRINT"OU ":PEN 3
:PRINT"JOYSTICK"
3190 LOCATE 3,23:PEN 1:PRINT"ENERG
IE TABLEAU 1":PEN 2:PRINT"700 "
:PEN 1:PRINT"TABLEAU 2":PEN 2:PR
INT"500"
3200 LOCATE 2,25:PEN 1:PRINT"tapez
une touche SVP.....":
CALL &B06:CLG:GOTO 320
```

SALOPERIE
DE MACHINE!



QUICONQUE SE SERT
DES PETS, PERIRA
PAR LES PETS.



Le
Justicier

SAU VOLEUR!
TENEZ BON! D'ARRIVE!

CE TYPE M'A VOLE
MA VIRGINITE!

QUAIS! C'ETAIT
SUPER

TI 99/4A
Suite de
la page 25

SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

```
2230 REM ROTATION
2240 FOR I=1 TO 5
2250 FOR J=1 TO 5
2260 CALL GCHAR(I+5,J+24,Z)
2270 IF Z=32 THEN 2310
2280 P(J,6-I)=1
2290 Q=Z
2300 GOTO 2320
2310 P(J,6-I)=0
2320 NEXT J
2330 NEXT I
2340 FOR I=1 TO 5
2350 FOR J=1 TO 5
2360 IF P(J,I)=0 THEN 2390
2370 CALL HCHAR(J+5,I+24,Q)
2380 GOTO 2400
2390 CALL HCHAR(J+5,I+24,32)
2400 NEXT J
2410 NEXT I
2420 GOTO 2080
2430 REM RETOURNEMENT
2440 FOR I=1 TO 5
2450 FOR J=1 TO 5
2460 CALL GCHAR(I+5,J+24,Z)
2470 IF Z=32 THEN 2510
2480 P(6-I,J)=1
2490 Q=Z
2500 GOTO 2520
2510 P(6-I,J)=0
2520 NEXT J
2530 NEXT I
2540 FOR I=1 TO 5
2550 FOR J=1 TO 5
2560 IF P(J,I)=0 THEN 2590
2570 CALL HCHAR(J+5,I+24,Q)
2580 GOTO 2600
2590 CALL HCHAR(J+5,I+24,32)
2600 NEXT J
2610 NEXT I
2620 GOTO 2080
2630 REM AFFICHAGE PIECE
2640 D#=" POSITION <X,Y>?"
2650 GOSUB 4070
2660 CALL KEY(0,X,S)
2670 IF S=0 THEN 2660
2680 IF (X<65)+(X>60)/(DIF+2)+64)THEN 266
0
2690 CALL SOUND(200,440,0)
2700 CALL HCHAR(3,29,X)
2710 CALL KEY(0,Y,S)
```

```
2720 IF S=0 THEN 2710
2730 IF (Y<49)+(Y>DIF+50)THEN 2710
2740 CALL SOUND(200,440,0)
2750 CALL HCHAR(3,30,Y)
2760 IF EFF=1 THEN 3160
2770 FOR I=6 TO 8
2780 FOR J=25 TO 29
2790 CALL GCHAR(I,J,Z)
2800 IF Z=32 THEN 2850
2810 Q=Z
2820 X1=J
2830 Y1=I
2840 GOTO 2870
2850 NEXT J
2860 NEXT I
2870 X=X-64+DIF*2+1
2880 Y=Y-43
2890 Y2=5+(Y-Y1)
2900 X2=X-(X1-24)
2910 FOR Y3=1 TO 5
2920 FOR X3=1 TO 5
2930 CALL GCHAR(Y3+5,X3+24,Z)
2940 IF Z=32 THEN 2980
2950 Q=Z
2960 CALL GCHAR(Y2+Y3,X3+X2,Z)
2970 IF Z>94 THEN 3090
2980 NEXT X3
2990 NEXT Y3
3000 FOR Y3=1 TO 5
3010 FOR X3=1 TO 5
3020 CALL GCHAR(Y3+5,X3+24,Z)
3030 IF Z=32 THEN 3050
3040 CALL HCHAR(Y3+Y2,X3+X2,Q)
3050 NEXT X3
3060 NEXT Y3
3070 C1(C)=1
3080 GOTO 2140
3090 D#=" IMPOSSIBLE"
3100 CALL HCHAR(3,1,32,32)
3110 GOSUB 4070
3120 GOTO 2080
3130 REM EFFACEMENT
3140 EFF=1
3150 GOTO 2640
3160 EFF=0
3170 E=0
3180 Y=Y-43
3190 X=X-64+DIF*2+1
3200 CALL GCHAR(Y,X,Z)
3210 IF Z=94 THEN 3090
3220 Q=Z
3230 FOR Y1=Y TO Y+4
3240 FOR X1=X-3 TO X+4
3250 CALL GCHAR(Y1,X1,Z)
3260 IF Z<>0 THEN 3290
3270 E=E+1
3280 IF E=5 THEN 3320
3290 NEXT X1
3300 NEXT Y1
```

```
3310 BUIU 3090
3320 E=0
3330 FOR Y1=Y TO Y+4
3340 FOR X1=X-3 TO X+4
3350 CALL GCHAR(Y1,X1,Z)
3360 IF Z<>0 THEN 3400
3370 CALL HCHAR(Y1,X1,94)
3380 E=E+1
3390 IF E=5 THEN 3420
3400 NEXT X1
3410 NEXT Y1
3420 GOSUB 4120
3430 E=0
3440 GOTO 2040
3450 REM EFFACEMENT GRILLE
3460 FOR I=1 TO DIF+2
3470 CALL HCHAR(I+5,DIF*2+2,94,60/(DIF+2
))
3480 NEXT I
3490 FOR I=1 TO 12
3500 C1(I)=0
3510 NEXT I
3520 GOTO 2080
3530 REM FIN DU JEU
3540 FOR I=1 TO 12
3550 IF C1(I)=0 THEN 3630
3560 NEXT I
3570 D#="LA GRILLE EST TERMINEE"
3580 CALL HCHAR(3,1,32,32)
3590 GOSUB 4070
3600 FOR T=1 TO 1000
3610 NEXT T
3620 GOTO 810
3630 D#="LA GRILLE N EST PAS FINIE "
3640 CALL HCHAR(3,1,32,32)
3650 GOTO 3590
3660 REM-DESSINS-
3670 REM-DESSIN DES FIGURES-
3680 CALL HCHAR(8,25,35,5)
3690 RETURN
3700 CALL HCHAR(8,25,42,4)
3710 CALL HCHAR(7,28,42)
3720 RETURN
3730 CALL HCHAR(8,25,43,4)
3740 CALL HCHAR(7,27,43)
3750 RETURN
3760 CALL HCHAR(8,25,64,3)
3770 CALL HCHAR(7,27,64,2)
3780 RETURN
3790 CALL HCHAR(8,26,102,3)
3800 CALL HCHAR(7,27,102,2)
3810 RETURN
3820 CALL VCHAR(7,28,103,3)
3830 CALL HCHAR(9,26,103,2)
3840 RETURN
3850 CALL HCHAR(7,26,104)
3860 CALL HCHAR(7,28,104)
3870 CALL HCHAR(8,26,104,3)
3880 RETURN
```

```
3890 CALL VCHAR(7,28,105,3)
3900 CALL HCHAR(8,26,105,2)
3910 RETURN
3920 CALL HCHAR(7,28,112)
3930 CALL HCHAR(8,26,112,3)
3940 CALL HCHAR(9,27,112)
3950 RETURN
3960 CALL HCHAR(7,28,113)
3970 CALL HCHAR(8,26,113,3)
3980 CALL HCHAR(9,26,113)
3990 RETURN
4000 CALL VCHAR(7,27,120,3)
4010 CALL HCHAR(8,26,120,3)
4020 RETURN
4030 CALL HCHAR(7,26,121,2)
4040 CALL HCHAR(8,27,121,2)
4050 CALL HCHAR(9,28,121)
4060 RETURN
4070 REM-AFFICHAGE MESSAGE-
4080 FOR K=1 TO LEN(D#)
4090 CALL HCHAR(3,K+3,ASC(SEG$(D#,K,1)))
4100 NEXT K
4110 RETURN
4120 REM
4130 IF Q<>35 THEN 4160
4140 C1(1)=0
4150 GOTO 4470
4160 IF Q<>42 THEN 4190
4170 C1(2)=0
4180 GOTO 4470
4190 IF Q<>43 THEN 4220
4200 C1(3)=0
4210 GOTO 4470
4220 IF Q<>64 THEN 4250
4230 C1(4)=0
4240 GOTO 4470
4250 IF Q<>102 THEN 4280
4260 C1(5)=0
4270 GOTO 4470
4280 IF Q<>103 THEN 4310
4290 C1(6)=0
4300 GOTO 4470
4310 IF Q<>104 THEN 4340
4320 C1(7)=0
4330 GOTO 4470
4340 IF Q<>105 THEN 4370
4350 C1(8)=0
4360 GOTO 4470
4370 IF Q<>112 THEN 4400
4380 C1(9)=0
4390 GOTO 4470
4400 IF Q<>113 THEN 4430
4410 C1(10)=0
4420 GOTO 4470
4430 IF Q<>120 THEN 4460
4440 C1(11)=0
4450 GOTO 4470
4460 C1(12)=0
4470 RETURN
```

EXL FROG

Risquant l'écrabouillage et la noyade, une brave petite grenouille se désespérait de rejoindre saine et sauve ses péna-tes Exelvisionnesques...

Christophe BOUILLE



SUITE DU N° 150

