

EXCLUSIF

REVOLUTION : LA STEREOSCOPIE !

TELOCHE

La 6, chaîne fidèle.
Page 31.

CINOCHÉ

Véronique Jannot dans "La Dernière image". Si seulement c'était vrai !
Page 2.

MUSIQUE

En direct avec Toure Kunda.
Page 20

INFO BD

Le dernier Hermann, c'est l'album de l'année !
Page 19.

CONCOURS PERMANENT

2 bâtons et un voyage en Californie avec bobonne ? Facile ! Page 21.

BIDOUILLE GRENOUILLE

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

DEULIGNES

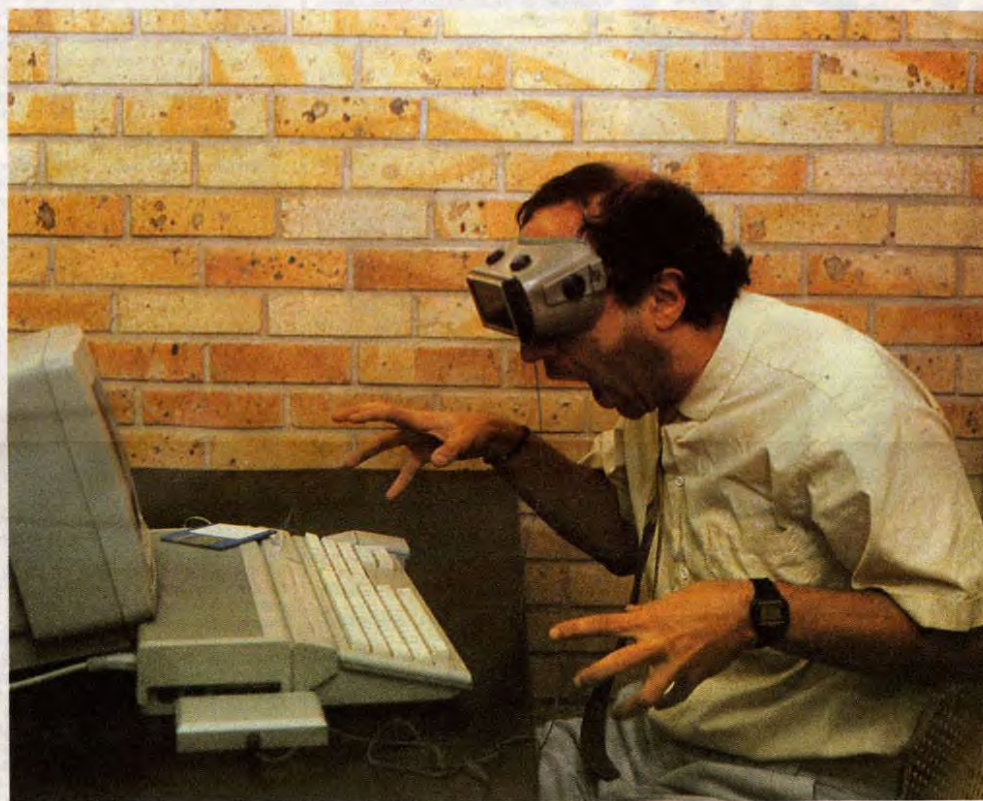
Les Silignes arrivent ! Où ça ? Mais page 21.

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.



Même Carali, pourtant blasé, n'a pu s'empêcher de s'écrier : "Blorghgritzeurgle !" en découvrant la stéréoscopie.

Nous sommes les premiers - et les seuls - à avoir ramené un exemplaire du LCS, nouveau procédé de relief pour micro du Comdex de Las Vegas. C'est la première révolution depuis la création de la souris !

Voir page 12

LES PREMIERS LISTINGS ATARI ST

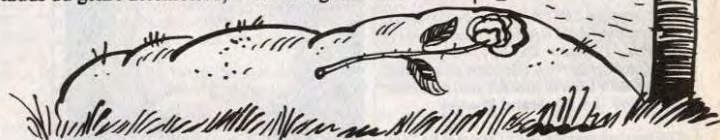
Le voici, le voilà, le premier listing Atari ST est là, dans l'HHHHebdo. Tout mignon, avec ses instructions à la noix, GEMSYS 52, GINTIN et autres ADDRROUT ou VARPTR, que les possesseurs de ZX 81, ils vont avoir un mal fou à les adapter à leur bécane. Chaque semaine, les Ataristes retrouveront donc un programme à taper. Et on se réjouit, et on commence dans la joie et la bonne humeur avec un petit truc simple en basic pour se mettre en appétit car, dès la semaine prochaine, on passe à des trucs plus costauds du genre assembleur, C ou listings interminables avec des Poke en pagaille.

Le cœur des Ataristes : "Mais alors, on va pouvoir s'abonner ?"

La chorale de l'HHHHebdo : "C'est étudié pour !"

La fanfare des PC : "Et nous ? Et nous ?"

L'orchestre de l'HHHHebdo : "Momento, ça vient !"



DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • ATARI 520 ST et 1040 ST • 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 •

**ALLEZ AU CINOCHÉ
GRACE AU CLUB**

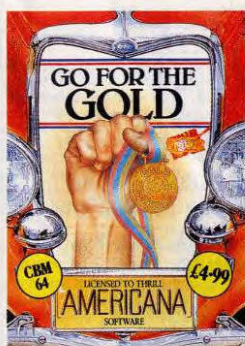
Voir page 14

C'est nouveau, ça vient de sortir

LA RUÉE VERS L'OR

Go for the Gold est une simulation sportive de plus. C'est complètement dingue, le nombre de simulations sportives qui sortent en ce moment. Je sens que je vais être obligé de vous expliquer ce qu'est une simulation sportive, comment ça marche, si on peut prendre sa douche dans le vestiaire des filles (hihihi !). Alors au début y a un menu : on peut choisir le nombre de joueurs, dans le cas présent, un ou deux. On peut également choisir de participer à toutes les épreuves ou bien désirer plus prudemment s'entraîner. Vient ensuite la liste des épreuves. Là,

c'est variable, ça dépend du soft. Dans le cas présent, on a le choix entre six disciplines : la plongée (avec des petites nanas en maillot de bain), le cent mètres haies, le sprint, le tir à l'arc (très bien fait, je termine et je vous en parle plus longuement), le saut en longueur, et enfin les poids et haltères. C'est marrant, à force de vouloir innover, les mecs font n'importe quoi. Le jeu est bien, attention, hein, je dis pas, mais pas logique. Quel type d'épreuve combine le tir à l'arc, les poids et haltères et la plongée (NDLR : je crois que c'est les jeux olympiques, mais je suis pas sûr) ? C'est pas grave. Cha-



cune des épreuves est accompagnée par une musique trottolotte et tous les graphismes sont parfaits. Rien de bien révolutionnaire

dans ce soft, mais les développeurs commencent à connaître par cœur l'animation, la musique, les sprites et le graphisme sur Commodore.

Le tir à l'arc, donc. Super, absolument super. Vous voyez votre avant-bras au premier plan (au cinéma, on dirait "en amorce") et les cibles dans le fond. Il y a un indicateur de vent. Il y a donc du vent. Alors votre avant-bras, ouais. Vous tenez l'arc, vous appuyez sur le bouton feu et vous voyez la flèche encochée et la corde qui se tend. A partir de ce moment, vous commencez à trembler. Je veux dire qu'à l'écran votre bras tremble : dépêchez-vous de viser et tirer ! Comme ce soft n'est pas très cher, je vous le conseille (ne serait-ce que pour le tir à l'arc).

Go for the Gold de Americana Software pour Commodore 64/128.

BÊTE ACORN

Chris Curry, hips ! le PDG de Acorn, lalala... boîte... hips ! Qui conclut... le BBC, équivalent de notre Thomson en che... En Che... En ce qui concerne la vente massive aux écoles, est un type formidable. C'est monmon... Mon pote. Ouai ! Blurr ! C'est la deuxième fois qu'il est arrêté pour conduite en état d'ivresse. Voilà ce que l'on peut lire... Hips ! peut lire dans les canards anglais. Imaginez un peu la même chose en F... Hips... En Franche... Oh lala. Chez nous quoi ! C'est de l'atteinte à la vie



privée ou je ne m'y connais pas. Farpaitement ! Raymond ! Tu va te dé-zabonner immédiatement de ce journal de pochards, tu m'entends ? Mais Ginette je...

SCANNER DE RIEN

Heux possesseurs de TO9, s'il y en a encore (pas des TO9, ça, y en a, mais des possesseurs heureux), réjouissez-vous. Vous ne saviez que faire du trou béant situé sur la face avant de votre bécanne qui vous sert de drive, voici la solu-

moins classique, je l'avoue), formatage de disquette, et, mais je l'ai déjà mentionné, assembleur/désassembleur. Et paif, y débloque. T'as vu, Raymond, y commence à se répéter. On en n'a plus pour longtemps à le supporter.



tion : **Scanner**. Avec un nom comme ça, vous aurez tout de suite compris, du moins l'espère-je, qu'il s'agit d'un utilitaire pour bidouiller vos disquettes. Mais dans la légalité au moins ? Of course, mon général ! Vous ne trouverez pas dans Scanner un copieur de disquettes, même pas un petit copieur de cassettes. Non, rien qu'un éditeur de pistes et de secteurs, avec un petit assembleur/désassembleur parce qu'il restait un peu de place libre en mémoire. Pas de surprises avec ce logiciel : tout est classique pour le genre, lire ou écrire un secteur ou une piste, affichage en hexa ou en ASCII, déplacement de blocs mémoire, impression de l'écran, recherche de caractères en mémoire, plan d'occupation de la disquette (ça, c'est déjà un peu

En tant que journaliste professionnel, m'adressant à un grand nombre de lecteurs, nombre croissant de semaine en semaine, je ne peux pas me permettre de donner à chaque fois mon avis personnel. Je ne dirai donc pas qu'il est dommage que Scanner ne permette pas la copie de disquettes. Toutefois, il est à noter qu'il la facilite grandement (l'aurai pu utiliser, pour cacher mon désarroi et ma déception, la parabole de l'argent qui ne fait pas le bonheur mais qui y contribue, mais je n'étais pas sûr que vous auriez tous compris ce que j'aurais voulu dire). Hein ? Tu dis quoi, Andy ? Comment ça, non ? Mais dis moi oui, Andiiiiiiiiiii, ohohohohoooo, dis moi oui, Andiiiiiii.

Scanner de CIL pour Thomson TO9 exclusivement.

JE FAIS DU LÈCHE

Vous êtes vraiment géniaux, les mecs.

Les abonnements aux **Interdits d'Hebdogiciel** ont bien marché : on a reçu de tout. Pour les ceusses qui l'ignoraient, honte à eux, on proposait un abonnement aux **Interdits** pour la modique somme de 6.823,12 francs, vous permettant ainsi de réaliser une économie substantielle de 1.482,50 balles. Un gag, quoi.

Donc, on a reçu pas mal de bulletins d'abonnement, accompagnés bien sûr du règlement : en liquide,

et vu la saloperie qui m'a coulé dessus, mon teinturier va faire fortune; en petites coupures, la femme de ménage n'arrête pas de gueuler sur le conard qui a envoyé le Figaro en dix mille morceaux et sur l'idiot qui a tout renversé par terre; et même, même, en slip plein de merde.

L'année prochaine, soyez gentils d'envoyer le règlement de votre abonnement sous emballage plastique, qu'on passe pas trois jours à nettoyer la moquette de l'HHHHebdo, merci d'avance.

SOME PLAYERS SHOOT AGAIN !

Vous vous souvenez des logiciels **Players** ? Hein ? Eh, les mecs, vous vous en souvenez, hein ? Soyez sympas. Ne m'obligez pas à chercher dans les vieux HHHHebdos. On avait parlé de ces softs lors du dernier CES de Las Vegas. Je me le rappelle très bien, ils étaient en première page. Pourquoi tant d'honneur, me direz-vous ? Fastoche ! Vous en connaissez beaucoup de softs pas mal et pas chers tournant sur Commodore 64/128 et Amstrad ? A l'époque, y en avait pas des tonnes, croyez-moi. Bref, on vous avait mis l'eau à la bouche et après : plus rien ! Impossible de trouver quelqu'un qui daigne distribuer ces foutus softs. Alors, le



Dieu du Commerce a parlé à un

distributeur. Il lui a dit : "Fouchtrifouchtra, puisqu'il en est ainsi, les softs tu distribueras". C'est pour ça qu'on peut maintenant les acheter par correspondance chez JPG, 35, rue de Versailles, 78320 Le Mesnil Saint-Denis. Comme me le fait remarquer Raymond, faudrait peut-être en dire plus sur les softs. Ok Raymond, accroche-toi au pinceau, j'enlève l'échelle. Les programmes existent en disque et en cassette et coûtent entre 30 et 50 balles. Pas cher. Par exemple **Mega Compilation**. La cassette est vendue au prix de 45 francs, et contient six jeux. Bon, les six jeux ne sont pas tous des musts mais trois d'entre eux méritent que l'on s'y attarde : **Tales of the Ara-**

enfants-du-rock-de-la-télé dans le journal ! Imaginons maintenant que vous possédiez un Yamaha SFK 01 (genre de MSX hyperbalaise en musique). Ouch ! Pas de prise MIDI ! Damned, que vais-je faire de mon beau DX7 (genre de synthétiseur Yamaha hyperbalaise en musique) ? Deux solutions s'offrent à vous. Soit vous revenez votre DX7 pas trop cher, auquel cas je pourrais être intéressé, soit vous foncez chez Clavius, 129, Fbg du Temple qui se fera un plaisir de vous faire la bidouille nécessaire pour la modique somme pas chère de 350 balles.

Ginette, vient vite voir ! Y a les

Mega compilation de Interceptor Micros pour Commodore 64/128.

LA MÉMOIRE QUI FLANCHE



tout et après reste prostré sous sa table de travail en se demandant pourquoi la terre entière et les machines le détestent. C'est ce qu'on appelle le progrès. Je suis un peu amer, là. Mettons que les modes d'emploi sont mal foutus et trop compliqués. Quoi qu'il en soit, **Cedic Nathan** vient de sortir des guides pour utilisateurs distraits : **Les aide-mémoires**. C'est une très bonne idée. Dédiées à différents produits, ces brochures regroupent et expliquent d'une façon claire les principales commandes et leurs syntaxes. Déjà parus, **Textor, Visio 3 PC, MS-DOS et Word**. J'en connais (en général, pas personnellement, hein) qui vont faire des économies de photocopieuse. Pas trop cher (49 balles) et bien pensé. Qu'est-ce que leur arrive chez **Cedic/Nathan** ?

De quoi je parlais déjà ? Ah oui, des aide-mémoires. L'informatique est vraiment un monde extraordinaire. On met à votre disposition des outils destinés à vous faciliter la vie, outils dont les possibilités sont tellement étendues que l'utilisateur se mélange les pinceaux, plante

XDOS ESTA POR NO

Bonne nouvelle pour les Atariens, les MacInsochards et les Amigans : les sociétés Motorola (mère du 68000 qui anime ces trois machines), National Semiconductor (mère du NS 32032, un vrai 32 bits) et Fairchild (mère du Clipper, un 16/32 bits genre 68000... qui tourne à 25 MHz !) se sont concertées et on décidé, à défaut de pétrole, de mettre au point ensemble un programme, baptisé XDOS, qui permette l'exécution de logiciels sous MS/DOS sur les ordinateurs utilisant leurs micro-processeurs.

Trois versions de XDOS existent : la première effectue une recompilation du logiciel écrit sous MS/DOS. Intéressant, mais le soft ainsi recompilé tourne deux fois moins vite que l'original. La seconde reprend le même principe, mais effectue une recompilation plus poussée du langage 8086, les logiciels tournant alors deux fois plus vite que sur un PC AT. La troisième et dernière version de XDOS ne concerne que les applications qui ne court-



circuitent pas le BIOS. Le logiciel recompilé tourne alors à la même vitesse que l'original. Et ça sert à quoi, cette dernière version ? Hein ? Patience, ma chère Ginette, j'y arrive. A mon humble avis, cette dernière version est absolument inutile, puisque d'une part, les applications MS/DOS ne court-circuitent plus depuis longtemps le BIOS, les logiciels se demandant pour effectuer eux-mêmes directement les opérations d'entrée/sortie, et d'autre part, parce qu'il y a la deuxième version, qui rend le logiciel plus rapide, temps d'accès au disque exclu bien sûr, faut quand même pas déconner.

PERSONNE NE S'HABITUE

Peu d'entre vous connaissent le logiciel **Directory** de **BVP Software**. Pour la petite histoire, c'est la boîte qui nous avait aidé à tester le PC 1512 en nous prêtant le logiciel **Compatest**.

compte les critiques, **BRVP Software** a sorti **Directory II**, qui permet en plus de **Directory**-tout-court la rédaction de courrier, la gestion de fichiers, la recherche documentaire, l'impression d'étiquettes et



Mais revenons à **Directory** : il s'agissait d'un outil bureautique plutôt puissant. Soit, mais est-ce tout ? Ben non. Parce qu'aussi bien qu'il fut, il avait des petits défauts. Que les 3000 acheteurs ont dénoncé. Alors, en prenant en

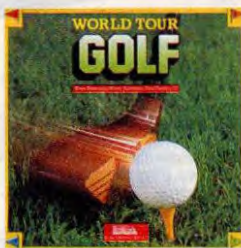
l'envoi de courrier personnalisé. Ça fonctionne sur IBM PC, XT et AT et compatibles bien sûr, et ça coûte 2100 francs hors-taxes, ce qui nous fait du 2490 balles TTC. Décidément, je ne m'habituerai jamais aux prix IBM.

C'est nouveau, ça vient de sortir

GINETTE ET RAYMOND PART ONE

Tiens ? Des nouveautés d'Electronic Arts pour PC et compatibles. Voilà une singulière idée. A force de voir le prix des compatibles PC baisser (dites-le à toute vitesse pour voir), les développeurs se sont dit qu'il serait bien vu de sortir des jeux en pagaille, pour PC. Justement. Y a juste un petit problème, c'est qu'un compatible ou un vrai PC n'est pas une machine de jeu. A part pour faire une partie de Lotus, ou de dBase. On s'imagine des tas de choses sur le PC : un son d'enfer, des graphismes délirants, tout ça. Eh bien non. A moins d'ajouter des cartes à dix briques et un moniteur ultra-haute-super-bien-résolution, auquel cas les jeux ne pourront plus tourner, un PC est beaucoup beaucoup beaucoup moins bon qu'un Commodore ou un Amstrad, pour jouer, le PC. Donc, les critiques qui devraient suivre sous peu sont à prendre en fonction des qualités de la bécaune. Ces précautions étant prises, on va pas tarder à commencer. Le temps d'allumer une clope. Sept, t'as du feu ? Mmmmpff... Mmmmpff... Merci.

World tour Golf est un jeu de Golf. Ah, c'est facile de rire. Et si je ne l'avais pas dit ? Hein ? Euh... Que dire sur un jeu de golf ? Ah ouais. Les clubs. Il y en a quatorze. Les parcours maintenant : plein, y en a plein, et en plus, on peut créer soi-même le "part" de ses rêves, comme dans Golf Construction Set. C'est un bon jeu en fait (pour du PC hein, pour du PC). Les graphismes sont pas mal, genre Flight Simulator. C'est de la belle 3D, quoi (pour du PC, hein). Les sons, en revanche, sont nuls (même pour du PC). Alors, je te conseille ou pas, ce futou soft ? Si vous n'avez jamais vu Leaderboard sur Atari ST ou Amiga, achetez-le. Enfin ce que j'en dis,



vous faites comme vous le sentez. On continue dans la joie et la bonne humeur avec **Super Boulderdash**. Pourquoi super ? Un superlatif est là pour vous indiquer qu'il y a un plus quelque part. Dans le cas présent, le plus est simplement qu'il y a Boulderdash I et II sur la même disquette. Bien que ce jeu soit connu comme le houblon (c'est une vanne, hein, je sais bien qu'on dit connu comme le boudin blanc), fin de la parenthèse, je m'en vais vous le narrer : c'est un petit bonhomme qui se promène sous terre pour manger des diamants, en faisant cependant attention de ne pas se faire écrabouiller par les rochers qui ne demandent que ça. Y a plein de tableaux, de plus en plus difficiles. Heureusement, y a un menu qui vous permet de choisir un tableau, histoire de s'enrainer un peu. Là, je vous ai raconté Boulderdash I, le II est pareil en mieux. Des trois programmes reçus cette semaine, ce soft est le meilleur. Presque aussi bien que les versions des micro normaux, c'est dire. L'animation, le scrolling, les graphismes sont réussis et les bruitages presque aussi beaux que sur un Spectrum (pour un PC, c'est une prouesse !). Sérieusement, c'est un très bon jeu d'arcade, lesquels

jeux d'arcade sont extrêmement rares sur PC, les jeux habituels étant plutôt dans le genre simulation d'enfer avec mode d'emploi de quarante douze mille pages. *Qu'est ce qui lui prend de parler de ça tout à coup ? Il essaierait pas de trouver une transition qui nous achèminerait tout en douceur vers un autre soft, des fois ?* Ah. Que j'aime te voir si attentif, mon bon lecteur. Quelle intelligence dans le jugement, quelle admirable clairvoyance. Il ne sera pas dit plus tard que l'abnégation dont je fais preuve chaque jour que nous offre le seigneur qui pourvoit à nos joies comme à nos peines, aura été vaine. Pardon, je m'emporte, je m'emporte. M'apprendra à lire du Jules Verne, tiens !

Tu vas voir qu'il nous prépare une transition.



A propos de Jules Verne, justement, **Starflight** vous convie à un véritable voyage extraordinaire. *Qu'est ce que j'te disais Raymond, voyage qui va vous faire découvrir des mondes étranges. Ce programme est d'un compliqué !* On dirait un hybride de jeu de rôle, de simulateur de vol et de simulateur d'économie. Imaginez un mélange de Tau Ceti et d'Elite

avec une petite pointe d'Ultima et un soupçon de M.U.L.E. le tout saupoudré de quelques pincées de Hacker.

Eh, Raymond, viens voir, y fait le Raymond de la télé là, le Oliver qui fait la cuisine.

D'après ce que j'ai compris du mode d'emploi écrit dans la langue de Chaxpire, Shaeskyr, flûte ! Shas... écrit en anglais, vous vous déplacez à bord d'un vaisseau, butinant de planète en planète telle l'abeille qui au printemps féconde les fleurs toutes différentes et pourtant si belles.

Ginette ! Amène ta graisse en vitesse, ça recommence. Y nous fait cinquante millions d'amis. S'il arrive à reprendre le fil, je mange mon chapeau.

... fleurs aussi différentes que les 800 mondes que vous allez devoir visiter dans votre périple interstellaire.

Raymond... Ton chapeau... J'te fait chauffer ou tu veux du quiteu-chupe ?

Pour mener cette aventure à bien, il faudra diriger une équipe de six personnes (le capitaine, le scientifique, etc...). En plus de ces jolis dessins (pour du PC, hein), le logiciel tient sur deux disquettes et bénéficie d'un emballage conséquent. Il est livré avec une carte des galaxies, et une espèce de machin que j'ai du mal à décrire. Bon, mettons qu'il s'agit de 2 disquettes en carton qui pivotent l'un sur l'autre et laissent apparaître des indications probablement utiles, dans une fenêtre conçue à cet effet. Comme les disques de stationnement, voilà.

Raymond, ton chapeau ! Mais ma gigounette, je... Raymond, le chapeau ! Bon. Scrunch, scrunch... World tour Golf, Super Boulderdash, Starflight de Electronic Art pour PC et compatibles.

FORMI... FORMI... FORMIDOC



Je viens de recevoir une lettre dans laquelle est écrit que : "Le club micro-informatique du Mille-Club de Bolène (Vaucluse), vous convie à son deuxième FORMIDOC (Forum Micro-Informatique d'occasion) le Samedi 6 décembre dans ses locaux, 1, avenue Jean-Giono 84500 Bolène." Ensuite, y a un saut de ligne et la lettre reprend avec vivacité par : "Au cours de cette journée forum, les visiteurs pourront voir et manipuler différents matériels (Micro-informatique grand public) et échanger leurs idées avec des passionnés." La lettre continue avec des trucs moins intéressants du style : "(...) pour tout renseignements, contacter Pierre FERAUD au 90 40 12 60". Mais ça, c'est moins intéressant alors je le mets pas.

Eh Raymond, tu m'en veux pas trop pour le chapeau ? (1) Si on y

allait à Bolène ? Hein, Raymond, dis, hein ? (1) Voir "Ginette et Raymond part one"

BEAU TEMPS AUJOURD'HUI, MÊME SUR LES RELIEFS

Je me souviens du temps où l'émission d'Eddy Mitchell, encore aidée par le phénomène de nouveauté, attirait les téléspectateurs avides de vieux films, d'actualités de 1950, de dessins animés, et d'attractions à la non à cette époque béate. Dernière Séance, puisque c'est bien d'elle qu'il s'agit, avait essayé une grande première télévisée, qui par la suite, s'était révélée être un énorme fiasco : présenter un film en relief ("la créature du lac noir"), avé les lunettes et tout et tout.

Bref, quelque ait pu être le succès remporté (ou non) par ce film, il me sert d'introduction pour vous présenter **Wanderer**. Pourquoi donc ? Quel rapport peut-il bien y avoir entre un film et un soft ?

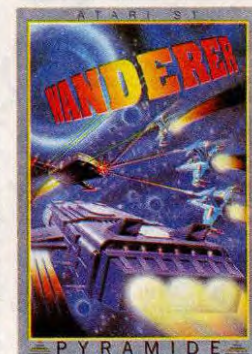
Ben c'est fastoche, c'est une adaptation. Eh bé non, mon con. C'est pas ça. La réponse est pourtant simple : les lunettes. Parce que Wanderer est un jeu en relief et en trois dimensions.

L'histoire se passe dans le futur. D'étranges disparitions se passent sur la Terre. On raconte que le Sphinx (Terre ?) en serait l'auteur, aidé de la toute puissante Arche. A bord de votre vaisseau interplanétaire ultra-super-hyper-dément-rapide-inter-sidéral, vous devez retrouver le Sphinx et le tuer. Si vous pouvez en profiter pour détruire l'Arche, ne vous gênez surtout pas.

Le principe de relief est celui le plus couramment utilisé : on saut que les yeux voient en fait deux images séparées du fait de leur écartement, et que c'est le cerveau qui se débrouille pour tout remettre en ordre. Donc, dans le jeu, chaque image est dessinée deux fois simultanément, une fois en rouge et une fois en bleu, avec un écartement égal à celui des yeux (dans le cas présent, cet écart varie suivant l'éloignement de l'objet concerné, puisque le jeu est également en trois dimensions). Les lunettes comportent deux verres de couleurs différentes, un rouge et un bleu. Pour couper court à trop d'explications et rester compréhensible, je vous dirai directement que le verre bleu des lunettes élimine la partie rouge de l'image, et que le verre rouge élimine la partie bleue. Ce qui fait que le cerveau est trompé, et on a l'impression de voir du relief, alors que c'en est pas. C'est ce qu'on appelle "la synthèse soustractive". Je sais pas si c'est très clair, mais je vous ai pondu ce que j'ai compris des explications du fils de pu... de Cyrille. Euh... Raymond... T'as pigé kekchose ?

Utilisant ce procédé, le logiciel ne pouvait pas présenter un graphique absolument délirant de réalisme et fourmillant de détails, mais au contraire, du type fil de fer. Ce qui ne gâche rien à l'effet de relief, bien au contraire.

... votre vaisseau, avec un canon de chaque côté, qui bougent et qui tirent (Note à la correctrice : je mets ces deux verbes au pluriel parce qu'y a deux canons, et si ça te plaît pas, c'est pareil). Des vaisseaux vous foncent dessus à toute allure (parce qu'attention, la gestion du relief ne ralentit pas d'un poil l'exécution du programme. Ça, c'est fortiche. A ce sujet, je vous conseille tout particulièrement la démo) et que vous devez descendre. Quoique d'un principe simple, ça reste toujours aussi flipant et amusant.



Mais que dire de la sonorisation de tout ça ? Parce que la gestion du programme d'une part, et du relief d'autre part, ça doit prendre de la place en mémoire, non ? Malheureusement (et heureusement à la fois), oui. Ce qui fait que le jeu n'offre que des bruitages. Mais quels bruitages ! D'un réalisme à toute épreuve. Cyrille dirait que ce sont des ondes sinusoïdales de type binaire avec une arborescence multi-nivelée, moi je me contenterai de dire qu'ils sont d'enfer.

Bon, je vous laisse rêver devant vos petits Amstrad et autres Commodore, et vous dis : "à la semaine prochaine, si vous le voulez bien."

Wanderer de Pyramid (que en plus c'est une boîte qu'elle est bien française, cong) pour Atari ST.

FRACIEL, MON MARI !

Borland, vous connaissez ? Non, je dis Borland. **Borland BORLAND**. Ah bon, je préfère ça. Je vous demande ça, parce que Borland vient de signer trois accords de distribution d'un coup.

Le premier, avec le constructeur Zenith, concerne la vente de Turbo-Pascal aux étudiants à des prix étudiants, ce que Zenith, à l'instar de Commodore et de son Amiga, faisait déjà pour ses compatibles. On ne connaît pas encore le montant de la remise proposée, mais apparemment, ça va rendre Turbo-Pascal enfin accessible aux jeunes qui ne possèdent pas d'Amstrad !



Le second accord, signé avec les supermarchés Auchan et les grands magasins Boulanger, permet à Borland de fourguer Sidekick et Reflex avec tout compatible PC vendu entre le premier octobre de cet année (putain, je retarde, moi) et le 31 août de l'année prochaine (ouf, ça va, ça me rattrape un peu).

Enfin, le dernier accord a été signé avec Tran (que vous connaissez surtout pour ses lecteurs de disquettes 5 1/4 pour Amstrad, mais qui fabrique aussi des compatibles PC) fera offrir à tout acheteur d'un

Jasmin PC (ils se font pas chier, chez Tran. Chaque produit Tran s'appelle Jasmin Machin-chose. Remarque, en un sens, ça peut éviter les confusions) devinez quoi ? Turbo-Pascal, oui. Ce dernier accord est d'autant plus bénéfique pour Borland que Tran avait lui-même signé un contrat de diffusion avec Euromarché.

Plutôt bonnard pour Borland comme plan, non ? La ménagère pourra trouver les softs Borland dans son supermarché habituel, entre les serviettes hygiéniques et les deux barils de merde à échanger contre un baril de lessive. Bien sûr, votre boulangère vous proposera un IBM PC pour tout

achat d'un baguette, et un Amiga pour tout achat d'un bâtard... Et c'est pas tout.

Borland International s'étend. Borland International vient d'ouvrir une nouvelle filiale en Angleterre. Borland International vient aussi de sélectionner deux nouveaux distributeurs en Belgique : Soft Europ et Soft Bénélux.

Borland International en a bien de la chance.

Eh, Raymond, j'ai trouvé un titre meilleur que le sien pour cet article : Borlander : there can be only one.

HARRY AND CO

Dans la série "c'est bientôt Noël", on sort le plus de logiciels possibles parce que les parents ils vont les offrir à leurs rejetons", voici le dernier-né de la gamme Ere Informatique : **Harry et Harry**.

(vous avez été capturé par Harry (et comme vous vous appelez aussi Harry, le logiciel il s'appelle aussi Harry et Harry. *Mais dis-moi, Ginette, il est malin tout plein, ce petit*), par erreur semble-t-il. Mais ça vous vous en foutez, l'essentiel étant de vous échapper des griffes de l'infâme Harry (l'autre, pas vous). Donc, Harry (vous, pas l'autre) se retrouve d'abord dans un pavillon de banlieue Los-Angelaise, les mains liées par une corde derrière le dos, dans une cave humide.

Bon, vous vous en échappez, c'est la fin de la première partie du jeu, et vous pouvez commencer la seconde : le soir, vous rentrez chez vous, quand vous voyez deux hommes à Harry (l'autre, pas vous) enlever un vieillard devant la porte de chez Harry (vous, pas l'autre), lequel (le vieillard, pas Harry (vous, pas l'autre)) vous susurre quelques mots à l'oreille avant de se faire assommer. Et paf, vous voici à la recherche d'Harry (l'autre, pas vous) pour délivrer le vieillard (l'autre, pas vous).

Une fois celui-ci délivré, vous avez fini la seconde partie, et vous pouvez commencer la troisième et dernière : vous êtes chez Phil, qui est une jolie et charmante femme, et vous devez la séduire, mais je sais pas pourquoi ? Peut-être a-t-elle un rapport avec Harry (l'autre, pas vous). Pour ce faire, il vous suffit de répondre aux questions qu'elle vous pose (ah, si en vrai c'était aussi simple que ça).

Bon, Harry et Harry (pas vous, pas l'autre, mais les deux ensemble) est un jeu d'aventure avec des

TIENS, POUR TON NOËL, JE T'OFFRE CE MAGNIFIQUE GILET PARE-BALES



zolis dessins et un bon analyseur syntaxique. Les auteurs ont fait preuve d'humour en le réalisant, humour auquel tout le monde risque de ne pas être sensible. On regrettera seulement (ah ben oui, rien n'est parfait) qu'à chaque fois qu'on entre une phrase erronée, le jeu nous sorte un petit air musical bien morné de quelques notes qui fait bâiller au bout de la troisième fois.

A signaler que, sur la face B de la disquette, puisque le soft n'existe qu'en disquette, il y a une démo pour la suite des aventures de Harry et Harry (toujours les mêmes) qui devrait sortir bientôt.

Euh... Raymond... Tu peux m'expliquer kekchose ? Si "l'autre" n'est pas "vous", donc c'est que "vous" n'est pas "l'autre". Mais alors, comment se fait-il que "l'autre" avoue alors que "vous" tremblotte ? - Tais-toi et mange.

Harry et Harry de Ere Informatique pour Amstrad CPC.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Où 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 déployer un logiciel, c'est évidemment pour faire une unique sauvegarde. Vous êtes priés de replomber tout de suite après.

Alors je résume : heureusement que Coluche est mort en moto parce qu'il avait le sida; heureusement que Le Luron est mort d'un cancer parce qu'il avait le sida; on se demande quelle excuse on va bien pouvoir trouver pour Adjani parce qu'elle a le sida; Joseph Poli se sent d'ores et déjà mal dans sa peau et tous les comiques qui bossent avec Lederman devraient faire gaffe parce qu'apparemment, c'est lui qui est porteur du germe.

Ça fait peur, hein ? Il suffit d'être un tant soit peu connu pour être victime de faux-bruits lancés par on ne sait qui. Vous n'aimez pas quelqu'un ? Prenons Jean-Jacques Goldmann, par exemple. Au hasard, hein. Prenez un copain par l'épaule et dites-lui : "Écoute, je te dis un truc mais surtout le répète pas parce que je pourrais avoir des emmerdes. Je t'ai déjà dit que le meilleur copain de mon père est médecin, non ? Ben voilà, tu le sais, maintenant. Eh ben, c'est le médecin de JJ Goldmann, et il paraît qu'il a le sida. Je déconne pas, hein, il est en ce moment à l'hôpital américain de Neuilly. Surtout, tu le répètes pas parce que le copain de mon père pourrait être accusé d'avoir trahi le secret médical".

C'est un exemple au hasard, mais je signale au passage que mon père a vraiment un copain médecin et que... Bref.

Voici le moyen qu'a trouvé Radio Fort Lachaux's Cracker (un pseudonyme, sûrement un sidatique) de passer Gilligan's Gold de cassette à disquette sur Amstrad. Il faut taper le programme suivant :

```
10 FOR A = &6000 TO &600A : READ I : POKE A, I :
NEXT : CALL &6000
20 DATA &11, 0, &FF, &21, 0, 1, &3E, &47, &C3, &A1,
&BC
```

Faire RUN, attendre le chargement puis taper :

```
SAVE "GOLD", B, &1000, &5F00, &5000
```

Pour jouer, taper RUN "GOLD".

Pour passer Roland Ahoy de cassette à disquette, sauter le loader de présentation puis taper ce programme :

```
10 ITAPE : MEMORY &49FF
20 LOAD "I", &5000
30 SAVE "AHOY", B, &5000, &4A00, &63F7
Pour jouer, taper RUN "AHOY".
```

Naturellement, au bout de trois jours, la France entière est au courant des "déboires" de JJ Goldmann. Et là, y a un petit malin qui se dit : "Au fait... Goldmann, il est en train de faire un disque avec Hallyday, non ?" Et c'est reparti. A partir de là, toutes les suppositions deviennent vraies par la simple magie du verbe.

Extraite : comment passer Gouls de cassette à disquette sur Amstrad ? Faites :

```
ITAPE
LOAD "GOUJS", 4096
```

```
IDISC
SAVE "GOUJS", B, 4096, 18368, 4096
```

Et pour 3D Star Strike ? Copiez le premier fichier basic "3D Star" avec les trois pokes habituels, puis faites :

```
MEMORY 5119
```

```
ITAPE
LOAD "SETUP"
```

```
IDISC
SAVE "SETUP", B, 5119, 36506
```

```
ITAPE
LOAD "CODE1"
```

```
IDISC
SAVE "CODE1", B, 5119, 36506
```

Et tout ça, c'est d'Eric le Craqueur (porteur sain). Donc, nous en étions resté avec Hallyday atteint du sida. Par voie de conséquence, Nathalie Baye l'a aussi (les concordances de dates n'ont que peu d'importance dans ce genre d'histoire, l'essentiel est que le sujet soit croustillant). Et en plus, il paraît qu'Hallyday se tape toutes ses choristes qui elles se tapent tous les musicos. Vous suivez, là ? Reposez-vous un instant avec les bidouilles de Thomas sur Amstrad.

Pour avoir des vies illimitées sur Equinox en cassette, tapez ce programme :

```
10 MODE 1
```

```
20 MEMORY &1FFF
```

```
30 LOAD "I", &2000
```

```
40 POKE &2030, &BE
```

```
50 DATA AF, 32, 3, 4F, 32, 14, 3, 32, 4F, 4F, 32, 7F, C, C3, 0, 3
```

```
60 FOR N = &BE00 TO &BE0F
```

```
70 READ AS : POKE N, VAL("&" + AS)
```

```
80 NEXT N
```

```
90 CALL &2000
```

Exécutez-le, ça marche tout seul.

Et pour 255 vies sur Monty on the Run version disquette uniquement :

```
10 MODE 0 : OPENOUT "d" : MEMORY &57F
```

```
20 LOAD "MOTRDATA.SBF", &580
```

```
30 LOAD "MOTRDCD.SBF", &70E2
```

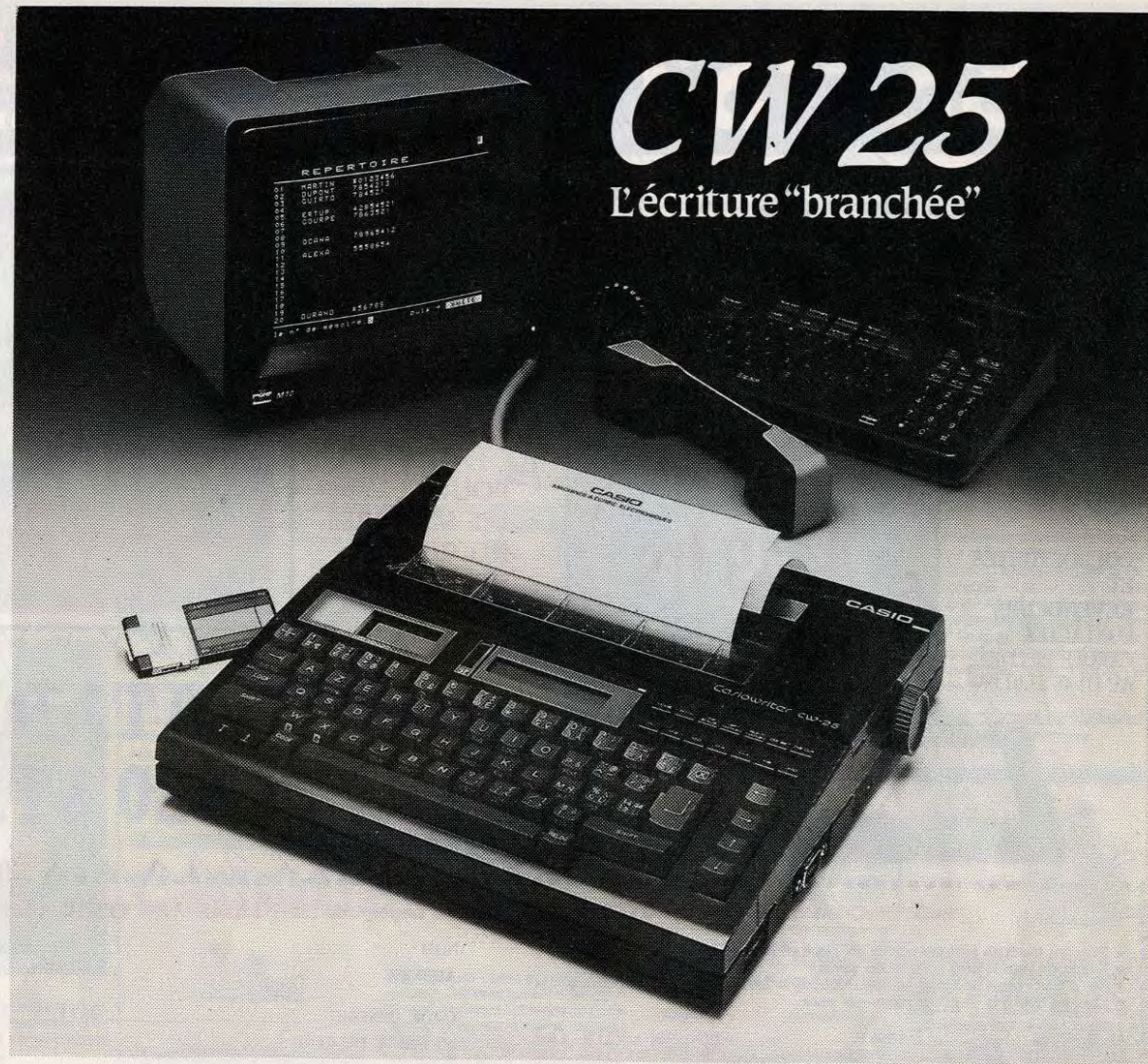
```
40 LOAD "MOTRDCDE.SBF", &C000
```

```
45 POKE &C680, 255
```

```
50 CALL &C000
```

Et c'est automatique aussi.

Donc, on se retrouve avec un bon paquet de musiciens et d'agüichantes choristes lâchés dans la nature, tous atteints du sida. Ça fait peur, non ? D'autant que la cause de tout ça est, si vous prenez la peine de remonter un peu, JJ Goldmann, qui n'en demandait sûrement pas tant. Mais vous allez voir



CW 25

L'écriture "branchée"

CW 25: L'écriture "branchée"

Communication

Deux interfaces incorporées : SÉRIE (RS 232 C) et PARALLÈLE (CENTRONICS) transforment la CW 25 en imprimante de qualité pour votre Minitel ou votre micro-ordinateur.

Mémorisation des textes

Une mémoire incorporée vous permet de conserver environ 2 pages de texte pour modification ou impression ultérieure. Cinq mémoires de phrases sont à votre disposition pour stocker de courtes informations.

Une mémoire externe, en option, constituée de cartes amovibles de 4K ou 8K non volatiles vous donne la possibilité de créer une bibliothèque de textes.

Personnalisation du courrier

Des styles d'impression et effets spéciaux : écriture large, ombragée, soulignée donnent à votre courrier un aspect original. Un clavier international fournit les caractères particuliers aux langues allemandes, espagnole...

CASIO

Les nouvelles écritures:



CW10

CW20

CATALOGUE sur demande contre 2 timbres à 2,20F. CASIO - I78, rue du Temple - 75139 PARIS Cedex 03.
Vente en papeterie et magasins spécialisés. AGENT EXCLUSIF: NOBLET S.A.

qu'on peut faire pire. Avant, quelques indications pour Citadelle sur Atmos par Olivier Le Cam.

