

UN MINITEL DANS VOTRE ORDINATEUR ?

BRANCHÉ

TELOCHE

En preums et sur la 3, LA QUATRIEME DIMENSION, le film brrrrr Page 31.

CINOCHÉ

Twist Again à Moscou : Pas terriblov Page 2.

MUSIQUE

Le retour de Paul Simon. Page 20.

INFO BD

Le roi borgne perd encore un oeil ! Page 19.

CONCOURS PERMANENT

2 bâtons et un voyage en Californie avec bobonne ? Facile ! Page 22.

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.



Que vous ayez un bel ordinateur cher tout neuf ou une vieille vilaine babasse bon marché, il existe au moins un **EMULATEUR** qui peut agréablement transformer votre engin en **SUPER-MINITEL DE COURSE**. Nous les avons donc testé pour vous. Pour toutes les machines, ou presque. C'est en page 12.

LE TROU DE NASA FAIT LA NIQUE A CELUI DES HALLES

Le scandale éclate chez Nasa : des millions de francs de trou dans les caisses, des fraudes et magouilles supposées, des racheteurs qui se désistent et en filigrane, un dépôt de bilan. Vous vous en foutez ? Pourtant, c'est vous qui allez prendre l'onde de choc en pleine gueule dans pas longtemps !



Voir page 11

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 •

LES LOGICIELS
BORLAND
INTERNATIONAL
SONT AU CLUB
Voir page 15

DOUBLE MESSIEURS

de Jean-François STEVENIN

13/20

avec Jean-François STEVENIN (François), Yves AFONSO (Léo) et Carole BOUQUET (Hélène)

Double Messieurs ne cause pas de tennis, mais est construit comme une partie de tennis. François, le capitaine de l'équipe retrouve, par miracle, Léo, son vieux pote de colonie (de vacances, perdu de vue depuis 25 ans ! Un seul lien unit les deux hommes : le souvenir de leur souffre-douleur d'à l'époque. Tout le reste les sépare : pognon, situation, intelligence, tout.

Le troisième, le "kuntch", l'adversaire, habite à Grenoble. C'est là que se jouera la partie. François et Léo servent en premier : ils s'introduisent par effraction chez le kuntch, 1 jeu à zéro, ils fouillent tout puisque la maison est vide... Et empêchent le premier set.

Arrive une voiture, l'adversaire, comme souvent dans le sport, n'est pas celui qu'on croit. C'est Hélène, la femme du kuntch. Elle est terrorisée par les deux crocodiles mais c'est surtout eux qui sont emmerdés. Leur tactique est à l'eau, ils tentent bien d'en construire une autre au pied levé mais comme, en fait, ils n'ont rien à se dire, leur service part en quenouille. Un set partout.

Là le match s'emballa, ils kidnappent la belle, l'entraînent dans une villa déserte pour la... On ne saura jamais pourquoi, parce qu'ils ne le savent pas eux-mêmes. A ce moment-là, ils empêchent le troisième set, mais le match a déjà basculé... Ils n'ont plus le désir de vaincre, les tripes pour en faire baver au kuntch comme autrefois, ils sont désunis, frileux, perdus. Hélène et son team, accourus à son secours, égalisent à deux sets partout mais refusent curieusement de les achever. Elle, la pro, la pleine aux as, se prend d'amitié, de pitié ou de rien (ça non plus on saura jamais !) pour Léo et François. Le double devient trio, les règles sont bafouées, le match se termine sans vainqueur et sans vaincus... Ou peut-être plus tard, après la fin du film !

Vous croyez que je viens de délirer, d'avoir saqué l'histoire, la vraie ? Et ben, sûrement pas, pour une fois j'ai bêtement respecté le film, sa folie, son urgence, ses incertitudes. Stevenin signe là un film d'auteur (déplacez-vous, vous saurez ce que c'est !), quelque chose à lui, qu'il nous offre d'une main en le retenant de l'autre. La première demi-heure, enthousiaste,



balourde, inquiétante est un pur régal. Plus tard, ça se traîne de tie-break en set interminable, mais tant pis, c'est du beau jeu. Un film qu'on aime pas forcément mais qui vaut le détour. A quand Stevenin à Roland-Garros ?

DU VENIN POUR COBRA !!

Cobra, le dernier (si seulement c'était vrai...) Stallone vient d'envahir vos écrans... Et pourtant, pas de critique de

ton Jacc. Grand Dieu, est-ce possible ? Une seule raison à cette douloureuse absence : il n'y a pas eu de projections de presse, pas une seule, ce qui prouve à quel point le "produit" doit être nulissime ! Au States, le film a fait moins de la moitié des recettes de Rocky IV, c'est dire ! (entre nous, ça fait quand même encore beau coup de dollars...)

Moralité : je suis certain que Cobra est un navet pur-porc, mais pour ne pas cracher mon venin injustement, j'irai le voir et vous saurez tout la semaine prochaine. Par pitié, patientez !!!!

Jacc

TWIST AGAIN A MOSCOU

Jean-Marie POIREV

09/20

avec Philippe NOIRETOV (Igor), Bernard BLIEROV (Alexei), Christian CLAVIEROV (Iouri), Martin LAMOTTEV (Pikov), Marina VLADYVITCH (Natcha) et Agnès SORALEV (Tatiana)

L'auto-satisfaction est toujours un art périlleux. La modestie devrait être la règle pour les créateurs d'un film... Surtout quand ledit film n'est pas encore sorti !! Ces bons conseils (merci tonton Jacc !) valent pour tout le monde, et d'abord pour Jean-Marie Poirev et Christian Clavier, réalisateur et scénariste de *Twist again à Moscou*. Que disent-ils ces fiers à bras dans le dossier de presse ? Que leur "vision du communisme est plus nuancée, que l'originalité du film et son intérêt est de dédramatiser par le rire, que le film est complètement fou et délirant", etc, etc (il y en a 7 pages comme ça !). Ils sont contents de leur œuvre et ils le disent en long, en large et en travers.

Le hic ? C'est que nous, on est moins ravi du résultat. Nettement déçu après la tornade "Papy fait de la résistance" de la même équipe. Impossible de contester quoi que ce soit à la qualité du scénario, impeccablement bien léché, dans le genre "on a été en URSS et on vous dit que la vérité vraie véritable". Et toc ! Alors ouais, c'est couleur locale en diable : magouilles, amitiés foireuses, peur du KGB, bakchichs en tous genres, esprit de famille, bref la totale. Un peu catalogue délirant. Et ça, ça pourrait donner un maximum si, en plus, y avait les tripes...

MAX MON AMOUR

de Nagisa OSHIMA

12/20

avec Charlotte RAMPLING (Margaret), Anthony HIGGINS (Peter) et Diana QUICK (Camille)

Peter, ambassadeur de sa très gracieuse Majesté en poste à Paris, est cocu. Du moins le pense-t-il. Il s'en ferait presque une raison puisque Margaret, ladite infidèle, n'en est pas moins câline, sensuelle avec lui et terriblement "public relations" lors des cocktails et autres réceptions barbantes. Et puis, femme de diplomate ou pas, on n'en est pas moins femme : la belle a du pognon mais s'emmerde ; une seule solution : sponsoriser un amant qui s'occuperait de son corps abandonné...

Et réciproquement, Peter n'en est pas moins homme et s'en va faire filer l'épouse volage. Bon sang, mais c'est bien sûr, glapit le détective en découvrant que Margaret a loué un appart avec son argent de poche. Pas de doute, l'amant est là ! Poussé par les démons du ridicule, Peter se procure un double des clés du studio, s'introduit et...



Et là, sœur Anne, on ne voit rien venir, tout est huilé, tout s'enchaîne parfaitement mais... La machine est lourde, pesante, "hollywoodienne" (c'est pas un compliment !) et donc, terriblement lisse, inattaquable. Les ingrédients sont tous d'excellente qualité mais la sauce ne prend pas parce qu'on a trop voulu respecter la recette, trop câliner le sublimissime scénario qu'on a si longtemps travaillé. Le respect n'a jamais déclenché la rigolade, "Twist again..." en est la preuve éclatante. Alors qu'est-ce qui reste ? Un moment gentillet oui, quelques scènes amusantes (essentiellement celles de Martin Lamotte et de Jacques François), une peinture somme toute "documentarisée" de l'URSS. Et, dans ce sens seulement, prenante et intéressante. Mais, bon sang de bonsoir, où sont passées la cruauté d'un Jugnot, la classe d'une Maillan, toutes ces petites méchancetés gratuites qui faisaient d'un film sur la Résistance (Papy), un film décapant et... Irrespectueux !!

Twist again à Moscou ne brise jamais la glace qui l'enserme... Bien difficile alors de s'en sortir dans l'hiver sibérien de Moscou (ha, ha) !!!!



POUR LES ZENFANTS

BAMBI

LES MINIPOUSS

Oh dis, oh dis, gentil Bambi, raconte-moi encore ton histoire avant que j'aie fait dodo. Youpii, tu as même amené avec toi le rigolo Panpan, ton copain lapin. Oh comme je suis content, content que tu sois de retour ! Oh, et tous ces jolis papillons, ce pâtre petit skunks nauséabond que tu appelleras "Fleur", et tous les faons, les biches (dont ta maman, petit Bambi et Féline, ta mignonnette copine), le vieux hibou qui m'a fait un peu peur et le grand cerf, le roi de la forêt. Ton papa, si grand, si fort qui veille sur toi.

Oh Bambi, j'aime tellement ton histoire que la dernière fois on a dû aller chez le docteur après le film pour me détacher du fauteuil. Alors je t'aime tellement que j'aimerais que tu m'envoies une photo dédicacée de toi. Je la mettrai dans ma collection avec Stéphanie et Bernard Tapie, qui eux aussi, étaient maladroits comme toi quand ils étaient petits. Et qui ont réussi, comme toi, aujourd'hui...

Ulysse 31, L'Inspecteur Gadget, Les Bisounours, ça vous dit quelque chose ? Pour les 2-8 ans, sûrement, pour les autres, si oui, ça doit être une erreur ou une perversion cachée. Ces trois choses-là, auxquelles on ajoutera aujourd'hui Les Minipouss sont des dessins animés à (multiples) épisodes diffusés à la télé. Ce sont également quatre productions de la même maison, la D.I.C. : savoir-faire et idées à la française, efficacité à la japonaise et commercialisation à l'américaine (je schématise !). Et ça marche, et tant mieux pour notre industrie du dessin animé.

Alors, après Les Bisounours l'an passé, DIC s'attaque au long métrage avec Les Minipouss et une aventure sur mesure. En gros, c'est un remake de Cendrillon : un petit garçon, dont les parents ont disparu, est "recueilli" par un tonton très méchant. Les Minipouss, bande de petits lutins essentiellement occupés à faire le bien autour d'eux, s'en vont réparer de telles injustices ! Au prix, on s'en doutait, de mille et une péripéties !

VITE FAIT, BIEN FAIT

PICASSO de Didier BAUSSY. Pour une fois, le titre ne recèle aucune saloperie cachée. Contrairement au sublime "Mona Lisa" qui parlait de tout sauf de Léonard De Vinci, Picasso nous livre, rubis sur la toile, la quintessence de l'œuvre du grand toréro de la peinture contemporaine. Filmé

à l'occasion du déménagement de ses toiles vers le nouveau musée Picasso dans le Marais à Paris (Hôtel Salé, très exactement, vous y allez quand vous voulez), le scénario suit (trop) scrupuleusement le cheminement chronologique de l'artiste, mêlé à quelques scènes "life" (de corrida notamment) à la limite du remplissage sans queue ni tête ! C'est didactique en diable, et bien tristounet pour une "gueule" comme celle de Picasso. Décidément, les morts ont droit à un respect "naphthalisé" bien indigne de la vitalité d'antan !

du film, une performance pour Sabine Haudepin). Rien sauf la nature, la chlorophylle, les branches des arbres pour y folâtrer relax, Max ! Suspense : Margaret acceptera-t-elle le retour à la nature de son chevalier servant ? ?

Tout concorde pour faire de Max, mon amour un film malsain. A la réalisation, Oshima, le grand prêtre de "L'empire des sens" et de "Furyo" qui ne faisait pas dans la dentelle sado-maso. Et puis Margaret c'est Charlotte Rampling (très bien quoiqu'un peu absente), l'œil satanique et angélique en même temps, l'ambiguïté et le trouble fête femme ! Enfin, le sujet : glissant, pervers en diable... Mais qui ne tient jamais ses promesses !! Evidemment Oshima n'allait pas se vautrer dans la zoophilie pornographique, mais tout de même : le résultat est immensément lisse,

sans prise. Tout est pris du point de vue de Peter : british, très classe, mais sans tripes, sans émotion. Ça tient plus de la chronique que du fait-divers. Pire : Max n'est pas un vrai singe, mais un petit bonhomme déguisé en chimpanzé et le trucage est largement nullos (surtout pour ceux qui se sont régalez, en début d'année, de "Link", le chimpanzé tueur). Enfin, Max est surtout un film frustrant : jamais, au grand jamais, nous ne saurons si Margaret faute réellement avec Max. Sont-ils seulement tendres ou ne sont-ce que des bêtes (pour l'un des deux, la réponse est toute trouvée...) assoiffés de sexe ? Ça serait peut-être tout bêtement un film sur l'Amour avec un grand A, pour dire qu'on peut aimer n'importe quoi (qui ?) pourvu qu'on aime (cf. I love you de Ferreri). Terrible interrogation, isn't it ?



WITCHCRAFT

Dans l'espoir de vous assurer la suprématie de la race humaine, tentez de vous emparer des 42 talismans magiques, répartis dans 14 salles peuplées de créatures aussi cruelles qu'immatérielles.

Stéphane VALLOIS

**SERVEUR
HEBDOGICIEL**

3615 + HG
PUIS ENVOI

SUITE DU N° 157

```

5000 DATA 00
5010 t=0:FOR a= 37360 TO 40440
5020 READ b#:POKE a,VAL("&"+b#)
5030 t=t+VAL("&"+b#):NEXT a
5035 IF t<>167982 THEN PRINT CHR#(
7)"* Erreur dans les datas, ligne
5040 a 8890 *":END
5040 DATA 41,47,47,47,41,47,47,47
5050 DATA 41,47,47,47,47,41,41,41
5060 DATA 41,41,41,41,46,20,20,20
5070 DATA 45,20,20,20,45,20,20,20
5080 DATA 20,41,20,41,20,41,20,41
5090 DATA 46,20,20,20,45,20,20,20
5100 DATA 45,20,20,20,20,41,41,41
5110 DATA 41,41,41,41,48,20,20,20
5120 DATA 45,48,20,49,45,20,20,20
5130 DATA 20,41,41,41,41,41,41,41
5140 DATA 20,20,20,20,41,43,43,43
5150 DATA 41,20,20,20,20,41,41,41
5160 DATA 41,41,41,41,20,20,20,20
5170 DATA 41,41,41,41,20,20,20,20
5180 DATA 20,41,41,20,20,20,20,42
5190 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
5200 DATA 20,20,20,20,20,41,41,20
5210 DATA 20,20,41,41,20,20,20,20
5220 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
5230 DATA 20,20,20,20,41,41,41,41
5240 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
5250 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
5260 DATA 41,41,20,42,43,43,43,44
5270 DATA 44,44,44,44,44,41,41,41
5280 DATA 41,41,41,41,41,42,20,41
5290 DATA 41,20,20,45,20,20,45,20
5300 DATA 20,45,20,45,20,20,20,45
5310 DATA 20,20,20,45,41,20,20,45
5320 DATA 20,20,45,20,20,45,20,45
5330 DATA 20,48,20,45,20,20,20,45
5340 DATA 41,20,20,45,20,20,45,20
5350 DATA 20,45,20,43,43,43,43,43
5360 DATA 20,20,20,45,41,20,20,45
5370 DATA 20,20,45,20,20,45,20,45
5380 DATA 20,20,45,20,20,20,45
5390 DATA 41,20,20,45,20,20,45,20
5400 DATA 20,45,20,45,20,20,45,20
5410 DATA 20,20,20,45,42,20,20,45
5420 DATA 20,20,43,43,43,43,20,45
5430 DATA 20,20,45,20,20,20,45
5440 DATA 41,41,41,41,20,20,20,20
5450 DATA 20,45,20,45,20,20,43,43
5460 DATA 43,43,43,43,41,20,20,20
5470 DATA 20,20,20,20,20,45,49,45
5480 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
5490 DATA 42,20,20,20,20,20,20,20
5500 DATA 20,43,43,43,20,20,20,20
5510 DATA 20,20,20,42,41,44,44,44
5520 DATA 44,44,44,44,44,44,44,44
5530 DATA 44,44,44,44,44,44,44,44
5540 DATA 45,49,45,20,20,20,46
5550 DATA 46,46,46,20,20,45,20,46
5560 DATA 20,45,20,45,43,43,43,20
5570 DATA 20,20,20,46,46,46,46,20
5580 DATA 20,45,20,20,20,45,49,45
5590 DATA 45,20,45,20,20,20,46
5600 DATA 46,46,46,20,45,20,20,20
5610 DATA 20,43,43,43,43,49,45,20
5620 DATA 20,20,20,48,46,46,46,20
5630 DATA 20,45,20,20,45,20,45,20
5640 DATA 43,43,43,20,20,20,20,20
5650 DATA 46,46,46,20,41,20,20,20
5660 DATA 20,45,49,45,41,20,45,20
5670 DATA 20,20,20,20,46,46,48,20
5680 DATA 41,48,20,20,20,43,43,43
5690 DATA 45,49,45,20,20,20,20,20
5700 DATA 46,46,20,20,41,41,20,20
5710 DATA 20,45,20,45,43,43,43,20
5720 DATA 20,20,20,20,46,46,20,20
5730 DATA 20,20,20,20,20,45,49,45
5740 DATA 42,20,20,20,20,20,20,20
5750 DATA 46,46,20,20,20,20,20,20
5760 DATA 20,43,43,43,44,44,44,44
5770 DATA 44,44,44,44,44,44,44,44
5780 DATA 44,44,44,44,44,44,44,44
5790 DATA 43,43,43,44,44,44,44,44
5800 DATA 44,44,41,41,41,41,41,41
5810 DATA 41,42,20,41,41,41,41,41
5820 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41
5830 DATA 41,41,41,41,41,20,46
5840 DATA 41,47,47,47,47,47,47,47
5850 DATA 47,47,47,47,47,47,47,41
5860 DATA 41,41,20,46,41,20,20,20
5870 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
5880 DATA 20,20,20,20,20,20,46
5890 DATA 46,20,20,41,41,41,41,41
5900 DATA 41,41,41,41,41,20,20
5910 DATA 41,41,20,46,46,20,20,45
5920 DATA 45,45,45,45,45,45,45,45
5930 DATA 45,45,20,41,20,20,46
5940 DATA 46,20,20,45,45,45,45,45
5950 DATA 45,45,45,45,45,20,20

```

```

5960 DATA 41,20,41,46,46,20,20,45
5970 DATA 45,45,45,45,41,45,45,45
5980 DATA 45,45,20,20,41,20,20,46
5990 DATA 46,20,20,45,45,45,45,45
6000 DATA 49,45,45,45,45,20,20,20
6010 DATA 41,41,20,46,46,20,20,41
6020 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41
6030 DATA 41,41,20,20,41,48,20,46
6040 DATA 45,20,20,20,45,20,20,45
6050 DATA 20,20,45,20,20,20,45
6060 DATA 20,20,20,46,45,20,20,20
6070 DATA 45,20,20,45,20,20,45,20
6080 DATA 20,20,20,49,20,20,20,46
6090 DATA 45,20,20,20,45,20,20,45
6100 DATA 20,20,49,20,20,20,20,20
6110 DATA 20,20,20,46,45,20,20,20
6120 DATA 49,20,20,45,20,20,20,20
6130 DATA 20,20,20,20,20,20,46
6140 DATA 45,20,20,20,20,20,45
6150 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
6160 DATA 20,20,20,46,45,20,20,20
6170 DATA 20,20,20,45,20,20,20,20
6180 DATA 20,20,20,20,20,20,46
6190 DATA 45,20,20,20,20,20,41,49
6200 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
6210 DATA 20,20,20,48,45,20,20,20
6220 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
6230 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
6240 DATA 42,20,20,20,20,20,20,20
6250 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
6260 DATA 20,20,20,43,43,43,43,43
6270 DATA 43,43,43,43,43,43,43,43
6280 DATA 43,43,43,43,43,43,43,43
6290 DATA 45,20,43,43,46,43,43,43
6300 DATA 43,43,42,20,20,20,44
6310 DATA 45,20,20,45,45,20,43,43
6320 DATA 46,43,43,43,43,43,43,43
6330 DATA 20,20,20,45,20,20,45
6340 DATA 45,20,43,43,46,43,43,43
6350 DATA 43,43,43,43,20,20,20,20
6360 DATA 45,20,20,49,45,20,43,43
6370 DATA 48,43,43,43,43,43,43,43
6380 DATA 20,20,20,20,45,20,20,20
6390 DATA 45,20,43,43,20,43,43,43
6400 DATA 43,43,43,43,43,20,20,20
6410 DATA 45,20,20,20,45,43,43,20
6420 DATA 20,20,43,43,43,43,43,43
6430 DATA 43,20,20,49,20,20,20,20
6440 DATA 45,43,43,20,20,20,43,43
6450 DATA 43,43,43,43,43,20,20,20
6460 DATA 20,20,20,43,43,43,20,20
6470 DATA 49,20,20,43,43,43,43,43
6480 DATA 43,43,20,20,20,20,20,20
6490 DATA 43,20,20,49,49,49,20,48
6500 DATA 43,43,43,43,43,43,43,43
6510 DATA 20,20,42,43,43,43,43,43
6520 DATA 43,43,43,43,43,43,43,43
6530 DATA 43,43,43,43,43,43,43,43
6540 DATA 45,20,43,43,46,43,43,43
6550 DATA 43,43,43,42,20,20,20,20
6560 DATA 45,20,20,45,45,20,43,43
6570 DATA 46,43,43,43,43,43,43,43
6580 DATA 43,20,20,20,45,20,20,45
6590 DATA 45,20,43,43,46,43,43,43
6600 DATA 43,43,43,43,43,20,20,20
6610 DATA 45,20,20,45,45,20,43,43
6620 DATA 46,43,43,43,43,43,43,43
6630 DATA 43,20,20,20,45,20,20,45
6640 DATA 45,20,43,43,46,43,43,43
6650 DATA 43,43,43,43,20,20,20,20
6660 DATA 45,20,20,45,45,20,43,43
6670 DATA 46,43,43,43,43,43,43,43
6680 DATA 43,20,20,45,20,20,45
6690 DATA 45,20,43,43,46,43,43,43
6700 DATA 43,43,43,43,20,20,20,20
6710 DATA 45,20,20,45,45,20,43,43
6720 DATA 46,43,43,43,43,43,43,43
6730 DATA 43,20,20,20,45,20,20,45
6740 DATA 45,20,43,43,46,43,43,43
6750 DATA 43,43,43,43,43,20,20,20
6760 DATA 45,20,20,45,45,20,43,43
6770 DATA 46,43,43,43,43,43,43,43
6780 DATA 42,20,20,20,45,20,20,45
6790 DATA 45,20,43,43,46,43,43,43
6800 DATA 43,43,43,43,43,20,20,20
6810 DATA 20,20,20,45,20,43,43,43
6820 DATA 46,43,43,43,43,43,43,43
6830 DATA 43,43,43,47,47,47,47
6840 DATA 45,20,43,43,46,43,43,43
6850 DATA 43,43,43,43,43,46,43,43
6860 DATA 43,43,43,45,20,43,43,43
6870 DATA 46,43,43,43,43,43,43,43
6880 DATA 43,43,46,43,43,43,43,43
6890 DATA 45,20,43,43,46,43,43,43
6900 DATA 43,43,43,43,43,43,43,43
6910 DATA 43,43,43,45,20,43,43,43
6920 DATA 46,43,43,43,43,43,43,43
6930 DATA 43,43,43,43,20,20,45
6940 DATA 45,20,43,43,46,43,43,43
6950 DATA 43,43,42,20,46,20,46
6960 DATA 45,20,20,45,45,20,43,43
6970 DATA 46,43,43,43,43,43,43,43
6980 DATA 20,46,20,45,20,20,45
6990 DATA 45,20,43,43,46,43,43,43

```

```

7000 DATA 43,43,43,43,20,20,48,20
7010 DATA 45,20,20,45,45,20,43,43
7020 DATA 46,43,43,43,43,43,42
7030 DATA 20,20,20,20,45,20,20,45
7040 DATA 5A,5A,5A,5A,5A,5A,5A,5A
7050 DATA 5A,5A,5A,5A,5A,5A,5A,5A
7060 DATA 5A,5A,5A,5A,47,47,47,47
7070 DATA 47,47,43,43,43,43,43,43
7080 DATA 20,20,20,43,43,47,47,47
7090 DATA 43,43,43,43,43,43,43,43
7100 DATA 46,43,43,43,43,43,43,43
7110 DATA 43,43,43,43,43,43,43,43
7120 DATA 43,43,43,46,43,43,43,43
7130 DATA 43,43,43,43,43,20,20,45
7140 DATA 43,43,43,43,43,43,43,43
7150 DATA 43,43,20,20,20,20,20,45
7160 DATA 46,20,20,45,45,20,20,20
7170 DATA 45,20,20,45,46,20,45,20
7180 DATA 20,20,20,45,48,20,20,45
7190 DATA 45,20,20,45,20,20,45
7200 DATA 48,20,45,20,20,20,45
7210 DATA 20,20,20,45,45,20,20,20
7220 DATA 45,20,20,45,20,20,45,20
7230 DATA 20,20,20,45,20,20,45
7240 DATA 45,20,20,20,45,20,20,45
7250 DATA 20,20,45,20,20,20,45
7260 DATA 20,20,20,45,45,20,20,20
7270 DATA 45,20,20,45,20,20,45,20
7280 DATA 20,20,20,45,20,20,49
7290 DATA 5A,5A,43,43,43,43,43,43
7300 DATA 43,43,43,43,43,20,20,20
7310 DATA 20,20,20,5A,5A,43,43,43
7320 DATA 43,43,43,43,43,43,43,43
7330 DATA 42,20,20,20,20,20,20,20
7340 DATA 43,43,43,43,43,43,43,43
7350 DATA 43,43,43,43,20,20,20,20
7360 DATA 20,20,20,43,43,43,43,43
7370 DATA 46,43,46,43,43,43,43,43
7380 DATA 43,20,20,20,20,20,20,20
7390 DATA 43,43,43,46,43,46,43,43
7400 DATA 43,43,43,43,43,20,20,20
7410 DATA 20,20,20,20,43,43,43,43
7420 DATA 46,43,48,20,43,43,43,43
7430 DATA 43,20,20,20,20,20,20,20
7440 DATA 45,43,43,46,43,20,20,20
7450 DATA 20,43,43,43,42,20,20,20
7460 DATA 20,20,20,45,20,43,43,43
7470 DATA 46,43,43,20,20,20,43,43
7480 DATA 43,20,20,20,20,20,20,20
7490 DATA 45,20,43,43,46,43,43,43
7500 DATA 20,20,42,43,42,20,20,20
7510 DATA 20,20,20,45,20,43,43,43
7520 DATA 46,43,43,43,43,43,43,43
7530 DATA 43,20,20,20,20,20,20,20
7540 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41
7550 DATA 41,41,41,41,41,41,41,20
7560 DATA 20,20,20,41,42,20,41
7570 DATA 20,20,20,41,20,20,20,41
7580 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41
7590 DATA 41,20,20,41,20,41,20,41
7600 DATA 20,41,20,41,41,20,20,20
7610 DATA 45,20,48,45,41,20,20,41
7620 DATA 20,41,20,41,20,41,20,41
7630 DATA 20,20,20,45,20,20,45
7640 DATA 41,20,20,20,41,20,20,20
7650 DATA 20,41,20,20,20,20,20,20
7660 DATA 45,49,49,45,41,41,41,41
7670 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41
7680 DATA 41,41,41,20,43,43,43,43
7690 DATA 5A,41,41,43,43,43,41,41
7700 DATA 41,43,43,43,41,41,20,20
7710 DATA 20,20,45,20,5A,5A,41,41
7720 DATA 43,43,43,41,43,43,43,41
7730 DATA 41,20,20,20,20,20,45,20
7740 DATA 5A,5A,43,43,43,43,43,43
7750 DATA 43,43,43,43,20,20,20,20
7760 DATA 20,20,49,20,5A,5A,43,43
7770 DATA 43,43,43,43,43,43,43,43
7780 DATA 42,20,20,20,20,20,20,20
7790 DATA 5A,5A,5A,5A,5A,5A,5A,41
7800 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
7810 DATA 20,20,20,20,5A,20,20,20
7820 DATA 20,20,41,41,41,20,20,20
7830 DATA 20,20,20,20,20,20,5A
7840 DATA 5A,20,20,20,41,41,41,45
7850 DATA 41,41,20,20,20,20,20,20
7860 DATA 20,20,20,5A,20,20,20,20
7870 DATA 41,41,49,45,49,41,41,20
7880 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
7890 DATA 5A,20,20,41,41,49,20,49
7900 DATA 20,49,41,41,20,20,20,20
7910 DATA 20,20,5A,5A,20,41,41
7920 DATA 49,20,20,20,20,49,41
7930 DATA 41,20,20,20,20,20,20,20
7940 DATA 5A,41,41,49,20,20,20,20
7950 DATA 20,20,20,49,41,41,20,20
7960 DATA 20,20,20,41,41,41,41
7970 DATA 41,20,20,20,20,20,41,41
7980 DATA 4A,41,41,20,20,20,20,20
7990 DATA 43,43,43,43,42,20,20,20

```

A SUIVRE...



C'EST UN MÉTIER OÙ IL Y A BEAUCOUP D'APPELÉS ET PEU D'ÉLUS.

EDITO

Cette semaine, grand changement dans l'HHHHebdo : la Règle à Calcul, le respectable magasin qui faisait de la réclame sur la dernière page du journal depuis 158 numéros, n'est plus. Vous vous en foutez ? Vous avez raison, SEH, son remplaçant, vous propose des engins avec des prix pas tristes. Vous y gagnez probablement au change.

Il y a 40 programmes de plus pour Amstrad sur le serveur HG. On bosse sur les autres bécans. On est aussi en train de dépouiller les bons de participation aux concours du numéro de la semaine dernière, le numéro anniversaire. Les gagnants auront leur nom inscrit en lettres de feu dans l'HHHHebdo de la semaine prochaine. Pourvu que ce soit vous-même, là, présentement, lecteur !

Gérard Ceccaldi.



CARAI

RAULE

Malgré d'indéniables qualités, le fier aventurier n'eut pas toujours le beau rôle...

Jean-François BUSTARRET

ERRATUM ORIC
RAULE des n° 156 à 158
Pour vous déplacer dans le labyrinthe, utilisez à l'évidence les touches " < " pour tourner à gauche et " > " pour tourner à droite.

SUITE DU N° 157

SEVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

```

477 NN=IN:IFIN>6THENNN=IN/2
478 IFOS=10ROS=30ROS=40ROS>5ANDOS
<110ROS=120ROS=13THEN490
479 IFHC=0THENPRINTCHR$(129)"VOUS
N'AVEZ PAS D'HERBES MAGIQUES !":G
OTO155
480 ONOSGOTO,500,,,510,,,,,530
490 PRINTCHR$(129)"VOUS NE POUVEZ
PAS JETER CE SORT.":GOTO155
500 A=INT(RND(1)*NN)+1
501 IFE<1THENPRINTCHR$(129)"CE SO
RT NE RESSUCITE PAS !":GOTO155
503 PRINTCHR$(133)"VOUS ALLEZ MIE
UX."
505 E=E+A:IFE>EETHENE=EE
507 GOTO155
510 IFMA=1THENMA=0:PRINTCHR$(133)
"VOUS ETES GUERI.":GOTO155
515 PRINTCHR$(129)"ET UN SORT DE
GACHE !":GOTO155
530 IFE=0THENPRINT"CE SORT NE RES
SUCITE PAS !":GOTO155
532 E=EE:PRINTCHR$(133)"VOUS ETES
TOUT A FAIT GUERI.":GOTO155
555 REM
556 REM CHEZ LE MARCHAND
557 REM
560 CLS
561 GOTO563
562 WAIT300
563 CLS:PRINTCHR$(135)"VOUS ETES
CHEZ LE MARCHAND"
564 GOSUB810
565 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(130)"VO
ULEZ-VOUS.":PRINT
570 PRINTTAB(5)"1- ACHETER":PRINT
575 PRINTTAB(5)"2- VENDRE":PRINT
580 PRINTTAB(5)"3- QUITTER LE MAG.
ASIN"
585 AS=KEY$:
590 GETA$:
592 IFA$<"1"ORAS$>"3"THEN590
595 A=VAL(A$)
600 ONAGOTO603,660
601 RETURN
602 PRINTTAB(27)CV(I)"PO":PRINTCHR
R$(11)I"-"OV$(I):RETURN
603 CLS:PRINTCHR$(131)"LE MARCHAN
D VOUS PROPOSE.":PRINT:GOSUB810
604 PRINT"(C)HOISIR (Q)UITTER (ES
P) SUITE":PRINT
605 FORI=1TO15
606 IFCAS$="MAGICIEN"AND(UT(I)=3OR
UT(I)=5)THENGOSUB602
607 IFCAS$="VOLEUR"AND(UT(I)=2ORUT
(I)=3)THENGOSUB602
608 IFCAS$="GUERRIER"AND(UT(I)=1OR
UT(I)=3)THENGOSUB602
609 IFCAS$="AVENTURIER"AND(UT(I)=5T
HENGOSUB602
610 NEXT:PRINT
612 AS=KEY$:GETA$:IFA$="C"THEN628
613 IFA$="Q"THEN563
614 CLS:PRINTCHR$(131)"LE MARCHAN
D VOUS PROPOSE.":GOSUB810
615 PRINT
616 PRINT:PRINT"(C)HOISIR (Q)UITT
ER":PRINT"(ESPACE) POUR REVOIR LE
DEBUT"
617 FORI=16TO23
618 IFCAS$="MAGICIEN"AND(UT(I)=3OR
UT(I)=5)THENGOSUB602
619 IFCAS$="VOLEUR"AND(UT(I)=2ORUT
(I)=3)THENGOSUB602
620 IFCAS$="GUERRIER"AND(UT(I)=1OR
UT(I)=3)THENGOSUB602
621 IFCAS$="AVENTURIER"AND(UT(I)=5T
HENGOSUB602
625 NEXT:PRINT
626 AS=KEY$:GETA$:IFA$="Q"THEN563
627 IFA$<"C"THEN603
628 INPUT"VOTRE CHOIX.":A:II=0:IF
A<0ORA>23THEN603
630 IFCAS$="MAGICIEN"AND(UT(A)<3OR
UT(A)=4)THEN691
633 IFCAS$="VOLEUR"AND(UT(A)=1ORUT
(A)=3)THEN691
635 IFCAS$="AVENTURIER"AND(UT(A)<5T
HEN691
636 IFCAS$="GUERRIER"AND(UT(A)=2OR
UT(A)=3)THEN691
640 IFCV(A)>POTHECL:PRINT:PRINT
:PRINT:PRINTCHR$(129)"VOUS N'AVEZ
PAS ASSEZ D'OR !":GOTO562
641 NN=0:FORI=1TO5:IFOB$(I)=""THE
NN=I:I=6
642 NEXT
643 IFNN=0THENCLS:PRINT:PRINT:PRI
NT:PRINTCHR$(129)"VOUS NE POUVEZ P
AS PORTER PLUS !":GOTO562
644 IFDC(A)=0THEN650
645 IFRIGHT$(OV$(A),1)=""$"THENCD=
CD+DC(A):GOTO650
646 FORI=1TO5
647 AS=OB$(I):IFA$=OV$(12)ORAS$=OV

```

Le Justicier

AU SECOURS!
LA CORDE VA
CASSER!

TENEZ BON!
D'ARRIVE!



VOUS N'AURIEZ
PAS DU PAPIER
COLLANT?