```

149 IF X=18 THEN CALL COLOR("1GR")
150 IF A=128 THEN GOTO 248
151 IF A=130 THEN GOTO 259
152 IF A=129 THEN GOTO 267
153 IF A=131 THEN GOTO 273
154 IF Y<3 OR Y>37 THEN GOTO 305
155 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(3);CHR$(4):LOCATE (X-1,Y)
156 PRINT CHR$(1);CHR$(2):GOTO 162
157 IF X=10 THEN IF SEG$(A$(10),Y+0,1)<>" THEN GOTO 305
158 IF X=12 THEN IF SEG$(A$(12),Y+0,1)<>" THEN GOTO 305
159 IF X=14 THEN IF SEG$(A$(14),Y+0,1)<>" THEN GOTO 305
160 IF X=16 THEN IF SEG$(A$(16),Y+0,1)<>" THEN GOTO 305
161 RETURN
162 TI=TI-2
163 CALL COLOR("1MG")
164 IF TI=8 THEN LOCATE (20,TIM):PRINT CHR$(91)
165 IF TI=6 THEN LOCATE (20,TIM):PRINT CHR$(92)
166 IF TI=4 THEN LOCATE (20,TIM):PRINT CHR$(93)
167 IF TI=2 THEN TIM=TIM+1:TI=10:LOCATE (20,TIM-1):PRINT CHR$(32);CHR$(94)
168 IF TIM>32 THEN GOTO 305
169 GOTO 126
170 !
171 FOR Z=200 TO 100 STEP -10:FOR TY=1 TO 1:NEXT TY:CALL POKE(258,Z,130):NEXT Z
172 CALL COLOR("1CC")
173 FOR Z=7 TO 18:LOCATE (Z,1):PRINT RPT$( " ",40):NEXT Z
174 CALL COLOR("0GR")
175 LOCATE (6,1):PRINT B$(6)
176 LOCATE (7,1):PRINT B$(7)
177 LOCATE (17,1):PRINT B$(17)
178 LOCATE (18,1):PRINT B$(17)
179 IF AR1=1 THEN GOSUB 189
180 IF AR2=1 THEN GOSUB 193
181 IF AR3=1 THEN GOSUB 197
182 IF AR4=1 THEN GOSUB 201
183 CALL COLOR("1bG")
184 CALL CHAR(65,"3F7FFCFFDFDFDFEF7F3F")
185 CALL CHAR(66,"FFFF3FFFFFF3CFFFFFF")
186 CALL CHAR(67,"FFFFFFCF3FFFFFF")
187 CALL CHAR(68,"FCFEF7FBFBFF3FFFEFC")
188 GOTO 205
189 CALL COLOR("1MG")
190 LOCATE (6,4):PRINT CHR$(1);CHR$(2)
191 LOCATE (7,4):PRINT CHR$(3);CHR$(4)
192 RETURN
193 CALL COLOR("1MG")
194 LOCATE (6,14):PRINT CHR$(1);CHR$(2)
195 LOCATE (7,14):PRINT CHR$(3);CHR$(4)
196 RETURN
197 CALL COLOR("1MG")
198 LOCATE (6,24):PRINT CHR$(1);CHR$(2)
199 LOCATE (7,24):PRINT CHR$(3);CHR$(4)
200 RETURN
201 CALL COLOR("1MG")
202 LOCATE (6,36):PRINT CHR$(1);CHR$(2)
203 LOCATE (7,36):PRINT CHR$(3);CHR$(4)
204 RETURN
205 SS=0:F=42:G=INT(RND*5):H=0:I=42:X=17:Y=20
206 !
207 CALL POKE(258,250,142)
208 F=F-2:G=G+1:H=H+2:I=I-2
209 IF F=0 THEN GOSUB 244
210 IF G=41 THEN GOSUB 245
211 IF H=42 THEN GOSUB 246
212 IF I=0 THEN GOSUB 247
213 CALL COLOR("1BC")
214 LOCATE (9,1):PRINT SEG$(B$(9),F,40)
215 LOCATE (11,1):PRINT SEG$(B$(11),G,40)
216 LOCATE (13,1):PRINT SEG$(B$(13),H,40)
217 LOCATE (15,1):PRINT SEG$(B$(15),I,40)
218 CALL POKE(259,0)
219 IF X=9 THEN IF SEG$(B$(9),Y+F,1)=" THEN GOTO 348

```

```

220 IF X=11 THEN IF SEG$(B$(11),Y+G-1,1)=" THEN GOTO 348
221 IF X=13 THEN IF SEG$(B$(13),Y+H-2,1)=" THEN GOTO 348
222 IF X=15 THEN IF SEG$(B$(15),Y+I,1)=" THEN GOTO 348
223 CALL COLOR("1GB")
224 CALL KEY1(A,B)
225 IF A<>255 THEN CALL POKE(258,90,132)
226 IF A=128 THEN GOTO 283
227 IF A=130 THEN GOTO 295
228 LOCATE (X,Y-SS):PRINT CHR$(5);CHR$(6)
229 Y=Y-SS
230 IF Y<3 THEN GOTO 348
231 IF Y>38 THEN GOTO 348
232 TI=TI-2
233 CALL COLOR("1MG")
234 IF TI=8 THEN LOCATE (20,TIM):PRINT CHR$(91)
235 IF TI=6 THEN LOCATE (20,TIM):PRINT CHR$(92)
236 IF TI=4 THEN LOCATE (20,TIM):PRINT CHR$(93)
237 IF TI=2 THEN TIM=TIM+1:TI=10:LOCATE (20,TIM-1):PRINT CHR$(32);CHR$(94)
238 IF TIM>32 THEN GOTO 348
239 GOTO 206
240 N=1:O=1:RETURN
241 R=3:S=3:RETURN
242 P=40:Q=40:RETURN
243 T=40:U=40:RETURN
244 F=40:RETURN
245 G=2:RETURN
246 H=2:RETURN
247 I=40:RETURN
248 IF X=10 THEN DEP=1
249 IF X=18 THEN CALL COLOR("1RR")
250 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32);CHR$(32)
251 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(32);CHR$(32)
252 IF X=18 THEN CALL COLOR("1GB")
253 LOCATE (X-2,Y):PRINT CHR$(3);CHR$(4)
254 LOCATE (X-3,Y):PRINT CHR$(1);CHR$(2)
255 X=X-2:A1=1
256 SCORE=SCORE+100:GOSUB 279
257 IF DEP=1 THEN GOSUB 514:PAUSE .5:DEP=0:GOTO 170
258 GOTO 162
259 IF X=18 THEN GOTO 282
260 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32);CHR$(32)
261 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(32);CHR$(32)
262 LOCATE (X+1,Y):PRINT CHR$(1);CHR$(2)
263 LOCATE (X+2,Y):PRINT CHR$(3);CHR$(4)
264 X=X+2:A1=1
265 SCORE=SCORE+100:GOSUB 279
266 GOTO 162
267 IF Y>38 THEN GOTO 162
268 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32);CHR$(32);CHR$(3);CHR$(4)
269 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(32);CHR$(32);CHR$(1);CHR$(2)
270 Y=Y+2:A1=1
271 CALL POKE(258,50,133):SCORE=SCORE+100:GOSUB 279
272 GOTO 162
273 IF Y<3 THEN GOTO 162
274 LOCATE (X,Y-2):PRINT CHR$(3);CHR$(4);CHR$(32);CHR$(32)
275 LOCATE (X-1,Y-2):PRINT CHR$(1);CHR$(2);CHR$(32);CHR$(32)
276 Y=Y-2:A1=1
277 SCORE=SCORE+100:GOSUB 279
278 GOTO 162
279 CALL COLOR("0bG")
280 LOCATE (22,11):PRINT SCORE
281 RETURN
282 GOTO 162
283 !
284 CALL COLOR("1BC")
285 IF X=9 THEN GOTO 313
286 IF X=17 THEN CALL COLOR("1RR"):LOCATE (17,1):PRINT B$(17)
287 IF X=11 THEN SS=-2
288 IF X=13 THEN SS=1
289 IF X=15 THEN SS=2
290 IF X=17 THEN SS=-2

```

**SERVEUR
HEBDOGICIEL**
3615 + HG
PUIS ENVOI

LE JUSTICIER

TO7, TO7 70

Suite de la page 25

```

118 PRINT"LE PE$(NE)" Vous en empeche":GO
TO121
119 PRINT"Vous fuyez mais 1"PE$(NE)"vous
inflige une blessure..":GOTO121
120 PRINT"Idée stupide"
121 PP=INT(RND*3)+1:PRINT"Vous perdez"PP
"point":IF PP>1 THEN PRINT"s";
122 PRINT"de vitalite":VP=VP-PP:COLOR0,
3:LOCATE34,6:PRINTUSINGW$;VP:PLAYJ$;RETU
RN
123 PRINTRF$(HA):PLAYJ1$;ER=1:RETURN
124 X$="EOSNACDFMP":IF INSTR(X$,R$)=0 TH
EN123
125 IFR$<>"P"THEN132
126 COLOR0,3:FORI=1TO3:IFP(I)=0THEN130 E
LSE ON I GOTO 127,128,129
127 VP=V:LOCATE34,6:PRINTUSINGW$;VP:P(1)
=P(1)-1:GOTO131
128 HP=H:LOCATE34,4:PRINTUSINGW$;HP:P(2)
=P(2)-1:GOTO131
129 CP=C:LOCATE34,8:PRINTUSINGW$;CP:P(3)
=P(3)-1:GOTO131
130 NEXTI
131 GOSUB273:CLS:ER=1:RETURN
132 IFR$="A"THENCONSOLE0,24:CLS:SCREEN 6
,0,0:LOCATE0,10:PRINT"On se degonfle ! !
!":PLAYJ$;PRINT:PRINT"Il vous res
fait pourtant d'intéressantesepreuves a
subir ...":LOCATE0,0,0:END
133 IFR$<>"M"THEN151ELSEIFRA1=0THENCLS:P
RINT"Ne vous goinfrez pas..":GOTO123
134 IFRAT<1THENCLS:PRINT"Impossible,vous
n'avez plus!":GOTO123
135 RAI=1:RAT=RAT-1:GOSUB149:GOSUB145:CL
S:PRINT"Vous reprenez 4pts de vitalite":
PLAYJ$;ER=1:RETURN
136 XP=XP+1:VU=1:RETURN

```

EAU VOLEUR!
j'ARRIVE!

CE TYPE M'A VOLÉ
MA VIRGINITÉ!
C'EST UNE
ÉPIDÉMIE!

A SUIVRE...

C'EST FAUX!
JE L'AI TROUVÉ
PAR TERRE DANS
LA RUE!
QU'EST-CE QUI ME PROUVE
QUE C'EST LA VÔTRE?