"Il est possible de passer dans un passage secret à partir des appartements du roi (22) en appuyant sur l'œil, ou à partir de la salle 32 aux murs crevasés en tirant l'anneau. Ce passage donne sur un second, car dans la salle de la magie (46), il faut dire REITOR, comme le signale le message contenu dans le coffre placé dans la fontaine (salle 61, exécuter les opérations : pose tout, plonge fontaine, regarde cavité, prends coffre, remonte, ouvre coffre... ne pas oublier de reprendre les objets déposés). La potion améliore la classe d'armure du guerrier tant qu'il la porte sur lui. Pour sortir du second passage secret, il est nécessaire d'avoir une classe d'armure la plus faible possible (minimum -2). On peut alors taper FIN et répondre oui à la question "voulez-vous vraiment arrêter ?". On est alors transporté dans la chapelle où il faudra combattre le maître du mal. Le guerrier sera vainqueur, après un combat de plus de cinq minutes. A noter que l'armure, l'épée (de la pièce 1), le bouclier (de la salle de garde 47), le heaume (dans le cachot 26) et le coffre (dans la fontaine) amélioreront la classe d'armure. Le génie de la bibliothèque est un ami, on peut lui parler. Pour ouvrir les caisses et les tonneaux dans la réserve 11, la pince (de la salle des tortures 29) est utile. De même, la masse (de la salle des armes 7) permet de casser les carreaux de la salle dont les murs sont recouverts de

carrelage. Cette salle est accessible à partir du second passage secret, en soulevant la tapisserie. La sortilège contenu dans la salle 24 (en actionnant la marche) peut être utilisé en disant sortilège, tout comme la fiole de la salle du trône 19 en disant "bois potion". Pour reprendre un peu d'endurance, il est possible de boire deux fois de l'eau. Il ne reste plus qu'à dire qu'un diamant est dissimulé dans la toile (qu'il faut déchirer) de la chambre 38. Un dernier truc : n'essayez pas d'éteindre la torche sous peine de syntax error in 4870."

Le disque de Goldmann et d'Hallyday, y a un troisième type qui bosse dessus : Elton John. Or, entre nous, hein, vous connaissez les relations qui existent entre Elton John et Warren Beaty, hein ? Notez bien que la relation est totalement imaginaire, mais que comme ça se passe aux USA, personne n'est là pour infirmer. Et ça passe comme une lettre à la poste. Or, avec qui a tourné Warren Beaty récemment ? Hein ? Avec qui ? Adjani, oui.

Pour effectuer une copie anti-café de The Black Cauldron sur Apple, selon Kristo et Godfather, après avoir copié les 5 faces au Locksmith, changer sur la face A piste \$11 secteur \$F byte \$5 le A9 en 60. Pour faire joli, remplacez aussi piste 0 secteur 0 byte \$4A 6C FD par 4C B5 et en byte \$B5 tous les zéros par : 8C 4A 4A 4A 4A 90 99 F8 04 99 78 04 6C FD 08. Pour faire la même chose avec Hacker II, après l'avoir copié au Locksmith, mettez-vous en DOS 3.3 et tapez (après avoir introduit la copie de sécurité dans le

drive) :
BLOAD HACKER II HELLO
CALL -151
6448 :A9 B8 EA
6451 :A9 FE EA
6459 :A9 2F EA
3D0G
BSAVE HACKER II HELLO, A\$6000, L\$589
Pour faire toujours la même chose avec Sundog 2.0, copier l'original avec Locksmith. La piste \$22 de la face 2 ne passe pas, c'est normal. Mettez sur la face 1 piste \$13 secteur \$7 byte \$5D : A0 38 A9 2A 91 04 6C 04 00.
Et encore pareil pour Nine princess en amber. Mettez en piste \$17 secteur \$C byte \$C5 : EA EA EA EA EA EA EA EA EA (ça fait dix, pour vous éviter de compter).
Et on retombe sur nos pattes avec Isabelle Adjani qui a le sida. Or, c'est déjà un bruit qui court : ça permettra de ratifier le restant de vos dires. Pour bien insister, dites : "Je sais pas si tu l'as vue chez Drucker, l'autre jour, mais elle a vachement maigri, hein, c'est un signe". Au passage, je vous signale que vous pouvez remplacer "maigri" par "gros", de toutes façons, tout le monde va acquiescer d'un air sombre. Le fait que vous confirmiez le sida d'Adjani va donner à penser à vos copains que Goldmann doit l'avoir aussi. Vous avez gagné.
La semaine prochaine : comment faire croire à vos copains que le pape a le sida en passant par Le Pen.

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

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

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

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

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

- 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.

LES LOGICIELS BORLAND

A PRIX CLUB

AMSTRAD (CPM/80)

AM430	***	TURBO PASCAL (avec option graphique)	DSK	944	848	754
AM431	**	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
AM432	**	TURBO DATA BASE TOOLBOX	DSK	705	635	564
AM433	***	TURBO GRAPHIX TOOLBOX	DSK	705	635	564

APPLE IIE ET IIC

AP090	***	TURBO PASCAL	DSK	824	741	659
AP091	**	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
AP092	**	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	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, 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



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

Fermée le lundi mais permanence téléphonique au Club, assurée.

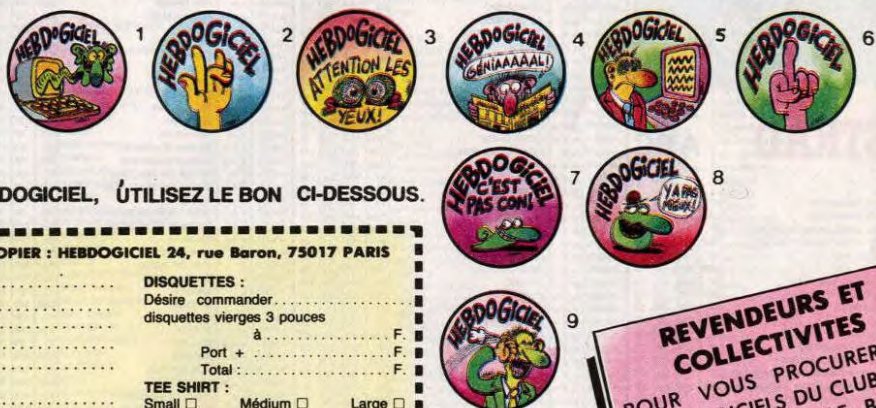
BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL
160, rue Legendre, 75017 PARIS.
Tél. (1) 46.27.01.00.
Métro : Guy-Moquet

ATTENTION !! COMME LE DOLLAR LES DISQUETTES 3" SONT A LA BAISSSE

VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER PAR CORRESPONDANCE OU À LA BOUTIQUE.	PRIX UNITAIRE			PORT	
	A	B	C	QUANTITÉ	TARIF
	32	30	24	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

CHOISISSEZ UN BADGE



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

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

NOM : PRENOM : DISQUETTES :
 Désire commander
 Adresse : 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 :
 TEE SHIRT :
 Small Médium Large
 Quantité :
 Prix unitaire :
 Port : + 15 F.
 TOTAL :

Règlement joint : Chèque bancaire CCP Mandat poste (étranger)

REVENDEURS ET
COLLECTIVITES
POUR VOUS PROCURER LES
LOGICIELS DU CLUB
CONTACTEZ CAROLE BILLORÉ
AU (1) 46 27 01 00

SUPPORTS	DISQUETTE
DSK	CASSETTE
K7	CARTOUCHE
CAR	SOFTCARD
S	

COTES	INDISPENSABLE
***	RECOMMANDÉ
**	BON
*	

PRIX	
A :	PRIX CATALOGUE
B :	PRIX ABONNÉ
C :	PRIX CLUB



BULLETIN D'ADHESION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS
(Ecrire en lettres capitales)

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

Je choisis le badge n°

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

Nom Prénom

Adresse

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 II	DSK	182	163	144
AM424	***	SRAM	DSK	180	162	144
AM417	***	STARSTRIKE	K7	120	109	75
AM418	***	STARSTRIKE	DSK	182	163	144
AM425	***	THEY SOLD A MILLION 3	K7	120	109	75
AM426	***	THEY SOLD A MILLION 3	DSK	182	163	144
AM427	***	US GOLD HITS	K7	120	108	96
AM428	***	US GOLD HITS	DSK	180	162	144
AM429	***	ZOMBI	DSK	160	144	128

ATARI ST

ST042	***	APL 68000 (LANGAGE)	DSK	1890	1700	1498
ST043	***	HACKER II	DSK	303	273	196
ST044	***	MERQUARY	DSK	303	273	196
ST045	***	REALTIME CLOCK	DSK	303	273	196
ST046	***	STARGLIDER	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
CO458	***	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	K7	120	109	75
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	**	CRUSAIDE EN EUROPE	DSK	303	273	196
IB019	**	SPTIFIRE ACE	DSK	218	196	142

MSX

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

PROMOTION SPECIALE LOGICIELS POUR ATARI ST

ST036	**	ARENA	303	273	186
ST002	***	BRATACCAS	410	369	226
ST037	**	DEEP SPACE	424	282	236

PROMOTION QUICKSHOT II

A : 79
B : 71
C : 49



AM319	***	BATMAN	DSK	181	162	116
AM400	**	BEACH HEAD	DSK	120	117	68
AM401	**	BEACH HEAD	DSK	159	152	108
AM402	***	BOMBLACK	K7	108	87	65
AM404	***	BOULDER DASH II	M7	121	108	75
AM405	***	BOULDER	K7	108	87	65
AM298	**	BOUNDER	DSK	157	141	99
AM406	**	BOUNTY BOB STRIKES BACK	DSK	108	96	34
AM407	**	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	96	66
AM409	**	BRUCE LEE	K7	110	99	34
AM408	**	BRUCE LEE	DSK	170	153	105
AM4052	**	CAULDRON	K7	98	88	60
AM4053	**	CAULDRON	DSK	153	138	91
AM4054	**	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
AM410	**	CHIROLOGIE	K7	80	50	20
AM4056	**	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	70
AM4059	**	COLOSSUS CHES 4	K7	119	107	72
AM4060	**	COLOSSUS CHES 4	DSK	155	140	96
AM4061	**	COLOSSUS CHES 4 0/256	DSK	194	175	126
AM4062	**	COMBAT LYNX	K7	109	96	66
AM4063	**	COMMANDO	K7	107	96	66
AM4064	**	COMMANDO	DSK	182	163	117
AM4065	**	COMPUTER HITS 5	DSK	182	163	117
AM4066	**	COMPUTER HITS 10	DSK	194	175	126
AM4067	**	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	75
AM4068	**	CONFUZZION	K7	87	78	52
AM4069	**	CORE	K7	121	108	75
AM4070	**	CRAFTON ET XUNK	K7	140	126	88
AM4071	**	DEVIL'S CROWN	DSK	220	198	144
AM4072	**	CYRUS CHES	K7	121	109	75
AM4073	**	CYRUS CHES-8256	DSK	155	140	96
AM4074	**	D BASE 2	DSK	790	713	632
AM4075	**	DAMS	K7	295	266	186
AM385	**	DAN DARE	DSK	120	108	75
AM386	**	DAN DARE	DSK	181	163	117
AM4076	**	DATAMAT	DSK	450	405	315
AM4077	**	DEFEND CR DIE	K7	97	87	49
AM4078	**	DEFEND CR DIE	DSK	113	104	61
AM4079	**	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	106
AM4080	**	DEVIL'S CROWN	DSK	305	275	204
AM4081	**	DEVPAC	DSK	360	324	242
AM4082	**	DEVPAC	K7	124	112	75
AM4083	**	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	146	132	93
AM4084	**	DOCTOR WHO	DSK	207	187	135
AM4085	**	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	75
AM4086	**	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	117
AM4087	**	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
AM4088	**	DUNDIRARACH	K7	115	104	61
AM4089	**	DUNDIRARACH	DSK	140	126	87
AM4090	**	DUP PACK FIGH EXLO	K7	229	206	138
AM4091	**	EDEN BLUES	K7	140	126	96
AM4092	**	EDEN BLUES	DSK	220	198	140
AM4093	**	ELDON	K7	114	103	70
AM4094	**	ELITE	DSK	155	140	96
AM4095	**	ELITE	DSK	185	166	120
AM4096	**	EMPIRE	K7	210	147	147
AM4097	**	EMPIRE	DSK	310	271	217
AM4098	**	EMPIRE	DSK	121	108	75
AM4099	**	EQUINOX	K7	182	163	117

ABC

AB011	**	ESMERALD ISLE	K7	85	76	59
AB012	**	FANTASTIC FOUR	K7	120	108	75
AB013	**	FANTASTIC VOYAGE	DSK	155	140	112
AB014	**	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
AB015	**	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
AB016	**	FORMULA ONE	K7	92	83	69
AB017	**	FORTH	K7	234	211	141
AB018	**	FORTH	DSK	277	249	195
AB019	**	FORTH	K7	121	109	75
AB020	**	FORTH ADVENTURE	DSK	181	163	117
AB021	**	FOURTH PROTOCOL	DSK	181	163	117
AB022	**	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
AB023	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
AB024	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	121	108	85
AB025	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB026	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB027	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB028	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB029	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB030	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB031	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB032	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB033	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB034	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB035	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB036	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB037	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB038	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB039	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB040	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB041	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB042	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB043	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB044	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB045	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB046	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB047	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB048	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB049	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB050	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB051	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB052	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB053	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB054	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB055	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB056	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB057	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB058	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB059	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB060	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB061	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB062	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB063	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB064	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB065	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB066	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB067	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB068	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB069	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB070	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB071	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB072	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB073	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB074	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB075	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB076	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB077	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB078	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB079	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB080	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB081	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB082	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB083	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB084	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB085	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB086	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB087	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB088	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB089	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB090	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB091	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB092	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB093	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB094	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB095	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	163	117
AB096	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	181	1	

AMSTRAD PC*

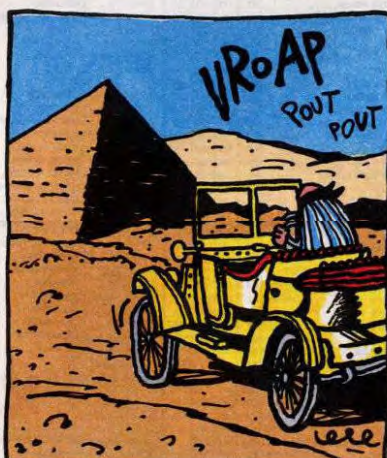
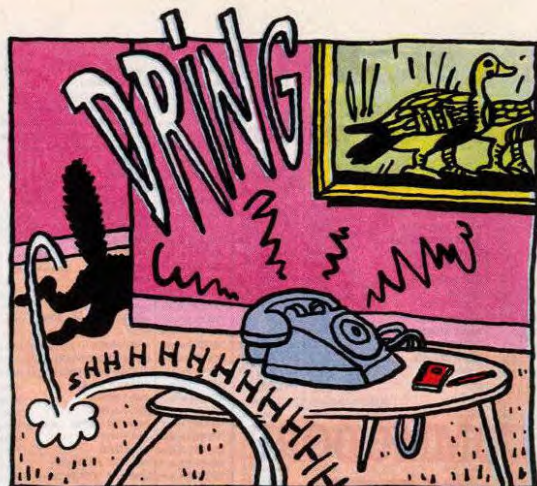
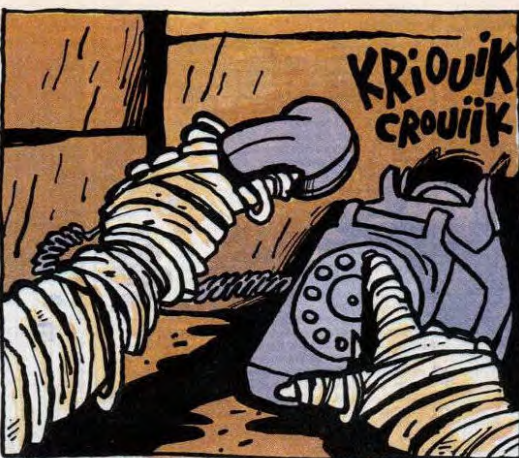
IBM PC ET COMPATIBLES

C041	***	GHOST N GOBLINS	DKS	182	163	127
C042	**	GO FOR GOLD	DKS	60	64	42
C043	**	GO FOR GOLD	DKS	60	64	42
C036	**	GOLF CONSTRUCTION SET	K7	157	141	99
C029	***	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	K7	280	252	196
C029	***	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DKS	182	166	238
C036	**	GOLF CONSTRUCTION SET	K7	157	141	99
C0124	**	GOONIES	K7	115	104	70
C0125	**	GOONIES	DKS	160	144	105
C0363	**	GREEN BERT	K7	121	108	75
C0126	**	GREEN REVENGE	DKS	182	163	117
C0127	**	GYROSCOPE	K7	97	87	52
C0128	**	GYROSCOPE	DKS	160	144	90
C0130	**	HACKER	K7	110	99	71
C0131	**	HACKER	DKS	144	130	93
C0132	**	HARD BALL	K7	120	108	75
C0133	**	HARD BALL	DKS	150	135	100
C0135	**	HARD HAT MACK	DKS	140	126	90
C0136	**	HERBERTS DUMMY RUNN	K7	120	108	75
C0425	**	HOLE IN ONE	K7	30	27	21
C0137	**	THE HOBBIT	K7	96	87	52
C0139	**	IMPOSSIBLE MISSION	K7	96	87	52
C0140	**	IMPOSSIBLE MISSION	DKS	190	171	118
C0141	**	INDIANA JONES	K7	120	108	75
C0426	**	IRIDIS ALPHA	K7	121	109	74
C0427	**	IRIDIS ALPHA	DKS	157	141	99
C0428	**	JACK THE NIPPER	K7	121	109	74
C0429	**	KARATEKA	DKS	180	162	108
C0430	**	KARATEKA	DKS	380	342	214
C0431	**	KENNEDY APPROACH	K7	120	108	75
C0432	**	KENNEDY APPROACH	DKS	145	131	100
C0433	**	KENNY	K7	121	109	85
C0434	**	KENNY	DKS	182	163	127
C0435	**	KNIGHT GAMES	K7	121	108	75
C0436	**	KNIGHT GAMES	DKS	182	163	127
C0437	**	KNIGHTS OF THE DESERT	K7	121	108	75
C0438	**	KORONIS RIFT	DKS	157	141	99
C0439	**	KORONIS RIFT	DKS	165	149	97
C0440	**	KUNG FU MASTER	K7	157	141	99
C0441	**	KUNG FU MASTER	DKS	295	263	197
C0442	**	KWICK COPY	K7	111	100	66
C0443	**	LAW OF THE WEST	DKS	150	135	100
C0444	**	LAW OF THE WEST	DKS	150	135	100
C0445	**	LEADERBOARD	DKS	182	163	127
C0446	**	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95	61
C0447	**	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DKS	160	144	99
C0448	**	LOOK RUNNER	K7	121	109	74
C0449	**	LORDS OF MIGHT	DKS	140	126	85
C0450	**	LORDS OF THE RINGS	K7	165	148	95
C0451	**	MANDRAGORE	K7	250	225	200
C0452	**	MANDRAGORE	DKS	250	225	200
C0453	**	MANIC MINER	K7	64	58	43
C0454	**	MASQUERADING THE SUN	DKS	150	135	100
C0455	**	MASQUERADING THE SUN	DKS	150	135	100
C0456	**	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
C0457	**	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	72
C0458	**	MATCH POINT	K7	96	87	52
C0459	**	MAX ANDROMED	DKS	121	108	75
C0460	**	MELBOURNE PACK	K7	70	63	30
C0461	**	MERCENARY	K7	114	103	61
C0462	**	MERCENARY	DKS	144	130	89
C0463	**	MIG ALLEY ACE	K7	112	101	68
C0464	**	MIG ALLEY ACE	DKS	170	153	105
C0465	**	MINDSHADOW	K7	121	108	75
C0466	**	MINDSHADOW	DKS	250	225	164
C0467	**	MISSION AD	K7	121	109	74
C0468	**	MISSION AD	DKS	157	141	99
C0469	**	MOBIUS	K7	121	108	75
C0470	**	MONSTER TRIVIA	K7	90	81	37
C0471	**	MOON SHUTTLE	DKS	125	112	67
C0472	**	MOON SHUTTLE	DKS	158	143	111
C0473	**	NEXUS	K7	250	225	120
C0474	**	NIGHT MISSION PINBALL	K7	121	109	74
C0475	**	NIGHTSHADE	K7	121	109	74
C0476	**	NON GAMES 2	K7	102	92	65
C0477	**	NON GAMES 2	DKS	250	225	200
C0478	**	OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	250	225	200
C0479	**	OMEGA PLANET INVISIBLE	DKS	250	225	200
C0480	**	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	21
C0481	**	ONE MAN AND HIS DROID	DKS	140	126	85
C0482	**	ONE ON ONE	K7	102	92	65
C0483	**	OPERATION CYBORG	K7	140	126	85
C0484	**	OUTLAWS	K7	121	108	75
C0485	**	PARADROID	DKS	132	119	81
C0486	**	PASCAL 64	DKS	250	235	245
C0487	**	PASCAL 64	DKS	250	235	245
C0488	**	PARADROID	DKS	132	119	81
C0489	**	PARADROID	DKS	250	235	245
C0490	**	PASTFINDER	K7	99	82	62
C0491	**	PASTFINDER	DKS	145	131	94
C0492	**	PINBALL CONSTRUCTION	K7	121	108	75
C0493	**	PING PONG	K7	110	99	66
C0494	**	PING PONG	DKS	110	99	66
C0495	**	PITSTOP II	DKS	145	130	91
C0496	**	POLE POSITION	K7	112	101	68
C0497	**	POOYAN	DKS	250	225	80
C0498	**	POOYAN	DKS	250	225	80
C0499	**	PYTHON	K7	96	87	52
C0500	**	R.M.S. TITANIC	K7	121	108	75
C0501	**	RACING DESTRUCTION SET	DKS	182	164	117
C0502	**	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	68
C0503	**	RAMBO	DKS	132	119	81
C0504	**	REALM OF IMPOSSIBILITY	DKS	160	144	99
C0505	**	RED ARROW	K7	109	98	66
C0506	**	RED HAWK	K7	121	109	75
C0507	**	RED HAWK	DKS	182	164	118
C0508	**	RESCUE ON FRACALUS	K7	130	117	72
C0509	**	RESCUE ON FRACALUS	DKS	144	130	94
C0510	**	RESCUE ON FRACALUS	DKS	144	130	94
C0511	**	REVS	DKS	215	194	135
C0512	**	REVS	DKS	250	225	185
C0513	**	ROVER RAID	K7	105	95	61
C0514	**	ROCKN WRESTLE	K7	120	108	75
C0515	**	ROCKN WRESTLE	DKS	155	139	98
C0516	**	ROCKN WRESTLE	DKS	155	139	98
C0517	**	ROOM 10	K7	97	87	52
C0518	**	ROOM 10	DKS	96	87	52
C0519	**	ROOM 10	DKS	102	92	65
C0520	**	SABRE WULF	K7	112	101	68
C0521	**	SCARABEUS	K7	120	108	75
C0522	**	SCARABEUS	DKS	145	131	95
C0523	**	SEVEN CITIES OF GOLD	DKS	182	167	117
C0524	**	SKYFIGHTER	K7	121	108	75
C0525	**	SKYFOX	DKS	157	141	99
C0526	**	SLASHOT	K7	97	87	52
C0527	**	SOLO FLIGHT	K7	160	144	107
C0528	**	SOLO FLIGHT 2	K7	121	108	75
C0529	**	SPACE DOUBT	K7	116	105	62
C0530	**	SPACE SHUTTLE	DKS	250	225	135
C0531	**	SPEED KING	K7	107	96	58
C0532	**	SPEED KING	DKS	137	123	84
C0533	**	SPEED KING	DKS	137	123	84
C0534	**	SPEED KING	DKS	137	123	84
C0535	**	SPEED KING	DKS	137	123	84
C0536	**	SPINZDY	K7	121	108	75
C0537	**	SPINZDY	DKS	182	163	117
C0538	**	SPINZDY	DKS	182	163	117
C0539	**	SPITFIRE 40	K7	121	109	74
C0540	**	SPITFIRE ACE	K7	100	90	70
C0541	**	SPITFIRE ACE	DKS	160	146	106
C0542	**	SPLASHOT	DKS	130	115	80
C0543	**	SPLIT PERSONALITIES	DKS	134	121	94
C0544	**	SPY VS SPY	K7	112	101	68
C0545	**	SPY VS SPY II	K7	121	109	74
C0546	**	SPY VS SPY II	DKS	121	109	74
C0547	**	STARBUCK	K7	112	101	68
C0548	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0549	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0550	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0551	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0552	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0553	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0554	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0555	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0556	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0557	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0558	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0559	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0560	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0561	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0562	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0563	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0564	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0565	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0566	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0567	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0568	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0569	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0570	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0571	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0572	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0573	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0574	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0575	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0576	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0577	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0578	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0579	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0580	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0581	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0582	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0583	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0584	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0585	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0586	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0587	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0588	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0589	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0590	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0591	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0592	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0593	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0594	**	STARBUCK	DKS	121	108	75
C0595	**	STARBUCK	DKS	121	108	75

C031	***	THEATRE EUROPE	K7	140	126	88
C0312	***	THEATRE EUROPE	DKS	121	109	74
C0313	***	THEY A SOLD MILLION	DKS	121	109	74
C0314	***	THEY A SOLD MILLION II	DKS	121	109	74
C0315	***	THEY A SOLD MILLION II	DKS	121	109	74
C0316	***	THEY A SOLD MILLION II	DKS	121	109	74
C0317	***	THEY A SOLD MILLION II	DKS	121	109	74
C0318	***	THING ON A SPRING	K7	96	87	52
C0319	***	THING ON A SPRING	K7	114	103	70
C0320	***	THING ON A SPRING	K7	121	108	75
C0406	**	TOUCH DOWN	DKS	182	163	127
C0407	**	TOUCH DOWN	DKS	182	163	127
C0323	**	TOUZ BARZAR	DKS	250	225	135
C0440	**	TRAP	DKS	121	109	74
C0441	**	TRAP	DKS	121	109	74
C0327	***	UP AND DOWN	K7	112	101	68
C0328	***	UP AND DOWN	DKS	150	135	85
C0329	***	UP AND DOWN	DKS	150	135	85
C0330	***	UP AND DOWN	DKS	150	135	8

POLKA l'égyptien

dans: **LA MOMIE**



B.D!

EBDITO

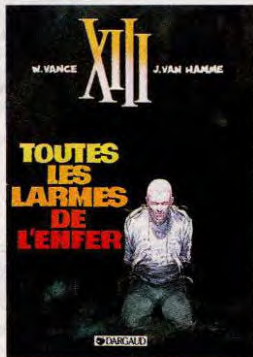
Salut, salut. Cette semaine, ne manquez pas le bouquin le plus dense, le plus fou et le plus rigolo de l'année : Julius et Roméo d'Hermann, le dernier Jérémiah. Vous enten-
dez ? Si vous ne manquez, je vous cause plus jamais, bande de taches. Merde, va falloir que je me calme, c'est la deuxième fois que

je vous insulte, cette semaine. Si vous lisez le Hermann et pas le Tintin, je retire tout ce que j'ai dit. A propos du Tintin, un lecteur m'écrit que, contrairement à ce que je disais, on le trouvait dans les super-marchés. C'est vrai : j'ai appris depuis qu'il y avait des tirages spéciaux pour les grandes surfaces. Ça alors. Milou.

13/3



J'en reviens de tant de bonnes choses à la fois. Vraiment, c'est une bénédiction. Le troisième tome de XIII est, voyez-vous, génial. Alors là, vous devez commencer à vous poser des questions. Soit c'est plus Milou qui fait la rubrique, on a mis quelqu'un d'autre qui utilise le même pseudonyme, soit il est malade et il ne sait plus ce qu'il dit, soit il a été acheté par des éditeurs, soit tous les auteurs de la semaine sont des copains à lui, soit, mais là ça paraît quand même bien étonnant, soit tous les albums sont bons. Ben oui : tous les albums sont bons. J'y peux rien, hein ? Ça arrive, de temps en temps. Bon, XIII, le seul truc chiant, c'est que c'est à suivre. Donc, vous n'aurez pas le fin mot de l'histoire. Mais alors, quel rythme, quelle facilité dans la narration, quel dessin, c'est fou ! Pourtant, moi, tout ce qui touche à l'armée, personnellement, j'aurais plutôt tendance à jeter ça vite fait bien fait le plus loin possible à cause de l'odeur, mais là, on est pris tout de suite, pas moyen de s'en décoller, on se demande qui est vraiment XIII, pourquoi il est là où il est, qui



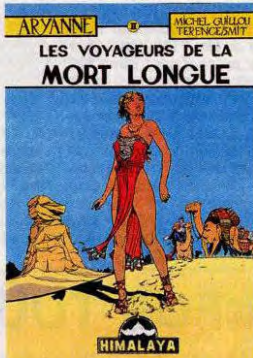
sommes-nous, d'où venons-nous, tout ça. Un peu "Vol au-dessus d'un nid de coucou" version agent secret, quoi. Génial.
TOUTES LES LARMES DE L'ENFER de VANCE et VAN HAMME chez DARGAUD, 42 balles.



VIE PRIVÉE



Bon, j'ai eu des explications sur le fonctionnement de Magic Strip. Parce que quand je lis pas de la bd, j'enquête sur la bd, voyez-vous. Alors Magic Strip, c'est fait par deux frangins fous de bd qui collaborent étroitement avec les auteurs. Ça veut dire que, quand les auteurs viennent les voir avec un scénario, ils discutent du scénario, font modifier des détails et corrigent des planches jusqu'à ce que le résultat soit parfait, ce qui peut prendre des mois et des mois. Quand l'album sort, on ne s'aperçoit pas de ce travail mais on s'étonne toujours de la qualité. A commencer par moi, d'ailleurs, à chaque fois que j'ouvre un de leurs bouquins, je me demande comment ils font pour tirer autant de leurs auteurs. Maintenant je sais. Tout s'explique. De temps en temps, ils sortent un album avec un peu de cul, mais toujours avec la touche en plus qui fait la différence (merde, c'est "qui fait la différence" ou "qui lave plus blanc" ? Je me rappelle jamais). Et justement, celui-ci contient un peu de cul, très sage, d'ailleurs. De toutes façons, l'histoire en elle-même est tellement passionnante qu'on ne s'arrête pas à des détails de ce genre. Résumés du tome 1 : Aryane et Guise, respectivement princesse et prince d'Atlantis, ont été plongés dans un état de mort suspendue (je voudrais pas jouer les chieurs mais à mon avis c'est plutôt de la vie suspendue. Bref). Dans cet épisode, leurs cercueils sont retrouvés un siècle



plus tard par des pirates qui les ramènent sur terre. Ils vendent celui de Guise, mais Aryane se réveille (en se faisant sauter par le pirate et en disant "oui mmmh oh oui", mais c'est un détail). Puis ils cherchent à récupérer le corps de Guise pour le ressusciter car celui-ci connaît des secrets palpitants, mais voilà, tout le monde cherche à s'en emparer et le volume s'achève là. Il y en a un troisième en préparation, que j'attends avec une impatience radicalement indigne d'éloges.
LES VOYAGEURS DE LA MORT LONGUE de GUILLEU, TERENCE et SMITH chez MAGIC-STRIP, 42 balles.

BD Parade!

JULIUS ET ROMEO	HERMANN	17
SAISON DES AMOURS	REISER	17
LES YEUX DE TANATLOC	ROSINSKI/VAN HAMME	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
LA MAISON DOREE DE SAMARKAND	PRATT	16
FIN	ZENTNER/PELLEJERO	16
LE BOUT DE LA PISTE	CHARLIER GIRAUD	16
LE GENIE DU SIECLE	FRANC	16
FUCK FLY AND BOMB	MAX OUIV	16
TOUTES LES LARMES DE L'ENFER	VANCE/VAN HAMME	16
LA BANDE A RENAUD	COLLECTIF	16

UN' KONH RI



Romain Slocombe devrait essayer de dessiner à mains nues, un de ces quatre. On sait jamais, il est peut-être bon. Pour l'instant, calquer des photos, c'est pas très original - Bazooka l'a fait il y a dix ans - et il ne le fait pas très bien. Teulé est cent milliards de fois meilleur. De plus, le scénario est à chier. Thème : en 1948 à Saïgon, un résistant de je sais pas quoi (c'est bourré de notes historiques à la con, genre (1) authentique, ce qui m'énerve au plus haut point) prend en otage une Laotienne qui tombe amoureuse de lui en secret et en dix minutes. Il se fait flinguer par des mecs et la pauvre Laotienne reste seule avec son secret, et si il y a à quelqu'un qui se laisse attendrir par une fin bateau



comme celle-là, c'est soit qu'il est Laotienne, soit qu'il est l'auteur, ce qui fait quand même un peu juste, comme public.

LA NUIT DE SAIGON de SLOCOMBE chez FUTURO, 28 balles.

CHIQUÉ



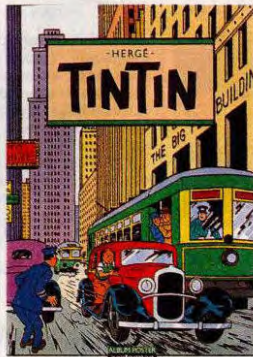
Vents d'Ouest a le chiqué pour trouver des auteurs qui dessinent mal mais dont le dessin est vachement bien. Je veux dire : dont le trait mal assuré colle parfaitement à ce qu'ils veulent dire. C'est pas commun.

L'histoire se passe au XVII^e siècle en pays Catalan, pendant les guerres qui affrontent la France à l'Espagne. Il y a plusieurs héros, certains honnêtes et francs, mais la plupart vicieux et traîtres. Tout le monde court après une bourse de 10.000 ducats qui doit aller alimenter les caisses de guerre. Ça a l'air chiant, hein ? Ben pas du tout. Le dessin fait vaguement penser à celui d'His-

VIEUX



Ah, ce vieux con d'Hergé. Toujours là, fidèle au poste, album après album. Il est pas mort, au fait ? Ah ben si. Et on continue à publier des albums ? Oui, posthumes. En voici un qui est un recueil de posters. Rappelez-vous : dans les vieux Tintin, y avait toutes les dix ou vingt pages des illustrations pleine page qui venaient briser le rythme du récit (comme s'il était pas déjà assez haché comme ça). Les voici réunies en grand format (à l'œil, ça doit faire du 42x32). Chaque page est détachable et imprimée d'un seul côté, pour bien montrer aux gens qu'on peut accrocher chacun des posters dans la chambre du gosse, si on veut. C'est une bonne chose, que ce soit agrandi, ça permettra au moins de se rendre compte à quel point Hergé dessinait mal. Tintin a toujours la même tronche de con quelle que soit la situation dans laquelle il se trouve. C'est le personnage le plus niais de toute la bande dessinée et naturellement, c'est celui que le "public" préfère. Public,



t'es un con.
TINTIN ALBUM-POSTER de HERGE chez CASTERMAN, 120 francs.

LA PETITE COMMISSION



Futuro devrait faire comme Magic Strip : diriger leurs auteurs. Sinon, quand on les laisse faire, ils font n'importe quoi.

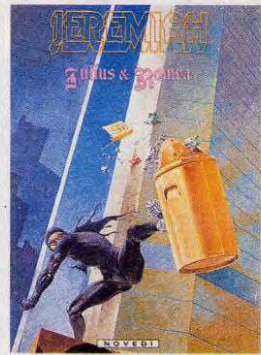
LA GRANDE COURSE de STANISLAS chez FUTURO, 28 balles.



NUMERO UN



Réussir l'exploit d'adapter Roméo et Juliette dans une histoire de politique-fiction à couper le souffle ne pouvait être permis qu'à un auteur de tout premier ordre. Hermann est cet auteur, justement. Bon, vous savez où en est Jérémiah, quand même ? Une partie de la civilisation a disparu et là, il arrive dans une espèce de cité qui ressemble à une espèce d'île au milieu d'une espèce de désert, peuplé d'un conglomérat d'imbéciles du genre Présidents de la République, attachés-culturels, généraux et fondés de pouvoir. Genre rillettes sous les bras, quoi. Ils ont recréé une espèce de ville en cercle fermé, ils surveillent tout, ils repèrent les gens qui jettent des papiers gras et ils ont engagé des ouvriers de l'extérieur pour faire marcher la ville. Mais, y a un mec masqué, tout habillé en noir, qui fout des coups de pied dans les poubelles, histoire de semer la merde. Jérémiah arrive là-dedans et se fait alpaguer par la femme d'un fondé de pouvoir qui tombe amoureuse de lui. La fille du Président de la République, qui est complètement crade, tombe amoureuse d'un troubadour qui habite à l'extérieur de la ville. Y a aussi un gros type dégueu qui vit dans les égouts et se sert d'un vieux réseau



de surveillance oublié pour espionner tout et tout le monde, par écran interposé. C'est lui qui joue le rôle de narrateur. A la fin, tout les éléments de l'histoire se rejoignent, mais je préfère pas vous dire comment. Sans qu'on s'en doute, tout est articulé, tout est lié intimement. Le ratez pas, c'est l'album de l'année !

JULIUS ET ROMEO d'HERMANN chez NOVEDI, 39 francs.

laire et dans le scénario on retrouve un peu de Don Quichotte. Le seul truc, décidément énervant pour moi, pauvre chroniqueur, c'est que c'est à suivre. Vous, vous lisez pas autant de bd que moi, vous vous rendez pas compte, mais qu'est-ce que c'est énervant, de se plonger à corps perdu dans un truc et d'apprendre à la fin que ça ne fait que commencer et que le prochain

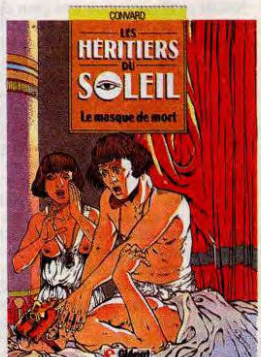


épisode est pour dans un an ! Argh ! Alors que ça commençait drôlement bien !
L'OR DE MONTSERRAT de DARIO et CHUPIN chez VENTS D'OUEST, 49 balles.

SALUT LA PROMO
VOIR PAGE 24



Plus ça va, plus j'aime moins Convard. En fait, j'aime pas trop qu'on adapte des trucs (je cause de l'album qu'il a fait avec Sonk) ni qu'on fasse des albums historiques sans imagination. Là, ça se passe en Egypte pendant les sept plaies. Je pourrais même pas vous dire de quoi ça parle, tellement j'ai dormi pendant toute la lecture. C'est un complot, voilà. Il arrive des trucs normaux à des Egyptiens et Convard en fait un album. Ça en valait pas la peine. Tant qu'à raconter des trucs pas très intéressants, autant prendre ma boulangère comme sujet, parce qu'au moins, elle, elle est actuelle.



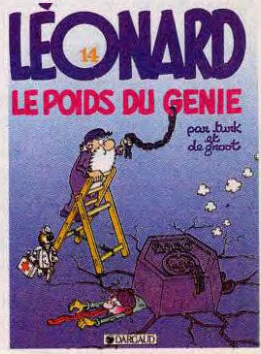
LE MASQUE DE MORT de CONVARD chez GLENAT, 39,50 francs.

QUATORZE



Principe de base : Léonard de Vinci est un savant génial. Exploitation du principe de base : il y a certainement de quoi faire des albums avec lui. Exploitation de l'exploitation : il faut le traiter sur un mode humoristique. Pour cela, il suffit de décrire des situations qui comportent un décalage, soit par rapport à la réalité, soit par rapport à ce que le public s'attend à trouver. Exemple : Léonard de Vinci invente la magnéto-scopie. Le gag se situe dans le fait qu'il est très drôle d'inventer un magnéto-scopie alors que la télé n'existe pas ! Oui, tout l'album est comme ça.

LE POIDS DU GENIE de TURK et DE GROOT chez DARGAUD, 37,50 balles.



SID AND NANCY

d'Alex COX

13/20

avec Gary OLDMAN (Sid Vicious), Chloé WEBB (Nancy Spungen), Drew SCHOFIELD (Johnny Rotten) et David HAYMAN (Malcom McLaren)

"Putain de bordel de merde, allez tous vous faire foutre, bande de bâtards enculés, je vous hais, je vous honnis, je vous chie dessus. Et que gerbe Elizabeth, la reine des connes, la salope qui se fait mettre par les plumeaux ambulants qui pissent autour de son palais. Drogue, sexe et rock'n roll. Anarchy in the U.K."...

Oui je sais, au départ on risque d'être surpris par mon nouveau style cataclysmique mais, à bien y regarder, les plus fûtés des lecteurs auront noté les guillemets qui encerclent la tas de cochonneries déversées ci-dessus.

Guillemets qui étaient censés vous mettre dans le bain de l'ère punk, ces années post-baba, pré-new wave où il a fait bon se percer la joue d'épingles à nourrice et de se trimballer la queue à l'air. Ces années qu'on doit, pour une grande part, aux Sex Pistols, groupe mythique ou



vaste fumisterie montée par cette grosse hyène de Malcom McLaren (au choix). Le premier film consacré à la bande de Johnny Rotten ("La plus grande escoquerie du rock'n roll") répondait à cette stupéfiante question : "Who killed Bambi ?" (véridique) ! ?

Sid and Nancy fait dans l'épisode de Margaret sur la piste des assassins de Sid Vicious, feu guitariste du groupe.

Mais, hurlent-ils en chœur, l'assassin n'habite plus au 21 puisque Sid s'est suicidé. Faux ! répond Alex Cox, le suicide de Sid Vicious n'a été que l'aboutissement d'un vaste complot satanique où l'on retrouve les parents du petit Sidney, des dealers en tous genres et, toujours lui, l'imprésario baveux, Malcom McLaren ! Alors que la principale accusée par la presse, la délicate Nancy Spungen, l'inné-narrable (et néanmoins paumée) compagne de Sid, s'en sort blanche comme neige (cocaïne ou héro ?) de la chronique sur une mort annoncée.

Le film décrit, par le menu, les mille et une péripéties de la liaison tumultueuse de Sid et Nancy (remarquablement interprétés).

Avec l'explication suivante qui voudrait qu'ils se soient d'abord détruits mutuellement parce qu'ils ne savaient pas construire un amour. Et "qui aime bien, châtie bien", hein ? ? (c'est ce que je dis à ma copine après une bonne raclée...). Provocateurs par timidité, exhibitionnistes en réaction au puritanisme british, crasseux par rejet des valeurs familiales, les motivations des punks sont habilement décryptées par Alex Cox.

A la réflexion, un peu trop, peut-être... Car, à tout décoder, à tout "humaniser" à tout prix, le film prend une allure "bon enfant" maladroit et absurde. Comme si le destin de Sid, Johnny et les autres se réduisait à une dégringolade malsaine, joliment plaquée sur pellicule glacée. La descente aux enfers est sympathiquement rendue, mais trop naïve, trop brouillonne. Aux antipodes de l'esprit punk. Eux ne revendiquaient rien, n'expliquaient rien, ils emmerdaient le monde entier et même pire... Le film ne pète et ne rote à la gueule de personne, un peu comme si Alex Cox était passé à côté des punks, mais jamais avec eux...

MANON DES BOURSES

Manon des sources va connaître le même succès que Jean de Florette, le premier épisode de "L'eau des collines" de Pagnol, revu et amplifié par Claude Berri. Impossible de se tromper quand on consulte le sondage effectué par la Sofrés à la sortie de "Jean de Florette" : 97% des personnes interrogées ont aimé le film et 95% (pourquoi la différence ?) ont envie d'aller voir la deuxième partie, dont 69% ont "très envie" (de quoi mon Dieu ?). Or "Jean de Florette" vient d'atteindre les 5 millions d'entrées en France (vé le triomphe !). A vos calculettes... Jacq

DEUX FLICS A CHICAGO

de Peter HYAMS

08/20

avec Gregory HINES (Ray Hughes), Billy CRYSTAL (Danny Costanzo), Steven BAUER (Frank Botigliano) et Darlane FLUEGEL (Anna Costanzo)

Ils sont deux, une paire inséparable de "gentils" flics (un moche et un mignon), sarcastiques, efficaces et diablement rusés. L'un d'eux a une vieille caisse dégingolée qui fait des miracles. Les deux doivent quotidiennement se farcir les ordres grasseux de leur chef qui, mine de rien, est un bon bougre et leur meilleur allié au commissariat. Les deux se prennent veste sur veste avec les nanas, ce qui ne les empêche pas de repartir inlassablement à l'assaut. Les deux, enfin, vont être mis à pied pour avoir enquêté sur une affaire qu'il valait mieux ne pas ébruiter. Le jeu est facile : de quoi viens-je de vous faire le résumé ?