ORIC

QUI NE DIT MOT
CONSENT A SE
FAIRE TRAITER
DE MUET



```

$(14)ORAS$=OV$(17)ORAS$=OV$(18)THENI
=59
548 NEXT:IFI>50THENCLS:PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINTCHR$(129)"VOUS AVEZ D
EJA UNE ARMURE":GOTO562
649 CD=DC(A)
650 IFAC(A)=0THEN658
651 IFCA<0THENCLS:PRINT:PRINT:PR
INT:PRINTCHR$(129)"VOUS AVEZ DEJA
UNE ARME":GOTO562
652 CA=AC(A)
658 OB$(NN)=OV$(A):CO(NN)=INT(CV(
A)/2):PO=PO-CV(A):GOTO603
660 CLS:PRINTCHR$(131)"LE MARCHAN
D VOUS ACHETE.":
665 PRINT:PRINT:PRINT
670 FORI=1TO5:PRINTI"-"OB$(I)CO(
I)"PO":NEXT
675 PRINT:PRINT"6 - QUITTER":PRI
NT:PRINT:PRINT"QUE VENDEZ-VOUS ?"
680 GETA$:
681 IFA$<"1"ORAS$>"6"THEN680
683 A=VAL(A$):IFA=6THEN563
685 IFCOA$=0THENPRINT:PRINT"N'ES
SAYEZ PAS DE M'AVOIR!"
686 NN=0:FORI=15TO21:IFOB$(A)=OV$(
I)THENNN=I
687 NEXT:IFNN<0THENCD=CD-DC(NN)
688 NN=0:FORI=1TO14:IFOB$(A)=OV$(
I)THENNN=I
689 NEXT:IFNN<0THENCA=0
690 OB$(A)=""":PO=PO+CO(A):CO(A)=0
:GOTO561
691 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR
R$(129)"VOUS NE POUVEZ PAS ACHETER
CET OBJET":GOTO610
695 REM
696 REM CHEZ LE GRAND MAGE
697 REM
700 CLS
703 GOTO705
704 WAIT200
705 CLS:PRINTCHR$(135)"VOUS ETES
DANS LE TEMPLE..."
706 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"VOULE
Z-VOUS ?":PRINT:PRINTTAB(5)"1-ETRE
GUERI":PRINTTAB(5)"2-GAGNER UN NI
VERU"
707 PRINTTAB(5)"3-GAGNER DES POIN
TS"
708 PRINTTAB(5)"4-FAIRE UNE OFFRA
NDE AUX DIEUX":PRINTTAB(5)"5-PREND
RE UN ASSURANCE"
709 PRINTTAB(5)"6-QUITTER":GOSUB8
10
710 GETA$:IFA$<"1"ORAS$>"6"THEN709
711 ONVAL(A$)GOTO712,900,1000,110
0,1060,97
712 PRINT:PRINT:PRINT:IFE=0THENPR
INT"POUR 'NI#100'PO, TU SERAS RESS
UCITE...":GOTO730
715 IFMA=1THENPRINT"POUR 'NI#20'P
O, TU SERAS GUERI...":GOTO750
720 IFE=EETHEN725
722 PRINT"POUR 'NI*(EE-E)*2'PO, T
U SERAS RETABLIS...":GOTO765
725 GOTO704
730 GOSUB785:IFA=0THENRETURN
735 IFNI#100>POTHE745
737 PRINTCHR$(133)"VOUS ETES RESS
UCITE !"
740 E=2:PO=PO-100*NI:GOTO725
745 PRINT:PRINTCHR$(129)"VOUS N'A
VEZ PAS ASSEZ D'ARGENT !":GOTO704
750 GOSUB785:IFA=0THENRETURN
755 IFNI#20>POTHE745
757 PRINTCHR$(133)"VOUS ETES GUER
I !"
760 MA=0:PO=PO-NI#20:GOTO725
765 GOSUB785:IFA=0THENRETURN
770 IFNI*(EE-E)*2>POTHE745
772 PRINTCHR$(133)"VOUS ETES GUER
I !"
775 PO=PO-NI*(EE-E)*2:E=EE:GOTO72
5
785 PRINT:PRINT:PRINT"VOUS AVEZ "
PO"PO..."
790 PRINT:PRINTCHR$(130):INPUT"R
ECEPTEZ-VOUS (O/N)":AS
795 A=0:IFA$="O"THENA=1
797 RETURN
810 E=E+(FR/10)
820 HE=INT(HE*10+1)/10:IFHE=24THE
NHE=0:V=V-1
825 E=E-(FR/10):IFMA=1THENE=E-MR/
2
826 IFH>HHTHENH=H-1/(H-HH)-.5:IFH
<HHTHENH=H
830 IFE<=1THENPOP:GOTO7000
831 PLOT12,22,"FORCE.":PLOT12
,24,"ENDURANCE.":PLOT12,26,"VOLON
TE.":
832 PLOT0,26,"CR.":PLOT6,26,"CD.":
834 PLOT26,22,"EXPERIEN.":PLOT26
,24,"RICHESS.":PLOT26,26,"HEURE.":
"
835 FO=(E+H+V/4+R*3/4)/4+(CAS$="MA
GICIEN")+0.5*(CAS$="VOLEUR")+*(CAS$="
HOBBIT")
836 FO=FO-(CAS$="GUERRIER")
840 PLOT0,22,N$+"":PLOT0,23,RA$+

```

```

" ":PLOT0,24,CA$+" "
842 PLOT3,26,STR$(INT(CA))+" ":PL
OT9,26,STR$(INT(CD))+" "
845 PLOT22,22,STR$(INT(FO))+" ":P
LOT22,24,STR$(INT(E))+" "
846 PLOT22,26,STR$(INT(V))+" "
850 PLOT36,22,STR$(INT(EX))+" ":P
LOT35,24,STR$(INT(PO))+" "
952 PLOT33,26,STR$(HE)+" "
855 RETURN
900 IFNI>6THENPRINTCHR$(129)"IMPO
SSIBLE":GOTO704
902 IFCAS$="MAGICIEN"THENPP=100
905 IFCAS$="GUERRIER"THENPP=50
910 IFCAS$="VOLEUR"THENPP=30
915 IFCAS$="AVENTURIER"THENPP=20
920 PP=PP+NI*5
922 IFPP>EXTHENPRINTCHR$(129)"VOU
S N'AVEZ PAS ASSEZ D'EXPERIENCE !"
:GOTO704
925 PRINT:PRINT"IL VOUS EN COUTER
A'PP"POINTS D'EXPERIENCE"
930 PRINT:PRINT"ACCEPTEZ-VOUS (O/
N) ?"
935 GETA$:IFA$="N"THEN704
940 IFA$<"O"THEN935
945 EX=EX-PP:NI=NI+1
950 IFCAS$<"AVENTURIER"ORNI<2THEN
704
960 PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS DEVEN
IR GUERRIER (O/N) ?"
965 GETA$:IFA$="N"THEN704
970 IFA$<"O"THEN965
975 CAS$="GUERRIER":NI=1:GOTO704
1000 IFEX<40THENPP=50:GOTO922
1005 PRINT:PRINT:INPUT"COMBIEN DE
POINTS VOULEZ-VOUS.":PP
1010 IFPP*40>EXTHENPP=PP*50:GOTO9
22
1015 EX=EX-PP*40
1020 PRINT:PRINT"DANS QUELLE QUAL
ITE ?":PRINTTAB(5)"(I)NTELLIGENCE"
:PRINTTAB(5)"(H)HABILETE"
1025 PRINTTAB(5)"(E)ENDURANCE":PRI
NTTAB(5)"(V)VOLONTE":PRINTTAB(5)"(R
)REFLEXES"
1030 GETA$:
1035 IFA$<"I"THEN1040
1036 IFPP+I>20THENPRINTCHR$(129)
"IMPOSSIBLE":GOTO704
1038 IN=IN+PP:GOTO704
1040 IFA$<"H"THEN1045
1041 IFPP+H>20THENPRINTCHR$(129)
"IMPOSSIBLE":GOTO704
1042 H=H+PP:GOTO704
1045 IFA$<"E"THEN1050
1046 IFPP+E>20THENPRINTCHR$(129)
"IMPOSSIBLE":GOTO704
1047 EE=EE+PP:E=E+PP:GOTO704
1050 IFA$<"V"THEN1055
1051 IFPP+V>20THENPRINTCHR$(129)
"IMPOSSIBLE":GOTO704
1052 V=V+PP:V=V+PP:GOTO704
1055 IFA$<"R"THEN1060
1056 IFPP+R>20THENPRINTCHR$(129)
"IMPOSSIBLE":GOTO704
1057 R=R+PP:GOTO704
1060 CLS:PRINT:PRINT"POU
R'NI#50'PO, JE RAPATRIERAI
TON CORPS"
1065 PRINT"APRES TA MORT."
1070 PRINT:PRINT"ACCEPTEZ-VOUS ?"
1075 GETA$:IFA$="N"THEN704
1080 IFNI#50>POTHEPRINTCHR$(129)
"TU N'AS PAS ASSEZ D'OR !":WAIT200
:GOTO704
1085 PO=PO-NI#50:AS=1:GOTO704
1100 PRINT:INPUT"COMBIEN DONNEZ-V
OUS ?":OF
1115 IFPO<OFTHENPRINT:PRINTCHR$(1
29)"VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ D'OR.":G
OTO704
1120 PO=PO-OF:OF=OF/50
1125 IFOF>20THENOF=30-INT(OF/2)
1130 GOTO704
1190 REM
1192 REM SAUVEGARDE
1193 REM
1200 CLS:PRINTCHR$(133)"SAUV
EGARDE..."
1205 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTTAB(8
)"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":AS=KEY$:
GETA$:
1210 RA(1)=IN:RA(2)=E:RA(3)=EE:RA
(4)=H:RA(5)=R:RA(6)=V:RA(7)=VV
1215 RA(8)=NI:RA(9)=CA:RA(10)=CD:
RA(11)=HP:RA(12)=HC:RA(13)=HA:RA(1
4)=EX
1216 RA(19)=MR:RA(20)=FR:RA(21)=H
E:RA(22)=P1
1220 RA(15)=MA:RA(16)=AS:RA(17)=P
S:RA(18)=PO:OB$(6)=N$:OB$(7)=RA$(0
B$(8)=CAS$
1225 STOREAA,"SCENARIO":STOREOB$,
"SCENARIO"
1230 RETURN
1290 REM
1292 REM CHARGEMENT
1294 REM
1300 RECALLAA,"SCENARIO":RECALLOB
$, ""

```

```

1305 IN=RA(1):E=RA(2):EE=RA(3):H=
RA(4):R=RA(5):V=RA(6):VV=RA(7)
1310 NI=RA(8):CA=RA(9):CD=RA(10):
HP=RA(11):HC=RA(12):HA=RA(13):EX=RA
(14)
1312 PO=RA(18):MR=RA(19):FR=RA(20
):HE=RA(21):P1=RA(22)
1315 MA=RA(15):AS=RA(16):PS=RA(17
):N$:OB$(6)=RA$(OB$(7)=CA$(OB$(8)
1320 GOTO500
1390 REM
1392 REM CUEILLETTE D'HERBES
1394 REM MAGIQUES
1396 REM
1400 IFCAS$<"MAGICIEN"THENRETURN
1401 CLS:PRINT:PRINTCHR$(130)"CUE
ILLETTE D'HERBES"
1402 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:INPU
T"QUELLE HERBE.":H$
1403 PRINT
1405 IFH$<"HERBUS ALTER"THEN1415
1410 HA=HA+INT(RND(1))*4+1:GOTO14
50
1415 IFH$="HERBUS CURARE"ANDINT(H
E)=12THENHC=HC+INT(RND(1))*3+1:GOT
01450
1420 IFH$="HERBUS PUGNARE"ANDINT(
HE)=0THENHP=HP+INT(RND(1))*3+1:GOT
01450
1425 PRINTCHR$(129)"VOUS N'EN TRO
UVEZ PAS !":WAIT200:RETURN
1450 HE=HE+.5
1455 PRINT"VOUS PASSEZ UNE DEMI-H
EURE A EN RAMAS-SER..."
1460 WAIT200:RETURN
1900 REM
1901 REM CREATION DES PERSONNAGE
S
1902 REM
2000 CLS:CLEAR:GOSUB9000
2001 CLS
2002 PRINTCHR$(135)"CREATION DU
PERSONNAGE"
2003 PRINT:PRINT:PRINT
2010 PRINT:PRINTCHR$(130):INPUT"
QUEL EST SON NOM.":N$
2015 PRINT:PRINTCHR$(131):INPUT"
QUELLE EST SA RACE":RA$
2016 IFRAS$<"HOMME"ANDRA$<"ELFE"
ANDRA$<"HOBBIT"ANDRA$<"NAIN"THEN
2015
2020 N$=N$+"":N$=LEFT$(
N$,10)
2025 PRINT:II=INT(RND(1))*12+3:PR
INT"VOUS AVEZ'II"POINTS D'INTELLIG
ENCE"
2035 PRINT:PRINT:PRINTTAB(30)"==>
"
2040 GETA$:
2050 IFRAS$="HOMME"THENHH=2:FR=.3:
MR=.2
2055 IFRAS$="ELFE"THENE=2:FR=.15:
MR=.3
2060 IFRAS$="HOBBIT"THENRR=2:FR=.4
:MR=.05
2065 IFRAS$="NAIN"THENE=1:HH=1:FR
=.05:MR=.4
2070 CLS:PRINTN$SPC(5)"RACE.":RA$
:PP=20
2075 PRINT@4,5;CHR$(4)CHR$(27)"E"
CHR$(27)JPPOINTS.":PPCHR$(4)
2080 PRINT@3,8;"HABILETE.":HH
2085 PRINT@3,10;"ENDURANCE.":EE
2090 PRINT@3,12;"VOLONTE.":VV
2095 PRINT@3,14;"REFLEXES.":RR
2096 IFPP<0THEN2100
2097 PRINT@3,18;"":PRINT@2,19;"
"
2098 GOTO2147
2100 PRINT@3,18;"TAPEZ L'INITIALE
DE LA QUALITE A.":PRINT@2,19;"AUG
MENTER"
2102 PRINT@2,21;"
"
2105 AS=KEY$:GETA$:
2106 IFA$<"H"ANDAS$<"P"ANDAS$<"E"
ANDAS$<"V"ANDAS$<"R"THEN2105
2110 IFA$="H"THENHH=HH+1:IFHH=21T
HENHH=20:GOTO2075
2120 IFA$="E"THENE=EE+1:IFEE=21T
HENE=20:GOTO2075
2130 IFA$="V"THENVV=VV+1:IFVV=21T
HENVV=20:GOTO2075
2135 IFA$="R"THENRR=RR+1:IFRR=21T
HENRR=20:GOTO2075
2140 PP=PP-1
2145 GOTO2075
2147 E=EE:H=HH:V=VV:R=RR:MA=0:IN=
II:NI=1:PS=0:HA=0:HP=0:HC=0
2150 PO=INT(RND(1))*50+70:PRINT@2
,21;"VOULEZ-VOUS RECOMMENCER ?":
2151 AS=KEY$:GETA$:
2152 IFA$="O"THENHH=0:EE=0:VV=0:R
R=0:MR=0:FR=0:GOTO2050
2153 IFA$<"N"THEN2151
2154 RG=0:RM=0:RV=0
2155 CLS
2160 PRINTN$SPC(5)"RACE.":RA$

```

A SUIVRE...

Alors voilà, c'est un Pac...

Jean-Christophe SALMON

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

SUITE DU N°157

6508- A5 18 C9 1D 00 08 A5 19 6510- D0 04 A9 26 85 19 A9 0E 6518- 20 64 F8 A4 18 88 A5 19 6520- 3A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6528- 19 20 00 F8 A4 18 88 A5 6530- 1A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6538- 19 20 00 F8 A4 18 88 A5 6540- 19 3A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6548- C9 02 F0 03 4C EF 65 A9 6550- 00 20 64 F8 A4 18 88 A5 6558- 19 3A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6560- 19 3A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6568- A5 19 3A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6570- C8 A5 19 20 00 F8 A4 18 88 A5 6578- C8 A5 19 1A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6580- 18 A5 19 1A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6588- 18 88 A5 19 1A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6590- A4 18 88 A5 19 20 00 F8 A4 18 88 A5 6598- E6 19 A5 18 C9 0A 00 0D 65A0- A5 19 C9 27 00 07 A9 01 65A8- 85 19 4C BD 65 A5 18 C9 65B0- 10 D0 0A A5 19 C9 27 00 65B8- 04 A9 01 85 19 A9 0E 20 65C0- 64 F8 A4 18 A5 19 3A 20 65C8- 00 F8 A4 18 88 A5 19 20 65D0- 00 F8 A4 18 88 A5 19 1A 65D8- 20 00 F8 A4 18 88 A5 19 65E0- 20 00 F8 A4 18 88 A5 19 65E8- 1A 20 00 F8 4C 12 67 C9 65F0- 04 F0 03 4C 83 66 A9 00 65F8- 20 64 F8 A4 18 88 A5 19 6600- 3A 20 00 F8 A4 18 88 A5 19 6608- 3A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6610- 19 3A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6618- A5 19 20 00 F8 A4 18 88 A5 6620- A5 19 1A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6628- A5 19 1A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6630- 88 A5 19 1A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6638- 18 88 A5 19 20 00 F8 E6 6640- 18 A5 18 C9 27 00 0A A5 6648- 19 C9 12 D0 04 A9 01 85 6650- 18 A9 0E 20 64 F8 A4 18 88 A5 6658- 88 A5 19 20 00 F8 A4 18 88 A5 6660- A5 19 3A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6668- C8 A5 19 3A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6670- 18 A5 19 1A 20 00 F8 A4 18 88 A5 6678- 18 C8 A5 19 1A 20 00 F8 6680- 4C 12 67 C9 08 F0 03 4C 6688- 12 67 A9 00 20 64 F8 A4 6690- 18 38 A5 19 3A 20 00 F8 6698- A4 18 A5 19 3A 20 00 F8 66A0- A4 18 C8 A5 19 3A 20 00 F8 66A8- F8 A4 18 C8 A5 19 20 00 66B0- F8 A4 18 C8 A5 19 1A 20 66B8- 00 F8 A4 18 A5 19 1A 20 66C0- 00 F8 A4 18 88 A5 19 1A 66C8- 20 00 F8 A4 18 88 A5 19 66D0- 20 00 F8 C6 18 A5 18 D0 66D8- 1A A5 19 C9 12 D0 04 A9 66E0- 26 85 18 A9 0E 20 64 F8 66E8- A4 18 88 A5 19 3A 20 00

66F0- F8 A4 18 A5 19 3A 20 00 66F8- F8 A4 18 C8 A5 19 20 00 6700- F8 A4 18 A5 19 1A 20 00 6708- F8 A4 18 88 A5 19 1A 20 6710- 00 F8 A2 30 A0 00 88 D0 6718- FD CA 00 FA AD 0E 03 D0 6720- 03 4C CE 67 A2 08 A0 FF 6728- AD 30 C0 88 D0 FD CA D0 6730- F5 A2 10 A0 80 AD 30 C0 6738- 88 D0 FD CA D0 F5 EE 0F 6740- 03 AD 0D 03 C9 FF F0 0F 6748- EE 04 03 AD 04 03 C9 BA 6750- D0 7C A9 B0 8D 04 03 EE 6758- 03 03 AD 03 03 C9 BA D0 6760- 6D A9 B0 8D 03 03 EE 02 6768- 03 AD 02 03 C9 BA D0 5E 6770- A9 B0 8D 02 03 EE 01 03 6778- EE 11 03 AD 11 03 C9 BA 6780- D0 17 A9 B0 8D 11 03 EE 6788- 10 03 AD 10 03 C9 BA D0 6790- 08 A9 B9 8D 10 03 8D 11 6798- 03 A9 1A 8D 13 03 A9 17 67A0- 85 24 85 25 22 FC AD 09 67A8- 10 03 20 ED FD AD 11 03 67B0- 20 ED FD AD 01 03 C9 BA 67B8- D0 14 A9 B0 8D 01 03 EE 67C0- 00 03 AD 00 03 C9 BA D0 67C8- 05 A9 B0 8D 00 03 AD 13 67D0- 03 F0 1F CE 13 03 AD 13 67D8- 03 C9 14 F0 15 C9 D0 F0 67E0- 11 C9 06 F0 0D A2 10 AD 67E8- 60 A9 B0 C0 88 D0 FD CA 67F0- D0 F5 AD 0F 03 C9 9B F0 67F8- 03 4C 41 69 AD 07 03 D0 6800- 00 AD 08 03 C0 08 AD 09 6808- 03 D0 03 4C 34 69 A9 00 6810- 8D 14 03 CE 09 03 AD 09 6818- 03 C9 AF 0D 21 A9 B9 8D 6820- 09 03 CE 08 03 AD 08 03 6828- C9 AF 0D 12 A9 B9 8D 08 6830- 03 CE 07 03 AD 07 03 C9 6838- AF 0D 03 4C 34 69 EE 04 6840- 03 AD 04 03 C9 BA D0 79 6848- A9 B0 8D 04 03 EE 03 03 6850- AD 03 03 C9 BA D0 6A A9 6858- B0 8D 03 03 EE 02 03 AD 6860- 02 03 C9 BA D0 58 A9 B0 6868- 8D 02 03 EE 01 03 EE 11 6870- 03 AD 11 03 C9 BA D0 14 6878- A9 B0 8D 11 03 EE 10 03 6880- C9 BA D0 08 A9 B9 8D 10 6888- 03 AD 11 03 A9 1A 8D 13 6890- 03 A9 17 85 24 85 25 20 6898- 22 FC AD 10 03 D0 ED F0 68A0- AD 11 03 20 ED FD AD 01 68A8- 03 C9 BA D0 14 A9 B0 8D 68B0- 01 03 EE 00 03 AD 00 03 68B8- C9 BA D0 05 A9 B0 8D 00 68C0- 03 A9 21 85 24 A9 17 85 68C8- 25 20 22 FC AD 07 03 20 68D0- ED FD AD 08 03 D0 ED F0 68D8- AD 09 03 20 ED FD A9 0A 68E0- 85 24 A9 17 85 25 20 22 68E8- FC AD 00 03 20 ED FD AD 68F0- 01 03 20 ED FD AD 02 03 68F8- 20 ED FD AD 03 03 20 ED

6900- FD AD 04 03 20 ED FD EE 6908- 1F 03 AD 1F 03 C9 04 D0 6910- 08 A9 00 8D 1F 03 CE 14 6918- 03 A2 10 AC 14 03 AD 30 6920- C0 88 D0 FD CA D0 F4 A2 6928- 03 A0 FF 88 D0 FD CA D0 6930- F8 4C 13 88 A2 FF A0 FF 6938- 88 D0 FD CA D0 F8 4C 9E 6940- 60 A9 00 85 06 CE 09 03 6948- AD 09 03 C9 AF 0D 31 A9 6950- 09 8D 09 03 CE 08 03 A9 6958- 01 85 06 AD 08 03 C9 AF 6960- 00 1E A9 B9 8D 08 03 CE 6968- 07 03 AD 07 03 C9 AF D0 6970- 0F A9 B0 8D 07 03 8D 08 6978- 03 8D 09 03 A9 00 85 06 6980- A5 06 F0 03 AD 30 C0 A9 6988- 21 85 24 A9 17 85 25 20 6990- 22 FC AD 07 03 D0 ED F0 6998- AD 08 03 20 ED FD AD 09 69A0- 03 20 ED FD A9 0A 85 24 69A8- A9 17 85 25 22 FC AD 09 69B0- 00 03 20 ED FD AD 01 03 69B8- 20 ED FD AD 02 03 20 ED 69C0- FD AD 03 03 20 ED FD AD 69C8- 04 03 20 ED FD AD 00 03 69D0- C9 50 F0 03 4C 1A 6A A2 69D8- 00 8D 08 53 C9 01 D0 08 69E0- A9 02 9D 08 53 4C 05 6A 69E8- C9 02 D0 08 A9 01 9D 08 69F0- 53 4C 05 6A C9 04 D0 08 69F8- A9 08 9D 08 53 4C 05 6A SA00- A9 04 9D 08 53 A9 01 9D SA08- 20 53 E8 E0 04 F0 03 4C SA10- 09 69 A9 01 8D 22 03 4C SA18- DD 6C A2 00 8E 15 03 AE SA20- 15 03 8D 20 53 F0 0D AD SA28- 1E 03 49 01 8D 1E 03 00 SA30- 03 4C D0 6C AD 00 89 00 SA38- 50 C9 FF D0 03 4C 25 6E SA40- AE 15 03 D0 00 53 D0 11 SA48- 89 00 51 AE 15 03 D0 04 SA50- 53 D0 06 8C 16 03 4C 5D SA58- 6A C8 4C 34 6A AE 15 03 SA60- 8D 00 53 38 E5 18 F0 07 SA68- 29 8D 00 0B 4C 8F 6A A9 SA70- 00 8D 17 03 4C 9A 6A AE SA78- 15 03 8D 20 53 D0 08 A9 SA80- 04 8D 17 03 4C 9A 6A A9 SA88- 08 8D 17 03 4C 9A 6A AE SA90- 15 03 8D 20 53 D0 08 4C SA98- 87 6A AE 15 03 8D 04 53 SAA0- 38 E5 19 F0 07 29 8D 00 SA08- 06 4C CD 6A 4C 08 6A AE SA10- 15 03 8D 20 53 D0 08 A9 SA18- 02 07 17 03 8D 17 03 4C SA20- 08 6A 4C 01 17 03 8D SA28- 17 03 4C 08 6A AE 15 03 SA30- 8D 20 53 D0 E2 4C C2 6A SA38- AC 16 03 39 00 52 8D 17 SA40- 03 F0 03 4C EF 6A AC 16 SA48- 03 B9 00 52 8D 17 03 20 SA50- AE EF A5 9F 29 08 1A 8D SA58- 19 03 A9 01 8D 18 03 AD SA60- 18 03 2D 17 03 F0 05 CE SA68- 19 03 F0 10 AD 18 03 0A SA70- 29 0F D0 02 A9 01 8D 18

6818- 03 4C FF 6A AD 18 03 AE 6820- 15 03 9D 08 53 A9 00 20 6828- 64 F8 AE 15 03 BC 00 53 6830- 88 BD 04 53 3A 20 00 F8 6838- AE 15 03 BC 00 53 C8 BD 6840- 04 53 3A 20 00 F8 AE 15 6848- 03 BC 00 53 88 BD 04 53 6850- 1A 20 00 F8 AE 15 03 BC 6858- 00 53 C8 BD 04 53 1A 20 6860- 00 F8 AE 15 03 BC 00 53 6868- 8D 04 53 3A 20 8C 68 AE 6870- 15 03 8D 00 53 88 BD 04 6878- 53 20 8C 68 AE 15 03 BC 6880- 00 53 C8 BD 04 53 20 8C 6888- 68 4C BD 68 8C 18 03 8D 6890- 1C 03 0A 84 06 A9 04 85 6898- 07 E0 00 D0 03 4C AE 68 68A0- A5 06 18 69 28 90 02 E6 68A8- 07 85 06 CA D0 F2 B2 06 68B0- 20 64 F8 AC 18 03 AD 1C 68B8- 03 20 00 F8 6A AE 15 03 68C0- 8D 08 53 C9 01 D0 04 DE 68C8- 04 53 4C E4 68 C9 02 D0 68D0- 06 FE 04 53 4C E4 68 C9 68D8- 04 00 06 FE 00 53 4C E4 68E0- 68 E0 00 53 8D 00 53 F0 68E8- 27 C9 27 F0 2B C9 0A F0 68F0- 07 C9 1D F0 0F 4C 3D 6C 68F8- 8D 04 53 F0 23 C9 27 F0 6900- 27 4C 3D 6C BD 04 53 F0 6908- 27 C9 27 F0 2B 4C 3D 6C 6910- A9 26 90 00 53 4C 3D 6C 6918- A9 01 9D 00 53 4C 3D 6C 6920- A9 26 90 04 53 4C 3D 6C 6928- A9 01 9D 04 53 4C 3D 6C 6930- A9 26 90 04 53 4C 3D 6C 6938- A9 01 9D 04 53 BD 20 53 6940- F0 98 A9 07 20 64 F8 4C 6948- 58 6C AD 15 03 18 6D 15 6950- 03 18 6D 15 03 1A 1A 1A 6958- 20 64 F8 AE 15 03 BC 00 6960- 53 88 BD 04 53 1A 20 00 6968- F8 AE 15 03 BC 00 53 88 6970- 8D 04 53 20 00 F8 AE 15 6978- 03 BC 00 53 88 BD 04 53 6980- 3A 20 00 F8 AE 15 03 BC 6988- 00 53 BD 04 53 3A 20 00 6990- F8 AE 15 03 BC 00 53 C8 6998- 8D 04 53 3A 20 00 F8 AE 69A0- 15 03 BC 00 53 C8 BD 04 69A8- 53 20 00 F8 AE 15 03 BC 69B0- 00 53 C8 BD 04 53 1A 20 69B8- 00 F8 AE 15 03 FE 0C 53 69C0- 8D 00 53 D0 10 53 00 08 69C8- A9 00 9D 0C 53 4C 1F 6A 69D0- EE 15 03 AD 15 03 C9 04 69D8- F0 03 4C 1F 6A CE 00 03 69E0- AD 00 03 C9 FF D0 18 A9 69E8- 00 8D 00 03 A9 00 8D 20 69F0- 53 8D 21 53 8D 22 53 8D 69F8- 23 53 A9 01 8D 22 03 AD 6900- 1E 03 49 01 8D 1E 03 AD 6908- 21 03 C9 40 D0 03 4C 28 6910- 6D A2 15 AC 21 03 AD 30 6918- C0 88 D0 FD CA D0 F4 AD 6920- 21 03 38 E9 10 8D 21 03 6928- A9 00 8D 15 03 AE 15 03

6D30- 8D 00 53 C5 18 D0 07 BD 6D38- 04 53 C5 19 F0 0D EE 15 6D40- 03 AD 15 03 C9 04 D0 E5 6D48- 4C 8D 62 BD 20 53 F0 03 6D50- 4C 18 6E A9 00 8D 23 03 6D58- A9 66 8D 24 03 20 B1 6D 6D60- A9 66 8D 23 03 A9 33 8D 6D68- 24 03 20 C7 6D A9 33 8D 6D70- 23 03 A9 99 8D 24 03 20 6D78- B1 6D A9 99 8D 23 03 A9 6D80- 66 8D 24 03 20 C7 6D A9 6D88- 66 8D 23 03 A9 CC 8D 24 6D90- 03 20 B1 6D A9 CC 8D 23 6D98- 03 A9 99 8D 24 03 20 C7 6DA0- 6D A9 99 8D 23 03 A9 FF 6DA8- 8D 24 03 20 B1 6D 4C DD 6DB0- 6D AD 23 03 A2 02 A8 8D 6DB8- 30 C0 88 D0 FD CA D0 F6 6DC0- 1A CD 24 03 D0 EE 6D AD 6DC8- 23 03 A2 02 A8 8D 30 C0 6DD0- 88 D0 FD CA D0 F6 3A CD 6DD8- 24 03 D0 EE 6D A9 08 A2 6DE0- FF AD FF 88 D0 FD CA D0 6DE8- F8 3A D0 F3 CE 11 03 AD 6DF0- 11 03 C9 AF D0 0A CE 10 6DF8- 03 C9 AF D0 03 4C 32 6F 6E00- A9 17 85 24 85 25 20 22 6E08- FC AD 10 03 20 ED FD AD 6E10- 11 03 20 ED FD 4C 35 61 6E18- A9 9D 8D 21 03 A9 00 20 6E20- 64 F8 A4 18 88 A5 19 1A 6E28- 20 00 F8 A4 18 88 A5 19 6E30- 20 00 F8 A4 18 88 A5 19 6E38- 3A 20 00 F8 A4 18 A5 19 6E40- 3A 20 00 F8 A4 18 C8 A5 6E48- 19 3A 20 00 F8 A4 18 C8 6E50- A5 19 20 00 F8 A4 18 C8 6E58- A5 19 1A 20 00 F8 AD 15 6E60- 03 D0 0D A9 11 8D 00 53 6E68- A9 08 8D 04 53 4C 9C 6E 6E70- C9 01 D0 0D A9 16 8D 01 6E78- 53 A9 08 8D 05 53 4C 9C 6E80- 6E C9 02 D0 0D A9 11 8D 6E88- 02 53 A9 0E 8D 06 53 4C 6E90- 9C 6E A9 16 8D 03 53 A9 6E98- 0E 8D 07 53 AE 15 03 A9 6EA0- 00 9D 20 53 AD 22 03 0A 6EA8- 8D 22 03 C9 20 D0 05 A9 6EB0- 02 8D 22 03 AE 22 03 EE 6EB8- 03 AD 03 03 C9 BA D0 6EC0- 32 A9 B0 8D 03 8E 02 6EC8- 03 AD 02 03 C9 BA D0 23 6ED0- A9 8D 8D 02 03 EE 01 03 6ED8- AD 01 03 C9 BA D0 14 A9 6EE0- 8D 0D 03 EE 00 03 AD 6EE8- 00 03 C9 BA D0 05 A9 8D 6EF0- 8D 00 03 CA F0 03 4C B7 6EF8- 6E A9 0A 53 24 A9 17 85 6F00- 25 20 22 FC AD 00 03 20 6F08- ED FD AD 01 03 20 ED FD 6F10- AD 02 03 20 ED FD AD 03 6F18- 03 20 ED FD AD 04 03 20 6F20- ED FD EQ 15 03 AD 15 03 6F28- C9 04 F0 03 4C 2D 6D 4C 6F30- 8D 62 A9 61 C0 29 8D F0 6F38- F9 4C 00 60



DONKEY KONG

La tradition veut que votre fiancée se fasse régulièrement enlever par Donkey-Kong, son vieux copain poilu. Sûr qu'elle y prend plaisir la bougresse... Stéphane LEJAY

Mode d'emploi : Tapez et lancez le listing 1 puis entrez 1450 à la question "Longueur REM ?". Effacez les lignes de ce programme à l'exception de la ligne 0 REM et tapez le listing 2. Faites ensuite GOTO 9000 et entrez les codes du listing 3 (présence d'une somme de contrôle à chaque ligne). Faites POKE 16514,118 puis POKE 16515,118 et sauvegardez le jeu par GOTO 9500. Les règles sont incluses.

ZX 81



```
*****
* LISTING 1 *
*****
10 REM 0000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
20 IF PEEK 16514 < 52 THEN GO T
0 200
30 LET M$="CD230F21A740014A06C
D9E092A7F40014A0609227F402182403
676233676CD280FC976"
40 FOR N=16514 TO 16548
50 POKE N,16*CODE M$(N/4)+CODE M$(N/4-1)
60 LET M$=M$(3 TO )
70 NEXT N
80 PRINT "LONGUEUR REM ?"
90 INPUT A
100 LET A=A-50
110 LET B=INT (A/256)
120 LET C=INT (A-(256*B))
130 POKE 16521,C
140 POKE 16530,C
150 POKE 16522,B
160 POKE 16531,B
170 RAND USR 16514
180 POKE 16510,0
```

```
50 PRINT AT 22,5;"DONKEY-KONG
EST CHARGÉ"
60 LET A=16509
70 LET B=PEEK (A+1)+256*PEEK A
80 IF B=10 THEN GOTO 110
90 LET A=A+PEEK (A+2)+256*PEEK
(A+3)+4
100 GOTO 70
110 POKE 17194,A-256*INT (A/256)
120 POKE 17195,INT (A/256)
130 FOR I=0 TO 200 STEP 2
140 POKE 30050+I,RND*255
150 POKE 30051+I,0
160 NEXT I
170 LET A$=""
DONKEY-KONG VOUS A EN
CORE ENLEVE VOTRE FIANCÉE ET COM
ME D HABITUDE IL VA FALLOIR LA D
ELIVRER EN MONTANT SUR CET ECHAFF
AUDAGE, EN EVITANT LES TONNEAUX,
EN LEVANT LA MANETTE ET PUIS VO
US CONNAÎSSEZ LE RESTE... POUR V
OUS DEPLACER UTILISEZ LES TOUCHES
FLECHÉES, POUR SAUTER LA TOUCH
E 0 ET APPUYER SUR "A" POUR AB
ANDONNER.
180 LET A$=A$+"UN TONNEAU SAUTE
VOUS DONNERA DE 1 A 5 PTS (SUIV
ANT LE NIVEAU) UN MORCEAU DE L O
BSTACLE ENLEVE DONNERA DE 1 A 10
0 PTS (SUIVANT VOTRE RAPIDITE) E
T UN TABLEAU FINI DONNERA 50 PTS.
190 FOR I=1 TO LEN A$-29
200 PRINT AT 22,1;A$(I TO I+29)
210 FOR J=1 TO 1
220 NEXT J
230 NEXT I
240 PRINT AT 22,3;"Tapez VOTRE
NIVEAU (1 A 5)"
250 LET M$=INKEY$
260 IF M$="" OR CODE M$ < 29 OR C
```

```
ODE M$ > 33 THEN GOTO 250
265 LET NIV=VAL M$
270 POKE 30003,241-(NIV*10)
280 POKE 17840,12-NIV
285 POKE 17452,NIV
290 PRINT AT 22,1;"
*****
CHANGE
300 FOR I=1 TO 50
310 NEXT I
320 POKE 16595,17
325 POKE 30002,0
330 PRINT AT 22,1;"
3
335 POKE 16418,2
340 LET A=USR 17731
350 LET AA=737+PEEK 16396+256*P
EEK 16397
360 LET B$=""
370 FOR I=0 TO 4
380 LET B$=B$+CHR$(PEEK (AA+I))
390 NEXT I
400 FOR I=1 TO 5
410 IF CODE B$(I) < CODE R$(NIV,1
,14+I) THEN GOTO 600
420 IF CODE B$(I) < CODE R$(NIV,1
,14+I) THEN GOTO 500
430 NEXT I
500 CLS
510 PRINT AT 6,0;"BRAVO VOUS AV
EZ BATTU LE RECORD. INSCRIVEZ VOT
RE NOM SUP"
520 INPUT N$
530 LET S$=B$
540 FOR I=10 TO 2 STEP -1
550 LET R$(NIV,I)=R$(NIV,I-1)
560 NEXT I
570 LET R$(NIV,1)=N$+S$
600 CLS
610 POKE 16548,201
620 LET A=USR 16516
630 PRINT AT 1,8;"TABLE DES REC
ORDS"
```

```
635 PRINT AT 3,10;"NIVEAU=";NIV
640 PRINT
650 FOR I=1 TO 9
660 PRINT TAB 2,I;" ";R$(NIV,I,
1 TO 14);" AVEC ";R$(NIV,I,15 TO
14)
670 NEXT I
680 PRINT TAB 1,10;" ";R$(NIV,1
0,1 TO 14);" AVEC ";R$(NIV,10,15
TO 14)
690 POKE 16548,42
700 PRINT AT 17,2;"VOULEZ-VOUS
REJOUER ? (O/N)"
710 IF INKEY$="O" THEN GOTO 800
720 IF INKEY$="N" THEN GOTO 740
730 GOTO 710
740 CLS
750 PRINT AT 10,12;"A BIEN TOT"
760 STOP
800 CLS
810 POKE 16418,0
820 POKE 16595,201
830 LET A=USR 16516
840 GOTO 240
8999 STOP
7000 REM *****
* LLISTING DES CODES *
*****
```

```
7010 LET L=16514
7020 LET S=0
7030 LPRINT L;
7040 FOR X=0 TO 4
7050 LET A=PEEK (X+L)
7060 LPRINT " ";CHR$(28+INT (A
/16));CHR$(28+A-16*INT (A/16));
7070 LET S=S+A
7080 NEXT X
7090 LPRINT " ";S
7095 LET L=L+5
7100 IF L=17933 THEN STOP
7110 GOTO 7020
```

Suite page 25

MOINS CHER

Vous avez tous rêvé un jour d'acheter un ~~ordinateur~~ moins cher qu'un ~~ordinateur~~. Si si, je le sais. Eh bien sachez que la société Sivéa, puisque que c'était elle, commercialise l'IBM PC G, puisque c'était lui, au prix de 15.000 francs au lieu de 21.500 francs. Le PC G ? Bin c'est un PC qui dispose de 256 Ko de RAM, et est livré avec un testeur de disquettes 360 Ko, moniteur monochrome ~~adaptateur~~ adaptateur écran/imprimante, clavier AZERTY et DOS 3.1. L'ordinateur moins cher qu'un ~~ordinateur~~ mais quand même plus cher qu'un compatible. Tête du vendeur d'ordinateurs...



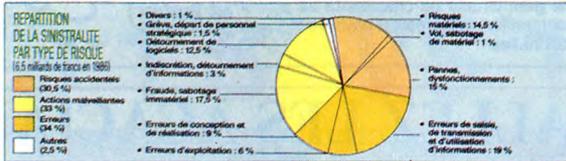
VIVE LA TECHNIQUE

Si je vous annonce froidement sous forme de devinette, qu'un fléau touche 10000 entreprises françaises par an, comme ça, là, froidement ?

Vous voilà déjà en train de gamberger. Mon Dieu, qu'est-ce ? L'alcoolisme ? Le sida ? La drogue ? C'est horriiible, ça doit coûter une fortune ? Vouii ! 6 milliards et demi par an. C'est les impôts ? Non, c'est l'informatique. Oh lui

rité Informatique Français (la CLU-SIF) et comme ils ne savent plus où ils en sont, les pauvres, z'en ont profité pour inventer un nouveau mot : la sinistralité. Par exemple, la sinistralité d'une alimentation Commodore est plus grande qu'une autre alim. Ils se réuniront pour pleurer ensemble au Palais des Congrès, du 2 au 4 Juin 87. Jetez donc un œil sur le joli tableau qui traîne dans un coin, là, on se demande comment de

LA SECURITE INFORMATIQUE EN CHIFFRES



eh ! Plus précisément, les erreurs diverses liées à l'informatique : erreurs de manip, sabotage, malchance, tout ça... Cet état de fait emmerde tellement les assureurs qu'ils ont créé le Club de la Sécurité

telles choses existent encore à l'ère de... l'informatique, heu, tout ça... De toute façon, le type qui cause dans le poste, il a dit que l'informatique simplifie la vie, alors.

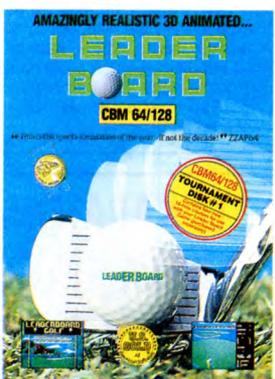
LES FINAUDS

En lançant son PC 1512, Sugar a prévenu les boîtes de softs : "Si vous voulez vendre vos logiciels, il faut qu'ils soient en phase avec le prix de la machine. Ne les mettez pas à plus de 1000 balles". Aussitôt, les éditeurs ont sauté sur le créneau et ont tout mis à 990 balles. Et deux semaines plus tard, les moins chers ont brutalement eu une idée d'enfer : ils les ont mis à 990 balles... HORS TAXES ! Ce qui fait du 1.186 francs TTC, presque 200 balles de gagnés ! Merci les requins !



DANS LE DÉCOR

Pour les fans de Leader Board, Tournament Disk 1 est, comme son nom l'indique, une disquette contenant 4 nouveaux parcours de 18 trous à charger après le jeu qui est rappelé, une simulation de golf. Attention, la jaquette de ce soft est presque identique à celle de Leader Board donc, ouvrez l'œil. Remarque, si vous ne l'achetez pas, inutile d'être aussi prudent. Pourquoi ne l'achèteriez-vous pas ? Ben parce que c'est pas terrible. Les parcours sont effectivement différents mais le décor de fond est toujours le même : les lacs d'Ecosse. Tout cela manque singulièrement d'arbres et de buissons où perdre ses balles et son flegme.



pour Commodore 64/128.

JE VEUX VENDRE CES SOFTS POURRIS, MERDE !



Mastertronic vous en prépare de bien bonnes : tous ses titres qui ne se sont pas vendus - à cause de nous ? Je n'ose le croire - seront désormais compilés. Mais pas n'importe comment : il ne faut pas qu'on puisse dire que Mastertronic choisit les solutions de facilité ! Donc, dorénavant, Mastertronic commercialise des disquettes sur lesquelles sont enregistrés DEUX softs Mastertronic. La série s'appelle 2 on 1 disc, et plusieurs sont déjà sortis : One man and his Droid avec Nonterraqueous, ou Kane et Human Face... pour l'instant sur Commodore seulement.