```

137 XP=XP+10:VU=2:RETURN
138 XP=XP-1:VU=3:RETURN
139 XP=XP-10:VU=4:RETURN
140 IFR$<>"F"ANDR$<>"FU"THEN143
141 IFINT(RND*2)+1=1THENCLS:PRINTRF$(HA)
:GOSUB118:ER=1:RETURN
142 GOSUB119:VU=V1:XP=XP+SF:RETURN
143 IFR$<>"C"THENGOSUB120:ER=1:RETURN
144 IFXP=75THEN231ELSEIFXP=94THEN239ELSE
IFXP=73THEN213ELSEIFXP=56THEN200ELSEIFXP
=77THEN202ELSEIFXP=42THEN195ELSEIFXP=54T
HEN197ELSEIFXP=67THEN206ELSEIFXP=97THEN2
53
145 VP=VP+4
146 IF VP>V THEN VP=V ELSE IF VP<1 THEN
282
147 COLOR0,3:LOCATE34,6,0:PRINTUSINGW$;V
P:COLOR0,4:RETURN
148 COLOR3,0:LOCATE0,10,0:PRINTUSINGW1$;
P0:PRINT" piece":IFP0=1THENPRINT"s":CO
LOR0,4:RETURNELSEPRINT "":COLOR0,4:RETU
RN
149 COLOR3,0:LOCATE0,4,0:PRINTUSINGW$;RA
T:PRINT" ration":IFRAT=1THENPRINT"s":C
OLOR 0,4:RETURN ELSE PRINT "":COLOR0,4:R
ETURN
150 COLOR0,3:LOCATE34,4,0:PRINTUSINGW$;H
P:COLOR0,4:RETURN
151 IF R2=1 THEN RETURN
152 Q=XP050+1:ON Q GOTO 153,154
153 ON XP GOSUB 155,156,157,158,155,156,
157,167,0,0,168,169,170,167,168,0,168,16
0,0,0,170,171,168,168,170,172,170,184,0,
0,185,167,168,168,168,169,168,168,0,0,18
6,194,170,171,170,171,170,171:RETURN
154 ON XP-50 GOSUB 168,168,170,196,171,1
99,198,167,0,0,185,184,185,157,157,198,2
05,184,0,0,0,168,212,216,230,185,201,171
,0,0,0,0,185,171,170,156,156,235,0,0,0,0
,0,236,244,244,251,254:RETURN
155 IFR$="E"THEN136ELSEIFR$="S"THEN137EL
SE123
156 IFR$="0"THEN138ELSEIFR$="E"THEN136EL
SE123
157 IFR$="E"THEN136ELSEIFR$="S"THEN137EL

```

```

SEIFR$="0"THEN138ELSE123
158 IFR$="C"THENCLS:PRINT"Jeune presompt
ueux... attaquer un grand sorcier!! Il v
ous jette un sort!!":GOTO282
159 IFR$="0"ORR$="F"THEN138:RETURNELSEIF
R$<>"D"THEN123
160 CLS:ON PL+1 GOTO161,163,164
161 PRINT"Le sorcier vous jette un sort.
..":IFAN=0THENPRINT"et vous devenez fou"
:GOTO282
162 PRINT"mais votre anneau vous protège
!Vous fuyez!":R$="0":PLAYJ1$:GOTO159
163 INPUT"Ou'avez vous a donner en signe
de paix":R$:IFR$<>"S"THEN161ELSEIRE=1
164 PRINT"Mon ami,vous voulez combattre
le monstredominateur.Sachez qu'il cache
ses epees magiques sous forme de poignar
ds.":IFRE=1THEN166
165 PRINT"De plus,il a une peur bleue de
s singes."
166 PLAYJ$+J1$:CLS:PRINT"Vous repartez..
":PLAYJ$:R$="0":GOTO159
167 IFR$="0"THEN138ELSEIFR$="S"THEN137EL
SE123
168 IFR$="N"THEN139ELSEIFR$="S"THEN137EL
SE123
169 IFR$="S"THEN137ELSE123
170 IFR$="E"THEN136ELSEIFR$="S"THEN137EL
SEIFR$="N"THEN139ELSE123
171 IFR$="0"THEN138ELSEIFR$="N"THEN139EL
SE123
172 CLS:PRINT"De l'eau! Desirez-vous vou
s desalterer ?":R$=INPUT$(1):IFR$="N"THE
N183ELSEIFR$<>"0"THEN172
173 IF0(16)=0THEN179ELSEGOSUB64:COLOR0,4
:ATTRB0,0:CLS:PRINT"Un animal repugnant
emerge et vous expé die un jet blanchâtr
e":GOSUB258:IF CE$CP THEN175ELSEPRINT"Il
vous rate mais...":PLAYJ$
174 NE=8:GOSUB8:0(16)=0:GOSUB23:GOTO173
175 PRINT"Il vous atteint.Sa bave corros
ive vous aveugle.Vous sentez qu'il va v
ous agresser et tendez votre epee":PLAY
J1$:GOSUB258:IF CP>CE THEN177
176 CLS:PRINT"Petit chanceux,il s'embroc

```

```

he...votre vuerevient.":GOSUB23:PLAYJ$:C
OLOR0,4:CLS:GOTO172
177 CLS:PRINT"Il vous mord le bras":GOS
UB258:IF CP>CE THEN178ELSEPRINT"tenant
l'epee.":PRINT"Vous perdez 2pts d'habile
te":HP=HP-2:GOSUB150
178 PRINT"Vous perdez 2pts de vitalite":
VP=VP-2:GOSUB146:PLAYJ1$:GOTO174
179 COLOR0,4:ATTRB0,0:CLS:PRINT"Quel bie
n ! 1pt de vitalite en plus":VP=VP+1:GOS
UB146:IFCO1=1THENPLAYJ$:GOTO183ELSECOL
OR 0,4:CLS:PRINT"Mais qu'y a-t-il au fond?U
n coffret!"
180 LOCATE0,21:PRINT"Vous le prenez.L'ou
urez-vous ?":R$=INPUT$(1):IFR$="N"THEN18
3ELSEIFR$<>"0"THEN180
181 CO1=1:CLS:PRINT"Un epais nuage noir
en sort.":PRINT"/ jetez-vous le coffret
":PRINT"2/ prenez-vous votre respiration
":R$=INPUT$(1):IFR$="1"THEN183ELSEIFR$<>
"2"THEN181
182 CLS:PRINT"Bien vuille sejour dans l'e
au avait renduinoffensif le gaz mortel q
u'il contenaitLe coffre renfermait un an
neau que vous passez a votre doigt et":
AN=1:P01=INT(RND*40)+2:P0=P0+P01:PRINTP0
1"pieces d'or":GOSUB148:PLAYJ1$:J1$
183 GOSUB257:GOTO235
184 IFR$="0"THEN138ELSEIFR$="S"THEN137EL
SEIFR$="N"THEN139ELSE123
185 IFR$="N"THEN139ELSEIFR$="E"THEN136EL
SE123
186 CLS:PRINT"Entrez-vous ?":R$=INPUT$(1
):IFR$="N"THEN193ELSEIFR$<>"0"THEN186
187 BOX(96,8)-(223,135),-1:LINE(96,8)-(
138,50),7:LINE(223,8)-(181,50),7:LINE(22
3,135)-(181,93),7:LINE(96,135)-(138,93),
7:BOX(138,50)-(181,93),7:5=9:T=0:X=19:Y=
15:GOSUB21:IFCT=0THENS=10:X=22:Y=14:GOSU
B21

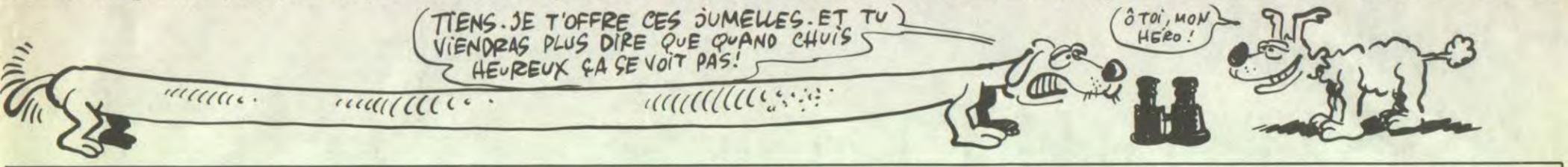
```

A SUIVRE...

Par la magie de quelques équations chimiques, Jean-Marie CARIN nous invite à jongler savamment avec les molécules.

TIENS, JE T'OFFRE CES JUMELLES. ET TU VIENDRAS PLUS DIRE QUE QUAND CHUIS HEUREUX ÇA SE VOIT PAS!

Ô TOI, MON HERO!



REVISION de CHIMIE AMSTRAD

Mode d'emploi : Sauvegardez à la suite ces deux programmes (le programme principal sous le nom de "chimie"). Toutes les indications nécessaires sont incluses dans ce dernier.

LISTING 1

```
10 MODE 1:BORDER 10
20 *****
30 *
40 * REVISION CHIMIE *
50 *
60 * Par CARIN J-Marie *
70 *
80 *****
90 FOR r=1 TO 55:READ x,y,z:LOCATE
x+5,y:PRINT CHR(z)
100 DATA 5,10,214,6,10,143,7,10,14
3,5,11,143,5,12,143,5,13,143,5,14,
213,6,14,143,7,14,143,9,14,143,9,1
3,143,9,12,143,9,11,142,9,10,143,1
1,10,143,11,11,143,11,12,143,11,13
,143,11,14,143,13,8,231,13,10,143,
13,11,143,13,12,143,13,13,143,13,1
4,143,10,12,131
110 DATA 15,10,143,15,11,143,15,12
,143,15,13,143,15,14,143,16,10,215
,17,11,215,18,11,214,19,10,214,20,
10,143,20,11,143,20,12,143,20,13,1
43,20,14,143,22,10,143,22,11,143,2
2,12,143,22,13,143,22,14,143,24,10
,143,24,11,143,24,12,143,24,13,143
,24,14,143
120 DATA 25,10,143,26,10,143,25,14
,143,26,14,143,25,12,133
200 NEXT
210 FOR t=1 TO 24:LOCATE 8+t,16:PR
INT CHR(127):NEXT
220 LOCATE 9,20:PRINT"Realise par
CARIN J-Marie":PRINT:PRINT:PRINT
230 RUN"chimie"
```

LISTING 2

