

# AMSTRAD SHOW

JEUNE

## TELOCHE

Pour vivre heureux, vivons couchés! (voir édito).  
Page 31.

## CINOCHE

Au secouuuuuuuurs! Les Aliens débarquent. La  
trouille de l'année. Page 2.

## MUSIQUE

Chrissie Hynde, la voix des  
Pretenders vous parle.  
Page 19.

## INFO BD

Scoop: le nouveau  
Blueberry! Page 21.

## CONCOURS PERMANENT

2 bâtons et un voyage en  
Californie avec bobonne?  
Facile! Page 23.

## BIDOUILLE GRENOUILLE

Enfer et damnation, mais  
c'est une rubrique pirate,  
ça? Meuh non, c'est légal,  
mon Général. Page 13.

## DEULIGNES

Les fainéants sont en  
page 23.

## FORMATION ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous  
attendent page 30.

## C'EST NOUVEAU,

ÇA VIENT DE SORTIR  
L'actualité de la micro-  
informatique.  
Voir pages 9.10.11.



Le Sicob interdit aux moins de 18 ans? Les jeunes anglais s'en tamponnent!

Angleterre,  
doux pays où les  
salons ne sont  
pas interdits aux  
moins de 18 ans,  
où les jeunes  
bidouilleurs  
ne sont pas  
considérés com-  
me des emmer-  
deurs et où les  
fabricants  
n'hésitent pas à  
commercialiser  
de vrais périphé-  
riques pour des  
ordinateurs dits  
familiaux.

Voir page 12

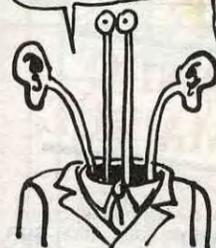
## BERSANI GAGNE DEUX BRIQUES

Pierre-Henri Bersani habite Gif-sur-Yvette dans la région pari-  
sienne, il a écrit un programme subtilement intitulé "Lunar Jeep"  
sur son Commodore 64. Le programme "Lunar Jeep" écrit à  
Gif-sur-Yvette sur Commodore 64 par Pierre-Henri Bersani a été  
élu "meilleur programme du mois" par les lecteurs d'Hebdogiciel.  
Pierre-Henri Bersani a donc gagné les deux briques mensuelles  
du concours et reste en lice pour le concours mensuel qui peut  
le faire partir aux USA avec la personne de son choix. (Voir page 23)

PIERRE-HENRI BERSANI N'EN  
CROIT PAS SES YEUX ET SES

OREILLES  
20.000FR?

JE VAIS  
ENFIN POUVOIR  
ME PAYER  
UN CHAPEAU!



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 •

CLUB HEBDOGICIEL

ATARI ST :

APL 68000 A PRIX  
CASSÉ !

Voir page 16



**RIEN NE VA PLUS !!**

Les terroristes sont (entre autres) les ennemis jurés du cinoche. Déjà que la fréquentation des salles obscures n'était pas brillante depuis plus d'un an, mais voilà que la peur des attentats vide les salles.

Triste bilan : des semaines inférieures à 40% aux semaines équivalentes de 1985.

Et au 23 septembre, 7,2% d'entrées en moins par rapport à 86. Les accusés ? Canal +, le prix des places, le caniche à ma sœur et j'en passe.

Du coup la Fédération nationale des cinémas français lance une campagne sympa quoique nunuche, sur le thème

"Voyez la vie en grand : allez au cinéma."  
Vivement Aliens pour remplir les salles !!

JACQ

## ALIENS

de James CAMERON

16/20

avec Sigourney WEAVER (Ripley), Carrie HENN (Newt), Michael BIEHN (Caporal Hicks), Paul REISER (Burke) et des centaines de petits Aliens enragés.

Mamaaaaaaaan, auscouuuuuuuurrrs ! Ils reviennent, ou peut-être "elles" reviennent (c'est vrai ça, un Alien c'est de quel sexe ?... Hmmm, mordants comme ça, ça doit sûrement être des nanas. Passons, passons) ! Inutile de vous faire un descriptif de ces choses immondes et gluantes que sont les Aliens (des Gremlins, l'humour en moins !), puisque vous en êtes, déjà, tous fans, déjà conquis à l'idée de les retrouver à l'intérieur de vos propres tripes...

Mais, me direz-vous, comment se fait-il qu'il y ait une suite à Alien Number One (1979) alors que la bête "schlurpff-scroutchhh" d'alors avait été consciencieusement exterminée par la charmante, but combattive Ripley. Et s'il n'en reste qu'une, ce sera moi, avait-elle décrété, suite aux décès fort dégoutants de tous ses collègues du "Nostromo" (tous, sauf le matou à sa maman...).

puisqu'en son absence intersidérale la planète Acheron (le site du premier vaisseau Alien) a été tranquillement investie par une soixantaine de familles, qui nous la jouent "Petite maison dans la prairie", version masques à oxygène (à cause du Sida... arrêtez, je délire !). Sur Acheron, c'est le calme plat... jusqu'à ce que, tout à coup, "la Compagnie" perde le contact d'avec sa colonie familiale.

Et alors ? Et alors ? Et alors Zorro, alias Ripley, est ré-engagée sous la pression "amicale" d'un petit commercial aux dents longues (qui éclatera plus tard dans le rôle du beau salaud). En fait, la grande bécasse de Ripley se décide d'autant plus aisément que la pauvrette est la proie d'infâmes cauchemars qui la ramènent bestialement à bord du "Nostromo". Elle part donc pour Acheron pour exorciser cette foutue angoisse... mais en parlant d'exorcisme, ça serait plutôt le "haut de gamme" qu'elle va vivre là-bas, si vous voyez ce que je veux dire !

Ils voient... continuons. Pour son grand malheur (et le nôtre) Ripley est entourée pour sa mission par un commando de Marines, aussi musclés que cons (et l'inverse). C'est vous dire la subtilité de ces gens-là ! Toute la partie du film squattée par ces caricatures de Rambo sera grotesque. Le seul (gros) point noir d'Aliens. Tout ça pour vous dire qu'à l'arrivée du commando sur Acheron, le film a débuté depuis plus d'une heure et qu'il ne s'est encore rien passé ! Et quand je dis rien, j'exagère à peine. Et pourtant, mes doux agneaux, Aliens est tellement bien foutu que ça fait également plus d'une heure qu'on est mort de trouille (sauf quand les Marines, etc., etc.)

Vous vous en doutez bien, il n'y a (presque) plus âme qui vive sur Acheron et la chasse aux bestioles est ouverte. Lesdi-

## LA FEMME DE MA VIE

de Régis WARGNIER

avec Christophe MALAVOY (Simon), Jane BIRKIN (Laura), Jean-Louis TRINTIGNANT (Pierre) et Béatrice AGENIN (Marion)

11/20

compris avec Laura, la femme de sa vie. Un soir, effondré au comptoir d'un bar de



Simon est un soliste fort talentueux, au violon habile... mais aussi, à la bouteille facile. Mōssieur l'artiste siffle plus souvent son pinard que sa musique. Et, forcément, il boit pour oublier... pour oublier qu'il a peur : peur de jouer en public, peur d'approcher sa femme, peur d'affronter ses potes. L'alcool lui rend l'archet génial, la quéquette léste, la parlote abondante. Bref, tout baigne, tout cuve plus exactement.

Mais, air connu, l'alcool appelle l'alcool... et bonjour les dégâts : Simon s'écroule en scène, s'engueule avec tout le monde, y

trop, il touche le fond (du verre). C'est là que se pose sur lui la main de Pierre, le calme fait homme. Il traîne Simon chez lui, le soigne, l'empêche de boire...le sauve. Pierre est un ex-ADB (alcool de grand débit), qui milite aujourd'hui à SOS-Vinasse. Simon s'accroche à lui, se terre dans son appart et découvre que la peur le quitte en même temps que l'envie de picoler. Il devient quelqu'un d'autre (ou lui-même, après tout !), pondéré, sage, agréable. Mais la médaille a son revers : il perd également sa folie d'artiste, sa passion pour Laura. Il l'aime c'est sûr, mais en bon amant rangé de sa libido. Elle, exclue de la renaissance de l'homme de sa vie, se rebiffe, baffes à l'appui ! Un bras-de-fer cruel et sans pitié s'engage alors entre Laura et Simon. Arbitre : le saint Pierre ! Ces scènes-là, les regards, les mots, l'affrontement entre Malavoy, Birkin et Trintignant sont magnifiques. De bien beaux rôles pour trois comédiens qui méritent de tels cadeaux. Oui mais... Mais Régis Wargnier a, lui aussi, été fasciné par ces trois "monstres" : on l'imagine bouche bée, haletant, face aux déchirements, à l'énergie de ses acteurs. Tellement admiratif qu'il en a négligé tout le reste : les seconds rôles sont sacrifiés, le montage éprouvant de mollesse et, pour se vautrer dans la vacherie (j'aime...), le résultat fait gruyère. Pas mauvais, mais creux, mou et au manque évident de goût fort. C'est pas passé loin, on ne lui en veut que plus !

## I LOVE FERRERI

Dans les (bonnes) livraisons livresques de l'automne, je tenais à vous signaler le MARCO FERRERI de Michel MAHEO, paru aux excellentes éditions editig (collection "Cinegraphiques"). De toutes façons un réalisateur versant autant dans le vulgaire, voire le scatologique ne pouvait nous être indifférent, dans ce temple du bon goût qu'est l'HHHHebdo ! Les films de Ferreri font dans le fantasme jusqu'au boutiste : crever de trop bouffer (La grande bouffe), aimer un singe (Rêve de singe), jouer toute une nuit avec un revolver (Dillinger est mort), adapter les

cochonneries de Bukowski (Contes de la folie ordinaire), etc, etc. Le cinéma de Ferreri fait peur, fait saliver...et, en échange, suscite des réactions trop violentes. Mais qu'il ne se plaigne pas, il l'a bien cherché ! Mais, sous la crasse, sous l'odieux, sous la merde, Ferreri tente (presque honteusement) d'atteindre à la tendresse, à la liberté ultime de l'homme. Pour preuve le sublime rôle confié à Hanna Schygulla dans Le futur est femme, mon film préféré de Ferreri.

Tous ses personnages sont fous, habités, illuminés, absents, énormes... ils vont toujours un peu plus loin que ce que nous oserions faire. Ils jouent d'un culot qui nous manque, d'une énergie que je jalouse. Sauf dans le désolant ratage de "I Love you", le dernier Ferreri en date. Alors le bouquin ? Bien pour le tour d'horizon, les superbes photos (et la couleur,

bordel ?), la défense d'une œuvre trop massacrée. Moins bien, hélas, pour le style immensément enflé (les mots de moins de quatre syllabes semblent proscrits !) et les amalgames quelquefois hâtifs (les liens entre comédie américaine et Ferreri par exemple). Néanmoins un bon ouvrage de référence, et pour cause : c'est le premier consacré, en France, à Ferreri et rien qu'à lui !

## JOUR ET NUIT

de Jean-Bernard MENOUD

avec Peter BONKE (Harry), Mireille PERRIER (Anna) et Lisbeth KOUTCHOU-MOW (Ingrid)

05/20

C'est pas que ça soit de la mauvaise volonté, mais je ne me souviens de rien à propos de ce film. Ma copine me dit souvent de prendre des notes dès la sortie des projections de presse, mais ma flemme proverbiale et mes mains balladeuses, ont vite fait de m'écarter d'un tel souci ! J'ai bien un dossier de presse concernant Jour et Nuit mais ils te l'ont construit "collage d'impressions furtives". Ça refait le monde, mais ça ne fait pas redémarrer ma



Déception : les scénaristes ne se sont pas foulés pour se raccrocher aux branches d'une suite (obligée vu la montagne de fric amassée par le premier !). En gros, Ripley (et le chat Jonesy) est récupérée par une navette spatiale de passage, alors que sa capsule frigorifiée dérivait dans l'espaaaaaa depuis une petite cinquantaine d'années. Evidemment, la jeune fille n'a pas vieilli d'un poil, évidemment personne ne va croire un mot du récit de ses aventures "aliéniques" (ils n'ont pas du voir le premier film...), pire, les gens de "la Compagnie" vont même te la virer pour leur avoir fait perdre beaucoup d'argent. Ce ne sont que des monstres, eux aussi ! Remarquez, Ripley a forcément l'air con,

tes bestioles se sont diablement dévergondées depuis Alien, au point de nous faire dresser les cheveux sur nos pauvres têtes (sauf sur celles des Marines, pour cause de cheveux déjà en brosse...). Et, évidemment, à partir de là, je ne vous raconte plus rien !!

Là ça démarre enfin : "Beaucoup d'action, un rythme soutenu, un montage extrêmement serré, euphorisant, avec des enchaînements rapides et très élaborés" (c'est Cameron, le réalisateur qui parle et je partage son avis). Une histoire d'amour, pas évidente, le mec (ahhhh, j'me rappelle, il s'appelait Harry !) va jusqu'à retrouver son sourire... Après c'est le trou noir, plus rien de la fin du film !

## BRANDO DE MA RUE

Sur l'élan de cette (remarquable) contre-pétérie, il est temps de vous attirer SUR LES QUAIS en compagnie d'Elia Kazan (le réalisateur) et de Marlon Brando (le héros, en trisomie qualifié pour la finale "Des chiffres et des lettres"). L'histoire, oh combien morale, d'un abruti de docker, complice des agissements criminels d'un syndicat mafieux, qui s'en va vivre une expérience exaltante de prise de conscience de la lutte des classes. Dans le rôle de l'exorciste, un cureton en ersatz de Billy Graham "je vous aime si vous croyez comme moi" ! Dans celui de la Jeanne d'Arc des docks, Eva Marie-Saint, la coureuse de fond de "La Mort aux trousses" du père Hitchcock. La belle est la sœur d'une victime du syndicat (il voulait coti-

ser ailleurs...), qui traîne sa vengeance en attendant de la manger froide. Elle s'en va craquer pour les yeux bouffis et le torse viril du Brando Léon, euh non, Marlon... sans savoir que c'est lui, l'infâme, qu'a vendu son frère !

Et Kazan n'étant pas amateur de gaudriole, on se doute bien du ton tragique des amours de la belle et du bête ! On a beaucoup jaser sur le pourquoi de ce film, comme quoi Kazan l'aurait fait pour se faire pardonner de ses élans de mouchardise durant le MacCharthisme. Je serais tenté de croire à ces bruits odieux tant le propos est appuyé, scolaire, didactique : "Je vous l'enfonce 42 fois dans le crâne pour que vous le compreniez bien !" Du coup, impossible d'éviter le message "36 tonnes" asséné par le Elia "Marx" Kazan. Les comédiens, tous formidables, se poussent des coudes pour remplir l'écran et en arrivent même à courir plus vite que lui ! Un pensum parmi d'autres...mais mythique. Un classique. Alors si le cœur vous en dit !

(par ailleurs remarquable) mémoire ! Pas d'émotions fortes, pas d'acteur ébouriffant, pas d'images fastueuses... Des bribes me reviennent pourtant : un père et sa fille, le mec fait toujours la gueule, au boulot (il est diplomate), dans



la rue, partout. Sa gamine, me semble-t-il, est gaie, sympa, plus adulte que son père. Je me souviens aussi de m'être dit : "qu'il lui manque, à c't homme-là, c'est une femme !". Puis là, c'est clair : la nénette tarde pas à faire irruption dans la vie du mec, et elle, c'est Mireille Perrier (Boy meets Girl et d'autres toiles "intello branchées"). Une histoire d'amour, pas évidente, le mec (ahhhh, j'me rappelle, il s'appelait Harry !) va jusqu'à retrouver son sourire... Après c'est le trou noir, plus rien de la fin du film !

Cette sensation de puzzle gris, sans repère (re-père, ha, ha !) pourrait s'expliquer par le fait que le scénario (tiré d'une nouvelle de Dostoïevsky) est de Hubert Selby Jr., le fou pensant californien qui fait tant baver nos groupies illuminées de Libé (the journal). Autant alors laisser Selby vous raconter lui-même le film : "Un homme a besoin d'amour, un homme trouve l'amour, un homme se retrouve sans amour." Destroy, noon ?

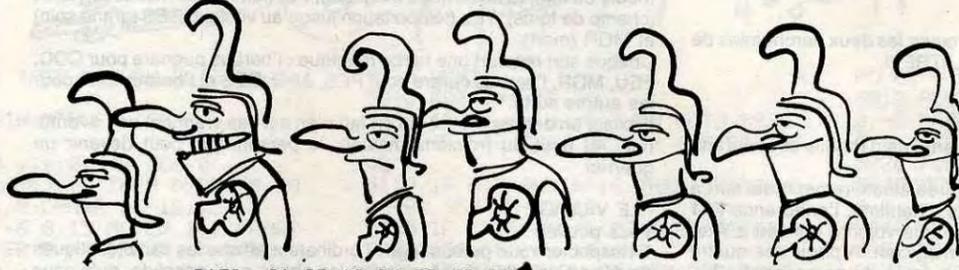
QUI PRÊTE À DIEU, DEVRAIT LUI FAIRE SIGNER UN REÇU.

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

Gérard SEBBAH

ET N'OUBLIEZ PAS DE TOUJOURS FORMER DES GROUPES DE DEUX AU MOINS, PARCE QU'UN VASTHATEUR TOUT SEUL ÇA VEUT RIEN DIRE

IL EST PAS CON NOT' CHEF



SERVEUR HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

## SUITE DU N°155

B510- 48 B9 93 BC 9D 93 BC 68  
B518- 99 93 BC BD 9B BC 48 B9  
B520- 9B BC 9D 9B BC 68 99 9B  
B528- BC A9 00 8D 94 BF A9 CC  
B530- 20 70 BE B0 27 20 89 A2  
B538- 2C 4E BE 10 0B 48 A9 00  
B540- 8D 43 BE 8D 4E BE 68 60  
B548- CE 4D BE 60 AE 4D BE F0  
B550- 0C 8E 4E BE BD 9B BC 20  
B558- FF B4 90 F0 60 A9 00 8D  
B560- DE BE A9 07 8D 94 BF A9  
B568- CC 4C 70 BE 20 79 B4 B0  
B570- 68 8D D6 BE 8D D2 BE 2C  
B578- 47 BE 30 5E AD 57 BE 29  
B580- 03 F0 54 C9 03 F0 50 29  
B588- 01 F0 0C AD 65 BE 8D 63  
B590- BE AD 66 BE 8D 64 BE A9  
B598- EF 8D 09 BE A9 00 8D DA  
B5A0- BE 8D 07 BE A9 02 8D D8  
B5A8- BE A9 7F 8D 03 BE A9 C9  
B5B0- 20 70 BE B0 24 AD 63 BE  
B5B8- 0D 64 BE 18 F0 1C A9 CA  
B5C0- 20 70 BE B0 14 AD 63 BE  
B5C8- E9 00 8D 63 BE AD 64 BE  
B5D0- E9 00 8D 64 BE 8D DE A9  
B5D8- 0E 38 6D AD A4 BC 8D AF  
B5E0- BC AD A5 BC 8D 80 BC A9  
B5E8- 00 8D B1 BC 8D B2 BC 8D  
B5F0- C8 BE 8D C9 BE 8D CA BE  
B5F8- 4E 66 BE 4E 65 BE A2 00  
B600- 90 17 18 BD AF BC 7D C8  
B608- BE 9D C8 BE E8 8A 49 03  
B610- D0 F1 B0 18 AE B2 BC D0  
B618- 13 3E AF BC E8 8A 49 04  
B620- D0 F7 AD 65 BE 0D 66 BE  
B628- D0 CE 18 60 A9 02 38 60  
B630- 20 79 B4 B0 50 8D D6 BE  
B638- 8D C7 BE 8D D2 BE 2C 47  
B640- BE 30 43 20 C0 B4 B0 3D  
B648- A2 7F AD EF AD 57 BE 29  
B650- 10 F0 13 AC 5F BE AE 60  
B658- BE D0 60 C0 EF B0 5C A9  
B660- 22 8D 00 02 A9 01 8D D7  
B668- BE 8C D9 BE 8E D3 BE A9  
B670- 02 8D D8 BE A9 00 8D DA  
B678- BE A9 C9 20 70 BE 80 05  
B680- A9 FF 8D 44 BE 60 8D D6  
B688- BE 8D C7 BE A9 59 8D D7  
B690- BE A9 02 8D D8 BE A9 01  
B698- 8D 4F BE AD 57 BE 29 01  
B6A0- 18 F0 DD A9 00 8D C8 BE  
B6A8- 8D C9 BE 8D CA BE A9 CE  
B6B0- 20 70 BE B0 05 A9 FF 8D  
B6B8- 44 BE 60 A9 02 AA 38 60  
B6C0- AD 57 BE 29 43 F0 42 29  
B6C8- 01 F0 0A 20 DB B5 B0 EB  
B6D0- 20 02 87 B0 35 AD 57 BE  
B6D8- 29 02 F0 05 20 A9 B5 B0  
B6E0- 29 AD 57 BE 29 40 F0 21  
B6E8- A9 CF 20 70 BE B0 18 A2  
B6F0- 00 AD 02 BD 5A BE 7D C8  
B6F8- BE 9D C8 BE E8 88 10 F3  
B700- B0 B9 A9 CE 20 70 BE B0  
B708- 01 18 A2 00 60 20 79 B4  
B710- B0 10 8D D6 BE 8D C7 BE  
B718- 8D D2 BE 2C 47 BE 10 04  
B720- A9 0A 38 60 A9 00 8D D7  
B728- BE A9 02 8D D8 BE 20 C0  
B730- B6 90 14 C9 02 D0 EB E0  
B738- 02 F0 E7 A9 D0 20 70 BE  
B740- B0 E0 20 D0 B6 B0 DB A5  
B748- 73 8D D7 BE A5 74 8D D8  
B750- BE A9 FF 8D 45 BE 18 60  
B758- 08 20 79 B4 90 0C 28 20  
B760- 92 B3 B0 14 AD 00 BE D0  
B768- 02 00 28 8D D6 BE 8D C7  
B770- BE 2C 47 BE 10 04 A9 0A  
B778- 38 60 AE 5F BE AC 60 BE  
B780- AD 57 BE 29 10 00 06 AE  
B788- A4 BC AC A5 BC 8A 48 AD  
B790- D6 BE 4A 6A 6A 6A AA 68

B798- 9D FF BC 8D A4 BC 98 9D  
B7A0- 00 BD 8D A5 BC A9 D1 20  
B7A8- 70 BE 80 CC AD A5 BC D0  
B7B0- 07 AD A4 BC C9 02 90 05  
B7B8- 20 C0 B7 80 BB 4C 38 B7  
B7C0- A2 03 BD C7 BE 9D AE BC  
B7C8- CA D0 F7 8E B2 BC 8E B3  
B7D0- BC AD 18 20 17 AB 2E B2  
B7D8- BC 2E B3 BC 38 AD B2 BC  
B7E0- ED A4 BC AA AD B3 BC ED  
B7E8- A5 BC 9D 09 8E B2 BC 8D  
B7F0- B3 BC EE AF BC 88 D0 DB  
B7F8- AD B2 BC 0D B3 BC 18 F0  
B800- 28 AD A4 BC 38 ED B2 BC  
B808- AA AD A5 BC ED B3 BC A8  
B810- 8A 18 6D C8 BE 8D C8 BE  
B818- 98 6D C9 BE 8D C9 BE AD  
B820- CA BE 69 00 8D CA BE A9  
B828- 02 60 A9 0A 8D B4 BE A9  
B830- C4 D0 15 A9 00 8D BE BE  
B838- 8D BF BE 8D C0 BE 8D C1  
B840- BE A9 07 8D B4 BE A9 C3  
B848- 4C 70 BE 6C 38 BE 6C 3A  
B850- BE 2F 9A BA 9A 5B 9E A5  
B858- 9B FB 9D A5 9B D2 9D A0  
B860- AC AF B4 B4 C6 AC AC CB  
B868- D1 D5 D5 DD D6 C6 C6 C6  
B870- C6 C6 C6 80 81 82 83 84  
B878- 85 86 87 88 89 8A 8B 19  
B880- 8D 8E 8F 90 91 92 93 94  
B888- 95 96 97 98 99 9A 23 28  
B890- 5A 5A 56 A0 A1 A2 A3 A4  
B898- A5 34 A7 A8 A9 1F AB AC  
B8A0- 00 AE AF 80 B1 B2 B3 B4  
B8A8- B5 B6 B7 B8 B9 00 BB 13  
B8B0- 8D BE BF 44 5C 15 2D BA  
B8B8- 3A 25 0D 3E 1D 4D 84 0D  
B8C0- 04 43 67 49 59 32 A2 6D  
B8C8- 2A 12 62 36 3E 88 19 B2  
B8D0- D5 42 53 41 56 45 52 49  
B8D8- 46 59 42 4C 4F 41 44 45  
B8E0- 4C 45 54 45 43 41 54 41  
B8E8- 4C 4F 47 4F 50 45 4E 57  
B8F0- 52 49 54 45 58 45 43 52  
B8F8- 45 41 54 45 46 52 45 53  
B900- 54 4F 52 45 4E 41 4D 45  
B908- 42 52 55 4E 4C 4F 43 4B  
B910- 43 48 41 49 4E 23 46 4C  
B918- 55 53 48 52 45 41 44 50  
B920- 4F 53 49 54 49 4F 4E 4F  
B928- 4D 4F 4E 50 52 23 50 52  
B930- 45 46 49 58 43 4C 4F 53  
B938- 45 41 50 50 45 4E 44 78  
B940- B2 16 B0 0F B0 90 80 7B  
B948- A0 F2 AB 5B AE 7B B2 30  
B950- AC C7 AD 92 B3 30 B6 00  
B958- AD 68 AE 1D AE D0 AB F3  
B960- B4 7D 83 77 B4 41 AF 0D  
B968- B7 58 B7 77 AD C2 AD E5  
B970- AD B6 AD D7 AD 66 B3 94  
B978- B0 B1 AF 6C B5 83 AB 40  
B980- 80 40 80 95 04 00 00 11  
B988- 0C 01 F4 01 07 01 04 01  
B990- 04 2D 14 21 53 09 04 05  
B998- F4 0D F4 01 0C 01 00 01  
B9A0- 00 00 00 09 04 21 43 2D  
B9A8- 14 0D 04 01 04 91 04 03  
B9B0- 04 01 04 11 04 95 04 01  
B9B8- 04 21 03 01 04 41 42 45  
B9C0- 4C 53 44 46 52 56 40 80  
B9C8- 40 20 10 04 04 02 01 00  
B9D0- 08 05 12 19 21 24 28 31  
B9D8- 39 40 45 FF FE FD FC FB  
B9E0- FA F0 0F 06 04 EF 1A 1B  
B9E8- 19 C1 C4 C2 C1 D3 D0 C1  
B9F0- D7 D0 D0 C1 D3 D4 D8 D4  
B9F8- C2 C9 CE 44 49 52 C3 CD  
BA00- C4 C9 CE D4 C9 D6 D2 C2  
BA08- C1 D3 D6 C1 D2 D2 C5 CC  
BA10- D3 D9 D3 CA E1 EE C6 FB  
BA18- F6 CD E1 F2 C1 F6 F2 CD  
BA20- E1 E9 CA F5 EE CA F5 EC  
BA28- C1 EF F5 D3 E5 F0 CF E3  
BA30- F4 CE EF F6 C4 FB E3 CE  
BA38- EF EE AD E4 E1 F4 FB A0  
BA40- 28 2E 40 41 42 43 44 45  
BA48- 46 47 48 49 4B 4C 4D 4E  
BA50- 50 53 56 03 04 10 0C 0C  
BA58- 12 06 06 07 13 09 11 0D  
BA60- 05 02 0A 14 0B 0C 08 04  
BA68- 5B 66 6F 75 75 7E 84 8A

BA70- 91 9B A8 B4 BF C9 D1 09  
BA78- E1 EC F3 C1 C3 C4 C5 C6  
BA80- C9 CC CD CE CF D2 D4 D5  
BA88- A0 00 00 C2 C7 C8 CB D0  
BA90- D3 D6 D7 D8 D9 AF A8 A9  
BA98- AE BA 2A 05 0A B6 02 03  
BAA0- CE 10 50 57 4E 2A 80 5D  
BAA8- C4 BF E9 18 4E 00 10 C0  
BAB0- A0 54 EE 01 7A 20 40 6E  
BAB8- 00 1E 8A 36 56 43 00 2F  
BAC0- 2B 41 C4 3E 00 40 49 35  
BAC8- 67 4E 06 D0 1C 0A 05 4F  
BAD0- 01 7A 20 40 6E 5B 44 0F  
BAD8- 00 16 01 7A 20 40 6E D0  
BAE0- 64 30 FE 00 2C CA C1 7E  
BAE8- 01 7A 20 40 60 FF B1 90  
BAF0- 24 E4 BB AB F0 9A E3 40  
BAF8- 76 24 E2 A9 94 2C 43 F0  
BB00- 08 B6 C4 E0 5B AC 42 C4  
BB08- 3F 49 3E A5 E3 1C 1F 05  
BB10- 1C 03 E9 AC E5 AD 93 F0  
BB18- 60 BA E4 BB AB F0 36 06  
BB20- 04 E5 D7 7F 56 74 E7 A2  
BB28- 04 43 F0 69 07 17 63 E0  
BB30- 51 B1 84 C4 BF 9A E0 1D  
BB38- 55 4B 06 E1 07 16 71 01  
BB40- 74 F0 56 74 EC 0A 05 4E  
BB48- 86 06 81 C2 03 F0 05 BA  
BB50- 02 B1 8E CA EA 71 B0 24  
BB58- F0 9A CE 36 B4 2C E2 A8  
BB60- 81 93 F0 06 0A 9C 10 9E  
BB68- 4B BA BF 36 B4 2C AB 0A  
BB70- E5 D7 7F 56 74 E9 AC EA  
BB78- 05 49 F0 3D 05 76 21 C4  
BB80- E5 67 4E 91 84 F0 56 74  
BB88- E0 1D 06 0A F0 56 74 0C  
BB90- 06 0D E0 6C 67 7E A0 54  
BB98- 9F 1C 88 A0 A0 8D 87 D0  
BBA0- CC C5 C1 D3 C5 A0 D0 D2  
BBA8- C5 D3 D3 A0 D3 D0 C1 C3  
BBB0- C5 A0 C2 C1 D2 A0 00 00  
BBB8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BBC0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BBC8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BBD0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BBD8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BBE0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BBE8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BBF0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BBF8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC00- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC08- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC10- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC18- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC20- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC28- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC30- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC38- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC40- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC48- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC50- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC58- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC60- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC68- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC70- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC78- 11 15 83 00 00 00 04 00  
BC80- 00 00 00 00 08 00 96 00  
BC88- 96 00 00 00 00 00 00 00  
BC90- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BC98- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BCA0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BCA8- 0D 20 08 0F B0 00 13 01  
BCB0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BCB8- 00 00 00 00 05 35 46 34  
BCC0- 38 2E 43 30 31 53 54 41  
BCC8- 52 54 55 50 00 00 00 00  
BCD0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BCD8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BCE0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BCE8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BCF0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BCF8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BD00- 44 4C 4D 4E 4F 50 51 52  
BD08- 53 54 55 56 57 58 59 5A  
BD10- 5B 5C 5D 5E 5F 60 61 62  
BD18- 63 64 65 66 67 68 69 6A  
BD20- 6B 6C 6D 6E 6F 70 71 72  
BD28- 73 74 75 76 77 78 79 7A  
BD30- 7B 7C 7D 7E 7F 80 81 82  
BD38- 83 84 85 86 87 88 89 8A  
BD40- 8B 8C 8D 00 00 00 00 00

BD48- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BD50- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BD58- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BD60- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BD68- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BD70- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BD78- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BD80- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BD88- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BD90- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BD98- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BDA0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BDA8- 00 00 00 00 00 00 A0 00  
BDB0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BDB8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BDC0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BDC8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BDD0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BDD8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BDE0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BDE8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BDF0- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BDF8- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BE00- 4C 35 AC 4C B4 A6 4C 9E  
BE08- BE 4C 22 9B 4C BF 9F 00  
BE10- F0 FD 00 C1 00 C2 00 C3  
BE18- 00 C4 20 9B 00 C6 20 9B  
BE20- 1B FD 00 C1 00 C2 00 C3  
BE28- 00 C4 20 9B 00 C6 20 9B  
BE30- 07 C1 05 C3 4B B8 4E B8  
BE38- 2F 9A BA 9A 06 01 8D 09  
BE40- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BE48- 00 15 00 04 A0 00 00 00  
BE50- 00 00 02 FF 40 80 40 00  
BE58- 00 C1 00 00 00 00 00 00  
BE60- 00 06 01 00 00 00 00 00  
BE68- 00 00 00 01 BC BC 80 02  
BE70- 8D 85 BE 8E AB BC 29 1F  
BE78- AA BD 5F B8 8D 86 BE AE  
BE80- AB BC 20 00 BF CC DD BE  
BE88- B0 01 60 A2 12 DD 40 BA  
BE90- F0 05 CA 10 F8 A2 13 BD  
BE98- 53 BA AE AB BC 38 60 00  
BEA0- 07 BC BC C3 00 00 00 00  
BEA8- 00 00 00 00 01 BC BC 02  
BEB0- BC BC 80 02 0A BC BC 21  
BEB8- 06 00 40 02 11 00 D6 AC  
BEC0- 00 00 D6 AC 00 00 02 01  
BEC8- 4B 1F 00 03 BC BC 00 96  
BED0- 01 03 00 7F 0D 04 01 00  
BED8- 40 48 1F 4B 1F 01 01 00  
BEE0- C3 CF D0 D9 D2 C9 C7 C8  
BEE8- D4 A0 C1 D0 D0 CC C5 AC  
BEF0- A0 B1 B9 B8 B3 4C F0 A2  
BEF8- 4C 3C A3 96 00 00 00 00  
BF00- 4C B7 BF 4C E5 FC 60 42  
BF08- D7 4C E5 DF 4C F1 DF 00  
BF10- A2 DE A2 DE A2 DE A2 DE  
BF18- A2 DE A2 DE 00 D0 A2 DE  
BF20- A2 DE A2 DE A2 DE 00 FF  
BF28- A2 DE A2 DE 00 D0 A2 DE  
BF30- 60 02 E0 60 BF 00 00 00  
BF38- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BF40- 43 4F 50 52 2E 20 41 50  
BF48- 50 4C 45 2C 31 39 38 33  
BF50- 8D 8B C0 4C D8 FF 00 00  
BF58- CF 00 00 00 00 00 00 00  
BF60- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BF68- 00 00 00 3F FF FF FF C3  
BF70- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BF78- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BF80- 00 00 00 00 00 00 00 00  
BF88- 00 00 00 00 00 01 00 00  
BF90- 00 00 00 00 0F 00 00 00  
BF98- BA 5E F9 55 88 BE 0D 1F  
BFA0- 4D 00 E0 F0 05 8D 82 C0  
BFA8- D0 0B AD F5 BF 4D 00 D0  
BFB0- F0 03 AD 83 C0 68 40 38  
BFB8- 6E 9B BF AD 00 E0 8D F4  
BFC0- BF AD 00 8D F5 BF AD  
BFC8- 8B C0 AD 8B C0 4C 00 DE  
BFD0- AD 8D BF F0 0D 30 08 4A  
BFD8- 90 0D AD 81 C0 80 08 AD  
BFE0- 83 C0 A9 01 8D 8D BF AD  
BFE8- 8B BF 40 2C 8B C0 2C 8B  
BFF0- C0 4C 3A DF 4C 6F 2C 8B  
BFF8- C0 4C EF DF 00 00 00 01  
C000- 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D  
C008- 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D 0D  
C010- 0D 8D

\*PRÉD

Tout le monde est content. La meilleure preuve de ce bizarre état de fait était dans le Monde du mardi 7 septembre, dans lequel une pleine page de publicité annonçait : "Le Sicob 86. Un succès programmé". Le succès en question consiste pour les dirigeants de cette respectable manifestation à avoir réussi à faire chuter le nombre d'entrées de 625.000 à 350.000 ! 275.000 visiteurs de moins et tout le monde est content ! En avril 87, le Sicob émigre au parc des Expositions de Paris-Nord, donc très loin du centre de Paris, donc encore moins d'entrées et le succès sera encore plus programmé. Bien sûr, la manifestation sera toujours interdite aux moins de 18 ans et celui qui aura programmé ce nouveau succès, pourra se vanter d'avoir écrit le programme le plus buggé de l'histoire de toutes les réunions, manifestations et autres expositions mondiales. Nous à l'HHHHebdo, on a rien compris au marketing moderne : les ventes du journal ont fait un bon pas possible début septembre, les appels sur le serveur minitel HG frisent les 100.000 appels par mois et nous fêterons avant la fin de l'année, le 10.000ème membre du Club Hebdogiciel. Et on est content quand même !

Gérard CECCALDI





# AMSYNTHÉ

JE FAIS UNE MUSIQUE MAGIQUE :  
ON L'ENTEND ET  
ON LA VOIT!



JE  
VOUDRAIS  
BIEN VOIR  
ÇA



MAGNIFIQUE!



VOUS  
ÊTES  
ENGAGÉ!

LES BEAUX  
ESPRITS SE  
FONT  
CONCURRENCE



La magie de la musique par la grâce d'un processeur sonore... et le boucan de même.

