

THOMSON ARRETE

REGRESSION

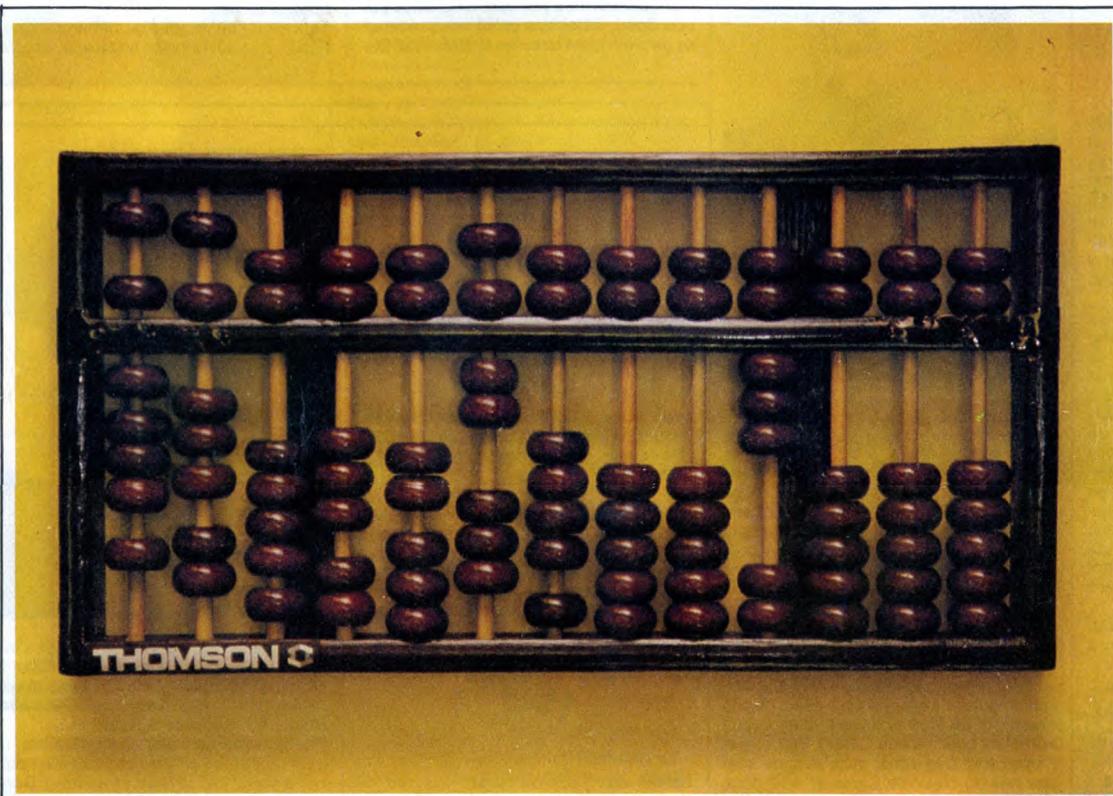
LES FRAIS

Après avoir préparé en grand secret un super 16 bits plus beau et plus performant que

l'Amiga, le Mac et l'Atari réunis, Thomson baisse les bras et fait comme tout le monde : un compatible PC de plus.

Nuuuuuuul !

Voir page 14



Peut-être la prochaine étape de Thomson : le boulier sans bits du tout ?

AMSTRAD EXPO : LA ROUTINE !

Amstrad Expo, à la Villette, c'était ni bien ni mal. La routine, quoi. Pas de grande nouveauté, à part du côté des logiciels de jeu, beaucoup de monde, surtout des jeunes entre 12 et 18 ans, peu de hard, et tout ça dans un espace très réduit.

Voir page 14



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 •

PROMOS DE
COURSE AU CLUB

Voir page 17

DIX BOUGIES POUR PREMIÈRE

Le Magazine du Cinéma

Le magazine de cinoche le plus lu en France (tirage mensuel de plus de 500.000 exemplaires) fête son dixième anniversaire. On dira ce qu'on voudra (du style : "Première" caresse beaucoup le public dans le sens du poil...) mais sa réussite est exemplaire et justifiée. Voilà enfin un

canard qui a toujours refusé les querelles d'école et qui parle des films avec ses tripes. Les beaux sentiments, c'est bien ça le cinéma, non ? En tout cas, c'est ce qui fait courir tonton Jacq. Et vous ?

Jacq

MAUVAIS SANG

de Leos CARAX

avec Denis LAVANT (Alex dit Langue pendue), Juliette BINOCHE (Anna), Michel PICCOLI (Marc) et Hans MEYER (Hans)

14/20



Mauvais sang c'est d'abord un accouchement difficile : le deuxième enfant d'un géniteur fou, d'un homme-enfant qui jouerait à se faire mal dans ses propres films. Son premier bébé, "Boy Meets Girl" déjà nous interpellait quelque part au niveau du vécu : personnages éclatés, images hallucinées, scénario supersonique, tout y était pour qu'on crie au génie balbutiant. Et qu'on l'attende au tournant.

Qu'on se rassure : le seul virage important pris par Carax, dans ce deuxième avatar bouillonnant, est le passage du noir et blanc à la couleur. A part ça rien n'a changé, si ce n'est le budget consacré à l'affaire. Et c'est bien pour ça que je vous parlais d'accouchement aux forçeps : au lieu des 12 semaines de tournage allouées (un film art et essai se tourne généralement en 5,6 semaines), M. Carax en a utilisé 30 (oui, TRENTE ! !) et une débâche de matos digne d'une mégaproduction (on parle d'un éclairage digne d'un stade de foot pour éclairer ses acteurs !), usant jusqu'à la corde le portefeuille de ses producteurs !

Le jeu en valait-il la chandelle ? Oui, pour les (nombreux) instants volés par Carax à la magie du cinéma, et notamment un travelling rock (sur Modern Love de David Bowie) démentiel. Comment dire ? Extra-fabuleux-génial quoi.

Mais non, forcément non, pour l'indécrottable intellectualisme du bonhomme. Quoiqu'on en dise, ça n'est pas donné à tout le monde, pas au "grand public", qui va voir "Manon des sources"... et qui permet aux réalisateurs dépensiers de rentrer dans leurs frais !

Un dernier mot sur Denis Lavant, le frère de "Mauvais sang" (et de "Boy Meets Girl"). Un clown moderne, visage émacié,

yeux de braise, gueule de star, il se jette dans son rôle comme un vampire dans sa tombe au petit matin. Avec urgence. Son corps se tord et vacille, repart dans d'incroyables pousées et brûle d'une flamme intérieure effrayante. C'est quand on le voit consumé que son esprit malin revient à la charge pour frapper un nouveau coup aux tripes du spectateur. Mais il est temps de vous révéler un incroyable secret : Denis Lavant n'existe pas, ce n'est qu'un clone habité par l'esprit de son génial créateur, le frère et obstiné Leos Carax (24 ans, soit dit en passant !). On ne peut même pas dire qu'il joue à la perfection puisqu'il est le double exact de son mentor (il ne joue d'ailleurs dans aucun autre film que ceux de Carax). Binoche et Piccoli sont très bons, mais eux, ne sont pas nés du cœur de Carax et sont donc moins déchirants...

Et l'histoire, me direz-vous ? Un condensé de polar, un prétexte à autre chose, si insinifiant que le dossier de presse le résume par "Il lui a dit veux-tu... Elle n'a dit ni oui ni non, c'est une fille avec un garçon". Mauvais sang ne saurait mentir !

BASIL, DETECTIVE PRIVE

Dessin animé des studios Walt Disney

16/20

On a eu très peur l'an dernier avec l'affligeant "Taram et le chaudron magique" qui ne faisait que caresser les gniards dans le sens du biberon sans satisfaire l'appétit féroce des parents ! Un bien terne ersatz de conte de fées qui en aurait oublié l'essentiel en route : le symbolisme cruel qui frappe à la porte de notre inconscient tourmenté !

L'angoisse n'aura pas duré longtemps puisque Basil, détective privé nous réconcilie de plein fouet avec les studios Walt Dis-



ney. Foin de la "magic-fantasy", on en revient à la petite souris vaillante, fureuse et cynique en diable. Enfin un Disney "adulte", à la fois hypermarrant et effrayant.

Basil habite au sous-sol du 221 bis, Baker Street, le repaire bourgeois de Sherlock Holmes. Dans sa cave non moins cossue, Basil, pour en être souris, n'en pas moins, lui aussi, le plus remarquable des détectives privés de son espèce. Doté d'un flair hors du commun, d'une chance de cocu et d'une tête en l'air légendaire, il débrouille, comme par miracle, toutes les affaires qu'on lui confie. Du moins le laisse-t-il croire... Un seul criminel lui résiste encore, l'immonde professeur Rattigan, le cerveau démoniaque du monde des rongeurs. Un gros rat d'égoût-tant qui tient sous sa coupe une bande de souris bonnes à rien.

Tout ça jusqu'au jour où débarque chez Basil, une pauvre petite souricette, accom-

pagnée par le Docteur Dawson, un vieux croûton qui s'en revient des colonies. Le pôpa de la pauvrette vient d'être enlevé par Rattigan à cause de ses connaissances scientifiques qui pourraient permettre au gros tas de devenir le maître du monde ou de l'Angleterre (ce qui est à peu près la même chose...). Le sang de Basil ne fait qu'un tour, le temps de coiffer sa célèbre casquette, d'enfourner sa pipe et d'endosser sa cape et le voilà sur la piste de Rattigan. En compagnie d'un inénarrable cabot qui, à chaque apparition, fait pleurer de rire votre critique adoré. Pas de panique, tout se terminera bien, dans les caves de Buckingham Palace et après une lutte homérique entre Rattigan et Basil dans Big Ben. Et coucou la surprise ! Les rouages de l'horloge ont été reconstitués en images de synthèse ! Et pas des plus dégueu... Un vrai régal, vous disais-je (malgré quelques pénibles baisers de rythme qui s'oublient bien vite) !

WANDA'S CAFE

d'Alan RUDOLPH

avec Kris KRISTOFFERSON (Hawk), Keith CARRADINE (Coop), Lori SINGER (Georgia) et Geneviève BUJOLD (Wanda)

Ça démarre comme n'importe quel mélo bien poisseux. Par l'exposition des personnages : d'un côté, Coop qui vit dans une caravane avec Georgia, une superbe (mais palotte) blonde; de l'autre, Hawk, grand

16/20

balèze aux yeux de renard qui sort de taule. Ils sont loin l'un de l'autre mais on sait déjà qu'ils vont se rencontrer... et sûrement s'affronter.

Et ça ne loupe pas ! Coop décide de déménager vers la grande ville, là où y a du boulot et, voyez-vous comme c'est pratique, gare son camping-car sur le parking du tro-



quet où que justement Hawk vient de s'installer. Ce troquet c'est Wanda's Cafe, le bistrot à Wanda (qu'elle est belle et que j'aime les petits yeux de Geneviève Bujold !), l'ex-poule à Hawk.

Pas la peine de vous faire un dessin, ce petit monde à l'air bien sage va s'en donner à cœur joie : Hawk va se lever Georgia, Cook se lance dans le stupre et la luxure... et Wanda, bonne poire, est toujours là pour recoller les morceaux. Et tout ça serait vaguement anecdotique si Alan Rudolph n'avait décidé de pervertir les soubresauts sentimentaux de ses personnages. Ce qui leur arrive n'a pas vraiment d'importance en comparaison de ce qui se passe dans leurs têtes... Car tous ont en

commun d'être un peu dérangés, "troublés dans leur esprit" (pour traduire le titre original du film : "Trouble in mind") et jouent de leurs nerfs avec une application peu courante.

Pire, Rudolph le tombeur fait discrètement disjoncter l'histoire elle-même : le fantastique pointe le bout de son nez (l'action se situe à Rain City, la ville où il ne cesse de pleuvoir, la milice patrouille dans tous les recoins de l'image) à mi-chemin entre l'enfer sans issue de "1984" (roman de George Orwell) et la description d'un univers décadent (sur l'air tragi-comique du "Déclin de l'empire romain"). Le résultat est subtil, drôle, attachant. Pour résumer : nouveau et intéressant.

MANON DES SOURCES

de Claude BERRI

avec Yves MONTAND (le Papet), Daniel AUTEUIL (Ugolin), Emmanuelle BEART (Manon) et Hippolyte GIRARDOT (l'instituteur)

18/20

Dix ans ont passé quand s'ouvre la suite de "Jean de Florette". Manon, la fille du bossu, mort d'avoir trop rêvé, a voulu rester au pays et survit de braconnage et de quelques chèvres qui la suivent comme son ombre. On parle d'elle au village comme d'une demi-sorcière, une sauvageonne qu'aurait pas eu de chance... mais elle a l'air tout ce qu'il y a d'heureuse. Ni plus, ni moins. Un autre qui baigne dans l'allégresse, c'est ce brave Ugolin : la fameuse source, que Florette avait tant cherchée, coule à flots et humecte délicatement les milliers d'œillets rouges d'Ugolin. Résultat : l'argent, lui aussi, coule à flots chez les Soubeyran.

Seul hic dans l'affaire : Ugolin est le dernier des Soubeyran et le Papet tient abso-

lument à avoir une descendance. Mais qui voudrait bien marier cette pauvre chose d'Ugolin ? Et qui Ugolin pourrait-il bien vouloir, lui qui n'a jamais approché une gonzesse de sa vie ?

Et puis, vian ! le choc, le coup de foudre, le cataclysme amoureux : Ugolin découvre Manon, nue, folâtrant au milieu de ses chèvres. Le pauvre se consume peu à peu pour la belle, devient fada de la petite... jusqu'à commettre de grosses bêtises par dépit amoureux. Car, évidemment, Manon n'en veut pas, elle préfère l'instituteur (bien terner, ceci dit en passant) et va conduire Ugolin à l'irréparable...

Et là, tiens, impossible de vous en raconter plus sans avoir la gorge serrée, les doigts brisés par l'émotion, le dos parcouru par d'incroyables frissons. Alors inutile de vous en dire plus. Inutile de vous dévoiler les incroyables péripéties (un peu too much sur la fin) qui émaillent l'histoire de Pagnol. Les rares choses qu'on pouvait reprocher à Claude Berri dans "Jean de Florette" (villageois bien timides, interprétation inégale, rythme un peu mollasson mais l'histoire était plus faible que cette fois-ci) sont balayées, oubliées. Le mon-



tage notamment est d'une rare intelligence, maniant subtilement le catalogue entier des effets dramatiques, menant le spectateur vers le dénouement par une douce et terrible gradation. Je défie quiconque de résister aux yeux éperdus de Daniel Auteuil, bouleversants de Montand ou vengeurs d'Emmanuelle Béart. Ces trois-là signent ici une performance éblouissante, emportés par un tourbillon de sentiments qui les dépasse et les rend grands. Ça a l'air bête de dire ça, si vite et si court, mais c'est comme ça quand je craque. Y a rien à faire, l'image de Montand tenant son bouquet d'œillets à la main n'est pas prête de s'effacer de ma mémoire. On dira encore que j'ai un goût de minidette...

LES COULISSES DU POUVOIR

de Sidney LUMET

avec Richard GERE (Pete St. John), Gene HACKMANN (Wilfred Buckley), Julie CHRISTIE (Ellen Freeman) et Kate CAPSHAW (Sydney Betterman)

09/20

Sidney Lumet (Serpico, Un après-midi de chien, Le Verdict, Network) est le roi des dénonciateurs des tares de la société américaine. Il s'attaque aujourd'hui à la manipulation des campagnes électorales par les conseillers médiatiques des candidats. Pete St. John et Wilfred Buckley sont de ceux-là : le premier a tout compris aux techniques les plus branchées de l'intoxication de masse (vidéo, informatique, statistiques) alors que le second a une génération de retard et traite tous les problèmes au feeling... C'est bien entendu St.

John qui raffe tous les contrats, n'importe où, fût-ce au service des dictatures, pourvu que ça rapporte un paquet de pognon. Et puis un jour il va se heurter à plus fort que lui, quelqu'un qui n'hésitera pas à s'attaquer à sa vie privée pour le faire plier... Ça va le faire beaucoup réfléchir, le crocodile des sondages et l'amener à concocter une vengeance aussi morale qu'imparable ! Pas de doute, Lumet a tout fait pour nous asséner son message. Un film d'un autre âge où les opinions, les jugements se tranchent à la tronçonneuse. On a l'indicible honneur de survoler une quarantaine d'histoires à la fois, sans trop rien y comprendre, les comédiens sont sous-utilisés (un peu vache pour Julie Christie, Gere et Hackmann), bref notre patience est mise à rude épreuve... On croit, à plusieurs moments, que le flot "explicatif" va se calmer et que le déluge va faire place à un film serein. Mais non, la démonstration - aussi véridique soit-elle - se veut jusqu'aboutiste. Et se rate en beauté. Domage...

JAMES LE BARBARE APPLE

A la recherche de somptueux trésors, James le barbare affronta sans crainte l'hostilité d'un mystérieux château et de la campagne environnante...
Didier POGGIO (dit "Did'yé le brillantissime")

**SERVEUR
HEBDOGICIEL**
3615 + HG
PUIS ENVOI



WOUA! T'ES BALÈZE!
TOI AUSSI
TES BAS
LÈSENT

QUI VOLE UN
ŒUF, VOLE 10
ÉTHIOPiens



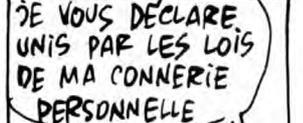
EDITO

Théoriquement, j'ai un sujet tout trouvé pour l'édito de cette semaine. Et même deux sujets. Je pourrais, par exemple vous dire : "Cette semaine, nous avons le plaisir de saluer l'entrée de Pascal Tourain dans l'HHHHebdo" ou encore : "Cet enfoiré de Pascal Tourain - 1 mètre 96, plein de muscles - m'a obligé, sous la menace d'un fer à repasser bien aiguisé, à lui laisser un quart de page dans l'HHHHebdo. Je vais essayer de le virer la semaine prochaine, mais c'est pas évident...". Voilà pour le premier sujet.

Le deuxième ? Disons : "Suite à vos nombreux courriers, chers amis lecteurs, nous avons décidé d'illustrer les articles concernant les logiciels avec de magnifiques photos d'écran". Ou encore : "Cet emmerdeur de Michel Desangles m'a obligé, sous la menace d'un pistolet à amorces rouillé, à remplacer les photos de jaquettes de soft (gratuites) par des photos d'écran (horriblement chères). C'est le pistolet qui est rouillé, pas les amorces. Obligé donc, cet emmerdeur, comme ça, arbitrairement. Ou alors sous l'influence d'un journal que je ne nommerai pas mais que tout le monde reconnaîtra. Surtout si je précise que son nom commence par "A" et finit par "MSTRADEBDO". Bon, voilà, donc, deux sujets tout trouvés. Voilà.

Vous savez que, parfois, c'est très très chiant d'avoir un sujet tout trouvé pour son édito. Et même deux. Sujets. C'est comme un mec beau qui sourit. S'il était laid, le mec, repoussant même, quand il sourit son horrible laid visage ingrat repoussant s'illuminant d'un sourire édenté, ça arrange bien les choses. Alors que le mec beau, quand il sourit, ça illumine que dalle et y a rien qui s'illumine parce qu'il est déjà tout illuminé et tout arrangé avant. C'est comme pour les sujets tout trouvés. Et même deux.

Gérard Ceccaldi.



CARALI

SUITE DU N°162

LISTING 2

1000	24	24	2C	36	36	2E	25	25
1008	25	27	27	6F	49	36	36	2E
1010	24	24	6C	36	36	2E	24	24
1018	2C	35	35	37	37	3F	2F	40
1020	43	43	43	29	2C	0E	35	77
1028	6D	40	35	37	37	37	6F	
1030	49	29	3C	2C	3C	0C	2C	2D
1038	9E	B3	2A	25	40	43	C3	18
1040	28	2C	0D	3E	0E	36	1E	74
1048	36	3E	3F	3F	3F	27	BC	17
1050	3F	3F	24	0C	1E	8E	17	
1058	3F	3F	3F	3F	47	BB	3F	3F
1060	3F	24	24	24	24	2C	2D	2D
1068	2D	2E	28	2D	2D	2D	25	2D
1070	2D	35	75	66	2B	2D	2C	2C
1078	2C	2D	35	06	0D	2D	2E	5
1080	3F	27	2D	25	3F	27	2D	25
1088	3F	27	2D	25	3F	27	2D	25
1090	3F	3F	4D	09	2D	F5	2D	1E
1098	2D	3E	F7	2D	1E	3F	AF	6E
10A0	49	2D	3E	77	2D	2E	25	2D
10AB	1C	2D	3F	27	2D	3C	27	2D
10B0	3C	67	3C	3C	37	0E	36	
10B8	3E	4D	49	49	2D	3C	27	2D
10C0	3C	67	2D	2C	35	2D	0E	3F
10CB	2E	B5	D8	3B	37	2D	1E	
10D0	2D	2E	25	2D	1C	2D	3C	67
10DB	39	3F	6F	49	29	3C	2C	3C
10E0	1C	2D	3C	B7	92	0A	35	37
10EB	FD	2E	2D	2D	2D	3C	27	2D
10F0	0D	35	37	25	40	3B	27	2D
10FB	3C	27	2D	3C	27	2D	3C	6F
1100	89	2A	35	3F	2E	35	3F	2E
1108	35	3F	0E	2D	2E	25	2D	1C
1110	2D	3C	27	2D	3C	27	2D	3C
1118	67	3F	3C	37	3F	96	92	52
1120	49	91	1F	1F	1F	1F	1F	1F
1128	1F							
1130	1F							
1138	1F	1F	47	68	49	49	09	0D
1140	4D	49	09	0D	4D	49	49	49
1148	49	49	49	69	49	71	45	AB
1150	45	E3	0C	1C	0C	1C	0C	1C
1158	0C	1C	0C	1C	17	47	63	1F
1160	1F							
1168	1F							
1170	1F							
1178	1F	16	16	0E	1E	0E	1E	0E
1180	1E	4E	49	49	69	C5	E3	4C
1188	49	49	89	52	69	49	49	49
1190	41	43	43	43	43	43	43	09
1198	40	41	49	F9	DB	FB	0E	1E
11A0	0E	1E	0E	1E	0D	44	23	F8
11AB	DB	DB	18	DF	DB	1F	1F	0F
11B0	DB	8E	51	B2	4F	49	49	0F
11B8	40	4D	49	49	49	49	49	49
11C0	16	05	0D	25	27	25	27	25
11C8	3F	6F	09	2D	DE	0A	35	37
11D0	35	6F	2D	C4	23	2D	45	43
11DB	36	36	2E	24	24	B4	92	29
11E0	65	51	0D	FC	44	6B	FC	04
11EB	0D	2D	F5	2D	F5	2D	2D	2D
11F0	2D	1C	2D	E5	2D	1C	2D	3C
11FB	27	96	92	DB	3B	67	67	49
1200	48	49	40	43	43	2B	3C	27
1208	2D	3C	27	2D	3C	27	2D	3C
1210	27	2D	3C	27	2D	3C	3F	3F
1218	3F	4E	29	6E	49	92	92	92
1220	92	93	03	2B	2D	1C	3F	
1228	67	2D	3C	0C	25	27	65	3F
1230	2C	65	38	67	2D	3C	27	2D
1238	0C	3F	2C	25	3F	0C	2D	3C
1240	6F	11	B4	37	2D	B4	3F	0E
1248	2D	3E	37	2D	0E	3F	2E	35
1250	3F	0E	2D	3E	37	2D	0E	3F
1258	2E	35	3F	1E	2D	DC	1E	
1260	C0	38	3F	27	6F	29	16	6F
1268	49	09	58	24	1C	25	27	25
1270	27	25	27	25	27	25	27	FD
1278	40	36	36	36	36	36	36	36
1280	36	0E	44	43	43	43	43	43
1288	43	43	43	43	23	15	36	
1290	AE	24	2C	36	2E	20	24	45
1298	33	36	45	23	24	24	2D	F5
12A0	37	35	37	35	37	FD	CE	2D
12AB	3E	37	2D	3E	37	2D	3E	37
12B0	2D	3E	37	2D	3E	37	6F	2D
12B8	44	25	27	25	27	25	27	25
12C0	27	25	27	25	27	25	27	25
12CB	35	36	36	36	36	36	36	36
12D0	3E	2E	E5	18	4D	11	2D	F5
12DB	2D	3C	67	25	1F	DB	C3	43
12E0	43	43	43	28	2D	25	67	96
12EB	3E	20	40	43	C3	18	40	43
12F0	43	28	2D	2D	36	3E	2D	
12FB	6F	89	92	92	12	2E	2E	
1300	F5	2D	2E	2D	1C	2D	E5	2D
1308	1C	2D	1C	2D	3C	E7	2D	1C
1310	3F	3C	27	3F	3C	67	3F	1C
1318	2D	3C	67	2D	1C	2D	1C	2D
1320	25	35	25	35	35	6F	2E	06
1328	00	25	24	24	24	6F	F5	
1330	36	36	36	36	2D	24	17	
1338	4D	0A	25	24	24	24	6F	
1340	36	36	36	36	2E	2D	2C	26
1348	E0	D8	28	26	2D	18	28	2D
1350	36	47	68	49	09	48	09	40
1358	43	28	36	36	36	36	36	36
1360	6F	24	24	24	24	24	24	35
1368	36	36	36	36	36	2E	2D	25
1370	2D	2C	2C	3C	3C	27	3F	
1378	67	09	25	27	27	3F	77	
1380	71	F6	16	4E	0E	F6	4E	4E
1388	09	2D	1C	3F	0C	6D	2D	3C
1390	0C	FD	2C	E5	2D	3C	67	2D
1398	3C	67	2D	3C	3C	4D	37	2D
13A0	F5	2D	3E	77	2D	3E	77	2D
13AB	3E	3F	3F	2C	1F	3E	0E	2D

13E0	4D	2D	3E	77	2D	0E	3F	3F
13E8	4D	49	E5	67	3F	2C	25	3F
13C0	2C	25	3F	2C	25	3F	2C	25
13C8	3F	2C	25	3F	6F	09	2D	F5
13D0	2D	F5	2D	1E	2D	3E	37	FD
13D8	0E	3F	3F	77	29	F5	3F	0E
13E0	2D	3E	77	2D	0E	3F	3F	4D
13E8	49	3C	47	28	25	3F	2C	25
13F0	3F	2C	25	27	25	E7	29	3C
13F8	27	2D	DF	4D	29	2D	0E	3F
1400	0E	2D	3E	F7	2D	1E	3F	77
1408	29	2D	1E	2D	0E	3F	2E	F5
1410	3F	1E	2D	0E	27	17	6F	49
1418	29	2D	E5	3F	0C	2D	3C	2C
1420	3C	0D	1C	2D	3C	67	2D	3C
1428	67	2D	3C	3C	4D	39	36	5E
1430	2D	3E	77	2D	3E	77	2D	3E
1438	37	3F	27	3F	77	71	49	41
1440	28	0E	3F	2E	F5	3F	3F	47
1448	43	43	C3	4D	49	24	24	24
1450	24	6F	35	37	35	37	35	37
1458	35	37	35	37	35	2E	44	43
1460	43	43	43	43	43	43	43	43
1468	43	28	2D	1E	2D	F5	2D	1E
1470	2D	3E	F7	2D	1E	3F	3F	77
1478	29	F5	2D	1E	2D	1E	2D	1E
1480	2D	1E	2D	1E	45	41	43	
1488	28	25	3F	2C	25	3F	2C	25
1490	3F	2C	25	3F	2C	25	3F	6F
1498	09	2D	2D	35	3F	0E	35	DF
14A0	DA	2A	2C	B4	3E	0E	DE	D2
14A8	3F	0E	75	2D	2D	25	24	17
14B0	3E	04	00	1F	3E	2E	1E	35
14B8	25	25	6C	36	36	3F	FF	6E
14C0	2D	F5	3F	F7	2D	0D	0E	1F
14CB	DF	37	6D	2D	F5	3F	1E	2D
14D0	2E	1F	77	2D	36	1F	BC	38
14DB	00	1F	3E	2E	3E	15		

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, peinarde dans son château...

Philippe SILLON



SUITE DU N°162

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HQ
PUIS ENVOI

```
21200 PRINT "*****"
21201 PRINT "*****"
21202 PRINT "*****"
21203 PRINT "*****"
21204 PRINT "*****"
21205 PRINT "*****"
21206 PRINT "*****"
21207 PRINT "*****"
21208 PRINT "*****"
21209 PRINT "*****"
21210 PRINT "*****"
21211 PRINT "*****"
21212 PRINT "*****"
21213 PRINT "*****"
21214 PRINT "*****"
21215 PRINT "*****"
21216 PRINT "*****"
21217 PRINT "*****"
21218 PRINT "*****"
21219 PRINT "*****"
21220 PRINT "*****"
21221 PRINT "*****"
21222 PRINT "*****"
21223 PRINT "*****"
21224 PRINT "*****"
21225 PRINT "*****"
21226 PRINT "*****"
21227 PRINT "*****"
21228 PRINT "*****"
21229 PRINT "*****"
21230 PRINT "*****"
21231 PRINT "*****"
21232 PRINT "*****"
21233 PRINT "*****"
21234 PRINT "*****"
21235 PRINT "*****"
21236 PRINT "*****"
21237 PRINT "*****"
21238 PRINT "*****"
21239 PRINT "*****"
21240 PRINT "*****"
21241 PRINT "*****"
21242 PRINT "*****"
21243 PRINT "*****"
21244 PRINT "*****"
21245 PRINT "*****"
21246 PRINT "*****"
21247 PRINT "*****"
21248 PRINT "*****"
21249 PRINT "*****"
21250 PRINT "*****"
21251 PRINT "*****"
21252 PRINT "*****"
21253 PRINT "*****"
21254 PRINT "*****"
21255 PRINT "*****"
21256 PRINT "*****"
21257 PRINT "*****"
21258 PRINT "*****"
21259 PRINT "*****"
21260 PRINT "*****"
21261 PRINT "*****"
21262 PRINT "*****"
21263 PRINT "*****"
21264 PRINT "*****"
21265 PRINT "*****"
21266 PRINT "*****"
21267 PRINT "*****"
21268 PRINT "*****"
21269 PRINT "*****"
21270 PRINT "*****"
21271 PRINT "*****"
21272 PRINT "*****"
21273 PRINT "*****"
21274 PRINT "*****"
21275 PRINT "*****"
21276 PRINT "*****"
21277 PRINT "*****"
21278 PRINT "*****"
21279 PRINT "*****"
21280 PRINT "*****"
21281 PRINT "*****"
21282 PRINT "*****"
21283 PRINT "*****"
21284 PRINT "*****"
21285 PRINT "*****"
21286 PRINT "*****"
21287 PRINT "*****"
21288 PRINT "*****"
21289 PRINT "*****"
21290 PRINT "*****"
21291 PRINT "*****"
21292 PRINT "*****"
21293 PRINT "*****"
21294 PRINT "*****"
21295 PRINT "*****"
21296 PRINT "*****"
21297 PRINT "*****"
21298 PRINT "*****"
21299 PRINT "*****"
21300 PRINT "*****"
21301 PRINT "*****"
21302 PRINT "*****"
21303 PRINT "*****"
21304 PRINT "*****"
21305 PRINT "*****"
21306 PRINT "*****"
21307 PRINT "*****"
21308 PRINT "*****"
21309 PRINT "*****"
21310 PRINT "*****"
21311 PRINT "*****"
21312 PRINT "*****"
21313 PRINT "*****"
21314 PRINT "*****"
21315 PRINT "*****"
21316 PRINT "*****"
21317 PRINT "*****"
21318 PRINT "*****"
21319 PRINT "*****"
21320 PRINT "*****"
21321 PRINT "*****"
21322 PRINT "*****"
21323 PRINT "*****"
21324 PRINT "*****"
21325 PRINT "*****"
21326 PRINT "*****"
21327 PRINT "*****"
21328 PRINT "*****"
21329 PRINT "*****"
21330 PRINT "*****"
21331 PRINT "*****"
21332 PRINT "*****"
21333 PRINT "*****"
21334 PRINT "*****"
21335 PRINT "*****"
21336 PRINT "*****"
21337 PRINT "*****"
21338 PRINT "*****"
21339 PRINT "*****"
21340 PRINT "*****"
21341 PRINT "*****"
21342 PRINT "*****"
21343 PRINT "*****"
21344 PRINT "*****"
21345 PRINT "*****"
21346 PRINT "*****"
21347 PRINT "*****"
21348 PRINT "*****"
21349 PRINT "*****"
21350 PRINT "*****"
21351 PRINT "*****"
21352 PRINT "*****"
21353 PRINT "*****"
21354 PRINT "*****"
21355 PRINT "*****"
21356 PRINT "*****"
21357 PRINT "*****"
21358 PRINT "*****"
21359 PRINT "*****"
21360 PRINT "*****"
21361 PRINT "*****"
21362 PRINT "*****"
21363 PRINT "*****"
21364 PRINT "*****"
21365 PRINT "*****"
21366 PRINT "*****"
21367 PRINT "*****"
21368 PRINT "*****"
21369 PRINT "*****"
21370 PRINT "*****"
21371 PRINT "*****"
21372 PRINT "*****"
21373 PRINT "*****"
21374 PRINT "*****"
21375 PRINT "*****"
21376 PRINT "*****"
21377 PRINT "*****"
21378 PRINT "*****"
21379 PRINT "*****"
21380 PRINT "*****"
21381 PRINT "*****"
21382 PRINT "*****"
21383 PRINT "*****"
21384 PRINT "*****"
21385 PRINT "*****"
21386 PRINT "*****"
21387 PRINT "*****"
21388 PRINT "*****"
21389 PRINT "*****"
21390 PRINT "*****"
21391 PRINT "*****"
21392 PRINT "*****"
21393 PRINT "*****"
21394 PRINT "*****"
21395 PRINT "*****"
21396 PRINT "*****"
21397 PRINT "*****"
21398 PRINT "*****"
21399 PRINT "*****"
21400 PRINT "*****"
21401 PRINT "*****"
21402 PRINT "*****"
21403 PRINT "*****"
21404 PRINT "*****"
21405 PRINT "*****"
21406 PRINT "*****"
21407 PRINT "*****"
21408 PRINT "*****"
21409 PRINT "*****"
21410 PRINT "*****"
21411 PRINT "*****"
21412 PRINT "*****"
21413 PRINT "*****"
21414 PRINT "*****"
21415 PRINT "*****"
21416 PRINT "*****"
21417 PRINT "*****"
21418 PRINT "*****"
21419 PRINT "*****"
21420 PRINT "*****"
21421 PRINT "*****"
21422 PRINT "*****"
21423 PRINT "*****"
21424 PRINT "*****"
21425 PRINT "*****"
21426 PRINT "*****"
21427 PRINT "*****"
21428 PRINT "*****"
21429 PRINT "*****"
21430 PRINT "*****"
21431 PRINT "*****"
21432 PRINT "*****"
21433 PRINT "*****"
21434 PRINT "*****"
21435 PRINT "*****"
21436 PRINT "*****"
21437 PRINT "*****"
21438 PRINT "*****"
21439 PRINT "*****"
21440 PRINT "*****"
21441 PRINT "*****"
21442 PRINT "*****"
21443 PRINT "*****"
21444 PRINT "*****"
21445 PRINT "*****"
21446 PRINT "*****"
21447 PRINT "*****"
21448 PRINT "*****"
21449 PRINT "*****"
21450 PRINT "*****"
21451 PRINT "*****"
21452 PRINT "*****"
21453 PRINT "*****"
21454 PRINT "*****"
21455 PRINT "*****"
21456 PRINT "*****"
21457 PRINT "*****"
21458 PRINT "*****"
21459 PRINT "*****"
21460 PRINT "*****"
21461 PRINT "*****"
21462 PRINT "*****"
21463 PRINT "*****"
21464 PRINT "*****"
21465 PRINT "*****"
21466 PRINT "*****"
21467 PRINT "*****"
21468 PRINT "*****"
21469 PRINT "*****"
21470 PRINT "*****"
21471 PRINT "*****"
21472 PRINT "*****"
21473 PRINT "*****"
21474 PRINT "*****"
21475 PRINT "*****"
21476 PRINT "*****"
21477 PRINT "*****"
21478 PRINT "*****"
21479 PRINT "*****"
21480 PRINT "*****"
21481 PRINT "*****"
21482 PRINT "*****"
21483 PRINT "*****"
21484 PRINT "*****"
21485 PRINT "*****"
21486 PRINT "*****"
21487 PRINT "*****"
21488 PRINT "*****"
21489 PRINT "*****"
21490 PRINT "*****"
21491 PRINT "*****"
21492 PRINT "*****"
21493 PRINT "*****"
21494 PRINT "*****"
21495 PRINT "*****"
21496 PRINT "*****"
21497 PRINT "*****"
21498 PRINT "*****"
21499 PRINT "*****"
21500 PRINT "*****"
21501 PRINT "*****"
21502 PRINT "*****"
21503 PRINT "*****"
21504 PRINT "*****"
21505 PRINT "*****"
21506 PRINT "*****"
21507 PRINT "*****"
21508 PRINT "*****"
21509 PRINT "*****"
21510 PRINT "*****"
21511 PRINT "*****"
21512 PRINT "*****"
21513 PRINT "*****"
21514 PRINT "*****"
21515 PRINT "*****"
21516 PRINT "*****"
21517 PRINT "*****"
21518 PRINT "*****"
21519 PRINT "*****"
21520 PRINT "*****"
21521 PRINT "*****"
21522 PRINT "*****"
21523 PRINT "*****"
21524 PRINT "*****"
21525 PRINT "*****"
21526 PRINT "*****"
21527 PRINT "*****"
21528 PRINT "*****"
21529 PRINT "*****"
21530 PRINT "*****"
21531 PRINT "*****"
21532 PRINT "*****"
21533 PRINT "*****"
21534 PRINT "*****"
21535 PRINT "*****"
21536 PRINT "*****"
21537 PRINT "*****"
21538 PRINT "*****"
21539 PRINT "*****"
21540 PRINT "*****"
21541 PRINT "*****"
21542 PRINT "*****"
21543 PRINT "*****"
21544 PRINT "*****"
21545 PRINT "*****"
21546 PRINT "*****"
21547 PRINT "*****"
21548 PRINT "*****"
21549 PRINT "*****"
21550 PRINT "*****"
21551 PRINT "*****"
21552 PRINT "*****"
21553 PRINT "*****"
21554 PRINT "*****"
21555 PRINT "*****"
21556 PRINT "*****"
21557 PRINT "*****"
21558 PRINT "*****"
21559 PRINT "*****"
21560 PRINT "*****"
21561 PRINT "*****"
21562 PRINT "*****"
21563 PRINT "*****"
21564 PRINT "*****"
21565 PRINT "*****"
21566 PRINT "*****"
21567 PRINT "*****"
21568 PRINT "*****"
21569 PRINT "*****"
21570 PRINT "*****"
21571 PRINT "*****"
21572 PRINT "*****"
21573 PRINT "*****"
21574 PRINT "*****"
21575 PRINT "*****"
21576 PRINT "*****"
21577 PRINT "*****"
21578 PRINT "*****"
21579 PRINT "*****"
21580 PRINT "*****"
21581 PRINT "*****"
21582 PRINT "*****"
21583 PRINT "*****"
21584 PRINT "*****"
21585 PRINT "*****"
21586 PRINT "*****"
21587 PRINT "*****"
21588 PRINT "*****"
21589 PRINT "*****"
21590 PRINT "*****"
21591 PRINT "*****"
21592 PRINT "*****"
21593 PRINT "*****"
21594 PRINT "*****"
21595 PRINT "*****"
21596 PRINT "*****"
21597 PRINT "*****"
21598 PRINT "*****"
21599 PRINT "*****"
21600 PRINT "*****"
21601 PRINT "*****"
21602 PRINT "*****"
21603 PRINT "*****"
21604 PRINT "*****"
21605 PRINT "*****"
21606 PRINT "*****"
21607 PRINT "*****"
21608 PRINT "*****"
21609 PRINT "*****"
21610 PRINT "*****"
21611 PRINT "*****"
21612 PRINT "*****"
21613 PRINT "*****"
21614 PRINT "*****"
21615 PRINT "*****"
21616 PRINT "*****"
21617 PRINT "*****"
21618 PRINT "*****"
21619 PRINT "*****"
21620 PRINT "*****"
21621 PRINT "*****"
21622 PRINT "*****"
21623 PRINT "*****"
21624 PRINT "*****"
21625 PRINT "*****"
21626 PRINT "*****"
21627 PRINT "*****"
21628 PRINT "*****"
21629 PRINT "*****"
21630 PRINT "*****"
21631 PRINT "*****"
21632 PRINT "*****"
21633 PRINT "*****"
21634 PRINT "*****"
21635 PRINT "*****"
21636 PRINT "*****"
21637 PRINT "*****"
21638 PRINT "*****"
21639 PRINT "*****"
21640 PRINT "*****"
21641 PRINT "*****"
21642 PRINT "*****"
21643 PRINT "*****"
21644 PRINT "*****"
21645 PRINT "*****"
21646 PRINT "*****"
21647 PRINT "*****"
21648 PRINT "*****"
21649 PRINT "*****"
21650 PRINT "*****"
21651 PRINT "*****"
21652 PRINT "*****"
21653 PRINT "*****"
21654 PRINT "*****"
21655 PRINT "*****"
21656 PRINT "*****"
21657 PRINT "*****"
21658 PRINT "*****"
21659 PRINT "*****"
21660 PRINT "*****"
21661 PRINT "*****"
21662 PRINT "*****"
21663 PRINT "*****"
21664 PRINT "*****"
21665 PRINT "*****"
21666 PRINT "*****"
21667 PRINT "*****"
21668 PRINT "*****"
21669 PRINT "*****"
21670 PRINT "*****"
21671 PRINT "*****"
21672 PRINT "*****"
21673 PRINT "*****"
21674 PRINT "*****"
21675 PRINT "*****"
21676 PRINT "*****"
21677 PRINT "*****"
21678 PRINT "*****"
21679 PRINT "*****"
21680 PRINT "*****"
21681 PRINT "*****"
21682 PRINT "*****"
21683 PRINT "*****"
21684 PRINT "*****"
21685 PRINT "*****"
21686 PRINT "*****"
21687 PRINT "*****"
21688 PRINT "*****"
21689 PRINT "*****"
21690 PRINT "*****"
21691 PRINT "*****"
21692 PRINT "*****"
21693 PRINT "*****"
21694 PRINT "*****"
21695 PRINT "*****"
21696 PRINT "*****"
21697 PRINT "*****"
21698 PRINT "*****"
21699 PRINT "*****"
21700 PRINT "*****"
21701 PRINT "*****"
21702 PRINT "*****"
21703 PRINT "*****"
21704 PRINT "*****"
21705 PRINT "*****"
21706 PRINT "*****"
21707 PRINT "*****"
21708 PRINT "*****"
21709 PRINT "*****"
21710 PRINT "*****"
21711 PRINT "*****"
21712 PRINT "*****"
21713 PRINT "*****"
21714 PRINT "*****"
21715 PRINT "*****"
21716 PRINT "*****"
21717 PRINT "*****"
21718 PRINT "*****"
21719 PRINT "*****"
21720 PRINT "*****"
21721 PRINT "*****"
21722 PRINT "*****"
21723 PRINT "*****"
21724 PRINT "*****"
21725 PRINT "*****"
21726 PRINT "*****"
21727 PRINT "*****"
21728 PRINT "*****"
21729 PRINT "*****"
21730 PRINT "*****"
21731 PRINT "*****"
21732 PRINT "*****"
21733 PRINT "*****"
21734 PRINT "*****"
21735 PRINT "*****"
21736 PRINT "*****"
21737 PRINT "*****"
21738 PRINT "*****"
21739 PRINT "*****"
21740 PRINT "*****"
21741 PRINT "*****"
21742 PRINT "*****"
21743 PRINT "*****"
21744 PRINT "*****"
21745 PRINT "*****"
21746 PRINT "*****"
21747 PRINT "*****"
21748 PRINT "*****"
21749 PRINT "*****"
21750 PRINT "*****"
21751 PRINT "*****"
21752 PRINT "*****"
21753 PRINT "*****"
21754 PRINT "*****"
21755 PRINT "*****"
21756 PRINT "*****"
21757 PRINT "*****"
21758 PRINT "*****"
21759 PRINT "*****"
21760 PRINT "*****"
21761 PRINT "*****"
21762 PRINT "*****"
21763 PRINT "*****"
21764 PRINT "*****"
21765 PRINT "*****"
21766 PRINT "*****"
21767 PRINT "*****"
21768 PRINT "*****"
21769 PRINT "*****"
21770 PRINT "*****"
21771 PRINT "*****"
21772 PRINT "*****"
21773 PRINT "*****"
21774 PRINT "*****"
21775 PRINT "*****"
21776 PRINT "*****"
21777 PRINT "*****"
21778 PRINT "*****"
21779 PRINT "*****"
21780 PRINT "*****"
21781 PRINT "*****"
21782 PRINT "*****"
21783 PRINT "*****"
21784 PRINT "*****"
21785 PRINT "*****"
21786 PRINT "*****"
21787 PRINT "*****"
21788 PRINT "*****"
21789 PRINT "*****"
21790 PRINT "*****"
21791 PRINT "*****"
21792 PRINT "*****"
21793 PRINT "*****"
21794 PRINT "*****"
21795 PRINT "*****"
21796 PRINT "*****"
21797 PRINT "*****"
21798 PRINT "*****"
21799 PRINT "*****"
21800 PRINT "*****"
21801 PRINT "*****"
21802 PRINT "*****"
21803 PRINT "*****"
21804 PRINT "*****"
21805 PRINT "*****"
21806 PRINT "*****"
21807 PRINT "*****"
21808 PRINT "*****"
21809 PRINT "*****"
21810 PRINT "*****"
21811 PRINT "*****"
21812 PRINT "*****"
21813 PRINT "*****"
21814 PRINT "*****"
21815 PRINT "*****"
21816 PRINT "*****"
21817 PRINT "*****"
21818 PRINT "*****"
21819 PRINT "*****"
21820 PRINT "*****"
21821 PRINT "*****"
21822 PRINT "*****"
21823 PRINT "*****"
21824 PRINT "*****"
21825 PRINT "*****"
21826 PRINT "*****"
21827 PRINT "*****"
21828 PRINT "*****"
21829 PRINT "*****"
21830 PRINT "*****"
21831 PRINT "*****"
21832 PRINT "*****"
21833 PRINT "*****"
21834 PRINT "*****"
21835 PRINT "*****"
21836 PRINT "*****"
21837 PRINT "*****"
21838 PRINT "*****"
21839 PRINT "*****"
21840 PRINT "*****"
21841 PRINT "*****"
21842 PRINT "*****"
21843 PRINT "*****"
21844 PRINT "*****"
21845 PRINT "*****"
21846 PRINT "*****"
21847 PRINT "*****"
21848 PRINT "*****"
21849 PRINT "*****"
21850 PRINT "*****"
21851 PRINT "*****"
21852 PRINT "*****"
21853 PRINT "*****"
21854 PRINT "*****"
21855 PRINT "*****"
21856 PRINT "*****"
21857 PRINT "*****"
21858 PRINT "*****"
21859 PRINT "*****"
21860 PRINT "*****"
21861 PRINT "*****"
21862 PRINT "*****"
21863 PRINT "*****"
21864 PRINT "*****"
21865 PRINT "*****"
21866 PRINT "*****"
21867 PRINT "*****"
21868 PRINT "*****"
21869 PRINT "*****"
21870 PRINT "*****"
21871 PRINT "*****"
21872 PRINT "*****"
21873 PRINT "*****"
21874 PRINT "*****"
21875 PRINT "*****"
21876 PRINT "*****"
21877 PRINT "*****"
21878 PRINT "*****"
21879 PRINT "*****"
21880 PRINT "*****"
21881 PRINT "*****"
21882 PRINT "*****"
21883 PRINT "*****"
21884 PRINT "*****"
21885 PRINT "*****"
21886 PRINT "*****"
21887 PRINT "*****"
21888 PRINT "*****"
21889 PRINT "*****"
21890 PRINT "*****"
21891 PRINT "*****"
21892 PRINT "*****"
21893 PRINT "*****"
21894 PRINT "*****"
21895 PRINT "*****"
21896 PRINT "*****"
21897 PRINT "*****"
21898 PRINT "*****"
21899 PRINT "*****"
21900 PRINT "*****"
21901 PRINT "*****"
21902 PRINT "*****"
21903 PRINT "*****"
21904 PRINT "*****"
21905 PRINT "*****"
21906 PRINT "*****"
21907 PRINT "*****"
21908 PRINT "*****"
21909 PRINT "*****"
21910 PRINT "*****"
21911 PRINT "*****"
21912 PRINT "*****"
21913 PRINT "*****"
21914 PRINT "*****"
21915 PRINT "*****"
21916 PRINT "*****"
21917 PRINT "*****"
21918 PRINT "*****"
21919 PRINT "*****"
21920 PRINT "*****"
21921 PRINT "*****"
21922 PRINT "*****"
21923 PRINT "*****"
21924 PRINT "*****"
21925 PRINT "*****"
21926 PRINT "*****"
21927 PRINT "*****"
21928 PRINT "*****"
21929 PRINT "*****"
21930 PRINT "*****"
21931 PRINT "*****"
21932 PRINT "*****"
21933 PRINT "*****"
21934 PRINT "*****"
21935 PRINT "*****"
21936 PRINT "*****"
21937 PRINT "*****"
21938 PRINT "*****"
21939 PRINT "*****"
21940 PRINT "*****"
21941 PRINT "*****"
21942 PRINT "*****"
21943 PRINT "*****"
21944 PRINT "*****"
21945 PRINT "*****"
21946 PRINT "*****"
21947 PRINT "*****"
21948 PRINT "*****"
21949 PRINT "*****"
21950 PRINT "*****"
21951 PRINT "*****"
21952 PRINT "*****"
21953 PRINT "*****"
21954 PRINT "*****"
21955 PRINT "*****"
21956 PRINT "*****"
21957 PRINT "*****"
21958 PRINT "*****"
21959 PRINT "*****"
21960 PRINT "*****"
21961 PRINT "*****"
21962 PRINT "*****"
21963 PRINT "*****"
21964 PRINT "*****"
21965 PRINT "*****"
21966 PRINT "*****"
21967 PRINT "*****"
21968 PRINT "*****"
21969 PRINT "*****"
21970 PRINT "*****"
21971 PRINT "*****"
21972 PRINT "*****"
21973 PRINT "*****"
21974 PRINT "*****"
21975 PRINT "*****"
21976 PRINT "*****"
21977 PRINT "*****"
21978 PRINT "*****"
21979 PRINT "*****"
21980 PRINT "*****"
21981 PRINT "*****"
21982 PRINT "*****"
21983 PRINT "*****"
21984 PRINT "*****"
21985 PRINT "*****"
21986 PRINT "*****"
21987 PRINT "*****"
21988 PRINT "*****"
21989 PRINT "*****"
21990 PRINT "*****"
21991 PRINT "*****"
21992 PRINT "*****"
21993 PRINT "*****"
21994 PRINT "*****"
21995 PRINT "*****"
21996 PRINT "*****"
21997 PRINT "*****"
21998 PRINT "*****"
21999 PRINT "*****"
22000 PRINT "*****"
```

```
I=1T050:NEXT:POKES1,225:POKES2,225
22050 POKEV,15:FORI=1T0200:NEXT:PO
KEY,0:FORI=1T0500:NEXT
22060 POKES1,225:POKES2,225:FORJ=1
T02
22070 POKEV,15:FORI=1T080:NEXT:POK
EV,0:FORI=1T030:NEXT
22080 POKEV,15:FORI=1T050:NEXT:POK
EV,0:FORI=1T030:NEXT
22090 POKEV,15:POKES1,228:POKES2,2
28:FORI=1T0200:NEXT:POKEV,0:FORI=1
T0100:NEXT
22100 POKEV,15:POKES1,225:POKES2,2
25:FORI=1T0100:NEXT:POKEV,0:FORI=1
T050:NEXT
22110 FORI=1T0200:NEXT:J
22120 POKEV,15:FORI=1T0200:NEXT:PO
KEV,0:FORI=1T0100:NEXT
22130 POKES1,228:POKES2,228:POKEV,
15:FORI=1T0200:NEXT:POKEV,0:FORI=1
T0100:NEXT
22140 POKEV,15:POKES1,232:POKES2,2
32:FORI=1T0200:NEXT:POKEV,0:FORI=1
T0100:NEXT
22150 POKEV,15:POKES1,231:POKES2,2
31:FORI=1T0400:NEXT:POKEV,0:FORI=1
T0100:NEXT
22160 POKEV,15:POKES1,232:POKES2,2
32:FORI=1T0500:NEXT:POKEV,0:FORI=1
T0100:NEXT:RETURN
23000 G$=" BRAVO!!!VOUS AVEZ":GOS
UB10000:G$="TROUVE LE GRAND VASE":
GOSUB10000
23001 G$="VOLE!! LE DOCTEUR EST":G
OSUB10000:G$=" FURIEUX QUE CES":
GOSUB10000
23002 G$="TRAPES N'EST PAS PUT":GO
SUB10000:G$=" VOUS FAIRE":GOS
UB10000
23003 G$="DISPARAITRE A JAMAIS":GO
SUB10000:FORI=1T05000:NEXT
23009 FORR=1T02000:NEXT:PRINT"J":P
OKE36869,240
23010 POKE198,6:POKE631,76:POKE632
,207:POKE633,13:POKE634,82:POKE635
,213:POKE636,13:NEW
8,248
140 DATA255,255,127,127,63,63,31,3
1
150 DATA240,240,224,224,224,192,19
2,192
160 DATA15,15,7,7,7,3,3,3
170 DATA255,255,255,255,255,255,25
4,254
180 DATA128,128,128,0,0,0,0,0
190 DATA0,0,0,0,63,16,8,7
200 DATA0,0,0,0,252,8,16,224
210 DATA1,1,1,0,0,0,0,0
220 DATA255,255,255,255,255,255,12
7,127
230 DATA254,252,252,252,248,248,24
8,240
240 DATA4,8,8,8,16,16,32,32
250 DATA32,16,16,16,8,8,4,4
260 DATA127,63,63,63,31,31,31,15
270 DATA252,252,248,248,240,224,19
2,128
280 DATA1,0,0,0,0,0,0,0
290 DATA255,31,0,0,0,0,0,0
300 DATA255,248,0,0,0,0,0,0
310 DATA128,0,0,0,0,0,0,0
320 DATA63,63,31,31,15,7,3,1
330 DATA64,64,64,64,64,32,16,8
340 DATA2,2,2,2,2,4,8,16
350 DATA128,128,128,0,3,4,0,0
360 DATA1,7,31,127,255,127,31,7
370 DATA128,224,248,254,255,254,24
8,224
380 DATA1,1,1,0,192,32,0,0
390 DATA255,255,254,252,248,192,22
4,240
400 DATA255,255,127,63,31,3,7,7
410 DATA240,248,252,254,255,255,25
5,255
420 DATA0,0,0,0,0,0,128,128
430 DATA0,0,0,0,0,0,1,1
440 DATA15,31,63,127,255,255,255,2
55
450 DATA128,128,192,192,192,192,19
2,192
460 DATA1,1,3,3,3,3,3,3
470 DATA1,1,7,7,31,31,255,255
480 DATA192,192,192,192,128,0,0,25
5
490 DATA0,0,0,0,0,255,255,255
500 DATA0,0,0,1,31,255,255,255
510 DATA0,0,0,128,248,255,255,255
520 DATA0,0,0,0,0,255,255,255
530 DATA3,3,3,3,1,0,0,255
540 DATA128,128,224,224,248,248,25
5,255
1000 PRINT"*****":POKE36869,255:POKE
36879,25:POKE36867,0
1010 PRINT"*****"
1020 PRINT"*****"
1030 PRINT"*****"
1040 PRINT"*****"
1050 PRINT"*****"
1060 PRINT"*****"
1070 PRINT"*****"
1080 PRINT"*****"
1090 PRINT"*****"
1090 PRINT"*****"
1090 PRINT"*****"
1100 PRINT"*****"
1110 PRINT"*****"
1120 PRINT"*****"
1130 PRINT"*****"
1140 PRINT"*****"
1142 FORT=0T046STEP2:POKE36867,T:F
ORR=1T0200:NEXT:T
1150 G$="BEN VOILA!!!VOUS AVEZ":GO
SUB10000
1160 G$="TROUVE LE GRAND VASE":GOS
UB10000
1170 G$=" D'OR QUI AVAIT ETE":GOSU
B10000
1180 G$=" VOLE DANS LE MUSEE":GOSU
B10000
1190 G$=" DU LOUVRE ET A QUI":GOS
UB10000
1200 G$=" VOUS LUI RENDREZ ET":GOS
UB10000
1210 G$=" JE SAIS QUE VOUS":GOSUB
10000
1220 G$="SEREZ FIER DE VOTRE":GOS
UB10000
1230 G$=" EXPLOIT ET":GOSUB100
00
1240 G$=" QUE VOUS RACONTEREZ":GOS
UB10000
1250 G$=" TOUTE VOS AVENTURES":GOS
UB10000
1260 G$=" ET MAINTENANT VOUS":GOS
UB10000
1270 G$=" N'AVEZ PLUS OU'A":GOSUB
10000
1280 G$="REJOUER POUR VOIR SI":GOS
UB10000
1290 G$=" VOTRE REUSSITE":GOSUB1
0000
1300 G$=" N'ETAIT PAS UN....":GOS
UB10000
1310 G$=" HAZARD(?)!!!,BON JE":GOS
UB10000
1320 G$=" VOUS LAISSE ET A":GOSUB
10000
1330 G$=" BIENTOT!!!!":GOSUB100
00
1340 GETA$:IFA$=""THEN1340
1342 FORT=46T00STEP-2:POKE36867,T:
FORR=1T0200:NEXT:T:FORI=1T02000:N
EXT:PRINT"*****"
1344 POKE36879,27:POKE36869,240:PO
KE36867,46:END
10000 PRINT"*****"
$":POKE198,0:WAIT198,1
10010 PRINT"*****"
:POKE36878,0:RETURN
```