LA FUITE DES CERVEAUX

Dans notre grande série "Ça sent le sapin", et puisqu'on ne peut pas parler de la situation en France sous peine de procès, voici la situation en Angleterre : Bob Gledow, ex-manager de Commodore, vient d'être nommé manager chez Atari et Paul Welch, ex-directeur du marketing de Commodore vient d'être embauché par Atari au titre de directeur du marketing. C'est ce qu'on appelle le principe des vases communicants. Et c'est dommage qu'on puisse pas parler de la situation de Commodore en France sous peine de procès, parce que je vous aurais fait un petit cours sur les liquides.



Note de Ceccaldi : Comment ? Où t'as vu qu'on pouvait pas parler de Commodore ? Pas dans l'HHHHebdo, en tout cas ! La preuve : Commodore et Kléber Paulmier, son patron, viennent de se faire encore une fois envoyer sur les roses par les juges : ils avaient intenté une action en justice pour "refus d'insertion de droit

de réponse". Et qui était leur adversaire dans ce joli procès ? L'HHHHebdo, of course. Deux à zéro !

LES MALFAISANTS

Alors celle-là, c'est la meilleure de l'année : les éditeurs anglais en ont ras-le-bowl d'être piratés. On le savait déjà ? Attendez les mecs, d'être piratés par les journaux d'informatique et par les sociétés de duplication avec qui ils travaillent. Par exemple, Hewson livre maintenant ses programmes source à ses dupliqueurs déjà plombés. Chez Elite, les softs diffusés pour

présenter leurs nouveautés à la presse sous forme de cassette vidéo. Ça me rappelle l'aventure qui est arrivée à la FNAC il y a quelques années : après avoir dépensé une fortune en caméras et autres gadgets, les dirigeants se sont aperçus que la fauche était toujours aussi importante. Il fallut se rendre à l'évidence : c'était le personnel qui volait. On ne peut se fier à personne. La seule solution



test en avant-première dans les canards anglais le seront désormais au compte-goutte (20 exemplaires au lieu des 100 actuels), quant à US GOLD, il faudra signer un papier et s'engager à ne pas diffuser l'échantillon. Et c'est pas tout ! Les éditeurs pensent sérieusement dans un proche avenir,

serait de vendre les softs à un prix raisonnable : on a jamais vu quelqu'un photocopier un bouquin, non ? Ne me faites pas rire, un kid qui est en possession de plusieurs centaines de softs n'aurait pas eu de toute façon les moyens de les acheter. Où est le manque à gagner ?

CRÈVE, CHAROGNE

Je ne sais pas si vous connaissez 1942, et de toute manière, je m'en fous, parce que je vous le dirai quand même. Il s'agit d'un jeu qui se trouve dans les salles de jeux, et qui se passe en 1942, en pleine guerre mondiale. Vous pilotez un chasseur allié et vous devez détruire tous les chasseurs ennemis qui viendraient vous barrer la route, surtout s'ils ont les yeux légèrement bridés et le teint un peu genre citron. Et encore plus s'ils vous jappent au nez. Alors vous survolez la mer, et vous tirez dans tous les sens et, vous détruisez les zéros, plus vous gagnez de points. Je dois avouer que j'ai rarement vu un jeu d'une aussi flagrante nullité. Pas de décors sous vos pieds, si j'ose dire, pas de musique, et un scrolling qui donnerait le mal de l'air au meilleur pilote d'essai des Etablissements Marcel Dassault et



Fils, spécialisés dans les constructions aéronautiques, tellement il est mal fait. Le seul bon point qu'on pourrait lui trouver, c'est l'animation des sprites. Mais alors, il faut pas être difficile. 1942 de Elite pour Spectrum.

IMPRIMANTE CHERCHE ORDINATEUR

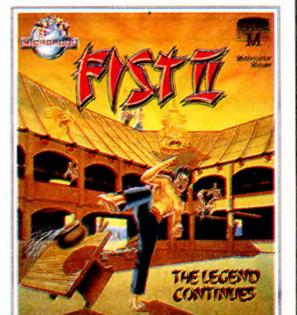
Pour accompagner la sortie de son PC 1512 (là, j'ouvre une parenthèse : j'ai écrit "pour accompagner la sortie de son PC 1512", mais c'était pour pas être médisant. En fait, vus les problèmes auxquels il est confronté, le PC 1512 (deuxième parenthèse : voir à ce sujet l'HHHHebdo 156 sur l'Amstrad Show), j'aurais dû écrire "pour devancer de beaucoup la sortie de son PC 1512". Mais comme je veux justement pas être médisant, j'ai utilisé le verbe "accompagner". Fin de la parenthèse). Amstrad sort une nouvelle-ancienne imprimante, la DMP 3000. Alors, pourquoi ai-je dit "nouvelle-ancienne" qui est un non-sens évident ? Parce que la DMP 3000 n'est autre que la DMP 2000, avec des petits ajouts dans la Rom pour être compatible PC (ouvrirai-je une autre parenthèse ? Parce que la compatibilité, chez Amstrad, ça a



pas l'air d'aller fort (revoir à ce sujet l'HHHHebdo 156 sur l'Amstrad Show). Non, je ne le ferai pas. Donc, fin de la parenthèse) et un changement de couleur, juste pour accompagner le blanc cassé du PC 1512. Combien coûte-t-elle ? Comme d'habitude avec Sugar, elle n'est pas très chère : 155.65 livres (1556 francs 50 centimes très exactement).

LET'S FIST AGAIN

Voilà donc la tant attendue suite de Way of the Exploding Fist, Fist II, sous-titré "La légende continue". Cette manie de tout sous-titrer ! Encore un emprunt à Rambo et autres Rockies qui sont aussi pétris de sagesse orientale que De Funès. Qu'importe. Alors voilà : vous vous souvenez de la première partie, c'était plutôt le style entraînement. Il s'agissait de vaincre différents experts en karaté pour devenir à son tour un Maître bardé de Dans (ce sont les barettes que l'on met sur la ceinture noire). Vous vous rappelez la musique fabuleuse, la gestion du joystick complètement dingue (18 mouvements), les graphismes somptueux et tout et tout. Eh bien là non. Z'ont dû perdre les listings. Cette suite est un mélange de castagne et d'aventure. D'abord, l'écran de présentation. Jusque-là, c'est ok, c'est un joli dessin, tout bien. Ensuite apparaît le décor qui est vraiment moche et comme on doit se balader pendant des heures avant de trouver un ennemi potentiel, ça scrolle, et il se trouve que ça scrolle nul. Imaginons maintenant que vous trouviez enfin un adversaire. Déception ! Le joystick répond beaucoup moins bien qu'avec Exploding Fist. Et la musique ? Passable. Quand donc les



MELBOURNE HOUSE The Home of the Hits! C64/128

programmeurs se rendront-ils compte que le moniteur de Monsieur Tout Le Monde n'a pas forcément la même bande passante que le super matos qu'ils utilisent pour développer leurs softs ? Et comme il n'y a pas 2 chips sonores Commodore qui soient identiques, le résultat est que l'on entend une note sur 2. En plus, j'ai déjà entendu l'un des morceaux sur un autre jeu. Probablement dans le Hobbit en disque ou bien alors dans Zim Salabim. Ben ça fait un jeu moyen, tout ça. Fist II de Melbourne House pour Commodore 64/128.

PÈPÈRE ASTHMATIQUE

Décidément, la 5 a du nez quand elle choisit les feuilletons qu'elle va programmer. En effet, après *Airwolf* et *Knight Rider*, voici venir à nous, dans un tonnerre grondant, *Street Hawk*, respectivement *Supercopter*, *K 2000*, et *Tonnerre Mécanique*.

Alors donc, vous êtes Jesse Mach, un motard, et vous avez été choisi par Norman Tuttle pour piloter le *Street Hawk*, une super moto qu'elle fait beaucoup de bruit quand elle passe. Et vous voilà dans la ville, à la recherche d'une dangereuse bande de malfrats, et voilà. C'est aussi nul que le feuilleton. Et même encore pire, d'ailleurs, parce que dans le feuilleton, y a des nanas dans tous les sens, mais surtout à l'endroit.

Alors bien sûr, la moto elle peut aller très vite grâce au turbo, elle peut effectuer ses sauts périlleux, elle peut tirer des lasers et, croyez-moi, tout ça ne sera pas de trop, vu que dans la ville, y a plein de méchants bandits qui font rien qu'à vous embêter. Dire que le graphisme du jeu est



absolument nul, même sur Spectrum, serait lui faire encore trop d'honneur. Dire que l'animation n'est pas trop mauvaise m'écorche la gueule. Et enfin, dire que la sonorisation de tout ça existe serait mentir. En bref comme en ajax, ce jeu est très mauvais. Et encore, c'est un euphémisme. *Street Hawk* de Ocean pour Spectrum.

LES ROUES CHAUDES

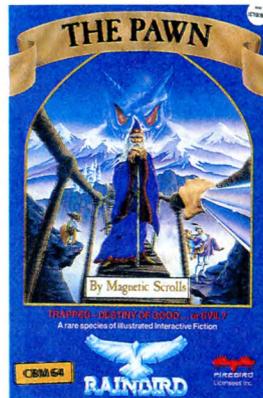
Qu'est-ce ? Une démo ? Une pré-version ? Oh les mecs, ça va pas ça. Epyx est pourtant une boîte sérieuse d'habitude, on leur doit notamment la série des *Sumer/Winter-games*, *Gi-Joe* et autres qui utilisent tous un système d'options multiples. C'est bien joli les options mais quand l'ordinateur passe plus de temps à charger une cassette que son propriétaire à jouer, je dis qu'il y a un malaise. C'est le cas pour *Hot Wheels* qui est complètement foiré. *Hot Wheels*, ah, combien de merveilleux jeudis passés à jouer avec ces super voitures en plastique dont les roues, montées sur aiguilles, tournant à une vitesse folle ne me faisaient pas regretter d'avoir 10 ans... Snif. Mais je parle, je parle. *Hot Wheels* sur micro est un jeu dont l'intérêt m'a complètement échappé. Au début, on peut soit acheter une voiture, soit s'en fabriquer une. Que l'on ait choisi l'une ou l'autre des options, le programme rechargera la suite des données. C'est un peu comme la 5, on peut aller pisser pendant les pubs. Mettons que l'on construise sa voiture. Oh, c'est beau, on peut pas dire. On repeint la voiture, on choisit la forme de la carrosserie...

Et après ? Ben après on se traîne lamentablement dans une ville américaine, en fausse 3D, c'est-à-dire en 2D vue de côté avec un scrolling approximatif. Tiens, une pompe à essence. Bzzz, je charge. Tiens, une autoroute, peut-être pourrai-je piquer une petite pointe ? Bzzz, fait la casquette. Pout-pout-pout fait la voiture. Ron-zzz fait le mec devant sa bécane (je dis le mec car les nanas ronflent rarement). C'est pas brillant comme résultat. On peut dire que ce soft est nul. *Hot-Wheels* de Epyx pour Commodore 64/128.



L'ADAPTATION DE LA SEMAINE

Gloria, hosanna, youpi ! Le voilà, "il" est là devant mes yeux étonnés. "Il" tient sur 2 disquettes. Je le charge. Que c'est beau, presque autant que l'original sur ST. C'est de *The Pawn* dont il est question, génialement adapté par Firebird pour le Commodore 64 qui ne finira jamais de m'étonner. Mais comment une bécane aussi ancienne arrive-t-elle à encaisser des images digitalisées et en couleurs ? Mystère ! En tout cas, le résultat est là, somptueux. Certes, il a fallu un peu simplifier mais tout de même, le CBM n'est qu'un 8 bits, et pas des plus faciles à programmer. Il faut croire que ceux qui ont adapté le jeu ont trouvé la parade. Les images apparaissent avec un scrolling vertical complètement dément et le texte reste derrière, la preuve en est que l'appui de la touche idoïne (ne la cherchez pas, c'est une expression), soulèvera l'image comme un rideau de théâtre pour laisser place à la portion de texte qui vous intéresse. En faisant Shift-Idoïne, ça ne fait rien du tout. Là, je parle de l'image plein écran mais c'est pas tout. Mettons que vous vous appelez Valérie Lagrange, vous allez à l'est, et vous allez à l'ouest. Bien. C'est ce que l'on appelle revenir sur ses pas, c'est-à-dire perdre du temps. Eh bien justement, pour vous en faire gagner, chaque fois que vous visiterez un lieu déjà connu,



l'image apparaîtra dans le coin supérieur droit de l'écran en format réduit, juste pour mémoire. Si la beauté de l'original vous manque, pas de problème, on peut rappeler l'image en tapant Look. Et la partie texte ? L'analyseur de syntaxe est très puissant et l'éditeur de texte des plus pratiques. En fait, il se comporte comme celui du CBM en temps normal. On peut insérer un mot, corriger une erreur de syntaxe (pratique) et donc ne pas retaper 100 fois la même chose. L'intérêt du jeu ? Le même que sur ST : super, ouais, mais c'est un mot idiot, ah ah, disons génial, hop, voilà. *The Pawn* de Firebird pour Commodore 64/128.

L'ÂGE DE RAISON

L'informatique est décidément un média à part entière, la preuve en est que les différents interdits qui frappent les softs jugés tendancieux par les censeurs anglais n'ont pas une réputation de joveux drilles. Pour vous mettre dans l'ambiance, une anecdote hélas véridique : à l'époque victorienne, les élèves de collèges pour jeunes filles ne devaient pas cirer leurs chaussures de peur que l'on y voie le reflet de leurs culottes. Quoi qu'il en soit, vous ne verrez sans doute jamais H.R.H qui ne se vend plus que par correspondance, in England of course ! Ça avait pourtant l'air rigolo : vous incarnez un paparazzi chargé de prendre des photos compromettantes de la

princesse de Wales pour les vendre au Sun, genre d'Ici-Dimanche anglais. Special features, ze princes Charles, William and Harry et ze Queen blessée par le gode. MP, l'éditeur, riposte donc avec *Ronnie goes to Hollywood*, histoire de voir si les ricains sont moins coincés.



J'AI RIEN DIT DE MAL !

Boots, grand distributeur britannique autant qu'anglais, vient d'annoncer un package C64 pour Noël, histoire de faire concurrence au package 64C (le C64 relooké) de Commodore. Il sera vendu avec un magnéto, une interface musicale, un synthé vocal, un Quickshot I, un crayon optique, un bouquin de solutions de jeux, cinq jeux et une cassette vierge pour 2000 balles. Les anglais viennent de s'apercevoir que le Commodore n'était plus

compétitif au niveau du prix, les Français vont-ils suivre ? *JE T'AI RIEN DIT DE MAL HE COMBARD* *ALORS ÇA VA POUR CETTE FOIS*

CENSURE !

Pour la première fois, un jeu risque d'être censuré en Angleterre. Un truc porno, bien hard, bien gynéco ? Pas du tout, c'est une adaptation du *Dracula* original de Bram Stoker. C'est tellement horrible qu'il sera interdit soit aux moins de 18 ans, soit au moins de 15 ans : la cour des censeurs n'a pas encore décidé. CRL, la boîte qui sort ça, est ravie,

ça va lui faire une pub monstrueuse. Pour une fois qu'on ne gueule pas contre la censure !



NASA : DES "ERREURS DE GESTION"

Suite de la page 1

Fermez les yeux. Imaginez un plat de spaghettis, bien fumants. Imaginez que le type qui s'apprête à les bouffer tienne du ketchup dans une main et du parmesan dans l'autre. Imaginez maintenant qu'au fond de l'assiette, il y ait un trou qui laisse couler les spaghettis pendant que le type décide. Ok, ça y est ? Ben voilà : c'est ça, Nasa.

Asseyez-vous et prenez deux aspirines. Vous n'avez pas mal à la tête ? Ne vous inquiétez pas, ça va venir. Relaxe-vous, que je vous narre bien toute l'histoire, et notez les faits et les personnages sur une feuille à part, ça vous fera pas de mal. Vous êtes prêt ? Allons-y. Nasa est, en quelque sorte, une centrale d'achat. 114 magasins portent son enseigne et une trentaine d'autres se fournissent chez elle, en tout près de 150 sociétés passent régulièrement commande auprès d'elle (je cause au présent, mais c'est pour donner plus de fougue et d'allant au récit. En fait, nous sommes dans le passé lointain, très exactement jusqu'à il y a trois semaines). Pourquoi avoir créé Nasa ? Parce qu'achetant pour une multitude de magasins différents, elle peut commander en gros et avoir des marges plus importantes. Tout le monde y trouve son compte, autant Nasa qui prend sa commission au passage que le petit revendeur Pécouzy-les-Bégnognois qui peut n'acheter que deux machines en les payant le prix qu'il aurait payé s'il en avait pris mille. Et le consommateur y gagne aussi, du coup, puisque ces bas prix sont répercutés sur le prix de vente. Tout va bien, c'est le principe de la coopérative : en s'unissant on est

plus fort et patati et patata. C'est bien, hein, comme principe ? En 68, on aurait trouvé ça génial. Seulement voilà, ça peut pas marcher. Ça peut pas marcher tout bêtement parce que 150 gérants de magasins indépendants ne peuvent pas être tous bons et honnêtes, il y a forcément parmi eux un fort pourcentage de cons et de mauvais payeurs. Et quand je dis gérants, je pourrais parler aussi du personnel dirigeant de Nasa. Depuis deux mois, on entendait des bruits insistants sur la mauvaise forme financière de Nasa : il paraît qu'ils ne paient plus leurs factures, ils veulent repousser les traites... Vendredi 10 octobre, on apprend que 69,3% des parts de Nasa Electronique changent de main : elles passent de celles de Fives-Lille à celles de Pluchard et Associés, société créée spécialement pour le rachat de Nasa par monsieur Pluchard et ses associés (je suis bon pédagogue, hein ?). L'ancien président-fondateur, Thierry Brisseaud, vient de démissionner mais détient encore 22% des parts. Juste assez pour être dans la nouvelle affaire de Pluchard, pas assez pour avoir voix au chapitre. Pluchard est très content, il fait un communiqué de presse dans lequel il annonce qu'il va recentrer la poli-

tique Nasa sur des produits leaders, qu'il va écoulé les stocks (ça veut dire baisse générale de prix sur presque tous les produits), qu'il va créer une filiale nommée Nasa Gestion qui va, oui, comme vous dites, gérer les affaires de Nasa et notamment prendre en charge tout ce que les magasins Nasa ne savaient pas faire (gestion de stock, facturation...). De plus, il va fermer les magasins les moins rentables. Ok,

on veut bien, c'est la règle du jeu. Et tout d'un coup, vendredi 17 dans la soirée, une semaine après sa prise de pouvoir, on apprend que Pluchard et le conseil d'administration qu'il avait nommé démissionnent en bloc ! Les raisons : "Il y a dans l'affaire Nasa des faits graves qui étaient ignorés de Fives-Lille (l'ex-patron), mais qui sont tellement graves qu'ils mettent en péril l'ensemble de la structure. Ce sont

des problèmes internes". On apprend par des spécialistes qu'il y aurait "des cavalières entre les diverses sociétés du groupe", que les banques envisageaient des "poursuites judiciaires". Du coup, Pluchard demande à ce que soit nommé un administrateur provisoire qui va tenter de recoller les morceaux tant bien que mal. Il y a d'ailleurs de fortes chances pour que ce soit lui-même qui soit nommé à ce poste. Pourquoi avoir démissionné, alors ? Parce que ça peut lui permettre de liquider les dettes en déclarant tout bonnement la faillite de Nasa, sans avoir à les supporter. Subtil, non ?

Deux possibilités, parmi d'autres. Cas numéro un : Pluchard reste président du groupe et se retrouve face à un gouffre financier qui se monte selon les observateurs à 500 millions de francs. Très difficile et même quasiment impossible.

Cas numéro deux : Pluchard doit gérer une quasi-faillite. Il va voir tous ceux à qui Nasa doit du fric (Nasa doit beaucoup d'argent à beaucoup de gens) et leur dit : "C'est bien simple. Soit on vous paye aux calendes grecques (en français : dans un an ou deux), et encore pas tout ce qu'on vous doit, et avec des conditions, soit vous demandez à ce qu'on vous paye tout ce qu'on vous doit tout de suite, auquel cas on dépose notre bilan et vous n'aurez absolument rien". Le choix est simple : en général, les débiteurs acceptent d'être payés partiellement plusieurs mois plus tard, parce que c'est toujours mieux que rien du tout. Excellent plan de la part de monsieur Pluchard, qui a l'air d'être un sacré rusé (bonjour monsieur Tapie, ça va les affaires ?). Bon, et vous, là-dedans ? Vous, vous êtes concerné. D'abord, pour des trucs tout bêtes, style SAV. Vous avez acheté une bécane chez Nasa ? Priez pour qu'ils ne déposent pas leur bilan, ou à la moindre panne, vous l'avez dans l'os ! Vous n'avez jamais rien acheté chez eux ? C'est pas grave, vous prenez quand même : les fabricants qui vont probablement se faire avoir d'un très gros paquet de fric sont pas près de baisser leurs prix : faut récupérer ce qui a été perdu ! Pour les faits graves, on peut pas vous en dire plus parce que c'est couvert par le secret de l'instruction. Chez Nasa, motus et bouche cousue, on ne dit que ce qu'on veut bien dire. Mais on insiste bien sur le fait que c'est TRES GRAVE, et si j'avais des lettres un peu plus grandes, je les utiliserais sans vergogne parce qu'ils disent "très grave" comme si l'avenir de la planète était en jeu. Suite la semaine prochaine. Peut-être.



MINITEL, LE BOTTIN DES MAGICIENS.

Suite de la page 1

Les minitels envahissent de plus en plus nos foyers. Et c'est pas fini. Que vous soyez Novo-branché ou à tendance poterie/macramé, sachez que le minitel est bien décidé à s'installer dans votre intérieur douillet à la place de l'annuaire des P et T. Et, en plus, il veut rentrer dans votre micro ! Quoi ? Brancher un annuaire sur votre ordinateur ?

UN AIR DE FAMILLE

Votre qualité de lecteur de l'HHHHebdo fait de vous une personne raisonnablement intelligente, que l'informatique interpelle quelque part (j'veux dire), donc, vous avez remarqué une vague ressemblance entre le minitel et votre Applstradoritrumesixsonri (TM). Un air de famille avec votre micro préféré, quoi. Ça a un clavier et un écran, c'est électronique et compagne, et surtout, y a une prise qui ne sert apparemment à rien, derrière, là. On doit sûrement trouver un moyen de la boucher, cette foutue prise.

ET QU'EN PENSE LE PAPE ?

On reconnaît bien là votre esprit tordu, bande de gros(ses) sales. Dès que je parle d'interfacer des trucs ensemble, votre regard s'illumine. Alors comme ça, vous croyez vraiment pouvoir faire un élevage ? Vous espérez toucher les allocations ou avoir une réduction sur les services télérel ? Non, mais y a beaucoup d'avantages à relier ces deux machines, voire à les interfacer. Interfacer ?

MAIS DEKOIKIKAUZE ? (I)

Ah ouais, faut tout leur dire. Interfacer. Alors voilà : brancher ensemble un minitel et un ordinateur revient à prendre dans chaque machine ce qu'il y a de mieux afin de se retrouver en fin de compte avec un super minitel, et pour cela il faut que l'ordinateur dispose d'une sortie série. Si votre bécanne n'en dispose pas, comme l'Amstrad, il vous faudra mettre une interface entre votre machine et le minitel. Pas de panique, ça existe à peu près pour toutes les bécanes. Vous avez compris ? Je peux arrêter de mettre interface en gras ?

MAIS DEKOIKIKAUZE ? (II)

L'ordinateur est intéressant par son écran et son clavier (enfin normalement) et par sa capacité à stocker des informations. Clavier ? Oui, une fois branché, plus la peine de taper sur l'horrible clavier du minitel. A partir de maintenant, tout se passe sur votre micro (d'ailleurs, certains des produits testés sont livrés avec un jeu d'autocollants à apposer sur vos touches, histoire de pas se mélanger les pincesaux). Le minitel, quant à lui est surtout intéressant pour ce qu'il a dans le ventre : un modem. Et pourquoi il est intéressant, le modem du minitel ? Parce qu'il est gratuit, et que c'est le moins cher qu'on ait trouvé jusqu'à présent. Donc, on va se ser-

vir de ce modem pour se brancher sur le réseau téléphonique et de l'ordinateur pour faire tout ce qu'on fait avec un ordinateur d'habitude, sauf que là, en plus, il est branché à un réseau téléphonique. Vous comprenez ?

BON, ET À QUOI ÇA SERT, BORDEL DE MERDE ?

Ok, gueulez pas : ça sert à envoyer vers un serveur les caractères de contrôle qu'on ne peut pas envoyer avec un minitel normal parce que sur les minitels normaux y a pas de touches Control ni Escape. Oui, ok, normaux. Pourquoi lui envoyer ça ? Pour s'amuser. Ah, super.

SI ON ESSAYAIT ?

Bon, tout est en place, y a des fils dans tous les sens, c'est pas grave. Regardez maman, ça y est, je suis câblé. Appelons un serveur. Au hasard les horaires des trains. By jove ! Ça en fait des pages et des pages, ce truc. Avec les tarifs télérel, le temps de trouver mon renseignement, j'aurai plus les moyens d'acheter mon billet. L'idéal serait de pouvoir rentrer les pages écran dans la mémoire de l'ordinateur pour me déconnecter rapides de cette pompe à fric. Ensuite, je n'aurai plus qu'à les rappeler avec mon micro, pour les consulter tranquillos. On peut le faire. La plupart des émulateurs disposent de la fonction mémorisation de pages écran (en général une dizaine). (1) Et si je veux éteindre mon ordinateur entre-temps histoire de faire un Pac-Man ? C'est prévu, il suffira d'utiliser l'option sauvegarde de pages sur disque (ou cassette) (ou pierre taillée), et même, encore mieux même, vous pouvez les imprimer, vos écrans. Avouez que c'est plus pratique et moins cher que se faire péter les rétines sur

l'écran noir et blanc du minitel. Oh lui eh ! Y veut nous faire croire qu'un minitel émulé est en couleurs ? Tout juste Auguste ! C'est un peu comme une télé, quelque soit le récepteur, l'image envoyée est en couleurs, donc, si vous disposez d'un moniteur ou d'une télé couleur, vous voilà en possession d'un minitel en couleur. C'est pas plus compliqué. Ça coûte une fortune ce genre de gadget, non ? Qui et non ! Pour être plus précis, euh... Ça dépend. Par exemple l'émulateur peut se servir du modem intégré dans le minitel ou bien nécessiter l'emploi d'un Modem extérieur. Dans ce cas, les possibilités sont plus étendues. Par exemple, vous pouvez communiquer sur des serveurs autres que ceux du réseau Transpac (télérel quoâ). Par exemple encore, vous pouvez interroger le serveur d'une université américaine, ou bien encore sortir des sentiers mal élagués de la légalité et rentrer là où vous ne le devriez pas. Genre piloter un satellite (ça s'est vu !) ou même déclencher des missiles (Raid over Moscow en temps réel. Attention, on ne joue qu'une fois !). Brrr. Plus rigolo, un modem



permet de s'échanger des programmes de pays à pays. Le must des pirates avides de nouveautés. Même sans parler de piratage, il est parfois utile de choisir la vitesse de transmission. Par exemple avec un MSX, il faut se régler sur 600 Bauds pour transmettre au format MSX-DOS. Et quoi d'autre ?

LES OPTIONS

Quand on achète un émulateur, c'est comme une bagnole ou une pute, y a des options. Certains affichent les caractères au fur et à mesure de leur réception, d'autres n'ont pas le temps parce qu'ils sont programmés en logo ou en LSE et ils attendent que le serveur ait fini de causer pour afficher une page. Ceux-là, franchement, je vous les conseille pas. Y a aussi les programmeurs qui se sont pas foulés pour faire du graphisme, et tous les

dessins sont remplacés par des "xxxxxxx" très désagréables. Je ne vous les conseille pas non plus. Y a ceux qui oublient les petits codes rarement utilisés comme le masquage ou le passage en minuscules. C'est très emmerdant parce qu'il y a tout le temps de ces petits caractères à la con qui plantent inévitablement l'émulateur. Je ne vous les, vous savez quoi ? Conseil pas, oui. Dans les côtés sympas, il y a les procédures qui permettent d'enregistrer une, euh, une, enfin, je veux dire, disons une procédure et n'en parlons plus.

Un émulateur qui propose des graphismes, un affichage en temps réel, tous les codes à la con et des procédures est un émulateur bon. Voilà.

Mais si vous avez pas besoin de ces options, branchez un magnétophone sur les 2 fils (un bleu et un rouge) de l'écouteur annexe du téléphone et enregistrez les données. Ensuite, déconnectez-vous du réseau (si on vous appelait à ce moment, votre magnéto ou votre chaîne se prendrait 12 volts dans la tête et ne le supporterait pas). Maintenant, envoyez la sauce et faites connexion. Vous venez de découvrir l'émulateur le moins cher et le moins fiable du monde. Je vous

pliqué, y a qu'à chercher laquelle est la vôtre.

Ensuite, on trouve le nom du logiciel ou de l'interface concernés. Là encore, c'est pas trop dur. Ensuite, j'ai mis le nom de l'éditeur, pour lui faire plaisir, à l'éditeur. Et aussi pour que vous puissiez le trouver, cet émulateur. On sait jamais. Bon, là on s'accroche, ça se complique un peu : y a plein de colonnes avec des mots en deux lettres, ou trois parfois, mais sans les définitions. On panique pas, je les donne au fur et à mesure. Brieèvement, parce que j'ai déjà presque tout expliqué dans les paragraphes précédents.

SP signifie littéralement "Sauvegarde de Pages". En bref, si y a une croix dans la colonne, ça veut dire que le soft vous offre la possibilité de sauvegarder sur disquette des pages-écran du minitel, et bien sûr de les recharger ensuite.

IP, ça veut dire "Impression de Pages", pour ceux qui possèdent une imprimante.

PA sont les initiales de petites annonces, mais aussi de Procédures d'Appel. J'ai déjà expliqué tout ça un peu plus haut.

EC, c'est Emulation Couleur, et ça veut dire que tous les softs ne proposent pas la couleur. C'est con,

mais c'est comme ça.

CP, ça veut dire Création de Pages; en gros, si je veux me faire un petit serveur, j'ai plutôt intérêt à ce qu'il soit agaçant, à ce qu'il attire le peuple. Donc, je fais des pages avec des jolis dessins partout, des animations, de la couleur qui cli-gnote et tout et tout.

CSE est mis pour Création de Serveur. Parce qu'une fois que j'ai fait plein de jolies pages, y faut que je puisse créer une arborescence pour que le type qui se balade sur mon serveur ne se saute pas complètement en se déconnectant alors qu'il avait appuyé sur Sommaire.

MO est une grande interrogation : le soft a-t-il besoin d'un Modem pour fonctionner (une croix), ou bien peut-il utiliser celui, retournable, du minitel (pas de croix) ?

TRE, ça veut dire Temps RÉel. Explication : relire le début de cet article pour comprendre.

VI pour Vitesse, tout bêtement, c'est pour savoir si on peut changer la vitesse d'émission/réception, qui est d'origine de 1200/75, je le rappelle, pour passer en 300/300 bauds. Intéressant pour se brancher sur les serveurs pros et estrangers.

APC, c'est pour Affichage du Prix de la Communication : c'est essentiel pour le porte-monnaie quand le soft rappelle en permanence depuis combien de temps on est connecté, combien ça coûte... Et c'est d'autant plus appréciable pour les gens comme moi qui n'aiment pas passer la journée à regarder leur montre pour chronométrer.

FF, ça veut dire Françoise Franks, et ça indique le prix du sort. Si par hasard on trouve dans cette colonne des NC, ça signifie tout bêtement que le prix est Non-Communiqué. Pourquoi il est non communiqué ? Parce que les mecs vendent à la tête du client. Vous êtes prévenu. Tiens, c'est fini.

JE CONCLUS

Il manque une colonne : c'est ce qu'on en pense. C'est partial, injuste, dégueulasse et de mauvaise foi, mais c'est comme ça. On ne discute pas.



expliquerai une autre fois comment transformer un ampli stéréo en modem, en se servant du canal droit pour envoyer les données et du gauche pour en recevoir. Zut, j'ai dit.

THE TABLEAU

Bon, je vais pas vous causer comme ça pendant des plombes, je vous ai misonné un petit tableau de derrière les fagots. Allez, je vous prends par la main, et je vous explique ledit tableau. Première colonne, c'est la machine sur laquelle vous vous abimez régulièrement les doigts. C'est pas com-

mais c'est comme ça.

TG et TR, dans le cas où y a pas la couleur, ce sont respectivement Teintes de Gris et TRames. Ça va encore, c'était le repos du guerrier. CD, c'est pour les caractères dis-joints, sorte de graphiques chiants qui ressemblent à des carreaux de cuisine.

CS, c'est kif-kif, à part que c'est les caractères chiants en général. Quand y a une croix, c'est qu'il en accepte assez pour déjà commencer à se marrer.

CM, c'est idem, à part que c'est les caractères de masquage, les plus chiants de tous. Si y a une croix

(1) Non seulement on peut mémoriser des pages pour faire des éconocroques, mais c'est même fortement conseillé quand on connaît le montant des factures de téléphone des accros du minitel. Les utilisateurs du serveur HG de l'HHHHebdo ont largement intérêt à mémoriser les pages de bidouilles, d'annonces, de pirates et autres. Même si l'émulateur à acheter n'est pas donné, ça vaut le coup : il sera vite amorti.

MACHINE	NOM	EDITEUR	SP	IP	PA	EC	TG	TR	CD	CS	CM	CP	CSE	MO	TRE	VI	APC	FF	COMMENTAIRES	L'AVIS DE NOUS
IBM PC	ESTEL	GOTO INFORMATIQUE	x	x					x	x								2900		Vu le prix : nuuuuuu !
IBM PC	MERCITEL	MERCI	x	x					x	x	x							2450		Vu le prix : nuuu !
IBM PC	U-COM	SOMAINTEL																3950		c'est rien que du téléchargement !
APPLE II	VERSION TEL	VERSION SOFT	x	x					x	x				x	x			600		enregistrement des images en format texte
APPLE II	M 232 I	MARVIE	x	x					x	x	x	x	x					995		Un gadget.
APPLE II	TELEPOM	HELLO	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x			1490		C'est cher, hein ? Mais non, c'est pour Apple.
APPLE II	APPLETEL	HELLO	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x			4700		Bonnard.
ORIC	TELESTRAT	ORIC INTERNATIONAL	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x			4700		ça fait cher. Le modem est intégré.
ORIC	LORITEL	LORICIELS	x	x					x	x	x	x	x					3990		Pas vraiment un émulateur, plutôt un serveur monovoie.
ORIC	MS-TEL	I&N	x	x					x	x	x	x	x					395		On fera mieux la prochaine fois.
ATARI ST	EMULCOM	ATARI	x	x	x	x			x	x	x	x	x					700		Bien, par rapport aux capacités de l'Oric.
MAC	MAC TELL III	HELLO	x	x					x	x	x	x	x	x	x			600		Poubelle.
MAC	KIT DRAGSTER	WIT-CONCEPT	x	x					x	x	x	x	x	x	x			2400		Noir et blanc, mais génial.
MAC	GRAPHITEXT	P. DEPARDAILHAN	x	x					x	x	x	x	x	x	x			10800		Pourquoi pas 3 bâtons ?
CPC	KENTEL	ENTER	x									x	x	x				33300		Pourquoi pas 300 bâtons ?
CPC	LOGICIEL SERIE	JMN	x	x					x	x			x	x				290		Pour les bidouilleurs.
CPC	ARSENE	ERE INFORMATIQUE	x						x	x	x	x	x					390		Pour les bidouilleurs chevronnés.
CPC	AMSTEL	LEM INFORMATIQUE	x	x					x	x	x	x	x					900		Trop cher.
CPC	LORITEL	LORICIELS	x	x	x				x	x	x	x	x					3000		possibilité de téléchargement
PCW	MERCITEL	MERCI	x	x					x	x	x	x	x					395		ça s'améliore par rapport à Oric
MSX	MXTLX	SPECTRAVIDEO	x	x					x	x	x	x	x	x	x			2450		On a fait mieux, mais on peut encore plus !
MSX2	TEL KIT	PHILIPS/INFRAMES	x	x					x	x	x	x	x					590		Aussi cher que sur PC.
CBM	CÂBLE DE LIAISON	ALMATEC	x															290		Le seul. Tout s'explique.
THOMSON	LORITEL	LORICIELS	x	x					x	x	x	x	x					390		Pauvrounet.
THOMSON	VIDEOTEXT	THOMSON	x	x					x	x	x	x	x					395		Et encore, je suis gentil.
																		1750		Non, c'est presque parfait. MO5 only.

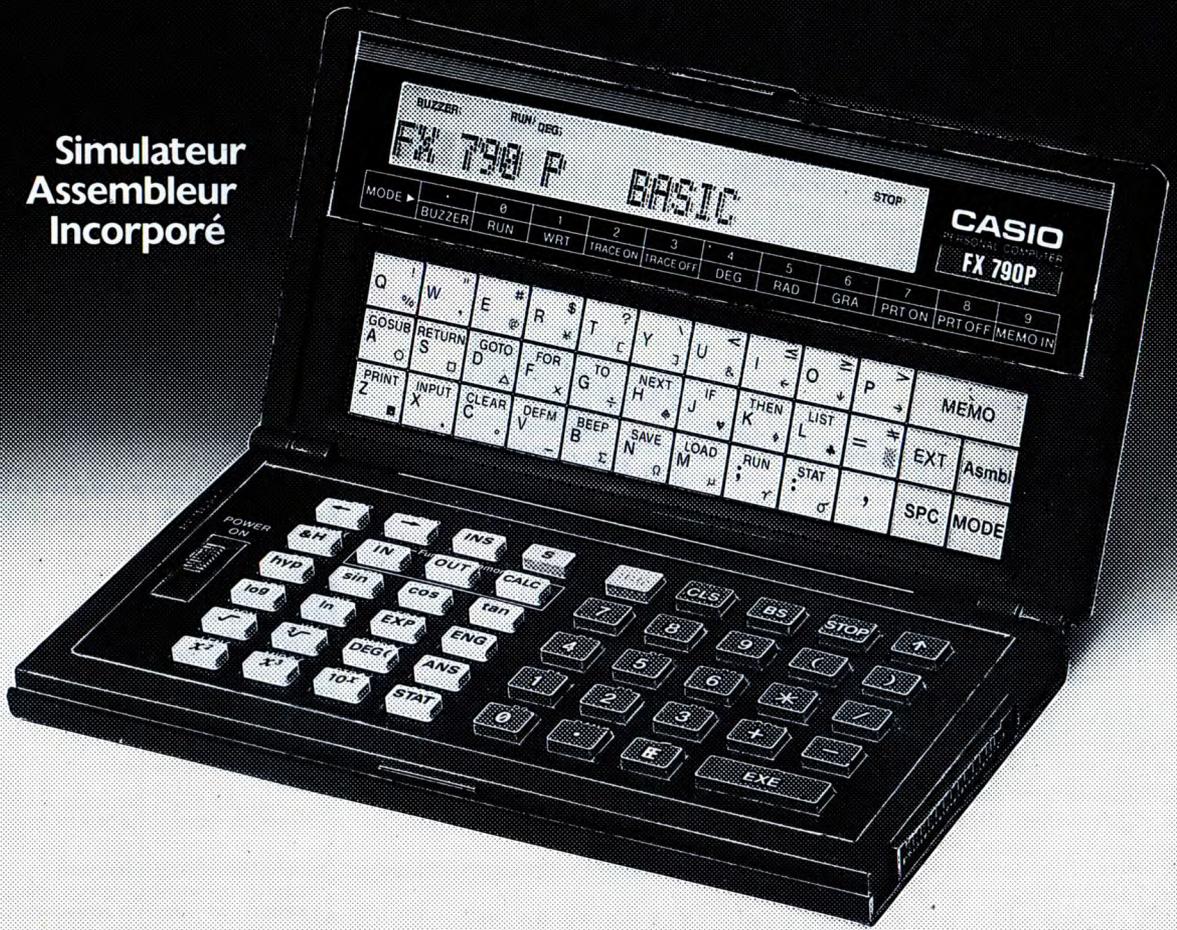
Ou comment tricher, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général ! La loi 85-600, titre V, article 47, du 3 juillet 1985 autorise une copie de sauvegarde, si par malheur vous trouvez dans cette rubrique la manière de déplomber un logiciel, c'est évidemment pour faire une unique sauvegarde. Vous êtes priés de replomber tout de suite après.