Francisco DOS REIS

## SUITE DU N°155

SERVEUR  
HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

```

3610 IF a=20 THEN y=y-2:GOTO 3600
3620 IF a=21 THEN 3670
3630 READ b
3640 a=a*2+5:b=b*2+5
3650 PLOT a,y:DRAW b,y
3660 GOTO 3600
3670 NEXT
3680 lien=0
3690 note=0
3700 ORIGIN 0,371
3710 FOR s=1 TO 4
3720 FOR a=1 TO 5
3730 DRAW 639,0,15:MOVER -639,-8
3740 NEXT
3750 MOVER 0,-32
3760 NEXT
3770
3780 ' REPORT DES NOTES JOUEES,
      DU CLAVIER A L'ECRAN
3790
3800 a$="" :GOTO 3820
3810 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO
3810
3820 IF a$="s" OR a$="S" THEN GOTO
3990
3830 LOCATE 62+note*2,22:PRINT " "
3840 IF INKEY(1)=0 THEN note=note+
1:IF note>4 THEN note=4
3850 IF INKEY(8)=0 THEN note=note-
1:IF note<-2 THEN note=-2
3860 a=ASC(a$)-48
3870 LOCATE 62+note*2,22:PRINT "^"
3880 IF a>0 AND a<8 THEN a=a+7:GOT
O 3900
3890 IF a>7 AND a<15 THEN a=a-7 EL
SE GOTO 3810
3900 x=32+acPos*16-lien*608:y=a*4+
326-lien*72
3910 GOSUB 4360
3920 acc(acPos)=a
3930 duracc(acPos)=1/(2^note)
3940 acPos=acPos+1:IF acPos/38=FIX
(acPos/38) THEN lien=lien+1:IF lie
n=4 THEN GOTO 3990
3950 GOTO 3810
3960
3970 ' INITIALISATION DES VARIABLES
      DE L'ACCOMPAGNEMENT
3980
3990 CLS #1
4000 accfin=acPos-1
4010 INPUT #1,"Volume de départ (<
-15)";accvol
4020 IF accvol<0 OR accvol>15 THEN
4010
4030 INPUT #1,"Durée de base (Pour
la noire)";accdu
4040 IF accdu<2 THEN 4030
4050 accdu=accdu/2
4060 INPUT #1,"Enveloppe de volume
";accenvv
4070 IF accenvv<0 OR accenvv>15 TH
EN 4060
4080 INPUT #1,"Enveloppe de ton "
;accenvt
4090 IF accenvt<0 OR accenvt>15 TH
EN 4080
4100 GOTO 1690
4110
4120 ' SOUS PROGRAMME D'ACCOMPA
      GNEMENT (APPEL RECURSIF)
4130
4140 accomp=accomp+1:IF accomp=acc
fin THEN accomp=1
4150 AFTER duracc(accomp)*accdu,1
GOSUB 4140
4160 SOUND 4+128,t(acc(accomp)),0,
accvol,accenvv,accenvt
4170 RETURN
4180 DATA 5,5,9,20,5,6,8,8,5,20,4,
5,5,8,5,9,20,4,5,8,5,9,20,4,4,5,
8,8,5,20,4,5,5,7,5,8,20,5,5,6,5,7,
5,20,5,7,20,5,5,6,5,20,5,6,20,4,6,
20,3,6,20,2,4,6,6,20,1,3,6,6,20,.5
,2,5,6,5,6,5,20,.5,2,4,5,9,20,0,1,
5,3,5,9,5,20,0,1,5,3,3,7,7,9,10,20
4190 DATA 0,1,3,3,7,5,7,5,10,10,20
,.5,1,5,7,5,7,5,10,10,20,1,2,8,0,9
,5,9,5,20,1,5,2,5,8,9,20,2,8,20,3,
4,8,8,20,2,5,4,8,8,20,2,3,5,8,8,20
,2,5,2,5,7,5,7,5,20,3,7,21
4200
4210 ' REINITIALISATION DU CLAVIER
4220
4230 b=1:GOTO 4250
4240 b=2
4250 DATA 113,67,119,59,101,58,114
,50,116,51,121,43,117,42
4260 RESTORE 4250
4270 FOR a=1 TO 7
4280 READ t
4290 READ G
4300 KEY DEF G,0,t
4310 NEXT

```

```

4320 IF b=1 THEN RETURN ELSE STOP
4330
4340 ' DESSIN D'UNE NOTE
4350
4360 ORIGIN x,y,0,640,400,0
4370 IF note<>-2 THEN DRAW 0,18
,15:MOVER 1,0:DRAW 0,-18,15
4380 DRAW -6,0,15:MOVER 1,2:DRAW
,3,0,15:MOVER 0,-4:DRAW -4,0,15
4390 ORIGIN x,y
4400 IF note=-2 THEN MOVER 1,0:DR
AWR -2,0:DRAW 0,-2:DRAW 1,2:DR
AWR 0,2:DRAW -2,0
4410 IF note=-1 THEN MOVE -1,0:DR
AWR -2,0,0
4420 IF note=1 THEN MOVER 1,18:D
RAWR 4,-4
4430 IF note=2 THEN MOVER -4,0:D
RAWR 4,-4
4440 IF note=3 THEN MOVER -4,0:DR
AWR 4,-4
4450 IF note=4 THEN MOVER -4,0:DR
AWR 4,-4
4460 RETURN
4470 '#####
4480 '#
4490 '# CREATION D'UNE
4495 '# ENVELOPPE DE TON
4500 '#
4510 '#####
4520 CLS
4530 PRINT TAB(26);"CREATION ENVEL
OPPE DE TON"
4540 envton=1
4550 LOCATE 1,2
4560 INPUT "Amplitude de la variat
ion en y (1-999)";amp1ton%
4570 IF amp1ton%>999 OR amp1ton%<1
THEN LOCATE 39,2:PRINT " "
:GOTO 4550
4580 LOCATE 1,2:PRINT "
"
:LOCATE 1,2
4590 IF amp1ton%<8 THEN Paston%=F
IX(8/amp1ton%):sup%=amp1ton%*Pasto
n%:ELSE Paston%=1:sup%=8
4600 hton=Paston%*amp1ton%/sup%
4610 bornvi%=255-sup%*16
4620 add%=9-sup%
4630 bornys%=255+sup%*16
4640 Pav=(bornys%-bornvi%)/(2*amp1
ton%)
4650 amp1ton=amp1ton%
4660 FOR a=1 TO sup%*2+Paston% STE
P Paston%
4670 LOCATE 1,a+add%
4680 PRINT FIX(amp1ton)
4690 amp1ton=amp1ton-hton
4700 NEXT
4710 IF envton=0 THEN RETURN
4720 GOSUB 2090
4730 ENT num%,e(1),e(2),e(3),e(4),
e(5),e(6),e(7),e(8),e(9),e(10),e(1
1),e(12),e(13),e(14),e(15)
4740 GOTO 1690
4750 '#####
4760 '#
4770 '#Sous PROGRAMME GERANT LA#
4775 '# TOTALITE DES PARAMETRES #
4780 '#
4790 '#####
4800 CLS
4810 PRINT TAB(26)"JOUER UNE MELO
DIE AU CLAVIER"
4820 ORIGIN 305,384,0,640,400,0
4830 FOR b=0 TO 1
4840 FOR a=1 TO 7
4850 somenv%=0
4860 FOR c=1 TO 5:somenv%=somenv%+
tabenv(c,1,a+b*15):NEXT
4870 tasom(a+b*15)=somenv%
4880 LOCATE 44+b*22,a*3+4:PRINT US
ING "###";somenv%
4890 LOCATE 37+b*22,a*3+3:PRINT a:
NEXT
4900 FOR a=8 TO 15
4910 somenv%=0
4920 FOR c=1 TO 5:somenv%=somenv%+
tabenv(c,1,a+b*15):NEXT
4930 tasom(a+b*15)=somenv%
4940 LOCATE 55+b*22,(a-8)*3+4:PRIN
T USING "###";somenv%
4950 LOCATE 48+b*22,(a-8)*3+3:PRIN
T USING "###";a:NEXT
4960 NEXT
4970
4980 ' AFFICHAGE SIMPLIFIE DES
      ENVELOPPES DE VOLUME ET DE TON
4990
5000 LOCATE 40,3:PRINT "VOLUME":LO
CATE 64,3:PRINT "TON"
5010 FOR b=1 TO 4
5020 FOR a=1 TO 8
5030 IF (a=1 AND b=1) OR (a=1 AND
b=3) THEN c=0 ELSE c=15
5040 DRAW 0,-32,c:DRAW 62,0:DR
AWR 0,32:DRAW -62,0:MOVER 0,-48
5050 NEXT
5060 MOVER 88,384

```

```

5070 NEXT
5080 FOR b=1 TO 30
5090 IF tasom(b)=0 THEN GOTO 5320
5100 IF b<8 THEN ORIGIN 305,352-b*
48
5110 IF b>7 AND b<16 THEN ORIGIN 3
05+88,352-(b-8)*48
5120 IF b>15 AND b<23 THEN ORIGIN
305+2*88,352-(b-15)*48
5130 IF b>22 THEN ORIGIN 305+3*88,
352-(b-23)*48
5140
5150 ' CALCUL DES MULTIPLICATEURS
      RELATIFS A CHAQUE ENVELOPPE
5160
5170 somien=0
5180 multy=0
5190 multy2=0
5200 FOR a=1 TO 5
5210 somien=tabenv(a,2,b)+somien
5220 multy=MAX(multy,somien)
5230 multy2=MIN(multy2,somien)
5240 NEXT
5250 IF multy=0 AND multy2=0 THEN
5280
5260 IF multy2<0 THEN Po=ABS(30*mu
lty2/(multy-multy2)):MOVER 0,Po
5270 multy=30/(multy+ABS(multy2))
5280 multi=61/tasom(b)
5290 FOR a=1 TO 5
5300 DRAW tabenv(a,1,b)*multi,tab
env(a,2,b)*multy,15
5310 NEXT a
5320 NEXT b
5330 SYMBOL AFTER 128
5340 SYMBOL 130,&18,&24,&42,255,25
5,&24,&24,&7E:REM DEF CURSEUR VOLU
ME
5350 LOCATE 1,2
5360 FOR a=15 TO 0 STEP-1
5370 PRINT USING "##";a
5380 NEXT
5390 ORIGIN 0,384:DRAW 16,0,15:DR
AWR 0,-258,15:DRAW -16,0,15:DR
AWR 0,258,15
5400 DRAW 33,0,15:DRAW 0,-258,15
:DRAW -16,0,15
5410 FOR a=0 TO 15
5420 ORIGIN 16,368-a*16
5430 IF a/5=FIX(a/5) THEN DRAW 8,
0,15 ELSE DRAW 4,0,15
5440 NEXT
5450 FOR a=15 TO 0 STEP-1
5460 LOCATE 6,2+(15-a)
5470 PRINT USING "##";a
5480 NEXT
5490 ORIGIN 40,384:DRAW 16,0,15:D
RAW 0,-258,15:DRAW -16,0,15:DR
AWR 0,258,15
5500 DRAW 33,0,15:DRAW 0,-258,15
:DRAW -16,0,15
5510 FOR a=0 TO 15
5520 ORIGIN 56,368-a*16
5530 IF a/5=FIX(a/5) THEN DRAW 8,
0,15 ELSE DRAW 4,0,15
5540 NEXT:WINDOW #2,11,36,2,17
5550 PRINT #2,"Rappel:-Appel d'une
optiondifférente Par touches:"+CH
R$(242)+" "+CHR$(243);
5560 PRINT #2,TAB(8)"-Modificatio
n d'un"
5570 PRINT #2,"Parametre Par touch
es:"+CHR$(240)+" "+CHR$(241)
5580 PRINT #2,TAB(8)"-Vous pouvez
jouer"
5590 PRINT #2,"sur touches 1 a 7 e
t 0 a Uvos melodies"
5600 PRINT #2,TAB(8)"-Appuyer sur
'M'"
5610 PRINT #2,"Pour revenir au men
u"
5620 WINDOW #1,2,35,20,25
5630
5640 ' APPEL MODIFICATION
      PARAMETRES
5650
5660 GOSUB 6050
5670 GOSUB 6190
5680 GOSUB 6360
5690 GOSUB 6520
5700 GOSUB 6680
5710 GOSUB 5730
5720 GOTO 390
5730 PRINT #1,"Volume Percussions"
5740 PRINT #1,"Volume clavier"
5750 PRINT #1,"Prioritee sur 2nde
touche "
5760 PRINT #1,"Selection octave No
"
5770 ORIGIN 0,0
5780 PLOT 6,88:DRAW -2,0:DRAW 0,
10:DRAW 52,0:DRAW 0,26:DRAW 3,-
6:DRAW -6,0:DRAW 3,6:DRAW 2,-4:
DRAW -4,0
5790 PLOT 6,72:DRAW -6,0:DRAW 0,
30:DRAW 16,0:DRAW 0,22:DRAW 3,-
6:DRAW -6,0:DRAW 3,6:DRAW 2,-4:
DRAW -4,0
5800 PLOT 208,54:DRAW 4,0:DRAW 0
,24:DRAW 8,0:DRAW 0,8:DRAW 4,0:

```

```

DRAW 4,0:DRAW 0,-8:DRAW 0,8:DRAW 4,0
5810 PLOT 160,40:DRAW 52,0:DRAW 0,
0,-8:DRAW 8,0:DRAW 0,24:DRAW 4,
0
5820 FOR a=1 TO 3
5830 MOVER -4,0:DRAW 0,-16:DRAW 4,
0
5840 NEXT
5850 FOR a=1 TO 4:LOCATE 32,21+a:P
RINT a:NEXT
5860 LOCATE 33,20:PRINT "OUI":LOCA
TE 33,21:PRINT "NON"
5870 gosu=1
5880 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
5890 PLOT 7,64:DRAW 113,0:DRAW 0,
,16:DRAW -113,0:DRAW 0,-16
5900 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
5910 RETURN
5920 LOCATE 4,17-volson:PRINT " "
5930 IF a$=CHR$(240) THEN volson=
volson+1:IF volson>15 THEN volson=1
5
5940 IF a$=CHR$(241) THEN volson=
volson-1:IF volson<0 THEN volson=0
5950 LOCATE 4,17-volson
5960 PRINT CHR$(130)
5970 IF a$=CHR$(243) THEN a$="" :GO
SUB 5870:GOTO 6000
5980 IF a$=CHR$(242) THEN a$="" :G
OSUB 5870:GOTO 6620
5990 RETURN
6000 gosu=2
6010 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6020 PLOT 7,80:DRAW 145,0:DRAW 0,
,16:DRAW -145,0:DRAW 0,-16
6030 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
6040 RETURN
6050 LOCATE 9,17-nivbruit:PRINT "
"
6060 IF a$=CHR$(240) THEN nivbruit
=nivbruit+1:IF nivbruit>15 THEN ni
vbruit=15
6070 IF a$=CHR$(241) THEN nivbruit
=nivbruit-1:IF nivbruit<0 THEN niv
bruit=0
6080 LOCATE 9,17-nivbruit
6090 PRINT CHR$(130)
6100 IF a$=CHR$(242) THEN a$="" :G
OSUB 6000:GOTO 5870
6110 IF a$=CHR$(243) THEN a$="" :GO
SUB 6000:GOTO 6130
6120 RETURN
6130 gosu=3
6140 LOCATE 1,1
6150 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6160 PLOT 304,350:DRAW 63,0:DRAW
0,20:DRAW -63,0:DRAW 0,-18
6170 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
6180 RETURN
6190 IF envol<8 THEN LOCATE 37,env
ol*3+3
6200 IF envol>7 THEN LOCATE 47,(en
vol-8)*3+3
6210 PRINT " "
6220 IF a$=CHR$(241) THEN envol=en
vol+1:IF envol>15 THEN envol=15
6230 IF a$=CHR$(240) THEN envol=en
vol-1:IF envol<0 THEN envol=0
6240 IF envol<8 THEN LOCATE 37,env
ol*3+3
6250 IF envol>7 THEN LOCATE 47,(en
vol-8)*3+3
6260 PRINT CHR$(123)
6270 IF a$=CHR$(242) THEN a$="" :GO
SUB 6140:GOTO 6300
6280 IF a$=CHR$(243) THEN a$="" :GO
SUB 6140:GOTO 6300
6290 RETURN
6300 gosu=4
6310 LOCATE 1,1
6320 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6330 PLOT 496,350:DRAW 40,0:DRAW
0,20:DRAW -40,0:DRAW 0,-18
6340 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
6350 RETURN
6360 IF ton<8 THEN LOCATE 59,ton*3
+3
6370 IF ton>7 THEN LOCATE 69,(ton-
8)*3+3
6380 PRINT " "
6390 IF a$=CHR$(241) THEN ton=ton+
1:IF ton>15 THEN ton=15
6400 IF a$=CHR$(240) THEN ton=ton-
1:IF ton<0 THEN ton=0
6410 IF ton<8 THEN LOCATE 59,ton*3
+3
6420 IF ton>7 THEN LOCATE 69,(ton-
8)*3+3
6430 PRINT CHR$(123)
6440 IF a$=CHR$(242) THEN a$="" :GO
SUB 6310:GOTO 6130
6450 IF a$=CHR$(243) THEN a$="" :GO
SUB 6310:GOTO 6470
6460 RETURN
6470 gosu=5
6480 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6490 PLOT 6,48:DRAW 202,0:DRAW 0,
,16:DRAW -202,0:DRAW 0,-16

```

**A SUIVRE...**

# SIR YANN

le justicier

AU SECOURS  
DE LA NOÏE!

T'AS QU'À ARRÊTER  
DE BOÏRE!

MSX

COMPLÈTEMENT  
INCONSCIENTS  
LES MECS

APRÈS LA PLUIE,  
LA BOUE,  
APRÈS LA BOUE  
LA PLUIE.

Preux chevalier, vous avez sans vous soucier de l'anachronisme, troqué votre fier destrier contre une montgolfière, pour voler au secours de la princesse MEREIA prisonnière d'un funeste château...

Laurent AUBLE



## SUITE DU N°155

```

2110 DATA 46,7E,60,60,78,60,60,60,00,
31C
2120 DATA 47,3C,66,60,6E,66,66,3C,00,
28F
2130 DATA 48,66,66,66,7E,66,66,66,00,
32A
2140 DATA 49,18,18,18,18,18,18,00,
0F1
2150 DATA 4A,1E,0C,0C,0C,6C,6C,38,00,
19C
2160 DATA 4B,66,66,6C,78,6C,66,66,00,
333
2170 DATA 4C,60,60,60,60,60,60,7E,00,
30A
2180 DATA 4D,C6,EE,D6,D6,C6,C6,C6,00,
5FF
2190 DATA 4E,66,76,76,6E,6E,66,66,00,
348
2200 DATA 4F,3C,66,66,66,66,66,3C,00,
2C5
2210 DATA 50,7C,66,66,7C,60,60,60,00,
334
2220 DATA 51,3C,66,66,66,66,64,3A,00,
2C3
2230 DATA 52,7C,66,66,7C,66,66,66,00,
348
2240 DATA 53,3C,66,60,3C,06,66,3C,00,
239
2250 DATA 54,7E,18,18,18,18,18,00,
162
2260 DATA 55,66,66,66,66,66,66,3C,00,
2F5
2270 DATA 56,66,66,66,66,66,66,3C,00,
2A8
2280 DATA 57,D6,D6,D6,D6,D6,7C,28,00,
529
2290 DATA 58,C6,C6,C6,38,6C,C6,C6,00,
480
2300 DATA 59,66,66,66,3C,18,18,18,00,
20F
2310 DATA 5A,7E,06,0C,18,30,60,7E,00,
210
2320 DATA 97,3C,42,99,A1,A1,99,42,3C,
407
2330 DATA 66,80,C0,E8,FC,FF,FF,FF,FF,
786
2340 DATA 8B,FF,7F,3F,1F,0F,07,03,01,
281
2350 DATA 8E,00,00,00,00,01,0F,3F,7F,
15C
2360 RESTORE1270
2370 FORJ=1T0109
2380 READA$
2390 A=VAL("&H"+A$)
2400 SU=A
2410 FORI=0T07
2420 READA$
2430 C=VAL("&H"+A$)
2440 POKE&H4500+A$*8,I,C
2450 SU=SU+C
2460 NEXT
2470 READSU$
2480 IFSU=VAL("&H"+SU$)THENNEXTELSEPR
INT"ERREUR LIGNE";1260+J*10:STOP
2490 DATA 21,00,A5,11,00,00,01,00,05,
0E5
2500 DATA CD,5C,00,21,0A,AA,11,00,38,
247
2510 DATA 01,C0,04,C3,5C,00,21,00,00,
205
2520 DATA 11,00,A5,01,00,05,C3,59,00,
1E0

```

### LISTING 3

```

1000 *****
1010 * *
1020 * * SIR YANN *
1030 * *
1040 * sur Canon V-20 MSX *
1050 * *
1060 *****
1070
1080 >>>>>>> GRAPHISME <<<<<<<<<
1090
1100 * SPRITE(0)
1110 DATA 00,00,18,2C,7C,18,31,37,140
1120 DATA 1E,00,00,00,00,00,00,00,01E
1130 DATA 00,00,00,00,00,7D,C7,82,106
1140 DATA D5,FE,3C,00,00,00,00,00,20F
1150 * SPRITE(1)
1160 DATA 00,00,18,2C,7C,18,31,37,140
1170 DATA 1E,00,00,00,00,00,00,00,01E
1180 DATA 00,00,00,00,00,7D,CF,86,1D2
1190 DATA 83,EA,54,2A,15,0A,01,00,20B
1200 * SPRITE(2)
1210 DATA 00,00,18,2C,7C,18,31,37,140
1220 DATA 1E,00,00,00,00,00,00,00,01E
1230 DATA 00,00,00,00,00,7D,C7,82,106
1240 DATA D5,FE,3C,00,00,00,00,00,20F
1250 * SPRITE(3)
1260 DATA 00,00,18,2C,7C,18,31,37,140
1270 DATA 1E,00,00,00,00,00,00,00,01E
1280 DATA 01,0A,15,2A,54,69,87,C2,250
1290 DATA FF,FE,3C,00,00,00,00,00,239
1300 * SPRITE(4)
1310 DATA 00,00,01,07,0F,1F,3F,3F,0B4
1320 DATA 7F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,678
1330 DATA 1F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,718
1340 DATA FC,F0,E3,CF,9F,93,33,33,536
1350 * SPRITE(5)

```

```

1360 DATA F8,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F1
1370 DATA 3F,0F,C7,F3,F9,C9,CC,CC,562
1380 DATA 00,00,00,E0,F0,F8,FC,FC,540
1390 DATA FE,FE,FE,FF,FF,FF,FF,FF,7F5
1400 * SPRITE(6)
1410 DATA FF,FF,FF,7F,7F,3F,3F,1F,498
1420 DATA 0F,07,07,03,01,01,00,00,022
1430 DATA 31,38,9C,9E,CE,E3,F0,FC,540
1440 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,778
1450 * SPRITE(7)
1460 DATA 8C,1C,39,79,73,C7,0F,3F,2E2
1470 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F7
1480 DATA FF,FF,FF,FE,FE,FC,FC,F8,7E9
1490 DATA F0,E0,E0,C0,80,80,00,00,470
1500 * SPRITE(8)
1510 DATA 40,40,20,20,10,10,00,00,0F0
1520 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,07,00,00,052
1530 DATA 02,02,04,04,08,08,10,10,03C
1540 DATA F0,F0,F0,F0,F0,E0,00,00,590
1550 * SPRITE(9)
1560 DATA 03,0F,1C,30,60,6C,CC,CC,202
1570 DATA CE,C7,63,61,31,1C,0F,03,288
1580 DATA C0,F0,38,0C,06,36,33,33,296
1590 DATA 73,E3,C6,86,8C,38,F0,C0,516
1600 * SPRITE(10)
1610 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1620 DATA C3,C3,C3,FF,FF,FF,FF,FF,744
1630 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1640 DATA C3,C3,C3,FF,FF,FF,FF,FF,744
1650 * SPRITE(11)
1660 DATA 00,00,00,01,01,00,03,05,00A
1670 DATA 09,03,03,03,00,00,00,00,012
1680 DATA 00,00,00,00,00,00,C0,A0,260
1690 DATA 90,C0,C0,C0,00,00,00,00,2D0
1700 * SPRITE(12)
1710 DATA 92,D6,D6,7C,10,38,54,44,39A
1720 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1730 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1740 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1750 * SPRITE(13)
1760 DATA 00,10,38,38,38,10,10,38,110
1770 DATA 28,00,00,00,00,00,00,00,028
1780 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1790 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1800 * SPRITE(14)
1810 DATA 00,00,92,D6,D6,7C,10,38,302
1820 DATA 54,44,00,00,00,00,00,00,098
1830 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1840 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1850 * SPRITE(15)
1860 DATA 00,10,38,38,38,10,10,38,110
1870 DATA 28,00,00,00,00,00,00,00,028
1880 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1900 * SPRITE(16)
1910 DATA 6C,FE,FE,FE,7C,38,10,00,42A
1920 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1950 * SPRITE(17)
1960 DATA 00,00,00,00,00,00,21,42,063
1970 DATA 84,88,F8,11,12,1C,00,00,23B
1980 DATA 20,20,40,40,80,80,00,00,1C0
1990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2000 * SPRITE(18)
2010 DATA 03,0F,1F,3F,3E,7C,78,78,21A
2020 DATA 78,7C,3E,3F,1F,0F,03,00,1A2
2030 DATA E0,F8,FC,FE,3C,18,00,F8,51E
2040 DATA FC,FE,3E,FE,FC,F8,E0,00,60A
2050 * SPRITE(19)
2060 DATA 03,0F,1F,3F,3E,7C,78,78,21B
2070 DATA 7F,7F,78,78,78,78,30,00,30E
2080 DATA 00,C0,E0,F0,F0,78,78,F8,568
2090 DATA F8,F8,78,78,78,78,30,00,400
2100 * SPRITE(20)
2110 DATA 30,78,7C,FE,FF,FF,FF,F7,616
2120 DATA F3,F0,F0,F0,F0,60,00,603
2130 DATA 18,3C,7C,FE,FE,FE,FE,DE,5A6
2140 DATA 9E,1E,1E,1E,1E,1E,00,00,140
2150 * SPRITE(21)
2160 DATA 3F,7F,7F,7F,78,78,7F,7F,3AA
2170 DATA 7F,78,78,7F,7F,7F,3F,00,32B
2180 DATA F0,F8,F8,F0,00,00,80,00,4D0
2190 DATA 80,00,00,F0,F8,F8,00,00,450
2200 * SPRITE(22)
2210 DATA 03,0F,1F,3F,3E,7C,78,78,21A
2220 DATA 78,7C,3E,3F,1F,0F,03,00,1A2
2230 DATA E0,F8,FC,FE,3E,1F,0F,0F,44D
2240 DATA 0F,1F,3E,FE,FC,F8,E0,00,43E
2250 * SPRITE(23)
2260 DATA 30,78,78,78,78,78,7C,37C
2270 DATA 3C,3C,3F,1F,1F,0F,03,109
2280 DATA 18,3C,3C,3C,3C,3C,7C,1FC
2290 DATA 78,F8,F8,F0,F0,E0,00,548
2300 * SPRITE(24)
2310 DATA 3F,7F,7F,7F,78,78,7F,7F,3AA
2320 DATA 7F,78,78,78,78,78,30,00,307
2330 DATA E0,F0,F0,F8,78,78,F8,690
2340 DATA F0,F8,78,78,78,78,30,00,3F8
2350 * SPRITE(25)
2360 DATA 00,00,00,00,00,00,18,38,068
2370 DATA 5C,5A,18,5C,B4,08,10,18,20E
2380 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2390 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2400 * SPRITE(26)
2410 DATA 00,00,00,00,00,18,18,048
2420 DATA 18,18,18,18,08,10,20,30,008
2430 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2450 * SPRITE(27)
2460 DATA 00,00,00,00,00,18,38,068
2470 DATA 58,3C,18,1C,12,22,44,62,1A2
2480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2500 * SPRITE(28)
2510 DATA 00,00,20,11,19,1C,0F,0F,084
2520 DATA 0F,07,07,03,01,01,01,02,025
2530 DATA 00,00,04,88,98,38,F0,F0,33C

```

```

2540 DATA F0,E0,E0,C0,80,80,00,00,470
2550 * SPRITE(29)
2560 DATA 00,00,01,03,07,07,0F,1F,040
2570 DATA 3F,7F,FF,7F,1F,07,01,00,263
2580 DATA 70,F8,FC,FC,FE,FE,FF,FF,759
2590 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FE,FE,3C,733
2600 * SPRITE(30)
2610 DATA 07,3F,7F,FF,FF,FF,FF,7F,540
2620 DATA 7F,3F,1F,0F,07,03,01,01,0F8
2630 DATA E0,FC,FE,FF,FF,FF,FF,FE,7D4
2640 DATA FE,FC,F8,F0,E0,C0,80,80,682
2650 * SPRITE(31)
2660 DATA 0E,1F,3F,7F,7F,7F,FF,327
2670 DATA FF,FF,FF,FF,FF,7F,7F,3C,635
2680 DATA 00,00,00,C0,E0,E0,F0,F8,4E8
2690 DATA FC,FE,FF,FE,F8,E0,80,00,64F
2700 * SPRITE(32)
2710 DATA 00,00,00,03,1F,3F,7F,7F,15F
2720 DATA 7F,3F,1F,0F,07,01,00,00,0F4
2730 DATA 01,0F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,58A
2740 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,0E,687
2750 * SPRITE(33)
2760 DATA 80,F0,FE,FF,FF,FF,FF,FF,769
2770 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,70,768
2780 DATA 00,00,00,C0,F8,FC,FE,FE,480
2790 DATA FE,FC,F8,F0,E0,C0,80,00,542
2800 * SPRITE(34)
2810 DATA 0F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,F3,53C
2820 DATA E3,61,40,40,40,00,00,00,204
2830 DATA E0,F8,FC,FC,FE,FE,CF,799
2840 DATA 87,83,83,81,00,00,00,00,20E
2850 * SPRITE(35)
2860 DATA 00,00,00,30,30,18,1C,094
2870 DATA 3A,5A,18,3A,2D,10,08,18,143
2880 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2900 * SPRITE(36)
2910 DATA 00,00,00,30,30,18,18,090
2920 DATA 18,18,18,18,10,08,04,0C,088
2930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2950 * SPRITE(37)
2960 DATA 00,00,00,30,30,18,1C,094
2970 DATA 1A,3C,18,38,48,44,22,46,19A
2980 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
2990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
3000 CLEAR200,&H4500
3010 RESTORE1110
3020 FORI=0T0151
3030 SU=0
3040 FORJ=0T07
3050 READA$
3060 C=VAL("&H"+A$)
3070 POKE&H400A+I*8+J,C
3080 SU=SU+C
3090 NEXT
3100 READSU$
3110 IFSU=VAL("&H"+SU$)THENNEXTELSEPR
INT"ERREUR LIGNE";1110+I*10+(I-4)*10:
STOP

```

### LISTING 4

```

100 *****
110 * *
120 * * SIR YANN *
130 * *
140 * * ROUTINES LANGAGE MACHINE *
150 * *
160 *****
170
180 DEFINTA-Z: CLEAR500,&H200: KEYOFF
190 RESTORE230
200 FORJ=0T07: SU=0
210 FORI=0T07: READA$: A=VAL("&H"+A$): P
OKE&H200+J*8+I, A: SU=SU+A: NEXT
220 READSU$: IFSU=VAL("&H"+SU$)THENPR
INT"Erreur en ligne";230+J*10: ENDELSE
NEXT
230 DATA 3E,01,CD,EE,11,FE,01,20,332
240 DATA 35,FE,05,28,40,2A,40,F3,2FD
250 DATA 11,28,00,19,CD,88,B2,FE,357
260 DATA 5B,D2,99,B2,00,00,00,00,278
270 DATA 00,3E,01,CD,53,12,FE,00,26F
280 DATA C2,A1,B2,21,7F,1B,3E,00,30E
290 DATA CD,4D,00,2A,50,F3,C3,99,3E8
300 DATA 2F,C9,00,00,00,00,3A,40,172
310 DATA F3,FE,21,38,0D,D6,02,18,347
320 DATA 09,00,00,00,00,3A,40,F3,176
330 DATA C6,02,32,40,F3,11,04,00,242
340 DATA 47,21,10,1B,CD,4D,00,78,225
350 DATA 19,CD,4D,00,78,C6,10,47,208
360 DATA 19,CD,4D,00,78,19,CD,4D,2DE
370 DATA 00,78,C6,10,19,CD,4D,00,281
380 DATA 78,D6,08,47,19,CD,4D,00,2D0
390 DATA 78,19,CD,4D,00,C3,0D,B2,32D
400 DATA 7D,E6,F8,6F,29,29,11,05,332
410 DATA 18,19,CD,4A,00,C9,00,00,211
420 DATA 00,3E,01,32,48,F3,C3,33,242
430 DATA B2,21,7C,1B,3A,40,F3,C6,39D
440 DATA 2D,CD,4D,00,2A,7F,1B,3E,240
450 DATA 09,CD,4D,00,2A,40,F3,11,291
460 DATA 34,00,19,CD,88,B2,FE,5B,3AD
470 DATA DA,33,B2,FE,61,D2,33,B2,435
480 DATA 47,3E,61,CD,4D,00,00,00,200
490 DATA 00,78,D6,5A,00,00,00,00,1A8
500 DATA 32,50,F3,C3,33,B2,00,00,31D
510 DATA 00,00,00,00,FF,FF,00,00,1FE
520 DATA FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,3FC
530 DATA 21,60,F3,11,02,00,3A,46,207
540 DATA F3,47,7E,FE,00,CA,49,B3,47C
550 DATA D6,04,FE,30,CA,5F,B3,77,45B
560 DATA 19,10,EF,00,00,00,00,00,118

```

SERVERE  
HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

### LISTING 5

```

1000 *****
1010 * *
1020 * * SIR YANN *
1030 * *
1040 * * MUSIQUE & DECOR *
1050 * *
1060 *****
1070 SCREEN1:DEFINTA-Z: CLEAR500,&H200
0: KEYOFF: POKE&H3B1,25: WIDTH32
1080 DATA FA,02,CF,02,A6,02,AB,01,321
1090 DATA AB,01,A6,02,AB,01,AB,01,2AC
1100 DATA A6,02,AB,01,AB,01,AB,01,2AC
1110 DATA AB,01,AB,01,AB,01,AB,01,2B0
1120 DATA 7D,01,67,01,53,01,AB,01,1E6
1130 DATA 7D,01,53,01,53,01,C5,01,1EC
1140 DATA 7D,01,7D,01,AB,01,AB,01,254
1150 DATA AB,01,AB,01,AB,01,AB,01,2B0
1160 DATA FA,02,CF,02,A6,02,AB,01,321
1170 DATA AB,01,A6,02,AB,01,AB,01,2AC
1180 DATA A6,02,AB,01,AB,01,AB,01,2AC
1190 DATA AB,01,AB,01,AB,01,AB,01,2B0
1200 DATA FC,01,3A,02,5C,02,FC,01,294
1210 DATA AB,01,53,01,53,01,7D,01,1D2
1220 DATA AB,01,FC,01,7D,01,7D,01,2A5
1230 DATA 7D,01,7D,01,7D,01,7D,01,1F8
1240 DATA FA,02,CF,02,A6,02,AB,01,321
1250 DATA AB,01,A6,02,AB,01,AB,01,2AC
1260 DATA A6,02,AB,01,AB,01,AB,01,2AC
1270 DATA AB,01,AB,01,AB,01,AB,01,2B0
1280 DATA 7D,01,67,01,53,01,AB,01,1E6
1290 DATA 7D,01,53,01,53,01,C5,01,1EC
1300 DATA 7D,01,7D,01,AB,01,AB,01,254
1310 DATA AB,01,AB,01,7D,01,53,01,22A
1320 DATA AB,01,7D,01,53,01,53,01,1D2
1330 DATA AB,01,7D,01,AB,01,53,01,22A
1340 DATA 40,01,7D,01,53,01,53,01,167
1350 DATA AB,01,7D,01,AB,01,53,01,22A
1360 DATA AB,01,7D,01,53,01,53,01,1D2
1370 DATA C5,01,7D,01,7D,01,AB,01,26E
1380 DATA AB,01,AB,01,AB,01,AB,01,2B0
1390 DATA AB,01,53,01,40,01,2E,01,170
1400 DATA 1D,01,1D,01,FE,00,1D,01,158
1410 DATA 1D,01,53,01,40,01,1D,01,0D1
1420 DATA 1D,01,FE,00,1D,01,1D,01,158
1430 DATA 53,01,AB,01,3A,02,F8,01,235
1440 DATA AB,01,AB,01,7D,01,53,01,22A
1450 DATA 7D,01,AB,01,7D,01,3A,02,1E4
1460 DATA 53,01,40,01,1D,01,FE,00,1B1
1470 DATA 1D,01,53,01,40,01,1D,01,0D1
1480 DATA 1D,01,FE,00,1D,01,1D,01,158
1490 DATA 53,01,40,01,2E,01,1D,01,0E2
1500 DATA 1D,01,FE,00,1D,01,1D,01,158
1510 DATA 1D,01,FE,00,F0,00,E2,00,2EE
1520 DATA E2,00,E2,00,E2,00,E2,00,388
1530 DATA FE,00,2E,01,7D,01,1D,01,1C9
1540 DATA 1D,01,1D,01,1D,01,1D,01,078
1550 DATA 53,01,40,01,2E,01,1D,01,0E2
1560 DATA 1D,01,FE,00,1D,01,1D,01,158
1570 DATA 53,01,40,01,2E,01,1D,01,0E2
1580 DATA 1D,01,FE,00,1D,01,1D,01,158
1590 DATA 53,01,40,01,3A,02,FC,01,1CE
1600 DATA C5,01,AB,01,7D,01,53,01,244
1610 DATA 7D,01,AB,01,7D,01,AB,01,254
1620 DATA AB,01,1D,01,2E,01,1D,01,117
1630 DATA D5,00,D5,00,FE,00,D5,00,37D
1640 DATA D5,00,FE,00,FE,00,FE,00,371
1650 DATA 1D,01,AB,01,A9,00,8E,00,201

```

A SUIVRE...

# BASIC HHHEBDO

Soit 18 nouvelles instructions à faire baver plus d'un Commodoriste...

Pierre COPPENS

Mode d'emploi :

Tapez tout d'abord et sauvegardez le listing "lanceur" n° 1. Le listing "chargeur" n° 2 quant à lui, permet le chargement en mémoire des codes machine du listing 3, à sauvegarder à la suite du programme "lanceur".

Programme "chargeur" : à la question "Adresse courante ?", entrez l'adresse de début d'implantation, puis à la suite en les séparant d'un espace, les huit codes machine ainsi que la somme de contrôle. Validez la ligne par RETURN. Si votre saisie est correcte, l'adresse suivante s'affiche, etc... Dans le cas contraire, le message "Erreur" signale une bévue et l'adresse courante s'affiche de nouveau : il ne vous reste plus qu'à recommencer. Si vous désirez lire ou vérifier une ligne de codes, tapez "A" après l'affichage de l'adresse courante. Au réaffichage de "Adresse courante ?", il suffit de rentrer l'adresse à partir de laquelle doit s'effectuer la lecture et d'appuyer sur RETURN à l'affichage de celle-ci.

En fin de saisie, stoppez le programme chargeur par RUN/STOP et sauvegardez le langage machine par :  
POKE 43,0 : POKE 44,192 : POKE 45,110 : POKE 46,199  
SAVE "L-M",1,1 sur cassette (dans ce cas, NP = 1 en ligne 1 du programme "lanceur") ou SAVE "L-M",8,1 sur disquette.

## FONCTIONNEMENT

HIRES a,b : sélectionne le mode haute-résolution et initialise l'écran avec la couleur d'affichage a et la couleur de fond b.

LOWRES : permet de repasser en mode basse-résolution.  
LAST : sélectionne la haute-résolution sans provoquer d'initialisation, ce qui permet de repasser en mode haute-résolution, tout en gardant le dernier graphique qui se trouvait en mémoire.

MULTI c1,c2,c3 : sélectionne le mode multi-couleurs (doit être précédé de HIRES pour passer en haute-résolution). Soit c1, c2 et c3 les trois couleurs d'affichage.

SCREEN a,b : sélectionne la couleur a pour le bord de l'écran et la couleur b pour le fond.

PLOT x,y,n : affiche le point de coordonnées x,y en haute-résolution, avec l'influence suivante du paramètre n :  
- Haute résolution monochrome

QU'EST-CE QUE VOUS LISEZ LA?



# COMMODORE 64

MAIS QU'EST-CE QU'ILS ONT TOUS CE MATIN?



À TOUT SAIGNEUR TOUTES HORREURS

n = 0 : effacer  
n = 1 : afficher  
- Haute résolution multi-couleurs  
n = 0 : effacer  
n = 1 : afficher dans la couleur n° 1.  
n = 2 : afficher dans la couleur n° 2.  
n = 3 : afficher dans la couleur n° 3.  
Ces trois couleurs sont celles données par l'instruction MULTI.  
LINE x1,y1,x2,y2,n : trace une ligne en haute-résolution du point de coordonnées x1,y1 au point de coordonnées x2,y2. Pour le paramètre n, voir l'instruction PLOT.  
MOVE (a,b) TO c : recopie la portion de mémoire située entre les adresses a et b, à partir de l'adresse c.  
DOKE a,v : effectue un POKE sur deux octets. L'octet de poids faible de valeur v (comprise entre 0 et 65535) est stocké à l'adresse a et l'octet de poids fort à l'adresse a + 1.  
DEEK (a) : renvoie la valeur (comprise entre 0 et 65535), dont l'octet de poids faible est situé à l'adresse a et l'octet de poids fort à l'adresse a + 1.  
POOK a,v1,v2,v3,... : permet de poker à partir de l'adresse a, autant de valeurs qu'il y a de paramètres.  
LOCATE c,l,... : permet d'effectuer un PRINT en positionnant le curseur à la colonne c et à la ligne l. Le troisième paramètre est le mes-

sage à afficher (comme pour PRINT).  
OLD : permet la récupération d'un programme Basic après un NEW.  
RENUMBER a,b : renomme un programme Basic à partir de la ligne a avec un pas de b.  
HEX (v\$) : renvoie la valeur numérique décimale, d'une variable alphanumérique hexadécimale, exemple : a\$ = "C000" entraîne HEX (a\$) = 49152.  
JOY (x) : renvoie la direction donnée par le joystick (x = 0 pour le port n° 1 et x = 1 pour le port n° 2).  
1 - haut  
9 - haut et à droite  
8 - à droite  
10 - bas et à droite  
2 - bas  
6 - bas et à gauche  
4 - gauche  
5 - haut et à gauche  
16 - bouton de tir  
NEW a,b : efface les lignes de a jusqu'à b compris, l'instruction NEW fonctionne toujours normalement.  
RESTORE a : restaure le pointeur de datas à la ligne a. La prochaine instruction READ s'effectuera donc à partir de la ligne a. L'instruction RESTORE fonctionne toujours normalement.