Je vois à vos larges sourires édentés que vous avez tous trouvé. Eh ben oui, c'est là, le scénario standard d'un épisode de "Starsky et Hutch", le meilleur feuilleton télé d'après déjeuner dominical. Des épisodes carrés, agréables, vaguement hésitants et gratuits ! Bougez pas, le scandale arrive : ceux qui vont se déplacer pour Deux flics à Chicago auront le droit de lâcher 30 balles pour une banale resucée de Starsky et

Hutch ! Ni mieux, ni pire, simplement payant ! Improbable, poussif, bavard, comme un feuilleton de La Cinq avec ce zeste d'humour cool qui fait passer le temps.

On savait Peter Hyams plus préoccupé par les néons et autres tubulures que par ses personnages depuis "Outland", mais là, pour un polar urbain contemporain, ça devient alarmant. Une erreur de parcours ?

LA DERNIERE IMAGE

de LAKHDAR-HAMINA

06/20

avec Véronique JANNOT (Claire), Merwan LAKHDAR-HAMINA (Mouloud), Michel BOUJENAH (Simon Attal), Jean-François BALMER (Miller), Jean BOUISE (Langlois) et José ARTHUR (Forrestier)

Ce qui frappe de prime abord en voyant La dernière image c'est la piètre performance (doux euphémisme) de Véronique Jannot dans le film... A sa décharge, on ajoutera qu'elle aurait eu bien du mérite à redresser, à elle seule, une situation largement compromise. Elle a beau ramer, jouer de tout son cœur et de sa voix de fausset (c'est la pitié qui m'empêche d'être vraiment méchant), elle ne peut rien contre le flot d'émotions bidons, de personnages stéréotypés, de raccourcis abracadabrants qui charrient tout l'intérêt que le sujet aurait dû susciter !

En bref, le passage tumultueux d'une jeune et innocente institutrice dans un village algérien des hauts plateaux au seuil de la Seconde Guerre mondiale. Croyant bien faire, elle va se lier d'amitié avec la population "indigène" (et avec Mouloud, son chouchoou endiable) et, inversement, se mettre à dos les impayables petits chefs français, forts de leur bon droit colonialiste. Elle ne trouvera de secours qu'après de Simon, son attendrissant collègue (et juif, ce qui ne gêne rien), qui ne pourra rien non plus contre la montée de la haine, de la répression... Et de la guerre qui gronde de plus en plus au loin (ce que j'aime ces phrases lyriques qui arrachent des larmes à mes lecteurs chéris) !

Alors ouais (comme dirait Cyrille) Lakhdar-Hamina (entre autres, Palme d'Or à Can-

nes en 74 pour "Chronique des années de braise") connaît l'Algérie et son histoire sur le bout des doigts, mais son problème est manifestement de trop la connaître, de nous refaire le plan : "c'est moi personnellement qui ait vécu ces tragiques événements" et donc de manquer du recul nécessaire à toute re-création artistique... Pour lui, faire "réaliste" c'est entasser les situations d'époque, les fourger pélemêle dans un seul et même endroit (un hameau des hauts plateaux) et de tout vouloir expliquer à partir de ce galimatias indigeste ! Ça s'appelle de la mégalo manie et le cinoche n'en a que faire ! ! Tant pis pour les superbes images du désert algérien, sublimes mais vides...



CHAMBRE AVEC VUE...

de James IVORY

16/20

avec Maggie SMITH (Charlotte Bartlett), Helena BONHAM CARTER (Lucy Honeychurch), Denholm ELLIOTT (Mr Emerson), Julian SANDS (George Emerson), Daniel DAY LEWIS (Cecil Vyse) et Simon CALLOW (Le Révérend Beebe)

Qui pourrait penser, qu'à l'époque de Staline et con-pagnie, de tels films puissent encore voir le jour. Des tentatives où le temps et les péripéties ne comptent pas, où seules importent les instants fugitifs et impalpables pendant lesquels les choses se passent. Comme ce dédicé, impossible à dénicher, qui fait que Bardot va s'éloigner de Piccoli dans "Le Mépris" de Godard (son meilleur film, 1963). Un cinéma tout en finesse, en douceur, en caillades et en soupis. Et quoi de plus subtil, de plus délicat (et de plus cruel) que la société anglaise du début du siècle, de la haute bourgeoisie qui réglait (sans pitié) ses comptes sous couvert d'une pudibonderie toute victorienne...

Le cadre de Chambre avec vue (c'est bien de traduire littéralement les titres anglais, mais là, le résultat est pitoyable...) est posé, reste l'intrigue ou ce qui en fait office. La chronique des tressautements amoureux de Lucy Honeychurch, une jeune et belle bourgeoise non teinte qui s'en allait innocemment en villégiature à Florence avec sa tata. Un beau garçon, le solide George Emerson, l'y embrassera et



la pauvre petite, toute remuée reviendra, en courant, dans les jupons londoniens de sa mère. On l'y verra se flâner avec un nul complet, le terme Cecil Vyse (général Daniel Day Lewis, le petit blond de "My beautiful laundrette") et puis, hop là, changer d'avis comme de porte-jarretelles et fondre pour le torse viril de George. Qui,

oh bienheureux hasard, aura réintégré ses pénates british après ses escapades italiennes...

Bref, tout cela n'est pas bien épais et ça n'est donc pas là que réside l'indécible charme de Chambre avec vue mais dans l'incroyable perfection des ingrédients du film. Interprétation, décors, images, dialogues, tout est ciselé au scalpel pointe extra-fine, à se pâmer d'aise... et sans jamais tomber dans l'esthétisme intello à la Peter Greenaway (Meurtre dans un jardin anglais, ZOO). Un moment aérien si on veut bien se prendre au jeu mais, je le conçois, à fuir pour les fans de guéguère et de gros bras. Mais ceusses-là ne savent pas ce qu'ils perdent...

VITE FAIT, BIEN FAIT

NOIR ET BLANC de Claire DEVERS. 14/20. Antoine, petit comptable sans histoire et aux pantalons trop courts (mon Dieu, qu'il est pâle et maigre comme dirait ma mère !), fait un remplacement dans un club de gym. Sans trop savoir pourquoi, il décide de se faire masser par Dominique, un noir trapu et sans histoire non plus. Sous les grosses mains de Dominique, les jointures rouillées d'Antoine craquent et souffrent... et Antoine découvre, dans ce massage médical, le désir, une jouissance inconnue et infinie. Il reviendra voir Dominique de plus en plus souvent, pour se faire triturer de plus en plus fort, avoir de plus en plus mal, hurler de douleur et de

plaisir. Jusqu'au jour où ses membres craqueront pour de bon... Caméra d'Or à Cannes 86 (meilleur premier film), Noir et Blanc est un bien curieux fantasme issu de l'imagination de ce tout petit bout de femme de Claire Devers (pâle et maigre comme son héros, tiens, tiens...). Un film glauque, malsain et dévorant en diable (malgré de nombreuses baisses de rythme et une utilisation quelquefois maladroite du noir et blanc). Un rude coup pour les kinés. A moins que...

SARRAOUNIA de Med Hondo. 13/20. Ah les jolies colonies africaines ! Ce temps béni où quelques petits capitaines racistes enrôlaient quelques autochtones (en leur faisant miroiter une proche fortune totalement illusoire) pour aller conquérir, à coups de sanglants massacres, de nouveaux territoires. En 1899, les immondes Voulet et Chanoine s'en allaient franciser

le Soudan. Tout le Soudan ? Non, car même si tous les chefs de tribu jouaient de la brosse à reluire sur les galions gaulois (ce qui ne les empêchait pas de se faire trucidar atrocement), il restait Sarraounia, la reine noire, mi-socière, mi-guerrière. Un énorme brin de femme, rusée, inventive et infernale meneuse d'hommes qui allait amener nos connards de soldats à mourir ou à sombrer dans la folie. Destin somme toute amplement mérité !

Med Hondo en a bavé sept ans pour monter cette "super-production" made in Burkina Faso. Le résultat est effondrant de naïveté, mais demeure prenant par ses fabuleux paysages, par une bande-son sans failles et par quelques morceaux de bravoure fascinants (les 8 officiers français sont tous parfaits, rare et à ne pas manquer à ce titre-là !). La Palme du film le plus sympa de l'année.

MUSIQUE

EDITO

Savez pas la dernière ? Prince aurait largué son groupe The Revolution pour tenter de nouvelles expériences top secrètes... Z'en avez rien à foutre ? Ah bon !...
BEN

TOURE KUNDA

1 986 aura été l'année des transformations pour le groupe des frères Touré. Changement de maison de disques, d'abord, puisque Touré Kunda est passé de Celluloid à Tréma. Changement dans la composition du groupe ensuite. Ce qui n'a en revanche pas changé, c'est l'extrême sympathie des trois frères et leur détermination à poursuivre dans la voie d'ouverture internationale qu'ils ont eux-mêmes défrichée pour la musique africaine. A l'aube d'une grande tournée française, succédant à un passage de cinq jours au Zénith de Paris qui marque la sortie de leur nouvel album "Toubab Bi", il était tentant de faire le point avec eux.

HHHHEDBO : - Il y a un an à peu près, Touré Kunda inoculait le virus de la musique africaine au public japonais. Une fameuse expérience pour vous, non ?

TOURE KUNDA : - Oui, quelque chose d'assez incroyable. Nous sommes restés un mois au Japon. Nous y avons donné huit concerts dans des stades comblés, à Tokyo, Yokohama, Nagoya, Osaka. En tout, pour les huit concerts, nous avons réuni 250 000 personnes : une ambiance extraordinaire et un succès qui a d'ailleurs été assez mal exploité par notre équipe de production de l'époque.

HHHH : - Sans doute est-ce une des raisons qui vous a poussés à changer de maison de disques ?

T. K. : - Oui... On était en fin de contrat avec Celluloid et on avait envie de trouver une maison de disques qui dispose d'une structure de distribution plus adéquate. On a signé avec Tréma pour trois ans et trois albums. L'ambiance est bonne et les choses sont claires, ce qui est essentiel pour nous.

HHHH : - N'avez-vous pas peur des connotations un peu "variété française" que suggère le nom de Tréma, en tant que maison de disques de Michel Sardou ?

T. K. : - D'abord, je pense qu'en nous prenant, Tréma avait justement envie de changer cette image "variété" qui lui colle à la peau. Ensuite, pour nous, la "grande variété" est aussi synonyme de grosses ventes de disque et notre but en faisant des disques, c'est tout de même d'en vendre. Enfin, après dix ans passés en France, on estime que c'est une bonne chose pour nous d'avoir été sollicités par une maison exclusivement française. Quant à dire que nous faisons maintenant partie de l'écurie de Michel Sardou, comme certaines personnes se sont plu à l'écrire, c'est aller un peu fort. L'une des premières questions que nous avons posée aux dirigeants de Tréma était : "A qui appartient Tréma ?" Et on ne nous a jamais répondu que Tréma appartenait à Sardou...

HHHH : - Parions maintenant des transformations survenues dans le groupe, cette année.

T. K. : - Le groupe a évolué. Touré Kunda s'est encore agrandi, avec maintenant douze personnes sur scène. Jean-Claude

Bonaventure, principal arrangeur de nos morceaux est passé de la guitare aux claviers, sur scène. Deux guitaristes nous ont rejoints : Jacky Arconte, qui jouait déjà avec nous sur l'album "Turu", et Jean-Pierre Alarsen, qui est avec nous depuis le printemps, bien décidé à s'investir pleinement dans le groupe. Parmi les nouveaux-venus, il y a aussi Artero à la trompette, aux côtés de notre saxophoniste-arrangeur de cuivres Ben Benlinga, et Dominique Gastrain aux claviers. Autrement, les piliers de l'équipe, ceux qui font pratiquement partie de la famille, sont toujours là : Chico Dru à la basse, Michel Abissihra à la batterie et Nabou la danseuse.

HHHH : - Le nouveau show de Touré Kunda repart sur la route pour de longs mois, il me semble ?

T. K. : - Oui, jusqu'au début des fêtes, en décembre, on va parcourir la France, la Suisse et la Belgique. On fera ensuite une

SHOW DEVANT

* VERONIQUE SANSONALAIN SOUCHON, le 21/11 : Nice, le 24/11 : Marseille, le 25/11 : Lausanne, le 26/11 : Lyon, le 27/11 : Dijon.

pause d'un mois et demi, avant de repartir vers le Brésil, peut-être, les Etats Unis, de nouveau, etc...

HHHH : - Quel genre de structure de scène aurez-vous cette année ?

T. K. : - Une structure encore un peu plus importante que l'année passée. Nous présentons un spectacle entièrement nouveau. Au niveau des costumes, on a carrément opté pour l'avant-garde à l'africaine. Nous avions une idée en tête et quand on l'a exposée à Barbara Bui, l'une des stylistes japonaise de Kabuki, elle a complètement flashé dessus. C'est ainsi qu'elle a créé pour nous le costume idéal. Le décor sera très sobre. Mais je crois que là où nous réservons au public de véritables surprises, c'est au niveau de la mise en scène que nous avons travaillé avec les musiciens. Mais nous n'en dévoilerons pas plus. Il faut que le public découvre le show 86-87 de Touré Kunda avec des yeux neufs...



Touré Kunda sur la route, cette année, ce sera deux semi-remorques chargées de matériel d'éclairage et de son (ordre d'idée : la sono vaut dans les 450 millions de centimes), deux grands bus transportant les techniciens et les musiciens, un "catering" (c'est-à-dire une équipe spécialement chargée de nourrir tout ce beau monde), une équipe unie, soudée, qui est au meilleur de sa forme lorsqu'elle parvient à vous faire prendre le pied géant que vous méritez.

MICRO... SILLONS

RIC OCASEK

"This Side of Paradise" (Geffen/WEA)

L'un de mes albums favoris actuellement est attachant, somptueux dans sa réalisation, à la fois labyrinthique sur la longue et limpide dans le détail de chaque instant. Avec ce deuxième L.P. solo, le leader des Cars s'affirme à nouveau comme un homme de goût, une fine lame de la

SHOW DEVANT

* THE POGUES, le 21/11 : Toulouse, le 22/11 : Bordeaux, le 24/11 : Paris (Zénith), le 25/11 : Reims, le 26/11 : Rouen, le 27/11 : Le Mans.

new pop, qui sait également exploiter avec subtilité et à propos l'héritage du rock. En effet, si l'ensemble de l'album évolue sous les coups de fouet rythmiques ou les caresses de synthétiseurs finement échantillonnés, la guitare de Steve Stevens (l'inséparable compagnon musical de Billy Idol) vient pimenter le déroulement pro-

SHOW DEVANT

* EURYTHMICS, les 24 et 25/11 : Paris (Bercy).

grammé de plages comme "Keep on Laughing", "Look in your Eyes" ou "Hello Darkness", allant jusqu'à déclencher de véritables ouragans de trances sonores sur la magnifique "Coming for You", un morceau pour lequel il est épaulé au stick basse par le maître Tony Levin (remembrez King Crimson). Parmi les invités d'Ocasek, on notera par ailleurs Roland Orzabal (Tears For Fears) à la guitare sur "Emotion in Motion" et Tom Verlaine à la guitare sur "P.F.J.", les plus belles démonstrations sur six cordes restant cependant celles de Steve Stevens. Oeu-

SHOW DEVANT

* JOE JACKSON, les 24 et 25/11 : Lyon, le 27/11 : Nice.

vre d'art élaborée, "This Side of Paradise" fait partie de ces albums dont les chansons vous deviennent rapidement familières, tout en gardant dans les replis de leur production mille secrets à découvrir patiemment à force d'écoutes répétées : en somme, un album dont il sera bien difficile de se lasser.



SIQUE SIQUE SPUTNIK

"Flaut It" (Pathé Marconi)

Sur le verso de pochette, en bas à gauche, un petit rectangle jaune, dans lequel est écrit en noir "ATTENTION, à ne pas écouter à côté d'un adulte". Voilà, c'est ça, je suis un adulte, ce qui explique bien évidemment que je ne puis en aucun cas être sensible aux charmes de S.S.S. Ah bon ! Mais si je me souviens

SHOW DEVANT

* KIM WILDE, le 25/11 : Besançon, le 26/11 : Rouen.

chez le premier, les seconds, qui se réclament du XXI^e siècle (pôvre !) en sont encore à bidouiller sur des plans vêtus, totalement dépassés : une brave séquence, qui s'avère être strictement la même sur toute la longueur du disque, une chambre d'écho, un variateur pour accélérer ou ralentir la bande, des boîtes à rythmes B.A.B.A... Le pire de tout, c'est que des gens comme Pierre Henry faisaient déjà ce genre de trucs, avec ou sans les voix et en mieux sur magnéto quatre pistes il y a 25 ans. Moroder peut vraiment aller se coucher !... Question gimmick look et tout ça, d'accord ! Bonjour. Comment ça assure, cong ! Et quand même merci les Bataevac qui se trimbalent comme ça il y a déjà trois ou quatre ans !... Et puis, après tout, si ça vous a plu de vous faire arnaquer en achetant ce disque, c'est votre affaire et grand bien vous fasse...

BOB GELDOF

"This is The World Calling" (Mercury/Phonogram)

Leader des Boomtown Rats, star du film "The Wall", quéteur en chef pour Band Aid, éveilléur de (bonnes) consciences, réunisseur de stars, brasseur de millions de dollars, cible de nombreuses critiques aux USA et en Europe, Geldof revient à son point de départ, la chanson. Seulement, tout ce qu'il a vécu ces deux dernières années est encore si présent que son "This is The World Calling" peut aisément passer pour un épilogue au pe-

BOB GELDOF



vement international qu'il a suscité. Musicalement, rien à signaler, si ce n'est que les FM ne devraient pas boudier ce petit 45 tours. Cette fois, à Geldof de se montrer aussi brillant dans ses propres affaires que dans celles de l'aide humanitaire.

INFOS TOUT POIL

* Mercredi 5 novembre, Zénith Paris, 22h30 : Huey Lewis and the News, sont en train de terminer un show qui s'est révélé exemplaire : début presque "classique" avec une entrée en matière tout à fait conforme à celle d'un bon groupe rock moyen ou disons, normal... Démarrage sur les chapeaux de roues après le très rétro "Naturally", chanté à capella suivi de la présentation gagueuse d'une boîte à rythme, avec l'entrée en scène tonitruante de la Power of Tower Horns Section entonnant un explosif "Power of Love". Le show n'a fait ensuite que gagner en intensité, à mesure que la salle, marée humaine swingant en rythme, laissait fuser les signes de son délire... On est au deuxième, troisième rappel et la foule hurle, hystérique, en voyant Huey s'approcher en rigolant du micro : "Slaut ! Il y a deux amis qui sont venus faire le bouff avec nous ce soir... Voici Bob et voici Bruce..." Un drôle de silence s'abat sur le public. On écarquille les yeux, on se pince pour s'assurer qu'on ne rêve pas, une rumeur passe de bouche en bouche : "C'est Bob Geldof et Bruce Springsteen !". Le moment de stuper passé, c'est une véritable ruée vers le devant de la scène, pour voir de près les héros invités, en même temps que déferle une version taillée au carré d'un classique du rock-blues "Bare footin'". A la fin du bouff, le public est tellement abasourdi qu'il n'ose même plus en redemander. Quelle fête !...

* On apprendra plus tard que si Springsteen séjourne à Paris, le secret de l'endroit où il vit est bien caché. Les représentants de sa maison de disques en France sont obligés de passer par son management new-yorkais, via le télex, s'ils veulent parvenir à communiquer avec l'artiste qui se trouve peut-être à deux pas des bureaux CBS.

- * THE SAINTS, le 26/11 : Paris, le 27/11 : Lyon.
- * MORY KANTE, le 22/11 : Troyes, le 26/11 : Amiens.
- * FELA, le 27/11 : Paris (Zénith).
- * JEANNE MAS, le 21/11 : Rouen, le 22/11 : Rueil Malmaison, le 25/11 : Poitiers, le 26/11 : Montluçon, le 27/11 : Limoges.
- * HIPSWAY, le 22/11 : Strasbourg, le 25/11 : Paris (première partie d'Eurythmics à Bercy).
- * FRANCIS CABREL, le 21/11 : Angers, le 22/11 : Thouars, le 24/11 : Bourges, le 25/11 : Angoulême, le 26/11 : Bayonne, le 27/11 : Pau.
- * KATRINA AND THE WAVES, le 24/11 : Paris (Casino).
- * CELEA COUTURIER GROUPE, le 21/11 : Paris (New Morning).
- * DIED PRETTY, le 21/11 : Toul, le 22/11 : Grenoble, le 24/11 : Toulouse, le 25/11 : Bordeaux, le 27/11 : Orléans.
- * NEW MODEL ARMY, le 22/11 : Paris (Elysées Montmartre).
- * ANGELO BRANDUARDI, le 24/11 : Paris (Olympia).
- * SUN RA ARKESTRA, les 21 et 22/11 : Paris (New Morning).
- * LOOK DE PARIS, le 24/11 : Paris (Club 78).
- * J.J. GOLDMAN, le 21/11 : Cherbourg.

LA BOUTIQUE A.M.I.E



Prix d'A.M.I.E.

COMMODORE

UNITES CENTRALES	
C-64	1800
C64N	1990
C128	2990
C128D	5490
EXTENSION 512 K.	N.C.

LECTEURS	
K7 1530	350
DISK 1541	1800
DISK 1571	2790

PERIPHERIQUES	
A - GRAPHIQUES	
KOALAPAD	1300
CRAYON OPTIQUE	410
SOURIS DATEX C64	640
SOURIS C128	550
GRAPHISCOPE II	990

B - AUDIO	
SOUND EXPANDER	1200
SOUND SAMPLER	850
CLAVIER EXPANDER	925
VOICE MASTER	849
SYNTHE TECHNI MUSIC	640

C - VIDEO	
DIGITALISEUR CICI	1490
INTERFACE PAL RVB	450

D - TELEMATIQUE	
MODEM DTL 2100	2990
MODEM DTL +	1990
EMULATEUR MINITEL	390

MONITEUR	
COULEUR 1801	2090
COULEUR 1901	3100
MONOCHROME AVEC SON	1100
COULEUR THOMSON HR	2890

INTERFACES	
GWIZ	990
BI PRINTER	490
BUSCARD II	1590

CARTOUCHES	
POWER CARTRIDGE	490
GAME KILLER	150
FREEZE FRAME MKIII	590

LIBRAIRIE TOUS LIVRES	
MICRO APPLICATION	
PSI	
CEDIC NATHAN	
SYBEX	

MANETTES	
QUICKSHOT I	60

QUICKSHOT II	70
QUICKSHOT II+	145
QUICKSHOT II TURBO	155
KONIX	130
PRO 5000	170

AMIGA

UNITES CENTRALES	
A1000 + EXT 256 Ko	9990

LECTEURS	
A 1010 5 1/4	2950
A 1020 3 1/2	2260
DISQUE DUR 20 Mo	
SIDECAR (EXTENSION)	7590

EXTENSION MEMOIRE	
AX 2000 COMPSEC 2Mo	8450

MONITEURS	
COULEUR 1081	4900
COULEUR HR ENTRELACE	
MONOCHROME HR	1990

PERIPHERIQUES	
A - GRAPHIQUES	
DIGITALITEUR DIGI VIEW	2990
CAMERA VIDEO IKEGAMI	3350
OBJETIF + ZOOM	4450
STATIF ROHEN 2 REFELCT.	1839
TABLETTE PENMOUSE +	3900
TABLE A DIGITALISER :	
KURTA KUS500 A4	9160
KURTA KUS900 A3	11730
TABLE TRACANTE ANGLAIS	

B - AUDIO	
DIGITALISEUR DE SON	2300
INTERFACE MIDI	

C - TELEMATIQUE	
MODEM TECMAR 2400	

LIBRAIRIE	
AMIGADOS MANUAL	350
ROM KERNAL LIB	539
ROM KERNAL EXE	350

LOGICIELS	
A-GRAPHIQUES	
AEGIS ANIMATOR	1435
AEGIS IMAGE	869
AEGIS DRAW	1995
DELUXE PAINT	1150
DELUXE PRINT	1150
DELUXE VIDEO	1150

B - SONS	
MUSIC STUDIO	539
INSTANT MUSIC	

C-BUREAUTIQUE	
ANALYSE	990
GIZMOZ	670
MI AMIGA FILE	1069
SUPERBASE ANGLAIS	
TEXTCRAFT+	
VIP (LOTUS123)	1879

D - COMMUNICATION	
ONLINE	789
MAXICOM	

E - LANGAGE	
LATTICE C COMPILER	1300
AMIGA PASCAL	990
AMIGA LISP	1780

JEUX	
AVENTURE CONSTRUCTION	
ARCHON	390
ARCHON II	
ARCTIFOX	390
BORROWED TIME	
BRATACAS	390
CHESSMASTER	
HALLEY PROJECT	390
KING QUEST II	439
LEADER BOARD	
ONE AND ONE	
RACTER	

RIQUE	390
MARBLE MADNESS	330
SEVEN CITIES GOLD	
SKYFOX	

CONSOUMMABLES	
DISKS 3 1/2 MD2DD	35
K7 VIERGES C20 PAR 10	60
DISKS SF DD 5 1/4 PAR 10	70

IMPRIMANTES	
MPS 801	1300
MPS100	3250
HUSH 80	950

OKIMATE INTERFACE	
COMMODORE	2990
CITIZEN 1200	2990
CANON PJ1080A	8995

ACCESSOIRES	
BTE RANGEMENTS 1000 5 1/4	139
BTE RANGEMENTS 500 3 1/2	139
HOUSSE C64	70
HOUSSE C128	80
HOUSSE 1541	70
CAPOT C64	100
CAPOT C128	120
COMBOX C64 + 1541	390
COMBOX C128 + 2x1571	490
PINCE A DISKS	60



SERVICE APRES-VENTE
FINI LES INTERMEDIAIRES
A.M.I.E. DEPANNE VOS MICRO
Prix fixes : Forfait ou sur devis
Délais réduits : 8 jours
Qualité assurée : Chaque réparation est garantie 1 mois

PACK ETUDIANT
AMIGA + ROM KERNAL LIB + ROM KERAL EXE + AMIGA DOS 12.490
PACK LUDIQUE
AMIGA + JEU n°1 + JEU n°2 + JEU n°3 12.490

EXCLUSIVITE DE L'IMPRIMANTE OKIMATE INTERFACÉE CBM.

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

NOM	ADRESSE	TEL	PRIX

CATALOGUE SOFT : Participation aux frais d'envoi
Règlement : je joins chèque bancaire CCP mandat-lettre

Matériel garanti 2 ans

PROMOTIONS
C64 + 1541 + 1801 5100
CADEAU : 1 manette + 2 jeux disk
C128D + 1901 8490
CADEAU : 1 manette + 2 jeux disk

11, bd Voltaire 75011 Paris (M° République) - Tél. (1) 43.57.48.20 - Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

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 T07-T0770 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
ORIC 1 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
ORIC ATMOS :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire :

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

Règlement joint : Chèque bancaire CCP

DÉBANDADEULIGNE

LA GRANDE QUESTION :
MAIS COMMENT, IL FAIT
CARALI POUR TROUVER
TOUTES SES IDEES ?



Merci à toi, ô divin Carali ! Merci à toi qui, d'un coup d'un seul, m'as trouvé six titres pour mes deulignes dans le dernier numéro ! Te rends-tu compte du service que tu m'as rendu ? Six semaines sans me faire chier à trouver un putain de titre pour mes deulignes. Merci, merci, merci.
Sinon, grande première, les gars : je lance la mode des silignes ! Qu'est-ce ? C'est des deulignes, mais avec six lignes au lieu de deux. Chaque quinze jours, les silignes viendront prendre la place des deulignes, et vice-versa. Ne niez pas l'inverse du contraire, voulez-vous ? Le gagnant recevra quatre soit au lieu de deux. Mais attention : les silignes devront impitoyablement être envoyées sur support magnétique (K7 ou disk). Vous me voyez en train de taper des centaines de datas de codes-machine ? Faut pas rigoler, tout de même !

Et rev'là un deuligne pour IBM PC et compatibles : comment déterminer le format de la disquette de l'unité par Pierre Rigail de Carmaux en deux leçons.

Listing IBM.

```
10 DEF SEG=C:&B000:FOR A=C TO C+42
:READ A$:POKE A,VAL("&H"+A$):NEXT
:CALL C:P=PEEK(&B230):IF P=255 THEN
:PRINT "Erreur d'accès au disque."
:ESLE PRINT "Disques";P MOD 2+1;
:face(s):";INT(P/3)+8;" secteurs
:par piste."
20 DATA B9,03,00,51,BB,30,80,BA,00
,00,B9,02,00,80,01,B4,02,CD,13,59,
73,0C,B4,00,CD,13,E2,E7,B0,FF,A2,3
0,82,CB,A0,30,80,F6,DB,A2,30,82,CB
```

Faites scroller votre écran en beauté grâce à ce deuligne de Jean-Marie Senet, de Grandmetz, en Belgique.

Listing Spectrum.

```
1 PRINT AT 18,0;"POUR FAIRE D
EFILER VOTRE ECRAN VERS LE HAUT
:N = NOMBRE DE LIGNES A FAIRE DE
EFILER VERS LE HAUT"
2 PAUSE 300:LET N=22:FOR L=
1 TO N:RANDOMIZE USR 3190:NEXT
L
```

Oriens, oriennes, empêchez l'auto-run d'un programme lors du chargement grâce au deuligne de Willy Limmois de l'Hay-les-Roses. Au cas où vous auriez le message "errors found", remplacez le 173 des datas par un 177.

Listing Oric-Atmos.

```
1 DATA 72,169,0,141,173,2,104,76,3
4,238:FOR I=#221 TO#22A
2 READA:POKEI,A:NEXT:DOKE#245,#221
```

A propos des silignes, il va de soi que les règles du concours sont les mêmes que pour les deulignes : du basic, rien que du basic. Bien sûr, le langage-machine sous forme de DATAs est accepté. D'autre part, il faudra que ce soit des programmes absolument géniaux. Et faites gaffe, la sélection sera sévère. Surtout que je ne serai plus seul pour les choisir, alors, à vos micros !

Sept.

Petites Annonces

gratuites



CIGARILLOS EXTRA FINO

AMSTRAD

ECHANGE plus de 350 programmes pour Amstrad sur disk, possède Caudron 2. Stram, Rescue on Fractalus, Attentat. Envoyez vos listes à Ivan Bonassin, 44, rue P. Morat, 98008 Lyon, ou téléphonez au (16) 79 58 14, après 21h ou le week-end.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 464, vends logiciels originaux, interface Runner: 50F, Night Shade 100F, Jostick, moniteur couleur, Alien 9: 50F, Kane, Captain Rick, Last V8 etc. Tél. (16) 99 94 14, Quentin Didier, 26, rue Nationale, 95300 Fougères.

VENDS Amstrad 6128 couleur avec 30 disques 3 1/2 pleins de jeux et utilitaires dont beaucoup de nouveautés. Le tout avec des livres Micro Application et des revues diverses. Prix à débattre, pour tout renseignement, téléphonez au (1) 39 82 22 42 ou au (1) 39 81 54 32 et demandez Dider.

Amstrad 6128 échange de nombreux logiciels (utilitaires, copieurs, jeux etc.), sur disk, Franck Martin, Res. Angélique I, apt. F128, 79000 Niort. Tél. (16) 49 79 14 79.

VENDS Amstrad CPC 464 mono, joystick, 200 titres: 2400F, Casio PB 700, Mod. OR4, livre: 1000F. Camélot Nicolas, 17, rue des Etats Généraux, 78000 Versailles. Tél. (16) 39 51 88 85.

VENDS Amstrad 6128, état neuf, 300 logiciels (DB3, MP, Pascal), 1 joystick, moniteur couleur, unité disque, Prix 6000F à débattre. Fabrice au (1) 39 73 32 92, après 19h.

Amstrad échange logiciels originaux ou anciens (+250), vends logiciels (+100F), cause achat 5 1/4, vends disques 3 1/2, une dizaine de logiciels dessus et cela pour seulement 70 pièces. Cherche personne ayant nouveautés, cherche aussi personne travaillant sur disques 5 1/4, je travaille sur K7, 3 1/2 et 5 1/4. Personnes intéressées écrire Locooc, 5000 Namur Belgique, 061-714009.

VENDS Amstrad 6128 monochrome, souris, 80 logiciels, livres (M.A) 3200F le tout. Tél. (16) 84 79 02 54, heures repas.

Possède nombreux jeux sur disquettes Amstrad CPC 6128, nombreuses nouveautés. Envoyez vos listes à Mr. Bernard Lachaud, Cr. Souchon, 26250 Livron.

ECHANGE nombreux logiciels sur CPC 6128 (possède Billy la Banlieue, Désert Fox, Thing On A Spring, Light Force, Jack The Nipper, Sai Combat etc.). Demander Bernard au (16) 75 85 53 07.

VENDS nombreux jeux pour Amstrad, très bon prix, cherche possesseur de nouveautés, en vue d'échange. Philippe Sily, La Closerie, 56830 Lançonnet. Tél. (16) 97 23 80 59, le week-end.

VENDS CPC 464, 1 drive, revues, livres, 52 logiciels, 10 disquettes. Mr. Denise Alain. Tél. (1) 64 93 34 74.

VENDS plus de 450 jeux pour CPC 464: 5F pièce (que les jeux sur K7), possède Knight Games, Caudron II, Sai Combat, International Karaté. S'adresse à Laibold Eric, 19, Rue de la Cour, 57380 Andréville Moselle. Tél. (16) 87 72 01 98.

VENDS disquettes de Rocky Horror Show, Pacific, Stram Bombjack, Equinox et leurs docs 100F, chaque. Fava André, 63, rue G. Gonneau, 77140 Nemours. Tél. (16) 64 28 86 86.

CHERCHE toute nouveauté sur 6128. Fava André, 63, rue G. Gonneau, 77140 Nemours.

ECHANGE très nombreux logiciels sur disk pour Amstrad. Recherche surtout nouveautés. Tél. (16) 81 55 61 33.

POSSESSEUR Amstrad CPC 464-664 et 6128 cherche contacts pour échange de jeux dans région Seine Saint Denis. Antoine Bondy. Tél. 48 48 53 84. Demander Christophe à partir de 18h30.

ECHANGE nombreux programmes pour Amstrad à disquette, pour tous ceux qui m'ont écrit sur l'annonce de l'Hebdo n° 160, voici ma véritable adresse. Renaud Yves, 85, avenue du Lauragar, 31400 Toulouse.

VENDS Amstrad 464 mono (garantie 6 mois), Bible du programmeur, trucs et astuces, guide de l'utilisateur, 14 logiciels originaux, 120 programmes divers, cassettes, jeux. Prix 2500F. Tél. 30 45 12 22. Demander Pascal.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad 6128 sur disk uniquement contre logiciel, notice de certain logiciel ou différentes revues (Hebdo-giciel, Amstrad Hebdo, CPC etc.). Envoyez vos listes à Olivier Datchamps, 13, rue Benoit Malon 94000 Charenty sur Marne ou Téléphonez au 47 06 54 69, le week-end ou après 19h30.

ECHANGE nouveautés pour Amstrad K7 ou disc 3 1/2 et 5 1/4 pouces, s'adresse à Vincent Bassi, 12, rue des Roses, 57000 Metz. Tél. (16) 87 65 59 00.

VENDS Amstrad CPC 664 écran couleur, joystick, quelques logiciels encore sous garantie. Tél. 42 40 69 21.

VENDS CPC 6128 couleur, 35 disquettes, 15 livres Micro Application, adaptation péritel: 5000F. Tél. 34 69 28 40.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, adaptateur péritel, lecteur de disquette (1 an), joystick, logiciels, jeux et utilitaires, livres M.A. 1, 3, 7, 9, 10, magazines divers consacrés à Amstrad 4000F.

ECHANGE pour Amstrad sur K7 et disk les toutes dernières nouveautés, Willy Morelle, 14, rue du Général Leclerc, 02630 Saint Michel. Tél. (16) 23 58 50 67.

RECHERCHE de toute urgence une petite tête couleur + prise péritel (sous garantie de préférence) que je serai prêt à échanger contre Dbase II, notice ou 200 logiciels sur cassette ou encore 10 disquettes pleines (Zaxx, V, Spin-dizzy, Grand Prix 500 cc, notice, Winter Games, Samantha Fox, ect.). Contactez très rapidement Mr. Touellou Bruno, 5, rue de la Vigneronne, 77114 Gouaix.

CHERCHE lecteur de disques 5 1/4 Vortex utilisable en 1er lecteur. S'adresse à Marchand Vivant, impasse Sainte-Croix, 63260 Aigue Perce. Tél. (16) 73 63 62 47.

ACHETE Amstrad PCW 8512. Tél. (16) 32 46 91 12.

ECHANGE très nombreux logiciels pour Amstrad 6128 possède 5 1/4, recherche le Pacte, Top Secret, l'Affaire Sidney, Contacter Luc au 48 46 85 05, en semaine après 17h.

VENDS de très nombreux logiciels originaux pour Amstrad 6128 et 664 et 6128. (possibilité d'avoir la liste sur demande). Stéphane Clot-Girard, 29, rue Aliquier Bouffard, 81100 Castres.

ECHANGE uniquement logiciels très récents pour Amstrad sur K7 et disquettes. Possède Conquest, Duel 2000, Trashman, Dan Dare, Top Secret, Momie Blues, Knight Rider, Nuclear Defense, Zania, The Apprentice et beaucoup d'autres. Tous mes logiciels sont débloqués. Echange de même nombreuses notices pour jeux et utilitaires. Envoyez donc vos charmantes propositions avec votre liste à Willy Morelle, 14, rue du Général Leclerc, 02630 Saint Michel. Tél. (16) 23 58 50 67 après 19h.

VENDS CPC 6128 couleur avec lecteur 5 pouces 1/4, souris AMK, joystick et importantes logiciels avec livres et docs, support écran et lecteur, renseignement à Gérard au 94 32 30 58 après 19h. Prix 8000F le tout.

VENDS CPC 464, drive, extension mémoire 64 Ko, souris, nombreux logiciels, revues, livres. Prix 3900F. Sylvain au (1) 43 82 57 59 dans le 94, livraison possible dans le 75-92.

VENDS Amstrad CPC 664 couleur (encore sous garantie), lecteur K7, 3 jeux sur K7, câble, 2 nombreux logiciels (environ 250, dont les dernières nouveautés), le tout en excellent état plus 3000F. Demander Thomas Decabriens au 43 21 74 79.

ACHETE soft tous compilateurs et langages pour 6128 (avec livres et docs, support écran et Devulder J.Paul, 11, rue E. Renan, 93200 St Denis. Tél. 42 43 69 30.

ECHANGE programmes sur disquette pour CPC (possède nouveautés). Ecrire à Christophe Hervé, 3, place de l'Eglise, 54280 Saichamps.

VENDS ordinateur Amstrad CPC 464, écran mono, lecteur disquette 3 1/2, très nombreux jeux et utilitaires, quelques notices, listing programmes, 4 livres, 1 manette de jeu, 1 adaptateur joystick péritel. Prix à débattre. Tél. 48 34 09 77, après 18h30.

ACHETE un Amstrad CPC couleur, des périphériques (Synthé vocal, imprimante), Prix 2200F maximum (1500F pour monochrome). Ecrivez à Olivier Brottes, 11, route du Mazet, 43400 de Chambon sur Lignon ou demandez Olivier au 71 59 25 15.

VENDS Amstrad 464 couleur, lecteur de disquettes avec livres et docs, support écran et lecteur, renseignement à Gérard au 94 32 30 58 après 19h. Prix 8000F le tout.

ACHETE un Amstrad CPC couleur, des périphériques (Synthé vocal, imprimante), Prix 2200F maximum (1500F pour monochrome). Ecrivez à Olivier Brottes, 11, route du Mazet, 43400 de Chambon sur Lignon ou demandez Olivier au 71 59 25 15.

VENDS Amstrad 464 couleur, lecteur de disquettes avec livres et docs, support écran et lecteur, renseignement à Gérard au 94 32 30 58 après 19h. Prix 8000F le tout.

ACHETE un Amstrad CPC couleur, des périphériques (Synthé vocal, imprimante), Prix 2200F maximum (1500F pour monochrome). Ecrivez à Olivier Brottes, 11, route du Mazet, 43400 de Chambon sur Lignon ou demandez Olivier au 71 59 25 15.

VENDS logiciels originaux, neufs, jamais servi pour Apple II. Fontworks 490F, Autoworks 490F, Pinpoint 540F, Copy II plus 6 500F, Connecteur Apple IIc, imprimante parallèle 550F. Contacter Pecheux Laurent, Le Bourg, Villermonts, 42155 Poully-les-Nonains. Tél. (16) 77 63 12 05.

VENDS Apple IIc, joystick Apple, nombreux logiciels jeux et utilitaires dont Apple Works avec docs en tout genre et quelques bouquins. 8000F à débattre. Philippe Pouilly au (1) 43 41 85 90 après 18h30.

VENDS Apple IIc, lecteur ext., moniteur 2c, stand, souris, modem Secrad, nombreux logiciels, très nombreuses docs, le tout 8000F à débattre. Tél. (16) 91 31 51 36 après 20h.

ATARI

CHERCHE contacts sur Atari, 800 XL en vue échanges programmes, je suis intéressé par jeux de rôle, de simulation, Wargames, (jeux d'arcade s'abstenir). Marc Bassepoire, 57, rue des Batteries, 83600 Fréjus. Tél. (16) 94 53 84 83.

ECHANGE programmes en tout genre pour Atari 520, jeux, gestion, utilitaires. Envoyez vos listes à Frédéric Pauron, 118 Bd de Lamballe, 45009 Fleury les Aubrais

VENDS pour Atari 800 XL, 130 XE, lecteur de K7 1010, avec 20 jeux: 400F, ainsi qu'une imprimante 1020, graphique, 4 couleurs, 80 colonnes avec nombreux programmes: 400F, jeux en disquettes: 15F le jeu. Cherche contacts pour échanges. Raoul Alain, 3, rue Leon Jouhaux, 69003 Lyon. Tél. (16) 78 85 90 84, après 17h.

Avis aux Atariens! Vous avez un ST et vous habitez dans la région Nancéenne, alors contactez-moi à Eric Chaudron, 63, rue Pierre Curie, 54500 Vandœuvre. Tél. (16) 83 56 01 17.

ECHANGE plans et instructions de montage pour Table Traçante à rouleau (résolution 0,1 mm format A0), contre logiciels de dessin sur 520 ST (Cad, plus Paint). Tél. (16) 84 79 02 54, heures repas.

VENDS Atari 1040 ST (mars 86), moniteur couleur, TO5 en Rom, programmé d'un lecteur de 14000F, vendre 11000F. Tél. 42 07 23 58.

VENDS pour Atari 520 STF, 150 disquettes divers, jeux, application, nouveautés, le tous à des prix imbattables. Thao Phouanq-Kham, 6, avenue Balzac, 93420 Villepinte.

520 STF recherche softs et utilitaires divers, écrire à P. Rivaud, 3, rue de la Tour, 17270 Montguyon.

VENDS ordinateur Atari 800XL, fils de branche-montés, documents livres, lecteur de K7: 2000F à débattre. Vania Darsa, 9, rue Vignon. Tél. (16) 47 42 79 83, entre 20h et 21h.

VENDS Atari 800XL, lecteur de disquettes 810 avec chips modifiés. Pascal Godard, 9, avenue de Brieux, 57210 Meizères-les-Metz. Tél. (16) 87 80 63 27.

C64, 1541 échange nombreux jeux dont pas mal de nouveautés, envoyez vos listes à Sidot Patricia, 1, rue des ours, 57140 Woippy ou téléphonez au (16) 87 31 18 36, après 18h ou pendant le week-end.

C64, 1541, échange plus de 300 jeux sur disk uniquement. Cherche utilitaires, cherche contacts sur région parisienne. Ecrivez à Langlois David, 11, allée des Roses, 95480 Exanville.

VENDS Commodore 64 pal, lecteur de disquettes, disquettes de jeux, joystick (2), possibilité câble de raccord pour télévision péritel ou non. Contacter Emmanuel au 45 78 29 70, entre 19h et 20h30.

VENDS Commodore 128 D (5.09.86) (clavier query/Aszry détachable, lecteur de disquette double face et ventilateur intégré), logiciel intégré Jean, Pat 128, Virgule 128, très nombreux logiciels jeux et utilitaires, livres (La Bible du C128, truc et astuce...) Prix 6700F. Tél. Thierry Marchand au 48 29 19 54 ou 48 26 51 55, après 18h.