```
10 CLS:MODE 1:BORDER 12
50
120 REDEF DES CARACTERES
122
125 SYMBOL AFTER 32
126 SYMBOL 55,59,36,36,126,98,98,9
0,0:SYMBOL 66,124,68,68,126,98,98,
126,0:SYMBOL 67,126,66,64,96,96,98
,126,0:SYMBOL 68,126,66,66,98,98,9
0,126,0
127 SYMBOL 69,126,64,64,124,96,96,
126,0:SYMBOL 70,126,96,96,120,64,6
4,64,0:SYMBOL 71,126,66,64,102,98,
98,126,0:SYMBOL 72,66,66,66,126,98
,98,98,0:SYMBOL 73,32,32,32,48,48,
48,48,0
128 SYMBOL 74,4,4,4,6,70,102,126,0
:SYMBOL 75,66,70,76,126,98,98,98,0
:SYMBOL 76,64,64,64,96,96,96,124,0
:SYMBOL 77,126,74,74,106,106,106,1
06,0:SYMBOL 78,126,66,66,98,98,98,
98,0:SYMBOL 79,126,70,70,66,66,66,
126,0:SYMBOL 80,126,66,70,126,96,9
6,96,0
129 SYMBOL 81,126,66,66,106,66,70,
127,3:SYMBOL 82,124,68,68,126,98,9
0,98,0:SYMBOL 83,126,70,64,126,6,7
0,126,0:SYMBOL 84,126,16,16,16,24,
24,24,0:SYMBOL 85,66,66,66,98,98,9
0,126,0:SYMBOL 86,98,98,98,98,36,3
6,60,0:SYMBOL 87,106,106,74,74,74,
74,126,0
130 SYMBOL 88,70,70,44,56,52,98,98
,0:SYMBOL 89,70,70,66,126,24,24,24
,0:SYMBOL 90,126,6,8,16,32,102,126
,0
131 SYMBOL 91,0,0,0,64,192,64,64,6
4:SYMBOL 92,0,0,0,96,144,32,64,240
:SYMBOL 93,0,0,0,224,16,96,16,224
:SYMBOL 94,0,0,0,32,96,160,224,32
132 SYMBOL 130,32,32,240,32,32,0,0
,0:SYMBOL 129,0,0,240,0,0,0,0:SY
MBOL 255,2,2,2,2,2,2,2:SYMBOL 25
4,120,120,120,120,120,120,120,120
:SYMBOL 253,255,0,0,0,0,0,0
5010 CLS:BORDER 10
5015
5020 DEFINITIONS DES FENETRES
5025
5030 MODE 1:PAPER 12:WINDOW #1,3,3
7,3,12:PAPER #1,10:CLS #1
5040 WINDOW #2,3,12,17,23:PAPER #2
,10:CLS #2
5050 WINDOW#3,17,37,17,23:PAPER#3,
3:CLS #3
5100 FOR T=1 TO 37:LOCATE 1+T,1:PR
INT "-" :NEXT T:FOR T1=1 TO 12:LOCA
TE 1,1+T1:PRINT CHR(255):NEXT T1
FOR T=1 TO 12:LOCATE 39,T+1:PRINT
CHR(254):NEXT T:FOR U=1 TO 37:LOC
ATE 1+U,14:PRINT CHR(253):NEXT U
5110 FOR T=1 TO 12:LOCATE 1+T,15:P
RINT "-" :LOCATE 1+T,25:PRINT CHR(2
53):NEXT T:FOR T1=1 TO 9:LOCATE 1,
15+T1:PRINT CHR(255):LOCATE 14,15
+T1:PRINT CHR(254):NEXT T1
5120 FOR T=1 TO 23:LOCATE 15+T,15:
```

```
PRINT "-" :LOCATE 15+T,25:PRINT CHR
(253):NEXT T:FOR T1=1 TO 9:LOCATE
15,15+T1:PRINT CHR(255):LOCATE 3
9,15+T1:PRINT CHR(254):NEXT T1
5199
5200 MENU
5201
5205 PEN #1,4
5210 CLS #1:BORDER 10,12:LOCATE #
1,1,3:PRINT #1,"--1- EXPLICATIONS"

5220 LOCATE #1,1,5:PRINT #1,"--2-
EQUILIBRAGE D'EQUATIONS"
5235 LOCATE #1,10,8:INPUT #1,"VOTR
E CHOIX":CH
5240 IF CH<1 OR CH>2 THEN 5230
5250 ON CH GOSUB 7010,10000
6999
7000 COURS SUR L'EQUILIBRAGE D'E
QUATIONS
7001
7010 MODE 1:CLS
7020 PRINT

IL VOUS FAUDRA AU COURS DE CE LOGI
CIEL, FAIRE APPEL A VOS SOUVENIRS
DE CLASSE. VOTRE ROLE EST SIMPL
E, EQUILIBRER LES EQUATIONS CHIMI
QUES. CET EXERCICE TRES UTILE, DOIT
ETRE PARFAITEMENT MAITRISE POUR
ENTRER EN 6eme.
7030 PRINT "
MAIS VOICI D'ABORD UN PETIT RAPPEL
POUR EQUILIBRER UNE EQUATION,
IL FAUT QUE LE NOMBRE DE MOLES DE
CHAQUE ESPECE SOIT IDENTIQUE DE
CHAQUE COTE DE LA FLECHE."
7040 FOR T=1 TO 9000:NEXT T
7050 CLS:PRINT "
VOICI UN EXEMPLE:"
7060 PRINT "
XH + YO"+CHR(92)+" --> 2H"+CHR(9
2)+"O"
7070 PRINT "

COMME NOUS POUVONS LE VOIR X ET Y
SONT LES COEFFICIENTS DE H ET DE
O"+CHR(92)+"."
7080 PRINT "
COMBIEN NOUS FAUT-IL DE MOLES
D'HYDROGENE ET DE MOLES D'OXYGENE
POUR FORMER DEUX MOLES D'EAU."
7090 PRINT "
ESSAYONS LE RAISONNEMENT SUIVANT .
NOUS AVONS 4 MOLES D'HYDROGENE
ET 2 MOLES D'OXYGENE A DROITE, I
L NOUS FAUT DONC LE MEME NOMBRE D
E MOLES A GAUCHE.X SERA DONC EGAL
A 4 ET Y A 1.SIMPLE NON! !!!."
8000 FOR t=1 TO 10000:NEXT t
8010 FOR t=1 TO 10000:NEXT t:CLS:
8020 PRINT "

POUR LES EQUATIONS ELECTRONIQUES,L
E RAISONNEMENT EST IDENTIQUE.SAUF
QU'IL VOUS FAUDRA EQUILIBRER L
E NOMBRE DE MOLES D'ELECTRONS.VO
ICI UN EXEMPLE."
8030 PRINT "

M9 --> M92"+CHR(129);" +2e"+CHR(
130)
8040 PRINT "
DANS CE CAS LES 2 POSITIFS ANNULEN
T LES 2 NEGATIFS."
8060 FOR T=1 TO 10000:NEXT T
8090 PRINT "

IL VOUS SERA TRES FACILE DE CRER
VOUS MEMES VOS EXERCICES.DANS LES
DATAS SE TROUVENT LES COORDONNEES
ET LA VALEURASCII DU CARACTERE .P
OUR VOUS AIDER SUIVEZ LE MODELE
QUI VOUS EST PRESENTE."
8095 FOR T=1 TO 10000:NEXT T
8100 CLS:PRINT "

VOICI UN TABLEAU DES CARACTERES.
A->CHR(65):B->CHR(66)...ET
C CHR(91)="+CHR(91);"
:CHR(92)="+CHR(92);".ETC";" E
T CHR(129)="+CHR(129);"CHR(13
0)="+CHR(130)
9999 FOR t=1 TO 10000:NEXT t:GOTO
5020
10000
10001 EQUILIBRAGE D'EQUATIONS
10002
10005 sc=0
10010 CLS #1
10015 CLS #2:PEN #2,4:LOCATE #2,1,
2:PRINT #2,"RETOUR=123":LOCATE #2,
1,4:PRINT #2,"SCORE:"
```

```
10017
10018 1ER EXERCICE
10019
10020 V=15:S1=2:S2=4:CH1=CHR(79)
+CHR(92):CH2=CHR(72)+CHR(92)+C
HR(79):LOCATE #1,2,2:PRINT #1,"FO
RMATION DE LA MOLECULE D'EAU":GOSU
B 20000
10040 DATA 5,4,52,6,4,72,7,4,92,9,
4,43,11,4,88,12,4,79,13,4,92,15,4,
154,16,4,154,17,4,154,18,4,197,20,
4,89,21,4,72,22,4,92,23,4,79
10050 GOSUB 30000
10060 FOR T=1 TO 5000:NEXT T:CLS
#1:CLS #3:LOCATE #1,3,4:PRINT #1,"
2em EXERCICE"
10065 FOR t=1 TO 50:NEXT t
10069
10070 2EM EXERCICE
10071
10075 CLS #3:CLS #1:V=13:S1=3:S2=3
:CH1=CHR(79)+CHR(92):CH2=CHR(
67)+CHR(79)+CHR(92):LOCATE #1,2,
2:PRINT #1,"FORMATION DE GAZ CARBO
NIQUE":GOSUB 20000
10080 DATA 5,4,51,6,4,67,8,4,43,10
,4,88,11,4,79,12,4,92,14,4,154,15,
4,154,16,4,197,18,4,89,19,4,67,20,
4,79,21,4,92
10085 GOSUB 30000
10090 FOR T=1 TO 5000:NEXT T:CLS
#1:CLS #3:LOCATE #1,3,4:PRINT #1,"
3em EXERCICE"
10095 FOR t=1 TO 50:NEXT t
10099
10100 3EM EXERCICE
10101
10110 CLS #3:CLS #1:V=14:S1=1:S2=2
:CH1=CHR(79)+CHR(92):CH2=CHR(
77)+CHR(103)+CHR(79):LOCATE #1,2
,2:PRINT #1,"FORMATION D'OXYDE DE
MAGNESIUM":GOSUB 20000
10120 DATA 5,4,50,6,4,77,7,4,103,9
,4,43,11,4,88,12,4,79,13,4,92,15,4
,154,16,4,154,17,4,197,19,4,89,20,
4,77,21,4,103,22,4,79
10130 GOSUB 30000
10140 FOR T=1 TO 5000:NEXT T:CLS
#1:CLS #3:LOCATE #1,3,4:PRINT #1,"
4em EXERCICE"
10145 FOR t=1 TO 50:NEXT t
10149
10150 4EM EXERCICE
10151
10160 CLS #3:CLS #1:V=18:S1=3:S2=2
:CH1=CHR(83):CH2=CHR(72)+CHR(
92)+CHR(79):LOCATE #1,2,2:PRINT #
1,"FORMATION D'EAU ET DE SOUFRE":G
OSUB 20000
10170 DATA 5,4,50,6,4,72,7,4,92,8,
4,83,10,4,43,12,4,83,13,4,79,14,4,
92,16,4,154,17,4,154,18,4,197,20,4
,88,21,4,83,23,4,43,25,4,89,26,4,7
2,27,4,92,28,4,79
10180 GOSUB 30000
10190 FOR T=1 TO 5000:NEXT T:CLS
#1:CLS #3:LOCATE #1,3,4:PRINT #1,"
5em EXERCICE"
10195 FOR t=1 TO 50:NEXT t
10199
10200 5EM EXERCICE
10201
10210 CLS #3:CLS #1:V=18:S1=3:S2=2
:CH1=CHR(67)+CHR(111):CH2=CHR(
70)+CHR(101):LOCATE #1,2,2:PRINT
#1,"FORMATION DE FER ET D'OXYDE "
:GOSUB 20000
10220 DATA 5,4,70,6,4,101,7,4,92,8
,4,79,9,4,93,11,4,43,13,4,51,14,4,
67,16,4,154,17,4,154,18,4,197,20,4
,88,21,4,67,22,4,111,24,4,43,26,4,
89,27,4,70,28,4,101
10230 GOSUB 30000
10240 FOR T=1 TO 5000:NEXT T:CLS
#1:CLS #3:LOCATE #1,3,4:PRINT #1,"
6em EXERCICE"
10245 FOR t=1 TO 50:NEXT t
10299
10300 6EM EXERCICE
10301
10310 CLS #3:CLS #1:V=19:S1=4:S2=6
:CH1=CHR(78)+CHR(72)+CHR(93):c
h2=CHR(72)+CHR(92)+CHR(79):LOC
ATE #1,2,2:PRINT #1,"FORMATION D'A
ZOTE ET D'EAU":GOSUB 20000
10320 DATA 5,4,88,6,4,78,7,4,72,8,
4,93,10,4,43,12,4,51,13,4,79,14,4,
92,16,4,154,17,4,154,18,4,197,20,4
,50,21,4,78,22,4,92,24,4,43,26,4,8
9,27,4,72,28,4,92,29,4,79
10330 GOSUB 30000
10340 FOR T=1 TO 5000:NEXT T:CLS
#1:CLS #3:LOCATE #1,3,4:PRINT #1,"
7em EXERCICE"
10345 FOR T=1 TO 50:NEXT T
10349
10350 7EM EXERCICE
10351
```