**SERVEUR  
HEBDOGICIEL**  
**3615 + HG  
PUIS ENVOI**

## LISTING 1

```
1 NP=8
11 IF A=0 THEN A=1 : LOAD "L-M",NP
12 SYS 50575 (40960,49151) TO 4096
13 SYS 50921 (42977),76,105,192
14 SYS 50921 (42500),76,194,192
15 SYS 50921 (44973),76,213,197
16 SYS 49803 (14),6 : POKE646,14
17 SYS 49642 (41040),49559
18 SYS 49642 (40996),49511
19 SYS 49642 (774),49302
20 SYS 49642 (768),49493
21 POKE 1,54
22 PRINT "**** CBM 64 EXTEND
ED BASIC ****"
23 PRINT "© 1986 HEBDOGICIEL - 3
8911 BYTES FREE"
24 NEW
```

## LISTING 2

```
10 POKE55,255:POKE56,15:POKE53280,
0:POKE53281,0:PRINT "OK"
15 INPUT "ADRESSE COURANTE":C$:GOS
UB300:AD=E:GOTO35
20 INPUTB$:S=0:L=LEN(B$):IFL<28TH
EN40
25 FORI=0TO7:A$=LEFT$(B$,2):GOSUB1
00:POKEAD+I,V:L=L-3:B$=RIGHT$(B$,L
):S=S+V:NEXT
30 AD=AD+8:C$=B$:GOSUB300:IFE<STH
ENPRINT"ERREUR":AD=AD-8
35 M=AD:GOSUB400:B$="":GOTO20
40 IFB$="A"THEN15
45 IFB$="C"THEN30
50 M=AD:PRINT " ":GOSUB400:PRINT
" "
55 S=0:FORI=ADTOAD+7:P=PEEK(I):S=S
+P:GOSUB500:PRINT " ":NEXT:M=S:GOS
UB400:PRINT:AD=AD+8:GOTO35
100 A=ASC(LEFT$(A$,1)):IFA>57THENA
=A-7
110 B=ASC(RIGHT$(A$,1)):IFB>57THEN
B=B-7
120 V=((A-48)*16)+B-48:RETURN
200 A=A+48:IFA>57THENA=A+7
210 RETURN
300 A$=LEFT$(C$,2):GOSUB100:D=V:A$
=RIGHT$(C$,2):GOSUB100:E=(256*D)+V
:RETURN
400 E=INT(M/256):F=INT(M-(256*E)):
P=E:GOSUB500:F=F:GOSUB500:RETURN
500 B=INT(P/16):C=INT(P-(16*B)):A=
B:GOSUB200:B=A:A=C:GOSUB200:C=A
510 PRINTCHR$(B):CHR$(C):RETURN
```

## LISTING 3

```
C000 44 45 45 CB 48 45 D8 4A 0348
C008 4F D9 41 41 41 C1 50 4C 0348
C010 4F D4 48 49 52 45 D3 4C 036A
C018 4F 57 52 45 D3 4C 41 53 02F0
C020 D4 4C 49 4E C5 44 4F 4B 035A
C028 C5 4D 55 4C 54 C9 53 43 0366
```

```
C030 52 45 45 CE 52 45 4E 55 02E4
C038 4D 42 45 D2 4D 4F 56 C5 035D
C040 4C 4F 43 41 54 C5 50 4F 02D7
C048 4F CB 4F 4C C4 00 00 24 029D
C050 C3 0F C2 6D C2 85 C2 E7 04F1
C058 C4 E9 C1 16 C7 8A C2 19 04B0
C060 C5 8E C5 C6 C6 E8 C6 CF 0621
C068 C1 20 73 00 20 72 C0 4C 02F2
C070 AE A7 F0 1B E9 80 90 18 0471
C078 C9 50 90 17 C9 5D B0 13 03A9
C080 E9 4F 0A A8 B9 50 C0 48 03FB
C088 B9 4F C0 48 4C 73 00 60 032F
C090 4C A5 A9 4C F3 A7 20 FA 049A
C098 C0 C9 CC 90 0F AD 29 C1 048B
C0A0 E9 4C 8D 29 C1 A9 C0 A2 04B7
C0A8 00 4C B0 C0 A9 A0 A2 9E 0445
C0B0 8D 32 A7 8E 31 A7 8D 3A 0393
C0B8 A7 8E 39 A7 20 EB C0 4C 042C
C0C0 1A A7 20 FA C0 AD FC A5 04E9
C0C8 C9 A0 D0 0F A9 C0 A2 00 0453
C0D0 20 0C C1 20 EB C0 A0 00 0358
C0D8 4C B9 A5 A9 A0 A2 9E 20 0452
C0E0 0C C1 20 EB C0 B0 00 02 0357
C0E8 4C 07 A6 AD 28 C1 48 AD 038A
C0F0 29 C1 AE 2A C1 AC 2B C1 041B
C0F8 28 60 08 8D 29 C1 8E 2A 02BF
C100 C1 8C 2B C1 68 8D 28 C1 0417
C108 AD 29 C1 60 8D BE A5 D8 04BF
C110 8E BD A5 8D 01 A6 8E 00 03B2
C118 A6 CA E0 FF D0 03 38 E9 0543
C120 01 8D FC A5 8E FA A5 60 04BD
C128 33 00 03 4D 00 FA 20 60 01FD
C130 00 BF 00 6F 00 56 00 FF 0283
C138 3F 3F 3F 7B 08 FF 08 3F 0286
C140 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 03FC
C148 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 03FC
C150 00 FF 00 FF 00 A9 36 85 0362
C158 01 4C 8B E3 A2 00 BD 00 031A
C160 A0 9D 00 A0 E8 D0 F7 60 04EC
C168 20 82 C1 90 03 4C 1D A8 0307
C170 20 13 A6 B0 03 4C E3 A8 0363
C178 A5 5F A4 60 38 E9 01 4C 0376
C180 24 A8 A0 FF C8 B1 7A F0 054E
C188 0D C9 3A F0 09 C9 20 F0 03E2
C190 F3 20 84 C5 18 60 38 60 036C
C198 20 82 C1 90 03 4C 42 A6 032A
C1A0 48 8A 48 20 13 A6 A5 5F 02F7
C1A8 85 B6 A5 60 85 B7 20 FD 0499
C1B0 AE 20 84 C5 20 13 A6 A0 0390
C1B8 00 B1 5F 91 B6 C8 B1 5F 042F
C1C0 91 B6 A9 00 8D 00 02 68 02E7
C1C8 85 15 68 85 14 4C A4 A4 032F
C1D0 A9 FF A0 01 91 2B 20 33 0358
C1D8 A5 A5 22 18 D8 69 02 85 034C
C1E0 2D A5 23 69 00 85 2E 4C 025D
C1E8 5E A6 20 84 C5 85 B6 86 042E
C1F0 B7 20 FD AE 20 84 C5 A0 048B
C1F8 00 91 B6 C8 8A 91 B6 60 0440
C200 20 8A AD 20 F7 B7 A5 15 03DF
C208 F0 03 4C 48 B2 A5 14 60 0352
C210 20 00 C2 0A 0A 0A 85 018F
C218 FB 20 FD AE 20 00 C2 29 03D1
C220 0F 65 FB A0 CC A2 00 8C 0409
C228 2C C2 9D 00 CC E8 D0 FA 0509
C230 C8 C0 D0 D0 F2 A0 E0 A2 063C
C238 00 8A 8C 3F C2 9D 00 E0 0394
C240 E8 D0 FA C8 D0 F4 AD 12 05FD
C248 D0 D0 FB A9 94 8D 00 DD 0542
C250 A9 3B 8D 1D D0 AD 11 D0 03E7
C258 09 20 8D 11 D0 BD F8 07 0353
C260 9D F8 CF E8 E0 08 D0 F5 05F9
C268 A9 00 8D BC 02 60 AD 12 0313
C270 D0 D0 FB AD 11 D0 29 DF 0531
C278 8D 11 D0 A9 15 8D 18 D0 03A1
C280 A9 97 8D 00 DD 60 A2 00 03AC
C288 4C 46 C2 20 00 C2 8D 20 02E3
C290 D0 20 FD AE 20 00 C2 8D 040A
C298 21 D0 60 A0 00 A5 FD 18 03AB
```

```
C2A0 69 38 B0 0E A5 FC F0 0B 03FB
C2A8 C9 01 D0 06 A5 FB 29 C0 0429
C2B0 F0 01 C8 60 20 8A AD 20 0390
C2B8 F7 B7 A5 14 85 FB A5 15 04A1
C2C0 85 FC 20 FD AE 20 00 C2 042E
C2C8 85 FD 20 9B C2 98 F0 03 048A
C2D0 4C 48 B2 60 A9 00 85 15 02E9
C2D8 A5 FD 29 F8 0A 26 15 0A 0312
C2E0 26 15 0A 26 15 85 B6 A5 0260
C2E8 FD 4A 4A 4A 18 65 15 85 02F2
C2F0 B7 A5 FB 29 F8 85 14 A5 04B6
C2F8 FD 29 07 05 14 18 65 B6 0279
C300 85 B6 A5 B7 65 FC 18 69 0479
C308 E0 85 B7 A5 FB 29 07 49 0435
C310 07 A9 A9 01 E0 00 F0 04 032F
C318 0A CA D0 FC 85 93 49 FF 0500
C320 31 B6 91 B6 60 20 B4 C2 0424
C328 20 FD AE 20 00 C2 85 FE 0430
C330 78 A5 01 29 FD 85 01 A0 036A
C338 00 AD BC 02 D0 15 20 D4 0344
C340 C2 A5 FE F0 06 A5 93 11 04A4
C348 B6 91 B6 A5 01 09 02 85 0333
C350 01 58 60 A5 FB 85 A5 A5 0428
C358 FB 29 FE 85 FB 20 D4 C2 0558
C360 A5 93 4A 49 FF 31 B6 91 0442
C368 B6 A6 FE F0 23 E0 01 D0 051E
C370 06 A5 93 11 B6 91 B6 E0 042C
C378 02 D0 07 A5 93 4A 11 B6 0322
C380 91 B6 E0 03 D0 0A A5 93 043C
C388 4A 18 65 93 11 B6 91 B6 0368
C390 A5 01 09 02 85 01 58 A5 0234
C398 A5 85 FB 60 A0 00 A5 A8 0472
C3A0 C5 A9 F0 09 49 FF 18 65 042D
C3A8 AA B0 13 90 0F A5 A7 C5 041D
C3B0 A9 F0 09 49 FF 18 65 A9 0410
C3B8 B0 04 90 01 C8 C8 98 60 03CD
C3C0 A5 A7 38 E5 A9 85 A7 A5 04E3
C3C8 A8 E5 A8 85 A8 60 A9 00 046D
C3D0 85 A7 85 B0 85 B1 20 9C 0453
C3D8 C3 F0 C0 20 C0 C3 E6 B0 04F8
C3E0 D0 02 E6 B1 4C D6 C3 60 04AE
C3E8 02 04 B5 95 A6 CA D0 04E5
C3F0 F9 20 9C C3 F0 18 A5 B6 04DB
C3F8 A6 B8 85 B8 86 B6 A5 B7 0533
C400 A6 B9 85 B9 86 B7 A5 B8 053A
C408 A6 BC 85 BC 86 B8 A9 00 048D
C410 8D 34 03 A5 BC 49 FF 18 0385
C418 65 B8 03 EE 34 03 A5 039D
C420 B8 38 E5 B6 85 92 A5 B9 0500
C428 E5 B7 85 93 E6 92 E0 02 04FE
C430 E6 93 A5 BC 38 E5 B8 0562
C438 04 49 FF 69 01 18 69 01 0238
C440 85 BD A5 B6 85 FB A5 B7 0579
C448 85 FC A5 B8 85 FD A5 92 059A
C450 85 A7 A5 93 85 A8 A5 BD 04F3
C458 85 A9 A9 00 85 A8 20 9C 03C2
C460 C3 F0 A9 A5 BD 85 A8 05 0531
C468 92 85 A9 A5 93 85 A8 20 0447
C470 CE C3 20 30 C3 A5 FB C5 0509
C478 B8 D0 07 A5 FC C5 B9 D0 057E
C480 01 60 E6 FB D0 02 E6 FC 04F6
C488 AD 34 03 F0 10 A5 0A 18 02AB
C490 65 B0 85 A9 A5 FD 65 B1 0450
C498 85 FD 4C 72 C4 A5 0A 38 03EB
C4A0 E5 B0 85 0A A5 FD E5 B1 055C
C4A8 85 FD 4C 72 C4 A5 92 85 04C0
C4B0 A8 A5 BD 85 A9 A9 00 85 0466
C4B8 AA 20 CE C3 20 30 C3 A5 0413
C4C0 FD C5 BC D0 01 60 A5 02 0456
C4C8 18 65 B0 85 02 A5 FB 65 03B9
C4D0 B1 85 FB A5 FC 69 00 85 04C0
C4D8 FC AD 34 03 F0 05 E6 FD 04B8
C4E0 4C BC 04 06 FD 4C BC 04 055B
C4E8 20 B4 C2 A5 FB 85 B6 A5 0516
C4F0 FC 85 B7 A5 FD 85 B8 20 053A
C4F8 FD AE 20 B4 C2 20 FD AE 050C
C500 20 00 C2 85 FE A5 FB 85 048A
C508 B8 A5 FC 85 B9 A5 FD 85 05BE
```

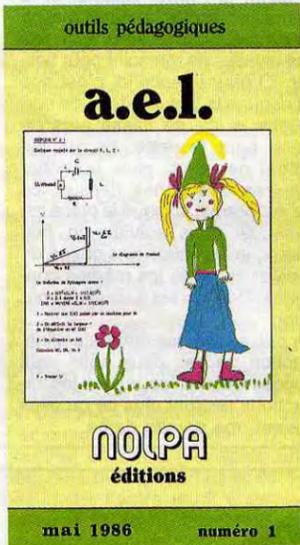
```
C510 BC A9 00 85 02 85 0A 4C 02C7
C518 E8 C3 20 8A AD 20 F7 B7 04D0
C520 A5 14 85 B6 A5 15 85 B7 03EA
C528 20 FD AE 20 8A AD 20 F7 0439
C530 B7 A5 20 85 B9 A5 2B 38 03CE
C538 E9 01 85 B8 A5 B9 E9 00 046E
C540 85 B9 A0 00 B1 B8 F0 09 0440
C548 E6 B8 D0 02 E6 B9 4C 44 049F
C550 C5 C8 B1 B8 D0 06 C8 B1 0545
C558 B8 D0 01 60 A0 03 A5 B6 03E7
C560 91 B8 C8 A5 B7 91 B8 A5 055B
C568 B8 18 69 05 85 B8 A5 B9 03D9
C570 69 00 85 B9 A5 B6 18 65 037F
C578 14 85 B6 A5 B7 65 15 85 03AA
C580 B7 4C 42 C5 20 8A AD 20 0381
C588 F7 B7 A5 14 A6 15 60 A9 042B
C590 28 20 FF AE 20 84 C5 85 03E3
C598 B6 86 B7 20 FD AE 20 84 0462
C5A0 C5 85 B8 86 B9 A9 29 20 0433
C5A8 FF AE A9 A4 20 FF AE 20 04E7
C5B0 84 C5 A0 00 B1 B6 91 14 03F5
C5B8 A5 B6 C5 B8 D0 07 A5 B7 050B
C5C0 C5 B9 D0 01 60 E6 B6 D0 051B
C5C8 02 E6 B7 E6 14 D0 02 E6 0451
C5D0 15 4C B4 C5 60 E0 9F 90 0439
C5D8 21 E0 98 90 1A E0 9F B0 0472
C5E0 16 20 F1 AE 68 AA E0 98 045F
C5E8 D0 03 4C 20 C6 E0 9A D0 044F
C5F0 03 4C 39 C6 4C 9F C6 4C 034B
C5F8 B1 AF 4C D1 AF FF 21 00 044C
C600 3B FC 21 9F 29 BF 08 20 0307
C608 91 B3 A5 66 10 0A A9 1B 032D
C610 A0 C6 20 8C BA 20 6A B8 040E
C618 4C 8D AD 91 00 00 00 0217
C620 20 F7 B7 A5 0D F0 05 A2 0417
C628 16 C0 00 03 A0 01 B1 14 01EB
C630 48 88 B1 14 A8 68 4C 07 02F8
C638 C6 A5 0D 00 05 A2 16 C0 0371
C640 00 03 A0 00 84 14 84 15 01D4
C648 B1 47 C9 05 B0 4C 85 02 0349
C650 C8 B1 47 85 B6 C8 B1 47 04BB
C658 85 B7 A0 FF C8 C4 02 D0 0539
C660 07 A4 14 A5 15 4C 07 C6 0292
C668 B1 B6 06 14 26 15 06 14 01D6
C670 26 15 06 14 26 15 06 14 00AA
C678 26 15 C9 30 90 1C C9 47 02F0
C680 B0 18 C9 3A B0 06 38 E9 03A2
C688 30 4C 93 C6 C9 41 90 0A 0379
C690 38 E9 37 05 14 85 14 4C 0256
C698 0C C6 A2 0B 6C 00 03 20 025E
C6A0 F7 B7 A5 0D F0 05 A2 16 04D0
C6A8 6C 00 03 A5 15 D0 06 A5 02A4
C6B0 14 29 9A F0 03 4C 48 B2 0310
C6B8 A6 14 B0 00 DC 29 1F 49 02E4
C6C0 1F A8 A9 00 4C 07 C6 20 02A9
C6C8 00 C2 C9 28 B0 0B 48 20 02D6
C6D0 FD AE 20 00 C2 C9 19 00 03FF
C6D8 03 4C 48 B2 AA 68 A8 18 031B
C6E0 20 F0 FF 20 FD AE 4C A0 04C6
C6E8 AA 20 84 C5 85 B6 86 B7 048B
C6F0 20 FD AE 20 00 C2 A0 00 034D
C6F8 91 B6 E6 B6 D0 02 E6 B7 0552
C700 20 09 C7 B0 EB 60 A0 FF 048A
C708 C8 B1 7A C9 20 F0 A9 C9 058E
C710 2C F0 02 18 60 38 60 20 024E
C718 00 C2 85 02 20 FD AE 20 0334
C720 00 C2 0A 0A 0A 0A 05 02 00F1
C728 A2 00 A0 CC 8C 31 C7 9D 042F
C730 00 CC E8 D0 01 C8 E0 E8 0515
C738 D0 F0 C0 CF D0 EE 20 FD 062C
C740 AE 20 00 C2 A2 00 A0 D8 03AA
C748 8C 4D C7 9D 00 D8 E8 D0 04CD
C750 01 C8 E0 E8 D0 F2 C0 DB 05EE
C758 D0 EE AD 16 D0 09 10 8D 03F7
C760 16 D0 A9 01 8D BC 02 60 033B
C768 00 FF 00 FF 40 FF C0 FF 04FC
```



# C'est nouveau, ça vient de sortir

## BLOPAGE

J'ai un blocage sur les didacticiels. Franchement, je pige pas. Par exemple A.E.L. C'est une revue pédagogique tournant sur micros Thomson comme il se doit. C'est chiant et c'est en basic pour permettre aux profs de réécrire le programme à leur convenance. Ok ! Mais sous couvert d'aider nos pauvres enseignants, je trouve que les programmeurs n'en foutent pas une rame. Je connais pas mal de lecteurs et de journalistes de l'HHHHebdo qui programment beaucoup mieux. Quoi qu'il en soit, ce numéro 1 comprend 3 dossiers : dossier élèves, enseignants et lecteurs. Au menu, procédures Logo, stylistique, 22 régions administratives et toutes ces sortes de choses. Les gens veulent brûler des étapes. A une époque où les bons livres scolaires sont encore rares, à une époque où profs ne rime pas forcément avec pédagogues, à une époque enfin où l'enseignement par le biais de la télévision ou de la radio n'est pas assez étendu-accessible-au point, (rayez la mention inutile suivant votre lieu de résidence ou votre niveau



d'étude), est-ce bien raisonnable d'apprendre sur une machine qui réagit comme le plus buté des juteux ? A.E.L. de Nolpa Editions pour Thomson.

## SANS NOUS

Il y a une grosse bataille financière qui se joue en ce moment même sans nous. Quand je dis nous, je parle de nous les Européens à la con. Plusieurs grosses boîtes ricaines et extrême-Orientales se sont lancées dans un marché intéressant : la méga console de jeu. Il s'agit en général d'un truc style Mattel ou Coleco ou Intellivision, sauf que c'est fabriqué par Sega, Nintendo et Atari et que c'est des 16 bits. Les jeux d'arcades comme au troquet, en

mieux ! Mais voilà le problème : ça se vend super bien aux Etats-Unis et au Japon, et pas en Europe. Ah ben oui, vous exclamez-vous, mais c'est pas en vente, ça peut pas se vendre ! Là n'est pas le problème : les Européens sont les seuls à bidouiller, ils n'aiment pas les machines sur lesquelles on ne peut pas intervenir, contrairement aux Américains qui eux, préfèrent appuyer sur le bouton On et jouer. Chacun son truc. Du coup, pas de consoles. Paf.



## EXTRA-TERRESTRE GAMES

Comme chaque Zmort, c'est la saison des courses sur la planète Alleykat. Les plus grands sportifs de toutes les galaxies, de tous les mondes, même au-delà des sept mers, sont là, bien décidés à devenir le champion. C'est marrant le nombre d'émules de Summer Games. Remarque, une bonne idée peut servir plusieurs fois. Dans le cas d'Alleykat, les compétitions sont payantes, sauf les 5 premières qui vont vous permettre d'amasser le pécule nécessaire. L'écran de jeu représente la piste vue de haut, ce qui m'amène à vous parler du premier attrait du soft : le scrolling. Alors là, on peut dire que ça scrolle à une vitesse démente. Certes, la relative simplicité du décor le permet, mais tout de même, j'ai jamais rien vu d'aussi rapide sur CBM. Oui, quand je dis relative simplicité, c'est un jugement, euh, tout relatif. Bien différents vaisseaux sont très bien dessinés, très bien animés et les décors sont au nombre de 8. Dans ce jeu, vitesse rime avec douceur. Je vous recommande de vous écraser au moins une fois : vous verrez votre vaisseau tracer un sillon dans le sol avant d'exploser. Impressionnant. Z'ont même refait le coup de la pirouette comme dans Uridium. Ah oui tiens, c'est vrai, en me relisant, je m'aperçois

que ce jeu est en fait une très bonne synthèse de Summer/Winter Games et d'Uridium. Même au niveau des bruitages et de la musique ? Farpitement ! Sinon, sachez que vou(s) pilotez avec le(s) joystick(s). Le pluriel est factorisé car vou(s) peut être deux. Avis : ce soft est vraiment très bien protégé. Inutile d'essayer de le charger avec une imprimante ou une cartouche connectée. La notice est en français. Je vais bien.

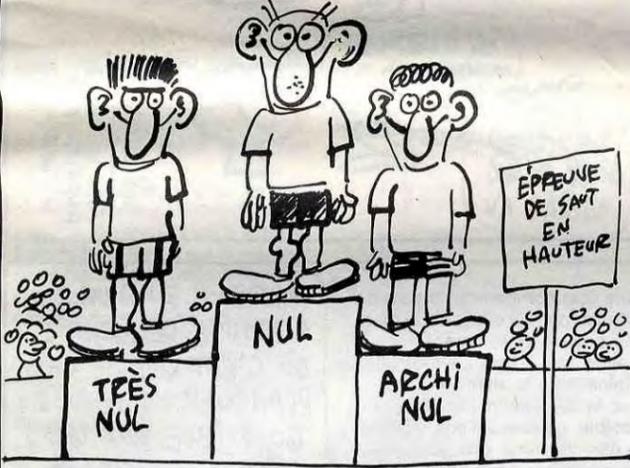
Alleykat de Hewson Consultants Ltd pour Commodore 64/128.



## PREUMS !

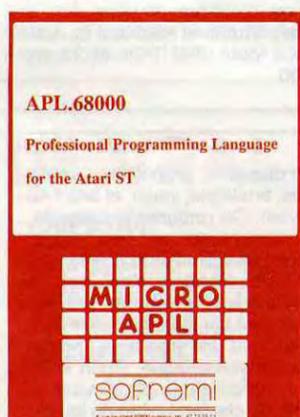
C'est Commodore Angleterre qui a gagné le titre de Premier Organisateur De Package De Fin d'Année. Ils proposent à partir de fin octobre le 64C (le C64 relooké) avec un magnéto

cassette et sept programmes : Cluedo, Monopoly, Scrabble, Chess, Renaissance, un truc graphique et un soft d'apprentissage du clavier. Prix : 2500 balles. Z'ont pas encore compris.



## DU CUL

Désolé d'avoir eu recours à ce stratagème pour vous attirer. APL.68000 est un langage de programmation à vocation mathématique, spécialisé dans la manipulation de matrices/tableaux et dédié aux scientifiques et aux pros du calcul (aux fous, en somme), mais vous pourrez l'utiliser pour développer vos propres applications, par exemple pour faire un super tableur, et qui sait même, en profiter pour faire vos premiers pas dans le monde de l'intelligence artificielle. Cette version tournant sur Atari ST, le langage déjà puissant à la base bénéficie donc en plus d'un interface sous GEM des plus complets : contrôle de la souris, possibilité de créer des menus déroulants, dialogues et boîtes d'alerte. De plus, la fonction workspace permet d'exploiter les commandes graphiques sous APL, et ce dans les 3 modes. Rien ne vous empêche par exemple d'afficher la courbe d'une équation et c'est pas tout ! APL reconnaît les touches de fonction, dispose de "merge" entre plusieurs tableaux, les manipulations de matrices s'effectuent à la vitesse grand V et il n'y a pas de restrictions de taille d'objets, ce

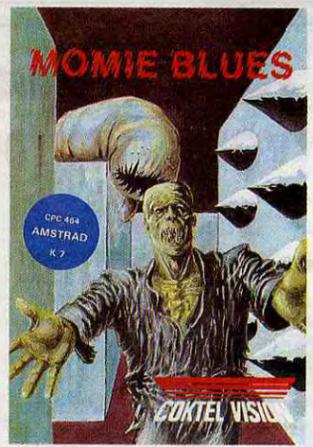


qui est très très fort. Les commandes se font bien sûr avec la souris et le clavier. A cet effet, un jeu d'autocollants est inclus dans le package (l'emballage s'passe), lesquels stickers (pour pas répéter autocollants) sont destinés à vous y retrouver dans les nombreuses options en les collant sur les touches. Et justement, puisqu'on parle de présentation, sachez qu'elle est tout à fait fastueuse. APL.68000 de Micro Apl pour Atari ST.

## MOMIE NOVA

Incroyable ! Les vieux jeux avec des labyrinthes en 3D existent encore ! La preuve, je viens d'en tester un. Qui s'appelle Momie Blues, d'ailleurs. Le but du jeu, c'est de sortir des labyrinthes souterrains. Pour ce faire, vous devrez retrouver les sept élixirs qui vous ouvriront les portes de la vie. Bien sûr, des monstres en tout genre viendront vous barrer le route et vous jouer de méchants tours sans arrêt. Bref, c'est le jeu classique du labyrinthe en 3D. Heureusement que tout ça est animé, sinon le jeu n'offrirait aucun intérêt. Heureusement aussi que tout ça est bien animé, sinon le jeu n'offrirait que très très peu d'intérêt. Heureusement encore que tout ça est bien mignon question graphismes, parce que sinon le jeu n'offrirait que très peu d'intérêt. Bref, je jeu offre peu d'intérêt (observez le cheminement digne des plus grands écrivains que j'ai suivi pour annoncer cette vérité. Y a des jours comme ça où je

m'étonne encore, chose que je croyais impossible depuis bien longtemps). Enfin, dommage que tout ceci se passe dans un silence quasi absolu. Momie Blues de Cocktail Vision pour Amstrad.



## CUMULO ATARISTO NIMBUS

Tournesol : Quand on a contemplé pareil spectacle, eh bien on peut mourir. Tintin : Euh !... oui évidemment mais personnellement, si ça ne vous dérange pas, je ne suis pas pressé !... (1)

Ce dialogue brillant est exactement celui que je me suis tenu

lorsque j'ai pris connaissance de cette nouveauté pour Atari 48Ko. (J'aime bien dialoguer avec moi-même, nous nous entendons très bien.) A la condition que vous disposiez d'un modem et de Weatherlink, vous pourrez dorénavant recevoir les images digitalisées issues d'un satellite NOAA9 se baladant à 450 miles (d'après mes calculs, 720 bornes, ça me semble énorme). Quoi qu'il en soit (2), vous allez pouvoir admirer sur votre moniteur une partie de l'Afrique, l'Europe, l'Angleterre et un bout de chez les Vikings, et de fait, jouer les Vincenti ou les Simoneta. Les images mettent 1/4 d'heure pour vous parvenir. Une nuit, allez à la fenêtre, allumez un briquet et souriez. Maintenant, il vous reste 15 minutes pour retrouver votre loupe.

Weatherlink de Telecom gold pour Atari 48Ko (1) Voir "On a marché sur la lune" (2) Non, non, rien finalement.

Weatherlink de Telecom gold pour Atari 48Ko

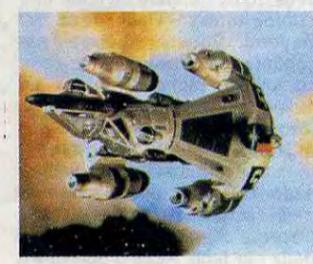
(1) Voir "On a marché sur la lune"

(2) Non, non, rien finalement.

## LE PLUS BEAU

A partir de cette semaine, nous vous informerons régulièrement des jeux tournant sur le Cray II qui est le plus beau et le plus puissant des ordinateurs, et à ce propos, je vous recommande d'aller faire un tour à la rubrique deulignes. Cette fabuleuse machine, curieusement boudée par le grand public, bénéficie pourtant de nombreux attraits, ne serait-ce que ses 256 millions de 64 bit-words. Laissez-moi vous expliquer : pour ce type de machine il a fallu trouver un autre type de mesures. Sur votre Oristradappledortrum (tm), une case vide correspond à 8 bits. Là, c'est pareil mais multiplié par 8. Ça fait une tripotée de Giga-octets. Imaginez un poke 147423968.

65532. Il faut dire que l'horloge de ce monstre pédale (en fait elle pulse) à 244 Mhz, (1 Mhz pour Apple, Oric, Commodore, etc. et 8 Mhz pour ST, Mac et Amiga) et en plus, ça chauffe moins que l'alim de votre CBM car le tout est immergé dans un bain de fluocarbone. 2 photos de l'engin vous



permettent de voir ses capacités graphiques et son look. Chicos dans votre living, non ? La bête cause en C et dispose d'un com-

pilateur Fortran. En fait, c'est la machine de l'année hormis un petit défaut : j'ai pas encore trouvé la prise joystick.

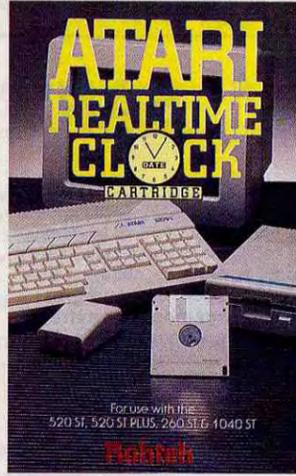
# C'est nouveau, ça vient de sortir

## ST EN CLOCK

Mesdames et messieurs, vous n'avez pas d'Atari ST, et vous vous en foutez ? Eh bien continuez, nous aussi on s'en fout. On a ce qu'il nous faut pour nous distraire sans vous. Na ! Et en plus, comme si y avait pas assez de jeux, voici deux nouveaux utilitaires qu'on va pouvoir se mettre dans la poche, et dans la logithèque par la même occasion : Atari STToolkit et Atari Real Time Clock, tous deux de chez Robtek. Et voilà. Je ne dirai pas que ça fait du bien par où ça passe, mais presque. Le premier, aussi incroyable que

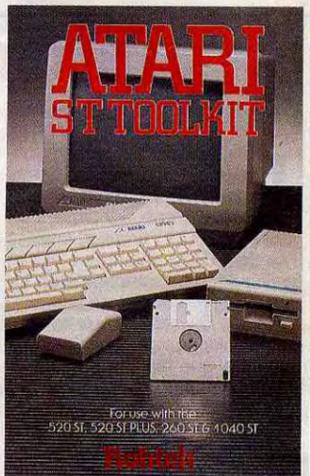
cela puisse paraître, c'est un toolkit, un utilitaire, quoi. Après le chargement, un menu vous proposera quatre programmes, fromage et dessert en sus, service non compris : Printer Spooler organisera une partie de la mémoire de votre ST en buffer imprimante, et supervisera l'impression de vos documents pendant que vous continuerez à travailler normalement avec votre souris (aux deux sens figurés du terme); Ramdisk réserve une autre partie de la mémoire pour en faire un disque virtuel; Diskcopy permet, mais les plus malins d'entre vous l'avaient deviné, de formater et de copier

des disques; et enfin, Disk Utilities, offre les possibilités de tenir à jour vos nombreuses disquettes grâce à une mini-base de données, de renommer un disque ou d'en nommer un qui ne l'avait pas été lors du formatage. Et voilà. Quant à Atari Real Time Clock, je suis sûr que vous avez tout de suite compris de quoi il s'agissait. Quand vous achetez le soft et que vous ouvrez la boîte pour la première fois, devant vos yeux ébahis se découvre une disquette et une cartouche. Alors vous glissez la cartouche dans le petit trou prévu à cet effet, vous faites de même pour la disquette, vous cliquez deux fois là où vous savez, et voilà, vous avez une horloge en temps réel qui viendra s'afficher à l'écran chaque fois que vous le désirerez. Mais à quoi sert donc la cartouche, vous demandez-vous, à juste titre d'ailleurs et d'ici. Eh bien en l'ouvrant un peu, mais pas trop, on remarque qu'une pile



est intégré, et qu'elle permet de conserver l'heure, même quand l'Atari est éteint. Ce qui fait en bref que vous n'aurez à régler l'heure ou la date que 9 fois tous les qua-

tre ans : à chaque changement d'heure (été/hiver), et l'année bissextile. Chouettes, non ? Bien qu'aussi bien faits l'un que l'autre, chacun a un gros défaut : pour le premier, c'est qu'une fois le Gem, le Printer Spooler et le Ramdisk installés, à moins d'avoir un disque dur, il ne vous reste pas des masses de mémoire pour bosser. Et pour le second, c'est que ça occupe le bus d'extension cartouche et ça ne laisse plus de place pour le reste, ce qui fait qu'on ne peut plus brancher d'autres cartouches dessus, ce qui est normal puisque la place est prise. Si vous suiviez un peu mieux, je ne serais pas obligé de répéter cent fois les mêmes conneries. Donc, c'est à vous de voir, quoi. Ah oui, au fait, les manuels d'instruction de ces deux softs sont buggés jusqu'à l'os, vu que les traductions ne sont plus ce qu'elles étaient, ma pauvre dame.



Atari STToolkit et Atari Real Time Clock de Robtek pour Atari ST.

## JE

Ah, diantre ! Anne, ma sœur Anne, si j'te disais c'que j'vois venir ! Tu n'en croirais pas tes orteil ! Il s'agit d'un logiciel. Dont on vous a déjà parlé d'ailleurs ailleurs. C'est-à-dire un peu plus tôt. Mais si, voyons, c'était un jeu d'aventures... Allons, faites un effort... Même que c'était sur Commodore. Et que maintenant, c'est sur Amstrad. Et puis en plus, ça s'appelle

Quest Probe. Ça y est ? Ça vous revient ? Chicos. Bon, alors maintenant, un autre effort de mémoire vous est demandé, chers amis lecteurs : comment était-il, ce jeu ? Très bon ? Bon ? Moyen ? Carrément nul ? Je vous aide un peu : ça commence par un "M". Bon, eh bien sur Amstrad, c'est guère mieux. Au revoir, à la semaine prochaine, si Philippe de Dieuleveut. Questprobe de All American Adventure pour Amstrad.

ANNE, MA SOEUR ANNE, NE VOIS-TU RIEN VENIR ?

NON, CHUIS MYOPE. MAIS TU VAS ME RACONTER



## VOICI UN ARTICLE TYPIQUE DE L'HHHEBDO

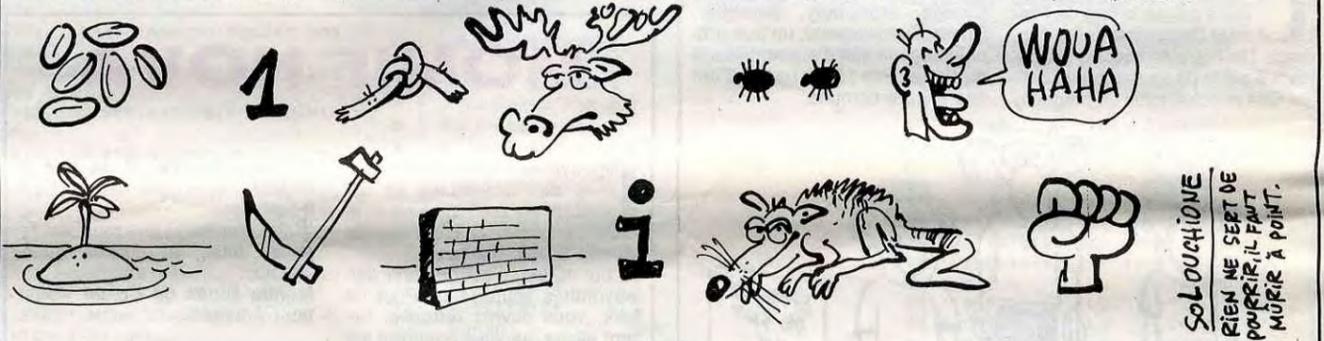
Savez-vous qu'est-ce que le Zythum peut-il bien être, bordel de pompe à queue (parenthèse : vous comprenez pourquoi je bosse à l'HHHEbdo ? Essayez de faire passer une phrase de ce genre dans SVM ou dans Tilt...) ? Bon, le Zythum, c'est un breuvage

magique qui donne à celui qui le boit des pouvoirs surnaturels, voire même surnaturels. Malheureusement, cette boisson divine est planquée quelque part dans un vieux ch + ateau abandonné, qu'il vous faudra bien sûr découvrir pour arriver à le posséder, ce putain de breuvage.

Vous aurez plein de régions aussi effrayantes qu'étranges à traverser pour y arriver, en 8 minutes pour chaque région.

Le graphisme est... comment dire... très chicos. Je sais pas, moi, vous avez le personnage qui se déplace comme dans un dessin animé de Walt Disney (c'est Milou qui m'a dit de dire comme ça), qui saute par-dessus tout ce qui bouge, qui tire des boulets ou lance des bombes qui détruisent tous les monstres qui lui barrent la route. Et les monstres se déplacent avec la grâce de la gazelle fuyant le tigre du bengale au petit matin dans la jungle africaine.

Les décors rappellent sans équivoque aucune un film de Coppola, d'une beauté sublime, qui vient vous interpellé quelque part au niveau du vécu, c'est dingue. Oui, mais en noir et blanc, le film. Parce que malheureusement, le soft est bichrome. En bleu et blanc. Quant à la sonorisation du jeu, elle est, pour un Spectrum s'entend, démente. Les programmeurs se sont bien cassés la tête à faire une musique, sur deux voix si mes oreilles ne m'ont pas trompé. Finis les petits BIPs pauvres et monotones. Chouette ! Allez, achetez Zythum de Mirrorsoft pour Spectrum.



SOLUCTIONE RIEN NE SEPT DE POURRI, IL FAUT MURIR À POINT.

## PAROLES

Mon sens de la transition que certains qualifient d'esprit d'escalier me fait tout naturellement passer du titre à Jacques Prévert qui bénéficie, en plus de son costume en sapin, d'un centre culturel municipal à

Villeparisis où il se passe des choses ayant trait à la micro. La vie de cette charmante bourgade du nord-est de Paris m'eût sans doute échappé et c'eût été bien regrettable, cette expo, faisant pendant à l'échelle humaine du Sicob, étant accréditée par des géants aussi, euh, géants que Apple, Bull, Ici, les PTT et toutes ces sortes de choses. Quoi qu'il en soit (en tout cas, Cocteau en était), laissez-moi m'abandonner pleinement au style article-de-fond pour vous annoncer que : l'E.M.I. 86 (Exposition de Micro Informatique 1986), ouvrira ses portes au public les 15 et 16 novembre prochains à 10h 30 précises. Rappelons que c'est à l'initiative de la dynamique association Microparis qui se tiendra ce salon, et ce pour la deuxième année consécutive. Tout en lui souhaitant longue vie, gageons que cette exposition bénéficiera d'un vif succès et que les visiteurs seront nombreux au rendez-vous.



## MUSIQUE ? VOUS AVEZ DIT "MUSIQUE" ?

Tiens, avant de commencer quoi que ce soit, j'en ai une bien bonne à vous raconter : depuis que je suis à l'HHHEbdo, j'avais pas encore remarqué qu'il y a un frigidaire juste à côté de la machine à café ! Faut le faire, non ? Alors ce matin, j'avais des petits suisses aux fruits que j'avais achetés la veille au soir, et puis, paf le matin, donc, ils étaient plus

frais. Alors que si j'avais su qu'il y avait un frigo, j'aurais pu les déguster en toute quiétude. Mais venons-en au vif du sujet qui nous préoccupe ce soir. Amis PCistes, réjouissez-vous : vous allez pouvoir faire de la musique sur votre ordinateur ! Stupre et putréfaction ! Est-ce là chose possible ? Palsambleu ! Mais oui, noble Chevalier (regardez

l'ours pour comprendre le sens de cette vanne, qui est somme toute bien privée), absolument. Et avec quoi c'est que vous allez pouvoir faire la zikmu ? Avec Music Studio. Pas de lézard possible, c'est aussi bon que toutes les versions précédemment critiquées par nous pour vous. Et puis aussi, on pourra faire mumuse avec le déjà célèbre Hacker II, puisque Activision n'a pas hésité un seul instant à nous offrir ce logiciel. Très bien réussi, d'ailleurs. Il est pratiquement en tous points semblable à la version ST, ce qui n'est pas peu dire. Music Studio et Hacker II de Activision pour IBM PCjr et Tandy 1000.

MERDE ! Y EN A UN QUI A TROUVE LE FRIGO ! OÙ C'EST QUE SE VAIS PLANQUER MA POUPEE GONFLABLE POUR LES SOIREEES DE BOUCLAGE MAINTENANT ?



## OH MY GOLD !

Ah, décidément, l'Oiseau de Feu (Firebird, bande d'ignares) n'en peut plus. "Oh my gold !" semble être devenu son slogan préféré. Jugez-en plutôt : après Elite, Gold Edition, voici Starstrike II, Gold Edition. Rien que ça. Alors caisse ? C'est le jeu Starstrike II, qui était, mais est-il besoin de le rappeler, après tout, même le plus ignare des ignares aurait pu le deviner, la suite de Starstrike tout court, mais en mieux encore, puisque c'est une Gold Edition. Non, non, non, je n'en dirai pas plus, vous devez connaître Starstrike comme votre poche maintenant. Et si ce n'est pas le cas, eh bien il n'est

pas trop tard pour bien faire : ruez-vous sur Starstrike II, Gold Edition de Firebird pour Amstrad.