VENDS C128, lecteur disk 1570, lecteur K7, souris, Power Cartridge, nombreux logiciels Last V8, 19, rue du Général Fu, 92000 Nanterre. Vens le tout 5000 F (Vr, Vaucuse, Bouche du Rhône, uniquement). Yannick Teglia, quartier St Honorat, 13720 La Bouladière. Tél. 42 04 95 85 après 18h.

ECHANGE programmes pour C64 sur lecteur disk et K7, cherche nouveautés, avis aux amateurs. S'adresse à Mr. Demogin Thierry, 46, chemin des Bourgeois, 81100 Castres. Tél. (16) 83 67 02 77.

CHERCHE routine en LM de copie d'écran HR ou texte sur imprimante (MPS 800) pour C128 en mode 128. Faire offre à Mr. Denoix Gilles, St Vincent de Connezac, 24190 Neuvic ou téléphonez au (16) 83 91 82 30.

ECHANGE logiciels C64 sur disk et K7, possède nouveautés en grand nombre. Contacter Delhomme Frank, 6, Bd. Nessel, 67500 Haguenau. Tél. (16) 88 93 99 75, après 17h.

VENDS lecteur de disquettes 1570 pour C64/128, état impeccable garantie jusqu'au mois de janvier 1987: 1500F, cause achète matériel plus performant. Appelez Jean Sébastien au (16) 34 19 50 92.

VENDS Commodore 64, drive (sous garantie), cartouche "Power cartridge", 2 joystick, 150 jeux et utilitaires, nombreux livres. Le tout 2800F. Denis au 48 55 42 93 (région parisienne).

ECHANGE et recherche surtout toutes les dernières nouveautés sur Commodore 64 possède nombreux input USA et Anglaises. (Commando 86, Championship Wrestling). Tél. (16) 83 96 59 68. Nidy Lucas, 8, rue du Docteur Friot, 54000 Nancy.

ECHANGE jeux sur Commodore 64 sur disquettes 10F le jeu, 20F l'utilitaire plus nombreux nouveautés, vends K7 originaux 70F, joindre timbre à 2,20F pour réponse assurée, Boquet Aymeric, 1, place de l'école, 74000 Crêt-Gervier.

ACHETE sur CBM 64 nombreux jeux K7, prix convenable, nouveauté exigé, Calvan, Mag Max, Parallax, S.Cycle, Commando 86. Tél. (16) 91 64 57 38 (Marseille).

VENDS Commodore 64, drive 1541, joystick, câbles, moniteur Codiatic, 350 softs (Winter Games, Summer Games, Silent Service, Leader Board), ainsi que Multiplan et superbe avec notices, 60 revues docs. Le tout est de 1/88. Tél. 48 44 02 18, après 18h. Demandez Xavier.

VENDS C128 sous garantie (cause double emploi), 1530, raccord pal-péritel, joystick, 150 programmes, jeux et utilitaires, revues, livres. Le tout état neuf, pour 2800F. Tél. (16) 94 04 09 après 18h30. Demander Jean-Philippe Kohli, 42, impasse des Lavandes, Collet-Rosen, 83520 Roquebrune-sur-Argens.

EXELVISION

CHERCHE correspondants pour EXL 100, nombreux programmes. Melero Alain, Quartier Les Carliers, 13850 Gréasque. Tél. 42 58 83 84.

VENDS EXL 100, Exelbasic. Formation à l'Exelbasic (K7), lecteur mécanique, 2 joystick, Cmos Ram 16Kv, plus de 30 logiciels (les meilleurs) dont cartouches, 2 livres sur l'EXL 100, nombreuses revues, démonstration pour toute personne venant chez moi. SP/DC: Démocratisation? Et puis qu'en pensez-vous? Petit canouin, va! (valeur plus de 7000F) vendre 4500F à débattre. Vite, y'en aura pour une seule personne! Pascal Cottan? 20, rue de la Dilligence, 95310 St-Ouen-l'Aumône. Tél. (1) 30 37 88 69.

CHERCHE routine en LM de copie d'écran HR ou texte sur imprimante (MPS 800) pour C128 en mode 128. Faire offre à Mr. Denoix Gilles, St Vincent de Connezac, 24190 Neuvic ou téléphonez au (16) 83 91 82 30.

ECHANGE logiciel MSX sur disk 360/720 KB (plus de 70). Ecrire à Olivier Denis, 5 boulevard Franck Lamy, 17200 Royan. Tél. 46 05 49 44, le week-end.

ECHANGE logiciels pour MSX (jeux et utilitaires), écrivez nombreux à Flammant Jean Michel, 10, rue du Général-De-Gaulle, 59292, Saint-Hilaire-lez-Cambrai, ou téléphonez au (16) 27 37 82, après 17h. Demander Jean Michel.

VENDS nombreux jeux originaux pour MSX. Contacter D. Bussé, 23, rue G. Clemenceau, 77400 Thorigny. Tél. (16) 84 30 20 84.

VENDS lecteur disquette 5 1/4 MSX, avec disquette MSX dos, CFPM, disquettes de jeu. Contacter Benjamin au 45 27 28 35, après 18h30.

VENDS nombreux jeux originaux pour MSX, contactez D. Bussé, 23, rue G. Clemenceau, 77400 Thorigny. Tél. (16) 84 30 20 84.

ORIC

VENDS Oric 16K (ram), 20 softs d'origine: 1000F, un New-Brain AD, super éditeur pleine page, environ 100 softs, listings, 2000F. Contacter Philippe Vaur, 8, rue Achille Marinnet, 75018 PARIS. Tél. 42 62 39 28.

ECHANGE Rat Splat, Chess 2, Ultimozine, 1 programme de copie, contre Hades ou Ae des dieux, 2 programmes, original, mode d'emploi). Tél. 46 87 82 85. Daniel Grimault, rue de l'abbé Breuvrier résidence du marché, 94150 Rungis.

VENDS Oric Atmos (01-1985), tous les branchements, 25 jeux, adaptateur joystick, magnéto, prise péritel et nori/banc, le tout 800F. Anthony Radisson, 29, rue Massena, 83000 Toulon.

VENDS Oric Atmos, microdisc, Sedoric, lecteur K7, Oric, interface programmable, joystick, câbles, classeurs thématique, 15 disques de jeux et d'utilitaires: 3000F. Serpe J.C., 43, route de Loperhet, 29213 Plogastell-Daoulas. Tél. (16) 98 40 86 06.

VENDS Oric Atmos 40 Ko, lecteur de cassette, jeux, livres, cordons. Le tout 1000F (pas cher non!) attention livré avec malette de rangement (comme les pro.). Téléphonez à Pascal (Jean-Nemard) au (16) 66 77 22 26.

VENDS Oric Atmos, péritel, transfo, 12V avec le magnéto/phone des K7 et des livres d'utilitaires. Prix 2000F. Tél. 45 57 72 38.

VENDS méthodes Assimil anglais et espagnol sur cassettes (8), doc 300F les 2, 170F l'une. Fava André, 63, rue G. Gonneau, 77140 Nemours. Tél. (16) 64 28 86 86.

VENDS pour Atmos Microdisc, Dos Sedoric, manuel Sedoric, 3 disquettes de jeux, 8 revues informatiques, le tout 2000F. Tél. (16) 94 86 30 89, entre 18h et 20h et demander Philippe ou Emmanuel.

SPECTRUM

VENDS jeux pour ZX Spectrum, prix achat 25% (Batman 70F, Rebel Planet 70F, Fairlight 70F, Winter Games 70F, Impossible Mission, Lord Of The Rings, Hobbit, 4ème Protocol, Eureka, Emigma Force. Tél. (16) 75 71 50 06 après 18h.

VENDS Spectrum 48K Pal et interface Scam, état neuf, interface ZX2, 1 joystick, nombreux livres et logiciels, magnéto et cordon, alimentation. Prix 1500F à débattre. Tél. (16) 39 92 51 79.

VENDS Spectrum 48K, interface péritel, interface joystick, 1 joystick, amplif, nombreux logiciels (Jaspersy, Batman, ect.), manuels, livres, revues (Ordi 5, ect.). Prêt à l'emploi, contre 1500F. Tél. (16) 76 05 81 95, après 18h Bert Pascal, 35, rue Ycaucanson, 38500 Voiron.

VENDS Spectrum, péritel avec interface joystick programmable 1500F, s'adresse à Berthomière Erick, 2, rue A. Giraudeau, 86100 Châtelleraut. Tél. (16) 49 93 13 17.

VENDS Spectrum K7, jeux originaux, avec notice et boîte de 35 à 50 pièces. Ecrire au 218 bis rue Joinville, 37000 Tours.

Arrêté tout, affaire en or. Vends pour Spectrum nombreux logiciels sur K7: Ghost'n Goblins, Green Beret, Manic Miner? Scuba Dive, Spectacle, Bruce Lee, Alien B, Dark Star, Heroes of the Khan, Eddie Kidd Jump Challenge, A Day in Your Life, Special Operations. Le tout oisé au prix ridicule de 200F (port payé). Alors sortez de votre pieu et contactez Jacques Lièvre (NDLJC): L'homme qui cours plus vite que tout le monde! A. rue des Forges, Trèves, 79300 Bressuire.

TEXAS

VENDS Texas Instruments T1994A avec cordon péritel, magnéto K7 avec cordon, basic étendu, manette type Atari avec cordon, 3 modules: Tunnels Of Doom (jeu d'aventure), Chasse au Wumpus, Car Wars, ainsi que 50 programmes divers (dont le basic par soi-même, Finances et plein de jeux utilitaires) et K7 Hebdo-giciel "Le Rubis Sacré". Prix: 1800F. Magistron Francis, 91, rue R. Mondon, 57860 Roncourt. Tél. (16) 87 53 52 37.

VENDS T1994A, basic étendu, manettes de jeux, modules Microsurgeon et Driving Demos, cassette "le basic par soi-même", livre 50 programmes, le tout en très bon état. 800F. Frencon Jean. Tél. (16) 75 70 34, poste 47.

VENDS T1994A, 2 cassettes jeux (originaux) joystick, prise péritel, 3 modules dont mini-mémoire, bon état, cordon, magnéto, lecteur de disquettes, disk manager 2, 3 livres de programme, 3 livres sur le disk system, 5 disquettes, cassettes vierges. Le tout pour 5000F. Tél. 93 54 49 72 après 19h ou écrire à Laverin Boris, 5, rue de Comte Vert, 06300 Nice.

THOMSON

VENDS MSX, classeur mécanique, lecteur de disquette avec son contrôleur 80 Ko, Magabibé métal, Lex, extension télemaïque avec cartouche mini, très bon état. Prix à débattre 3800,00, pour tout acheteur, une imprimante thermique PR 90, 240 gratuite. Demander Franck au 42 71 80 05, après 18h.

VENDS TO7, extension 16 K, extension jeu et son, 2 manettes, QDD, QDOS, télévision couleur, synthétiseur vocal, codeur moduleur scanné couleur, logiciels, 3 livres sur l'assembleur, 4-5 livres sur le basic, des Hebdo, pour le jeu qui téléphone, y a un assembleur TO TEK en plus (si l'achète mon TO7, of course). Le tout: 64 20 47 37.

Offre super exceptionnelle, vends MSX, Lapp, 2 manettes, extension musique et jeux, guide du MSX, clés pour MSX, initiation au basic (2 cassettes): 2000F le tout. En cadeau 5 jeux copiés et un sac pour transporter matériel. Tél. (16) 93 54 97 30 (Nice), demandez Negri. A part ventes K7 (Général d'Artillac) MOSES 200F et Lasvegas (MO5): 150F.

VENDS ODD pour MSX ou TO7/70 sous garantie (juin 86) avec le manuel basic dos, valeur réelle: 850F, vends également 11 disquettes dos 6 pistes et 5 ayant servi. Valeur 300F, vendues 200F. Tél. (16) 94 53 80 39, après 17h.

Offre super exceptionnelle, vends MSX, Lapp, 2 manettes, extension musique et jeux, guide du MSX, clés pour MSX, initiation au basic (2 cassettes): 2000F le tout. En cadeau 5 jeux copiés et un sac pour transporter matériel. Tél. (16) 93 54 97 30 (Nice), demandez Negri. A part ventes K7 (Général d'Artillac) MOSES 200F et Lasvegas (MO5): 150F.

VENDS ODD pour MSX ou TO7/70 sous garantie (juin 86) avec le manuel basic dos, valeur réelle: 850F, vends également 11 disquettes dos 6 pistes et 5 ayant servi. Valeur 300F, vendues 200F. Tél. (16) 94 53 80 39, après 17h.

HEBDOGICIEL 24, rue Baron 75017 PARIS. Tél.: (1) 42.63.82.02. Télécopie: 281260F.SHIFT. Télécopie: 42.63.25.50.

Directeur de la Publication: Gérard CECALDI. Éditeur: SHIFT EDITIONS.

Rédaction Rédacteur en chef: Gérard CECALDI. Rédacteur en chef adjoint: Michel DESANGES.

Rédaction: Cyrille BARON, Stéphane SCHREIBER, Dessin: CARALI. Ont collaboré à ce numéro: Ben, Bombox, Fabrice Broche, Chériff, Franck Chevallier, Patrick Dublanche Bernard Guyot, Denis Jarriq, Jacq Lindcker, Milou, Sébastien Mougey, Jean-Claude Paulin, Philippe Piernot.

Fabrication Directeur Technique: Benoîte PICAUD. Secrétaire: Martine CHEVALIER. Maquette: Jean-Marc GASNOD, Jean-Yves DUHOQ. Imprimeur: DULAC & Jardin SA, EVREUX. Numéro Commission Paritaire: 66489. ISSN: 0760 - 6125.

Directeur commercial: Stéphane CARRIÉ. Directeur Financier: Thierry LALLIER. Responsable diffusion NMMP et abonnement: Stéphane QUENNEC. Responsable serveur Minitel HG: Olivier VANEUKEM. Responsable Publicité: Véronique PÉLOSO.

Diffusion payée (OJD 1985): 44254 exemplaires par semaine. Principaux (et uniques) associés: Stéphane CARRIÉ, Gérard CECALDI, Michel DESANGES, Benoîte PICAUD.

SHIFT EDITIONS 1986. Reproduction interdite de tous les articles, dessins, schémas, listings ou programmes, sans accord préalable et écrit de la rédaction.

SCANDALEUX !!

GERARD CECCALDI...

COUP DE TONNERRE

Quelle ne fut pas la stupeur de la rédaction lorsque Gerard Ceccaldi, dynamique directeur de la société Shift, a avoué pudiquement qu'il "entretenait des relations particulières" avec son banquier !

torturé par le remord



...COUCHE AVEC

SANS LES DENTS

SON BANQUIER !

Ce fut comme un coup de tonnerre dans un ciel bleu. Il a déclaré : "Georges (c'est le prénom de son banquier) m'a convaincu : pour le bien de mon compte en banque, il faut monter le prix de l'HHHHebdo à 12 francs". Consternés, les membres de la rédaction n'ont rien osé dire sur le moment. Une fois de plus, nous nous trouvons face au grave problème de la lâcheté des masses...

Georges (certains vont même jusqu'à prétendre qu'il serait compromis dans l'Affaire de la Hausse du Prix des Journaux Par-

lant de l'Affaire Villemin) refusant actuellement de répondre aux journalistes, nous avons interrogé les plus proches collaborateurs de Gérard Ceccaldi. Parmi eux, c'est la consternation.

Benoîte Picaud : "Comme ça, je pourrai m'acheter des tas de chats en bronze". Carali : "On augmente le canard ? Tant mieux, j'aurai plus de blé, ça me permettra de payer mes arriérés d'impôts de 1963".

Michel Desangles : "Pourvu que le banquier ne couche pas avec mon marchand de synthés !"

Stéphane Schreiber : "On pourrait pas plutôt rétablir le troc ? Pour acheter le journal, faudrait donner des offrandes, des victuailles, des trucs comme ça..."

Cyrille Baron : "Ah ouais, même que ouais. Ouais."

Martine NDJJC : "On augmente ? Même pour les lecteurs mignons ?"

Stéphane Carrié Bonjour : "Ééé éééé, si on passe l'HHHHebdo à douze balles, ça nous fait 14 points sur 20% en plus, mais t'as compté la TVA ?"

Les nanas du Club : "Et l'adhésion, on monte pas le prix de l'adhésion ? On pue, nous ?"

Comme on le voit, l'ambiance n'est pas à l'optimisme.

le vendredi 5 décembre, mais ceux qui s'abonnent d'ici-là bénéficient d'un tarif de faveur. Il a déclaré : "Il y a trois tarifs. Le normal, le spécial Club et le spécial Réabonnement. On ne peut pas cumuler le Club et le Réabonnement, parce que faut quand même pas déconner. Pardon, monsieur le juge, je voulais dire qu'il ne faut pas pousser le bouchon trop loin, si je puis me permettre, cher juge. Vous faites quelque chose, ce soir, mon bon juge ?"

LE COUPON-REPONSE

L'avocat de Gérard Ceccaldi nous a en outre fait parvenir ce coupon-réponse à fins de publication pour nous prouver qu'il était en bonne voie de rédemption. Il indique que ce sont les nouveaux prix d'abonnement qui seront valables dès le mois de décembre, en précisant que d'ici-là on peut continuer à s'abonner à l'ancien tarif.

Exclusif : les prix pratiques dès le cinq décembre.

France 2 ans : 980 Club : 840
1 an : 490 Club : 441
6 mois : 250 Club : 225
3 mois : 130 Club : 117

Etranger 2 ans : 1100 Club : 1045
1 an : 580 Club : 522
6 mois : 300 Club : 270
3 mois : 150 Club : 135

AMENDE HONORABLE

Heureusement, à l'issue d'un premier entretien avec le juge chargé de l'enquête, Gérard Ceccaldi a accepté un moyen-terme : l'HHHHebdo passe à 12 francs dès

Nous vous tiendrons naturellement au courant des suites de cette ténébreuse affaire.

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 (trichez pas, on vérifie) :

France		Etranger	
2 ans :	850 Club : 807	2 ans :	1000 Club : 950
1 an :	450 Club : 405	1 an :	530 Club : 477
6 mois :	230 Club : 207	6 mois :	270 Club : 243
3 mois :	120 Club : 108	3 mois :	140 Club : 126

la preuve

jusqu'à 251 francs d'économie

Je désire bénéficier de l'extraordinaire ancien tarif et je renvoie mon chèque avant qu'il ne soit trop tard.

OUI, vous pouvez **ENCORE** vous abonner à l'**ANCIEN** tarif ! **NON**, il n'est **PAS** trop tard ! **OUI**, ça serait une **BONNE** idée de le faire ! **NON**, vous ne pourrez **PLUS** bénéficier de ce tarif dès le 5 décembre ! **OUI**, il suffit de renvoyer ce bon **AVANT** le 5 décembre, cachet de la poste faisant **FOI** ! **NON**, il n'est pas utile de mettre **CERTAINS** mots en majuscules ! **OUI**, ça permet d'attirer l'oeil du **LECTEUR** !

Salut la promo

Vous détestez votre libraire ? Brava ! 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 12 francs de port pour un unique album commandé ou 7 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 gratuits 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 Mosse (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.
 - 3) J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocops. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
ASHE BARRETT	67,00
MORBUS GRAVIS	59,50
LE THEOREME DE BELL	49,00
LA FEMME PIEGE	69,00
LES 110 PILULES	45,00
DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER	45,00
RETOUR	64,00
CARNAGE +	49,00
SAMBRE	59,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBOLOGUE 2	45,00
VENT DU SOIR (Bidochon 8)	45,00
LES MUTANTS DE XANAIA	35,00
FUCK FLY AND BOMB	28,00
SAISON DES AMOURS (Reiser)	55,00
NECRON 1	42,00
NECRON 2 (FEMMES ARAIGNEES)	49,00
NECRON 3 (NOBLESSE DEPRAVEE)	49,00
LE BOUT DE LA PISTE	39,00
DANS L'OMBRE DU SOLEIL (dédicacé)	39,50
LE ROI BORGNE	42,00
LA BANDE A RENAUD	49,50
LE RETOUR DE MISTER X	92,00
LA MAISON DOREE DE SAMARKAND	75,00
L'EPREUVE DU FEU	36,00
LES YEUX DE TANATLOC	35,00
TOUTES LES LARMES DE L'ENFER	42,00
PASTICHES ECOLE ADULTE	39,50
FM	58,00
HISTOIRES D'OS	35,00
JULIUS ET ROMEA	39,00
L'OR DE MONTSERRAT	49,00
TINTIN ALBUM-POSTER	120,00
LE POIDS DU GENIE	37,50
LE MASQUE DE MORT	39,50
LE DICTATEUR FRANCAIS	32,00
LE CHIEN COIFFE	36,00
LA GRANDE COURSE	28,00
LA NUIT DE SAISON	28,00
LES VOYAGEURS DE LA MORT LONGUE	42,00

Cette semaine, exclusif : un bon plan et une révélation ! Je sais bien que dans ce canard vous en avez l'habitude, des bons plans et des révélations, mais mon bon plan et ma révélation à moi, à côté des bruits de couloir de la rédaction, c'est bétonné. Dans l'ordre : le bon plan, c'est naturellement la promo de cette semaine. Il s'agit du dernier Jeremiah, Julius et Roméa, que si vous me l'achetez à 39 balles, je vous offre en cadeau gratos dix cartes postales d'Hermann, toutes en couleurs et toutes différentes. Sympa, hein ? Bon, maintenant, la révélation : la semaine prochaine, y a le Gaston N°5 qui sort ! Oui, le mythique numéro 5, que l'on attendait depuis 20 ans, le vrai, l'authentique. Je vous fais une promo d'enfer : la semaine prochaine, oui ! J'en profite d'autre part que le 4 décembre de 18 à 20 heures, Roger Brunel viendra dédicacer Pastiches tome 4 dans ma librairie à moi perso, elle s'appelle Impressions, 3 rue du marché à Enghien. Ciao !

- Oui, envoyez-moi le dernier ouvrage d'Hermann accompagné des indispensables cartes postales en couleurs.
- Envoyez-moi autre chose, ce que vous voulez. Ah non, pas ce que vous voulez, ce que je veux moi. Je vous fais une liste.
- Envoyez-moi votre catalogue gratuit.

Code postal + Ville :

Envoyez ce bon à : IMPRESSIONS 3 impasse du Colombier 95230 SOISY.

Nom :

Prénom :

Adresse :

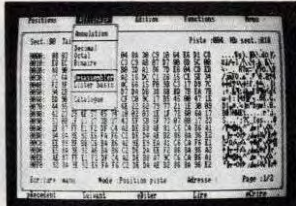
Meridien informatique

DISCOLOGY

Le super utilitaire disque que vous attendez tous

Editeur+Copieur+Exploreur
100% Langage Machine
Fenêtres & Menus Déroulants

Pour les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir!



L'EDITEUR

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.

- Quatre modes d'édition combinant Ascii, hexa, décimal, octal, binaire.
- Des capacités exceptionnelles que vous pouvez exploiter immédiatement :
 - Désassemblage direct des programmes en Langage Machine
 - Listage automatique des programmes Basic
 - Les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique
- Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert :
 - Récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé
 - Explorer un directory, le réparer, le modifier
 - Localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier

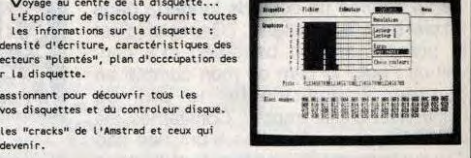
LE COPIEUR

Enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes (et cassettes) protégées ou pas. Comme l'Editeur, il reconnaît 99 pistes, toutes les densités d'écriture, les pistes déformées, les secteurs non standard, effacés ou de taille anormale.



L'EXPLOREUR

Voyage au centre de la disquette... L'Exploreur de DiscoLog fournit toutes les informations sur la disquette : Formatage, densité d'écriture, caractéristiques des secteurs, secteurs "plantés", plan d'occupation des fichiers sur la disquette.



DiscoLog est disponible sur disquette pour Amstrad CPC chez tous les très bons revendeurs. Vous pouvez aussi le commander directement sans frais de port supplémentaires à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon

BON DE COMMANDE

JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY AU PRIX DE 350 F

JE DESIRE RECEVOIR MASTER SAVE AU PRIX DE 190 F

JE POSSEDE DEJA MASTER SAVE ET JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY. JE JOINS MA DISQUETTE MASTER SAVE ET JE NE PAYS QUE 160 F

MON REGLEMENT : CHEQUE QUE JE JOINS (LE PORT EST GRATUIT) CONTRE REMBOURSEMENT (J'AJOUTE 25 F DE FRAIS DE PORT)

NOM : PRENOM :

ADRESSE : VILLE : TEL (facultatif) :

CODE POSTAL : A retourner à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

cours mensuel. ART.6 : Le prix alloué pour les concours trimestriels sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel. ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jauréte, 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.

	N° 158	N° 159	N° 160	N° 161
APPLE II	GOB	JAMES LE BARBARE	JAMES LE BARBARE	JAMES LE BARBARE
AMSTRAD	RUINES DU DIABLE	RUINES DU DIABLE	RUINES DU DIABLE	WIN OR DIE
AMSTRAD	WITCHCRAFT	WITCHCRAFT	WITCHCRAFT	SHOGUN
CANON X07	JUMPER	JUMPER	LE SORCIER MAUDIT	LE SORCIER MAUDIT
COMMODORE VIC 20	LE VASE D'OR	LE VASE D'OR	LE VASE D'OR	LE VASE D'OR
COMMODORE 64	BRUCE	BRUCE	KAMIKAZE	KAMIKAZE
EXL 100	CARPATHIANS	CARPATHIANS	L'ANTRE	L'ANTRE
MSX	PITMAN II	PITMAN II	RUCHE	RUCHE
ORIC	RAULE	RAULE	RAULE	RAULE
SPECTRUM	CASSE-TETE	CASSE-TETE	DONJON	DONJON
THOMSON	DANGER	DANGER	SOURIS	LE LOTUS BLEU
TIP9/4A (B.E)	PITFALL II	PITFALL II	SIMULATEUR DE VOL	CECCALDI CONNEXION
ZX 81	DONKEY KONG	DONKEY KONG	LANCELOT	LANCELOT

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous ! La marche à suivre est simple : - Repérez dans la grille ci-contre, le programme pour lequel vous voulez voter, ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant). - Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote. - Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote. A renvoyer avant le 27 novembre à minuit à HEBDOGICIEL. Concours mensuel, 24 rue BARON 75017 PARIS. Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousin et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien

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 27 novembre à minuit.

BON DE PARTICIPATION

Nom : Prénom : Profession :

Age : 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.



BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 27 novembre 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 :

LE LOTUS BLEU

Glorieux Hiféroi Osakai nommé samouraï des airs par l'empereur Yamamoto, vous allez devoir justifier ce titre ronflant en recherchant l'inestimable LOTUS BLEU, délicate fleurlette dissimulée dans l'île de l'araignée de sinistre réputation.

Franck JOVELIN

**SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI**

**SUITE
DU
N°161**

```
9140 IFT=RD1 AND Y=GD1 THEN D1=0:PSET(T,
Y)GR#(19),1:PLAY"02L1000":PSET(T,Y) "P
T=PTS+100:GOTO1020
9150 IFT=RD2 AND Y=GD2 THEN D2=0:PSET(T,
Y)GR#(19),1:PLAY"02L1000":PSET(T,Y) "P
T=PTS+100:GOTO1020
9200 PSET(T-1,Y) "PSET(X,Y)GR#(1),7:G0
TO1020
9999 /////////////// TABLEAU 9 ///////////////
10000 GOSUB 21000
10005 X=1:Y=8:LOCATEX-1,Y:COLOR7,0:PRIN
TE#
10007 MR=0:PLAY"L90P"
10010 IF STRIG(0) AND MUN=0 THEN10110
10020 IF X=7 AND Y=13)OR(X=9 AND Y=12)OR
(X=10 AND Y=2)THENLOCATEX+1,Y,0:COLOR,0
:PRINT "PLAY"01L12MI":CAR=CAR+2:IF CA
R>25:THENCAR=251
10030 IF MR=1 THEN MB=MB-1:LOCATE15,MB,0
:COLOR12,0:PRINTMHS:LOCATE15,MB+2:PRINT
"1:IF MB=0 THEN LOCATE15,0:PRINT "
LOCATE15,1:PRINT "MR=0
10040 GOTO1010
10110 COLOR7,0:MUN=MUN-1:PLAY"03L300":IF
SCREEN(X+1,Y)<32 THEN T=X+1:GOTO10130 E
LSEPSET(X+1,Y)GR#(31):T=X+2
10120 IFSCREEN(T,Y)<32 THEN10130 ELSEPSE
T(T-1,Y) "PSET(T,Y)GR#(31):T=T+1:GOTO
10120
10130 PSET(T-1,Y) "PSET(X,Y)GR#(1)
10140 IF T=15 AND Y=10 THENLOCATEY,0:CO
LOR1:PRINTGR#(36)GR#(37):PLAY"02L1000"
:LINE(T,Y)-T,15) "PSET(16,10) "MR=1:
PTS=PTS+150:GOTO10020
10200 PSET(T-1,Y) "PSET(X,Y)GR#(1),7:G0
TO10020
10999 /////////////// TABLEAU 10 ///////////////
11000 GOSUB 21400
11005 X=1:Y=21:LOCATEX-1,Y:COLOR7,0:PRIN
TE#
11007 LE1=16:LE2=16:LE3=15:ARI=4:AR2=4:A
B1=1:AB2=1:L1=1:L2=1:L3=1:A1=0:A2=0:LOTU
S=0
11010 IF STRIG(0) AND MUN=0 THEN11110
11017 IF X=5 THEN A1=1
11018 IF X=7 THEN A2=1
11020 IF X=10 THENLOCATEX+1,8,0:COLOR,0:
PRINT "FORI=1T050:SCREEN,0:PLAY"L303T
343M1":SCREEN,4:NEXT
11022 IF A1=0 THEN 11026 ELSE ARI=ARI+AB
11026 IF A1=1 THEN PSET(1,ARI-AB1) " ",0:
PSET(18,ARI)GR#(33),7,0:GOTO11024
11023 PSET(18,ARI-AB1)CHR#(124),7,0:PSET
(18,ARI)GR#(33),7,0
11024 IF ARI=0 OR ARI=4 THEN ARI=-AB1
11026 IF ARI=0 THEN 11030 ELSE AR2=AR2+AB
2:IF ARI=4 THEN PSET(20,AR2-AB2) " ",0:
PSET(20,AR2)GR#(33),7,0:GOTO11028
11027 PSET(20,AR2-AB2)CHR#(124),7,0:PSET
(20,AR2)GR#(33),7,0
11028 IF AR2=0 OR AR2=4 THEN AB2=-AB2
11030 IFL1=1 AND(9-X=LE1-Y OR 10-X=LE1-Y
)THEN L1=2
11035 IFL2=1 AND(30-X=LE2-Y OR 31-X=LE2-
Y)THEN L2=2
11040 IFL3=1 AND(32-X=LE3-Y OR 33-X=LE3-
Y)THEN L3=2
11050 IFL1=2 THENLE1=LE1-1:PSET(10,LE1+1
) " ",0:PSET(10,LE1)CHR#(94),15,0:IF LE1
=0 THEN PSET(10,8) " ",0:L1=0
11060 IFL2=2 THENLE2=LE2-1:PSET(27,LE2+1
) " ",0:PSET(27,LE2)CHR#(94),15,0:IF LE2
=7 THEN PSET(27,7) " ",0:L2=0
11070 IFL3=2 THENLE3=LE3-1:PSET(30,LE3+1
) " ",0:PSET(30,LE3)CHR#(94),15,0:IF LE3
=10 THEN PSET(30,10) " ",0:L3=0
11100 GOTO100
11110 COLOR7,0:MUN=MUN-1:PLAY"03L300":IF
SCREEN(X+1,Y)<32 THEN T=X+1:GOTO11130 E
LSEPSET(X+1,Y)GR#(31):T=X+2
11120 IFSCREEN(T,Y)<32 THEN11130 ELSEPSE
T(T-1,Y) "PSET(T,Y)GR#(31):T=T+1:GOTO
11120
11130 PSET(T-1,Y) "PSET(X,Y)GR#(1)
11140 IF T=15 AND Y=10 THEN L1=0:PSET(T,
Y)GR#(19),15:PLAY"01L500":PSET(T,Y) "P
T=PTS+350:GOTO11017
```

AAAAHH, TINTIN
LE LOTUS BLEU,
TOUTE MON
ENFAAANCE



AAAAHH, AIME,
JEAN NEMAR, LE
DOCTEUR TUTUT DE
CARALI, TOUTE MON
ENFAAANCE



À QUAND L'ALBUM
DE CARALI ?
TRÈS
TRÈS
BIENTÔT

```
T"JOUEUR POUR UNE AUTRE PARTIE"
14140 COLOR15,0:LOCATE16,16:PRINT"SAYONA
RA.":ATTRB0,0:LOCATE0,0:COLOR0:END
19999 * ***** DECOR 1 *****
20000 CLS:SCREEN0,0:4:BOX(0,20)-(3,24):C
HR#(127),8
20010 RESTORE20020:FORI=4T039:READE,R:LI
NE(I,24)-(I,E)CHR#(127),8:PSET(I,E-1)GR#
(R),8,0:NEXT
20020 DATA 21,28,21,24,22,28,22,28,22,24,
23,28,23,28,22,28,22,28,21,20,19,20,18,2
5,17,20,16,23,15,23,15,28,14,20,14,28,13
,23,13,28,13,28,13,28,12,23,11,22,12,21,
13,28,13,21,14,21,15,21,16,21,17,28,17,2
6,18,26,19,21,20,21,21,21
20030 RESTORE20040:COLOR2:FORI=1T020:REA
DE,R:LOCATE,R:PRINTA:NEXT
20050 DATA 12,19,13,18,16,15,15,16,14
,18,13,19,12,20,11,29,9,29,10,30,10,31,1
1,32,12,33,13,34,14,35,14,36,15,37,16,38
,17,39,18
20050 RESTORE20060:FORI=1T04:READE,R,S,Z
:LINE(C,R)-(S,Z)CHR#(127),4:NEXT
20060 DATA 0,14,0,19,1,15,1,15,1,16,2,16
,1,19,3,19
20070 LINE(12,104)-(12,120),8:LINE(20,11
2)-(20,128),8
20080 DATA 18,33,17,34,14,36,12,38,18
20090 COLOR7:LOCATE2,2:PRINTMHS:LOCATE2,3
:PRINTMHS:LOCATE17,10:PRINTMHS:LOCATE34,1
:PRINTMHS:LOCATE36,8:PRINTMHS:LOCATE15,15:P
RINTMHS:LOCATE15,9:PRINTMHS:LOCATE23,9:COL
OR0:PRINTP#
20100 RETURN
20101 * ***** DECOR 2 *****
20110 COLOR,0:CLS:SCREEN0,0,4
20120 RESTORE20130:FORI=0T039:READE,B:L
INE(I,24)-(I,A)CHR#(127),8:PSET(I,A-1)GR#
(B),8,0:NEXT
20130 DATA 21,28,21,28,20,20,20,28,19,20,
18,20,18,28,18,28,18,28,18,27,20,17,
28,16,23,14,22,15,28,15,28,16,21,17,28,21
,7,21,18,28,18,28,17,20,16,20,15,20,15,
15,28,15,28,15,28,15,16,28
20140 DATA16,24,17,28,17,28,17,21,18,28,
18,28,18,28,18,28,18,28,18,28
20150 RESTORE 20160:FORI=2T039:READE,B,
D,E:LINE(I,8)-(I,B)CHR#(127):PSET(I,A-1)G
R#(D),8:PSET(I,B+1)GR#(E),8:NEXT
20160 DATA 18,10,28,20,18,10,28,28,9,10,
20,28,8,18,28,28,7,11,20,34,7,11,28,28,7
,12,28,34,6,12,28,28,6,12,28,28,6,12,21,
28,7,12,21,28,8,12,28,28,8,12,28,28
20170 COLOR2:RESTORE20180:FORI=1T027:REA
DA,B:LOCATE,R,B:PRINTA:NEXT
20180 DATA 8,18,1,18,2,17,3,17,4,16,5,15
,9,15,10,14,11,17,14,18,14,21,14,22,4,3
,4,23,13,24,12,28,7,29,6,30,5,31,4,32,4,3
3,34,3,35,3,36,3,37,4,38,5,39,5
20190 MB=0:MD=7:LOCATE14,11:COLOR8:PRINT
P#:LOCATE7,MB:COLOR1:PRINTMHS:LOCATE19,M
D:COLOR3:PRINTMHS:LOCATE7,11:COLOR15:PRI
NTMHS:LOCATE19,9:PRINTMHS#
20200 LINE(7,12)-(7,16)GR#(35):LINE(19,1
0)-(19,16)GR#(35)
20210 COLOR7:LOCATE4,7:PRINTMHS:LOCATE13,
2:PRINTMHS:LOCATE24,9:PRINTMHS:LOCATE33,1:
PRINTMHS#
20220 LINE(37,16)-(39,16)GR#(32),11
20230 RETURN
20299 * ***** DECOR 3 *****
20300 COLOR,0:CLS:SCREEN0,0,4
20310 RESTORE20320:FORI=0T030:READE,B:L
INE(I,24)-(I,A)CHR#(127),8:PSET(I,A-1)GR#
(B),8,0:NEXT
20320 DATA 18,28,18,28,18,28,18,28,18,28,
18,28,17,28,17,28,17,24,17,20,16,22,17,
24,18,21,19,28,19,28,19,21,20,26,21,28,2
1,28,21,28,20,25,19,20,18,20,17,23,17,28
,17,21,19,21,20,28,28,21,21,26,22,24
20330 BOXF(248,176)-(320,200)-7
20340 FORI=1T6T0200:LINE(248,I)-(272,200
),8:NEXT
20350 RESTORE20360:FORI=0T07:READE,B,C:L
INE(I,12)-(I,A)CHR#(127),8:PSET(I,A-1)GR
#(B),8,0:PSET(I,13)GR#(C),8,0:NEXT
20360 DATA 8,28,28,8,21,28,9,28,9,28,28
,9,21,28,10,21,28,11,21,28,12,26,28
20370 PSET(8,12)GR#(21):PSET(8,13)GR#(28
)
20380 RESTORE20390:FORI=1T025:READE,B:L
OCATEA,B,0:COLOR2:PRINTA:NEXT
20390 DATA 0,5,1,5,2,6,3,6,4,6,5,7,6,8,7
,9,8,10,12,15,13,16,14,16,15,16,16,17,17
,18,19,19,19,18,20,17,21,16,24,14,25,14,
25,16,27,17,28,1,29,18
20400 COLOR7:LOCATE9,8:PRINTMHS:LOCATE20,
3:PRINTMHS:LOCATE17,13:PRINTMHS:LOCATE34,9
:PRINTMHS:LOCATE35,10:PRINTMHS#
```

MSX

Suite de la page 8

```
1730 IF SC0 THEN SC=40
1740 LOCATE 0,19:PRINT C$+"#";
1750 LOCATE 0,23:PRINTC$;
1760 LOCATE 0,20:PRINT C$+"#";
1770 LOCATE 0,21:PRINT C$+"#";
1780 LOCATE 0,22:PRINT C$+"#";
1790 LOCATE 0,0:PRINT C$+"#";
1800 LOCATE 0,1:PRINT C$+"#";
1810 LOCATE 0,2:PRINT C$+"#";
1820 LOCATE 3,20:PRINT "
1830 LOCATE 3,21:PRINT "VIE:
1840 LOCATE 3,22:PRINT "SCORE:
1850 LOCATE 3,23:PRINT "
1860 LOCATE17,20:PRINT "
1870 LOCATE17,21:PRINT "BONUS:
1880 LOCATE17,22:PRINT "NIVEAU:
1890 LOCATE17,23:PRINT "
1900 LOCATE 4,0:PRINT "
1910 LOCATE 4,1:PRINT "ENERGIE:
1920 LOCATE 4,2:PRINT "
1930 LOCATE 26,22:PRINT USING"###";TA
1940 LOCATE 10,22:PRINT USING"#####";
SC
1950 LOCATE 13,21:PRINT USING"##";VIE
1960 LOCATE 26,21:PRINT USING"##";0
1970 VPOKE 8200,145:VPOKE 8201,145
```

```
1980 VPOKE 8202,145:VPOKE 8219,81
1990 VPOKE 8198,113:VPOKE 8199,113
2000 VPOKE 8196,209
2010 IF PP=1 THEN GOTO 2400
2020 REM
2030 REM
2040 REM POSITION DU DECOR
2050 REM
2060 REM
2070 READ A
2080 FOR I=1 TO A
2090 READ X1,X2,Y
2100 FOR J=1 TO X2
2110 VPOKE 6144+J+Y*32,98
2120 NEXT:NEXT
2130 READ B:VPOKE 6H200C,B
2140 READ B
2150 FOR I=1 TO B
2160 READ Y1,Y2,X
2170 FOR J=Y1 TO Y2
2180 VPOKE 6144+X+J*32,98
2190 NEXT:NEXT
2200 READ C:VPOKE 6H200C,C
2210 READ C
2220 FOR I=1 TO C
2230 READ X,Y
2240 VPOKE 6144+X+Y*32,106
2250 NEXT
2260 READ C:VPOKE 6H200C,C
2270 READ C:IF C=0 THEN GOTO 2330
2280 FOR I=1 TO C
2290 READ X,Y
2300 VPOKE 6144+X+Y*32,129
2310 NEXT
2320 READ C:VPOKE 8200,C
2330 READ L1,A2,A3,A4,A5
```

```
2340 READ L2,B1,B2,B3,B4,B5
2350 READ L3,C1,C2,C3,C4,C5
2360 READ L4,D1,D2,D3,D4,D5
2370 READ V
2380 FOR M=1 TO V
2390 READ Z(W),U(W)
2400 VPOKE 6144+Z(W)+U(W)*32,114
2410 NEXT
2420 READ X,Y:AX=X:AY=Y
2430 REM
2440 REM
2450 REM
2460 REM
2470 REM
2480 SOUND 7,184:SOUND 1,1:PP=0
2490 ON SPRITE GOSUB 3190:SPRITE ON
2500 DC=STICK(JJ):CO=CD+1
2510 IFDC=1 THENGOSUB 2740:GOTO 2550
2520 IFDC=3 THENGOSUB 2810:GOTO 2550
2530 IFDC=5 THENGOSUB 2930:GOTO 2550
2540 IFDC=7 THENGOSUB 3040 ELSE IM=6
2550 PUTSPRITE 9,(X,Y),15,IM
2560 IF V41 THEN GOTO 3670
2570 A4=A+45:IF A4=42 THEN A4=41
2580 PUTSPRITE 0,(A4,A3),3,1
2590 B4=B+45:IF B4=42 THEN B4=41
2600 PUTSPRITE 1,(B4,B3),7,L2
2610 C4=C+45:IF C4=42 THEN C4=C1
2620 PUTSPRITE 2,(C4,C3),15,L3
2630 D4=D+45:IF D4=42 THEN D4=D1
2640 PUTSPRITE 3,(D4,D3),10,L4
2650 IF CO=12 THEN H=H+1:GOSUB3590:CO=
0
2660 IF H=2 THENH=0:NRJ=NRJ-1:GOSUB43
50
2670 A=VPEEK(6144+INT(X/8)+(Y+16)/8)
```

```
X32):IF A=122 THEN GOSUB 4250
2680 IF A=32 THEN 3190 ELSE 2500
2690 RETURN
2700 REM
2710 REM MONTE
2720 REM
2730 REM
2740 A=VPEEK(6144+INT(X/8)+(Y/8)*32)
2750 SOUND 8,12
2760 IF A=90 THEN FOR W=Y TO Y-23 STEP
-1:PUTSPRITE 9,(X,W),7,6:SOUND 0,W:
NEXT Y:M=SC-20:GOSUB 4650
2770 SOUND 8,0
2780 RETURN
2790 REM
2800 REM
2810 REM A DROITE I
2820 REM
2830 REM
2840 A=VPEEK(6144+INT(X/8)+(Y/8+1)*32)
2850 IF A=90 THEN BEEP:X=X-9:RETURN
2860 IF PLAY(1)=0 THEN PLAY"SOH3000F"
2870 IF A=106 THEN GOSUB 4620
2880 IF A=129 THEN GOSUB 4450:SC=SC+3
0:GOSUB 4660
2890 X=X+4:IM=4
2900 RETURN
2910 REM
2920 REM
2930 REM
2940 REM DESCEND
```

A SUIVRE...