LISTING 8

```
20 FORR=1T0400:READA:POKE7279+R,A:
NEXT
50 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
60 DATA255,255,31,31,7,7,1,1
70 DATA255,255,255,255,255,255,255
,255
90 DATA255,255,255,254,252,252,252
,248
90 DATA255,255,255,127,63,63,63,31
100 DATA255,255,248,248,224,224,12
8,128
110 DATA240,240,224,224,192,192,12
8,128
120 DATA15,15,7,7,3,3,1,1
130 DATA255,255,254,254,252,252,24
```

ATARI

Suite de la page 4

```
int i,j;
appl_init();
phys_handle = graf_handle(&gl_wchar,&gl
hchar,&gl_wbox,&gl_hbox);
open_vwork();
graf_mouse(ARROW,0);
do
{ points = 10000;
for(i = 0; i < P+2; i++) /* initialisat
ion */
{ for(j = 0; j < Q+2; m[i][j] = 0);
}
/* des tables */
for(i = 0; i < P+1; i++)
{ for(j = 0; j < Q+1; j++)
{ lab[i][j][0]=1; lab[i][j][1]=1;
lab[i][j][2]=1; lab[i][j][3]=1;
}
}
vsf_perimeter(handle,1);
vsf_color(handle,1);
vsf_color(handle,0);
graf_mouse(256,0);
c1s(70,30,480,320);
v_gtext(handle,80,50,"DIFFICULTE 1 a 4
");
key = 0;
while (key < 1 || key > 4)
{ key = evtnt_keybd();
key &= 0x00ff;
key -- '0';
}
D = key;
graf_mouse(257,0);
cre_lab();
draw_cadre();
h1j = s1j;
air = 1000; nrj = 1000;
draw_lab();
lo_cnt = 1000;
hi_cnt = 0;
end = FALSE;
while (end != TRUE)
{
```

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

Emmanuel DE LAPPARENT

**SERVEUR
HEBDOGICIEL**
3615 + HG
PUIS ENVOI

SUITE DU N°162

```

CC0:FE0A3802C607C63032640E3EA932650E2A50
0E7EFE362018CD5F0DCD5F0D2183
Somme= 2749
CEO:0FCDECD215F0ECDECD3E2EEFC3E50D2A57
0ECBFC22C20E22120F215F0E01B5
Somme= 3080
D00:0E7E022030CB2730F83EC1022A570E22200F
2A500E7EFECB2006CD5F0DC37209
Somme= 2587
D20:C32E07C0C5C80630FE3038F7FE3A380AFE41
38EFFE4730E80637EF90C9CD23D0
Somme= 4007
D40:CB27CB27CB27CB2777CD230DB677C921EF0F
CDECD21510ECD3D0D2BC33D0D2A
Somme= 3344
D60:500E2322500EC93E0DEF3E0AEF3E0032560E
32570E32580E2A500EC8D20D3E20
Somme= 2176
D80:EF93E24E44CD8D0D45C38D0D78CB3FCB3F
CB3FCB3FCDF0D78E60FC39F0DFE
Somme= 4169
DA0:0A3802C607C630EFC93E24EFC38D0D33DC8
2B2346CB2030FA2318F401484CD
Somme= 3336
DC0:43200FED43B50E01A9C1ED43B70E0148CCED
43C20EED43120FC92A500E2B5E23
Somme= 3112
DE0:56EBC3820D2A500E46C3A90D7EF5E67FEFF1
F5E5FE5820132B7EFE4920112B7E
Somme= 4031
E00:FE28200B3EFF32560E1804FE928E9E123F1
CB2730D6C9CDAF0DCDECD0C9CDAF
Somme= 4082
E20:0DCDECD0CDBCD3A570EB7C83A560EB7C82A
500E7EFE9C82B2B7EFECBC8CD5F
Somme= 4074
E40:0DC93E29EF3E2EEFC93E2EEF3E28EFC90000
000000000000000000000000000000
Somme= 1993
E60:000000000000000000000044A04144442041AE41
44432041AE535542A05342432041
Somme= 1954

```

```

E80:AE414E44A0584F52A04F52A04350A0524CC3
5252C352CC52D2534CC15352C153
Somme= 3665
EA0:4CC95352CC4249D45245D35345D4C2C3C4C5
C8CC28484CA9C1202020202042C3
Somme= 3880
EC0:44C548CC53D0444A4E5AA04A52A0452204E
5AAE4A52205AAE4A52204E43AE4A
Somme= 3181
EE0:522043AE524C43C1525243C1524CC15252C1
4441C14350C5343C64343C62020
Somme= 3326
FO0:20204EDADA4EC3C350C5F0C5D0C42C344C5
48CC41C65245D44558D84A502028
Somme= 4050
F20:484CA94C442053502E48CC4CC443D049CE4F
55D49C449D244D2204C4420492E
Somme= 3465
F40:C14C4420522EC14C4420412EC94C4420412E
D25252C4524CC44E4F048414CD4
Somme= 3179
F60:45582041462E4146A7504F50A050555348A0
524554A04A50A043414CA04C44
Somme= 2848
F80:2041AE4C4420A8414444A0525354A0455820
44452E48CC45582028535029AE4F
Somme= 2719
FA0:555420A8292EC1494E20412EA8494EA02E28
43A94F555420284329AE53424320
Somme= 2594
FC0:484CAE41444320484CAE524554CE204E45C7
494D2080494D20B1494D20B25245
Somme= 2923
FE0:54C924444543A0494E43A044C945C9D0A41
647265737365203FA0000000000000
Somme= 2587

```

LISTING 4

```

5 'I
6 'ORG $E50
7 'HII DEFB $0,0
8 'HAA DEFB $0,0
10 'HZZ DEFB $0,0

```

```

11 'HJJ DEFB $0
12 'HQQ DEFB $0
13 'HLL DEFB $0,0
14 'HWW DEFB $0,0
15 'HEE DEFB $0,0
16 'HXX DEFB $0,0
17 'HFF DEFB $0,0,0,0,0,0,0,0
18 'HKK DEFB $0
30 'HDA DEFB LD:DEFB $A0
40 'DEFM ADD A:DEFB $AE
50 'DEFM ADC A:DEFB $AE
60 'DEFM SUB:DEFB $A0
70 'DEFM SBC A:DEFB $AE
80 'DEFM AND:DEFB $A0
90 'DEFM XOR:DEFB $A0
100 'DEFM OR:DEFB $A0
110 'DEFM CP:DEFB $A0
120 'DEFM RL:DEFB $C3
130 'DEFM RR:DEFB $C3
140 'DEFM R:DEFB $CC
150 'DEFM R:DEFB $D2
160 'DEFM SL:DEFB $C1
170 'DEFM SR:DEFB $C1
180 'DEFM SL:DEFB $C9
190 'DEFM SR:DEFB $CC
200 'DEFM BI:DEFB $D4
210 'DEFM RE:DEFB $D3
220 'DEFM SE:DEFB $D4
230 'DEFB $C2,C3,C4,C5,C8,CC
240 'DEFM (HL:DEFB $A9,C1,20,20,20,20,20)
250 'DEFB $42,C3,44,C5,48,CC,53,D0
260 'DEFM DJNZ:DEFB $A0
270 'DEFM JR:DEFB $A0
280 'DEFM JR NZ:DEFB $AE
290 'DEFM JR Z:DEFB $AE
300 'DEFM JR NC:DEFB $AE
310 'DEFM JR C:DEFB $AE
320 'DEFM RL:DEFB $C1
330 'DEFM RR:DEFB $C1
340 'DEFM RL:DEFB $C1
350 'DEFM RR:DEFB $C1
360 'DEFM DA:DEFB $C1
370 'DEFM CP:DEFB $CC
380 'DEFM SC:DEFB $C6
390 'DEFM CC:DEFB $C6
395 'DEFB $20,20,20,20
400 'DEFB $4E,DA,DA,4E,C3,C3,50,CF,50,C5
,DO,CD

```

```

410 'DEFB $42,C3,44,C5,48,CC,41,C6
420 'DEFM RE:DEFB $D4
430 'DEFM EX:DEFB $DB
440 'DEFM JP (HL:DEFB $A9
450 'DEFM LD SP.H:DEFB $CC
460 'DEFB $4C,C4,43,D0,49,CE,4F,55,D4,C9
,C4,49,D2,44,D2,20
470 'DEFM LD I.:DEFB $C1
480 'DEFM LD R.:DEFB $C1
490 'DEFM LD A.:DEFB $C9
500 'DEFM LD A.:DEFB $D2
510 'DEFM RR:DEFB $C4
520 'DEFM RL:DEFB $C4
1000 'HDB DEFB NO:DEFB $D0
1010 'DEFM HAL:DEFB $D4
1020 'DEFM EX AF.AF:DEFB $A7
1030 'DEFM POP:DEFB $A0
1040 'DEFM PUSH:DEFB $A0
1050 'DEFM RET:DEFB $A0
1060 'DEFM JP:DEFB $A0
1070 'DEFM CALL:DEFB $A0
1080 'DEFM LD A:DEFB $AE
1090 'DEFM LD:DEFB $20,A8
1100 'DEFM ADD:DEFB $A0
1110 'DEFM RST:DEFB $A0
1120 'DEFM EX DE.H:DEFB $CC
1130 'DEFM EX (SP):DEFB $AE
1140 'DEFM OUT:DEFB $20,A8
1150 'DEFM I.:DEFB $C1
1160 'DEFM IN A.:DEFB $A8
1170 'DEFM IN:DEFB $A0
1180 'DEFM .(C:DEFB $A9
1190 'DEFM OUT (C):DEFB $AE
1200 'DEFM SBC HL:DEFB $AE
1210 'DEFM ADC HL:DEFB $AE
1220 'DEFM RET:DEFB $CE,20
1230 'DEFM NE:DEFB $C7
1240 'DEFM IM:DEFB $20,B0
1250 'DEFM IM:DEFB $20,B1
1260 'DEFM IM:DEFB $20,B2
1270 'DEFM RET:DEFB $C9,20
1280 'DEFM DEC:DEFB $A0
1290 'DEFM INC:DEFB $A0
1300 'DEFM D:DEFB $C9
1310 'DEFM E:DEFB $C9
2000 'HME DEFB $D,A:DEFM Adresse:DEFB $2
0,3F,A0
60000 'J

```



CANON X07

QUI VEUT ALLER LOIN, MENAGE SES BITURES



```

10 'I
20 'ORG $D23
30 'MCA CALL $C8C5
40 'LD B.$30
50 'CP $30
60 'JR C.MCA
70 'CP $3A
80 'JR C.#10
90 'CP $41
100 'JR C.MCA
110 'CP $47
120 'JR NC.MCA
130 'LD B.$37
140 'M10 RST 28
150 'SUB B
160 'RET
200 'MAJ CALL #CA
210 'SLA A
220 'SLA A
230 'SLA A
240 'SLA A
250 'LD (HL).A
260 'CALL #CA
270 'OR (HL)
280 'LD (HL).A
290 'RET
300 'NSA LD HL.#ME
310 'CALL #CH
320 'LD HL.#HII+$1
330 'CALL MAJ
340 'DEC HL
350 'JP MAJ
400 'HII LD HL.(HII)
410 'INC HL
420 'LD (HII).HL
430 'RET
500 'MAF LD A.$D
510 'RST 28
520 'LD A.$A
530 'RST 28
532 'LD A.$0
534 'LD (HQQ).A
536 'LD (HLL).A
538 'LD (HLL+$1).A
540 'LD HL.(HII)
550 'CALL #D0
560 'LD A.$20
570 'RST 28
580 'RET
600 'WDD LD A.$24
610 'RST 28
620 'LD B.H
630 'CALL #S0
640 'LD B.L
650 'JP #S0
700 '#S0 LD A.B
710 'SRL A
720 'SRL A
730 'SRL A
740 'SRL A
750 'CALL #HF
760 'LD A.B
770 'AND $F
780 'JP #HF
800 '#HF CP $A
810 'JR C.#30

```

```

820 'ADD A.$7
830 '#30 ADD A.$30
840 'RST 28
850 'RET
900 '#DS LD A.$24
910 'RST 28
920 'JP #S0
1000 '#MN INC A
1010 '#42 DEC A
1020 'RET Z
1030 'DEC HL
1040 '#41 INC HL
1050 'LD B.(HL)
1060 'SLA B
1070 'JR NC.#41
1080 'INC HL
1090 'JR #42
1100 '#RD LD BC.$4C48
1105 'LD (HDA+$BB).BC
1110 'LD (HDA+$4D).BC
1120 'LD BC.$C1A9
1130 'LD (HDA+$4F).BC
1140 'LD BC.$CC48
1150 'LD (HDA+$5A).BC
1160 'LD (HDA+$AA).BC
1180 'RET
1200 '#FY LD HL.(HII)
1210 'DEC HL
1220 'LD E.(HL)
1225 'INC HL
1230 'LD D.(HL)
1240 'EX DE.HL
1250 'JP #D0
1300 '#FU LD HL.(HII)
1310 'LD B.(HL)
1320 'JP #DS
1400 '#CH LD A.(HL)
1402 'PUSH AF
1404 'AND $7F
1406 'RST 28
1408 'POP AF
1410 'PUSH AF
1412 'PUSH HL
1414 'CP $58
1416 'JR NZ.#43
1418 '#45 DEC HL
1420 'LD A.(HL)
1422 'CP $49
1424 'JR NZ.#44
1426 'DEC HL
1428 'LD A.(HL)
1430 'CP $28
1432 'JR NZ.#44
1434 'LD A.$FF
1436 'LD (HQQ).A
1438 'JR #44
1440 '#43 CP $59
1442 'JR Z.#45
1444 '#44 POP HL
1446 'INC HL
1448 'POP AF
1450 'SLA A
1452 'JR NC.#CH
1454 'RET
1500 '#AM CALL #MN
1510 'CALL #CH
1520 'RET
2000 '#F1 CALL #MN
2010 '#F2 CALL #CH

```

```

380 'LD (HFF+$2).A
390 'LD A.$24
400 'LD (HFF+$3).A
410 'LD A.B
420 'SRL A
430 'SRL A
440 'SRL A
450 'SRL A
460 'CP $A
470 'JR C.#Z5
480 'ADD A.$7
490 '#Z5 ADD A.$30
500 'LD (HFF+$4).A
510 'LD A.B
520 'AND $F
530 'CP $A
540 'JR C.#Z6
550 'ADD A.$7
560 '#Z6 ADD A.$30
570 'LD (HFF+$5).A
580 'LD A.$A9
590 'LD (HFF+$6).A
595 'LD HL.(HII)
600 'LD A.(HL)
610 'CP $36
620 'JR NZ.#Z7
630 'CALL #IH
640 'CALL #IH
650 'LD HL.HDB+$2A
660 'CALL #CH
670 'LD HL.#HF
680 'CALL #CH
690 'LD A.$2E
700 'RST 28
710 'JP #FU
730 '#Z7 LD HL.(HLL)
735 'SET 7.H
740 'LD (HDA+$5A).HL
745 'LD (HDA+$AA).HL
750 'LD HL.#FF
760 'LD BC.#DA+$4D
770 '#Z8 LD A.(HL)
780 'LD (BC).A
810 'SLA A
820 'JR NC.#Z8
822 'LD A.$C1
824 'LD (BC).A
830 'LD HL.(HLL)
850 'LD (HDA+$8B).HL
855 'LD HL.(HII)
860 'LD A.(HL)
870 'CP $CB
880 'JR NZ.#Z9
890 'CALL #IH
900 'JP #ZA
910 '#Z9 JP #AN
50000 '#I1=$E50
50010 '#AA=$E52
50030 '#ZZ=$E54
50040 '#JJ=$E55
50050 '#QQ=$E56
50060 '#LL=$E57
50070 '#WW=$E59
50080 '#EE=$E58
50090 '#XX=$E5D
50100 '#FF=$E5F
50105 '#KK=$E67

```

```

2140 'SRL A
2145 'SUB $C
2150 'LD HL.HDA+$A6
2160 'JP #F1
2170 '#BF LD A.(#ZZ)
2180 'CP $6
2190 'JR NZ.#B0
2200 'CALL #IH
2210 'LD A.(#JJ)
2220 'SUB $17
2230 'LD HL.#DA
2240 'CALL #AM
2250 'CALL #FU
2260 'LD A.(#ZZ)
2270 '#B0 CP $7
2280 'JR NZ.#BR
2290 'LD HL.HDB+$32
2300 'CALL #CH
2310 'LD A.(HAA)
2320 'SUB $C7
2330 'LD B.A
2340 'CALL #DS
2350 'JP #F3
2360 '#BR LD A.(HKK)
2370 'CP $9
2380 'JR NZ.#BS
2390 'LD A.(HAA)
2400 'SRL A
2410 'SRL A
2420 'SRL A
2430 'SRL A
2435 'SUB $C
2440 'LD HL.HDA+$AE
2450 'JP #F1
2460 '#BS LD A.(HAA)
2470 'CP $DD
2480 'JR NZ.#BT
2490 'LD HL.$5849
2500 'LD (HLL).HL
2510 'JP #SA
2520 '#BT CP $FD
2530 'JR NZ.#BU
2540 'LD HL.$5949
2550 'LD (HLL).HL
2560 'JP #SA
2570 '#BU CP $F3
2580 'JR NZ.#BV
2590 'LD HL.HDB+$92
2600 'JP #F2
2610 '#BV CP $FB
2620 'JR NZ.#BW
2630 'LD HL.HDB+$94
2640 'JP #F2
2650 '#BW CP $EB
2660 'JR NZ.#BX
2670 'LD HL.HDB+$36
2680 'JP #F2
2690 '#BX CP $E3
2700 'JR NZ.#BY
2710 'LD HL.HDB+$3E
2720 'CALL #CH
2730 'LD HL.HDA+$5A
2740 'JP #F2
2750 '#BY CP $D3
2760 'JR NZ.#BZ
2770 'CALL #IH
2780 'LD HL.HDB+$46
2790 'CALL #CH
2800 'CALL #FU

```

A SUIVRE...

SHOGUN

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

Youri ANDRAUD

SUITE DU N°162

```

2150
2160 *****
***
2170 ** Deplacement de 2 cases
**
2180 *****
***
2190
2200 IF co2=co1+2 OR co2=co1-2 OR
co2=co1-16 OR co2=co1+16 OR co2=co
1+9 OR co2=co1+7 OR co2=co1-9 OR c
o2=co1-7 THEN 2210 ELSE 1750
2210 IF co2=co1+9 OR co2=co1+7 OR
co2=co1-9 OR co2=co1-7 THEN 2280
2220 FOR ie=1 TO 14:IF (b(ie)=co1+
1 AND co2=co1+2) OR (b(ie)=co1-1 A
ND co2=co1-2) OR (b(ie)=co1+8 AND
co2=co1+16) OR (b(ie)=co1-8 AND co
2=co1-16) THEN 1750
2230 NEXT
2250 FOR ie=1 TO 2:IF (c(ie)=co1+1
AND co2=co1+2) OR (c(ie)=co1-1 AN
D co2=co1-2) OR (c(ie)=co1+8 AND c
o2=co1+16) OR (c(ie)=co1-8 AND co2
=co1-16) THEN 1750
2260 NEXT
2270 GOTO 1950
2280 FOR iz=1 TO 14
2290 IF co2=co1+9 AND ((b(iz)=co1+
8 OR c(1)=co1+8 OR c(2)=co1+8) AND
(b(iz)=co1+1 OR c(1)=co1+1 OR c(2
)=co1+1)) THEN 1750
2300 IF co2=co1-9 AND ((b(iz)=co1-
8 OR c(1)=co1-8 OR c(2)=co1-8) AND
(b(iz)=co1-1 OR c(1)=co1-1 OR c(2
)=co1-1)) THEN 1750
2310 IF co2=co1+7 AND ((b(iz)=co1+
8 OR c(1)=co1+8 OR c(2)=co1+8) AND
(b(iz)=co1-1 OR c(1)=co1-1 OR c(2
)=co1-1)) THEN 1750
2320 IF co2=co1-7 AND ((b(iz)=co1-
8 OR c(1)=co1-8 OR c(2)=co1-8) AND
(b(iz)=co1+1 OR c(1)=co1+1 OR c(2
)=co1+1)) THEN 1750
2330 NEXT iz
2340 GOTO 1950
2350
2360 *****
***
2370 ** Deplacement de 3 cases
**
2380 *****
***
2390
2400 IF co2=co1+3 OR co2=co1-3 OR
co2=co1-24 OR co2=co1+24 OR co2=co
1+10 OR co2=co1+6 OR co2=co1-10 OR
co2=co1-6 OR co2=co1+17 OR co2=co
1+15 OR co2=co1-17 OR co2=co1-15 T
HEN 2500 ELSE 1750
2410 GOTO 1950
2420
2430 *****
***
2440 ** Deplacement de 4 cases
**
2450 *****
***
2460
2470 IF co2=co1+4 OR co2=co1-4 OR
co2=co1-32 OR co2=co1+32 OR co2=co
1+25 OR co2=co1+23 OR co2=co1+14 O
R co2=co1+11 OR co2=co1+5 OR co2=c
o1+18 THEN 2500 ELSE 2480
2480 IF co2=co1-18 OR co2=co1-25 O
R co2=co1-23 OR co2=co1-14 OR co2=
co1-11 OR co2=co1-5 THEN 2500 ELSE
1750
2490 GOTO 1950
2500 RESTORE 2570:FOR al=1 TO 24:R
EAD t
2510 FOR ir=1 TO 14
2520 IF lw=1 THEN 2540
2530 IF b(ir)=co1+t OR c(1)=co1+t
OR c(2)=co2+t THEN ar(al)=1:lw=1 E
LSE ar(al)=0:lw=0
2540 NEXT ir
2550 IF lw=1 THEN lw=0
2560 IF ar(al)=1 THEN 2590
2570 DATA 1,2,3,-1,-2,-3,8,16,24,-
8,-16,-24,9,-7,7,-7,15,-15,17,-17,
10,-10,6,-6
2580 ar(al)=0
2590 NEXT al
2600 ON dx(1)-2 GOTO 3030,2610
2610 RESTORE 2660:FOR tq=1 TO 16:R
EAD jy
2620 IF lz=1 THEN fr(tq)=0:GOTO 26
40
2630 IF co2=co1+jy THEN fr(tq)=1:l
z=1 ELSE fr(tq)=0
2640 NEXT tq
2650 lz=0
2660 DATA 4,25,18,11,-4,-5,-14,-23

```

```

,32,-25,-18,-11,-32,5,14,23
2670 gr=1
2680 FOR gt=1 TO 16 STEP 4
2690 IF fr(gt)=1 THEN 2730
2700 gr=gr+3
2710 NEXT gt
2720 GOTO 2750
2730 IF ar(gr)=1 OR ar(gr+1)=1 OR
ar(gr+2)=1 THEN 1750
2740 GOTO 1950
2750 FOR ge=1 TO 16
2760 IF fr(ge)=1 THEN 2770 ELSE NE
XT ge
2770 IF ge>4 THEN 2930
2780 RESTORE 2790:GOTO 2800
2790 DATA 1,7,13,8,9,19,21,2,2,3,4
,3
2800 READ sa1,sa2,sa3,sa4,sa5,sa6,
sa7,sa8,sa9,sa10,sa11,sa12
2810 IF ar(sa1)=1 AND ar(sa2)=1 TH
EN 1750
2820 IF ar(sa3)=1 AND (ar(sa2)=1 O
R ar(sa4)=1 OR ar(sa5)=1) AND fr(s
a9)=1 THEN 1750
2830 IF ar(sa6)=1 AND (ar(sa2)=1 O
R ar(sa4)=1 OR ar(sa5)=1) AND fr(s
a9)=1 THEN 1750
2840 IF ar(sa1)=1 AND (ar(sa4)=1 O
R ar(sa5)=1) AND fr(sa9)=1 THEN 17
50
2850 IF ar(sa3)=1 AND (ar(sa1)=1 O
R ar(sa8)=1 OR ar(sa12)=1) AND fr(
sa11)=1 THEN 1750
2860 IF ar(sa3)=1 AND (ar(sa1)=1 O
R ar(sa8)=1 OR ar(sa7)=1) AND (ar(
sa2)=1 OR ar(sa4)=1 OR ar(sa6)=1)
THEN 1750
2870 IF ar(sa7)=1 AND ((ar(sa3)=1
OR ar(sa4)=1 OR ar(sa6)=1) OR ar(2
)=1) AND fr(sa10)=1 OR ((ar(sa1)=
1 OR ar(sa8)=1 OR ar(sa12)=1) AND
fr(sa11)=1)) THEN 1750
2880 IF ar(sa8)=1 AND ar(sa2)=1 AN
D (fr(sa10)=1 OR fr(sa11)=1) THEN
1750
2890 IF ar(sa2)=1 AND ((ar(sa8)=1
OR ar(sa12)=1) AND fr(sa11)=1) THE
N 1750
2900 IF ar(sa8)=1 AND (ar(sa4)=1 O
R ar(sa6)=1) AND fr(sa10)=1 THEN 1
750
2910 IF ar(sa1)=1 AND ((ar(sa4)=1
OR ar(sa6)=1) AND fr(sa10)=1) THEN
1750
2920 GOTO 1950
2930 IF ge>9 THEN 2960
2940 RESTORE 2950:GOTO 2800
2950 DATA 10,1,16,2,3,24,18,11,6,7
,8,12
2960 IF ge>13 THEN 2990
2970 RESTORE 2980:GOTO 2800
2980 DATA 4,10,14,11,12,20,22,5,10
,11,12,6
2990 RESTORE 3000:GOTO 2800
3000 DATA 7,4,15,5,6,23,17,8,14,15
,16,9
3010
3020 *****
***
3030 * Test deplacement de 3 cas
es *
3040 *****
***
3050
3060 RESTORE 3110:FOR tq=1 TO 12:R
EAD jy
3070 IF lz=1 THEN fr(tq)=0:GOTO 30
90
3080 IF co2=co1+jy THEN fr(tq)=1:l
z=1 ELSE fr(tq)=0
3090 NEXT tq
3100 lz=0
3110 DATA 24,17,10,3,-8,-15,-24,-1
7,-10,-3,6,15
3120 gr=1
3130 FOR gt=1 TO 12 STEP 4
3140 IF fr(gt)=1 THEN 3200
3150 gr=gr+3
3160 NEXT gt
3170 GOTO 3200
3180 IF ar(gr)=1 OR ar(gr+1)=1 THE
N 1750
3190 GOTO 1950
3200 ge=1
3210 FOR ge=1 TO 12
3220 IF fr(ge)=1 THEN 3230 ELSE NE
XT ge
3230 IF ge>3 THEN 3320
3240 RESTORE 3250:GOTO 3260
3250 DATA 1,2,13,7,8,2,3
3260 READ sa1,sa2,sa3,sa4,sa5,sa6,
sa7
3270 IF ar(sa1)=1 AND ar(sa4)=1 TH
EN 1750
3280 IF ar(sa1)=1 AND ar(sa5)=1 AN
D fr(sa6)=1 THEN 1750
3290 IF ar(sa2)=1 AND ar(sa4)=1 AN
D fr(sa7)=1 THEN 1750

```

AMSTRAD

C'EST EN FORGEANT QU'ON DEVIENT FORT EN JURONS



SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

```

3300 IF ar(sa3)=1 AND ((ar(sa1)=1
OR ar(sa2)=1) AND fr(sa7)=1) OR (
ar(sa4)=1 OR ar(sa5)=1) AND fr(sa
6)=1) THEN 1750
3310 GOTO 1950
3320 IF ge>7 THEN 3350
3330 RESTORE 3340:GOTO 3260
3340 DATA 10,11,16,1,2,5,6
3350 IF ge>10 THEN 3380
3360 RESTORE 3370:GOTO 3260
3370 DATA 4,5,14,10,11,8,9
3380 RESTORE 3390:GOTO 3260
3390 DATA 7,8,15,4,5,11,12
3400 ORIGIN 0,0
3410 GOSUB 4440
3420 IF df=1 THEN 3440
3430 TAG:PLOT X1(I),Y1(I),0:PRINT
";:PLOT X1(I),Y1(I)-16,0:PRINT"
";:X1(I)=X1(IZ):Y1(I)=Y1(IZ):GOTO
3800
3440 TAG:PLOT X2(I),Y2(I),0:PRINT
";:PLOT X2(I),Y2(I)-16,0:PRINT"
";:X2(I)=X1(IZ):Y2(I)=Y1(IZ):GOTO
3800
3450
3460 *****
3470 ** I N P U T **
3480 *****
3490
3500 PEN 3:GOTO 3530
3510 yy1=yy1+1
3520 RETURN
3530 IF J1=1 THEN XX1=2:YT1=YY1 EL
SE XX1=8:YT1=YY2
3540 LOCATE xx1,yt1:PRINT">"
3550 RESTORE 3570:FOR I=0 TO 7:REA
D JI:IF INKEY(JI)=0 THEN 3580 ELSE
NEXT
3560 GOTO 3530
3570 DATA 69,54,62,61,58,53,52,44
3580 LOCATE xx1,yt1:PRINT CHR$(I+6
5):XX1=XX1+1:UY1=I
3590 RESTORE 3610:FOR I=0 TO 8:REA
D JI,ij:IF INKEY(JI)=0 OR INKEY(ij
)=0 THEN 3620 ELSE NEXT
3600 GOTO 3590
3610 DATA 64,13,65,14,57,5,56,20,4
9,12,48,4,41,10,40,11,79,79
3620 IF I=8 THEN LOCATE XX1-1,YT1:
PRINT "":XX1=XX1-1:GOTO 3530
3630 LOCATE xx1,yt1:PRINT CHR$(I+4
9):"-":XX1=XX1+2:UY2=I
3640 RESTORE 3660:FOR I=0 TO 8:REA
D JI:IF INKEY(JI)=0 THEN 3670 ELSE
NEXT
3650 GOTO 3640
3660 DATA 69,54,62,61,58,53,52,44,
79
3670 IF I=8 THEN LOCATE XX1-2,YT1:
PRINT "":XX1=XX1-2:GOTO 3590
3680 LOCATE xx1,yt1:PRINT CHR$(I+6
5):XX1=XX1+1:UY3=I
3690 RESTORE 3710:FOR I=0 TO 8:REA
D JI,ij:IF INKEY(JI)=0 OR INKEY(ij
)=0 THEN 3720 ELSE NEXT
3700 GOTO 3690
3710 DATA 64,13,65,14,57,5,56,20,4
9,12,48,4,41,10,40,11,79,79
3720 IF I=8 THEN LOCATE XX1-1,YT1:
PRINT "":XX1=XX1-1:GOTO 3640
3730 LOCATE xx1,yt1:PRINT CHR$(I+4
9):UY4=I
3740 IF J1=1 THEN 3510
3750 YY2=YY2+1
3760 IF yy2=24 THEN yy2=6:WINDOW
#0,8,13,6,25:CLS #:WINDOW #0,2,6,
6,25:CLS #:WINDOW #0,1,40,1,25:yy
1=6
3770 RETURN
3780
3790 *****
****
3800 ** AFFICHAGE NOUVELLE PIEC
E **
3810 *****
****
3820
3830 GOSUB 4420
3840 IF J2=1 THEN J2=0:J1=1:GOTO 3
880
3850 J1=0:J2=1
3860 IF DF=1 THEN DF=0:GOTO 4010
3870 GOTO 3890
3880 IF DF=1 THEN DF=0:GOTO 4070 E
LSE GOTO 3950
3890 TAG:ORIGIN 0,0
3900 dx=INT(RND*4)+1:DX(I)=DX:PLOT
x1(i),y1(i),3:ON dx GOTO 3910,392
0,3930,3940
3910 PRINT"ef";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,3:PRINT"ab";:GOTO 4130
3920 PRINT"gh";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,3:PRINT"ab";:GOTO 4130
3930 PRINT"ij";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,3:PRINT"ab";:GOTO 4130
3940 PRINT"kl";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,3:PRINT"ab";:GOTO 4130
3950 TAG:ORIGIN 0,0

```

```

3960 dx=INT(RND*4)+1:DX(I)=DX:PLOT
x1(i),y1(i),2:ON dx GOTO 3970,398
0,3990,4000
3970 PRINT"mn";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,2:PRINT"qr";:GOTO 4130
3980 PRINT"mn";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,2:PRINT"st";:GOTO 4130
3990 PRINT"mn";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,2:PRINT"uv";:GOTO 4130
4000 PRINT"mn";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,2:PRINT"wx";:GOTO 4130
4010 TAG:ORIGIN 0,0
4020 dx=INT(RND*2)+1:DX1=DX:PLOT x
2(1),y2(1),3:ON dx GOTO 4030,4040,
4050,4060
4030 PRINT"ef";:PLOT x2(1),y2(1)-1
6,3:PRINT"cd";:GOTO 4130
4040 PRINT"gh";:PLOT x2(1),y2(1)-1
6,3:PRINT"cd";:GOTO 4130
4050 PRINT"ij";:PLOT x2(1),y2(1)-1
6,3:PRINT"cd";:GOTO 4130
4060 PRINT"kl";:PLOT x2(1),y2(1)-1
6,3:PRINT"cd";:GOTO 4130
4070 TAG:ORIGIN 0,0
4080 dx=INT(RND*2)+1:dx2=dx:PLOT x
2(2),y2(2),2:ON dx GOTO 4090,4100,
4110,4120
4090 PRINT"op";:PLOT x2(2),y2(2)-1
6,2:PRINT"qr";:GOTO 4130
4100 PRINT"op";:PLOT x2(2),y2(2)-1
6,2:PRINT"st";:GOTO 4130
4110 PRINT"op";:PLOT x2(2),y2(2)-1
6,2:PRINT"uv";:GOTO 4130
4120 PRINT"op";:PLOT x2(2),y2(2)-1
6,2:PRINT"wx";:GOTO 4130
4130 TAGOFF:GOSUB 3470:GOTO 1820
4140
4150 *****
***
4160 ** D E P L A C E M E N T
**
4170 *****
***
4180
4190 D(CO1)=0:IF J1=1 THEN D(CO2)=
1 ELSE D(CO2)=2
4200 TAG:ORIGIN 0,0:IF df=1 THEN 4
230
4210 B(I)=A(CO2)
4220 PLOT X1(I),Y1(I),0:PRINT " ";
:PLOT X1(I),Y1(I)-16,0:PRINT " ";
X1(I)=X(MB2):Y1(I)=(7-MB3):GOTO 3
800
4230 C(I)=A(CO2):TAG:PLOT X2(I),Y2
(I),0:PRINT " ";:PLOT X2(I),Y2(I)-
16,0:PRINT " ";:X2(I)=X(MB2):Y2(I)
=Y(7-MB3):GOTO 3800
4240
4250 *****
4260 ** F I N D U J E U **
4270 *****
4280
4290 MODE 1:TAGOFF:SYMBOL AFTER 0:
INK 1,26:INK 2,24,5:INK 3,5,24
4300 LOCATE 14,3:PEN 3:PRINT" S H O
G U N":LOCATE 14,4:PRINT"-----"
4310 IF j1=1 THEN 4340
4320 LOCATE 1,10:PEN 1:PRINT NOM1$
"; vous avez ";PEN 3:PRINT"P E R
D U . . ."
4330 LOCATE 1,15:PEN 1:PRINT NOM2$
"; vous avez ";PEN 2:PRINT"G A G
N E . . .":GOTO 4360
4340 LOCATE 1,10:PEN 1:PRINT NOM2$
"; vous avez ";PEN 3:PRINT"P E R
D U . . ."
4350 LOCATE 1,15:PEN 1:PRINT NOM1$
"; vous avez ";PEN 2:PRINT"G A G
N E . . .":GOTO 4360
4360 LOCATE 10,22:PEN 3:PRINT"Vou
ez-vous rejouer ?"
4370 GOSUB 4480
4380 IF INKEY(34)<>-1 THEN RUN
4390 IF INKEY(46)<>-1 THEN CLS:PEN
2:LOCATE 10,13:PRINT"D O M M A G
E . . .":GOTO 4410
4400 GOTO 4380
4410 IF INKEY(66)<>-1 THEN END ELS
E 4410
4420 FOR IY=90 TO 160 STEP 30:SOU
ND 1,IY,12,15:NEXT
4430 RETURN
4440 FOR IY=160 TO 90 STEP -30:SO
UND 1,IY,12,15:NEXT
4450 RETURN
4460
4470 *****
4480 ** M U S I Q U E **
4490 *****
4500
4510 RESTORE 4520:FOR id=1 TO 9:RE
AD sw,x2,qa:SOUND 1,sw,x2,qa:NEXT
4520 DATA 180,100,14,140,50,15,180
,100,14,140,50,15,80,30,13,70,40,1
4,90,50,15,180,50,14,140,50,15
4530 RETURN

```

BURGLY

Malgré la poursuite inlassable des gardiens du château, Burgly s'obstinait dans sa quête éperdue...

Christophe MARIEZ

Mode d'emploi :

Sauvegardez à la suite ces deux programmes. Pour une sauvegarde sur cassette, supprimez le "B" spécifique au lecteur de disquette à la ligne 5010 du premier programme. Ce dernier implante le langage machine et affiche pour chaque routine : la somme de datas obtenue, celle que l'on doit obtenir et le titre de la routine en question. Si une erreur est détectée, répondez "N" à la question "OK ?" et corrigez

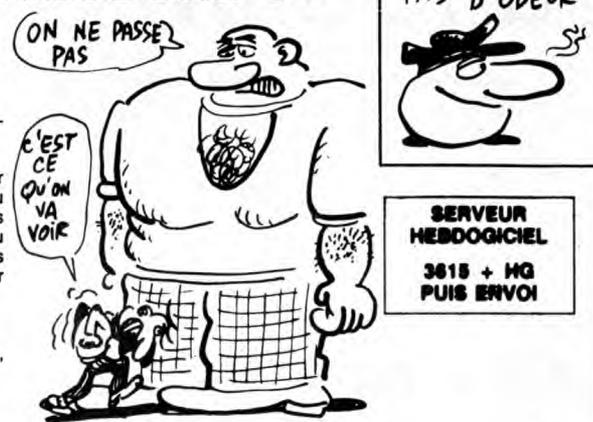
cette erreur. Répondez "O" dans le cas contraire, le programme principal "BURGLY" est alors chargé et lancé automatiquement.

Votre personnage se déplace à l'aide du joystick dans le port 2, ou par les touches A (haut), Z (bas), K (gauche) et L (droite). Le niveau de jeu choisi détermine le nombre de poursuivants (1 à 4). Le départ des boules est provoqué par le passage de Burgly à un carrefour, sauf si une ou deux boules sont encore en mouvement. Burgly doit s'emparer des épées et des fioles. Ce travail effectué, il passe au niveau supérieur (4 niveaux).

- Une épée rapporte 50 points.
- Une fiole rapporte 100 points.
- Le nombre d'objets ramassés s'affiche à droite de l'écran. Le score, quant à lui, ne s'affiche qu'en fin de partie.

COMMODORE 64

L'AGENT N'A PAS D'ODEUR



LISTING 1

```

10 REM *****
20 REM * BURGLY *
30 REM * COMMODORE 64 *
40 REM *CHRISTOPHE MARIEZ*
50 REM *****
90 RESTORE:PRINT"O"
-----
110 REM----- TRANSFERT DE
ZONE
120 REM-----
-----
125 T=0
130 FORI= 29184 TO 29228 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
135 PRINTT;" 6337;" TRANSFERT"
140 DATA162,4,160,0,185,195,155,15
3,0,220,136,208,247,238,6
150 DATA114,238,9,114,202,208,236,
162,4,160,0,185,220,159,153
160 DATA0,8,136,208,247,238,28,114
,238,31,114,202,208,236,96
200 REM-----
-----
210 REM----- INTRODU
CTION
220 REM-----
-----
225 T=0
230 FORI= 19968 TO 20282 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
235 PRINTT;39733;"INTRO"
240 DATA169,0,141,21,208,169,72,14
1,0,208,169,107,141,1,208
250 DATA169,103,133,253,169,5,133,
254,174,188,2,165,253,24,105
260 DATA0,133,253,165,254,105,0,1
33,254,173,1,208,24,105,16
270 DATA141,1,208,202,208,231,169,
1,141,16,208,141,21,208,169
280 DATA32,160,0,145,253,32,0,112,
162,16,32,0,96,206,0
290 DATA208,202,208,247,162,238,17
3,1,208,201,139,240,18,48,2
300 DATA162,206,142,100,78,162,16,
52,0,96,206,1,208,202,208
310 DATA247,162,40,32,0,96,206,0,2
08,202,208,247,162,16,32
320 DATA0,96,206,1,208,202,208,247
,162,16,206,0,208,32,0
330 DATA96,202,208,247,169,0,141,1
6,208,162,96,206,0,208,32
340 DATA0,96,202,208,247,173,0,208
,141,2,208,173,1,208,141
350 DATA3,208,169,162,133,253,169,
5,133,254,169,60,141,16,208
360 DATA169,40,141,4,208,141,6,208
,141,0,208,141,0,208,169
370 DATA139,141,5,208,141,7,208,14
1,9,208,141,11,208,24,169
380 DATA2,141,185,2,174,186,2,46,1
85,2,173,185,2,13,21
390 DATA208,141,21,208,202,208,241
,162,24,32,0,96,206,4,208
400 DATA206,6,208,206,8,208,206,10
,208,202,208,238,162,80,32
410 DATA0,96,206,7,208,206,11,208,
238,5,208,238,9,208,202
420 DATA208,238,162,16,32,0,96,206
,4,208,206,6,208,202,208
430 DATA244,169,48,141,16,208,162,
224,206,4,208,206,6,208,32
440 DATA0,96,202,208,244,32,96,112
,32,0,96,173,30,208,96
500 REM-----
-----
510 REM----- MVT GAR
DIENS
520 REM-----
-----
525 T=0
530 FORI= 20299 TO 20639 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
540 DATA174,30,208,138,106,176,3,1
06,144,11,138,201,64,176,3
550 DATA76,128,96,76,96,96,32,0,96
,173,168,2,240,13,162
560 DATA1,160,1,136,208,253,202,20
8,248,76,44,80,169,254,133
570 DATA169,238,167,2,173,167,2,20
1,7,208,17,169,3,141,167
580 DATA2,162,0,173,169,2,208,2,16
2,1,142,169,2,174,167
590 DATA2,160,2,230,169,136,208,25
1,202,208,246,173,169,2,208
600 DATA65,169,1,141,169,2,169,48,
141,168,2,173,16,208,106
610 DATA144,15,174,167,2,173,16,20
8,106,202,208,252,176,18,76

```

```

620 DATA14,80,174,167,2,173,16,208
,106,202,208,252,144,3,76
630 DATA3,80,32,208,80,144,53,208,
40,32,216,80,208,12,76
640 DATA234,80,234,234,234,169
,0,141,169,2,169,32,141,168
650 DATA2,32,216,80,144,46,208,33,
32,208,80,208,174,76,234
660 DATA0,234,234,234,169,255,133
,241,169,0,133,242,76,44,80
670 DATA169,1,133,241,169,0,133,24
2,76,44,80,169,0,133,241
680 DATA169,255,133,242,76,44,80,1
69,0,133,241,169,1,133,242
690 DATA206,189,2,173,189,2,240,13
,162,1,160,1,136,208,253
700 DATA202,208,248,76,156,80,169,
8,141,189,2,160,0,177,169
710 DATA24,101,241,145,169,201,255
,208,28,56,169,254,141,185,2
720 DATA174,167,2,202,46,185,2,202
,208,250,173,16,208,45,185
730 DATA2,141,16,208,76,140,80,201
,0,208,25,24,169,1,141
740 DATA185,2,174,167,2,202,46,185
,2,202,208,250,173,16,208
750 DATA13,185,2,141,16,208,230,16
9,160,0,177,169,24,101,242
760 DATA145,169,198,169,206,168,2,
76,248,81,96
770 FORI= 20688 TO 20722 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
775 PRINTT;47033;"GARDIENS"
780 DATA160,0,177,169,205,0,208,96
,160,0,230,169,177,169,198
790 DATA169,205,1,208,96,0,0,0,0
,0,169,0,133,241,133
795 DATA242,76,44,80
800 REM-----
-----
810 REM----- MVT B
OULES
820 REM-----
-----
825 T=0
830 FORI= 20984 TO 21573 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
835 PRINTT;81702;"BOULES"
840 DATA173,176,2,240,13,160,1,162
,1,202,208,253,136,208,248
850 DATA76,147,83,173,171,2,240,3,
76,240,89,165,253,133,247
860 DATA165,254,133,248,165,247,24
,105,216,133,247,165,248,105,255
870 DATA133,248,160,0,177,247,201,
74,240,235,201,76,208,29,169
880 DATA1,141,172,2,173,0,208,141,
12,208,169,51,141,13,208
890 DATA169,112,141,177,2,169,3,14
1,178,2,76,142,82,165,253
900 DATA133,247,165,254,133,248,16
5,247,24,105,40,133,247,165,248
910 DATA105,0,133,248,160,0,177,24
7,201,74,240,235,201,76,240
920 DATA3,76,240,89,169,255,141,17
2,2,173,0,208,141,12,208
930 DATA169,227,141,13,208,169,144
,141,177,2,169,252,141,178,2
940 DATA173,16,208,106,144,6,42,9,
64,76,157,82,42,41,191
950 DATA141,16,208,165,253,133,249
,165,254,133,250,165,249,24,105
960 DATA255,133,249,165,250,105,25
5,133,250,160,0,177,249,201,74
970 DATA240,235,201,76,208,37,169,
1,141,173,2,169,24,141,14
980 DATA208,173,1,208,141,15,208,1
69,32,141,179,2,169,0,141
990 DATA180,2,173,16,208,41,127,14
1,16,208,76,44,83,165,253
1000 DATA133,249,165,254,133,250,1
65,249,24,105,1,133,249,165,250
1010 DATA105,0,133,250,160,0,177,2
49,201,74,240,235,201,76,240
1020 DATA3,76,240,89,169,255,141,1
73,2,169,24,141,14,208,173
1030 DATA1,208,141,15,208,169,224,
141,179,2,169,255,141,180,2
1040 DATA173,16,208,9,128,141,16,2
08,173,21,208,9,192,141,21
1050 DATA208,162,66,173,172,2,201,
1,240,1,232,160,0,138,145
1060 DATA247,165,248,24,105,212,13
3,248,234,169,12,160,0,145,247
1070 DATA165,248,56,233,212,133,24
8,169,27,162,66,232,224,68,208
1080 DATA2,162,65,24,105,32,205,15
,208,208,241,160,0,138,145
1090 DATA249,165,250,24,105,212,13
3,250,169,12,160,0,145,249,165
1100 DATA250,56,233,212,133,250,16
9,0,141,176,2,169,176,141,175
1110 DATA2,169,1,141,190,2,206,190
,2,173,190,2,240,13,162

```

```

1120 DATA1,160,1,136,208,253,202,2
08,248,76,240,89,169,3,141
1130 DATA190,2,173,175,2,240,13,17
3,13,208,24,109,172,2,141
1140 DATA13,208,206,175,2,173,14,2
08,24,109,173,2,141,14,208
1150 DATA201,255,208,11,173,16,208
,41,127,141,16,208,76,228,83
1160 DATA201,0,208,8,173,16,208,9,
128,141,16,208,206,176,2
1170 DATA208,3,32,239,83,76,240,89
,165,247,24,109,177,2,133
1180 DATA247,165,248,109,178,2,133
,248,165,249,24,109,179,2,133
1190 DATA249,165,250,109,180,2,133
,250,160,0,169,76,145,247,145
1200 DATA249,165,248,24,105,212,13
3,248,169,1,160,0,145,247,165
1210 DATA248,56,233,212,133,248,16
5,250,24,105,212,133,250,169,1
1220 DATA160,0,145,249,165,250,56,
233,212,133,250,173,21,208,41
1230 DATA63,141,21,208,96
1300 REM-----
-----
1310 REM----- MVT B
URGLY
1320 REM-----
-----
1325 T=0
1330 FORI= 23024 TO 23374 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
1340 DATA206,191,2,173,191,2,240,3
,76,75,79,169,2,141,191
1350 DATA2,173,171,2,240,13,160,1,
162,1,202,208,253,136,208
1360 DATA248,76,244,90,169,1,141,1
71,2,169,0,141,181,2,141
1370 DATA182,2,141,183,2,141,184,2
,173,203,0,234,201,10,208
1380 DATA23,162,0,142,181,2,162,21
6,142,183,2,162,255,142,182
1390 DATA2,142,184,2,162,8,142,171
,2,201,12,208,23,162,0
1400 DATA142,181,2,142,184,2,162,1
,142,182,2,162,40,142,183
1410 DATA2,162,8,142,171,2,201,37,
208,26,162,255,142,181,2
1420 DATA142,183,2,142,184,2,162,0
,142,182,2,162,1,142,170
1430 DATA2,162,8,142,171,2,201,42,
208,26,162,1,142,181,2
1440 DATA142,183,2,162,0,142,182,2
,142,184,2,162,2,142,170
1450 DATA2,162,8,142,171,2,165,253
,24,109,183,2,133,251,165
1460 DATA254,109,184,2,133,252,160
,0,177,251,201,74,240,40,162
1470 DATA1,142,187,2,201,72,240,31
,162,2,142,187,2,201,73
1480 DATA240,22,169,0,141,187,2,14
1,181,2,141,182,2,141,183
1490 DATA2,141,184,2,169,1,141,171
,2,162,2,173,170,2,201
1500 DATA1,240,2,162,1,138,73,255,
45,21,208,141,21,208,13
1510 DATA170,2,141,21,208,173,0,20
8,24,109,181,2,141,0,208
1520 DATA141,2,208,201,255,208,11,
173,16,208,41,252,141,16,208
1530 DATA76,28,91,201,0,208,8,173,
16,208,9,3,141,16,208
1540 DATA173,1,208,24,109,182,2,14
1,1,208,141,3,208,206,171
1550 DATA2,208,26,165,253,24,109,1
83,2,133,253,165,254,109,184
1560 DATA2,133,254,173,187,2,201,1
,240,28,201,2,240,56,76
1570 DATA75,91,76,75,79,0
1580 FORI= 23392 TO 23534 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
1585 PRINTT;53904;"BURGLY"
1590 DATA32,64,96,169,21,133,163,1
69,5,133,164,32,208,91,76
1600 DATA158,91,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0
1610 DATA0,32,64,96,169,245,133,
163,169,6,133,164,32,208
1620 DATA91,76,158,91,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0
1630 DATA0,0,169,74,160,0,145,253,
165,254,24,105,212,133,254
1640 DATA169,9,145,253,165,254,56,
233,212,133,254,169,0,141,187
1650 DATA2,198,166,240,9,32,0,96,7
6,197,91,76,75,79,96
1660 DATA0,0,0,0,0,0,0,1,177,1
63,201,57,208,17
1670 DATA169,48,145,163,160,0,177,
163,201,32,208,5,169,49,76
1680 DATA236,91,170,232,138,145,16
3,96
1700 REM-----
-----

```

```

1710 REM----- R
ETOUR
1720 REM-----
-----
1725 T=0
1730 FORI= 24054 TO 24328 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
1735 PRINTT;34877;"RETOUR"
1740 DATA32,0,112,169,2,141,21,208
,173,0,208,201,8,208,3
1750 DATA76,115,94,173,183,2,201,2
16,208,14,162,8,238,3,208
1760 DATA32,0,96,202,208,247,76,11
5,94,201,40,208,14,162,8
1770 DATA206,3,208,32,0,96,202,208
,247,76,115,94,201,255,208
1780 DATA25,162,8,238,2,208,32,0,9
6,202,208,247,162,16,238
1790 DATA3,208,32,0,96,202,208,247
,76,115,94,169,1,141,21
1800 DATA208,162,8,206,0,208,32,0,
96,202,208,247,162,16,238
1810 DATA1,208,32,0,96,202,208,247
,173,0,208,141,2,208,173
1820 DATA1,208,141,3,208,169,2,141
,21,208,173,2,208,201,16
1830 DATA240,18,201,255,208,5,169,
2,141,16,208,238,2,208,32
1840 DATA0,96,76,120,94,173,3,208,
201,139,240,22,162,238,144
1850 DATA2,162,206,142,161,94,206,
3,208,32,0,96,173,3,208
1860 DATA201,139,208,243,162,40,23
8,2,208,32,0,96,202,208,247
1870 DATA173,188,2,201,2,240,20,16
2,206,144,2,162,238,142,203
1880 DATA94,162,16,206,3,208,32,0,
96,202,208,247,162,16,238
1890 DATA2,208,32,0,96,202,208,247
,169,103,133,253,169,5,133
1900 DATA254,174,188,2,165,253,24,
105,80,133,253,165,254,105,0
1910 DATA133,254,202,208,240,169,0
,141,21,208,160,0,169,75,145
1920 DATA253,32,96,112,96
2000 REM-----
-----
2010 REM----- B
OUCLE
2020 REM-----
-----
2025 T=0
2030 FORI= 24576 TO 24588 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
2035 PRINTT;" 2244;" BOUCLE"
2040 DATA138,162,8,160,255,136,208
,253,202,208,248,170,96
2100 REM-----
-----
2110 REM----- B
RUIES
2120 REM-----
-----
2125 T=0
2130 FORI= 24608 TO 24734 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
2135 PRINTT;14052;"BRUIES"
2140 DATA169,0,141,4,212,169,15,14
1,24,212,169,25,141,5,212
2150 DATA169,12,141,6,212,169,129,
141,4,212,169,5,141,1,212
2160 DATA96,0,169,0,141,4,212,169,
15,141,24,212,169,41,141
2170 DATA5,212,169,12,141,6,212,16
9,17,141,4,212,169,150,141
2180 DATA1,212,96,0,169,0,141,18,2
12,169,15,141,24,212,169
2190 DATA1,141,19,212,169,12,141,
20,212,169,33,141,18,212,169
2200 DATA6,141,15,212,96,0,169,0,1
41,11,212,169,15,141,24
2210 DATA212,169,169,141,12,212,16
9,15,141,13,212,169,129,141,11
2220 DATA212,169,3,141,8,212,96
2300 REM-----
-----
2310 REM-----
PONT
2320 REM-----
-----
2325 T=0
2330 FORI= 28672 TO 28826 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
2335 PRINTT;15087;"PONT"
2340 DATA169,8,141,217,217,141,218
,217,141,219,217,141,220,217,141
2350 DATA1,218,141,2,218,141,3,218
,141,4,218,141,41,218,141
2360 DATA2,218,141,43,218,141,44,
218,169,77,141,217,5,141,219
2370 DATA5,141,41,6,141,43,6,169,7
8,141,218,5,141,220,5

```

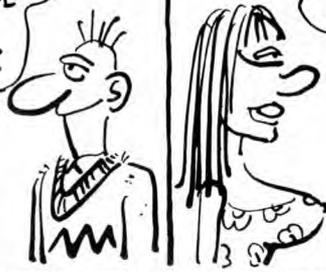
L'ANTRE

Au 12^{ème} siècle, dans un sinistre château de la forêt noire, le maléfique mais génial comte de Beafsaignant 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



LE FUTUR, C'EST EXELVISION EXL 100
COMME LE PASSÉ.
PERSONNE NE
PEUT LE
MODIFIER



TU PRENDS
LA PILULE?