## OLDIES BUT GOLDIES

Moi qui fustigeais les éditeurs de softs, la semaine passée, je dois me rendre à l'évidence : y a encore des gens honnêtes. Par exemple chez Beyond. Figurez-vous qu'ils viennent de sortir une compilation : The Best of Beyond. Vous me suivez ? Je continue. Figurez-vous que cette compilation comporte 4 jeux. Le suspense étant pour le moins insoutenable, je ne vous ferai pas mariner plus longtemps. Luxueux ! Comment ont-ils procédé pour faire tenir 4 programmes sur une cassette/disquette (rayez la mention inutile) ? Easy : deux par face. Alors d'abord, y a

Quake Minus One : Titan est un complexe industriel et sous-marin, appartenant à une organisation secrète, genre anti-France, Spectre ou bien encore Trush, et qui menace le monde. Ayant réussi à vous introduire dans la base, votre mission, si vous l'acceptez, consistera à détruire les 4 computers qui dirigent et régissent ce monde mécanique (Zeus, Poséidon, Vulcan et Ares). Graphismes et musiques et bruits et le reste : 20 sur 20. Aux suivants. Encore 3, va falloir abrégé. Psi Warrior : un combattant galactique se déplace dans une base à l'aide d'un skate-board. Il est équipé d'un pistolet laser et patati et patata. Anima-

tion démente, graphismes, musiques, bruitages, youpi, et hop ! Au suivant. On retourne la cassette, on rembobine un peu. Bzzz, chtak ! Shift/Run-stop. Press play on tape. Shadow Fire, est un fabuleux jeu d'aventures, entièrement géré par icônes à l'aide d'un joystick, d'une souris et même, d'un crayon optique. Enfin si on veut, parce qu'on peut aussi se servir du clavier. Le but du jeu est de délivrer le général Zoff, et pour ce faire, vous dirigez une équipe composée de 3 personnes (dont une nana. Waow) et d'un robot. Et ça continue encore et encore... Super ! Le dernier : Enigma Force. C'est la suite de l'aventure précédente. Le général Zoff doit être un peu gogol. Il s'est encore fourré dans le pétrin. Plus beau, mieux réalisé surtout en ce qui concerne l'animation (maintenant, les personnages se dirigent au joie-bâton comme dans un jeu d'arcades et c'est beau comme du

Walt Disney). Musique, graphismes, etc. Voilà. En fait, 4 bons



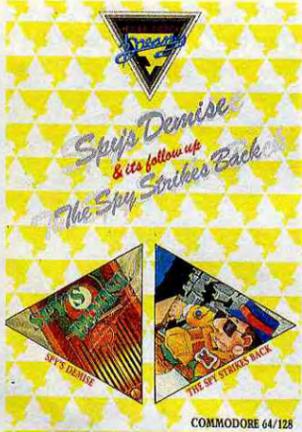
jeux (des musts) pour le prix d'un. The Best of Beyond de Beyond pour Amstrad et Commodore 64/128.

# C'est nouveau, ça vient de sortir

## COMPILATION

Quel est l'intérêt de faire des compilations de jeux ? Eh bien tout dépend de la personne faisant ladite compilation. Lorsque cette pratique n'était qu'à ses balbutiements (au début diriez-vous), les éditeurs, pris de remords après vous avoir entubés en vous fourguant des softs à un prix exorbitant, décidèrent, pour se racheter, de rassembler sur le même support plusieurs logiciels s'étant très bien vendus (genre "they sold a million") donc, étant amortis. Ça, c'est le premier cas de figure. En revanche, dans le cas de **Spy's Demise**, les éditeurs, en l'occurrence *Electric*

*dream*, ont compilé deux grosses merdes pour bénéficier du background précédemment développé (euh, suis-je clair ?). Bon enfin i-z-ont mystifié les consommateurs en leur faisant croire que les jeux étaient compilés parce que bien vendus, donc bons, ce qui m'amène à la remarque suivante que je qualifierai de pertinente et qui pourrait se libeller comme suit : "C'est pas le cas !" Du tout. Les programmes sont nuls et vieux. Il s'agit d'un bête jeu d'escalade, niveau les-débuts-de-la-micro, où les bonshommes courent dans tous les sens pour attraper des trucs et des machins que y en a marre que c'est nul et programmé en basic (j'exagère un peu, mais avec un bon basic compilé...). Et l'autre jeu ? C'est la suite, ça s'appelle **The Spy Strikes Back** et franchement, le Spy en question aurait mieux fait d'avaler la capsule de cyanure planquée dans sa molaire, cause cette version est aussi nulle que la précédente et pour tout vous dire, je préfère ne pas m'appesantir. C'est pas beau de tirer sur une ambulance. Mais ça défole. Allez, dans mon immense mansuétude, je vous mets la photo de la jaquette pour que vous puissiez partir en hurlant de dégoût, si d'aventure vous la voyiez traîner chez votre dealer habituel. **Spy's Demise** de *Electric Dream* pour Commodore 64/128.



## À COEUR ET À CRI

Tout le monde sait maintenant que Loricels et Activision ont passé un accord de diffusion réciproque de leurs produits, plus ou moins exclusif, mais les détails sont pas clairs. Eh bien, apprenez que le petit chat en profite, et il aurait tort de se gêner, le bougre, pour adapter les softs Activision sur Thomson. Ce qui n'est pas plus mal, vu qu'il ne faut pas trop compter sur ladite Activision pour faire ce travail ingrat elle-même, surtout que je ne sais même pas si Activision sait que Thomson a fait des ordinateurs. Enfin, bon, passons.

Quinze minutes plus tard. (...) Ça y est, c'est chargé. Oh surprise ! Oh étonnement ! Oh joie ! Olé ! Je suis très surpris, parce que c'est très joli. Les graphismes sont très mignons, ils ressemblent beaucoup à ceux de la version Amstrad. Là, chapeau, Loricels. Et en plus, tout le reste est en bon vieux français des familles. Sinon, le reste, ben, c'est Hacker, quoi, c'est pareil. Avec scrolling précis, très précis, presque au pixel près, c'est très réussi. Si vous avez bien tout lu ce que



Et justement, Loricels a adapté **Hacker** sur Thomson. Première chose qui se passe à l'écran, celui-ci devient tout bleu, et y a écrit en blanc "Logon please".

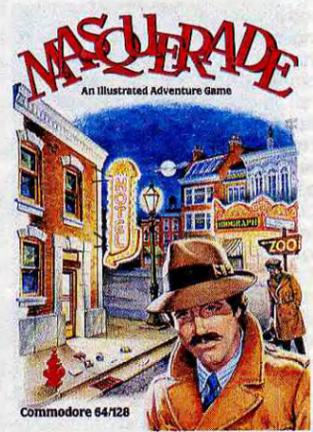
Première réaction du testeur fou, votre serveur (c'est une manière de parler) : les cons ! Tant qu'à l'adapter, ils auraient pu le traduire ! Bon, je rentre le logon en question, "Australia", le jeu me répond, en anglais toujours que le mot de passe a été vérifié, et que je peux continuer à jouer. Chouette. Donc, vient le chargement de la deuxième partie du soft. (...)

je viens d'écrire, vous avez sûrement remarqué qu'il manquait quelque chose : il n'y a pas de test de connaissance du système. Vous savez, la partie du jeu où l'ordinateur demande d'identifier certaines parties du système, quoi, et il faut les pointer avec le curseur, quoi. Enfin, quoi, vous savez, quoi. Deuxième tout petit défaut : la jaquette est exactement la même que celle de la version Commodore. Dessus, sur la photo, y a un type qui reste planté... devant son Commodore ! Bah, c'est pas bien grave, après tout. **Hacker** de *Activision* et *Loricels* pour Thomson.

## LES ADAPTATIONURES

Ah bin oui, c'est vrai, on parle jamais des adaptations. On vous met l'eau à la bouche avec des softs d'enfer, mais qui ne tournent pas forcément sur votre bécane (je marque bécane car ce mot vient de rentrer dans le dictionnaire), et ensuite, on vous laisse tomber. Pfff ! Pas sympa. Enfin, tout ça pour vous annoncer que **Elite** tourne dorénavant sur Apple et CBM, tout comme **Masquerade** d'ailleurs. Sans vous faire le coup du banc d'essai, disons que ces deux softs sont fabuleux. D'ailleurs, je ne parlerai que des bonnes adaptations. Or donc **Masquerade**, précédemment sur Apple, est un jeu d'aventures dément, une enquête policière pour être plus précis. A l'époque de sa sortie, les fans du jeu s'étaient regroupés en club pour mener à bien l'aventure. **Elite**, quant à lui est une simulation spatiale. Vous pilotez un vaisseau hyper-sophistiqué dans plusieurs galaxies. Pas moins de 2040 planètes ayant toutes leurs caractéristiques propres. Le but du jeu est de monter en grade dans la hiérarchie afin de faire partie de l'élite. Pour ce faire vous devrez acheter diverses marchandises, et les vendre au meilleur cours, mais ne croyez pas cependant voyager sans danger. Les pirates rôdent et si vous désirez faire le commerce de substances illégales, il vous

faudra aussi échapper à la police galactique. Cette nouvelle version est encore plus belle, surtout en ce qui concerne la musique. Ah oui, **The Dambuster** a été adapté à l'Amstrad. 20 sur 20. Puisque l'on parle d'adaptation, sachez que de nombreux jeux Ariolasoft seront traduits en français dans un très proche avenir, en particulier le fabuleux **Bard's Tales**, mais ça, on en reparlera plus en détail, par exemple lors de la sortie de **Bard's Tales II** sur CBM. Bientôt. Promis. **Masquerade** de *US Gold* pour CBM et *Elite* de *Firebird*, également pour Commodore et pour Apple.



## LIBRE !

FREE, ce n'est pas seulement un jeu d'aventures qui a fait couler beaucoup d'encre et de cerveaux sains. Enfin, ce n'est PLUS seulement ça. Car maintenant, FREE, ça veut dire Fabien Roy Electronic Engineering. En anglais dans le texte. Bon, Fabien Roy, c'est le créateur de la boîte. Et la boîte, elle fabrique des trucs électroniques, genre extensions mémoire et disques durs. Pour Mac Plus. Exemple : l'extension 2 Mo, 5337 balles précisément. C'est encore cher, mais moins que les autres. Autre exemple : le disque dur externe 20 Mo : 8895 balles. Même remarque que plus haut. A noter que si le projet de F. Roy de vendre ses bidules par correspondance aboutit, les prix baisseront sensiblement, pour arriver, peut-être, aux mêmes que plus haut moins 500 balles pour chaque. Est-ce clair ? Non ? Tant pis. Enfin, sachez que ces produits seront bientôt disponibles sur Amiga, et peut-être, si tout va bien,



sur ST. Y a-t-il quelqu'un parmi vous ce soir qui veut en savoir plus ? Hein ? J'entends rien ? Oui ? Alors appelez le (16) 39 71 74 87.

## ENFIN, DES SOUS !

Ça faisait longtemps que Commodore International n'avait plus ressenti la divine joie de toucher un peu de pognon. Depuis un an en effet, la société était déficitaire. Mais le quatrième trimestre de l'année fiscale 85-86 a permis de dégager 1,2 millions de dollars d'excédent, alors que le même trimestre de l'année dernière avait délesté Commodore de 124 petits millions, de dollars toujours. Ce qui en fait ne change rien au problème : les pertes de Commodore pour l'année 85-86 se montent quand même à 127,9 millions de dollars.



## PREGO, IL THOMSONÉ ?

Ça y est, c'est fait, Olivetti distribue Thomson en Italie. Le MO 6 est vendu là-bas sous la douce marque de Olivetti-Prodest, et sous le non moins doux nom de PC 128. Les Ritals auront un MO 6 gris, doté d'un clavier QWERTY et d'une sortie PAL. Il est amusant de noter que Prodest, la filiale de Olivetti, est constituée de toute l'ancienne équipe de Commodore Italia (prononcer "Commodoré"), PDG compris.



## LE VRAI DE VRAI

Bon, le temps pour les développeurs de commencer à penser que peut-être, pourquoi pas, mais bon, faudrait voir où en est la concurrence, travailler sur le 16/32 bits et aussi penser aux PC AT, et paf ! Voilà-ti-pas que le vrai 32 bits approche à grands pas. En fait, il est même là depuis un bout de temps, le 80386 mais bon. Paraît même qu'IBM... mais bon. Remarquez, c'est même carrément certain : on raconte que certaines grandes sociétés "auraient" été livrées avec cette nouvelle machine 32 bits qui "bénéficierait" du DOS Microsoft 5.0 intégrant des commandes lui permettant de gérer une unité de disque CD-ROM. Avec IBM, on ne sait jamais, mais, on sait jamais... A propos de on-

QUESTION  
QUE FAUT-IL FAIRE LORSQUE 32 BITS APPROCHENT À GRANDS PAS ?



dit, y a aussi le 68030 de Motorola. On parle aussi d'un ZX spectrum 128 bits mais là...

## ZE ROSBIF'S THOMSON NOW ON ZE ST

Les Anglais ont de la chance, leur plan informatique pour tous les a fait bénéficier d'un ordinateur d'enfer : ze BBC qui dispose de l'un des basics les plus mieux et de 80 colonnes, à l'époque, c'était un happening, pardon, une performance. Eh bien figurez-vous qu'un émulateur BBC sort prochainement pour Atari ST. Le BBC possédant de nombreux logiciels éducatifs, voici pour vous la possibilité d'apprendre enfin l'anglais avec un programme anglais destiné à apprendre le français aux Anglais. Pour plus de

compréhension, relire le paragraphe précédent. L'émulateur est compatible à 100% avec le basic et à 97% avec les softs. La carte coûtera aux alentours de 90 livres (environ très exactement 900 balles) et sera commercialisée par Atari.



## DES BUGS

Après avoir lu le titre, sans doute vous attendez-vous à ce que je me mette à baver sur tel ou tel soft bourré de bugs que les mecs s'en foutent et patati et patata. Eh bien non ! **D-BUG** est un jeu très sympa qui va vous entraîner dans les méandres de vos micros, c'est-à-dire dans le hard. Charlie qui s'occupe de la maintenance du CBM va vous expliquer plus en détail en quoi consiste sa tâche. Figurez-vous que deux computer-kids sont rentrés dans mon ordinateur. Comme si j'avais pas assez de boulot avec les pannes habituelles ! En plus, quand ils jouent à plusieurs, ils essaient tant bien que mal de réparer les dégâts, mais quand y en a un seul, c'est à moi de faire tout le turbin ! (il étreint ses mains pleines de cambouis.) Je sais pas comment i-z-ont fait, les p'tits jeunes, là, mais z'ont réussi à jouer avec la machine; oh, bien sûr, c'est un jeu tout bête, genre morpion, mais à chaque fin de partie, c'est toujours la même chose : y a un truc qui péte ! Et encore du boulot pour vous... Eh oui, remarquez, si c'est moi qui répare, c'est encore assez rapide (quand le composant est en stock), mais sinon, gare. Ah, faut les voir cavalier les gamins : c'est que c'est jamais la même panne. Un coup, c'est l'alim qui crame, un coup c'est les ROM ou les RAM ou bien encore le SID. Ça doit faire



de drôles de bruits ! Et comment ! Tenez, je me souviens même d'un jour où ils ont bousillé le processeur graphique. C'était pas beau à voir à l'écran. J'imagine. Enfin, je ne leur en veux pas trop, ils me tiennent compagnie et puis comme ça, z'apprennent comment fonctionne un ordinateur. Mais si vous voulez le fond de ma pensée... Oh oui, oh oui, dites ! Je crois qu'il y a quelqu'un derrière tout ça. Peut-être même l'un de vos lecteurs. Oh ? Parfaitement ! Je me suis laissé dire que celui qui est de l'autre côté de l'écran bénéficie d'un graphisme et de bruitages très chouettes. Peut-être ne suis-je qu'un jeu après tout... Oui peut-être. Eh bien merci monsieur Charlie. A vot' service. **D-BUG** de *Electronics Arts* pour Commodore 64/128

# AMSTRAD SHOW

Suite de la page 1

**Tiens, un salon. Tiens, c'est un salon Amstrad. Tiens, y a des Amstrad dedans. Tiens, il est pas interdit aux moins de 18 ans. Comment ça ? On laisse les mômes entrer là-dedans ? Oui, ça se passe à Londres. Là-bas, les bidouilleurs sont des clients comme les autres.**

Je sais pas pour vous, mais moi, les salons, je commence à fatiguer. Hollande, Angleterre, France, re-Angleterre... Bon, pour le PCW Show, j'avais été déçu en bien, comme disent les Suisses. C'est vrai. Mais le Sicob m'avait redéprimé. Alors je suis arrivé à Londres le cœur en berne et la pupille éteinte, traînant mes vieilles godasses sur le pavé humide du désespoir, me heurtant à la falaise de l'immobilisme et pas franchement joyeux. Et au bout de dix minutes, ça a été brutalement mieux : ce putain de salon, il était bien ! Enfin, bien pour les fans d'Amstrad, s'entend.

## PRESENTATION

La première chose qui frappe quand on arrive, c'est qu'y a deux étages. On voit un grand escalier qu'on peut pas s'empêcher de monter. Et là, on



20Mo, 20m<sup>2</sup>, 20 tonnes...

a à peine posé le premier pied sur le sol du deuxième étage (et réciproquement, puisqu'il y a un pied à la traîne), qu'on est attaqué à main armée par Amstrad. T'as vu ? Son stand est là, tu peux pas le louper. Et tu remarques tout de suite le PC 1512 avec son Gem et tout et tout, parce qu'y a plein de posters partout. Autour d'Amstrad, les rapaces attendent fébrilement que le client vienne jeter un coup d'œil sur leurs produits. Les rapaces, c'est Micro Pro, Digital Research, NewStar, et Sage Soft, qui ne présentent que des trucs pour PCW et PC, très pro, quoi. Par exemple, des comptas, des tutors, des bases de données...

## ET LES NOUVEAUTÉS ?

Ahhhh ben oui, les nouveautés, y en avait. Accrochez-vous ma brave dame, c'est parti. La chose la plus super géniale démente de l'expo, c'était le digitaliseur d'images de Rombo Productions, VIDI. Il s'agit d'une interface qui contient son propre contrôleur CRT (un genre de processeur graphique), plus 16 Ko de Ram vidéo. On branche une caméra dessus, et en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, l'image se dessine sur l'écran du CPC. Quoi ? Vous avez bien dit CPC ? Oui, j'ai bien dit CPC, pas PCW ni PC tout court, CPC (J'ai une blague. C'est deux Amstradistes qui discutent : -

PCCP ? -CPPPCPC ! -PPCPCPC... Et l'autre de répondre : -PPCPCPC ! Wouah ! Elle est bonne.) Et ça marche comment, tout ça ? C'est tout bête : l'image filmée se stocke dans la mémoire du VIDI (en moins de 40 millisecondes, temps de synchronisation compris), et après, il envoie tout ça à la mémoire écran de l'Amstrad (en 250 ms seulement !). Le VIDI travaille en mode 1 (moyenne résolution pour les non-initiés), ou en mode 2 (haute résolution). Seul problème : ça bosse en noir et blanc. On ne lui en veut pas, les digitaliseurs couleurs valent dans les 20 briques, je parle du modèle pour les pauvres. Quoi ? Vous voulez plus de contraste et moins de lumière ? No problem, vous pouvez tout régler les doigts dans le nez. Bien sûr, les images ainsi digitalisées sont directement stockables sur disquette ou cassette, ou imprimables (ou introduitables dans l'oreille, pour ceux qui ont une tête de drive entre les oreilles). Le prix



IBM Computer Show ?

genre à rajouter en sus, tout est intégré. Le prix ? 700 balles. L'avantage ? Pas de redevance à payer (enfin, c'est quand même illégal, de pas déclarer la boîte, mais bon, chacun s'arrange avec sa conscience, surtout quand il y a du blé en jeu).

## L'INFLUENCE

Tiens, on profite qu'on est à l'étage pour se pencher un peu au balcon et regarder le monde qui passe par là. Il est là, le père Sugar ? Ben non, il s'abaisse pas à se commettre dans des manifestations populaires de ce type. Il n'a pas foutu les pieds à l'expo du tout. Il recevait ses clients et les journalistes (enfin, les journalistes officiellement accrédités, on se croirait au Kremlin) dans une suite au Novotel tout proche. Décidément, c'est pas le Sicob. Du monde, y en a. Et plein, même. Et pas que des en costume trois pièces et cravate. Et le dimanche, c'était encore pire. On pouvait plus faire un pas sans se faire écabouiller les pieds. Bon, allez, un petit tour à la buvette de service, où l'on note avec plaisir que la bière se sert dans des verres deux fois plus grands qu'en France, des vrais verres, quoi, et on redescend.

## DEALERS

En bas, c'était la concentration des dealers (in french : des revendeurs). Tu veux une extension mémoire, un joystick, ou bien un soft ? Pas de



Tu vas pas t'asseoir sur la Joconde, Quand même ?

problème, tu trouveras ton bonheur dans cet amas de stands, tous plus bourrés (de monde) les uns que les autres, mais surtout les autres. Amstrad, fidèle à sa réputation, a réussi à se démerder pour que tous les logiciels PC 1512 soient à un prix de moins de 100 livres, 99 livres plus précisément. Parmi ces softs, on retrouve bien sûr tous ceux qui tournent sous Gem de Digital Research, comme par exemple Gem Write, le traitement de textes, ou Gem Draw, l'utilitaire de création artistique... D'un autre côté, Tasman Software présentait Tasword 8000, le Tasword des 8256 et 8512, qui a l'avantage d'être beaucoup plus convivial que Locoscript. Et une version supplémentaire de ce traitement de textes sera bientôt disponible pour... PC 1512, oui. Bien sûr, Semaphore Logiciels prépare une adaptation de ce soft en français.

## LES INTERFACES ET EXTENSIONS

Ça vous emmerde, hein, que le petit frimeur de la classe au-dessus qui a un Apple se foute tout le temps de vous parce qu'il n'y a pas d'extensions sur Amstrad. Ben c'est fini. Amenez-lui cet exemplaire du canard et montrez-lui la phrase suivante qui est écrite spécialement pour lui : "Petit con, y a plein d'extensions pour Amstrad !" Par exemple, le Real Time Clock Module de DK'Tronics. C'est un boîtier bizarre qui vient s'enficher dans le derrière de la bécane, dans lequel une pile et une petite Ram ont été intégrées, et qui permet d'avoir en

permanence l'heure et la date en temps réel affichées à l'écran. Par contre, c'est cher : 350 balles. Une montre à quartz ne vaut plus que 30 balles... Le fouineur averti pouvait toujours se débrouiller pour trouver des interfaces joystick ou des souris pour PCW, et un truc plutôt bien sympa pour les maniaques du manche à balai, que je m'en vais vous décrire incessamment sous peu : il s'agit de Slomo. Kesako, Slomo ? C'est un boîtier étrange qui pénètre la prise joystick de l'ordinateur, et qui permet, grâce à un petit bouton tournant, de contrôler la vitesse de déroulement des programmes en cours. C'est le genre de truc utile pour le gars qui a des problèmes avec un jeu parce qu'il est trop rapide. La vitesse la plus lente c'est l'arrêt complet du jeu. C'est Nid Valley Micro Products Ltd qui fabrique Slomo, et qui le vend pour la modique somme de 150 balles. Les PCWistes pouvaient également se régaler les neurones avec un disque dur 20 Mo au doux prix de 6500 balles, et on se demande pourquoi ils en ont pas fait autant pour les CPC. Branleurs.

## ILS SONT BUGGÉS !

J'ai attendu longtemps avant de pouvoir en parler : le PC 1512 est buggé. Ou si c'est pas un bug, ça y ressemble beaucoup. Ou alors c'est pas compatible. Parce que tous les développeurs qui essayaient de faire tourner leurs démos devaient les recharger sans cesse parce que les PC plantaient. Du coup, Digital Research, qui est moins con que les autres, présentait tous ses softs sur écran vidéo géant (sans montrer la bécane sur laquelle ils tournaient), et on en a même vu tourner directement sur IBM (voir photo) !

un Amstrad et faire ainsi une pub d'enfer à son produit. Jusqu'à 100 joueurs peuvent se brancher simultanément, se battre les uns contre les autres, ou former des associations... Pour pouvoir jouer, il faut commander le "MUD Pack" qui contient un manuel d'instructions complet, une carte, une carte de sécurité pour pas que n'importe qui vienne se connecter et foutre le bordel dedans, et assez de crédits pour jouer trois heures d'affilée. Ensuite, si on veut retourner faire une petite partie entre copains, il suffit de recommander des crédits pour autant de temps qu'on veut. L'inscription coûte 20 livres, 200 balles.

## C'EST FINI !

Allez, on se casse, on a tout vu. C'est bien, y a quand même des bo-



T'es beau comme un camion, tu sais ? tes sérieuses qui bossent. Tiens, puis je vous ai pas tout dit. Venez avec moi boire un coup avant que les pubs ferment, je vais vous con-



## DE LA LECTURE

Pour changer un peu, Digital Research a abandonné provisoirement le chemin du logiciel, pour se risquer sur celui de l'édition de livres. Déjà, trois bouquins sont parus en Angleterre, avec les titres en pur britiche : "Using Dos Plus on the Amstrad PC" (l'utilisation du Dos Plus sur l'Amstrad PC), "Using Gem on the Amstrad PC" (l'utilisation de Gem sur l'Amstrad PC), et "Business Presentation Graphics on the Amstrad PC" (représentation de graphiques professionnels sur l'Amstrad PC). Une traduction en français est prévue, et les éditions du PSI sont bien placées pour décrocher le contrat.

## M. U. D

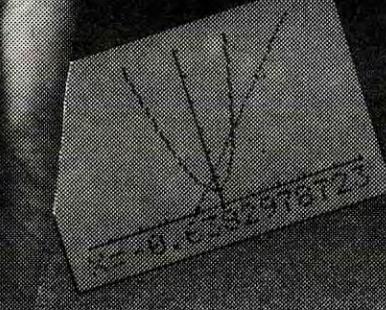
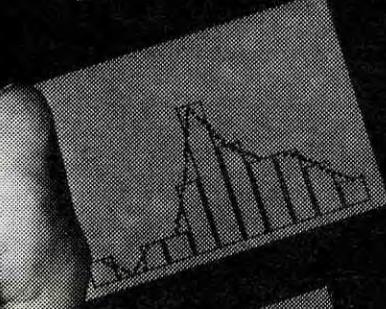
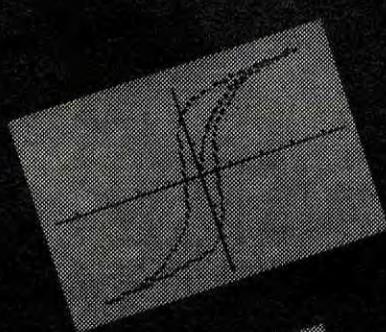
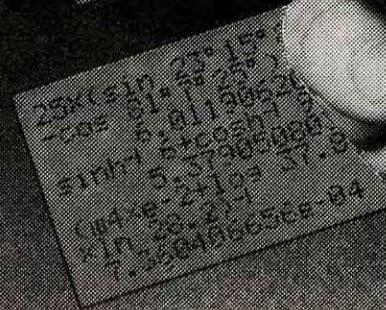
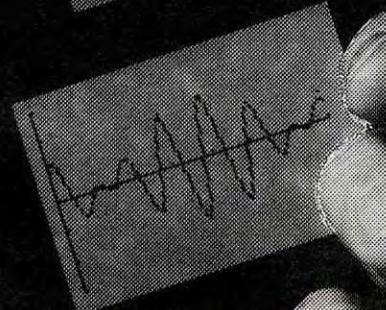
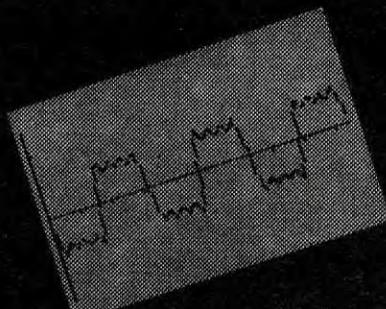
Grand succès dans le monde de la télématique, MUD est le plus grand jeu de rôle multi-utilisateur jamais développé. D'ailleurs, il est tellement imposant qu'il tourne sur un Vax 750, si vous voyez quel genre de bécane ça peut être. Mais alors, quel rapport avec l'Amstrad Computer Show ? Il suffit simplement pour se brancher sur ce jeu d'avoir un téléphone, un ordinateur, et un modem. Et donc MUSE Ltd, la boîte créatrice de MUD, ne s'était pas gênée pour brancher un modem sur

fier quelques secrets d'importance. D'abord, il faut savoir que la commande de 18.000 PC de Dixons (grosse chaîne de magasins britanniques) n'a pas encore été livrée. Raison : il semble qu'il y ait un petit problème, et les 18.000 machines doivent être retestées une par une ! Ensuite, les développeurs commencent à tirer une gueule de douze pieds de long parce que Sugar ne veut pas faire de pub pour son PC avant... mars 87 ! Serait-ce à dire que contrairement à ce qui avait été affirmé, la machine n'est pas entièrement totalement complètement terminée ? Resterait-il quelques petits détails techniques à régler ? C'est probable, car si mes souvenirs sont bons, et ils le sont d'autant plus que j'avais ramassé une doc venant d'Amstrad sur leur budget publicitaire au PCW Show, il y en avait une grosse part consacrée au PC... Tout a été reporté sur le Sinclair Spectrum Plus 2. Et le pire... Sugar a interdit à tous ceux qui créaient ou revendaient des produits aidant le piratage (copieur Odd Job, interfaces genre cartouches de dupli, etc.) d'avoir un stand sur le Show. Alors que lui copie un tout petit peu IBM, non, même s'il y réussit pas très bien ? Alors tu sais quoi, tonton Sugar ? On te remet la deuxième oreille et cette fois-ci, on te rajoute la queue. Fallait pas claironner comme un con.

# FX 7000 G

Graphique

Première  
Mondiale



# CASIO

Calculatrices programmables

## FX 7000 G Graphique

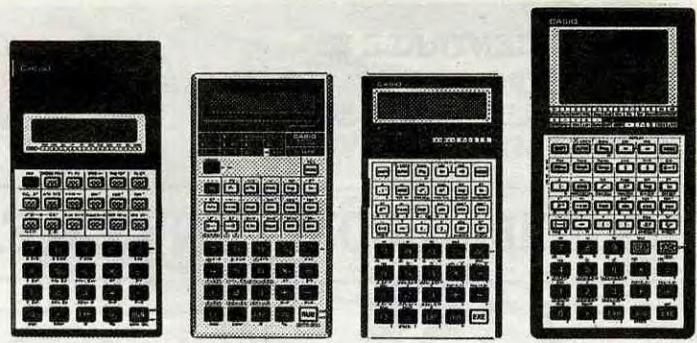
La FX 7000 G est aujourd'hui le premier outil spécifique d'analyse de fonctions pour les lycéens, les étudiants et ingénieurs. Trois appareils en un!

Calculatrice scientifique complète : 83 fonctions avec statistiques, calcul base 2, 8, 16 et fonctions logiques.

Calculatrice programmable : 422 pas et 26 mémoires. Mémoire de formules : possibilité de rappeler une formule après calcul.

TRACEUR de COURBES et ANALYSEUR de FONCTIONS : avec un écran graphique : 8 lignes de 16 caractères ou 5 995 points affichables.

- Dimensions (en mm) : 165 x 82 x 14.



FX 180 P      FX 3600 P      FX 4000 P      FX 7000 G

CATALOGUE sur demande contre 2 timbres à 2,20 F. CASIO - 178, rue du Temple - 75139 PARIS Cedex 03.  
Vente en papeterie et magasins spécialisés. AGENT EXCLUSIF : NOBLET S.A.

INNOVATIONS GRAPHIQUES

# PROMOTION S.E

## 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 **129F**  
LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

## QUICKS

### T U R

POUR LES MEMBRES DU HEBDOGICIEL

**119F**



## 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

LOGICIEL X-COM

INTERFACE X-740

**235F**  
POUR LES MEMBRES



son Gem et tout et tout, y a plein de posters

Amstrad, les rapaces fébrilement que le client ar un coup d'œil sur leurs Les rapaces, c'est Micro al Research, NewStar, et , qui ne présentaient que pour PCW et PC, très pro, exemple, des comptas, des bases de données...

### NOUVEAUTÉS ?

en oui, les nouveautés, y en accrochez-vous ma brave l'est parti. se la plus super géniale e de l'expo, c'était le digita- images de Rombo Produc- IDI. d'une interface qui contient propre contrôleur CRT (un de processeur graphique), à Ko de Ram vidéo. On bran- ne caméra dessus, et en de temps qu'il n'en faut pour e, l'image se dessine sur n du CPC. Quoi ? Vous avez dit CPC ? Oui, j'ai bien dit pas PCW ni PC tout court, (J'ai une blague. C'est deux radistes qui discutent : -

programmeur d'Eproms pour 35 livrés, soit environ 350 balles. Et à partir de maintenant, je vais plus me faire chier à calculer les prix en francs français, vous avez qu'à multiplier les prix anglais par 10, et voilà.

Pas très loin de là, on voyait apparaître Electric Studio. Chez eux aussi, on pouvait trouver un autre digitaliseur d'images, mais un peu moins bien quand même que celui de Rombo car beaucoup plus lent. Mais il en existe deux versions : la version C6 pour les CPC, et la version P8 pour le PCW. Quoique, des images digitalisées sur PCW, je demande à voir. Parce qu'il n'y avait pas de démo.

Le plus intéressant chez eux, c'était un stylo optique pour PCW. Et le plus inutile, c'était une souris pour le PC 1512 (ai-je besoin de rappeler que le 1512 est livré avec une souris ?). Sinon, on pouvait aussi contempler le DK'Tronics' T.V Receiver. En français, le Récepteur télé de DK'Tronics. C'est une espèce de grosse méchante bête qui se glisse doucement sous le moniteur du CPC, et qui permet de la transformer... en poste de télévision (le moniteur, pas le CPC). Et y a pas d'antenne ou quoi que ce soit de ce

res deux fois plus grands qu'en France, des vrais verres, quoi, et on redescend.

### DEALERS

En bas, c'était la concentration des dealers (in french : des revendeurs). Tu veux une extension mémoire, un joystick, ou bien un soft ? Pas de



Tu vas pas t'asseoir sur la Joconde, Quand même ?

sions sur Amstrad. Ben c'est min. Amenez-lui cet exemplaire du canard et montrez-lui la phrase suivante qui est écrite spécialement pour lui : "Petit con, y a plein d'extensions pour Amstrad !" Par exemple, le Real Time Clock Module de DK'Tronics. C'est un boîtier bizarre qui vient s'enficher dans le derrière de la bécane, dans lequel une pile et une petite Ram ont été intégrées, et qui permet d'avoir en

pour changer un peu, U Research a abandonné provisoi- ment le chemin du logiciel, pou- risquer sur celui de l'édition livres. Déjà, trois bouquins parus en Angleterre, avec les t- en pur britiche : "Using Dos Plus the Amstrad PC" (l'utilisation Dos Plus sur l'Amstrad PC), "U Gem on the Amstrad PC" (l'uti- tion de Gem sur l'Amstrad PC "Business Presentation Grap- on the Amstrad PC" (représen- de graphiques professionnels l'Amstrad PC). Une traduction française est prévue, et les édit- du PSI sont bien placées p- décrocher le contrat.

### M. U. D

Grand succès dans le monde o- télématique, MUD est le plus g- jeu de rôle multi-utilisateur jar- développé. D'ailleurs, il est t- ment imposant qu'il tourne su- Vax 750, si vous voyez quel ge- de bécane ça peut être. Mais a- quel rapport avec l'Amstrad Con- ter Show ? Il suffit simplement p- se brancher sur ce jeu d'avoi- téléphone, un ordinateur, et- modem. Et donc MUSE Ltd, la b- créatrice de MUD, ne s'était g- née pour brancher un modem

# 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  
K7  
CAR  
S

**DISQUETTE**  
CASSETTE  
CARTOUCHE  
SOFTCARD

**COTES**  
★ ★ ★ INDISPENSABLE  
★ ★ RECOMMANDÉ  
★ BON

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

**ATTENTION !!**  
**COMME LES ORDINATEURS**  
**LES DISQUETTES 3" SONT A LA BAISSE**

**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 : .....

ADRESSE : .....

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

N° de téléphone : .....

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : .....

TARIF B : N° d'abonné obligatoire : .....

Règlement joint : Chèque bancaire  CCP  Mandat poste (étranger)

**DISQUETTES :**

Désire commander .....

disquettes vierges 3 pouces

à ..... F.

Port + ..... F.

Total : ..... F.

**TEE SHIRT :**

Small  Médium  Large

Quantité : .....

Prix unitaire : .....

Port : + 15 F.

**TOTAL : .....**

**CHOISISSEZ UN BADGE**



**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**

## 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.



C'EST NOUVEAU  
ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD			
AM411	DOOMSDARK	K7	120 109 75
AM412	GLIDER RIDER	K7	108 96 58
AM413	PRODIGY	K7	120 109 75
AM414	PRODIGY	DSK	182 163 117
AM415	TEMPEST	K7	120 109 75
AM416	TEMPEST	DSK	182 163 117
AM417	STARSTRIKE	K7	120 109 75
AM418	STARSTRIKE -DSK	182	163 117

ATARI ST			
ST042	APL 68000 (LANGAGE)	DSK	1890 1700 1490
ST043	HACKER II	DSK	303 273 196
ST044	MERCENARY	DSK	303 273 196
ST045	REAL TIME CLOCK	CAR	607 546 414
ST046	STARGLIDER	DSK	303 273 196
ST047	SIDEWINDER	DSK	303 273 196
ST048	ST KARATE	DSK	303 273 196
ST049	STRIKE FORCE HARRIER	DSK	364 327 244
ST050	ST TOOLKIT	DSK	364 327 244

ATARI 400/600/800			
AT138	HARDBALL	K7	120 109 75

COMMODORE AMIGA			
CO456	ADVENTURE CONSTRUCTION SET	DSK	303 273 196
CO457	ARCHON II	DSK	303 273 196
CO458	HACKER II	DSK	303 273 196
CO459	INSTANT MUSIC	DSK	303 273 196

COMMODORE			
CO444	ASTERIX	K7	120 109 75
CO445	ASTERIX	DSK	182 163 117
CO446	BEST OF BEYOND	K7	120 109 75
CO447	HACKER II	K7	120 109 75
CO448	HACKER II	DSK	182 163 117
CO449	HOT WHEELS	DSK	182 163 117
CO450	JACK THE HIPPER	DSK	182 163 117
CO451	MERCENARY COMPENDIUM	DSK	182 163 117
CO452	PUB GAMES	K7	120 109 75
CO453	PUB GAMES	DSK	120 109 75
CO454	SOLDIER ONE	DSK	182 163 117
CO455	SOLDIER ONE	DSK	182 163 117

AMSTRAD PC IBM PC			
IB016	ART STUDIO	DSK	789 710 542
IB017	CRUISE IN EUROPE	DSK	303 273 196
IB018	CHESS	DSK	364 327 244
IB019	SPITFIRE ACE	DSK	218 196 142

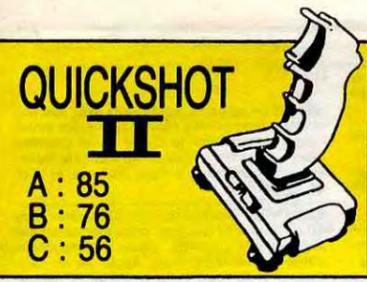
MSX			
MS144	CYBERUN	K7	120 109 75

# AMSTRAD

ABC			
AM001	1815	K7	160 144 100
AM002	1815	DSK	219 197 138
AM010	3D MEGACODE	K7	180 162 116
AM011	3D MEGACODE	DSK	260 234 172
AM012	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7	121 108 75
AM013	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	182 163 107
AM014	5 me AXE	K7	190 152 123
AM015	5 me AXE	DSK	200 160 130
AM382	ACTIVATOR	K7	108 97 70
AM383	ACTIVATOR	DSK	169 152 109
AM016	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160 144 128
AM017	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	190 171 152
AM018	AIRWOLF	K7	109 98 53
AM020	ALIEN	K7	104 94 62
AM022	ALIEN 8	K7	110 99 68
AM024	ALIEN HIGHWAY 2	K7	109 99 67
AM306	AMS CALC	K7	330 297 225
AM307	AMS CALC	DSK	390 351 270
AM308	AMS FONCTION	K7	250 225 180
AM309	AMS FONCTION	DSK	300 270 225
AM310	AMS GRAPH/STAT	K7	330 297 225
AM311	AMS GRAPH/STAT	DSK	390 351 270
AM024	AM STRAM DAMES	K7	130 117 81
AM025	AM STRAM DAMES	DSK	189 170 119
AM384	ATLANTIC CHALLENGE	K7	108 97 70
AM026	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7	193 174 138
AM027	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK	295 266 207
AM028	BACK TO THE FUTURE	K7	115 104 73
AM029	BACK TO THE FUTURE	DSK	182 163 115
AM033	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105 95 63
AM034	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182 163 117
AM036	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140 126 88
AM037	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	220 198 144
AM035	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	120 109 75
AM038	BATTLE OF BRITAIN	K7	121 109 75
AM039	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180 162 116
AM302	BATMAN	K7	108 97 65
AM302	BATMAN/8256	DSK	182 163 127
AM319	BATMAN	DSK	181 162 116
AM040	BEACH HEAD	K7	130 117 81
AM041	BEACH HEAD	DSK	159 152 100
AM042	BOMB JACK	K7	108 97 65
AM046	BOULDER DANH III	K7	121 108 75
AM048	BOULDER	K7	108 97 65
AM049	BOULDER	DSK	157 141 99
AM047	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106 95 60
AM048	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109 98 67
AM049	BRUCE LEE	K7	110 99 67
AM050	BRUCE LEE	DSK	170 153 105
AM052	CAULDRON	K7	98 88 60
AM053	CAULDRON	DSK	153 138 91
AM051	CAVES OF DOOM	K7	30 27 20
AM054	CHALLENGER REVERSI	K7	130 117 81
AM055	CHALLENGER REVERSI	DSK	189 170 119
AM359	CHIROLOGIE	K7	60 50 40
AM056	CHUCKIE EGG II	K7	114 103 70
AM057	COBRA PINBALL	K7	140 126 97
AM058	COBRA PINBALL	DSK	219 197 148
AM059	COLOSSUS CHESS 4	K7	119 107 72
AM060	COLOSSUS CHESS 4	DSK	155 140 95
AM320	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	DSK	194 175 126
AM061	COMBAT LYNX	K7	109 98 66
AM062	COMMANDO	K7	107 96 58
AM342	COMMANDO	DSK	182 163 117
AM063	COMPUTER HITS 6	K7	121 108 75
AM064	COMPUTERS HITS 10	K7	121 108 75
AM065	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121 108 75
AM066	CONFUZZION	K7	87 78 52
AM343	CORE	K7	121 108 75
AM067	CRAFTON ET XUNK	K7	140 126 88
AM068	CRAFTON ET XUNK	DSK	220 198 144
AM070	CYRUS CHESS	K7	121 109 75
AM071	CYRUS CHESS	DSK	155 140 96
AM321	CYRUS CHESS/8256	DSK	194 175 126
AM072	D BASE 2	DSK	790 711 632
AM074	DAMS	K7	295 266 196
AM075	DAMS	DSK	395 356 267
AM385	DAN DARE	K7	120 108 75
AM386	DAN DARE	DSK	181 163 117
AM077	DATAMAT	K7	112 101 78
AM078	DEFEND OR DIE	K7	97 87 49

\* ATTENTION, les logiciels suivants ne sont pas tous compatibles avec le PC 1512.