```
10360 CLS #3:CLS #1:V=21:S1=2:S2=2
:CH1=CHR(65)+CHR(108):CH2=CHR(
70)+CHR(101):LOCATE #1,2,2:PRINT
#1,"FORMATION DE FER ET D'OXYDE D
'ALU.":GOSUB 20000
10370 DATA 5,4,70,6,4,101,7,4,92,8
,4,79,9,4,93,11,4,43,13,4,88,15,4,
65,16,4,108,18,4,154,19,4,154,20,4
,197,22,4,89,23,4,70,24,4,101,26,4
,43,28,4,65,29,4,108,30,4,92,31,4,
79,32,4,93
10380 GOSUB 30000
10390 FOR T=1 TO 5000:NEXT T:CLS
#1:CLS #3:LOCATE #1,3,4:PRINT #1,"
8em EXERCICE"
10395 FOR T=1 TO 50:NEXT T
10399
10400 8EM EXERCICE
10401
10410 CLS #3:CLS #1:V=27:S1=8:S2=4
:CH1=CHR(72)+CHR(92)+CHR(79):c
h2=CHR(67)+CHR(92)+CHR(92)+CHR
(92):GOSUB 20000
10420 DATA 2,4,52,3,4,67,4,4,97,5,
4,67,6,4,92,8,4,43,10,4,88,11,4,72
,12,4,92,13,4,79,15,4,154,16,4,154
,17,4,197,19,4,52,20,4,67,21,4,97,
22,4,40,23,4,79,24,4,72,25,4,41,26
,4,92,28,4,43,30,4,89,31,4,67,32,4
,92,33,4,72,34,4,92
10430 GOSUB 30000
10440 FOR T=1 TO 5000:NEXT T:CLS
#1:CLS #3:LOCATE #1,3,4:PRINT #1,"
9em EXERCICE"
10445 FOR t=1 TO 50:NEXT t
10449
10450 9EM EXERCICE
10451
10460 CLS #3:CLS #1:V=24:S1=3:S2=2
:CH1=CHR(79)+CHR(92):CH2=CHR(
67)+CHR(79)+CHR(92):LOCATE #1,2,
2:PRINT #1,"COMBUSTION DE L'ALCOOL
":GOSUB 20000
10470 DATA 2,4,67,3,4,72,4,4,93,5,
4,67,6,4,72,7,4,92,8,4,79,9,4,72,1
1,4,43,13,4,88,14,4,79,15,4,92,17,
4,154,18,4,154,19,4,197,21,4,51,22
,4,72,23,4,92,24,4,79,26,4,43,28,4
,89,29,4,67,30,4,79,31,4,92
10480 GOSUB 30000
10490 FOR T=1 TO 5000:NEXT T:CLS
#1:CLS #3:LOCATE #1,3,4:PRINT #1,"
10em EXERCICE"
10495 FOR t=1 TO 50:NEXT t
10499
10500 10EM EXERCICE
10501
10510 CLS #3:CLS #1:V=18:S1=2:S2=2
:CH1=CHR(79)+CHR(92):CH2=CHR(
72)+CHR(92)+CHR(79):LOCATE #1,2,
2:PRINT #1,"COMBUSTION DU METHANE"
:GOSUB 20000
10520 DATA 5,4,67,6,4,72,7,4,94,9,
4,43,11,4,88,12,4,79,13,4,92,15,4,
154,16,4,154,17,4,197,19,4,67,20,4
,79,21,4,92,23,4,43,25,4,89,26,4,7
2,27,4,92,28,4,79
10530 GOSUB 30000
10540 FOR T=1 TO 5000:NEXT T:CLS
#1:CLS #3
19999 CLS #1:LOCATE #1,2,4:PRINT #
1,"LE TEST EST TERMINE":END:GOTO 5
200
20000 FOR S=1 TO V:READ A,B,C
20010 IF C=88 OR C=89 THEN PEN #1,
3:LOCATE #1,A,B:PRINT #1,CHR(C) E
LSE PEN #1,4:LOCATE #1,A,B:PRINT #
1,CHR(C)
20015 LOCATE #3,2,2:PRINT #3,"COEF
FICIENTS"
20020 NEXT :RETURN
29999
30000 VERIFICATION
30001
30010 LOCATE #3,2,4:INPUT #3,"X=";
W1:IF S1=W1 THEN LOCATE #3,9,4:PRI
NT #3,"OUI" ELSE LOCATE #3,9,4:PRI
NT #3,"NON"
30015 LOCATE #3,2,6:INPUT #3,"Y=";
W2:IF S2=W2 THEN LOCATE #3,9,6:PRI
NT #3,"OUI" ELSE LOCATE #3,9,6:PRI
NT #3,"NON"
30017 IF W1=123 AND W2=123 THEN GO
TO 5020
30020 LOCATE #1,3,7:PRINT #1,"IL Y
A ";S1;"MOLES DE ";CH1;" ET ";S2
;"
MOLES DE ";CH2;
30021
30022 SCORE
30023
30024 IF W1=S1 THEN SC=SC+1:LOCATE
#2,7,4:PRINT #2,SC ELSE SC=SC-1
30025 IF W2=S2 THEN SC=SC+1:LOCATE
#2,7,4:PRINT #2,SC ELSE LOCATE #2
,7,4:PRINT #2,SC-1
30030 IF SC<0 THEN SC=0:LOCATE #2,
7,4:PRINT #2,0
30040 RETURN
```

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LANGAGE MACHINE SUR

AMSTRAD

Et voilà ! Entrez tout ça dans votre ordinateur chéri, et vous aurez une petite flèche comme un vrai Mac.

Faites des icônes si ça vous amuse, mais surtout gardez bien les listings, car dès le mois prochain on décorquera, on dissèque, on analyse et on épluche !

Patrick Dublanquet

LISTING 1

```
1490 ;
1500 ;**** IMPLANTATION DE LA FLECHE
1510 ;
1520 IMFL: LD B,0
1530 LD A,(IX)
1540 BIT 0,A
1550 JR Z,IM1
1560 LD B,X11110000
1570 IM1: BIT 1,A
1580 JR Z,IM2
1590 LD A,B
1600 OR X00001111
1610 LD B,A
1620 IM2: LD A,B
1630 LD (COULEUR),A
1640 LD L,(IX+2)
1650 LD H,(IX+3)
1660 LD E,(IX+4)
1670 LD D,(IX+5)
1680 LD (COX),DE
1690 LD (COY),HL
1700 CALL DOTPOS
1710 PUSH HL
1720 PUSH BC
1730 CALL ECHM
1740 POP BC
1750 POP HL
1760 CALL AFFLE
1770 RET
1780 ;
1790 ;**** DEPLACEMENT DE LA FLECHE
1800 ;
1810 IMFLE: CALL GETJOY
1820 LD BC,(COY)
1830 LD DE,(COX)
1840 PUSH AF
1850 BIT 4,A
1860 JR NZ,DE12
1870 LD A,9
1880 CALL TOUCHE
1890 LD A,0
1900 JR Z,DE13
1910 DE12: LD A,255
1920 DE13: LD (FEU),A
1930 LD A,1
1940 CALL TOUCHE
1950 JR NZ,DE1
1960 ;
1970 BIT 3,A
1980 PUSH AF
1990 JR Z,DE2
2000 DE1: LD HL,311
2010 CALL COHLE
2020 JR Z,DE2
2030 INC DE
2040 DE2: LD A,2
2050 CALL TOUCHE
2060 JR NZ,DE3
2070 POP AF
2080 BIT 1,A
2090 PUSH AF
2100 JR Z,DE4
2110 DE3: LD A,C
2120 CP 7
2130 JR Z,DE4
2140 DEC BC
2150 DE4: LD A,B
2160 CALL TOUCHE
2170 JR NZ,DE5
2180 POP AF
2190 BIT 2,A
```

```
;COULEUR DANS ACCU
;PREPARATION
;DU MASQUE
;COULEUR
;COULEUR 00 = MASQUE X00000000
;COULEUR 01 = MASQUE X11110000
;COULEUR 02 = MASQUE X00001111
;COULEUR 03 = MASQUE X11111111
;ON RECUPERE LES
;COORDONNEES X,Y
;DE L'UTILISATEUR
;POUR LES TRANSFORMER
;EN ADRESSE
;ECRAN
;AVEC LA ROUTINE SYSTEME DOTPOS
;PUIS ON SAUVEGARDE
;EN MEMOIRE
;UNE PARTIE DE L'ECRAN
;ET POUR TERMINER
;ON AFFICHE
;LA FLECHE
```

```
;TESTER LE JOYSTICK
;A = VALEUR DU JOYSTICK
;BIT 0 = HAUT BIT 1 = BAS
;BIT 2 = GAUCHE BIT 3 = DROITE
;BIT 4 = FEU
;TESTER LA TOUCHE
;COPY
;VARIABLE 'FEU' = 0 SI PAS APPUYE
;VARIABLE 'FEU' = 255 SI APPUYE
;RESULTAT DANS LA VARIABLE
;TESTER TOUCHE
;CURSEUR DROITE
;ET JOYSTICK DROITE
;SI PAS APPUYE ON CONTINUE
;SINON ON TESTE SI LA FLECHE
;VA DEPASSER DE L'ECRAN
;NON, ALORS ON INCREMENTE X
;MEME CHOSE
;AVEC LE BAS
```