Suite page 26

SYNTHETISEUR VOCAL

SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

Bla bla bla et patati et patata (synthétique)...

Patrick MENAGER



LA FORTUNE
VIEN EN
ENDORMANT
SES CREANCIERS
ON VERRA
ÇA DEMAIN

```

0 HIMEM #39A0:DE=#7FFF:FI=#80EB:G
OSUB 10:GOTO 1000
1 *****
2 *
3 * SYNTHETISEUR *
4 * VOCAL *
5 * ORIC ATMOS/ORIC 1 *
6 *
7 * Par Patrick MENAGER *
8 *
9 *****
10 CLS:PAPER 5:INK 7:POKE#26A,10
11 CLS:PAPER 5:INK 7:POKE#26A,10
15 RESTORE:FOR N=0 TO 151
20 READ A#
30 A=VAL("#+A#):POKE DE+N,A
40 NEXT
50 FOR N=0 TO 87
60 READ A#
70 A=VAL("#+A#):POKE FI+N,A
80 NEXT
100 DATA 78,89,00,80,00
110 DATA 82,EE,03,80,00
120 DATA F8,EE,04,80,AD
130 DATA 04,80,C9,84,D0
140 DATA EC,89,00,80,F1
150 DATA 7F,89,00,80,F2
160 DATA 7F,89,00,F0,80
170 DATA 09,89,CD,80,0C
180 DATA 03,89,00,F0,05
190 DATA A9,DD,00,0C,03
200 DATA AD,00,03,29,10
210 DATA F0,24,89,10,8D
220 DATA 00,03,AD,F1,7F
230 DATA D0,00,89,00,00
240 DATA F2,7F,89,00,8E
250 DATA F1,7F,4C,71,80
260 DATA A9,80,02,7F,7F
270 DATA A2,00,8E,F1,7F
280 DATA 4C,71,80,80,01
290 DATA 88,D0,FD,EE,F2
300 DATA 7F,AD,F2,7F,C9
310 DATA 7F,00,C6,AD,F1
320 DATA 7F,00,F2,7F,8D
330 DATA 00,82,EE,72,80
340 DATA D0,80,EE,73,80
350 DATA AD,73,80,C9,98
360 DATA D0,96,89,82,8D
370 DATA 04,80,80,73,80
375 DATA A9,00,80,03,80
376 DATA 80,72,80,58,60
380 DATA 58,60,78,89,00
390 DATA A2,01,20,90,F5
400 DATA A9,00,82,00,20
410 DATA 90,F5,89,00,A2
420 DATA 09,20,90,F5,AD
430 DATA 00,82,48,29,80
440 DATA F0,0A,89,07,A2
450 DATA FE,20,90,F5,4C
460 DATA 1A,81,89,07,A2
470 DATA FF,20,90,F5,78
480 DATA 68,29,7F,80,C8
490 DATA A2,04,CA,D0,FD
500 DATA 88,00,F8,EE,02
510 DATA 81,00,D4,EE,03
520 DATA 81,AD,03,81,C9
530 DATA 98,D0,CA,89,82
540 DATA 80,03,81,89,00
550 DATA 80,02,81,58,60
600 RETURN
650
1000 *****
1010 *
1020 * MENU *
1030 *
1040 *****
1050 *
1100 CLS:PAPER 5
    
```

```

1110 PRINT@15,1:CHR$(142):CHR$(14
5):"MENU ";CHR$(149)
1115 PRINT@15,2:CHR$(142):CHR$(14
5):"MENU ";CHR$(149)
1120 PRINT@3,8:"EXPLICATIONS-----
-----> 1"
1130 PRINT@3,10:"ENREGISTRER MESS
AGE-----> 2"
1140 PRINT@3,12:"ECOUTER MESSAGE-
-----> 3"
1150 PRINT@3,14:"SAUVER MESSAGE---
-----> 4"
1160 PRINT@3,16:"CHOIX DUREE MESS
AGE-----> 5"
1170 PRINT@3,18:"FIN PROGRAMME---
-----> 6"
1180 PRINT@3,23:"ENTREZ VOTRE COM
MANDE:":GET A#
1190 IF A#="1" THEN 1500
1200 IF A#="2" THEN 2000
1210 IF A#="3" THEN 2500
1220 IF A#="4" THEN 3000
1230 IF A#="5" THEN 3500
1240 IF A#="6" THEN 4000
1250 GOTO 1180
1490 *****
1491 *
1492 * EXPLICATIONS *
1493 *
1494 *****
1495 *
1500 CLS:PRINT@12,3:CHR$(145):"EX
PLICATIONS ";CHR$(149)
1510 PRINT:PRINT:PRINT:I: ENREGIS
TREMMENT D'UN MESSAGE":PRINT:PRINT
Pour enregistrer un message";
1520 PRINT,verifiez que votre ma
gnetoPhone soit relie correctement
a ";
1530 PRINT"l'ordinateur (c'est a
dire de la meme maniere que pour e
nregistrer)";
1540 PRINT"un Programme","PRINT"
Ensuite ayant Prealablement dicter
votre";
1550 PRINT" message sur une casse
tte (en tenantCompte bien sur de l
a duree ";
1560 PRINT"que vous aurez choisie
(5,10,15 ou 20s),il ne vous reste
Plus ";
1570 PRINT"qu'a Prendre l'option
2 du menu Puis d'Appuyer en mene t
emps sur ";
1580 PRINT"la barre d'espace et s
ur le bouton PLAY de votre magneto
phone,";
1590 PRINT"afin de faire passer l
e message,";
1600 PRINT"ATTENTION tres importa
nt:Si le niveau sonore est trop el
eve ou ";
1610 PRINT"trop faible,votre mess
age sera mal enregistre et nesera
Pas ";
1620 PRINT"comprehensible,"
1630 PRINT" <APPUYEZ SUR UNE T
OUCHE>":GET A#:GET A#
1640 CLS:PRINT@12,3:CHR$(145):"EX
PLICATIONS ";CHR$(149)
1650 PRINT:PRINT:PRINT:II: VERIFI
CATION D'UN MESSAGE"
1660 PRINT:PRINT"Pour verifier si
votre message est comprehensible
Prenez ";
1670 PRINT"l'option 3 du menu (EC
OUTER MESSAGE):":PRINT"En appuyant
sur la ";
    
```

```

1680 PRINT"barre d'espace votre o
rdinateur repetera le message.Si i
lest ";
1690 PRINT"incomprehensible,recom
encer l'enregistrement en modifian
t le ";
1700 PRINT"niveau sonore de votre
magnetoPhone,";
1710 PRINT:PRINT" <APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE>":GET A#:GET A#
1720 CLS:PRINT@12,3:CHR$(145):"EX
PLICATIONS ";CHR$(149)
1730 PRINT:PRINT:PRINT III: SAUV
ETAGE D'UN MESSAGE"
1740 PRINT:PRINT"Pour sauver un m
essage sur cassette,Prenez l'optio
n 4 ";
1745 PRINT"du menu,"
1750 PRINT"En appuyant sur la bar
re d'espace le message ainsi que l
e ";
1760 PRINT"programme de lecture d
u message sont envoyes au magnetoP
hone ";
1770 PRINT"(De la meme maniere q
'un Programme)."
1780 PRINT"Ensuite une adresse va
s'afficher a l'ecran.C'est l'adre
sse ";
1790 PRINT"ou est stocke le messag
e et que vous devez donner Pourfa
ire ";
1800 PRINT"Parler votre ordinateu
r dans un de vos Programme,"
1810 PRINT:PRINT:PRINT" <APPUY
EZ SUR UNE TOUCHE>":GET A#:GET A#
1820 PRINT:PRINT:PRINT"EXEMPLE:
Soit #80EB l'adresse qui vous a et
e donnee"
1830 PRINT:PRINT"10 HIMEM #80EB '
--PROTECTION MESSAGE"
1835 PRINT
1840 PRINT"20 FOR I=1 TO 5:PP=PP+
1:MM:NEXT I"
1845 PRINT
1850 PRINT"30 IF PP=MM THEN 30 EL
SE PRINT"FIN"
1855 PRINT
1860 PRINT"40 CALL#80EB:PLAY0,0,0
,0'-->ON ENVOIE LE MESSAGE"
1865 PRINT
1870 PRINT"50 END"
1880 PRINT:PRINT" <APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE>":GET A#:GET A#:GOTO 100
0
1990 *****
1991 *
1992 * ENREGISTREMENT *
1993 *
1994 *****
1995 *
2000 CLS:PRINT@9,3:CHR$(145):"ENR
EGISTREMENT MESSAGE ";CHR$(149)
2010 PRINT@3,9:"RETOUR MENU-----
-----> 1"
2020 PRINT@3,11:"ENREGISTREMENT--
-----> SPACE"
2030 PRINT@3,20:"ENTREZ VOTRE COM
MANDE:":GET A#
2040 IF A#="1" THEN 1000
2050 IF A#="2" THEN CALLDE:PING:G
OTO 2000
2060 GOTO 2030
2490 *****
2491 *
2492 * AUDITION *
2493 *
2494 *****
    
```

```

2495
2500 CLS:PRINT@9,3:CHR$(145):"AUD
ITION MESSAGE ";CHR$(149)
2510 PRINT@3,9:"RETOUR MENU-----
-----> 1"
2520 PRINT@3,11:"AUDITION-----
-----> SPACE"
2530 PRINT@3,20:"ENTREZ VOTRE COM
MANDE:":GET A#
2540 IF A#="1" THEN 1000
2550 IF A#="2" THEN 2530
2560 CLS:PRINT@3,12:"SAUVETAGE EN
AUTOMATIQUE O/N ?":GET A#
3070 IF A#="0" THEN CSAVE"SYNTHE
,AFI,E#9800,AUTO:GOTO 3100
3080 IF A#="1" THEN CSAVE"SYNTHE
,AFI,E#9800:GOTO 3100
3090 GOTO 3060
3100 CLS:PRINT:PRINT:L'ADRE
SSE DE STOCKAGE DE CE MESSAGE EST:
"
3110 PRINT@17,10:HEX$(FI):PRINT@3
,20:": <APPUYEZ SUR UNE TOUCHE>":
GET A#:GET A#
3120 GOTO 3000
3490 *****
3491 *
3492 * DUREE MESSAGE *
3493 *
3494 *****
3495 *
3500 CLS:PRINT@9,3:CHR$(145):"DUR
EE DU MESSAGE ";CHR$(149)
3510 PRINT@3,9:"RETOUR MENU-----
-----> 1"
3520 PRINT@3,11:"DUREE : 5 s ----
-----> 2"
3530 PRINT@3,13:"DUREE : 10 s ----
-----> 3"
3540 PRINT@3,15:"DUREE : 15 s ----
-----> 4"
3550 PRINT@3,17:"DUREE : 20 s ----
-----> 5"
3560 PRINT@3,21:"ENTREZ VOTRE COM
MANDE:":GET A#
3570 IF A#="1" THEN 1000
3580 IF A#="2" THEN DE=#7FFF:FI=#
80EB:GOSUB 10:GOTO 3500
3590 IF A#="3" THEN DE=#688F:FI=#
697B:GOSUB 10:GOTO 3620
    
```

Suite page 27



Suite de la page 25

```

2950 REM
2960 IF V=136 THEN RETURN
2970 A=VPEEK(6144+INT(X/8)+(Y/8+2)*32
)
2980 SOUND 8,12
2990 IF A=90 THEN FOR W=Y TO Y+23:SOU
ND 0,W:PUTSPRITE 9,(X,W),7,6:NEXT :Y=
W
3000 SOUND 8,0:SC=SC-20
3010 GOSUB 4650
3020 RETURN
3030 REM
3040 REM [ A GAUCHE ]
3050 REM
3060 IF X<8 THEN RETURN
3070 A=VPEEK(6144+INT(X/8)+(Y/8+1)*32
)
3080 IF A=90 THEN X=X+9:BEEP:RETURN
3090 IF PLAY(1)=0 THEN PLAY#S0M30003F
"
3100 IF A=129 THEN GOSUB 4450:SC=SC+3
0:GOSUB 4650
3110 IF A=106 THEN GOSUB 4620
3120 X=X-4:IM=5
3130 RETURN
3140 REM
3150 REM
3160 REM [ COLLISION ]
3170 REM
3180 REM
    
```

```

3190 SPRITE OFF
3200 BX=USR0(BX)
3210 VPOKE 8201B,49
3220 SOUND 7,184:SOUND 8,12
3230 FOR W=0 TO X-5
3240 PUTSPRITE 7,(W,Y),7
3250 SOUND 1,W:NEXT
3260 SOUND 1,0
3270 PUTSPRITE 9,(-9,0),1,IM
3280 VPOKE 8196,65
3290 FOR W=X-5 TO 255
3300 IF W MOD 3=0 THEN C=7 ELSE C=5
3310 PUTSPRITE 7,(W,Y),C
3320 PUTSPRITE 6,(W+5,Y-5),11
3330 SOUND 0,W:NEXT
3340 SOUND 8,0
3350 LOCATE 0,0:PRINT SPACE$(96);
3360 PUTSPRITE 6,(-20,0),1
3370 VPOKE 8196,1
3380 PUTSPRITE 7,(-4,136),7
3390 VIE=VIE-1:IF VIE<0 THEN PP=1:X=
AX:Y=AY:GOTO 1720
3400 FOR W=31 TO 0 STEP-1
3410 LOCATE W,0:PRINT M#;
3420 LOCATE W,1:PRINT P#;
3430 LOCATE W,2:PRINTN#;
3440 BEEP
3450 D=STRIG(0):IF D=-1 THEN 3490
3460 C=COS(23):NEXT
3470 LOCATE 0,0:PRINT SPACE$(96);
3480 GOTO 3400
3490 PUTSPRITE 7,(-20,0),1
3500 PUTSPRITE 6,(-20,17),1
3510 FOR W=0 TO 15
3520 PUTSPRITE W,(-20,-3),0
3530 NEXT
    
```

```

3540 GOTO 1670
3550 REM
3560 REM
3570 REM [ TRAPPES ]
3580 REM
3590 AZ=AZ+1:IFAZ=1 THENQ#=#CHR$(114)
3600 IF AZ=2 THEN Q#=#CHR$(122):AZ=0
3610 FOR W=1 TO X:LOCATE Z(W),U(W)
3620 PRINT Q#;NEXT:RETURN
3630 REM
3640 REM
3650 REM [ EFF ECRAN ]
3660 REM
3670 SPRITE OFF
3680 FOR I=0 TO 15
3690 PUTSPRITE 1,(-20,-4),0
3700 NEXT:Y=16
3710 FOR I=X TO -18 STEP -5
3720 X=I MOD 2:IF K=0 THEN IM=5:F=0 E
LSE IM=12:F=-4
3730 PUTSPRITE 1,(I,Y+F),15,IM
3740 BEEP:M=COS(67)
3750 NEXT
3760 IF SC<3500 AND SC<4500 THEN GOSU
B 4700
3770 BO=50#NRJ+20#VIE
3780 VPOKE 8201,161:VPOKE 8200,161
3790 VPOKE 8202,161
3800 FOR I=6144+96 TO 6144+31+18*32
3810 VPOKE I,32:NEXT
3820 A#=#C=20
3830 LOCATE 12,12:PRINJ"BONUS ";#0
3840 SOUND 8,12:SOUND 12,184
3850 FOR I=0 TO 0 STEP -10
3860 A#=#C=C+1
3870 LOCATE 19,12:PRINT USING"####";I
    
```

```

3880 LOCATE 24,21:PRINT USING"####";A
3890 SOUND 0,C
3900 NEXT
3910 FOR I=C TO 255:SOUND 0,I
3920 NEXT:SOUND 8,0
3930 SC=SC+80:LOCATE 0,18
3940 PRINT SPACE$(255);SPACE$(160);
3950 PRINT SPACE$(255);SPACE$(94);
3960 LOCATE18,12:PRINT"TABLEAU SUIVAN
T"
3970 SOUND8,12:SOUND7,184
3980 SOUND 12,184
3990 FOR I=64 TO 128 STEP 16
4000 VPOKE 8200,I
4010 VPOKE 8201,I:VPOKE 8202,I
4020 FOR J=0 TO 100
4030 SOUND 0,J:NEXT
4040 NEXT:SOUND 8,0
4050 FOR I=0 TO 255:SOUND 0,I
4060 NEXT:SOUND 8,0
4070 FOR K=1 TO 500:NEXT
4080 SOUND 8,12:A=0
4090 FOR I=1 TO 4:A=A+32
4100 FOR J=100 TO 1 STEP-1
4110 SOUND 0,J:NEXT
4120 VPOKE 8200,A:VPOKE 8201,A
4130 VPOKE 8202,A:NEXT
4140 SOUND 8,0
4150 FOR I=1 TO 4
4160 PRINT SPACE$(255):NEXT
4170 VPOKE 8200,145:VPOKE 8201,145
4180 VPOKE 8202,145:GOTO 1690
4190 REM
    
```

A SUIVRE...

KAMIKAZE

A un train d'enfer, défendez tant bien que mal votre territoire de l'infâme agression kamikaze à l'aide de votre super canon.

Alain DUBUS



COMMODORE 64

VOUS AVEZ ETE CHOISI POUR UNE MISSION KAMIKAZE

EST-CE QUE VOUS FAITES DES RETENUES SECURITE SOCIALE SUR LES FICHES DE PAYE ?



IL N'Y A QUE LA VERITE ET LES TERRORISTES QUI BLESSENT.



SUITE DU N°161

```

119: POKEV+7,208:POKEV+8,131:POKEV+
9,205
155 POKEV+10,131:POKEV+11,205
156 GOSUB62090:REM FIN MUSIQUE IRO
157 :
200 CH=INT(RND(TI)*5+1):ONCHGOTO20
8,202,203,204,205
202 CH=7:GOTO208
203 CH=7:GOTO208
204 CH=13:GOTO208
205 CH=15
208 POKEV+41,CH
209 CO=INT(RND(TI)*15+1):IF(CO=2)+
(CO=6)+(CO=9)+(CO=11)THEN209
210 POKEV+40,CO
215 :
220 XP=INT(RND(TI)*220+23):YP=20:I
FXP<180ANDXP>90THENPOKEV+27,8:GOTO
230
225 POKEV+27,12
230 POKEV+2,XP:POKEV+4,XP
240 IFFI=1THENRETURN
245 POKE251,0:POKE252,24
250 POKE166,0
270 POKEV+21,62
271 POKEV+30,0:POKEV+43,8
275 SYS49152:POKEV+43,1
276 IFPEEK(252)>240THEN285
277 GOSUB1070:FORJ=0TO4:POKEV+1,0:
NEXT:GOTO200
285 KM=KM+1:GOSUB1510:GOSUB3000:GO
TO200
1070 :
1071 POKEV+21,184:POKEV+14,XP:POKE
V+15,PEEK(252):GOSUB2100:IFCO=1THE
NBO=B0+1
1075 DE=DE+1:GOSUB1500:RETURN
1500 REM**** SCORE ****
1505 PO=100+(BO#30)
1506 SC=PO#DE
1510 PRINT"SCORE"TAB(33)DE
1515 PRINT"BO"TAB(33)KM
1516 PRINT"BO"TAB(33)BO
1520 PRINT"SCORE"TAB(33)SC"
1530 RETURN
2100 POKEV1,15:POKEW2,0:POKEH2,80:
POKES2,0:POKER2,12
2110 POKEW2,135:POKES2,135
2200 FORI=0TO15:POKE53280,I:NEXT:P
OKE53280,10
2205 POKEA1,0:POKES1,138:POKEH1,43:
POKEL1,52:POKEM1,129
2210 FORI=0TO2000:NEXT:RETURN
2300 FORI=0TO3:FORJ=0TO15:POKE5328
1,J:NEXT:NEXT:POKE53281,6
2305 POKEA2,0:POKES2,138:POKEH2,54:
POKEL2,111:POKEW2,129
2310 FORI=0TO3:FORJ=0TO15:POKE5328
1,J:NEXT:NEXT:POKE53281,6
2320 POKEA3,0:POKES3,138:POKEH3,72:
POKEL3,169:POKEM3,129
2330 FORI=0TO800:NEXT
2340 POKEW1,128:POKEW2,128:POKEW3,
128:RETURN
2490 POKEV+21,56
2500 POKEV1,5:POKEA3,15:POKES3,138:
POKEW3,33:POKEH3,80
2510 FORI=0TO50:NEXT
2520 POKEA3,32:POKEV1,3
2530 FORI=0TO50:NEXT:RETURN
2540 :
3000 POKEV+3,0
3005 POKEV+21,60:IFXP<132THEN3040
3010 IFPEEK(2002)=32THENXH=152:GOT
O3100
3020 IFPEEK(2003)=32THENXH=160:GOT
O3100

```

```

3030 IFPEEK(2004)=32THENXH=168:GOT
O3100
3032 XH=176:D=1:GOTO3100
3040 IFPEEK(1995)=32THENXH=96:GOTO
3100
3050 IFPEEK(1994)=32THENXH=88:GOTO
3100
3060 IFPEEK(1993)=32THENXH=80:GOTO
3100
3062 XH=72:G=1
3100 IFXP<XHTHENP=.9:HH=214:GOTO31
20
3110 P=-.9:HH=212
3120 II=0:FORI=XPTOXH+8STEPP
3121 II=II+1:IFII/4=INT(II/4)THENP
OKE2042,HH:GOTO3130
3122 POKE2042,HH+1
3130 POKEV+4,I:POKEV+5,242:NEXT:P
OKE2042,194
3135 IF(DRANDXP>132)OR(GRANDXP<132)T
HEN4000
3140 POKE1983+INT(XH/8),65:POKE562
55+INT(XH/8),CH:GOSUB2490
3150 POKEV+21,56:RETURN
4000 IFXHC<132THEN4210
4010 POKEV+4,184:POKEV+5,241:GOSUB
2530:POKEV+4,176:POKEV+5,233:GOSUB
2500
4030 IFPEEK(1963)<>32THEN4070
4050 POKEV+4,168:IFPEEK(1962)=32TH
ENPOKE1962,65:POKE56234,CH:GOSUB24
90:RETURN
4060 POKE1963,65:POKE56235,CH:GOSU
B2490:RETURN
4070 POKEV+4,168:POKEV+5,225:GOSUB
2500:IFPEEK(1922)<>32THEN4100
4090 POKE1922,65:POKE56194,CH:GOSU
B2490:RETURN
4100 POKEV+4,160:POKEV+5,217:GOSUB
2500:IFPEEK(1881)<>32THEN4130
4120 POKE1881,65:POKE56153,CH:GOSU
B2490:RETURN
4130 IFPEEK(1880)<>32THEN4150
4140 POKE1880,65:POKE56152,1:GOSUB
2490:RETURN
4150 IFPEEK(1877)<>32THEN4170
4160 POKE1877,65:POKE56149,CH:GOSU
B2490:RETURN
4170 IFPEEK(1876)<>32THEN6000
4180 POKE1876,65:POKE56148,CH:GOSU
B2490:RETURN
4210 POKEV+4,80:POKEV+5,241:GOSUB2
530:POKEV+4,88:POKEV+5,233:GOSUB25
00
4230 IFPEEK(1954)<>32THEN4270
4250 POKEV+4,96:IFPEEK(1955)=32THE
NPOKE1955,65:POKE56227,CH:GOSUB249
0:RETURN
4260 POKE1954,65:POKE56226,CH:GOSU
B2490:RETURN
4270 POKEV+4,96:POKEV+5,225:GOSUB2
500:IFPEEK(1915)<>32THEN4300
4290 POKE1915,65:POKE56187,CH:GOSU
B2490:RETURN
4300 POKEV+4,104:POKEV+5,217:GOSUB
2500:IFPEEK(1876)<>32THEN4330
4320 POKE1876,65:POKE56148,CH:GOSU
B2490:RETURN
4330 IFPEEK(1877)<>32THEN4350
4340 POKE1877,65:POKE56149,CH:GOSU
B2490:RETURN
4350 IFPEEK(1880)<>32THEN4370
4360 POKE1880,65:POKE56152,CH:GOSU
B2490:RETURN
4370 IFPEEK(1881)<>32THEN6000
4380 POKE1881,65:POKE56153,CH:GOSU
B2490:RETURN
6000 REM**** EXPLOSION CANON ****
6002 POKE1878,65:POKE56150,CH:POKE
V+4,0
6003 POKEV1,15:POKEA1,9:POKES1,240:
POKEW1,33:FORI=20TO40:FORJ=0TO255
STEP10
6004 POKE1,J:NEXT:POKEH1,I:NEXT:F
ORT=0TO100:NEXT

```

```

6005 POKEV,128:POKEV+1,212
6010 POKEV+21,57:GOSUB2200:REM EXP
LO 1
6015 FORI=0TO600:NEXT
6030 POKEV+23,9:POKEV+29,9
6040 POKEV,120:POKEV+1,202
6045 GOSUB2200:GOSUB2300
6050 POKEV+23,8:POKEV+29,8:POKEV+2
1,8:D=0:G=0
6055 REM **** FIN DE PARTIE ****
6056 FI=1
6060 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
6070 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
6080 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
6090 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
;
6100 IFSC>MSTHENMS=SC:PRINT"XXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"TAB(33)MS:
6105 IFAT=0THEN6190
6109 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
6111 GOSUB62000:POKE2040,216:POKEV
,130:POKEV+1,205
6112 GOSUB200:POKEV+3,YP:POKEV+5,Y
P+24
6120 SYS50079:POKEV+21,15
6120 GETR$:IFR$="0"THEN6145
6121 IFR$="N"THEN6140
6122 Z=Z+1:IFZ/3=INT(Z/3)THENPOKEV
+38,7:POKEV+39,8:Z=0:GOTO6131
6125 POKEV+38,8:POKEV+39,7
6131 IFPEEK(53251)>217THENPOKEV+21
,9:GOTO6112
6132 GOTO6118
6140 POKEV+21,0:POKEV1,0:POKE53272
,21:POKE53281,6:POKE53280,14:PRINT
"END"
6145 POKEV+38,7:POKEV+39,2:POKE204
0,192
6150 POKEV+21,8:GOSUB62090:PRINT"BO
UM"
6190 FI=0:DE=0:AT=1:SC=0:BO=0:KM=0
:GOSUB40010
6200 FORT=0TO1000:NEXT:RETURN
40000
40005 FORI=1TO25:FORJ=31TO40:POKE1
023+I,1)*40+J,70:POKE55295+(I-1)*
40+J,10
40008 :NEXT:NEXT
40010 PRINT"KAMIKAZES"
40020 PRINTTAB(31)"METRIFFITS:"
40030 PRINTTAB(33)DE"
40040 PRINT"KAMIKAZES"
40050 PRINTTAB(31)"ATTERRIS:"
40060 PRINT"KAMIKAZES"
40062 PRINT"KAMIKAZES"
40063 PRINT"KAMIKAZES"
40070 PRINT"KAMIKAZES"
40080 PRINT"KAMIKAZES"
40090 PRINT"KAMIKAZES"
40100 PRINT"KAMIKAZES"
40110 PRINT"KAMIKAZES"
40500 RETURN
41000 :
41005 FORK=1TO200:I=INT(RND(0)*25+
1):J=INT(RND(0)*30+1)
41010 W=46:IFRND(0)>.3THENW=71:IFR
ND(0)<.09THENW=72
41020 POKE1023+(I-1)*40+J,W:POKE55
295+(I-1)*40+J,I:NEXT:RETURN
50000 :
50020 DATA114,223,20,223
50030 DATA115,218,20,190
50040 DATA116,215,20,154
50050 DATA119,210,20,114
50060 DATA122,208,22,50
50070 DATA127,208,82,50
50080 DATA131,207,131,50
50090 DATA135,208,180,50
50100 DATA140,208,240,50
50110 DATA143,210,243,110
50120 DATA146,215,243,153
50130 DATA147,218,243,190
50140 DATA148,223,243,223

```

SERVEUR HEBDOGICIEL 3615 + HG PUIS ENVOI

```

60000 :
60010 POKE53280,11:POKE53281,11
60020 GOSUB62000
60071 A$(1)="RESISTEZ LE PLUS LONG
TEMPS POSSI !"
60072 A$(2)="BLE AVANT LA DESTRUCT
ION DE VOTRE"
60073 A$(3)=" CANON HUN BONUS EST
ACCORDE A"
60074 A$(4)=" CHAQUE KAMIKAZE BLA
NC ABATTU"
60075 A$(5)=" PRESSEZ LE BOUTON
DE TIR"
60076 P(1)=1:P(2)=2:P(3)=4:P(4)=5:
P(5)=3
60077 DE(1)=8:DE(2)=9:DE(3)=8:DE(4
)=9:DE(5)=8
60078 AR(1)=9:AR(2)=12:AR(3)=15:AR
(4)=18:AR(5)=22
60100 FORI=0TO1000:NEXT
60110 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
60120 FORI=0TO10
60130 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
60140 FORT=0TO80:NEXT
60150 NEXT:FORT=0TO3000:NEXT
60160 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
60170 FORI=0TO18
60180 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
60190 FORT=0TO100:NEXT
60200 NEXT:FORT=0TO1000:NEXT
60210 FORI=1029TO1058:GOSUB60500:P
OKEI,99:POKEI+C,3:NEXT:POKE1059,10
8:POKE1059+C,1
60215 POKE1059,100:POKE1059+C,3
60220 FORI=1099TO1299STEP40:GOSUB6
0500:POKEI,100:POKEI+C,3:NEXT
60225 POKE1399,105:POKE1399+C,3
60230 FORI=1388TO1389STEP-1:GOSUB6
0500:POKEI,104:POKEI+C,3:NEXT
60235 POKE1308,103:POKE1308+C,3
60240 FORI=1268TO1068STEP-40:GOSUB
60500:POKEI,101:POKEI+C,3:NEXT
60245 POKE1028,98:POKE1028+C,3
60250 FORT=0TO2000:NEXT:GOTO60510
60500 FORT=0TO50:NEXT:RETURN
60510 :
60530 FORL=1TO5
60550 FORI=1TOLEN(A$(L))
60560 LF=MID$(A$(L),I,1)
60561 IFASC(LF)=32THENNEXT
60570 FORJ=DE(L)TOHR(L)STEP(L)
60580 POKE1027+I+40*J,ASC(LF)-64
60590 POKE1027+I+40*J,32
60600 NEXTJ
60601 POKE1027+I+40*J,ASC(LF)-64
60602 IFL=5THENPOKE55299+I+40*J,13
60610 NEXTI
60620 NEXTL
61000 IF(PEEK(56320)AND16)=16THENG
1000
61010 RETURN
62000 POKED1,10
62040 POKEA1,10:POKES1,124
62050 POKEA2,4:POKES2,124
62060 POKEA3,54:POKES3,150
62070 POKEV1,15:POKE171,0:POKE251,
0
62080 SYS49668:RETURN
62090 SYS49820
62100 FORI=LIT0V1:POKEI,0:NEXT:RET
URN

```

ORIC

Suite de la page 26

```

3600 IF A$="4" THEN DE=#511F:FI=#
520B:GOSUB 10:GOTO 3700
3610 IF A$="5" THEN DE=#39AF:FI=#
399B:GOSUB 10:GOTO 3800
3615 GOTO 3560
3620 DOKE#6893,#6A90:DOKE#6896,#6
893:DOKE#6899,#6894:DOKE#689E,#689
4
3625 DOKE#68A7,#6881:DOKE#68AC,#6
882:DOKE#68AF,#6881:DOKE#68CC,#688
1
3630 DOKE#68D5,#6882:DOKE#68DA,#6
881:DOKE#68DD,#6901:DOKE#68E2,#688
2

```

```

3635 DOKE#68E7,#6881:DOKE#68EA,#6
901:DOKE#68F2,#6882:DOKE#68F5,#688
2
3640 DOKE#68FC,#6881:DOKE#68FF,#6
882:DOKE#6902,#6A90:DOKE#6905,#690
2
3645 DOKE#690A,#6903:DOKE#690D,#6
903:DOKE#6914,#6A90:DOKE#6916,#6894
3650 DOKE#6919,#6903:DOKE#691C,#6902
0:DOKE#691E,#6893:DOKE#6921,#6902
3655 DOKE#6922,#6A90:DOKE#69A1,#6
9A9:DOKE#69B9,#6992:DOKE#69BE,#699
3
3660 DOKE#69C1,#6993:DOKE#69C8,#6
A9:DOKE#69CA,#6993:DOKE#69CD,#990
3665 DOKE#69CF,#6992:GOTO 3580
3700 DOKE#5123,#5320:DOKE#5126,#5
123:DOKE#5128,#5124:DOKE#512E,#512
4
3705 DOKE#5137,#5111:DOKE#513C,#5
112:DOKE#513F,#5111:DOKE#515E,#511
1
3710 DOKE#5165,#5112:DOKE#516A,#5

```

```

111:DOKE#516D,#5191:DOKE#5172,#511
2
3715 DOKE#5177,#5111:DOKE#517A,#5
191:DOKE#5182,#5112:DOKE#5185,#511
2
3720 DOKE#518C,#5111:DOKE#518F,#5
112:DOKE#5192,#5320:DOKE#5195,#519
2
3725 DOKE#519A,#5193:DOKE#519D,#5
193:DOKE#51A4,#533:DOKE#51A6,#5124
3730 DOKE#51A9,#5193:DOKE#51AC,#2
0:DOKE#51AE,#5123:DOKE#51B1,#5192
3735 DOKE#5222,#5320:DOKE#5231,#5
23A:DOKE#5249,#5222:DOKE#52AE,#522
3
3740 DOKE#5251,#5223:DOKE#5258,#5
3:DOKE#525A,#5223:DOKE#525D,#20
3745 DOKE#525F,#5222:GOTO 3500
3800 DOKE#39B3,#39B0:DOKE#39B6,#3
9B3:DOKE#39B8,#39B4:DOKE#39BE,#39B
4
3805 DOKE#39CF,#39A1:DOKE#39CC,#3
9A2:DOKE#39CE,#39A1:DOKE#39EE,#39A

```

```

1
3810 DOKE#39F5,#39A2:DOKE#39FA,#3
9A1:DOKE#39FD,#3A21:DOKE#3A02,#39A
2
3815 DOKE#3A07,#39A1:DOKE#3A0A,#3
A21:DOKE#3A12,#39A2:DOKE#3A15,#39A
2
3820 DOKE#3A1C,#39A1:DOKE#3A1F,#3
9A2:DOKE#3A22,#39B0:DOKE#3A25,#3A2
2
3825 DOKE#3A2A,#3A23:DOKE#3A2D,#3
A23:DOKE#3A34,#3B0:DOKE#3A36,#39B4
3830 DOKE#3A39,#3A23:DOKE#3A3C,#B
0:DOKE#3A3E,#39B3:DOKE#3A41,#3A22
3835 DOKE#3A42,#39B0:DOKE#3A45,#3
A22:DOKE#3A49,#3A22:DOKE#3A4E,#3A2
3
3840 DOKE#3A51,#3A23:DOKE#3A54,#3
B0:DOKE#3A5A,#3A23:DOKE#3A5D,#B0
3845 DOKE#3A6F,#3A2B:GOTO 3500
4000 CLS:PAPER 7:INK 0:POKE#26A,3

```

LANCELOT

En réponse à un appel à l'aide lancé par MERLIN via votre ZX 81, vous devez secourir ce pauvre LANCELOT qui, victime d'un sortilège, erre depuis 12 siècles dans un château diabolique (pour plus de détails sur cette terrifiante aventure, voir les règles)...

Pascal DELALANDE

SUITE DU N° 161

```

150 IF A$="O" AND O(L) NOT PI T
HEN LET L=L+1
160 IF A$="I" THEN GOTO 9230
161 IF A$="A" THEN GOTO 9233
162 IF A$="C" THEN GOTO 51
163 IF A$="T" THEN STOP
170 IF A$="N" THEN GOTO 9300
172 IF A$="B" AND L=17 THEN LET
L=L-1
172 IF A$="H" AND L=5GN PI THEN
LET L=L+1
180 IF PRE<L THEN GOTO 195
185 PRINT AT Y,X;I$
190 GOTO 100
195 FAST
200 GOSUB 1000+(L+10)
205 CLS
210 GOSUB 9000
211 SLOW
220 GOTO 100
500 PRINT AT Y,X;"IL VOUS RESTE
UNE BOITE A POURSUIVRE"
501 PRINT AT Y,X;"VOUS DEVEZ OU
VRIR LA BOITE"
502 IF C(8)=50 THEN GOTO 508
503 PAUSE 4E4
506 PRINT Y,X;"PAS DE ALLEE..."
507 GOTO 9900
508 PAUSE 4E4
509 PRINT AT Y,X;"CECI GRACE A
LA CLEE"
510 PAUSE 4E4
511 PRINT AT Y,X;"IL VOUS RESTE
UNE BOITE A POURSUIVRE"
515 INPUT M$
520 IF A$="POSER LINGOT" THEN R
ETURN
530 GOTO 9900
1010 LET D$="14CACHOT"
1019 RETURN
1020 LET D$="70CACHOT"
1029 RETURN
1030 LET D$="45ENTREE"
1039 RETURN
1040 LET D$="14BOULES"
1049 RETURN
1050 LET D$="12SALLE"
1059 RETURN
1060 LET D$="44GARDIENNE"
1061 IF C(2)=0 THEN RETURN
1069 GOTO 8060
1070 LET D$="75GALERIE D'ART"
1079 RETURN
1080 LET D$="13SALLE"
1089 RETURN

```

```

1090 LET D$="44CUISINE"
1099 RETURN
1100 LET D$="14SALLE A MANGER"
1109 RETURN
1110 LET D$="74SALLE"
1119 RETURN
1120 LET D$="70BIBLIOTHEQUE"
1129 RETURN
1130 LET D$="70CHAMBRE"
1131 IF C(9)=0 THEN RETURN
1139 GOTO 5130
1140 LET D$="70CHAMBRE"
1149 RETURN
1150 LET D$="40LABORATOIRE"
1159 RETURN
1160 LET D$="40SALLE SECRETE"
1169 RETURN
1170 LET D$="44PALIER"
1179 RETURN
1180 LET D$="15COULOIR"
1189 RETURN
1190 LET D$="70SALLE"
1199 RETURN
1200 LET D$="71SALLE MANGER"
1209 RETURN
1210 LET D$="42SALLE D'HONNEUR"
1219 RETURN
1220 LET D$="10COULOIR"
1229 RETURN
1230 LET D$="70CHAMBRE"
1239 RETURN
1240 LET D$="40COULOIR"
1249 RETURN
1250 LET D$="40CACHOT"
1259 RETURN
1260 LET D$="73LABORATOIRE"
1269 RETURN
1270 LET D$="42SALLE A MANGER"
1279 RETURN
1280 LET D$="40CUISINE"
1289 RETURN
1290 LET D$="70BIBLIOTHEQUE"
1299 RETURN
1300 LET D$="70GARDIENNE"
1301 IF C(13) NOT PI THEN RETURN
1309 GOTO 5300
1310 LET D$="70SALLE DE JEU"
1311 IF C(25)=0 THEN RETURN
1319 GOTO 5310
1320 LET D$="70MUSEE"
1329 RETURN
1331 IF C(12) NOT PI THEN RETURN
1339 GOTO 5320
2000 LET PRE=L+100
2040 FOR F=5GN PI TO LEN A$
2050 IF A$(F)="" THEN GOTO 2080
2052 NEXT F
2075 PRINT AT Y,X;C$
2076 FAST
2085 LET U$=A$(5GN PI TO F-5GN P
I)
2090 LET T$=A$(F+5GN PI TO )

```



ZX 81

SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI



```

2100 FOR F=5GN PI TO 9-LEN U$
2120 NEXT U$+5
2130 FOR F=5GN PI TO 13-LEN T$
2140 LET T$=T$+5
2150 NEXT F
2160 FOR F=5GN PI TO 14
2170 IF U$(F)=U$ THEN GOTO 2200
2180 NEXT F
2185 PRINT AT Y,X;C$
2190 RETURN
2200 LET U$=F
2210 FOR F=5GN PI TO 27
2220 IF O$(F)=T$ THEN GOTO 2250
2230 NEXT F
2235 PRINT AT Y,X;C$
2240 RETURN
2250 GOSUB 3000+(U*20)
2270 RETURN
2271 RETURN
3020 IF N=16 AND C(16)=50 THEN G
OTO 3035
3021 IF N=21 AND C(21)=50 THEN G
OTO 3025
3022 PRINT AT Y,X;C$
3024 RETURN
3025 PRINT AT Y,X;"SUR LE SOL D
UNE BOITE"
3026 RETURN
3035 PRINT AT Y,X;"CHERCHEZ LA
CHEVACHE"
3038 RETURN
3040 IF N=2 OR N=5 OR N=6 OR N=9
OR N=10 OR N=12 OR N=13 OR N=14
OR N=17 OR N=18 OR N=19 OR N=20
OR N=25 OR N=27 THEN GOTO 3056
3041 IF C(N)<L THEN GOTO 3056
3042 IF C(N)=50 THEN GOTO 3051
3043 IF O$(N)= THEN GOTO 3049
3044 IF N=21 THEN GOTO 3300
3045 LET C(N)=50
3046 LET O$(N)=O$(N)+1
3047 PRINT AT 16,13;"";TAB
13
3048 RETURN
3049 PRINT AT Y,X;"PROP CHARGE"
3050 RETURN
3051 PRINT AT Y,X;"VOUS L'AVEZ O
UVRE"
3052 RETURN
3055 PRINT AT Y,X;I$
3056 PRINT AT Y,X;I$
3057 RETURN
3060 IF C(N)<50 THEN GOTO 3075
3061 IF N=24 AND C(24)=50 AND L=
32 THEN GOTO 7000
3062 LET C(N)=L
3063 GOSUB 8000+(10*N)
3064 LET O$(N)=O$(N)+1
3065 RETURN
3075 PRINT AT Y,X;I$
3076 RETURN
3080 IF L=14 AND N=14 THEN GOTO

```

```

3095 PRINT AT Y,X;C$
3096 RETURN
3098 LET C(15)=L
3099 GOSUB 8150
3097 RETURN
3119 RETURN
3120 IF N=6 AND C(5)=0 AND L=22
THEN GOTO 3130
3121 PRINT AT Y,X;C$
3125 RETURN
3130 GOSUB 8070
3131 LET C(7)=L
3132 PRINT AT Y,X;K$;"UNE CATSE"
3135 RETURN
3136 IF N=7 AND C(7)=50 THEN GOT
O 3190
3137 IF N=10 AND L=13 AND C(9)=0
THEN GOTO 3190
3138 IF N=26 AND C(8)=50 THEN GO
TO 9900
3183 PRINT AT Y,X;C$
3184 RETURN
3190 GOSUB 8110
3191 LET C(11)=L
3192 PRINT AT Y,X;K$;"UN LINGOT"
3193 RETURN
3195 GOSUB 8080
3196 LET C(8)=L
3197 PRINT AT Y,X;K$;"UNE CLE"
3198 RETURN
3200 IF N=5 AND C(5)<0 AND L=22
THEN GOTO 3215
3201 IF N=17 AND L=23 AND C(17)<
0 NOT PI THEN GOTO 3210
3203 PRINT AT Y,X;C$
3204 RETURN
3210 PRINT AT Y,X;"REFAISER LE
MONTAGE"
3211 LET C(17)=0
3212 RETURN
3215 LET C(5)=0
3216 GOSUB 8060
3217 PRINT AT Y,X;K$;"UNE BOULE
D'ART"
3218 LET C(6)=L
3219 RETURN
3220 IF N=18 AND L=7 THEN GOTO 3
2235
3221 IF N=27 AND L=12 THEN GOTO
3225
3223 PRINT AT Y,X;R$
3224 RETURN
3225 PRINT AT Y,X;L$;"IL RESTE UN
BOITE"
3226 LET C(24)=L
3227 RETURN
3231 PRINT AT Y,X;K$;"SURTOUT DE
MONTAGE"
3232 LET C(21)=L

```

A SUIVRE...

ALPHA & POUSSE POUCE ATARI 520 ST 1040 ST

Par l'entrée en fanfare de l'ATARI dans nos colonnes, si on s'offrait un petit casse-tête ?..