Jacqueline Huet est morte. Bon. Si je dis "bon débaras", je serai pas dans le ton. Tout le monde y va de son hommage, et que c'est toujours les meilleurs qui s'en vont les premiers, et que tout le personnel de l'Orfèbre regrettera, et que tous ceux qui l'ont connue en gardent un souvenir ému, et qu'elle avait toujours des miettes de pain sur elle pour donner à manger aux pigeons dans la rue, et qu'elle avait un cœur en or et que c'est pas de ma faute si je l'ai pas appelée pendant quinze ans mais j'avais perdu son numéro de téléphone. Vous vous en rappelez, vous, de Jacqueline Huet ? Non, hein ? Moi non plus. Le seul truc que je sais d'elle, c'est qu'elle faisait de la pub pour Vivagel bien sûr, c'est tout. Mais enfin, bon, c'était qu'une présentatrice de télé, non ? Elle s'étonnait qu'on l'ait laissée tomber. Mais elle s'attendait à quoi ? L'Académie Française et des interviews deux fois par jour, bonjour chère Jacqueline, alors racontez-nous comment vous en êtes venue à faire ce métier ? Faut pas rêver, quand même. Quand on fait un métier aussi éphémère, on doit s'attendre à ce genre de trucs. D'autant que d'après ses propres dires, les gens la reconnaissent dans la rue. Mais elle, elle aurait préféré que ce soit des producteurs qui pensent à elle. Merde, on peut pas tout avoir !



Avant de continuer, voici la solution de Baratin Blues sur Apple, par Gandalf :
"Parler collègue, sucer glace, s, acheter allumettes, prendre allumettes, s, e, ouvrir poubelle, fouiller poubelle, fermer poubelle, attendre, attendre, attendre, attendre, attendre, s, e, voir eau, prendre bouteille, e, prendre corde, grimper arbre, o, o, n, attendre, o, o, aller arc, verser acide, pousser porte, entrer, ramper, s, o, o, s, voir pièce, prendre message, lire message, voir empreinte, h, attendre, s, s, s, donner message, prendre photo, n, n, n, attendre, n, voir photo, attendre, parler femme, draguer femme, raccorder femme, e, acheter billet, Saint-Tropez, aller quai (insérer la face A), pousser poubelle, prendre bombe, e, e, e, n, brûler foin, aller tracteur, démarrer tracteur, enlever frein, attendre, sauter, s, abaisser bras, b, appuyer bouton, h, n, n, n, ouvrir trappe, attacher corde, b, coller ventouse, o, fermer porte, attendre".
Donc, le concert des chacals fait rage. Et d'accuser ceux qui l'avaient employée au début et qui n'ont pas reconduit les contrats, et ceux qui ne l'avaient jamais employée mais qui auraient dû... Eh, au secours, c'est pas la charité publique, la télé ! Et que faire si Danièle Gilbert décide de se flinguer aussi ? Si elle fait du chantage, genre "Réembauchez-moi ou je mange douze boîtes de barbituriques" ? Surtout, ne pas céder ! Ça créerait un précédent, et ça, c'est vachement dangereux. Parce qu'après, n'importe quel conard voudra la tranche de 8h30-10h le dimanche soir, rien que pour lui. Ça va être une hécatombe ! Chassons ces horribles pensées avec la solution de Mandragore sur MO5 par F. Malard.
"Donjon D1 : n, n, tuer A et B, e, tuer A et B, n, n, n, e, n, n, e, e, s, tuer B et C, s, tuer A, B, C et D, o, prendre vital, e, n, n, e, n, tuer tronc, n, tuer humain, poser vital, n, et C (mode carte). Vous obtenez la strophe 7.
Donjon D2 : s, s, o, o, s, s, s, prendre roi-vert, ouvrir A, n, o, tuer A, poser roi-vert, e, s, o, o, s, et C (mode carte). Vous obtenez la strophe 5.
Donjon D3 : ouvrir A, n, ouvrir C, n, n, o, o, o, tuer D, désactiver C, ouvrir C, n, prendre A, s, ouvrir B, e, ouvrir B, e, ouvrir A, n, pose master, s, o, o, n, n, ouvrir B, n, tuer A et D, ouvrir B et C, n, tuer C, ouvrir A et B, n, et C (mode carte). Vous obtenez la strophe 1.
Donjon D4 : tuer D, n, tuer A et B, n, tuer A et B, e, tuer A, n, e, tuer A, B et C, désactiver D, ouvrir D, n, o, o, prendre flamme, e, e, n, n, o, n, tuer B, C et D, ouvrir A, n, e, prendre jatte, e, ouvrir B, n, poser flamme, s, o, o, s, s, e, s, s, s, o, s, o, s, s, et C (mode carte). Vous obtenez la strophe 2.
Donjon D5 : n, e, e, ouvrir D, e, s, prendre A, n, o, o, o, o, ouvrir A, n, tuer B et C, désactiver A, ouvrir

**Simulateur
Assembleur
Incorporé**



FX 790 P: Basic scientifique

- Micro-ordinateur de poche.
- Programmable en BASIC avec une mémoire initiale de 8 K octets extensible à 16 K octets par adjonction (à l'intérieur) d'une mémoire RAM de 8 K octets (RP8).
- Connectable sur magnétophone par interface SB5 (option) et sur imprimante FP 12 S et FP 40 (en option).
- SIMULATEUR d'ASSEMBLEUR incorporé permettant de s'initier au langage "assembleur" et au fonctionnement interne d'un ordinateur.
- Programme "MEMO" (agenda, fichier) intégré.
- 65 fonctions scientifiques.
- Statistiques complètes.
- Gestion de tableaux à 3 dimensions.
- Dimensions 18 x 71 x 142 mm, poids 165 g.
- Coffret intégral.

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

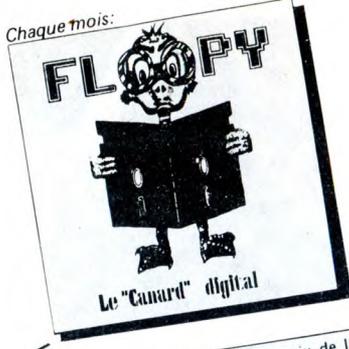
CASIO
Micro-ordinateurs



A, n, o, tuer A et B, n, tuer A et B, n, n, n, poser quatre, s, s, s, s, e, s, s, e, s, et C (mode carte). Vous obtenez la strophe 3
Donjon D6 : n, n, tuer A, n, tuer A et B, n, tuer A, B et C, n, e, tuer A, B et C, n, o, o, tuer A, B, C et D, s, s, pose jatte, n, n, e, e, s, o, s, s, s, s, et C (mode carte). Vous obtenez la strophe 9.
Donjon D7 : n, e, s, e, s, s, e, tuer A, B, C et D, e, tuer A et B, e, tuer A, B, C et D, s, e, prendre A, B, C et D, o, n, o, o, o, n, désactiver B, ouvrir B, n, o, n, o, s, poser grille, n, e, s, e, s, e, e, e, e, e, et C (mode carte). Vous obtenez la strophe 4.
Donjon D8 : tuer A et B, n, ouvrir A, n, tuer A et B, ouvrir C, n, n, tuer A et B, n, o, tuer A, o, n, e, e, n, n, o, tuer A, B et C, n, e, e, prendre D, o, tuer A, n, poser proue, et C (mode carte). Vous obtenez la strophe 8.
Donjon D9 : tuer C, e, s, prendre A, n, o, ouvrir A, n, n, n, n, n, n, tuer A, B et C, n, tuer A, B et C, n, poser rose des vents, s, s, s, s, s, s, s, s, et C (mode carte). Vous obtenez la strophe 6.
Donjon D0 : Pour le résoudre, il faut garder la première lettre de chaque strophe en les mettant dans l'ordre croissant de 1 à 10. Vous obtenez le mot INDEMONEM qui va vous servir : n, o, n, e, n, e, tuer A, ouvrir D (avec clef d'or), n, tuer A, B, C et D, n, tuer A, B et C, n, tuer A, B, C et D, n, tuer A, B, C et D, n, tuer A, B et C, n, tuer A, B, C et D, n, n, n, désactiver A, ouvrir A, n, o, prendre A, B, C et D, manger mandragore, e, n, taper indemonem, tuer A, B et C, n, o, n, o, s, tuer A. Terminé, on peut alors charger le donjon 10.
A moins que ça crée une mode. Que les gens se suicident pour qu'enfin on parle d'eux. Là, ça pourrait

donner des trucs marrants. C'est vrai que si elle s'était pas dessoudée, la Jacqueline, on n'était pas près de la revoir. Alors imaginez les titres d'Ici-Paris : "Il se suicide pour qu'on sache qu'il a construit une tour Eiffel en allumette, réplique fidèle de l'original avant l'installation de la 5", ou "Elle se jette de sa fenêtre parce que le plombier n'était toujours pas passé", ou alors "il se tire une balle dans la tête parce qu'il n'arrivait pas à commencer au niveau désiré et avec autant de vies qu'il voulait sur Goonies pour Apple". Ou alors "Il se tranche la gorge parce qu'il n'arrivait plus à trouver d'enchaînements à la con pour ses bidouilles".
Donc, vies infinies sur Goonies :
130 REM FROM CAPTAIN CRACK FROM CMB
40 HOME : PRINT "Mettez Goonies dans le drive 1"; : GET A\$: HOME
50 FOR I=768 TO 775 : READ A : POKE I, A : NEXT : DATA 169, 183, 160, 232, 32, 217, 3, 96, 206, 82, 16
60 HOME : PRINT "Combien voulez-vous de vies ?" : PRINT
70 PRINT "1 - Une infinité" : PRINT : PRINT "2 - Un nombre fixe" : PRINT : PRINT "Votre choix" : GET A\$: A = VAL(A\$) : IF A = 2 THEN 10 ELSE IF A = 1 THEN 90 ELSE 60
90 POKE 47085, 6 : POKE 47092, 1 : GOSUB 140 : FOR I=0 TO 2 : POKE 16625+I, 234 : NEXT : POKE 47092, 2 : GOSUB 140 : GOTO 120
100 PRINT : PRINT : PRINT "COMBIEN DE VIES (1-9) : "; : INPUT "": LF
110 POKE 47085, 7 : POKE 47092, 1 : GOSUB 140 : POKE 16403, LF : POKE 16421, LF : POKE 47092, 2 : GOSUB 140 : POKE 47085, 6 : POKE 47092, 1 :

GOSUB 140 : FOR I=0 TO 2 : READ A : POKE 16625+I, A : NEXT : POKE 47092, 2 : GOSUB 140
120 HOME : INPUT "NIVEAU DE DEPART (1-9) : "; : LV : POKE 47085, 7 : POKE 47092, 1 : GOSUB 140 : LV = LV - 1 : L = -1 * (LV = 2) + 1 * (LV = 1) : LV = LV + L
130 POKE 16433, 169 : POKE 16434, LV : POKE 16435, 234 : POKE 47092, 2 : GOSUB 140 : PR#6
140 POKE 47081, 96 : POKE 47082, 1 : POKE 47083, 0 : POKE 47084, 18 : POKE 47088, 0 : POKE 47089, 64 : CALL 768 : RETURN
Vous tapez ça, vous faites RUN et vous suivez les instructions. Esta muy simple.
Et pour éviter que les possesseurs de MSX ne se suicident, voici en cadeau trois copies anti-café par J. Sangiustu :
Pour Sprite Man :
BLOAD "CAS :"
BSAVE "CAS :PAC", &HC000, &HE000, &HDBFF
Pour Hustler :
BLOAD "CAS :"
BSAVE "CAS :HU", &HC000, &HEFFF, &HC3B9
Pour Time Bandit :
BLOAD "CAS :"
BSAVE "CAS :TIME", &H8000, &HC00, &HB8B90
BLOAD "CAS :"
BSAVE "CAS :TIME2", &HB880, &HBE00, &HO
BLOAD "CAS :"
BSAVE "CAS :TIME", &HC00, &HB800
Voilà. La semaine prochaine, je me suicide en direct pour rendre hommage à Jacqueline Huet. Titre de France-Dimanche : "Il s'agrafe les genoux aux saucis et se jette du haut de la tour Eiffel pour protester contre la mort de celle qu'il appelait Jackie".



FLOOPY 64

le 1^{er} magazine digital
pour Commodore
64/128

le «SOFT» au prix de la disquette vierge
ex. abonnement 6 mois, soit 12 disquettes. 220 F

disquette A: Le Magazine

- Les meilleurs programmes, trucs et astuces
- Infos - Bancs d'essais - Animations musicales ...
- Initiation assembleur
- Les concours (meilleurs programmes, graphismes, musiques) et de nombreuses autres rubriques ...
- Dès maintenant, envoyez-nous vos meilleures réalisations; les programmes publiés seront rémunérés.

disquette B:

Les meilleurs logiciels du moment en démo.

En préparation pour Amstrad. En prévision pour Apple et Atari St

38 F chez votre revendeur de "soft" habituel



Dès maintenant, abonnez-vous.

Je m'abonne pour:
3 mois (6 disquettes): 114 F
6 mois (12 disquettes): 220 F
1 an (11 n° ; 22 disquettes): 380 F
pour 1 an

NOM:

Prénom:

Adresse:

BELGIQUE 2810 FB SUISSE 110 FS CANADA 87 SC

A retourner, paiement joint par chèque à l'ordre de:

INFOMEDIA : BP 12 - 66270 LE SOLER - TÉL.: 68.92.60.79

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
ATARI ST	170	150	120	Aucune

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

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

ATARI ST	170 F. <input type="checkbox"/>	Abonné: 150 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club: 120 F. <input type="checkbox"/>	Frais de Port + 15F.
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:

Règlement joint: Chèque bancaire CCP

QUICKSHOT X

PC POUR IBM PC ET COMPATIBLES UNIQUEMENT



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

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

QUICKSHOT II TURBO

119F

NOUVEAU

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL



QUICK SHOT IX



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

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

- TIR AUTOMATIQUE
- CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

- BOULE DE CONTROLE A MICRO CONTACT

PERIPHERIQUES ET LOGICIELS POUR CANON V20

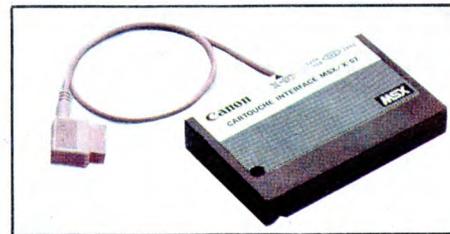
LOGICIEL X-COM

225F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- INTERCONNECTION X07
- APPLICATION MSX POUR INTERFACE X740

INTERFACE X-740



280F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

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

QUICKSHOT IX: 165 F. PRIX SPECIAL CLUB: 129 F. FRAIS DE PORT + 20F.
QUICKSHOT X (IBM PC): 165 F. PRIX SPECIAL CLUB: 129 F. FRAIS DE PORT + 20F.
QUICKSHOT II TURBO: 145 F. PRIX SPECIAL CLUB: 119 F. FRAIS DE PORT + 20F.
INTERFACE X-740: 490 F. PRIX SPECIAL CLUB: 280 F. FRAIS DE PORT + 20F.
LOGICIEL X07-COM: 337 F. PRIX SPECIAL CLUB: 225 F. FRAIS DE PORT + 15F.

NOM:

PRENOM:

ADRESSE:

CODE POSTAL:

VILLE:

N° CARTE DU CLUB:

N° de téléphone:

Règlement joint: Chèque bancaire CCP

PROMOTION S.E.H.



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.

**ATTENTION !!
COMME LE DOLLAR
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
32	30	25	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.**



LES LOGICIELS A PRIX CLUB

AMSTRAD (CPM/80)

AM419	***	TURBO PASCAL (avec option graphique)	DSK	944	848	754
AM420	**	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
AM421	**	TURBO DATA BASE TOOLBOX	DSK	705	635	564
AM422	***	TURBO GRAPHIX TOOLBOX	DSK	705	635	564

APPLE IIE ET IIC

AP089	***	TURBO PASCAL	DSK	824	741	659
AP090	**	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
AP100	**	TURBO DATA BASE TOOLBOX	DSK	705	635	564

MACINTOSH

MA003	**	REFLEX (1)	DSK	1773	1595	1418
MA004	**	SIDEKICK	DSK	942	848	754

COMMODORE 128

CO462	***	TURBO PASCAL	DSK	824	741	659
CO463	***	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
CO464	***	TURBO DATABASE TOOLBOX	DSK	705	635	566

MSX

MS145	*	TURBO PASCAL	DSK	824	741	659
MS146	*	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
MS147	*	TURBO DATABASE TOOLBOX	DSK	705	635	566

AMSTRAD PC (2) IBM PC ET COMPATIBLES

IB019	**	SIDEKICK	DSK	942	848	754
IB020	**	REFLEX	DSK	1773	1595	1418
IB021	**	REFLEX WORKSHOP	DSK	824	741	659
IB022	**	REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP (offre valable jusqu'au 31/10/86)	DSK	1773	1595	1418
IB023	***	TURBO PASCAL	DSK	1180	1062	944
IB024	**	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
IB025	**	TURBO GAMEWORKS	DSK	705	635	564
IB026	**	TURBO DATABASE TOOLBOX	DSK	705	635	564
IB027	**	TURBO GRAPHIX TOOLBOX	DSK	705	635	564
IB028	**	TURBO EDITOR TOOLBOX	DSK	705	635	564
IB029	***	TURBO JUMBO PACK (Turbo Pascal, Turbo Database, Toolbox, Turbo Tutor, Turbo Editor, Toolbox, Turbo Gameworks, Turbo Graphix)	DSK	2959	2663	2367

IB030	**	TURBO PROLOG	DSK	1180	1062	944
IB031	**	TURBO LIGHTING (1)	DSK	1180	1062	944

(1) Identiques aux produits commercialisés par Borland USA.
(2) Logiciels compatibles PC1512

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

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

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

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
PERIPHERIQUES ET
ACCESSOIRES
LES PRIX ? TELEPHONEZ
au
(1) 46 27 01 00**

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

SUPPORTS
DSK DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTOUCHE
S SOFTCARD

COTES
*** INDISPENSABLE
** RECOMMANDÉ
* BON

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



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
AM419	***	GRAND PRIX 500CC	K7	150	135	120
AM420	***	GRAND PRIX 500CC	DSK	180	162	144
AM421	***	KANE	K7	30	27	20
AM422	***	MARACAIBO	K7	140	126	112
AM423	**	MARACAIBO	DSK	180	162	144
AM413	**	PRODIGY	K7	120	109	75
AM414	**	PRODIGY	DSK	182	163	117
AM424	***	SRAM	DSK	180	162	144
AM417	***	STARSTRIKE	K7	120	109	75
AM418	***	STARSTRIKE	DSK	182	163	117
AM425	***	THEY SOLD A MILLION 3	K7	120	109	75
AM426	***	THEY SOLD A MILLION 3	DSK	182	163	117
AM427	***	US GOLD HITS	K7	120	108	96
AM428	***	US GOLD HITS	DSK	180	162	144
AM429	***	ZOMBI	DSK	180	162	144

ATARI ST

ST042	***	APL 68000 (LANGAGE)	DSK	1890	1700	1491
ST043	***	HACKER II	DSK	303	273	196
ST044	***	MERCENARY	DSK	303	273	196
ST045	**	REALTIME CLOCK	CAR	607	546	414
ST046	***	STRAGLIDER	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

CO458	***	ADVENTURE CONSTRUCTION SET	DSK	303	273	196
CO456	***	HACKER II	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	DSK	182	163	117
CO448	***	HACKER II	DSK	182	163	117
CO449	**	HOT WHEELS	DSK	182	163	117
CO450	**	JACK THE NIPPER	DSK	182	163	117
CO451	***	MERCENARY COMPENDIUM	DSK	182	163	117

AMSTRAD PC IBM PC*

IB016	**	ART STUDIO	DSK	789	710	542
IB017	**	CRUSADE IN EUROPE	DSK	303	273	196
IB019	**	SPITFIRE ACE	DSK	218	196	142

MSX

MS144	**	CYBERUN	K7	120	109	75
-------	----	---------	----	-----	-----	----

ABC

AM387	**	FANTASTIC FOUR	K7	120	108	75
AM102	**	FANTASTIC VOYAGE	K7	91	82	58
AM103	**	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
AM104	**	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
AM105	**	FORMULA ONE	K7	91	82	58
AM106	**	FORTH	K7	234	211	141
AM107	**	FORTH	DSK	277	249	195
AM347	**	FOURMOST ADVENTURE	K7	97	88	66
AM388	***	FOURTH PROTOCOLE	DSK	181	163	117
AM108	**	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
AM109	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
AM111	***	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	85
AM112	**	GALAXIA	K7	74	67	49
AM114	**	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
AM115	**	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	232
AM116	**	GET DEXTER	K7	121	108	85
AM117	**	GET DEXTER	DSK	182	163	127
AM348	**	GOLDEN PATH	K7	121	108	85
AM349	**	GOLDEN PATH	DSK	170	153	119
AM338	***	GUN FRIGHT	K7	121	109	85
AM120	***	GYROSCOPE	K7	120	108	62
AM121	**	HACKER	K7	121	109	85
AM122	**	HACKER	DSK	155	140	100
AM123	**	HARD HAT MAC	K7	121	116	90
AM124	**	HARRIER STRIKE FORCE	K7	121	108	85
AM125	**	HARRIER STRIKE FORCE	DSK	182	163	127
AM324	***	HEAVY ON THE MAGICK	K7	121	109	85
AM325	***	HEAVY ON THE MAGICK	DSK	181	162	126
AM126	**	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	109	98	68
AM127	**	HI-RISE	K7	109	98	68
AM128	**	HI-RISE	DSK	145	131	94
AM129	***	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104	63
AM130	***	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
AM133	**	HOLD-UP	K7	97	87	62
AM134	**	HUNCHBACK II	K7	97	87	62
AM135	**	HYPERSPORT	K7	110	98	76
AM136	**	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
AM137	***	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101	78
AM390	***	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	181	163	117
AM391	***	IMPOSSIBLE MISSION	K7	96	87	62
AM392	***	INTERNATIONAL RUGBY	DSK	157	141	102
AM393	***	INTERNATIONAL KARATE	K7	96	87	62
AM394	***	INTERNATIONAL KARATE	DSK	147	141	102
AM140	**	JAMMIN'S	K7	114	103	71
AM141	**	JET SET WILLY	K7	97	87	62
AM395	**	JEWELS OR DARKNESS/8256	DSK	181	163	117
AM142	**	JUGGERNAUT	K7	91	82	58
AM144	**	KNIGHTLORE	K7	112	101	75
AM396	**	KNIGHTLORE	K7	108	97	70
AM145	**	KONG STRIKES BACK	K7	99	89	63
AM327	**	L'ANGLE D'OR	K7	160	144	120
AM328	**	L'ANGLE D'OR	DSK	160	144	120
AM146	***	LAZER BASIC	DSK	228	214	161
AM358	**	LE MILLIONNAIRE	K7	60	50	40
AM147	**	LE SURVIVANT	K7	117	105	85
AM350	**	L'HERITAGE	K7	171	154	136
AM351	**	L'HERITAGE	DSK	195	175	156
AM149	**	LORDS OF MIDNIGHT	K7	112	101	78
AM150	**	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	158	142	114
AM151	***	LORDS OF THE RING	K7	194	174	122
AM152	**	LORIGRAPH	K7	210	189	147
AM153	**	LORIGRAPH	DSK	210	189	147
AM154	**	MACADAM BUMPER	K7	160	144	120
AM155	**	MACADAM BUMPER	DSK	240	216	168
AM360	**	MANAGER	K7	60	50	40
AM156	**	MANDRAGORE	K7	225	200	150
AM157	**	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
AM158	***	MANIC MINER	K7	111	100	77
AM159	**	MARSFORT	K7	121	109	83
AM160	**	MARSFORT	DSK	132	119	95
AM162	**	MASTER OF THE LAMPS	K7	124	112	77
AM163	**	MATCH POINT	K7	96	86	65
AM329	**	MELTDOWN	K7	109	98	67
AM330	**	MELTDOWN 6128	DSK	182	163	127
AM165	**	METRO 2018	K7	190	171	115
AM166	**	METRO 2018	DSK	215	194	129
AM359	**	MICROSPAPIENS	K7	60	50	40
AM173	**	MINDSHADOW	K7	114	103	75
AM174	**	MINDSHADOW	DSK	155	140	90
AM175	**	MINDOFFICE	K7	76	68	45
AM176	**	MINDOFFICE	DSK	127	114	78
AM177	**	MONTSEGRU	K7	139	125	100
AM178	**	MOVIE	K7	121	108	75
AM399	**	MUSIC MACHINE	DSK	157	141	102
AM182	**	NEVER ENDING STORY	K7	127	114	78
AM183	***	NIGHT SHADE	K7	123	119	34
AM185	**	NOES OF YESOD	K7	121	108	85
AM186	**	ORPHEE	K7	30	27	20
AM187	**	PACIFIC	K7	140	126	98
AM305	**	PACIFIC	DSK	200	198	155
AM188	**	PANZADROME	K7	110	99	67
AM189	**	PING PONG	K7	112	101	72
AM190	**	PING PONG	DSK	128	116	117
AM191	**	PLANET BASE	K7	150	135	91
AM192	**	POUVOIR	K7	180	162	126
AM193	**	PROJECT FUTURE	DSK	200	180	140
AM374	**	PRO TENNIS	K7	114	103	53
AM375	**	PRO TENNIS	DSK	128	116	127
AM197	**	PYJAMARAMA	K7	107	96	65
AM199	**	RAID	K7	112	101	68
AM200	**	RAID	DSK	161	152	96
AM201	**	RAMBO	K7	109	98	58
AM202	***	RASPUTINE	K7	94	85	59
AM203	**	REBEL PLANET	K7	120	108	75
AM204	**	REB ARROWS	K7	147	147	66
AM300	**	RED ARROWS	DSK	158	142	98
AM205	**	RED HAWK	K7	121	109	75
AM206	**	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
AM207	**	ROCCO	K7	114	103	53
AM208	**	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	53
AM209	**	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163	104
AM210	**	ROOM 10	K7	97	88	68
AM211	**	RUNESTONE	K7	121	109	85
AM212	**	SEAS OF BLOOD	K7	121	108	75
AM312	**	SHADOW FIRE	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	98
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	178	160	111
AM221	**	SOUTHERN BELLE	K7	106	95	55
AM222	**	SPACE SHUTTLE	K7	120	108	75
AM223	**	SPACE SHUTTLE	DSK	181	163	117
AM224	**	SPELLBOUND	K7	45	40	21
AM225	**	SPINDIZZY	K7	121	108	75
AM226	**	SPINDIZZY	DSK	182	163	117
AM227	**	SPITFIRE 40	DSK	155	140	90
AM228	**	SPITFIRE 40	K7	107	96	58
AM229	**	SPY HUNTER	K7	110	99	68
AM231	**	SPY VS SPY	K7	147	137	74
AM232	**	SPY VS SPY	DSK	177	159	110
AM405	**	STAINLESS STEEL	DSK	120	108	75
AM406	**	STAINLESS STEEL	DSK	181	163	117
AM423S	**	STAR STRIKE	K7	80	72	49

ABC

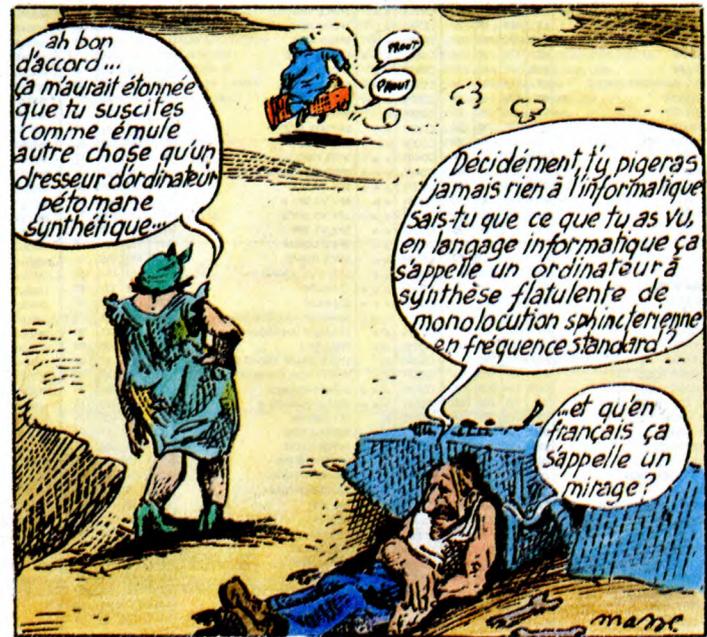
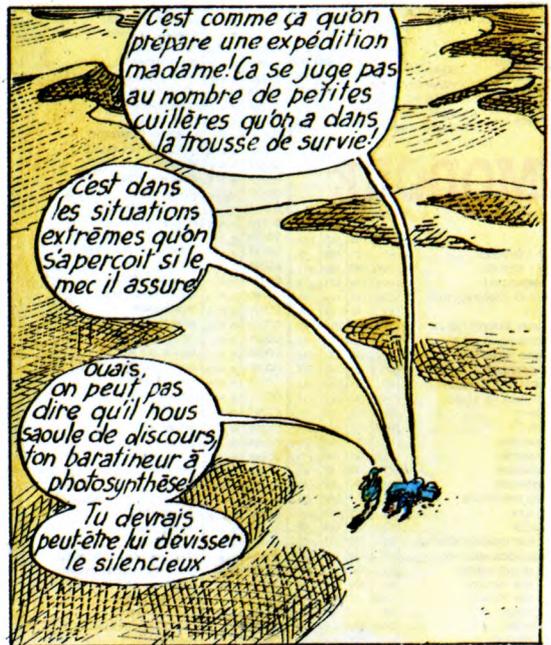
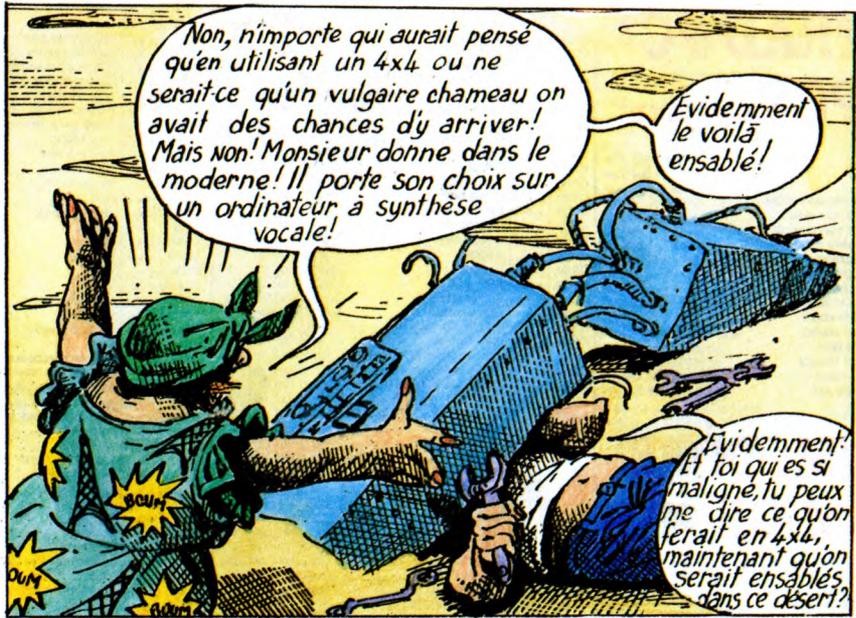
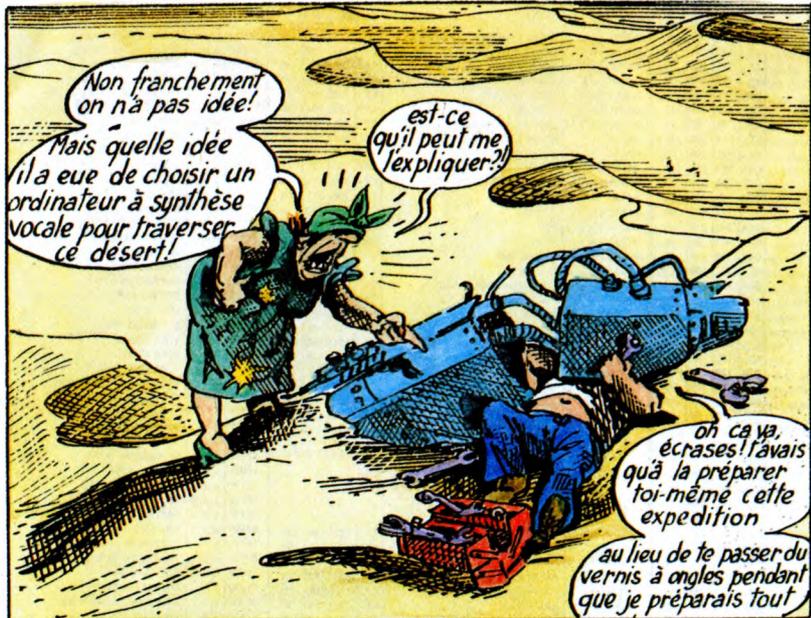
AM236	**	STARION	K7	125	113	78
AM237	**	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91	60
AM238	**	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138	94
AM239	***	STRANGELOOP	K7	124	112	66
AM240	***	STRANGELOOP	DSK	182	163	117
AM317	**	SUPERCHESS	K7	90	81	62
AM318	**	SUPERCHESS	DSK	130	117	94
AM241	**	SUPER PIPELINE II	K7	114	103	60
AM242	**	SUPER PIPELINE II	DSK	124	112	67
AM243	**	SUPER SILVER PACK	K7	142	132	80
AM244	***	SUPERPAINT	DSK	395	356	267
AM245	***	SUPERSEALTH	K7	180	85	65
AM247	**	TANK BUSTER	K7	101	91	60
AM315	**	TANK COMMANDER	K7	108	97	65
AM316	**	TANK COMMANDER	DSK	157	141	96
AM248	**	TAPPER	K7	112	101	66
AM249	**	TASCOPY	K7	129	116	94
AM250	**	TASCOPY	DSK			

AMSTRAD PC* IBM PC ET COMPATIBLES

CO123	GHOSTBUSTER	DSK	180	162	90
CO399	GHOST N GOBLINS	DSK	182	163	127
CO423	GO FOR GOLD	K7	36	32	25
CO424	GO FOR GOLD	DSK	60	64	42
CO364	GRAPH CONSTRUCTION SET	K7	157	141	91
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
CO264	GREEN BERT	K7	121	108	75
CO284	GREEN BERT	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	DSK	140	126	90
CO136	HERBERTS DUMMY RUN	K7	120	108	73
CO137	HOLE IN ONE	K7	30	27	21
CO138	HUNCHBACK II	K7	96	87	57
CO139	HUNCHBACK II	K7	109	96	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
CO418	KARATEKA	K7	121	109	74
CO419	KARATEKA	DSK	380	342	214
CO150	KENNEDY APPROACH	K7	120	108	73
CO151	KENNEDY APPROACH	DSK	150	135	100
CO152	KENSINGTON	K7	145	131	85
CO294	KNIGHT GAMES	K7	121	109	85
CO295	KNIGHT GAMES	DSK	182	163	127
CO296	KNIGHTS OF THE DESERT	K7	121	108	75
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
CO161	LEADERBOARD	K7	121	108	75
CO162	LEADERBOARD	DSK	182	163	127
CO163	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	94	61
CO164	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	160	144	99
CO165	LODE RUNNER	K7	121	109	74
CO166	LODE RUNNER	DSK	140	126	85
CO167	LORDS OF MIGHT	K7	107	96	58
CO168	LORDS OF THE RINGS	K7	165	148	95
CO171	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
CO172	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
CO173	MANIC MINER	K7	64	58	43
CO174	MASK OF THE SUN	DSK	180	162	80
CO175	MASTER OF MAGIC	DSK	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
CO183	MIG ALLEY ACE	K7	112	101	68
CO184	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153	105
CO185	MIG ALLEY ACE	K7	120	108	73
CO186	MINDSHADOW	DSK	250	225	146
CO187	MISSION AD	K7	121	109	74
CO188	MISSION AD	DSK	157	141	99
CO189	MOBIUS	K7	120	108	73
CO190	MONSTER TRIVIA	K7	107	101	68
CO191	MOON SHUTTLE	DSK	125	112	68
CO192	MOON SHUTTLE	DSK	158	143	111
CO193	NEXUS	K7	250	225	120
CO194	NIGHT SHUTTLE PINBALL	K7	121	109	74
CO195	NIGHTSHADE	K7	110	99	58
CO196	NOW GAMES	K7	102	92	65
CO197	NOW GAMES 2	K7	250	225	200
CO198	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	225	200	146
CO199	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	225	200	146
CO200	ONE MAN AND HIS DROID	K7	121	109	74
CO201	ONE ON ONE	DSK	160	144	85
CO202	OPERATION CYBORG	K7	140	126	88
CO203	OUTLAWS	K7	112	101	68
CO204	PARADROID	K7	100	90	48
CO205	PARADROID	DSK	132	119	81
CO206	PASTFINDER	DSK	350	315	245
CO207	PASTFINDER	DSK	99	89	61
CO208	PASTFINDER	DSK	145	131	94
CO209	PINBALL CONSTRUCTION	DSK	182	169	117
CO210	PING PONG	K7	112	101	72
CO211	PITSTOP II	K7	110	99	67
CO212	PITSTOP II	DSK	112	101	68
CO213	POOPYAN	DSK	250	225	80
CO214	PSY WARRIOR	K7	100	90	60
CO215	PSYTRON	K7	96	87	57
CO216	R.M.S. TITANIC	K7	121	108	73
CO217	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	164	117
CO218	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	68
CO219	RAMBO	K7	97	87	59
CO220	RAMBO	DSK	132	119	81
CO221	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	160	144	90
CO222	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	121	109	66
CO223	RED HAWK	DSK	182	164	118
CO224	RED HAWK	K7	85	76	49
CO225	RESCUE ON FRACALTAUS	K7	130	117	72
CO226	RESCUE ON FRACALTAUS	DSK	144	130	93
CO227	REVS	K7	175	158	116
CO228	REVS	DSK	215	194	135
CO229	RIVER RAID	DSK	250	225	135
CO230	ROBIN OF THE WOOD	K7	114	103	70
CO231	ROCK N WRESTLE	K7	120	108	73
CO232	ROCK N WRESTLE	DSK	148	130	88
CO233	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	59
CO234	ROOM 10	K7	96	87	52
CO235	ROOM 10	DSK	116	104	62
CO236	SABRE WOLF	K7	112	101	68
CO237	SCARABEUS	K7	120	108	73
CO238	SCARABEUS	DSK	145	131	95
CO239	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	182	167	117
CO240	SKYFOX	K7	120	108	73
CO241	SKYFOX	DSK	157	141	100
CO242	SLASHSHOT	K7	97	87	59
CO243	SOLO FLIGHT 2	DSK	160	144	93
CO244	SPACE DOUBT	K7	97	87	52
CO245	SPACE SHUTTLE	K7	116	104	62
CO246	SPACE SHUTTLE	DSK	250	225	135
CO247	SPEED KING	K7	107	96	58
CO248	SPEED KING	DSK	137	123	84
CO249	SPEEDBUNKER	K7	45	40	31
CO250	SPELUNKER	DSK	131	121	86
CO251	SPINZIDZY	K7	121	108	73
CO252	SPINZIDZY	DSK	182	163	117
CO253	SPITFIRE 40	K7	112	101	67
CO254	SPITFIRE 40	DSK	140	126	86
CO255	SPLIT PERSONALITIES	K7	109	99	77
CO256	SPLIT PERSONALITIES	DSK	134	121	94
CO257	SPY VS SPY	K7	112	101	68
CO258	SPY VS SPY II	K7	121	109	74
CO259	SPY VS SPY II	DSK	121	109	74
CO260	SPY VS SPY II	DSK	145	130	91
CO261	SPY'S DEWISE	K7	112	101	68
CO262	SPY'S DEWISE	DSK	170	153	105
CO263	STAFF OF KARNATH	K7	112	101	67
CO264	STARION	DSK	121	109	67
CO265	STARION	DSK	110	99	63
CO266	STARSHIP ANDROMEDA	K7	121	108	75
CO267	STARSHIP ANDROMEDA	DSK	157	141	99
CO268	STELLAR 7	DSK	150	135	85
CO269	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	57
CO270	STRIKE FORCE HARRIER	DSK	157	141	99
CO271	SUMMERGAMES	K7	115	104	78
CO272	SUMMERGAMES II	DSK	180	162	118
CO273	SUPERBOWL	K7	121	108	73
CO274	SUPER BATTLE	DSK	121	109	74
CO275	SUPER CYCLE	DSK	182	163	117
CO276	SUPERPIPER II	K7	110	99	63
CO277	SUPERPIPER II	DSK	170	153	105
CO278	SUPERZAXXON	DSK	170	153	105
CO279	TAPPER	K7	112	101	65
CO280	TAPPER	DSK	170	153	105
CO281	TERROR MOLINOS	K7	101	91	60
CO282	THE HOBBIT	K7	167	150	88
CO283	THE HOBBIT	DSK	167	150	88
CO284	THE HOBBIT	DSK	167	150	88
CO285	THE LAST V	K7	45	40	31
CO286	THE MUSIC STUDIO	K7	299	216	134
CO287	THE MUSIC STUDIO	DSK	299	216	134
CO288	THE SECOND CITY	K7	73	66	52

CO315	THE SECOND CITY	DSK	121	108	85
CO316	THEATRE EUROPE	K7	121	108	75
CO317	THEY A SOLD MILLION II	K7	121	108	75
CO318	THEY SOLD A MILLION II	DSK	182	169	117
CO319	THEY SOLD A MILLION II	DSK	182	169	117
CO320	THING ON A SPRING	K7	96	87	57
CO321	TIR NA NOG	K7	114	103	70
CO322	TOUCH DOWN	K7	121	108	85
CO323	TOUCH DOWN	DSK	182	163	127
CO324	TOY BAZARRE	DSK	250	225	135
CO325	TRAP	K7	112	101	68
CO326	UP AND DOWN	K7	121	108	75
CO327	ULTIMA IV	DSK	243	218	164
CO328	URIDIUM	K7	105	96	60
CO329	URIDIUM	DSK	150	135	85
CO330	V	DSK	158	143	111
CO331	V	K7	36	32	21
CO332	VALHALLA	K7	350	315	245
CO333	VIRGULE	DSK	750	675	525
CO334	VIRGULE SENIOR	K7	108	97	65
CO335	WAR	K7	100	90	62
CO336	WAY OF EXPLODING FIST	DSK	170	153	105
CO337	WAY OF EXPLODING FIST	K7	121	109	75
CO338	WAY OF THE TIGER	DSK	182	164	118
CO339	WAY OF THE TIGER	K7	97	87	57
CO340	WHO DARES WINS II	K7	121	109	73
CO341	WILD WEST	DSK	157	141	100
CO342	WILD WEST	K7	110	99	63
CO343	WINNIE THE POOH	DSK	185	167	131
CO344	WINTERGAMES	K7	121	109	73
CO345	WIZARD	DSK	157	141	100
CO346	WIZARDRY	K7	121	109	73
CO347	WIZARDRY	DSK	150	135	85
CO348	WIZARDRY	K7	95	87	57
CO349	WORLD SERIES BASEBALL	DSK	950	855	665
CO350	XPER	K7	109	98	65
CO351	YIE AR KUNG FU	DSK	150	135	85
CO352	ZAXXON	K7	121	108	75
CO353	ZOXIS	K7	105	95	65
CO354	ZORRO	DSK	170	153	105

MS094	ROAD FIGHTER	MS094	121	108	85
MS095	SHARK HUNTER SOFTCARD	K7	121	108	75
MS096	SKY JAGUAR	K7	121	108	75
MS097	SLAP SHOT	K7	107	96	68
MS100	SNOWBALL	K7	112	101	78
MS101	SORCERY	K7	116	104	80
MS102	SCRABBLE ANGLAIS	K7	121	108	85
MS103	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	108	97	70
MS104	SUPER CHESS	K7	92	83	70
MS105	SWEET ACCORN SOFTCARD	CAR	135	121	96
MS106	TARGET	K7	159	143	107
MS107	TENNIS	K7	236	212	176
MS108	THE WRECK	CAR	189	170	136
MS109	THE WRECK	K7	239	215	172
MS110	THE WRECK	DSK	285	257	205
MS111	TIME PILOT	K7	140	126	90
MS112	TIME PILOT	K7	114	103	71
MS113	TRACK AND FIELDS I	CAR	279	251	180
MS114	TRACK AND FIELDS I	CAR	144	129	103
MS115	TRACK AND FIELDS II	CAR	144	129	103
MS116	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	75
MS117	XYLOLOG SOFTCARD	K7	159	143	107
MS118	XYLOLOG	K7	95		



B.D!