```
;MEME CHOSE
;AVEC LA GAUCHE
```

```
2200 PUSH AF
2210 JR Z,DE6
2220 DE5: LD A,E
2230 OR D
2240 JR Z,DE6
2250 DEC DE
2260 DE6: LD A,0
2270 CALL TOUCHE
2280 JR NZ,DE7
2290 POP AF
2300 BIT 0,A
2310 JR Z,DE8
2320 JR DE9
2330 DE7: POP AF
2340 DE9: LD A,C
2350 CP #C7
2360 JR Z,DE8
2370 INC BC
2380 DE8: LD H,B
2390 LD L,C
2400 LD (COY),HL
2410 LD (COX),DE
2420 CALL DOTPOS
2430 PUSH BC
2440 PUSH HL
2450 LD HL,(ADEC)
2460 MOD1: CALL #D19
2470 CALL MEMEC
2480 POP HL
2490 PUSH HL
2500 CALL ECHM
2510 POP HL
2520 POP BC
2530 CALL AFFLE
2540 RET
2550 ;
2560 ;**** TEST SI UNE TOUCHE EST ENFONCEE
2570 ;
2580 TOUCHE: PUSH BC
2590 CALL TESKEY
2600 POP BC
2610 RET
2620 ;
2630 ;**** COMPARAISON HL-DE
2640 ;
```

```
;MEME CHOSE
;AVEC LA DROITE
```

```
;ON SAUVEGARDE
;LES NOUVELLES
;COORDONNEES X,Y
;PUIS ON TRANSFORME
;EN ADRESSE ECRAN
```

```
;ON ATTEND LE RETOUR BALAYAGE VIDEO
;ON EFFACE LA FLECHE
```

```
;ON RESAUEGARDE
;LA NOUVELLE PARTIE ECRAN
```

```
;ENFIN, ON AFFICHE LA FLECHE
```

```
;ROUTINE SYSTEME
```

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

- ZX 81 -> 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114 118 122 126 130 134 138 142 146 150
- COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130 134 138 142 146
- ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96

- 101 106 111 115 119 123 128 131 136 141 144 146
- AMSTRAD -> 111 115 119 123 127 131 135 139 143 146
- APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128 132 135 139 143 146
- SPECTRUM -> 112 116 120 124 127 132 136 140 144 146
- THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129 133 137 141 146
- MSX -> 113 117 121 125 129 133 137 140 146 150

```
2650 COHLE: LD A,H
2660 SUB D
2670 RET NZ
2680 LD A,L
2690 SUB E
2700 RET
2710 ;
2720 ;**** EFFACE LA FLECHE
2730 ;
2740 EFFLE: LD HL,(ADEC)
2750 JF MEMEC
```