AM151	LORDS OF THE RING	K7	115 104 61
AM152	LORIGRAPH	DSK	169 152 96
AM153	LORIGRAPH	K7	305 275 204
AM154	MACADAM BUMPER	DSK	360 324 242
AM155	MACADAM BUMPER	K7	124 112 75
AM360	MANAGER	K7	146 132 93
AM156	MANDRAGORE	DSK	207 187 135
AM157	MANDRAGORE	K7	121 108 75
AM158	MANIC MINER	DSK	182 163 117
AM159	MARSPOUR	K7	115 104 81
AM160	MARSPOUR	DSK	140 126 87
AM162	MASTER OF THE LAMPS	DSK	229 206 138
AM163	MATCH POINT	K7	114 103 71
AM329	MELTDOWN	K7	155 140 95
AM352	MELTDOWN 6128	DSK	185 166 120
AM165	METRO 2018	K7	210 147 147
AM166	METRO 2018	DSK	310 217 217
AM167	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	121 108 75
AM168	MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	182 163 127
AM169	MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	120 108 75
AM170	MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	182 163 117
AM359	MICROSAPIENS	K7	60 50 40
AM173	MINDSHADOW	K7	114 103 75
AM174	MINDSHADOW	DSK	155 140 95
AM175	MINIOFFICE	K7	76 68 45
AM176	MINIOFFICE	DSK	127 114 78
AM397	MISSION ELEVATOR	K7	108 97 70
AM398	MISSION ELEVATOR	DSK	181 145 102
AM177	MONTSEGRU	K7	139 125 100
AM178	MOVIE	K7	121 108 75
AM180	MULTIPLAN	DSK	490 441 392
AM399	MUSIC MACHINE	DSK	157 141 102
AM182	NEVER ENDING STORY	K7	127 114 78
AM183	NIGHT SHADE	K7	121 108 68
AM373	NODES OF YESOD	K7	121 108 85
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 67
AM189	PING PONG	K7	112 101 72
AM190	PING PONG	DSK	182 163 117
AM191	PLANET BASE	K7	150 135 95
AM192	POUVOIR	K7	200 182 126
AM193	POUVOIR	DSK	200 180 140
AM194	PROJECT FUTURE	K7	114 103 85
AM374	PRO TENNIS	K7	121 108 85
AM375	PRO TENNIS	DSK	182 163 127
AM197	PYJAMARAMA	K7	107 96 65
AM400	QUESTOR	K7	108 97 70
AM410	QUESTOOR	DSK	167 152 109
AM199	RAID	K7	112 101 68
AM200	RAID	DSK	161 152 96
AM201	RAMBO	K7	109 98 58
AM202	RASPUTINE	K7	94 85 59
AM401	REBEL PLANET	K7	120 108 75
AM203	RED ARROWS	K7	163 147 66
AM204	RED ARROWS	DSK	158 142 98
AM330	RED HAWK	K7	121 109 75
AM205	RED MOON	K7	87 78 52
AM331	REVERSI CHAMPION	K7	160 144 110
AM332	REVERSI CHAMPION	DSK	198 178 138
AM376	RESCUE ON FRACTALUS	K7	121 108 85
AM377	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	182 163 127
AM206	ROCCO	K7	114 103 57
AM207	ROCKY HORROR SHOW	K7	97 87 53
AM208	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182 163 104
AM378	ROOM 10	K7	97 88 68
AM209	RUNESTONE	K7	98 88 58
AM213	SEAS OF BLOOD	K7	121 109 67
AM312	SHADOW FIEF	K7	121 108 75
AM353	SHOGUN	K7	121 108 75
AM354	SHOGUN	DSK	182 163 117
AM214	SKYFOX	K7	129 116 80
AM355	SKYFOX	DSK	194 175 126
AM215	SORCERY	K7	95 86 63
AM216	SORCERY	DSK	160 144 95
AM217	SORCERY PLUS	K7	140 126 88
AM218	SORCERY PLUS	DSK	200 180 116
AM219	SOULS OF DARCON	K7	114 103 70
AM220	SOULS OF DARCON	DSK	176 160 111
AM221	SOUTHERN BELLE	K7	106 95 55
AM224	SPACE SHUTTLE	K7	120 108 75
AM403	SPACE SHUTTLE	DSK	181 163 117
AM225	SPELLBOUND	K7	45 40 21
AM226	SPINDIZZY	K7	121 108 75
AM227	SPINDIZZY	DSK	182 163 117
AM228	SPITFIRE 40	K7	155 140 90
AM229	SPITFIRE 40	DSK	197 176 127
AM230	SPY HUNTER	K7	110 99 68
AM231	SPY VS SPY	K7	147 132 74
AM232	SPY VS SPY	DSK	177 159 110
AM405	STAINLESS STEEL	K7	120 108 75
AM406	STAINLESS STEEL	DSK	181 163 117
AM235	STAR STRIKE	K7	80 72 49
AM236	STARON	K7	125 113 78
AM237	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101 91 60
AM238	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153 138 94
AM239	STRANGELOOP	K7	124 112 66
AM240	STRANGELOOP	DSK	182 163 117
AM317	SUPERCHESS	K7	90 81 62
AM318	SUPERCHESS	DSK	130 117 94
AM241	SUPER PIPELINE II	K7	114 103 60
AM242	SUPER PIPELINE II	DSK	124 112 67
AM243	SUPER SILVER PACK	K7	142 132 80
AM244	SUPERPAINT	DSK	395 356 267
AM245	SUPERSLEUTH	K7	180 85 65
AM246	TANK BUSTER	K7	101 91 60
AM247	TANK COMMANDER	K7	108 97 65
AM248	TANK COMMANDER	DSK	157 141 99
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 61
AM257	TENNIS 3D	K7	150 135 95
AM258	TENNIS 3D	DSK	200 180 130
AM259	TERROR MOLINOS	K7	114 103 60
AM260	TETOMAT	DSK	450 405 315
AM261	THE COVENANT	K7	87 78 49
AM262	THE HOBBIT	K7	165 149 103
AM263	THE HOBBIT/8256	DSK	304 274 213
AM264	THE ILLUSTRATOR	K7	256 230 161
AM265	THE LAST V8	K7	45 40 31
AM266	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK	180 162 136
AM267	THEATRE EUROPE FRANCAIS	K7	140 126 88
AM268	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK	220 198 144
AM269	THEY SOLD A MILLION	K7	116 103 65
AM270	THEY SOLD A MILLION	DSK	175 160 100
AM271	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121 108 75
AM272	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	182 169 117
AM273	THINK	K7	109 98 66
AM380	TOADRUNNER	K7	109 99 77
AM381	TOADRUNNER	DSK	182 163 127
AM274	TOBROUK	K7	157 141 102
AM275	TOMAHAWK	K7	121 108 75
AM276	TOMAHAWK	DSK	182 163 117
AM277	TORNADO LOW LEVEL		



A : 85  
B : 76  
C : 56

# COMMODORE

CO385	1985	DSK	188	163	127
CO001	4 ZZAP ! SIZZLERS	K7	121	108	75
CO002	4 ZZAP ! SIZZLERS	DSK	182	169	111
CO004	4 me PROTOCOLE	DSK	194	174	117
CO005	ADVENTURE CONSTRUCTION	DSK	160	144	98
CO006	AIR WOLF	K7	97	87	59
CO007	ALTERNATE REALITY-THE CITY	DSK	240	216	158
CO008	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	73
CO009	AMERICAN ROAD RACE	DSK	190	171	132
CO010	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	75
CO011	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	108	75
CO012	ARCADE HALL OF FAME	DSK	182	169	117
CO013	ARCHON 2	K7	145	130	91
CO014	ARCHON 2	DSK	165	148	110
CO015	ARK PANDORA	K7	121	108	75
CO016	ARK PANDORA	DSK	121	108	75
CO017	AXIS ASSASSIN	K7	96	87	57
CO018	AXIS ASSASSIN	DSK	120	108	73
CO020	BACK TO THE FUTURE	K7	114	103	61
CO021	BALLBLAZER	K7	115	104	62
CO022	BALLBLAZER	DSK	180	162	99
CO023	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	130	117	71
CO025	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	112	88
CO026	BATTLE D'ANGLETERRE	K7	140	112	88
CO027	BATTLE FOR BRITAIN	K7	120	108	74
CO028	BATTLE FOR BRITAIN	DSK	147	151	100
CO029	BEACH HEAD	K7	121	109	69
CO030	BEACH HEAD	DSK	155	140	98
CO031	BEACH HEAD II	K7	121	109	69
CO032	BEACH HEAD II	DSK	170	153	112
CO037	BIGGLES	K7	121	108	75
CO036	BIGGLES	DSK	158	143	101
CO033	BLACKWHYCHE	K7	120	108	73
CO034	BLADE RUNNER	K7	110	99	68
CO035	BLUE MAX 2001	K7	112	101	68
CO036	BLUE MAX	K7	112	101	68
CO037	BLUE MAX	DSK	180	162	108
CO038	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	108
CO039	BOMB JACK	K7	108	97	65
CO040	BORROWED TIME	DSK	160	144	107
CO041	BOULDERDASH	K7	109	98	66
CO042	BOULDERDASH	DSK	162	146	100
CO044	BOULDERDASH III	K7	121	108	75
CO080	BOUNCES	K7	121	108	75
CO045	BOUNDER	K7	124	112	67
CO046	BOUNDER	DSK	155	140	96
CO047	BOUNTY BOB	K7	120	108	73
CO048	BOUNTY BOB	DSK	180	162	108
CO050	BREAK DANCE	K7	109	98	66
CO051	BRIAN JACKS SUPERSTAR	K7	109	98	66
CO053	BRUCE LEE	K7	112	101	68
CO054	BRUCE LEE	DSK	180	162	108
CO056	CARTOUCHE MEGAMEM 50 KO	CAR	360	324	242
CO057	CASTEL DOCTOR CREEP	K7	121	109	74
CO058	CAULDRON	K7	130	117	60
CO059	CAULDRON 2	K7	110	99	67
CO060	CAULDRON 2	CAR	150	135	85
CO061	CHARTBUSTER	K7	100	90	55
CO062	CHOPFLIFTER	K7	121	109	74
CO063	CHOPFLIFTER	CAR	165	148	80
CO064	COLOSSUS CHESSE 4	K7	119	107	72
CO065	COLOSSUS CHESSE 4	DSK	178	160	111
CO066	COMBAT LEADER	K7	160	144	107
CO067	COMBAT LYNX	K7	106	95	64
CO068	COMIC BAKERY	K7	109	98	66
CO069	COMMANDO	K7	90	81	60
CO070	COMMANDO	DSK	160	144	90
CO071	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	75
CO072	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	75
CO073	COMPUTER HITS 6	K7	97	87	52
CO074	CONAN	DSK	170	153	90
CO082	CRUSADE IN EUROPE	K7	121	108	75
CO083	CRUSADE IN EUROPE	DSK	243	219	161
CO076	D-BUG	DSK	120	108	73
CO077	DALLAS QUEST	DSK	179	161	80
CO078	DAMBUSTERS	K7	110	99	68
CO079	DAMBUSTERS	DSK	170	153	105
CO420	DAN DARE	K7	121	109	74
CO421	DAN DARE	DSK	182	163	117
CO080	DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	K7	116	104	74
CO081	DECATHLON	K7	124	112	67
CO082	DECATHLON	DSK	140	126	85
CO072	DEVIL'S GALLERY	K7	100	90	70
CO073	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90	70
CO084	DIG DUG	CAR	170	153	90
CO085	DONALD DUCK	K7	112	101	68
CO086	DONALD DUCK	DSK	155	140	105
CO088	DR WHO	K7	145	130	91
CO089	DR WHO	DSK	170	153	105
CO092	EIDOLON	K7	121	109	75
CO093	EIDOLON	DSK	170	153	111
CO097	ELITE	K7	155	140	105
CO098	ELITE	DSK	215	194	125
CO099	ENIGMA FORCE	K7	121	109	74
CO100	EXTRA TOOL	K7	245	221	162
CO101	EXTRA TOOL	DSK	245	221	162
CO102	FAIRLIGHT	K7	121	108	73
CO367	FAIRLIGHT	DSK	182	164	118
CO040	FANTASTIC FOUR	K7	121	109	74
CO103	FAST LOAD CARTOUCHE	CAR	264	238	176
CO086	FLOYD THE DROID	K7	121	108	75
CO105	FIGHT NIGHT	K7	112	101	68
CO106	FIGHT NIGHT	DSK	160	144	105
CO107	FIGHTER PILOT	K7	119	107	67
CO108	FIGHTER PILOT	DSK	144	130	89
CO108	FIGHTING WARRIOR	K7	107	96	58
CO112	FORTH	DSK	250	215	225
CO113	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	96	87	57
CO114	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	149	134	92
CO117	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	61
CO118	FRIDAY THE 13 TH	DSK	133	120	83
CO119	GAME MAKER	DSK	206	185	134
CO387	GAME MAKER 2	DSK	182	163	127
CO388	GERMANY 1984	K7	121	108	75
CO389	GERMANY 1984	DSK	182	163	127
CO122	GHOSTBUSTER	K7	124	112	67
CO399	GHOSTBUSTER	DSK	180	162	90
CO423	GHOSTN GOBLINS	DSK	182	163	127
CO424	GO FOR GOLD	K7	36	25	12
CO424	GO FOR GOLD	DSK	60	44	42
CO364	GOLF CONSTRUCTION SET	K7	157	141	99
CO391	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	K7	280	252	196
CO392	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DSK	340	306	238
CO365	GOLF CONSTRUCTION SET	DSK	182	163	117
CO124	GOONIES	K7	115	104	67
CO125	GOONIES	DSK	160	144	105
CO363	GREEN BERET	K7	121	108	75
CO384	GREEN BERET	DSK	182	163	117
CO126	GROGGS REVENGE	K7	129	116	70
CO127	GYROSCOPE	K7	97	87	52
CO128	GYROSCOPE	DSK	160	144	90
CO130	HACKER	K7	110	99	71
CO131	HACKER	DSK	144	130	93
CO132	HARD BALL	K7	120	108	73
CO133	HARD BALL	DSK	150	135	100
CO135	HARD HAT MACK	K7	140	126	90
CO426	HERBERTS DUMMY RUN	K7	120	108	73
CO136	HOLE IN ONE	K7	30	27	21
CO137	HUNCHBACK II	K7	96	87	57
CO139	IMPOSSIBLE MISSION	K7	109	98	66
CO140	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	190	171	118
CO141	INDIANA JONES	K7	120	108	73
CO426	IRIDIS ALPHA	K7	121	109	74
CO427	IRIDIS ALPHA	DSK	157	141	99
CO428	JACK THE NIPPER	K7	121	109	74
CO429	KARATEKA	K7	121	109	74
CO149	KARATEKA	DSK	380	342	214
CO150	KENNEDY APPROACH	K7	120	108	73
CO151	KENNEDY APPROACH	DSK	150	135	100
CO152	KENSINGTON	K7	145	131	90
CO393	KING SIZE	K7	121	108	75
CO394	KING SIZE	DSK	121	108	85
CO395	KNIGHT GAMES	DSK	182	163	127

CO396	KNIGHTS OF THE DESERT	K7	121	108	85
CO429	KNIGHTRIDER	K7	108	97	65
CO154	KORONIS RIFT	K7	121	109	65
CO155	KORONIS RIFT	DSK	165	149	97
CO156	KUNG FU MASTER	K7	112	101	68
CO157	KUNG FU MASTER	DSK	170	153	105
CO158	KWICK COPY	DSK	295	266	197
CO159	LAW OF THE WEST	K7	111	100	66
CO160	LAW OF THE WEST	DSK	150	135	100
CO397	LEADERBOARD	K7	121	108	75
CO398	LEADERBOARD	DSK	182	163	127
CO162	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95	61
CO163	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	160	144	99
CO164	LODE RUNNER	K7	121	109	74
CO165	LODE RUNNER	DSK	140	126	85
CO166	LORDS OF MIGHTNIGHT	K7	107	96	58
CO167	LORDS OF THE RINGS	K7	165	148	95
CO171	MANDRAGORE	K7	250	225	200
CO172	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
CO173	MANIC MINER	K7	64	58	43
CO174	MANIC MINER	DSK	180	162	80
CO175	MASSQUERADE	K7	150	135	100
CO176	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
CO177	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	72
CO178	MATCH POINT	K7	96	87	57
CO359	MAX HEADROOM	K7	121	108	75
CO180	MELBOURNE PACK	K7	70	63	30
CO181	MERCENARY	K7	114	103	61
CO182	MERCENARY	DSK	144	130	89
CO184	MIG ALLEY ACE	K7	112	101	68
CO185	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153	105
CO186	MINDSHADOW	K7	120	108	73
CO187	MINDSHADOW	DSK	250	225	146
CO188	MISSION ELEVATOR	K7	121	109	74
CO189	MISSION ELEVATOR	DSK	157	141	99
CO342	MISSION AD	K7	121	109	74
CO343	MISSION AD	DSK	157	141	99
CO188	MOEBIUS	K7	120	108	73
CO189	MONSTER TRIVIA	K7	112	101	68
CO190	MOON SHUTTLE	K7	90	81	37
CO191	MOON SHUTTLE	DSK	125	112	68
CO399	NEXUS	DSK	158	143	111
CO193	NIGHT MISSION PINBALL	K7	250	225	120
CO195	NIGHTSHADE	K7	121	109	74
CO197	NOW GAMES	K7	110	99	58
CO198	NOW GAMES 2	K7	102	92	65
CO199	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
CO200	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	250	225	200
CO201	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
CO202	ONE ON ONE	K7	121	109	74
CO203	ONE ON ONE	DSK	160	144	85
CO204	OPERATION CYBORG	K7	140	126	88
CO207	OUTLAWS	K7	112	101	68
CO208	PARADROID	K7	100	90	48
CO209	PARADROID	DSK	132	119	81
CO210	PASCAL 64	DSK	350	315	245
CO211	PASTFINDER	K7	99	89	62
CO212	PASTFINDER	DSK	145	131	94
CO214	PINBALL CONSTRUCTION	DSK	182	169	117
CO215	PING PONG	K7	112	101	72
CO216	PITSTOP II	K7	110	99	67
CO217	PITSTOP II	DSK	145	130	91
CO218	POLE POSITION	K7	112	101	68
CO219	POOYAN	DSK	250	225	80
CO220	PSI WARRIOR	K7	100	90	60
CO221	PSYTRON	K7	96	87	57
CO222	R.M.S. TITANIC	K7	121	108	75
CO223	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	164	117
CO224	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	68
CO225	RAMBO	K7	97	87	59
CO226	RAMBO	DSK	132	119	81
CO227	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	160	144	90
CO228	RED ARROW	K7	109	98	66
CO229	RED HAWK	K7	121	109	75
CO230	RED HAWK	DSK	182	164	118
CO231	RED MOON	K7	85	76	49
CO232	RESCUE ON FRACALUS	K7	130	117	72
CO233	RESCUE ON FRACALUS	DSK	144	130	93

# Petites Annonces

gratuites



CIGARILLOS EXTRA-FINS

## AMSTRAD

VENDS CPC 464 monochrome (7 mois), joystick, 60 logiciels (dont Beach Head, Gestion Domestique, Skyfox, Winter Games...), adaptateur péritel MP1, manuel, revues diverses : 2900F. Thierry au (1) 43 96 23 09 entre 9 et 15h.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur, joystick, magnéto, 200 logiciels environ sur disk, 12 disquettes vierges, crayon optique, livres, revues CPCV, Amstrad Magazine, Micro-Strad, Hebdomadaire du n°85 à 154 pour 6500F. Laurent au (1) 48 83 41 68.

Amstradiste très pressé, échange plus de 250 logiciels récents et très réputés (Zaxx, Ghost'n Goblins, Master Kung-Fu, Obsidian, Ping Pong, Last V8, Way of the Tiger, Buggy II...), une somme de 200F, contre un clavier de 464 ou 664 en bon état (de préférence sous garantie). Manuel Malheiro, Route d'Hermé, 77114 Gouaix.

ECHANGE divers logiciels très célèbres et très récents : Tau Cat, Movie, V..., Fighting Warrior, Zaxx, Tomahawk, Winter games... Un acompte de 300F contre une tête couleur ou NB portable. Recherche également le 2° lecteur de disquettes FD1-1 Amstrad pas trop cher. Dominique Vajou, 72, Grande-Rue, 77114 Gouaix.

ECHANGE nombreux jeux sur disquettes. Cyril Courtil, 25, rue Anatole-France, 78360 Montesson. Tél. (1) 30 53 14 55.

VENDS CPC 464 couleur, bon état, un joystick quickshot IV avec 3 manchettes. Un joystick Sony pour dessiner, jeux originaux, 5 utilitaires avec dessins, livres Micro A n°7 et 8, 10 kg de revues (HHHHebdo, SVM, Soft & Micor...), 13 disk 5 1/4 vierges, papier imprimante, le tout 3200F. Alex au (16) 78 21 60 67.

VENDS Amstrad 6128 couleur, joystick Quickshot, un cordon pour liaison vers K7, nombreux programmes sur disk jeux, utilitaires, CPM... documentations : 5200F à débattre. Tél. (1) 30 43 76 06.

VENDS ordinateur Amstrad PCW8256 complet, garantie : 5000F. Tél. (16) 73 93 41 26.

VENDS pour Amstrad, drive 3" FBI-1, 1200F, câble imprimante : 80F. Logiciels originaux, moitié prix : Turbo Tutor (D), DAMS (D), Tascopy (D), Magic Painter (D), Oddjob (D), 3D Chess (D), Sorcery + (D), Orphée (D), 3D Grand Prix (D), Easy Bank (K7), Deathwake (K7), One Man & His Droid (K7), Highway Encounter (K7), Commando (K7). Tél. (16) 73 93 41 26.

ECHANGE pour Amstrad disk jeux et utilitaires. Possède Caudron II, Beach Head II, Héritage... et aussi Tassouard, Wordstar, Multiplan... ainsi qu'une multitude de notices. Vends ou échange originaux : Ballade au pays de Big-ben, Meurtre à grande vitesse. Recherche disk 3" d'occasion à bas prix, réponse assurée. Paul Laget, 20, rue de Verdun, Lormaye, 28210 Nogent-le-Roi. Tél. (16) 37 91 93 28 uniquement le week-end.

ACHETE nouveautés sur disk pour Amstrad CPC. Faire offre et envoyer liste. Echange aussi une cinquantaine de logiciels (disk uniquement). Alain Dubuis, 143, rue Félix-Pyat, bât D22, 13003 Marseille. Tél. (16) 91 02 12 83.

VENDS CPC 464 mono, quickshot IV, nombreux logiciels, K7 vierges, imprimante DMP1, péritel MP2, le tout 4500F. Tél. (1) 47 22 02 43, Patrick, à partir de 17h.

CHERCHE Amstrad CPC 6128 (moniteur, clavier). Je suis également intéressé par quelques jeux et un joystick à prix raisonnable. Tél. (1) 39 81 63 14.

Pour Amstradistes, disk uniquement. Vends originaux Grand Prix 500CC, Billy Banlieue, Sram, Pacific, Franck Bruno's Boxing, Who Dares Wins II. Bernard Moreau, La Grance-du-Prés, 26730 Hostun. Tél. (16) 75 48 84 35.

CPC6128 cherche désespérément contacts à Bordeaux, pour échanger programmes, logiciels de jeux, contre TurboScopy II, mode d'emploi. Echangerais aussi 40 logiciels de jeux contre un 2° lecteur de disquettes 3", interface de connexion. Xavier au (16) 56 51 02 40 à partir de 19h.

ECHANGE logiciels sur disk 3" pour CPC. Possède une bonne logithèque avec notamment Room10, MSCobol Compiler, Rescue en Fractalus, Strangeloop, Mission Elevator... A. Charles, 13, impasse des Roches, Aiffres, 79230 Prahec. Tél. (16) 49 32 05 31.

RECHERCHE notice de Pyradev et contacts avec utilisateurs du programme. Pujol J.Y., 22, rue L de Maleville, 82000 Montauban.

VENDS CPC 6128 couleur (fév.86), manuel, joystick, 20 disquettes, cordon K7, K7, le tout 5500F. Goran Vasic, 10, avenue du Marchal-Lyautey, 78300 Poissy. Tél. (1) 30 74 23 46.

Urgent ! Vends Amstrad 6128 couleur, garantie, 90 jeux, 15 disquettes, K7, livres, listings, documents : 5700F à débattre. Mr Huynk Ty Chhong au (1) 60 06 52 49 après 17h.

Vous possédez un 2° lecteur 5 1/4, mais beaucoup de logiciels ne peuvent pas y tourner, exemple CPM. Pour 100F, je monte à domicile, un Switch qui inverse les lecteurs : Hop, inversé ! Hop, normal ! Sur Paris et environs, que sur 6128 et 664. Hors garantie. Alexandre Delbes, 16, rue Edouard-Mauray, 94120 Fontenay-sous-Bois.

VENDS Amstrad CPC 464, lecteur de disquettes 3", une quarantaine de disquettes avec de très nombreux jeux et utilitaires, K7, livres Micro-Application n°1, 2, 6, 7, 8, 10, Amstrad en Famille de PSI, Formation à l'assembleur de Sybex, le tout 6000F. Nary Lam, 44, cours du Buisson, 77420 Noisiel. Tél. (1) 60 06 50 88.

ECHANGE joystick aérien contacts mercure et livres Micro-Application et autres, contre disquettes 3". Tél. (16) 77 66 64 57 après 18h.

Dément : 13 logiciels K7 originaux pour le prix d'un seul ! Rally II, Meurtre à Grande Vitesse, Hostbusters... pour 170F (port inclus). Tél. (16) 77 66 64 57 après 18h.

CHERCHE correspondant pour échanger logiciels sur Amstrad (j'en possède 240) Rinaudo Jean-Claude, Quartier les Manettes, Route de Janas, 83500 La Seyne S/M.

VENDS micro-ordinateur Amstrad CPC 464 avec moniteur monochrome vert, joystick, nombreux logiciels (jeux, langages). Tél. 48 21 90 20 après 18h.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur d'octobre 1985, imprimante DMP 100, rallonge moniteur, interface, 2 joysticks, très nombreux programmes, le tout en parfait état. Vendu seulement 4500 F. Jean-Luc au (16) 1 43 26 66 72 le soir ou le matin.

ECHANGE logiciels sur 464, DDI, 5 1/4, réponse assurée groupe géographique Bg Poullain Laurent, Foyer du soldat, 89306 Joigny.

VENDS CPC464 mono (12/10/85), synthétiseur DK'Tronics, 60 jeux, Hebdomagiciel du n° 166 à 154. Amstrad magazine, CPC, Tilt : 3500F à débattre (sur Paris). Vincent Ledoux au (1) 43 64 15 de 18h à 19h.

ECHANGE de très nombreux programmes sur Amstrad. Vends joystick model JY1 : 80 F. Recherche DDI à prix intéressant : s'adresser à Rebours Jean Laurent, 8 rue Eugène-Varlin, 94450 Limeil-Brevannes. Tél. (1) 45 69 46 07 après 19h.

ECHANGE divers logiciels récents et célèbres (Zaxx, Movie, Tau Cat, Mater Kung-Fu, Ghost'n Goblins, etc.) + 200F contre lecteur de disquette DDI-1 ou lecteur 5 1/4 (Jasmin ou Vortex F1-X). Recherche également extension mémoire 64K DK'Tronic urgent. Laurent Didier, 24, Grande Rue Couture, 77134 Les Ormes-sur-Voulzie.

ECHANGE un fabuleux paquet de logiciels pour Amstrad sur K7 et disk, possède Desert Fox, Zania, Golden Path, 500cc Grand Prix, Caudron II. Recherche utilitaires et en particulier la notice de Hbatic. Willy Morelle, 14, rue du Général-Leclerc, 02830 Saint-Michel. Tél. (16) 23 58 50 67 après 19h.

VENDS lecteur de disquettes 3 1/2 IVC pour Amstrad 6128 ou 664, 360 ou 720Ko sous garantie (acheté en avril 86) avec 20 disquettes DFDD (10 neuves) : 1500F. Souris AMS garantie : 350F, magnéto K7 avec cordon pour 6128 ou 664. Excellente compatibilité : 250F. Tél. (1) 43 23 39 72 (bureau).

CHERCHE Assembleur DAMS (disquette Amstrad) avec docs pour 150F max., logiciels (C/D) à prix très réduits. Christian Bouxeron, Cité Uni, V1 306C, 33405 Talence.

## APPLE

VENDS Apple compatible, 128Ko, 2 drives avec contrôleur, carte Chat Mauve avec Péritel, joystick, livres, docs, 100 disquettes, le tout 5000F. Tél. (1) 47 81 35 26 après 18h.

Recherche programmes (et non démo) de Dr Beat (création musicale, synthèse vocale). Echange ou achète pas cher. Contacter Pierre-Eric au (16) 76 48 42 45 après 19h et sauf samedi et dimanche.

VENDS original de Version Calc : 700F. Cherche contacts nombreux sur Apple II GS seulement. Frédéric Pontille, impasse des Cèdres, 42370 Renaison.

A vendre pour Apple IIe, II+ et IIc, programmes et interfaces, garantis d'origine avec documentations d'origine. Programmes : Instant Pascal : 700F, Pascal 1.3 : 800F, Quick File II : 400F, Appletwriter II : 300F, Clickworks : 400F, Budget Familial : 300F, Gestion privée : 300F, Interfaces : Clock : 400F (se connecte sur port joystick), Clock II : 400F, Disk II : 1200F, 80 Col. étendue : 1000F, interface disk 3 1/2 : 500F, Souris All : 700F (avec interface), interface péritel couleur : 400F, ventilateur : 200F, carte Appletell : 5000F. Tél. (16) 20 98 69 31.

SHARP PC 1211, manuels, accessoires, listings, livres (math., gestion, trigo., méca...). 25 jeux, interface K7 : 650F. Tél. (1) 48 85 49 36.

VENDS Apple IIe, 65C02, écran monochrome, 2 lecteurs Apple, carte Z80 CPM, carte 80 colonnes étendue, interface imprimante Grappler+, joystick, programmes, docs, nombreux revues et livres : 10.000F. M. Poidevin, "L'Ombe", 35270 Bonnemain.

CHERCHE possesseur Apple IIC pour échange idées et programmes. Région Nancy, Henniger Jean-François, 7, rue F. de Neuchâteau-Saffais, 54210 Saint-Nicolas-de-Port. Tél. (16) 83 26 62 56.

VENDS Apple IIC, carte féline (couleur, 128 K, 80 col), carte souris, moniteur monochrome Apple, moniteur couleur, 2 drives Apple, joystick Apple, nombreux manuels et logiciels (150 disks) le tout en très bon état, sous emballages d'origine : 9500 F à débattre. Pascal au (1) 30 92 64 46.

ECHANGE de nombreuses nouveautés sur Apple IIC. Tél. 63 61 34 93, demander Arthur.

VENDS Apple IIC avec moniteur, souris, cordon péritel, logiciels Mouse Paint, Jane, Appletworks, Epistole, Multiplan, une quarantaine de jeux divers, livres mode d'emploi, imprimante Imagewriter I, encore sous garantie : 11500F. Tél. (16) 46 05 11 02.

VENDS Imagewriter I, pour Apple, logiciels, docs, emballage, excellent état : 3750F. Vincent au (16) 61 56 54 06.

VENDS configuration complète comprenant : Apple II Europlus 48K, carte langage Apple 16K, carte imprimante parallèle compatible Apple et Epson, carte souris Apple, carte 80 colonnes compatible Apple et Videx, carte contrôleur de drive Apple, 2 drives Apple, souris Apple, moniteur jaune Philips compatible Apple, paddles, imprimante Seikosha GP100A, docs, manuels d'origine, disquettes système, le tout en très bon état pour 6000F franco. Tél. (16) 80 47 52 62 heures de bureau, demander Thierry.

VENDS nombreux livres d'informatique pour Apple : La Téléinformatique personnelle sur Apple (serveurs et modems) : 75F, Apple II trucs et astuces (une toule de trucs utiles) : 75F, La Pratique de l'Apple II (3 tomes du déballeage à l'assembleur 6502) : 120F, Du Logo pour Apple (2 tomes sur le langage éducatif) : 80F, Prodos sur Apple II (introduction au nouveau système d'exploitation) : 50F, Prodos sur Apple II (introduction au nouveau système d'exploitation) : 50F, 66 programmes Apple II (quelques programmes bien utiles) : 40F, Visicalc sur Apple II (le célèbre tableur) : 45F, La Troisième pomme (l'histoire d'Apple) : 32F, Mac et Lisa II (les deux grosses bécasses Apple) : 50F, Mise en œuvre du 68000 (le langage machine 16/32 68000) : 100F, Appletworks au travail, PSI (logiciel intégré sur Apple II) : 75F, Appletworks, Cédic-Nathan (logiciel intégré sur Apple II) : 75F. Tous ces livres sont en très bon état et les prix sont francs. Thierry au (16) 80 47 52 62 heures bureau.

CHERCHE notices assembleurs Merlin, Lisa V26, Procédé EDASM. Jean Mahidine, 40, rue de Lorraine, 32000 Auch. Tél. (16) 62 05 65 26.

## ATARI

VENDS Atari 1040 STF, moniteur couleur, documentation, logiciels : 11000F. Jean-Gil au (1) 47 81 05 40 après 20h.

VENDS Atari 1040 STF, moniteur couleur, doc, sous garantie, livres, logiciels jeux et utilitaires : 9990F. Franck au (1) 43 36 84 78.

Frère Atari 520, recherche nourriture spirituelle. Troc possible, originalités requises. Envoyez parchemin à Thierry Bur, 27, rue du Dr-Potain, 75019 Paris. Amène !!!

VENDS Atari 800XL, lecteur 1050, Solo Fight, Chimène, en disquettes, très bon état : 1500F. Vends Vectrex, 5 jeux : 1500F. Tél. (16) 68 39 27 60 le soir après 17h.

VENDS 800XL, avec un magnéto, un avec drive, dont nombreux logiciels pour chaque. Egalement 5 K7 initiation basic et plusieurs livres. Tél. (1) 48 57 39 20 le soir.

VENDS Atari 1040 STF, version monochrome, TOS en Rom, câble péritel : 8000F. Marc Cheminée au (1) 45 39 04 26.

VENDS Drive 810, interface 850 avec docs et c + ables (cordon imprimante, ...) tablette tactile complète. Cherche 130XE Pal à échanger contre 130XE Secam. Patrick Furprier, 62, rue des Binelles, 92310 Sèvres. Tél. (1) 45 07 26 36.

Atari 130XE, recherche contact pour échange programmes sur disquettes. Liste importante. Recherche revue L'Atari, faire offre à P. Morelle, 28, cité du Grenouillet, 85800 St-Gilles-Croix-de-Vie.

520ST échange logiciels en tout genre, urgent. Recherche Emulcom. Contacter Yann Riquembourg, Raspernes-Redene, 29130 Quimperlé.

ECHANGE logiciels sur 520ST. Didier au (1) 43 60 82 67.

CHERCHE contacts sur Atari 800 XL, drive et K7. Vends magnéto Atari 1010, 19 K7 de jeux originaux, 1 cartouche le tout en très bon état valeur 1780 F, vendu 1080 F, possibilité de vente séparée pour les K7 originales. Guiller Pascal, 41, rue du Chemin-Vert, 37300 Joue-Les-Tours.

VENDS Atari 1040 STF (UC 68000, 1 MO Ram, Monit NB, Souris), joystick, 60 logiciels, 4 livres Micro-application, garantie (3 mois) Prix 1200 F. Agnel Laurent. Tél. après 20h 72 33 93 08 week-end HR (16) 66 38 00 01.

VENDS Atari 800XL, joystick quickshot II, 2 cartouches jeux, livres 800 F. Alice 32 K, 4 cassettes "entrée en 6ème maths, français", lecteur de cassette, câbles connexion 600 F. Christian Vérite, 132, rue J.-B. Defernez, 52800 Lievin. Tél. 21 78 84 90. Accepte généreux don d'un C64.

ECHANGE programme pour Atari 520 STF, langages, utilitaires ou jeux. Téléphoner au 45 22 47 13 le lundi ou le vendredi vers 20h.

ECHANGE programmes sur disk pour ST. Samuel, 50, rue Albert-Caron, 92150 Suresnes.

CBM64 échange nombreux jeux et utilitaires divers sur disquettes. Tél. (16) 93 89 34 32. Demander Thierry ou Michel, le mercredi et le jeudi.

VENDS Commodore 128, lecteur de disquettes 1541, interface pal Secam, manette, nombreux programmes dont certains en mode 128 et en mode CPM : 3500F. (valeur 6000F). Tél. (1) 43 77 45 64.

VENDS COMMODORE 128 AZERTY, drive 1571, moniteur 40/80 colonnes, câbles, 70 disks de logiciels en mode 64/128/CPM (jeux, utilitaires, progiciels). Garantie de 18 mois. Prix sympas. Tél. (1) 39 79 17 62.

CBM64 cherche correspondants K7, disks, pour échanges. Possède quelques nouveautés, Pierre-Yves Macaigne, 15, rue Faidherbe, 59116 Houplines. Tél. (16) 20 35 99 60.

ECHANGE programmes pour C64, contre Fluide Glacial, Hebdo, Tilt... Documentation, livres dont vous êtes le héros, Strange... ou programmes originaux ou tout simplement autres programmes. Je possède nombreuses nouveautés et attends vivement vos lettres. Réginald Poirier, 13, route de Poitiers, 86800 St-Julien-Ars. Tél. (16) 49 56 63 63 sauf le dimanche. (NDLJC : Tu vois que je la passe ton annonce, mon canard !)

ECHANGE jeux pour C64. En possède plus de 200. Cherche Power Cartridge en bon état pour 150F ou contre 200 jeux. Patrick Théobald, 18, cité des Peupliers, 57330 Volmerange-les-Mines. Tél. (16) 82 50 63 21.

VENDS CBM64, lecteur de K7 1530, lecteur de disquettes 1541 originaux sur K7, livres, 400 jeux sur disquettes, une boîte de disquettes vierges, imprimante MPS801, papier, ruban encreur : 5200F. Téléviseur Pal-Sécam, péritel, 36cm avec garantie : 2200F. Tél. (1) 48 68 16 72 après 18h.

CHERCHE photocopies notices de Commando, Rev's, Raid Over Moscow, Street Hawk, Yie Ar Kung Fu, Break Dance, Impossible Mission, contre 2 ou 3 jeux sur Commodore 64. Sébastien Legrand, 2, rue des Essarts, Aulnay-sur-Juine, 45480 Ourville.

VENDS Commodore 64, carte d'extension Power Cartridge, drive 1541 sous garantie, lecteur de K7, imprimante MPS801 sous garantie, écran monochrome vert, un joystick, son, nombreux jeux, livres d'initiation au basic et au LM : 4000F. Denis Tancheure, 7, rue des Cloys, 75018 Paris. Tél. (1) 42 58 18 03 après 19h.

ECHANGE nombreux programmes sur disquettes uniquement, pour C64. Recherche nouveautés. Echange aussi de nombreuses docs. Frédéric Marcel, La Baume d'Hostun, 26730 Hostun.

ECHANGE programmes pour Commodore 64, sur disks uniquement, beaucoup de jeux récents (Green Beret, Titanic, Ghost'n Goblins, Shogun...) Bruno Le Calvé, 28, rue Marcel-Bedene, 59155 Faches-Thumesnil.

HEP LECTEUR D'HEBDOGICIEL, TOI QUI LIS UN JOURNAL INTELLIGENT, TU VEUX VOIR UN SPECTACLE INTELLIGENT ?

VA VOIR "LA REPASSEUSE"

AVEC GUY PANNEQUIN LE PLUS MECHANT DES MACLOMA

AU THEATRE DES AMANDIERS 10 RUE DES AMANDIERS PARIS 20<sup>e</sup> METRO MENILMONTANT

TEL 43 66 42 17

T.L.J à 20h30 - RELACHE DIMANCHE

LOCATIONS AUX 3 FNAC ET AU THEATRE

REDUCTION DE 20% POUR CEUX QUI VONT AVEC HEBDOGICIEL SOUS LE BRAS!