EBDITO

Bon. Quoi de neuf ? Rien. Ah, alors au revoir, hein, à la prochaine, alors, on dit qu'on fait comme ça, alors. Ok, bye. Non, sérieux, une petite question : est-ce que vous voudriez qu'on fasse un truc sur la bd sur le serveur HG ? Dites pas oui par gentillesse, hein, personnellement j'aimerais autant pas parce

que ça va me faire faire des heures sup, mais si vous voulez, je peux torcher un truc rapide. Bon, écrivez-moi en papier ou sur le serveur (bal Milou) si vous voulez quelque chose. C'est tout. Au revoir, alors, hein, on dit à la semaine prochaine. Et à part ça, il lui fallait rien d'autre ?

Milou.

SCOUTS



Et encore une histoire de scouts. C'est de qui, s'il vous plaît ? De Jean-Pol, le dessinateur masqué honteux. Peut-on considérer qu'un dessinateur qui fait des trucs pour les mêmes est quelqu'un qui n'arrive pas à faire des histoires pour les adultes ? Hmmm ? Le peut-on ? Ben on va se gêner, tiens. Donc, Jean-Pol ne peut pas faire d'histoires pour les adultes, sous-entendais-je. Pourquoi ? Parce que ni son dessin ni ses scénarios ne sont à la hauteur. Et pourquoi ne sont-ils pas à la hauteur, ses dessins et ses scénarios (on dirait qu'on est à l'école. C'est un triangle équilatéral... -Raaaallll, répond la classe) ? Parce qu'il dessine comme un pied et qu'il n'a aucune imagination. Et pourquoi il n'a pas d'imagination ? Parce qu'il l'a perdue dans un déménagement. Pourquoi il ne s'en est pas racheté une ? Parce qu'il n'a pas trouvé sa taille. Vous venez d'assister à un article stupide pour



un album stupide. Bien fait. Na.

LES CHASSEURS DE LOUVETEAUX de JEAN-POL chez FLEURBAIS, 33 balles.

LE PREMIER A



Bon, comme Mittei et Vasseur s'obstinent à ne pas vouloir mourir, je vais vous raconter le début de l'album, vous allez voir. Le premier A (ce sont un groupe de trois éclaireurs), Al, prend le train pour passer trois semaines avec ses copains scouts. Il cherche une place, tombe un compartiment qui ne contient que trois personnes, s'apprête à prendre place quand l'une des personnes qui est là lui dit que le compartiment est réservé. Al regarde mieux et s'aperçoit que l'un des types porte des menottes : c'est un brigand escorté par deux policiers. Alors il se décide à passer la nuit dans le couloir. Au bout d'un moment, l'un des flics le rejoint pour fumer une cigarette, mais brutalement le signal d'alarme retentit : le brigand s'est échappé. Al sort pour se dégourdir les jambes (car le train s'est arrêté en rase campagne), et aussitôt le bandit le prend en otage. Heureusement, grâce à son grand courage et à une force de caractère hors du commun, Al parvient à se libérer et à rejoindre ses camarades. Dans les journaux, on parle de lui. Le soir, ils décident de faire une genre de course au trésor, et au lieu



de trouver le trésor, Al trouve le brigand qui justement est dans les parages, comme par hasard (alors qu'il s'est évadé à plusieurs centaines de bornes de là). Après, ça continue toujours pareil, dans le registre scout-toujours-prêt.

SIGNAUX DANS LA NUIT de MITTEI et VASSEUR chez RECREA-BULL, 36 balles.

BUCOLIQUE



Des fans de Croc-Blanc, y en a plein, j'en connais des tas. Enfin, fans du bouquins. Voici la suite de la bd, mais comme j'ai jamais dépassé la page 20 du livre, je sais

pas si c'est juste "inspiré" ou si c'est "adapté". De toutes façons, y a que les fans de Jack London qui vont le lire, alors c'est pas très grave. De toutes façons, on ne m'ôtera pas de l'idée qu'ils auraient pu prendre un dessinateur qui sait dessiner des chiens et des loups, ça la fout mal. On dirait des peluches, dans l'état actuel des choses. Stirement qu'il s'aide de peluches pour les attitudes, d'ailleurs.

LA TERRE DU SUD de SONK et OLIVIER chez HACHETTE, 34 francs.

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 QUIN	16
DANS L'OMBRE DU SOLEIL	WILSON	16
LES MUTANTS DE XANAIA	ROSINSKI DUCHATEAU	16
CAPTIFS DU CHAOS	CEPPI	16
LE ROI BORGNE	ARNO JODOROWSKI	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

DECHARGE



Tiens, voilà un excellent exemple de ce que je n'aime pas. Serge Clerc dessine sans imagination, il ne fait qu'appliquer des principes à la con, je supporte pas la ligne claire, surtout quand c'est Clerc qui la dessine. Déjà. Ensuite, je supporte pas les polars hollywoodiens, j'aime pas les polars hollywoodiens, j'aime pas les polars, j'aime pas les meurtres, j'aime pas les privés, j'aime pas les femmes fatales, les enquêtes m'emmerdent, les indices me gonflent, les phares me sortent par les trous de nez, les flingues m'insupportent, les pages 12 me hérissent le poil et tout ce qui touche de près ou de loin à Serge Clerc, dit l'autre imbécile, m'empeste la tronche. C'est clair ?

MEURTRE DANS LE PHARE de CLERC et LANDON chez ces cré-



teurs d'HUMANOS, 42 francs.

SI



Si j'aimerais les ouesternes, j'aimerais sûrement celui-là, mais ça n'est malheureusement pas le cas. Bon. Imaginons que je les aime, et faisons la part du pour et du contre (je sais pas si cette phrase est correcte, mais c'est pas pire que du Joseph Poli). Comment est le dessin ? Nul. Aie, c'est mal parti. Je suis braqué contre cet album, je vais de mauvaise foi, vous allez voir ça. Le dessin est nul. C'est normal : Jijé dessine comme un pied (je sais que les "pros" de la bd vont dire le contraire, mais ils se trompent. Je vais vous dire pourquoi. Franquin dessine vachement bien, par exemple. Quand on demande à Franquin quels dessinateurs il préfère, il parle entre autres de Jijé. Pas à cause des dessins, mais parce qu'ils sont bossés ensemble et qu'ils sont copains. Alors nos bons boucs pros se disent : "Wouah, eh, si Franquin

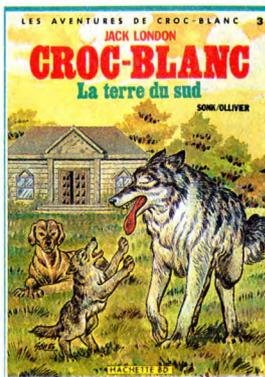


aime bien Jijé c'est que ça doit être génial, donc chantons avec les autres et louons Jijé". Mais en fait, il y a peu de races qui soient aussi aveugles et bornées que les pros de bd). Et le scénario, alors ? Hmm, le scénario ? Je le trouve nul, puisque je n'aime pas les westerns. On est mal barrés, quand on voit une mauvaise foi pareille.

JERRY CONTRE KKK de JIJÉ et LOB chez DUPUIS, 35 balles.

SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 23



Bob Morane, y a vingt ans, c'était le seul truc que les mêmes qui voulaient de l'aventure pouvaient lire. Faut dire qu'à l'époque, c'était assez génial. Je me rappelle de l'Ombre Jaune qui passait son temps à faire chier Morane et Ballantine, son fidèle adjoint, et qui s'obstinait à ne pas vouloir mourir parce qu'elle s'était créé des tas de répliques de par le monde et dès que Morane arrivait à la tuer, hop, y avait un petit transistor qui faisait bip-bip à travers l'azur arachnéen (je cite de mémoire) et y avait une autre réplique qui prenait la relève. C'était pratique, Vernes a fait une centaine de tomes, avec ça. Tu parles : un héros qui peut pas mourir parce que c'est un héros et un méchant qui peut pas mourir parce qu'il existe en des centaines d'exemplaires, c'était vachement pratique ! Bon, au bout d'une centaine de volumes, Vernes

TROIS



Troisième épisode des aventures d'Aléf-Thau, héros-qui-part-encore. A mi-chemin entre de l'héroïc-fantasy pure et dure et une grosse blague de potache, on est sûr d'y trouver ce qu'on cherche. Je vous résume l'histoire en deux mots. Aléf est toujours guidé par son envie de tuer Diamante, l'immortelle. On rétorquera : il est un peu con. Je répondrai : oui, mais faut bien une histoire. Surtout que moi je sais qu'il y arrive, alors hein, les mauvaises langues, feriez mieux de fermer vos gueules. Pour la tuer, il doit d'abord découvrir La Vérité Eternelle. Et pour la découvrir, il faut qu'il perde son dernier œil (à noter que non seulement il était déjà borgne, mais qu'en plus il lui manque une jambe). Il s'y résoud, apprend qu'il doit trouver une épée genre magique en cristal et deux yeux en rubis qui appartiennent à l'arbre de vérité qui lui a pris son œil à lui et heureusement que c'est pas moi qui ait fait les dialogues parce que ce serait quand même vachement confus. Donc, il doit se rendre dans un patelin pourrave envahi par les orks, qui sont des animaux très désagréables au contact mais qui s'avèrent de charmants hôtes quand on les pratique un peu. En chemin, il y a une nana qui tombe amoureuse de lui (je vous rappelle qu'il a les deux



yeux crevés, qu'il lui manque une jambe et que c'est la haine qui le fait tenir debout. Comment peut-elle tomber amoureuse de lui ? Très simple, y a un papillon qui la pique avec un philtre. Je vous assure que quand on le lit, ça passe très bien). Bref, je vais pas vous raconter tout l'album. C'est très vachement bien, voilà. Surtout quand ils se font enlever par un Ovni à la fin.

LE ROI BORGNE de ARNO et JODOROWSKI chez LES HUMANOS, 42 francs.



ÇA DECOLLE



Là, je suis estomaqué. Tome et Janry deviennent dans ma tête et dans mon cœur des gens dignes d'estime. Imaginez : on leur file un bout de ficelle, reprendre Spirou. Fournier s'y est cassé les dents parce qu'il cherchait à préserver un certain esprit. Eux sont partis du principe qu'ils avaient un truc en or entre les mains et que le seul moyen de le faire vivre était de le secouer à mort. Du coup, ils donnent dans l'insolent, ils ont carrément refait un épisode du Z qu'on croyait copyright à mort par Franquin ! Moi, je croyais que personne n'oserait marcher dans les traces du Maître. Et paf, ils arrivent là-dessus, retournent Zorglub comme une vieille chaussette pour lui faire cracher ses tripes, rajoutent des personnages, trouvent le moyen de caser le marsupilami sous la forme d'un petit personnage en latex accroché à la lampe de Fantasio, sarcasme à plein tubes et trouvent le moyen d'avoir un dessin qui tient parfaitement bien la route. Rien que la page d'intro vaut le coup d'œil : c'est un carrefour banal, sauf que les enseignes portent des trucs du style :



"Alaturk, Sanitaire", "Sordo Resto", "Pouris Hebdo"... Je vous le conseille extrêmement vivement, quoi, en précisant qu'il vaut mieux avoir lu l'épisode précédent, quand même.

LE REVEIL DU Z de TOME et JANRY chez DUPUIS, 35 balles.

EN AVANT LES VIEUX SCOUTS !



(qui est quelqu'un de très patient) s'est lassé. Du coup, son registre a

changé. Dans cet album, il n'a rien trouvé de mieux que de faire resusciter des mammoths. Naturellement, Bob Morane se bat à mains nues contre l'un deux et c'est lui qui gagne, rendons grâce à son intelligence et à sa ruse. Bien sûr, les mammoths ont pas resuscité tous seuls, y a un méchant qui les a aidés. Par contre, Coria, c'est très bien : pendant qu'il dessine Bob Morane, il fait pas autre chose, et c'est toujours ça de gagné.

LE REVEIL DU MAMANTU (c'est le nom indigène des mammoths) de VERNES et CORIA chez LOMBARD, 35 francs.

Le punk, ça vous rappelle vaguement quelque chose ? Le punk est mort, dites-vous ? Ouais, ouais, vous n'avez peut-être pas tort... Et si vous voulez savoir à quel genre de folie vous avez échappé, en ne connaissant pas le punk, ne manquez pas le film "Sid & Nancy", qui conte l'édifiante histoire du bassiste des Sex Pistols et sa fin tragique avec sa petite amie groupie. Le film est plutôt dur, mais plutôt bien fait, dans la mesure où il retrace l'ambiance 77/79 sans romantisme mal placé ni moralisme hors de propos. **BEN**

RAINMAKERS



THE RAINMAKERS

(Mercury/Phonogram)

Les signes ne manquent pas, qui nous laissent percevoir un rock américain renaissant de ses cendres. Un rock bien membré, plein de guitares saignantes, impertinent dans ses propos et dansant à la fois, mais n'accordant pas la moindre concession ni au moule FM, ni à la cible discothèque. The Rainmakers, vous vous en doutez, fait partie de ce mouvement rédempteur (auquel s'intègre aussi Walk The West, dont je vous parlais la semaine dernière). Les "Faiseurs de Pluie" sont la relève de la scène de Kansas City, qui ne faisait plus parler d'elle depuis trop longtemps. Le noyau du groupe, un trio au départ, s'est formé en 1983, puis s'est bâti une solide réputation de scène avant

d'enregistrer un premier album autoproduit en 84. Le succès critique de ce dernier débouchait sur un deal avec Mercury et le chanteur/song-writer Bob Walkenhorst abandonnait la batterie (qu'il jouait debout) pour venir devant avec une guitare sèche, soutenu par un groupe bien charpenté : Steve Phillips à la guitare électrique et aux vocaux, Rich Ruthj à la basse et aux vocaux et Pat Tomek à la batterie. Pour un premier album sur un label international, c'est une belle réussite, même si la seconde face paraît peut-être un peu faible par rapport à la super-pêche qu'a la première, avec des morceaux comme "Downstream", "Let My People Go-Go", "Rockin' At The T-Dance" ou "Big Fat Blonde". Enfin du bon jeune rock US à se mettre sous la dent : c'est pas trop tôt !

YELLO

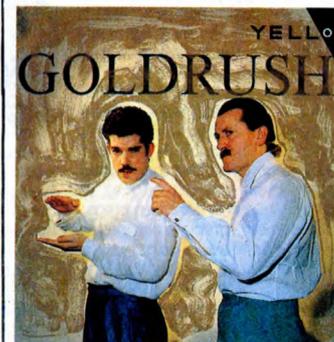
"Goldrush" 45t. (Barclay/Phonogram)

Toujours aussi vilains, les deux moustachus de Yello ! Seulement, quel talent pour la bidouille synthétique ! Comptez sur eux pour vous inventer toutes sortes de sons étranges, vous trafi-

quer des voix, vous imaginer de belles nappes d'images sourdes, vous insérer quelques sons incongrus au milieu des harmonies les plus sophistiquées, sans que cela choque. Bref, ces deux-là ont la

SHOW DEVANT
* ETIENNE DAHO, du 24 au 28/10 : Paris (Olympia).

classe, même s'ils n'ont pas le look. Mais au fait, saviez-vous qu'un double album compilation des meilleurs titres de Yello 80-85 est sorti -avec plein de remix, of course- il n'y a pas si longtemps ?



BAROQUE BORDELLO

"Paranoiac Songs" (Garage/New Rose)

Cahin-caha, le rock français tente de survivre. Alors que les multinationales s'en désintéressent complètement, les "petits" labels poursuivent leurs efforts pour conserver quelques groupes à flot. Parmi eux, Garage et New Rose sont parmi les plus dynamiques.



Quant à Baroque Bordello, on connaissait déjà ses qualités de groupe "rude", même s'il n'a pas encore la réputation qu'il mérite. Ce disque devrait avoir le pouvoir de lui apporter. Une excellente réalisation, une instrumentation recherchée, une direction délibérément européenne avec des chansons en français, en anglais et en allemand, une assez belle reprise du "Bonnie & Clyde" de Gainsbourg, et surtout la voix mutine et attachante de Weena Nite, la pulpeuse chanteuse... Baroque Bordello s'affirme comme un groupe qui pourrait bien trouver l'ouverture hors de la frange marginale.

INFOS TOUT POIL

* Le concert que devaient donner les Dogs à l'Olympia, le 27 novembre, est reporté à la date vraisemblable du 15 décembre, au même endroit.

* Dans une pleine page du "Courrier des Lecteurs" de Libération, le 15 octobre, Corinne Marineau, ex-bassiste de Téléphone et actuellement bassiste des Visiteurs (fondé avec Louis Bertignac), raconte la sale fin de nuit qu'elle a dû se payer l'autre soir, alors qu'elle prenait un dernier verre avec des amis dans un bar-spectacle rue Fontaine (elle habite à "vingt-cinq mètres"). Descente de police : elle n'a pas ses papiers, mais légèrement éméchée, invite le flic qui les lui demande, à danser avec elle... Là c'est trop pour le gras-double, qui la chope dare-dare, la flanque dans le panier à salade, où va la rejoindre son copain, qui avait tenté de s'interposer, après s'en être mangé plein la tête... Violence, hôpital, humiliation, nuit dans une cellule minuscule et crasseuse, ce n'est que grâce à une relation haut placée, de son copain qu'ils sont finalement relâchés le lendemain à 11h. Corinne flippe salement et hurle sa colère, sa haine des flics ivres du pouvoir de salir qui bon leur semble et quand ça leur chante, pouvoir que la grande chirurgie s'est empressée de leur offrir sur un plateau pour mieux s'imposer, sous le prétexte "anti-terroriste". C'en est parfois à se demander qui instaure la véritable terreur...

PAUL SIMON

Cela faisait trois bonnes années qu'on n'avait plus entendu parler de lui. Lui, Paul Simon, le p'tit juif de Brooklyn, si effacé, si timide en apparence, si triste aussi parfois, dans ses oublis de sourire et jusque dans sa voix au timbre parfait pour la mélancolie et les larmes. Et pourtant, depuis la fin des années 50, il a su s'imposer comme un grand songwriter avec "The Sound Of Silence", "Homeward Bound", "Mrs. Robinson", "Bridge Over Troubled Water", "Fifty Ways To Leave Your Lover", etc... En septembre 81, reparaisait sur une scène géante au milieu de Central Park, à l'occasion de retrouvailles exceptionnelles, le duo le plus populaire des années 60 : Simon & Garfunkel. La réunion faisait long feu. Sur la lancée du double album du concert, "Tom et Jerry" partaient pour une tournée mondiale, l'année suivante... et disparaissaient à nouveau.

Aujourd'hui, c'est sans son acolyte blondinet que revient Paul Simon. Et c'est quand même encore un événement ! Loin des empilements spectaculaires de stars ayant pour but d'entreprendre de généreuses actions humanitaires, il s'est attelé à dresser une sorte de constat sur une certaine actualité du monde, mais cela d'un point de vue essentiellement personnel, musical et prosélyte. De ce qui transparait des chansons de son dernier album, "Graceland" (puisque c'est cela l'événement), il dit : "Je ne suis pas un auteur politique. Mais je pense qu'il y a une réflexion politique implicite dans tout ce que j'ai écrit... Bien sûr, ce n'est pas un disque Sud Africain. Ce n'est pas mon pays. Mais l'expérience que j'ai vécue là-bas s'y reflète naturellement."

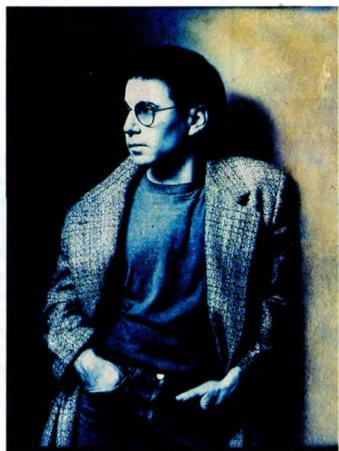
Mais cessons de finasser et tâchons d'entrer dans le détail d'une création extrêmement attachante, plus par le résultat musical (précisons-le) encore que par la démarche. D'abord, comment Paul Simon en est-il venu à s'intéresser à l'Afrique du Sud ? - "Durant l'été 1984, un ami m'a donné une cassette qui s'appelait "Accordion Jive Hits, Volume II". C'était une musique fascinante : accordéon, batterie, basse et guitare, une musique

que de musique africaine il n'avait connu jusqu'alors que celle de Miriam Makeba ou d'autres artistes populaires africains des années 60, c'est son allant extrême, ses rythmes composés, la joie qui s'en dégage. Il brûle de travailler sur un tel matériel et son premier soucis est d'aller le chercher

SHOW DEVANT

* SUICIDE, le 29/10 : Paris (Elysées Montmartre).

à la source. Il prend contact avec Hilton Rosenthal, l'homme (blanc) qui perdit son poste relativement haut placé chez CBS Afrique du Sud, pour avoir produit et soutenu la démarche de Juluka, le groupe "inconcevable-



ment" noir et blanc, qui devient numéro un dans son pays lorsque le même Rosenthal se consacra entièrement à lui (sans doute cela vous rappelle-t-il quelque chose). Après avoir écouté une palette étendue de divers groupes d'Afrique du Sud (dont les enregistrements lui ont été envoyés par le même Hilton), Paul Simon s'envole pour Johannesburg à la fin de l'année 84. Il y met sur pied quelques séances d'enregistrement et rencontre toutes sortes de musiciens. "Il y eut un vote des leaders musicaux noirs, afin de déterminer s'ils me soutiendraient dans la réalisation de cet album, et ils me laissèrent poursuivre l'expérience." Sessions intenses et difficiles, dont se dégagèrent deux excellents musiciens, le guitariste Ray Phiri et le bassiste Baghiti Khumalo, qui allaient devenir les deux meilleurs alliés de Paul pour la réalisation de presque tout l'album. Je signalerai d'ailleurs, en passant, que c'est grâce au jeu inouï de ce bassiste sur instrument fretless que je suis devenu addict à ce disque. En particulier la façon dont cette basse est mixée en avant, pratiquement comme un instrument lead sur le premier morceau de l'album, "The Boy In The Bubble", ce jeu totalement éloigné des schémas ordinaires des bassistes modernes (slapping et autres épreuves de vitesse), cette manière de mouler son jeu avec celui du guitariste pour faire chanter le riff du second morceau, "Graceland", voilà bien un régal nouveau à l'étrange goût de "revenez-y" ! C'est lumineux, c'est chaud, c'est "autre". Ca vaut toutes les chansons, certain-

SHOW DEVANT

* 7^e FESTIVAL DE JAZZ DE PARIS :
- Le 28/10 : SONY ROLLINS TRIO (Théâtre Le Rex, 20h30)
- L e 29/10 : LOUIS SCALVIS QUARTER/JOHN ABERCROMBLE (Théâtre de la Ville, 20h35)
- Le 30/10 : BEN SIDRAN TRIO (Théâtre de la Ville, 18h30). YOSURE YAMASHITA/GIL EVANS BIG BAND (Théâtre de la Ville, 20h45)

primitive, mais qui sonnait pourtant moderne et, dans un sens très familière. Ca me rappelait le vieux blues, comme celui de Mississippi John Hurt, et le rock'n'roll vintage de la période dorée de chez Atlantic. J'ai écouté ça tout l'été et j'ai commencé à composer des mélodies à partir de ces bases musicales. C'est seulement à ce moment qu'il s'aperçoit qu'il s'agit de musique Sud Africaine, la musique Umabaquanga, celle qui se joue dans les townships et dans les rues de Soweto. Ce qui le frappe à travers cette musique dont il ignore tout, puis-

IL EST SORTI CE MERCREDI-CI, IL RESSORTIRA CE MERCREDI-LA.



Et il en sera de même
tous les mercredis.
Donc, toutes les semaines.
Donc, c'est un hebdomadaire.
Et comme il ne parle que
d'Amstrad,
c'est **AMSTRADEBDO.**

AMSTRADEBDO, L'HEBDOMADAIRE DE TOUS LES AMSTRAD.

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS AUX URNES !

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-

cours mensuel.

ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.

ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.

ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.

ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur. Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

1ER PRIX: 20 000 FR

grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du

BULLETIN de VOTE : pas de photocopies, cela serait trop facile !

Date limite d'envoi du Bulletin de Vote le Jeudi 30 octobre à minuit.

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 30 octobre à minuit à HEBDOGICIEL, Concours Mensuel, 24 rue Baron 75017 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :

NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :

NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

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.



	N° 154	N° 155	N° 156	N° 157
APPLE II	KZOYK	KZOYK	KZOYK	GOB
AMSTRAD	AMSYNTHÉ	AMSYNTHÉ	AMSYNTHÉ	AMSYNTHÉ
AMSTRAD	SUPER COPTER	SUPER COPTER	SUPER COPTER	WITCHCRAFT
CANON X07	RENUM AUTO COMKILL	TEXT07	BASIC ETENDU	BASIC ETENDU
COMMODORE VIC 20	MISSION Z	LE VASE D'OR	LE VASE D'OR	LE VASE D'OR
COMMODORE 64	LUNAR JEEP	LUNAR JEEP	BASIC HEBDO	BRUCE
EXL 100	CARPATHIANS	CARPATHIANS	CARPATHIANS	CARPATHIANS
MSX	FANTASMA	SIR YANN	SIR YANN	SIR YANN
ORIC	OEUFs DE PIEDRUCHES	CARACTORIC	RAULE	RAULE
SPECTRUM	TEXTOR	TEXTOR	CASSE-TETE	CASSE-TETE
THOMSON	C.A.O.	C.A.O.	DANGER	DANGER
T199/4A (B.E)	LA CITE ENGLOUTIE	TI BOGGLES	THE MASTER	THE MASTER
ZX 81	FICHIER AMIS	ZX OLYMPIC	ZX OLYMPIC	GALAXIANS

GRADEU LIGNES

Ahhhhhhhh, si vous saviez comme je suis content de revenir vous voir ! Non, sans blague. C'est pas que Septh s'en tire mal, je trouve que ça peut encore aller (sauf quand il dessine Carali). Mais tout le monde se fout de ma gueule à cause de ma boule à zéro, alors je vais enfin pouvoir me défendre contre Broche, qui met l'Oric à nu... à défaut d'autre chose, contre Milou, poil au cou, et contre Ceccaldi... euh, qui ça ?

Le gagnant de la semaine, ne l'attendez plus, le voilà : il s'agit de Denis Arnaud de Saint Jean de Monts (c'est pas un nom à particule, c'est la localité), qui crée des sons aléatoires avec le stylo optique de son MO5 (option 3). Des sons complètement aléatoires sont possibles grâce aux options 1, 2 et 4.

Listing Thomson MO5.

```
0 FORM=1 TO 26: READD: M$=M$+CHR$(D): NEXT M: C
LS: SCREEN 3, 4: LOCATE 12, 12, 0: BOX(0, 0)-(330
, 200): PRINT "MUSIK & MACHINE": A$=INPUT$(1
): VP=VARPTR(M$): AD=256*PEEK(VP+1)+PEEK(V
P+2): DATA 190, 144, 0, 246, 144, 2, 52, 4, 182, 16
7, 193, 136, 1, 183, 167, 193, 90, 38, 253, 53, 4, 4
8, 31, 38, 237, 57
2 IF X(1 OR Y) 254 THEN Y=0: X=1: GOTO 2 ELSE POKE
H9000, X: 256: POKE H9001, X: MOD 256: POKE H90
02, Y+1: EXECAD: IFA$="1" THEN X=X+1: Y=Y+1: G
OTO 2 ELSE IFA$="3" THEN INPENX, Y: GOTO 2 ELSE IFA
$="2" THEN X=RND*250: Y=RND*250: GOTO 2 ELSE I
FO=0 THEN O=1: X=254: Y=254: GOTO 2 ELSE X=X-1: Y
=Y-1: GOTO 2
```

Donnez des couleurs à votre Atmos si pâle (c'est pas moi qui le dis, c'est Frédéric Lesguillons, qui possède un Atmos, et qui envoie un deuiligne qui permet de lui donner des couleurs, à l'Atmos : l'appui sur FUNCT simultanément avec une touche de 0 à 9 change les couleurs du stylo. Faire RUN, puis POKE 586, #4C et POKE 586, #40 pour arrêter).

Listing Oric-Atmos.

```
1 A$="498A489948AD0902C9A5D016ADDF
0238E9B08DE102A9008DE202201F2A9008
DDF068A0"
2 FOR I=1 TO 40: POKE I+30FF, VAL("&"+M
ID*(A$+"68A86840", I)*2-1, 2)
```

Bon, eh ben voilà, ça m'a fait très plaisir de vous retrouver pour cette semaine. Je retourne sous les drapeaux, même si ça fait marrer tout le monde à l'HHHHHebdo. Je rigolerai bien quand eux ils y passeront aussi. Ça me ferait marrer de voir Broche ou Milou ou la grenouille avec la boule à zéro et l'uniforme trop grand.

Louis-Pierre, le militaire.

Salut la promo

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 10 francs de port pour un unique album commandé ou 6 francs de port par album ou rien du tout à partir de quatre albums et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. A partir de 240 francs, vous recevrez gratis le mensuel SPOT BD. Pour simplifier un peu nos envois, n'oubliez pas de cocher les cases ci-dessous pour recevoir votre ou vos cadeaux ou votre ou vos points-cadeaux :

- Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.
- J'ai 3 points-cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :
1) Walter Minus 2) Philippe Bertrand
- J'ai 5 points-cadeaux, je reçois au choix le "Livre du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti ou l'Avalanche tome 1 ou 2 de Masse (préciser)
- J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.
- J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie.

Au choix :
1) "Kamasutra" de Jacovitti-2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.
 J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocops. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Bonjour, brave petits romains. Ce week, je vous offre un cadeau somptueux en l'échange de l'achat du Arno-Jodorowski, "Le Roi Borgne". Quel cadeau ? Un superbe bouquin illustré par Arno intitulé "Initiation aux jeux de rôles". C'est superbe et bien foutu, ça ressemble à un album Humanos, vous voyez ? Enfin, vous vous doutez bien que je vais pas vous dire que c'est nul, mais sans déconner, c'est vraiment très chouette. Bon. Sinon, le reste, c'est comme d'habitude, vous cochez dans les emplacements prévus, vous remplissez ce qu'il faut remplir, vous envoyez ce que vous devez envoyer et après, c'est récré !

Je veux effectivement le Arno-Jodorowski à 42 balles, mais comment avez-vous deviné ?

De fait, je veux un ou des albums de la liste. Comment le saviez-vous ?

Ah ben oui, ça alors, comment avez-vous fait pour savoir que je voulais un catalogue gratuit ?

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIE	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
ASHE BARRETT	67,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
ROCK MASTARD	65,00
LE THEOREME DE BELL	49,00
LA FIN DU MONDE...	59,00

LA FEMME PIEGE	69,00
LES 110 PILULES	45,00
DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER	45,00
LES ONCLES PAUL	49,00
LES ENTRETIENS SADOUL- FRANQUIN	220,00
EXECUTIVE WOMAN	59,00
RETOUR	64,00
CARNAGE +	49,00
UN MAX DE MAD	80,00
SAMBRE	59,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBOLOGUE 2	45,00
A L'EST DE KARAKULAK	41,00
Tous les CEPPI	41,00
LES EAUX DE MORTELUNE	59,00
AVENTURE EN JAUNE	65,00
VENT DU SOIR	45,00
LES MUTANTS DE XANAIA	35,00
FUCK FLY AND BOMB	28,00
SAISON DES AMOURS (Reiser)	55,00
NOBLESSE DEPRAVEE	49,00
LE BOUT DE LA PISTE	39,00
LA DERNIERE RECRE	79,00
DANS L'OMBRE DU SOLEIL	39,50
LE ROI BORGNE	42,00
LE REVEIL DU Z	35,00
LA TERRE DU SUD	34,00
MEURTRE DANS LE PHARE	42,00
CRUELLES	67,00
JERRY CONTRE KKK	35,00
LE REVEIL DU MAMANTU	35,00
LA MACHINE PERPLEXE	42,00

Code postal + Ville :
 Envoyez ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du Colombar 95230 SOISY.
 Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 158

VISION[®]

L'INFORMATIQUE

AU "TOP" NIVEAU DE LA QUALITÉ TECHNIQUE, IMPORTATION DIRECTE SANS INTERMÉDIAIRE

MINI-DISQUETTE

(5 1/4)

SECTEUR SOFT CENTRE RENFORCÉ

VS 1 S VS 1 D VS 2 D

SIMPLE FACE
SIMPLE DENSITÉ (48 TPI)

50 F

LA BOITE DE 10

SIMPLE FACE
DOUBLE DENSITÉ (48 TPI)

65 F

LA BOITE DE 10

DOUBLE FACE
DOUBLE DENSITÉ (48 TPI)

80 F

LA BOITE DE 10

MINI-DISQUETTE

(3 1/2)

SIMPLE FACE
DOUBLE DENSITÉ (135 TPI-500K)

190 F

LA BOITE DE 10

DOUBLE FACE
DOUBLE DENSITÉ (135 TPI-1000K)

240 F

LA BOITE DE 10

PARIS

7, bd de Sébastopol, 75001 Paris.
Tél.: 42.36.75.33
Télex: 202 094 F
Magasin ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h.

LES ULIS

I.P. Z.A. de Courtabœuf,
av. du Parana, 91940 Les Ulis.
Tél.: 69.07.78.44
Magasin ouvert du lundi au vendredi de 10 h à 18 h.

LYON

17 bis, rue Juliette Récamier, 69006 Lyon.
Tél.: (16) 78.52.37.89
Magasin ouvert du lundi au samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h.

ROISSY

Aéroport Charles-de-Gaulle,
B.P. 20320, Roissy.
Tél.: 48.62.25.21
Magasin ouvert tous les jours de 7 h à 20 h.

Bon de commande à retourner à : CONTINENTAL DISTRIBUTION 7, bd de Sébastopol - 75001 Paris

NOM : PRENOM :

ADRESSE : Tél. :

Commande de disquette 5 1/4 - 3 1/2 (à préciser) Type :

pour un total de F + Frais de port :

que je règle par chèque joint. Date Signature.

Frais de port 1 à 3 boîtes 26 F - de 4 à 10 boîtes 40 F.

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ
122 FRANCS

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs ? Faut les sortir ! Et si vous vous abonnez ? 450 francs au lieu de 572, ça marche ? Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 230 francs. Si vous faites partie du Club Hebdogiciel, vous avez gagné 10% de mieux. 405 francs pour un an et 207 francs pour 6 mois. Le bulletin est là, dessous, on se dépêche.

A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom :

Prénom :

Adresse complète :

Ordinateur utilisé :

N° de carte obligatoire pour les membres du Club :

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

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

Petites Annonces



AMSTRAD

VENDS Amstrad CPC 464 couleur. Tél. (1) 43 42 35 01. Prix à débattre.

ECHANGE sur K7 et disk pour Amstrad de nombreux logiciels, possède Imposable Mission, Mission Elevator, Activator, Street Hawk, Stram, Bored Of The Ring, International Karaté, Warrior Omega, Golden Path, Camelot Warrior. Echange aussi nombreuses notices pour jeux et utilitaires. Recherche personne n'ayant téléphoné et qui habite à Nantes. Nous avions conclu un échange lorsque nous avons été coupés. Envoyez donc vos charmantes propositions à Willy Morelle, 14, rue du Général-Leclerc, 02830 Saint-Michel. Tél. 23 58 50 17.

CPC 464, DDI Recherche correspondants pour échanges sérieux, nombreuses notices, liste d'environ 350 programmes. Réponse assurée dans tous les cas. Mr Malby Patrice, 1, rue Marcel Royer, 92230 Gennevilliers.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, 180 jeux (Vera Cruz, Crafton, Xunc, 5° Xa, Cauldron II et tous les meilleurs), joystick pour 3000F. Contacter Emmanuel Latouche. Tél. 45 42 04 06.

ECHANGE jeux sur Amstrad en K7 uniquement, réponses assurées. Tél. (1) 60 65 56 13 ou Mr Rouquet Christophe, 39, Avenue de Fontainebleau, 77310 Pringy et Vends CPC 6128.