```
;HL > DE : C = 0 Z = 0
;HL = DE : C = 0 Z = 1
;HL < DE : C = 1 Z = 0
```

```
;REMETTRE A L'ECRAN
;LA ZONE SAUVEGARDE PRECEDEMMENT
```

LISTING 2

```
10 MEMORY $A4C2:LOAD "fleche.bin",$A4C3
20 MODE 2
30 PRINT "Adresse affichage de la fleche: $a4c3"
40 PRINT "Adresse de déplacement: $a4c6"
50 PRINT "Adresse d'effacement: $a4c9"
60 PRINT "Adresse de la coordonnée X (sur deux octets): $a640,$a641
70 PRINT "Adresse de la coordonnée Y (sur un octet): $a63e
80 PRINT "Adresse de test du feu ou copy: $a643
90 PRINT "
100 PRINT "Exemple: Call $a4c3,10,10,2: call adresse,coX,coY,pen
110 PRINT " Call $a4c6: test le clavier et le joy et deplace en consequent
ce"
120 PRINT " if peek($a643)>0 then suite du programme: test si feu presse
"
130 PRINT " goto boucle sur Call $a4c6
140 PRINT "Demonstration en appuyant sur une touche
150 CALL $B818:MODE 1
160 FOR I=1 TO 100:PRINT I:NEXT
170 CALL $A4C3,0,199,2
180 CALL $A4C6
190 IF PEEK($A643)>0 THEN 210
200 GOTO 180
210 PRINT "la fleche est aux coordonnees":PRINT:PRINT X:";PEEK($A640)+PEEK($
A641)*256; Y:";PEEK($A63E)
```



LANGAGE MACHINE SUR APPLE

SALUT LES BLAIREAUX

Finis les conquêtes estivales et les exploits véliplanchistes, maintenant au boulot. Vous ne pensiez tout de même pas que bronzer sur la plage allait vous faire progresser en langage machine, non mais ! Nous allons donc nous pencher aujourd'hui sur une question qui préoccupe tout le monde, et quelqu'un en particulier : il s'agit des opérateurs booléens, plus connus sous le nom d'opérateurs logiques. Nous en étudierons 3 : le ET, le OU inclusif et enfin le OU exclusif. Généralités (réservées aux ignorants) : Les opérations logiques décrites aujourd'hui nécessitent 2 arguments, A et B. Lorsque l'on fait A opération B, l'ordinateur effectue l'opération bit à bit selon une table de vérité (tableau à 2 entrées donnant le résultat de 0 opération 0, 0 opération 1, 1 opération 0, 1 opération 1), et place le résultat dans l'accumulateur. Pour ne pas semer le trouble dans vos petits esprits, passons aux exemples pratiques qui nous intéressent.

Voici la table de vérité de l'opérateur et.

ET	0	1
0	0	0
1	0	1

Prenons un exemple pour fixer les idées : supposons que l'accumulateur contienne %10110101 (% signifie que le nombre est exprimé en binaire) soit \$B5 (en hexa) et que l'on fasse un AND \$7A (\$7A = %01111010). On aura pour résultat dans l'accumulateur : %00110000 (\$30), avec les indicateurs du registre d'état positionnés comme suit : V, B, D, I, C, inchangés, N=0 (si le résultat est supérieur à 0), Z=0 (si le résultat est différent de 0). Comme vous n'avez pas manqué de le remarquer, cette instruction permet de forcer des bits à 0. Ainsi, vous pouvez isoler un bit déterminé pour tester son état et, plus avantageusement qu'en employant des ASL ou des LSR. Par exemple, pour isoler le troisième bit de l'accumulateur, on fera AND \$04 (\$04 = %00000100). On a forcé à 0 tous les bits sauf le troisième. Une autre application est de trouver le

multiple de 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 le plus proche du contenu de l'accumulateur, et inférieur à celui-ci. Ainsi pour obtenir le multiple de 4 immédiatement en-dessous de l'accumulateur, on tapera : AND \$%11111100. Pour un multiple de 64, on aura AND \$%11000000. Puissant, non ? Inversement, imaginons que vous vouliez calculer accumulateur modulo 8 (reste de la division de l'accumulateur par 8) : on entrera alors AND \$%00000111. Avec modulo 16 on fera AND \$%00001111 (met à 0 le nibble de point fort) et ainsi de suite pour modulo 32...

ORA (ou inclusif) : accumulateur = accumulateur ou mémoire (OR accumulateur). Voici sa table de vérité.

ORA	0	1
0	0	1
1	1	1

Comme précédemment, voici un exemple concret : accumulateur = %10011100. Si l'on fait ORA \$%01010001, on aura comme résultat dans A : \$%11011101, V, B, D, I, C inchangés, N=1 (si le résultat est différent de 0). Au lieu de forcer à 0 les bits désirés, ORA permet de forcer à 1 les bits voulus de l'accumulateur. Supposons que A = \$F0, et que vous vouliez ajouter 8. La méthode classique consiste à faire un CLC, ADC \$08. Mais il y a plus rapide. En

effet, ORA \$08 donne dans le cas présent le même résultat (force le nibble de poids faible). Autre application, imaginons que vous vouliez afficher un sprite à l'écran, en le superposant au fond existant. On supposera pour plus de commodité que le sprite fait 7 points de longueur et que le bit de poids fort est nul. On défini alors un octet appelé masque dont les bits vérifient : Si le bit est nul, le point correspondant du sprite ne doit pas être affiché (effet transparent). Si le bit est à 1, le point correspondant du sprite doit être affiché. La superposition se fera grâce à la formule logique : (masque ET sprite) OU ((masque EOR \$FF) ET fond). (EOR \$FF correspond à une inversion de tous les bits). Si vous n'avez pas compris, fixez arbitrairement les valeurs de sprites, masques et fond : ceci devrait vous convaincre ! Enfin, si vous faites des graphismes et que vous désirez qu'ils soient affichés dans la page courante, (numéro dans \$E6), faites comme si l'adresse de la page était \$0000, puis faites un ORA \$E6 avec l'octet de poids fort (donnera \$2000, ou \$4000 comme adresse de base). EOR (ou exclusif) : Accumulateur = Accumulateur OU ex mémoire (exclusif OR) Comme d'habitude, voici la table de vérité.

EOR	0	1
0	0	1
1	1	0

Ainsi, EOR \$%11000010 donnera %10100100 si l'accumulateur contenait %01100110 au départ. Je suis sûr que les lecteurs avisés que vous êtes auront constaté que EOR permet d'inverser certains bits de l'accumulateur selon votre convenance. C'est pourquoi EOR \$FF correspond bien à une inversion de tous les bits de l'accumulateur (complément à un). Voyons voir quelles sont les applications d'une telle instruction. Vous pouvez tout d'abord changer le signe de l'accumulateur. En effet pour calculer 0-accumulateur, il suffit de faire EOR \$FF, CLC, ADC \$101 (on vérifie que \$10 donne bien \$F0 pour résultat). On peut également utiliser EOR \$7F pour inverser la page graphique (on ne modifie pas le bit de couleur). Voici une routine remplissant cette fonction pour la première page graphique. LDY \$00 STY \$00 LDA \$20 STA \$01 BOUCLE : LDA (\$00),Y EOR \$7F STA (\$00),Y INY BNE BOUCLE INC \$01 LDA \$01 CMP \$40 BNE BOUCLE RTS

sition du sprite sur le fond : en effet si le fond est défini par %10011100, et que le sprite a pour motif %01011010, on obtiendra comme résultat %11000110 (et non %11011110). L'avantage de cette méthode est que la routine d'affichage est la même que celle d'effacement. Ceci est dû au fait que 2 EOR consécutifs s'annulent. Par exemple, \$4 EOR \$78 EOR \$78 donnent \$4 comme valeur finale. Cette méthode convient pour la plupart des jeux d'arcade. EXO (pas EXclusive OR !). Voilà, vous savez tout. Pour continuer sur notre lancée, je vous propose 2 petits exercices qui vont mettre en pratique ce que nous venons de voir. Premier exo. Réaliser une routine convertissant un nombre BCD (décimal codé binaire) en son équivalent hexa. Par exemple, si l'accumulateur contient \$37, on doit obtenir dans l'accumulateur en sortie \$25 (= 37 Dec). Deuxième exo. Ecrire un programme réalisant la fonction inverse de l'exercice précédent. Solutions et explications le mois prochain (les routines seront optimisées). Epilogue. Bon, avouez qu'on était tout de même mieux en vacances, mais ce n'est pas une raison pour glander lamentablement. Aussi je vous conseille les 2 exercices ci-dessus qui devraient constituer un bon entraînement. Le mode décimal codé binaire sera examiné en détail la prochaine fois, et ce sera l'occasion de publier la solution des exercices. Eh bien, j'm'en va vous laisser ! Tchao.

Philippe PIERNOT

Arthur C. Clarke est un bavard. Le *Vagabond des étoiles* parle des prochaines étapes de l'humanité, de la science et de lui-même, bien sûr. 52 minutes d'intelligence sur l'avenir, possible ou impossible. Le 8 septembre à 22h00 sur TF1. Bombyx.

L'AMOUR CONTRARIÉ

MARIA'S LOVERS

Film d'Andrej Konchalovsky (1984) avec Nastassja Kinski, John Savage, Robert Mitchum, Keith Carradine, Bud Cort et Karen Young.

Ivan (Savage), soldat ricain prisonnier des Japs, n'a tenu le coup qu'en pensant à Maria. Une obsession (Maria, je..., Maria, je...) telle qu'après-guerre, il n'arrive plus à concrétiser son désir après le maria...ge. Entre Maria (Kinski) qui rêve de foyer heureux, d'enfants, et supporte de plus en plus mal sa situation de vierge et Ivan qui culpabilise un max, les rapports se désagrègent.

L'impuissance d'Ivan n'est pas physique, il s'en convainc en allant voir en catimini, une catin mini, Cathy, très mimi. Malheureux comme un Ivan sans vodka, il s'enfuit chercher du boulot dans une autre ville. Maria lui reste longtemps fidèle jusqu'à la venue d'un chanteur des rues qui comblera son attente tant charnelle que maternelle.

J'en suis. Amoureux, givré, secoué par Nastassja, un mélange miraculeux de beauté et de talent, un érotisme naturel qui transcendera vos malheureuses 625 lignes du petit écran. N'oublions pas les autres. Savage, Mitchum, Carradine, tous plus vrais que nature.

Un film grave, lumineux, pudique qui manie avec bonheur l'émotion et l'humour. De sa caméra sensuelle, Konchalovsky peint délicatement mais intensément une histoire dont la violence contenue n'a d'égalé que la générosité des personnages. Eblouissant, de bout en bout.

Diffusion le dimanche 7 à 20h35 sur Canal +.

LA FILLE DU DESERT

Film de Raoul Walsh (1949) avec Joël McCrea, Virginia Mayo et Dorothy Malone.

Wes McQueen (McCrea) s'évade de prison. Il va au Colorado et prend la diligence où il prend langue avec Julie Ann et son père, des fermiers. Après avoir défendu le véhicule contre des brigands, il rejoint ses complices, Duke et Reno dans un hameau dans les montagnes, un bled avec trois paumés et une pas tondue, Colorado (Mayo).

Wes revoit Julie Ann et en tombe amoureux. Wes tenté par une vie honnête, hésite à tenter un dernier coup contre un train. Surtout lorsqu'il comprend que Duke et Reno veulent se débarrasser de lui.

Comme d'habitude chez Walsh, l'action prime la psychologie. Western âpre et sauvage filmé au galop, le final s'achève sur un final grandiose.

Diffusion le vendredi 12 à 23h00 en V.O. sur A2.

LES GRANDS SENTIMENTS

LE PARFAIT AMOUR

Film de Jean-Pierre Marchand avec Pierre Arditi, Christine Citti, Danièle Lebrun et Jean-Marc Maurel.

Paysage d'hiver. À travers bois et broussailles, Marie s'avance vers le château. Elle postule pour un job de bonniche. Certes, la demeure branle du chef mais elle ne manque pas de charme. Le propriétaire, Laurent, non plus d'ailleurs. Il dirige la restauration aidée d'une équipe d'ouvriers italiens.

Le boulot se révélant agréable, le patron peu exigeant, Marie (Citti, très très bien) se plaît dans cette demeure. Laurent (Arditi) supporte mal de jouer au châtelain, de stricts rapports maîtres-domestiques ne sont plus possibles aujourd'hui. Entre eux, la distance s'amenuise petit à petit au point qu'on ne passerait pas un titre de propriété entre leurs deux corps emmêlés dans le lit seigneurial.

La bataille d'amour s'engage, tel un mariage tendre. Marie, veau d'âge tendre, rêve d'un parfait amour. Malgré sa sincérité, Laurent, réservé et sur ses gardes semble dissimuler un secret. Cette femme d'âge mûr, Linda, qui arrive un beau matin au château, détient certainement la clé du mystère.

Parti pour un film charmant, l'intrigue rebondit soudain avec la venue de Linda



YOSHIWARA

(Lebrun, parfaite comme à son habitude). Tour à tour, vaudeville pour veau des champs (Arditi, beau vain à souhait), dramatique, farce, tragédie, le scénario multiplie les coups de théâtre. Eternel sans être désuet, un téléfilm parfait. La référence à Marivaux, pour flatteuse qu'elle soit, est amplement méritée. Le charme du classicisme.

Diffusion le mercredi 10 à 20h35 sur TF1.

YOSHIWARA

Film de Max Ophüls (1937) avec Pierre-Richard Wilhm, Michiko Tanaka, Sessue Hayakawa, Roland Toutain et Gabriello.