QUI SE
RESSEMBLE,
S'EMMERDE
ENSEMBLE



SUITE DU N°162

```

2950 CALL EFF
2960 PRINT "Vous découvrez, colle au tableau un"
2970 PRINT "PARCHEMIN"
2980 CALL QFV
2990 PRINT "1 Vous le lisez":PRINT "2 Vous Poursuivez votre recherche"
3000 A$=KEY$:IF A$="2"THEN 2640
3010 RANDOMIZE:IF INTRND(2)=1 THEN 3060
3020 CALL EFF:PRINT "Vous le lisez et ressentez une étrange"
3030 PRINT "impression,vous vous asphixiez,vos"
3040 PRINT "Points d'endurance sont divisés Par 2":EN=INT(EN/2)
3050 PAUSE 5:GOTO 2640
3060 CALL EFF:PRINT "Vous le lisez et ressentez aussitot"
3070 PRINT "une sensation de bien être qui double vos Points d'endurances"
3080 EN=INT(EN*2):PAUSE 4:GOTO 2640
3090 CALL EFF:IF LUM<1 THEN 3150
3100 PRINT "Vous regardez à l'intérieur de la chemin"
3110 PRINT "ee et allumez votre bougie,vous découv-"
3120 PRINT "ez des barres de fer qui servent d'éche"
3130 PRINT "lons,vous montez":CALL COLOR("0CB"):PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE"
3140 A$=KEY$:GOTO 5410
3150 PRINT "Vous inspectez la cheminée et penchez"
3160 PRINT "votre tête à l'intérieur,une chauve-"
3170 PRINT "souris vampire se colle sur votre visageet vous ne Pouvez rien voir"
3180 PRINT "Vous Perdez 2 Pts d'endurance":EN=EN-2:CALL COLOR("0CB")
3190 PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE":A$=KEY$:MON$="VAMPIRE VOLANT"
3200 CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
3210 CALL EFF:CALL COMBAT(EN,HA,MON$,S2$,S3$)
3220 GOTO 2670
3230 !
3240 ! SALLE 5
3250 !
3260 CALL COLOR("1WB"):FOR Y=9 TO 2 STEP -1:LOCATE (Y,9):PRINT "2":PAUSE .2
3270 LOCATE (Y,9):PRINT " " :NEXT Y:EN=EN-2
3280 CLS:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$):CALL COLOR("1RB")
3290 DATA "AAAAAAAAAAAA"
3300 DATA "AAAAAAAAAAAA"
3310 DATA " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ "
3320 DATA " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ "
3330 DATA " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ "
3340 DATA " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ "
3350 DATA " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ "
3360 DATA " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ "
3370 DATA " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ "
3380 RESTORE 3290:FOR Y=1 TO 9:READ A$:LOCATE (Y,2):PRINT A$:NEXT
3390 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (9,8):PRINT "2":CALL EFF
3400 PRINT "Vous êtes tombe dans une fosse garnie de"
3410 PRINT "pieux,vous Perdez 2 Pts d'endurance"
3420 PRINT "Cette fosse a déjà fait beaucoup de vic-"
3430 PRINT "times Parmi les Gardes,cependant vous"
3440 PRINT "remarquez un cadavre d'homme en decompo-"
3450 PRINT "sition.Un Pieux s'érige de son thorax"
3460 PRINT "et une violente odeur,vous fait tourner la tête":CALL QFV
3470 PRINT "1 Fouiller un garde"
3480 PRINT "2 Fouiller l'homme"
3490 IF COR=1 THEN PRINT "3 Lancer la corde"
3500 IF CH=0 OR EN=0 THEN 3730
3510 A$=KEY$
3520 IF A$="3"AND COR=1 THEN 3690
3530 IF A$<>"1"THEN 3620
3540 CALL EFF:CHA=INTRND(12):IF CHA<CH THEN 3570
3550 PRINT "L'odeur devient très forte,vous vacillezet Perdez 3 Pts "
3560 PRINT "d'endurance":EN=EN-3:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$):PAUSE 3
3570 CALL EFF:CH=CH-1:CHA=INTRND(12):IF CHA<CH THEN 3610
3580 PRINT "Vous trouvez dans une Poche une fiole"
3590 PRINT "de serum contre les morsures de serpent":FIOLE=1:CH=CH-1
3600 PAUSE 3:GOTO 3280
3610 PRINT "Vous ne trouvez rien sur lui":CH=CH-1:PAUSE 3:GOTO 3280
3620 IF CLE(5)=0 THEN 3660
3630 IF CLE(5)>1 THEN 3610 ELSE CALL EFF
3640 LOCATE (11,1):PRINT "Vous avez de la chance vous trouvez une clef"
3650 CH=CH+1:OB$=OB$$:clef=CLE(5)=0:PAUSE 4:CL=1:GOTO 3280
3660 IF PAR(5)>1 THEN 3610 ELSE CALL EFF
3670 LOCATE (11,1):PRINT "Vous avez de la chance vous trouvez un Parchemin"
3680 CH=CH+1:OB$=OB$$:Parchemin=PAR(5)=0:PA=1:PAUSE 3:GOTO 3280
3690 CALL EFF:PRINT "Vous lancez la corde ,et vous vous"
3700 PRINT "hissez hors du Piege,Vous continuez votre chemin"
3710 PRINT "Vous avez le choix entre 2 directions":CALL QFV:PRINT "1 Ouest"
3720 PRINT "2 Est":A$=KEY$:IF A$="2"THEN 5520 ELSE 5970
3730 CALL EFF:PRINT "Vous n'avez pas l'objet nécessaire Pour"
3740 PRINT "sortir de la fosse , vous mourez de fain"
3750 PRINT "et nourissez les vers qui Pullulent dans Piege. ADIEU !!!"
3760 END
3770 !
3780 ! SALLE 6
3790 !
3800 CLS
3810 DATA "MMMMMMMMMMMMMM"
3820 DATA " SOS S "
3830 DATA "SO OS R O"
3840 DATA "O O S S"
3850 DATA "O OVVVVVVVV"
3860 DATA " !"
3870 CALL COLOR("1MB")
3880 RESTORE 3810:FOR Y=1 TO 6:READ A$:LOCATE (Y,2):PRINT A$:NEXT
3890 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (3,4):PRINT "$":LOCATE (4,3):PRINT "$$$"
3900 LOCATE (5,3):PRINT "%%"
3910 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (8,4):PRINT "2"
3920 CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
3930 CALL EFF:PRINT "Vous êtes dans un couloir sombre"
3940 PRINT "Vous voyez une Porte entourée de"
3950 PRINT "Pierres,Au Pied de celle-ci se trouve"
3960 PRINT "unebougie qui eclaire seulement la Porte":CALL QFV
3970 PRINT "1 Ouvrir la Porte,celle d'ou vous venez"
3980 PRINT "2 Partir dans la couloir"
3990 IF LUM<1 THEN PRINT "3 Prendre la bougie" ELSE LOCATE (6,3):PRINT " "
4000 A$=KEY$
4010 IF A$="3"THEN LUM=1:GOTO 3770
4020 IF A$="2"THEN 4160
4030 CALL EFF:PRINT "Pour ouvrir cette Porte vous devez trou"
4040 PRINT "ver le code (entre 0 et 999)":RANDOMIZE:COD=INTRND(999):TOU=1
4050 LOCATE (15,1):PRINT "QUEL CHIFFRE PROPOSEZ VOUS ??"
4060 INPUT CODE:TOU=TOU+1
4065 IF CODE=COD THEN GOTO 4120
4070 IF TOU>10 THEN PRINT "Vous n'avez pas trouvez le code,tout exp-lose":END
4080 IF CODE<COD THEN PRINT "TROP GRAND"
4090 IF CODE>COD THEN PRINT "TROP PETIT"
4110 PAUSE 1:GOTO 4050

```

**SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI**

```

4120 PRINT "BRAVO !!!":CALL SPEECH("L",&S2$):PAUSE 2:CALL GRI:CALL EFF
4130 PRINT "Vous Pouvez aller au nord ou à l'ouest":CALL QFV
4140 PRINT "1 Nord":PRINT "2 Ouest":A$=KEY$
4150 IF A$="1"THEN 3280 ELSE GOTO 2640
4160 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (8,4):PRINT " " :LOCATE (8,13):PRINT "2"
4170 CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$):CALL EFF:IF LUM=1 THEN GOTO 4200
4180 PRINT "Vous aventurez dans le Passage et heur"
4190 PRINT "tez le mur et Perdez 2 Pts d'endurance":EN=EN-2:PAUSE 4:GOTO 3800
4200 PRINT "Vous trouvez une corde,et distinguez un levier sur le mur"
4210 CALL QFV
4220 PRINT "1 Appuyer sur le levier"
4230 PRINT "2 Fouiller le recoin"
4240 PRINT "3 Retourner à la Porte"
4250 IF COR<1 THEN PRINT "4 Prendre la corde"
4260 A$=KEY$
4270 IF A$="3"THEN 3800
4280 IF A$="4"THEN COR=1:GOTO 4170
4290 IF A$="1"THEN CHE=1:GOTO 4390
4300 IF CLE(4)=0 THEN 4330
4310 CALL EFF:PRINT "Vous avez de la chance vous trouvez une"
4320 PRINT "clef":CLE(4)=0:CL=1:CH=CH+1:OB$=OB$$:clef=PAUSE 2:GOTO 4160
4330 IF PAR(4)=0 THEN 4370
4340 CALL EFF:PRINT "Vous avez de la chance vous trouvez un"
4350 PRINT "Parchemin":PAR(4)=0:PA=1:CH=CH+1:OB$=OB$$:Parchemin=PAUSE 2
4360 GOTO 4160
4370 MON$="SERPENT AILE":CALL EFF:CALL COMBAT(EN,HA,MON$,S2$,S3$)
4380 GOTO 4160
4390 CALL COLOR("1MB"):LOCATE (3,14):PRINT "P"
4400 CALL EFF:PRINT "Vous Pressez sur le levier,une Porte"
4410 PRINT "s'ouvre,vous avancez jusqu'à un croisement":CALL QFV
4420 PRINT "1 Aller au nord":PRINT "2 Aller à l'ouest"
4430 PRINT "3 Fouiller l'endroit":A$=KEY$
4440 IF A$="1"THEN 5050
4450 IF A$="2"THEN 5520
4460 CALL EFF:PRINT "Vous trouvez un Parchemin":CALL QFV
4470 PRINT "1 Le lire"
4480 PRINT "2 Aller au nord":PRINT "3 Aller à l'ouest"
4490 PRINT "4 Continuer à chercher":A$=KEY$
4500 IF A$="2"THEN 5050
4510 IF A$="3"THEN 5520
4520 IF A$="4"THEN 4630
4530 CHA=INTRND(12):CALL EFF:IF CHA<CH THEN 4570
4540 PRINT "Vous venez de lire le Poème à la mort"
4550 PRINT "Vous êtes Pris de convulsions et dans un"
4560 PRINT "moment de folie,vous Plongez votre epee dans votre Poitrine":END
4570 PRINT "Vous lisez le texte suivant:"
4580 PRINT "Méfie toi homme du futur,le vierle"
4590 PRINT "est dangereux,et rien ne Pourra te sauver"
4600 PRINT "sauf le recueil des efdinbm escri Par":TOU=INTRND(68)+54
4610 PRINT "dwdkuhrhnm ,aPuis sur le ",TOU," et tu seras libre"
4620 CALL COLOR("0CB"):PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE":A$=KEY$:GOTO 4460
4630 CALL EFF:PRINT "Vous trouvez un Passage vers une Piece"
4640 PRINT "Vous avancez":PAUSE 4
4650 !
4660 ! SALLE 7
4670 !
4680 CLS:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$):CALL COLOR("1WB")
4690 DATA "AAAAAAAAAAAA"
4700 DATA "AAA.....AAA"
4710 DATA "AAA.D...D.AAA"
4720 DATA "AAA.....AAA"
4730 DATA "AAA.....AAA"
4740 DATA "AAA.....AAA"
4750 RESTORE 4690:FOR Y=1 TO 6:READ A$:LOCATE (Y,2):PRINT A$:NEXT
4760 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (5,12):PRINT "Q":LOCATE (3,6):PRINT "D"
4761 LOCATE (3,10):PRINT "D"
4770 CALL EFF:PRINT "Vous êtes dans une Piece circulaire,vous"
4780 PRINT "voyez un levier":CALL QFV
4790 PRINT "1 Abaisser le levier"
4800 IF AIL=0 AND EP=0 THEN PRINT "2 Fouiller la Piece"
4810 A$=KEY$
4820 IF A$="2"AND AIL=0 AND EP=0 THEN 4890
4821 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (5,12):PRINT "P"
4830 IF A$=CHR$(TOU)THEN 5010
4840 CHA=INTRND(12):IF CHA<CH THEN 4870
4850 CALL EFF:PRINT "Vous abaissez le levier,et soudain le"
4860 PRINT "Plafond s'écroule,vous mourez sans souf-frir ADIEU !!!":END
4870 CALL EFF:PRINT "Le sol se derobe sous vos Pieds":CH=INT(CH/2)
4880 PRINT "Vous atterrissez devant la Porte du chateau":PAUSE 5:GOTO 980
4890 CALL EFF:PRINT "Vous fouillez la Piece et au bout de"
4900 PRINT "plusieurs minutes de recherches vous"
4910 PRINT "découvrez un coffre:il contient une epeeet curieusement de l'ail"
4920 PRINT "Vous Pouvez Prendre l'epee,si vous"
4930 PRINT "Prenez l'ail vos Points d'endurance seront divisés Par 2"
4940 CALL QFV
4950 IF EP=0 THEN PRINT "1 Prendre l'epee"
4955 IF AIL=0 THEN PRINT "2 Prendre l'ail"
4960 PRINT "3 Retour devant le levier":A$=KEY$
4970 IF A$="1"THEN HA=HA+5:EP=1
4980 IF A$="2"THEN AIL=1:EN=INT(EN/2)
4990 IF A$<>"3"THEN 4890
5000 GOTO 4680
5010 CALL EFF:PRINT "Vous touvez le Passage Pour sortir":EP=0
5020 FOR Y=6 TO 2 STEP -1:LOCATE (Y,5):PRINT " " :PAUSE .5:NEXT
5030 LOCATE (12,1):CALL QFV:PRINT "1 Nord":PRINT "2 Ouest":A$=KEY$
5040 IF A$="2"THEN 5520
5050 !
5060 ! SALLE 8
5070 !
5080 CLS:CHE=1:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$):CALL COLOR("1RB")
5090 DATA " abcd"
5100 DATA " efgh"
5110 DATA " ijkl"
5120 DATA " ..mn.. "
5130 DATA " ...31..."
5140 DATA " ...31..."
5150 DATA " ...31..."
5160 RESTORE 5090:FOR Y=3 TO 9:READ A$:LOCATE (Y,4):PRINT A$:NEXT
5170 CALL EFF:PRINT "Vous arrivez devant une Porte que vous ouvrez à grand mal"
5180 PRINT "Quelle n'est pas votre surprise de vous"
5190 PRINT "trouvez en face du conte beafsaignant,"
5200 PRINT "il vous trone du regard et laisse echap"
5210 PRINT "per un rire malefique:il vous demande"
5220 PRINT "QUEL ES TON NOM,JEUNE IMBECILE"
5230 PRINT "Pour toute reponse vous lui crachez à la"
5240 PRINT "figure à quoi il repond d'un large geste"
5250 PRINT "du bras qui dechainé un vent violent"

```

A SUIVRE...

MILKTRUCK

SPECTRUM

LA VERITE SORT DE LA BOUCHE DE MES FANS (CARALI)



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

Eric CELLARD

SUITE DU N° 162

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HQ
PUIS ENVOI

```

4297 DATA "M",3,0,1,9,3,9,3,16,4
,5,17,7,20,6,7,8,13,11,2,11,23
,12,17,17,12,16,23,19,9,19,12,20
1,201
4298 DATA "M",1,0,1,15,1,21,2,12
,4,22,5,3,8,5,10,6,9,17,13,5,13,
21,14,9,15,16,18,5,19,1,20,20,25
5,255
4300 REM niveau3
4301 FOR f=0 TO 25: PRINT INK 4:
PAPER 0,AT f,0,"#",AT 21,f,"#":
NEXT f
4302 FOR f=0 TO 21: PRINT INK 4:
PAPER 0,AT f,0,"#",AT f,25,"#":
NEXT f
4305 RESTORE 4390: GO TO 4204
4390 DATA "M",1,0,1,8,1,17,2,22,
4,16,5,3,5,24,7,10,10,13,11,7,12
,21,13,10,14,3,15,24,16,9,13,9,1
9,20,20,201
4391 DATA "M",7,0,1,20,4,2,5,8,5
,22,9,22,11,3,15,22,18,1,19,14,2
0,18,20,201
4392 DATA "M",4,0,14,15,10,9,19
,1,20,201
4393 DATA "M",4,0,7,15,20,20,201
4394 DATA "M",4,0,8,15,20,20,201
4395 DATA "M",4,0,3,12,12,5,17,1
8,20,24,20,201
4396 DATA "M",7,1,3,6,3,7,3,8,3,
9,4,6,5,6,6,7,6,6,6,9,5,10,15,
10,19,10,20,10,21,10,22,10,23,10
,24,17,5,18,5,19,5,20,5,20,201
4397 DATA "M",4,0,2,2,4,23,5,12,
5,20,9,3,11,2,12,14,14,7,20,16,2
55,255
4500 GO TO 20
4900 DATA 5,20,10,5,16,15,20,13
5010 IF ATTA (x,y,p)=4 THEN BEEP
1,10: GO SUB 1000: LET p=-p:
LET h2=h2-4: GO SUB 2000: GO SUB
2500: GO SUB 2600: GO TO 100
5100 RETURN
5500 LET nb=0: LET sc=0: LET p=1
POKE 20726,1: POKE 23729,1: PO
KE 23681,1: PAPER 0: INK 6: PR
INT AT 4,25: INK 4: PAPER 0: "CO
RE": GO SUB 1050: GO TO 70
5800 RETURN
6000 REM REGLE DU JEU
6010 PAPER 0: CLS
6100 LET B$="REGLE DU JEU

```

```

01
6400 GO TO 6301
6401 CLS : PRINT AT 10,10:"TOUCH
ES"
6402 PRINT AT 12,10:"9----->haut
"
6403 PRINT AT 14,10:"8----->bas"
6410 PRINT #0, INK 2:" PRE
SSEZ UNE TOUCHE"
6420 IF INKEY$="" THEN GO TO 70
00
6430 GO TO 6420
6900 DATA 5,0,0,10
7000 REM presentation
7001 FOR j=1 TO 5: FOR i=10 TO 3
0: BEEP .003,1: NEXT i: NEXT j
7002 LET B$="MILKTRUCKCOPYRIGHT1
985 H ET PE CELLARD"
7003 LET B$=B$+"1: J E U 2: ENREG
ISTREMENT3: REGLE DU JEUPRESSEZ
1,2 OU 3"
7250 PAPER 0: BORDER 0: INK 6: C
LS: INK 4: PAPER 1: LET po=1: R
ESTORE 7490: FOR c=1 TO 6: READ
ENC: READ PAP: READ YA: READ xa:
READ xb: FOR f=x+1 TO x: INK EN
C: PAPER PAP: PRINT AT ya,f,"0":
BEEP .002,10: LET a$=b$(po): LE
T po=po+1: PRINT AT ya,f,a$: NEX
T
7251 NEXT c
7255 PAPER 0: INK 6
7490 DATA 4,1,2,12,20,2,0,4,1,29
,6,0,8,10,17,6,0,10,10,25,6,0,12
,10,24,6,0,21,6,24
7580 FOR f=0 TO 10000: BEEP .001
,10: IF INKEY$="" THEN GO TO 76
00
7585 NEXT f: GO TO 7010
7600 IF INKEY$="1" THEN GO TO 16
7610 IF INKEY$="2" THEN GO TO 99
7615 IF INKEY$="3" THEN GO TO 60
00
7620 GO TO 7010
7999 STOP
8000 PAPER 0: INK 6: BORDER 2: C
LS: PRINT AT 10,3:" I N I T I A
L I S A T I O N"
8001 DATA 33,0,60,17,24,246,1,0,
5,237,176,201
8002 RESTORE 8000: FOR F=0 TO 11
: READ a: POKE 64500+F,A: NEXT F
RANDOMIZE USR 64500
8005 DATA 0,0,0,BIN 00111100,BIN
110000110,BIN 11111110,BIN 11000
110,BIN 11000110
8006 DATA 0,0,0,BIN 11111100,BIN
11000110,BIN 11111100,BIN 11000
110,BIN 11111100
8007 DATA 0,0,0,BIN 11111110,BIN
11000110,BIN 11000000,BIN 11000
110,BIN 11111110
8008 DATA 0,0,0,BIN 11111100,BIN
11000010,BIN 11000010,BIN 11000
010,BIN 1111110
8009 DATA 0,0,0,BIN 11111110,BIN
11000000,BIN 11111000,BIN 11000
000,BIN 11111110
8010 DATA 0,0,0,BIN 11111110,BIN
11000000,BIN 11110000,BIN 11000
000,BIN 11000000
8011 DATA 0,0,0,BIN 11111110,BIN
11000000,BIN 11001110,BIN 11000
110,BIN 11111110
8012 DATA 0,0,0,BIN 11000110,BIN
11000110,BIN 11111110,BIN 11000
110,BIN 11000110
8013 DATA 0,0,0,BIN 00111100,BIN
00011000,BIN 00011000,BIN 00011
000,BIN 00111100
8014 DATA 0,0,0,BIN 11111110,BIN
00011000,BIN 00011000,BIN 10011
000,BIN 1111000
8015 DATA 0,0,0,BIN 11010000,BIN
11100000,BIN 11000000,BIN 11010
000,BIN 11001100
8016 DATA 0,0,0,BIN 11000000,BIN
11000000,BIN 11000000,BIN 11000
000,BIN 11111110
8017 DATA 0,0,0,BIN 11001100,BIN
11111100,BIN 11001100,BIN 11001
100,BIN 11001100
8018 DATA 0,0,0,BIN 11001100,BIN
11101100,BIN 11011100,BIN 11001
100,BIN 11001100
8019 DATA 0,0,0,BIN 11111110,BIN
11000110,BIN 11000110,BIN 11000

```

```

110,BIN 11111110
8020 DATA 0,0,0,BIN 11111100,BIN
11000010,BIN 11111100,BIN 11000
000,BIN 11000000
8021 DATA 0,0,0,BIN 00111100,BIN
11000110,BIN 11010110,BIN 11001
110,BIN 0011100
8022 DATA 0,0,0,BIN 11111110,BIN
11000110,BIN 11111110,BIN 11010
000,BIN 1100110
8023 DATA 0,0,0,BIN 01111111,BIN
01100000,BIN 01111111,BIN 11,25
5
8024 DATA 0,0,0,BIN 11111110,BIN
00011000,BIN 00011000,BIN 00011
000,BIN 00011000
8025 DATA 0,0,0,BIN 11000010,BIN
11000010,BIN 11000010,BIN 11000
010,BIN 0011100
8026 DATA 0,0,0,BIN 10000011,BIN
01000011,BIN 00100010,BIN 00010
100,BIN 00011000 DATA 0,0,0,BIN
10011011,BIN 01001011,BIN 01001
011,BIN 00110101,BIN 00100010
8027 DATA 0,0,0,BIN 11000110,BIN
00101000,BIN 00111000,BIN 00101
000,BIN 11000110
8028 DATA 0,0,0,BIN 10000110,BIN
01001000,BIN 00110000,BIN 00010
000,BIN 00100000
8029 DATA 0,0,0,BIN 11111110,BIN
00000110,BIN 00001000,BIN 111110
000,BIN 1111110
8035 RESTORE 8005: FOR f=0 TO 26
+8: READ a: POKE 63000+65+6*f,a:
NEXT f
8039 DATA 0,0,0,BIN 110,6IN 1001
,BIN 1001,6IN 1001,6IN 1001,6IN
110
8040 DATA 0,0,6IN 10,6IN 110,6IN
1010,6IN 1010,6IN 10,6IN 1111
8041 DATA 0,0,6IN 110,6IN 1001,6
IN 10,6IN 100,6IN 1000,6IN 1111
8042 DATA 0,0,6IN 110,6IN 1001,6
IN 10,6IN 10,6IN 1001,6IN 110
8043 DATA 0,0,6IN 111,6IN 100,6IN
1000,6IN 1000,6IN 1111,6IN 10
8044 DATA 0,0,6IN 1111,6IN 1000,
6IN 1000,6IN 111,6IN 1,6IN 1111
8045 DATA 0,0,6IN 1111,6IN 1000,
6IN 1000,6IN 1111,6IN 1001,6IN 1
111
8046 DATA 0,0,6IN 1111,6IN 1,6IN
10,6IN 10,6IN 100,6IN 100
8047 DATA 0,0,6IN 1111,6IN 1001,
6IN 110,6IN 110,6IN 1001,6IN 111
1
8048 DATA 0,0,6IN 1111,6IN 1001,
6IN 1111,6IN 1,6IN 1001,6IN 1111
8050 FOR F=0 TO 79: READ a: POKE
F+63000+43+8*a: NEXT F
8100 DATA 0,0,0,BIN 00111100,BIN 00011
000,BIN 00011000,BIN 00100100,BI
N 00100100,BIN 00100100,BIN 0010
0100,BIN 00111100
8110 RESTORE 8100: FOR F=0 TO 7:
READ a: POKE USR "a"+F,A: NEXT
F
9000 RESTORE
9005 DATA BIN 00111100
9010 DATA BIN 01111110
9011 DATA BIN 11111111
9015 DATA BIN 11111111
9016 DATA BIN 11111111
9017 DATA BIN 11111111
9025 DATA BIN 00111100
9050 RESTORE 9005: FOR f=0 TO 7:
READ a: POKE f+USR "a",a: NEXT
f
9100 DATA 62,2,205,1,22,62,22,21
5,58,176,92,215,58,177,92,215,62
,18,215,62,6,215,62,17,215,62,0,
215,58,129,92,215,201
9150 FOR f=0 TO 32: READ a: POKE
64000+f,a: NEXT f
9160 DATA 255,255,255,255,BIN 01
01010,BIN 01011010,BIN 01011010
BIN 01011010
9200 RESTORE 9160: FOR f=0 TO 7:
READ a: POKE USR "b"+f,a: NEXT
f
9400 DATA 62,0,50,3,235,50,2,235
,62,239,219,254,203,87,204,216,2
34,203,79,204,223,234,201
9405 RESTORE 9400: FOR f=0 TO 22
: READ a: POKE f+60000,a: NEXT f
9530 DATA 50,250,234,50,2,235,20

```

```

1,50,250,234,50,3,235,201
9550 RESTORE 9530: FOR f=0 TO 13
: READ a: POKE 60120+f,a: NEXT f
9560 DATA BIN 01010000
9561 DATA BIN 01110011
9562 DATA BIN 01110001
9563 DATA BIN 00100001
9564 DATA BIN 00111001
9565 DATA BIN 00111111
9566 DATA BIN 00101111
9567 DATA BIN 01101111
9568 RESTORE 9560: FOR F=0 TO 7:
READ a: POKE F+USR "M",A: NEXT
F
9580 DATA 1,1,1,205,56,37,50,254
,234,201
9590 RESTORE 9580: FOR f=0 TO 9:
READ a: POKE f+60200,a: NEXT f
9600 DATA BIN 10111101
9601 DATA BIN 00111000
9602 DATA BIN 11000011
9603 DATA BIN 11001111
9604 DATA BIN 11011100
9605 DATA BIN 10000000
9606 DATA BIN 00010001
9607 DATA BIN 10110011
9610 RESTORE 9600: FOR g=0 TO 7:
READ a: POKE g+USR "b",a: NEXT
g
9620 RESTORE 9600: FOR g=0 TO 7:
READ a: POKE g+USR "M",a: NEXT g
9630 RESTORE 9600: FOR f=0 TO 7:
READ a: POKE f+USR "a",a: NEXT
f
9631 RESTORE 9600: FOR f=0 TO 7:
READ a: POKE f+USR "a",a: NEXT
f
9632 DATA BIN 00011000
9633 DATA BIN 01111110
9634 DATA 0
9635 DATA BIN 01111110
9636 DATA BIN 01010110
9637 DATA BIN 01101010
9638 DATA BIN 01010110
9639 DATA BIN 01111110
9640 RESTORE 9632: FOR F=0 TO 7:
READ a: POKE F+USR "a",A: NEXT
F
9650 DATA BIN 00011000
9651 DATA BIN 00111100
9652 DATA BIN 01111110
9653 DATA BIN 01111110
9654 DATA BIN 01111110
9655 DATA BIN 01111110
9656 DATA BIN 00111100
9657 DATA BIN 00011000
9660 RESTORE 9650: FOR F=0 TO 7:
READ a: POKE F+USR "b",A: NEXT
F
9670 DATA BIN 10000001
9671 DATA BIN 1000101
9672 DATA BIN 10101011
9673 DATA BIN 10010001
9674 DATA BIN 10000001
9675 DATA BIN 1000101
9676 DATA BIN 10101011
9677 DATA BIN 10010001
9680 RESTORE 9670: FOR F=0 TO 7:
READ a: POKE F+USR "M",A: NEXT
F
9690 DATA 0,0,0,BIN 00111111,BIN
00100000,BIN 00111111,BIN 00000
001,255
9701 DATA 0,0,0,BIN 01111110,BIN
01000010,BIN 01000000,BIN 01000
010,BIN 01111110
9702 DATA 0,0,0,BIN 01111110,BIN
01000010,BIN 1000010,BIN 01000
010,BIN 01111110
9703 DATA 0,0,0,BIN 01111110,BIN
01000010,BIN 01111110,BIN 01010
000,BIN 01001110
9705 DATA 0,0,0,BIN 01111110,BIN
01000000,BIN 01111000,BIN 01000
000,BIN 01111110

```

Suite page 28

ATARI

Suite de la page 5

```

rect_arr(x,y,w,h)
int x,y,w,h;
{
pxy[0]=x; pxy[1]=y;
pxy[2]=x+w; pxy[3]=y+h;
v_rfbbox(handle,pxy);
}
/*-----*/
/* dessin du cadre */
/*-----*/
draw_cadre()
{
vsf_color(handle,0);
graf_mouse(256,0);
cls(70,30,480,320);
rect_arr(6,55,60,20); rect_arr(6,280,60
,20);
rect_arr(6,320,60,20); rect_arr(560,55
,60,20);
rect_arr(560,105,60,20); rect_arr(560,1
65,60,20);
cls(555,275,20,15); cls(580,250,15,20);
cls(600,275,20,15); cls(580,290,15,20);
vsf_color(handle,1);
cls(6,80,60,20); cls(560,80,60,20);
cls(560,130,60,20); cls(560,190,60,20);
vst_alignment(handle,0,0,&ret,&ret);
v_justified(handle,7,74,"POINTS",58,0,0
);
v_justified(handle,7,298,"VISU",56,0,0)
;
v_justified(handle,7,338,"QUIT",56,0,0)
;
v_justified(handle,561,73,"TEMPS",56,0,
0);

```

```

v_justified(handle,561,123,"AIR",56,0,0
);
v_justified(handle,561,183,"ENERGIE",56
,0,0);
v_gtext(handle,582,268,"001"); v_gtext
(handle,557,285,"004");
v_gtext(handle,602,285,"003"); v_gtext
(handle,582,310,"002");
vst_alignment(handle,2,0,&ret,&ret);
v_gtext(handle,66,97,"10000");
v_gtext(handle,620,97,"0");
v_gtext(handle,520,147,"1000");
v_gtext(handle,620,207,"1000");
vsf_color(handle,0);
graf_mouse(257,0);
}
/*-----*/
/*vue d'ensemble du labyrinthe*/
/*-----*/
visu()
{
int pi,pj;
int i,j;
int x0,y0;
graf_mouse(256,0);
vsf_color(handle,0);
cls(70,30,480,320);
pi=320/P; pj=480/Q; /* PAS pour le
dessin */
for(i=1; i<P+1; i++) /* les indices
variant */
{
y0=pi*(i-1)+30; /* de 1 a P et de
1 a Q */
for(j=1; j<Q+1; j++) /* dans le tab
leau lab */
{
x0=pj*(j-1)+70;
if(lab[i][j][0]==1){
pxy[0]=x0+pj; pxy[1]=y0; pxy[2]=x0+pj;
pxy[3]=y0+pi;
v_pline(handle,2,pxy);
if(lab[i][j][1]==1){

```

```

pxy[0]=x0; pxy[1]=y0+pi; pxy[2]=x0+pj;
pxy[3]=y0+pi;
v_pline(handle,2,pxy);
}
if(lab[i][j][2]==1){
pxy[0]=x0; pxy[1]=y0; pxy[2]=x0; pxy[3]
=y0+pi;
v_pline(handle,2,pxy);
}
if(lab[i][j][3]==1){
pxy[0]=x0; pxy[1]=y0; pxy[2]=x0+pj; pxy
[3]=y0;
v_pline(handle,2,pxy);
}
}
x0=pj*sj+68; y0=pi*si+27; /* pos jo
ueur */
v_gtext(handle,x0,y0,"J");
x0=pj*dj+68; y0=pi*di+27; /* arrive
e */
v_gtext(handle,x0,y0,"007");
fin=FALSE;
graf_mouse(257,0);
while(fin!=TRUE)
{
event=evnt_multi(MU_KEYBD|MU_BUTTON
|MU_TIMER,
1,1,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,
msgbuff,lo_cnt,hi_cnt,&mx,&my,
&button,&ret,&key,&ret);
switch(event)
{
case MU_TIMER:
hndl_tps(1);
break;
case MU_KEYBD:
case MU_BUTTON:
fin=TRUE;
break;
}
vsf_color(handle,0);
graf_mouse(256,0);
cls(70,30,480,320);
graf_mouse(257,0);
draw_lab();
}
}
/*-----*/
/* gestion temps */
/*-----*/
hndl_tps(flag)
int flag;
{
char str[8];
time=time+1;
sprintf(str,"%d",time);
v_gtext(handle,620,97,str);
if(timepoints > 0 && flag == 0 && (time % 4

```

Suite page 31

SPEED ? MOUAIS...

Faire un logiciel de simulation de course automobile sur Thomson était un pari que tout le monde ne pouvait pas tenir, et surtout pas Free Game Blot. Pourtant, les bougres ont tenté leur chance, et le résultat de cette folie se nomme **Speedway**, et justement, c'est de lui que je vais vous parler. Je n'irai pas par quatre circuits : c'est nul. C'est nul question graphisme : la route est morte et terne, avec un grand espace vert de chaque côté. Seule la partie supérieure de l'écran peut tirer son



épinglé du jeu, si je puis dire, grâce à un scrolling pas trop mal foutu, ou plutôt mieux foutu que le reste, qui anime un décor montagneux grisâtre. La suite de cette passionnante critique bientôt, dans un autre article.

COMPARAISON QUI NE LA TIENT PAS

La comparaison, j'veux dire. Me voilà devant deux softs. **Two on two** pour Commodore 64 et **Two on two** pour Atari ST. C'est pas les mêmes jeux ! Faut dire que les types qui ont pondu la version pour Commodore ne devaient pas être au mieux de leur forme. Le CBM n'est pas un ST, certes, mais rater un jeu à ce point, c'est vraiment triste. Z'aurait voulu prouver que le C64 est une vieille machine qu'ils ne s'y seraient pas pris autrement. Même le son est foiré. Mieux qu'un long discours, tenez, regardez les photos, z'avez remarqué qu'il y en a une plus belle que l'autre ? Ben c'est celle de la version ST. Sinon, le jeu en lui-même. C'est un basket-ball. Y a une balle, des mecs qui courent en baskets, tout ça. Je n'ai pas grand chose à dire sur le soft en tant que



simulation, je n'y connais rien de rien en basket-ball. Me rappelle juste d'une histoire de trois rebonds avant de faire chépakoi. Vous dirigez le personnage avec le joystick (j'ai l'impression d'avoir écrit ça cent fois !). Quand votre personnage



fait une passe à l'un de ses petits camarades, vous prenez le contrôle de celui qui a récupéré la balle (sauf s'il s'agit d'un joueur de l'équipe adverse, auquel cas l'ordinateur se démerde tout seul). Si vous appuyez sur feu, votre joueur saute en l'air, ce qui est pratique pour empêcher l'équipe adverse de marquer le point. Enfin, pratique à condition que vous décidiez de jouer à ce bidule, parce que moi, ça m'a gonflé au bout de cinq minutes. Si vous possédez un ST, euh, à vous de voir si ce sport vous passionne. **Two on two** de Activision pour Commodore 64/128 et Atari ST.

T'AS LU LES ZINES EUGÈNE ?

Quand je pense que ce titre est déjà paru dans le numéro 155 de votre canard préféré (l'HHHHebdo), ah, ah, j'en ris encore. C'était en page 9, je vous y parlais d'un fanzine rennais, **Pirat'1**. Je me souviens même que j'avais un peu gueulé contre les mecs qui font des zines sympas et qui nous les envoient en omettant de dire où et comment les gens intéressés peuvent se les procurer. Je m'en souviens très bien. Faut croire que **Marc Ferand** s'est senti interpellé par ma prose. C'est pas étonnant, c'est lui qui fait **Pirat'1**, donc, voici l'adresse : **Marc Ferand**, 5, rue de l'Orléanais, 35155 Chantepie. Tel : (16) 99 53 92 23.



LE COMPATIBLE BBC

Les possesseurs d'IBM (ou de compatibles, parce que les possesseurs de vrais IBM, y en a pas beaucoup dans notre lectorat chéri et vénéré) ont bien de la chance : ils peuvent maintenant bénéficier d'un des meilleurs Basic qui soit, le **BBC Basic**. Comment ? Grâce à l'émulateur **BBC Basic (86)** de M-TEC pour micro-processeurs 8086 et 8088 qui tourne sous MS-DOS. Cet émulateur permet à l'IBM de faire tourner n'importe quel programme Basic écrit pour le **Master 512** de BBC, même s'il contient des commandes propres au graphisme ou aux entrées/sorties du BBC. Le prix du **BBC Basic (86)** est actuellement en Angleterre de 95 livres (950 bal-



les), et il devrait bientôt franchir la Manche pour arriver chez nous. Prévoir alors un prix légèrement supérieur, de l'ordre des 1000/1200 balles.

ECHEC

Ah ben ça fait plaisir de trouver enfin un jeu d'échec en 3D réellement jouable, sans que l'on risque de confondre la reine avec le roi (vous vous imaginez en train de prendre sauvagement le roi au détour d'un buisson ?). Ah ben si, des lectrices, oh elles, eh ! Je reviens. Excusez-moi. De penser à toutes ces mains graciles qui tapotent sur un clavier, ça m'excite. C'est d'autant plus ridicule que les pièces se déplacent avec la souris (on les voit se déplacer vraiment, genre scrolling au quart de micron de pixel. Remarquez, une souris qui tripote une souris, surtout si c'est la mienne... Je reviens de suite. Ah, ça fait du bien, une bonne douche glacée. Chess est un jeu d'échec. C'est pas marquant, les échecs ne bénéficient jamais d'un nom rigolo. Je ne sait pas quoi vous raconter sur ce jeu d'échec. On peut jouer à deux, seul contre l'ordinateur, l'ordinateur peut jouer contre lui-même (il gagne à chaque fois), on peut sauver une partie sur disque, on peut la charger (normal !), on peut passer en mode 2D, on peut choisir un début de partie célèbre, on peut se faire aider, on a le droit de se faire un café, on peut imprimer l'écran. La routine, quoi. Ah ben si, j'oublie le principal, on peut jouer par modem avec un autre ST, et encore plus tordant, on peut choisir d'afficher les menus dans la langue de son choix. Je vous recommande le suédois, c'est super marrant de jouer aux échecs en suédois, ça fait Septième Sceau de Bergman (cherchez pas à l'acheter, c'est un film !). Plus sérieusement, sachez que l'ordinateur joue plus vite que son ombre, et bien en plus !

Chess de Psion pour Atari ST



BRÛLEZ-VOUS LES AILES

Red light of Amsterdam est un strip poker qui... waow ! Demandez à Chériff, le coursier qui écrase les grand-mères plus vite que son ombre, ce qu'il en pense. Par contre, c'est un poker qui... beuark. Demandez à Chériff, etc... Vous voyez la nuance ? Non. Bon. Le seul intérêt (et quel intérêt !), est qu'une charmante personne digitalisée se déshabille devant vos yeux écarquillés et avides, le tout sur une musique bien nulle pour du MSEX, pardon, MSX. J'espère qu'elle baise mieux qu'elle ne joue parce qu'alors, ma qué catastrophe ! Méfiez-vous cependant, c'est une perle (une nana, quoi). Elle profite de ses avantages pour vous faire perdre tout vos moyens. Si vous désirez gagner, il faudra rester calme, caaaalme, coooooo, on respire par le nez, voilà, comme ça, c'est bien. Cette nana est la plus grande blufeuse de tous les temps, elle vous annonce (ah oui, je l'ai pas dit, ça, elle cause en plus !) des trucs pas possibles



alors qu'elle ne dispose presque jamais d'un jeu suffisant pour vous battre. Ne vous laissez pas mystifier et occupez-vous de votre paire de rois au lieu d'admirer les paires rebondies de la reine du strip. Le jeu se commande au choix à la souris MSX ou au joystick. Les images en couleurs vous feront rêver de même. Amis du poker, abstenez-vous. Admirateur de jolies filles et de dessous coquins, foncez. Je vous laisse, j'veis prendre une douche froide. **Red light of Amsterdam** de Eaglesoft pour MSX II

MES LECTEURS M'ONT RECTIFIÉ D'EUX-MÊMES

J'en ai marre de me faire sonner les cloches par des gens qui sont pas contents de mes articles. Que ce soit par **Gérard Ceccaldi** ou par **Michel Desangles**, passe encore, c'est leur boulot. Et ils le font bien, leur boulot (non, j'plaisante : ils gueulent pas sur les articles mal faits, ils les vivent carrément (eh... c'était une blague, chef (NDLR : tu veux une baffa, petit con ?)). Mais par d'autres, non. Dernièrement, l'auteur du logiciel **Le Pacte** de Loricels pour Amstrad m'a engueulé au téléphone parce que j'avais dit que les couleurs dans son jeu étaient mal choisies, alors qu'en fait, si j'avais pris la torche et si je l'avais allumée, j'aurais vu les vraies couleurs, alors j'ai tout faux. Eh bien non, j'ai pas tout faux : j'ai joué au Pacte, j'ai pris la torche, je l'ai allumée, et les couleurs sont toujours aussi mal choisies. Et paf, au suivant. Là, aujourd'hui (y a 10 jours pour vous qui lirez cet article dans un peu plus d'une semaine (aujourd'hui pour vous)) j'ai reçu une lettre d'un club Thomson qui

m'engueulait parce que j'ai parlé d'un autre club Thomson et pas d'eux. Alors y en a marre. Je vous signale donc qu'il y a un deuxième club Thomson qui existe, qu'il est sis à Colomars dans le 06 (ah, la Côte d'usure, le soleil, la mer, les flots, tout ça...), rue Etienne Curti pour être plus précis, et que le big président s'appelle Roger. Au fait, le club s'appelle **AMIS** (Association Micro Informatique Services), il est régi par la loi du 1er juillet 1901, et je peux pas vous en dire plus parce que y en avait pas plus dans la lettre. Message personnel à Roger : oui mon gros, tu sens bien le gaz, et fort en plus. Oui, je bande pour un minitel, surtout rose (comme dirait quelqu'un du club HHHHebdo : "à l'époque où tout le monde est punk, moi je suis pink"), et enfin, t'as intérêt à m'envoyer un exemplaire du journal de ton club où que dedans y aura un article sur l'HHHHebdo, avec si possible moins de fautes d'orthographe que dans ta lettre. Fin du message personnel. Ouf, ça fait du bien.



ENFIN UN VRAI LECTEUR

(j'parle pas d'vous, wouah l'aut', eh)

Décidément, Thomson bien à la bonne porte. Il était temps, diront les méditants, dont je ne fais Dieu merci pas partie. Tous ceux d'entre vous qui ont un lecteur de disquettes Thomson UD 90.070, celui qui permet de faire des économies de fuel en hiver tellement il chauffe, peuvent aller le foutre à la poubelle. Extremoparément, dirai-je (depuis qu'on s'est amusé une fois avec Cyrille à caser ce mot dans chacun de nos articles, il est devenu le mot d'ordre à l'HHHHebdo.

Dois-je rappeler aux ceusses qui n'auraient pas cherché dans le dictionnaire qu'"extemporanément" signifie "tout de suite sur-le-champ immédiatement et pas dans trois heures" ?). En effet (je reprends le cours de ce que je disais), Thomson a sorti un nouveau drive 3"1/2 pour ses bécanes, le **DD 90.352** (j'adore les noms que Thomson donne à ses appareils, si doux à l'oreille et si simples à retenir). Donc, le DD machin.chose offre une capacité d'1 Mo non formaté, et de 640 Ko formatés. En

plus, il est double face et compatible avec toute la gamme Thomson (on n'a pas encore vérifié ce point, mais rassurez-vous, ça ne saurait tarder, vu que Thomson va nous en passer un pour test). Pour le branchement, pas de problème si l'on possède un TO8 ou un TO9+. Par contre, il faudra acheter le contrôleur **CD 90.351** pour s'en servir avec un TO7/70, MO5 ou MO6. Quant au TO9 tout court.

il aura besoin d'un câble supplémentaire (le CI 1537) pour l'utiliser. Pour le DOS, toujours aucun problème si on a un MO6, TO8, TO9 ou TO9+, les Basics 128 et 512 l'incluant. En revanche, pour les autres machines, il sera nécessaire d'envoyer à FIL le bon de commande contenu dans l'emballage du **DD 90.352**, accompagné d'une somme comprise entre 50 et 100 francs, contre lesquels on vous expédiera un MultiDos, c'est-à-dire un Dos Basic, un Dos Logo, et un Dos Forth. Les 100 balles supplémentaires, c'est pour les frais de duplication de disquette et de port. Le prix de ce nouveau drive est de 1990 balles, le **CD 90.351** (c'est le contrôleur (ah, ces noms, ces noms...)) coûte lui 490 balles, et le prix du câble spécial pour le TO9 n'est pas encore communiqué, mais il devrait tourner autour de 70 balles. D'ailleurs, ce câble ne sera disponible que vers mi-décembre, alors.

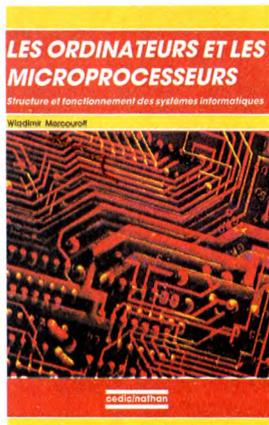


TITUS ET EREBUS

Laissez-moi vous conter les aventures de Titus et Erebus. Once upon a time, a gentle cutter-man... Excusez-moi, monsieur De Villiers. Il était une fois un brave bûcheron qui travaillait chez E.H Services. C'est une boîte qui adapte, entre autres choses, les logiciels étrangers pour un important éditeur français. Comme notre brave bûcheron en avait assez de couper du bois pour d'autres qui touchaient les thunes à sa place, il décida de monter sa propre affaire. Ainsi naquit Titus qui vient de sortir son premier soft nommé Erebus. Voilà comment commencent les légendes. Erebus est un jeu d'aventure qui doit son nom à un volcan de l'Antarctique, et ça tombe très bien, vu que le jeu commence là-bas. Ça commence là-bas mais si tout se passe bien pour vous, z'allez voir du pays ! L'action se passe en effet sur plusieurs continents. Enfin, pour l'instant vous n'êtes pas encore à Paris. Le jeu vient de commencer. Alors que vous survolez le volcan avec une équipe d'archéologues afin de l'étudier, votre zinc tombe en panne et c'est l'accident. Vous voilà le seul survivant de l'expédition et l'avion est inutilisable. Votre seul chance est de rejoindre le camp de base français qui se trouve quelque part sur la côte. C'est pas pour vous presser mais à votre place, je ne trainerais pas trop. Il fait de plus en plus froid et un indicateur situé en haut de l'écran vous informe que votre métabolisme basal est en train d'en prendre un grand coup : bref, ça caille un maximum et la température de

DIS TONTON, COMMENT ÇA MARCHE UN ORDINATEUR ?