VENDS Amstrad PCW 8512n, acheté en mai 1986, imprimante Locoscript, Multiplan, disquettes CP/M Plus, sous garantie : 6500F. Tél. 58 93 91 63 Week-End.

ECHANGE programmes CPC 464 (+ DDI), cassettes et disquettes, nombreuses notices. Réponse assurée. Malby Patrice, 1, rue Marcel Royer, 92230 Gennevilliers.

VENDS Amstrad CPC 464, 11 K7 pour 1500F, adaptateur périphérique pour CPC 464 200F, collection complète de la revue Microstart 1000 frais + port. Possibilité de livraison pour ordinateur. Espinasse 136, rue Costa de Beauregard, 73000 Chambery. Tél. (1) 79 75 04 43.

VENDS CPC 464 sans moniteur, 500 logiciels, livres, revues, magnéto K7 avec cordon, joystick, DMP 2000, papier, 2 rubans : 6500F. Possibilité vente séparée. Pagoket Laurent, 1, allée de Bretagne, 95600 Eaubonne. Tél. (1) 39 59 20 06.

VENDS pour Amstrad CPC 464 Lingt-PM DK Tronics 200F. Imprimante Mannesmann MT 80 : 2000F, et aussi de nombreux livres, revues et logiciels, liste sur demande avec enveloppe timbrée. J'ai le logiciel de communication de Jageot et Lén série pour Minitel et voudrais correspondre avec d'autres. Ecrire à Langlois Michel, 15, Bd Lenine, 93290 Tremblay. Tél. 49 63 02 73.

RECHERCHE correspondant CPC 464 + DDI, liste d'environ 350 programmes. Mr Malby Patrice, 1, rue Marcel Royer, 92230 Gennevilliers.

ECHANGE nombreux programmes sur disquette uniquement pour Amstrad. Contacter Laurent Pétou, 16, rue Bouju, 49400 Saumur. Tél. (1) 41 87 21 73.

Amstrad Echange nouveautés sur K7 ou disquette. Tél. 64 00 50 65. Stéphane Augé, 2 rue de Montmaré. 77650 Soisy-Bouy.

CHERCHE contact avec lecteur 5 1/4 pour Amstrad et plus si affinité, pas sérieux s'abstenir. Recherche union durable. Thibaud, Résidence Karine Bat G4 App. 61, 17440 Aytre. Tél. (1) 48 45 36 21.

ECHANGE logiciels Amstrad sur cassette et disquette (TLL, Zorro, disc utilitaires, World series Baseball...). Christophe Asselin, 574, rue du Pressoir Tonneau, 45160 Olivet.

VENDS originaux sur K7 60F pièce : Exploding Fish, Hobbit, Raid, 3d GP, Staphot, Spy Us Spy, Samantha Fox, World Cup, Macadam B, Dople Ganger, FB Baxing, Lord Of The Ring (140F). Olivier au (1) 39 73 33 42.

VENDS Amstrad CPC 664 mono, avec lecteur 5 1/4, adaptateur périphérique MP-2F, 800 programmes, livres, docs, le tout pour la modique somme de 6000F. ZVO au (1) 45 57 12 39 le W.E. ou au 35 36 15 36 en semaine.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome couleur, lecteur de disquettes DDI, câbles rallonge clair-rouge, extension mémoire : 64K DK Tronics, livres (M.A. Psi, Sybex...) et très nombreux logiciels sur disquettes. Prix 5500F. Vends également Hebdogiciel n° 71 à 154, 8F le numéro ou 600F le tout. Tél. (1) 64 05 41 34 (77 Brice Comte Robert).

ECHANGE de nombreux programmes pour Amstrad. Ecrire à Laurent Pelou, 16, rue Bouju, 49400 Saumur. Tél. (1) 41 87 21 73.

VENDS pour CPC imprimante Citizen 40 col. avec interface et manuel, ainsi que des logiciels originaux sur K7 (Coloth, Artwork, Kong Strikes, Commando, Defend Or Die, Ghost'N Gobblins, Rambo, Speedy Wonder, Laser Compiler, Tascopy). Pour tout renseignement écrire à Cotte Christophe, La Résidence du Parc, Les Noisetiers, 38430 Moirans. Tél. (1) 76 35 44 08.

ACHETE cash et contient un Amstrad CPC 464 monochrome complet plus quelques jeux 2000F (grand maximum). Vends hebdogiciel (112, 115, 117, 125, 126, 130 138, 141, 142, 144, 145, 150, 151, 152) : 5F l'un ou 50F le tout. Vends SVM (23, 26, 27, 28, 29, 30) 8F l'un ou 40F le tout. Vends logiciels originaux (They Sold a Million : 50F, Combat Lynx : 40F, Masterchesse : 30F), Olivier Broiles, 11 route du Mazet, 43400 Le Chambon sur Lignon ou Olivier au (1) 71 59 25 15 après 17h.

VENDS Amstrad CPC 464 avec moniteur monochrome, nombreux logiciels (utilitaires et jeux), livres, joystick. Prix 2100F. Thierry Marchand, Tél. 48 27 48 98 (heures de bureau).

ECHANGE Moniteur Monochrome 664, MP1, contre Moniteur couleur 664 ou 6128. Cherche contact Région Toulousaine. Tél. (1) 61 61 51 28 50 (Muret).

CHERCHE solution du jeu "Orphée", je suis arrêtée à "la porte des damnés". Contacter Christine Daguet, 15, allée des Géméaux, 93600 Aulnay Sous Bois. Tél. 48 69 48 83 après 18h Aulnay Sous Bois. Tél. 48 69 48 83 après 18h

ECHANGE CPC 464, DDI, nombreux programmes et mode d'emploi. Malby Patrice, 1, rue Marcel Royer, 92230 Gennevilliers.

RECHERCHE correspondant CPC 464, DDI, liste d'environ 350 programmes et nombreuses notices. Possibilité contact sur C.B. 27 MHz, canal 27, QRZ : Insectid. Mr. Marly Patrice, 1, rue Marcel Royer, 92230 Gennevilliers.

VENDS Amstrad CPC 464, 11 K7 pour 1500F adaptateur périphérique pour CPC 464 : 200F, collection complète de la revue Microstart : 100F, port. Espinasse Serge, 196, Rue Costa de Beauregard, 73000 Chambery. Tél. (1) 79 75 04 43.

VENDS CPC 464 Monochrome, drive DDI 1, adaptateur périphérique, synthétiseur vocal, manette, housse de protection, jeux, utilitaires sur K7 et disquettes, NBS revues, listings, trucs et astuces d'hebd. Livre Amstrad peek et pokes, Amstrad en famille, Amstrad premiers programmes, K7 Hebdogiciel etc. (valeur totale 7800F) cède le tout à 4500F. M. Walter Claude au (1) 68 78 60 07 après 19h. Région Strasbourg.

ECHANGE jeux K7 pour Amstrad CPC 464 contre autres jeux, ou presque n'importe quoi d'autres, envoyez vos propositions ou vos listes. Réponse assurée. Jean Marc Fouquet, 2, place Jorjout, 07800 La Voultre.

VENDS Amstrad 6128 monochrome avec MP2, lecteur de cassettes, un joystick, un lecteur 5 1/4, très nombreux logiciels, poss. vente séparée. Prix à débattre. Tél. (1) 46 05 63 l'après-midi.

Amstrad 6128 cherche toutes nouveautés uniquement. Possède Sapiens, Billy la Banlieue, Stram, etc. Boucard Philippe, Trise de la Chapelle, les Camoins, 13011 Marseille. Tél. (1) 69 41 03 16 après 17h30.

VENDS K7 Amstrad MAG n°3,4,5,6,7,8,9,11 pour 200F (valeur 544F) + 2 offertes. Tél. Patrick Guillier 45 40 80 06 jusqu'à 19h.

APPLE

A VENDRE APPLE IIe 64K, 1 drive, moniteur, joystick (128A) doc, vnc, compilateur Tasc, assembleur Lisa 2.5, Pascal, Flight Simulator II, Scorpelle, (50 disquettes), livres, Prix 5000F. Mr. Garnauval, 3, square Jean Mermoz, Jouy Le Moutier, 95000 Ergny Pontoise. Tél Bureau. 47 25 95 00 Poste 5770 après 18h 34 43 63 67.

VENDS Apple IIe, drive, moniteur : Prix 8000F, carte téle, moniteur couleur : Prix 4000F, carte mackintosh : Prix 1300F, souris, carte : Prix 800F. Le tout à débattre. Contacter Tallieu Arnaud, 2, rue Lucien Coupaye, 91560 Crosne. Tél. (1) 69 49 00 50.

ECHANGE Alter Ego, Hacker II, Movie Maker II, Borrowed Time ect... contre joystick, ou disquettes vierges, ou cartes, ou leader board, ou boîtes rangement disquettes ou autres. Chausson Emmanuel, route d'Egat, 66120 Font-Romeu.

VENDS Apple IIe 64K, 2 lecteurs de disquettes, moniteur Apple vert. Prix 6555F. Carte chat souris "couleur" prix 1600F. Carte contrôleur souris, souris prix 500F. Carte Epson, imprimante Seikisha GP-100 A avec câble, prix 1300F. Carte Grappier, imprimante Star 5G-10 avec câble, prix 3200F. Nombreux logiciels a tout acheter. Gérard Letellier. Tél. 42 36 33 67.

VENDS cause double emploi, Apple IIe, 1 drive, 80 col, moniteur monochrome IIe Apple mouse IIe, carte, joystick Apple IIe/c, nombreux logiciels originaux, doc et livres. Prix exceptionnel : 8000F. En option : Imprimante Epson LX80, carte Apple parallèle, rame papier : 2400F. Tout ceci dans un excellent état (boîtes d'origine). S'adresser après 18h au (1) 64 30 34 85.

CHERCHE pour Apple IIc logiciels avec manuel (originaux en bon état) de simulateur de vol/boulevard, 9, rue Lager Cheignon 42153 Riorges. Tél. (1) 67 72 55 14.

VENDS imprimantes MPS 803 : 1200F, Mercure 64, doc : 100F, Pinball Spectacular (cartouche) : 50F. Ecrire à Pascal Rivaud, 5, rue de la Tour, 12720 Montguyon.

J'offre des tas de logiciels (dont nouveautés), contre une télévision couleur. Je cherche également un moyen de pirater canal+. Appelez Mr Peron Jean-Yves, 48, Boulevarde Boisson, 13004 Marseille. Tél. (1) 91 49 24 63.

VENDS Commodore 64, lecteur de cassettes, moniteur Zenith, raccord moniteur, ordinateur, logiciels et jeux (International Soccer, Sprite-man, Basicalc, Datalife Manager, Beach Head, Pole Position, Oimon 1 et 2, Hero, Designers Pencil, etc.), 2 livres, listings (destats), des cassettes. Le tout pour somme totale 2500F. Olivier Lefevre. Tél. 47 04 79 64.

VENDS Commodore 64 Secam, Périel, lecteur K7, lecteur disquette 1541, imprimante MP 803, (3 rubans neufs), 2 manettes jeux, 400 jeux et utilitaires : Prix 6000F le tout. En prime les 100 premiers numéros d'Hebdogiciel et de nombreux bouquins dont les clefs du C64. Tél. (1) 93 55 67 70. (Nice)

ECHANGE programmes C64 sur disquette. Recherche contacts sur Amiga. Laquesy Bernard, 28, rue Claude Monet, 66000 Perpignan. Tél. (1) 68 52 45 57.

VENDS C64, moniteur couleur MC 14, Drive 1541, magnéto, joystick, super logiciels vidéo et prof., livres : Prix 3900F (le tout). Kiss Paul, 120, rue Emile Zola, 69150 Decines. Tél. (1) 68 49 20 32.

APPLE

VENDS pour Apple de la série II, une imprimante Seikisha GP 550 A, interface parallèle Dupont et cordon, ruban de liaison pour 3500F. Appel Jean-François. Tél. (1) 64 05 77 77.

VENDS Apple, configuration comprenant : APPLE II Europlus 64K avec carte langage Apple, carte contrôleur de drives Apple, 2 drives Apple, moniteur jaune Philips compatible Apple, Paddles, docs, manuels d'origine, disquettes système. Le tout en très bon état pour 3500F franco. Tél. (1) 8047 52 62, heures de bureau, demander Thierry

VENDS Apple, carte imprimante parallèle compatible Apple de type Epson et Centronics avec manuel, facture d'origine, pour Apple II, II+, II Europlus, IIE, IIGS, très bon état, 200F, carte 80 colonnes pour Apple II et Apple II+, II Europlus, avec facture d'origine, en très bon état 300F, carte souris avec souris et logiciel mousetrap pour Apple II, Apple II+, Apple II Europlus, Apple IIe, très bon état, avec facture de révision, 500F. Téléphoner au (1) 80 47 52 62 heures de bureau, demander Thierry.

VENDS Apple, nombreux livres d'informatique pour Apple. La Télé-informatique personnelle sur Apple, (modems et serveurs) : 75F, Apple II trucs et astuces, (une foule de trucs utiles) : 75F, premiers pas en logo, (le langage éducatif) : 40F, procos sur Apple II, (introduction au nouveau système d'exploitation) : 50F, 66 programmes Apple II, (quelques programmes bien utiles) : 32F, Silicon Valley, (l'histoire d'Apple) : 32F, Mac et Lisa 2, (Les Deux Grosses Becanes) : 50F, tous ces livres sont en très bon état et les prix sont francs. Téléphoner au (1) 80 47 52 62 heures de bureau, demander Thierry.

VENDS Compatible Apple IIe "Laser 3000" lecteur de disquettes, cartes Z 80, RS 232, cordon 80 colonnes intégrées, joystick et 100 logiciels 3000F, carte Apple chat mauve 1200F. Tél. 34 17 48 54

VENDS pour Apple II, imprimante "Silentype" jamais utilisée, sous garantie (7-88) : Prix 1500F, vendue 1000F. Luca au (1) 42 09 48 21 le soir.

CHERCHE programmes pour Atari 520 ST. ZVO au (1) 45 57 12 39 le W.E. ou au 35 36 15 36 en semaine après 18h.

CHERCHE programmes pour Atari 520 ST. ZVO au (1) 45 57 12 39 le W.E. ou au 35 36 15 36 en semaine après 18h.

VENDS Atari 600 KL (pai ou Périel), Ext. 64 Ko, lecteur de K7 1010, imprimante 4 couleurs 1020, lecteur de disc 1050, 7 jeux (Pole Position, Boulder Dash II, Fort Apocalypse, Solo Flight...). un livre "La Conduite Des Atari". En excellent état, notices et emballages d'origines, le tout 3000F. Tél. (1) 21 38 42 96 (heures des repas).

520 ST Cherche échange logiciel, recherche infos sur l'émulateur Macintosh, M.Faouzi Douroumi, 29, avenue Henri Barbusse, 93120 La Courneuve. Tél. 48 38 23 15.

VENDS Atari 130 Xe Pal/Périel, magnéto, joystick, nombreux programmes, prix très intéressants. Tél. 43 94 14 87.

VENDS pour Atari 520 ST plus de 110 disquettes jeux et utilitaires donc V.I.P. Emulcom, Time Bandit, Hacker II, etc., le tout pour 2500F. Tél. 42 23 59 91.

ECHANGE disques de jeux pour Atari 800XL, (toutes les nouveautés sont chez moi), de préférence dans la région parisienne (Ile de France) coquins s'abstenir. Pour de plus amples renseignements, téléphoner au 43 96 09 21 et demander Paul.

CHERCHE pour ST un Cobol et un Pascal (avec notices). Echange aussi tous genre de Softs pour 520. Emmanuel Hulín, 3, rue Persil, 92160 Antony. Tél. (1) 46 68 27 36 après 19h.

CHERCHE tout logiciel pour Atari 800XL sur disk, ainsi que des trucs, des bidouilles pour les copier. Cherche aussi unité de disk Atari 1050 et imprimante 1029. Olivier Martinez, 3, impasse du Port Blanc, 77500 Chelles.

CHERCHE pour ST un Cobol et un Pascal (avec notices). Echange aussi tous genre de Softs pour 520. Emmanuel Hulín, 3, rue Persil, 92160 Antony. Tél. (1) 46 68 27 36 après 19h.

CHERCHE tout logiciel pour Atari 800XL sur disk, ainsi que des trucs, des bidouilles pour les copier. Cherche aussi unité de disk Atari 1050 et imprimante 1029. Olivier Martinez, 3, impasse du Port Blanc, 77500 Chelles.

COMMODORE

CHERCHE imprimante CBM MPS 800 ou autres à moins de 500F. Pas sérieux s'abstenir. Tél. (1) 78 20 49 07 entre 19h et 21h. Turbé Yannick, 54, rue E. Lachine, 69800 Saint Priest.

ECHANGE programmes jeux ou utilitaires pour C64 + 1541, en possédé 450 environ. Possède docs Simon's Basic, The Tod. Schonnecker Hélène, 21 rue St Anne, 57290 Fameck. Tél. (1) 82 52 91 94.

ECHANGE plus de 60 logiciels pour Amiga. Berkenlaan n° 5, Aalseberg 1641, Belgique.

VENDS pour CBM 64 les originaux suivant sur K7 : Danger Mouse 40F, Master of The Lamps 40F, Frack 64 40F, Arabian Nights 40F, On Court Tennis 40F, Flight Path 737 20F, Cauldron 50F, Bruce Lee 50F, F1 20F, 3D Gloopster 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 trucs de port à l'usage de vos changements, (il faut pas réver !). Echange ou vendes également nombreux logiciels jeux sur disquettes. Recherche nouveautés. Contacter le Touleuc Bruno, 21, rue Cabellée, 56100 Lorient. Tél. (1) 97 83 19 62.

VENDS Commodore 128 D (drive 1571 double bande, vitesse réglable), 20 disquettes remplies avec d'excellents programmes, joystick "The Boss" de Wingo, 2 livres "La Conduite du 64 Tome 1 + 2", prix à disquettes, divers. Le tout en très bon état, d'Aval 86, pour 5000F à débattre. Tél. 87 09 52 08 après 18h30. Demander Fabrice.

VENDS imprimantes MPS 803 : 1200F, Mercure 64, doc : 100F, Pinball Spectacular (cartouche) : 50F. Ecrire à Pascal Rivaud, 5, rue de la Tour, 12720 Montguyon.

J'offre des tas de logiciels (dont nouveautés), contre une télévision couleur. Je cherche également un moyen de pirater canal+. Appelez Mr Peron Jean-Yves, 48, Boulevarde Boisson, 13004 Marseille. Tél. (1) 91 49 24 63.

VENDS Commodore 64, lecteur de cassettes, moniteur Zenith, raccord moniteur, ordinateur, logiciels et jeux (International Soccer, Sprite-man, Basicalc, Datalife Manager, Beach Head, Pole Position, Oimon 1 et 2, Hero, Designers Pencil, etc.), 2 livres, listings (destats), des cassettes. Le tout pour somme totale 2500F. Olivier Lefevre. Tél. 47 04 79 64.

VENDS Commodore 64 Secam, Périel, lecteur K7, lecteur disquette 1541, imprimante MP 803, (3 rubans neufs), 2 manettes jeux, 400 jeux et utilitaires : Prix 6000F le tout. En prime les 100 premiers numéros d'Hebdogiciel et de nombreux bouquins dont les clefs du C64. Tél. (1) 93 55 67 70. (Nice)

ECHANGE programmes C64 sur disquette. Recherche contacts sur Amiga. Laquesy Bernard, 28, rue Claude Monet, 66000 Perpignan. Tél. (1) 68 52 45 57.

VENDS C64, moniteur couleur MC 14, Drive 1541, magnéto, joystick, super logiciels vidéo et prof., livres : Prix 3900F (le tout). Kiss Paul, 120, rue Emile Zola, 69150 Decines. Tél. (1) 68 49 20 32.

CHERCHE sur C64, 1541, K7 de bons programmes, des jeux, des utilitaires, des musiques, des wargames. J'adore recevoir de bonnes nouveautés non obsolètes, telles que 1942, Highlander, Paperboy ou Gauntlet, voire même Pub Games, Mikie, Fist 2, Zombi, Batmou, Phalsberg ou Police Academy. Mais gare, je m'en vais les vendeurs occire, si comme de coutume ils ne veulent pas s'abstenir. Envoyez moi votre liste, gentils d'amoiseaux sans failir je vous répondrai au plus tôt. Sir J.T Ciomac, 13, avenue du Béarn, 78310 Maurepas.

CHERCHE sur C64, 1541, K7 de bons programmes, des jeux, des utilitaires, des musiques, des wargames. J'adore recevoir de bonnes nouveautés non obsolètes, telles que 1942, Highlander, Paperboy ou Gauntlet, voire même Pub Games, Mikie, Fist 2, Zombi, Batmou, Phalsberg ou Police Academy. Mais gare, je m'en vais les vendeurs occire, si comme de coutume ils ne veulent pas s'abstenir. Envoyez moi votre liste, gentils d'amoiseaux sans failir je vous répondrai au plus tôt. Sir J.T Ciomac, 13, avenue du Béarn, 78310 Maurepas.

VENDS C64, lecteur K7, joystick compétition-pro, câbles TV péritel, livres (autorformation basic, L.M), environ 110 jeux (Beach-Head, Deathalon, Solo Flight, Summer Games I & II, Winter Games, Soccer, Fort Apocalypse, Pole Position, Choplifter, Ghostbusters, Sargon II...) peu servi (fin 08/85) dans son emballage d'origine, port payé : 3800F (valeur 6500F). Demander Stéphane au 99 42 03 62 après 20h ou le Week End.

CHERCHE et échange programme et doc de Wargames sur Commodore 64. Contacter Tri-potch sur H6.

ECHANGE imprimante MPS 801, état neuf, environ 300 feuilles d'avance, câble etc., contre Tritek 803 rangement. Vends nombre d'Emmanuel au (1) 45 78 29 70 entre 19h et 20h30.

VENDS Game Killer 120F, ou échange contre Power Cartridge (fourni 100 programmes avec Game Killer). Achete imprimante MPS 801 800F. Cherche toutes notices en français. Echange programmes contre disquettes vierges ou boîte de rangement. Vends nombre d'Emmanuel au (1) 45 78 29 70 entre 19h et 20h30.

VENDS Game Killer 120F, ou échange contre Power Cartridge (fourni 100 programmes avec Game Killer). Achete imprimante MPS 801 800F. Cherche toutes notices en français. Echange programmes contre disquettes vierges ou boîte de rangement. Vends nombre d'Emmanuel au (1) 45 78 29 70 entre 19h et 20h30.

VENDS Game Killer 120F, ou échange contre Power Cartridge (fourni 100 programmes avec Game Killer). Achete imprimante MPS 801 800F. Cherche toutes notices en français. Echange programmes contre disquettes vierges ou boîte de rangement. Vends nombre d'Emmanuel au (1) 45 78 29 70 entre 19h et 20h30.

CANON V.20, MSX, lecteur de disquettes 720 Ko, 19 disquettes programmes, 35F parogramme 11, livres, 50 utilitaires, manuels, 5500F TTC à débattre. Emmanuel au 93 61 08 55, cause démenagement.

VENDS Fastload Epyx, C64/128, 150F. Vends schéma (tresse, cartouche, etc.), 50F. Des éprints à programmer, pas de problèmes, 100F. Renseignements au (1) 80 34 48 28, avant 20h. Vends dernières nouveautés sur K7 et disquette, 5F pièce, support. Renseignements au (1) 30 56 07 50.

VENDS CBM 64 (Secam, Périel), capot de protection, Lecteur de K7, 150 jeux, 3 joystick, livres : Le tout 1500F. Vends aussi Hebdogiciel (n° 24 à 154), Tilt (n° 7 à 35), ordinateur de poche et Lisa. Tél. (1) 60 73 03 16 81.

ECHANGE nombreux programmes (nouveautés particulièrement), pour C64 et C128 sur disquette essentiellement, ou K7, ainsi que des utilitaires. Cherche aussi bidouilles pour les musiques et programmes pour scrollings de page écran. Téléphonez rapidement au 61 86 54 57. Demandez Yves.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél. 46 21 15 74.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél. 46 21 15 74.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél. 46 21 15 74.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél. 46 21 15 74.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél. 46 21 15 74.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél. 46 21 15 74.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél. 46 21 15 74.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél. 46 21 15 74.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél. 46 21 15 74.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél. 46 21 15 74.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél. 46 21 15 74.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél. 46 21 15 74.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél. 46 21 15 74.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél. 46 21 15 74.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél. 46 21 15 74.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél. 46 21 15 74.

VENDS Commodore 64 complet, Pal, interface péritel, manuel d'utilisation, 2 livres de programmation, 1 joystick, Commando, Bimbiacis, Spy Hunter, UP "N" Dou, Summer Games II act., le tout très bon état : 1900F. Tél

Beaucoup d'action, un max de réflexion, ah que voilà un jeu plein de passionnant !..

Mathieu MARCIACCQ

Mode d'emploi :

Ce programme fonctionne sur version 24 Ko et éventuellement 16 Ko, moyennant quelques modifications indiquées plus loin. Tous les caractères entre guillemets (sauf ceux de la ligne 1) ne faisant pas partie d'un texte cohérent doivent être tapés en mode GRPH. Attention toutefois :

"c" (minuscule) = CHR\$(140)
 "q" (minuscule) = CHR\$(255)
 " " = CHR\$(95)

De plus, tous les signes "~" doivent être remplacés par des espaces (meilleure précision dans la saisie desdits espaces)

Lors de la première utilisation, créez comme suit le fichier des high-scores :

FSET 45
 INIT # 1,"Score",18
 ? # 1,"X";CHR\$(13);"0"

Les règles s'obtiennent par appui sur "I", environ une à deux secondes après le RUN. Votre personnage se déplace dans un maximum de 4 tableaux de 60 * 20 cases chacun (ici, un seul tableau est présent). Les tableaux étant empilés les uns sur les autres, on accède au tableau suivant en prenant l'échelle du dernier étage du tableau parcouru.

EDITEUR

Il s'obtient en tapant "E" de la même manière que pour l'obtention des instructions. Vous êtes alors demandé le numéro du tableau à édi-



LES AVENTURES DE JEAN NEMAR
 ÉPISODE D'AUJOURD'HUI : JEAN FAIT SES 3 JOURS

ter (1 à 4). Pour disposer du quatrième tableau, remplacez le CLEAR 5000 de la ligne 10 par un CLEAR 4000. Une partie du tableau choisi apparaît, les autres parties se visualisent à l'aide des touches directionnelles du curseur.

- Touches de fonction de l'éditeur :
- "V" : vide (un espace)
- "M" : mur
- "E" : échelle
- "P" : porte simple
- "N" : non-porte (inverse d'une porte)
- "C" : pièce
- "T" : translateur
- "L" : pont
- "A" : barres mortelles
- "B" : blocs mobiles
- "G" : tapis roulant gauche
- "D" : tapis roulant droit
- "R" : robot tueur
- "1" : clé
- "2" : porte "à clé"
- "3" : radio
- "4" : récepteur

De plus, l'appui sur la barre d'espace annule un ordre, exemple : après avoir pressé "M", on pose constamment des murs. En pressant SPACE, on se déplace sans rien poser. SHIFT/HOME : permet de vider le tableau. CLR (sans SHIFT) : redemande le numéro du tableau à éditer. RETURN : enregistre le tableau ainsi modifié ou créé (attendre la fin de la compilation).

- Impératifs de l'éditeur : Les côtés droit et gauche de chaque tableau doivent être fermés par des murs. Le personnage meurt lorsqu'il tombe sur le côté bas. Le côté haut est libre, une échelle placée à cet endroit donne accès au tableau suivant.

ADAPTATION VERSION 16 Ko

Il vous suffit de ne pas taper les instructions et l'éditeur, soit les lignes 2000 à 32080 (les taper à part et les sauver sous un autre nom) et de remplacer le CLEAR 5000 de la ligne 10 par un CLEAR 3000. Si vous désirez alors éditer un tableau, vous pouvez soit :

- Modifier les datas des lignes 6000 à 60019 (une ligne DATA par ligne de tableau).
- Vous débrouiller pour faire passer les lignes 60000 à 64000 du jeu au programme éditeur, éditer, puis faire le chemin inverse (avec un fichier en RAM et le EXEC&HEE1F).

SERVEUR HÉBDOGICIEL
 3615 + HG
 PUIS ENVOI

```

0 FSET45:EXEC&HEE33
1 CLS:PRINTTAB(2) "Mathieu MARCIACCQ",TAB(
6) "presente",TAB(7) "JUMPER"
10 CLEAR5000:CONSOLE0,4,0,0,0
11 DEFINTA-Z:DIMAS(19),A1$(16),A2$(8),X(
50),Y(50),XT(50),YT(50)
12 FORI=1TOVAL(RIGHT$(TIME$,1)):A=RND(1)
:NEXT:VI=3
20 FONT$(128)="252,132,72,48,48,72,132,2
52
22 FONT$(255)="120,120,48,252,48,72,2,2
04"
24 FONT$(129)="120,72,120,72,120,72,120,
72
26 FONT$(130)="252,252,132,164,132,132,2
52,252
28 FONT$(131)="0,0,72,48,48,72,0,0
30 FONT$(135)="0,48,252,48,48,120,252
"
32 FONT$(132)="252,128,176,168,176,168,1
28,252
34 FONT$(133)="252,0,120,48,48,120,0,252
36 FONT$(134)="252,4,116,84,116,84,4,252
38 FONT$(136)="252,164,204,148,164,204,1
48,252
40 FONT$(137)="120,132,204,180,180,180,1
80,120
42 FONT$(138)="168,252,0,0,0,0,0,0
44 FONT$(139)="0,0,0,0,84,84,252
46 FONT$(140)="0,112,168,168,248,168,168
,112
48 FONT$(141)="8,4,4,4,20,20,12
50 FONT$(142)="64,128,128,128,128,160,16
0,192
52 FONT$(143)="4,4,0,0,28,28,124,124
54 FONT$(144)="128,128,0,0,224,224,248,2
48
56 FONT$(145)="72,48,252,48,48,120,25
2
58 FONT$(146)="0,84,168,0,0,0,0,0
60 FONT$(147)="128,124,184,252,48,72,72,
204
62 FONT$(148)="0,0,0,48,48,0,0,0":FONT$(
149)="0,0,120,72,72,120,0,0
64 FONT$(150)="72,128,20,128,36,128,8,32
66 FONT$(151)="0,0,0,224,188,228,0,0
67 FONT$(152)="252,196,212,196,236,236,2
28,252
68 FONT$(153)="168,0,0,32,64,252,64,32
69 FONT$(154)="168,0,0,16,8,252,8,16
70 FONT$(155)="8,8,8,120,72,120,120,120
71 FONT$(156)="252,244,244,132,180,132,1
32,252
79 A$=INKEY$:IF A$="I" THEN2000ELSEIFA$=""
E" THEN3000
90 FORI=0TO19:READA$(I):NEXT:BEEP5,4:IFP
0!>5000THENPO:=PO!+10000
91 FORI=0TO19:A$(I)="~~~~~"+A$(I):NEXT:B
EEP10,4
92 GOSUB7500
95 GOSUB8000
96 FORI=1TO30:BEEPI,1
97 XI=RND(1)*50+10:YI=RND(1)*20:IF MID$(A
$(YI),XI,1)<"*" THEN97
98 MID$(A$(YI),XI,1)=""?:NEXT
99 CLS:GOTO6000
100 XA=X:YA=Y

```

```

101 IFSY<>OTHEN5000
102 "
103 B=SCREEN(10,2):GOSUB400:SA=0:IFB=128
ORB=129ORB=130ORB=140THEN118
104 Y=Y+1:GOTO500
118 IFSTRIG(0)ANDSTRIG(1) THEN7000ELSEIFS
TRIG(0) THEN4000ELSEIFTKEY("A") THEN4800
119 A=STICK(0):ONA+1GOTO500,120,140,160,
500,200,500,240,260
120 IF MID$(A$(Y),X,1)=CHR$(129) THENY=Y-1
:IFY=-1 THEN900ELSE500
122 IFY=0 THEN500
124 SX=0:SY=3:GOTO500
140 SX=1:SY=3:GOTO500
160 X=X+1:B=SCREEN(11,1):GOSUB400:IFB=12
8ORB=130THENX=X-1:GOTO500
162 IFB<>140THEN500
164 SX=1:YT=1:GOSUB1000:GOTO500
200 IFSCREEN(10,2)=129 THENY=Y+1
210 GOTO500
240 X=X-1:B=SCREEN(9,1):GOSUB400:IFB=128
ORB=130THENX=X+1:GOTO500
242 IFX=5 THENX=6:GOTO500
244 IFB<>140THEN500
246 SX=-1:YT=1:GOSUB1000:GOTO500
260 SX=-1:SY=3:GOTO500
398 XG=XT(NW):YG=YT(NW):PZ=145:RETURN
400 IFB<>130 THEN441
410 IFPT=0 THENRETURNELSEPT=PT-1:B=32
420 BEEP4,1:BEEP3,1:BEEP3,1:BEEP3,1:BEE
P1,1
421 IFPT=0 ANDCT=0 THENFORI=105TO114:PRESE
T(I,15):NEXT
430 IFPT=0 THENLOCATE16,3:PRINT"00":RETU
RN
440 LOCATE16,3:PRINTRIGHT$(0)+MID$(STR$(
PT),2),2):RETURN
441 IFB=152 THENIFCL=0 THENB=128:RETURNELS
EB=32:RETURN
442 IFB<>153 THEN444
443 GOSUB452:IFB=128 THENRETURNELSEX=X-1:
GOTO800
444 IFB<>154 THEN450
445 GOSUB452:IFB=128 THENRETURNELSEX=X+1:
GOTO800
450 IFB<>137 ANDB<>138 THENIFB=140 ANDD4=1T
HENB=128:D4=0:RETURNELSE481
452 IFCT<>0 THENB=128:CT=CT-1:BEEPCT,1:PR
ESET(105+CT,15):RETURN
460 IFPT=0 THENRETURNELSEPT=PT-1:B=128
470 BEEP4,1:BEEP3,1:BEEP3,1:BEEP3,1:BEE
P1,1:CT=10:LINE(105,15)-(114,15)
480 LOCATE16,3:PRINTRIGHT$(0)+MID$(STR$(
PT),2),2):RETURN
481 IFB<>140 THENRETURN
482 IFSA=0 THENRETURN
483 IFSY=0 THENYT=2ELSEYT=1
484 D4=1:Y=Y+1:GOSUB1000:Y=Y-1:B=32:D4=0
:RETURN
490 POB=RIGHT$("000000"+MID$(STR$(PO!),2
),6)
491 LOCATE1,2:PRINTLEFT$(POB,2):LOCATE0
,3:PRINTMID$(POB,3):RETURN
500 IFX=XAANDY=YATHEN650
501 IFY>18 THEN7000
510 LOCATE5,1:PRINTMID$(A$(Y),X-5,10):S=

```

```

SCREEN(10,1):LOCATE10,1:PRINTCHR$(255)
511 LOCATE5,2:PRINTMID$(A$(Y+1),X-5,10)
512 BEEP10,1:PZ=PZ+1
520 IFS<>151 THEN522
521 IFCL=0 THENCL=1:LOCATE16,2:PRINTCHR$(
151):MID$(A$(Y),X,1)=""?:BEEP60,4
522 IFS=155 THENRD=1:BEEP50,4:LOCATE16,1:
PRINTCHR$(S):MID$(A$(Y),X,1)=""?
523 IFS=156 THENIFRD=1 THENDF=30
590 IFS<>131 THEN600
591 PT=PT+1:BEEP5,2:MID$(A$(Y),X,1)=""?:
IFCT=0 THENLINE(105,15)-(114,15)
592 LOCATE16,3:PRINTRIGHT$(0)+MID$(STR$(
PT),2),2)
593 PD:=PO!+40:GOSUB490
600 IFS<>136 THEN650
605 IFX=XAANDY=YATHEN100
610 OUT243,0:OUT242,0:OUT244,78:FORI=0TO
128STEP3:OUT242,I:LOCATE10,1
620 PRINTCHR$(255):OUT242,255-I:LOCATE1
0,1:PRINTCHR$(136):NEXT
630 GOSUB8000
631 OUT244,78:OUT243,0:OUT242,20
640 LOCATE5,1:PRINTMID$(A$(Y),X-5,10):LO
CATE5,2:PRINTMID$(A$(Y+1),X-5,10)
641 FORI=3TO255STEP3:OUT242,I:LOCATE10,1
:PRINTCHR$(255):OUT242,I-2
642 LOCATE10,1:PRINTCHR$(136):NEXT:OUT2
44,0:LOCATE10,1:PRINTCHR$(255):GOTO512
650 IFS<>255 THEN657
651 VI=VI+1:FORI=10TO1STEP-1:BEEPI,1:BEE
P20-I,1:NEXT
652 VI=RIGHT$("0"+MID$(STR$(VI),2),2)
654 LOCATE16,0:PRINTVI$:BEEP50,2:PO:=PO
!+300:GOSUB490
655 FORI=1TO20:BEEPI,1:BEEP20-I,1:NEXT:M
ID$(A$(Y),X,1)=""?
656 S=32
657 IFDF=0 THEN660
658 OUT244,78:OUT243,255:OUT242,255:DF=D
F-1:IFS=139 THEN7000ELSE100
660 IFS=139 THEN7000
661 IFI<>0 THEN666 ELSEIFNW<>-IANDY=YATHE
N665 ELSENW=0
662 IFPW=1 ANDYA=Y THEN1000 ELSEPW=0
663 FORI=0TONT-1:IFYT(I)<>Y THENNEXT:PW=1
:GOTO100
664 NW=1
665 IFX(NW)<>X-5 ANDXT(NW)<>X+5 THENI=1:DT
=SGN(X-XT(NW)):GOSUB398
666 IFI=0 THEN100
667 XZ=XG:XQ=XQ+DT:IFYQ<>YANDYQ<>Y+1 THEN
TI=0:GOTO100 ELSEIFXQ=5 THENTI=0:XQ=6
668 IF MID$(A$(Y),X,1)=""?:THENTI=0
669 IFXQ=X THEN2000 ELSEIFXQ-X+10=15 ORXQ-
X+10=5 THENTI=0:GOTO100
670 LOCATEXZ-X+10,YQ-Y+1:PRINT"***":IFTI=
0 THEN100
672 LOCATEXQ-X+10,YQ-Y+1:PRINTCHR$(146)
:GOTO100
800 LOCATE5,1:PRINTMID$(A$(Y),X-5,10):S=
SCREEN(10,1):LOCATE10,1:PRINTCHR$(255)
810 LOCATE5,2:PRINTMID$(A$(Y+1),X-5,10)
813 BEEP10,1:PZ=PZ+1
820 B=128:RETURN
1000 B=SCREEN(10+SX+SY,YT):GOSUB400:IFB=
128ORB=131ORB=135 THENX=X-SX:RETURN

```

```

1001 IFB=136 THENX=X-SX:RETURN
1010 IFB<>32 ANDB<>129 ANDB<>137 ANDB<>146T
HEN1200
1020 MID$(A$(Y),X,1)=AP$:AP$=MID$(A$(Y),
X+SX,1):MID$(A$(Y),X+SX,1)=""?:C"
1024 YS=Y
1025 IFY=19 THEN1100
1026 B=ASC(MID$(A$(Y+1),X+SX,1)):GOSUB40
0:IFB=128ORB=130ORB=140 THEN1100
1027 LOCATE5,1:PRINTMID$(A$(Y),X-5,10):L
OCATE10+SX,1:PRINTCHR$(140)
1028 LOCATE5,2:PRINTMID$(A$(Y+1),X-5,10)
:BEEPS,2
1029 YS=Y
1030 B=ASC(MID$(A$(Y+1),X+SX,1)):GOSUB40
0:IFB=128ORB=130ORB=140 THEN1100
1031 Y=Y+1:IFY=19 THEN1100
1035 BEEPND(1)*48,1
1040 LOCATE5,1:PRINTMID$(A$(Y),X-5,10)
1041 LOCATE10+SX,1:PRINTCHR$(140)
1050 LOCATE5,2:PRINTMID$(A$(Y+1),X-5,10)
:BEEPS,2
1060 GOTO1030
1100 IFY=19 THENRETURN
1110 MID$(A$(Y),X+SX,1)=""?:C":Y=YS:MID$(A$(
YS),X+SX,1)=""?:RETURN
1200 IFB=130 THENX=X-SX:RETURN
1210 IFB=139 THENMID$(A$(Y),X,1)=""?:FORI
=1TO20:BEEPI,1:NEXT:RETURN
1220 IFB=140 THENX=X-SX:RETURN
1230 IFB=145 THENB=128:RETURN
1240 X=X-SX:RETURN
2000 OUT244,78:OUT243,10:OUT242,50:IFYQ<
Y THEN2011
2010 A=255:GOSUB2200:A=146:GOSUB2200:A=1
47:GOSUB2200
2011 A=148:GOSUB2200:A=149
2020 GOSUB2200:A=150:GOSUB2200:OUT244,0:
IFYQ=1 THEN7000 ELSEI=0:GOTO500
2200 IFYQ=1 THENLOCATE10,2 ELSEIFYQ=THE
NLOCATE10,1 ELSE500
2201 PRINTCHR$(A):FORI=1TO10:OUT243,RND
(1)*10:OUT242,RND(1)*255
2210 NEXT:RETURN
3000 OUT244,78
3001 ONNU+1GOTO3010,3100,3200
3010 FORAX=93TO26STEP-1:PSET(AX,29):OUT2
42,AX:PSET(AX+1,29):OUT242,50:NEXT
3019 PSET(26,29)
3020 OUT244,0:RETURN
3100 FORAX=104TO110:PSET(AX,20):OUT242,A
X:PSET(AX-1,20):OUT242,50:NEXT
3110 FORAY=20TO31:PSET(110,AY):OUT242,AY
:PSET(110,AY-1):OUT242,50:NEXT
3120 FORAX=110TO93STEP-1:PSET(AX,31):OUT
242,AX:PSET(AX+1,31):OUT242,50:NEXT
3130 FORAY=30TO29STEP-1:PSET(93,AY):OUT2
42,AY:PSET(93,AY+1):OUT242,50:NEXT
3140 GOTO3010
3200 FORAX=104TO119:PSET(AX,12):OUT242,A
X:PSET(AX-1,12):OUT242,50:NEXT
3210 FORAY=12TO20:PSET(119,AY):OUT242,AY
:PSET(119,AY-1):OUT242,50:NEXT

```

A SUIVRE...