## COMMODORE

ECHANGE logiciels sur K7 pour C64, (en possédant plus de 800). Echange originaux. Achète lecteur de disquettes 1541. Hanon Michel, 18, rue du Quesnoy, 7500 Tournai, Belgique. Tél. (069) 22 58 71 tous les jours entre 18h et 19h.

ECHANGE très nombreux programmes K7 dont nouveautés pour CBM64. Thierry Mege, 265 rue Pablo-Neruda, 84500 Bollène-Ecluse. Tél. (16) 90 30 43 91.

VENDS pour CBM64 les originaux suivants sur K7 : Danger Mouse : 40F, Master of the Lamps : 40F, Frack 64 : 40F, Arabian Nights : 40F, On Court-Tennis : 40F, Flight Path 737 : 20F, Caudron : 50F, Bruce Lee : 50F, F1 : 20F, 3D Glooper : 20F, Flip and Flop : 30F, Spy vs Spy : 50F, Eureka : 150F, Summer Games II : 70F ou le tout pour 550F. Vends aussi l'original de Seven Cities of Gold, en disquette pour 100F. Les fraies de port sont à votre charge (fait pas rêver !!) Echange également très nombreux jeux sur disquettes. Recherche nouveautés. Bruno Le Toullec, 21, rue Tobello, 56100 Lorient. Tél. (16) 97 83 19 62. (NDLJC : Ça va pas non, de mettre une annonce si grande ! Tu crois que j'ai ksa à loutre ? Non mais en plus avec une lettre de trois pages... Tu pais, ça va pas ta tête ?)

ECHANGE nombreuses docs pour logiciels sur CBM 64. Echange également jeux et utilitaires sur disquettes. Laurent Mazurier, 8, rue de Broccheliande, 35180, Bedee. Tél. 97 07 00 34.

CBM 64 Disk, K7 cherche correspondants pour échange logiciels (+700), Trucs, Astuces, Docs. Recherche tous utilitaires avec doc si possible. Recherche Game Killer, Imprimante. Tél. 48 68 16 16.

A l'occasion de ma séparation avec Commodore, grande braderie sur tous mes logiciels (énorme) à un prix petit, petit. Patrick Ernandez, (1) 48 98 41 96.

VENDS un convertisseur analogique RVB pour CBM64. Tél. (1) 47 72 02 73 de 18h à 21h.

VENDS Commodore 64, lecteur K7, joystick, 1000 jeux et docs. Richard au (16) 20 54 98 74.

VENDS Commodore 128, une manette, un lecteur de disk 1541, une interface Pal-secam, 600 programmes dont les CPM et en mode 128 : 3500F. Tél. (1) 43 77 45 64. (NDLJC : La lettre, j'ai rien compris ! D'abord j'ai pas correctrice, mais claviste, bruti !)

ECHANGE nombreux logiciels dont nouveautés pour CBM64. Important, je cherche un moyen pour obtenir Canal + et suis prêt à payer très cher. Jean-Yves Peron, 48, bd Boisson 13004 Marseille. Tél. (16) 91 49 24 63.

VENDS Oric-Atmos 48K, 100 logiciels, 12 hebdo, 3 Theorics, autres revues, livre. Laurent au (16) 74 58 78 22 à partir de 18h.

Jasminet, Atmos, cherche Jasminettes (sexe indifférent), pour échanges programmes fonctionnant sur disquettes (jeux de réflexion, Scrabble...) Jeux d'arcades ou utilitaires. R. Molles, 15, rue des 4-Vents, 49500 Segre.

VENDS K7 de jeux pour Oric 1 et Atmos : Intox et Zoé : 95F, Kikekankoi : 95F, Macadam Bumper : 90F, Super Jeep : 90F, Roland Garros : 90F, Triathlon : 90F, Foncus : 90F, Mission delta : 70F, Terminus : 70F, Hu Bert : 60F, Styx : 60F, Calcul : 50F, Harrier : 50F, Hunchback : 50F, Super Météors : 50F, Galaxian : 30F, Jogger : 30F, Guerre des couleurs : 20F, K7 de l'Oric : 20F, le tout : 1000F. J'ai aussi quelques numéros de Tilt à vendre 5F pièce. Si vous êtes intéressés, appeler Cyrille au (1) 30 41 58 79 après 18h.

VENDS Oric-Atmos 48K, 100 logiciels, 12 hebdo, 3 Theorics, autres revues, livre. Laurent au (16) 74 58 78 22 à partir de 18h.

Jasminet, Atmos, cherche Jasminettes (sexe indifférent), pour échanges programmes fonctionnant sur disquettes (jeux de réflexion, Scrabble...) Jeux d'arcades ou utilitaires. R. Molles, 15, rue des 4-Vents, 49500 Segre.

VENDS K7 de jeux pour Oric 1 et Atmos : Intox et Zoé : 95F, Kikekankoi : 95F, Macadam Bumper : 90F, Super Jeep : 90F, Roland Garros : 90F, Triathlon : 90F, Foncus : 90F, Mission delta : 70F, Terminus : 70F, Hu Bert : 60F, Styx : 60F, Calcul : 50F, Harrier : 50F, Hunchback : 50F, Super Météors : 50F, Galaxian : 30F, Jogger : 30F, Guerre des couleurs : 20F, K7 de l'Oric : 20F, le tout : 1000F. J'ai aussi quelques numéros de Tilt à vendre 5F pièce. Si vous êtes intéressés, appeler Cyrille au (1) 30 41 58 79 après 18h.

VENDS Oric-Atmos 48K, 100 logiciels, 12 hebdo, 3 Theorics, autres revues, livre. Laurent au (16) 74 58 78 22 à partir de 18h.

Jasminet, Atmos, cherche Jasminettes (sexe indifférent), pour échanges programmes fonctionnant sur disquettes (jeux de réflexion, Scrabble...) Jeux d'arcades ou utilitaires. R. Molles, 15, rue des 4-Vents, 49500 Segre.

VENDS K7 de jeux pour Oric 1 et Atmos : Intox et Zoé : 95F, Kikekankoi : 95F, Macadam Bumper : 90F, Super Jeep : 90F, Roland Garros : 90F, Triathlon : 90F, Foncus : 90F, Mission delta : 70F, Terminus : 70F, Hu Bert : 60F, Styx : 60F, Calcul : 50F, Harrier : 50F, Hunchback : 50F, Super Météors : 50F, Galaxian : 30F, Jogger : 30F, Guerre des couleurs : 20F, K7 de l'Oric : 20F, le tout : 1000F. J'ai aussi quelques numéros de Tilt à vendre 5F pièce. Si vous êtes intéressés, appeler Cyrille au (1) 30 41 58 79 après 18h.

VENDS Oric-Atmos 48K, 100 logiciels, 12 hebdo, 3 Theorics, autres revues, livre. Laurent au (16) 74 58 78 22 à partir de 18h.

Jasminet, Atmos, cherche Jasminettes (sexe indifférent), pour échanges programmes fonctionnant sur disquettes (jeux de réflexion, Scrabble...) Jeux d'arcades ou utilitaires. R. Molles, 15, rue des 4-Vents, 49500 Segre.

VENDS K7 de jeux pour Oric 1 et Atmos : Intox et Zoé : 95F, Kikekankoi : 95F, Macadam Bumper : 90F, Super Jeep : 90F, Roland Garros : 90F, Triathlon : 90F, Foncus : 90F, Mission delta : 70F, Terminus : 70F, Hu Bert : 60F, Styx : 60F, Calcul : 50F, Harrier : 50F, Hunchback : 50F, Super Météors : 50F, Galaxian : 30F, Jogger : 30F, Guerre des couleurs : 20F, K7 de l'Oric : 20F, le tout : 1000F. J'ai aussi quelques numéros de Tilt à vendre 5F pièce. Si vous êtes intéressés, appeler Cyrille au (1) 30 41 58 79 après 18h.

VENDS Oric-Atmos 48K, 100 logiciels, 12 hebdo, 3 Theorics, autres revues, livre. Laurent au (16) 74 58 78 22 à partir de 18h.

Jasminet, Atmos, cherche Jasminettes (sexe indifférent), pour échanges programmes fonctionnant sur disquettes (jeux de réflexion, Scrabble...) Jeux d'arcades ou utilitaires. R. Molles, 15, rue des 4-Vents, 49500 Segre.

VENDS K7 de jeux pour Oric 1 et Atmos : Intox et Zoé : 95F, Kikekankoi : 95F, Macadam Bumper : 90F, Super Jeep : 90F, Roland Garros : 90F, Triathlon : 90F, Foncus : 90F, Mission delta : 70F, Terminus : 70F, Hu Bert : 60F, Styx : 60F, Calcul : 50F, Harrier : 50F, Hunchback : 50F, Super Météors : 50F, Galaxian : 30F, Jogger : 30F, Guerre des couleurs : 20F, K7 de l'Oric : 20F, le tout :

## EDITO

Saviez-vous que parmi toutes les nouvelles sorties de disques, on ne peut plus abondantes ces temps-ci, celle du dernier Miles Davis, intitulé "Tutu" en hommage à l'un des meilleurs représentants de la lutte des Noirs en Afrique du Sud, est intervenue mondialement le 29 septembre...sauf en France, où vous devriez cependant le trouver sans tarder. Dès qu'on l'a on vous en parle, promis ?

BEN

## PRETENDERS

**T**rente cinq ans, yeux perçants, toujours aussi rock'n'roll avec ses mitaines noires et son blouson de cuir, Chrissie Hynde a conservé la même simplicité qu'il y a plus de dix ans, lorsqu'elle zonait dans les Halles, à l'Open Market, devenant à l'occasion passagèrement la chanteuse des Frenchies, groupe parisien sans lendemain. Depuis, elle a beau avoir fondé l'un des meilleurs groupes de rock sur la planète, épousé successivement Ray Davis (de son état chanteur des Kinks) et Jim Kerr (âme vocale des Simple Minds), mettre deux beaux enfants au monde, Chrissie n'est toujours pas prête à faire la moindre concession, ni à se comporter en star stupide. Elle nous laisse juger de la musique de "Get Close" et de la nouvelle mouture des Pretenders. Elle et le guitariste Robbie McIntosh sont les seuls à avoir pris part à la plus récente formation, Chrissie restant l'unique survivante des Pretenders du premier disque (James Honeyman Scott et Pete Dinklage sont morts, Martin Chambers a été plus ou moins exclu du groupe). Les Pretenders version 86, c'est donc en plus de Chrissie et Robbie : Blair Cunningham (ex-Haircut 100) à la batterie, T.M. Stevens (tout juste sorti d'un album et d'une tournée avec James Brown) à la basse et Bernie Worrell (participant acide de la Material connection et des délire de George Clinton) aux claviers. Pour vous, Chrissie s'est laissé questionner.

**Q.** : Et qu'est-il advenu de Martin Chambers ?  
**C.H.** : Il n'a joué que sur un titre de cet album et on a employé trois autres batteurs pour le reste. Il ne fera pas partie de notre prochaine tournée. Ce n'est pas que je n'aimerais pas retravailler avec lui, mais il y a des morceaux de cet album sur lesquels il n'aurait pas pu donner le bon feeling : les titres funky en particulier... Je voulais avoir des titres à danser sur ce disque, parce que j'ai toujours beaucoup regretté qu'il n'y ait pas un seul morceau dansable sur les trois premiers Pretenders. Je l'ai toujours pris comme un échec personnel et c'est la raison essentielle qui m'a incitée à



changer de musiciens... Il me semble qu'en 1986, il est difficile d'avoir la même attitude que dans les années 60, où on réfléchissait essentiellement en termes de groupes soudés. Aujourd'hui, il paraît inconcevable de garder les cinq mêmes personnes ensemble sur une période de cinq à dix ans et d'attendre d'eux qu'ils aient toujours le même type d'inspiration, la même façon de voir les choses, les mêmes intérêts, les mêmes goûts musicaux. Quand on veut continuer à être créatif, je crois qu'il faut suivre son impulsion naturelle. Et surtout ne pas garder les mêmes schémas pour une simple question d'image. Dans mon cas, de toute façon, ce n'était pas possible, puisque deux des Pretenders sont morts... J'veux dire : "Bon voyage !" (en français). Qu'est-ce que je pouvais faire ? Le groupe était fichu !...

**SHOW DEVANT**  
 \* DOGS, le 10/10 : Cherbourg ; le 11/10 : La Roche-sur-Yon ; le 15/10 : Orléans ; le 16/10 : Rouen.

**Q.** : L'option plus soul de cet album, est-ce une manière pour vous de remettre au goût du jour ce feeling qui caractérisait le style R&B des années 50/60 ?

**C.H.** : Non, à vrai dire, je fais mon truc et il est difficile pour moi de ne pas être influencée par les 50/60, puisque je suis née en 1951. Le nom même de Pretenders m'a été inspiré par la version de "Great Pretender" interprétée par Sam Cooke. Donc, évidemment, c'est une de mes grandes influences, dans la mesure où c'est aussi la musique que j'écoute le plus. Mais je n'ai jamais écouté James Brown plus que les Kinks... Et je ne fais pas un effort particulier pour "faire de la soul". Ce serait antinaturel pour moi.

**Q.** : Pourquoi avoir choisi Jimmy Iovine et Bob Clearmountain à la production ? (Producteurs vedettes on se souviendra qu'ils se sont illustrés avec Springsteen, mais aussi sur le dernier album des Simple Minds).  
**C.H.** : En fait, Jimmy Iovine a toujours voulu travailler avec les Pretenders depuis le début, c'est du moins ce qu'il affirme. Quand il a su que je ne voulais pas reprendre Chris Thomas à la production, il s'est mis à m'appeler tous les jours. Il m'a si bien emboîné que j'ai fini par accepter de travailler avec lui. Mais je ne le regrette absolument pas.

**Q.** : Jim Kerr a-t-il eu une influence sur vos dernières compositions ?

**SHOW DEVANT**  
 \* ETIENNE DAHO, le 15/10 : Reims ; le 16/10 : Caen.

**C.H.** : Oui, il m'a beaucoup influencée, ces dernières années. Il m'a surtout beaucoup encouragée. Parce que j'ai une tendance à oublier que je fais partie d'un groupe de rock, dès que j'ai fini de tourner. Ma vie n'est plus du tout la même et il faut qu'on me rappelle que je suis aussi cette fille sur scène avec sa guitare... Mais, vous savez, je suis très influençable, ce qui ne veut pas dire que je copie les autres.

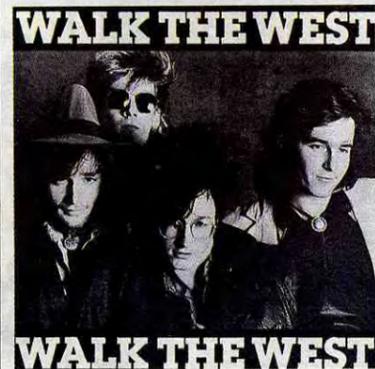
**Q.** : Vous êtes mariés, vous avez des enfants, comment parvenez-vous à vous voir, lui étant très occupé avec Simple Minds, vous avec Pretenders ?

**C.H.** : Et bien, on n'y arrive pas !

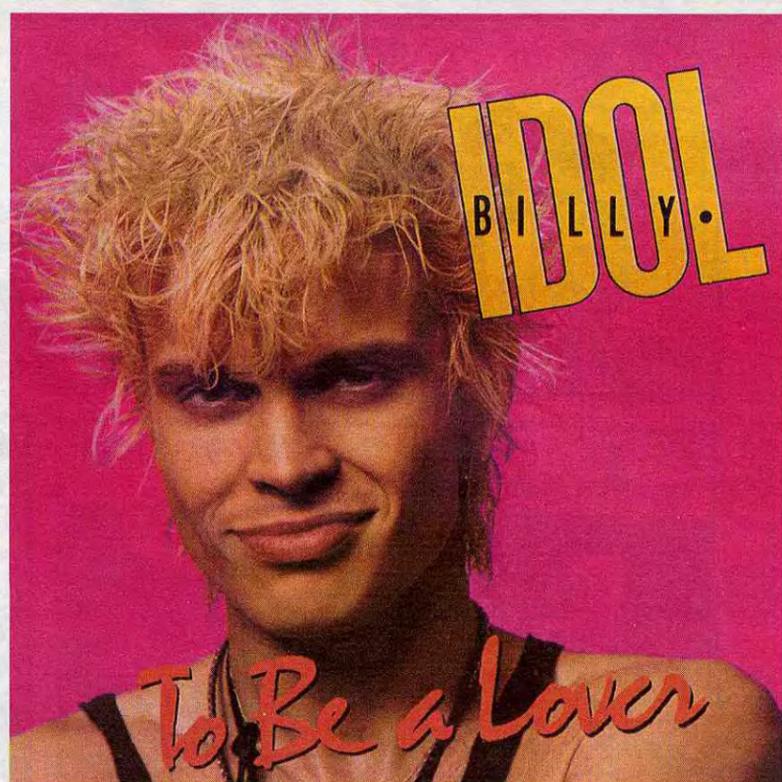
## WALK THE WEST

"Walk The West"  
 (Capitol/Pathé Marconi)

**L**a bonne surprise de la semaine ! Alors que je ne savais plus où donner de la tête entre le dernier Tina Turner, le dernier Huey Lewis, le dernier Paul McCartney, le dernier Lionel Richie, le dernier Cyndi Lauper, le dernier James Brown (dont les chroniques viendront en leur temps, rassurez-vous), c'est un outsider



qui s'imposait sur ma platine. Walk The West, c'est un son, une fraîcheur, une énergie qui font vraiment du bien en com-



## BILLY IDOL

"To Be A Lover"  
 45 tours (Chrysalis/Phonogram)

**A**près un accouchement difficile, "Whiplash Smile", le nouvel album de Billy Idol, qu'annonce ce simple, a enfin vu le jour. Autant le dire, on ne regrette pas d'avoir attendu si longtemps. Avec "To Be A Lover", le décoloré à la moue d'enfer ne se moque pas de nous. Il est allé repêcher ce morceau dans

les tiroirs de chez Stax, où il dormait depuis que Booker T. Jones et William Bell l'avaient créé dans les années 60. Mais il évite l'écueil nostalgique en le remalaxant à sa propre sauce, mâchant le texte, le faisant gronder du fond de ses poumons, lui insufflant un pathos digne des premiers rockers, mais sur le mode des années 80. Epaulé par ses deux inséparables associés créatifs Steve Stevens aux débâches guitaristiques et Keith Forsey à la production, Billy Idol passe l'overdrive sans forcer, confirmant que le nom qu'il s'est donné n'a rien d'une usurpation. Comptez sur ce rocker-lover pour déclencher vos passions !

paraison des "produits" hyper-calibrés que nous sortent les vieux roués des hit-parades. Walk The West, c'est quatre garçons, dont deux frères, John et Will Golemon (respectivement à la basse et à la guitare lead - Wow ! ce son, mon cochon !),

**SHOW DEVANT**  
 \* JEANNE MAS, le 10/10 : Angers ; le 11/10 : La Mans. Bordeaux.

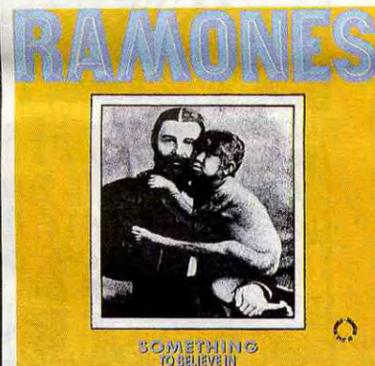
Richard Ice tenant les baguettes (et tu peux dire qu'il a un fameux coup de caisse claire) et Paul Kirby à la guitare et au chant. Originaire de Nashville, Walk The West serait la version "rock'n'roll dur" de la tendance revival country-rock qu'on voit émerger depuis quelque temps. Beaucoup plus électrique et moins référentiel qu'un Rank And File, moins systématiquement tordu et volontairement exaspérant qu'un Violent Femme, Walk The West possède en la personne de Paul Kirby un

**SHOW DEVANT**  
 \* CARMEL, le 11/10 : Paris (Rex Club).

auteur/compositeur apparemment prolifique (il signe les dix morceaux de l'album), doublé d'un bon chanteur (avec ce grain de voix qui fait parfois penser à Dylan). Walk The West, un groupe qui n'a pas besoin de se déguiser pour bien sonner, un groupe qui va vous secouer à coups d'accords de guitares bien plaqués, un groupe dont on va attendre les concerts de pied ferme. Qu'on se le dise !

## RAMONES

"Something To Believe In"  
 45 tours (Sire/Barclay)



**L**à, je vous en parle surtout pour vous montrer la pochette : assez étrange, n'est-ce pas ? C'est en fait l'image qu'ils ont choisie pour illustrer le titre de leur album "Animal Boy" (dont la pochette est beaucoup plus moche). A part ça, le morceau qui lui sert de simple est pour le moins anémique et aseptisé (pour du Ramones, s'entend). On écouterait ça sans faire vraiment attention, on pourrait croire qu'il s'agit d'un enregistrement posthume de Téléphone. Et ce n'est pas la face B, "Somebody Put Something In My Drink", hymne délibérément stupide et monocorde, qui peut sauver ce disque. Cela dit, vous verrez une photo tirée de "Freaks" au recto de la pochette. Les Ramones nous la feraient au look qu'ils ne s'y prendraient pas autrement.

## INFOS TOUT POIL

\* Petit à petit, l'air de ne pas y toucher, le pouvoir réactionnaire s'insinue dans tous les rouages mis en place du temps où la politique culturelle se montrait bienveillante et stimulatrice d'initiatives. Comme par hasard, ce sont les lieux où se produisent des musiciens d'un type un peu trop bronzé ou trop "méditerranéen" qui sont les premiers touchés. Les animateurs du Phil'One se sont ainsi vu refuser le renouvellement de leur bail d'exploitation durant l'été. Et depuis septembre, les restaurants où se produisent traditionnellement des artistes africains ferment les uns après les autres, sous prétextes sécuritaires...

\* Régulièrement, des petits malins du showbiz français s'emparent d'événement politiques pour alimenter leur inspiration défaillante. Malheureusement, la plupart d'entre eux sont loin de posséder l'humour d'un Coluche... C'est le cas de ceux, qui sous le nom de "Le Ministère", viennent de commettre le 45 tours "10%", supposé rouler dans la farine "l'affront national". Premièrement, j'étais Bashung, j'aurais pas apprécié qu'on me pompe comme ça : deuxièmement, ça m'a pas fait rire ! Pourquoi j'en cause, alors ?

\* La finale du tremplin "Hexagonal Rock 86" se déroulera à Toulouse, le 6 novembre prochain.

\* Etienne Daho a décidé de tester le degré d'amour que lui porte ses fans, en prenant Elli Medeiros pour faire sa première partie à l'Olympia. Supporter les couinements hors ton de l'ex-punk poupponnante est une épreuve que je ne souhaite pourtant à personne.

une aventure de **WILLIAM LEHÉROS** par *jeanne* : **LE BARBECUE**

WILLIAM LEHÉROS ÉTAIT UN MONSIEUR TRÈS GENTIL ET TRÈS POLI

BONVOUR MFIÉU LE FEF

MAIS COMME IL ÉTAIT TRÈS LAID PERSONNE NE LUI PARLAIT ET AUCUNE SECRÉTAIRE DE SON BUREAU NE VOULAIT SE MARIER AVEC LUI.

FOUS FOULEZ M'ÉPOUSER, MAMVELLE VILMAINE ?

OH BEN NON ALORS

ALORS WILLIAM SE CONSOLAIT AVEC SON MÉTIER D'ORDINATRISTE. IL AIMAIT BEAUCOUP LES ORDINATEURS, QUI ÉTAIENT LES SEULES PERSONNES À ÊTRE GENTILLES AVEC LUI.

BONVOUR MAKIMPOF

ET GRÂCE À EUX WILLIAM LEHÉROS PASSAIT UNE VIE HEUREUSE. MAIS CE JOUR-LÀ...

HERVÉ NERGI AVAIT EU LA SYMPATHIQUE IDÉE D'ORGANISER À L'OCCASION DE LA FÊTE DU DIRECTEUR UNE PETITE BARBECUE -PARTY DANS LA COUR DU BUREAU.

HA HA Y'A QUE ÇA DE VRAI LE BARBECUE

TRÈS BONNE IDÉE NERGI

EH! BARBECUE BARBE AU CUL, KHÀ KHÀ KHÀ KHÀ

HOO, MONSI-EUR PENIS-SART

SOUDAIN...

ZUT! J'AI OUBLIÉ L'ALLUME-BARBECUE DANS MON BUREAU!!

BEN ON N'A QU'À Y ENVOYER WILLIAM!

HA HA HA HA

AH OVAIS! VA CHERCHER WILLIAM!

WILLIAM A UN PINCEMENT AU COEUR. VA-T-IL POUVOIR RÉUSSIR UNE SI DÉLICATE MISSION, LUI QUI EST MYOPE COMME UN OEIL DE BOEUF EN GÉLÉE?

HA HA HA HA HA

MON DIEU

MON DIEU

SURTOUT QU'IL N'A JAMAIS VU D'ALLUME-BARBECUE DE SA VIE. MAIS IL TROUVE DANS LE BUREAU D'HERVÉ NERGI UNE PILE DE PETITS OBJETS NOIRS QUI NE PEUVENT ÊTRE QUE ÇA.

MON DIEU

ET COMME QUAND IL REVIENT SES COL-LÈGUES SE SONT ÉLOIGNÉS POUR PLAISANTER, IL A UNE IDÉE FANTASTIQUE.

EH GILMAINE FAIS VOIR TES NICHONS

000OH

ALLUME LE BARBECUE MOI-MÊME, V'AURAI PEUP-ÉPRE UNE AUGMENTAFION!!

KHÀ KHÀ KHÀ

AVEZ CONIA ÈME L'A BIEN FAI

MAIS HÉLAS...

HA HA HA WILLIAM A ALLUMÉ LE BARBECUE

MAIS? QU'EST-CE QUE C'EST QUE...?

!! DES DISQUETTES!?

TOUTES LES DISQUETTES DE LA SOCIÉTÉ!!!

DE RAGE, LE DIRECTEUR A ARRACHÉ UN BRAS À WILLIAM, ET TOUS LES EMPLOYÉS EN FONT DES MERGUEZ.

POUR SE CONSOLER, WILLIAM S'EST ACHÉTÉ UN PORTE-CLÉS ORDINATEUR, MAIS COMME IL N'A PLUS DE MAISON, IL N'A PAS DE CLÉS À Y ACCROCHER.

FIN

# B.D!

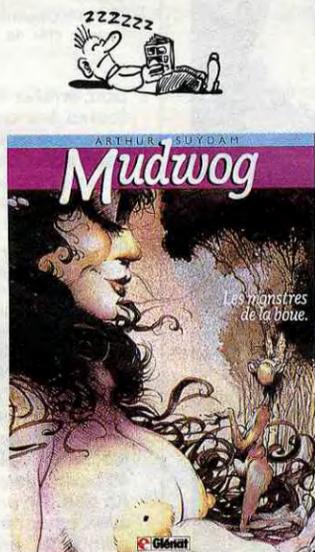
## EBDITO

**C**hers amis bédéphiles, cette semaine, il n'y aura pas d'édition. A la place, il y aura un petit article vous vantant les mérites du dernier San-Antonio qui est très bien et qu'un amateur de bd ne peut pas rater sous peine de passer pour un gros con. Parce que San-Antonio influence tout le monde, y compris les auteurs de bd. Donc, son dernier est très bien. Il y a la Couleur Pourpre, aussi, dont je voulais vous parler parce que j'ai trouvé ça très bien. C'est pas un bouquin, c'est un film. Et tombez pas dans

le piège du snobisme : oui, on chiale comme une madeleine, et alors ? Ça dégage, non ? Bon, et puis ceux qui ont raté l'interview de Mc Cartney aux Enfants du Rock sont des gros con. Je suis méchant, cette semaine, hein ? C'est ça la tolérance (je dis à cause du FigMag qui base sa pub sur le fait que pouvoir lire le FigMag, c'est le libéralisme. A mon avis, pouvoir lire l'Huma Dimanche aussi, c'est du libéralisme. Et aussi Pif Gadjet, et Maisons et Jardins, et Enclumes et Forgerons...). Milou.

## JOLE

Bon. Quand j'ai vu l'album, enfin, quand je l'ai feuilleté, je me suis dit : "Tiens, Cabanes fait dans la couleur avec plus de soin." J'ai continué à feuilleter, et intérieurement je me suis confié que ça ressemblait beaucoup à du Hausmann. Ensuite, j'ai regardé les dessins avec application et je me suis pensé : "Tiens, Frazetta fait du Cabanes, maintenant ?" Après, j'ai réalisé que le plus simple était de regarder la couverture et je me suis aperçu que c'était ni du Cabanes ni du Frazetta ni du Hausmann, mais du Suydam, qui est un très bon dessinateur. Finalement, j'ai décidé de le lire et j'ai rien compris du tout. Enfin, plutôt, j'ai tout compris et ça m'embête bien parce que c'est un peu pauvre. Si vous voulez, c'est une métaphore sur la vie, sauf qu'au lieu d'être humains dans une boulangerie, c'est des monstres dans un monde bizarre. Pourtant, on le sait, qu'il faut pas s'attaquer à la critique sociale en changeant les apparences des gens. Tiens, y a qu'à voir le Bébête Show, à force de faire des paraboles pour bien dire que c'est pas les vrais hommes politiques qui parlent, c'est devenu nul.



Là, c'est pareil. Par contre, si c'est pour retapisser votre salon, c'est du meilleur effet. Quels dessins ! Qu'est-ce que c'est beau ! Et puis comme de toutes façons on ne comprend pas l'histoire, on peut ne garder que les meilleurs dessins.

**MUDWOG de SUYDAM chez GLENAT, 59 balles.**

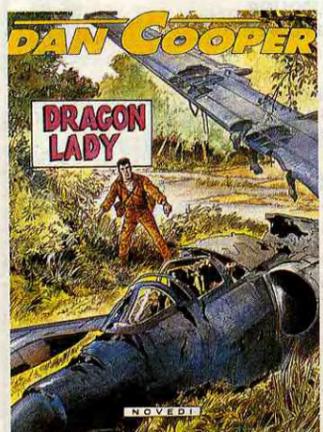


## BRAVE CON

Ah, Dan Cooper, sacré con. Comme c'est con. J'en reviens pas. C'est comme Michel Vaillant, mais au lieu de piloter des bagnoles, Dan Cooper pilote des avions. Alors on a droit aux plans serrés sur des avions, avec des petites flèches qui indiquent où se trouve le fuselage, l'équipement UHF, le cône en fibre de verre interchangeable qui peut contenir des radars latéraux, des équipements électroniques de reconnaissance ou des brouilleurs puissants (non, c'est vrai). Ça va bien dans un manuel de pilotage,

mais c'est un peu chiant en bd. Bon, alors ce brave con de Dan Cooper rencontre des tas de problèmes, il se fait descendre en plein vol et réussi à atterrir de justesse en s'en tirant avec une foulure du poignet et je trouve ça nul parce qu'il y a deux jours j'ai renversé une grand-mère en mob et ça m'a procuré beaucoup plus de plaisir que la lecture de l'histoire d'un con qui réussi à poser un zinc en flammes. Non que j'éprouve de la joie à renverser des grands-mères, mais j'ai été très content quand j'ai vu qu'elle avait rien et comme j'ai pas d'assurance, j'avais peur d'avoir des emmerdes. En gros, ma vie à moi est beaucoup plus palpitante et trépidante que celle de ce con de Dan Cooper.

**DRAGON LADY de WEINBERG chez NOVEDI, 39 francs.**



## SALUT LA PROMO

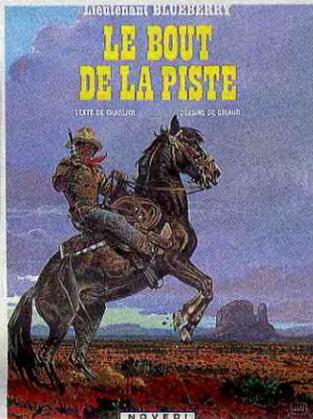
VOIR PAGE 22

## BD Parade!

SAISON DES AMOURS	REISER	17
DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
VENT DU SOIR	BINET	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LE BOUT DE LA PISTE	CHARLIER GIRAUD	16
LE GENIE DU SIECLE	FRANC	16
FUCK FLY AND BOMB	MAX OUIIN	16
LES MUTANTS DE XANAIA	ROSINSKI DUCHATEAU	16
CAPTIFS DU CHAOS	CEPPI	16
KOGARATSU	MICHETZ BOSSE	16
NOBLESSE DEPRAVEE	MAGNUS	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
SUPERWEST	MATTIOLI	14
OBJECTIF DANGER	ROBBINS	14

## LE BOUT DU TUNNEL

Tiens, une dépêche vient de tomber sur mon téléscripteur : FRA - 14h19 - BD BLU348 Un nouveau Blueberry vient de sortir - L'aventure qui avait débuté voici



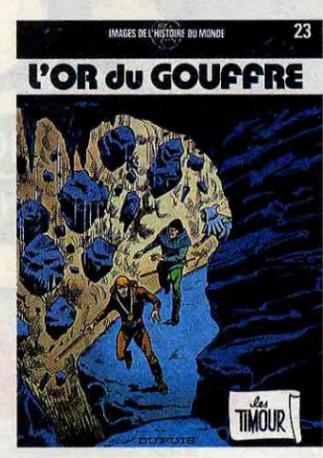
une quinzaine de tomes s'achève enfin - Résumé : d'abord, Blueberry est accusé d'avoir détourné ou volé des centaines de milliers de dollars - Ensuite, on l'accuse d'avoir voulu tuer le président Grant - Puis on l'accuse d'avoir tué le pape - Puis d'être porteur du Sida - Bref, Blueberry se débat dans les emmerdes - Ça fait 10 ans que ça dure - On se demandait quand ça finirait - C'est fini - Le dernier album vient de sortir - Tout se dénoue - Je voudrais pas gâcher votre plaisir, mais Blueberry est innocenté - Et puis lire la fin d'une histoire en quinze tomes, c'est comme arrêter de se taper sur la tête avec un marteau - Ça fait du bien - Je parle pas du dessin, vous connaissez - Je parle pas du style, vous connaissez - Fin BD BLU348 - End of transmission

**LE BOUT DE LA PISTE de CHARLIER et GIRAUD chez NOVEDI, 39 balles.**

## SEMPITERNEL

A chaque fois que je crois que je suis tranquille pour un moment, ça recontinue encore et encore. Un nouveau Sirius. Merde. Je croyais en être débarrassé. Comment faire pour qu'il n'y ait pas de nouveaux Sirius ? Je vais lui téléphoner et essayer de le raisonner. C'est vrai, il ferait certainement un excellent jardinier, ou un très bon menuisier. D'ailleurs, on peut faire des stages pour se recycler, même quand on est vieux. Même quand on est Sirius. Ou alors tiens, je vais lui téléphoner et je vais lui envoyer des ultrasons dans le combiné. Ou alors je lui envoie du Goossens, pour lui faire voir. Pour qu'il ait bien honte. Qu'il comprenne que la bd est une chose trop sérieuse pour la confier à des pros.

**L'OR DU GOUFFRE de SIRIUS**



**chez DUPUIS, 35 balles.**

## BEMOL

Un album comme ça, ça part d'un bon sentiment, y a pas. Rien que le titre est joli : requiem en fa dièse mineur. Le fa dièse mineur, c'est toujours beau. Moi, je suis en train d'explorer une branche de la musique qu'on a trop tendance à laisser de côté : l'immobilisme. Il suffit de

plaquer un accord triste et de ne plus bouger pendant au moins cinq minutes. Après, on rajoute des petites variations subtiles, ou alors des bruits à peine audibles. C'est vachement beau. Bon, quand on s'attend à du hard, on s'emmerde un peu, mais moi j'aime bien. C'est dommage qu'à part le titre, ça tienne pas la distance. Le dessin sera bien dès que Carpentrie se sera dégagé de l'influence néfaste et malsaine d'Hugo Pratt (c'est pas Pratt qui est malsain, c'est le fait d'être influencé) et le scénario sera intéressant quand il se sera sorti des polars à la petite semaine. Faut faire gaffe aux influences, c'est très dangereux. Moi-même, des fois, je suis influencé par Filippini et je me prends à écrire des trucs du style :

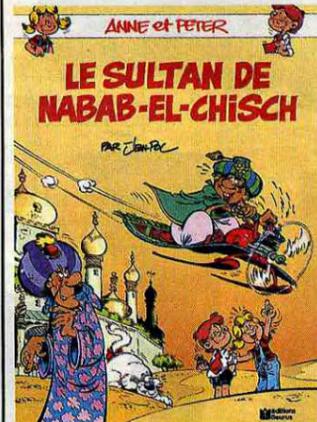
## PSEUDO



D'après vous, pourquoi l'auteur signe Jean-Pol, hein ? Pourquoi il ne signe pas "Jacques Dufour, 364 rue Madame, 75006 Paris, vous pouvez envoyer vos compliments à l'adresse sus-indiquée" ? Je vais vous le dire : parce qu'il a honte. C'est purement alimentaire, ce genre d'albums, c'est pas pour la

gloire. De toute façon, quelqu'un qui s'inspire autant de Tabary ne peut pas faire ça pour le plaisir. Quand on dessine par passion, on essaye de se chercher un style, on ne fait pas dans le genre "Je vais prendre les quatre derniers hits en bd et je vais en faire une synthèse, comme ça on sera sûr d'en vendre au moins quelques-uns." Vous avez compris : l'album en question fait malheureusement partie du genre en question. Des fois, j'ai des copains qui me disent : "T'as du bol de pouvoir lire des tas de bd gratos, j'aimerais bien le faire." Tu parles, Charles. A côté des vingt ou trente bons albums qui paraissent par an, je me tape tous les autres. Anne et Peter, faut l'avoir vu pour le croire. C'est creux à un point que c'en est pas possible. Même pour les mômes, ça doit être chiant. Mieux vaut un bon vieux Barbe-Noire, tiens.

**LE SULTAN DE NABAB-EL-CHISCH (l'espère que ce nom pseudo-oriental fera rire les mômes) de RYSSACK et JEAN-POL chez FLEURUS, 33 balles.**



## ENCORE EUX ?

Jeu. Qu'est-ce que est vieux, dépassé, sans intérêt, dessiné sans

passion, mal colorié, mal dialogué, réédité par les éditions Récréabull qui nous feront toujours autant rire, et qui coûte 36 balles ? Vous ne trouvez pas ? C'est le cinquième tome de Capitan par L. et F. Funcken. Pour la peine, comme vous avez pas trouvé, vous avez un gage. Voyons, qu'est-ce que je vais vous donner ? Ah, je sais : vous allez lire l'album. Ah ah ! Non, je déconne, je suis pas si salaud, quand même ! J'infligerai pas ça même à mon pire ennemi. Par contre, comme je ne suis pas chien, je vous refille l'unique réplique marrante de tout l'album : "Maugrébiou de capédédiou !". Voilà. Vous avez l'essentiel. Merci Milou, on dit (les auteurs ont le droit de dire "merci mon chien").

**EN GARDE, CAPITAN de L. et F. FUNCKEN chez RECREABULL, 36 francs.**

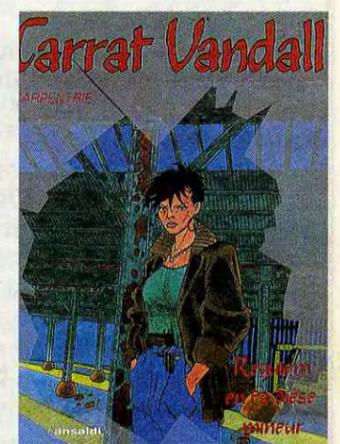


## FINI ?

Je croyais qu'on n'en faisait plus, des histoires où des mômes découvrent d'abord un parchemin qui indi-

que un trésor, puis le trésor indiqué par le parchemin, en passant par 48 pages qui ne servent qu'à décoder ledit parchemin ! J'espérais au fond de moi-même que c'était révolu, cette époque-là ! Après tout, on n'a jamais fait mieux que le Club des Cinq, c'est inutile de se lancer dans le créneau ! Eh ben si, Grégory et Goux s'y vautrent, avec déjà une première erreur : les personnages, Fripounet et Marisette, sont nuls, une deuxième erreur : le scénario est niais au possible, une troisième erreur : c'est mal dessiné, une quatrième erreur : c'est mal pompé sur le Club des Cinq (j'aime tellement le Club des Cinq qu'un jour je vous ferai un historique), une cinquième erreur : c'est nul, etc., etc. Un album plein d'erreurs, en somme, cong.

**LA NUIT DU SANGLIER de GREGORY et GOUX chez FLEURUS, 36 balles.**



"ce merveilleux auteur que l'on avait découvert avec plaisir dans les pages de Blek-Le-Rock spécial 43 en février 56 a tout pour plaire : son dernier album est rempli de petits dessins superbes avec plein de couleurs dans tous les sens, et pour couronner le tout, il y a même des dialogues formidables. En plus, l'auteur lui-même est très sympathique, et son éditeur est super-sympa et vous êtes tous un bon gros tas de chouettes copains". Heureusement, je me reprends rapidement : "C'est de la merde." Chacun son style, après tout. Faut pas essayer de copier.

**REQUIEM EN FA DIESE MINEUR de CARPENTRIE chez ANSALDI, 44 balles.**



# LE TELECHARGEMENT

Pour pouvoir charger les programmes dont au sujet duquel on vous cause sur la première de couverture, il vous faut un minitel, un câble et un logiciel. Pour le minitel, on peut rien pour vous, demandez-le aux PTT. Par contre pour le logiciel et le câble, vous avez les tarifs, là, dessous. Envoyez vos sous.