Gérald SIEPERT

où l'on déplace des pions suivant les mouvements du jeu d'échec. En "mergeant" sous Basic le second programme (option), on obtient un classique pousse-pousse. Les indications nécessaires sont incluses. Pour les ATARI avec TOS en RAM, il convient de retirer les accessoires afin de libérer de la mémoire. Pour cela, renommer par exemple l'extension .ACC en .AC1 sur la disquette contenant le TOS, à l'aide de l'option 'Informations' (disponible du bureau).



```

List of \ALPHAVH.BAS
10 OPENW 2,0,19,660,400:CLOSEW 0:
L0SEW 1:CLEARW 2:DIM T(4,4),P(15)
30 IF PEEK(SYSTAB)=1 THEN 70
40 CHAIN$="[[[E NE FONCTIONNE QU'E
N : HAUTE RESOLUTION ]] DESOLE ]]CHR$(0
)
50 GOSUB 1700:END
60 OPENW 2,0,19,660,400:CLOSEW 0:
L0SEW 1:CLEARW 2:DIM T(4,4),P(15)
70
80 TEXT$="ST BASIC
:XT=5:YT=14:GOSUB 1100
85 TEXT$="* ALPHA Copyright G SIE
PERT 1986 *XT=170:YT=33:GOSUB 1100
87
88 *---MESSAGE BOITE ALERTE---
89 A$="[[[O]] ALPHA.....
...
89 B$=" ! Placez les lettres par l
ordre alphabetique en les "
90 C$=" ! deplacant ala maniere l
d'un cavalier d'echecs [[ JOUER ]]+CHR$(
0)
91 CHAIN$=A$+B$+C$:GOSUB 1700
93
95 GOSUB 1300
100 COTE=45:CXD=15:CYD=32:COUPS=0:E
FF=0:CODE=0
105 A=65:FOR I=0 TO 15:P(I)=A:A=A+1
:NEXT I:RANDOMIZE PEEK(1213)
110 FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO 3
120 H=INT(16*RND(1)):IF P(H)=0 THEN
130 T(I,J)=P(H):P(H)=0
140 NEXT I,J
145
150 XD=55:YD=72:X=4:Y=3:FOR J=0 TO
3:FOR I=0 TO 3:IF T(I,J)=0 THEN 170
160 GOSUB 1500:GOSUB 1400:GOTOXY X
,Y:CHR$(T(I,J))
170 X=X+3:XD=XD+50:NEXT I:XD=55:X=4
:YD=YD+50:Y=Y+3:NEXT J
180 REM-----ON COMMENCE
190 REM-----BOULE PRINCIPALE
210 GOSUB MOUSE:--ROUTINE SOURIS-
220 GOSUB LOCALISATION:--SAISIE CAS
E CHOISIE
230 IF T(I,J)=80 THEN GOSUB SON:GOT
O 240 ELSE GOSUB VERIFICATION
240 GOSUB GAGNE:--TEST ORDRE ALPHA
250 GOTO 200
500 MOUSE:--DETECTION MVT SOURIS
510 A#GB:GINTOUT=PEEK(A#+12):GEMSY
S(79)
520 REM-----COORDONNEES X ET Y
530 X=PEEK(GINTOUT+2):Y=PEEK(GINTOU
T+4)
540 REM-----ETAT DU CLIC 0 1 2
550 Z=PEEK(GINTOUT+6):IF Z=1 THEN 5
55 ELSE 500
555 IF X<400 AND X>300 AND Y<267 AN

```

```

D Y>222 THEN GOSUB FIN
560 IF X<255 OR X<55 OR Y>275 OR Y<
65 THEN GOSUB SON:GOTO 500
570 RETURN
580 *---SAISIE COORD CASE DEPART
600 LOCALISATION:
610 I=0:FOR A=55 TO 255 STEP 50:IF
X>A AND X<A+50 THEN 630
620 I=I+1:NEXT A
630 J=0:FOR B=72 TO 222 STEP 50:IF
Y>B AND Y<B+50 THEN 650
640 J=J+1:NEXT B
650 RETURN
700 VERIFICATION:--VALIDITE COUP
710 REM-----LOCALISATION CASE VIDE
720 FOR CJ=0 TO 3:FOR CI=0 TO 3:IF
T(CI,CJ)=80 THEN 730 ELSE NEXT CI,CJ
730 *TEST 8 DEPLACEMENTS PERMIS
740 IF I=CI-1 AND J=CJ-2 THEN 750
750 IF I=CI+1 AND J=CJ-2 THEN 750
760 IF I=CI+2 AND J=CJ-1 THEN 750
770 IF I=CI+2 AND J=CJ+1 THEN 750
780 IF I=CI+1 AND J=CJ+2 THEN 750
790 IF I=CI-1 AND J=CJ+2 THEN 750
800 IF I=CI-2 AND J=CJ+1 THEN 750
810 IF I=CI-2 AND J=CJ-1 THEN 750
820 *BOITE ALERTE COUP NON VALIDE
830 CHAIN$="[[[E COUP NON AUTORISE
]] CONFIRMER ]]+CHR$(0):GOSUB 1700
840 RETURN:--NON VALABLE RETOUR
850 REM-----DEPLACEMENT DANS T(4,4)
860 DEP=T(I,J):ARR=T(CI,CJ):T(I,J)=
ARR:T(CI,CJ)=DEP
870 *COUPS=COUPS+1:GOTOXY 18,3:PRINT
"Coup N°:COUPS
880 REM-----DEPLACEMENT SUR ECRAN
890 LET XD=55+(I*50):YD=72+(J*50):COTE=
49:COLOR 0,0,0,0,0:CXD=XD:CYD=YD
900 EFF=1:GOSUB 1400
910 XD=55+(CI*50):YD=72+(CJ*50):COT
E=45:COLOR 1,1,1,4,2:GOSUB 1500:GOSUB 14
00
920 A=A+(CI*3):B=B+(CJ*3):? CHR$(7)
:GOTOXY A,B:? CHR$(T(CI,CJ))
930 RETURN
940 SON:REM-----SON
950 FOR S=1 TO 5:? CHR$(7):GOTOXY 2
0,7:CHR$(11):NEXT S:GOTOXY 20,7:?"
960 RETURN
970 GAGNE:--TEST ORDRE LETTRES
980 CODE=65:FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO
3:IF T(I,J)<CODE THEN RETURN
990 CODE=CODE+1:NEXT I,J
1000 REM-----GAGNE
1010 X=35:YD=32:LX=45:LY=50:GOSUB
1600
1020 GOTOXY 3,17:?" VOUS AVEZ RETAB
L L'ORDRE ALPHABETIQUE EN:COUPS:COUPS"
1100 REM AFFICHAGE AU PIXEL PRES
1110 POKE CONTRL,8:POKE CONTRL+2,1:P

```

```

OKE CONTRL+6,LEN (TEXT$)
1120 FOR I=0 TO LEN (TEXT$)-1
1130 POKE INTIN+2*I,ASC(MID$(TEXT$,I
+1,1)):NEXT I
1140 REM MISE EN PLACE DU TEXTE
1150 POKE PTSIN,X:POKE PTSIN+2,YT
1160 VDISYS(1):RETURN
1200 FIN:REM-----ABANDON
1202 C=45:L=0:FOR J=0 TO 3:FOR I=0
TO 3:IF T(I,J)=C THEN LP=LP+1
1204 C=C+1:NEXT I,J:IF T(3,3)=80 THE
N LP=LP-1
1205 X=35:YD=32:LX=54:LY=50:GOSUB
1600
1210 GOTOXY 3,17:?" VOUS AVEZ MIS EN
PLACE:LP:LETTRES EN:COUPS:COUPS"
1220 GOTOXY 3,18
1225 ? "VOULEZ VOUS REJOUER:CHR$(3)
?" F1 QUITTER:CHR$(3):?" F2"
1230 KEY=INP(2):IF KEY=188 THEN END
1240 IF KEY=187 THEN CLEARW 2:GOTO 9
0
1250 GOTO 1230
1300 REM-----AFFICHAGE OPTION
1310 XD=35:YD=52:COTE=240:DEP=1:GOSU
B 1400:DEP=0
1320 XD=300:YD=72:LX=100:LY=45:M=0:R
=0:GOSUB 1600
1325 YD=222:GOSUB 1600:GOTOXY 19,12:
? "Abandon"
1330 XD=450:YD=72:LX=140:LY=195:M=4:
R=2:GOSUB 1600:M=0:R=0
1360 GOTOXY 27,3:?" Ordre "
1370 GOTOXY 27,5:?" A B C D":GOTO
XY 27,7:?" E F G H"
1380 GOTOXY 27,9:?" I J K L":GOTO
XY 27,11:?" M N O "
1390 RETURN
1400 REM-----BOITE PLEINE COINS ARROND
1410 A=XD+3:B=YD+3:IF EFF=1 THEN EFF
=0:GOTO 1430
1420 POKE CONTRL,11:POKE CONTRL+2,2:
POKE CONTRL+6,0:POKE CONTRL+10,1
1422 COLOR 1,1,1,8,2
1425 POKE PTSIN,A:POKE PTSIN+2,B:POK
E PTSIN+4,A+COTE:POKE PTSIN+6,B+COTE
1427 VDISYS(1):IF DEP=1 THEN COLOR 1
,1,1,0,0 ELSE COLOR 1,1,1,4,2
1430 POKE PTSIN,XD:POKE PTSIN+2,YD:P
OKE PTSIN+4,XD+COTE:POKE PTSIN+6,YD+COTE
1435 GOTOXY 0,0:?" "
1440 VDISYS(1):RETURN
1500 REM-----MOVE BOX CONSTRUCTION
1510 A#GB:CONTROL=PEEK(A#):GINTIN=P
EEK(A#+8)
1520 POKE GINTIN,CXD+(COTE/2)
1525 POKE GINTIN+2,CYD+(COTE/2)
1530 POKE GINTIN+4,5
1535 POKE GINTIN+6,5
1540 POKE GINTIN+8,XD
1545 POKE GINTIN+10,YD

```

LISTING 2

```

List of \OPTIONVH.BAS
85 TEXT$="* POUSSE POUCE Copyright
t G SIEPERT 1986 *XT=150:YT=33:GOSUB
1100
87
88 *---MESSAGE BOITE ALERTE---
89 A$="[[[O]] POUSSE POUCE.....
...
89 B$=" ! Placez les lettres par l
ordre alphabetique en les "
90 C$=" ! poussant une par une i
dans l'espace vide [[ JOUER ]]+CHR$(
0)
91 CHAIN$=A$+B$+C$:GOSUB 1700
930 REM-----VALIDITE
730 REM-----TEST DES 4 DEPLACEMENTS
733 REM AUTORISES
734 IF I=CI AND J=CJ-1 THEN 750
736 REM
738 IF I=CI+1 AND J=CJ THEN 750
740 REM
742 IF I=CI AND J=CJ+1 THEN 750
744 REM
745 IF I=CI-1 AND J=CJ THEN 750

```


Elle finit en apothéose avec des séries (Max la Menace, Les Globe-Trotters, Les envahisseurs,...), des films le mardi et le jeudi (cette semaine *Le Dahlia bleu*, avec V. Lake et A. Ladd sur un scénario de R. Chandler à 20h30 en V.O. le 27), des vidéos et toutes sortes de bonnes choses. A suivre. **BOMBYX.**

DÉCOUPLAGES

LA TENTATION D'ISABELLE

Film de Jacques Doillon (1985) avec Fanny Bastien, Ann Gisel Glass, Jacques Bonnafé, Xavier Deluc, Françoise Brion et Henri Virlojeux.

Isabelle (Glass) a vingt ans et toutes ses dents. Son ami Bruno (Bonnafé) l'accompagne chez ses parents pour le week-end. Comme il s'y ennuie, il lui offre un séjour dans un hôtel de luxe.

Mais le vrai cadeau qu'il lui fait, c'est les retrouvailles avec Alain, son ex. La soirée commence bien mais lorsque au milieu du repas, Alain (Deluc) donne une montre de luxe à Isabelle, Lio (Bastien), la copine d'Alain chope les boules et se tire.

LA TENTATION D'ISABELLE



Et c'est parti, les deux couples vont se déchirer, s'étriper, se dépouiller autour, avec, contre, à cause d'Isabelle. Doillon, cinéaste de l'impudeur sentimentale, signe ici une magnifique course poursuite amoureuse qui hélas n'intéresse personne. Moi, Ann-Gisel me glace mais bon si elle leur plaît à tous les deux. Donc sa peau laiteuse enflamme (comme il dit si bien dans *Libé*) ces deux torturés alors qu'elle mérite tout juste un aller-retour sur la tronche histoire de lui remettre la tête à l'endroit. Seul véritable étoile de ce désordre amoureux, Fanny Bastien, gigantesque de chagrin, de violence et d'amour. Pour elle.

Diffusion le jeudi 27 à 20h35 sur Canal +.
Photo Ciné-Plus, la librairie du cinéma, 2, rue de l'Etoile, 75017 Paris, Tél : 42.67.51.52.

LES INNOCENTS AUX MAINS SALES

Film de Claude Chabrol (1974) avec Romy Schneider, Rod Steiger, Jean Rochefort, Pierre Santini et Paolo Gusti.

Louis et Julie Wormser use leur belle jeunesse à se prêter dans leur résidence de la côte d'Azur. Louis (Steiger) taquine les poissons sur son bateau, puis tête de la bouteille plus souvent qu'il n'est nécessaire. Julie (Schneider) qu'il ne taquine ni ne tête plus s'ennuie. Elle cède donc aux avances de Jeff.

Les deux amants en viennent rapidement à décider la mort du gèneur. Julie assomme Louis et laisse Jeff finir le boulot. Comme prévu, elle signale la disparition de son mari. La police la suspecte, l'interroge, l'arrête mais ce qui inquiète surtout Julie, ce n'est pas La rousse mais la disparition de Jeff.

Diffusion le lundi 24 à 20h35 sur FR3.

LE DESERT ROUGE

Film de Michelangelo Antonioni (1964) avec Monica Vitti, Richard Harris et Rita Renoir.

Julienne (Vitti) a une névrose. Son entourage, mari et amis, se rassure en expliquant cela par un traumatisme crânien suite à un accident automobile. En fait, elle est désaxée par son mode de vie.

Malgré son petit garçon, charmant, malgré son mari, ingénieur nucléaire, plutôt gentil, le décor sinistre (un complexe industriel) et le vide de sa vie la pousse à tuer le temps. Justement, son mari lui présente un collègue dont petit à petit elle s'éprend. Mais cet être faible et rêveur l'abandonne au bout de quelques 5 à 7 pour l'Amérique du Sud.

Attention danger, regardez ce film sans être dopé aux euphorisants relève du suicide collectif. Antonioni, spécialiste du spleen sociétal, persévère dans son analyse de la stérilité bourgeoise, de l'échec du couple et autres fariboles hilarantes.

Diffusion le dimanche 23 à 22h30 sur FR3 en V.O.

LA TENTATION DU MAL(E)

UNE PLACE AU SOLEIL

Film de Georges Stevens (1951) avec Montgomery Clift, Elizabeth Taylor, Raymond Burr et Shelley Winters.

Charles Eastman, riche industriel, confie un poste subalterne à son neveu George (Clift) qui végète à Chicago. Ce dernier sent le vent de la réussite lui pousser dans le dos. Le pied à l'étrier, il déploie une activité remarquable, la haute ville des gens huppés s'ouvre à lui.

Il fréquente alors une bande de jeunes gens de la bonne société et surtout la superbe et très riche Angela (Taylor). Tout irait pour le mieux s'il pouvait se débarrasser d'Alice Tripp (Winters), sa maîtresse. Cette dernière, petite qu'on ne voit pas, pleurniche sur son sort de fille abandonnée et enceinte. George est coincé.

Bon. O. K. les acteurs sont épatants, le sujet en or, la réalisation plus qu'honorable mais faudrait pas abuser des rediffusions.

Diffusion le dimanche 23 à 20h35 sur TF1.

LE RIRE DE CAÏN

Série de Marcel Moussy avec Catherine Spaak, Erik Deshors, André Falcon, Anna Prucnal, Laurent Gréville, Ann Gisel Glass et Marie Rivière.

Résumé du premier épisode : Henri Van Dyke, vit seul avec sa mère et son grand-père depuis que son papa est partie une fois avec Rocky, son frère cadet. A l'âge de dix ans, il découvre la mer, les anglais en vacances (surtout les anglaises) et aperçoit son frère au cinéma.

Second épisode dix ans plus tard : Le 1er

août 1938, Henry (Deshors) revient sur son passé en compagnie de son meilleur ami, Julien Hanoffe. Il découvre que l'anglaise qui a grandi est fiancée à un américain qui se trouve être... son frère Rocky justement.

Heureusement que l'histoire assure un maximum genre les Atrides en Wallonie. Passons sur le premier épisode, mollasse, pipi-caca-maso et arrivons très vite au second où se révèle de jeunes acteurs. Bien que très mal dirigés (les figurants font figure de figures en rang), Erik Deshors, Laurent Gréville et Daisy White donnent peu à peu consistance à leurs personnages. Ils s'améliorent au fil des épisodes et la série aussi qui a de plus en plus la frite grâce à eux.

Diffusion le mercredi à 20h35 le 18 novembre au 10 décembre sur TF1. Photo TF1-P. Roche



LE RIRE DE CAÏN

HOME SWEET HOME

LA VIE EST UN ROMAN

Film d'Alain Resnais (1983) avec Vittorio Gassman, Rugiero Raimondo, Géraldine Chaplin, Fanny Ardant, Pierre Arditi et Sabine Azéma.

Au début du siècle, le comte Forbek (Raimondi) a construit un château fabuleux dans l'idée de s'y enfermer avec ses amis avec pour objectif : la conquête du bonheur. Pour mieux y arriver, ils boivent un filtre magique.

Beaucoup plus tard, un colloque sur l'éducation de l'imaginaire réunit des spécialistes de tous genres qui rivalisent en discours fumeux, grandiloquants, sans imagination.

Pendant ce temps-là, des enfants imaginent un conte de fées où le bonheur triomphe.

Le merveilleux est un genre ingrat et difficile. La tentative de Resnais se caractérise par une certaine réussite visuelle mais les contes de fées modernes exigent du spectateur un regard d'enfant. Selon votre âge.

Diffusion le mardi 25 à 20h35 sur A2.



SERIE ROSE

CHASSE GARDÉE

SERIE ROSE

Attention danger, la décadence morale vous guette. Non seulement, cela sent le souffre, la perversion mais en plus cet épisode est joué par des acteurs éprouvés et réalisé avec classe, voici donc ... le meilleur épisode de la série.

Augustine de Villebranche avec Catherine Leprince, Serge Avedikian et Thierry Bearzatto.

Un homme aime une jeune femme. Repoussé, il devra se travestir pour atteindre son cœur. Sade détourne cette situation classique et transforme un marivaudage en conte pervers.

Et d'un : la jeune femme n'aime pas les hommes. Et de deux le garçon se déguise en fille. Et de trois, la jeune femme se travestit en homme pour séduire de nouvelles conquêtes. Et de quatre, un mystérieux personnage, ami du jeune homme se charge d'organiser la rencontre lors d'un bal dans sa demeure.

Ce *deus ex machina* va suivre les passes d'armes derrière un miroir sans tain. Flirt taquin, puis poussé, puis renversement de situation. Comment l'homme arrive-t-il à la posséder sans s'émasculer. La solution est dans le tiroir.

Niveau ambiance, ça décoiffe (attention les postiches), niveau sonore quel registre, quel organe, il faut baisser le volume les voisins vont rougir, niveau image, assez sage. Et puis la fin, suffisamment ambiguë pour vous laisser un petit goût d'amer-

tume : le manipulateur vient de perdre l'être qu'il aimait en secret. Mais qui était-ce : l'homme ou la femme ?

Diffusion le samedi 22 à 23h30 sur FR3. Photo FR3.

LA FORET INTERDITE

Film de Nicholas Ray (1958) avec Burt Ives, Christopher Plummer, Gypsy Rose Lee et Georges Voskovec.

Plum plum trou la la, à la belle époque les élégantes de Miami se parent de plumes d'oiseaux, les "poules" se traitent de noms d'oiseaux tandis que les faisans jouent les coqs en pâte en plumant les pigeons. Pour tout ce beau monde, les oiseaux fournissent des accessoires de mode et personne ne se préoccupe du massacre de ces volatiles.

Personne jusqu'à l'arrivée de Wait Murdoch (Plummer, excellent gag), un jeune professeur d'histoire naturelle qui va leur voler dans... les plumes, bravo. Pour arrêter la chasse aux volatiles et surtout le juteux trafic qu'il occasionne, il se lance à la poursuite de Cottonmouth (Ives), le chef des trafiquants.

Hymne à la nature, épopée sauvage, fresque zoophilique où Ray (au Burt noir) laisse exploser sa passion pour l'écologie et son romantisme sans failles. Beau comme l'antique, frais comme un éphémère.

Diffusion le vendredi 28 à 22h50 sur A2.

DOMICILE ADORE

Cinéma 16 de Philippe Condroyer avec Marie Noëlle Eusèbe, Jean-Luc Bideau et Michel Peyreton.

En 1937, aux alentours de l'équateur, Danton Layol représente l'autorité de la France sur la petite île de Takameno. Ce digne gendarme fait sa cour à la jeune, belle et peu vêtue reine Haipiti qui aime régner sur une cour galante. Le concurrent le plus sérieux de Danton est Jos Marken, le schipchandler belge.

Danton hérite de la maison de ses parents dans le Tarn-et-Garonne. Il en profite pour demander sa mutation qui est acceptée immédiatement (là franchement le scénario devient fantaisiste). Mais laisser sa belle sur Takameno lui déchire le cœur. Que faire ? Takamemmenner lui répond-elle ?

Acteurs légers, tenue légère et résultat plus que léger. Dommage le scénario brillait par son originalité.

Diffusion le jeudi 27 à 20h35 sur FR3.

LA VALISE

Film de Georges Lautner (1973) avec Mireille Darc, Michel Constantin, Jean-Pierre Marielle, Jean Lefebvre, Michel Galabru et Amidou.

Le Commandant Bloch (Marielle) comme son nom l'indique travaille pour le Mossad, les services secrets israéliens. Opérant à Tripoli (Libye), il est découvert et pourchassé par les Libyens. Il se réfugie à l'ambassade de France qui ne sait pas quoi en faire. Impossible de le garder, inconcevable de le livrer.



LA VALISE

L'ambassadeur français a alors une idée géniale : Bloch se fera la malle par la valise diplomatique qu'accompagnera le Capitaine Augier (Constantin) du Sdec. Las, le personnel de l'aéroport est en grève.

Les cinéastes de divertissement ont souvent des intuitions extraordinaires. La preuve, cette histoire qui semble plus vraie que nature et qui n'a rien perdu de son actualité. Un vaudeville avec les limites du genre mais qui depuis a pris des résonances tragiques.

Diffusion le jeudi 27 à 20h35 sur A2. Photo A2

TASS TIMES IN TONETOWN
de ACTIVISION pour COMMODORE, AMIGA, ATARI ST, APPLE ET MACINTOSH

Chic alors, voilà un jeu d'aventure parfait, en tout cas sur la version Commodore. Un scénario original, des graphismes en couleurs, mignons et animés, des bruitages sympas et enfin, pour les fainéants, la possibilité de jouer uniquement avec la souris ou le joystick. Que demander de plus ?

Ben des explications eh, banane !

Tout commence dans le salon de votre mère-grand. Gramps (on sait pas qui c'est) a disparu dans une autre dimension, ne laissant der-

rière lui qu'un message secret et un ticket de caisse pour une pizza anchois et poivrons. Ah bin j'ai prévenu, hein : le scénario est original. D'abord, retrouvez la clef (cherchez dans la cuisine), et ensuite, direction le labo. Après diverses manipulations que je vous laisse la joie de découvrir, vous entrez de plain pied dans l'aventure. Vous voilà à Tonetown, une ville hyperbranchée. Pour les parisiens, imaginez les Halles en dix fois plus étendues, ou mieux encore : la terrasse du Père Tranquille ou du Café Costes un soir

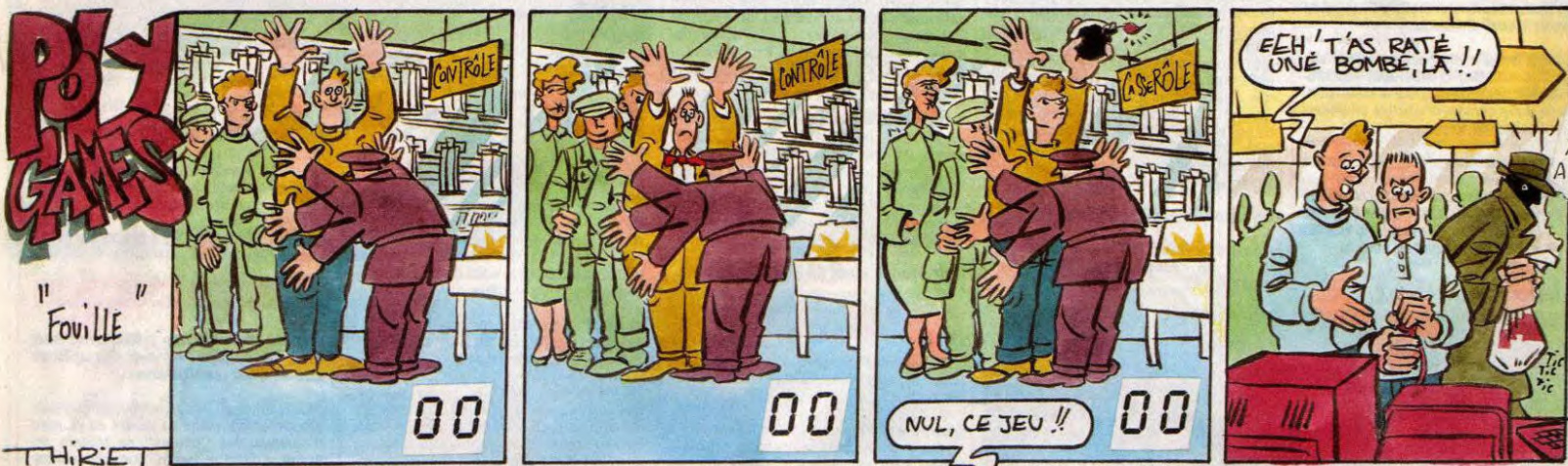
de juin. Voyez déjà le malaise. Faut montrer patte blanche pour espérer tirer aux autochtones ne serait-ce que l'ombre d'une moue (je rassure les provinciaux, y ratent pas grand-chose). Eh bin Tonetown, c'est le même genre d'ambiance. Pour se faire accepter de la population (généralement des chiens qui jouent de la guitare électrique !), il va falloir commencer par soigner votre louque. Si vous êtes tass (ringardos, out), ce sera très dur pour vous. En revanche, si vous êtes tone (branché, in, camp, tout ça, quoa), pas de problème : les particuliers vous aideront à retrouver Gramps. Heureusement que le fidèle Ennio, chien reporter de son état, est là pour vous aider, par contre, méfiez-vous de Franklin Snarl. C'est un vrai fils de pute. En fait, l'ambiance est un mélange de Lewis Carroll et des bédés de



Poussin. N'en déplaise à Milou, Poussin me fait rire. Kamagurka aussi. Fin de la parenthèse. Au début, je vous parlais de saisie à l'aide d'une souris. Il est évident

qu'un joystick peut faire l'affaire. L'écran est partagé comme dans Borrowed Time, c'est-à-dire avec une fenêtre principale dans laquelle on peut voir une image, et une série de petites fenêtres où sont affichées les icônes sur lesquels (oui, une fois au féminin et une fois au masculin. Icônes est un mot ambigène) vous irez cliquer pour dialoguer avec l'ordinateur. Par exemple, pour regarder, cliquez sur l'icône qui représente un œil. Mieux encore : mettons que vous êtes au début du jeu. Vous voyez sur le mur une horloge (le balancier bouge et on entend le tic-tac !). Bon. Cliquez sur la pendule. L'ordinateur a aussi bien compris que si vous aviez écrit : look clock. Par pitié, ne soyez pas "Tass". Achetez ce soft. C'est votre unique chance de vous sortir du trip méchants Aliens ou dragons.

AMSTRAD	Win or Die
L. ROUX	page 5
AMSTRAD	Shogun
Y. ANDRAUD	page 6
APPLE	James le Barbare
D. POGGIO	page 3
ATARI	Alpha & Pousse
G. SIEPERT	Pousse
CANON X07	page 28
Emmanuel de LAPPARENT	Desass.
page 6	Kamikaze
CBM 64	page 27
ALIN DUBUS	L'Antre
EXL 100	page 7
Vincent BAUCHET	MSX
Whipping Boy	page 8
S. ROYER	ORIC
Synthétiseur Vocal	page 26
P. MENAGER	SPECTRUM
Milktruck	page 4
E. CELLARD	TI 99/4A (be)
Pilot Chass	page 4
E. LORFÈVRE	THOMSON MO5
Le Lotus Bleu	page 25
J. JOVELIN	VIC 20
Le Vase d'or	page 7
Philippe SILLON	ZX 81
Lancelot	page 28
Pascal DELALANDE	



COMPACT DISC LASER SEH

CHAINE PHILIPS FCD 560

- Lecteur compact disc laser
- Lecteur cassettes stéréo
- Platine semi-automatique
- Ampli 2 x 20W.
- Equalizer 5 gammes de fréquences.
- Tuner FM/ GO/PO.
- 2 enceintes.

3890 F. TTC

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL



REVENDEURS ET COLLECTIVITES CONTACTEZ CAROLE BILLORE AU (1) 46 27 01 00

LECTEUR COMPACT DISC LASER MULTITECH CD 140



- Mémoire programmable avec sélection de 16 pistes.
- Fonction "Auto Replay"
- Fourni avec son cordon de liaison.

ULTRA PLAT

1690 F. TTC.

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL.

COMPTE PERMANENT S.E.H. JUSQU'À 40.000 F. DE DÉCOUVERT AUTORISÉ. Tél. vite au (146.27.01.00. POUR OBTENIR UN DOSSIER D'INSCRIPTION
★ sous réserve d'acceptation du dossier.

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H., 160 rue Legendre, 75017 PARIS. / EN VENTE A LA BOUTIQUE DU CLUB

- ★ 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.

CHAINE PHILIPS FCD 560 : 4.990 F. □ PRIX SPECIAL CLUB : 3.890 F. □
LECTEUR COMPACT DISC MULTITECH CD 140 2.190 F. □ PRIX SPECIAL CLUB : 1.690 F. □

Expédition par transporteur : 100 F. France métropolitaine.

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

N° CARTE DU CLUB : N° de téléphone :

Règlement joint : Chèque bancaire CCP

MILKTRUCK

Ou la difficulté de faire provision de bouteilles de lait dans un supermarché envahi par les chats...

Eric CELLARD



SPECTRUM

PARTIR, C'EST NOURRIR UN VŒU



```

1 REM MILKTRUCK
2 COPYRIGHT 1985
3 PE ET M CELLARD
4 LET BA=0
5 DIM H$(5): FOR X=1 TO 5:
LET H$(X)="PEC": NEXT X
10 DIM H(5): LET HSC=0: FOR X=
1 TO 5: LET H(X)=0: NEXT X
11 POKE 23681,0
15 GO SUB 8000: POKE 23606,24:
POKE 23607,346: GO TO 7000
16 LET VIE=3: LET SCL=0: LET N
IV=1: LET NIV2=1
17 PAPER 0: BORDER 2: CLS
18 LET S=1: POKE 65368,128: PO
KE 65369,128: POKE 65392,32: POKE
65393,32: GO TO 4000+100+NIV2
20 LET NB=0: LET SC=0: PAPER 4
: INK 1: FOR F=0 TO 25: PRINT AT
0,F: "AT 25, F: " : NEXT F
30 POKE 23728,1: POKE 23729,1:
POKE 23681,144
35 PAPER 0: INK 6
40 RANDOMIZE: FOR F=1 TO 10
45 LET A=INT (RND*20)+2: LET B
=INT (RND*24)+2: IF SCREEN$(A,B
) <> CHR$(32) THEN GO TO 45
46 PRINT AT A,B: INK 3: "G"
50 NEXT F
52 PRINT AT 4,25: INK 4: PAPER
0: "SCORE:"
53 GO SUB 1050
55 RANDOMIZE: FOR F=1 TO 10
56 LET A=INT (RND*20)+2: LET B
=INT (RND*24)+1: IF SCREEN$(A,B
) <> CHR$(32) OR ATTR (A,B+2)=1 OR
ATTR (A,B-1)=2 THEN GO TO 56
57 PRINT AT A,B: INK 7: "U": NE
XT F
60 LET P=1
65 INK 3
66 FOR I=1 TO 10
67 LET A=INT (RND*20)+2: LET B
=INT (RND*24)+1: IF SCREEN$(A,B
) <> CHR$(32) OR ATTR (A,B+2)=1 OR
ATTR (A,B-1)=1 OR ATTR (A,B+2)=3
OR ATTR (A,B-2)=15 THEN GO TO
67
68 PRINT AT A,B: INK 1: "M": NE
XT F
70 POKE 23672,0: POKE 23674,0:
POKE 23673,0
71 LET H2=39: LET H1=39
80 FOR F=1 TO VIE: PRINT AT 20
,25+FX: INK 6: "U": NEXT F
85 LET S=1: POKE 65368,128: PO
KE 65369,128: POKE 65392,32: POKE
65393,32
100 LET X=PEEK 23728: LET Y=PEE
K 23729: POKE 60201,X: POKE 6020
2,Y: RANDOMIZE USR 60200: IF P
EEK 60158=32 THEN POKE 23681,32:
LET XA=USR 64000: POKE 23729,(Y
+P): POKE 23681,144: LET XA=USR
64000: GO TO 200
150 IF ATTR (X,Y+P)=15 THEN GO
SUB 1000: LET P=P: LET H2=H2-4:
GO SUB 2000: GO SUB 2500: GO SU
B 2800: GO TO 100
161 IF ATTR (X,Y+P)=3 THEN BEEP
.01,50: GO SUB 1000: PRINT AT X
,Y+P: INK 6: "U": LET H2=H2-8: GO
SUB 2000: GO SUB 2500: LET P=P:
GO SUB 2800: GO TO 100
162 IF SCREEN$(X,Y+P)="!" THEN
BEEP .01,50: BEEP .01,10: BEEP
.01,10: LET NB=0: PRINT AT X,Y+P:
INK 7: PAPER 0: "LET SCL=SCL
+500: PRINT AT 5,25: SC+SCL: LET
H2=H2+10: LET P=P: GO SUB 2800:
GO SUB 2000: GO TO 100
163 IF ATTR (X,Y+P)=7 THEN BEEP
.01,10: PRINT AT X,Y+P: INK 5: "
": LET P=P: GO SUB 2800: LET SC
=SC+75: PRINT AT 5,25: SC+SCL: LET
H2=H2+2: GO SUB 2000: IF SC=75
0 THEN GO TO 500
165 IF ATTR (X,Y+P)=1 THEN GO S
UB 1200: LET P=P: GO SUB 2800
170 GO SUB 5000
199 GO TO 100
200 LET XA=USR 60000: IF PEEK 6
0152=0 AND PEEK 60153=0 THEN GO
TO 100
250 LET X=PEEK 23728: LET Y=PE
EK 23729+P
256 POKE 60201,X+1: POKE 60202,
Y-P: RANDOMIZE USR 60200

```

```

250 IF PEEK 60162<0 AND PEEK 6
0158=32 THEN POKE 23681,32: RAND
OMIZE USR 64000: POKE 23728,X+1:
GO TO 100
265 POKE 60201,X-1: RANDOMIZE U
SR 60200
270 IF PEEK 60163<0 AND PEEK 6
0158=32 THEN POKE 23681,32: RAND
OMIZE USR 64000: LET X=X-1: POKE
23728,X: GO TO 100
300 GO TO 100
510 REM MUSIQUE
515 FOR I=1 TO 20: BEEP .01,20:
BEEP .01,30: BEEP .01,10: NEXT
I
520 FOR F=1 TO 20: PRINT AT F,1
: "NEX
T: "
530 LET NIV=NIV+1: LET NIV2=NIV
2+1
540 PRINT AT 10,10: INK 6: PAPE
R 2: "NIVEAU:" : NIV
541 IF NIV2=4 THEN LET NIV2=1
544 FOR F=0 TO 100: NEXT F
545 LET SCL=SCL+SC: LET SC=0: G
O SUB 2700: GO TO 4000+100+NIV2
500 STOP
1000 REM ROUTINE D'APPLATISSEME
NT
1005 LET VAL=PEEK 23681
1010 POKE 23681,0
1020 FOR I=0 TO 3: RANDOMIZE USR
64000: NEXT F
1024 POKE 23681,VAL
1030 RETURN
1050 PLOT 225,32: DRAW 20,0: DRA
W 0,40: DRAW -5,10: DRAW 0,5: DR
AW 2,0: DRAW 0,2: DRAW -12,0: DR
AW 0,-2: DRAW 2,0: DRAW 0,-5: DR
AW -6,-10: DRAW 0,-40
1060 FOR F=0 TO 39: BEEP .001,F:
10: PLOT 226,33+F: DRAW 18,0: NE
XT F
1100 RETURN
1200 PRINT AT X,Y+P: INK 1: "M":
1205 FOR F=-5 TO 0: BEEP .003,F:
10: NEXT F: PRINT AT X,Y+P: INK
1: "M": RETURN
2000 REM VIDAGE DE LA BOUTEILLE

```

```

2010 IF H2<=0 THEN LET H2=0
2020 FOR F=H1 TO H2 STEP -1: BEE
P .001,F: PLOT INK 7: 25: 33+F: D
RAW OVER 1: INK 7: 19: 0: NEXT F
2031 LET H1=H2-1: LET H2=H2-1
2040 IF H1<=0 THEN GO TO 3000
2045 RETURN
2051 REM REMPLISSAGE DE LA BOUTE
ILLE
2060 IF H2>=39 THEN LET H2=39
2070 FOR F=H1 TO H2: PLOT INK 7:
225: 33+F: DRAW INK 7: 19: 0: BEE
P .001,F: NEXT F
2075 LET H1=H2
2080 RETURN
2200 FOR F=H2 TO 0 STEP -1: PLOT
INK 7: 225: 33+F: DRAW OVER 1: IN
K 7: 19: 0: LET SCL=SCL+500: BEE
P .0
1,10: PRINT AT 5,25: SC+SCL: NEXT
F
2249 RETURN
2500 REM TEST
2502 RANDOMIZE
2505 LET RN=RND
2510 IF RN>3 OR NB=1 THEN RETUR
N
2515 RANDOMIZE
2520 LET NB=1: LET AB=INT (RND*2
0)+1: LET BE=INT (RND*24)+2: IF
SCREEN$(AB,BE)=CHR$(32) THEN PRI
NT AT AB,BE: INK 7: PAPER 0: "!"
: BEEP .01,10: BEEP .01,50: RETUR
N
2530 GO TO 2520
2700 FOR F=1 TO 20: PRINT AT F,1
: INK 6: PAPER 0: "
": NEXT F: RETURN
2800 REM changement de sens
2801 IF S=1 THEN POKE 65368,1: P
OKE 65369,128: POKE 65392,32: POKE
65393,32: LET S=-1: RETURN
2810 IF S=-1 THEN POKE 65368,128
: POKE 65369,128: POKE 65392,32:
POKE 65393,32: LET S=S: RETURN

```

Suite page 5

PILOT CHASS

Pilote de chasse émérite et solitaire du troisième millénaire, vous voilà face aux légions belliqueuses de ZHUL, infâme tyran galactique et toc !..