J'ai longuement hésité avant de savoir si, oui ou non, j'allais vous parler du livre dont vous pouvez contempler la jaquette ci-à côté, dans toute sa splendide beauté. Parce que même s'il parle effectivement d'informatique, vous ne trouverez pas dedans le moyen de programmer sur votre ordinateur le supersoft de la décennie en Lisp. Non, comme l'indique d'ailleurs à l'évidence son titre, ce livre traite des ordinateurs et des micro-processeurs. En le lisant, vous apprendrez quelle est la structure matérielle et logicielle et la base physique du fonctionnement de l'informatique. Pour être plus clair, je dirai que vous apprendrez ce qu'est un ordinateur, comment ça se met au point, et ce qu'on trouve à l'intérieur. C'est plutôt audacieux, comme sujet. Alors en parler en à peine 220 pages, ça me semble à priori bizarre, plutôt, donc, cependant, puisque. Pas une ligne de programme, en quel que langage que ce soit, mais beaucoup de dessins et de schémas. Ce qui enlève d'autant au rédactionnel, je voudrais pas dire, mais, alors, donc, tandis que. Après un bref résumé de l'histoire des ordinateurs, l'auteur, Vladimir Mercoureff (qui contrairement à ce que son nom laisse présager n'est pas grec du tout, et encore moins le mari de Mélina), parle de la représentation des informations en mémoire (le codage, koà), des circuits logiques, des mémoires, des entrées/sorties, des différents systèmes d'exploitation, et de la télématique. Encore une fois, ça fait beaucoup pour si peu de

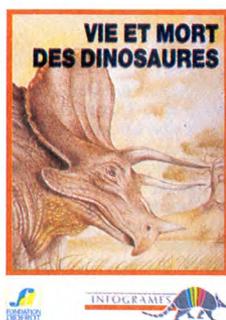


pages (quoique, à la réflexion, je ne m'en plains pas. Je ne me sens pas du tout capable de digérer 500 pages sur un sujet aussi pàààssionnant et si fôôôllement excitant que celui-là). Bon, l'ouvrage est clair, net et concis. Peut-être trop concis. Pour peu que le sujet nous passionne, on reste sur sa faim après l'avoir lu. Dommage, ça aurait pu donner quelque chose de bien. **Les ordinateurs et les micro-processeurs : structure et fonctionnement des systèmes informatiques** chez Cedric/Nathan, qu'ils doivent avoir honneur du prix de ce bouquin parce qu'il n'est pas marqué dessus.

TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LES DINOSAURES SANS JAMAIS OSER LE DEMANDER

J'ai personnellement beaucoup de mal à tester les logiciels éducatifs. Non pas que j'aime pas ça, mais je trouve dégradant, flippant et très dur pour moi qui connais tout, qui sais tout, qui suis tout, de se mettre dans la peau d'un môme assoiffé de culture et de connaissances nouvelles. Pourtant, chaque fois que l'occasion s'en présente, je ne rechigne pas à passer cette difficile épreuve, uniquement pour te satisfaire, cher public adoré. L'éducatif de cette semaine se nomme **vie et mort des dinosaures**, mais ressemble plus à jeu d'aventure qu'à un didacticiel mon mari. Le scénario est simple, mais efficace : vous êtes un jeune paléontologue en quête de fossiles de dinosaures afin de soutenir une thèse expliquant leur extinction. Le jeu se compose de trois parties : la préparation de vos affaires et de vos outils pour fouiller un gisement de fossiles, ensuite l'excavation de ces fossiles et l'expédition des bons au laboratoire, et enfin un questionnaire, (les squelettes déterrés étant des éléments de réponse), vous sera soumis, auquel vous devrez répondre, sans faire d'erreur bien sûr. Le logiciel est presque entièrement dirigé

par icônes et menus déroulants, simplifiant ainsi son utilisation. Il faut bien avouer qu'il bénéficie de graphismes particulièrement bien faits, pour un logiciel éducatif s'entend. Non, je suis de mauvaise foi, là ; les graphismes sont très beaux, et voilà. Petite ruse, le bas de l'écran, celui qui sert de fenêtre de communication, est représenté par un papier listing qui se déroule. Marrant, mais c'est un gadget, inspecteur. Bien, je m'arrête là, ça suffira pour cette fois.

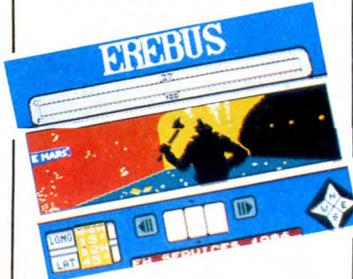


Vie et mort des dinosaures d'Infogrames avec la collaboration de la fondation Diderot, pour Thomson toute la clique.



A hhhhhhh, que faire ? Que dire ? Bien sûr, vous, l'angoisse de l'écran noir, vous connaissez pas. Mais pour moi, qui dois écrire des articles sur tout ce que je vois, sur tout ce que je touche (à l'exception de ma copine et de mon chien), sur tout ce que je sens, c'est très dur de trouver chaque semaine une introduction digne de ce nom. Tout ça pour vous dire qu'une fois de plus, je ne sais pas comment commencer cet article, qui d'après Chériff, notre coursier de compétition, est très mal parti (l'article, pas Chériff). Mais enfin bon, on s'en fout, après tout, hein. Hein ? Ouais, bon. Donc, je veux vous entretenir, en cette belle et chaleureuse journée, de **One**. Ça raconte l'histoire d'Alfred Martinien et de Valentin. Le premier est babysitter, le second est babysitté. Manque de pot pour Alfred, Valentin est un vrai petit démon, qui n'arrête pas de faire que des bêtises. Quand t'es pas là ? Quand t'es pas là. En gros, ça me rappelle *Jack the Nipper* de Gremlin Graphics. Dans **One**, vous n'êtes pas Alfred, qui doit essayer d'éviter toutes les pièges de Valentin, mais Valentin, qui doit tendre plein de

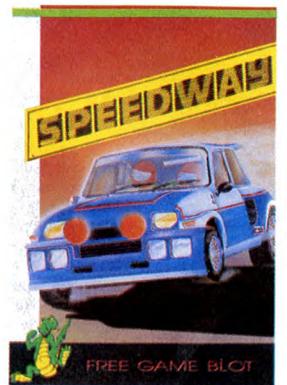
pièges à Alfred, du genre laisser traîner des peaux de banane par terre pour qu'il (Alfred, bien sûr) glisse dessus, entre des seaux d'eau sur les portes entrouvertes... A chaque fois qu'Alfred est la victime malheureuse de Valentin, il se met en colère, rougit, et poursuit le petit pour le frapper. Je peux pas vous dire toutes les astuces de ce jeu, ça prendrait trop de place. Déjà que le scénario a été bien étudié, les graphismes sont très chiadés. D'ailleurs, regardez bien la photo d'écran, là, pas loin, et vous le verrez bien par vous-même (ah oui, au fait, c'est une nouveauté de l'HHHHebdo : devant la demande croissante de nos lecteurs et les supplications incessantes d'un photographe au chômage, nous avons décidé de vous passer de plus en plus des photos d'écran. Kescondit à tonton HHHHebdo ? Hmmm ?). Sur la photo, vous n'avez pas le personnage d'Alfred, et c'est bien dommage : on le croirait tout droit sorti d'un dessin animé de Tex Avery, et j'vous jure que c'est pas des conneries. Les chiffres que vous voyez, représentent les poches de Valentin, et les dessins de dessous, leur contenu : seau, peau de banane, bateau, ballon... Par contre, côté sonorisation, c'est pas vraiment la joie : seuls quelque bruitages, bien réalistes il est vrai, viennent se faire entendre. Il paraît que c'est parce qu'il y avait plus assez de place en mémoire pour faire une musique, alors bon. Pour la petite histoire, sachez que le titre "One" a été choisi parce que c'était le premier logiciel d'EH services, mais il est distribué par d3m Software pour des questions de pognon. Mais on a conservé le titre One et voilà. En conclusion, je vous ordonne d'aller illico acheter **One** de d3m Software pour Amstrad.



vos corps baisse dangereusement. Z'avez intérêt à bouger, d'autant plus que c'est très facile, y a qu'à cliquer ! Tout le jeu se commande avec un joystick où une souris. Outre la fenêtre qui vous montre le paysage dans lequel vous évoluez, des icônes vous informeront de votre latitude et de votre longitude, des objets que vous transportez, des directions vers lesquelles vous pouvez aller, etc... Pour aller à l'ouest cliquez sur W, pour prendre un objet, cliquez sur son dessin, pour poser ou utiliser un objet, cliquez dans l'une de vos poches. Simple, non ? Les graphismes sont clairs et attrayants et mignons et voilà. Un dernier conseil : le seul défaut de ce jeu étant l'impossibilité de sauver une partie en cours, il est absolument indispensable que vous fassiez une carte précise de tous vos déplacements, vous savez, le genre de carte sur laquelle est écrit W, N à fond, W, N, W, N, E, E. C'est un exemple, hein, m'enfin on sait jamais... **Erebus** de Titus pour tous les Thomson, compatibles, Commodore, Amstrad, et ST.

SPEED ? MOUAIS... (suite et fin)

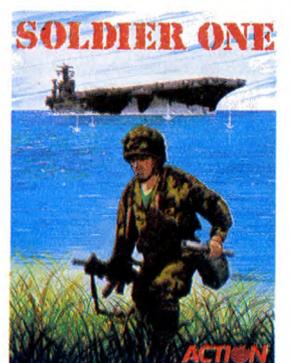
Donc, je continue mon blabla sur **Speedway** de Free Game Blot. C'est nul côté animation : la voiture, rouge, est très mal dessinée. En plus, elle s'aplatit dans les virages. C'est même pas un sprite, mais tout bêtement des caractères, redéfinis, superposés, qui donnent une vague forme de bagnole. Enfin, c'est nul côté son : on entend tout au long du jeu un bruit ressemblant vaguement au rugissement d'un lion castré que le chasseur sadique égorge avant de le servir en soupe avec des champignons pour le petit déjeuner de sa famille (celle du chasseur, pas du lion, ça serait quand même trop sadique). En somme, que retenir de ce logiciel ? Pas grand chose, si ce n'est qu'Alberte, notre poubelle nationale et préférée à l'HHHHebdo, s'est bien régalée en l'avalant.



CE JEU EST NUL

E h oui, c'est comme ça. Bien sûr, tout ceci n'est pas très positif mais tant pis. Tant que des éditeurs s'amuseront à vendre des merdes infâmes, ils se feront allumer dans les colonnes de l'HHHHebdo. Non mais ! Dans le cas présent, c'est vraiment le must des musts de la nullité dont je vais vous entretenir. Ne croyez pas qu'il s'agisse là d'un goût pervers pour les enterrements de première classe. Pas du tout. Mais avouez que ce serait con de dépenser du fric pour un soft qui est la copie d'un jeu qui lui-même n'était pas bien fameux. Oula, je m'embrouille. **Soldier one** est la copie de Beach Head, le jeu d'arcade (pas de salle d'arcade, hein) avec un bateau dont vous dirigez le canon pour descendre d'autres vaisseaux et où il faut ensuite diriger des chars sur un terrain miné. C'est pas inspiré, ou un peu pareil, hein, c'est vraiment une copie... En moins bien. Dans la série "je ne dessine que des lignes droites sinon on va se rendre compte que le mode de résolution choisi est tellement faible que ça fait des escaliers à chaque ligne courbe et je copie un programme vieux de deux ans", c'est réussi. A la

limite, si les développeurs s'étaient inspirés de Beach Head en l'améliorant, z'aurait pu faire un truc à peu près correct. C'est pas le cas. Pour être tout à fait clair, c'est même moins bien que l'original. Les bruitages sont nuls, et pour rater les bruitages sur le Commodore, faut vraiment y mettre du sien. Les graphismes, l'animation et le maniement du joystick sont respectivement nuls, nulle et nul, et pour rater etc... En un mot comme en cent, nous voilà devant un très mauvais jeu. Ben non, y a pas de photo d'écran. Poubelle ! **Soldier One** de Action pour Commodore 64/128.



DOSSIER DE PRESSE

Paris, le 20 novembre 1986
Chers amis,
Vous trouverez ci-joint le dernier dossier de presse MANNESMANN TALLY concernant la nouvelle imprimante MT90 à jet d'encre. Des ektachromes correspondant à la photographie du dossier sont à votre disposition sur simple demande. Je vous rappelle que la conférence de presse pour le lancement de la FONDATION et du PRIX MANNESMANN TALLY aura lieu le 27 novembre au Pavillon Gabriel à 16h30. Merci de nous renvoyer le plus vite possible le coupon-réponse de l'invitation, si vous ne l'avez déjà fait.



Bien amicalement et à très bientôt. L'attachée de Presse.

Ceci était le communiqué de presse que j'ai reçu pour annoncer la nouvelle imprimante Mannesmann Tally, la MT90 à jet d'encre, rapide (220 caractères par seconde), silencieuse (50 dBA), compatible PC, et chère (7.950 balles). Merci de votre attention, à bientôt.

C'est nouveau, ça vient de sortir

FLIGHT SIMULATOR II SUR ST

Pour ce genre de plan, c'est pas la peine de faire un titre avec jeu de mot, ce serait dommage que vous passiez à côté d'un truc pareil. Je passe rapidement sur les précédentes versions du produit qui étaient déjà fabuleuses. Qui n'a pas volé, par une nuit d'hiver, sous la pluie, et avec un facteur de panne de cent pour cent, pour rejoindre le petit aéroport de Catalina, ne sait rien de l'aventure et des effets agréables de l'adrénaline sur un système nerveux. Je ne raconte pas d'histoires, pour celui qui voudra bien digérer une documentation conséquente, ce soft est un moyen d'aborder le pilotage réel tout à fait économique. Ecoutez plutôt l'anecdote suivante : un soir, avec une copine, on décide de faire du rase-motte (j'ai depuis un cheveu sur la langue) au-dessus de la statue de la Liberté. Histoire de crever le plafond, très épais ce soir-là, on monte à 6000 pieds, et soudainement,



damned, c'est la panne ! Plus d'altimètre ! Croyez-moi ou pas mais on a eu le même réflexe : on a tapoté sur le moniteur pour décoincer cette putain d'aiguille. Imaginez maintenant le "même" soft sur Atari ST, avec une foule de possibilités en plus. Dans l'allégresse, la bonne humeur et dans le désordre,

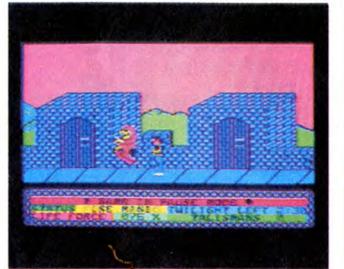
voilà les nouvelles caractéristiques : on a le choix entre deux avions, le Cessna habituel ou un Jet hyperrapide. Les décors ne sont plus en fil de fer et le déplacement du paysage est beaucoup plus doux qu'avant. Les fenêtres du Gem ont été utilisées à plein, pour les commandes et pour choisir l'angle de vision (regardez un peu les photos !). Vous pouvez très bien avoir une fenêtre montrant le paysage devant vous, une autre fenêtre montrant l'avion filmé par une caméra extérieure et encore une autre qui affiche la carte de la région et encore une autre qui... Rahhhhh, je craque ! Avec la possibilité de zoom et de déplacement du regard. Je recommence : mettons que vous regardez devant vous, mettons, eh bien vous pouvez tourner la tête à droite et à gauche. Je ne parle pas de l'option qui permet de regarder sur les ailes ou la queue, hein, ça, ce serait plutôt le corps entier qui tourne. Vous pouvez vraiment tourner votre regard, pour affiner en somme. Et le zoom ? Ben ça permet de voir une partie du décor en gros plan, pas la carte, le décor. J'ai gardé le meilleur pour la fin : on peut piloter à

deux avions en reliant les ST par modem ou par un câble RS 232, imaginez un peu le pied pour les combats aériens. Bon, maintenant que je vous ai fait baver, je ne résiste pas au plaisir sadique que je vais tirer de l'écriture de la phrase suivante : c'est une preview, ça veut dire qu'il vous faudra attendre encore un petit peu avant d'acquiescer ce chef-d'œuvre de la programmation. Enfin le principal, c'est qu'il soit en France. D'ici quelques jours, ça devrait être bonnard. Flight Simulator II de Sublogic pour Atari ST



C'EST GÊNANT

C'est un peu gênant de parler d'un jeu d'arcade comme Arcana. C'est tellement compliqué, comme truc. Notez, compliqué, pas complexe. Tout a commencé il y a quelques mois (en informatique une éternité), les gens de Ultimate Play The Game, Ultimate pour les intimes, avaient sorti en série un ensemble de softs tous basés sur le même système : on fait un jeu d'aventure/arcade géré au bâton de joie, un personnage se balade dans un décor en 3D (en micro-informatique généralement, et dans le cas présent en particulier, ça veut dire en deux dimensions avec un décor vu en perspective cavalière (c'est-à-dire que les lignes de fuites partent à 45 degrés, sans déformation)), ça me fait toujours autant marrer, le coup des 2 parenthèses ! Donc, Ultimate faisait des jeux sympathiques en diable. Le personnage devait parcourir différentes salles pour trouver des armes ou bien encore des sorts à jeter sur une cohorte de monstres. Ça dépendait du thème de l'aventure. On appuyait sur la barre d'espace et le menu des options possibles, pour cartonner les monstres, défilait dans une petite fenêtre, enfin dans un machin qui ressemblait à une fenê-



tre parce que les "vraies" fenêtres, y en avait pas des masses à l'époque. C'était pas grave, on n'avait pas encore l'habitude des jeux super bien chiadés. On rigolait bien et c'était rigolo. Eh bien sachez que Arcana est exactement pareil-le-même-genre-de-jeu-comme. Mais vraiment tout comme les softs Ultima. La musique est sympa, le thème pas trop novateur mais agréable. Vous, Baludar (ministre des fineçans), aventurier moyen-âgeux de votre état, pénétrez dans un château pour découvrir les talismans et tuer le démon qui s'abrite dans les douves. L'animation en 2D et demie est normale. Bien. Pas nouvelle, mais maîtrisée, quoi, comme les bruitages du reste. Y a juste un petit hic : ce jeu est dur, dur, dur, dur. L'enfer. Un peu le style je joue pendant trois heures sans jamais changer de tableau. Tant pis. Arcana de New Generation Software (tu parles !) pour Commodore 64 et 128.

FAILLE HEURE L'ORDRE

Maman, je t'aime. Ce message personnel était destiné à ma maman à moi, qui ne veut pas croire que je travaille dans un graaaaaand journal comme l'HHHHebdo. Mais bon, ma vie vous vous en foutez, hein, bande de rats ? Bon, puisque c'est comme ça, je rentre directement dans le vif du sujet. En l'occurrence, Firelord de Hewson Consultants Ltd. Il s'agit d'un logiciel d'arcade/aventure, dans lequel vous incarnez un preux chevalier, Sir Galaheart. Et kekifé le chevalier ? Pourquoi ki là, le chevalier ? Est-ce que tu m'aimes ? Que faisiez-vous dans la nuit du 20 au 21 février 1955 ? Le preux chevalier, il est dans le royaume de Torot, et il recherche la pierre de feu (the firestone in english, my dear readers), et il veut la ramener à un dragon, et j'ai pas compris pourquoi. Scénario absolument pas génial, ce qui n'étonne pas quand on sait que c'est Steve Crow, déjà auteur de Starquake et de Wizards Lair, qui a conçu ce soft. Même s'ils sont plutôt du genre déjà vu, réchauffé, style Alien 8 ou Knight Lore, il faut bien avouer que les graphismes sont tout à fait charmants, pleins de couleurs, malgré le mode de résolution choisi (moyenne résolution, 4 couleurs en 320 sur 200 pixels), fourmillants de détails (je parle là de la version Amstrad, parce que sur Spectrum, c'est nettement moins joli). L'animation également est bien faite : fluide, parfois amusante, notamment lors de la mort du personnage qui éclate en mille morceaux, mais surtout rapide. Par contre, et c'est là le deuxième point noir de ce logiciel, la sonorisation est nulle. Nulle, vous avez dit nulle ? J'ai dit nulle, et je le répète : elle est nulle. Pas de musique, juste quelques bruitages, des bruits de pas, des explosions... Bref, le p'tit Steve s'est pas trop cassé la nénette de ce côté-là. De celui-ci non plus, d'ailleurs. Enfin, le plus gros défaut de Firelord, c'est qu'on ne s'amuse pas avec. Personnellement, je n'ai pas réussi à passer plus de 15 minutes dessus, c'est-à-dire l'équivalent de trois parties. Un de mes amis (si, si, j'en ai) non plus, ce qui prouve bien que ça ne vient pas de moi. Dommage pour Firelord de Hewson Consultants pour Amstrad et Spectrum.



TWIN BEE OR NOT TWIN BEE, THAT IS THE GROS CACA

A mis lecteurs, vous que j'aime tant et tant, vous que je vénère, vous que j'admire par dessus tout, parce que vous supportez de me lire régulièrement, je vous en conjure, n'achetez pas Twin Bee de Konami pour MSX ! Par pitié, faites-moi confiance, restez à l'écart de ce logiciel nullissime au possible, rejetez-le comme la souris rejette le chat, comme Cyrille rejette Indochine, comme moi je rejette les pots-de-vin (oui, mais alors seulement ceux en dessous de 5.000 balles, qu'on se le dise). Revenons à Twin Bee (en Français, les abeilles jumelles : Maya et Willie, Jacq et Bombyx, Chantal Goya et Denise Fabre, Reagan et Gorbatchev). Le roi Spice (ottière) vient d'envahir la sereine île du Paradis (pas tout seul, hein, avec son armée), pour y dérober le fabuleux Joyau du Paradis. Ça y est, le Joyau est pris, il est entre les mains des quatre sbires de Spice (and love), les Shoguns. Et les insulaires, dans tout ça ? Hein ? Et les insulaires ? Ben voyons, les insulaires, ils n'ont plus qu'à faire appel au Docteur Cinnamon pour sauver leur île et leur Joyau, tiens (attention, la photocompo : le mot "joyau" est au singulier, s'pas), et qui a inventé deux super chasseurs-fusées, le Winbee et le Twinbee, pilotés par ses deux fils. En fait, ce jeu n'est qu'un sous-



Knightmare de quatrième catégorie, doublé d'un Defend or Die de dix-huitième zone. Les sprites, monochromes, sont horribles à la vue, à Louis et à l'odorat. Les décors sont du genre "je fais tout en stylisé, c'est plus facile et plus rapide", ce qui donne une île sans aucune courbe, morne, et, pourquoi pas, au point où j'en suis, ça peut plus faire de mal, dégueulasse. Quant à la musique, quelques



notes merdiques, lassantes, monotones, bref, nulles, ordonnent au joueur de baisser au minimum le niveau de volume de son moniteur. Et je ne parle pas des bruitages, sans aucun rapport évident avec ce qui se passe sur l'écran. En résumé, un gros caca que Konami nous sort là, caca qui ne va pas les faire remonter dans notre estime lors de l'attribution du prochain Prout d'Or Hebdogiciel.

BON COCKTAIL

Mardi soir (le 18 novembre, je précise ça pour que vous sachiez de quel mardi il s'agit sans faire de trop savants calculs), s'est déroulée la cérémonie de la remise des ---s d'Or Canal+ (pourquoi préciserai-je le vrai nom, alors que vous le connaissez tous ?). Une belle réception était donnée en cet honneur, et, pour une fois, un des journalistes de l'HHHHebdo était autorisé à mêler son "jean" miteux, ses vieilles baskets et son tee-shirt à l'effigie de l'HHHHebdo, aux costards-cravates des baveux des autres canards, des éditeurs de logiciels et des rapaces attirés par le cocktail. Je rappellerai seulement aux néophytes que les T---s d'Or Canal+ sont destinés à récompenser les meilleurs logiciels de l'année en cours (dans le cas présent qui nous intéresse, il s'agit bien évidemment de 1986). La soirée a commencé en retard, mais c'est normal avec ce genre de réunions : il faut attendre tous les retardataires, dont, pour une fois, je ne faisais pas partie. Enfin, elle a commencé, c'est le principal. Après deux pompeux mais brefs discours, visant à dire que Ti- et Canal+ sont respectivement le meilleur canard d'informatique et la meilleure chaîne de

télé, que les deux étaient bien contents de travailler ensemble, et qu'ils allaient recommencer l'année prochaine, la remise des récompenses a enfin eu lieu, par l'intermédiaire de Jean-Michel Blotière, rédacteur en chef de la revue Tilt. Je vous cite les lauréats, histoire de dire que je n'y suis pas allé pour rien. La liste ci-dessous ne précise pas pour quelle bécane le logiciel a été primé, celui-ci étant dans 99% des cas adapté d'un ordinateur à l'autre, avec plus ou moins de réussite, il est vrai. Meilleur graphisme : The Pawn, de Rainbird. Meilleure animation : Cauldron II de Palace Software. Meilleure interactivité : Alter Ego d'Activision. Logiciel le plus original : Little Computer People d'Activision. Meilleure innovation musicale : Exel-drums d'Exelvision.



Meilleurs logiciels de création graphique : Deluxe Paint d'Electronic Arts et CAD 3D d'Antic Software. Meilleur logiciel d'animation : Fantavision de Broderbund. Meilleur logiciel de création musicale : The Music System de Rainbird. Meilleur logiciel de simulation sous-marine : Silent Service de Microprose. Meilleur logiciel de simulation spatiale : Orbiter de Spectrum Holobyte. Meilleur logiciel de simulation sportive : Mean 18 d'Accolade. Meilleurs logiciels d'action : Billy la Banlieue de Loricels et Knightmare de Konami.

Meilleurs logiciels d'aventure policière : L'Affaire d'Infogrames et Meurtre sur l'Atlantique de Cobra Soft (ce qui est la même chose). Meilleur logiciel d'aventure/action : Crafton et Xunk d'Ere Informatique.

Meilleur logiciel de combat : The Way of the Tiger de Gremlin Graphics. Meilleur logiciel éducatif : Vie et mort des dinosaures d'Infogrames. Meilleur logiciel de stratégie : Elite de Firebird. Putain la liste ! Pas moins de 20 Tilt-d'Or ! Quand même, elle est contestable, cette liste. Par exemple, Billy la Banlieue, meilleur logiciel d'action, je voudrais pas dire, mais y a beaucoup mieux dans le genre. Même si on veut rester chez Loricels, on trouve toujours Bactron ou MGT. Quant à Meurtre sur l'Atlantique, meilleur logiciel d'aventure policière, laissez-moi rire. L'Affaire Véra Cruz, pour ne citer que celui-là, aurait été beaucoup plus indiqué. Et les exemples de ce genre foisonnent. Mais bon, il est évident qu'il y a autant d'avis différents que de personnes en droit de juger (je parle bien sûr des critiques de softs, tel votre serviteur, merci pour lui). Sinon, le cocktail était bien, le champagne et le whisky coulaient à flots, les petits fours étaient délicieux, bref, c'était bien. Y avait beaucoup de monde, peut-être même un peu trop compte tenu de l'étroitesse de l'Espace Cardin, surtout que les caméras de Canal+ prennent beaucoup de place. Mais ne soyons pas trop médisants. En l'espace d'une soirée, toutes les personnes - ou presque - ayant un rapport avec l'informatique se sont retrouvées, et ont même discuté ensemble, oubliant pour une fois les divergences qui, d'habitude, les opposent. On ne va quand même pas cracher dans la (bonne) soupe, non ?

THOMSON ARRETE LES FRAIS

D'un côté, Thomson laisse tomber la micro. De l'autre, il commence une nouvelle activité : la micro. Explication du trucage : il y a micro et micro. Ah, d'accord, j'avais peur de ne pas comprendre.

Suite de la page 1

Thomson, tel que vous le connaissez, c'est fini. Ça n'existe plus. La dernière bonne surprise venant d'eux a été et restera la dernière gamme (MO6, TO8), à la fois performante et pas hors de prix. Dorénavant, Thomson s'aligne et c'est la fin du bon temps des hobbyistes.

LES EX-PROJETS

En grand secret, Thomson préparait depuis un an une machine révolutionnaire. De quoi ? Il se permet de marier les termes "Thomson" et

"Révolutionnaire" ? Il est fou, au secours ! Ça se peut même pas, d'abord, oh lui, eh ! Si, ça se peut parfaitement. Voici un bref descriptif de la bécane en question : deux mégas de Ram, un 68.000 à 8 Mhz, souris, drive 3' 1/2, un co-processeur graphique Intel permettant 16 sprites, une gestion des fenêtres tellement balèze qu'au lieu de déplacer les contours de la fenêtre, puis de l'afficher ensuite, c'est la véritable fenêtre qui se baladait à l'écran, deux prises midi, une résolution de 640x270 en 16 cou-

leurs et de 320x200 en 256 couleurs, un "multi-tâchisme" à faire pâlir celui de l'Amiga et un modem intégré (avec une fonction monovoice en tâche de fond). Pas mal, hein ? Vous pensez : "A tous les coups, il nous refait le coup du faux Amstrad". Pas du tout, les mecs, pas du tout. Il en existe une vingtaine de prototypes, dont certains chez des développeurs, soigneusement cachés par Thomson (mais pas assez. Vous n'avez pas droit à une photo car la bête était conditionnée dans un boîtier de TO9). De quoi faire un carton, en somme.

disaient : "Vous voulez établir un standard, c'est très bien, mais pourquoi ne pas coller à un qui existe déjà ? Ça va en faire un plus, ça finit par ne plus être crédible du tout !" Alors petit à petit, l'idée d'un nouveau standard a été abandonnée. Et "exit" la machine merveilleuse, qui était pourtant si tant tellement bien que tout le monde tombait en extase devant.

COMPRENDRE

Pour comprendre tout ça, il faut déjà être un peu au courant de l'actualité. Si vous suivez bien, vous savez que depuis le 16 mars c'est la droite qui est au pouvoir. Or, la droite a un cheval de bataille : les dénationalisations. Je vais pas vous faire un cours de politique, on n'est pas à Polytechnique, mais je vous résume la chose en deux mots : en gros, une entreprise nationalisée appartient à l'état. Pour récupérer du blé, l'état peut vendre cette entreprise. Or, pour trouver un acheteur, il faut que l'entreprise soit bénéficiaire. Dans le cas de Thomson, certains secteurs sont bénéficiaires (la section armement) et d'autres pas (tout le reste). Thomson eux-mêmes reconnaissent ne pas avoir gagné un firrelin en 86 sur la micro). La stratégie consiste donc à se débarrasser vite fait bien fait des branches pourries pour ne garder qu'un petit bijou qui sera vendu d'autant plus cher. Ok, c'est bon, là ? Vous avez toutes les données du problème en main ? Alors on continue. La solution la plus évidente consiste à larguer purement et simplement toutes les activités qui ne rapportent pas. Malheureusement, il y a plusieurs hics. D'abord, on ne largue

pas n'importe quoi comme ça, d'un simple coup de coude. Il faut licencier du personnel, régler des dettes, fermer des usines, c'est très compliqué. Et puis il y a des petits détails embêtants : par exemple, le contrat Informatique Pour Tous exigeait de Thomson une non-cessation d'activité pendant trois ans. Du coup, le secteur micro continue, de force. Par contre, comme il ne marche pas bien dans son état actuel, on le change.

Premier changement notable : la majeure partie du département recherche a été purement et simplement licenciée. On n'innove plus. Mot d'ordre : copier Amstrad. Après tout, ils vendent bien, ils ont du succès, pourquoi ne pas faire comme eux ? Du coup, Thomson sort un compatible PC en septembre 1987, aux alentours de 5000 balles. Oui, vous avez bien lu : un compatible PC, comme tout le monde. Encore une fois, on se trouve face au problème du nivellement par le bas, nécessaire pour établir un standard. Quand on pense qu'ils avaient dans leurs cartons un vrai 16 bits, avec des vrais co-processeurs, avec un vrai graphisme, un vrai son, mais que sont-ils allés faire dans la galère du PC ? C'est de la régression sénile, ou quoi ? Au secours ! Deuxième changement : la fabrication sera faite dorénavant dans le sud-est asiatique. Hein ? Dans le quel ? Oui, parfaitement. 450 personnes qui travaillaient à l'usine de Saint-Pierre Montlimart viennent d'être licenciées, une grande partie du personnel travaillant à Paris est soit virée, soit mutée ailleurs (la plupart des ingénieurs ira probablement travailler chez Thomson moniteurs à Los Angeles). La raison : les

coûts de fabrication sont 40% plus chers en France. Ah, oui, on comprend mieux.

LES INEVITABLES BRUITS

Comme d'habitude, ces modifications de plans ont laissé libre cours aux bruits de couloir. Le seul à être vraiment persistant et plausible (je vous passe les "Il paraît que Thomson aurait le Sida", "Infogrames rachète Thomson", etc...), c'est l'hypothèse du rachat de la Simiv par Philips. La Simiv, j'ai oublié de vous le dire, c'est le nom officiel de Thomson Micro. C'est une filiale de Thomson grand public (alias SDRM), elle-même filiale de Thomson tout court. Enfin, quand je parle de rachat de la Simiv, c'est pas vraiment ça, car la Simiv cesse son activité au 31 décembre et tout est réintégré dans Thomson grand public. Ce serait donc le secteur micro en lui-même que Philips chercherait à acquérir. Bon, je vous le livre tel quel, c'est à prendre avec des pincettes. M'enfin, ça se dit, quoi.

DORENAVANT

Pour les hobbyistes, c'est plus sur Thomson qu'il faut compter. Ils ont perdu trop de fric avec les MO et les TO pour recommencer. Qui sait, peut-être qu'un jour les vieux TO7 vaudront de l'or ? Gardez-les, on sait jamais. En tous cas, ça en fait un de plus qui s'aligne sur le standard PC. Ça valorise d'autant ceux qui résistent, quels que soient leurs défauts par ailleurs : Apple, Atari, Eric, Exelvision, les MSX et euh... Et c'est tout. Merde, l'état se resserre !



L'ABANDON

Mais cette machine ne sera pas fabriquée. Elle a été stoppée en plein vol pour plusieurs raisons. D'abord, elle serait revenue trop chère en fabrication. Près de 7.000 balles, selon certaines sources : impossible de lutter avec les concurrents dans ces conditions. Mais le problème principal, c'est la standardisation.

Il faut savoir qu'en fin 1985, un accord avait été signé entre Accorn (le constructeur anglais du BBC, le TO7 rosif, sauf que techniquement c'est une très bonne machine), Olivetti et Thomson visant à établir une norme européenne. But : avoir des logiciels et des périphériques standards, ne nécessitant qu'une simple traduction pour passer d'une école anglaise à une école française, et réciproquement. Cet accord est évidemment abandonné. Pourquoi ? Parce que les développeurs, les éditeurs, les fabricants, les revendeurs à qui Thomson voulait bien demander leur avis

AMSTRAD EXPO : LA ROUTINE

Suite de la page 1

LA GRANDE HALLE, C'EST GRAND, NON ?

La grande Halle de la Villette. Je m'étais dit "la grande halle, c'est grand". Plutôt logique et profond, comme réflexion. D'ailleurs, lors d'Apple Expo, j'avais pu vérifier que la grande halle, c'est grand. Et effectivement, la grande halle, c'est grand. Mais Amstrad Expo se tenait sur à peine la moitié de la grande halle. Donc, Amstrad Expo, c'était à moitié grand.

J'me suis pointé à 14 heures. Quand j'ai vu la queue qu'il y avait, j'ai hurlé de désespoir. Elle s'étendait sur au moins deux cents mètres, au bas mot.

Bon, j'me mêle à la foule. Y a presque que des jeunes. Le peu d'adultes qu'y peut y avoir, c'est les parents desdits jeunes. J'vous aurais bien pris la queue en photo, mais je me serais fait piquer ma place, et alors là, retourner derrière tout le monde, non merci. Donc, pas de photo de la queue.

Enfin, je réussis à rentrer. 25 balles l'entrée, d'accord, je paye. Derrière moi, un mec prend le tarif étudiant (15 balles), personne ne lui demande de prouver qu'il est bien étudiant. Putain, si j'avais su, j'aurais économisé 10 balles, qui auraient pu me servir à boire un coup à la buvette.

Ça y est, je suis entré, après être passé par la fouille obligatoire des sacs et cabas qu'il faut présenter ouverts aux agents de la sécurité, qu'on sait jamais, des fois qu'un môme se balade avec une bombe atomique dans son cartable.

Devant moi, un château fort. Un vrai, bien comme il faut, mais plus petit. Et en carton. Sur l'étendard, un petit chat joue avec le point du "i" de Loricels. C'était le seul stand un peu marrant du lot. Enfin, ça attire le regard, c'est le but de la manœuvre, non ?

Et puisqu'il faut bien commencer par quelque chose, je me dirige vers ledit stand. J'entre dans le château, c'est vide. Rien dedans. D'accord, je ressors. Y a une table ronde, mais les chevaliers, c'est des fous qui

massacrent les joysticks en essayant les derniers softs Loricels.

MARRANT, LE SURNOM

J'suis content, j'ai eu ma part de ragots. Par exemple, j'ai appris quelque chose de marrant : le surnom de Marion Vannier à Amstrad France, c'est "la panthère".

ZIZIQUE

Chez Jagot et Léon, c'était tout petit. J.C Jagot était là, en chair, en os et en moustache. Il présentait des synthétiseurs vocaux, avec des logiciels éducatifs, du genre "tape sur la lettre 'A', ah ben non, t'as tout faux".



Le château de Loricels

Déjà minuscule, son stand était partagé en trois : lui, TMPI (Technique Musique et Parole Informatique) qui, eux aussi, présentaient des synthétiseurs vocaux, ainsi que Music Tutor, qui est un pack musical, comprenant un synthétiseur musical 12 voies polyphoniques et sté-

réo, un clavier de synthé, et des logiciels de cours de solfège et de composition musicale. La démo faisait de la jolie musique, genre "comment ça va ? comme-ci, comme-ci, comme-ci, comme-ça" ou encore le thème de la panthère rose. Bien joli, mais cher : 850 balles le synthétiseur musical et le cours de solfège, 1200 balles le clavier musical, 220 balles la paire d'enceintes/amplis stéréo. Au total, plus de 2000 balles pour un machin sans l'indispensable prise MIDI. J'en connais pas beaucoup parmi vous qui vont pouvoir se le payer pour Noël.

ZIMAGES

Troisième exposant sur le même stand, c'était un mec qui présentait un digitaliseur vidéo de son cru, l'Ara. Il permet de capter des images vidéos en provenance de la télé, d'une caméra, ou d'un magnétoscope, puis de les retravailler avec le logiciel de dessin fourni, ou avec n'importe quel autre soft de dessin. Je vous parle plus longuement de celui-ci (y en avait au moins deux autres) parce que c'est le premier français. Son prix devrait tourner autour de 900/1000 balles, et il sera

disponible incessamment sous peu.

LE RESTE

Le reste de l'expo, c'était les différents éditeurs de softs. Borland, qui distribuait des sacs plastiques à son effigie en pagaille, a des problèmes avec la fac de Nanterre, mais je vous en parlerai la semaine prochaine, quand j'aurai poussé mon enquête un peu plus loin.

A vue de nez, le stand où il y avait le plus de monde, c'était celui d'Ubi Soft, qui présentait ses derniers softs : Fer et Flamme, un jeu de rôle, Manhattan 95, un jeu d'arcade, et Gaston, un jeu genre cluedo qui met en scène Gaston Lagaffe, le personnage de Franquin. Un stand dont la seule présence était étonnante : celui de Digital Research. On les croyait morts, ou pour le moins agonisants. Ben non, ils survivent. J'ai l'impression qu'ils vont un peu laisser tomber le marché américain, qui est déjà aux mains de Microsoft, pour se consacrer au marché européen.

Le stand le plus drôle : celui de KBI, un des premiers dupliqueurs français, qui avait choisi comme hôtes ses deux jumelles qui pourraient

sans problème faire la double page centrale de Lui. Salopes.

Laurant Weill, de Loricels, a avoué publiquement avoir le Sida. Pourtant, il n'est pas Haïtien. A propos de lui, j'ai une histoire. C'est Laurant Weill qui se promène avec un canard en laisse. Un type l'interpelle et lui dit : "Pourquoi tu te promènes avec un singe ?" Laurant répond : "Mais c'est pas un singe, c'est un canard !" Et le type réplique : "J'te cause, à toi ?" Elle est très bonne.

LES ABSENTS

Bizarrement, Ere Informatique n'était pas là. Ce qui a permis aux exposants présents de raconter qu'ils avaient été rachetés par Loricels, par Infogrames, par Fil, par le pape, qu'ils avaient le Sida et qu'ils arrêtaient la micro. Ce ne sont que des bruits, hein ? Un autre absent : le public Sinclair. Parce qu'Amstrad avait fort inopportunistement fait un stand consacré au Spectrum +2, qui n'intéressait strictement personne, le public étant venu pour voir des Amstrad de chez Amstrad fabriqués et développés par Amstrad. Le stand Sinclair était un havre de paix et de tranquillité au milieu du déchaînement ambiant.

À LA FIN

Eh oui, on en avait vite fait le tour.

Ah zut, j'ai oublié de vous parler des bécanes. Chaque exposant disposait en grande majorité de CPC 6128, à part les pros, genre Borland, qui avaient réussi à dégoter quelques PC 1512. Un stand, dont à propos duquel je sais plus que c'était, avait mis un compatible PC autre que le 1512, mais je sais pas pourquoi, y z'ont rien voulu me dire. Allez, j'vous rapporte un petit ragot supplémentaire, j'adore ça : les 1512 présents à Amstrad Expo seraient de vieux modèles reconditionnés, ceux déjà vus au PCW Show de Londres, y pas si longtemps.

ENFIN, LA CONCLUSION

Si j'ai bien réussi mes photos comme il faut, vous voyez qu'il y avait beaucoup de monde à Amstrad Expo. Ne vous y fiez pas trop, fallait voir la surface ridicule de l'exposition. Y avait du peuple, certes, mais pas autant qu'on pourrait croire. Enfin bon, c'était pas trop mal. Y avait des Amstrad, quoi. C'est tout ce qu'on demandait.



L'ensemble de l'expo.

AMSTRAD

INFORMATION CONSOMMATEURS.

AMSTRAD FRANCE communique:
 PC 1512: Malgré les rumeurs, le PC 1512 est la machine la plus demandée en France à l'heure actuelle. Nous essayons de répondre à la demande, mais comme à chaque lancement d'un nouveau produit AMSTRAD, l'offre ne peut répondre dans un premier temps à vos demandes.

Notre production permettra d'alimenter le marché français d'une manière régulière à partir du mois de Février. "DISQUE DUR COMPRIS".
 un peu de patience...

AMSTRAD FRANCE.
 Merci.

Ah, mais pas du tout ! On a jamais dit que le PC 1512 n'était pas la machine la plus demandée, on a dit que c'était la moins livrée ! Nuance !

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

Aujourd'hui, j'ai beaucoup de mal à écrire mes textes. Tout le monde a beaucoup de mal à travailler, d'ailleurs. Il faut dire que Carali va sortir bientôt un nouvel album, et il cherche un titre. Ça a l'air simple, comme ça, mais comme c'est un véritable artiste, il cherche le meilleur titre possible. Alors il se cogne la tête contre le mur de son bureau, et ça fait "boum - boum - boum" sans arrêt. De temps en temps, il vient me voir (car il me donne des idées pour mes articles) et il me dit : "T'as pas une idée de titre ?" Comme je lui réponds négativement, ne voulant pas interférer dans son œuvre, il se cogne la tête sur les murs de MON bureau, et ça fait boum boum encore plus fort. Essayez de bosser avec un boum boum en fond sonore, vous allez voir. Ça fait quinze jours que ça dure. Ça entraîne toute une suite de problèmes : personne ne peut bosser à cause du bruit, il ne peut pas bosser non plus parce qu'il a mal au crâne, il est complètement défiguré et ça fait trois fois qu'on change les cloisons de son bureau.

Voici deux trucs utiles pour les possesseurs de MSX, par Hervé Sinka. Le premier permet de voir les images de la nana à poil digitalisée dans Red Lights of Amsterdam, sur MSX2 uniquement.

```
10 SCREEN 8, 0 : CLEAR 100, &H8500 : BLOAD "REDLIGHT.001" : S : CLEAR 100, &H9F40 : BLOAD "REDLIGHT.002"
```

```
20 COLOR 255, 64, 0 : DEFUSR1 = &HC623 : DEFUSR2 = &HD4B0 : DEFUSR3 = &HD18B : OPEN "GRP.:" FOR OUTPUT AS # 1 : 30 FOR I = 1 TO 9
```

```
40 K = USR3(0) : SETPAGE 0, 1 : BLOAD "REDLIGHT." + "0" + MID$("040506070809101112", (I*2-1), 2), S, -1 : SETPAGE 0, 0 : POKE &HD500, 2 : K = USR2(12) : K = USR1(0) : POKE &HD500, 1 : K = USR2(0)
```

```
50 A$ = INPUT$(1) : NEXT : REM par RV de Liancourt.
```

Le second, c'est les mots de passe pour Goonies sur MSX1. Pour accéder au niveau 1, tapez : GOONIES. Niveau 2 : MR SLOTH. Niveau 3 : GOON DOCKS. Niveau 4 : DOUBLOON. Niveau 5 : ONE EYED WILLY. Pour pouvoir les rentrer, il faut presser CTRL-K, entrer le code (attention aux claviers AZERTY) et appuyer sur Return.

Pauvre Carali ! Pendant que je tapais le truc sur MSX, il est venu me voir et m'a regardé d'un air triste : "Qu'est-ce que tu penses de "Je trouve pas de titre" ?

- Bof... C'est déjà fait, tu sais...
- Et "Voici mon nouvel album" ?
- Faible.

- AaMmeeeeeeee !"

Et c'est reparti, boum, boum, boum !

Je profite du fait qu'il soit allé s'acheter des cigarettes (tout en se frappant la tête sur tout ce qu'il trouve dans la rue) pour vous refiler quelques tuyaux fournis par les excellents, par les géniaux membres de CMC, surtout Micheline Dax, qui, j'insiste, est le meilleur pirate du monde et en plus le plus drôle. Tous ces trucs sont pour Commodore 64. D'abord, un programme pour bidouiller Elite :

```
10 REM Clopinette Masqué Connection (CMC)
100 RESTORE : S = 0
110 FOR I = 0 TO 77
```

```
120 READ A : S = S + A : POKE 8000 + I, A
130 NEXT
```

```
150 IF S = 11018 THEN 200
155 PRINT "Erreur dans les datas" : END
```

```
160 DATA 162, 73, 24, 138, 134, 187, 69, 187, 106, 125, 175, 37, 93, 176, 37, 202, 208, 242
```

```
161 DATA 141, 251, 37, 162, 73, 24, 138, 125, 175, 37, 93, 176, 37, 202, 208, 247, 141, 252
```

```
162 DATA 37, 73, 169, 141, 250, 37, 169, 0, 166, 251, 160, 0, 32, 186, 255, 165, 252, 162, 0
```

```
163 DATA 160, 32, 32, 189, 255, 169, 176, 162, 37, 133, 253, 134, 254, 169, 253
```

```
164 DATA 162, 253, 160, 37, 32, 216, 255, 96
200 REM
```

```
210 IF F = 1 THEN 300
220 PRINT CHR$(147) : PRINT "ELITE.:" : PRINT : PRINT "LOAD.:" : PRINT
```

```
230 INPUT "LA COMMANDE.:" : A$
240 IF A$ = "" THEN A$ = "JAMESON"
```

```
250 INPUT "CASSETTE (C) OU DISQUETTE (D) : " : C$
```

```
260 IF C$ = "D" THEN X = 8 : GOTO 290
270 IF C$ = "C" THEN X = 1 : GOTO 290
```

```
280 GOTO 250
290 F = 1 : LOAD A$, X, 1
```

```
300 REM DR Destruct, Deustein et Micheline Dax (qui, woaw !)
```

```
310 POKE 9648, 0 : POKE 9657, 59 : POKE 9658, 154 : POKE 9659, 202 : POKE 9660, 0
```

```
320 POKE 9661, 80 : POKE 9664, 151 : POKE 9665, 151 : POKE 9666, 151 : POKE 9667, 151
```

```
330 POKE 9670, 255 : POKE 9688, 255 : POKE 9689, 255 : POKE 9690, 127 : POKE 9691, 64
```

```
340 POKE 9692, 255 : POKE 9693, 255 : POKE 9694, 255 : POKE 9696, 0 : POKE 9697, 0
```

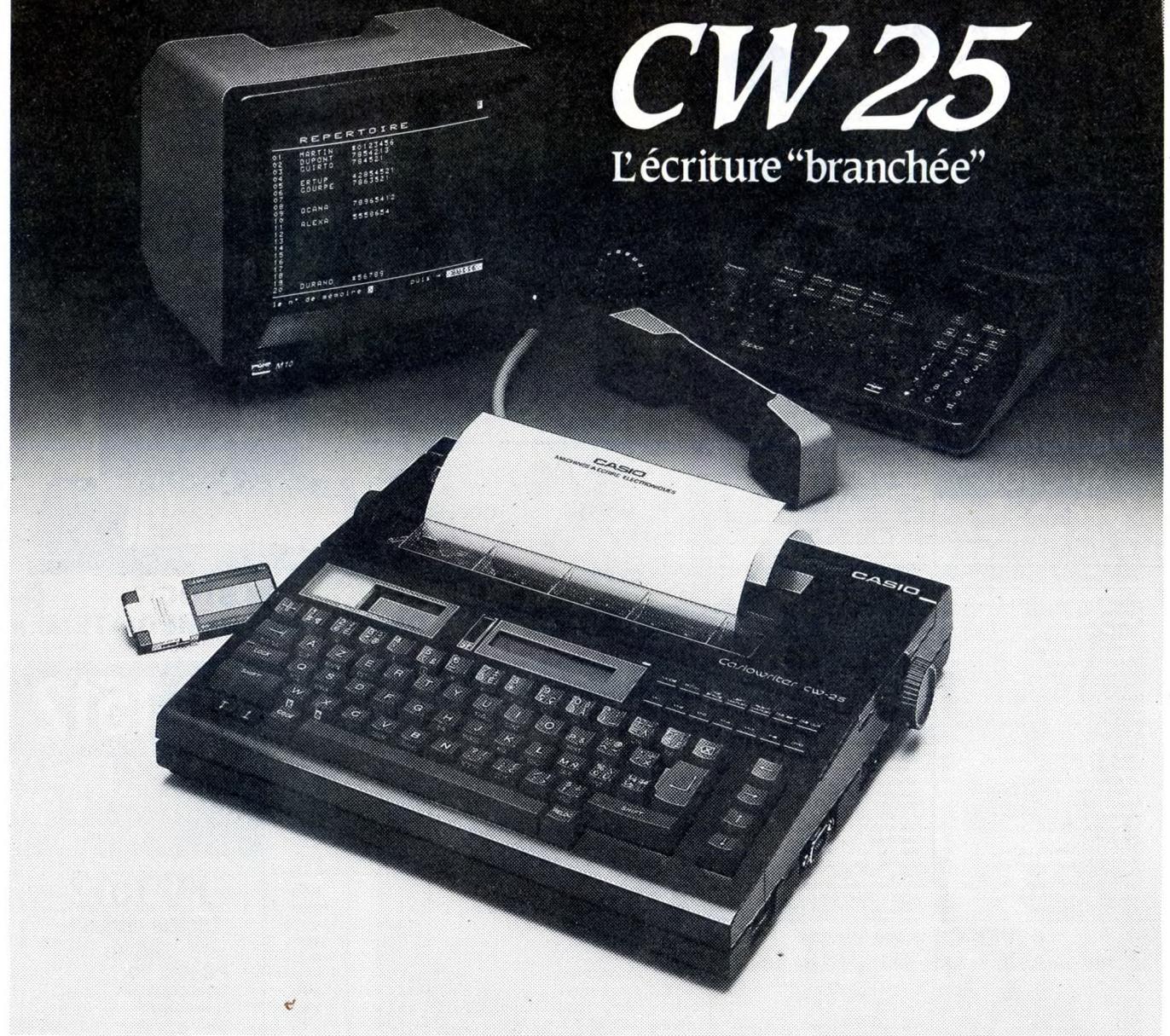
```
350 POKE 9699, 4 : POKE 9700, 0 : POKE 9719, 0 : POKE 9720, 32
```

```
900 REM pour Clethus et The Thitan et Jameson !!
903 PRINT : PRINT "SAVE.:" : PRINT
```

```
904 INPUT "CASSETTE (C) OU DISQUETTE (D) : " : C$
```

```
905 IF C$ = "D" THEN X = 8 : GOTO 920
907 IF C$ = "C" THEN X = 1 : GOTO 920
```

```
910 GOTO 904
```



CW25: L'écriture "branchée"

Communication

Deux interfaces incorporées : SÉRIE (RS 232 C) et PARALLÈLE (CENTRONICS) transforment la CW25 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, souligné 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 - 178, rue du Temple - 75139 PARIS Cedex 03. Vente en papeterie et magasins spécialisés. AGENT EXCLUSIF: NOBLET S.A.

```
920 INPUT "NOUVEAU NOM":B$: IF A$ = B$ THEN
```

```
940 A$ = B$
950 L = LEN(A$) : IF L > 16 THEN 920
```

```
960 POKE 251, X : POKE 252, L : FOR I = 1 TO L
```

```
970 POKE 8191 + I, ASC(MID$(A$, I, 1)) : NEXT : SYS 8000 : F = 0
```

```
980 INPUT "ON RECOMMENCE (O/N)":B$: IF B$ = "O" THEN 220
```

```
990 END
```

Voici quelques adresses intéressantes, en prime :

25B1-25B2 : Coordonnées X, Y
25B3-25B8 : Galaxie

25B9-25BC : Solde en crédits x 10
25BD : nombre de crédits / 10

25C0 : laser militaire à l'avant
25C1 : laser militaire à l'arrière

25C2 : laser militaire à gauche
25C3 : laser militaire à droite

25D8 : système ECM
25D9 : écopos de fuel (fuel scoop)

25DA : Energie bombes (energy bomb)
25DB : Unités d'énergie (energy unit)

25DC : Docking computer (intraduisible)
25DD : Hyperspace (galactic hyperspace)

25DE : petits navires (escape pods)
25E0-25E1 : Trumbles

25E3 : nombre de missiles.