ORDINATEUR	Câble Minitel/Ordinateur			Interface nécessaire avec logiciel.
	A	B	C	
AMSTRAD 464	150	135	105	Aucune
AMSTRAD 664	150	135	105	Aucune
AMSTRAD 6128	150	135	105	Aucune
MSX	150	135	105	Aucune
THOMSON	150	135	105	Interface communication
ORIC 1	150	135	105	Aucune
ORIC ATMOS	150	135	105	Aucune

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

ST, Commodore, Apple, IBM et Mac, c'est le même prix mais il faudra attendre fin octobre pour connaître les interfaces nécessaires. (En langage informatique, ça veut dire qu'on pédale dans la choucroute et qu'on a strictement aucune idée de la date de sortie des câbles pour ces bécanes).

## BON DE COMMANDE A ENVOYER A SERVEUR HEBDOGICIEL

24, rue Baron, 75017 PARIS

AMSTRAD 464:	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné: 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club: 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 664:	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné: 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club: 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 6128:	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné: 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club: 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
MSX:	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné: 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club: 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
THOMSON TO7-TO7/70:	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné: 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club: 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
ORIC 1:	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné: 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club: 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
ORIC ATMOS:	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné: 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club: 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.

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

ADRESSE: .....

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

TARIF C: N° de carte du Club obligatoire: .....

TARIF B: N° d'abonné obligatoire: ..... N° de téléphone: .....

Règlement joint:  Chèque bancaire  CCP

## DEUX SUPER-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.

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

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

course mensuel. ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel. ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris. ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant. ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement. HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS. Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur. Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

## BON DE PARTICIPATION

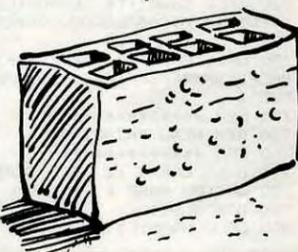
Nom : .....  
Prénom : .....  
Age : ..... Profession : .....  
Adresse : .....  
N° téléphone : .....  
Nom du programme : .....  
Nom du matériel utilisé : .....

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

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

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

1ER :  
2 BRIQUES!  
LES PARPAINGS  
SONT PAS CONTENTS.  
ET NOUS ? ON EST  
DE LA MERDE?



## SENGILUED

.snalrev ud tiaté iceC

Je suis soufflé : voici un programme tournant sur Cray II, le plus gros ordinateur du monde, dont on parle d'ailleurs autre part dans ce canard ! Attention, c'est du Fortran (exceptionnellement). Et comme l'auteur de ce programme vit au States, ben c'est lui qui empêche les deux softs ! Et na !

Listing Cray II.

```

SUBROUTINE FFT2D(A,N,M)
DIMENSION A(N,M)
COMMON /WSpace/WRK(2048)
CALL FFTINIT(N,WRK)
DO 100 J=1,N
CALL FFTCOLL(A(1,J),N,1,WRK)
CALL FFTINIT(M,WRK)
DO 200 I=1,M
CALL FFTROW(A(I,1),M,N,WRK)
RETURN
END
    
```

Du classique, bien que du bon, bref, du Didier Marion. Ça permet de faire CIRCLE (X,Y,rayon),couleur.

Listing Thomson TO7-70.

```

1 CLEAR,40765:A$(0)="B601B7220B30B0EBF2
20C3006BF220E300CAF8CE999434952434CC5308
CDF80D62C020EF97EDF6F7F2036BDC72FBDE7489
F64109F629DC2BDE75DD74A0C4A1F9B3DD0469DD
E27129DC29DCBDD627C1102C07C1F02D03F7202
94F5FDD3EDD5A965B1F893DBDF4FC0346DD4E0F3
FD65F1F983D10"
2 A$(1)="934E24040C5F20F28D098D070C5B0A4
A26DA398D19DC5EBDF4FCDD5EBD10DC5ABDF4FCD
D5A2BEC9E5E9F8ADD5E39DC5ED3642BF91083013
F22F31F01DC5A0362E53108300C72E51F023F9
0":CLS:FORT=1T0192:A=T>116:POKE40767+T,V
AL("&H"+MID$(A$(A),T*2+A*232-1,2)):NEXT
:EXEC40768
    
```

TTTTTTTTTTTT

Pour les fainéants qui ne supportent plus de devoir faire DIR puis FSET A-B, Frédéric Tournay apporte une solution au problème.

Listing Canon X-07.

```

1 DIR:FOR I=0 TO 12:A#=#A#CHR$(SCR
EEN(I,2)):NEXT:B=VAL(MID$(A#,INSTR
(A#,"")*1))
2 B=VAL(A#)-B:PRINT MID$(STR$(B),2
)+"/0":FSET B
    
```

TTTTTTTTTTTT

Tapez HIRE : EXPLODE : RUN, fermez les yeux, et vous vous retrouvez en 14 dans les tranchées de Bertrand Geneau de Lamarlière.

Listing Oric.

```

1 A=RND(1)*3+1:B=RND(1)*10000+4000
:IFRND(1)<0.3 THENFORI=3 TO70:SOUL
D3,I*2,A*4-2:NEXT
2 SOUND3,0,0:PLAY7,2*INT(A),1,B:CU
RSETB/75,A*10,0,1:WAITA*150:RU
N
    
```

TTTTTTTTTTTT

La semaine prochaine, vous retrouverez ma prose incomparable.

Sept.



Représentez vos fonctions trigonométriques en 3D grâce à Vincent Corbin.

Listing Amstrad.

```

10 INPUT "a":a:DEG:z1=COS(a):z2=SI
NK(a):INPUT "dx":dx:INPUT "dy":dy:I
NPUT "px":px:INPUT "py2":py2:MODE
2:ORIGIN 320,200:FOR z=180 TO -180
STEP -5:FOR x=180 TO 180 STEP 5
20 y=SIN(x)*SIN(z)*140:bx=dX*(x+z*
z1):by=dy*(x+z*z2):PLOT bx,by,1:MO
VE bx,by-2:DRAW bx,-200,0:NEXT x,z
30 dans cet exemple, la fonction
est Y=SIN(X)*SIN(Z)*140 (ligne 20)
    
```

## BERSANI GAGNE DEUX BRIQUES

Suite de la page 1

Pierre-Henri Bersani, la personne de son choix, Lunar, Jeep, Yvette, Gif et son Commodore 64 nous ont déclaré : "Nous sommes vachement contents et nous espérons faire encore mieux la prochaine fois."

Tiens, pendant que j'y suis, parlons un peu des programmes que vous envoyez à l'HHHHebdo. Je ne vous rappellerai pas le principe des concours mensuels et trimestriels, vous devez commencer à connaître depuis trois ans que ça existe. Pour les nouveaux et les mal-comprenants, tout est expliqué à coté : l'art et la manière de se faire deux briques par mois et de partir chez les ricains aux frais de la princesse. Par contre, pour les possesseurs d'IBM, compatibles et d'Atari ST, il faudrait voir à se bouger un peu le cul, parce qu'on ne peut vraiment pas dire que votre production soit magnifique. Je sais que les Basics à votre disposition sont un peu pourraves mais vous avez droit au C, au Pascal, à l'assembleur (source obligatoire), au Cobol, mais pas au ysqfbcwdxik, il faut que le langage utilisé soit normalement commercialisé. C'est quand même pas compliqué d'écrire un bout de listing ? Si ? Vous peinez ? Tiens, je vous fais un petit concours spécial rien que pour vous : les deux premiers programmeurs qui nous envoient un logiciel qui tienne la route sur IBM ou Atari ST, ils se gagnent 5.000 balles chacun en plus des 1.000 balles par page publiée et de la participation aux deux concours permanents. Tous ceux qui ont un Atari ou un IBM et qui ne nous envoient pas un programme dans la minute qui suit sont des cons, boum.

ALLEZ-Y ! ENVOYEZ LES BRIQUES. JE SUIS PARÉ

ET VOUS POUVEZ VISER LA TÊTE



WOUA LES FARCEURS. NON, ALLEZ, SANS DEC.





# CARPATHIANS 1879 EXELVISION EXL 100

CE QUE FEMME VEUT, ON N'EN A RIEN À FOUTRE

En l'an de grâce 1879, votre manoir situé dans la sinistre région des Carpates, reçut comme il se doit la visite d'un redoutable revenant...

Jean-Luc et Frédéric FARGES

J'AI QUITTÉ LA RÉGION DES CARPATHES. LÀ-BAS, JE ME SENTAIS DE TROP.

ENCORE UN INTELLO

OH! C'EST VILAIN



**SERVEUR HEBDOGICIEL**  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

## SUITE DU N°155

```

958 !*****
960 ! * R I R E *
962 ! * * * * *
964 ! * * * * *
966 ! *****
968 RESTORE 972:AD=50700:FOR I=0 TO 442
970 READ A:CALL POKE(AD,A):AD=AD+1:NEXT
972 DATA 152,79,10,120,11,10,121,0,9,251,10
974 DATA 174,138,49,135,61,34,150,52,198,26,154,136,85,194,152,107,120,163
976 DATA 86,243,82,168,149,136,88,195,138,185,135,38,103,13,61,150,94,238
978 DATA 168,180,212,20,107,169,50,242,146,83,171,196,203,56,75,74,181,146
980 DATA 174,34,47,49,46,119,189,132,189,138,56,61,116,43,246,17,210,240
982 DATA 146,169,42,71,78,195,75,38,19,31,167,152,108,243,176,209,210,234
984 DATA 178,210,71,52,1,114,14,37,64,14,169,8,200,190,28,1,41,101
986 DATA 32,160,216,74,04,164,144,142,128,236,199,17,200,101,24,6,16,16,83
988 DATA 249,224,83,206,230,205,88,135,73,169,150,59,26,45,38,245,90
990 DATA 153,108,117,184,84,162,181,187,241,82,83,175,244,8,218,4,240,206
992 DATA 21,1,201,149,35,32,23,53,4,68,151,134,128,46,195,6,23,123
994 DATA 140,102,198,62,108,108,121,86,217,240,112,177,249,200,84,227,163
996 DATA 166,18,165,27,177,4,16,146,51,2,167,42,85,161,26,8,232,50,12
998 DATA 129,83,149,170,80,13,24,66,170,62,92,213,232,240,169,218,240,70,147
1000 DATA 35,231,234,35,147,137,146,147,67,150,107,72,66,224,84,165,42
1002 DATA 84,3,160,105,177,250,106,123,173,165,164,238,195,157,182,135,149
1004 DATA 106,100,68,73,65,224,84,165,42,84,3,1,93,134,97,160,88,41,249
1006 DATA 74,103,173,161,199,21,163,91,150,150,158,186,13,111,218,46,94,170
1008 DATA 209,230,105,25,1,93,134,1,6,146,159,122,180,76,197,106,110,172
1010 DATA 185,92,25,107,153,177,197,240,84,173,229,166,22,173,89,182,17,224
1012 DATA 11,11,2,167,42,85,161,26,0,41,78,197,87,50,99,53,63,21
1014 DATA 95,201,106,84,220,212,108,165,202,118,115,82,243,165,206,216,195
1016 DATA 78,221,135,58,27,15,59,117,27,234,74,220,156,212,108,104,42,81,115
1018 DATA 83,245,149,138,202,205,77,205,71,51,106,53,47,54,95,141,142
1020 DATA 85,252,216,108,165,58,86,11,82,177,149,238,88,45,74,213,71,163,106
1022 CALL POKE(AD,149,56,101,95,169,172,149,210,88,124,165,42,86,78,255,31)
1024 RETURN
1026 !*****
1028 !* SOUS-PROGRAMME *
1030 !* * * * *
1032 !* *****
1034 !* DU SON * *
1036 !* * * * *
1038 !* *****
1040 !* * * * *
1042 !* BONJOUR *
1044 !* * * * *
1046 !* *****
1048 SUB BON
1050 RESTORE 1054:FOR I=0 TO 192:READ CO:CALL POKE(50700+I,CO):NEXT
1052 CALL EXEC(50700)
1054 DATA 152,79,10,120,11,10,121,0,9,251,10
1056 DATA 164,54,35,36,60,146,176,198,210,240,52,79,204,90,203,220,205,34
1058 DATA 137,234,18,15,229,80,187,37,79,170,147,149,26,149,56,168,24,21
1060 DATA 206,156,92,47,171,13,195,102,49,188,24,23,46,91,69,15,106,92
1062 DATA 184,108,21,51,168,42,34,119,89,156,224,195,137,210,118,9,178,52
1064 DATA 23,54,59,37,155,202,156,149,237,180,106,186,12,87,33,221,234,165
1066 DATA 51,69,132,74,169,186,50,87,116,167,165,12,198,213,220,210,148,42
1068 DATA 242,54,74,237,156,234,96,155,217,228,81,104,189,106,81,149,37,174
1070 DATA 247,186,85,133,23,155,49,200,81,50,94,99,38,175,70,217,100,145
1072 DATA 154,188,26,99,147,217,106,114,174,204,196,86,153,57,184,50,81,185
1074 DATA 101,230,232,42,68,108,37,2,88,99,70,64,8,165,8,136,58,237
1076 DATA 255,1
1078 SUBEND
1080 !*****
1082 !* SOUS-PROGRAMME *
1084 !* * * * *
1086 !* *****
1088 !* DU SON * *
1090 !* * * * *
1092 !* *****
1094 !* O U I *
1096 !* * * * *
1098 !* *****
1100 !* *****
1102 SUB OUI
1104 O1#="6CD5A19D59B398D9BA4E56CEEB6E0BA44318FEF431B4D271B764E75346914B67A54"
1106 O2#="4D8A68DB92552ECD2C1D73463925A9554E2955455C59552657A14E582A3BCD98C611"
1108 O3#="908890ACEA8839DD38EA82A4553727FF0F"
1110 O4#="01#&O2#&O3#":CALL SPEECH("L",&O4#):PAUSE .5
1112 SUBEND
1114 !*****
1116 !* SOUS-PROGRAMME *
1118 !* * * * *
1120 !* *****
1122 !* DU SON * *
1124 !* * * * *
1126 !* *****
1128 !* N O N *
1130 !* * * * *
1132 !* *****
1134 !* *****
1136 SUB NON
1138 N1#="EECA92342CE6FAC1755961586493D8B4A6835516932A9ECD230B4F62A88B8AA2D4D"
1140 N2#="8B31C5515D69466BB55456269E25A9BD9E9701AB1C51A23CCD4DD01FF03"
1142 NO#="N1#&N2#":CALL SPEECH("L",&NO#):PAUSE .5:SUBEND
1144
1146 -- NE FAITES PAS Ctl C QUAND VOUS --
1148 -- JOUEZ (SONS DEFECTUEUX) --
1150 --
1152 -- LE RECORD EST 213443 AU NIVEAU 3--
1154

```

```

270 CALL PEEK(AD(H)+I,A)
280 N=INT(A/16):B=A-N*16
290 IF N>9 THEN A=CHR(N+55) ELSE A=STR(N)
300 IF B>9 THEN B=CHR(B+55) ELSE B=STR(B)
310 S(H)=S(H)&A&B&#
320 NEXT
330 H=H+1:IF H<4 THEN 230
340 !
350 PT(1)=0:PT(2)=0:CALL PEEK(50761,NBR,VIE):CALL COLOR("0RB"):P(1)=1:P(2)=1
360 V(1)=VIE:V(2)=VIE:JO=1
370 MG=0:XJ=1:YJ=18:X=INTRND(39-5*P(JO)-TA(JO)):Y=18-INTRND(18-2*P(JO)-TA(JO))
380 TE(1)=1000:TE(2)=1000
390 !*****
400 !INITIALISATION DE LA MEMOIRE OBJETS
410 !*****
420 IF TA(JO)=1 THEN RESTORE 2750
430 IF TA(JO)=2 THEN RESTORE 3100
440 IF TA(JO)=3 THEN RESTORE 3450
450 IF TA(JO)=4 THEN RESTORE 3800
460 IF TA(JO)=5 THEN RESTORE 4150
470 IF TA(JO)=6 THEN RESTORE 4490
480 PAUSE .5:CALL SPEECH("L",&S(3)):CLS "RBB":READ C1#READ C2#READ C3#
490 CALL SPEECH("L",&S(3)):PAUSE 1:CALL SPEECH("A",&S(3))
500 FOR I=1 TO 6:READ CHAR(I):CALL CHAR(70+I,CHAR(I)):NEXT
510 CALL COLOR(C3#)
520 LOCATE (1,1):FOR I=1 TO 19:READ TA#
530 PRINT TA#
540 FOR J=1 TO 40:T*(I,J)=SEG$(TA#,J,1)
550 NEXT J
560 NEXT I
570 FOR I=1 TO 8:READ XO,YO:CALL COLOR(C1#):LOCATE (YO-1,XO)
580 PRINT "IJ":CALL COLOR(C2#)
590 LOCATE (YO,XO):PRINT "KL":NEXT
600 !
610 ! INITIALISATION SPRITE
620 !
630 IN=50688
640 DE=50725
650 DATA 7C527DDE7C387C290058FE297798017D98010EF6D728D07AD728D07B127EY
660 DATA 822E127F822E0AY
670 DATA 987D0EF7127A822E127B822E7D2878E3EE98797DE0C5X
680 ADR=IN
690 RESTORE 650
700 JJ=0
710 READ X#
720 FOR I=1 TO LEN(X#)STEP 2
730 A#=SEG$(X#,I,1)
740 IF A#="X" THEN 840
750 IF A#="Y" THEN 710
760 IF NUMERIC(A#) THEN A=VAL(A#) ELSE A=ASC(A#)-55
770 B=16#A
780 A#=SEG$(X#,I+1,1)
790 IF NUMERIC(A#) THEN A=VAL(A#) ELSE A=ASC(A#)-55
800 B=B+A
810 CALL POKE(ADR+JJ,B)//////////////////////////STOCKAGE DANS LA RAM//////////////////////////
820 JJ=JJ+1
830 NEXT I
840 CALL CHAR(89,"7E8181A5A5818189D523")
850 CALL POKE(124,0,1,216,89)
860 CALL EXEC(IN)
870 !
880 !JEU
890 !
900 II=1:DO=0:CALL COLOR("1WB"):LOCATE (17,1):PRINT CHR$(81):CHR$(82)
910 PG(JO)=.1*TA(JO)+P(JO)*.05
920 LOCATE (18,1):PRINT CHR$(83):CHR$(84)
930 CALL SPEECH("L",&S(1)):PAUSE 1:CALL SPEECH("A",&S(1))
940 CALL COLOR("0WBH"):LOCATE (20,1):PRINT "Joueur":JO:""
950 CALL COLOR("0WBH"):LOCATE (21,1):PRINT "Joueur":JO:""
960 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (21,12):PRINT "Vies:"
970 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (21,17):PRINT RPT$( "op",V(JO))
980 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (20,12):PRINT "POINTS":PT(JO)
990 LOCATE (20,28):PRINT "Temps":INT(TE(JO))
1000 !
1010 ! BOUCLE PRINCIPALE
1020 !
1030 IF JO=1 THEN CALL KEY1(A,B):GOTO 1050
1040 CALL KEY2(A,B)
1050 IF A<128 OR A>131 THEN CALL POKE(259,45):GOTO 1070
1060 A=A-127:ON A GOSUB 1290,1910,1610,2320
1070 IF MG=8 THEN 5430
1080 X=X+PG(JO)*SGN(XJ-X)
1090 Y=Y+PG(JO)*SGN(YJ-Y)
1100 CALL POKE(120,X,Y)
1110 CALL EXEC(DE)
1120 CALL PEEK(123,P0):CALL PEEK(122,C0)
1130 CALL COLOR("0WB"):LOCATE (20,19):PRINT PT(JO)
1140 LOCATE (20,34):PRINT INT(TE(JO)):" "
1150 CALL POKE(258,SGN(II),133)
1160 IF II=10 THEN II=0
1170 II=II+1
1180 CALL POKE(259,45)
1190 IF CO=248 AND PO<>0 THEN 5210
1200 TE(JO)=TE(JO)-3:CALL PEEK(120,XX,YY)
1210 IF TE(JO)<0 OR (YJ=YY AND XJ=XX+1) THEN 5210
1220 GOTO 1030
1230 !*****
1240 !*****LES 4 SUBS DE DEPLACEMENTS*****
1250 !*****
1260 !
1270 ! MONTEE
1280 !
1290 IF YJ>2 THEN YJ=YJ-1 ELSE RETURN
1300 IF YJ=2 THEN 1540
1310 IF M=5 THEN M=9:GOTO 1330
1320 M=5
1330 IF T*(YJ-1,XJ)="E" AND T*(YJ-1,XJ+1)="F" THEN 1360
1340 IF T*(YJ-1,XJ)=" " AND T*(YJ,XJ+1)="F" THEN 1400
1350 GOTO 1440
1360 CALL COLOR(C3#):LOCATE (YJ+1,XJ):PRINT T*(YJ+1,XJ):T*(YJ+1,XJ+1)
1370 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (YJ-1,XJ):PRINT CHR$(M):CHR$(M+1)
1380 LOCATE (YJ,XJ):PRINT CHR$(M+2):CHR$(M+3)
1390 RETURN
1400 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (YJ-1,XJ):PRINT CHR$(37):CHR$(38)
1410 LOCATE (YJ,XJ):PRINT CHR$(M+2):CHR$(M+3)
1420 CALL COLOR(C3#):LOCATE (YJ+1,XJ):PRINT T*(YJ+1,XJ):T*(YJ+1,XJ+1)
1430 DO=1:RETURN
1440 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (YJ-1,XJ):PRINT CHR$(1):CHR$(2)
1450 LOCATE (YJ,XJ):PRINT CHR$(3):CHR$(4):CALL COLOR(C3#):LOCATE (YJ+1,XJ)
1460 PRINT T*(YJ+1,XJ):T*(YJ+1,XJ+1)
1470 IF DO=0 THEN YJ=YJ+1

```

### LISTING 2

```

100 ON WARNING NEXT:CALL CHAR(90,"00")
110 CLS:PR=0
120 CALL COLOR("0bGIFL"):LOCATE (11,5):PRINT "UUnn mmoommeenntt SS..VV..PP"
130 CALL POKE(50432,162,5,45,162,136,45,10,162,5,45,162,200,45,10)
140 CALL EXEC(50432)
150 NBR=2:TA(1)=1:TA(2)=1:JO=1:TE(1)=1000:TE(2)=1000
160 DIM T$(20,40)
170 RESTORE 180:FOR I=1 TO 10:READ SN(I):NEXT
180 DATA 199,166,199,166,159,166,173,169,181,181
190 CALL POKE(51184,165,8,6,10):CALL POKE(49156,199,240)
200 CALL CHAR(111,"1F1014120A0000040407")
210 CALL CHAR(112,"F80828485090A02020E0")
220 H=1
230 IF H=1 THEN ZZ(1)=87:AD(1)=50688
240 IF H=2 THEN ZZ(2)=108:AD(2)=50688+87
250 IF H=3 THEN ZZ(3)=124:AD(3)=50688+87+108
260 FOR I=0 TO ZZ(H)

```

**A SUIVRE...**





# SUPER COPTER

En l'an 2048... ben c'est la guerre ! Pilote d'un hélicoptère particulièrement sophistiqué, vous êtes chargé de délivrer les vieilles badernes prisonnières du camp adverse.

Laurent BOUHEYRE

**SERVEUR  
HEBDOGICIEL**  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

LÂCHEZ DU  
LEST!



**AMSTRAD**

J'AI DIT "LÂCHEZ DU LEST  
PAS LÂCHEZ L'HELICE!"



FALLAIT ARTICULER  
HE' CON

LOIN DES YEUX,  
LOIN DES  
FAUX-CILS



## SUITE DU N° 155

```
PRINT FLA#:LOCATE 1+XC(TE),YC(TE
S):PRINT FLA#:PEN 1:SC=SC+20:CHAR(
TES)=0:LOCATE 35,1:PRINT SC:GOTO 2
300
3330 NEXT TES
3340 RETURN
3350 *** DEPLACEMENT CHAR ***
3360 FOR DEPC=1 TO NCH
3370 IF CHAR(DEPC)=0 THEN 3480
3380 IF TIRC(DEPC)=1 THEN GOSUB 35
10
3390 LOCATE XC(DEPC),YC(DEPC):PRIN
T" "
3400 IF XC(DEPC)>X THEN XC(DEPC)=X
C(DEPC)-1:CHAR#=CHA1#:IF XC(DEPC)=
1 THEN XC(DEPC)=2
3410 IF ROCH(XC(DEPC),1+YC(DEPC))=
0 THEN XC(DEPC)=XC(DEPC)+1:CHAR#=C
HA1#
3420 IF (ROCH(XC(DEPC),YC(DEPC))=1
OR TH(XC(DEPC),YC(DEPC))=2) THEN
XC(DEPC)=XC(DEPC)+1:LOCATE XC(DEPC
),YC(DEPC):PRINT CHA1#
3430 IF XC(DEPC)>X THEN XC(DEPC)=X
C(DEPC)+1:CHAR#=CHA2#:IF XC(DEPC)=
40 THEN XC(DEPC)=39
3440 IF ROCH(XC(DEPC)+1,1+YC(DEPC)
)=0 THEN XC(DEPC)=XC(DEPC)-1:CHAR#
=CHA2#
3450 IF (ROCH(XC(DEPC)+1,YC(DEPC))
=1 OR TH(XC(DEPC)+1,YC(DEPC))=2) T
HEN XC(DEPC)=XC(DEPC)-1:LOCATE XC(
DEPC),YC(DEPC):PRINT CHA2#
3460 IF (XC(DEPC)=X AND YC(DEPC)>Y
) THEN TIRC(DEPC)=1:LOCATE XC(DEPC
),YC(DEPC):PRINT CHA3#:GOTO 3480
3470 LOCATE XC(DEPC),YC(DEPC):PRIN
T CHAR#
3480 NEXT DEPC
3490 RETURN
3500 *** TIRS DES CHARS ***
3510 CHAR#=CHA3#
3520 TC(DEPC)=TC(DEPC)+2
3530 IF XC(DEPC)>X THEN GOSUB 366
0:RETURN
```

```
3540 LOCATE XC(DEPC)+1,YC(DEPC)-TC
(DEPC)
3550 IF ROCH(XC(DEPC),YC(DEPC))-TC(
DEPC)=1 THEN GOSUB 3660:RETURN
3560 IF ROCH(1+XC(DEPC),YC(DEPC))-T
C(DEPC)=1 THEN GOSUB 3660:RETURN
3570 PRINT MIS#
3580 IF (XC(DEPC)=X AND YC(DEPC)-T
C(DEPC)=Y OR XC(DEPC)=X AND YC(DEP
C)-TC(DEPC)+1=Y) THEN LOCATE X,Y:P
RINT" " :GOSUB 3660:GOTO 3620
3590 IF YC(DEPC)-TC(DEPC)=6 THEN G
OSUB 3660:RETURN
3600 LOCATE XC(DEPC)+1,YC(DEPC)-TC
(DEPC)+2:PRINT" "
3610 RETURN
3620 OUT 255,8:OUT 256,1:FOR S=8 T
O 10: SOUND 5,800,20,13,3,1,8:NEXT
S:OUT 256,2:VIE=VIE-1:LOCATE 7,1:P
RINT VIE:IF VIE=0 THEN 2350
3630 ESS=999:BOMB=10:LOCATE 27,1:P
RINT BOMB
3640 X=2:Y=12:LOCATE X,Y:PRINT HEL
#:RETURN
3650 *** EFFACE MISSILE CHAR ***
3660 LOCATE XC(DEPC)+1,YC(DEPC)-TC
(DEPC)+2:PRINT" " :TIRC(DEPC)=0:TC(
DEPC)=0
3670 RETURN
3680 *** PRESENTATION ***
3690
3700 PAPER#2,0:PEN#2,1:PAPER#3,0:P
EN#3,1:PAPER 0:PEN 1:BORDER 0:INK
0,0:INK 1,2:INK 2,19:INK 3,6
3710 LOCATE 15,1:PRINT"SUPER - COP
TER":FOR EN=14 TO 29:LOCATE EN,2:P
EN INT(RND*2+2):PRINT"*":NEXT EN:P
EN 1
3720 CARLINGUE
3730 ORIGIN 30,27:PLOT 80,280:REST
ORE 3850
3740 READ X,Y:IF X=999 THEN 3770
3750 DRAW X,Y,1:GOTO 3740
3760 REACTEUR
3770 PLOT 240,260:RESTORE 3880
3780 READ X,Y:IF X=999 THEN 3810
3790 DRAW X,Y,1:GOTO 3780
3800 FENETRE
3810 PLOT 330,275:RESTORE 3900
```

```
3820 READ X,Y:IF X=999 THEN 3910
3830 DRAW X,Y,1:GOTO 3820
3840 DATAS CARLINGUE
3850 DATA 110,280,120,255,240,255,
240,275,300,275,300,295,160,295,44
0,295,305,295,305,275,330,275,360,
270,380,260,400,240,420,225,420,21
0,370,210,370,200,420,200,440,210,
420,200,420,200,220,200,280,200,28
0,210,400,210,250,210,250,220,135,
240,80,240,80,280
3860 DATA 999,999
3870 DATAS REACTEUR
3880 DATA 240,255,240,270,200,270,
200,265,180,265,180,255,999,999
3890 DATAS FENETRE
3900 DATA 330,255,360,240,400,240,
999,999
3910 TAG:PLOT 90,270:PRINT CHR$(20
2):TAGOFF
3920 LOCATE 13,20:PRINT"HIGH-SCORE
" :HSC#:"":PRINT HSC
3930 A#="J" POUR JOUER ... 'R' PO
UR REGLES ...
3940 SOUND 1,0,-1,0,1,0,30:LOCATE
1,15:PRINT A#
3950 A#=RIGHT$(A#,1)+LEFT$(A#,LEN(
A#)-1)
3960 IF INKEY(45)=0 THEN GOTO 3990
3970 IF INKEY(50)=0 THEN GOSUB 404
0:RETURN
3980 GOTO 3940
3990 VIE=3:SC=0:TB=1:ESS=999:BOMB=
10:P=0:CHUTE=0:E=0:XE=0:YE=0:E1=0:
H=60:X=2:Y=12
4000 SPEED INK 5,5
4010 HEL#=(CHR$(162)+CHR$(163)):CHA1
#=(CHR$(171)+CHR$(172)):CHA2#=(CHR$(
173)+CHR$(174)):CHA3#=(CHR$(175)+CHR$(
177)):ROCH#=(CHR$(164)):FEN#=(CHR$(16
7)):FLA#=(CHR$(170)):FUEL#=(CHR$(175)):
MIS#=(CHR$(178))
4020 GOTO 310
4030 *** REGLES DU JEU ***
4040
4050 GOSUB 4270
4060 RE#="REGLES DU JEU"
4070 REI#="*****"
4080 FOR I=1 TO 15
```

```
4090 AFF#=(LEFT$(RE#,I)
4100 SOUND 5,I*150,2,7,I,4,1
4110 LOCATE 16,15:PRINT AFF#
4120 LOCATE 16,16:PRINT REI#
4130 NEXT I
4140 LOCATE#3,1,7:PRINT#3,"NOUS SO
MMES EN 2048,LA GUERRE FAIT RAGE":
LOCATE#3,1,8:PRINT#3,"VOUS ETES PI
LOTE D'UN HELICOPTERE " :PRINT#3,
CHR$(162)+CHR$(163)
4150 PRINT#3," " :LOCATE#3,1,9:PRIN
T#3,"LE GOUVERNEMENT VOUS A CHARGE
D'UNE MI-":LOCATE#3,1,10:PRINT#3,
"-SSION DE LA PLUS HAUTE IMPORTANC
E " :
4160 LOCATE#3,1,11:PRINT#3,"DELIVR
ER TOUS LES GENERAUX " :PEN#3,2:P
RINT#3,CHR$(248) :PEN#3,1:PRINT#3,
" DETENUS":LOCATE#3,1,12:PRINT#3,
" DANS LES CAMPS ADVERSES."
4170 LOCATE#3,15,13:PRINT#3,"PRESS
EZ [SPACE]"
4180 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 427
0 ELSE 4180
4190 PEN#3,2:LOCATE#3,5,5:PRINT#3,
CHR$(248) :PRINT#3," ---> 10 POI
NTS"
4200 PEN#3,3:LOCATE#3,5,6:PRINT#3,
CHR$(171)+CHR$(172) :PRINT#3," --
-> 20 POINTS"
4210 LOCATE#3,5,7:PRINT#3,CHR$(175
) :PRINT#3," ---> ESSEN=999"
4220 PEN#3,1:LOCATE#3,5,8:PRINT#3,
CHR$(252) :PRINT#3," ---> +5 BOM
BES"
4230 LOCATE#3,5,9:PRINT#3,CHR$(252
) :PRINT#3,"+":PEN#3,2:PRINT#3,CH
R$(248) :PEN#3,1:PRINT#3," --->-10
POINTS"
4240 LOCATE#3,15,13:PRINT#3,"PRESS
EZ [SPACE]"
4250 IF INKEY(47)=0 THEN CLS#3:BOR
DER 0:GOTO 3920 ELSE 4240
4260 RETURN
4270 FOR I=1 TO 24:PRINT#3,"":NEXT
I
4280 RETURN
4290 *** ON BREAK ***
4300 CLS:PAPER 0:PEN 1:INK 0,0:INK
1,5:LIST
```

## TO7,TO7 70

Suite de la page 26

9460	30	01	16	FF	B0	81	45	26	02E2
9468	0D	C6	84	F7	60	41	BD	E8	0494
9470	3D	30	01	16	FF	9F	81	46	02DF
9478	26	0D	C6	85	F7	60	41	BD	03D3
9480	E8	33	30	01	16	FF	8E	81	0370
9488	47	26	0D	C6	86	F7	60	41	035E
9490	BD	E8	33	30	01	16	FF	7D	039B
9498	81	48	26	0D	C6	87	F7	60	03A0
94A0	41	BD	E8	33	30	01	16	FF	035F
94A8	6C	81	49	26	0D	C6	88	F7	03AE
94B0	60	41	BD	E8	33	30	01	16	02C0
94B8	FF	5B	81	4A	26	0D	C6	89	03A7
94C0	F7	60	41	BD	E8	33	30	01	03A1
94C8	16	FF	4A	81	4B	26	0D	C6	0324
94D0	8A	F7	60	41	BD	E8	33	30	042A
94D8	01	16	FF	39	81	4C	26	0D	024F
94E0	C6	8B	F7	60	41	BD	E8	33	04C1
94E8	30	01	16	FF	28	81	4D	26	0262
94F0	0D	C6	8C	F7	60	41	BD	E8	049C
94F8	33	30	01	16	FF	17	81	4E	025F
9500	26	0D	C6	8D	F7	60	41	BD	03DB
9508	E8	33	30	01	16	FF	06	81	02E8
9510	4F	26	0D	C6	8E	F7	60	41	036E
9518	BD	E8	33	30	01	16	FF	F5	0412
9520	81	50	26	0D	C6	8F	F7	60	03B0
9528	41	BD	E8	33	30	01	16	FF	035E
9530	E4	81	51	26	0D	C6	90	F7	0436
9538	60	41	BD	E8	33	30	01	16	02C0
9540	FE	D3	81	52	26	0D	C6	91	042E
9548	F7	60	41	BD	E8	33	30	01	03A1
9550	16	FF	02	81	53	26	0D	C6	03A3
9558	92	F7	60	41	BD	E8	33	30	0432
9560	01	16	FF	B1	81	54	26	0D	02CE
9568	C6	93	F7	60	41	BD	E8	33	04C9
9570	30	01	16	FF	A0	81	55	26	02E1
9578	0D	C6	94	F7	60	41	BD	E8	04A4
9580	33	30	01	16	FF	8F	81	56	02DE
9588	26	0D	C6	95	F7	60	41	BD	03E3
9590	E8	33	30	01	16	FF	7E	81	035F
9598	57	26	0D	C6	96	F7	60	41	037E
95A0	BD	E8	33	30	01	16	FF	6D	038A
95A8	81	58	26	0D	C6	97	F7	60	03C0
95B0	41	BD	E8	33	30	01	16	FF	035E
95B8	5C	81	59	26	0D	C6	98	F7	03BE
95C0	60	41	BD	E8	33	30	01	16	02C0
95C8	FE	4B	81	5A	26	0D	C6	99	03B6
95D0	F7	60	41	BD	E8	33	30	01	03A1
95D8	16	FF	3A	B7	60	41	BD	E8	044B
95E0	33	30	01	16	FF	2F	8E	00	0235
95E8	01	31	22	16	FF	27	39	A6	026E
95F0	C0	81	04	27	0A	B7	60	41	02CE
95F8	BD	E8	33	30	02	20	F0	39	0353
9600	B6	60	19	84	DF	B7	60	19	03C2
9608	CC	30	D3	FD	E7	C6	16	0C	049B
9610	EF	9C	F8	01	40	00	27	FF	03ED
9618	FF	F8	07F1						

9620	F1	F3	EF	FF	FF	FF	91	0760
9628	13	36	66	AD	FF	FF	03	0450
9630	04	78	E0	F0	F8	FE	02	0543
9638	03	02	00	00	00	00	F8	01B0
9640	66	21	00	00	00	00	FF	F8 027E
9648	FC	FE	FF	FE	FC	F8	F8	43 0726
9650	41	83	FC	00	00	00	00	CE 028E
9658	FF	E0	00	00	00	00	00	0D 01E0
9660	04	00	00	00	00	06	FA	C0 01C4
9668	30	0C	02	11	0C	42	41	20 00FE
9670	10	91	C9	CA	E6	E6	F4	07 04FB
9678	88	0F	00	07	09	11	23	E5 01C0
9680	3A	C5	03	FC	FB	FC	CE	80 0543
9688	40	80	40	80	80	60	12	0A 027C
9690	0A	0A	06	02	04	F7	B8	F1 0290
9698	C3	8F	3F	FF	FF	FF	FF	00 058D
96A0	00	80	C0	E0	F0	FC	02	050D
96A8	04	00	00	00	00	00	00	00C4
96B0	00	00	00	00	00	02	01	84 0087
96B8	79	23	20	16	19	08	8E	FC 027D
96C0	F8	F0	00	00	00	40	47	026F
96C8	01	00	00	00	01	02	05	F7 0100
96D0	FF	F8	F0	E0	C0	FF	FE	E2 0767
96D8	C4	F3	20	00	01	FE	F8	02 0320
96E0	51	89	09	0A	0A	0C	18	28 0143
96E8	08	08	09	05	04	02	02	40 0066
96F0	00	00	00	00	00	00	00	00 0180
96F8	00	00	00	0C	1C	3C	7C	00 00E0
9700	40	20	10	20	47	8F	F0	00 02E5
9708	E0	C0	C7	8F	98	B0	08	04E4
9710	08	04	00	80	01	01	22	00 00B0
9718	00	00	01	02	02	02	02	00 0009
9720	7E	85	42	42	24	24	02	01F5
9728	3C	C1	90	40	40	40	4F	02C0
9730	80	01	02	00	00	00	F9	017C
9738	79	88	0E	41	30	0C	03	F0 027F
9740	F8	F9	FE	00	3E	21	C0	FF 058D
9748	FF	FF	FF	FF	FF	FC	01	06F7
9750	82	85	8A	D1	E1	00	00	45 0388
9758	22	02	01	00	00	00	00	47 006C
9760	87	8E	1E	3C	1C	1F	10	FD 02B7
9768	F9	F1	70	70	70	F3	7D	FC 05A6
9770	FF	FD	F9	F1	F1	F1	31	38 00540
9778	3E	FF	FF	FF	F7	F3	F1	0F 0625
9780	0F	FF	FF	FF	E7	F3	F1	FE 06D5
9788	FE	FE	FE	FE	FF	FF	FF	00 06F5
9790	00	00	00	00	00	00	01	2B 002C
9798	26	52	52	49	81	86	49	CB 032E
97A0	CB	AB	5B	43	23	A7	A7	30 03B5
97A8	8F	80	C0	B8	87	C2	E2	01 04B3
97B0	02	FE	02	FE	02	02	40	0246
97B8	21	22	12	12	22	42	81	40 0180
97C0	83	1C	20	40	3F	10	88	F8 024E
97C8	FC	FC	FC	FC	FC	FC	10	06F4
97D0	10	18	14	14	33	28	20	6B 0136
97D8	4B	2B	2B	EB	B3	93	53	60 0385
97E0	18	87	60	10				



# FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

## LANGAGE MACHINE SUR CBM 64

### LISTING 1

```
2500 00 00 00 00 3C 00 00 3F
2500 00 00 3F 00 00 3F 00 00
2510 3F 00 00 3F 00 00 3F 00
2518 00 3F 00 00 3F 00 7F 00
2520 00 7F 00 00 7F 00 00 7F
2528 00 00 3F 00 00 3F 00 00
2530 1F 00 00 0F 00 00 03 00
2538 00 00 00 00 00 00 00 00
2540 00 00 00 03 00 00 0F 00
2548 00 1F 00 00 3F 00 00 3F
2550 00 00 7F 00 00 7F 00 00
2558 7F 00 00 7F 00 00 3F 00
2560 00 00 3F 00 00 3F 00 00
2568 3F 00 00 3F 00 00 3F 00
2570 00 3F 00 00 3F 00 00 3C
2578 00 00 00 00 00 00 00 00
2580 00 00 00 00 00 00 00 00
```

### LISTING 2

```
0 S=0
1 FORF=9472T09600
2 READA
3 S=S+R:POKEF,A
4 NEXTF
5 IF<>8766THENPRINT"ERREURRRR":E
ND
6 PRINT"ONK ONK,C'EST BIEN"
10 DATA 0,0,0,0,60,0,0,63,0,0,63,1
20 DATA 63,192,0,63,224,0,63,224,0,
63,224,0,63,224,127,192,0,127,
30 DATA 0,127,192,0,127,192,0,127,
192,0,63,192,0,63,192,0
40 DATA 31,192,0,15,192,0,3,192,0,
0,0,0,0,0,0
50 DATA 0,0,0,3,192,0,15,192,0,31,
192,0,63,192,0,63
60 DATA 192,0,127,192,0,127,192,0,
127,192,0,127,192,0,63
70 DATA 224,0,63,224,0,63,224,0,63,
224,0,63,192,0,63,192
80 DATA 0,63,128,0,63,0,0,60,0,0,0,
0,0,0,0
90 DATA 0,86,0,144,80,0,0,0,70,0,1
34,4,0,0,0,32
```

## LANGAGE MACHINE SUR THOMSON

### BIENVENU AUX NOUVEAUX, les anciens cassez-vous...

Les allumés qui nous suivent depuis le numéro 59 pouvant désormais se passer de nos services (du moins, nous l'espérons), le cours d'aujourd'hui et ceux à venir s'adresseront aux néophytes (on appelle ça un retour à la case départ). Donc, votre intérêt pour l'informatique est plus ou moins récent et vous commencez à programmer raisonnablement en Basic, bien. Certes, vos PACMAN ne sont pas aussi rapides que ceux "du commerce", mais enfin, vous programmez et c'est l'essentiel ! Seulement voilà, ce sympathique langage a des limites qui commencent à vous gonfler sérieusement. A cela rien d'étonnant, puisque le Basic n'est en fait qu'un interprète passable, chargé d'assurer tant bien que mal l'intermédiaire entre vous et votre machine bien aimée. Comme vous le savez sans doute, chacune de vos instructions est traduite par l'interpréteur Basic, en un langage directement compréhensible par le système. Résultat : une "certaine" lenteur et des contraintes relatives au langage utilisé, sans parler de l'occupation mémoire... La solution ? Se passer d'interprète et causer directement à votre THOMSON dans sa langue naturelle : le langage MACHINE via L'ASSEMBLEUR.