Eric LORFEVRE

HE LE PILOTE DE CHASSE, QUAND T'AURAS FINI, T'OUBLIERAS PAS DE LA TIRER

TI 99/4A BASIC ETENDU



SERVEUR HEBDOGICIEL 3615 + HG PUIS ENVOI

```

10 ! *****
20 ! *
30 ! * PILOT CHASS *
40 ! *
50 ! *****
60 ! * PAR *
70 ! *
80 ! * LORFEVRE E. *
90 ! *
100 ! * 1985/86 *
110 ! *
120 ! * POUR *
130 ! *
140 ! * TI-99/4A *
150 ! *
160 ! * EN *
170 ! *
180 ! *BASIC ETENDU *
190 ! *****
200 !
210 ! *****
220 ! * PRESENTATION *
230 ! *****
240 CALL CLEAR
250 CALL MAGNIFY(2)
260 CALL SCREEN(2)
270 RANDOMIZE
280 FOR I=1 TO 12
290 CALL COLOR(I,16,1)
300 NEXT I
310 DATA 80,73,76,79,84,32,67,72,65,83,8
3
320 EL=28 :: EM=40
330 FOR I=1 TO 11
340 READ LT
350 CALL SPRITE(1,LT,6,EL,EM)
360 EL=EL+4 :: EM=EM+16
370 NEXT I
380 DISPLAY AT(12,2):"1985/86"
390 CALL HCHAR(1,1,42,32)
400 CALL HCHAR(14,1,42,32)
410 CALL MUSIC(1)
420 DISPLAY AT(22,2):"VOULEZ-VOUS LES RE
GLES ? "
430 ACCEPT AT(22,2)SIZE(-1)BEEP VALIDAT
E("DNon"):R#
440 IF R#="0" OR R#="o" THEN CALL REGLE(
1,0)
450 CALL CLEAR
460 CALL DELSPRITE(ALL)
470 CALL MAGNIFY(3)
480 CALL CHAR(128:"0000000000000001")
490 FOR T=9 TO 28
500 CALL SPRITE(1,28,INT(12*RND)+3,INT
(192*RND)+1,INT(256*RND)+1)
510 NEXT T
520 ! *****
530 ! * INITIALISATION *
540 ! *****
550 CD=6 :: V=5 :: D=1 :: VIE=4 :: PT=92
:: NV=0 :: SCORE=0 :: ED=0 :: UX=0 :: U
Y=0
560 OPTION BASE 1
570 DIM MT(4),MT1(2),MT2(2)
580 CALL COLOR(3,10,2,4,10,2)
590 RESTORE 650
600 FOR I=1 TO 14
610 READ NM,CAR#

```

```

620 CALL CHAR(NM,CAR#)
630 NEXT I
640 ! *CHASSEUR B.G.*
650 DATA 64,00000000102020203070F0F1E
3C38787C3FE1E1E3C7BF0E0C0B000000000
660 ! *CHASSEUR G.*
670 DATA 68,000000000000000F3FFF7F0000
0000000000000377BF0F0FFFFFC0B00000000
680 ! *CHASSEUR H.G.*
690 DATA 72,0000C0F0C7E3F1F0F0703010000
00000000000000E01008B8CFFFF7E3C00
700 ! *CHASSEUR B.*
710 DATA 76,01073F3FC1C0C04060303030303
010B0E0FCFC3C3830206C0C0C0C0C0B080
720 ! *CHASSEUR H.*
730 DATA 84,0101030303030306040C1C3C3F3F
0701B0B0C0C0C0C0C0C04030383CFCFC0E0B
740 ! *CHASSEUR B.D.*
750 DATA 88,1E3E7C7F7B783C1E0F0703010000
000000000000804040C0E0F0F0F8783C1C
760 ! *CHASSEUR D.*
770 DATA 92,000000000E0E1F0F0FF3F1F0000
0000000000000000F0CFFFE000000000
780 ! *CHASSEUR H.D.*
790 DATA 96,00000000000070810D1F3FFF7E
3C0000000030F3F7E7C8F0E0C0B000000000
800 ! *ENNEMIS*
810 DATA 100,0000030F3FFF0303FFF3F0F0
300000000C0F0CFFFC0CFFFFC0C000000
820 ! *PLANETE 1*
830 DATA 108,0000030F1F1F3F3F3E1D2A45B
B10A0050BD1E2F4EBD4AC5C8C78FB0C06000
840 ! *PLANETE 2*
850 DATA 104,00000030F0F1F1F1F1E2D430
85000000A10E2F4F0EB8B878F0C00000000
860 ! *TIR*
870 DATA 112,00000000000000101000000000
00000000000000000080B
880 ! *DRAPEAU*
890 DATA 124,30383C3830202020
900 ! *EXPLOSION*
910 DATA 120,000000114004001280010440100
001000080000802208001480020280000000
920 CALL COLOR(12,16,1)
930 CALL AFFICH(VIE,SCORE)
940 CALL MUSIC(5)
950 CALL SCREEN(2)
960 CALL SPRITE(1,108,5,40,28,8,104,13
,120,168)
970 CALL SPRITE(1,FT,16,88,120)
980 FOR I=1 TO 4
990 MT(I)=INT((V+V+1)*RND)-V
1000 NEXT I
1010 FOR I=1 TO 2
1020 MT1(I)=INT(V*RND)-V
1030 MT2(I)=INT(V*RND)+1
1040 NEXT I
1050 FOR I=3 TO 5 STEP 2
1060 CALL SPRITE(1,100,CD,INT(192*RND)+
1,INT(256*RND)+1,MT(D),MT1(D))
1070 CALL SPRITE(1,100,CD,INT(192*RND
)+1,INT(256*RND)+1,MT(D+2),MT2(D))
1080 D=D+1
1090 NEXT I
1100 ! *****
1110 ! * PROGRAMME PRINC. *
1120 ! *****
1130 CALL JOYST(1,X,Y)

```

```

1140 IF X<>0 OR Y<>0 THEN GOSUB 1320
1150 FOR I=3 TO 6
1160 CALL COINC(1,1,16,C1)
1170 IF C1=-1 THEN 1550
1180 CALL COINC(2,1,20,C2)
1190 IF C2=-1 THEN 2280
1200 NEXT I
1210 CALL KEY(1,K,S)
1220 IF K<>18 THEN 1240
1230 IF S<>F THEN 1740
1240 CALL DELSPRITE(1,2)
1250 FOR I=3 TO 6
1260 CALL COINC(1,1,16,C1)
1270 IF C1=-1 THEN 1550
1280 CALL COINC(2,1,20,C2)
1290 IF C2=-1 THEN 2280
1300 NEXT I
1310 GOTO 1130
1320 ! *****
1330 ! * S.P JOYST *
1340 ! *****
1350 TY=Y*5 :: TX=-X*5
1360 UY=-Y*7 :: UX=X*7
1370 IF X=-4 THEN PT=64 :: GOTO 1400
1380 IF X=0 THEN PT=76 :: GOTO 1400
1390 PT=88
1400 IF Y=-4 THEN 1430
1410 IF Y=0 THEN PT=PT+4 :: GOTO 1430
1420 PT=PT+8
1430 CALL PATTERN(1,PT)
1440 CALL MOTION(7,TY,TX,8,8,8,8,8)
1450 D=1
1460 FOR I=3 TO 5 STEP 2
1470 CALL MOTION(1,MT(D)+TX,MT1(D)+TX,#
I+1,MT(D+2)+TY,MT2(D)+TX)
1480 D=D+1
1490 NEXT I
1500 CALL DELSPRITE(1,2)
1510 RETURN
1520 ! *****
1530 ! * S.P COINC #1 *
1540 ! *****
1550 CALL PATTERN(1,120)
1560 CALL PATTERN(1,120)
1570 CALL DELSPRITE(1,2)
1580 CALL MUSIC(4)
1590 CALL DELSPRITE(1)
1600 CALL PATTERN(1,140)
1610 ED=ED+1
1620 GOSUB 1850
1630 GOSUB 2210
1640 CALL PATTERN(1,PT)
1650 ON (I-2)GOTO 1660,1670,1680,1690
1660 RD=1 :: RDX=MT1(1) :: GOTO 1700
1670 RD=2 :: RDX=MT2(1) :: GOTO 1700
1680 RD=3 :: RDX=MT1(2) :: GOTO 1700
1690 RD=4 :: RDX=MT2(2)
1700 CALL SPRITE(1,100,CD,INT(192*RND)+
1,INT(256*RND)+1,MT(RD)+TY,RDX+TX)
1710 GOTO 1130
1720 ! *****
1730 ! * S.P TIR *
1740 ! *****
1750 CALL SPRITE(2,112,9,88,120,UY,UX)
1760 CALL MUSIC(6)
1770 FOR I=3 TO 6
1780 CALL COINC(2,1,20,C)
1790 IF C=-1 THEN 2280

```

```

1800 NEXT I
1810 GOTO 1250
1820 ! *****
1830 ! * S.P FIN *
1840 ! *****
1850 VIE=VIE-1
1860 CALL AFFICH(VIE,SCORE)
1870 IF VIE=0 THEN 1890
1880 RETURN
1890 SCORE=SCORE+1000
1900 CALL AFFICH(VIE,SCORE)
1910 CALL DELSPRITE(1,2)
1920 CALL MUSIC(2)
1930 CALL DELSPRITE(1,7,8,8,3,4,5,6)
1940 DISPLAY AT(24,24):"
1950 CALL CHARSET
1960 FOR COL=1 TO 8
1970 CALL COLOR(COL,16,1)
1980 NEXT COL
1990 CALL COLOR(3,6,1,4,6,1)
2000 IF RSC<SCORE THEN 2020
2010 GOTO 2070
2020 RSC=SCORE
2030 FOR T=1 TO 500
2040 NEXT T
2050 CALL MUSIC(3)
2060 CALL REGLE(2,SCORE)
2070 FOR T=1 TO 100
2080 NEXT T
2090 CALL REGLE(3,0)
2100 DISPLAY AT(22,14):"0"
2110 ACCEPT AT(22,14)SIZE(-1)BEEP VALIDA
TE("DNon"):R#
2120 CALL CLEAR
2130 IF R#<>"n" AND R#<>"n" THEN 550
2140 CALL REGLE(4,0)
2150 FOR T=1 TO 100
2160 NEXT T
2170 END
2180 ! *****
2190 ! * S.P SCORE *
2200 ! *****
2210 SCORE=SCORE+1000
2220 CALL AFFICH(VIE,SCORE)
2230 IF ED=15 AND VIE>0 THEN 2440
2240 RETURN
2250 ! *****
2260 ! * S.P COINC #2 *
2270 ! *****
2280 CALL DELSPRITE(1,2)
2290 CALL PATTERN(1,120)
2300 CALL MUSIC(4)
2310 CALL DELSPRITE(1)
2320 ED=ED+1
2330 GOSUB 2210
2340 ON (I-2)GOTO 2350,2360,2370,2380
2350 RD=1 :: RDX=MT1(1) :: GOTO 2390
2360 RD=2 :: RDX=MT2(1) :: GOTO 2390
2370 RD=3 :: RDX=MT1(2) :: GOTO 2390
2380 RD=4 :: RDX=MT2(2)
2390 CALL SPRITE(1,100,CD,INT(192*RND)+
1,INT(256*RND)+1,MT(RD)+TY,RDX+TX)
2400 GOTO 1250

```

A SUIVRE...

WIN OR DIE

Vous êtes de gauche, ils sont de droite, que le meilleur gagne...

Lionel ROUX
LE DÉBAT
TÉLÉVISÉ



SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

SUITE DU N°161

```

3500 X1=144:Y1=100:CD1=CY:B1=Y1:A1=X1:
X2=164:Y2=100:CD2=CY:A2=X2:B2=Y2:
X3=184:Y3=100:CD3=CY:A3=X3:B3=Y3:
X4=204:Y4=100:CD4=CY:A4=X4:B4=Y4:
C1=0:C2=0:C3=0:C4=0
3510 IF CY<0 THEN TY=-CY ELSE TY=C
Y
3520 IF C1=2 THEN GOTO 3590
3530 IF Y1>184-CY OR Y1<TY THEN CD
1=-CD1
3540 X1=X1-CX
3550 IF X1<=144-CX AND C1<>1 THEN
C1=1:CALL &9000,A1,B1,V1
3560 IF X1<1 THEN C1=2:CALL &9000,
A1,B1,V1
3570 IF C1=1 THEN Y1=Y1+CD1:CALL &
9000,A1,B1,V1:CALL &9000,X1,Y1,V1:
B1=Y1
3580 A1=X1
3590 GOSUB 3290:IF C2=2 THEN GOTO
3660
3600 IF Y2>184-CY OR Y2<TY THEN CD
2=-CD2
3610 X2=X2-CX
3620 IF X2<=144-CX AND C2<>1 THEN
C2=1:CALL &9000,A2,B2,V2
3630 IF X2<1 THEN C2=2:CALL &9000,
A2,B2,V2
3640 IF C2=1 THEN Y2=Y2+CD2:CALL &
9000,A2,B2,V2:CALL &9000,X2,Y2,V2:
B2=Y2
3650 A2=X2
3660 IF C3=2 THEN GOTO 3730
3670 IF Y3>184-CY OR Y3<TY THEN CD
3=-CD3
3680 X3=X3-CX
3690 IF X3<=144-CX AND C3<>1 THEN
C3=1:CALL &9000,A3,B3,V3
3700 IF X3<1 THEN C3=2:CALL &9000,
A3,B3,V3
3710 IF C3=1 THEN Y3=Y3+CD3:CALL &
9000,A3,B3,V3:CALL &9000,X3,Y3,V3:
B3=Y3
3720 A3=X3
3730 GOSUB 3290:IF C4=2 THEN GOTO
3810
3740 IF Y4>184-CY OR Y4<TY THEN CD
4=-CD4
3750 X4=X4-CX
3760 IF X4<=144-CX AND C4<>1 THEN
C4=1:CALL &9000,A4,B4,V4
3770 IF X4<1 THEN C4=2:CALL &9000,
A4,B4,V4
3780 IF C4=1 THEN Y4=Y4+CD4:CALL &
9000,A4,B4,V4:CALL &9000,X4,Y4,V4:
B4=Y4
3790 A4=X4
3800 GOTO 3520
3810 RETURN
3820 X1=144:Y1=50:CD1=CY:B1=Y1:A1=
X1:
X2=164:Y2=100:CD2=CY:A2=X2:B2=Y2:
X3=184:Y3=150:CD3=CY:A3=X3:B3=Y3:
X4=204:Y4=50:CD4=CY:A4=X4:B4=Y4:
C1=0:C2=0:C3=0:C4=0
3830 IF CY<0 THEN TY=-CY ELSE TY=C
Y
3840 IF C1=2 THEN GOTO 3920
3850 IF Y1>184-CY OR Y1<TY THEN CD
1=-CD1
3860 X1=X1-CX
3870 GOSUB 3290

```

```

3880 IF X1<=144-CX AND C1<>1 THEN
C1=1:CALL &9000,A1,B1,V1
3890 IF X1<1 THEN C1=2:CALL &9000,
A1,B1,V1
3900 IF C1=1 THEN Y1=Y1+CD1:CALL &
9000,A1,B1,V1:CALL &9000,X1,Y1,V1:
B1=Y1
3910 A1=X1
3920 IF C2=2 THEN GOTO 3990
3930 IF Y2>184-CY OR Y2<TY THEN CD
2=-CD2
3940 X2=X2-CX
3950 IF X2<=144-CX AND C2<>1 THEN
C2=1:CALL &9000,A2,B2,V2
3960 IF X2<1 THEN C2=2:CALL &9000,
A2,B2,V2
3970 IF C2=1 THEN Y2=Y2+CD2:CALL &
9000,A2,B2,V2:CALL &9000,X2,Y2,V2:
B2=Y2
3980 A2=X2
3990 IF C3=2 THEN GOTO 4070
4000 IF Y3>184-CY OR Y3<TY THEN CD
3=-CD3
4010 X3=X3-CX
4020 GOSUB 3290
4030 IF X3<=144-CX AND C3<>1 THEN
C3=1:CALL &9000,A3,B3,V3
4040 IF X3<1 THEN C3=2:CALL &9000,
A3,B3,V3
4050 IF C3=1 THEN Y3=Y3+CD3:CALL &
9000,A3,B3,V3:CALL &9000,X3,Y3,V3:
B3=Y3
4060 A3=X3
4070 IF C4=2 THEN GOTO 4160
4080 IF Y4>184-CY OR Y4<TY THEN CD
4=-CD4
4090 X4=X4-CX
4100 GOSUB 3290
4110 IF X4<=144-CX AND C4<>1 THEN
C4=1:CALL &9000,A4,B4,V4
4120 IF X4<1 THEN C4=2:CALL &9000,
A4,B4,V4
4130 IF C4=1 THEN Y4=Y4+CD4:CALL &
9000,A4,B4,V4:CALL &9000,X4,Y4,V4:
B4=Y4
4140 A4=X4
4150 GOTO 3840
4160 RETURN
4170 X1=144:Y1=50:CD1=CY:B1=Y1:A1=
X1:
X2=164:Y2=100:CD2=CY:A2=X2:B2=Y2:
X3=184:Y3=150:CD3=CY:A3=X3:B3=Y3:
X4=204:Y4=50:CD4=CY:A4=X4:B4=Y4:
C1=0:C2=0:C3=0:C4=0
4180 IF CY<0 THEN TY=-CY ELSE TY=C
Y
4190 IF C1=2 THEN GOTO 4270
4200 IF Y1>184-CY OR Y1<TY THEN CD
1=-CD1
4210 X1=X1-CX
4220 GOSUB 3290
4230 IF X1<=144-CX AND C1<>1 THEN
C1=1:CALL &9000,A1,B1,V1
4240 IF X1<1 THEN C1=2:CALL &9000,
A1,B1,V1
4250 IF C1=1 THEN Y1=Y1+CD1:CALL &
9000,A1,B1,V1:CALL &9000,X1,Y1,V1:
B1=Y1
4260 A1=X1
4270 IF C2=2 THEN GOTO 4350
4280 IF Y2>184-CY OR Y2<TY THEN CD
2=-CD2
4290 X2=X2-CX
4300 GOSUB 3290
4310 IF X2<=144-CX AND C2<>1 THEN
C2=1:CALL &9000,A2,B2,V2
4320 IF X2<1 THEN C2=2:CALL &9000,
A2,B2,V2
4330 IF C2=1 THEN Y2=Y2+CD2:CALL &
9000,A2,B2,V2:CALL &9000,X2,Y2,V2:
B2=Y2
4340 A2=X2
4350 IF C3=2 THEN GOTO 4430
4360 IF Y3>184-CY OR Y3<TY THEN CD
3=-CD3
4370 X3=X3-CX

```

```

4380 GOSUB 3290
4390 IF X3<=144-CX AND C3<>1 THEN
C3=1:CALL &9000,A3,B3,V3
4400 IF X3<1 THEN C3=2:CALL &9000,
A3,B3,V3
4410 IF C3=1 THEN Y3=Y3+CD3:CALL &
9000,A3,B3,V3:CALL &9000,X3,Y3,V3:
B3=Y3
4420 A3=X3
4430 IF C4=2 THEN GOTO 4520
4440 IF Y4>184-CY OR Y4<TY THEN CD
4=-CD4
4450 X4=X4-CX
4460 GOSUB 3290
4470 IF X4<=144-CX AND C4<>1 THEN
C4=1:CALL &9000,A4,B4,V4
4480 IF X4<1 THEN C4=2:CALL &9000,
A4,B4,V4
4490 IF C4=1 THEN Y4=Y4+CD4:CALL &
9000,A4,B4,V4:CALL &9000,X4,Y4,V4:
B4=Y4
4500 A4=X4
4510 GOTO 4190
4520 RETURN
4530 X1=144:Y1=50:CD1=CY:B1=Y1:A1=
X1:
X2=164:Y2=100:CD2=CY:A2=X2:B2=Y2:
X3=184:Y3=150:CD3=CY:A3=X3:B3=Y3:
X4=204:Y4=50:CD4=CY:A4=X4:B4=Y4:
C1=0:C2=0:C3=0:C4=0
4540 IF CY<0 THEN TY=-CY ELSE TY=C
Y
4550 IF RND>0.5 THEN CD1=-CD1
4560 IF RND>0.5 THEN CD2=-CD2
4570 IF RND>0.5 THEN CD3=-CD3
4580 IF RND>0.5 THEN CD4=-CD4
4590 IF C1=2 THEN GOTO 4670
4600 IF Y1>184-CY OR Y1<TY THEN CD
1=-CD1
4610 X1=X1-CX
4620 GOSUB 3290
4630 IF X1<=144-CX AND C1<>1 THEN
C1=1:CALL &9000,A1,B1,V1
4640 IF X1<1 THEN C1=2:CALL &9000,
A1,B1,V1
4650 IF C1=1 THEN Y1=Y1+CD1:CALL &
9000,A1,B1,V1:CALL &9000,X1,Y1,V1:
B1=Y1
4660 A1=X1
4670 IF C2=2 THEN GOTO 4740
4680 IF Y2>184-CY OR Y2<TY THEN CD
2=-CD2
4690 X2=X2-CX
4700 IF X2<=144-CX AND C2<>1 THEN
C2=1:CALL &9000,A2,B2,V2
4710 IF X2<1 THEN C2=2:CALL &9000,
A2,B2,V2
4720 IF C2=1 THEN Y2=Y2+CD2:CALL &
9000,A2,B2,V2:CALL &9000,X2,Y2,V2:
B2=Y2
4730 A2=X2
4740 IF C3=2 THEN GOTO 4820
4750 IF Y3>184-CY OR Y3<TY THEN CD
3=-CD3
4760 X3=X3-CX
4770 GOSUB 3290
4780 IF X3<=144-CX AND C3<>1 THEN
C3=1:CALL &9000,A3,B3,V3
4790 IF X3<1 THEN C3=2:CALL &9000,
A3,B3,V3
4800 IF C3=1 THEN Y3=Y3+CD3:CALL &
9000,A3,B3,V3:CALL &9000,X3,Y3,V3:
B3=Y3
4810 A3=X3
4820 IF C4=2 THEN GOTO 4910
4830 IF Y4>184-CY OR Y4<TY THEN CD
4=-CD4
4840 X4=X4-CX
4850 GOSUB 3290
4860 IF X4<=144-CX AND C4<>1 THEN
C4=1:CALL &9000,A4,B4,V4
4870 IF X4<1 THEN C4=2:CALL &9000,
A4,B4,V4
4880 IF C4=1 THEN Y4=Y4+CD4:CALL &
9000,A4,B4,V4:CALL &9000,X4,Y4,V4:
B4=Y4

```

```

4890 A4=X4
4900 GOTO 4550
4910 RETURN
4920 '
4930 ' T A B L E A U 1
4940 '
4950 FOR I=200 TO 5 STEP -6:ENT 1,
10,5:1,10,5:1:SOUND 1,1,10,7,0,1:N
EXT
4960 CLS
4970 PRINT CHR$(23);CHR$(1)
4980 LOCATE 5,1:PEN 1:PRINT"ENERGI
E 99 %":EN=99
4990 RANDOMIZE(X):X=50:Y=100:XA=X:
YA=Y:CALL &9000,X,Y,0:FOR I=1 TO 2
0
5000 CX=INT(RND*10+10):CY=INT(RND*
40+20)
5010 V1=ROUND(RND*9+1.4):V2=V1:V3=
V1:V4=V1
5020 GOSUB 3500
5030 NEXT
5040 '
5050 ' T A B L E A U 2
5060 '
5070 RANDOMIZE(5):FOR I=1 TO 40
5080 CX=INT(RND*10+10):CY=INT(RND*
40+20)
5090 V1=ROUND(RND*9+1.4):V2=V1:V3=
V1:V4=V1
5100 GOSUB 3820
5110 NEXT
5120 '
5130 ' T A B L E A U 3
5140 '
5150 RANDOMIZE(5):FOR I=1 TO 40
5160 CX=INT(RND*10+10):CY=INT(RND*
20+10)
5170 V1=ROUND(RND*9+1.4):V2=V1:V3=
V1:V4=V1
5180 GOSUB 4530
5190 NEXT
5200 '
5210 ' T A B L E A U 4
5220 '
5230 RANDOMIZE(10)
5240 CX=INT(RND*10+10):CY=INT(RND*
20+10)
5250 V1=ROUND(RND*9+1.4):V2=V1:V3=
V1:V4=V1
5260 GOSUB 4170
5270 GOTO 5240
5280 ' SI BREAK
5290 SPEED KEY 10,3:PEN 1:END
5300 '
5310 ' FIN DU JEU
5320 '
5330 ENV 3,=1,10000:SOUND 129,0,0,
0,3,0,31
5340 BORDER 4,8:INK 0,4,8:SPEED IN
K 1,1
5350 IF SK(1)=132 THEN 5350 ELSE I
NK 0,0:BORDER 7
5360 FOR I=1 TO 200 STEP 6:ENT 1,
10,5:1,10,5:1:SOUND 1,1,10,7,0,1:N
EXT
5370 MODE 1:LOCATE 16,10:PRINT"TON
SCORE :";SC
5380 IF SC>RE THEN RE=SC
5390 IF RE>SC THEN LOCATE 1,15:PRI
NT NOMS;" avec "re:"Points":PRINT
a fait vachement mieux que ce scor
e" ELSE INPUT"C'est quoi ton nom "
;nom$
5400 LOCATE 1,20:PRINT"Au fait tu
veux faire une autre partie ?"
5410 IF INKEY(34)=0 THEN T1=0:T3=0
:T5=0:SC=0:GOTO 130
5420 IF INKEY(46)=0 THEN WHILE INK
E<>"":WEND:PRINT"N'oublie quand m
eme Pas de lire l'Hebdo.A la Proch
aine...":END
5430 GOTO 5410

```

SPECTRUM

Suite de la page 4

```

3230 RETURN
3240 REM FIN
3250 LET vie=vie-1
3260 IF vie=2 THEN PRINT AT 20,3
1:" "
3270 IF vie=1 THEN PRINT AT 20,2
9:" "
3280 IF vie=0 THEN PRINT AT 20,2
7:" "
3290 IF vie=0 THEN GO TO 3500
3305 GO SUB 2700: LET SC1=SC+SC1
3310 LET SC=0: GO TO 4000+100*NV2
3320 STOP
3330 FOR I=1 TO 30: BEEP .01,20:
BEEP .01,30: BEEP .01,10: NEXT
I
3340 LET SC1=SC+SC1: IF SC1>h(1) T
HEN BEEP 1,3: FOR W=5 TO 2 ST
EP -1: LET h(w)=h(w-1): LET h(w)
=h(w)-1: NEXT W: LET B=1: LET
h(1)=SC1: GO TO 3600
3350 FOR W=2 TO 5: IF SC1>h(w) T

```

```

HEN GO TO 3550
3350 NEXT W
3360 GO TO 3600
3370 LET B=1
3380 CLS
3390 PRINT AT 1,7: PAPER 2: INK
6:" C L A S S E M E N T "
3410 FOR J=2 TO 10 STEP 2: PRINT
AT J,2,5: INK 2,7,2:" "; INK 6:
h(J/2):TAB 15: INK 1:" par ";TAB
2,7: INK 4:h(J/2): NEXT J
3415 IF B=1 THEN GO SUB 3625
3420 FOR I=0 TO 500: NEXT I: GO
TO 7000
3425 FOR U=0 TO 2: LET ca=32
3430 LET ca=ca+1:(ca<32)
3435 PRINT AT w+4,27+u; INK 4:CH
R$ ca
3436 BEEP .01,5
3437 FOR I=0 TO 30: NEXT I
3440 IF INKEY(34)=0 THEN LET h(w)
=h(w)-1: CHR$ ca: NEXT U: LET B=0:
GO TO 7000
3444 IF ca=32 THEN LET ca=64
3445 IF ca=90 THEN LET ca=32

```

```

3650 GO TO 3626
3655 STOP
4005 GO TO 20
4100 REM niveau 1
4110 INK 7: PAPER 1: FOR f=0 TO
25: PRINT AT 0,f;"#";AT 21,f;"#":
NEXT f
4111 FOR f=0 TO 21: PRINT AT f,0
;"#";AT f,25;"#": NEXT f
4115 PRINT INK 4: PAPER 0;AT 8,1
5:"0";AT 9,15:"1";
4116 PRINT INK 4: PAPER 0;AT 19,
14:"1";AT 20,14:"2"
4120 RESTORE 4190: GO TO 4204
4200 DATA "M",1,0,1,7,5,8,2,21,7
,22,8,9,11,10,11,20,15,3,15,11,1
7,12,18,24,19,22,20,10,201,201,
4191 DATA "#",7,1,9,7,10,7,11,7,
12,7,15,17,15,15,19,15,20,15,
21,15,22,201,201
4192 DATA "3",0,2,16,4,13,8,20
,12,18,13,5,13,15,17,9,17,16,19,
7,20,16,201,201
4193 DATA "7",0,1,23,5,21,6,5,
8,2,13,12,15,8,16,4,17,20,20,21,
9,12,20,20
4194 DATA "4",4,0,2,9,10,3,201,
201
4195 DATA "4",4,0,19,3,4,18,255,
255

```

```

4200 REM niveau 2
4201 FOR f=0 TO 25: INK 7: PAPER
1: PRINT AT 0,f;"#";AT 21,f;"#":
NEXT f
4202 FOR f=0 TO 21: INK 7: PAPER
1: PRINT AT f,0;"#";AT f,25;"#":
NEXT f
4203 RESTORE 4295
4204 PAPER 0: INK 6
4205 READ a$: READ ink: READ pap
4206 READ x,y: IF x=201 OR y=201
THEN GO TO 4205
4207 IF x=255 OR y=255 THEN GO T
O 5500
4210 PRINT AT x,y; INK ink; PAPER
p$:
4211 GO TO 4206
4295 DATA "#",7,1,5,10,5,11,5,12
,5,13,5,14,11,13,12,13,13,13,14,
13,17,5,17,2,17,5,17,4,17,5,18,1
7,18,18,18,19,18,20,201,201
4296 DATA "0",1,7,0,2,5,6,14,8,2,9
,21,12,9,13,15,16,18,18,2,20,15,
20,24,201,201

```

A SUIVRE...

SHOGUN

Subtil jeu de réflexion pour méninges blasées en mal d'exotisme...

Youri ANDRAUD

AMSTRAD



SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

ELLES SONT BIEN
ROULÉES LES
MOMIES
FRANÇAISES?

SUITE DU N°161

```

1190 SYMBOL 105,255,128,131,132,12
9,128,132,131:SYMBOL 106,255,1,129
,65,129,65,65,129
1200 SYMBOL 107,255,128,128,129,13
0,135,128,129:SYMBOL 108,255,1,129
,129,129,193,129,193
1210
1220 SYMBOL 109,255,128,159,136,13
2,130,129,128:SYMBOL 110,255,1,249
,17,33,65,129,1
1230 SYMBOL 111,255,128,143,159,15
9,179,161,128:SYMBOL 112,255,1,241
,249,249,205,133,1
1240 SYMBOL 113,129,131,133,129,12
9,131,128,255:SYMBOL 114,1,1,1,1,1
,129,1,255
1250 SYMBOL 115,131,132,128,129,13
0,135,128,255:SYMBOL 116,129,65,65
,129,1,193,1,255
1260 SYMBOL 117,131,132,129,128,13
2,131,128,255:SYMBOL 118,129,65,12
9,65,65,129,1,255
1270 SYMBOL 119,128,129,130,135,12
8,129,128,255:SYMBOL 120,129,129,1
29,193,129,193,1,255
1280 RETURN
1290
1300 *****
*****
1310 **      INITIALISATION
**
1320 *****
*****
1330
1340 DIM a(63),b(14),c(2),x(7),y(7)
,d(63),e(14),x1(14),y1(14),dx(14)
,ar(24),fr(16)
1350 yy1=6:yy2=6:J1=1:J2=0
1360 FOR i=1 TO 14:e(i)=1:NEXT

```

```

1370 FOR i=0 TO 7
1380 x(i)=258+(i*45):y(i)=56+(i*40)
):NEXT
1390 FOR i=0 TO 7:d(i)=1:NEXT:FOR
i=56 TO 63:d(i)=2:NEXT
1400 FOR i=0 TO 63:a(i)=1:NEXT
1410 RESTORE 1420:FOR i=1 TO 14:RE
AD j:b(i)=a(j):NEXT:c(1)=a(3):c(2)
=a(60)
1420 DATA 0,1,2,4,5,6,7,56,57,58,5
9,61,62,63
1430 FOR I=0 TO 2:X1(I+1)=X(I):Y1(
I+1)=Y(O):NEXT:FOR I=4 TO 7:X1(I)=
X(I):Y1(I)=Y(O):NEXT
1440 FOR I=56 TO 59:X1(I-48)=X(I-5
6):Y1(I-48)=Y(7):NEXT:FOR I=61 TO
63:X1(I-49)=X(I-56):Y1(I-49)=Y(7):
NEXT
1450 X2(1)=X(3):X2(2)=X(4):Y2(1)=Y
(O):Y2(2)=Y(7)
1460 RETURN
1470
1480 *****
1490 **      A F F I C H A G E **
1500 *****
1510
1520 TAG:ORIGIN 0,0
1530 FOR i=1 TO 7
1540 dx=INT(RND*4)+1:DX(I)=DX:PLOT
x1(i),y1(i),3:ON dx GOTO 1570,158
0,1590,1600
1550 NEXT i
1560 GOTO 1610
1570 PRINT"ef":PLOT x1(i),y1(i)-1
6,3:PRINT"ab":GOTO 1550
1580 PRINT"gh":PLOT x1(i),y1(i)-1
6,3:PRINT"ab":GOTO 1550
1590 PRINT"ij":PLOT x1(i),y1(i)-1
6,3:PRINT"ab":GOTO 1550
1600 PRINT"kl":PLOT x1(i),y1(i)-1
6,3:PRINT"ab":GOTO 1550
1610 FOR i=8 TO 14
1620 dx=INT(RND*4)+1:dx(i)=dx:PLOT
x1(i),y1(i),2:ON dx GOTO 1650,166
0,1670,1680

```

```

1630 NEXT i
1640 GOTO 1690
1650 PRINT"mn":PLOT x1(i),y1(i)-1
6,2:PRINT"qr":GOTO 1630
1660 PRINT"mn":PLOT x1(i),y1(i)-1
6,2:PRINT"st":GOTO 1630
1670 PRINT"mn":PLOT x1(i),y1(i)-1
6,2:PRINT"uv":GOTO 1630
1680 PRINT"mn":PLOT x1(i),y1(i)-1
6,2:PRINT"wx":GOTO 1630
1690 dx=INT(RND*2)+1:dx1=dx:PLOT x
2(1),y2(1),3:ON dx GOTO 1700,1710
1700 PRINT"ef":PLOT x2(1),y2(1)-1
6,3:PRINT"cd":GOTO 1720
1710 PRINT"gh":PLOT x2(1),y2(1)-1
6,3:PRINT"cd":GOTO 1720
1720 dx=INT(RND*2)+1:dx2=dx:PLOT x
2(2),y2(2),2:ON dx GOTO 1730,1740
1730 PRINT"op":PLOT x2(2),y2(2)-1
6,2:PRINT"qr":TAGOFF:RETURN
1740 PRINT"op":PLOT x2(2),y2(2)-1
6,2:PRINT"st":TAGOFF:RETURN
1750 IF J1=1 THEN YY1=YY1-1:LOCATE
2,YY1:PRINT "":GOSUB 3470 ELS
E 1770
1760 GOTO 1820
1770 YY2=YY2-1:LOCATE 8,YY2:PRINT"
":GOSUB 3470
1780
1790 *****
**
1800 **      D E P L A C E M E N T
**
1810 *****
**
1820
1830 MB=UY1:MB2=UY3:MB1=UY2:MB3=UY
4
1840 AX1=MB:AX2=MB2:AY1=7-MB1:AY2=
7-MB3
1850 CO1=AX1+(8*AY1):CO2=AX2+(8*AY
2)
1860 IF J2=1 AND (D(CO1)<>2 OR D(C
O2)=2) THEN 1750
1870 IF J1=1 AND (D(CO1)<>1 OR D(C

```

```

O2)=1) THEN 1750
1880 FOR I=1 TO 14:IF CO1=B(I) THE
N 1900 ELSE NEXT
1890 FOR I=1 TO 2:IF CO1=C(I) THEN
1910 ELSE NEXT
1900 IF E(I)=0 THEN 1750 ELSE NM=D
X(I):GOTO 1930
1910 IF I=1 THEN NM=DX1 ELSE NM=DX
2
1920 ds=1
1930 ON NM GOTO 1940,2170,2370,244
0
1940 IF CO2=CO1+1 OR CO2=CO1-1 OR
CO2=CO1-8 OR CO2=CO1+8 THEN 1950 E
LSE 1750
1950 IF ds=1 THEN ds=0:DF=1
1960 IF J1=1 THEN 2060
1970 IF DF=1 THEN 2020
1980 FOR I=1 TO 7:IF CO2=B(IZ) TH
EN E(IZ)=0:B(I)=B(IZ):D(CO1)=0:D(C
O2)=2:B(IZ)=70:GOTO 3400
1990 NEXT
2000 IF CO2=C(1) THEN GOTO 4260
2010 GOTO 4160
2020 FOR I=1 TO 7:IF CO2=B(IZ) TH
EN E(IZ)=0:C(2)=B(IZ):D(CO1)=0:D(C
O2)=2:B(IZ)=70:GOTO 3400
2030 NEXT
2040 IF CO2=C(1) THEN GOTO 4260
2050 GOTO 4160
2060 IF DF=1 THEN 2110
2070 FOR IZ=8 TO 14:IF CO2=B(IZ) T
HEN E(IZ)=0:B(I)=B(IZ):D(CO1)=0:D(
CO2)=1:B(IZ)=70:GOTO 3400
2080 NEXT
2090 IF CO2=C(2) THEN GOTO 4260
2100 GOTO 4160
2110 FOR IZ=8 TO 14:IF CO2=B(IZ) T
HEN E(IZ)=0:C(1)=B(IZ):D(CO1)=0:D(
CO2)=1:B(IZ)=70:GOTO 3400
2120 NEXT
2130 IF CO2=C(2) THEN GOTO 4260
2140 GOTO 4160

```

A SUIVRE...

DESASS

Un désassembleur 100% en langage machine ? Ça ne se refuse pas !.. Emmanuel DE LAPPARENT

Mode d'emploi :
Ce désassembleur en LM permet comme son nom l'indique, le désassemblage des instructions du Z80 sous forme de mnémoniques. Son appel se fait par EXEC &H700 ou par appui sur F1. L'ordinateur attend alors l'adresse de désassemblage en hexadécimal (sur 4 caractères) sans le préfixe &H. L'arrêt ou la poursuite du défillement s'effectue par appui sur la touche directionnelle de droite, la sortie du désassembleur et le retour sous Basic par la touche directionnelle du bas. Ce programme n'étant pas directement relogable, le programme source est offert sous la forme de 7 blocs au format de l'assembleur de Micro-Systèmes, afin que les joueurs canonistes puissent le reloger à leur convenance.

LISTING 1

```

10 CLEAR30, &H6FF:INIT#1, "CASI":INPUT#1,
NS:MOTOR:PRINT"Codes: "NS:I=INP(1)
20 FOR I=&H700TO&HFFA:POKE I, INP(1):NEXT:
MOTOR
30 KEY*(I)="DESEXEC&H700"+CHR*(13)
40 PRINT"DESASSEMBLEUR: F1 ou EXEC&H70
0"
50 NEW

```

LISTING 2

```

10 CLEAR200, &H14FF:DEFINT A-U:DEFSTRV Z:D
=&H1500:E=D
20 S=0:PRINTHEX$(D-&HE00) " :V=":INPUT
V:IF V="FIN" THEN G
30 IFLEN(V)<4 THEN PRINT"ERREUR !":BEEP 1
0,10:GOTO 20
40 FOR I=0TO31:A=VAL("&H"+MID$(V,I*2+1,2)
):POKE I,A:S=S+A:NEXT:INPUT"Somme=":I
50 IFS<7 THEN PRINT"ERREUR !":BEEP 10,10:G
OTO 20 ELSE D=32:GOTO 20
60 PRINT"Appuyer sur ESPACE pour sauveg
arder sur cassette..."
70 IFNOT KEY(" ") THEN 70
100 INIT#1, "CASO":PRINT#1, "DESASS":MOTO
R:FOR I=1TO1000:NEXT
110 FOR I=&H1500TO&H1DFA:OUT#1,PEEK(I):NE
XTI:MOTOR:END

```

LISTING 3

```

700:CD4F0DCBDCDCD670DCD2E07CD5F0DCBDC0
3EB2010100116E02CD2FC93A6E02
Somme= 3127
720:FE332005CDC5C818DDFE3520D9C92A50E7E
32520EF5CB3FCB3FCB3F32550EF1
Somme= 3787
740:F5E60732540E1FE40300C37307FEB03003

```

Sauvez tout d'abord le listing 1 (loader). Tapez ensuite et lancez le listing 2. Ce dernier est destiné à implanter en mémoire les codes du désassembleur par "paquets" de 32 octets à raison de 2 caractères par octet. Entrez telle quelle chaque ligne de code (sans espace), validez, puis tapez la somme de contrôle correspondante à la demande de l'ordinateur. En fin de saisie, tapez le mot FIN, puis sauvegardez votre langage machine sur cassette à la suite du listing 1 (suivre l'indication). Le désassembleur étant implanté très bas (à partir de &H700), l'implantation des codes lors de la saisie s'effectue en fait de &H1500 à &H1DFA. Ainsi, le programme chargeur peut fonctionner correctement dans l'espace disponible pour le Basic. Ce n'est qu'après la sauvegarde des codes sur cassette et leur rechargement par le programme loader (qui charge et implante le LM en &H700) que votre programme est opérationnel.

Les routines sont situées de &H700 à &HE4F, les variables de &HE50 à &HE67 et les caractères des mnémoniques de &HE68 à &HFFA.

```

C34709FEC03803C36E0921680E3A
Somme= 3293
760:550ED60FCD170E21AE0E3A540EC31E0E0000
00F5CB3FCB3FCB3FCB3F21BE0E0CD
Somme= 2937
780:AF0D22590E1FE0200621390FC3210E0FE08
200621600FC3210E3A540E0FE0020
Somme= 2365
7A0:06CDE907C3240E0F012006CDA08C3240E0FE
022006CDA008C3240E0F032006CDA0
Somme= 2773
7C0:F308C3240E0E042006CDA1009C3240E0E0520
06CD2009C3240E0E062006CD2509
Somme= 2604
7E0:C3240ECD3D09C3240E21C60E3A550ED602CD
170ECD5F0D2A500E1600E2319CB
Somme= 2453
800:2330040100FF093820D3A520EE60FFE0920
1521870FCDECD0D21C20E0CDECD03E
Somme= 2799
820:2EEF2A590EC3E0CD5F0DCD5F0D21680ECD
EC0D2A590ECDECD03E2EEFC3DA0D
Somme= 3477
840:3A520E0F203860CD5F0DCD5F0D3A520E0FE22
201221830FCDECD0CDDA0DCD420E
Somme= 3064
860:21C20E3E0C0DE2A201621680ECD0D21C2
0ECD0C0D490E0CDDA0D329EFC9
Somme= 3606
880:FE32201021830FCDECD0CDDA0DCD420E3E41
EFC9FE3AC0217E0FCDECD03E28EF
Somme= 3746
8A0:CD0A0D3E29EFC9E60FFE0A201001412EED43
570E010000ED435B0E180E010000
Somme= 2502
8C0:ED43570E012E41ED435B0E21680ECD0CD3A
570EB2805EFA380E0E3E28EF2A
Somme= 2939
8E0:590ECDECD03E29EFC3A50E0B7CB8F3A50EEF
C93A520EE60FFE0B200821E30FC
Somme= 3472
900:EC0D180621E70FCDECD02A590EC3E0CD21E7
0FCDECD021AE0E3A550E0C170EC9
Somme= 3155
920:21E30F18EE21680ECD0DCD5F0D21AE0E3A

```

```

550ECD170E3E2EEFC3E50D21E40E
Somme= 3134
940:3A550E0C170EC9FE762006215C0FC3210E21
680E0CDECD21AE0E3A550ED608CD
Somme= 2802
960:170E3E2EEF21AE0E3A540EC31E0E0EFCB2057
CD5F0D7E32520E0FE40301A218FOE
Somme= 2743
980:CB3FCB3FCB3FC3CD170E3E20E21AE0E3A520E
E607C31E0E21AE0E0CB3FCB3FCB3FC
Somme= 3234
9A0:CB3FCB3FCB3F3DCD170E3E20E0FE3A520EE63F
CB3FCB3FCB3FC630E0FE2EEF21AE
Somme= 3718
9C0:0E3A520EE607C31E0E0E0E2FC10ACD5F0D2A
500E7E32520E0E0CB3FCB3F3255
Somme= 3234
9E0:0E3A520E0E0A381621B0F3A520EE603CD17
0E21340F3A550E0E0614C31E0EE06F
Somme= 2347
A00:32540E0E00201721AD0FCDECD021AE0E3A55
0E0B08CD170E21B00FC3210E0FE01
Somme= 2695
A20:201121B40FCDECD021AE0E3A550E0E0608C31E
0E3A520E0E0CB3FCB3FCB3F640A
Somme= 3006
A40:21BE0E0DAF0D225D0E3A540E0E02201A3A52
0E0E0F0E22005218C0F180321C3
Somme= 3440
A60:0FCDECD02A5D0E0C3210E0E032039CD5F0DCD
5F0D3A520E0E0F03201221830F
Somme= 2717
A80:CDECD0CDDA0DCD420E2A5D0E0C3210E21680E
CDECD02A5D0E0CDECD04D0E0CDDA
Somme= 3489
AA0:0D3E29EFC3240E0FE07200B21380F3A550E0E6
08C31E0E3A520E0FE44200621CF0F
Somme= 2398
AC0:C3210E0FE45200621CA0FC3210E0FE46200621
D20FC3210E0FE4D200621DE0FC321
Somme= 2824
AE0:0E0E06200621D60FC3210E21DA0FC3210E01
000E0D435B0E3A540E0E00201121
Somme= 2306
B00:720FCDECD021020F3A550E0E618C31E0E0E02

```

```

200821760F225B0E180AFE042006
Somme= 2198
B20:21790F225B0E3A5C0E0E020820D5F0DCD5F
0E2A5B0E0CDE0D3A550E0618210E
Somme= 2455
B40:0FCD170E3E2EEFCDDA0CD3240E3A520EE60F
32670E0E01200821690F225B0E18
Somme= 2462
B60:0A0E05200621D60FD25B0E3A5C0E0E002819
2A5B0E0CDE0D3A550E0623FCB3FCB
Somme= 2576
B80:CB3FDF60C210E0FC31E0E3A540E0E062014
CD5F0D3A550E061721680ECD170E
Somme= 2424
BA0:CDE0D3A540E0FE072012218B0FCDECD03A52
0E06C747CD490DC3240E3A670E0E
Somme= 3254
BC0:092013A520E0C3FCB3FCB3FDF60C2116
0FC31E0E3A520E0E0D2009214958
Somme= 2677
BE0:22570E03760CFE0D200921495922570E0C376
0CFE3200621E0B0FC3210E0E0E020
Somme= 3260
C00:0621E0DF0C3210E0E0E062006218F0FC3210E0E
E3200C21970FCDECD021C0E0C321
Somme= 3140
C20:0E0F032012D5F0D219F0FCDECD0CDE050D21
A40FC3210E0E0D2012D5F0D21A7
Somme= 3440
C40:0FCDECD0CDE050E29EFC3240E0E0FC3200C0D
5F0D5F0D21760FCDECD0CDDA0D
Somme= 3681
C60:FECDD0FC0D5F0DCD5F0D21790FCDECD0CDDA
0DC3240E0C0D5F0D2A50E0237E0B27
Somme= 3288
C80:300E0CB1F473E0090473E2D325B0E1808CB3F
473E2B325B0E2A570E225F0E3A5B
Somme= 1970
CA0:0E32610E3E2A32620E78CB3FCB3FCB3FCB3F
FE0A3802C607C3032620E78E60F
Somme= 2920

```

CANON X07



A SUIVRE...

LE VASE D'OR

La légende disait : "celui qui trouvera le vase d'or, sera doté d'une sagesse infinie et d'une force incommensurable". Bon d'accord, mais cet objet aux pouvoirs non-négligeables, est maintenant entre les mains du docteur GENIUS, peinaud dans son château...