Voilà. Merci à Micheline Dax, qui est vraiment le plus grand, le meilleur, le plus modeste, le plus punk et le plus sympa de tous les pirates du monde. No future.

Carali vient de revenir à l'instant (boum - boum - boum - c'est quoi ? Un marteau-pilon ? Une salve d'honneur ? Non, c'est Carali qui arrive au journal). Il ne

devrait pas se taper la tête ailleurs que sur les parois molletonnées de son bureau, et surtout pas sur des murs en crépi. Il a tellement l'air de souffrir, le pauvre...

Dans Damsel in Distress pour Oric, on peut choisir son tableau. Il faut presser dans l'ordre en maintenant appuyées les touches suivantes : Q D 5 V 8 L. A ce moment, en haut de l'écran, entre Score et Hiscore apparaît un chiffre qui représente le numéro du tableau où l'on veut se rendre. Pour le changer, appuyer sur les touches de 1 à 0 (pour les tableaux de 1 à 10) et de Q à P (pour les tableaux de 11 à 20). Ça vient du Carolo Club Oric de Belgique.

Pour passer Snooker de cassette à disquette sur Amstrad, taper ce programme et le sauvegarder sous le nom de "BILL" :

```
10 OPENOUT "d" : MEMORY &1FF : LOAD "SNOOKER", &9B00
```

```
20 LOAD "SNOOK", &4E20
```

```
30 CALL &4E20
```

Faire Reset, puis :

```
ITAPE : LOAD "SNOOKER", &9B00
```

```
IDISC : SAVE "SNOOKER", & , &9B00, 2260
```

```
MEMORY 19999 : ITAPE : LOAD "SNOOK", &4E20
```

```
IDISC : SAVE "SNOOK", B, &4E20, 17000
```

Pour jouer, faire RUN "BILL". Ça vient de Gérard Breillat. Hop.

Je précise que "Reset", ça veut dire taper simultanément Ctrl-Shift-Esc, sur Amstrad. Au cas où.

Finton, de Strasbourg, nous donne quelques vies infinies. Pour Commando, d'abord, le rebelle, celui dont 150 versions différentes circulent :

```
10 MEMORY &5BFF : LOAD "COMMANDO", &5C00
```

```
B : NEXT
```

```
30 POKE &5C33, &C3 : POKE &5C34, 0 : POKE &5C35, &90
```

```
40 CALL &5C00
```

```
50 DATA 205, 122, 188, 175, 50, 15, 78, 6, 6, 33, 59, 7, 119, 35, 16, 252, 195, 54, 92
```

```
Ensuite, pour Bounty Bob strikes back :
```

```
10 MEMORY &3900 : CLS
```

```
20 LOAD "" : LOAD "I", &4040
```

```
30 A = &8900
```

```
40 FOR N = 0 TO 51
```

```
50 READ D$ : POKE A + N, VAL("&" + D$)
```

```
60 NEXT N
```

```
70 CLS : PRINT "attendez, svp"
```

```
80 CALL &8916
```

```
90 DATA 21, 6E, 06, 36, 18, 2C, 36, 05, C3, 40, 00, 21, 34, BD, 36, 00, 2C, 36, 89, C3, 04, BD
```

```
100 DATA F3, 11, 40, 00, 21, 00, BB, 01, 37, 02, D5, E5, C5, 78, 21, 4B, 40, 36, 72, 2E, 4E, 36
```

```
110 DATA 92, 6C, ED, B0, 37, C3, 2C, B8
```

Je m'interromps, car Carali vient de pénétrer dans mon bureau. J'aurais pas dû mettre un écriteau "frappez avant d'entrer", peut-être. Il vient de me proposer "Et hop ! Un album de Carali", "Les nouvelles aventures de Jean, la boule", "Les aventures passionnantes de Jean Némar", "Les aventures de Carali qui cherche un titre pour son nouvel album"

et "Sans titre". Décidément, il s'enlise. De toutes façons, pas d'inquiétude à avoir : la dernière fois, il a trouvé son titre au moment même où l'imprimeur s'apprêtait à appuyer sur le bouton qui met la rotative en marche. Malheureusement, le bouquin ne sera pas imprimé avant deux semaines. Va falloir supporter ses boum boum et son air malheureux pendant encore 15 jours. Dur !

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

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

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

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

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate, 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.

SUPPORTS
DSK
K7
CAR
S

DISQUETTE CASSETTE CARTOUCHE SOFTCARD

COTES
★ ★ ★ INDISPENSABLE
★ ★ ★ RECOMMANDÉ
★ BON

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

AU CLUB C'EST DÉJÀ NOËL SUPER PROMO A PRIX PÉTÉS AVEC DEUX NOUVEAUX TARIFS RÉSERVÉS AUX MEMBRES DU CLUB

COLONNE D : Pour tout achat groupé de 3 logiciels.
COLONNE E : Pour tout achat groupé de 10 logiciels.
Bien entendu, vous pouvez panacher les titres.

TARIF DES LOGICIELS EN K7 OU EN DISQUETTES (même prix pour les deux supports)

A	B	C	D	E	AMSTRAD	COMMODORE	SPECTRUM	
120	100	60	40	20	AM123 ** HARD HAT MACK K7 AM188 ** PANZADROME K7 AM239 *** STRANGELOOP K7 AM272 ** THINK K7	CO004 *** * PROTOCOLE DSK CO057 *** CASTLE DR. CREEP K7 CO061 * CHOPLIFTER K7 CO080 * DAVID MIDNIGHT MAGIC K7 CO074 ** HARD HAT MACK K7 CO135 ** HARD HAT MACK DSK CO148 *** KARATEKA K7 CO149 *** KARATEKA DSK CO164 *** LODGE RUNNER K7 CO197 ** NOW GAMES K7 CO198 ** NOW GAMES II K7 CO202 ** ONE AND ONE K7 CO475 *** REALM OF IMPOSSIBILITY K7 CO232 *** REALM OF IMPOSSIBILITY DSK CO251 *** SCARABEUS K7 CO252 *** SCARABEUS DSK	SP008 ** ARCHON K7 SP133 ** ONE ON ONE K7 SP135 *** PANZADROME K7 SP148 *** REALM OF IMPOSSIBILITY K7 SP207 ** THINK DSK	CO273 ** SPELUNKER DSK CO289 ** STARSHIP ANDROMEDA K7 CO337 ** WILD WEST K7 CO338 ** WILD WEST DSK CO342 *** WIZZARD K7 CO343 *** WIZZARD DSK CO476 ** MAIL ORDER MONSTER DSK CO477 *** SKELTH K7 CO478 ** RAID ON BUNGALOO BAY K7 CO479 ** ARCHON K7 CO480 * GATES OF DOWN K7 CO481 * GHETTOBLASTER K7 CO482 ** SAUCER ATTACK K7 CO483 ** SAUCER ATTACK DSK CO484 * BUG BLITZ K7 CO485 * BUG BLITZ DSK

Port jusqu'à 3 logiciels : 15 F.
Port jusqu'à 10 logiciels : 20 F.
Au dessus, nous consulter.

**ATTENTION,
STOCK LIMITÉ,
N'ATTENDEZ PAS
POUR
COMMANDER !**

* Manuels en français.

ATTENTION !!

COMME LE DOLLAR
LES DISQUETTES 3" SONT A LA BAISSE

VOUS POUVEZ	PRIX UNITAIRE	PORT
VOUS LES		
PROCURER PAR		
CORRESPONDANCE	A B C QUANTITÉ TARIF	
OU À LA	32 30 24 1 ou 2 6 F.	
BOUTIQUE.	jusqu'à 5 8 F.	
	jusqu'à 10 11 F.	
	jusqu'à 20 13 F.	

ATTENTION, OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE
DES STOCKS DISPONIBLES

**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 GAMESWORKS	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 Gamesworks, 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

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 :
 ADRESSE :
 VILLE : CODE POSTAL :
 N° de téléphone :

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire :
 TARIF B : N° d'abonné obligatoire :

Règlement joint : Chèque bancaire CCP Mandat poste (étranger)

DISQUETTES :
 Désire commander
 disquettes vierges 3 pouces
 à F.
 Port + F.
 Total : F.

TEE SHIRT :
 Small Médium Large
 Quantité :
 Prix unitaire :
 Port : + 15 F.
 TOTAL :



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

BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n°

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

Nom Prénom
 Adresse
 Ville Code Postal.....

Signature :

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



C'EST NOUVEAU ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD			
AM438	**	EREBUS	K7 180 162 135
AM439	**	EREBUS	DSK 220 198 165
AM440	**	FIRELORD	K7 108 97 75
AM441	**	FIRELORD	DSK 181 163 126
AM442	**	IKARI WARRIOR	DSK 108 97 75
AM443	**	IKARI WARRIOR	DSK 181 163 126
AM444	**	LE PACTE	DSK 220 198 176
AM445	**	SAPIENS	K7 140 126 112
AM446	**	SAPIENS	DSK 180 162 144
AM447	**	THE MUSIC BOX	K7 181 163 126
AM448	**	TOP SECRET	DSK 240 216 192
ATARI ST			
ST051	***	CHESS	DSK 303 272 212
ST052	**	ELECTRONIC POOL	DSK 242 218 169
ST053	**	EREBUS	DSK 240 216 180
ST054	**	FIRE BLASTER	DSK 240 216 180
ST055	**	SPACE STATION	DSK 303 272 212
ST056	**	ST PROTECTOR	DSK 240 216 180
ST057	**	WAR ZONE	DSK 240 216 180
ST058	***	WANDERER (RELIEF)	DSK 295 265 221
COMMODORE			
CO465	***	BEYOND THE FORBIDDEN	K7 120 108 84
CO466	***	BEYOND THE FORBIDDEN FOREST	DSK 181 163 126
CO467	**	DRUID	K7 96 86 67
CO468	**	DRUID	DSK 157 141 109
CO469	**	LEATHER GODESSES OF PHOBOS	DSK 303 272 212
CO470	**	THAI BOXING	K7 96 86 67
CO471	**	THAI BOXING	DSK 145 130 101
CO472	**	TRINITY	DSK 425 382 297
CO473	**	UCHI MATA	K7 120 108 84
CO474	**	UCHI MATA	DSK 147 141 109
SPECTRUM			
SP273	**	BIG 4	K7 120 108 84
SP274	**	FIRELORD	K7 108 97 75
SP275	**	GALVAN	K7 96 86 67
SP276	**	INFILTRATOR	K7 120 108 84
SP277	**	PIPERBOY	K7 96 86 67
SP278	**	STREET HAWK	K7 96 86 67
SP279	**	STRIKE FORCE COBRA	K7 120 108 84
SP280	**	GIFT FROM THE GODS	K7 120 108 84
SP281	**	URIDIUM	K7 108 97 75
THOMSON			
TH127	**	EREBUS (MO/TO)	K7 180 162 135
TH128	**	EREBUS (TOB, TO9) 3"1/2	DSK 240 216 180
TH129	**	EREBUS QUICKDISK	DSK 270 243 202
TH130	**	LA MINE AUX DIAMANTS (MO/TO)	K7 151 136 113
TH131	**	LA MINE AUX DIAMANTS (TOB, TO9) 3"1/2	DSK 246 221 184
TH132	**	VIE ET MORT DES DINOSAURES (MO/TO)	K7 159 143 119
TH133	**	SORCERY (MO/TO)	K7 153 137 114
TH134	**	SORCERY (TOB, TO9) 3"1/2	DSK 204 183 153

AMSTRAD SPÉCIAL MASTERTRONIC
3 JEUX SUR UNE DISQUETTE 3"
75 F. POUR LES MEMBRES DU CLUB !!

AM449	**	NUMERO 1 : SPEED KING THE APPENTICE THE GOLDEN TALISMAN	DSK	99	89	75
AM450	**	NUMERO 2 : CONQUEST FORMULA ONE SIMULATOR STORM	DSK	99	89	75
AM451	**	NUMERO 3 : MOLECULE MAN LAST V8 PIPELINE	DSK	99	89	75

AMSTRAD

AM012	**	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7 121 108 75
AM013	**	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK 182 163 107
AM014	**	5 me AXE	K7 120 108 96
AM015	**	5 me AXE	DSK 160 144 128
AM020	**	ALIEN	K7 104 94 62
AM022	**	ALIEN 8	K7 110 99 34
AM031	**	ALIEN HIGHWAY 2	K7 109 99 67
AM034	**	ATLANTIC CHALLENGE	K7 108 97 70
AM026	**	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK 295 266 207
AM028	**	BACK TO THE FUTURE	K7 115 104 73
AM029	**	BACK TO THE FUTURE	DSK 182 163 115
AM033	**	BARRY MAC GUGAN BOXING	K7 105 95 63
AM034	**	BARRY MAC GUGAN BOXING	DSK 182 163 117
AM038	**	BATTLE OF BRITAIN	K7 121 109 75
AM039	**	BATTLE OF BRITAIN	DSK 180 162 116
AM040	**	BATMAN	K7 108 97 65
AM042	**	BATMAN/8256	DSK 182 163 127
AM043	**	BATMAN	DSK 181 163 116
AM046	**	BOULDER DASH III	K7 121 108 75
AM048	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM049	**	BOULDER DASH III	DSK 108 97 65
AM050	**	BOULDER DASH III	DSK 157 141 109
AM051	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM052	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM053	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM054	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM055	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM056	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM057	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM058	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM059	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM060	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM061	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM062	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM063	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM064	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM065	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM066	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM067	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM068	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM069	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM070	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM071	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM072	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM073	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM074	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM075	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM076	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM077	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM078	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM079	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM080	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM081	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM082	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM083	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM084	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM085	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM086	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM087	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM088	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM089	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM090	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM091	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM092	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM093	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM094	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM095	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM096	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM097	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM098	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM099	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM100	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM101	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM102	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM103	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM104	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM105	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM106	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM107	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM108	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM109	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM110	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM111	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM112	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM113	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM114	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127
AM115	**	BOULDER DASH III	DSK 181 163 127

PROMOTION QUICKSHOT II

A : 79
B : 71
C : 49



ABC

ABC001	**	BRUCE LEE	K7 110 99 34
ABC002	**	BRUCE LEE	DSK 170 153 108
ABC003	**	CAVES OF DOOM	K7 30 27 20
ABC004	**	CHUCKIE EGG II	K7 114 103 70
ABC005	**	COLOSSUS CHESS 4	K7 119 107 72
ABC006	**	COLOSSUS CHESS 4	DSK 155 140 95
ABC007	**	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	DSK 194 175 126
ABC008	**	COMBAT LYNX	K7 109 98 66
ABC009	**	COMMANDO	K7 107 96 58
ABC010	**	COMMANDO	DSK 182 163 117
ABC011	**	COMPUTER HITS 6	K7 121 108 75
ABC012	**	COMPUTERS HITS 10 II	K7 121 108 75
ABC013	**	CONFUZZION	K7 87 78 52
ABC014	**	CYRUS CHESS	K7 121 109 75
ABC015	**	CYRUS CHESS	DSK 155 140 96
ABC016	**	CYRUS CHESS/8256	DSK 194 175 126
ABC017	**	D BASE 2	DSK 790 711 632
ABC018	**	DAMS	K7 295 266 196
ABC019	**	DAMS	DSK 95 86 63
ABC020	**	DAN DARE	K7 120 108 75
ABC021	**	DAN DARE	DSK 181 163 117
ABC022	**	DEFEND OR DIE	K7 97 87 49
ABC023	**	DEVIL'S CROWN	K7 115 104 71
ABC024	**	DEVIL'S CROWN	DSK 169 152 96
ABC025	**	DEVPAK	K7 305 275 204
ABC026	**	DEVPAK	DSK 360 324 242
ABC027	**	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7 124 112 75
ABC028	**	DOCTOR WHO	K7 146 132 93
ABC029	**	DOCTOR WHO	DSK 207 187 135
ABC030	**	DOOMSDARK	K7 120 109 75
ABC031	**	DOOMSDARK	K7 121 108 75
ABC032	**	DOOMSDAY BLUES	DSK 182 163 117
ABC033	**	DRAGON TORIC OF AVALON	K7 96 86 67
ABC034	**	DUNDRARACH	K7 115 104 81
ABC035	**	DUNDRARACH	DSK 140 126 87
ABC036	**	DUO PACK FIGH EXLO	DSK 229 206 138
ABC037	**	ELIDON	K7 114 103 71
ABC038	**	ELITE	K7 155 140 95
ABC039	**	ELITE	DSK 185 166 120
ABC040	**	EMPIRE	K7 195 175 156
ABC041	**	EMPIRE	DSK 220 198 176
ABC042	**	EQUINOX	K7 121 108 85
ABC043	**	EQUINOX	DSK 182 163 127
ABC044	**	FANTASTIC FOUR	K7 120 108 75
ABC045	**	FIGHTER PILOT	K7 91 82 58
ABC046	**	FIGHTER PILOT	DSK 170 153 95
ABC047	**	FORTH	K7 234 211 141
ABC048	**	FORTH	DSK 277 249 195
ABC049	**	FOURTH PROTOCOLE	DSK 181 163 117
ABC050	**	FRANK BRUNO'S BOXING	K7 97 87 62
ABC051	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK 180 162 108
ABC052	**	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7 121 108 85
ABC053	**	GALAXIA	K7 74 67 49
ABC054	**	GESTE D'ARTILLAC	K7 290 261 232
ABC055	**	GESTE D'ARTILLAC	DSK 290 261 232

ABC

ABC001	**	GET DEXTER	K7 121 108 85
ABC002	**	GET DEXTER	DSK 182 163 127
ABC003	**	GLIDER RIDER	K7 108 96 58
ABC004	**	GRAND PRIX 500CC	K7 150 135 120
ABC005	**	GRAND PRIX 500CC	DSK 180 162 144
ABC006	**	GUN FRIGHT	K7 121 109 85
ABC007	**	GUN FRIGHT	K7 121 109 85
ABC008	**	GUN FRIGHT	DSK 155 140 100
ABC009	**	GUN FRIGHT	DSK 155 140 100
ABC010	**	GUN FRIGHT	K7 121 108 85
ABC011	**	GUN FRIGHT	DSK 182 163 127
ABC012	**	GUN FRIGHT	K7 121 109 85
ABC013	**	GUN FRIGHT	DSK 181 162 126
ABC014	**	GUN FRIGHT	K7 121 109 85
ABC015	**	GUN FRIGHT	K7 109 98 68
ABC016	**	GUN FRIGHT	DSK 145 131 94
ABC017	**	GUN FRIGHT	K7 115 104 63
ABC018	**	GUN FRIGHT	DSK 124 112 86
ABC019	**	GUN FRIGHT	K7 110 98 76
ABC020	**	GUN FRIGHT	DSK 157 141 110
ABC021	**	GUN FRIGHT	K7 121 109 78
ABC022	**	GUN FRIGHT	DSK 181 163 117
ABC023	**	GUN FRIGHT	K7 96 87 62
ABC024	**	GUN FRIGHT	DSK 157 141 102
ABC025	**	GUN FRIGHT	K7 96 87 62
ABC026	**	GUN FRIGHT	DSK 147 141 102
ABC027	**	GUN FRIGHT	K7 114 103 71
ABC028	**	GUN FRIGHT	DSK 181 163 117
ABC029	**	GUN FRIGHT	K7 30 27 20
ABC030	**	GUN FRIGHT	K7 112 101 35
ABC031	**	GUN FRIGHT	K7 160 144 128
ABC032	**	GUN FRIGHT	DSK 198 178 138
ABC033	**	GUN FRIGHT	DSK 208 214 137
ABC034	**	GUN FRIGHT	K7 171 154 136
ABC035	**	GUN FRIGHT	DSK 195 175 156
ABC036	**	GUN FRIGHT	K7 194 174 122
ABC037	**	GUN FRIGHT	K7 111 100 77
ABC038	**	GUN FRIGHT	K7 140 126 112
ABC039	**	GUN FRIGHT	DSK 180 162 144
ABC040	**	GUN FRIGHT	K7 124 112 77
ABC041	**	GUN FRIGHT	K7 190 171 115
ABC042	**	GUN FRIGHT	DSK 215 194 129
ABC043	**	GUN FRIGHT	K7 114 103 75
ABC044	**	GUN FRIGHT	DSK 155 140 95
ABC045	**	GUN FRIGHT	K7 76 65 45
ABC046	**	GUN FRIGHT	DSK 127 114 78
ABC047	**	GUN FRIGHT	K7 139 125 100
ABC048	**	GUN FRIGHT	K7 121 108 75
ABC049	**	GUN FRIGHT	DSK 490 441 392
ABC050	**	GUN FRIGHT	K7 132 119 34
ABC051	**	GUN FRIGHT	K7 121 108 85
ABC052	**	GUN FRIGHT	K7 30 27 20
ABC053	**	GUN FRIGHT	DSK 295 265 236
ABC054	**	GUN FRIGHT	K7 101 90 72
ABC055	**	GUN FRIGHT	DSK 182 163 117
ABC056	**	GUN FRIGHT	DSK

ABC			MSX			ABC			ABC			ABC																
C0167	***	LORDS OF THE RINGS	K7	165	148	95	C0306	***	TAPPER	DKS	170	153	105	SP035	***	COMMANDO	K7	94	85	55	SP179	***	SPY VS SPY	K7	121	109	78	
C0171	***	MANDRAGORE	K7	250	225	200	C0307	***	TERROR MOLINOS	K7	101	91	60	SP036	***	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85	SP180	***	STAR SEEKER	K7	121	109	85	
C0172	***	MANDRAGORE	DSK	250	225	200	C0308	***	THE HOBBIT	K7	167	150	88	SP037	***	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85	SP181	***	STAR STRIKE	K7	72	65	50	
C0173	***	MANIC MINER	K7	64	58	43	C0309	***	THE HOBBIT	DSK	167	150	103	SP038	***	CONFUZION	K7	87	78	64	SP182	***	STARION	K7	97	87	68	
C0175	***	MASQUERADE	DSK	150	135	100	C0310	***	THE LAST V8	K7	45	40	31	SP039	***	CRITICAL MASS	K7	121	109	84	SP183	***	STONKERS	K7	64	58	30	
C0176	***	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31	C0311	***	THE MUSIC STUDIO	DSK	239	215	134	SP040	***	DAILEY THOMSON DECATHLON	K7	84	76	58	SP184	***	SUPER CHESS 3.5	K7	130	117	79	
C0177	***	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	72	C0312	***	THE MUSIC STUDIO	K7	73	66	52	SP041	***	DALLAS	K7	64	58	40	SP236	***	SUPERSLEUTH	K7	96	86	67	
C0359	***	MAX HEADROOM	K7	121	108	75	C0313	***	THE SECOND CITY	DSK	121	108	85	SP042	***	DAMBUSTERS	K7	121	109	85	SP191	***	SWEET'S WORLD	K7	80	72	53	
C0180	***	MELBOURNE PACK	K7	70	63	30	C0314	***	THE SECOND CITY	K7	121	109	74	SP043	***	DAN DARE	K7	95	86	63	SP192	***	SWORD AND SORcery	K7	92	87	68	
C0181	***	MERCENARY	K7	114	103	61	C0315	***	THEATRE EUROPE	DSK	140	126	88	SP044	***	DARK STAR	K7	121	109	84	SP194	***	TAPPER	K7	92	87	68	
C0182	***	MERCENARY	DSK	144	130	89	C0316	***	THEY A SOLD MILLION II	K7	121	108	75	SP045	***	DOOMSDARK REVENGE	K7	121	109	85	SP195	***	TAU CETI	K7	95	86	62	
C0451	***	MERCENARY COMPENDIUM	DSK	182	163	117	C0317	***	THEY A SOLD MILLION II	DSK	182	169	117	SP046	***	DRAGON'S LAIR	K7	96	87	67	SP197	***	THAT'S THE SPIRIT	K7	92	83	64	
C0184	***	MIG ALLEY ACE	K7	112	101	68	C0318	***	THEY SOLD A MILLION II	DSK	182	169	117	SP047	***	DUNDARACH	K7	121	109	78	SP202	***	THE LAST V8	K7	45	40	31	
C0185	***	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153	105	C0319	***	THING ON A SPRING	K7	96	87	57	SP048	***	DYNAMITE DAN	K7	84	76	59	SP230	***	THEATRE EUROPE	K7	140	126	98	
C0186	***	MINDSHADOW	K7	120	108	73	C0320	***	TIR NA NOG	DSK	121	109	74	SP049	***	ELITE	K7	145	131	86	SP205	***	THEY SOLD A MILLION II	K7	121	109	85	
C0187	***	MINDSHADOW	DSK	250	225	146	C0321	***	TRAP	DSK	96	87	57	SP050	***	ENIGMA FORCE	K7	119	107	83	SP206	***	THEY SOLD A MILLION II	K7	121	109	85	
C0432	***	MISSION AD	K7	121	109	74	C0322	***	TRAP	K7	112	101	72	SP051	***	FAIR LIGHT	K7	121	109	83	SP208	***	TIR NA NOG	K7	121	109	85	
C0433	***	MISSION AD	DSK	157	141	99	C0323	***	TRAP	DSK	243	218	160	SP052	***	FIGHTING WARRIOR	K7	90	81	53	SP209	***	TOMAHAWK	K7	112	101	72	
C0188	***	MOEBIUS	K7	120	108	73	C0324	***	TRAP	K7	96	87	57	SP053	***	FRANK BRUNO BOXING	K7	84	76	55	SP213	***	UNTERWULDE	K7	121	109	55	
C0399	***	NEXUS	DSK	158	143	111	C0325	***	TRAP	DSK	105	95	64	SP054	***	GIFT FROM THE GODS	K7	124	112	86	SP214	***	VOX	K7	180	162	126	
C0193	***	NIGHT MISSION PINBALL	K7	250	225	120	C0326	***	TRAP	DSK	150	135	85	SP055	***	GLADIATOR	K7	109	98	66	SP215	***	WAY OF EXPLODING FIST	K7	102	92	72	
C0195	***	NIGHTSHADE	K7	121	109	74	C0327	***	TRAP	DSK	105	95	64	SP056	***	GLASS	K7	97	86	66	SP216	***	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85	
C0199	***	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200	C0328	***	TRAP	DSK	121	108	75	SP057	***	GOODIES	K7	97	87	59	SP244	***	WEST BANK	K7	108	87	75	
C0200	***	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	250	225	200	C0329	***	TRAP	DSK	158	143	111	SP058	***	GREEN BERET	K7	96	86	67	SP217	***	WINTER SPORT	K7	121	109	85	
C0460	***	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20	C0330	***	TRAP	K7	36	32	25	SP059	***	GYRON	K7	121	109	78	SP218	***	WINTERGAMES	K7	97	87	68	
C0203	***	ONE ON ONE	DSK	160	144	85	C0331	***	TRAP	K7	121	108	75	SP060	***	GYROSCOPE	K7	89	80	64	SP224	***	YIE AR KUNG FU	K7	97	87	55	
C0204	***	OPERATION CYBORG	K7	140	126	88	C0332	***	TRAP	DSK	158	143	111	SP061	***	HACKER	K7	97	87	68	SP227	***	ZOIDS	K7	121	108	85	
C0208	***	PARADROID	K7	100	90	48	C0333	***	TRAP	DSK	170	153	105	SP062	***	HEAVY ON THE MAGIC	K7	121	108	85	SP228	***	ZORRO	K7	97	87	68	
C0209	***	PARADROID	DSK	132	119	81	C0334	***	TRAP	K7	121	109	75	SP063	***	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	97	87	68								

COMMODORE AMIGA

ORIC

SPECTRUM

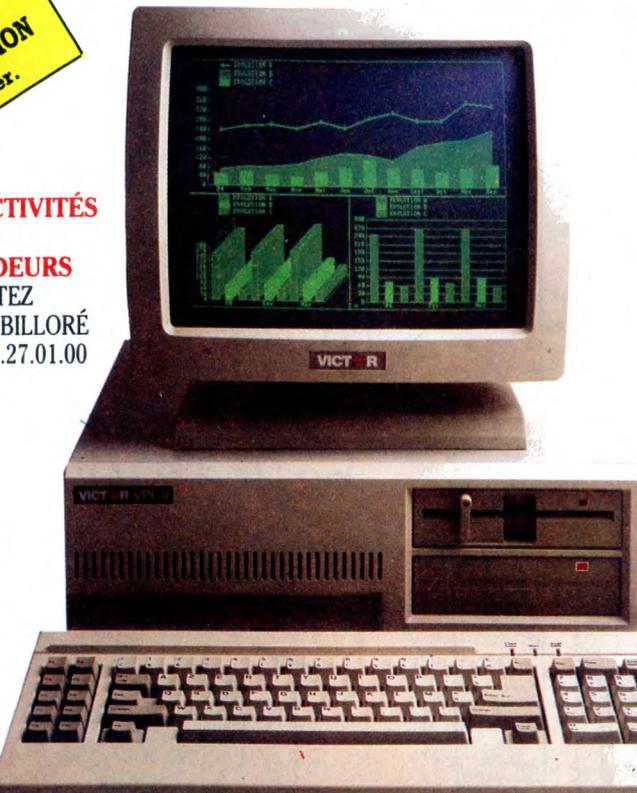
THOMSON

VICTOR PC.2 SEH

COMPTE PERMANENT S.E.H. JUSQU'À 40.000 F. DE DÉCOUVERTE AUTORISÉ. Tél. vite au (1)46.27.01.00. POUR OBTENIR UN DOSSIER D'INSCRIPTION
* Bonus réserve d'acceptation du dossier.

- UNITÉ CENTRALE**
- Processeur Intel 8086, 16 Bits, 4,77 MHz.
 - 640 KO RAM.
 - 2 lecteurs de disquette 360 Ko
 - 5 Ports d'extension.
 - Interface RS 232C.
 - Interface Parallèle.

EN VENTE A LA BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL



CLAVIER AZERTY 83 TOUCHES

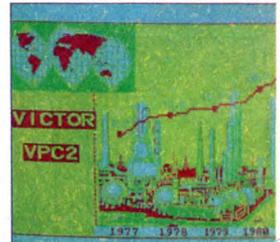
ECRAN VERT 14 POUCHES

Résolution 720 x 348 en mode mode graphique (compatible HERCULES)

LIVRÉ AVEC MS.DOS. 3.1 et GW BASIC.

9.990F TTC
POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

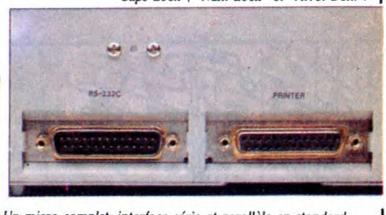
FINANCEMENT PROFESSIONNEL SOVAC
RENSEIGNEMENTS AU (1) 46.27.01.00.



30% de surface en plus avec les écrans 14 pouces VICTOR.



Témoins lumineux pour les touches "Caps Lock", "Num Lock" et "Arrêt Défil."



Un micro complet, interface série et parallèle en standard.

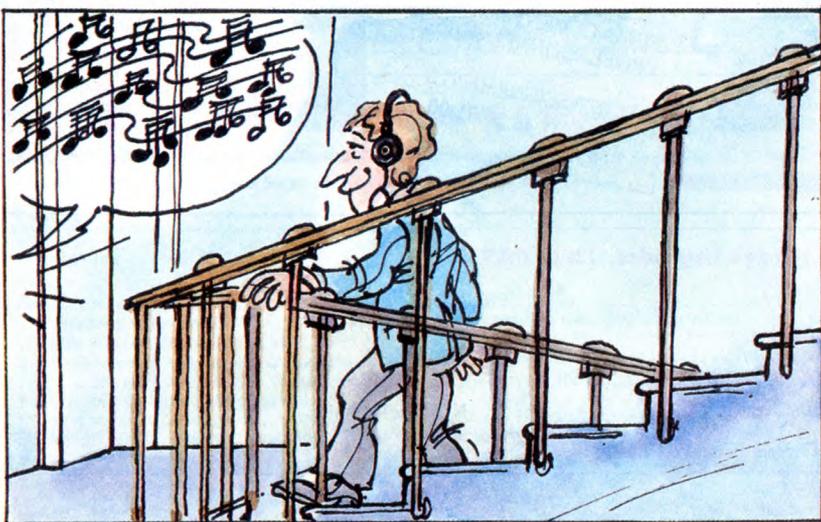
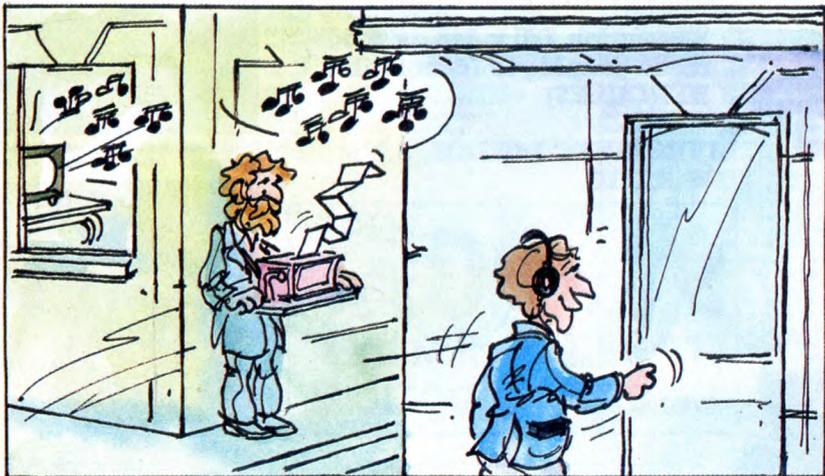
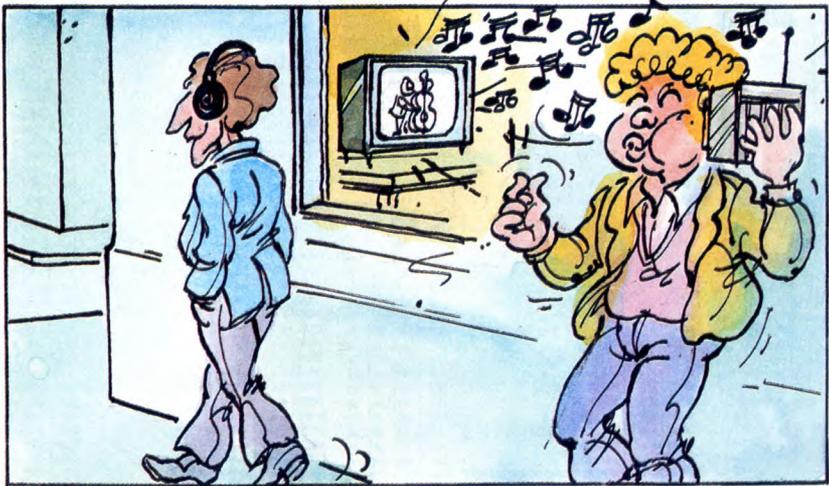
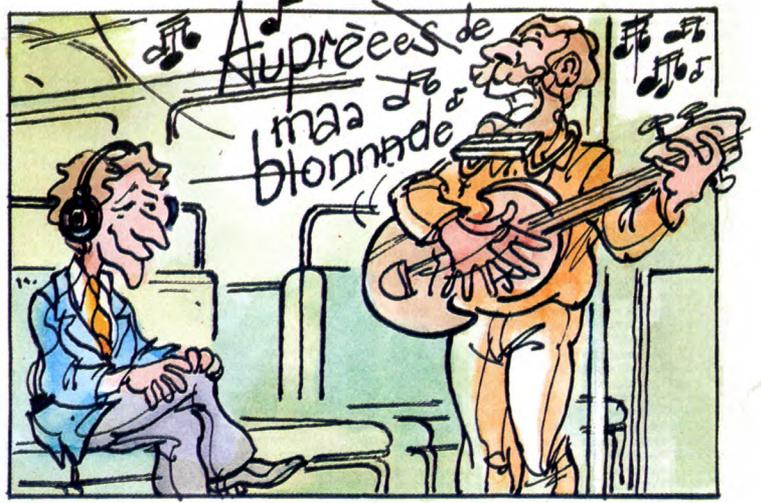
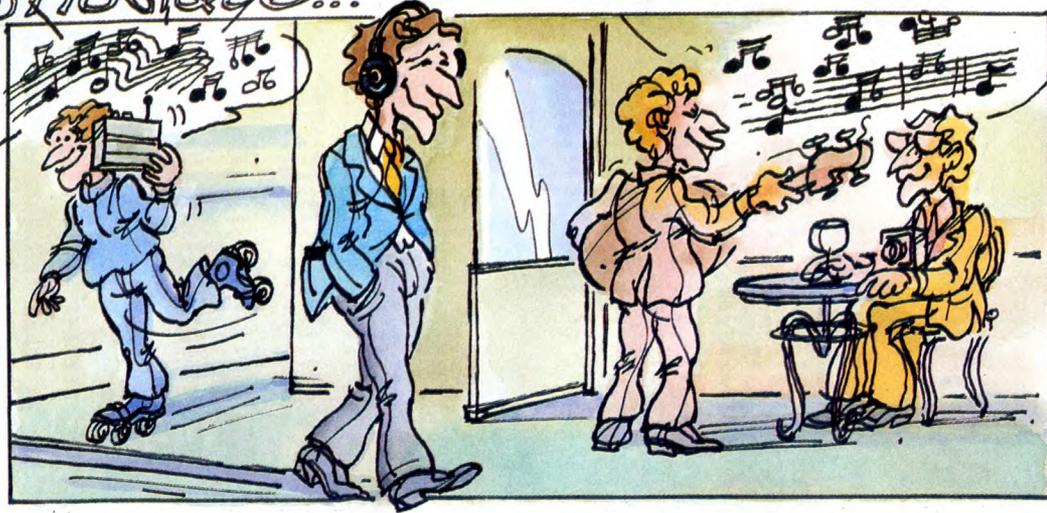
BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H., 160 rue Legendre, 75017 PARIS.

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

NOM : PRENOM :
 ADRESSE :
 CODE POSTAL : VILLE :
 N° CARTE DU CLUB : N° de téléphone :
 Règlement joint : Chèque bancaire CCP

VICTOR PC.2 : 14.113,40 F.TTC. PRIX SPECIAL CLUB : 9.990 F.TTC.
 Expédition par transporteur : 100 F. France métropolitaine.

Musique...



B.D!

EBDITO

Jusqu'à Nowel (tiens, je vais vous raconter pourquoi j'écris tout le temps Nowel. Je tape mes articles sur un traitement de textes, et ils sont transférés directement sur une grosse photocomposeuse qui tire ça en colonnes, chicos et tout. Mais cette putain de photocomposeuse a décidé une fois pour toutes qu'un "o" et un "e" à côté d'un de l'autre ne pouvaient être qu'un e dans l'o. Alors quand j'écris Nowel normalement, ça

donne : Nœel. C'est pas beau, hein ?), y a plus d'albums qui sortent, ou presque plus. Alors comme je tiens pas à être au chômage, j'étales les parutions du mois de novembre jusqu'en décembre. Ce qui explique que je vous cause parfois d'albums sortis il y a deux ou trois semaines. De toutes façons, vous vous foutez, puisque ce ne sera important que le 24 décembre, au moment d'acheter les cadeaux de Noël. Nowel. Merde.

Milou.

JUSTIFIÉ



Voilà un album que j'ai eu plaisir à lire. Ah, je le dis rarement, ça, hein ? C'est parce que d'habitude, c'est pas nécessaire. Là, oui, parce qu'il faut lutter contre le handicap du prix et du format de l'album. Bon, le format, encore, ça va, parce que Cestac s'en accomode très bien, mais le prix, encore une fois (oui, ça fait la cent douze millièmes, je sais), hein... C'est presque le prix d'un album normal pour moitié moins de pages. Si encore y avait marqué "tirage limité" sur la couverture, mais même pas ! Ça serait peut-être un truc à faire, ça, monsieur Futuro. Tiens, si tu le fais, je dis plus jamais rien des prix, ok ? Ok, on fait comme ça.

Bon, le bouquin en lui-même est marrant : Edmond-François Ratier, écrivain de polars de son état, est amené à héberger contre son gré un hors-la-loi pendant un mois. Le pauvre EFR (à noter qu'en ajoutant 4



lettres à la première des initiales du nom du héros, en en retirant 4 de la seconde et 5 de la troisième, on obtient "IBM", comme dans 2001 l'Odysée de l'espace !) va complètement perdre les pédales, lui si célibataire et si méticuleux-collectionneur-pantoufflard. Ce qui est à hurler de rire.

LE CHIEN COIFFÉ de CESTAC chez FUTURO, 36 balles.

HISTOIRES



Y a un truc frappant chez Kent : il a des tas et des tas d'histoires à raconter. [Que ce soit dans ses chansons (dont la musique est discutable, je sais) ou dans ses albums, il y a toujours un début, une fin et un truc solide entre les deux. C'est rare, ça. Ça veut dire qu'il a la pêche. Bon, cet album est la suite de "Ciel de sable" et de "l'Enfer blanc", parus dans la même collection. C'est la suite, donc c'est à peu près pareil sauf que le scénario est un peu différent et que le dessin s'est amélioré depuis. Y a toujours des services secrets qui recherchent des tas de trucs et les services secrets des bons pays arrivent toujours à trouver les trucs secrets avant les services secrets des mauvais pays. C'est un peu manichéen, mais ça passe très bien et ça donne bonne conscience parce qu'on a toujours l'impression d'être du côté

des bons. Je vous conseille quand même d'avoir lu les précédents avant d'attaquer celui-ci parce que sinon on est un peu largué pour



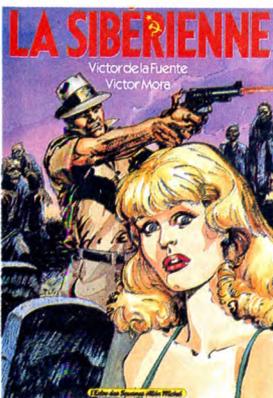
savoir qui est bon et qui ne l'est pas, justement.

LE DICTATEUR FRANÇAIS de KENT et BERGOUZE chez FUTURO, 32 balles.

MENACE



Ah, ben ça faisait longtemps ! Je commençais à perdre l'habitude ! Voilà un album de merde. Ah, ça fait



du bien. Il est nul. Oh, que je suis content. Je vais pouvoir me défouler. C'est un album composé de poncifs, de l'anti-communisme primaire au sexisme le plus rigoureux en passant par le racisme le plus exacerbé. C'est une sombre histoire d'espionnage, avec des membres du KGB qui subissent des entraînements parapsychologiques qui leur donnent des super-pouvoirs (ça pourrait être drôle, mais ça l'est pas, même pas au second degré. D'ailleurs, y a pas de second degré). Les dessins ressemblent à ceux de Gillon en quatorze mille fois moins bien. Le scénario ressemble à rien du tout, c'est de la merde. En tube, me crois-je obligé de préciser. Le premier qui achète ça, j'appelle Léotard.

LA SIBÉRIENNE de MORA et DE LA FUENTE (en tube) chez ALBIN MICHEL, 55 francs.

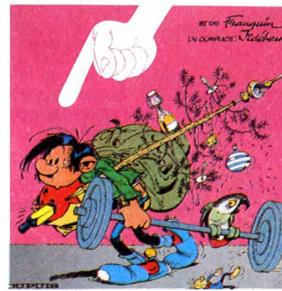
BD Parade!

JULIUS ET ROMEA	HERMANN	17
SAISON DES AMOURS	REISER	17
LES YEUX DE TANATLOC	ROSINSKI/VAN HAMME	17
DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
LE LOURD PASSE DE LAGAFFE	FRANQUIN	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
VENT DU SOIR	BINET	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
QUEQUETTE BLUES PART TRI	BARU	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LA MAISON DOREE DE SAMARKAND	PRATT	16
FM	ZENTNER/PELLEJERO	16
COMICS AND STORIES	DARROW	16
LE BOUT DE LA PISTE	CHARLIER GIRAUD	16
LE GENIE DU SIECLE	FRANC	16
FUCK FLY AND BOMB	MAX QUIN	16
TOUTES LES LARMES DE L'ENFER	VANCE/VAN HAMME	16
LA BANDE A RENAUD	COLLECTIF	16
DANS L'OMBRE DU SOLEIL	WILSON	16
LES MUTANTS DE XANAIA	ROSINSKI DUCHATEAU	16
CAPTIFS DU CHAOS	CEPPI	16
HISTOIRES D'OS	CAUVIN/HARDY	16
LE ROI BORGNE	ARNO JODOROWSKI	16
KOGARATSU	MICHETZ BOSSE	16
NOBLESSE DEPRAVEE	MAGNUS	16
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	ZENTNER/PELLEJERO	16
RETOUR	BERNET ABULI	16

LE CHAINON MANQUANT



Ben voilà, les collectionneux vont pouvoir enfin glisser un album de Gaston entre le R4 et le 6 : ça faisait près de vingt ans qu'on l'attendait. Ça faisait crade, quand même. Les copains qui venaient voir la bibliothèque, toute en bois verni, bien rangée, alignée, impeccable, qui s'apercevaient qu'il y avait un trou entre le, justement, R4 et 6, ça la foutait mal. Bon, il vient de sortir, donc. Il contient des tas de gags (œuf corse) qui s'étalent sur plus de douze ans. Il y en a de très anciens, de l'époque où Franquin faisait encore des gags à répétition sur l'ensemble du journal, et des récents, période gaffophone, période Longtarin, période animaux et même un gag avec la mouette, le chat, la souris et le poisson rouge, ensemble. On a même droit aux publicités qu'avait faites Franquin pour l'orangeade Piedbœuf (c'est pas du pipeau, ça a vraiment existé en Belgique). Je vous raconte le dernier, par plaisir : Gaston est en train de compter un gros tas de pognon, Fantasio arrive : "Ohoo ! Vous avez hérité, Gaston ? - Non, j'ai fait de la publicité pour Orange Piedbœuf et je viens de recevoir mes sous ! Je vais enfin réaliser le rêve de ma vie !"



Et y a des tas de coursiers qui arrivent en portant des caisses d'orangeade Piedbœuf. Génial, hein ? A mon avis, Franquin est le premier à avoir fait de la pub en parlant de la pub. En tout cas, l'album R5, il est carrément indispensable

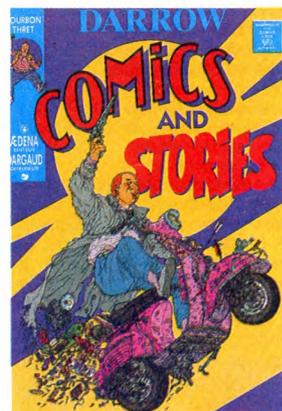
LE LOURD PASSE DE LAGAFFE de FRANQUIN chez DUPUIS, 37 balles.

ABSOLUMENT



Avant de causer de ce bouquin, faut expliquer brièvement comment a commencé Darrow, son auteur. Il a travaillé avec Hanna et Barbera sur des dessins animés genre Spiderman et Hulk. Oui, c'étaient des merdes innommables, je sais. Enfin, faut bien bouffer. Le soir, en rentrant chez lui, il faisait de la bande dessinée. De la vraie, presque comme du Mœbius. Faut dire que c'était gonflé, parce qu'aux Etats-Unis, la vraie bd, ça n'existe pas. Tout ce qu'ils ont, c'est les Marvel Comics, justement. Un jour, il apprend que Mœbius travaille en secret sur Tron, chez Walt Disney. Hop, il va le trouver (je passe sur les détails, ils se ratent, s'écrivent, blablabla) et décide de bosser avec lui. On verra le résultat plus tard : dans Comics and Stories, presque tout est de lui. Sauf les couleurs, et je signale au passage que Liberatore et Boucq lui ont colorié chacun une planche, et c'est fou à quel point la planche colorié par Boucq ressemble à du Boucq et celle colorié par Liberatore ressemble à du Liberatore. Ce qui prouve à quel point la couleur a de l'importance. Bref, on a droit aux aventures de Bourbon Thret (Threat, in english, ça veut dire "menace") dans un monde complètement futuriste. Pour vous résumer l'histoire, disons qu'une grande marque de boisson gazeuse (dont le nom commence par C-C et finit par A-A) veut s'approprier le monopole des boissons dans le monde entier. Bourbon Thret arrive là-

dedans comme un cheveu sur la soupe pour rétablir l'ordre et l'égalité. Enfin, si on veut. Son ordre et son égalité, disons. Bref. En plus, l'album est absolument superbe, très grand format, avec deux posters - c'est pas des posters, c'est des cases trop grandes pour tenir sur deux pages alors ils ont fait des pages géantes qui se replient - et tout en couleurs. Génial, je vous dis.



COMICS AND STORIES de DARROW chez AEDENA, 120 balles, c'est cher mais c'est complètement justifié et en plus je viens de m'apercevoir que le dos de couverture était truffé de vanes géniales.

LE SUJET



Disons que ça se passe dans un pays de légendes où les loups causent à leurs copains. En l'occurrence, le copain, c'est Tetfol. Un de ses loups se fait capturer par les gardes d'une reine qui veut, par cet habile stratagème, faire venir Tetfol à elle. Il y va donc pour récupérer son loup et elle lui dit qu'il ne sera libéré que si Tetfol va lui chercher la pierre des certitudes qui est cachée dans un labyrinthe, qui lui-même est dans le pays des nains bleus qui sont de cruels et sanguinaires petits personnages, qui devrait lui permettre d'être maîtresse du monde (la pierre, à la reine), dans lequel sont morts tous les combattants qu'elle a envoyés là auparavant (le labyrinthe, la reine). Il accepte le marché et part sur l'heure la quérir (Tetfol, la pierre). Heureusement pour lui, ça ne va pas aller sans mal, sinon il ne ferait plus que 6 pages au lieu de 48 (le lecteur, l'album). C'est gentillet, ça casse pas des briques, c'est pas nul non plus. Une certitude :



c'est moyen.

LA PIERRE DES CERTITUDES d'ERIC chez LOMBARD, 35 francs.

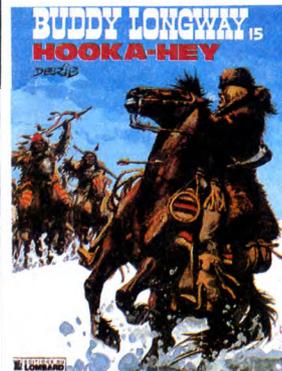


OEUVRE



Voilà un Derib. Ça me panique, les Derib, parce que j'ai jamais rien à en dire. Je trouve ça nul parce que c'est dessiné grossièrement, parce que c'est bourré de clichés - toujours les mêmes, d'ailleurs - bien-pensants, genre comme y a eu pendant longtemps des gens qui

croyaient que tous les indiens étaient méchants je vais prendre le contre-pied. Un contre-pied ça va, trois contre-pieds, bonjour les dégâts. D'ailleurs, en lisant cet album, je prends mon contre-pied. Je suis très fier de ma vanne, là, je vous signale. Parce qu'elle est au moins meilleure que toute l'œuvre de Derib. C'est vous dire à quel point l'œuvre de Derib s'égare dans les méandres de la nullité.



HOOKA HEY de DERIB chez LOMBARD, 35 balles.



PHIPHIYE



On compare Baru à qui on veut, moi, de temps en temps, j'ai l'impression de retrouver Gerald Scarfe, le type qui avait fait les dessins animés et la pochette de "The Wall" (des Flink Poyd, pour ceux qui seraient pas au jus). Surtout quand il dessine des personnages qui se fendent la gueule : ils rient toujours méchamment, avec de la haine qui dégouline bien de partout. Bon, troisième partie de cette héroïque saga, "Quequette Blues", qui nous compte un réveillon banal dans l'est de la France il y a 25 ans. Enfin, banal... Disons habituel. Il y a le narrateur (Baru, je crois) et une bande de copains, sept ou huit. Unique but : baiser. Faut dire qu'à l'époque, je vous fais une petite leçon d'histoire, y avait ni la pilule ni les cours d'éducation sexuelle. Alors tirer un coup, c'était loin d'être évident. Remarque, y avait pas encore le sida, heureusement. Sinon, ç'aurait pas été seulement difficile, mais carrément impossible. Bon, me direz-vous, y avait toujours la solution des putes, non ? Non, car ces mêmes étaient fils de mineurs (de fond, pas de moins de vingt-et-un balais - car, à l'époque, la majorité était à 21 ans. Non, je dis ça pour que vous vous rendiez bien compte à quel point c'était différent. On a du mal à s'imaginer, maintenant) et ils n'avaient pas un radis. Ne restait plus qu'une solution : se trouver une vieille mère dérangée par son démon de midi.