### ET C'EST REPARTI POUR UN TOUR...

Les plus petites informations qui circulent dans les entrailles du monstre sont appelées bits et ne peuvent avoir que deux états 1 ou 0. Qui dit deux états possibles, dit langage BINAIRE. Le moteur de la bête, un brave microprocesseur 6809, est dit microprocesseur 8 bits parce qu'il manipule les informations par

groupe de 8 bits. Chaque ensemble de 8 bits est appelé OCTET. Pour s'y retrouver plus facilement dans tout ce micmac de 1 et de 0, on utilise de préférence une numérotation alphanumérique (lettres et chiffres) en base 16 appelée HEXADÉCIMALE pour dialoguer avec le computer. Si le mode décimal est composé de 10 chiffres de 0 à 9, le mode hexadécimal (ou HEXA, c'est plus facile comme dit l'autre) est formé quant à lui de 16 "chiffres" de 0 à F. Soit les 10 chiffres et 6 lettres : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F. Tiens, un petit tableau :

DECIMAL	BINAIRE	HEXA
0	0000	0
1	0001	1
2	0010	2
3	0011	3
4	0100	4
5	0101	5
6	0110	6
7	0111	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F

Un symbole hexa étant nécessaire pour coder un quartet de bits (quatre bits), deux symboles seront utilisés pour représenter un octet de 8 bits, exemple :

200 = 1100 1000 = C8

De même on s'aperçoit que la valeur maximale que peut contenir un octet est de 255, soit 11111111 = FF. Sachez que votre THOMSON peut effectuer la conversion décimal

ça commence à bien faire. Juste avant cette panne ignominieuse, je discourais sans méfiance et fort habilement, sur les deux listings d'en haut qui sont à n'en pas douter, le premier pas vers quelques nuits blanches à venir. En effet, notre (votre) jeu va commencer à devenir intéressant : un but va apparaître enfin dans la vie de ce héros qu'est notre petit bonhomme bleu et rose (va bientôt falloir lui donner un nom à celui-là). Toutefois, mon bon vouloir (je suis le chef, c'est moi qui décide) vous vaudra de patienter encore quelques semaines pour l'obtention des routines de traitement et d'affichage de votre ennemi. En attendant, ennuyez-vous à mourir avec les softs du commerce....

### FLASHBACK

"Chip Chip, Flap Flap, Gruik Gruik, Arheuuu, Houba Houba, Miaouu, Tictac, Tatataoum Tatataoum (ou Tatâktatoum, le train faisant un bruit différent selon les régions), Onk Onk..." Version II (suite et fin).

La sonorisation de notre petit personnage, suite de l'article du No 142 du 4 juillet de l'an de grâce 1986, avec aujourd'hui l'explication des routines (y en avait 9). Ne commençons pas s'il vous plaît par le début, ce serait trop facile :

Le listing 3, qui n'était pas et n'est toujours pas utilisé, comporte une petite erreur. En C358 se trouve un très joli BNE \$C357. Soyez gentil de le modifier en BNE \$C354 pour que ça marche. Mais comme aucune routine ne contient le très utile et

très habile JMP \$C350 - qui effectue comme tout le monde le sait, un saut au début de ce listing - ça ne sert à rien. Mais alors, c'est quoi l'est-ce donc ? Eh bien les adresses de D400 à D418 sont forcées à zéro, ce qui initialise le circuit audio de votre chose marron à touches marron (un peu plus foncées).

Maintenant le listing 1, qui débute en C300 et se termine en C325 : renseignement inutile mais qui fait plaisir à être lu (stucru). Au moment où la routine de saut (vers le haut) appelle ce programme, elle contient en X la position du sprite par rapport à son point de départ. On commence par X égal à 28 (hexa, tous les chiffres seront donnés sous cette base de calcul), puis cette valeur est décrétementée pour enfin arriver à 0 quand le personnage a atteint son point d'arrivée. On commence par transférer X sur la pile (par l'intermédiaire de l'accu), pour pouvoir le récupérer à la fin du traitement des sons, ce qui libère donc un registre. Ensuite trois petits tests :

- Le premier : X est-il égal à 28 ? Si oui, c'est le premier appel de cette routine. Il faut donc initialiser le 6581 (sachez bande de flemmards qui ne voulez pas relire le n° 126, que ce circuit portant le doux nom composé de quatre chiffres subtilement associés, est en fait le circuit audio) avec un saut en C340 (listing 2, donc expliqué dans quelques lignes), pour mettre à zéro les sons générés précédemment, puis un autre saut en C360 (listing 4, donc pour dans un peu plus de lignes), pour définir le volume du son, sa forme (carré, triangle, etc.) et plein de choses les plus diverses les unes que

les autres.

- Ensuite : X inférieure à 4 ? ? ? Si oui, il ne faut plus générer un sifflement, mais un bruit correspondant aux pieds touchant le sol. Dans ce cas, saut en C316 où est effectué le troisième test. Sinon, appel de la routine en C380 (listing 5, un peu de patience), puis récupération de la valeur de X sur la pile et retour.

- X égal à 1 ? Non ! Alors si le processeur est arrivé jusque-là, c'est que X est inférieure à 4, donc compris entre 4 et 2 (inclus). Là, saut en C3B0 pour le bruit de la chute (listing 6, je ne dis plus rien (NDTT : chute, je ne dis plus rien... Ouaaaah très subtil)(NDTT : c'est une note du traitement de texte. Eh oui, c'est ça l'intelligence artificielle !..)) puis la même fin que juste au dessus (récupération de X etc.). X = 1, on coupe tous les sons avec JMP \$C340 et encore la même fin.

Listing 2 : eh bien j'ai déjà écrit le principal. Il coupe tous les sons sur les voix 1 et 3, en mettant le poids fort des fréquences à zéro. Donc le généré produira des sons très grâââves, trop graves pour être audibles.

Listing 3 : Ah non, pas encore !

Listing 4 : c'est l'initialisation, volume au maximum (0F ou 15 en décimal), réglage de l'ADSR, de la forme d'onde (ici triangle) avec en plus SYNC et RING MODE avec la voix 3, puis 0A en 033C (adresse utilisée comme variable pour créer le son voulu).

Listing 5 : le plus important, le chef d'orchestre, le générateur du TOUIIT ou TIOUUT (ça dépend

du sens du saut). On commence : 1E est la valeur de la fréquence de la voix 3. Elle est décrétementée trois fois dans la boucle qui va bientôt arriver. Voilà donc le 03 mis en 033D (adresse utilisée en variable comme 033C) pour les trois passages de la boucle. STX et STY pour le réglage des fréquences et la boucle. On décrémente donc 033D que l'on charge dans l'accu, puis on compare. Le chargement de cette adresse n'est pas utile à la comparaison, mais c'est encore une fois dans un but pédagogique. Comme cette explication arrive maintenant, vous allez pouvoir examiner le listing 5 du N° 152 d'HHH : les changements ne sont plus effectués avant les comparaisons et... ça marche.

Listing 6 : génération du bruit. Là, vous êtes assez grand pour tout comprendre, il n'y a que des LDA et des STA.

Listing 7 : c'est pratiquement comme le premier, mais cette fois pour le saut vers le bas.

Listing 8 : cette fois ci comme le Listing 5, mais toujours pour le saut vers le bas.

Listing 9 : le dernier, avec la génération d'un bruit à chaque pas sur le sol, donc à chaque changement de dessin des sprites. Avec 033E comme variable qui contient la valeur du sprite à comparer, le test en C466 et tout ce qu'il faut pour faire le bruit, des LDAs et des STAs. Très simple... Voilà je suis calmé.

LA REVOLUTION CONTINUE !

COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85  
90 95 99 104 109 114 118 122 126  
130 134 138 142 146 152  
ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96  
101 106 111 115 119 123 128 131  
136 141 144 146 153  
AMSTRAD -> 111 115 119 123 127  
131 135 139 143 146 151 155  
APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93

97 102 107 112 116 120 124 128  
132 135 139 143 146 151 155  
SPECTRUM -> 112 116 120 124 127  
132 136 140 144 146 153  
THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89  
93 98 103 108 113 117 121 125 129  
133 137 141 146 152  
MSX -> 113 117 121 125 129 133  
137 140 146 150 154

- hexa par la commande HEX\$ (à part sur le MO5) et la conversion hexa - décimal par &H, exemple :

```
PRINT HEX$(255)
PRINT &HFF
```

Sur le MO5, vous pouvez pour une conversion hexadécimale, utiliser cette petite combine "empruntée" :

### listing 1.

```
10 INPUTDECIMAL/16
20 D=INT(DECIMAL/16)
30 R=DECIMAL-16*D
40 H$=CHR$(R+48-7*(R>9))+H$
50 IFD THENDECIMAL=D:GOTO20
60 PRINTH$
```

Nous ne vous ferons pas l'injure de vous rappeler ce qu'est la mémoire RAM destinée aux élucubrations de l'utilisateur (qui disparaissent à la mise hors tension) et la mémoire ROM qui contient à demeure fort heureusement, toutes les routines propres au système : sa personnalité en quelque sorte. Mais que contient cette mémoire ? Des octets tout simplement, dont le contenu est destiné à être traité par l'infatigable 6809. Mais comment fait-il pour s'y retrouver le bougre (et nous alors) ? Ces octets qui composent la mémoire sont rangés et numérotés de 0 à 65535 (&HFFFF). Ces 65536 numéros d'ordre sont appelés ADRESSES. Il est aisé à partir du Basic, de lire par PEEK le contenu d'une adresse, ou d'y inscrire - à condition que cette adresse soit en RAM - une valeur par POKE. Si pour l'instant le terme "valeur" ne vous éclaire pas des masses sur la signification du contenu d'un octet (code opératoire, code ASCII d'un caractère, simple donnée, etc.), sachez que la pratique à venir s'en chargera.

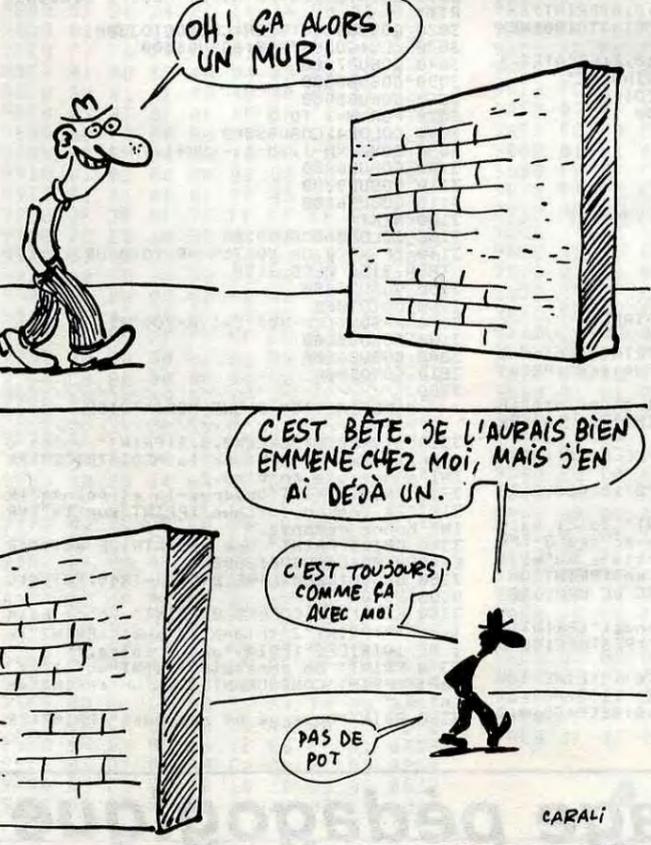
Vous voulez un exemple qui se voit ? Eh bien travaillons dans la mémoire écran (zone mémoire dédiée à l'affichage) située pour TO7, TO770, TO8, TO9, etc. de &H4000 à &H5F3F et pour MO5, MO6, etc. de &H0 à &H1F3F. Nous verrons par la suite qu'il existe en fait deux mémoires écran, une pour la forme et l'autre pour la couleur, mais bon ; pour l'instant, faisons comme s'il n'en existait qu'une. Le petit programme suivant fait parcourir à un bit la mémoire écran, en indi-

quant l'adresse de chaque octet traversé. Les possesseurs de MO5 devront en ligne 20, changer &H4000 par &H0 et en ligne 50, &H5F3F par &H1F3F. Sachez que l'ordre d'affichage à la queue leu leu se dit de type "BIT MAP".

### listing 2.

```
10 CLS:SCREEN=4,0,0
20 COLOR1,7:R=H4000:W=128
30 LOCATED,0,0:PRINTA
40 IF>1 THENR=R+2:POKEA,X:GOTO40
50 POKEA,R:R=R-(R<&H5F3F):X=X+1:GOTO30
```

En partant de cet exemple significatif, on peut se marrer un peu (programme ci-dessous). Les possesseurs de MO5 devront en ligne 30, changer &H4E24 par &HE24 et &H4F3C par &HF3C.



Le langage ASSEMBLEUR permet justement la création et l'écriture d'un programme en LM, par l'emploi d'instructions symboliques et compréhensibles appelées MNE-MONIKES, exemple : DEC pour décrémentation, INC pour incrémentation. Vous voyez, ce n'est pas si terrible... Un programme composé de mnémoniques est appelé "programme source". En fait, seul un "source" peut être compris par l'utilisateur, parce que les codes machine, hein...

Justement, à propos de codes machine et à titre d'exemple, nous avons traduit notre exemple rigolo en langage machine. Vous trouverez ci-dessous, un programme Basic (pour TO7 et MO5, pas de jaloux) chargé seulement d'implanter les codes en mémoire avec vérification d'usage (somme de contrôle) et de lancer l'exécution de la routine en langage machine par EXEC adresse d'exécution.

### LISTING TO7, TO7-70, etc...

```
10 CLS:SCREEN=4,0,0:L=70
20 FORI=H4000 TO &H4058 STEP8
30 S=0:FOR AD=I TO I+7:READ#
40 C=VAL("&H"+#):POKEAD,C:S=S+C:NEXT
50 READS:IFS<>VAL("&H"+S)THENPRINT"Er
eur DATA ligne":LISTOP
60 L=L+10:NEXT:INPUT"Vitesse (0 à 255) :
":V:POKEH701E,V:EXEC#H000
70 DATA6,60,19,84,20,87,60,19,303
80 DATA6,29,29,29,29,29,29,29,29,29
90 DATA14,18,9E,00,00,00,00,00,00,00
100 DATA0,41,8D,ES,32,86,FF,4A,448
110 DATA6,FD,5C,C1,86,27,EE,20,3FB
120 DATAE,24,24,24,18,18,7E,7A,282
130 DATA18,24,24,24,18,18,7E,99,10B
140 DATA18,24,42,24,18,FF,18,18,1E9
150 DATA00,24,42,3C,FF,18,18,00,1D1
160 DATA00,24,42,24,18,FF,18,18,1D1
170 DATA00,24,24,24,18,18,7E,99,1B3
180 DATA18,00,00,00,00,00,00,00,018
```

### LISTING MO5, MO6, etc...

```
10 CLS:SCREEN=4,0,0:L=70
20 FORI=H7000 TO &H7058 STEP8
30 S=0:FOR AD=I TO I+7:READ#
40 C=VAL("&H"+#):POKEAD,C:S=S+C:NEXT
50 READS:IFS<>VAL("&H"+S)THENPRINT"Er
eur DATA ligne":LISTOP
60 L=L+10:NEXT:INPUT"Vitesse (0 à 255) :
":V:POKEH701E,V:EXEC#H000
70 DATA6,20,19,84,20,87,20,19,283
80 DATA6,29,29,29,29,29,29,29,29,29
90 DATA14,18,8E,00,00,00,00,00,00,00
100 DATA0,24,42,3C,FF,18,18,00,1D1
110 DATAE,24,24,24,18,18,7E,7A,282
120 DATA18,24,24,24,18,18,7E,99,10B
130 DATA18,24,42,24,18,FF,18,18,1E9
140 DATA00,24,42,3C,FF,18,18,00,1D1
150 DATA00,24,24,24,18,18,7E,99,1B3
160 DATA18,00,00,00,00,00,00,00,018
```

Franck CHEVALLIER et Jean-Claude PAULIN.

Convaincu par *Alexandre le Bienheureux*, j'hiberne pour l'hiver, enfin pour la semaine. Donc voici l'édito de cette semaine : **BOMBYX**

## LES EMMERDEURS

### ALEXANDRE LE BIENHEUREUX

Film d'Yves Robert (1967) avec Philippe Noiret, Françoise Brion, Marlène Jobert, Paul Le Person, Jean Carmet et Pierre Richard.

ALEXANDRE n'a rien d'un conquérant. Symbole paysan de la force tranquille, ce robuste et tendre agriculteur s'est "laissé" marier avec la Grande (Brion), la plus grosse propriétaire de la région. Elle pensait qu'il allait travailler comme quatre, une bonne affaire pour elle.

Mais Alexandre (Noiret) est un rêveur. Il tombe en arrêt devant toutes les merveilles de la nature : l'eau, les nuages, les insectes... Les travaux n'avancent pas et Alexandre ne s'angoisse guère de cet état de fait au grand désespoir de la Grande. Lorsque cette dernière se tue en voiture, Alexandre s'abandonne à sa paresse. Il dort. Longtemps.

Le voisinage s'inquiète. Pas de panique, il récupère. En plein été, Alexandre hiberne. Son chien seul travaille pour nourrir son maître et va faire les courses au village. Par contagion, Alexandre fait des adeptes. La paresse se répand, les autorités s'affolent...

Un film salutaire dans notre époque de course poursuite épuisante au travail. Que ceux qui ne peuvent pas s'en passer bossent et foutent la paix aux autres. Il y aura moins de chômeurs et plus de vacanciers. Philosophie de comptoir peut-être mais on peut toujours rêver, non ? Plus fort que l'anarchie, l'inertie, un système anti-gravité à toute épreuve.

Comme d'habitude placé sous le signe de la simplicité, Yves Robert nous offre un film d'artisan, à la bonne franquette. De la bonne humeur, des personnages savoureux, un goût de terroir, du cinéma qui sent bon la France traditionnelle dans ce qu'elle a de meilleur : l'art de vivre.

Diffusion le mardi 14 à 20h30 sur A2.

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



### LES CASSE-PIEDS

Film de Jean Dreville (1948) avec Noël-Noël, Marguerite Deval, Jean Tissier, Bernard Blier, Henri Crémieux et Madeleine Barbulée.

Voilà un film étonnant, genre bout à bout de ficelle de cheval... bref une compilation de sketches illustrant l'humour franchouillard. Sur le thème, les casse-pieds, les enqueteurs, les fâcheux (si le sujet vous rase, changez de lame) Dreville réussit un bel exercice de style. Un peu fastidieux à la longue, mais le spectacle de ces vieilles barbes qui s'en donnent à cœur joie réchauffe mes artères avachies. Beaucoup mieux que Mardi-Cinéma pour jouer à nos chers disparus.

Prix Louis Delluc et grand prix du cinéma français en 1948.

Diffusion le vendredi 17 à 21h00 sur Canal +.

### LE BOULANGER DE VALORGUE

Film d'Henri Verneuil (1952)

Sous le regard courroucé du père, le fils du boulanger courtise la fille de l'épicier avant de partir au service militaire. Dix mois plus tard, le bébé nouveau est arrivé et le village se divise sur la paternité. Le boulanger se fâche et refuse de servir le pain aux "épiciéristes". L'affaire tourne vinaigre, chaque partie refusant de mettre de l'eau dans son pastis. Dans votre pétrin vous mettez Marius, César, La Femme du Boulanger et la Fille du Puisatier, les quatre films de M. Pagnol, vous ajoutez une pincée de clochemerle, un rien d'anisette, vous mélangez le tout et obtenez une miche mal levée. Spécialiste attiré de Fernandel, Verneuil signe là un film plus que médiocre. Un peu de Fernandel, ça délasse, beaucoup ça lasse puis ça fatigue.

Diffusion le lundi 13 sur FR3 à 20h35.

## REMAKE

### LES MISÉRABLES

Film de R. Hossein (1982) avec Lino Ventura, Michel Bouquet, Jean Carmet, Françoise Seignier et une ribambelle d'autres.

Tous les quarts de siècle, un réalisateur français de second rang s'acharne à tourner une nouvelle version des Misérables, LE roman de V. Hugo. Superproduction assaisonnée d'une distribution ébouriffante, le résultat -honorable- déçoit de plus en plus.

Après la version de R. Bernard, la meilleure avec Baur-Vanel, après l'exercice

essoufflée de Le Chanois (Gabin-Bourvil) voici la version Hossein (Ventura-Bouquet-Carmet) qui souffre d'un académisme glacial (jeu figé, lumière sinistre bien que propre sur elle, costumes naphthalines...). Peut-être la distribution trop brillante finit par nuire à ce genre d'entreprise.

Diffusion dimanche 12 et lundi 13 à 20h35 sur TF1.

## LES VOIX DU BONHEUR

### NINA

Film de Vincente Minelli (1975) avec Liza Minelli, Ingrid Bergman, Charles Boyer, Tina Aumont et Isabella Rossellini.

En 1949, Nina (Liza) quitte son village natal pour entrer au service de la comtesse Sanziani (Bergman), une vieille aristocrate ruinée qui vit cloîtrée dans son hôtel particulier romain depuis des années.

En son temps, sa beauté et ses charmes avaient séduit les princes et les rois. Elle ne cesse d'évoquer son glorieux passé devant Nina en qui elle voit une confidente et l'incarnation de sa jeunesse. Ce monde féérique passionne Nina qui s'imprègne de ses souvenirs et bascule dans un univers de rêve : le monde enchanté de l'Europe du début du siècle (palace, diamants, aigrettes et domestiques).

La dernière œuvre de Vincente, la seule où il offre un rôle à sa fille. Malgré le talent des acteurs, la mayonnaise a du mal à prendre. Peut-être qu'aujourd'hui la nostalgie n'est plus ce qu'elle était. Reste Liza qui chante trois chansons.

Diffusion le dimanche 12 à 22h30 sur FR3 en V.O. Photo FR3.

### ETOILE SANS LUMIERES

Film de Marcel Blistène (1945) avec Edith Piaf, Mady Berry, Mila Parely,

Colette Brosset, Jules Berry, Serge Reggiani et Yves Montand.

Stella Dora (étoile d'or pour ceuse qui causent pas le langage marketing) fut une grande vedette du cinéma muet. Lorsque le parlant révolutionne l'art cinématographique, Stella craint que son filet de voix compromette sa carrière. Heureusement, elle découvre en Madeleine, la petite bonne de l'hôtel, une voix prenante. Elle lui propose l'emploi de doublure.

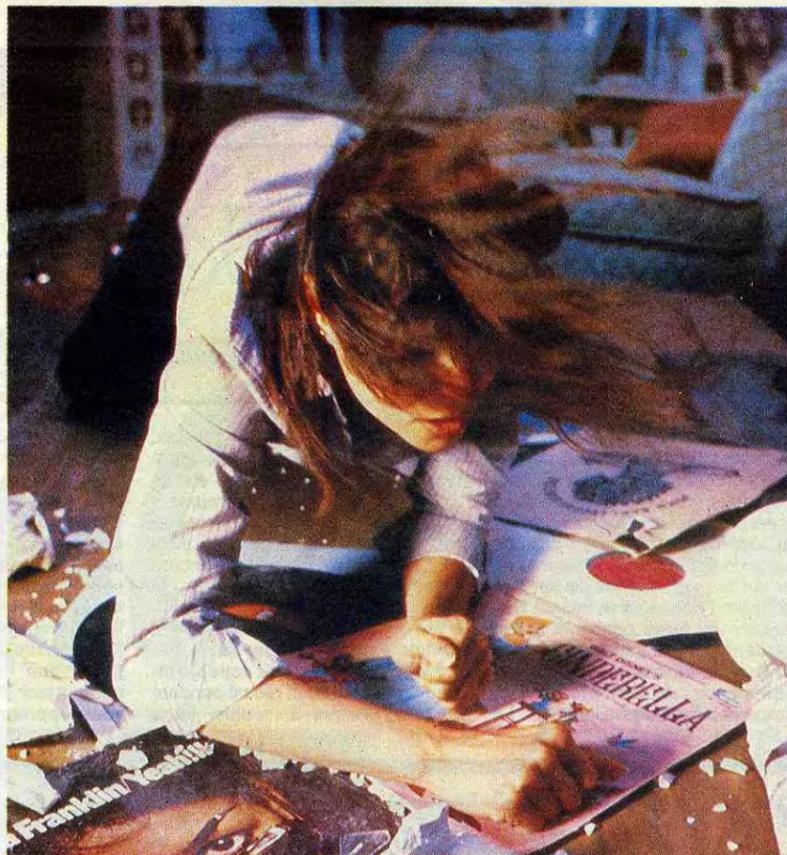
Madeleine pénètre dans un monde de rêve, et Madeleine elle aime tant ça. Mais de faux-semblants en faux-sentiments, la doublure s'aperçoit très vite des revers de son boulot. La haine s'installe entre les deux femmes.

Premier film de Blistène, il dénote un certain métier qu'il ne dépassa jamais. Sur un sujet passionnant bien que rebattue, l'originalité principale réside dans le rôle en or offert à Edith Piaf. Le talent du moineau pour la comédie n'est pas évident, elle apparaît plus à l'aise dans le drame. Heureusement, elle chantonne souvent, et là, plus besoin de la diriger.

Diffusion le lundi 14 à 14h35 sur TF1.



NINA



L'EMPRISE

## VIOLS À L'ÉTALAGE

### L'EMPRISE

Film de Sidney Furie (1981) avec Barbara Hershey, Ron Silver, David Labiosa et Georges Cœ.

Carla Moran, divorcée, trente-cinq ans, trois enfants, ressemble à n'importe quelle ménagère californienne. Elle vit dans une villa, vote pour Reagan, fréquente un club de gym et s'alimente de pop-corn et de somnifères.

Lors d'une nuit de cauchemar, elle est brutalisée et violée par des inconnus. Un scénario qui se reproduit plusieurs fois (some player shoot again) dans l'année. Impossible de saisir ces inconnus qui se révèlent être... invisibles.

Les médecins et psychiatres concluent eux à "une réaction névrotique de type hystérique". Les faits continuent, Clara a recours à un parapsychologue.

Enfin, un bon film para-psycho-fantastico-horifique. Basé sur une histoire vraie, un fait divers très célèbre en Californie, le scénario intègre avec virtuosité les éléments para-normaux. Furie filme comme une Furie, oui bien sûr mais surtout il utilise au maximum les possibilités de la caméra, multipliant les angles et les prises de vues insolites.

Diffusion le samedi 11 sur Canal + à 23h20.

### LES LIENS DE SANG

Film de Claude Chabrol (1975) avec Donald Sutherland, Stéphane Audran, Laurent Malet, Aude Landry et David Hemmings.

Muriel, 17 ans, vit chez son oncle et sa tante qui l'ont recueillie depuis quatre ans après la mort de ses parents. Elle s'est prise d'amitié avec Patricia, sa cousine et d'amour avec Andrew, son cousin. Cette idylle adolescente ne dura qu'un moment. Plus mûre, Muriel répond aux avances de son patron, Jack Andrews, un murmure plus flatteur à ses oreilles que les fadaïses d'Andrew.

A la sortie d'une party chez un voisin, Muriel et Patricia sont sauvagement agressées. Muriel en meurt, Patricia s'en sort en s'enfuyant. Elle réussit à donner un signalement assez précis du meurtrier.

L'un des plus mauvais Chabrol qui semble particulièrement pâtir des coproductions internationales. Pas franchement nul, pire un film complètement standard, inintéressant. Le cycle FR3 consacré à Chabrol s'acharne à programmer ses moins bons films.

Diffusion le jeudi 16 à 20h35 sur FR3.

## L'AMOUR PARE-BALLES

### BANDE A PART

Film de Jean-Luc Godard (1964) avec Anna Karina, Claude Brasseur, Sami Frey et Ernest Menzer.

Dans un cours d'anglais, Franz (Frey) et Arthur (Brasseur) s'intéressent plus à Odile qu'à la leçon d'anglaise. Odile (Karina) est non seulement mignonne mais bavarde. Elle raconte que son oncle fraude le fisc et cache une importante somme d'argent dans sa villa sur les bords de la Marne. L'idée du hold-up germe dans leurs cerveaux de jeunes désœuvrés suburbains.

Malheureusement, une avancée d'Odile chez son oncle éveille la méfiance de ce dernier. La première tentative échoue côté fermé. Les portes et les fenêtres sont closes, le terrain verrouillé. Au deuxième essai, ils trouvent l'ouverture et pénètrent le territoire adverse mais la tante s'interpose entre eux et le but. Mais Arthur la plaque, mêlée ouverte : l'adversaire est neutralisé.

Hélas, le butin est bien maigre. Furieux, Arthur plaque Odile et s'en va. Frantz le suit dans sa percée et s'aperçoit que...

Et revenez, c'est pas un vrai Godard. Enfin, presque, Truffaut a passé le ballon à Jean-Luc qui l'a transformé des 22mm comme à son habitude. Polar à l'origine, le film ressemble à un western comique. Si, si. Tout est faux, pas crédible. Un film pastiche, un canular réjouissant où les lois du genre sont violées pour notre plus grand plaisir.

Diffusion le vendredi 17 octobre à 23h00 sur A2.

### AVEC LES COMPLIMENTS DE CHARLIE

Film de Stuart Rosenberg (1978) avec Charles Bronson, Jill Ireland et Rod Steiger.

Charlie Congers (Bronson) est chargé de confondre Joe Bomposa, un redoutable boss de l'univers du crime. Charlie va en Suisse convaincre Jackie, la fiancée de Bom(be)posa de témoigner contre lui. Il la kidnappe malgré ses gardes du corps.

Une longue course poursuite s'engage dans la plaine helvétique. Contraint par le syndicat du crime, Bomposa donne l'ordre d'abattre sa chère et douce Jackie (Ireland). Plop, le manteau d'hermine s'étoile de taches écarlates (poncif qui roule pas n'amasse pas mousse) et la pauvre Jackie s'effondre. Charlie Congers se retrouve chocolat au pays des congères.



Bronson fait du Bronson comme à son habitude, heureusement Rosenberg insufflé un peu de vie à ce polar sans imagination. Les amateurs pourront comparer les interprétations de Bronson et de Ventura, spécialistes du style : œil noir, colère froide et tempête sous un crâne.

Diffusion le mardi 14 octobre à 20h35 sur FR3. Photo FR3.

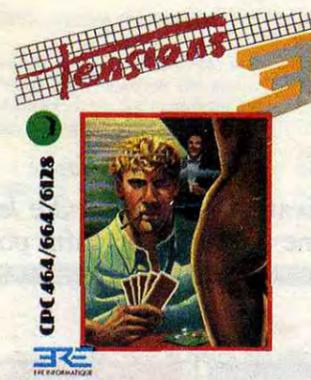
# TENSION

de ERE INFORMATIQUE  
pour AMSTRAD CPC.

La soirée était déjà bien avancée. J'avais quitté la plantation quelques heures plus tôt et je me trouvais à présent dans l'arrière-salle du clandestin local, soustrait aux regards indiscrets par des stores de bambou qui laissaient filtrer sur le quai des rais de lumière déchirant l'obscurité et faisant ressembler les rares passants à des forçats. Le poker rend les joueurs nerveux et ce soir-là, on pouvait s'apercevoir de leur tension à d'imperceptibles tressaillements. La

donne précédente m'ayant satisfait, je restais sur le souvenir du strip-tease lascif prodigué par l'entraîneuse, et profitais de ce moment d'accalmie toute relative pour observer mes compagnons de table. Il n'y avait que Lady X qui pouvait encore prétendre bluffer, et le boss, le regard voilé par son chapeau mou, affichait un petit sourire en coin, comme à l'accoutumée. Seule une mouche égarée par les vapeurs de mauvais alcool avait réussi pendant un court instant à modifier leurs

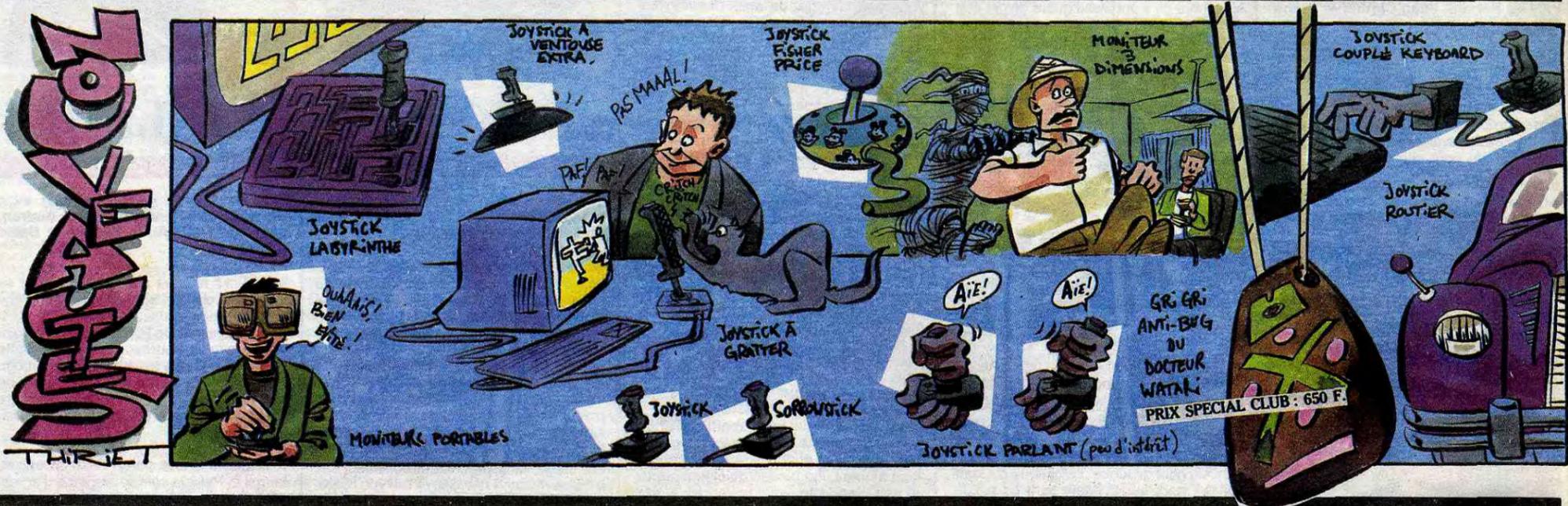
masques. Chico quant à lui faisait le nez. Blip ! La musiquette issue du HP me tire de ma rêverie. Je ne suis pas à Macao mais chez moi, devant mon Amstrad, et les 3 personnages avec qui je passe mes soirées ne sont en fait que des octets savamment agencés. Il faut dire que ce strip-poker (fermé) a tout ce qu'il faut pour vous faire voyager. D'abord les graphismes, très beaux, et si cela n'est pas suffisant, l'animation et la musique. De plus, cette simulation est l'une des seules du genre à tenir compte aussi fidèlement de la psychologie des joueurs. L'écran est divisé en 2 parties : en bas, votre jeu. Si vous n'êtes pas familiarisé avec les règles, l'ordinateur vous indique précisément quels sont vos atouts : 2 paires, full, brelan, etc. La partie supérieure de l'écran vous montre vos adversaires (3 au maximum), choisis au hasard parmi une "caractérotèque" en comportant 6. Le temps passant, vous apprendrez à les cerner et



pour ce faire, il faudra les observer. En effet, les expressions de leur visage changent et passent par un éventail de sentiments allant de la confiance à la peur. L'anecdote de la mouche décrite plus haut est véridique, et, je vous rassure de suite, celle du strip-tease aussi ! Toutes

les fois que vous gagnerez une partie, l'écran supérieur descendra pour laisser place à une créature de rêve au déhanchement prometteur. Le niveau de jeu est néanmoins assez élevé pour que vous jouiez assidûment avant que la dernière pièce de soie ne glisse à terre, vous laissant contempler un corps de satin. Nos amis pratiquants et coincés ne seront néanmoins pas choqués, l'auteur ayant su rester dans les rigides limites de la bienséance et de l'autocensure. A ce propos, une réflexion : malgré tout le plaisir que l'on tire de ce genre de softs, il serait regrettable que vous viviez par procuration. Moi par exemple, j'aime bien Flight-Simulator II, n'ayant pas la possibilité de piloter en vrai ! Alors me rincer l'œil avec des poupées carrossées grand luxe en 2D, très peu pour moi. Je préfère la salive, le sang et la sueur. Enfin, tant que vous ne vous dessapez pas devant votre moniteur, c'est pas trop grave.

AMSTRAD	Amsynthe
Francisco Dos REIS	page 5
AMSTRAD	Super Copter
L. BOUHEYRE	page 28
APPLE	Kzoyk
Gérard SEBBAH	page 3
CANON X07	Basic Etendu
F. Xavier JOURDREN	page 8
CBM 64	Basic Hebdo
Pierre COPPENS	page 7
EXL 100	Carpathians 1879
J.L. et F. FARGES	page 25
MSX	Sir Yann
Laurent AUBLE	page 6
ORIC	Raule
Jean François BUSTARRET	page 4
SPECTRUM	Casse-Tête
Alain JONQUET	page 27
TI 99/4A (be)	The Master
Jean Marc MERSANT	page 24
Thomson T07	Danger
Stéphane PRIMAULT	page 26
VIC 20	Le Vase d'or
Philippe SILLON	page 24
ZX 81	ZX Olympic
J.F. TALAOUANOU	page 26



## la Règle à Calcul

# Micro-école

## LES CONFIGURATIONS MICRO-ECOLE DU PLAN IPT\*

**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.**

la règle à calcul forme mes parents

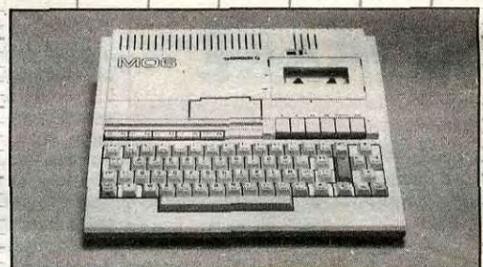
Date des cours : 11/10, 25/10, 8/11, 22/11, 6/12, 13/12.

### NOUVEAUTES RENTREE 86

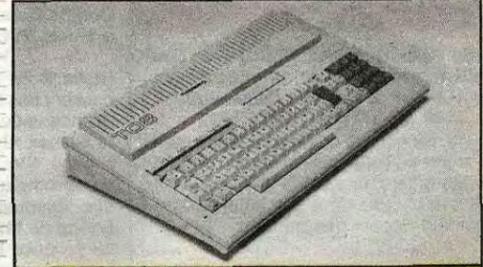
**MO6 :** unité centrale 128 Ko, lecteur de K7 incorporé, BASIC 128 K résident, interface manettes, interface imprimante, interface souris.

**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, PARAGRAPH, FICHER. Modem intégré.



**MO6 : 2.690 F T.T.C.**  
Idéal pour vous initier au basic.



**T08 : 2.990 F T.T.C.**  
T08 avec moniteur couleur et drive 640 K : 5.990 F T.T.C.



**T09+ : 7.490 F T.T.C.**  
T09+ avec moniteur N/B, haute résolution, imprimante qualité courrier, souris : 9.990 F T.T.C.

**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 Télex : 201 324 F.

\*Informatique Pour Tous.