Philippe SILLON



**SERVEUR
HEBDOGICIEL**
3615 + HG
PUIS ENVOI

SUITE DU N°161

```
9200 IFA$="N"ANDPEEK(4107)>0ANDB7<
>1THENG$=" J'AI LA CORDE ":GOSUB
10000:B7=1
9202 IFA$="N"ANDB7=1THENG$=" J'AI
DEJA LA CORDE ":GOSUB10000:B7=1
9210 IFA$="O"ANDPEEK(4109)ANDB8<1
THENG$="J'AI LE PIED DE BICHE":GOS
UB10000:B8=1:FF=2
9212 IFA$="O"ANDB8=1THENG$=" J'AI
DEJA LE PIED":GOSUB10000
9220 IFA$="P"ANDPEEK(4110)>0ANDB9<
>1THENGOSUB10700
9222 IFA$="P"ANDB9=1THENG$="J'AI D
EJA LE PISTOLET":GOSUB10000:A1=1
9230 IFA$="R"ANDB3=1ANDC1<1ANDPEE
K(4101)>0THENG$="JE MET DANS LE VE
PRE":GOSUB10000:C1=1
9232 IFA$="R"ANDC1=1THENG$=" J'
AI DEJA VERSE":GOSUB10000
9240 IFA$="O"ANDC1=1ANDJ1<1THENG$
="JE BOIS,ET C'EST BON":GOSUB1000
0:J1=1:EN1=50
9242 IFA$="O"ANDJ1=1THENG$=" J'
AI DEJA BU!":GOSUB10000
9250 IFA$="T"ANDB9=1ANDP1<1THENG$
=" JE TIRE ":GOSUB10000:H=2
9252 IFA$="T"ANDP1=1ANDB9=1THENG$="
JE TIRE ":GOSUB10000:GOTO1000
70
9260 IFA$="U"THEN21000
9270 IFA$="V"ANDPEEK(4106)>0THENG0
SUB10330
9280 IFA$="W"AND01=1THENGOSUB10710
9290 IFA$="X"ANDPEEK(4105)>0THENG0
SUB10500:POKE4105,PEEK(4105)-1
9590 GOTO9000
10000 PRINT"*****"
10010 G$="":FOR=1TO2000:NEXT
10010 PRINT"*****":RETOUR
10011 IFA$="K"ANDR2=0THENEND
10020 PRINT"*****"
10030 PRINT"*****":BJ=2:A$="":RETURN
10040 PRINT"*****":A$="":BG=2:RETURN
10040 PRINT"*****":ID"
:PRINT"*****"
10050 PRINT"*****":POKE7865,34:
U=3:RETURN
10050 PRINT"*****"
:RETURN
10060 PRINT"*****"
:RETURN
10070 PRINT"*****"
10080 FORR=1TO6:PRINT"*****"
:NEXT
10090 PRINT"*****":GOTO2
3000
10100 PRINT"*****"
JE VOUS EST DEJA DIT ":FORR=1TO20
00:NEXT
10110 PRINT"*****"
:A$="
10120 PRINT"*****"
QUE LE COUTEAU NE ":FORR=1TO20
00:NEXT
10130 PRINT"*****"
10140 PRINT"*****"
SERVIRA A RIEN,BON!":FORR=1TO20
00:NEXT
10150 PRINT"*****"
:A$="":A2=1
:RETURN
10200 G$=" J'AI LA LAMPE QUI NE":G
OSUB10000:G$=" SERVIRA QU'UNE FOIS
":GOSUB10000:RETURN
10210 GOSUB10030:G$=" JE RAMASSE
LA CLE":GOSUB10000:GOSUB10050:H=2:
RETURN
10300 G$=" VOUS MOURREZ A LA ":G
OSUB10000:G$="SUITE DU GRAVE PLAIE
":GOSUB10000
10310 G$="A LA MAIN EN ESSAYANT":G
OSUB10000:G$=" DE CASSE LE MIROIR
":GOSUB10000
10320 GOTO21000
10330 G$="JE MET LES BALLE DE":G
OSUB10000:G$=" LA BOITE DANS LE":G
OSUB10000
10340 G$=" PISTOLET":GOSUB100
00:H=2:POKE4106,PEEK(4106)-1:RETUR
N
10350 G$=" J'AI PRIS LA CLE":GOSU
B10000:POKE4104,PEEK(4104)-1:H=2:R
```

```
ETURN
10400 G$="LA CLE QUE VOUS AVEZ":G
OSUB10000:G$="PRIS ETAIT RECOUVERT"
:GOSUB10000
10410 G$=" DE PETIT POINTE...":G
OSUB10000:G$=" EMPISONNE ":GOSUB
10000
10420 G$="EST VOUS ETES MORT A":G
OSUB10000:G$="LA SUITE D'UNE PIQUE
":GOSUB10000
10430 FORR=1TO2000:NEXT:GOSUB21000
10500 G$=" J'ALLUME LA LAMPE":G
OSUB10000:POKE4105,PEEK(4105)-1:GOSU
B3000:Y1=1:GOTO3500
10600 PRINT"*****":POKE36879,110:P1=0:
J=0:H=0:KL=0:G$="":A$="":GH=0:GJ=0
:01=0:02=0
10601 B1=0:B2=0:B3=0:B4=0:B5=0:B6=
0:B7=0:B8=0:B9=0:GOTO11
10610 G$=" J'AI PRIS LA HACHE":G
OSUB10000:FF=2:A$="":B2=1:RETURN
10620 G$=" J'AI LA 'BOUTEILLE":G
OSUB10000:B3=1:POKE4102,PEEK(4102)-1
:RETURN
10630 G$=" J'AI LE VERRE":GOSUB
10000:B4=1:POKE4101,PEEK(4101)-1:R
ETURN
10640 ME$="VOTRE ENERGIE EST A":G
OSUB10660:ME$="0 EST VOUS ETES MORT
":GOSUB10660
10650 GOTO21000
10660 PRINT"*****"
ME$="":FOR=1TO2000:NEXT:RETURN
10700 G$=" J'AI LE PISTOLET":GOSU
B10000:A1=1:B9=1:POKE4110,PEEK(411
0)-1:RETURN
10710 G$=" J'ALLUME LA TORCHE":G
OSUB10000:LA1=1:Y1=0:GOSUB3000:GOTO
3500:RETURN
10720 PRINT"*****"
10721 FORR=1TO6:PRINT"*****"
:NEXT
10722 PRINT"*****"
10725 G$="JE CASSE LE MIROIR ET":G
OSUB10000:G$=" DERRIERE UNE BOMBE
":GOSUB10000
10730 G$="EXPLOSA EST VOUS ETES":G
OSUB10000:G$=" MORT,ADIEU!!!!!!":
GOSUB10000:GOTO21000
20000 A$=T1$:PRINT"*****":POKE36879,
25:POKE36869,240
20010 PRINT"*****"
20011 PRINT"*****"
20012 PRINT"*****"
*****
* INVENTAIRE *
```

```
20013 PRINT"*****"
20014 PRINT"*****"
20020 PRINTPEEK(4100)+PEEK(4102)"
BOUTELLES"
20030 PRINTPEEK(4101)" VERRE"
20050 PRINTPEEK(4103)" COUTEAU"
20060 PRINTPEEK(4104)" CLE"
20070 PRINTPEEK(4105)" LAMPE"
20080 PRINTPEEK(4106)" BOITE CARTO
UCHE"
20090 PRINTPEEK(4107)" CORDE"
20100 PRINTPEEK(4108)" HACHE"
20110 PRINTPEEK(4109)" PIED DE BIC
HE"
20120 PRINTPEEK(4110)" PISTOLET"
20123 PRINT"ENERGIE"EN1"%":POKE7
672,0
20130 POKE198,0:WAIT198,1:PRINT"J"
:POKE36869,255:POKE36879,110:GOTO
16
20140 FORR=0TO505:POKE7680+R,4:NEX
T:POKE36879,110:POKE36869,255:GOTO
1000
21000 PRINT"*****":POKE36879,8:POKE3
6869,240
21010 PRINT"*****"
21020 PRINT"*****"
21030 PRINT"*****"
21040 PRINT"*****"
21050 PRINT"*****"
21060 PRINT"*****"
21070 PRINT"*****"
21080 PRINT"*****"
21090 PRINT"*****"
21100 PRINT"*****"
21110 PRINT"*****"
VOUS"*****"
21120 PRINT"*****"
21130 PRINT"*****"
21140 PRINT"*****"
21150 PRINT"*****"
21160 PRINT"*****"
21170 PRINT"*****"
GOSUB22
000
21180 PRINT"*****"
SUIS DESOLE DE VOUS":POKE198,0:WA
IT198,1
21190 PRINT"*****"
UITTE COMME CA MAIS ":POKE198,0:WA
IT198,1
```

A SUIVRE...

L'ANTRE

Au 12^{ème} siècle, dans un sinistre château de la forêt noire, le maléfique mais génial comte de Beaufaignant s'apprête à chambouler le futur (le monde où nous vivons) en modifiant le passé. Qu'advient-il du futur qui est notre présent, si le passé qui a été n'est plus ce qu'il fut ?.. Bref, vous êtes chargé de mettre un terme à cette machination temporelle.

Vincent BAUCHET

SUITE DU N°161

```
1990 DATA " .,111 11"
2000 DATA " :*,111 11"
2010 DATA " :*,111 11"
2020 DATA " :*,111 11"
2030 DATA " :*,111 11"
2040 DATA " :*,111 11"
2050 RESTORE 1960:FOR Y=1 TO 9:READ A$:LOCATE (Y,2):PRINT A$:NEXT
2060 CALL EFF:PRINT "Vous apercevez une porte au fond"
2070 CALL QVY
2080 PRINT "1 Vous ouvrez la porte"
2090 PRINT "2 Vous retournez dans la cour"
2100 A$=KEY$
2110 IF A$="2"THEN 1590
2120 CALL EFF
2130 PRINT "Vous ouvrez la porte et vous découvrez de nombreux gardes"
2140 PRINT "Vous tentez de faire front mais ils sont trop nombreux"
2150 PRINT "Vous vous enfuyez sous l'averse de fle-ches vous perdez"
2160 ENDU=INTRND(6)
2170 PRINT ENDU;" Points d'endurances"
2180 EN=EN-ENDU:CALL COLOR(0CB):ENDU=0
2190 PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE"
2200 A$=KEY$
2210 !
2220 ! EMPLACEMENT ACCESOIRES
2230 !
2240 H=INTRND(3)+2:CLE(H)=1
2250 H=INTRND(3)+2:PAR(H)=1
2260 !
2270 CALL CHAR(41,"7BFDFDFEFF7F7BFDFE")
2280 CALL CHAR(42,"FEFDFBF7F7FDFDFBF7F")
2290 RANDOMIZE H=INTRND(3)
2300 CLS:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
2310 CALL COLOR("1B$"):MON$="GARDE":GOSUB 390:S2$=A$&B$:GOSUB 100:S3$=A$&B$
2320 DATA "AR3*3..1>>>1A"
2330 DATA "AR3*3..1>>>1A"
2340 DATA "AR3*3..1>>>1A"
2350 DATA "AR3*3..1>>>1A"
2360 DATA "AR3*3..1>>>1A"
2370 DATA "AR3*3..1>>>1A"
2380 RESTORE 2320:FOR Y=1 TO 6:READ A$:LOCATE (Y,2):PRINT A$:NEXT:CALL EFF
2390 H=INTRND(3):IF H=1 THEN CALL COMBAT(EN,HA,MON$,S2$,S3$)
2400 CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
2410 CALL EFF
2420 PRINT "Vous trouvez un croisement,il y a un"
2430 PRINT "chemin au nord,un vers l'est,un vers"
```

EXELVISION EXL 100



```
2440 PRINT "l'ouest"
2450 CALL QVY
2460 PRINT "1 Aller vers le Nord"
2470 PRINT "2 Aller vers l'est"
2480 PRINT "3 Aller vers l'ouest"
2490 PRINT "4 Fouiller ce croisement"
2500 A$=KEY$
2510 IF A$="1"THEN 3230
2520 IF A$="2"THEN 3800
2530 IF A$="3"THEN 2640
2540 IF CLE(3)=0 AND PAR(3)=0 THEN MON$="RAT":CALL EFF
2550 IF CLE(3)=0 AND PAR(3)=0 THEN CALL COMBAT(EN,HA,MON$,S2$,S3$)
2560 IF CLE(3)=0 AND PAR(3)=0 THEN GOTO 2300
2570 CALL EFF
2580 IF PAR(3)=1 THEN 2610
2590 PRINT "Vous découvrez une clef,vous la Prenez":OB$=OB$&" clef":CLE(3)=0
2600 CL=1:CH=CH+1:PAUSE 3:GOTO 2300
2610 PRINT "Vous trouvez un parchemin,vous le Prenez":CH=CH+1
2620 PRINT "sans le lire car un garde arrive":OB$=OB$&" Parchemin":PAR(3)=0
2630 PA=1:PAUSE 3:GOTO 2300
2640 !
2650 ! SALLE 4
2660 !
2670 CLS:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
2680 CALL COLOR("1B$"):CALL CHAR(44,"FFFFFFFFFFFFFFFFF00")
2690 DATA "AAAAA2AAAAA"
2700 DATA "AAAA",,AAAAA
2710 DATA "AAAA",1,3AAAA
2720 DATA "....",1,3....
2730 DATA "....",1,3....
2740 DATA "....",1,3....
2750 DATA "....",1,3....
2760 DATA "....",1,3....
2770 DATA "....",1,3....
2780 RESTORE 2690:FOR Y=1 TO 9:READ A$:LOCATE (Y,2):PRINT A$:NEXT
2790 CALL EFF
2800 PRINT "Vous etes dans une salle avec au fond"
2810 PRINT "une cheminée,il y a un tableau au dessus";
2820 PRINT "de cette dernière et un tapis qui s'ét-"
2830 PRINT "end à vos pieds":CALL QVY
2840 PRINT "1 Soulever le tapis"
2850 PRINT "2 Soulever le tableau"
2860 PRINT "3 Inspecter la cheminée"
2870 A$=KEY$
2880 IF A$="1"THEN 2940
2890 CALL EFF:PRINT "Vous soulevez le tapis et découvrez un"
2900 PRINT "bouton qui vous intrigue,vous appuyez"
2910 PRINT "sur celui là ,le sol se dérobe,vous tombez dans un gouffre"
2920 CALL COLOR(0CB):PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE"
2930 A$=KEY$:GOTO 5970
2940 IF A$="2"THEN 3090
```

A SUIVRE...

WHIPPING BOY

Comment conquérir le cœur d'une belle et riche jeune femme, lorsqu'on est fauché comme les blés et pas spécialement courageux...

Sylvain ROYER

Mode d'emploi :
Sauvegardez par CLOAD (sous un nom de votre choix) le programme de présentation (listing 1) et à la suite par SAVE"CAS:BOY" le programme principal (listing 2). Les règles sont incluses dans la présentation.

LISTING 1

```

10 REM
20 REM WHIPPING-BOY
30 REM
40 REM
50 REM ceci est le programme de
60 REM présentation.Vous pouvez
70 REM ne pas le taper.
80 REM
90 REM
100 OPEN"GRP:" AS 1
110 GOSUB 520
120 GOSUB 2060:PLAY"T25504AC"
130 PRINT#1,"REGLES DU JEU o/n "
140 AS=INPUT$(1)
150 IF AS="N"ORAS="n"THEN GOSUB 2060:
PRINT#1,"Loading....":CLOSE 1:RUN"BO
Y"
160 IF AS="O" OR AS="o" THEN GOTO190
170 GOTO 120
180 REM
190 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40:COLOR 3
200 LOCATE 2,1:PRINT"Vous voulez cons
uérir le cœur d' une riche et belle
Jeune femme.Mais hésitante,celle-ci u
ous réclame une preuve d'amour,un dia
mant.Malheureusement,vous êtes fauché
.Mais heureusement,il existe une clé
magique qui apporte";
210 PRINT" la fortune à celui qui la
possède.Mélas,cette clé se trouve dan
s un ancien château,protégé par des "
;
220 PRINT"esprits maléfiques qui se s
ont réincarés sous la forme d' objet
s qui errent à travers le château...
Il va de soi que ces objets vous sont
mortels s'ils vous touchent."
230 PRINT" Mais cela étant votre seu
l chance de vous faire aimer,vous ac
ceptez -la peur au ventre- cette miss
ion."
240 PRINT" SEUL L'AMOUR PEUT VOUS SA
UVER !"
250 LOCATE 4,22:PRINT"TAPEZ 'S' POUR
SUITE"
260 AS=INKEYS:IF AS=""THEN 260
270 CLS:COLOR 11
280 LOCATE 12,0:PRINT"REGLES"
290 LOCATE 11,1:PRINT"
300 LOCATE 0,6
310 PRINT"Pour que l'amour soit de vo
tre côté,vous devez récupérer le maxi
mum de coeurs que vous trouverez,chaq
un vous rapportant 100 points."
320 PRINT" Mais l'amour seul ne peut
tout faire.Surveillez dono votre éne
rgie,qui diminuera progressivement.Né
anmoins,vous pourrez retrouver quelque
énergie en prenant les altères que v
ous rencontrerez durant votre mission
."
330 PRINT
340 PRINT" Maintenant,méfiez des obje
ts,des trappes,qui s'ouvrent et se fe
rment,qui vous feront perdre de l'éne
rgie."
350 LOCATE 4,22:PRINT"TAPEZ 'S' POUR
SUITE"
360 AS=INKEYS:IF AS=""THEN 360
370 CLS:COLOR 7
380 LOCATE 12,0:PRINT"REGLES"
390 LOCATE 11,1:PRINT"
400 LOCATE 2,5
410 PRINT"Vous devez atteindre l'étag
e supérieur de chaque tableau pour po
uvoir accéder au suivant.Pour cela,v
ous pourrez utiliser les échelles,mais
leur emploi vous coutera 20 points à
chaque fois."
420 PRINT"Sachez que vous disposez de
3 vies au départ et qu' une vie sup
plémentaire vous sera octroyée une foi
s les 3500 points atteints."
430 PRINT"Sachez également qu'un soor
e négatif vous fera perdre une vie."
440 LOCATE 0,19:PRINT"GOOD LUCK AND H
AVE A GOOD TIME"
450 LOCATE 0,22:PRINT"tapez 'C' pour
le chargement du jeu"
460 AS=INKEYS:IF AS="" THEN 460
470 GOSUB 520
480 GOSUB 2060
490 PRINT#1,"Loading....":CLOSE 1
500 RUN"BOY"
510 REM
520 REM
530 REM PAGE PRESENTATION
540 REM
550 REM
555 DEFINIT A-Z:RESTORE 1110
560 SCREEN 2,2:COLOR 15,1,1:CLS:C=11
570 PLAY"O3S3M2000T255ACBDE DGBABEDCA
BEADBDGBABEDCA DEGBA DGBABEDCA"
580 :
590 CIRCLE(130,96),18,C
600 CIRCLE(130,96),13,C
610 CIRCLE(130,96),6,C
620 PAINT STEP(0,0),C
630 CIRCLE(130,99),45,C,0,3,14,2,5
640 :

```

LES AVENTURES DE JEAN NEMAR



JEAN INTERVIEW CHIRAC POUR TF1.



À CHAQUE JOUR SUFFIT SA HAÏNE



SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

```

650 LINE(113,90)-(75,90),C
660 LINE(149,90)-(187,90),C
670 LINE(111,92)-(75,90),C
680 LINE(147,92)-(187,90),C
690 LINE(111,100)-(20,95),C
700 LINE(147,100)-(237,95),C
710 LINE(129,114)-(25,102),C
720 LINE(132,114)-(232,102),C
730 LINE(120,110)-(24,99),C
740 LINE(140,110)-(234,99),C
750 LINE(120,54)-(130,34),C
760 LINE(132,54)-(130,34),C
770 :
780 LINE(120,94)-(90,77),C
790 LINE(120,97)-(90,80),C
800 LINE(132,95)-(170,78),C
810 LINE(132,97)-(170,80),C
820 LINE(129,99)-(129,139),C
830 LINE(131,99)-(131,139),C
840 LINE(130,99)-(130,139),C
850 LINE(120,95)-(90,78),C
860 LINE(120,96)-(90,79),C
870 LINE(132,96)-(170,79),C
880 LINE(132,94)-(170,77),C
890 :
900 LINE(19,96)-(25,102),C
910 LINE(230,96)-(232,102),C
920 LINE(126,114)-(134,110),C,B
930 PAINT(105,103),C
940 PAINT(144,109),C
950 PAINT(130,44),C
960 LINE(120,80)-(122,60),C
970 LINE(140,80)-(138,60),C
980 PAINT(110,78),C
990 PAINT(142,78),C
1000 :
1010 FOR I=200 TO 460 STEP 3
1020 READ A:READ B:READ C
1030 VPOKE I+8192,241:VPOKE I,A
1040 VPOKE I+8193,33:VPOKE I+1,B
1050 VPOKE I+8194,65:VPOKE I+2,C
1060 NEXT
1065 :
1070 VPOKE 471,254:VPOKE 8663,65
1080 :
1100 REM -----DATAS-----
1110 DATA 130,198,198,230,170,170
1120 DATA 147,147,127,255,192,248,124
1130 DATA 12,252,248,195,231,102,24,2
4
1140 DATA 102,231,195,0,0,0,0,0,0,0
1150 DATA 30,33,96,96,96,96,97,62
1160 DATA 124,98,98,98,124,100,98,97
1170 DATA 56,100,68,130,254,130,130
1180 DATA 130,60,66,192,192,192,192
1190 DATA 194,124,194,204,216,240,216
1200 DATA 204,198,195,0,0,0,0,0,0,0
1210 DATA 252,194,194,252,194,193,193
1220 DATA 254,28,54,34,65,127,65,65,6
5
1230 DATA 113,113,121,105,109,101,103
1240 DATA 99,124,98,97,97,97,98,12
4
1250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,252,194,194
1260 DATA 194,252,192,192,248,196
1270 DATA 196,196,248,200,196,194,254
1280 DATA 192,192,248,192,192,192,254
1290 DATA 126,128,128,124,2,2,254,252
1300 DATA 254,192,192,248,192,192,192
1310 DATA 254,226,226,242,210,210,202
1320 DATA 206,198,254,254,16,16,16,16
1330 DATA 16,16,254,192,192,248,192,1
92
1340 DATA 192
1370 :
1380 FOR I=8480 TO 8662 STEP 2
1390 VPOKE I,113:VPOKE I+1,145
1400 NEXT
1410 FOR I=1 TO 2500:NEXT
1420 LINE(0,0)-(255,34),1,BF
1430 LINE(12,4)-(44,20),4,BF
1440 LINE(212,4)-(244,20),4,BF
1450 :
1460 FOR I=272 TO 295:READ A
1470 VPOKE I+200,A:VPOKE 8392+I,116
1480 VPOKE I,A:VPOKE I+8192,116
1490 NEXT
1500 :
1510 DATA195,195,231,231,255,219,219
1520 DATA219,63,127,96,124,62,6,254,2
52
1530 DATA195,231,102,24,24,102,231,19
5
1540 :
1550 LINE (60,160)-(197,170),4,BF
1560 COLOR 8:FOR I=1 TO 2
1570 PRESET(65+I,170)
1580 PRINT#1,"DE SYLVAIN ROYER"
1590 NEXT
1600 :
1630 LINE(70,4)-(180,20),13,BF
1640 :
1650 FOR J=328 TO 327+8*13
1660 READ A:VPOKE I,A:VPOKE 8192+I,10
9
1670 NEXT
1680 :
1690 DATA 8,12,12,14,14,6,7,2,4
1700 DATA 12,12,220,220,216,56,16,198
1710 DATA 198,198,198,254,198,198,198
1720 DATA 254,254,16,16,16,254,254
1730 DATA 252,198,194,194,252,192,192
1740 DATA 192,252,198,194,194,252,192
1750 DATA 192,192,254,16,16,16,16,16

```

LISTING 2

```

20 REM WHIPPING-BOY
30 REM
40 REM
50 REM AUTEUR:SYLVAIN ROYER
60 REM *****JUIN 1986*****
70 REM MSX 32K0/CANON V20
80 REM
90 REM
100 REM INDICATIONS:
110 REM | ' ' -> GRAPH + R
120 REM | ' ' -> GRAPH + V
130 REM | ' ' -> GRAPH + - (moins)
140 REM | ' ' -> GRAPH + V
150 REM | ' ' -> GRAPH + N
160 REM
170 KEY OFF
180 DEFINIT A-Z
190 COLOR 15,1,1
200 DEF USR0=0#H90
210 CLEAR 1000
220 SCREEN 1,2:WIDTH 32
230 LOCATE 5,10:PRINT"UN PETIT MOMENT
",SVP"
240 M$=""
250 P$="" | GAME OVER |
260 N$=""
270 C$=STRING$(31,"■")
280 REM
290 REM
300 REM LUTINS
310 REM
320 RESTORE 420
330 FOR I=0 TO 13
340 FOR J=0 TO 31
350 READ AS:A=VAL("6h"+AS)
360 S$=S$+CHR$(A+VAL("6b"))
370 NEXT
380 SPRITE$(I)=S$:S$=""
390 NEXT
400 :
410 REM >>> BARRE <<<<
420 DATA 0,3F,40,FF,FF,FF,0,0,0,0
430 DATA 0,0,0,0,0,0,FE,6,FE,FC
440 DATA F8,0,0,0,0,0,0,0,0,0
450 :
460 REM >>> LAMPE <<<<
470 DATA 1,1,1F,29,53,3,1,0,0,0,0
480 DATA 0,0,0,0,0,0,0,F8,20,94
490 DATA 80,0,0,0,0,0,0,0,0,0
500 :
510 REM >>>> POELE <<<<
520 DATA 0,0,0,FF,7F,0,1F,0,0,0,0
530 DATA 0,0,0,0,0,0,1,2,FC,F8,0
540 DATA E0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
550 :
560 REM >>>> LUNETTE <<<<
570 DATA 0,6,8,10,30,47,30,0,0,0
580 DATA 0,0,0,0,0,0,0,3,5,0,F8,10
590 DATA E0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
600 :
610 REM >>>> HOMME A DROITE <<<<
620 DATA 18,3C,7F,0,36,3C,18,38,28
630 DATA 36,18,18,D4,A4,8,C,0,0,0,0
640 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
650 :
660 REM >>>> HOMME A GAUCHE <<<<
670 DATA 18,3C,FE,1F,6C,3C,18,1C,14
680 DATA 6C,18,18,2B,25,10,30,0,0,0
690 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
700 :
710 REM >>>> VERS SUR ECHELLE <<<<
720 DATA 38,7C,FE,54,6C,38,10,7C,BA
730 DATA 92,38,28,28,44,C6,0,0,0,0
740 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
750 :
760 REM <<<< AMBULANCIERS >>>>
770 DATA 0,40,E0,E0,40,E0,E0,A0,A0
780 DATA 40,BF,5F,40,40,E0,0,4,E
790 DATA E,4,E,A,A,4,FB,F4,4,4,E,0
800 :
810 REM <<<< SOUPIERE >>>>
820 DATA 3,4,7,1F,3F,0,7F,7F,3F,10,0
830 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
840 DATA FC,FC,F8,10,0,0,0,0,0,0,0
850 :
860 REM >>>> CHAUSSURE <<<<
870 DATA 0,0,4,C,1C,3F,7F,7C
880 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,18
890 DATA 38,78,1C,0,18,0,0,0
900 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
910 :
920 REM <<<< AIGUILLES >>>>
930 DATA 0,0,C,1F,C,60,FF,68,0,10
940 DATA 3F,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0
950 DATA F0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
960 :
970 REM <<<< ROULEAU >>>>
980 DATA 0,0,0,1,3,7,F,1F,3C,1C,28
990 DATA 40,0,0,0,0,0,10,C0,E0,E0
1000 DATA C0,00,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1010 :
1020 REM <<<< PIROUETTE >>>>
1030 DATA 03,07,0F,05,06,03,01,07,0B
1040 DATA 11,03,26,38,0,0,0,0,0,0,0
1050 DATA 40,C0,00,0,C0,A0,10,00,C0
1060 DATA 38,0,0,0
1070 :
1080 REM <<<< MUSCLES >>>>
1090 DATA 38,7C,FE,54,6D,39,12,7C,88
1100 DATA 98,38,28,28,44,C6,0,0,0,42
1110 DATA E7,FF,E7,42,0,0,0,0,0,0,0
1120 :
1120 REM
1130 COLOR 3
1140 LOCATE 2,18:PRINT" '0' .....
clavier '1' ..... Jouis
tick"
1150 B$=INKEYS:IF B$="" THEN 1150
1160 IF VAL(B$)<2 THEN JJ=VAL(B$) ELS
E GOTO 1150
1170 COLOR 15:VPOKE 8196,1:CLS
1180 REM
1190 REM
1200 REM REDEF CARACTERES
1210 REM
1220 REM
1230 FOR J=1 TO 34
1240 READ A
1250 FOR I=0 TO 7
1260 READ B
1270 VPOKE I+A,VAL("6h"+B$)
1280 NEXT:NEXT
1290 DATA 520,38,6C,44,C6,FE,C6,C6,C6
1300 DATA 664,7E,80,80,7C,2,2,FE,FC
1310 DATA 536,3C,42,C0,C0,C0,C0,C2,7C
1320 DATA 632,38,44,C6,C6,C6,C6,44,38
1330 DATA 656,F8,C4,C4,C4,F8,C8,C4,C4
1340 DATA 552,FE,C0,C0,F8,C0,C0,FE
1350 DATA 568,9E,42,C0,C0,CE,C4,C2,7C
1360 DATA 616,C6,EE,AA,AA,92,E2,D6,D6
1370 DATA 680,82,82,C6,44,C6,38,38,10
1380 DATA 680,C6,C6,C6,C6,C6,C6,7C
1390 DATA 720,C3,FF,FF,C3,C3,FF,FF,C3
1400 DATA 976,0,C3,C3,C3,C3,81,81,81
1410 DATA 840,7E,7E,7E,7E,F7,F7,F7
1420 DATA 804,0,6C,FE,FE,7C,38,10
1430 DATA 912,0,F7,E3,81,81,81,81,81
1440 DATA 392,38,78,D0,98,18,18,18,7E
1450 DATA 384,38,44,CE,D6,D6,E6,44,38
1460 DATA 256,0,7F,41,7F,0,F7,14,F7
1470 DATA 408,38,6C,44,C0,18,30,60,FE
1480 DATA 408,78,C0,84,1C,4,84,C,78
1490 DATA 16,18,30,60,C4,FE,FE,4,4
1500 DATA 856,0,1,3,FD,AB,89,0,0
1510 DATA 424,FE,C0,C0,FC,FE,2,4,FB
1520 DATA 442,7C,68,60,60,7E,62,62,7E
1530 DATA 430,FC,FC,4,1E,4,4,4
1540 DATA 448,3C,42,42,3C,42,3C,42,3C
1550 DATA 456,FE,C6,C6,FE,6,6,6,FE
1560 DATA 584,FE,FE,18,10,10,FE,FE
1570 DATA 624,E2,E2,F2,D2,DA,CA,CE,C6
1580 DATA 672,FE,FE,18,10,10,10,10
1590 DATA 608,C0,C0,C0,C0,FE,FE,FE
1600 DATA 528,F8,C4,C4,FC,4,C2,C2,FC
1610 DATA 1032,0,0,42,ET,FF,ET,42,0
1620 REM
1630 REM
1640 REM DECOR
1650 REM
1660 REM
1670 TA=0:VIE=3:SC=0
1680 RESTORE 5180
1690 TA=TA+1:IF TA=16 THEN GOTO 4870
1700 CLS
1710 IF TA=15 THEN LOCATE 2,3:PRINT C
HR$(187)
1720 CO=0:NRJ=16

```

C'est nouveau, ça vient de sortir

LE COURRIER DES (CHERS) LECTEURS

Suite à notre article du numéro 157, judicieusement intitulé **sucre glace**, dans lequel notre fils de pute national se demandait avec raison ce que Sugar, patron d'Amstrad, allait bien pouvoir inventer pour se

faire un peu plus remarquer, Stéphane Mercier d'Ermont, dans le 95, nous envoie cette publicité découpée dans un quelconque canard anglais. Au passage, si vous en avez d'autres de ce genre, ne nous gênez surtout pas.

SEX SUGAR

- 18-SEX SUGAR—just a small amount makes a girl want more £3.50
- 19-BODY OIL—gently massage into the body. The results are electric— £5.95
- 20-SEX PILLS— can increase your awareness of the opposite sex— £4.50
- 21-SEX LIQUID—an aphrodisiac to BOOST your/her libido— £4.95

WARNING: Sex Sugar products should only be used on consenting adults.

ALL 4 SEX SUGAR ITEMS FOR JUST £16.00

JE SAIS PAS COMMENT COMMENCER CET ARTICLE

Aïe, ça commence mal. GINETTE, rien qu'à voir le titre de son article, je sens que ça va être notre fête. Au secours, à l'aide ! Tous les systèmes sont en alerte ! Non, c'est nul comme intro, je recommence. Euh... Je sais pas comment commencer ! Justicier, au secours, à l'aide !

sont superbes. Des planètes et des bases spatiales super bien dessinées vous arrivent sur la gueule à la vitesse grand V, des vaisseaux ennemis amusants vous attaquent en escadre, et vous, dans tout ça, vous massaczrez votre joystick ou votre clavier et vous transpirez toute l'eau de votre corps, à grosses gouttes mouillées, salées, dégoulinant de



GINETTE EST UNE CUVETTE



RAYMOND EST UN SAVON

Bon, ça fait rien, on se passera d'intro. Donc, voici **Lightforce**. C'est un logiciel pour Amstrad qui est très joli. Vous pilotez un vaisseau spatial, et vous devez aller le plus loin possible en détruisant tout ce qui bouge sur votre passage. Avouez qu'on ne peut pas faire plus simple. L'écran est divisé en deux : à gauche, une fenêtre graphique dans laquelle vous vous baladez, et à droite, le tableau des scores. La partie gauche est animée par un scrolling plutôt bien réussi bien que lent, la partie droite est fixe et immobile. Le plus génial dans tout ça, ce sont les décors du jeu : il

est un standard supporté par de grosses boîtes (genre Apple, Hitachi, Philips and Co) permettant de faire lire un CD ROM par plusieurs sortes de machines. Au train où vont les choses, ce genre de système devrait apparaître sur des bécanes plus modestes dans les années (les mois ?) à venir. Dans cette attente, imaginez un Pac-Man de 550 Mégas...

ATTENTION : LISEZ CET ARTICLE À VOIX BASSE CAR...

Il est des choses qui ne peuvent être dites à haute voix. Il en est d'autres qui ne peuvent être entendus de tous. De ces choses, l'observateur tire généralement un enseignement, qu'il ne devra jamais oublier, et toujours appliquer avec soin et fermeté. En d'autres termes, où sont les chiottes ? Non pas que j'aie envie de me vider les intestins, mais j'ai en ma possession un logiciel qui en est sorti sans raison (des chiottes, pas de mes intestins). Tu vois, GINETTE, c'est dommage, il avait pourtant bien commencé son article. Et pis là, paf, ça retombe. Pauvre France ! Il se nomme **Opération Némé**, et est d'un wargame d'action. Il s'agit pour vous de remplir une

mission capitale : vous emparer de la base XX0 afin de préparer l'invasion de la troisième armée dans cette région stratégique, et cela dans les plus brefs délais, au risque de faire échouer l'opération. Le jeu se déroule en trois phases : au début, Le Démoïque, un super porte-avion est à quai, les cales vides. Vous devez faire embarquer les armes : hélicoptères, chars, avions, munitions, soldats... Pas très intéressant, tout ça. Ensuite, vous fouillez l'archipel de Macapaouro à la recherche de la base XX0. D'autres bases ennemies, terrestres ou navales, vous barrent la route, qu'il vous faudra éliminer. Chaque fois que vous approchez d'une de ces bases, vous entrez dans la phase trois du jeu, c'est-à-dire les



combats. Suivant les armes dont dispose la base ennemie, vous avez vous-même le choix entre plusieurs armes. Les combats possibles sont : chars-chars, hélicoptères-chars, avions-avions et DCA-avions. En gros, tout ça ressemble beaucoup à Beach-Head. Il faut quand

même bien avouer que les graphismes de ce jeu sont particulièrement réussis, sauf dans la phase 1 où ils sont beaucoup trop stylisés. L'animation, quant à elle, n'est pas géniale, car assez saccadée et lente. Mais surtout, surtout, le gros problème de ce jeu, c'est qu'il ne présente aucun intérêt quand on joue avec : on s'emmerde au bout de quelques minutes de jeu. Autre défaut qu'on puisse lui trouver, ne nous gênons pas : le chargement. Après avoir fait RUN "LOADEUR", un petit texte apparaît : ce logiciel tourne sous CPM. Pour le lancer, introduire une disquette dans le drive, puis taper sur une touche. Une fois le CPM chargé, taper LOADEUR puis ENTREE. C'est peut-être une bonne protection, j'en sais rien, mais c'est très chiant. Les plus malins d'entre vous auront remarqué à la lecture de la précédente remarque que **Opération Némé** de Cocktail Vision pour Amstrad ne tourne que sur disquette. Raymond ! Y m'traite de con parce que j'avais pas compris !

GINETTE ET RAYMOND PART TWO

MADemoiselle GINETTE, VOULEZ-VOUS PRENDRE MONSIEUR RAYMOND POUR ÉPOUX ?



Je suis comme une boule de flipper, qu'il roule. Ça y est GINETTE ! Le maniaque est de retour. Grrr ! Voilà une chanson qu'elle est stupide. Je ne sais vraiment pas pourquoi elle passe par ma tête, cette rengaine. Ah si, c'est sûrement à cause de **Marble Madness** qui vient d'être adapté sur Commodore par Electronic Arts. Autant la version Amiga était super, autant là c'est complètement foiré. Trop petite la boule, beaucoup trop petite. Si vous ne disposez que d'un Commodore, éclatez-vous plutôt avec Gyrocope. Bon, je résume pour les

ceusses qui ne connaissent pas. Ah enfin, tu peux venir GINETTE, le Monsieur va causer. Vous êtes une boule. Raymond ! Le Monsieur me trouve trop grosse. Bheu... Bheu... Vous vous dirigez à l'aide du joystick sur une série de plans inclinés. Les bruitages sont moyens, le graphisme passable, l'animation approximative. Mais non ma GIGOUNETTE, t'es pas trop grosse, et pis tu sais bien que si tu maigris trop, t'as les bas qui plissent. **Marble Madness** de Electronic Arts pour Commodore 64/128.

LA COURSE DU CD ROM

La grande chasse au CD ROM (Compact Disc Read Only Memory !), un mémoire sur disque laser, quoi, est ouverte. Microsoft, qui avait déjà ouvert le feu avec son mythique DOS 5.0 tournant sur le non moins mythique PC ET, continue gaiement et annonce la sortie d'extensions dédiées au système d'exploitation MS-DOS qui vont permettre aux machines utilisant les versions 3.1 ou 3.2 du DOS de lire des données issues de tout CD ROM. Les fichiers à lire devront être organisés selon le format "High Sierra CD ROM". Cette configuration permet de disposer de 550 Mo sur CD. C'est autre chose que les malheureux fichiers de 35 Mo utilisables sur le MS-DOS habituel. GINETTE et RAYMOND en sont restés muets. Ah non. GINETTE veut savoir ce qu'est le format High Sierra. Soit. Ce format

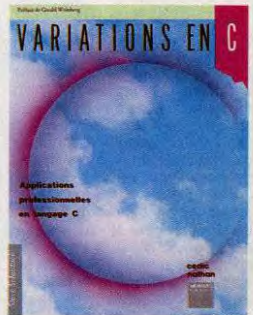
LA COURSE DU RHUM, C'EST LA COURSE DU HIC!



est un standard supporté par de grosses boîtes (genre Apple, Hitachi, Philips and Co) permettant de faire lire un CD ROM par plusieurs sortes de machines. Au train où vont les choses, ce genre de système devrait apparaître sur des bécanes plus modestes dans les années (les mois ?) à venir. Dans cette attente, imaginez un Pac-Man de 550 Mégas...

C L'EAU FAN (ah ouais, très bon, ça. Ouarf)

O hhh la la la la laaaaaa ! Dur, dur, la semaine commence très mal. Enfin pour moi. Non, sans blague. Tenez, la preuve : regardez la couverture du livre ci-contre. Est-ce que comme ça, rien qu'en la regardant, on pourrait croire que sous elle, 370 pages nous contemplant ? 370 pages qui parlent de C, en plus ? En observant ladite couverture, vous avez pu voir dessus la signature de Cedric/Nathan, et vous avez tout de suite pensé "quoi ? Expliquer le C avec un langage à peine digne de la maternelle ? Ils sont fous, eux".



Raté. Eussiez-vous observé un tant soit peu mieux, que vous auriez remarqué que le livre porte également le logo de Microsoft Press, et alors vos cerveaux lents eussent tout de suite déduit que Cedric a traduit de la langue de Shakespeare cet ouvrage au demeurant énigmatique. Lisons la préface de Gérard Weinberg (petite incursion au pays de l'allemand : savez-vous ce que signifie "Weinberg" en allemand ? Ça veut dire la montagne de vin. Eh, dis donc, GINETTE, t'as vu ? Il est pas aussi idiot qu'il en a l'air ! - Ah ben ouais. Remarque, ça vaut mieux pour lui, pask'il a VRAIMENT l'air idiot !) qui doit être assez connu puisqu'il se permet de faire des préfaces dans les livres de Microsoft (ce qui n'est pas une raison : vais-je faire des éditos dans *Le Monde* ou dans *France-Soir*, moi ? Non, bon, alors) : "Le langage C est un langage de programmation qui doit son nom à une histoire sans mystère : il est le successeur du langage B. Mais j'aime à penser (c'est toujours Weinberg qui parle, hein, c'est pas moi) que la lettre C est également l'abréviation du mot compétence : celle d'un artisan, maître de l'ordinateur et des outils de programmation, sûr de

son efficacité dans son travail. Steve Schustack (ah oui, au fait, c'est l'auteur du bouquin) est un tel artisan (...). La plupart des bons manuels de programmation vous montrent comment réaliser quelque chose dans un langage donné. Seuls les meilleurs vous expliquent pourquoi une réalisation est préférable à une autre. "Variations en C" est l'un de ceux-ci. Pas modeste, le mec. Ce qui se comprend quand on sait que Steve Schustack est son pote. Mais parlons un peu plus du bouquin lui-même, voulez-vous ? Six parties sont abordées. Et elles sont belles, les parties de l'auteur (hum). Je ne vous les décrirai pas en détails par manque de place, mais sachez seulement que l'ouvrage est clair et net, concis, précis, rigoureux, détaillé, compréhensible, et surtout lisible (de toute façon, vu le nombre de ceusses parmi vous qui vont l'acheter, je peux dire tout ce que je veux. Non, sérieusement, ce livre est très bien fait, mais pas à la portée de tous, et je pense aux débutants en C en disant cela. Variations en C par Microsoft Press et traduit par Cedric/Nathan.

HISTOIRE VÉCUE

L'histoire que je m'en vais vous narrer maintenant est absolument véridique. Ça se passait en 1932 à Berlin Ouest, à côté de Madrid, en plein milieu de l'Italie septentrionale. Votre serviteur n'était alors encore qu'une escalope puisqu'il était pas né. Toutefois, je puis garantir l'authenticité de l'anecdote qui suit, l'ayant personnellement vécue... Je revenais comme chaque soir à la même heure du lycée Albert Schweitzer, sis au 22, Schreibers-Jasse. Et, comme chaque soir également, mon ami Djack Lindecker, qui habitait à deux pâtés de

plus. Toutefois, j'éprouvai une grande reconnaissance à l'égard de Djack, et me demandai ce que j'allais bien pouvoir lui dire pour le remercier, sans avoir l'air ridicule. Finalement, alors que nous arrivions devant la porte-cochère de l'immeuble où mes parents avaient élu domicile quelque temps auparavant, j'eus soudain une illumination qui m'illumina : je venais de trouver ! Je me retournais vers Djack, lui mis la main sur l'épaule, et, avalant ma salive pour ne pas bafouiller, parvins à articuler les deux mots magiques : "merci, Djack".

MADemoiselle GINETTE VOULEZ-VOUS PRENDRE MONSIEUR RAYMOND POUR ÉPOUX ?



maison de chez moi, m'accompagnait. L'atmosphère était tendue. Je venais en effet de me disputé avec le frère de Djack, à propos d'une histoire de billes que j'avais gagnées pendant la récré et qu'il n'avait pas voulu me donner, ce con. Le frère de Djack ayant quand même 43 ans, ce dernier avait pris ma défense, au risque de se prendre une dérouillée à peine rentrée chez lui. Je me sentais gêné et confus, et jurai mais un peu tard qu'on ne m'y prendrait

Il rit, croyant sans doute que je voulais rigoler. Mais je le rassurai : "Non, ce n'est pas une blague, Djack" (ouarf ouarf). King Size de Robotek pour Atari 130 et 800 (*). GINETTE ! J'ai rien compris !