Tiens, plus ça va, plus j'ai tendance à considérer que Baru est un des auteurs français de tout premier plan. Je le mettrais volontiers dans les dix premiers, en tout cas. C'est dire à quel point ce qu'il fait est bien. Attention, hein, le "part tri" du titre, c'est pas de l'alsacien, c'est de l'anglais et ça veut bien dire que c'est le troisième tome. Et comme ça se trouve en même temps être le dernier, vous pouvez acquiescer les trois en même temps, bande de veinards. Quand je pense que je me fais chier à les lire les uns après les autres avec six mois de différence juste pour vous en parler, merde, ça me fout les boules. En tout cas, si vous baisiez pas le premier de l'an, lisez la série, ça remplace à l'aise.

QUEQUETTE BLUES PART TRI de BARU chez DARGAUD, 42 balles.

Salut la promo



Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 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 gratis le mensuel SPOT BD.

Pour simplifier un peu nos envois, n'oubliez pas de cacher 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 "Livres du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti ou l'Avalanche tome 1 ou 2 de Masse (préciser)
- J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.
- J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie. Au choix :
 - 1) "Kamasutra" de Jacovitti-2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.
- J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocops. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Salut, bande d'éczélateurs. Vous avez une veine que je qualifierais sans hésiter d'insolente : un Gaston vient de paraître. Ceux qui n'étaient pas au courant sont des cons qui n'ont pas lu le texte de "Salut la promo" de la semaine dernière. Ils sont des cons parce qu'ils feraient bien de le lire chaque semaine parce que je me casse le cul à mettre des vannes dans ce putain de bon de commande à la con et que ça me ferait plaisir qu'on les lise, bordel. Bon, si vous m'achetez le dernier Gaston, qui n'est autre que le R5, le fameux numéro manquant, je vous offre un poster couleur de la couverture. Si vous voulez 20 posters, il vous suffit donc d'acheter 20 albums. Simple, non ? La semaine prochaine, c'est Goossens qui sera promu. Hasta la vista !

- Oui, je veux un Tintin. Merde, un Gaston, je veux dire. Avec son tampon. Merde, son poster, je veux dire. J'envoie mes 37 balles et mon port.
- Non, je veux autre chose, par exemple un autre Gaston. Je vous envoie une feuille sur laquelle j'explique tout.
- Je veux juste un catalogue gratos.

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
LES 110 PILULES	45,00
RETOUR	64,00
CARNAGE +	49,00
SAMBRE	59,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBOLOGUE 2	45,00
VENT DU SOIR (Bidocheon 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 DEPRAYEE)	49,00
LE BOUT DE LA PISTE	39,00
DANS L'OMBRE DU SOLEIL (dédiacacé)	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
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	37,00
JULIUS ET ROMEA	39,00
LE REQUIN JAUNE	37,00
HOOKA HEY	35,00
LA PIERRE DES CERTITUDES	35,00
LA SIBERIENNE	55,00
COMICS AND STORIES	120,00
QUEQUETTE BLUES PART TRI	42,00
LE LOURD PASSE DE LAGAFFE	37,00

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

MSX CENTER

89 bis, rue de Charenton
 75012 PARIS
 Tél. : 43.42.18.54 +

ORDINATEURS

MSX1 80 K RAM dont 16 K RAM Vidéo (sauf VG8010 48 K RAM) - Résolution graphique : 256 x 192 - 16 couleurs Son : 3 voies, 8 octaves - Sortie péritel

PHILIPS VG 8010 : 490 F
 PHILIPS VG 8020 : 850 F
 CANON V 20 : 850 F
 SPECTRAVIDEO SVI 728 : 750 F
 SONY HB 75-F : 990 F
 SONY HB 501-F : 1 990 F
 SPECTRAVIDEO SVI-738 X'PRESS : 2 990 F

« LE MSX1 CONSTITUE DÉSORMAIS LA GAMME DE MACHINES D'INITIATION AU MEILLEUR RAPPORT QUALITE-PRIX » SVM AOUT 86

MSX2 9 modes d'affichage dont 80 colonnes - 512 couleurs disponibles dont 256 simultanément - Haute résolution : 512 x 212 - Horloge interne, mot de passe, sortie péritel.

« LE MSX2 CONSTITUE LE MEILLEUR CHOIX ACTUEL EN MICRO-INFORMATIQUE FAMILIALE » MICRO-SYSTEMES SEPT 86

SONY HBF 700F : 4 990 F



(256 K RAM + 128 K VIDEO RAM) Lecteur de disquettes intégré double face I MEGA OCTET, livré avec souris + 5 logiciels professionnels commutables entre eux : HI TEXT, HI BASE, HI CALC, HI GRAPH et l'extraordinaire HI BRID (gestion de programmes par icônes)

SONY HBF 500F : 3 750 F

PHILIPS VG 8235 : 3 990 F

(128 K de RAM + 128 K Vidéo RAM) lecteur de disquette 360 K Intégré, clavier orientable, fourni avec traitement de texte, gestion de fichiers, logiciel de graphisme et utilitaire DOS.



MSX2 PHILIPS VG 8235 M (avec moniteur monochrome) 4 690 F

MSX2 PHILIPS VG 8235 C (avec moniteur couleur) 5 990 F

PHILIPS

MUSIC MODULE NMS 1205 : 1 490 F - SOURIS SBC 3810 : 490 F - TABLE GRAPHIQUE NMS 1150 : 990 F - IMPRIMANTE VW 0010 : 890 F/IMPRIMANTE VW 0020 : 1 490 F - IMPRIMANTE VW0030 QUALITE COURRIER (complète) : 2 990 F - MONITEUR MONOCHROME BM7552 : 990 F
 ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR COULEUR CM 8521 + MAGNETO VY 0030 : 2 990 F
 ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR MONOCHROME BM 7552 + MAGNETO VY 0030 : 1 990 F

MONITEURS COULEURS

CM 8521 : 2 290 F - CM 8832 : 2 990 F
 CM 8852 : 3 790 F - CM 8873 : 6 200 F

SONY

MONITEUR KX 14 : 6 450 F - IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER, 75 CPS, SONY PRN M09 COMPLETE AVEC CABLE : 2 990 F - LECTEUR DE DISQUETTES SONY HBD 30-W (720 K DOUBLE FACE, COMPLET AVEC CONTROLEUR) : 3 390 F - IMPRIMANTE-TABLE TRACANTE PRNC-41 = 990 F !

PROMO DISQUETTES 3" 1/2

(PAR 10)
 SF/DD = 190 F DF/DD = 250 F

DISQUETTES MSX 1 ET 2

L'HERITAGE : 315 F ; MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 315 F ; REGATES : 310 F ; ILLUSIONS : 190 F ; PYRO-MAN : 190 F ; REVERSI : 160 F ; WORLD CUP SOCCER : 199 F ; LODE RUNNER : 350 F

DISQUETTES MSX 2

L'AFFAIRE : 290 F ; BAD MAX (720 K) : 290 F ; WORLD GOLF : 345 F ; CHESS GAME 3 D : 199 F ; RED LIGHTS OF AMSTERDAM (STRIP POKER PARLANT) : 199 F ; LAYDOCK (720 K) : 345 F ; HYDLIDE : 345 F ; LES PASSAGERS DU VENT (avec la BD) : 320 F ; CHOPPER : 195 F ; THUNDERBALL : 145 F ; TELKIT : 270 F

SYNTHE-VOCAL (EN FRANÇAIS)
 K7 : 290 F - DISQUETTE : 350 F

CARTOUCHES A 230 F

SONY : MAGICAL KID WIZ ; MIDNIGHT BROTHERS ; COASTER RACE ; TRAFFIC KONAMI : KNIGHTMARE ; TILT D'OR ! ; NEMESIS ; THE GOONIES ; TWIN BEE ; AN-TARTIC ADVENTURE N° 2 (MEGA ROM !)

MANETTES

SUPERJOY 28 : 75 F ; QUICKSHOT II ou V : 125 F ; QUICKSHOT II TURBO : 149 F

Dernière minute :
 GREEN BERET, Cartouche : 230 F

NOUVEAUTÉS : CARTOUCHES EN DIRECT DU JAPON ! RAMBO : 290 F. CARTOUCHE KONAMI MEGA ROM MSX2, VAMPIRE KILLER : 290 F

LES 7 GRANDS CLASSIQUES DES JEUX D'ARCADE NAMCO ENFIN DISPONIBLES ! PAC-MAN ; GALAXIAN ; DIG-DUG ; MAPPY ; TANK BATTALION ; BOSCONIAN ; GALAGA : 230 F chaque cartouche.

Des centaines de jeux, utilitaires et éducatifs en cassettes à partir de 49 F KIDKIT (6 jeux etc) K7 ou D : 320 F

Nombreux utilitaires dont langages évolués disponibles. Des centaines de jeux cartouches disponibles à partir de 99 F !

MSX NEWS est sorti...

Le nouveau journal des hyper-branchés MSX est vendu exclusivement par abonnement au prix démentiel de 99 F pour 11 numéros !
 En plus du journal vous recevrez un catalogue complet et détaillé de tout ce qui est disponible en MSX (ordinateurs, moniteurs, accessoires, logiciels) avec des promos insensées et les toutes dernières nouveautés que vous pourrez commander avant tout le monde !
 Cadeau : un abonnement gratuit de trois mois pour toute commande atteignant 650 F !



DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES CREDIT CREG IMMEDIAT

BON DE COMMANDE : à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____
 Ville _____ Code postal _____

Mode de règlement :
 Chèque Mandat-lettre joint

Je craque, abonnez-moi immédiatement à MSX NEWS 99 F
 Je vous commande le matériel suivant : _____

Pour un prix de _____
 Frais de port jeux et accessoires 20 F
 Frais de port matériel 90 F

TOTAL _____
 Ma commande atteint 650 F, je suis abonné à MSX NEWS pour trois mois

DÉCONNAGEULIGNE

Z'avez vu ? J'continue la série des titres à Carali (HHHHebdo 161). Et j'suis pas prêt d'arrêter. Autre chose : le sieur Batris Chobre, auteur du sous-passembleur Ocir, est un con. Eh, du gland, mon nom, c'est SEPTH ! Enfin, je vous signale que les silignes (HHHHebdo 162), ça commence dans quinze jours. Qu'on se le dise !

Pour célébrer le retour parmi nous de l'Apple, je vous laisse découvrir l'humour ravageur de Laurent Bourges, de St Ismier, près de Grenoble, France, Europe, Terre, Voie Lactée, Univers. Le dièse de la ligne 1 est à remplacer par un livre ("E"), parce que notre imprimante Apple, ben elle déconne, et voilà.

Listing Apple.

```
0 POKE 768,32: POKE 769,240: POKE 770,253: POKE 771,169: POKE 772,13
6: POKE 773,32: POKE 774,240: POKE 775,253: POKE 776,76: POKE 777,24
0: POKE 778,253: POKE 54,0: POKE 5
5,3: CALL 1002: HOME: VTRB 24: POK
E 33,30: LIST: PRINT SPC(130):
1 CALL -756: PRINT: PRINT "PR#0":
END:REM "10 PRINT "GAGA": GOTO 10
```

Et maintenant, je vous présente le premier vrai deuligne compatible : il nous vient de Francis Malard, de Dun sur Meuse, et permet de visualiser une maison en 3D suivant des angles différents.

Listing MSX et Thomson.

```
1 DIMX(14),Y(14),Z(14):INPUTA:E=128:F
=95:A=A*3.14159/180:D=100:C=COS(A):S=
SIN(A):FORI=1TD14:READX(I),Y(I),Z(I):
X=X(I):X(I)=X(I)*C-Z(I)*S:Z(I)=X*S+Z(I)*
C:W=D+Z(I):X(I)=X(I)*D/W:Y(I)=Y(I)*D/
W:NEXT:SCREEN2:FORI=0TO19:READI,J:LIN
E(X(I)+E,Y(I)+F)-(X(J)+E,Y(J)+F)
2 NEXT:DATA-30,30,-30,30,30,-30,30,-3
0,-30,-30,-30,-30,30,30,30,30,30,
30,-30,30,-30,-30,30,0,-50,-30,0,-50,
30,-9,30,-30,9,30,-30,9,0,-30,9,0,-30
,1,2,2,3,3,4,4,1,5,6,6,7,7,8,8,5,1,5,
2,6,3,7,4,8,9,10,11,14,14,13,12,13,4,
9,3,9,8,10,7,10:A$=INPUT$(1):RUN
```

Ça vous dirait de connaître la place restant libre en mémoire pour vos programmes ? Pas de problème, tapez ce deuligne de Dominique Guillooy de la Garennes-Colombes, puis faites RUN.

Listing Spectrum.

```
1 REM connaître la place libr
e en mémoire.
2 DATA 33,0,0,57,237,75,101,9
0,237,66,68,77,201:FOR a=32000
TO 32012:READ c:POKE a,c:NEXT
a: CLEAR 31999: PRINT USR 32000
```

Tenez, vous qui adorez calculer en binaire sur 128 bits, réglez vous avec cette petite routine en langage machine envoyée par Lucien Medori, de Bengale, dans le 20 : ça calcule les puissance de deux en des temps records (ex : 603 chiffres en 12 secondes !).

Listing Amstrad.

```
1 a$="F3114630210000E5232246300600
214530237E87800600FE64300B0664E506
01ED52E138011377A7E5ED52E138E3E123
E5D5ED584230ED52D138D3ED534430E1FB
C9":MEMORY &3000:FOR i=0 TO 65:POK
E &3000+i:WAL("&"+MID$(a$,2*i+1,2)
):NEXT
42:PRINT:INPUT "2 puis.":P:POKE &30
42:P-INT(P/256)*256:POKE &3043:INT
(P/256):FOR i=&3044 TO m:POKE i,0:
NEXT:CALL &3000:m=PEEK(&3044)+256*
PEEK(&3045):FOR i=m TO &3046:STEP
-1:a=PEEK(i):a$=RIGHT$(STR$(100+a)
,2):PRINT a$:NEXT:CALL &BB06:GOTO
2
```

J'espère quand même que les silignes feront preuve de plus d'originalité que les deulignes, parce que bon, je voudrais pas dire, mais... Bon. Bon, ben, ciao les mecs. On se retrouve la semaine prochaine, même endroit, même heure.

Sept.

Mamy Gringoire vous cause dans le poste



Cette semaine : Pourquoi Faut-Il S'Abonner Maintenant ?

Page 40

Hebdo-Soir

toute dernière HAUSSE

France : 11 francs • Attention, ça va augmenter • Et pas qu'un peu • 12 balles dès la semaine prochaine • Il est encore temps de vous abonner • Et à l'ancien tarif, s'il vous plaît • En vous abonnant cette semaine, c'est jusqu'à 398 francs d'économie que vous pouvez réaliser • Non, je déconne pas : 850 balles pour deux ans, si vous l'achetez au numéro à 12 balles, ça fait 1248 francs • Calculez vous-même • Et encore, je cause pas des prix Club. Vendredi 28 novembre 1986 Gratos

Grand concours "Hebdo-Soir est généreux"

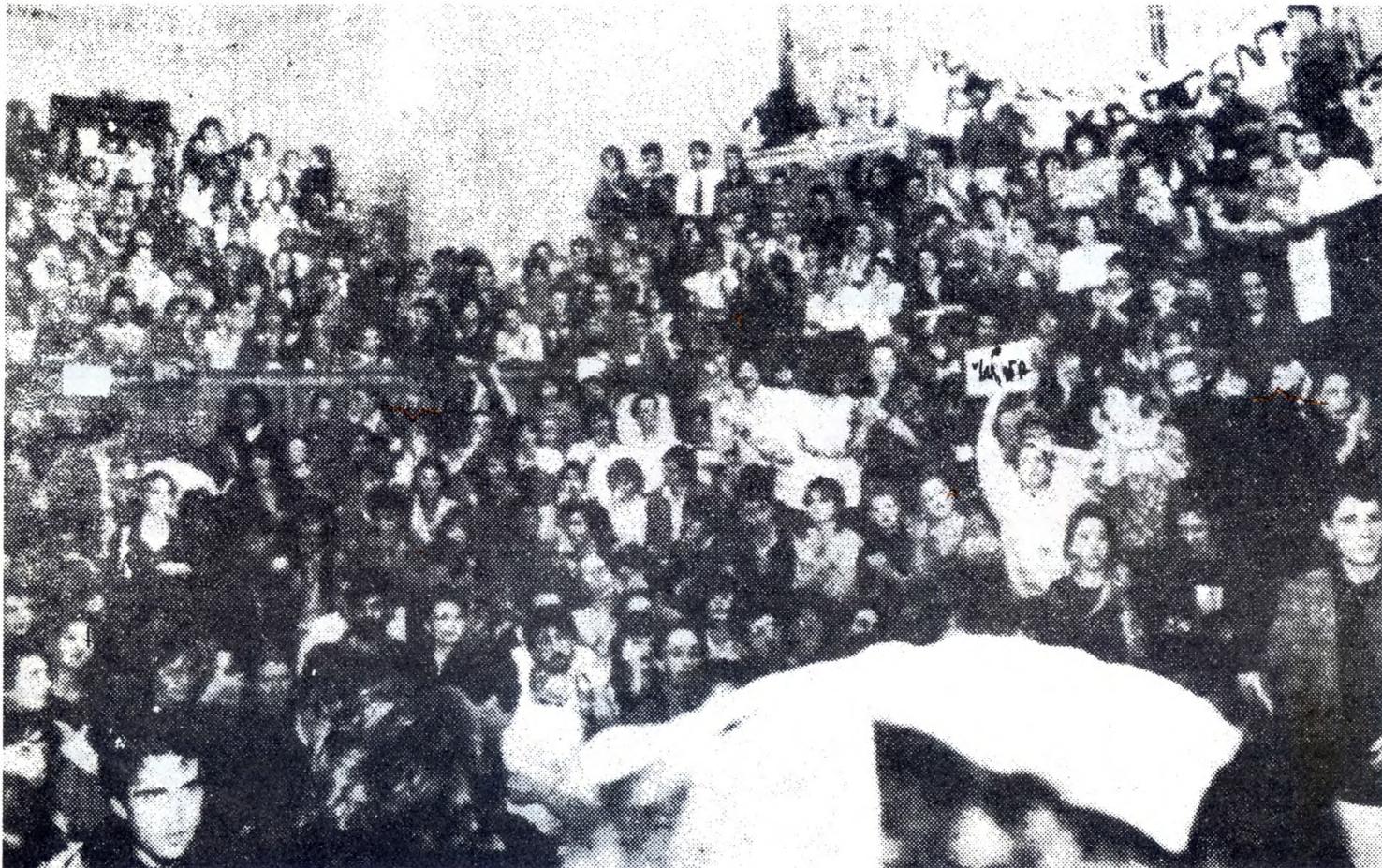
Pour gagner de l'argent, jouez à notre concours "Je m'abonne avant qu'il ne soit trop tard"

Page 40

Une brutale hausse de tous les composants du journal va changer bien des choses

Malgré la pression populaire, le journal va augmenter :

PLUS QU'UNE SEMAINE !



Une monstrueuse manifestation a bloqué aujourd'hui pendant plus de cinq heures les Champs-Élysées. La colonne des manifestants s'étendait jusqu'à Châtelet (on distingue, au troisième rang, Stéphane Schreiber qui au lieu de scander : "Non à la hausse", clame : "A manger ! A manger !"). Photo HEBDO-SOIR

IMPRIMERIE

Les nouveaux tarifs inquiètent la profession

Page 40

WHISKY

Le prix augmente demain. Les rédacteurs en chef s'interrogent

Page 40

TELEVISION

Le nouveau magazine d'A2, "Pourquoi", est consacré ce soir aux augmentations de prix. L'invité, Gérard Ceccaldi, se désiste

Page 40

SMIC

le Salaire Minimum Interprofessionnel de ces Crétins de journalistes grimpe encore. Les conséquences

Page 40

Ceccaldi : "Je ne céderai pas"

Hier après-midi s'est déroulée à Paris une sombre manifestation. Plus de trois millions de personnes étaient réunies pour protester contre l'augmentation du prix de vente d'Hebdogiciel. Elles ont défilé de Châlons-sur-Marne à Chartres en passant par Paris et les Champs-

Elysées, causant de monstrueux embouteillages. De "Non à la hausse - on veut l'HHHHebdo - à 11 balles" à "gardez les zancienprix - mèmesilepapieraugmente" en passant par "Non à l'intervention des flics dans les manifs", les slogans ont fusé pendant les neuf heures qu'aura duré,

au total, cette manifestation. Pendant ce temps, nos envoyés spéciaux tentaient d'interviewer Gérard Ceccaldi, cause de tout ce trouble : il s'était barricadé dans ses locaux de la rue Baron et son téléphone est resté obstinément occupé. On sait que les nouveaux tarifs s'évaluent comme suit : 12 francs par numéro, 980 pour un abonnement de deux ans, 490 pour un an, 250 pour 6 mois et 130 francs pour 3 mois (non renouvelable). Naturellement, le tarif étranger est encore plus cher, et le tarif Club un peu moins.

Le Premier ministre, informé, se refuse à toute déclaration. On sait depuis le regrettable incident du Washington Post qu'il évite de parler, que ce soit en public ou en privé, de peur que ses propos ne soient répétés. Pourtant, on murmure dans son entourage qu'il aurait écrit personnellement à Gérard Ceccaldi pour le dissuader d'augmenter le prix de vente d'Hebdogiciel. Ceccaldi lui aurait à son tour répondu qu'il serait bien gentil de se mêler de ses oignons, et qu'il verrait si c'était lui qui payait le papier, l'imprimeur, l'équipe, les NMPP et le whisky.

PROFECTURE DE PELICE

AVIS

Il est encore temps de vous abonner à l'ancien tarif. Remplissez la fiche signalétique ci-dessous et renvoyez-la accompagnée de votre règlement à : Hebdogiciel, service Abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom : Prénom : Adresse complète : Ordinateur utilisé : N° de carte obligatoire pour les membres du club : Je suis un terroriste : oui non

Table with 2 columns: France and Etranger. Rows for 2, 1, 6, 3 months with Club and standard rates.

C'est le bulletin qui permet de s'abonner à l'ancien tarif pendant encore une semaine. Il était distribué par la police lors de la manifestation d'hier, en vue de calmer la foule : peine perdue. C'est pourtant le seul espoir.

L'ARTICLE DE CLAUDE CONTENT

Soulagement

On l'attendait depuis le 16 mars, c'est désormais officiel : l'HHH-Hebdo augmente. Pour certains acariâtres, c'est le signe d'une dégradation, d'une déprédation. Les autres y voient l'heureuse promesse de la stabilité du prix pendant un an au moins. Cette formule a au moins un avantage : ils ne pourront plus se plaindre d'être "ric-rac" au niveau du budget. D'éminents financiers (parmi lesquels le céle-

bre Georges Barbot, boucher à Pontaucombau) ont estimé que cette augmentation permettra à Hebdogiciel de changer entièrement les tentures qui ornent les murs de la rédaction, de rénover les tableaux de maître qui égayent les couloirs, de refaire les parquets à neuf et de se payer quatre limousines de plus, venant s'ajouter aux huit déjà en service. De quoi faire taire les mauvaises langues qui s'agitaient depuis le 16 mars !

BABARD



PROUT !

C'est pas moi, c'est ma sœur

Tout le monde s'étonne aujourd'hui des variations de prix des produits courants. Pourtant, n'est-ce point un serpent monétaire qui coiffe, si j'ose dire, tout cela ? Peut-on demander à un serpent de rester au garde-à-vous, bras le long du corps et jambes raides ? Certes non. Il serait d'ailleurs absurde de prétendre établir la stabilité de ce que l'on nomme communément la mouvance financière. Suite de cet article très drôle et bourré de finesse en page 40

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'utilisation de ce programme.

Bonne chance !

Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou dis-

quette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

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

ENTREE FRACASSANTE DE PASCAL TOURAIN A HEBDOGICIEL



SOUS LA MENACE D'UN FER A REPASSER, IL OBTIENT DU REDACTEUR EN CHEF UN QUART DE PAGE DANS VOTRE HEBDOMADAIRE PREFERE !

Gérard Ceccaldi, encore sous le choc, nous déclare : "Il est très fort, il connaissait ma phobie héréditaire et proverbiale du fer à repasser. Il serait venu avec un aspirateur, je lui foutais à travers la gueule, mais là, j'ai rien pu faire, j'étais comme paralysé... Chapeau, Pascal Tourain, mais gaffe, je n'ai pas dit mon dernier mot".

LE FIL DES EVENEMENTS

Pascal Tourain vient de s'introduire dans les locaux d'HebdoGiciel. Il entrouvre la porte du bureau du rédacteur en chef et constate sa présence ("C'est rare, t'as eu du bol", devait lui confier par la suite un de ses plus proches collaborateurs) (1). Brandissant son fer, il fait irrup-

tion dans la pièce; Gérard Ceccaldi dont le sang s'est glacé instantanément dans ses veines lâche deux mots dérisoires et pathétiques : MER - DE (2). Sous la menace et tremblant de peur, il s'exécute et signe le contrat d'engagement que Pascal Tourain avait préparé d'avance, sûr de sa réussite (3). Ce dernier, fou de joie, exhibe le précieux parchemin en embrassant son fer. Une belle aventure commence (4).

LECTEURS, LECTRICES, ABONNES, ABONNEES, EMPRUNTEURS, EMPRUNTEUSES,

PASCAL TOURAIN VOUS PARLE

Chers ami(e)s, BONJOUR ! Ça y est, je suis à HebdoGiciel. Ça n'a pas été facile mais j'y suis arrivé (un bon conseil, si vous voulez réussir dans la vie, ne sortez jamais sans fer à repasser !). Elle va être immense, la joie de vous/nous retrouver semaine après semaine dans les colonnes de ce journal. On va faire plein de choses tous ensemble : on va se découvrir, on va s'écrire (surtout vous, parce que moi, j'ai pas que ça à faire), on va beaucoup parler de moi car il y a énormément de choses à dire et surtout, on va s'aimer car une vie sans amour, c'est comme un steak-frites sans bœuf ni pommes de terre : il manque l'essen-

tiel. Une question, j'en suis sûr, vous brûle les doigts et tant qu'on y est les lèvres : "Qui-est-tu-grand-et-sympathique-Pascal-Tourain-qu'on-aime-déjà-

beaucoup-sans-encore-te-connaître-vraiment ?" J'y réponds immédiatement en vous offrant gratuitement ma fiche signalétique.

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

FICHE SIGNALÉTIQUE DE PASCAL TOURAIN

Nom : TOURAIN
Prénoms : Pascal, Louis, Aimé
Date de naissance : 13/01/1957
Lieu : Clermont-sur-Oise, Oise.
Domicile actuel : 4ème face, Paris.
Physique : Grand et sympathique.
Sexe : 22 cm.
Lecture préférée : 196 cm (fanzine)
J'aime :

★ Le brame du billet de 500 Frs le soir au fond des bois à la période du rut.
★ Le dernier journal présenté par Joseph Poli suivi de "C'est à lire" par Luce Perrot.
Je déteste :
★ La préhistoire, période très dure (sans ASSEDEC !) où le plus petit dinosaure qui pétaït faisait plus de dégâts que Tchernobyl et Bâle réunis.
★ Mireille Mathieu quand elle ne chante pas en français.
★ Les cons qui en ont six au Loto et pas moi.

★ Les blaireaux qui portent des walkmans et qu'on peut injurier en toute impunité.

Un pour tous, tous Tourain !

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



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 (1)46.27.01.00. POUR OBTENIR UN DOSSIER D'INSCRIPTION
★ sous réserve d'acceptation du dossier.

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

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 retournés 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

Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS
Tél. 40 20 01 20

Métro Louvre à 15 m
Parking à 20 m

Livres et presse informatique à
consulter

Plusieurs centaines de logiciels en
essai sur place.

Possibilité de crédit

AMSTRAD

CPC 464 MC 2680
CPC 464C 3980
CPC 6128 Mc 3990
CPC6128 C 5290
CPC 8256 5920
PCW 8512 7680

Lecteur Disk DD1 1990
Lecteur Disk FD1 1790

Crayon Optique 290
Synth. Vocale 490
Modem Digitelec 1490
Souris 690
Crayon Optique DKT 190
Extension 64K RAM 450
Extension 256K RAM 890
Silicon Disk 990
Ext 256K pour PCW 590

JEUX

3D Grand Prix 89 139
Seme Axe 169 185
Airwolf 89 125
Alien Highway 89 129
Asphalt 94 129
Ballblazer 94 129
Bataille d'Angl. 109 190
Batman 89 133
Biggles 94 139
Billy Banlieue 129 166
Bomb Jack 89 139
Boulder dash 3 99 159
Cauldron II 89 119
Colos Chess 4 114 165
Commando 89 139
Computer 10 T2 94 189
Contamination 109 190
Crafton et Xunk 109 186
Dambuster 99 145
Dandare 99 129
Desert Fox 89 139
Dragon's Lair 89 139
Eden Blues 109 186
Elite 139 210
Equinox 109 159
Fairlight 94 145
Fighter Pilot 89 129
Galvan 89 139
Ghost'n Goblins 89 135
Gold hits 109 129
Grand Prix 500cc 109 149
Green Beret 89 135
Gunfight 89 139
Hacker 99 159
Heavy on Magic 94 165
Highlander 89 139
Highway Encounter 99 139
Impossible Miss 94 159
Jack the Nipper 89 119
Jeux Sans Fr 89 139
Knight Games 89 125
Knight Raiders 89 135
Kung Fu Master 89 135
L'Affaire Vera Cruz 195
L'Héritage 169 169
L'Heritage 2 129 169
La Geste d'Artillac 239 239
Leader Board 89 139
Macadam Bumper 119 169
Mandrakore 195 249
Maracaibo 129 175
Marmad Madness 89 139
Miami Vice 85 139
Mines du Roi Aquantus 125 175
Mission Elevator 99 155
Movie 89 139
Music System 165 239
Nexor 89 139
Nexus 89 145
Nick Faldo's Open Golf 99 139
Nodes of Yesod 99 139
Nomad 109
Pacific 109 139
Paperboy 89 139
Ping Pong 79 139
PSI 5 TC 95
Rambo 79 139
Rebel Planet 89 139
Rescue on Fractalus 89 139
Return of Expl Fist 99 139
Revolution 99 139
Robbot 109 169
Roomten 89 139
Saboteur 89 139
Sai Combat 89 139
Samantha Fox 89 139
Sapiens 119 169
Scrabble 169 239
Scram 169
Shogun 99 159
Silent Serv. 89 139

Skyfox 95 139
Sorcery 89 129
Space Shuttle 99 139
Spindizzy 89 145
Spitfire 40 89 125
Spy vs Spy 89 155
Street Hawk 89 139
Strike Force Harrier 95 129
Tau Ceti 89 149
Temple of Terror 89 139
Theatre Europe 109 179
They sold a Million 89 139
They sold a million 2 99 139
TLL 89 139
Toad Runner 109 159
Tobruck 109 139
Tomahawk 89 139
Turbo Esprit 99
V 89 139
Way of Exploding Fist 85 179
Way of the Tiger 89 139
Who Dares Win 89 139
Winter Games 89 139
World Cup Carnival 99 149
Xarq 99 139
Ye Ar Kung Fu 89 139
Zombie 159
Zorro 89 139

UTILITAIRES

Amsword 150
D Base 2 650
D.A.M.S. 290 390
Datamat 450
Lorigraph 210 340
Multiplan 499
Superpaint 390
Textomat 450
Turbo Pascal 590
Turbo Toolbox 590
Turbo Tutor 390
Wordstar Pocker 790

COMMODORE C64-C128

C64 Nouveau 2190
C128 D 6290
Lecteur Disk 1541 1990
Lecteur Disk 1571 3190
Moniteur Mc HR C128 1150
Moniteur Coul. 2190
Crayon Optique 149
Modem Digitelec 1490
Souris 64 790
Souris 128 550

JEUX

1942 95 139
Ace 99 139
Acrojet 95 145
Aliens 2 99 149
Alleykat 89 129
Antiriad 99 129
Archon 2 109
Asterix 89 159
Bard's Tale 299
Basketball 99
Batman 89
Biggles 89 139
Bombjack 2 89 139
Boulderdash 3 109 139
Captain Kelly 99
Cauldron 2 89 129
Cobra 99 139
Commando 86 89 129
Crystal Castle 99 139
Cyberium 95
Dan Dare 99 139
Deactivators 99 149
Decision in the Desert 95 145
Desert Fox 89 139
Dragons Lair's 99 129
Elite 129 179
Flight Simulator 2 549
Galvan 89 129
Game Maker 155 179
Gauntlet 115 169
Ghost and Goblins 89 139
Golf Construction Set 149 165
Goonies 89 135
Grand Prix 500 139 159
Great Escape 95 139
Green Beret 89 129
Hacker 2 99 145
Harrier Strike Force 99 139
Highlander 89
Hole in One 145
Hot Whells 99 145
Human Torche 89 139
Ikari Warriors 99 139
Impossible Mission 99 139

Infiltrator 99 145
Jeux sans Frontieres 89 139
Kennedy Approach 99 139
Knight Games 95 145
Knight Raider 95
Konamis Golf 99
Leader Board 95 145
Mag Max 89 129
Master of Universe 99 145
Miami Vice 89 129
Mission Elevator 99 149
Monopoly 169
Movie Maker 169
Movie Monster 99 145
Nexus 95 139
Paperboy 95 145
Parallax 89 129
Pawn 189
Phalsberg 99 145
Ping Pong 89 129
Pitstop 2 89 139
PSI 5 TC 89 135
Pub Games 99 145
Rambo 89 129
Return of Exploding Fist 2 99 139
Revolution 99 149
Revs 115 145
Room 10 89 115
Sanxon 99 139
Shogun 99 135
Silent Service 99 139
Skyfox 115 139
Sold a Million 2 99 125
Sold a Million 3 145
Soldier One 99 149
Solo Flight 2 99 145
Spindizzy 99 139
Spy vs Spy 2 99 129
Street Hawk 99 139
Summe Games 2 89 139
Super Cycle 95 149
Tau Ceti 99 139

AMIGA

Amiga 512K MC HR 12390
Extension RAM 2M 7900
Digitalisateur Son 2250

JEUX

Adventure Construction Set 379
Aegis Animator 1090
Aegis Draw 1390
Archon 339
7 Cities of Gold 349
Arctifox 339
Arena 269
Borrowed Time 249
Computer Baseball 399
Deepspace 279
Delta Patrol 289
Hacker 239
Hacker 2 399
Halley Project 375
Images 990
King Quest 2 439
Little Computer People 329
Marble Madness 345
Mindshadow 249
One on One 345
Pawn 275
Rogue 375
Shanghai 375
Skyfox 335
Super Huey 345
Trilogy of Apschai 389
Winter Games 320

PROGRAMMATION

K Sega 699
Lattice C 1190
MCC Pascal 990

UTILITAIRES

Aegis Image 690
Deluxe Paint 890
Deluxe Print 890
Deluxe Video 890
Instant Music 379
Mi Amiga File 990
Music Studio 375
VIP 1890

ATARI ST

520 STF 3990
1040 STF 9900
Disk Dur 20M SH204 6990
Lecteur Disk 500K 1990
Lecteur Disk 1M 2690

Moniteur Mc HR SM124 1990
Moniteur Coul SM1424 2590
Moniteur Coul HR SM 1224 3990
Modem Emulcom 850
Digitalisateur CICI Pro 3390

JEUX

Amazon 349
Arena 299
Battlezone 299
Black Cauldron 419
Borrowed Time 299
Borrowed Time II 299
Brataccas 319
Bridge 4.0 299
Business 379
Chess Psion 289
Chessmaster 439
Deep Space 349
Delta Patrol 239
Fahrenheit 451 349
Flight Sim II 549
Flipside 219
Hacker 239
Hacker II 239
Jewels of Darkness 229
King West 2 389
L.C.People 289
Lands of havoc 219
Leader board 269
Macadam Bumper 289
Major motion 199
Mean 18 Golf 425
Mercenary 289
Mindshadow 229
Mom and me 379
Monkey bus 239
Mudpies 225
Murray and me 379
Nine princes 349
Perry Masson 389
Phantasy 439
Rogue 349
Silence Service 279
Space Station 249
ST Karate 219
Star Glider 249
Sundog 329
Sword of kadd 379
Temple Apschai 369
The pawn 209
Time Bandit 299
Transylvania 329
Treasure Isl 389
Trilog Apschai 345
Trinity 345
Ultima 2 399
Ultima 3 449
Universe II 399
Winnie Pooh 229
Winter Games 339

UTILITAIRES

Art gallery I 279
BBS 389
CAD 3d 389
Calcomat 429
Calendar 205
Cambridge Lisp 1490
Clock Cartridge 489
Colour space 200
COLR 375
Datamat 445
DB Master One 490
Degas 375
DFT 369
Disk Help 339
DOS Shell 320
Easy draw 850
Emulcom 849
Fast Basic 885
Fortran 1390
GST Macro Ass. 590
GSTC Compiler 690
Habadex 740
Habamerge 399
Habaspell 490
Habaview 699
Habawriter 699
Hippo Concept 715
Hippo Pixel 385
K-RAM 350
K-Seka 460
K-Spread 455
Kissed 345
L'Expert 1390
Laserbase 990
Lattice C 990
M Copy 189
M-disk 125
Macro Ass 485

Miterm 305
Modula 2 1400
Music Studio 289
Mutil 390
Paint Works 349
Pascal 785
Print Master 349
Rythm 345
Soft Spool 125
ST Toolkit 299
Text Design 389
Textomat 445
Twin Pack 235
VIP 1750

THOMSON

MO6 2690
TO8 + Moniteur + Lect. Disk 5990
TO9+ 7490
QDD 850
Lecteur Disk 640K TO8 1990
Moniteur Mc 1250
Moniteur Coul HR 2490
Souris 350
Crayon Optique 120

JEUX

1815 135
Seme Axe 149 249
Affaire Vera Gruz 149 249
Aigle d'Or 149 249
Android 159
Beache Head 159
Billard 99
Carte ciel + S Tennes 245
Coliseum 139 239
Crystann 179
Dieux du Stade II 159 210
Dieux du Stade TO9 159 210
Dossier Boerhaave 149 249
Eliminator 99
FBI 189
Flipper 139
Football 219
Fox 149
Geste d'Artillac 239 299
Invasion 149
Karate 179 229
L'Evade de Tapiocatra 139
L'Heritage II 139 249
La Mine aux Diamants 148
Las Vegas 199
Lorran 129
Mandrakore 199 299
Meurtre a Grand Vites 149 249
Meurtre Atlantique 199 299
Mission Delta 159
Monopoly 169
No 10 + Beach Head 129 229
Nuit Templiers 139
Omega Planete Invisib. 199 299
Politik Pocker 99
Pulsar II 109 209
Reverse 99
Rodeo 199 299
Saphir 149
Sapiens 189 289
Scarfingers 229
Sorcery 149 209
Sortileges 169 239
Super Androides 179 239
Supertennis 169
Temple de quauhtli 189 279
Theme Astral 339
Toutankhamon 139 239
Tyrann 145
Vampire 169 239
Vol Solo 179 249
Way of the tiger 149

UTILITAIRES

Anglais Assimil 445
Assimil Allemand 445
CAO 490
Caractor 2 490
Colorcalc 890
Colorpaint 549
Cours de Solfege 299
Debug 249
Espagnol 1 Assimil 249
Espagnol 2 Assimil 249
Forth 399 499
Loritel 599
Minicalc 299
Multicalc 450
Pack Gestion 990
Pascal Base 339
Planning 599
Polyphonia 599
Prolog 850
Super Business 850

BON DE COMMANDE A RETOURNER A INFOMANIE 3, rue Perrault 75001 PARIS

Nom :
Prénom :
Adresse :
Tél. :

Machine :
Règlement : Chèque Mandant lettre Paiement à réception (en ajoutant 15F pour frais de remboursement).
Pour toutes commandes inférieurs à 250 F, participation de 20 F au port.
Désignation/Quantité/Prix :
Total :

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
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 les marrons glacés ou les calendes grecques, 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 bécasses).

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

NOM: PRENOM:

ADRESSE:

CODE POSTAL: VILLE:

TARIF C: N° de carte du Club obligatoire:

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

Règlement joint: Chèque bancaire CCP

21 FRANCS LA PLACE DE CINOCHÉ POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL!

Ça y est, U.G.C nous a donné son accord: le club est une espèce d'association, s'pas? Comme qui dirait un comité d'entreprise, s'pas? Ou un truc dans le genre syndicat-groupement-coopérative, s'pas?

Bref, si vous êtes membre du club, vous pouvez toute l'année, entrer dans les 221 salles U.G.C en bénéficiant du tarif réduit. ATTENTION: ça marche pour toutes les séances du lundi au jeudi inclus. Les vendredis, samedis et veilles de fêtes, ça fonctionne seulement jusqu'à 19 heures. Enfin, les dimanches, vous payez plein tarif l'après-midi jusqu'à la séance de 20 heures pour laquelle vous pouvez à nouveau bénéficier du tarif spécial. Pas mal, non? Pour commander, utilisez le bulletin ci-contre. Bulletin que vous retrouverez chaque semaine dans les pages du club.



Les tickets sont valables 6 mois.

BULLETIN DE COMMANDE A DÉCOUPER OU A RECOPIER: HEBDOGICIEL CINE, 24 RUE BARON, 75017 PARIS LE PRIX DE LA PLACE EST DE 21 FRANCS.

Les frais de port et d'expédition sont:
5,70 francs pour 1 à 25 places.
7,40 francs pour 26 à 50 places.
13,70 francs pour 51 à 150 places.
Attention: au delà de 150 places, faites plusieurs commandes selon le tarif ci-dessus.

Nom:
Prénom:
Adresse:
Ville:
Code postal:
Numéro de carte de club obligatoire:

Je désire recevoir des places de cinéma à tarif réduit, valables dans les salles U.G.C.:

PLACES à 21 francs =
Participation aux frais de port et d'expédition =
Total =

Règlement joint: Chèque bancaire CCP
Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après livraison des places U.G.C. Cette opération promotionnelle peut prendre fin sans préavis.

LISTE DES SALLES U.G.C. DANS LESQUELLES VOUS POUVEZ UTILISER VOS BILLETS À TARIF RÉDUITS

RÉGION PARISIENNE:	PARIS:	PROVINCE:	BORDEAUX:
U.G.C. Normandie, 3 salles.	PARIS	U.G.C. Ariet, 6 salles.	CLERMONT-FERRAND
U.G.C. Biarritz, 6 salles.	PARIS	U.G.C. Capitole, 6 salles.	GRENOBLE
U.G.C. Champs Elysées, 3 salles.	PARIS	U.G.C. Grand-Place, 5 salles.	LE HAVRE
U.G.C. Ermitage, 3 salles.	PARIS	U.G.C. Club, 5 salles.	LILLE
U.G.C. Boulevard, 5 salles.	PARIS	U.G.C. Ariet Concorde, 9 salles.	LYON
U.G.C. Odéon, 4 salles.	PARIS	U.G.C. Port-Dieu, 14 salles.	LYON
U.G.C. Danton, 4 salles.	PARIS	U.G.C. Cinéjournal, 5 salles.	LYON
U.G.C. Montparnasse, 4 salles.	PARIS	U.G.C. Concorde, 5 salles.	LYON
U.G.C. Rotonde, 3 salles.	PARIS	U.G.C. Capitoile, 8 salles.	MARSEILLE
U.G.C. Convention, 4 salles.	PARIS	U.G.C. Nancy, 5 salles.	NANCY
U.G.C. Gare de Lyon, 5 salles.	PARIS	U.G.C. Apollo, 7 salles.	NANTES
U.G.C. Gobelins, 7 salles.	PARIS	U.G.C. Club, 4 salles.	ROUEN
3 Secrétan, 3 salles.	PARIS	MARNE LA VALLEE	ROUEN
Grand Rex, 8 salles.	PARIS	U.G.C. Eden, 4 salles.	SAINT ETIENNE
U.G.C. Ariet, 6 salles.	PARIS	U.G.C. Eden, 6 salles.	STRASBOURG
U.G.C. Ariet, 4 salles.	PARIS	U.G.C. Capitoile, 6 salles.	TOULOUSE
U.G.C. Ariet, 6 salles.	PARIS	U.G.C. Variétés, 6 salles.	TOULOUSE
U.G.C. Molière, 3 salles.	PARIS	U.G.C. Majestic, 4 salles.	TOULOUSE
U.G.C. Ariet, 3 salles.	PARIS		
U.G.C. Carrefour, 6 salles.	PARIS		
U.G.C. Paris, 4 salles.	PARIS		
U.G.C. Les Flamands, 5 salles.	PARIS		
U.G.C. Avatic, 3 salles.	PARIS		

LES "STARS" SEH ★ ★

COMPTE PERMANENT S.E.H.
JUSQU'À 40.000 F. DE DECOUVERT
AUTORISÉ. Tél. vite au (1)46.21.01.00.
POUR OBTENIR UN DOSSIER D'INSCRIPTION
* sous réserve d'acceptation du dossier.

AMSTRAD 6128 COULEUR

4.449F

POUR
LES MEMBRES
DU CLUB
HEBDOGICIEL

COLLECTIVITÉS
ET
REVENDEURS
CONTACTEZ
CAROLE BILLORE
AU (1) 46.27.01.00



ATARI 520 STF

3.690F
POUR
LES MEMBRES
DU CLUB
HEBDOGICIEL

TOS EN ROM

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

ATARI 520 ST: 3.990 F. PRIX SPECIAL CLUB: 3.690 F.
AMSTRAD 6128 COULEUR: 5.290 F. PRIX SPECIAL CLUB: 4.449 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

Petites Annonces



CIGARILLOS EXTRA-FINS

AMSTRAD

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur monochrome, une extension mémoire de 64 Ko, 60 jeux (Sorcery, Commando, Ping-Pong, Rambo, etc.), une tonne de revues (Tills, CPC, spécial hebdomadaire Amstrad, Amstrad magazine, des superbes manettes de jeux. Le tout pour 2600F (valeur réelle : 4500F). Tél. 48 26 42 14, demande J-Charles.

ECHANGE sur disquette de nombreux logiciels Amstrad, vende crayon optique (The Electric Story Pen) : 200F. Contacter M. Pelou Laurent ou Philippe, 16, rue Bouju, 49400 Saumur. Tél. 41 67 21 73.

VENDS 5F pièce ou échange plus de 600 logiciels sur cassettes pour Amstrad 464, possédés les meilleurs : (Bomb Jack 2, International Karaté, Ski Combat, M.G.T. etc.). S'adresser à Leibold Eric, 19, rue de la Cour, 57360 Arnaville (Moselle). Tél. (16) 72 01 98.

Achète lecteur 5" 1/4 Vortex. Vends disquette 3" (jeux, utilitaires). S'adresse à Vincent Marchand, Impasse Sainte-Colle, 63260 Aigue Perse. Tél. (16) 73 62 47.

VENDS magnéto K7 pour Amstrad 6128, 350F. Mr Coman, Peigus Ansoùs, 84240 La Tour D'aigues. Tél. (16) 90 79 24 05.

VENDS CPC 464 moniteur couleur, logiciels K7. Prix 3200F. Tél. (16) 73 91 24 19.

VENDS CPC 464 couleur, jeux 2500F. Thierry à Servon / Villaine. Tél. (16) 99 00 18 23.

VENDS Amstrad 464 couleur, très bon état avec joystick, 50 jeux, logiciels originaux, Version Cale, Budget Familial, Skyfox, etc. 180 disquettes utilitaires et jeux (300 jeux environ), vidéo à 4500F. Tél. (16) 90 22 44 60 en Seine-et-Marne.

ATARI
ECHANGE logiciels pour 520 ST, jeux et utilitaires (nouveautés, St Karate, Chess 3D etc.), recherche Megamax c, doc. Tél. 46 27 31 62.

ATARI 800/130 XE environ 1000 programmes à échanger ou à vendre. Réponse assurée. Teigny J.F., 4 place de la Sapinière, 94470 Boissy St Léger.

VENDS Atari 800 XL péritel 800F, drive 1050 1000F, 6 jeux cartouche 250F, 10 jeux originaux disquette 400F. Tél. (16) 59 93 00 80

ECHANGE programmes pour Atari 520 STF, langages, utilitaires ou jeux. Contacter Dominique Rohart, 2, rue Leo Lagrange, 59185 Provin. Tél. (16) 20 86 74 92, après 19h.

VENDS logiciels originaux pour Atari XE/XL. Liste sur demande (joindre un timbre pour réponse). Boissenin Thierry, 12, rue de la Forêt, 25130 Villiers Le Lac. Tél. (16) 81 68 08 19, de 19h30 à 21h.

VENDS Atari 520 STF, Roms, disquettes. Le tout sous garantie de 10 mois : 3800F, demande Jean-Marc au 42 28 22 04 (Paris).

COMMODORE

VENDS imprimante MPS 801, Rom Maj/Min, accentuées, 50 car/Sec, largeur réglable 80 colonnes. Prix 1000F à débattre. Tél. 47 36 94 23.

*ECHANGE dernières nouveautés sur C64/C128 : tous renseignements sur (16) 30 56 07 50. Vends cartouche Fastload pour seulement 150F, n'importe quelles éproms à programmer, pas de problème : 10F pièce, vends schéma divers (Fresse, câble minitel, cartouches etc.), renseignement avant 20h (16) 30 64 48 28, cherche cartouche expert ou isepic, achat ou échange. Recherche originaux sur disques et cassettes, renseignement sur même numéro./NDLJC : Ça faisait longtemps qu'on m'avait écrit une aussi jolie missive... Fait dire qu'en c'moment j' parle pas beaucoup, l'inspiration me manque.

ECHANGE nombreux jeux (+ 350) pour Com mode 64, possédés Power cartridge. Nombreux nouveautés, attends vos lettres. Thierry Digne, Ourches, 26120 Chabreuil.

CHEPAC imprimante pour C64 1000F maximum, envoyer documentation technique à De Vellis Philippe, 140, avenue de Verdun, 92130 Issy Les Moulineaux.

VENDS C64 péritel, lecteur K7 1530, joystick quickshot II, auto formation au Basic (1 livre, 2 K7), environ 110 jeux (Summer Games I et II, Winter Games, Beach Head, Hacker, Exploding Flat, Solo Flight, Soccer, Fort Apocalypse, Ghostbusters, etc.), parait état, peu servi (fin 08/85). Prix port payé : 2800F. Demander Stéphane au 99 42 03 62, après 20h ou au week-end.

VENDS CBM64, 1 lecteur K7, 1 lecteur de disquette 1541, 1 moniteur couleur SV7900, docs, 2 joysticks, tous les câbles qu'il faut. Le tout 5400F, prix à débattre. Je vends aussi de nombreux jeux (Mandrags, Summer Games, Skyfox, Green Beret, Commando). Téléphonez au 42 94 04 30, demandez Stéphane, de 18h30 à 21h30, tous les jours.

VENDS Commodore 64, lecteur K7, lecteur disquette, moniteur monochrome, interface pal/péritel, joystick, 80 jeux sur disquettes (Summer Games, Cauldron, Exploding Flat, etc.), 2 livres : 4300F. Contacter Christophe Salomon, 1, rue Pleyel, 75012 Paris. Tél. (16) 46 28 92 62, entre 18h et 20h.

ECHANGE nombreux jeux et Game Killer contre souris (C64 ou 128), possédés nombreuses nouveautés (Tass Time, 1942, The Pawn, Marble Madness). Téléphonez à Emmanuel au 42 26 60 06.

ECHANGE nombreux jeux sur C64 sur K7 uniquement, j'ai un stocké environ 200. Envoyez vos listes à l'adresse suivante. Pierrick Halgand, 25, bis rue Jules Ferry, 42250 St Brevin. Réponse assurée.

VENDS C64 pal péritel 1000F, vends aussi plus de 400 programmes 5F pièces. Contacter Nicolas Cavoleaux 155, boulevard V.Auroit, 75013 Paris. Tél. 45 85 05 33.

MSX

Vend une extension 64K MSX, état neuf : 4 mois : 400F, le logiciel de dessin Eddy II : 250F, le Trackball Cat (5 mois jamais servi) : 350F. Ou Eddy II, Cat pour 500F. Si vous êtes intéressé téléphonez-moi au (16) 27 81 53 ou écrivez à Mr. Eric Boer, 14, rues des Laquettes, 59440 Avesnelles.

ECHANGE jeux pour MSX en K7 uniquement. Lepas Stéphane, 18, Grande Rue, 76490 Caudbecq En Caux.

VENDS MSX Sony HB 501 F (sous garantie), moniteur monochrome, 25 logiciels revues, cordon joysticks. Prix 3000F. Tél. (16) 1 39 13 73 60. Demander Mr. Jean-Marie Deshous.

VENDS MSX Yano DPC 64, magnétophone, Data Recorder Yano, 45 jeux en cartouches (Goonies, Knightmare, Yie Ar Kung-Fu, etc.) et K7 (Mandrags, Sorcery, Alien 8, Héro, etc.) originaux, Eddy II, C.A.T., Vale Informatique, livres et revues MSX. Cube de l'ensemble les 14.000F, vendu 6000F. Tél. (1) 39 82 36 74, après 18h30, demander Michel.