ZX 81

Suite de la page 6

```

9000 REM *****
* CHARGEMENT DES CODES*
*****
9010 LET L=16514
9020 SCROLL
9030 PRINT L;
9040 INPUT A$
9050 LET S=0
9060 PRINT " ";A$
9070 FOR X=L TO L+4
9080 POKE L,16+CODE A$+CODE A$(2
)-476
9090 LET S=S+PEEK X
9100 LET A$=A$(3 TO )
9110 NEXT X
9120 LET L=L+S
9130 IF L=17933 THEN STOP
9140 IF S=VAL A$ THEN GOTO 9020
9150 SCROLL
9160 PRINT "SERVEUR RECONNUE"
9170 LET L=L-5
9180 GOTO 9020
9500 CLEAR
9510 SAVE "DONKEY-KONG"

```

LISTING 3

16514	00	00	3E	80	4F	2669
16519	06	20	2A	0C	40	1669
16524	23	71	10	FC	23	451
16529	11	1F	00	06	16	76
16534	23	71	19	71	26	321
16539	10	F9	23	06	20	338
16544	71	23	10	FC	2A	450
16549	0C	40	11	AC	00	265

16554	05	11	CD	48	41	365
16559	11	23	00	08	05	63
16564	CD	48	41	11	49	432
16569	00	06	15	CD	48	304
16574	41	11	6E	00	06	198
16579	17	CD	4E	41	11	382
16584	6C	00	06	19	CD	344
16589	48	41	11	6B	00	261
16594	06	1A	CD	48	41	374
16599	0E	20	11	B4	00	256
16604	CD	4E	41	11	33	416
16609	01	CD	4E	41	11	366
16614	3E	01	CD	4E	41	411
16619	11	69	01	CD	4E	486
16624	41	11	BE	01	CD	478
16629	4E	41	11	C4	01	357
16634	CD	4E	41	11	38	424
16639	02	CD	4E	41	11	367
16644	44	02	CD	4E	41	418
16649	11	4C	02	CD	4E	378
16654	41	2A	0C	40	01	184
16659	98	02	ED	43	30	506
16664	78	09	36	82	2A	400
16669	0C	40	01	91	00	222
16674	09	36	97	23	36	303
16679	03	11	6F	41	0E	433
16684	53	78	40	11	01	288
16689	03	06	0B	CD	5C	317
16694	41	C9	DB	02	06	493
16699	06	CD	5C	41	11	385
16704	EA	02	06	05	CD	452
16709	5C	41	C9	19	23	418
16714	71	10	FC	C9	2A	624

16719	0C	40	10	06	04	111
16724	11	21	00	71	19	168
16729	10	FC	C9	2A	0C	523
16734	40	19	ED	5B	78	840
16739	40	1A	77	13	23	823
16744	10	FA	ED	53	78	809
16749	40	CD	A9	B4	B3	793
16754	80	AA	BE	06	80	862
16759	64	B3	AC	38	28	827
16764	34	37	2A	14	38	828
16769	2E	2A	38	14	3A	822
16774	37	75	FE	00	28	466
16779	0C	FE	01	28	0C	319
16784	FE	02	38	0E	38	322
16789	87	18	0A	0E	80	311
16794	16	06	0E	81	18	197
16799	02	0E	85	2A	0C	803
16804	40	11	C3	00	19	301
16809	71	C9	3E	14	32	446
16814	39	75	01	FE	F7	676
16819	ED	78	E6	10	CA	805
16824	E4	41	06	EF	ED	775
16829	78	5F	E6	10	CA	663
16834	38	42	76	E6	08	483
16839	CA	1A	42	78	E6	647
16844	04	CA	FA	41	76	644
16849	E6	01	CA	5A	42	589
16854	06	FD	ED	78	E6	846
16859	01	CA	2F	43	06	317
16864	32	10	FE	C9	CD	726
16869	7E	42	2E	18	7E	388

A SUIVRE...

DANGER

Découvrez avec délice, les dangers d'une innocente cueillette en territoire parfaitement hostile...

Stéphane PRIMAULT

THOMSON TO7, TO7 70

QUI S'AIMENT DE DOS, RÉCOLTENT LA TAPETTE



SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

SUITE DU N° 157

AA68	F6	B9	74	50	F7	B9	74	31	04C8
AA70	21	10	BF	B9	5A	B6	B9	5B	03C0
AA78	BD	E8	24	C1	20	26	07	F6	03C0
AA80	B9	74	50	F7	B9	74	BE	B9	0518
AA88	5C	10	BE	B9	5E	17	06	3E	029C
AA90	F6	B9	74	30	85	BF	B9	5C	04AC
AA98	F6	B9	47	F7	60	41	BD	E8	0533
AAA0	33	5C	F7	B9	47	C1	85	26	03F2
AAA8	05	C6	81	F7	B9	47	17	03	035D
AAA0	86	16	FF	45	17	03	37	F6	0327
AA8B	B9	75	BE	B9	60	10	BE	B9	048C
AAC0	62	30	85	17	06	11	B6	B9	02B4
AAC8	46	81	01	10	27	FF	57	8C	02E1
AAD0	00	01	26	04	50	F7	B9	75	02A0
AAD8	8C	00	29	26	04	50	F7	B9	02DF
AAE0	75	10	BE	B9	62	10	BF	B9	03E6
AAE8	5A	B6	B9	5B	BD	E8	24	C1	04AE
AAF0	00	26	07	F6	B9	75	50	F7	0398
AAF8	B9	75	31	21	10	BF	B9	5A	0362
AB00	B6	B9	5B	BD	E8	24	C1	20	0474
AB08	26	07	F6	B9	75	50	F7	B9	0451
AB10	75	BE	B9	60	10	BE	B9	62	0435
AB18	17	05	B3	F6	B9	75	30	85	03A8
AB20	BF	B9	60	F6	B9	48	F7	60	0526
AB28	41	BD	E8	33	5C	F7	B9	48	046D
AB30	C1	9B	26	05	C6	97	F7	B9	0494
AB38	48	17	02	F8	16	FE	C3	C6	03F9
AB40	77	F7	B9	80	17	FE	9F	F6	0551
AB48	B9	76	BE	B9	64	10	BE	B9	0491
AB50	66	30	85	17	05	81	B6	B9	0327
AB58	46	81	01	10	27	FE	C7	8C	0350
AB60	00	01	26	04	50	F7	B9	76	02A1
AB68	8C	00	29	26	04	50	F7	B9	02DF
AB70	76	10	BE	B9	66	10	BF	B9	03EB
AB78	5A	B6	B9	5B	BD	E8	24	C1	04AE
AB80	00	26	07	F6	B9	75	50	F7	0399
AB88	B9	76	31	21	10	BF	B9	5A	0363
AB90	B6	B9	5B	BD	E8	24	C1	20	0474
AB98	26	07	F6	B9	75	50	F7	B9	0452
ABA0	76	BE	B9	64	10	BE	B9	66	043E
ABA8	17	05	B3	F6	B9	76	30	85	0319
ABB0	BF	B9	64	F6	B9	49	F7	60	052B
ABB8	41	BD	E8	33	5C	F7	B9	49	046E
ABC0	C1	9F	26	05	C6	98	F7	B9	049C
ABC8	49	17	02	68	16	FE	3C	C6	02E3
ABD0	45	F7	B9	80	17	FE	0F	F6	048F
ABD8	B9	77	BE	B9	68	10	BE	B9	0496
ABE0	6A	30	85	17	04	F1	B6	B9	039A
ABE8	46	81	01	10	27	FE	37	8C	02C0
ABF0	00	01	26	04	50	F7	B9	77	02A2
ABF8	8C	00	29	26	04	50	F7	B9	02DF
AC00	77	10	BE	B9	6A	10	BF	B9	03F0
AC08	5A	B6	B9	5B	BD	E8	24	C1	04AE
AC10	00	26	07	F6	B9	75	50	F7	039A
AC18	B9	77	31	21	10	BF	B9	5A	0364
AC20	B6	B9	5B	BD	E8	24	C1	20	0474
AC28	26	07	F6	B9	75	50	F7	B9	0453
AC30	77	BE	B9	68	10	BE	B9	6A	0447
AC38	17	04	93	F6	B9	77	30	85	0389
AC40	BF	B9	68	F6	B9	4A	F7	60	0530
AC48	41	BD	E8	33	5C	F7	B9	4A	046F
AC50	C1	A4	26	05	C6	A0	F7	B9	04A6
AC58	4A	17	01	DB	16	FD	B5	C6	03CB
AC60	73	F7	B9	80	17	FD	F6	F6	052C
AC68	B9	78	BE	B9	60	10	BE	B9	049B
AC70	6E	30	85	17	04	01	B6	B9	030E
AC78	46	81	01	10	27	FD	A7	8C	032F
AC80	00	01	26	04	50	F7	B9	78	02A3
AC88	8C	00	29	26	04	50	F7	B9	02DF
AC90	78	10	BE	B9	6E	10	BF	B9	03F5
AC98	5A	B6	B9	5B	BD	E8	24	C1	04AE
ACA0	00	26	07	F6	B9	75	50	F7	039B
ACA8	B9	78	31	21	10	BF	B9	5A	0365
ACB0	B6	B9	5B	BD	E8	24	C1	20	0474
ACB8	26	07	F6	B9	75	50	F7	B9	0454
ACC0	78	BE	B9	6C	10	BE	B9	6E	0450
ACC8	17	04	03	F6	B9	78	30	85	02FA
ACD0	BF	B9	6C	F6	B9	48	F7	60	0535
ACD8	41	BD	E8	33	5C	F7	B9	48	047B
ACE0	C1	B0	26	05	C6	A0	F7	B9	04B0
ACE8	4B	17	01	48	16	FD	2E	C6	02B5
ACF0	47	F7	B9	80	17	FE	0F	F6	056F
ACF8	B9	79	BE	B9	70	10	BE	B9	04A0
AD00	72	30	85	17	03	D1	B6	B9	0381
AD08	46	81	01	10	27	FD	17	8C	029F
AD10	00	01	26	04	50	F7	B9	79	02A4
AD18	8C	00	29	26	04	50	F7	B9	02DF
AD20	79	10	BE	B9	72	10	BF	B9	03FA
AD28	5A	B6	B9	5B	BD	E8	24	C1	04AE
AD30	00	26	07	F6	B9	75	50	F7	039C
AD38	B9	79	31	21	10	BF	B9	5A	0366
AD40	B6	B9	5B	BD	E8	24	C1	20	0474
AD48	26	07	F6	B9	75	50	F7	B9	0455
AD50	79	BE	B9	70	10	BE	B9	72	0459
AD58	17	03	73	F6	B9	79	30	85	036A
AD60	BF	B9	70	F6	B9	4C	F7	60	053A
AD68	41	BD	E8	33	5C	F7	B9	4C	0471
AD70	C1	B4	26	05	C6	B0	F7	B9	04C6
AD78	4C	17	00	BB	16	FE	A7	C6	039D
AD80	46	F7	B9	80	17	FE	5F	C6	04AE
AD88	88	F7	60	41	39	C6	44	F7	045A
AD90	B9	80	17	FC	51	C6	85	F7	04DF
AD98	60	41	39	BF	B9	5C	10	BF	037D
ADA0	B9	5E	39	BF	B9	60	10	BF	03FF
ADA8	B9	62	39	BF	B9	64	10	BF	03FF
ADB0	B9	66	39	BF	B9	68	10	BF	0407
ADB8	B9	6A	39	BF	B9	6C	10	BF	040F
ADC0	B9	6E	39	BF	B9	70	10	BF	0417
ADC8	B9	72	39	BF	B9	74	10	BF	041D
ADD0	17	FC	13	39	C6	40	F7	B9	0415
ADD8	80	17	FC	0A	C6	57	F7	B9	046A

ADE0	80	17	FC	02	39	C6	50	F7	03DB
ADE8	B9	80	17	FB	F9	F9	C6	70	04B3
ADF0	F7	B9	80	17	FB	F9	C6	70	0531
ADF8	96	F7	60	41	AE	C1	8C	00	0429
AE00	FF	27	08	10	AE	C1	BD	E8	0452
AE08	33	20	F1	39	AE	C1	8C	00	0378
AE10	FF	27	0D	10	AE	C1	BD	E8	0457
AE18	0F	AE	C1	BD	E8	0C	20	EC	043B
AE20	39	AE	C1	8C	00	FF	27	0E	0368
AE28	10	AE	C1	BD	E8	0F	20	AE	03F1
AE30	C1	BD	E8	0C	20	EF	39	34	03EA
AE38	10	BE	B9	44	30	1F	26	FC	033C
AE40	35	90	34	10	BE	B9	42	30	02F2
AE48	1F	26	FC	35	90	34	7F	4A	0303
AE50	27	08	E6	44	33	46	50	27	0259
AE58	F6	33	41	20	F2	A6	44	26	038C
AE60	06	80	0A	80	2E	20	04	80	0209
AE68	12	80	35	35	FF	34	07	1C	025F
AE70	FE	A6	45	8B	89	84	19	A7	04A1
AE78	45	35	87	34	07	EC	45	F3	0360
AE80	B9	83	1E	89	1C	FE	19	24	033A
AE88	01	5C	1E	89	1C	FE	19	ED	0324
AE90	45	35	87	34	32	AE	C4	10	02E9
AE98	AE	42	86	05	8D	13	35	B2	0302
AEA0	34	32	AE	C4	10	AE	42	86	035E
AEA8	05	80	06	86	06	80	02	35	01E8
AEAB	B2	E6	C6	C4	F0	54	54	54	050E
AEAC	54	CB	30	F7	60	41	BD	E8	048C
AEC0	33	30	01	E6	C6	C4	0F	CB	03AE
AEC8	30	F7	60	41	BD	E8	33	30	03D0
AED0	01	39	B6	60	B7	84	DF	B7	0383
AED8	60	19	86	00	B7	84	DF	B7	03ED
AEE0	B9	59	BE	B9	53	BF	B9	5A	04AE
AEE8	C1	01	27	06	C1	02	27	09	01E2
AEF0	20	0C	30	01	BF	B9	53	20	0248
AEF8	05	30	1F	BF	B9	53	20	B9	0396
AF00	5A	10	BE	B9	55	17	F7	27	036B
AF08	8E	30	00	BF	B9	42	BE	B9	03EF
AF10	53	C6	94	F7	60	41	BD	E8	04EA
AF18	33	17	FF	26	C6	20	F7	60	03AC
AF20	41	BD	E8	33	C1	21	10	BF	033A
AF28	B9	5A	B6	B9	5B	BD	E8	24	04A6
AF30	C1	20	27	DD	31	3F	10	BF	0324
AF38	B9	55	C6	47	F7	B9	80	17	0462
AF40	FA	A4	C6	97	F7	60	41	BD	0558
AF48	E8	33	8E	FF	FF	BF	B9	42	0561
AF50	17	FE	EF	2E	C3	5B	CB	C5	0563
AF58	62	24	02	20	C3	BF	C5	62	0291
AF60	F6	B9							

LES RUINES DU DIABLE

DIS DONC, ÇA SENT LE BRÛLÉ

L'ARGENT N'A PAS D'HONNEUR

Vous qui aimez le danger et surtout la richesse, sachez que d'incalculables trésors gardés par d'horribles monstres sortis tout droit de l'enfer, dorment dans une maison en ruine jadis squattée par le diable. Ça sent le brûlé...

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI



Armand CATALLO

Mode d'emploi :
Sauvegardez à la suite ces deux programmes, les règles sont incluses.

LISTING 1

```

1 REM=====
2 REM=
3 REM= DES RUINES DU DIABLE =
4 REM=
5 REM=====
6 REM
7 IF HIMEM=42619 THEN Q=1284
10 MODE 1
20 TAG
30 INK 3,0:INK 2,0:INK 1,0:INK 0,0
: BORDER 0
40 TI$="ARMAND CATALLO"
50 GOSUB 110
60 TAGOFF:POKE &B1D1,16:PEN 3:GOSUB
B 150
70 GOSUB 270
80 GOSUB 410
90 GOSUB 200
100 GOTO 170
110 FOR I=1 TO 14
120 PLOT 220-I,250-I,INT(I/5)+1:PR
INT TI$:
130 NEXT
140 RETURN
150 LOCATE 11,18:PRINT"POUR AMSTRA
D CPC 464":POKE &B1D1,34:RETURN
160 GOSUB 200
170 FOR T=1 TO 5000:NEXT
180 PEN 2:LOCATE 12,22:PRINT"CHARG
EMENT EN COURS":LOCATE 12,24:PRINT
"VEUILLEZ PATIENTER..."
190 RUN:RUINES
200 FOR F=1 TO 2:RESTORE
210 FOR N=1 TO 9:READ NOTE,DUREE:S
OUND 1,NOTE,DUREE,6:SOUND 2,NOTE*0
,5,DUREE,7:SOUND 4,NOTE*0,25,DUREE
,6:NEXT
220 NEXT
230 DATA 568,40,478,40,426,80,358,
80,379,40,426,100,379,200,358,40,3
79,40,478,40,426,160
260 RETURN
270 SYMBOL AFTER 32
280 PEN 1
290 MOT$="LES RUINES DU DIABLE"
300 FOR L=1 TO LEN(MOT$)
310 CAR$=MID$(MOT$,L,1):A=ASC(CAR$)
)
320 B=42248+(A-33)*8-0
330 FOR I=1 TO 8:AC(I)=PEEK((B-1)+I
):NEXT
340 SYMBOL 240,AC(1),AC(1),AC(2),AC(2)
,AC(3),AC(3),AC(4),AC(4)
350 SYMBOL 241,AC(5),AC(5),AC(6),AC(6)
,AC(7),AC(7),AC(8),AC(8)
360 POKE &B1C8,0:POKE &B1D0,255
370 LOCATE L,3:PRINT CHR$(240):LOC
ATE L,4:PRINT CHR$(241)
380 NEXT
390 POKE &B1C8,1:POKE &B1D0,68:POK
E &B1D1,34
400 RETURN
410 PEN 2
420 LOCATE 13,12:PRINT STRING$(16,
"~")
430 LOCATE 10,19:PRINT STRING$(22,
"~")
440 INK 3,14:INK 2,26:INK 1,6:INK
0,0:BORDER 0
450 RETURN

```

```

0,5,DUREE,7:SOUND 4,NOTE*0,25,DUREE
E,6:NEXT
250 DATA 568,40,478,40,426,80,358,
80,379,40,426,100,379,200,358,40,3
79,40,478,40,426,160
260 RETURN
270 SYMBOL AFTER 32
280 PEN 1
290 MOT$="LES RUINES DU DIABLE"
300 FOR L=1 TO LEN(MOT$)
310 CAR$=MID$(MOT$,L,1):A=ASC(CAR$)
)
320 B=42248+(A-33)*8-0
330 FOR I=1 TO 8:AC(I)=PEEK((B-1)+I
):NEXT
340 SYMBOL 240,AC(1),AC(1),AC(2),AC(2)
,AC(3),AC(3),AC(4),AC(4)
350 SYMBOL 241,AC(5),AC(5),AC(6),AC(6)
,AC(7),AC(7),AC(8),AC(8)
360 POKE &B1C8,0:POKE &B1D0,255
370 LOCATE L,3:PRINT CHR$(240):LOC
ATE L,4:PRINT CHR$(241)
380 NEXT
390 POKE &B1C8,1:POKE &B1D0,68:POK
E &B1D1,34
400 RETURN
410 PEN 2
420 LOCATE 13,12:PRINT STRING$(16,
"~")
430 LOCATE 10,19:PRINT STRING$(22,
"~")
440 INK 3,14:INK 2,26:INK 1,6:INK
0,0:BORDER 0
450 RETURN

```

```

100 REM=
110 REM=====
120 REM
140 SYMBOL AFTER 32
150 FOR I=1 TO 5:NOM$(I)=".....
....":NEXT
160 DIM S$(26):DIM T(23,23)
170 GOTO 840
180 ' CLASSEMENT DES HI-SCORES
190 N=6
200 FOR L=1 TO 5
210 IF HS(L)<SCORE THEN N=N-1
220 NEXT
230 FOR CLAS=5 TO N STEP -1
240 HS(CLAS+1)=HS(CLAS):NOM$(CLAS+
1)=NOM$(CLAS)
250 NEXT
260 HSC(N)=SCORE:NOM$(N)=MOT$
270 ' HI-SCORE
280 GOSUB 5470
290 MODE 1:INK 3,6,24:INK 2,8:INK
1,26:INK 0,0:BORDER 0
300 GOSUB 360
310 FOR I=10 TO 18 STEP 2
320 LOCATE 5,I:PEN 2:PRINT NOM$(I
/2)-4)
330 NEXT
340 GOSUB 5500
350 FOR I=1 TO 7000:NEXT:GOTO 840
360 PEN 3
370 POKE &B1C8,0
380 TITRE$="HI-SCORE"
390 FOR U=5 TO 13
400 CAR$=MID$(TITRE$,U-4,1)
410 FOR Y=7 TO 1 STEP -1
420 LOCATE 1+U+Y,2:PRINT CAR$
430 FOR T=1 TO 20:NEXT
440 IF Y=1 THEN 460
450 LOCATE 1+U+Y,2:PRINT " "
460 NEXT:NEXT
470 POKE &B1C8,1:RETURN
480 GOTO 840
490 ' ENTREE DU NOM
500 SYMBOL AFTER 32
510 FOR B=1 TO 20:B$=INKEY$:NEXT
520 FOR C=1 TO 5:IF SCORE>HS(C) TH
EN Q=1

```

```

530 NEXT C:IF Q=1 THEN Q=0:GOTO 54
0 ELSE 840
540 GOSUB 5470:MODE 1
550 INK 0,4:BORDER 0:INK 1,6,8:INK
2,24:INK 3,0
560 LOCATE 7,4:PRINT"BRAVO VOUS AV
EZ UN HI-SCORE !"
570 LOCATE 9,8:PRINT"VEUILLEZ ENTR
ER VOTRE NOM"
580 MOVE 287,100: DRAW 96,0:DRAW 9
5,0:MOVER -50,50:DRAW 0,64:DR
AW 50,50:MOVER -50,-50:DRAW 96,
0:DRAW -50,50:MOVER -50,-50:DRAW 0,
-64:DRAW -50,-50:DRAW 196,0:DR
AW 0,164:DRAW -196,0:DRAW 0,-16
4
590 PEN 2
600 ALPHA$="ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
#"
610 PLACE=1
620 POKE &B1C8,0:POKE &B1D0,255
630 MOT$=""
640 GOSUB 5500
650 WHILE LEN(MOT$)<13
660 CAR$=MID$(ALPHA$,PLACE,1)
670 LOCATE 11,17:PRINT CAR$
680 A$=INKEY$
690 IF A$=">" OR A$="," THEN PLACE
=PLACE+1:REM >chr$(9)
700 IF PLACE=30 THEN PLACE=1
710 IF A$="<" OR A$="," THEN PLACE
=PLACE-1:REM <chr$(8)
720 IF PLACE=0 THEN PLACE=29
730 IF A$="X" OR A$=" " THEN GOSUB
760
740 WEND
750 GOTO 180
760 IF ASC(CAR$)=33 OR ASC(CAR$)=3
5 THEN 770 ELSE 800
770 IF ASC(CAR$)=33 THEN POKE &B1C
8,1:POKE &B1D0,68: GOTO 180

```

LISTING 2

```

10 REM =====
20 REM =
30 REM = LES RUINES =
40 REM = DU =
50 REM = DIABLE =
60 REM =
70 REM = PAR ARMAND CATALLO =
80 REM =
90 REM = POUR CPC 464,644,6128 =

```

A SUIVRE...

PITMAN 2

Il paraît que quelques sacs de pépites se trouvent encore dans une mine d'or abandonnée. On dit aussi que cette dernière est hantée par quelques wagonnets en folie...

Laurent ITTI

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez tout d'abord le listing 1. Tapez ensuite le listing 2 et lancez-le après avoir placé votre magnétophone en mode sauvegarde à la suite du listing 1 (sauvegarde du langage machine). Les erreurs éventuelles dans les datas vous seront signalées. Les indications nécessaires sont incluses, sachez toutefois qu'il vous faut terminer la création de votre propre tableau par la pose des deux wagonnets.



LISTING 1

```

10 ' PPPP I TTT MM MM AAAA NN N
20 ' P P I T M M M A A N N N
30 ' PPPP I T M M AAAAA N NN
40 ' P I T M M A A A N N
50 ' P I T M M A A A N N 2
60 '
70 '
80 ' COPYRIGHT BY LAURENT ITTI 1986
90 '
100 '
110 ' HEBDOGICIEL 1986
120 '
130 '
140 COLOR 10,9,6
150 CLS:LOCATE 7,10:PRINT"METTEZ LE M
AGNETOPHONE":LOCATE 10,11:PRINT"EN MO
DE LECTURE"
160 KEY OFF
170 BLOAD"PITMAN.LM",R
180 POKE &HF3E8,6:POKE &HBF5,6H33
190 POKE &HF110,0:POKE &HF111,0
200 POKE &HBF5,0
210 TAB=0
220 SCREEN,,0
230 GOSUB 190
240 FOR F=0 TO 15:PUTSPRITE F,(0,0),0
,0:NEXT
250 LOCATE 7,3:PRINT"LAURENT ITTI":LO
CATE 9,5:PRINT"PRESENTE : "
260 LOCATE 0,7
270 PRINT"
280 PRINT"
290 PRINT"
300 PRINT"
310 PRINT"
320 PRINT"
330 PRINT"
340 PRINT"
350 PRINT"

```

```

350 PRINT"
360 PRINT"
370 PRINT
380 PRINT"
390 PRINT:PRINT HEBDOGICIEL 19
86"
400 GOSUB 1270
410 CLS:VPOKE &H2009,6H89:VPOKE &H200
A,6H89:VPOKE &H200B,6H89:VPOKE &H2008
,6H89
420 PRINT"
430 PRINT"
440 PRINT"
450 PRINT"
460 PRINT"
470 PRINT:PRINT:PRINT"1 ==> JOUER":
PRINT"2 ==> CREER UN TABLEAU"
480 PRINT"3 ==> LIRE UN TABLEAU"
490 PRINT"4 ==> SAUVER UN TABLEAU"
500 X$=INKEY$
510 IF X$="2" THEN GOSUB 910:A=USR1(0
):GOSUB 1650:PUTSPRITE 0,(0,0):GOTO 4
10
520 IF X$="1" THEN GOSUB 1350:GOTO 56
0
530 IF X$="4" THEN GOSUB 810:GOTO 410
540 IF X$="3" THEN GOSUB 740:GOTO 410
550 GOTO 500
560 VPOKE &H1B00,6H1F
570 VPOKE &H1B07,7:VPOKE &H1B0B,8:VPO
KE &H1B0F,7:VPOKE &H1B13,8
580 VPOKE &H1B01,6H18
590 VPOKE &H1B02,0
600 VPOKE &H1B03,4
610 POKE &HC001,PEEK(&HD315)
620 POKE &HC002,PEEK(&HD314)
630 POKE &HC008,PEEK(&HD317)
640 POKE &HC009,PEEK(&HD316)
650 PUTSPRITE 1,(PEEK(&HD310),PEEK(&H
D311)),1,7
660 PUTSPRITE 2,(PEEK(&HD310)+8,PEEK(
&HD311)),1,8
670 PUTSPRITE 3,(PEEK(&HD312),PEEK(&H
D313)),1,7
680 PUTSPRITE 4,(PEEK(&HD312)+8,PEEK(
&HD313)),1,8
690 LOCATE 20,0:PRINT"VIES :3 "
700 DEFUSR=&HC000:A=USR(0)

```

```

710 IF PEEK(&HBF5E)<1 THEN GOSUB 146
0
720 IF VPEEK(&H1B1C)=6H30 THEN 2020
730 FOR F=1 TO 2000:NEXT:CLS:GOTO 180
740 PRINT"LECTURE":INPUT"NUM ";N$
750 PRINT"METTEZ LE MAGNETOPHONE EN
MODE LECTURE"
760 PRINT:PRINT"JE LIS : ";N$
770 IF N$="" THEN N$="CAS:"
780 ON ERROR GOTO 2040
790 BLOADN$:PRINTN$;" EST EN MEMOIRE"
:FOR F=1 TO 500:NEXT
800 RETURN
810 PRINT"ENREGISTREMENT":INPUT"NUM "
;N$
820 PRINT"VITESSE D'ENREGISTREMENT : "
:INPUT"1 OU 2 ";V
830 'IF V<1 OR V<2 THEN 990
840 SCREEN,,V
850 PRINT"METTEZ LE MAGNETOPHONE EN
MODE ENREGISTREMENT"
860 PRINT:PRINT"ENREGISTRE : ";N$
870 ON ERROR GOTO 2070
880 BSAVE N$,6HD000,6HD318,6HD000
890 PRINT:PRINT N$;" EST SAUVEGARDE":
FOR F=1 TO 500:NEXT
900 RETURN
910 W=&H1022:X=16:Y=0
920 CLS
930 PRINT:PRINT"1 ==>
940 PRINT"2 ==>
950 PRINT"3 ==> +
960 PRINT"4 ==> C
970 PRINT"5 ==> I
980 PRINT"6 ==> T
990 PRINT"7 ==> r
1000 PRINT"9 ==> L
1010 PRINT"0 ==> EFFACE"
1020 PRINT:PRINT"MANETTE ==> DEPLACEM
ENT"
1030 PRINT"DIR ==> PLACER LES MAG
ONS PUIS JEU"
1040 X$=INKEY$:IF X$="" THEN 1040
1050 CLS:IF TAB=1 THEN A=USR2(0):TAB=
0
1060 FOR F=&H1B00 TO &H1B1F:VPOKE F,8
:VPOKE F+736,8:NEXT
1070 FOR F=1 TO 22:VPOKE &H1B00+F*32,
8:VPOKE &H1B1F+F*32,8:NEXT
1080 ST=STICK(0) OR STICK(1): ON ST G
OSUB 1130,1130,1140,1140,1150,1150,11

```

```

60,1160
1090 IF STRIG(1)=-1 OR STRIG(0)=-1 TH
EN RETURN
1100 GOSUB 1170:GOSUB 1170:GOSUB 1170
:GOSUB 1170
1110 PUTSPRITE 0,(X,Y),4,9
1120 GOTO 1080
1130 W=W-32:Y=Y-8:RETURN
1140 W=W+1:X=X+8:RETURN
1150 W=W+32:Y=Y+8:RETURN
1160 W=W-1:X=X-8:RETURN
1170 X$=INKEY$:IF X$="" THEN RETURN EL
SE IFX$="1" THEN VPOKE W,8
1180 IF X$="2" THEN VPOKE W,9
1190 IF X$="3" THEN VPOKE W,16
1200 IF X$="4" THEN VPOKE W,6H00
1210 IF X$="5" THEN VPOKE W,6H13
1220 IF X$="6" THEN VPOKE W,6H12
1230 IF X$="7" THEN VPOKE W,6H18
1240 IF X$="0" THEN VPOKE W,6H18
1250 IF X$="9" THEN VPOKE W,17
1260 RETURN
1270 A$=""
PITMAN 2
LE DERNIER JEU DE LAURENT I
TTI VOUS DEVEZ RAMASSER TOUS LES
SACS ET LES RAPPORTER A LA BROUETTE
ATTENTION AUX WAGONNETS !!!!!
1280 F=1:VPOKE &H2009,6H31:VPOKE &H20
0A,6H31:VPOKE &H200B,6H31:VPOKE &H200
8,6H31
1290 FOR Z=1 TO 300 :X$=INKEY$:NEXT
1300 LOCATE 0,17:PRINT MID$(A$,F,28)
1310 F=F+1:IF F=176 THEN F=1
1320 X$=INKEY$:IF X$=">" THEN RETURN
1330 FOR Z=1 TO 60:NEXT:IF F=11 THEN
FOR Z=1 TO 800:NEXT
1340 GOTO 1300
1350 PRINT:PRINT"PENDANT LE JEU:ESC =
->MENU"
1360 PRINT:PRINT"0 ==> CLAVIER
1 ==> MANETTE"
1370 X$=INKEY$:IF X$="0" THEN CM=0:GO
TO 1390 ELSE IF X$="1" THEN CM=1:GOTO
1390
1380 GOTO1370
1390 POKE &HC047,CM:POKE &HC061,CM:PO
KE &HC083,CM
1400 PRINT:PRINT"1 ==> JOUER AVEC MON
TABLEAU"

```

A SUIVRE...

L'éminent professeur d'électrotechnique Surender VERMA, nous propose avec chaleur une intéressante étude sur la résistance électrique.