Vers 1890, un officier russe (Wilhm) traîne son spleen slave dans le quartier "réservé" de Tokyo : Yoshiwara. Il tombe amoureux d'une jeune geisha, Kohana (Tanaka), de noble naissance qui se prostitue pour racheter le patrimoine familial.

La romance à l'eau de fleurs de cerisier

ne suffisant pas à maintenir éveillé le spectateur, le Russe devient aussi un espion en possession de documents secrets volés par un Japonais, traître à sa patrie. Un coolie jaloux dénonce le Russe au contre-espionnage japonais. Une course-poursuite s'engage autour des trois décors du film.

À voir au second degré. A peine tourné et malgré des critiques aimables et un succès public correct, Ophüls renia cette œuvre de commande. Pourtant à l'aise dans le mélo, Ophüls n'a pas su transcender le pathos lamentable d'une histoire ringarde à souhait.

Hayakawa ne parlait que le japonais, Tanaka, elle, communiquait avec le réalisateur, en dialecte viennois, et tout ce beau monde tournait le film en français. Le résultat, un sommet du kitsch avec quelques passages somptueux. La photo est tout un programme.

Diffusion le dimanche 7 à 22h30 sur FR3.



MARIA'S LOVERS

ans de tôle, il vient exiger sa part du butin. Dispute, bagarre : un mort. L'archer drogue Laure puis disparaît. Intrigué, le petit docteur vient fourrer son nez dans ce mic-mac.

Enfin, une série policière où on s'amuse. Georges Simenon, lui-même médecin, s'est beaucoup divertie avec ce personnage un peu farfelu de *petit docteur*, amoureux introverti du beau sexe, attiré par la dive bouteille et les morts inexplicables. De plus, le couple Sachs-Lafont s'entend comme larrons en foire. Sympa et divertissant.

Diffusion sur FR3 à 20h35 tous les vendredis du 12 septembre au 24 octobre.

LE BON ROI DAGOBERT

Film de Dino Risì (1984) avec Coluche, Ugo Tognazzi, Michel Serrault, Carole Bouquet et Michael Lonsdale.

Dagobert, roi des Francs, est un ivrogne lubrique, mais il s'agit-là de son moindre défaut. Gras, méchant, stupide, lâche et fainéant bien sûr, il parcourt son royaume sur un char à bœufs en compagnie de ses concubines et de son souffre-douleur, le moine Otarius (Serrault).

À la suite d'un vœu, il se rend à Rome recevoir l'absolution du Pape Honorius

(Tognazzi). Contrairement à sa réputation, Honorius semble être un bon vivant. Il s'empresse d'absoudre les péchés de Dagobert à condition qu'il épouse Héméré, la fille de l'empereur de Byzance.



On a bien rigolé, bien baffré, bien roté, bien baisé pendant le tournage. Hélas, il n'en reste rien à l'écran. La pantalonnade a beau être un genre italien, Dagobert-Coluche a pris une déculottée avec ce film dont l'envers vaut l'endroit.

Diffusion le lundi 8 à 20h35 sur FR3.

LE PRIVÉ DE CES DAMES

Film de Robert Moore (1978) avec Peter Falk, Ann-Margret, Eileen Brennan et Sid César.

La côte californienne, quelque part pendant la seconde guerre mondiale. Lou Pecinpá se gratte l'oreille, ce qui n'arrange pas son regard, vu que l'œil gauche regarde nulle part et le droit ailleurs. Floyd Merckle, son associé et ami, et accessoirement le mari de sa maîtresse, vient d'être assassiné.

En premier sur la liste des suspects, Lou continue son métier de détective privé. Contacté par une femme qui recherche sa nièce, Lou retrouve un amour de jeunesse, Marlène, mariée à un résistant français. Marlène lui demande de retrouver de précieux documents. Lou s'y perd entre toutes ces femmes mystérieuses. Lou y est-tu ? Non, et nous non plus, mais quelle importance ?

Pastiche savoureux des films noirs des années quarante avec Bogart, *Le Privé de ces dames* manque un peu de rythme. Néanmoins, Peter Falk s'amuse comme un petit fou dans cette loufoquerie pour cinéphile.

Diffusion le dimanche 14 à 17h50 sur Canal +.

PAS TRÈS SÉRIEUX

LE PETIT DOCTEUR

Série de Marc Simenon avec Alain Sachs, Pauline Lafont, Valentine Vargas et Philippe Deplanche.

À Paris, un hold-up dans un bistrot tourne mal, le cafetier prend un coup sur la cafetière, un malfaît une balfe et le second mandrin la fuite. Deux ans plus tard dans un petit village des Charentes, Jacques

Dollent, médecin, installe son cabinet. Une secrétaire aussi carrée de langage que de forme l'assiste.

Philosophe aimant la nature, le petit docteur est doté d'un esprit vif, apte à débrouiller les mystères les plus emmêlés. Aimant les femmes, il s'éprend de Laure, 25 ans, la charmante amie et modèle de Larcher, le sculpteur qui vient d'emménager non loin du village. Un soir débarque chez Larcher, Jo-le-Boxeur. Après deux

LE BON, LA BRUTE ET LE TRUAND

FLASH GORDON

Série américaine en 12 épisodes de 18 minutes (1940) avec Buster Crabbe, Carol Hugues, Charles Middleton et Frank Shannon.

Le plus célèbre héros de B-D d'aventures transposé au petit écran. Flash Gordon accompagné de la charmante Dale Arden

et du génial Professeur Zarkov combat inlassablement les sombres projets de Ming, l'empereur fou.

Si vous trouvez Star Trek, kitch, attention les yeux. Flash Gordon irradie un charme primitif, suranné qu'on croyait perdu depuis Méliès.

Diffusion le jeudi 4 septembre à 17h35, puis après la rentrée scolaire, le mercredi après-midi. Redif le samedi ?

LE BON, LA BRUTE ET LE TRUAND

Film de Sergio Leone (1967) avec Clint Eastwood, Eli Wallach et Lee Van Cleef. Musique Ennio Morricone.

En pleine guerre de Sécession, trois individus recherchent un trésor. Sentence (Van Cleef), un mercenaire, tue un paysan puis le commanditaire du contrat lorsque ce dernier lui révèle l'existence du trésor. Le blond et Tuco, deux crapules qui traversent le désert reçoivent chacun les dernières confidences d'un mourant. Le blond et Tuco ont chacun la moitié du secret, ils sont obligés de ne plus se quitter.

Capturés par les Nordistes, ils se retrouvent face à Sentence qui les fait torturer lorsqu'il découvre sur eux des objets provenant du détenteur du trésor. Tuco parle puis s'échappe.

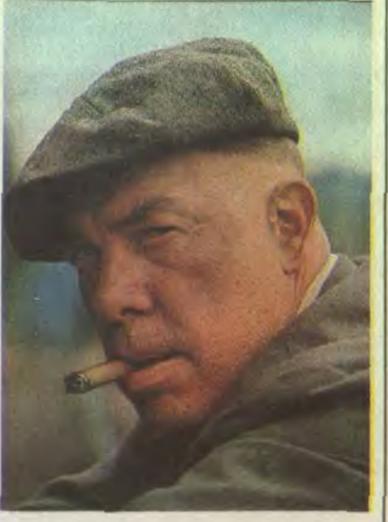
Diffusion le mardi 8 à 20h35 sur FR3.

L'EMPEREUR DU NORD

Film de R. Aldrich (1973) avec Lee Marvin, Ernest Borgnine et Keith Carradine.

Dans les années 30, l'Amérique déborde de chômeurs et de vagabonds. Ils traversent le pays en s'accrochant aux wagons de marchandises, vivant de petits jobs et de rapines. Les compagnies de chemins de fer engagent des vigiles pour surveiller les trains. Entre les traîne-misère et les employés, la guerre fait rage. Elle va culminer lorsque *L'Empereur du Nord* (Lee Marvin), le plus ancien, le plus coriace et le plus respecté des attrape-wagons va défier le plus sadique, le plus moche et le plus ignoble des conducteurs, le dénommé Schack (Borgnine). Plus que les deux affreux, le train est la véritable vedette du film.

Diffusion le mercredi 10 à 20h35 sur Canal +.



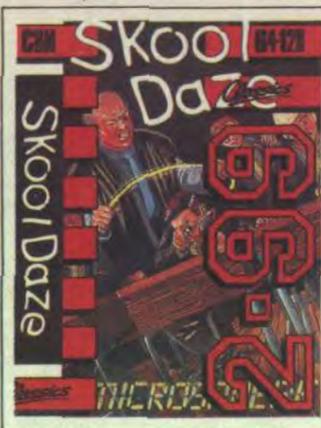
SKOOL DAZE

de CLASSIC
pour
COMMODORE 64/128

J'ai pensé qu'en cette période de rentrée, il était de bon ton de parler d'école. A priori, peu de rapport avec le logiciel de la semaine. Archifaux. Si je vous fais penser aux moments futurs et tout à fait pénibles que la plupart d'entre vous vont passer dans leurs mornes écoles où le savoir ne se dispense pas plus que l'envie d'apprendre, si je vous replonge avec quelques jours d'avance dans ce qui sera votre

quotidien, c'est pour que vous profitiez de la chance que vous offre Skool Daze, le logiciel dont il est question en ce moment même. Fermez les yeux un instant. Vous ne voyez plus l'HHHHebdo ? Normal (NDLR : ouais, bof). Fermez donc mentalement vos yeux comme vous le faisiez si bien l'an passé, pour ne pas subir l'enseignement de Madame Tronchu, la prof d'histoire-géo. Bien. Vous êtes Eric, un petit

écolier, véritable Robin des Bois du lycée, aussi rapide au lance-pierre qu'avec ses poings. Vous vous promenez dans les salles, escaliers et couloirs de l'école. Un rapide tour des bâtiments vous apprendra que vous n'avez pas que des amis chez les profs. Jusque-là, normal. Hélas, vos camarades d'infortune ne sont pas plus sympathiques, tout au moins pour la plupart. Méfiez-vous en particulier de Boy Wonder, la terreur de l'école. Sa spécialité est de distribuer des coups qui vous allongeront pour le compte. Attention, si un prof vient à passer, il ne manquera pas de vous faire remarquer que vous n'êtes pas ici pour vous asseoir par terre et, dans certains cas, souhaitant appuyer son discours par un acte marquant, vous donnera un nombre variable de lignes à faire. C'est à ce moment-là que le jeu laisse paraître toute sa finesse. Il s'agit de se débrouiller pour avoir moins de lignes à faire que vos camarades. A ce propos, méfiez-vous également de Angel



Face. C'est un blond morveux qui ne manquera jamais de vous dénoncer aux enseignants ainsi qu'à la direction de l'école. A vous d'être le plus rapide pour le faire plonger. Comment ? En écrivant des conneries sur les tableaux noirs. Il vous

faudra louvoyer entre les "grands" et les profs et regarder de droite à gauche avant de décocher un trait de votre redoutable fronde. Il faudra également connaître la bâtisse sur le bout des doigts, afin de vous rendre immédiatement dans la salle où un quelconque pion ne manquera pas de vous appeler. Ça, c'était le pourquoi. Maintenant, voyons le comment. C'est très beau. Pour ceux qui connaissent, le mode de programmation employé pour les graphismes rappelle Dun Darach, qui était un logiciel employant le dessin en ultra haute résolution, et même plus que ça. Les tirs et déplacements se font au joystick et les différentes options (sauter de joie, s'asseoir, écrire au tableau, donner un coup) se commandent à l'aide du clavier. Et puis, joie suprême, vous pourrez affubler les acteurs de ce jeu de noms choisis par vous-même. Celui de vos tourmenteurs en cols blancs par exemple. Commodoristes, cassez vos tirelires.

AMSTRAD
Patrice ARENAS
AMSTRAD
Philippe ALEXANDRE
APPLE
Gérard SEBBAH
CANON X07
Marc MOLLARD
CBM 64
S. JEANNERET/S. COLL
EXL 100
Christophe BOUILLE
MSX
André TIMMERMANS
ORIC
Frédéric DANIEL
SPECTRUM
Benoît VINCENT
TI 99/4A (be)
Ivan HARY
Thomson T07-T07/70
J. Yves LE FRIEC
Thomson T07
Frédéric NGUYEN
VIC 20
Blaise MULLER
ZX 81
Fabrice ROLLIN

Le Truc
Page 8
Lucas
page 27
KZOYK
page 3
Temple
page 23
Le Snorluch
page 24
EXL Frog
page 28
Creasy Miner
page 7
Poker
page 5
Micro Tableur
page 6
Les Pentaminos
page 25
Ile D'Spou
page 25
Opération Ninjas
page 4
Morpion
page 4
Pirate
page 26

POLY GAMES

"LET ME TAKE YOU TO THE BEACH"

THIRIET



la Règle à Calcul

En retenant votre ordinateur Thomson pour "les fêtes" vous pourrez bénéficier d'un cours "formation parents" gratuit et portant sur : installation, prise de contact, l'unité centrale, les périphériques, le lecteur de K7 ou disquettes, approche du Basic.

MO6 : unité centrale 128 Ko, lecteur de K7 incorporé, BASIC 128 K résident, interface manettes, interface imprimante, interface souris.

T08 : unité centrale 256 Ko, BASIC 128 K intégré, contrôleur de disquette intégré, interface manettes, interface imprimante, interface souris.

T09+ : unité centrale 512 Ko, lecteur de disquettes 3,5 pouces, logiciel fournis : MULTIPLAN, PARAGRAPHE, FICHER. Modem intégré.

LE CENTRE DE FORMATION DE LA REGLE A CALCUL ASSURE EGALEMENT DES COURS SUR LES MARQUES IBM - HEWLETT-PACKARD - APPLE. DEMANDEZ L'AGENDA DES COURS.

Conditions spéciales aux membres de l'enseignement. Vente sur place et par correspondance, crédit total possible et immédiat SOVAC (sous réserve d'acceptation du dossier). Expédition gratuite des catalogues logiciels et périphériques. la Règle à Calcul, département MICRO-ECOLE, 65-67, bd St-Germain BP300 75228 Paris Cedex 05 Tél : 201 324 F.

Micro-école



Date des cours : 11/10, 25/10, 8/11, 22/11, 6/12, 13/12.

NOUVEAUTES RENREE 86

LES CONFIGURATIONS MICRO-ECOLE DU PLAN IPT*



MO5 : unité centrale 32 Ko, BASIC résident, lecteur de cassettes, crayon optique, 2 logiciels offerts. Cette configuration représente le matériel minimum pour accéder aux logiciels éducatifs du plan IPT.



T07/70 : unité centrale 70 Ko, BASIC fourni, lecteur de cassettes, crayon optique, 2 logiciels offerts, bon de réduction de 50 % sur 3 logiciels.



T09 : unité centrale 128 Ko, BASIC 1.0 et BASIC 128 fournis, lecteur de disquettes 3,5 pouces, logiciels fournis : PARAGRAPHE, FICHES ET DOSSIERS.

* Informatique Pour Tous.