VENDS CX15 M, extension 64K, séquenceur YRM 301, drive 5.25", livres, jeux, assembleur, logiciels, matériel acheté en octobre 86, garanti 1 an, valeur 8500F, vendu 8800F le tout (possibilité vente séparée). Tél. 42 30 33 09, demander Yves aux heures de bureau.

ORIC
VENDS Atmos K8 Ko, adaptateur, TV noir et blanc, lecteur de disquette Jamin 1 + 5 disquettes et Orignaph, lecteur de cassettes, jeux en cassettes, tous les cordons et alimentations, plan et composant pour réaliser carte d'accès à la Ram Overlay, livres pour Atmos (une dizaine), cordon imprimante, ordinateur PC 4 (Tandy), le tout 3000F (port non compris), pour tous renseignements. Tél. 94 23 02 17 (vers 20h), et demander Franck.

ATMOS VENDS logiciels (+ 160), 20F pièce et 100F les 6 pièces. Echange notices de divers logiciels. 220F la page. Ecrire à Franck Dupont, Vieux Ch du Pont Jeanne d'Arc, 77144 Montevrain (envoyez une enveloppe timbrée).

VENDS Oric Atmos péritel 20 K7 (200 jeux) 950F magnéto K7 spécial Oric 215F, Conan Peigus Ansoùs, 84240 La Tour D'Aigues. Tél. (16) 90 79 24 05.

VENDS Oric Atmos 48K, plus de 100 logiciels, 12 Hebdos, 3 Théor, autres revues, livres. Le tout 1000F à débattre. Laurent au (16) 74 58 78 22.

VENDS Atmos, imprimante GP 50A, logiciel et livres en abondance, pour seulement 1999F, vente séparée possible. Philippe Brocard, 80, avenue Netter, 75012 Paris. Tél. 43 46 91 12.

ECHANGE programmes pour Amstrad CPC 464 sur K7 uniquement. Possédés également numérotés. Demander Stéphane au (16) 75 25 41 43, vous pouvez aussi m'écrire, Rey Stéphane, Quartier "Les Picouss", Vauvauys La Rochelle, 26400 Crest.

VENDS Oric Atmos 48K avec alimentation, câble péritel, magnétophone avec câble, 11 K7 de jeux dont 4 K7, 7 manuels et livres de programmes. Le tout en excellent état : 1500F. Ecrire à Thiveyart Thierry, Lagrave de Peille, 06440 L'escarène, ou tél. au (16) 93 79 93 95, vers 19h.

SPECTRUM

VENDS Spectrum plus (48 K), dans l'emballage d'origine (révisé et garanti). Il possède les interfaces 1 et 2 plus l'interface péritel. En outre il a une imprimante (Seikossa GP 50 S), qui est aussi révisée et garantie, plus un rouleau de papier. Toujours plus... deux microdrives avec six microcassettes, deux manettes de jeux plus douze cassettes de jeux (assembleur, désassembleur, Cookie, Pass, etc.), des livres (quatorze au total et plus docs). Le tout bien sûr avec les cordons, l'alimentation et le magnétophone à cassettes. Prix 4000F. Tél. (16) 78 79 14 67, prix à débattre.

VENDS Spectrum, 48 Ko, cause double emploi, jamais servi, avec adaptateur NIB et logiciels (Alchemist, Sabre Wilf, Atari Aces, Stokers, Interceptor Cobalt, Jet Set Willy, Psytron) : Prix 800F. Mr. Bec Xavier, 23, rue de la Fablie, 10800, St Julien Las Villas. Tél. (16) 25 49 60 85 le week-end.

RECHERCHE pour école programmes utilitaires, techniques, pédagogiques pour Spectrum 48K et Sinclair QL. Recherche également traduction française manuel Tasword Three. Ecrire à Senet J.M. rue R. Destrebéq, 9707 Grandmetre Belgeique.

VENDS pour ZX Spectrum, interface ZX3 250F, interface ZX1 et lecteur microdrive avec 2 microdisquettes 100K : 600F, nombreux livres et K7 originaux. Echange aussi nombreux logiciels (1100) liste sur demande. Ecrire à R. Lepescheux, 8, rue Richemont CH 110, 75013 Paris.

RECHERCHE imprimante pour Spectrum 48 Ko (type Seikossa GP 506 ou GP 100) ou autre mais que mais qui se branche directement. Ecrire à Mr. Dasvilla Tiro, 3, rue A. Briand, 64700 Bayonne. Tél. (16) 59 55 78 57, après 20h.

VENDS ZX Spectrum 48 Ko, péritel, interface joystick Kempston, 1 joystick Quick shot "pro", 40 livres et revues, environ 150 logiciels de 1° choix, 1 magnéto K7. Le tout est sous garantie jusqu'en février 87. Prix extra de 1700F à débattre. Valeur réelle 4000F. Ecrire à Mr. Dasvilla M., 3, rue A. Briand, 64700 Bayonne. Tél. (16) 59 55 78 57, après 19h30.

VENDS ZX Spectrum, avec 25 jeux (Bruce Lee, Glass, Vox, etc.), revues (Hebdomadaire, Sinclair programmes, Popular Computing Weehly) : Prix 1200F, vende uniquement dans la région du Nord, Logie Marc, 74, rue des Martyrs de la Résidence, 59160 Lomme. Tél. (16) 20 92 42 30.

TEXAS

VENDS Texas Instruments T1994/A, avec cordon péritel, magnéto K7 avec cordon, Basic Etendu, 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, Financier, et plein de jeux, utilitaires), et K7 Hebdogiciel "La Rubis Sacré" : 1800F. Tél. (16) 87 53 52 37.

VENDS T1994/A, prise péritel, alimentation manettes de jeux, Basic étendu avec manuel, 5 modules (Parsec, Invaders, Video Games 1, Tombstone City, Indoor Soccer), 2 manuels de pratique du T199, câble magnétophone, programmes sur filles et sur K7. Le tout : 1900F, écrire à Thiveyart Thierry, La Grave De Peille, 06440 L'escarène ou tél. (16) 93 79 93 95, vers 19h.

THOMSON
VENDS logiciels originaux pour MOS-T07-70, Super Tennis et Pulsar 2. Prix 80F les 2, logiciels éducatifs ronds des chiffres et Alphabet. Prix 80F les 2. Contacter Mr. José Beyeart, 1, place du Coteau, 77500 Chelles.

ECHANGE logiciels pour MOS (numéro 10, Super Tennis.), joindre une liste. Réponse assurée. Jeanneau Mathieu, 04 BP 322 Abidjan 04, Côte d'Ivoire.

VENDS Vectrex, K7 Cosmic-Chan pour 500F, vends VCS Atari, K7 Défendeur pour 300F, vente uniquement dans la région du Nord. Zofie Marc, 74, rue des Martyrs de la Résidence, 59160 Lomme. Tél. (16) 20 92 42 30.

CHERCHE CB 22 au 40 canaux, antenne et tranço 400F à 500F. Tél. (16) 35 34 44 98. Demander Patrice (urgent) cause départ.

VENDS jeux pour MOS, Pictor 200F, Mission Delta 90F, Crocky II 60F, World War III, 40F, et carte de France 40F, ou le tout pour 380F. (au lieu de 430F, soit 50F d'économie). Si vous êtes intéressé, téléphonez au 89 45 70 37, après 19h, ou écrivez à Klein J.C.M., 3, rue des Vergers, 68390 Sausheim.

T07 70 en K7 "La Geste d'Artillerie" ou échange contre 500 cubes ou Runway et vends "Sapiens" en K7 pour T07, T08, MO5 et MO6 ou échange contre Vampire ou n° 10. Tél. 40 65 47 57.

VENDS cassetophone pour ordinateur de marque Philips, modèle D6000, cause double emploi-tan. Prix 300F, vends numéros d'Hebdogiciel : 13, 14, 32, 36, 37 et 47 à 77, bon état général, 6F le numéro. Le tout à 200F. N'hésitez pas à téléphoner pour débattre, demander Yannick au 46 87 81 59.

VENDS T07/70 état neuf, basic, clavier mécanique, magnéto cassettes, contrôleur son et musique, originaux sur K7, 1 livre. Prix 2000F si possible région Cherbourg. Tél. (16) 33 52 77 06.

VENDS T07/70, cartouche basic, lecteur K7, extension musique et jeux, 2 joysticks, nombreux jeux : 3300F à débattre. Dorrier Yvon, Rue du Coteau, Auxon, Dessus, 25870 Geneuille. Tél. 81 58 77 80 après 19h.

VENDS T07, magnéto, 16K, programmes, livres basic 2000 F. Fauquez Hervé, Courbepine, 27300 Bernay. Tél. 32 43 23 51.

VENDS MOS, magnétophone, extension musique et jeux, joysticks, nombreuses revues, nombreux logiciels, cube basic, housse excellent état 2500F. Lenoir David, 78, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. 42 63 37 74.

VENDS MOS, lecteur de K7, crayon optique, logiciels FBI, Business, Micro jeux, livres. Le pratique du MOS niveau II, tout sur le MOS, La Découverte MOS, Boîtes à outils pour MO5 et T07/70, MOS T07 vos programmes, 102 programmes pour MO5 et T07/70, une cinquantaine de très bons programmes. Le tout en très bon état : 3000F (valeur + de 4500F). Ludovic au (16) 96 70 05 10, le week end uniquement.

VENDS Thomson MO5, connecteur de bus, Mégabus, clavier mécanique, lecteur enregistreur de programme sur K7 une manette (quick shot II), manuel d'utilisation, 10 jeux (Vampire, Super-Tennis...), état neuf, vendu pour raison familiale 2500 F. Contacter Jérôme Amilhastr au 67 44 12 10. Lot Le Versailles Rue du Bas Grezac, 34700 Lodeve.

VENDS T07/70, Basic 10, Caractor II, traitement de texte, fichier, Fox, Aigle d'Or, Eliminator, Pulsar II, Strip Pocker, extension basic, lecteur de cassettes, extension pour 2 joystick Atari, plus un Quickshot II. Prix 2000F (valeur plus de 5000F) s'adresser : Hervé Jeannick. Tél. (19) 49 6341 30 238 après 17h30.

VENDS MOS, ODD, 5 disquettes, LEP, contrôleur manettes, crayon optique, Pictor, K7 jeux, L'Aigle d'Or, Météo 7, Pingo, Pilot, Mission Delta, Pulsar 2, Eliminator, Chopfiter, nombreuses revues et nombreuses K7, etc. Prix 4200F. Tél. 84 66 02 15.

VENDS unité centrale T07/70, lecteur enregistreur de programmes, interface jeux et musique modèle II (pour manettes), 2 manettes Quickshot I, lecteur de disquette 2, 8 pouces, cartouches basic 10, nombreux jeux, cartouches Pictor, Motus, Gemini, Echo T07, Logicod T07, aliumin, cassettes jeux mondragore, poseidon, L.I. Intru (aventure), T. oul 57, Kaneclua, cyber-tilt, cocktail micro jeux et II, challenge voile, disquettes jeux aigle d'or, mini-bridge, histoire de théâtre, disquettes programmées et vierges (14), cassettes pleines de programmes, prix total 9500 F, le tout à 4000 F. Contacter Hervé au 42 88 03 93, dans les Bouches du Rhone (13).

VENDS ZX81, 16 K, clavier abs logiciels, interne, control 30, Defender, 3D, Formule 1, ZXAS et ZXDB (Bug-Bug), le livre micro gestionnaire pour Sinclair. Le tout pour 350F. Tél. 42 51 03 94 entre 19h et 20h.

VENDS ou échange contre un ordinateur différent ZX 81, extension mémoire 16 Ko, 2 cassette de jeux (32 environ), assembleur, désassembleur, manuel d'utilisation et d'utilisation, livre contenant 18 programmes pour ZX 81, câble télévision (2 mètres), cordons magnétophone, clavier Qwerty. Prix 600F le tout, ne peut être vendu à part. Tél. (16) 62 37 61 79.

VENDS ZX81 à faire réparer, quelques touches ne répondent plus : 90F. 32K Ram pour ZX81 300F, 10 livres : 350F. K7 Simulateur de Vol et Gulp 2 : 60F ou le tout pour 700F. Sébastien au (16) 40 98 13 59 après 18h30.

VENDS ZX81, extension mémoire 32K, haute résolution, jeu phique, clavier et quelques programmes (Assembléeur Artic, Fast bacad moniteur), le tout 750F. Cyrille Saada. Tél. (1) 42 24 75 25.

ECHANGE ZX 81, extension 16 Ko, clavier mécanique manuel, livre, 70 programmes pour ZX 81, listings, revues, le tout dans une valise pratique cause tout contrôleur de poche. FX 0009 G, HP 41 CV, PB, ou je le vends 800F. Olivier Bras, 11, route du Mazat, 43400 La Chambon Sur Lignon ou demander Olivier au 71 59 25 15.

VENDS Sinclair ZX81, extension mémoire 16K, clavier mécanique, synthèse vocale, carte d'utilisation, Livres (Pilogz votre ZX81, initiation au langage d'origine. Vous d'achat en 83 : 3100F, vendu 1200F. Tél. 48 32 22 41.

DIVERS
VENDS ordinateur EXL 100, 1 an très bon état, écran monochrome, console infra-rouge, 3 programmes dont 2 jeux, 3 logiciels, livre 25 programmes, guide, lecteur de cassettes 1800F. Tél. (1) 30 38 13 37, après 18h, (région parisienne).

VENDS disquettes 5 1/4 et 3/2, 5 1/4, SFSD : 50F la boîte de 10, SFDD 65F, DFDD 80F, 3/14, SFDD 190F, DFDD 240F. Contacter Benjamin au 45 27 28 35, après 18h30.

VENDS Canon X-07 16 Ko, 1 carte XM-100 4 Ko, 1 carte moniteur, imprimante X-710, magnéto X-730, câbles magnéto, minitel et série, alimentation secteur, 140 programmes sur cassettes (dont tableur, fichier, assembleur, etc.), 1 très nombreuse documentation (2 livres sur programmation en LM du X-07, 2 livres de programmes, revues du club T7). Le tout 6000F. Ecrire à Michel Trefouin, Impasse du Moulin, 76410 Cleon. Tél. (16) 35 77 59 30.

ECHANGE jeux sur disquettes uniquement, échange possible contre tout périphérique (ex : 100 jeux contre crayon optique.). Envoyer vos propositions à Verjat Dominique, 1, rue Jean Macé, 80470 Ailly S/Somme. Tél. (16) 22 51 85 73.

VENDS Canon V20 MSX, moniteur mono, imprimante Philips 80 colonnes, (le tout sous garantie), 2 joysticks, logiciels, books et revues et Hebdo, Spectravideo SV 318, 64 K, drive CP/M 5 1/4, le tout : 4000F. Pascal Mazzaggio au (1) 47 72 90 72.

VENDS adaptateur pal péritel Oscar P 8020, alimentation, câbles : 300F, entrée : vidéo composite pal (son et vidéo séparés (C64)), sortie : RVB, vends aussi Hebdogiciel n° 65 à 145 : 5F pièce, ainsi que ordinateur individuel n° 18 à 77 : 5F pièce. Contacter Sébastien au (1) 30 62 64 59.

VENDS lecteur de disquettes 3.5 pouces MSX, état neuf, prix à débattre. Téléphonez à Picard Olivier au 45 07 27 91.

RECHERCHE et échange contre nombreux logiciels, Simulateurs de Vol : Skyfox, Strike Force Harrier, Dambusters, Myrdinn Flight, Thomas Hawk, Acrojet, sur K7, Recherche aussi livre sur langage machine et le graphisme en assembleur. Contacter Frédéric Sotari, La Montalguet, 13590 Meyreuil. Tél. (16) 42 58 16 70.

VENDS imprimante Epson LX-80, neuve, en carton d'origine, jamais servi, cause double emploi, convient pour Apple, Atari ST, IBM, permet la copie d'écran minitel avec cordon spécial fourni. Manuel en français. Prix avec le tracteur compris 2300F. Demander Daniel au (16) 39 80 20 47, le soir après 19h.

VENDS Dragon 32, magnéto K7, joysticks, jeux, synthésiseur vocal, doc. Le tout 1800F. Tél. (16) 39 71 07 89, Pascal, Vernoillet/Vivelines.

ACHETE jeux pour CBS de 40 à 60F selon les titres. Recherche particulièrement, Patoufs, Popeye, Time Pilot, Rock Revenge, One And One, Buck Rogers, Decathlon, Donkey Kong Junior, Illusion, Miner 2049, et recherche en assembleur. Contacter Frédéric Sotari, La Montalguet, 13590 Meyreuil. Tél. (16) 42 58 16 70.

VENDS imprimante Seikossa GP 500 : 1750F. Fava André, 63, rue C. Gonneau, 77140 Nemours. Tél. 64 28 86 66.

Superkaz Vends compatible PC Toshiba 2100, 2 drives 3 pouces 1/2, vieux de 3 mois, Lotus 1.2.3 et divers. 15.000F, moins de 50 % du neuf because départ service : 40F, le 46 28 07 75, demander Gilles ou Jean.

VENDS état neuf ordinateur EXL 100, moniteur monochrome, lecteur de cassettes, deux joysticks, dix logiciels sur cassettes, trois logiciels sur cartouches. Prix 2000F. Tél. 42 38 66 22 poste 395, après 17h. Mr. Stéphane Mira 10, avenue de la porte d'Auberville, 75019 Paris.

VENDS 48 Hebdos (n° 37, 45, 64, 66, 76, 104, 138) : 235F, 2 Théorics (n° 15, 18) : 15F, jeux (Xenon 3, 3D Fongus, Marc, S.A. Breakout, Hopper, Centiped, Onemunch, Retour Genius, M.G.V.) : 380F, utilitaires (moniteur 1.0, Monasm I, Lorigraph, Oric Calc) : 230F, possibilité d'échange (cherche Karate, Rat Spat, 2815, ou Strip Pocker, 3D Munch, A View to a Kill), don d'un Antidragon tout langage peu gourmand (K7) 7 options dont déplacement de blocs (K7). Tél. (16) 39 61 55 99, après 19h. Demander Jean-Yves.

ECHANGE moniteur 6128 monochrome, péritel, une boîte de dix disquettes, logiciels, contre moniteur 6128 ou 684 couleur. Tél. 48 91 24 08, après 18h.

VENDS TRS80, couleur 64Ko avec système Dos, une unité disquettes (vierges et avec programmes), imprimante GP115, magnéto, K7 (jeux et programmes), importante documentation. Prix du tout 5500F. Tél. (16) 63 35 39 33 demander Jean-Marie

520 STF Cherche correspondants pour achats ou échanges de logiciels (si possible sur Lyon) Ecrire à J. Bernard Crozet, 25, rue J. Broquien, 69006 Lyon. Tél. 78 24 47 55.

Othello, la Fédération Française d'Othello organise un tournoi réservé aux micro ordinateurs, pour tout renseignement, contacter F. Aguilon, 4, rue Raie Tour, 91240 St-Michel/Orge. Tél. (1) 69 01 75 87.

ECHANGE logiciels, notices, schémas, CPC 464, 664, 6128 Ecrire à Christian Miramont, 2, Charle-Crepin, Nazelles-Négron, 37530 Amboise



THOMSON

ACHETE jeux ou utilitaires sur K7 pour Canon X.07, réponse assurée, écrire à Maadoune Amar, 132, rue du Limousin, 73000 Chambéry. Communiquiez-moi votre numéro de téléphone.

ECHANGE nombreux programmes (64, 1541, échange contre programmes, imprimante, modem, moniteur et recherche moniteur couleur à bas prix. Demander Gilles au 47 45 32 75 ou Laurent au 46 84 32 71 (soir et samedi).

VENDS T07, extension 16 et 8 K, Lep, extension jeux, 2 manettes, cartouches (Basic, Trapp, Pictor), plus de 70 logiciels (Sorcery, Vampire, Karaté, Vol Solo, Mandragora etc.), nombreux livres et revues. Tél. (16) 40 30 13 35 entre 17 et 20h.

VENDS T07/70, cartouche basic (ODD, manuel ODD, disquettes vierges, magnétophone, contrôleur de manette de jeux, 2 manettes de jeux, jeu : Invasion, Orbital Mission, I.L. Intrus, Aigle d'Or, Histoire De Théâtre, livres informatiques. Pour tout renseignement envoyez une lettre à Michel Martial, 2, rue, du Bois, 57220 Boulay, envoyer aussi un timbre à 2,20F pour la réponse.

VENDS MOS 2590F, Lep, ODD, 2 manettes, crayon optique, Mégabus, nombreux logiciels sur K7 (Sorcery, Fox, Sortilèges, Pulsar II, etc.), prix à débattre. Xavier au (1) 34 69 84 27 (Val D'oise) après 18h30.

VENDS T07, extension 16 Ko, lecteur K7, basic, jeux (dont G4I, Pulsar 2, Sorcery), livres (un paquet), revues (un paquet), plein de programmes. Le tout pour 1550F. Tél. (1) 34 87 57 35.

VENDS Thomson T07 clavier mécanique, cartouche basic 1.0, lecteur K7, extension musique et jeux, 2 joysticks, nombreux jeux dont, Semé Axe, Sortilèges, Chopfiter (cart), numéro 10, Scrabble, Air Attack, Colorpaint (cart), nombreuses revues sur le T07 70. Valeur 5500F, laissés 3000F. Tél. 90 38 25 87 (journal), 90 20 79 36 (soir).

VENDS Thomson MO5, Lep, ODD, 2 manettes, crayon optique, Mégabus, nombreux logiciels sur K7 (Sorcery, Fox, Sortilèges, Pulsar II, etc.), prix à débattre. Xavier au (1) 34 69 84 27 (Val D'oise) après 18h30.

VENDS T07, extension 16 Ko, lecteur disquettes, télévision

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



LES DURS ONT DES ORTEILS



SUITE DU N°162

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG PUIS ENVOI

```

4200 REM DATAS
4210 REM
4220 REM [CHUTE :TRAPPE OUVERTE]
4230 REM
4240 REM
4250 NRJ=NRJ-1:GOSUB 4350
4260 FOR W=Y TO Y+23
4270 PUTSPRITE 9,(X,W),5,IM
4280 NEXT :Y=W
4290 RETURN
4300 REM -----
4310 REM
4320 REM [AFFICHAGE ENERGIE]
4330 REM
4340 REM
4350 IF NRJ>16 THEN NRJ=16
4360 PLAY"S10M3000T255 01AD"
4370 LOCATE 13,1
4380 PRINT LEFT$(" ",NRJ);:IF NRJ=16 THEN RETURN ELSE PRINT " "
4390 IF NRJ=0 THEN GOTO3190 ELSE RETU
RN
4400 REM -----
4410 REM
4420 REM [MUSCULATION]
4430 REM
4440 REM
4450 PUTSPRITE 9,,9,6:SPRITE OFF
4460 Q=1
4470 FOR I=1 TO 10:Q=Q+16
4480 IF I MOD 2=0 THEN IM=13 ELSE IM=
6
4490 PUTSPRITE 9,(X,Y),9,IM
4500 BEEP:VPOKE 8205,Q
4510 NEXT
4520 NRJ=NRJ+3:Y=Y+8
4530 GOSUB 4350
4540 VPOKE 6144+INT(X/8)+(Y/8)*32,32
4550 V=Y-B:SPRITE ON
4560 RETURN
4570 REM -----
4580 REM
4590 REM [AFF. POINTS]
4600 REM
4610 REM
4620 SC=SC+100
4630 VPOKE 6144+INT(X/8)+(Y/8+1)*32,3
2
4640 IF PLAY(1)<>0 THEN PLAY"S10M2000
T255 06AB"
4650 LOCATE 10,22:PRINT USING"*****";
SC
4660 IF SC<0 THEN GOTO 3190
4670 RETURN
4680 REM -----
4690 REM [VIE SUPPLEMENTAIRE]
4700 REM
4710 SOUND 8,12: SOUND 1,0
4720 Z=113
4730 FOR I=1 TO 20
4740 SOUND 0,I:VPOKE 8196,I
4750 IF INOD 2=0 THEN S="VIE SUPPLEMEN
TAIRE !!!"ELSE S=""
4760 LOCATE 6,11:PRINT S$
4770 NEXT
4780 SOUND 8,0
4790 VPOKE 8196,209:VIE=VIE+1
4800 LOCATE 13,21:PRINT USING"***";VIE
4810 VPOKE 8199,177:VPOKE 8198,177
4820 SPRITE ON
4830 RETURN
4840 REM -----
4850 REM
4860 REM [VICTOIRE !!!]
4870 REM
4880 FOR I=1 TO 1000:NEXT
4890 SCREEN 0:WIDTH 40:COLOR 15

```

```

4900 SOUND 8,12: SOUND 7,104
4910 FOR I=1 TO 5: SOUND 1,I
4920 FOR J=50 TO 100
4930 SOUND 0,J:NEXT
4940 NEXT: SOUND 8,0
4950 V$(0)="BRAVO !!!"
4960 V$(1)="Vous avez réussi !!!"
4970 V$(2)="Allez vite rejoindre votr
e amie !"
4980 A=0
4990 FOR I=1 TO LEN(V$(A))
5000 A$=MID$(V$(A),I,1)
5010 FOR J=80+A*80 TO 45+I+A*80 STEP-
1
5020 VPOKE J,ASC(A$)
5030 VPOKE J+1,32:NEXT
5040 NEXT
5050 A=A+1:IF A<3 THEN GOTO 4990
5060 FOR I=1 TO 1500:NEXT
5070 CLS
5080 LOCATE 3,2:COLOR 7
5090 PRINT"Mais elle ne veut plus de
vous,vous n'avez pas été assez effica
ce !"
5100 PRINT" Oui,vous avez raison de
penser que ce sont "
5110 FOR I=1 TO 4000:NEXT
5120 COLOR 4:LOCATE 4,8
5130 PRINT" TOUTES DES CHIENNES,SAUF
MAMAN !!!"
5140 LOCATE 1,20
5150 PRINT"SCORE:";SC
5160 END
5170 REM -----
5180 REM [1]
5190 DATA 5,0,31,16,0,31,13,0,31,10,0
,31,7,0,31,4,128
5200 DATA 7,7,12,20,16,10,7,13,10,24,
13,15,16,10,12,5,7,9,9,4,6,26,48
5210 DATA 5,2,15,20,18,29,12,2,9,29,6
,176,8
5220 DATA 0,16,216,112,24,2
5230 DATA 1,40,223,88,148,3
5240 DATA 2,216,40,64,202,-2
5250 DATA 3,224,41,40,200,-3
5260 DATA 6,23,7,16,10,6,13,20,16,5,1
6,3,10
5270 DATA 24,136
5280 REM -----
5290 REM [2]
5300 DATA 5,0,31,4,0,31,7,0,31,13,0,3
1,16,0,31,10,168
5310 DATA 7,7,9,4,10,12,28,4,6,10,7,9
,24,10,12,0,13,15,15,16,10,18,80
5320 DATA 4,3,6,30,9,4,12,22,15,176,0
5330 DATA 2,16,240,40,80,2
5340 DATA 9,240,16,64,160,-4
5350 DATA 1,14,240,87,120,3
5360 DATA 10,224,16,112,200,-1
5370 DATA 6,6,7,22,7,26,10,16,10,12,1
3,20,16
5380 DATA 24,136
5390 REM -----
5400 REM [3]
5410 DATA 5,0,10,4,12,24,7,11,26,10,1
0,20,13,9,30,16,145
5420 DATA 5,4,6,15,7,9,20,10,15,12,16
,18,10,10,12,25,160
5430 DATA 4,13,6,15,9,18,12,23,15,40,
1,22,9,48
5440 DATA 0,88,192,40,126,1
5450 DATA 11,208,88,64,102,-2
5460 DATA 2,88,202,88,148,3
5470 DATA 3,240,88,112,190,-1
5480 DATA 4,19,7,16,10,15,13,21,13
5490 DATA 24,136
5500 REM -----
5510 REM [4]
5520 DATA 5,0,12,4,5,19,7,5,24,10,4,2
7,13,0,30,16,145
5530 DATA 6,4,6,10,13,15,26,10,12,5,1
3,15,11,16,18,20,7,12,16,240
5540 DATA 5,18,6,11,9,22,12,8,15,16,15
,40,1,22,9,48
5550 DATA 10,48,144,40,72,2
5560 DATA 3,160,48,64,128,-2
5570 DATA 1,56,200,88,66,2
5580 DATA 9,216,8,112,16,-4
5590 DATA 4,12,7,13,10,19,13,14,16
5600 DATA 24,136

```

```

5610 REM -----
5620 REM [5]
5630 DATA 7,4,6,14,7,9,5,7,12,27,10,1
2,8,10,12,16,13,15,13,16,10,14,48
5640 DATA 6,25,6,7,9,23,9,12,12,15,15
,4,18,145,2,18,6,12,15,161
5650 DATA 1,180,32,40,38,-2
5660 DATA 2,112,224,64,116,4
5670 DATA 9,220,64,88,96,-2
5680 DATA 0,80,140,112,90,2
5690 DATA 3,26,10,18,13,11,7
5700 DATA 24,136
5710 REM -----
5720 REM [6]
5730 DATA 12,0,7,4,3,15,7,21,30,7,3,3
0,10,3,15,13,21,30,13,3,30,16,17,19,1
1,17,19,12,17,19,14,17,19,15,17,19,13
,87
5740 DATA 9,4,6,5,7,9,14,13,15,14,7,9
,22,13,15,22,10,12,4,10,12,20,16,18,8
,16,18,25,161
5750 DATA 5,20,6,10,12,29,15,10,9,5,1
5,145,2,25,12,7,9,48
5760 DATA 9,120,24,40,80,-2
5770 DATA 2,20,220,64,90,5
5780 DATA 10,126,21,88,120,-3
5790 DATA 1,160,220,88,184,2
5800 DATA 4,9,7,12,10,24,10,10,13
5810 DATA 24,136
5820 REM -----
5830 REM [7]
5840 DATA 13,0,20,4,0,20,16,3,20,7,3,
20,10,3,20,13,22,25,5,22,25,6,22,25,8
,22,25,9,22,25,11,22,25,12,22,25,7,22
,25,10,49
5850 DATA 6,4,15,27,7,9,5,10,12,10,13
,15,5,16,18,22,16,18,8,161
5860 DATA 5,18,6,7,9,15,12,10,15,25,1
5,145,2,15,15,9,6,48
5870 DATA 8,24,160,40,44,2
5880 DATA 9,162,24,64,51,-3
5890 DATA 1,24,160,88,30,2
5900 DATA 0,24,200,112,112,8
5910 DATA 4,13,7,11,10,9,13,23,16
5920 DATA 24,136
5930 REM -----
5940 REM [8]
5950 DATA 5,0,10,4,7,20,7,3,20,10,3,2
0,13,3,20,16,145
5960 DATA 5,4,9,5,7,12,8,7,12,10,7,15
,26,16,18,12,81
5970 DATA 6,11,6,25,6,16,9,4,12,7,15,
22,15,49,0
5980 DATA 3,57,216,40,81,3
5990 DATA 11,162,24,64,60,-3
6000 DATA 8,24,162,88,36,3
6010 DATA 10,24,240,112,56,4
6020 DATA 5,12,7,6,10,14,13,6,16,20,1
6
6030 DATA 24,136
6040 REM -----
6050 REM [9]
6060 DATA 8,0,20,4,3,14,7,8,20,10,8,2
0,13,3,20,16,18,20,5,18,20,6,18,20,7,
161
6070 DATA 5,4,9,16,7,15,4,13,15,12,13
,15,27,10,12,20,65
6080 DATA 5,13,6,10,9,15,12,25,12,20,
15,145,2,24,9,8,15,48
6090 DATA 0,63,216,64,66,3
6100 DATA 1,63,216,64,192,3
6110 DATA 2,216,64,88,80,-4
6120 DATA 10,25,210,112,45,5
6130 DATA 5,7,7,13,10,10,13,25,13,15,
16
6140 DATA 48,40
6150 REM -----
6160 REM [10]
6170 DATA 6,0,10,4,0,5,7,8,30,7,3,26,
10,3,26,13,3,30,16,49
6180 DATA 6,4,6,9,7,9,4,7,15,20,10,12
,14,13,15,4,13,15,25,145
6190 DATA 4,13,6,8,9,23,9,8,15,177,2,
20,12,15,48
6200 DATA 8,200,64,40,80,-4

```

```

6210 DATA 3,205,25,64,55,-5
6220 DATA 0,24,204,88,64,4
6230 DATA 9,220,24,112,48,-4
6240 DATA 5,23,7,20,10,10,22,16,6,
16
6250 DATA 24,40
6260 REM -----
6270 REM [11]
6280 DATA 6,0,12,4,6,20,7,3,15,10,19,
30,10,10,24,13,3,30,16,177
6290 DATA 5,4,9,10,7,12,17,7,9,26,13,
15,11,13,15,22,145
6300 DATA 6,7,9,15,6,20,9,19,12,5,15,
29,15,49,1,21,9,48
6310 DATA 0,48,213,40,66,3
6320 DATA 9,236,154,64,182,-2
6330 DATA 2,81,192,88,90,3
6340 DATA 10,24,240,112,56,4
6350 DATA 5,8,10,15,7,20,7,14,13,19,1
3
6360 DATA 28,64
6370 REM -----
6380 REM [12]
6390 DATA 6,0,7,4,6,30,7,6,25,10,6,25
,13,3,30,16,0,4,10,65
6400 DATA 7,4,6,6,4,15,4,7,15,20,7,9,
8,7,9,23,10,12,21,10,12,10,176
6410 DATA 5,22,6,18,9,12,12,24,15,7,1
5,145,1,11,6,48
6420 DATA 2,48,240,40,80,4
6430 DATA 11,201,48,64,57,-3
6440 DATA 8,48,200,88,80,4
6450 DATA 0,24,240,112,96,4
6460 DATA 5,21,7,20,10,18,13,7,16,25,
16
6470 DATA 20,64
6480 REM -----
6490 REM [13]
6500 DATA 11,0,12,4,10,30,7,6,20,10,6
,20,13,6,30,16,22,26,8,22,26,9,22,26,
10,22,26,11,22,26,12,22,26,13,145
6510 DATA 5,4,6,10,7,15,20,10,12,18,1
0,12,8,13,10,14,48
6520 DATA 5,17,6,16,9,10,9,13,12,7,15
,193,1,20,15,48
6530 DATA 9,240,80,40,100,-4
6540 DATA 10,40,165,64,100,5
6550 DATA 3,162,48,88,66,-3
6560 DATA 8,48,240,112,80,4
6570 DATA 5,15,7,10,10,16,13,8,16,24,
16
6580 DATA 24,136
6590 REM -----
6600 REM [14]
6610 DATA 6,0,11,4,15,30,7,9,22,10,0,
9,13,13,26,13,0,30,16,145
6620 DATA 6,4,12,7,4,9,10,7,12,24,10,
12,16,13,15,4,7,15,28,65
6630 DATA 5,17,6,20,9,17,12,0,15,25,1
5,161,0
6640 DATA 1,240,120,40,132,-4
6650 DATA 11,72,174,64,96,3
6660 DATA 3,207,105,88,180,-3
6670 DATA 8,12,240,112,84,6
6680 DATA 5,19,7,27,7,14,10,9,16,24,1
6
6690 DATA 24,88
6700 REM -----
6710 REM [15]
6720 DATA 9,0,30,4,0,12,7,16,24,7,9,1
8,10,22,30,10,0,12,13,16,24,13,9,18,1
6,22,30,16,48
6730 DATA 8,4,9,20,7,9,23,7,9,17,7,9,
11,7,12,3,13,15,11,13,15,17,13,15,23,
161
6740 DATA 8,27,15,19,12,14,15,8,12,8,
6,14,9,20,6,27,9,145,0
6750 DATA 0,129,192,40,189,3
6760 DATA 2,174,240,64,189,3
6770 DATA 9,192,129,88,189,-3
6780 DATA 3,144,72,112,126,-3
6790 DATA 6,15,10,9,7,26,10,9,13,19,7
,26,16
6800 DATA 232,112
6810 REM -----

```

SPECTRUM

Suite de la page 10

```

9710 RESTORE 9700: FOR f=0 TO 39
: READ a: POKE f+USR "i",a: NEXT
f
9720 DATA 128,128,255,510,010000
10,BIN 01000010,BIN 01000010,BIN
00111100,BIN 01000100
9725 RESTORE 9720: FOR f=0 TO 7:
: READ a: POKE f+USR "j",a: NEXT
f
9730 DATA BIN 00111100,BIN 10010
0,BIN 10011110,255,1,BIN 0111
101,BIN 00010001,BIN 00101001
9735 RESTORE 9730: FOR f=0 TO 31
: READ a: POKE f+USR "k",a: NEXT
f
9740 DATA BIN 00011111,BIN 00111
11,BIN 00111111,BIN 10111111,BI
N 01100000,BIN 00111111,BIN 0011
0000,BIN 00110000
9745 DATA BIN 11000000,BIN 11100
000,BIN 11100000,BIN 10110000,BI
N 00110000,BIN 11100000,BIN 0110
0000,BIN 11000000
9750 RESTORE 9745: FOR f=0 TO 15
: READ a: POKE f+USR "l",a: NEXT
f
9760 DATA 0,BIN 01111110,BIN 0101
110,BIN 01011110,BIN 01011110,6
IN 01111110,BIN 01111100,BIN 010
00100
9765 RESTORE 9760: FOR f=0 TO 7:
: READ a: POKE f+USR "m",a: NEXT
f
9775 DATA BIN 00011111,BIN 00111
11,BIN 00111111,BIN 10111111,BI
N 01100000,BIN 00111111,BIN 0011
0000,BIN 00110000
9780 DATA BIN 11000000,BIN 11100
000,BIN 11100000,BIN 10110000,BI
N 00110000,BIN 11100000,BIN 0110
0000,BIN 11000000
9785 RESTORE 9780: FOR f=0 TO 15
: READ a: POKE f+USR "n",a: NEXT
f
9795 DATA BIN 00111111,BIN 01000
001,BIN 01011011,BIN 01000001,25
5,255,BIN 01111111,BIN 11000000
9798 DATA BIN 11111110,BIN 10000
010,BIN 10110101,BIN 10000010,25
5,255,BIN 11111110,BIN 11
9798 RESTORE 9795: FOR f=0 TO 15

```

```

: READ a: POKE f+USR "o",a: NEXT
f
9805 DATA BIN 00111101,BIN 01000
010,BIN 10000101,BIN 10011001,6I
N 10010001,BIN 00000001,BIN 000
00001
9810 DATA 0,0,0,BIN 100000001,5
IN 11000000,255,0
9815 DATA 0,0,0,BIN 00100000,BIN
11100000,BIN 11111110,BIN 01000
000
9820 RESTORE 9815: FOR f=0 TO 23
: READ a: POKE f+USR "p",a: NEXT
f
9830 DATA BIN 00111101,BIN 01000
010,BIN 10000101,BIN 10011001,6I
N 10010001,BIN 00000001,BIN 000
00001
9835 RESTORE 9830: FOR f=0 TO 7:
: READ a: POKE f+USR "q",a: NEXT
f
9845 DATA BIN 00111101,BIN 01000
010,BIN 10000101,BIN 10011001,6I
N 10010001,BIN 00000001,BIN 000
00001
9848 RESTORE 9845: FOR f=0 TO 15

```

```

: READ a: POKE f+USR "r",a: NEXT
f
9858 DATA BIN 00111101,BIN 01000
010,BIN 10000101,BIN 10011001,6I
N 10010001,BIN 00000001,BIN 000
00001
9863 RESTORE 9858: FOR f=0 TO 7:
: READ a: POKE f+USR "s",a: NEXT
f
9873 DATA BIN 00111101,BIN 01000
010,BIN 10000101,BIN 10011001,6I
N 10010001,BIN 00000001,BIN 000
00001
9878 RESTORE 9873: FOR f=0 TO 15

```

```

N 10010001,BIN 10000001,BIN 0100
0010,BIN 00111100
9887 DATA 128,BIN 01000001,BIN 0
010001,BIN 00100111,BIN 00011111
,BIN 00001110,BIN 00010000,0
9890 DATA BIN 10111100,BIN 0100
010,BIN 10010001,BIN 11110001,6I
N 11111001,BIN 10000001,BIN 1000
010,BIN 00111100
9895 RESTORE 9890: FOR f=0 TO 23
: READ a: POKE 63000+36*f+a: N
EXT f
9898 DATA 0,BIN 01111100,BIN 111
11110,BIN 11111110,BIN 11111110,
BIN 11111110,BIN 01111100,0
9905 RESTORE 9898: FOR f=0 TO 7:
: READ a: POKE 63000+36*f+a: N
EXT f
9908 DATA 0,BIN 110,BIN 111,BIN
100,BIN 10,BIN 10001001,BIN 0101
0101,BIN 00100100
9915 RESTORE 9908: FOR f=0 TO 7:
: READ a: POKE 63000+36*f+a: N
EXT f
9920 RETURN
9930 FOR i=1 TO 30: BEEP .01,20:
BEEP .01,30: BEEP .01,10: NEXT
i
9940 FOR j=1 TO 5: FOR i=10 TO 3
0: BEEP .003,1: NEXT j
9950 FOR i=1 TO 3: FOR j=10 TO 3
0: BEEP .003,j: BEEP .003,40-i:
NEXT j: NEXT i
9960 SAVE "MILKTRUCK" LINE 1: GO
TO 7000

```

OLIVE & POPEYE

ORIC

SERVEUR
HEBDOMADAIRE
3615 + HG
PUIS ENVOI

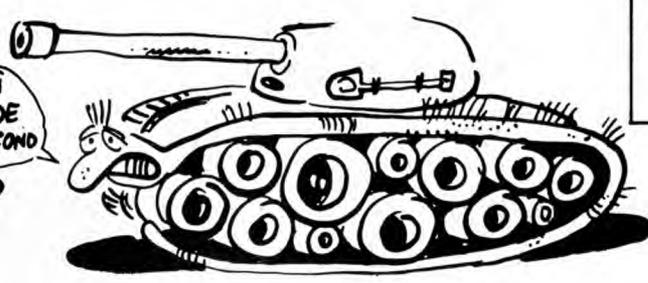
Où la boulimie d'Olive la chenille devra tant bien que mal s'accommoder de la méchanceté de Popeye...

J.D DUMAS

Mode d'emploi :
Sauvegardez à la suite ces deux listings. Les règles sont incluses dans le programme principal.

IL TE PLAÎT TON
NOUVEAU BOULOT
DE CHENILLE?

BOF, NON. J'AI
L'IMPRESSION DE
TOURNER EN RON



LISTING 1

```

0 *****
1 *****
2 *****
3 *****
4 *****
5 *****
6 *****
7 *****
8 *****
9 *****
10 *****
11 *****
12 *****
13 *****
14 *****
15 *****
16 *****
17 *****
18 *****
19 *****
20 *****
21 *****
22 *****
23 *****
24 *****
25 *****
26 *****
27 *****
28 *****
29 *****
30 *****
31 *****
32 *****
33 *****
34 *****
35 *****
36 *****
37 *****
38 *****
39 *****
40 *****
41 *****
42 *****
43 *****
44 *****
45 *****
46 *****
47 *****
48 *****
49 *****
50 *****
51 *****
52 *****
53 *****
54 *****
55 *****
56 *****
57 *****
58 *****
59 *****
60 *****
61 *****
62 *****
63 *****
64 *****
65 *****
66 *****
67 *****
68 *****
69 *****
70 *****
71 *****
72 *****
73 *****
74 *****
75 *****
76 *****
77 *****
78 *****
79 *****
80 *****
81 *****
82 *****
83 *****
84 *****
85 *****
86 *****
87 *****
88 *****
89 *****
90 *****
91 *****
92 *****
93 *****
94 *****
95 *****
96 *****
97 *****
100 *****
101 *****
102 *****
103 *****
104 *****
105 *****
106 *****
107 *****
108 *****
109 *****
110 *****
111 *****
112 *****
113 *****
114 *****
115 *****
116 *****
117 *****
118 *****
119 *****
120 *****
121 *****
122 *****
123 *****
124 *****
125 *****
126 *****
127 *****
128 *****
129 *****
130 *****
131 *****
132 *****
133 *****
134 *****
135 *****
136 *****
137 *****
138 *****
139 *****
140 *****
141 *****
142 *****
143 *****
144 *****
145 *****
146 *****
147 *****
148 *****
149 *****
150 *****
151 *****
152 *****
153 *****
154 *****
155 *****
156 *****
157 *****
158 *****
159 *****
160 *****
161 *****
162 *****
163 *****
164 *****
165 *****
166 *****
167 *****
168 *****
169 *****
170 *****
171 *****
172 *****
173 *****
174 *****
175 *****
176 *****
177 *****
178 *****
179 *****
180 *****
181 *****
182 *****
183 *****
184 *****
185 *****
186 *****
187 *****
188 *****
189 *****
190 *****
191 *****
192 *****
193 *****
194 *****
195 *****
196 *****
197 *****
198 *****
199 *****
200 *****
201 *****
202 *****
203 *****
204 *****
205 *****
206 *****
207 *****
208 *****
209 *****
210 *****
211 *****
212 *****
213 *****
214 *****
215 *****
216 *****
217 *****
218 *****
219 *****
220 *****
221 *****
222 *****
223 *****
224 *****
225 *****
226 *****
227 *****
228 *****
229 *****
230 *****
231 *****
232 *****
233 *****
234 *****
235 *****
236 *****
237 *****
238 *****
239 *****
240 *****
241 *****
242 *****
243 *****
244 *****
245 *****
246 *****
247 *****
248 *****
249 *****
250 *****
251 *****
252 *****
253 *****
254 *****
255 *****
256 *****
257 *****
258 *****
259 *****
260 *****
261 *****
262 *****
263 *****
264 *****
265 *****
266 *****
267 *****
268 *****
269 *****
270 *****
271 *****
272 *****
273 *****
274 *****
275 *****
276 *****
277 *****
278 *****
279 *****
280 *****
281 *****
282 *****
283 *****
284 *****
285 *****
286 *****
287 *****
288 *****
289 *****
290 *****
291 *****
292 *****
293 *****
294 *****
295 *****
296 *****
297 *****
298 *****
299 *****
300 *****
301 *****
302 *****
303 *****
304 *****
305 *****
306 *****
307 *****
308 *****
309 *****
310 *****
311 *****
312 *****
313 *****
314 *****
315 *****
316 *****
317 *****
318 *****
319 *****
320 *****
321 *****
322 *****
323 *****
324 *****
325 *****
326 *****
327 *****
328 *****
329 *****
330 *****
331 *****
332 *****
333 *****
334 *****
335 *****
336 *****
337 *****
338 *****
339 *****
340 *****
341 *****
342 *****
343 *****
344 *****
345 *****
346 *****
347 *****
348 *****
349 *****
350 *****
351 *****
352 *****
353 *****
354 *****
355 *****
356 *****
357 *****
358 *****
359 *****
360 *****
361 *****
362 *****
363 *****
364 *****
365 *****
366 *****
367 *****
368 *****
369 *****
370 *****
371 *****
372 *****
373 *****
374 *****
375 *****
376 *****
377 *****
378 *****
379 *****
380 *****
381 *****
382 *****
383 *****
384 *****
385 *****
386 *****
387 *****
388 *****
389 *****
390 *****
391 *****
392 *****
393 *****
394 *****
395 *****
396 *****
397 *****
398 *****
399 *****
400 *****
401 *****
402 *****
403 *****
404 *****
405 *****
406 *****
407 *****
408 *****
409 *****
410 *****
411 *****
412 *****
413 *****
414 *****
415 *****
416 *****
417 *****
418 *****
419 *****
420 *****
421 *****
422 *****
423 *****
424 *****
425 *****
426 *****
427 *****
428 *****
429 *****
430 *****
431 *****
432 *****
433 *****
434 *****
435 *****
436 *****
437 *****
438 *****
439 *****
440 *****
441 *****
442 *****
443 *****
444 *****
445 *****
446 *****
447 *****
448 *****
449 *****
450 *****
451 *****
452 *****
453 *****
454 *****
455 *****
456 *****
457 *****
458 *****
459 *****
460 *****
461 *****
462 *****
463 *****
464 *****
465 *****
466 *****
467 *****
468 *****
469 *****
470 *****
471 *****
472 *****
473 *****
474 *****
475 *****
476 *****
477 *****
478 *****
479 *****
480 *****
481 *****
482 *****
483 *****
484 *****
485 *****
486 *****
487 *****
488 *****
489 *****
490 *****
491 *****
492 *****
493 *****
494 *****
495 *****
496 *****
497 *****
498 *****
499 *****
500 *****
501 *****
502 *****
503 *****
504 *****
505 *****
506 *****
507 *****
508 *****
509 *****
510 *****
511 *****
512 *****
513 *****
514 *****
515 *****
516 *****
517 *****
518 *****
519 *****
520 *****
521 *****
522 *****
523 *****
524 *****
525 *****
526 *****
527 *****
528 *****
529 *****
530 *****
531 *****
532 *****
533 *****
534 *****
535 *****
536 *****
537 *****
538 *****
539 *****
540 *****
541 *****
542 *****
543 *****
544 *****
545 *****
546 *****
547 *****
548 *****
549 *****
550 *****
551 *****
552 *****
553 *****
554 *****
555 *****
556 *****
557 *****
558 *****
559 *****
560 *****
561 *****
562 *****
563 *****
564 *****
565 *****
566 *****
567 *****
568 *****
569 *****
570 *****
571 *****
572 *****
573 *****
574 *****
575 *****
576 *****
577 *****
578 *****
579 *****
580 *****
581 *****
582 *****
583 *****
584 *****
585 *****
586 *****
587 *****
588 *****
589 *****
590 *****
591 *****
592 *****
593 *****
594 *****
595 *****
596 *****
597 *****
598 *****
599 *****
600 *****
601 *****
602 *****
603 *****
604 *****
605 *****
606 *****
607 *****
608 *****
609 *****
610 *****
611 *****
612 *****
613 *****
614 *****
615 *****
616 *****
617 *****
618 *****
619 *****
620 *****
621 *****
622 *****
623 *****
624 *****
625 *****
626 *****
627 *****
628 *****
629 *****
630 *****
631 *****
632 *****
633 *****
634 *****
635 *****
636 *****
637 *****
638 *****
639 *****
640 *****
641 *****
642 *****
643 *****
644 *****
645 *****
646 *****
647 *****
648 *****
649 *****
650 *****
651 *****
652 *****
653 *****
654 *****
655 *****
656 *****
657 *****
658 *****
659 *****
660 *****
661 *****
662 *****
663 *****
664 *****
665 *****
666 *****
667 *****
668 *****
669 *****
670 *****
671 *****
672 *****
673 *****
674 *****
675 *****
676 *****
677 *****
678 *****
679 *****
680 *****
681 *****
682 *****
683 *****
684 *****
685 *****
686 *****
687 *****
688 *****
689 *****
690 *****
691 *****
692 *****
693 *****
694 *****
695 *****
696 *****
697 *****
698 *****
699 *****
700 *****
701 *****
702 *****
703 *****
704 *****
705 *****
706 *****
707 *****
708 *****
709 *****
710 *****
711 *****
712 *****
713 *****
714 *****
715 *****
716 *****
717 *****
718 *****
719 *****
720 *****
721 *****
722 *****
723 *****
724 *****
725 *****
726 *****
727 *****
728 *****
729 *****
730 *****
731 *****
732 *****
733 *****
734 *****
735 *****
736 *****
737 *****
738 *****
739 *****
740 *****
741 *****
742 *****
743 *****
744 *****
745 *****
746 *****
747 *****
748 *****
749 *****
750 *****
751 *****
752 *****
753 *****
754 *****
755 *****
756 *****
757 *****
758 *****
759 *****
760 *****
761 *****
762 *****
763 *****
764 *****
765 *****
766 *****
767 *****
768 *****
769 *****
770 *****
771 *****
772 *****
773 *****
774 *****
775 *****
776 *****
777 *****
778 *****
779 *****
780 *****
781 *****
782 *****
783 *****
784 *****
785 *****
786 *****
787 *****
788 *****
789 *****
790 *****
791 *****
792 *****
793 *****
794 *****
795 *****
796 *****
797 *****
798 *****
799 *****
800 *****
801 *****
802 *****
803 *****
804 *****
805 *****
806 *****
807 *****
808 *****
809 *****
810 *****
811 *****
812 *****
813 *****
814 *****
815 *****
816 *****
817 *****
818 *****
819 *****
820 *****
821 *****
822 *****
823 *****
824 *****
825 *****
826 *****
827 *****
828 *****
829 *****
830 *****
831 *****
832 *****
833 *****
834 *****
835 *****
836 *****
837 *****
838 *****
839 *****
840 *****
841 *****
842 *****
843 *****
844 *****
845 *****
846 *****
847 *****
848 *****
849 *****
850 *****
851 *****
852 *****
853 *****
854 *****
855 *****
856 *****
857 *****
858 *****
859 *****
860 *****
861 *****
862 *****
863 *****
864 *****
865 *****
866 *****
867 *****
868 *****
869 *****
870 *****
871 *****
872 *****
873 *****
874 *****
875 *****
876 *****
877 *****
878 *****
879 *****
880 *****
881 *****
882 *****
883 *****
884 *****
885 *****
886 *****
887 *****
888 *****
889 *****
890 *****
891 *****
892 *****
893 *****
894 *****
895 *****
896 *****
897 *****
898 *****
899 *****
900 *****
901 *****
902 *****
903 *****
904 *****
905 *****
906 *****
907 *****
908 *****
909 *****
910 *****
911 *****
912 *****
913 *****
914 *****
915 *****
916 *****
917 *****
918 *****
919 *****
920 *****
921 *****
922 *****
923 *****
924 *****
925 *****
926 *****
927 *****
928 *****
929 *****
930 *****
931 *****
932 *****
933 *****
934 *****
935 *****
936 *****
937 *****
938 *****
939 *****
940 *****
941 *****
942 *****
943 *****
944 *****
945 *****
946 *****
947 *****
948 *****
949 *****
950 *****
951 *****
952 *****
953 *****
954 *****
955 *****
956 *****
957 *****
958 *****
959 *****
960 *****
961 *****
962 *****
963 *****
964 *****
965 *****
966 *****
967 *****
968 *****
969 *****
970 *****
971 *****
972 *****
973 *****
974 *****
975 *****
976 *****
977 *****
978 *****
979 *****
980 *****
981 *****
982 *****
983 *****
984 *****
985 *****
986 *****
987 *****
988 *****
989 *****
990 *****
991 *****
992 *****
993 *****
994 *****
995 *****
996 *****
997 *****
998 *****
999 *****
1000 *****