RESISTANCE

THOMSON T07,T07 70

```
1 CLS:LOCATE6,2:COLOR1,3: ATTR 1,1:PRIN
T"ELECTROTECHNIQUE":ATTRB0,0
2 LOCATE 8,6:COLOR0,5:PRINT"RESISTANCE E
LECTRIQUE"
4 LOCATE12,15:COLOR7,0:PRINT"VERMA SUREN
DER"
5 LOCATES,16:COLOR7,0:PRINT"PROFESSEUR D
'ELECTROTECHNIQUE"
6 LOCATES,17:COLOR7,0:PRINT"LEP INSTITUT
ION SAINT JOSEPH "
```

```
290 LINE(250,60)-(247,31),1
295 LOCATE 23,11:ATTRB0,1:PRINT"4.500":A
TTRB0,0
300 LOCATE0,17:PRINT"L=1.5 m":LOCATE0,18
:PRINT"U=4.5 V"
305 GOTO145
310 LINE(250,60)-(127,31),6
315 LINE(250,60)-(167,31),6
320 LINE(250,60)-(207,31),6
325 LINE(250,60)-(247,31),6
330 LINE(287,31)-(127,31),1:LINE-(120,31
)
```

```
" :COLOR4:LOCATE12,11:PRINT" U=6 V":LOCAT
E12,12:PRINT" I=2 A":LOCATE12,13:COLOR1:
PRINT" R=3 ohms":COLOR4
765 ***** CONCLUSION *****
770 LOCATE8,16:COLOR1:PRINT"CONCLUSION:L
a resistance d'un conducteur e
st inversement proportionn- elle a sa se
ction ":COLOR3,0:PRINT"R prop. 1/S":CO
LOR4,7
780 GOSUB10000
800 ***** INFLUENCE DE LA NATURE DU CONDU
CTEUR *****
805 CLS
810 COLOR1:PRINT"3-INFLUENCE DE LA NATUR
E DU CONDUCTEUR":PRINT
815 PRINT"EXPERIENCE ":COLOR4:PRINT"
4 fils de natures differentes ":PRINT
816 PRINT"fer ; aluminium ; cuivre ; fer
ro-nickel":PRINT
818 PRINT" de longueur L=2 m"
820 PRINT" de section S=1 mm2":PR
INT
822 PRINT"Un ampereometre,un voltmetre,
un rheostat et une batterie de
6 V"
840 GOSUB10000
845 ***** SCHEMA *****
850 CLS
855 LINE(120,31)-(120,70):BOX(110,70)-(1
30,105):LINE(120,105)-(120,140):LINE-(18
0,140):BOX(180,132)-(230,152):LINE(230,1
40)-(245,140):LINE-(245,120):BOX(240,110
)-(280,120):LINE(280,115)-(300,115):LINE
-(300,31):LINE-(287,31)
860 LINE(127,31)-(120,31)
865 ATTRB1,1:LOCATE14,11:PRINT"G":ATTRB0
,0:LOCATE14,9:PRINT" ":LOCATE14,12:PRINT
" ":ATTRB1,1:LOCATE25,21:PRINT"A":ATTRB0
,0
870 LOCATE23,18:ATTRB0,1:PRINT"0.000":AT
TRB0,0
875 LOCATE16,2:PRINT"A":LOCATE36,2:PRINT
"E"
880 BOX(180,78)-(230,98)
885 LINE(127,32)-(160,88),1:LINE-(180,88
),1:LINE(230,88)-(250,88),1:LINE-(287,31
),1
890 ATTRB1,1:LOCATE25,14:PRINT"V":ATTRB0
,0
892 LOCATE23,11:ATTRB0,1:PRINT"6.000":AT
TRB0,0
895 ***** MESURES *****
900 LOCATE0,2:PRINT"A)-fer:"
901 LOCATE0,3:PRINT"B)-aluminium:"
902 LOCATE0,4:PRINT"C)-cuivre:"
903 LOCATE0,5:PRINT"D)-fer-nickel:"
904 PRINT" Tapez A-B-C"
906 PRINT"ou D et ENTREE"
908 INPUT R$
910 IF R$="A"THEN950
912 IF R$="B"THEN1000
914 IF R$="C"THEN1050
916 IF R$="D"THEN1100
950 LINE(287,31)-(127,31),0:LINE-(120,31
)
```

```
6 conducteur"
1240 GOSUB10000
1250 *****RESISTIVITE*****
1255 CLS
1260 LOCATE14,5:COLOR1:PRINT"RESISTIVITE
":PRINT"COLOR4
1265 PRINT" La RESISTIVITE est symboli
see par la lettre grecque "GR$(0)" (rho)
":PRINT
1270 PRINT"L'unité dans SI (systeme inte
rnational):"
1272 PRINT" est: "GR$(1)".m2/m ou "
GR$(1)".m":PRINT
1274 PRINT"L'unité pratique couramment u
tilisee":PRINT
1276 PRINT" est: "GR$(1)".mm2/m"
1280 GOSUB10000
1285 CLS
1301 ***** QUELQUES RESISTIVITES *****
1302 "
1305 CLS
1310 LOCATE9,4:COLOR1:PRINT"QUELQUES RES
ISTIVITES":PRINT
1315 LOCATE6,6:COLOR0:PRINT"MATRIAU
"GR$(0)" en "GR$(1)" m"
1316 PRINT"
0 deg C"
1320 LOCATE2,10:PRINT"Argent.....
... 1.5 x 10E-8"
1322 LOCATE2,12:PRINT"Cuivre.....
... 1.6 x 10E-8"
1324 LOCATE2,14:PRINT"Aluminium.....
... 2.6 x 10E-8"
1326 LOCATE2,16:PRINT"fer.....
... 10 x 10E-8"
1328 LOCATE2,18:PRINT"Nickel.....
... 12 x 10E-8"
1330 LOCATE2,20:PRINT"ferro-Nickel.....
... 80 x 10E-8"
1350 GOSUB10000
1400 ***** FORMULE *****
1405 CLS:COLOR0
1410 PRINT"REPRENONS LES TROIS FACTEURS
:"
1415 FOR T=0 TO 1000:NEXT T
1420 LOCATE13,12:PRINT"RESISTIVITE"
1425 FOR T=0 TO 1000:NEXT T
1430 LOCATE27,12:PRINT"LONGUEUR"
1435 FOR T=0 TO 1000:NEXT T
1440 LOCATE20,16:PRINT"SECTION"
1445 FOR T=0 TO 1000:NEXT T
1450 LOCATE1,14:PRINT"RESISTANCE ="
1455 FOR T=0 TO 1000:NEXT T
1460 LOCATE25,12:PRINT"X"
1465 LINE(104,116)-(280,116),0
1467 FOR T=0 TO 1000:NEXT T
1470 LOCATE1,18:PRINT"MAINTENANT ECRIVON
S LES GRANDEURS AVEC LEURS SYMBOLE
S"
1475 FOR T=0 TO2000:NEXT T
1477 ATTRB1,1:COLOR1
1480 LOCATE0,14:PRINT"R"
1485 FOR T=0 TO 500:NEXT T
1490 LOCATE11,14:PRINT"="
1495 FOR T=0 TO 500:NEXT T
1500 LOCATE12,12:PRINTGR$(0)
1505 FOR T=0 TO 500:NEXT T
1510 LOCATE24,12:PRINT" "
1515 FOR T=0 TO 500:NEXT T
1520 LOCATE26,12:PRINT"L"
1525 FOR T=0 TO 500:NEXT T
1530 LINE(104,116)-(280,116),7
1532 LINE(104,112)-(280,112),1
1535 FOR T=0 TO 500:NEXT T
1540 LOCATE19,16:PRINT"S"
1545 ATTRB0,0
1550 GOSUB10000
1600 *****RESISTANCE ELCTRIQUE *****
1605 CLS
1610 LOCATE2,5:ATTRB1,1
1615 PRINT"R= "+N1$+GR$(0)+" .L "+D2$+" S"
1620 LINE(48,40)-(88,40)
1625 LOCATE10,5
1630 PRINT"L= "+N1$+" R.S "+D2$+GR$(0)
1635 LINE(176,40)-(216,40)
1640 LOCATE2,15
1645 PRINTGR$(0) "= "+N1$+" R.S "+D2$+" L"
1650 LINE(48,120)-(88,120)
1655 LOCATE18,15
1660 PRINT"S= "+N1$+GR$(0)+" .L "+D2$+" R"
1665 LINE(176,120)-(216,120)
1670 LOCATE2,20:ATTRB0,0
1675 PRINT"R en "GR$(1)+" : "+GR$(0)+" en
"+GR$(1)+" m ; L en m ; S en m "+CHR$(11)
"+2"
1680 GOSUB10000
1700 CLS
1710 PRINT"VOULEZ-VOUS REVOIR LA LECON ?
":PRINT
1712 PRINT"1.....DEPUIS LE DEBUT":PRINT
1714 PRINT"2.....INFLUENCE DE LA LONGUE
UR":PRINT
1716 PRINT"3.....INFLUENCE DE LA SECTIO
N":PRINT
1718 PRINT"4.....INFLUENCE DE LA NATURE
":PRINT
1720 PRINT"5.....FIN":PRINT
1722 INPUT CH
1725 ON CH GOTO 10,60,500,800,1740
1740 CLS:LOCATE10,10:ATTRB1,1:PRINT"AU R
EVOIR":ATTRB0,0
1750 END
10000 LOCATE6,23:COLOR1,6:PRINT"Appuyez
sur une touche":COLOR0,7
10010 IF INKEY$=""THEN 10010
10020 RETURN
```

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

ZX 81 -> 55 56 61 66 71 76 81 86
91 95 100 105 110 114 118 122 126
130 134 138 142 146 150 154

COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85
90 95 99 104 109 114 118 122 126
130 134 138 142 146 152 156
ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96
101 106 111 115 119 123 128 131
136 141 144 146 153 157
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
132 136 140 144 146 153 157
THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89
93 98 103 108 113 117 121 125 129
133 137 141 146 152 156
MSX -> 113 117 121 125 129 133
137 140 146 150 154

LANGAGE MACHINE SUR ZX 81

```
2076 LET A(9)=16
2078 LET A(10)=237
2100 FOR I=0 TO 9
2110 POKE (I+(14094)),A(I+1)
2130 NEXT I
2150 PRINT "CODES PLACES"
2200 PRINT "CHRG REPERES LIMITES"
2210 FOR I=0 TO 9
2220 POKE (I+14084),201
2230 NEXT I
2240 PRINT "TOUT EST OK"
```

Cette routine de "détrucage", fait suite au logiciel présenté lors du dernier cours d'assembleur sur ZX. Ces deux routines, une fois rassemblées, feront le bonheur de tous les fanatiques du copyright, des paranoïaques de la copie illicite, des maniaques de la dissimulation, des idolâtres du code secret. Que ceux qui n'ont jamais rien eu à cacher jettent immédiatement ce papier : il pourrait nuire à leur probable béatification par le Saint-Siège. Qu'ils le jettent ou... qu'ils le cachent. Est-ce aussi satanique que j'en ai l'air ? Philosophiquement : non. Quand le bien ressemble au Bien et le mal au Mal, faire l'un ou l'autre c'est demeurer toujours dans l'innocence. Ainsi, lorsqu'avec cette routine vous métamorphoserez un programme bien écrit, structuré, efficace, en une succession aberrante d'instructions inutiles, votre suppôt victime ne sera nullement trompée sur la marchandise qui ressemblera en réalité à ce qu'elle sera devenue. Comment refaire le monde à l'envers ? C'est très simple :

d'abord vous prenez le listing de votre routine de "trucage réversible"; vous le parcourez rapidement de votre regard incomparablement vif et vous saisissez dans l'instant son principe de fonctionnement : Mais Bon dieu ! Mais si bien sûr ! Il suffit, dans une routine en langage machine, d'isoler des valeurs d'octets qui n'ont pas été utilisées - et vous verrez on en trouve toujours - puis de mettre de côté ces précieuses valeurs qui vont servir de monnaie d'échange dans la suite des opérations. Reprenons à partir de l'idée de base : Si dans le corps d'un listing je procède à des substitutions d'octets, j'empêche mon programme LM de tourner normalement. Transformez seulement un POP en PUSH et vous m'en direz des nouvelles ! Si ensuite je n'ai pas les moyens de restaurer dans son intégrité première mon logiciel, il peut être considéré comme définitivement perdu pour Jean, François, Paul, les autres et surtout pour moi. Ça peut être gênant dans presque tous les cas et surtout dans le mien. Que si j'ai les moyens de rétablir l'ordre initial en échangeant cette fois les bons octets contre les mauvais, je dispose alors d'un système de codage simple et efficace.

Pour cette routine, j'ai choisi de permuter une dizaine d'octets dont les valeurs codent des instructions très courantes de l'assembleur du Z80; je les appelle "valeurs vraies". Si toutefois l'une ou plusieurs d'entre elles ne figuraient pas sur le listing que vous souhaitez coder, là ou les

suivantes seraient retenues. Vous trouverez en ligne 2600 un petit programme Basic qui vous permettra de placer automatiquement ces valeurs dans le buffer qui leur est attribué à partir de l'adresse 14094. C'est dans cette partie de la mémoire 64K que la routine viendra les prélever en temps utile. J'en profite pour signaler aux malheureux ZXistes qui n'auraient qu'une pauvre extension 16K à leur disposition, que cette routine est entièrement relogable et qu'en conséquence, ils peuvent établir les deux buffers là où ils le désirent - à partir de 16514 - sans omettre l'octet de comptage. Il suffit pour cela de modifier les adresses de départ des buffers et du compteur.

Pour que notre codage soit réversible, il faut substituer à chacune de ces "valeurs vraies", une autre valeur différente de toutes celles déjà présente en listing. C'est l'objet de la partie "détection" de la routine de codage. Elle procède à dix examens attentifs de la routine à coder et isole un maximum de dix valeurs qui n'y figurent pas. Si elle n'en pouvait trouver que trois le codage s'effectuerait alors seulement à partir de ces trois valeurs. J'appelle les octets ainsi sélectionnés, des "valeurs fausses". La routine les range dans un buffer qui commence à l'adresse 14084. Le codage intervient dans le module de "trucage" qui échange systématiquement, dans le corps du listing, la valeur du premier octet des "valeurs vraies" avec la valeur du premier octet des "valeurs fausses".

Le travail se poursuit avec les octets seconds des deux buffers, puis troisièmes etc... jusqu'à épuisement de toutes les "valeurs fausses", au terme de quoi votre listing, truffé "d'erreurs", est méconnaissable même pour son auteur. C'est dans cet état d'indéchiffrabilité que vous ferez voyager vos copies magnétiques, sans craindre qu'elles ne tombent entre des mains ennemies puisque vous seul détenez la clef du décodage (avec moi, tant que vous n'aurez pas établi votre grille personnelle en modifiant les "valeurs vraies" des lignes 2060 à 2078).

La routine de "détrucage" effectuée bien évidemment le même travail mais en sens inverse. On ne retrouve plus le module de "détection" puisque les valeurs fausses résident toujours en buffer. Elles sont successivement localisées sur le listing codé et permutées avec leurs homologues du buffer des "valeurs vraies". Juste avant le RET, votre logiciel a miraculeusement retrouvé sa physionomie originelle. Ouf !

Attention : pour chaque routine ou paquet de routines la clef sera différente. En effet, si c'est vous qui choisissez les "valeurs vraies", en revanche, c'est le module de détection qui détermine, en fonction de la routine à coder, la liste des "valeurs fausses". Le secret est ainsi partagé entre l'ordinateur et vous. Juste retour des choses...

Bernard Guyot

LANGAGE MACHINE SUR MSX

TRUC BIDULE etc... (suite).

Bien que somptueusement paré de trois listings sibyllins, le laconisme obscur et un tantinet gouailleux de notre dernier cours, laissait présager une suite pédagogique à la mesure de sa singularité. Nous nous devions d'éclaircir sans tarder le lecteur, sur la signification profonde de ces trois formulations synthétiques, résultat tangible d'un mode de pensée logique et structuré, paradoxalement issu des esprits malades et tourmentés que sont les nôtres.

LISTING HEIN

Compréhensible par tous car en bon vieux Basic, ce listing pouvant donc se passer de commentaires, est la base du grand tout, frère aîné du petit. En effet, le source (listing 2) en est directement déduit. D'ailleurs, en suivant les explications du listing assembleur, il n'est pas interdit de se référer à ce premier listing Basic, histoire de saisir bien fermement le pourquoi glissant du comment. Donc, une frappe minutieuse vous a sans doute permis d'entrevoir un cube nationaliste (tricolore), traversant verticalement selon votre bon vouloir, une plate-forme rectangulaire du plus bel effet. Voyons cela en assembleur...

LISTING D'EUX

Donc, un listing conséquent, en assembleur de surcroît, qui à n'en pas douter s'organise à partir de \$C000 et se destine à la création d'une foule de codes objets à la moindre directive d'assemblage.

\$C000 : tout d'abord, initialisation du VDP en SCREEN 1 par la magie d'un CALL \$6F. Voici donc nos tables correctement positionnées et la région de communication initialisée.

\$C003 : bon c'est pas tout ça, maintenant va falloir préciser en quelle couleur on désire travailler et avec quelle taille de sprites. Dans le cas qui nous occupe, on aurait pu (on a oublié), remplir la table des couleurs avec du noir (histoire de se dispenser du COLOR,1 de la ligne 10 du listing 3) pour compléter la mise en noir de notre bordure d'écran. Bref, créer l'équivalent en assembleur d'un COLOR,1,1. Eh bien voici :

Assembleur Zarbi (de luxe).

```
C000          ORG $C000
C000 C04F00   CALL $6F
C003 210020   LD HL,$2000
C006 0620     LD B,$20
C008 3E01 F01R LD A,1
C00A C04D00   CALL $4D
C00D 23      INC HL
C00E 10FB    DJNZ FNO1R
C010 010701 LD BC,$0107
C013 C34700 JP $47
```

En SCREEN1, la TC (table des couleurs) débute en \$2000 (soit 8192) et se termine en \$201F (8223), soit 32 octets. La valeur de chacun de ces octets, détermine la couleur de fond (bits 0 à 3) et de forme (Bits 4 à 7) de 8 configurations. Ici, HL est chargé de \$2000 (adresse du début de table) et B est chargé de \$20 (soit 32, nombre d'octets de la table). On place ensuite 1 (couleur de fond noir et de forme transparente) dans le registre A.

Coul.forme : Coul.fond

0 0 0 0 : 0 0 0 1

0 = transp. ; 1 = noir

Après un CALL \$4D chargé d'écrire à l'adresse de HL dans la VRAM (oui, sans cela on écrit en RAM), on incrémente HL et on se rebranche en FNO1R (étiquette pour "fond noir") jusqu'à ce que B soit égal à

0 (subtile action de DJNZ). Ce travail effectué, occupons-nous de la bordure d'écran. Rien de plus simple lorsqu'on sait que sa couleur est déterminée (toujours en SCREEN1) par la valeur des bits 0 à 3 (dits bits de poids faible) du registre 7 du VDP, qu'il faut placer cette valeur dans B, puis le numéro du registre dans C avant d'effectuer un CALL \$47 (écriture dans un registre VDP). A noter qu'ici, le JP à la place du CALL nous a dispensés d'un RET final (oui, car un JP n'empêche pas d'adresse en se branchant. Ainsi, le RET rencontré en fin d'exécution de la routine appelée par CALL, dépèle l'adresse de retour au programme principal). Il faut savoir que l'affichage du contenu des touches de fonction est maintenu, mais a disparu du fait de la couleur de forme transparente. On peut toutefois supprimer purement et simplement cet affichage par rajout d'un CALL \$CC. Faites l'expérience suivante sous Basic :

- DEFUSR1 = &HCF : DEFUSR2 = &HCC
- Apparition des touches de fonction : PRINTUSR1(0).
- Disparition des touches de fonction : PRINTUSR2(0).

Mais voilà qu'on perd le fil de notre programme, continuons. Rappelez-vous notre cours du numéro 129 concernant les registres du VDP. Le registre 1 par ses bits 0 et 1, détermine la taille des sprites. Ou plus précisément :

- Le bit 0 : lorsqu'il est à 0, les sprites sont de taille normale. Lorsqu'il est à 1, les sprites sont 2 fois plus grand (élargis). On appelle ça le facteur d'agrandissement.
- Le bit 1 : à 0, la taille des sprites est fixée à 8 * 8. A 1, la taille des sprites est fixée à 16 * 16.

Dans notre programme, nous avons fixé la taille des sprites à 16 * 16 sans agrandissement, donc chargé le registre 1 de la valeur binaire : 11100010, soit \$E2 (les bits 2 à 7, eh bien nous en avons déjà parlé dans le N° 129).

LD BC,\$E201 ; B contient \$E2 et C le numéro du registre à charger de cette valeur.

CALL \$47 ; appel à la routine d'écriture dans le registre VDP dont le numéro est dans C.

\$C00F : alors là attention, nous allons sauter ! Du calme, pour le maintien de la logique (rapport du

capitaine Kirk de l'Entreprise : à l'HHHHEBDO, ils ont de grandes oreilles pointues), nous allons nous rendre en \$C094, où œuvre la routine REMP, qui à partir de maintenant va être fréquemment appelée. Cette dernière est destinée, comme son étiquette l'indique vaguement, à remplir les tables du VDP. Notez au passage, qu'elle transfère un nombre d'octets déterminé par le registre B : de la RAM pointée par DE, en VRAM pointée par HL et ce par l'utilisation du fameux sous-programme \$4D de la ROM (voir ci-dessus), qui se charge d'envoyer l'octet contenu dans l'accumulateur, à l'adresse HL du VDP en toute compatibilité MSX (les vecteurs de la basse ROM, rappelez-vous).

\$C00F : en fait nous y voilà vraiment, juste avant c'était une prémisses. Qu'allons-nous y faire ? C'est bien simple. Nous avons 7 caractères à redéfinir, soit : a, h, i, x, é, p et ù (visibles dans le listing 1), d'où la nécessité d'une table, TCAR (\$C0BD à \$C102), constituée de 7 groupements d'octets ainsi constitués :

- Adresse du premier octet du caractère à modifier (premier octet du

groupe de huit octets de définition dans la TGC). Précisons que cette adresse est égale à l'adresse de départ de la TGC, plus 8 fois le code ASCII du caractère, exemple : pour le premier caractère de code ASCII 97 et d'adresse TGC = 0 (BASE(7)), cela nous donne : 0 + 97 * 8 = 776, soit \$0308.

- Les 8 octets qui vont déterminer, après transfert, la nouvelle forme du caractère pointé par l'adresse définie précédemment.

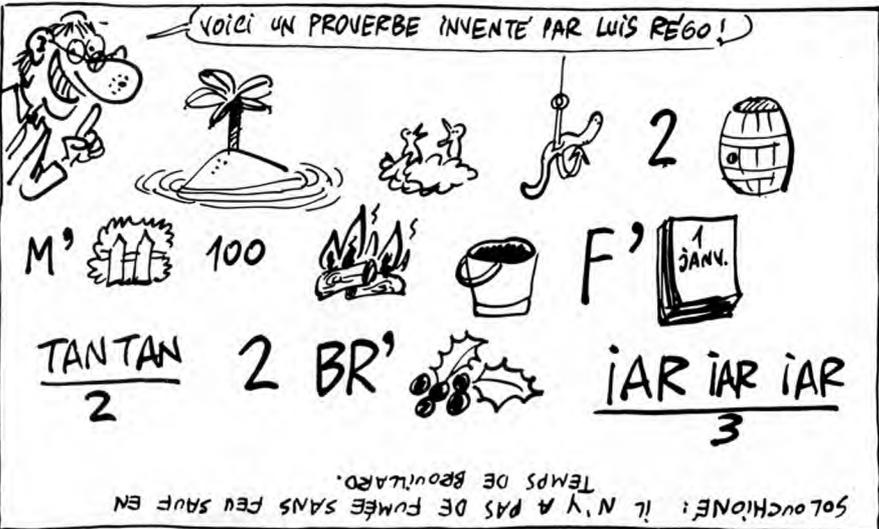
Cette table est pointée avec DE. On répète 7 fois l'opération qui consiste à transférer 8 octets de RAM en VRAM, DE pointant sur la RAM et HL initialisé de manière à pointer convenablement en VRAM. Après exécution, nos caractères à redéfinir sont en principe redéfinis et on se retrouve en, heu...

\$C023 : voyez-vous, c'est comme si nous étions en ligne 80 du listing 1 et de \$C023 à \$C042, c'est du kif les lignes Basic 80 à 150. En utilisant les tables TDS1 à TDS7 (de \$C103 à \$C13A) et les tables SPR1 à SPR5 (de \$C13B à \$C14E), nous allons nous appliquer à définir nos sprites selon une méthode assez proche de celle utilisée dans le listing 1. Sachez que l'on peut assimiler TDS1 à A\$(1) et que SPR1 est quasiment la représentation de la ligne 110.

Nous avons 5 sprites à définir, chacun basé sur 4 chaînes de 8 octets (4 * 8 = 32 octets) puisque nous allons utiliser des sprites de 16 * 16 (oui, rappelez-vous, on a décidé ça en \$C009).

Bon, voilà atteint notre quota de caractères et puisque détailler tout ça réclame de l'espace... la suite dans quelques lustres. Ah ! Au fait avant de se quitter : savez-vous ce qu'est un squelette dans un placard ? Ben c'est un journaliste du magazine "Micros MSX", qui a joué à cache-cache avec l'HHHHEBDO et qui a gagné (hilarant !)...

Nicolas BOURDIN, Jean-Claude PAULIN et SINED le barbare.



Si vous avez conservé une âme d'enfant, réjouissez-vous de la diffusion du **SECRET DES SELENITES**, le dernier dessin animé de Jean Image. Frais, poétique, dépaystant. Le mercredi 19 sur A2 à 13h30 **BOMBYX**.

LE CHOC DU FUTUR



SOLEIL VERT

Film de Richard Fleischer (1973) avec Charlton Heston, Chuck Connors, Edward G. Robinson et Joseph Cotten.

En l'an 2022, la vie quotidienne ne manque pas de charme à New-York. Quarante millions d'individus vivent entassés, compactés dans des dortoirs. Prisonniers de la ville, nourris à l'aide de galettes de planctons - des soleils - jaunes, verts, rouges suivant les jours, ces hommes dépendent entièrement de la ville nourricière. Seules circulent des voitures officielles qui conduisent les huiles d'un îlot résidentiel luxueux à un autre. Un de ces privilégiés, Mr Simonson (Cotten), l'un des dirigeants de la Soleil Inc. vient de périr assassiné. Le détective Thorn (Heston) assisté du "biblio-flic" Roth (Cagney) enquête sur cette mort étrange. Le prêtre qui confessait Simonson meurt aussi. Le gouverneur de New-York semble vouloir étouffer l'affaire. Thorn s'acharne. Il aurait pas dû. Grand Prix du festival d'Avoriaz. Et tout simplement le meilleur film de prospective fiction de cette décennie. Tour à tour dramatique, émouvante, spectaculaire, cette évocation futuriste reste crédible malgré ses connotations écologiques d'époque.

Diffusion le lundi 27 octobre à 20h35 sur TF1.

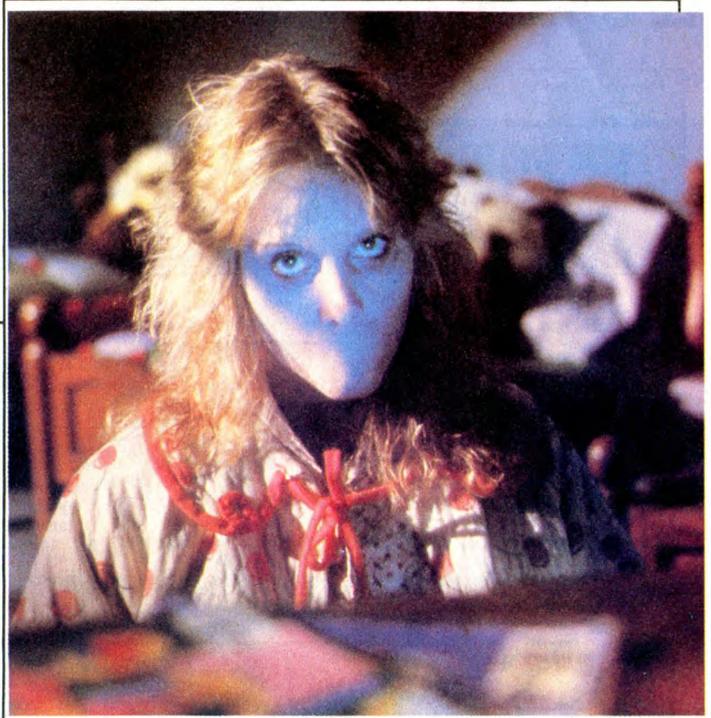
HIBERNATUS

Film d'Edouard Molinaro (1969) avec Louis de Funès, Claude Gensac, Bernard Alane, Martine Kekky, Michel Lonsdale, Claude Piéplu.

Au bon temps des expéditions polaires françaises, des scientifiques découvrent un bloc de glace contenant un individu en état d'hibernation au pays des Inuits. Inouï, il s'agit du rescapé d'un naufrage survenu en... 1905.

Paul Fournier partit au début du siècle pour des terres lointaines et n'en revint jamais. Libéré des glaces, Paul s'éveille en se croyant en 1905. Il est nécessaire de reconstituer autour de lui la belle époque. Cette tâche incombe à Hubert de Tartas (de Funès), industriel parisien, mari d'Edmée, petite fille de P. Fournier. Paul se réveille dans la maison familiale et prend Edmée pour sa mère ! Hubert se résigne à jouer le rôle du papa et se déguise. Mais Paul l'abreuve d'injures. Malgré les facéties pénibles et répétitives du funeste, le scénario accumule suffisamment de gags (téléphonés) et de seconds rôles plaisants (Lonsdale, Piéplu) pour qu'une 3452ème rediffusion vous intéresse.

Diffusion le jeudi 30 octobre à 20h35 sur A2.



LA QUATRIÈME DIMENSION

FANTASMES À TICS

VOUS ÊTES AVEC MOI VICTORIA

Dramatique de Claude Barma avec Ludmila Mikael, Jean Sorel, Jean-Pierre Cassel, Béatrice Agenin, Monique Chaudette et Evelyn Dress.

Sur une île bretonne, Edgar Morador fête avec des amis le retour de sa toile préférée : la femme à la coquille qu'on lui avait volée il y a plusieurs mois. Durant la nuit Florence Morador, sa femme, subit les sortilèges du tableau. Les yeux de Gwendoline se mettent à phosphorer, des pulsations cardiaques animent la toile...

Plus tard, Victoria entraîne les invités au bord de la mer en furie. En bas d'une rambarde fracassée, gît le corps d'Edgar. Victoria appelle à l'aide Alceste, son ancien partenaire de leur numéro de voyance, pour l'aider à résoudre le mystère de cette mort et anéantir la légende maléfique attachée au tableau.

Touffu, compliqué, psycho-policier, artistico-démoniaque, à force de suivre une douzaine de pistes, le film s'embrouille et ne trouve pas son style. De flash-back en récit, la narration s'effondre sous le trop-plein du scénario.

Diffusion le mercredi 29 octobre à 20h35 sur A2.

LA QUATRIÈME DIMENSION

Film de John Landis, Steven Spielberg, Joe Dante et George Miller (1983) avec Dan Aykroyd, Albert Brooks, Vic Morrow, Doug MacGrath, Charles Hallahan,

Amoureuse d'Erich, elle quitte Breuer pour l'épouser. En voyage de noces au bord de la mer, Patricia a une hémorragie. Otto, prévenu par Erich, amène à son chevet un célèbre médecin en un temps record. Atteinte de tuberculose, Patricia entre dans un sanatorium.

Spécialiste de l'amour fou, Borzage transfigure le mélo traditionnel en lui donnant une coloration quasi-surréaliste. Ni la mort, ni la misère (la critique sociale n'est pas absente, autre signe d'originalité) ne peuvent séparer un couple. Flamboyant.

Diffusion le dimanche 26 octobre à 22h30 sur FR3 en VO.

LA FEMME D'À CÔTÉ

Film de François Truffaut (1981) avec Gérard Depardieu, Fanny Ardant, Michèle Baumgartner et Roger Van Hool.

Mathilde vient d'épouser Philippe Bouchard. Après leur voyage de noces, le couple s'installe dans une maison voisine de celle de Bernard Coudray (Depardieu). Sept ans plus tôt, Bernard et Mathilde ont vécu une folle passion amoureuse suivie d'une rupture brutale et violente (commydisedanConfidences).

Aujourd'hui, Bernard a trouvé le bonheur avec Arlette, et leur fils Thomas. Inévitablement, des relations de bon voisinage s'établissent entre les deux couples qui se retrouvent souvent au club sportif du coin (genreNousdeux).

Scatman Crothers, Kathleen Quinlan, Jeremy Licht et John Lithgow.

La route est longue, il fait nuit alors ces deux hommes se racontent des histoires à faire peur.

- Bill Conner crache sa bile à deux vieux copains qu'il a entraînés dans un bar. S'il a raté sa vie, la faute en incombe aux juifs, aux nègres, aux asiatiques, aux homosexuels, au voisin du cousin de ma concierge... Rembarré par les clients du bar, il sort la tête haute... Pour se retrouver en 42 à Paris où des nazis le prennent pour un juif. Après une course-poursuite effrayante, il saute par une fenêtre et... C'est pire.

- Dans un hospice de vieillards, on attend la faucheuse avec résignation et lassitude. Soudain Mr Bloom leur donne une nouvelle jeunesse grâce à...

- Helen Foley aime les enfants mais le jeune Anthony qu'elle accompagne chez lui n'a rien d'un ange. Sous des dehors gentillets, il terrifie toute sa maisonnée.

- Mr Valentine panique dès qu'il quitte le plancher des bœufs. Ainsi a-t-il l'impression que les ailes de l'avion sont dévorées par....

Evidemment supérieur à la série qui l'a inspiré. Quatre des meilleurs réalisateurs américains d'aujourd'hui se font plaisir et rendent hommage à la série à laquelle ils doivent beaucoup tant professionnellement qu'humainement.

Diffusion le jeudi 30 octobre à 20h35 sur FR3.

Malgré un pacte de non-agression deux êtres peuvent-ils vivre côte à côte sans replonger dans une passion tumultueuse (réponse dans Intimité).

L'avant-dernier film de Truffaut où il s'acharne encore une fois à décrire les détours et les contours de l'amour exalté.

Diffusion le dimanche 25 octobre à 20h35.



AMÈRES LOQUES ET JOYEUX FRANÇAIS

LA BELLE AMÉRICAINE

Film de Robert Dhéry (1961) avec Robert Dhéry, Colette Brosset, Alfred Adam, Jacques Charrier, Pierre Dac, Jean Carmet, Louis de Funès, Jacques Legras, Jean Lefebvre, Jean Richard, Jean-Marc Thibault, Roger Pierre et Michel Serrault.

Marcel turbine dans une usine de tubes. Le soir après la journée de travail, il rejoint sa banlieue populaire où il retrouve ses copains au café et sa femme Paulette devant la cuisinière. Une petite vie sympa, bien réglée, genre boulot, métrô, dodo mais voilà Marcel a une grande ambition : acheter une moto.

Justement pour 500 francs son voisin Alfred accepte de lui céder la sienne. Certes, il faut la pousser au démarrage, elle éternue du tuyau d'échappement et son premier propriétaire s'appelait Mathusalem mais pour ce prix-là faut pas espérer grand chose.

Paulette pousse Marcel à aller voir une voiture qu'on propose à 500 fr dans une petite annonce. Alfred se fâche et parle de voiture à pédales mais Marcel se déplace quand même et revient avec une superbe américaine, une gigantesque déca-potable qui vaut plusieurs millions anciens et qu'il a payée... 450 francs.

Après les premières minutes classiques, le film dérape dans le burlesque, le comique de situation foldingue, genre plus ça va mal, moins, ça s'arrange. On note au passage quelques scènes d'anthologie : la péniche, le concours d'élégance... On retient la distribution la plus éblouissante

du ciné français de l'époque : soixante seconds couteaux qui se démènent comme des fous. On apprécie et on en redemande.

Diffusion le lundi 26 octobre à 20h35 sur FR3.

TONY ROMÉ EST DANGEREUX

Film de Gordon Douglas (1968) avec Franck Sinatra, Jill Saint-John, Richard Conte et Gena Rowlands.

A Miami, haut lieu de l'ennui américain, Tony Rome (Sinatra) détective sans boulot passe son temps à perdre l'argent qu'il

n'a pas dans des paris foireux. Les book-makers se faisant pressants, il accepte l'offre du riche Rudy Kosterman.

Sa fille Diana (St-John) fut débarrassée obligamment d'un objet décoratif très laid mais tout en diamant : une broche. Et ceci alors qu'elle cuvait une crise éthylique dans un motel lointain. Diana, de son côté engage aussi Tony pour retrouver la broche. Double paye pour un seul boulot, le rêve.

Hélas, ce brave Tony n'est pas le seul à rechercher cette épingle à nourrice (lui qui la trouve).

Un détective à Miami, qui habite sur un bateau, qui fréquente la haute et la pègre, on dirait du Miami Vice. Ouai, mais voilà la silhouette voûtée de Sinatra et son faciès désenchanté donnent un charme certain à ce polar de série B.

Diffusion le mardi 27 octobre à 20h35 sur FR3.

Photo Ciné-plus, la librairie de Cinéma, 2, rue de L'Etoile, 75017 Paris. Tél : 42.67.51.52.



LA MINI VAGUE ET L'AMOUR

LA FEMME MARIÉE

Film de Jean-luc Godard (1964) avec Macha Méril, Bernard Noël, Philippe Leroy et Roger Leenhardt.

Charlotte (Méril) est mariée à un pilote de ligne. Entre deux vols, elle s'envoie en l'air avec Robert (Noël), son amant. Elle va accueillir Pierre avec Nicolas leur fils. Pierre lui présente Roger Leenhardt, un humaniste qui revient du procès d'Auschwitz.

Invité par le couple, il dîne chez eux et ils

discutent : Pierre de la mémoire, Charlotte du présent et Roger du compromis dont il fait l'éloge.

Ouf, le cycle Godard se termine ce soir. Vision au vitriol du mariage, La Femme mariée fut interdit en France. Après le scandale de cette censure et suite à quelques coupes, il fut distribué.

Les films de Godard ont une valeur documentaire. Retenons surtout dans celui-ci non pas le discours sexuel passé de mode mais les paroles de Roger Leenhardt. L'élégance, l'intelligence et la force de son propos perdure. L'intervention d'une figure

intellectuelle relève de l'exceptionnel chez Godard, (pour votre culture Roger Leenhardt, critique et réalisateur connu, décédé cette année, fut considéré comme un précurseur et un égal par les jeunes turcs de la nouvelle vague).

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

TROIS CAMARADES

Film de Frank Borzage (1938) avec Robert Taylor, Margaret Sullivan, Franck Tone et Robert Young.

Dans l'Allemagne de la République de Weimar (18-33), l'amitié est une des rares valeurs sûres. Erich, Otto et Gotfried, un trio inséparable, rencontre Patricia Hollman, une charmante "gretchen" qui vit au basques de Breuer, un profiteur de guerre.

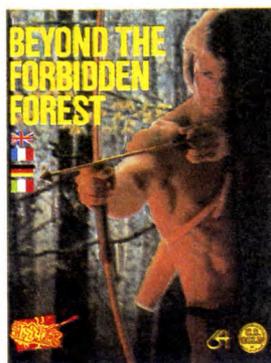
BEYOND THE FORBIDDEN FOREST

d'US GOLD
POUR COMMODORE 64/128

Voilà un logiciel d'aventure dont le nom ne vous est pas inconnu, et pour cause. Cette version est améliorée par rapport à la première. Le résultat est extraordinaire, fabuleux, bien fichu et génialement programmé. Pour tout vous dire, la technique employée est celle dite "d'aventure à structure non-imposée conçue en Omni/dimension 4D." Ouf ! Tout cela a l'air très pompeux, mais je vous assure que la com-

plexité du résultat est la hauteur de la complexité de l'appellation : la non-imposition de la structure signifie que le paysage dans lequel vous allez évoluer est infini (vous pourrez scroller jusqu'à la prochaine panne de courant !), quant à la 4D, c'est assez complexe à expliquer, comme ça, là. Essayons : Vous connaissez tous les jeux en 3D ? Dites-moi franchement, vous trouvez que cela ressemble vraiment à ce que vous

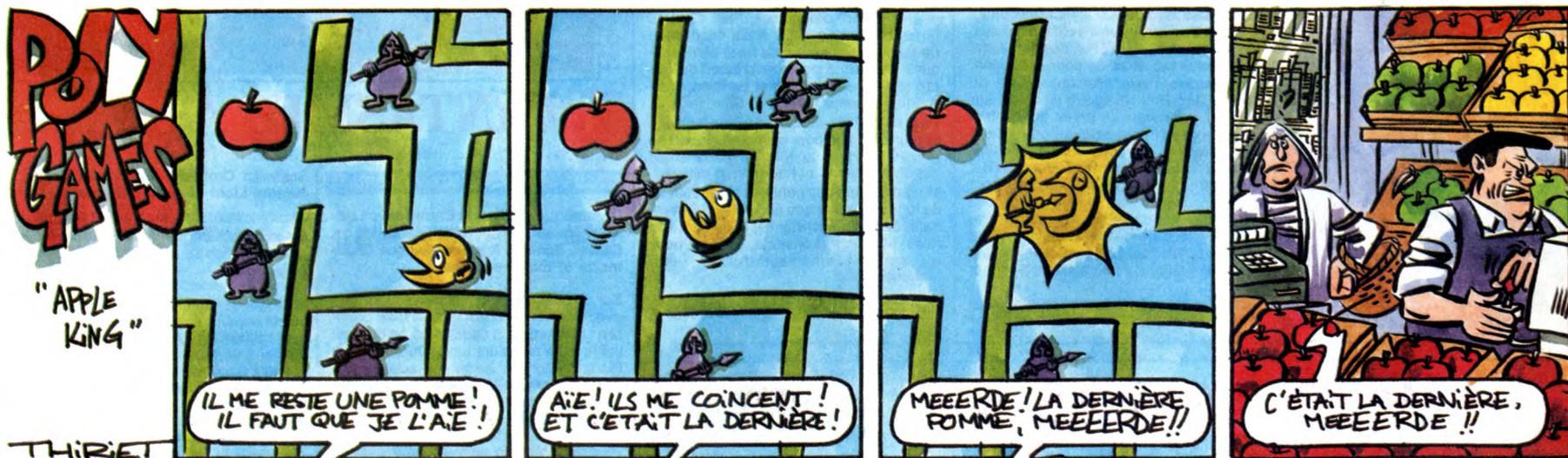
voyez chaque jour en vous promenant ? Hmmm ? Pas trop hein ? C'est pour cela qu'il a été développé le concept de 4D qui n'est en fait que de la vraie 3D afin que vous ne confondiez pas. J'insiste, de la vraie 3D. Bon, prenons un exemple concret, par exemple ce jeu. Vous êtes donc dans la forêt interdite et devez détruire toutes les créatures qui la peuplent, jusqu'à l'ultime combat contre la Demogorgone, maîtresse des lieux. Et ça rend quoi à l'écran ? Imaginez : vous êtes au premier plan, vous vous déplacez vers la droite et passez devant plusieurs arbres. Vous les voyez défilier à vive allure alors que les plans du fond scrolent à une vitesse inversement proportionnelle à leur éloignement. Bien. Maintenant, reculez un peu, pas trop. Voilà, parfait. Vous avez rapetissé. Dirigez-vous



vers la gauche. Vous passez derrière l'arbre ! Plus difficile, un scorpion vous attaque : vous devez le

tuer avec votre arc et pour cela, il vous est possible de tourner autour. Il est par exemple tout à fait concevable que votre ennemi se trouve entre vous (le vrai, celui avec les yeux globuleux collé à son joystick, enfin, vous, quoi) et le personnage que vous dirigez. Encore quelques progrès et les kids se feront flinguer par leur propre personnage. Tout ce que j'ai décrit ne prenait en compte qu'un seul personnage. Imaginez un peu le résultat avec plusieurs machins qui tournent dans tous les sens. Waou ! C'est pas tout : la musique est fabuleuse et il y a plusieurs morceaux. Il se dégage en plus, de ce soft, une ambiance que j'adore. Ça sent le champignon et la mousse après la pluie. Celui que vous n'auriez jamais dû affronter se cache peut-être derrière l'arbre, là...

AMSTRAD	Les Ruines du Diable
A. CATALLO	page 28
AMSTRAD	Witchcraft
Stéphane VALLOIS	page 3
APPLE	Gob
J.F. SALMON	page 6
CANON X07	Jumper
M. MARCIACO	page 25
CBM 64	Bruce
J.M. SAUMONT	page 26
EXL 100	Carpathians 1879
J.L. et F. FARGES	page 5
MSX	Pitman II
L. ITTI	page 28
ORIC	Raule
Jean François BUSTARRET	page 4
SPECTRUM	Casse-Tête
Alain JONQUET	page 7
TI 99/4A (be)	Pitfall II
F. PERIGNON	page 8
Thomson T07	Danger
Stéphane PRIMAULT	page 27
VIC 20	Le Vase d'or
Philippe SILLON	page 5
ZX 81	Donkey Kong
S. LEJAY	page 6



LES "STARS" SEH ★ ★

N'ATTENDEZ PAS NOËL - STOCK LIMITÉ

AMSTRAD 6128
COULEUR



4.656F
POUR
LES MEMBRES
DU CLUB
HEBDOGICIEL



ATARI
520 STF

3.690F
POUR
LES MEMBRES
DU CLUB
HEBDOGICIEL

TOS EN ROM

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

- ★ Tous nos matériels sont garantis un an, pièce et main-d'oeuvre.
- ★ Promotion valable dans la limite des stocks.
- ★ Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des matériels commandés.
- ★ Chèques renvoyés en cas de rupture de stock.

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

ATARI 520 STF : 3.990 F. ☐ PRIX SPECIAL CLUB : 3.690 F. ☐
 AMSTRAD 6128 COULEUR : 5.290 F. ☐ PRIX SPECIAL CLUB : 4.656 F. ☐

Expédition par transporteur : 100 F. France métropolitaine.

Règlement joint : Chèque bancaire CCP