```

```

6 JOYSTICK:POKE #230,76:DOKE#231
, #A500
7 CLS:PAPER0:INK1:POKE618,10:POKE
#BFEF,9:POKE#BFF0,9
8 AS#=""
9 FOR I=46576 TO 46583:READ A:POK
E I,A: NEXT
10 FOR I=46856 TO 47063:READ A:PO
KE I,A: NEXT
15 IF PEEK(#FFF0)=#F8 THEN POKE#B
FF3,1:POKE#A0C0,#A8 ELSE POKE#BFF3
,0
20 RUN 9100
48 DATA 60,62,31,47,47,31,62,60
50 DATA 63,0,63,0,0,63,63,0
51 DATA 23,23,23,23,23,23,23
52 DATA 15,16,83,32,32,31,15,0
53 DATA 60,02,63,01,01,62,60,0
54 DATA 7,12,27,22,22,23,23,23
55 DATA 60,06,59,13,7,55,55,23
56 DATA 23,22,23,16,24,15,7,0
57 DATA 55,23,55,07,15,62,60,0
58 DATA 14,31,31,23,23,23,23,23
59 DATA 23,23,23,23,31,31,14
60 DATA 12,30,63,51,31,37,18,12
61 DATA 09,41,22,12,30,63,51,30
62 DATA 12,18,61,45,45,26,12
63 DATA 8,22,23,17,12,26,30,12
64 DATA 2,12,30,63,45,61,57,30
65 DATA 8,8,28,30,63,61,57,30
66 DATA 60,27,4,30,55,43,63,30
67 DATA 0,60,55,45,21,45,23,60
68 DATA 30,33,63,47,22,12,22,12
69 DATA 54,8,30,53,43,53,26,12
70 DATA 58,55,13,42,20,42,20,8
71 DATA 0,0,20,62,50,54,28,8
72 DATA 14,49,8,4,7,8,16,35
73 DATA 56,38,8,16,48,3,17,2
74 DATA 32,13,12,40,32,16,12,3
75 DATA 20,9,49,9,6,4,24,32
200 BO=#BBA2:POKE#BFE0,2
210 POKE#BFE1,X+AT:POKE#A200,X+AT
220 POKE#BFE2,Y:POKE#A300,Y
230 POKE#A201,255:POKE#A301,255
240 PLOT X+AT,Y,"k"
241 GET ZZ$
250 :
490 :
491 * BOUCLE PRINCIPALE *
492 :
500 XA=X:YA=Y:D=PEEK(#BFE0)
501 BO=BO-D/150:POKE BO,32:IF BO
<#B882 THEN 1000
502 IF BO<#B888 THEN POKE #B881,1
:POKE#B880,12
505 CALL#A000
510 X=PEEK(#BFE1):Y=PEEK(#BFE2)
520 GOTO 600+G(X,Y)
530 :
531 * FIN BOUCLE PRINCIPALE *
532 :
600 G<PEEK(#A200),PEEK(#A300))=0
610 CALL#A110:G(X,Y)=300:GOTO 500
690 :
691 * OLIVE SE PAYE LE MUR *
692 :
700 X=XA:Y=YA:POKE #BFE1,X:POKE#B
FE2,Y:POKE#BFE0,D:GOTO 500
790 :
791 * OLIVE S'EMPIFFRE *
792 :
800 CALL#A14A:G(X,Y)=0:D=PEEK(#B
FE0)
801 IF D=0 THEN PLOT X-1,Y,32
802 IF D=2 THEN PLOT X+1,Y,32
803 IF D=1 OR D=3 THEN PLOT X-1,Y,
32:PLOT X+1,Y,32
805 MUSIC 1,0,1,0:PLAY1,1,1,V#50
810 CI=CI-1:SC=SC+20:I$=STR$(SC)
820 I$=RIGHT$(I$,LEN(I$)-1)
830 REPEAT:I$="0"+I$:UNTIL LEN(I$
)=8
840 PLOT 29+AT,1,I$
850 IF CI=0 THEN 1900
860 GOTO 500
890 :
891 * OLIVE SE BOUFFE *
892 :
900 IF D=0 AND PEEK(#BFE0)=2 THEN
700
901 IF D=2 AND PEEK(#BFE0)=0 THEN
700
902 IF D=1 AND PEEK(#BFE0)=3 THEN
700
903 IF D=3 AND PEEK(#BFE0)=1 THEN
700
911 FOR I=BOT0#B882STEP-1:POKE I,3
2:WAIT 10:NEXT I=0:REPEAT
912 X=PEEK(#A200+I):Y=PEEK(#A300+
I):PLOT X,Y,"l":I=I+1
913 SOUND 1,080,0:PLAY 0,3,1,V
914 UNTIL PEEK(#A200+I)=255:I=0
915 REPEAT: X=PEEK(#A200+I):Y=PEE
K(#A300+I):PLOT X,Y," " :I=I+1
916 FOR J=I#200 TO I#200+100 STEP

```

```

15 SOUND 4,J,V: NEXT
917 UNTIL PEEK(#A200+I)=255
918 VI=VI-1
919 PLOTVI+AT+6,1,"1"
920 BO=#B882:GOTO 5990
990 :
991 * OLIVE N'A PLUS DE BONUS *
992 :
1000 BO=#B882:VI=VI-1:PLOT VI+AT
+6,1,"1":GOTO 5990
1090 :
1091 * OLIVE DISPARAIT *
1092 :
1100 X=3+AT:Y=14:POKE#BFE1,X:POKE
#BFE2,Y:GOTO 520
1150 X=37+AT:Y=14:POKE#BFE1,X:POK
E#BFE2,Y:GOTO 520
1200 Y=3:POKE#BFE2,Y:GOTO 520
1250 Y=25:POKE#BFE2,Y:GOTO 520
1890 :
1891 * OLIVE DIGERE *
1892 :
1900 PLAY 1,0,0,0
1901 FOR I=6 TO 0 STEP-1:FOR J=12
TO 1STEP-1:MUSIC 1,I,J,V: WAIT5 :
NEXT J,I
1902 GOTO 5990
1990 :
1991 * EDITER TABLEAU *
1992 :
2000 READ C,F,G,F0,CB:PAPER F0:I
NK C
2005 READ I
2010 ONIGOTO3000,2050,2060,2070,2
070,2070,2070,2070,2070,2070,2070,
2100,2200
2020 :
2050 READ X1,X2,Y:X1=X1+AT:X2=X2+
AT
2051 FOR X=X1 TO X2
2052 G(X,Y)=100:PLOT X,Y,"a"
2053 G(X,Y-1)=100:G(X,Y+1)=100:NE
XT:GOTO 2005
2060 READ X,Y1,Y2 : X=X+AT
2061 FOR Y=Y1 TO Y2
2062 G(X,Y)=100:PLOT X,Y,"b"
2063 PLOT X-1,Y,C:PLOT X+1,Y,F:G<
X-1,Y)=100:G(X+1,Y)=100:NEXT:GOTO
2005
2070 READ X,Y:X=X+AT:PLOT X,Y,95+
I
2071 IF I=4 THEN GOSUB 2085:GOSUB
2091:GOSUB 2092:GOSUB 2087:GOSUB
2088
2072 IF I=5 THEN GOSUB 2086:GOSUB
2087:GOSUB 2088:GOSUB 2089:GOSUB 2
090
2073 IF I=6 THEN GOSUB 2085:GOSUB
2092:GOSUB 2087
2074 IF I=7 THEN GOSUB 2086:GOSUB
2087:GOSUB 2090
2075 IF I=8 THEN GOSUB 2085:GOSUB
2091:GOSUB 2088
2076 IF I=9 THEN GOSUB 2088:GOSUB
2089:GOSUB 2086
2077 IF I=10 THEN GOSUB 2085:GOSUB
2086:GOSUB 2087:GOSUB 2090:GOSUB
2092
2078 IF I=11 THEN GOSUB 2085:GOSUB
2086:GOSUB 2088:GOSUB 2089:GOSUB
2091
2091 :
2092 G(X,Y)=100:GOTO 2005
2095 PLOT X-1,Y,C:G(X-1,Y)=100:RE
TURN
2096 PLOT X+1,Y,F:G(X+1,Y)=100:RE
TURN
2097 PLOT X,Y-1,F:G(X,Y-1)=100:RE
TURN
2098 PLOT X,Y+1,F:G(X,Y+1)=100:RE
TURN
2099 PLOT X+1,Y+1,F:G(X+1,Y+1)=10
0:RETURN
2099 PLOT X+1,Y-1,F:G(X+1,Y-1)=10
0:RETURN
2099 PLOT X-1,Y+1,C:G(X-1,Y+1)=10
0:RETURN
2092 PLOT X-1,Y-1,C:G(X-1,Y-1)=10
0:RETURN
2100 READ X,Y: X=X+AT
2110 PLOT X-1,Y,G:PLOT X,Y,CB:PL
OT X+1,Y,F:G(X,Y)=200:CI=CI+1
2120 GOTO 2005
2200 READ X,Y:PLOT X+AT-1,Y,1:PL
OT X+AT+2,Y,F:PLOT X+AT-1,Y+1,1
2201 PLOT X+AT+2,Y+1,F
2205 PLOT X+AT,Y,"wx":PLOT X+AT,Y
+1,"yz"
2210 G(X-1+AT,Y)=300:G(X+AT,Y)=30
0
2215 G(X+1+AT,Y)=300:G(X+2+AT,Y)=
300
2220 G(X-1+AT,Y+1)=300:G(X+2+AT,Y
+1)=300
2225 G(X+AT,Y+1)=300:G(X+1+AT,Y+1
)=300

```

```

2230 GOTO 2005
3000 PLOT 2+AT,2,"e":PLOT 38+AT,2
,"f":PLOT 2+AT,26,"g":PLOT 38+AT,2
6,"h"
3001 FOR I=3 TO 37:PLOT I+AT,2,"a"
:PLOT I+AT,26,"a":PLOT I+AT,3,F
3002 PLOT I+AT,25,F:G(I+AT,3)=100
:G(I+AT,25)=100:NEXT
3003 FOR I=3 TO 25:PLOT2+AT,I,"b":
PLOT38+AT,I,"b":PLOT3+AT,I,F:PLOT3
7+AT,I,C
3004 G(3+AT,I)=100:G(37+AT,I)=100
:NEXT
3005 FOR I=3 TO 37:PLOTI+AT,0,"a"
:NEXT
3006 PLOT2+AT,1,"j":PLOT19+AT,1,"
j"
3007 PLOT21+AT,1,"j":PLOT38+AT,1,
"j":PLOT2+AT,0,"e":PLOT19+AT,0,"f"
3008 PLOT21+AT,0,"e":PLOT38+AT,0,
"f"
3009 PLOT 37+AT,1,C:PLOT 20+AT,0,
32
3010 IF NI=1 THEN GOSUB 5000
3015 IF NI=1 THEN GOSUB 5100:GOSUB
B 5000:GOSUB 5200
3020 AS#="i":TABLEAU 00 ibjNIVEAU 0
01j"
3021 FOR I=1TO27
3022 PLOT1+AT,I-1,MID$(AS#,I,1)
3023 NEXT
3025 AS#="STR$(TA):AS#=RIGHT$(AS#,LEN
(A$)-1)
3026 IF LEN(A$)=1 THEN AS#="0"+AS#
3027 PLOT 1+AT,10,LEFT$(A$,1)
3028 PLOT 1+AT,11,RIGHT$(A$,1)
3030 AS#="STR$(NI):AS#=RIGHT$(A$,LEN
(A$)-1)
3031 IF LEN(A$)=1 THEN AS#="0"+AS#
3032 PLOT 1+AT,23,LEFT$(A$,1)
3033 PLOT 1+AT,24,RIGHT$(A$,1)
3035 PLOT 28+AT,1,F
3040 IF TA=4 THEN FOR I=13TO15:PLO
T19+AT,I,C:NEXT
3045 IF TA=8 THEN PLOT 22+AT,15,1
:PLOT 22+AT,16,1
3100 POKE#B881,4:POKE#B880,16
3101 FOR I=#B882 TO #B8A1
3102 POKE I,ASC(">")
3103 NEXT:POKE#B8A2,5
3104 POKE#B8A3,ASC("B")
3105 POKE#B8A4,ASC("O")
3106 POKE#B8A5,ASC("N")
3107 POKE#B8A6,ASC("U")
3108 POKE#B8A7,ASC("S")
3110 PLOT14+AT,1,C:PLOT 3+AT,1,F
3111 PLOT 23+AT,1,"SCORE"
3112 FOR I=1 TO 6
3113 IF I=<VI THEN PLOT I+5+AT,1,
"K" ELSE PLOT I+5+AT,1,"1"
3114 NEXT
3115 PLOT 15+AT,1,"VIE"
3120 I$=STR$(SC)
3121 I$=RIGHT$(I$,LEN(I$)-1)
3122 REPEAT:I$="0"+I$:UNTIL LEN(I$
)=8
3123 PLOT 29+AT,1,I$
3200 READ X,Y:GOTO 200
4980 :
4990 :
4991 *****
4992 *****
4993 *****
4994 *****
4995 *****
4996 *****
5000 PLOT 2+AT,13,F:PLOT 2+AT,15,
F:PLOT 38+AT,13,F:PLOT 38+AT,15,F
5001 PLOT 2+AT,12,"j":PLOT 2+AT,1
6,"i":PLOT 38+AT,12,"j":PLOT 38+AT
,16,"i"
5002 G(2+AT,14)=550:G(3+AT,14)=0
5003 G(38+AT,14)=500:G(37+AT,14)=
0
5004 PLOT 2+AT,14,F:PLOT 38+AT,1
4,32
5010 RETURN
5090 :
5091 *****
5092 *****
5093 *****
5094 *****
5095 *****
5096 *****
5100 PLOT19+AT,02,F:PLOT21+AT,02,
C:PLOT 19+AT,26,F:PLOT 21+AT,26,C
5101 PLOT18+AT,02,"d":PLOT22+AT,0
2,"c":PLOT 18+AT,26,"d":PLOT 22+AT
,26,"c"
5102 G(20+AT,2)=650:G(20+AT,3)=0
5103 G(20+AT,26)=600:G(20+AT,25)=
0
5104 PLOT20+AT,02,32:PLOT 20+AT,2
6,32

```

LISTING 2

```

1 *****
2 *****
3 *****
4 *****
5 *****

```

A SUIVRE...

Pour faire suite à son excellente initiation au dessin technique publiée dans le numéro 119, Gérard FOULON nous offre un cours non moins excellent sur la cotation. D'autres suivront...

DESSIN TECHNIQUE

THOMSON T07, T07 70, M05

Gérard FOULON termine sa saga en beauté, par quelques exercices sur les échelles qui n'ont rien de sportif.

```

10 DIM A$(30)
15 CLS:SCREEN=0:LOCATE0,0:
25 LOCATE4,11:COLOR4:ATTRB1,1:PRINT"DESS
IN TECHNIQUE:FORI=0TO5:PLAY"ASTIL6DOMISO"
NITFAH3C50NLA5TLAFAD):NEXTI
26 LOCATE 4,18:ATTRB1,0:COLOR3:PRINT"CAL
CUL D'UNE ECHELLE:ATTRB0,0:FORI=0TO1000:NEX
TI:LOC"24,28,0:COLOR7:PRINT"G.FOULON:
FORI=0TO1000:NEXTI
30 CLS:COLOR1:LOCATE10,4:ATTRB1,0:PRINT"
M E N U":ATTRB0,0
31 BOX(8,2)-(25,6)*3
35 LOCATE10,12:COLOR7:PRINT"1 - AIDE"
40 LOCATE10,14:COLOR7:PRINT"2 - EXERCICE
NO1"
45 LOCATE10,16:COLOR7:PRINT"3 - EXERCICE
NO2"
50 LOCATE10,18:COLOR7:PRINT"4 - EXERCICE
NO3"
51 LOCATE10,20:COLOR7:PRINT"5 - RESULTAT
S ET FIN"
55 LOCATE0,23,0:COLOR3:PRINT"VOTRE CHOIX
:REP#=#INPUT$(1)
60 ON VAL(REP#) GOTO 100,2000,3000,4000,
5000
100 CLS
110 ATTRB1,0:LOCATE15,1:COLOR2:PRINT"AID
E"
115 ATTRB0,0
116 GOSUB30000
120 COLOR5:REP(6)="LORSQU'UN OBJET EST TR
OP GRAND OU TROP"
130 A$(2)="PETIT , IL FAUT MODIFIER SES
DIMENSIONS"
135 A$(3)="POUR POUVOIR LE DESSINER SUR
UNE FEUILLE"
140 A$(4)="DE PAPIER , POUR CECI IL FAUT
UTILISER"
145 A$(5)="CE QU'ON APPELLE UNE "
150 FORK=1 TO 5
160 FOR I=0 TO LEN(A$(K))
170 LOCATE0,K+2:PLAY"ASTIL6DOMISO"
180 PRINTLEFT$(A$(K),I)
190 NEXTI:NEXTK
200 B#="ECHELLE"
210 FOR I=0 TO LEN(B#)
220 LOCATE11,12:COLOR2:ATTRB1,1
225 PLAY"ASTIL6DOMISO"
230 PRINTRIGHT$(B#,I)
240 NEXT I
250 GOSUB 30000
255 ATTRB0,0
260 COLOR5:REP(6)="LORSQUE LES DIMENSIONS
DU DESSIN SONT"
265 A$(7)="LES MEMES QUE LES DIMENSIONS
DE L'"
270 A$(8)="OBJET ON DIT QUE L'ECHELLE ES
T EGALE A"
280 FORK=6 TO 8
285 FOR I=0 TO LEN(A$(K))
290 LOCATE0,K+11:PLAY"ASTIL6DOMISO"
300 PRINTLEFT$(A$(K),I)
305 NEXTI:NEXTK
310 GOSUB31000
315 COLOR2:LOCATE18,22:ATTRB1,1:PRINT"1"
:ATTRB0,0
320 GOSUB30000
330 CONSOLE2,24,0:CLS:SCREEN=0,0:COLOR5
335 A$(9)="LORSQUE L'OBJET EST PETIT, SI
ON LE "
336 A$(10)="DESSINE EN MESURANT SES DIME
NSIONS,"
337 A$(11)="LE DESSIN SERA TRES PETIT ET
ON NE "
338 A$(12)="VERRA PAS GRAND CHOSE , ON V
A DONC "
339 A$(13)="AUGMENTER SES DIMENSIONS MAI
S PAS "
340 A$(14)="N'IMPORTE COMMENT. "
345 FORK=9 TO 14
350 FOR I=0 TO LEN(A$(K))
355 LOCATE0,K:PLAY"ASTIL6DOMISO"
360 PRINTLEFT$(A$(K),I)
365 NEXTI:NEXTK
370 GOSUB30000
380 CONSOLE2,24,0:CLS
385 A$(15)="IL NE FAUT PAS OUBLIER QUE T
OUT OBJET "
390 A$(16)="POSSEDE TROIS DIMENSIONS : "
395 A$(17) -"LONGUEUR"
400 A$(18) -"LARGEUR"
405 A$(19) -"HAUTEUR OU EPAIS
SEUR"
406 A$(20)="SI ON AUGMENTE LA LONGUEUR I
L FAUT "
407 A$(21)="AUGMENTER LES AUTRES DIMENSI
ONS DANS"
408 A$(22)="LA MEME PROPORTION : EXEMPLE
:"
410 FORK=15 TO 22
415 FOR I=0 TO LEN(A$(K))
420 LOCATE0,K+5:PLAY"ASTIL6DOMISO"
425 PRINTLEFT$(A$(K),I)
430 NEXTI:NEXTK
435 GOSUB31000
440 LOCATE0,18:COLOR3:PRINT"L = 10 cm"
445 LOCATE0,19:COLOR3:PRINT"l = 8 cm"
450 LOCATE0,20:COLOR3:PRINT"h = 4 cm"
455 GOSUB31000
460 LOCATE13,18:COLOR4:PRINT"X 2":GOSUB3
1000:LOCATE24,18:COLOR1:PRINT"= 20 cm":G
OSUB31000
465 LOCATE13,19:COLOR4:PRINT"X 2":GOSUB3
1000:LOCATE24,19:COLOR1:PRINT"= 16 cm":G
OSUB31000
470 LOCATE13,20:COLOR4:PRINT"X 2":GOSUB3
1000:LOCATE24,20:COLOR1:PRINT"= 8 cm"
475 GOSUB30000
480 COLOR7: A$(23)="L'ECHELLE EST DONC E
GALE A 2"
485 FOR I=0 TO LEN(A$(23))
490 LOCATE0,22:PLAY"ASTIL6DOMISO"
495 PRINTLEFT$(A$(23),I)
500 NEXTI
510 GOSUB30000
520 CONSOLE2,24,0:CLS:A$(24)="LORSQUE L'
ON MULTIPLIE LES DIMENSIONS,"
525 A$(25)="L'ECHELLE EST SUPERIEURE A 1
ELLE PEUT "
530 A$(26)="DONC S'ECRIRE SOUS FORME D'U
N NOMBRE "
535 A$(27)="ENTIER OU D'UNE FRACTION "
540 A$(28)="ECHELLE 2 PEUT S'ECRIRE 2/
1"
545 FORK=24 TO28
550 FOR I=0 TO LEN(A$(K))
555 LOCATE0,K+12:PLAY"ASTIL6DOMISO"
560 PRINTLEFT$(A$(K),I)
565 NEXTI,K
570 GOSUB30000
580 CONSOLE2,24,0:CLS:A$(29)="LORSQUE L'
ON DIVISE LES DIMENSIONS,"
585 A$(30)="L'ECHELLE EST INFERIEURE A 1
ELLE PEUT "
590 A$(31)="DONC S'ECRIRE SOUS FORME D'U
N NOMBRE "
595 A$(32)="OU D'UNE FRACTION "
600 A$(33)="ECHELLE 1/2 PEUT S'ECRIRE 0,
5"
605 FORK=29 TO33
610 FOR I=0 TO LEN(A$(K))
615 LOCATE0,K+20:PLAY"ASTIL6DOMISO"
620 PRINTLEFT$(A$(K),I)
625 NEXTI,K
630 GOSUB30000
640 CONSOLE2,24,0:CLS:A$(34)="JE VAIS RE
ALISER QUELQUES EXEMPLES"
645 A$(35)="ET ENSUITE , TU POURRAS ESSA
YER DE "
650 A$(36)="REALISER LES DIFFERENTS EXER
CICES "
655 A$(37)="QUE JE TE PROPOSE , SI TU VE
UX REVOIR"
660 A$(38)="LA LECON , TU POURRAS LE FAI
RE A LA "
665 A$(39)="FIN DES EXEMPLES , BON COURA
GE !!!"
670 FORK=34 TO39
675 FOR I=0 TO LEN(A$(K))
680 LOCATE0,K+24:PLAY"ASTIL6DOMISO"
685 PRINTLEFT$(A$(K),I)
690 NEXTI,K
700 GOSUB30000
710 CONSOLE0,24,0:CLS
720 LOCATE 9,2:ATTRB1,0:COLOR2:PRINT"EXE
MPLES":ATTRB0,0
725 LOCATE3,4:COLOR7:PRINT"OBJET":LOCATE
28,4:PRINT"DESSIN"
730 CONSOLE5,24,0
740 LOCATE0,6:COLOR3:PRINT"L = 400 cm"
745 LOCATE0,8:COLOR3:PRINT"l = 220 cm"
750 LOCATE0,10:COLOR3:PRINT"h = 140 cm"
760 GOSUB30000
770 LOCATE14,8:COLOR4:PRINT" Ech = 1/4"
772 LOCATE16,9:COLOR4:PRINT"ou 0,25"
775 BOX(108,60)-(190,90),5
780 GOSUB30000
790 LOCATE25,8:COLOR7:PRINT"Je divise L,
l,h"
800 LOCATE25,9:COLOR7:PRINT"par 4 OU BI
EN"
801 GOSUB31000
802 LOCATE25,10:COLOR7:PRINT"Je multiplie
e"
803 LOCATE25,11:COLOR7:PRINT"L,l,h par 0
,25"
810 GOSUB30000
820 LOCATE25,8:COLOR0:PRINT"
830 LOCATE25,9:COLOR0:PRINT"
832 LOCATE25,10:COLOR0:PRINT"
834 LOCATE25,11:COLOR0:PRINT"
840 LOCATE25,6:COLOR3:PRINT"L = :400/4:
" cm":GOSUB31000
845 LOCATE25,18:COLOR1:PRINT"l = :220/4:
" cm":GOSUB31000
850 LOCATE25,10:COLOR7:PRINT"h = :140/4:
" cm":GOSUB31000
855 LOCATE25,22,0:COLOR7:PRINT"appuyez s
ur une touche pour continuer":A#=#INPUT$(1
):IF A#="" THEN 855
856 CONSOLE2,24,0:CLS
860 LOCATE0,14:COLOR3:PRINT"L = 1500 cm"
870 LOCATE0,16:COLOR3:PRINT"l = 300 cm"
880 LOCATE0,18:COLOR3:PRINT"h = 450 cm"
890 GOSUB30000
900 LOCATE14,16:COLOR4:PRINT" Ech = 1/5"
910 LOCATE16,17:COLOR4:PRINT"ou 0,20"
920 BOX(108,124)-(190,154),5
930 GOSUB30000
940 LOCATE25,16:COLOR7:PRINT"Je divise L,
l,h"
950 LOCATE25,17:COLOR7:PRINT"par 5 OU
BIEN"
951 GOSUB31000
952 LOCATE25,18:COLOR7:PRINT"Je multiplie
l"
953 LOCATE25,19:COLOR7:PRINT"L,l,h par 0
,20"
955 GOSUB30000
960 LOCATE25,16:COLOR0:PRINT"
970 LOCATE25,17:COLOR0:PRINT"
972 LOCATE25,18:COLOR0:PRINT"
974 LOCATE25,19:COLOR0:PRINT"
980 LOCATE25,14:COLOR3:PRINT"L = :1500/
5:" cm":GOSUB31000
990 LOCATE25,16:COLOR1:PRINT"l = :300/5:
" cm":GOSUB31000
1000 LOCATE25,18:COLOR7:PRINT"h = :450/
5:" cm":LOCATE0,22,0:COLOR7:PRINT"appuyez
sur une touche pour continuer":A#=#INPU
T$(1):IF A#="" THEN 1000 ELSE CONSOLE5,2
4,0:CLS
1010 LOCATE0,6:COLOR3:PRINT"L = 400 cm"
1020 LOCATE0,8:COLOR3:PRINT"l = 330 cm"
1030 LOCATE0,10:COLOR3:PRINT"h = 240 cm"
1040 GOSUB30000
1050 E=1/3
1060 LOCATE25,6:COLOR3:PRINT"L = :400/E:
" cm":GOSUB31000
1070 LOCATE25,8:COLOR1:PRINT"l = :330/E:
" cm":GOSUB31000
1080 LOCATE25,10:COLOR7:PRINT"h = :240/
E:" cm":GOSUB31000
1090 LOCATE10,14:COLOR5:PRINT"il faut tr
ouver"
1100 LOCATE10,16:COLOR5:PRINT"l'echelle
"
1110 GOSUB30000
1120 LOCATE10,18:COLOR7:PRINT"il faut di
viser"
1130 LOCATE10,20:COLOR7:PRINT"L (objet)
par L (dessin)"
1140 GOSUB30000
1150 LOCATE10,22:COLOR6:PRINT"Cela donne
3":GOSUB30000
1155 FORI=1 TO 3
1160 BOX(108,60)-(190,90),5:PLAY"SIDOSI
SILAS1":LOCATE14,8:COLOR4:PRINT" Ech = 1/
3":LOCATE16,9:PRINT"ou 0,33"
1165 NEXTI
1170 LOCATE0,22,0:COLOR7:PRINT"appuyez s
ur une touche pour continuer":A#=#INPUT$(1
):IF A#="" THEN 1170
1180 CONSOLE12,24,0:CLS
1190 CS="ATTENTION"
1200 FORI=0 TO LEN(CS)
1210 LOCATE0,15:ATTRB1,0:COLOR1:PRINTLEF
T$(CS,I):PLAY"ASTIL6DOMISO"
1220 NEXTI:BOX(0,116)-(160,132),1
1230 GOSUB30000
1240 ATTRB0,0:LOCATE20,16:COLOR4:DS="IL
FAUT QUE LES UNITES SOIENT IDENTIQUES"
1250 FORI=3 TO 10
1260 LOCATE19:COLOR7:PRINTLEFT$(DS,I):
PLAY"ASTIL6SISIDODO"
1270 NEXTI
1290 LOCATE0,22,0:COLOR7:PRINT"appuyez s
ur une touche pour continuer":A#=#INPUT$(1
):IF A#="" THEN 1290
1300 CONSOLE5,24,0:CLS
1330 LOCATE0,4:COLOR7:PRINT"DIMENSION RE
ELLE"
1340 LOCATE0,6:COLOR3:PRINT"UNE ROUTE ME
SURE"
1350 LOCATE0,8:PRINT"25 km"
1360 LOCATE10,18:PRINT"ou bien 25000 m"
1370 GOSUB30000
1380 LOCATE0,22:PRINT"ou bien 2 500 000
cm"
1400 GOSUB30000
1410 LOCATE28,8:COLOR1:PRINT"25 cm"
1420 GOSUB30000
1430 LOCATE10,18:COLOR5:PRINT"il faut tr
ouver"
1440 LOCATE10,19:COLOR5:PRINT"l'echelle
"
1450 GOSUB30000
1460 LOCATE10,22:COLOR7:PRINT"il faut di
viser"
1470 LOCATE10,23:COLOR7:PRINT"L (reel) p
ar L (dessin)"
1480 GOSUB30000
1490 CONSOLE14,24,0:CLS
1500 LOCATE10,20:COLOR1:PRINT"cela donne
100 000"
1520 GOSUB30000
1530 CONSOLE14,24,0:CLS
1540 CLS
1550 BOX(100,140)-(220,164),5:PLAY"SIDOS
ISILAS1":LOCATE14,18:PRINT" Ech=1/100 000
":LOCATE14,19:PRINT"ou 0,00001"
1560 NEXTI
1570 LOCATE0,22,0:COLOR7:PRINT"appuyez s
ur une touche pour continuer":A#=#INPUT$(1
):IF A#="" THEN 1570 ELSE CONSOLE3,24,0
:CLS
1600 F$(1)="J'ESPERE QUE TU AS BIEN COM
PRIS ." :F$(2)="POUR REVENIR AU MENU TAP
E"
1610 FORK=1 TO 2
1620 FOR I=0 TO LEN(F$(K))
1630 LOCATE0,K+8:PLAY"ASTIL6DOMISO"
1640 PRINTLEFT$(F$(K),I)
1650 NEXTI:NEXTK
1660 REP#=#INPUT$(1)
1670 IF REP#="" THEN 1660 ELSE 30
2000 REM EXERCICE 1
2010 CONSOLE19,24,0:CLS
2020 LOCATE6,1:ATTRB1,0:COLOR1:PRINT"EXE
RCICE NO 1":ATTRB0,0
2030 GOSUB10000:GOSUB10060
2031 LOCATE0,4:COLOR7:PRINT"Tu peux mett
re"
2040 LOCATE0,5:PRINT"une virgule ou":LOCA
TE0,6:PRINT"un point si le"
2050 LOCATE0,7:PRINT"resultat est"
2060 LOCATE0,8:PRINT"un nom bre de"
2070 LOCATE0,9:PRINT"cm"
2080 GOSUB30000
2090 LOCATE10,12:PRINT"Tu peux egale":LO
CATE0,13:PRINT"ment mettre l'"
2100 LOCATE0,14:PRINT"unite"
2110 LOCATE0,15:COLOR3:PRINT"e"
2120 LOCATE0,16:COLOR1:PRINT"m"
2130 LOCATE0,17:PRINT"pas oblige"
2034 GOSUB30000:BOX(F(0,20)-(110,190),0
2040 RESTORE 20000
2045 FOR QUESTION=5 TO 23:STEP2
2050 READ A$,B$,REPONSE1$,REPONSE2$,REPO
NSE3$,REPONSE4$,REPONSE5$:OR REP#=#REPONSE4$ OR
REP#=#REPONSE5$ OR REP#=#REPONSE6$ THEN 25
10 ELSE LOCATE0,12:COLOR5:PRINT"Erreur"
Recommence":LOCATE20,12:QUESTION:COLOR3:PRINTA$:L
OCATE25,QUESTION:COLOR3:PRINTA$:L
OCATE30,QUESTION:PRINTB$:LOCATE30,QUESTI
ON,0:LINEINPUTREP#:LOCATE0,12:COLOR0:PRI
NT" " :LOCATE0,14:PRINT" "
":COLOR3
2500 IF REP#=#REPONSE1$ OR REP#=#REPONSE2$
OR REP#=#REPONSE3$ OR REP#=#REPONSE4$ OR
REP#=#REPONSE5$ OR REP#=#REPONSE6$ THEN 25
10 ELSE LOCATE0,12:COLOR5:PRINT"Erreur"
Recommence":LOCATE20,12:QUESTION:COLOR3:PRINTA$:L
OCATE25,QUESTION:COLOR3:PRINTA$:L
OCATE30,QUESTION:PRINTB$:LOCATE30,QUESTI
ON,0:LINEINPUTREP#:LOCATE0,12:COLOR0:PRI
NT" " :LOCATE0,14:PRINT" "
":COLOR3
2510 LOCATE0,12:ATTRB1,0:COLOR3:PRINT"BR
AVO11":SCORE1=SCORE1+1:FORI=0TO1000:NEXT
I:LOCATE0,12:COLOR0:PRINT" " :ATTRB
0,0:NEXTQUESTION
2520 IF SCORE1<0 THEN SCORE1=0
2600 LOCATE0,12:COLOR5:PRINTPRE#:LOCATE0
,14:PRINT"TA NOTE":LOCATE2,16:COLOR1:P
RINTSCORE1"/ 20":GOSUB6000
2605 LOCATE0,20,0:PRINT"RETOUR AU MENU"
:REP#=#INPUT$(1)
2610 IF REP#="" THEN 2605 ELSE CLS:GOTO30
3000 REM EXERCICE 2
3010 CONSOLE0,24,0:CLS
3020 LOCATE6,1:ATTRB1,0:COLOR1:PRINT"EXE
RCICE NO 2":ATTRB0,0
3030 GOSUB10000
3031 LOCATE0,3:COLOR7:PRINT"Exemple de r
e="
3040 LOCATE0,4:PRINT"ponse:3,2 ou":LOCATE
0,5:PRINT"3,2 ou 3,2cm":LOCATE0,6:PRINT"
ou 3,2cm":FORI=0TO5000:NEXTI
3032 BOX(0,20)-(110,190),0
3040 RESTORE 20000
3045 FOR QUESTION=5 TO 23:STEP2
3050 READ A$,B$,REPONSE1$,REPONSE2$,REPO
NSE3$,REPONSE4$,REPONSE5$,REPONSE6$
3060 COLOR3:LOCATE22,QUESTION:PRINTA$:LO
CATE30,QUESTION:PRINTB$:LOCATE15,QUESTIO
N,0:LINEINPUTREP#:LOCATE0,12:COLOR0:PRIN
T" " :LOCATE0,14:PRINT" "
":C
OLOR3
3500 IF REP#=#REPONSE1$ OR REP#=#REPONSE2$
OR REP#=#REPONSE3$ OR REP#=#REPONSE4$ OR
REP#=#REPONSE5$ OR REP#=#REPONSE6$ THEN 35
10 ELSE LOCATE0,12:COLOR5:PRINT"Erreur"
Recommence":LOCATE15,QUESTION:COLOR3:PRINTA$:L
OCATE20,15:QUESTION:COLOR3:PRINTA$:L
OCATE30,QUESTION:PRINTB$:LOCATE30,QUESTI
ON,0:LINEINPUTREP#:LOCATE0,12:COLOR0:PRIN
T" " :LOCATE0,14:PRINT" "
":C
OLOR3
3510 LOCATE0,12:ATTRB1,0:COLOR3:PRINT"BR
AVO11":SCORE2=SCORE2+1:FORI=0TO1000:NEXT
I:LOCATE0,12:COLOR0:PRINT" " :ATTRB
0,0:NEXTQUESTION
3520 IF SCORE2<0 THEN SCORE2=0
3600 LOCATE0,12:COLOR5:PRINTPRE#:LOCATE0
,14:PRINT"TA NOTE":LOCATE2,16:COLOR1:P
RINTSCORE2"/ 20":GOSUB6000
3605 LOCATE0,20,0:PRINT"RETOUR AU MENU"
:REP#=#INPUT$(1)
3610 IF REP#="" THEN 3605 ELSE CLS:GOTO30
4000 REM EXERCICE 3
4010 CONSOLE0,24,0:CLS
4020 LOCATE6,1:ATTRB1,0:COLOR1:PRINT"EXE
RCICE NO 3":ATTRB0,0
4030 GOSUB10000
4031 LOCATE0,3:COLOR7:PRINT"Exemple de r
e="
4040 LOCATE0,4:PRINT"ponse:1,10 ou":LOCATE
0,5:PRINT"1,10 ou 1,10cm":LOCATE0,6:PRINT"
ou 1,10cm":FORI=0TO3000:NEXTI
4032 BOX(0,20)-(110,190),0
4040 RESTORE 20000
4045 FOR QUESTION=5 TO 23:STEP2
4050 READ A$,B$,REPONSE1$,REPONSE2$,REPO
NSE3$,REPONSE4$,REPONSE5$,REPONSE6$
4060 COLOR3:LOCATE15,QUESTION:PRINTA$:LO
CATE30,QUESTION:PRINTB$:LOCATE22,QUESTIO
N,0:LINEINPUTREP#:LOCATE0,12:COLOR0:PRIN
T" " :LOCATE0,14:PRINT" "
":C
OLOR3
4500 IF REP#=#REPONSE1$ OR REP#=#REPONSE2$
OR REP#=#REPONSE3$ THEN 4510 ELSE LOCATE0
,12:COLOR5:PRINT"Erreur"
4501 FORI=0TO5000:NEXTI:LOCATE0,14:PRINT"
Recommence":LOCATE22,QUESTION:COLOR0:PRI
NT" " :SCORE3=SCORE3+5:GOTO4000
4510 LOCATE0,12:ATTRB1,0:COLOR3:PRINT"BR
AVO11":SCORE3=SCORE3+1:FORI=0TO1000:NEXT
I:LOCATE0,12:COLOR0:PRINT" " :ATTRB
0,0:NEXTQUESTION
4520 IF SCORE3<0 THEN SCORE3=0
4600 LOCATE0,12:COLOR5:PRINTPRE#:LOCATE0
,14:PRINT"TA NOTE":LOCATE2,16:COLOR1:P
RINTSCORE3"/ 20":GOSUB6000
4605 LOCATE0,20,0:PRINT"RETOUR AU MENU"
:REP#=#INPUT$(1)
4610 IF REP#="" THEN 4605 ELSE CLS:GOTO30
5000 REM RESULTATS FINAL
5010 SCORE=(SCORE1+SCORE2+SCORE3)/3
5011 S#=#SCORE
5020 CLS
5030 LOCATE2,1:ATTRB1,0:COLOR1:PRINT"
VOICI VOS RESULTATS":ATTRB0,0
5030 BOX(0,40)-(319,130),4:LINE(0,60)-(3
19,60),4:LINE(0,84)-(319,84),4:LINE(0,10
8)-(319,108),4:LINE(160,40)-(160,130),4
5040 LOCATE1,8:PRINT"EXERCICE NO 1":LOCA
TE1,11:PRINT"EXERCICE NO 2":LOCATE1,14:P
RINT"EXERCICE NO 3"
5050 LOCATE25,6:PRINT"NOTE":LOCATE23,8:C
OLOR3:PRINTSCORE1:LOCATE23,8:PRINT" / 20"
:LOCATE23,11:PRINTSCORE2:LOCATE23,11:PRI
NT" / 20":LOCATE23,14:PRINTSCORE3:LOCATE2
3,14:PRINT" / 20"
5060 LOCATE1,6:COLOR1:PRINTPRE#
5070 LOCATE15,18:COLOR1:PRINT"MOYENNE : "
LEFT$(S#,6)"/ 20"
5080 LOCATE0,22:COLOR5:PRINT"APPUIE SUR
(1) POUR TERMINER:A#=#INPUT$(1)
5090 IF A#="" THEN 5080 ELSE CLS:END
5999 STOP
6000 REM TRAITEMENT SCORE
6010 IF SCORE1<0 OR SCORE2<0 OR SCOR
E3<0 THEN RETURN ELSE LOCATE0,18:COLOR
3:PRINT"Un conseil":LOCATE0,20:PRINT"rev
ois l'aide"
6020 GOSUB30000:LOCATE0,18:COLOR0:PRINTS
C(10):LOCATE0,20:PRINTSC(13)
6030 RETURN
10000 BOX(115,20)-(308,196),5
10010 LINE(175,20)-(175,196),5
10020 LINE(235,20)-(235,196),5
10030 FOR I=20 TO 196:STEP5
10040 LINE(115,I)-(308,I),5
10050 NEXTI
10055 LOCATE15,3:PRINT" Dessin":LOCATE22,
3:PRINT" Echelle":LOCATE31,3:PRINT" Reel(m
)":RETURN
10060 LOCATE0,8:COLOR7:PRINT"Ton prenom"
:LOCATE0,18:INPUTPRE#:LOCATE0,8:COLOR0:P
RINTSPC(10):LOCATE0,18:PRINTSPC(10)
10100 RETURN
20000 DATA "24,7cm"," 1/10","2,47","2,47
m","2,47","2,47 m","2,47m","2,47 m",
"20010 DATA "24cm"," 3/4","0,32","0,32",
"0,32m","0,32m","0,32 m","0,32 m",
"20020 DATA "6,2cm","1/100","6,20","6,20",
"6,20m","6,20m","6,20 m","6,20 m",
"20030 DATA "20cm"," 1/2","0,40","0,40",
"0,40m","0,40m","0,40 m","0,40 m",
"20040 DATA "18cm"," 1/3","0,54","0,54",
"0,54m","0,54m","0,54 m","0,54 m",
"20050 DATA "11cm"," 1/5","0,55","0,55",
"0,55m","0,55m","0,55 m","0,55 m",
"20060 DATA "3,8cm","1/1000","38","38m",
"38 m","38,00m","38,00m","38,00m",
"20070 DATA "3,5cm","1/500","17,50","17,5
0",
"17,50m","17,50m","17,50m","17,50 m",
"20080 DATA "16,4cm","2/3","0,246","0,246
",
"0,246m","0,246m","0,246 m","0,246 m",
"20090 DATA "22cm"," 1/4","0,88","0,88",
"0,88m","0,88m","0,88 m","0,88 m",
"21000 DATA " 1/4","0,48","12","12cm","12
cm",
"12,00","12,00 cm","12 cm",
"21010 DATA "1/100","12,20","12,2","12,2",
"12,2cm","12,2cm","12,2 cm","12,2 cm",
"21020 DATA "1/5000","650","13","13cm","1
3 cm",
"13","13cm","13 cm",
"21030 DATA "1/20000","14","0,7","0,7",
"0,7cm","0,7cm","0,7 cm","0,7 cm",
"21040 DATA "1/5000","47,50","9,5","9,5",
"9,5cm","9,5cm","9,5 cm","9,5 cm",
"21050 DATA "1/2000","40,80","20,4","20,4",
"20,4cm","20,4cm","20,4 cm","20,4 cm",
"21060 DATA "1/10","17,9","17,9","17,9",
"17,9cm","17,9cm","17,9 cm","17,9 cm",
"21070 DATA "7/10","7,48","28","28cm","28
cm",
"28","28cm","28 cm",
"21080 DATA "3/2","0,18","27","27cm","27
cm",
"27","27cm","27 cm",
"21090 DATA "0,0001","1850","18,5","18,5",
"18,5cm","18,5cm","18,5 cm","18,5 cm",
"22000 DATA "18 cm","0,36 cm","1/2","0,5",
"0,5",
"22010 DATA "21 cm","4,20 m","1/20","0,05
",
"0,05",
"22020 DATA "18 cm","180 m","1/1000","0,0
01",
"0,001",
"22030 DATA "20 cm","0,05 m","4",
"4",
"4/4",
"22040 DATA "7,8 cm","15,60 m","1/200","0
,005",
"0,005",
"22050 DATA "17 cm","340 m","1/2000","0,0
005",
"0,0005",
"22060 DATA "8 cm","0,32 m","1/4","0,25",
"0,25",
"22070 DATA "14,7 cm","7,35 m","1/50","0,
02",
"0,02",
"22080 DATA "24 cm","0,32 m","3/4","0,75",
"0,75",
"22090 DATA "13,8 cm","13,80 m","1/100","0
,01",
"0,01",
"23999 END
30000 FORI=0 TO3000:NEXTI:RETURN
31000 FORI=0 TO800:NEXTI:RETURN

```

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LA REVOLUTION CONTINUE ! Les micros, ci-après nommés, ont déjà hérité d'un nombre de cours conséquents dans les numéros ci-dessous décrits. ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114 118 122 126 130 134 138 142 146 150 154 158 162	COMMODORE → 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130 134 138 142 146 152 156 160 ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119 123 128 131 136 141 144 146 153 157 161 AMSTRAD → 111 115 119 123 127 131 135 139 143 146 151 155 159 APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93	97 102 107 112 116 120 124 128 132 135 139 143 146 151 155 160 SPECTRUM → 112 116 120 124 127 132 136 140 144 146 153 157 162 THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129 133 137 141 146 152 156 159 MSX → 113 117 121 125 129 133 137 140 146 150 154 158 162
---	--	---

LANGAGE MACHINE SUR ATARI

DES EXPLICATIONS

Cette semaine commence une nouvelle série à suspense, pleine de bruit, de fureur et de rebondissements : le cours d'assembleur ST. Pour que vous puissiez suivre cette série sans avoir à chercher dans le programme toutes les cinq minutes, histoire de vérifier si vous ne vous êtes pas trompé de chaîne, je vais vous glisser quelques mots d'explication dans les oreilles. D'abord, ne vous laissez pas impressionner par les "pros" qui vous snobent sous prétexte que vous ne causez que basic. Si eux ont réussi à apprendre le langage-machine, vous devriez y arriver aussi, à moins que vous ne soyez une sombre tache, auquel cas vous êtes prié de quitter cette page immédiatement. Ensuite, l'assembleur est très proche d'un langage comme le basic. Parce qu'il y a une différence entre l'assembleur et le langage-machine. Vous savez qu'un ordinateur ne comprend que des ordres simples, qui sont constitués par des chiffres : ça, c'est le langage-machine. Par contre, si on décide de donner un nom à ces chiffres, d'utiliser des labels ou des numéros de ligne pour

faciliter l'écriture, et qu'on confie la traduction du programme qu'on a écrit à un programme nommé "compilateur", il s'agit d'un assembleur. C'est beaucoup plus facile à maîtriser, d'autant que l'on peut ajouter des commentaires dans tous les sens. Pour vous aider à comprendre la différence entre le basic et l'assembleur, je vais créer deux langages qui n'existent pas. Le premier langage est évolué. Il permet d'écrire : ECRIS "bonjour" Il est aisément compréhensible, même lorsqu'on n'est pas l'auteur du programme. De plus, il est facile à apprendre. Par contre, il est lent, car la machine doit passer beaucoup de temps à traduire ça dans un langage qu'elle comprend. Le second langage donnera quelque chose du style : DEBUT-ECRAN = 78000 PRENDS "b" METS-LE DANS DEBUT-ECRAN INCREMENTE DEBUT-ECRAN PRENDS "o" METS-LE DANS DEBUT-ECRAN INCREMENTE DEBUT-ECRAN PRENDS "n" etc... C'est loin d'être de l'assembleur,

hein, rassurez-vous. Mais ça ressemble de loin. On constate au premier abord que le programme écrit dans le second langage est bien plus long que celui qui est écrit dans le premier. Par contre, il s'exécute beaucoup plus rapidement, car l'ordinateur n'aura pas à calculer où se trouve le début d'écran (puisque on lui a dit au début du programme), il n'aura pas à calculer quelle lettre il doit afficher (puisque on les lui passe dans l'ordre) et il n'aura pas à se préoccuper de l'endroit de l'écran où il doit afficher les lettres suivantes (puisque c'est le programme qui lui indique). D'où un gain de temps colossal. Ce gain est tellement énorme qu'on n'imagine pas un jeu d'arcade écrit en autre chose qu'en assembleur (à part le C, qui convient pour les trucs pas trop compliqués, mais qui n'est pas assez rapide pour des programmes balèzes).

ON CONTINUE DANS LES EXPLICATIONS

Si vous n'avez jamais fait que du basic, vous ne savez pas comment fonctionne un micro. Imaginez un mur entier fait de tiroirs entassés les uns sur les autres. Beaucoup de tiroirs, hein. Dans le cas du 1040 ST, un million. Ça fait beaucoup. Dans chaque tiroir, on peut mettre une lettre et une seule. Dans certains cas, au lieu de mettre une lettre, on peut mettre un chiffre, ou mieux : une instruction. Exemple :

dans le tiroir 1000, je mets l'instruction "prends la lettre qui est dans le tiroir 2000". Dans le tiroir 2000, je mets un "b". Dans le tiroir 1001 (les chevrons de l'assembleur vont gueuler : "Oh lui, eh, une instruction c'est deux octets et encore, si on compte seulement le champ op !"). Je sais, mais je schématise volontairement. D'ailleurs, qu'est-ce que vous foutez là, les chevrons ? Vous avez pas lu le titre ? "Formation à l'assembleur" ! Cassez-vous !, je mets "place-là dans le tiroir 10000". Dans le 1003, je mets "stop". Ensuite, je dis à l'ordinateur : "va exécuter les instructions qui sont rangées à partir du tiroir 1000". Et il va les exécuter comme un grand, jusqu'au tiroir 1003 où je lui demande de s'arrêter. Et là, justement, il s'arrête, ce qui prouve à quel point on peut lui faire confiance. Ce qui nous amène aussi à énoncer la première règle de l'assembleur : "N'ECRIVEZ JAMAIS UN PROGRAMME SANS SAVOIR COMMENT IL VA SE TERMINER". En effet, imaginez un peu que vous oubliez de mettre "stop" dans le tiroir 1003. Si jamais il y a quelque chose d'autre, il va prendre la lettre b, la mettre dans le tiroir 10000 et il va continuer imperturbablement, puisqu'on ne lui a pas dit de s'arrêter. Et là, ça peut donner n'importe quoi : si jamais il y a un truc du style "bloque le clavier", ou "éteins l'écran", ou "fous le feu à la baraque" ou encore "dessine Léotard", votre programme se

plante. Tiens, c'est comme pour une voiture : la première leçon, c'est toujours "comment on freine", jamais "comment on accélère". Vous comprenez mieux ? N'oubliez jamais : alors que le basic vous pardonne n'importe quoi, l'assembleur, lui, ne vous fera pas de cadeau. Pour des raisons techniques dans le détail desquelles je n'entrerai que lors du 132ème cours, les tiroirs ne peuvent porter que des numéros pairs. Cherchez pas à comprendre, c'est comme ça. On ne peut pas dire : "va exécuter l'instruction qui est dans le 7ème tiroir". Ce qui nous amène à la seconde règle d'or, qui contrairement à la première n'est valable que pour les 68000 : "LES NUMEROS IMPAIRS SONT UNE VUE DE L'ESPRIT". En fait, c'est parce que les tiroirs ne sont pas entassés les uns sur les autres, mais deux par deux. En bas, il y a le tiroir 0 et le tiroir 1 ; au-dessus, le 2 et le 3 ; puis le 4 et le 5, etc. Ici, les plus malins d'entre vous auront déjà deviné qu'un tiroir désigne un octet. Ce qui m'amène à vous expliquer ce qu'est un octet. Ceux qui sont sûrs d'eux peuvent arrêter de lire ; mais si vous avez un doute, lisez. Imaginez des signaux de fumée (dès le premier cours, c'est n'importe quoi. Des signaux de fumée, des tiroirs, pourquoi pas des chauffeurs de bus ou des rois ?). Si vous décidez qu'un nuage désigne un A, que deux nuages désignent un B, etc..., vous allez avoir un problème : en effet, lorsque vous faites

un B, Oeil-De-Perdrix qui est en train d'essayer de décoder vos conneries va comprendre AA. Il va donc falloir utiliser deux signaux différents : des gros nuages et des petits. Si vous trouvez que je vous prends pour des cons, dites-le, hein. Je m'excuse, j'étais instillé avant d'être informaticien. Bref. Pour faire un A, on fera un gros nuage puis 5 petits. Pour un B, un petit, un gros et 3 petits. Je suis en train de me rendre compte que ça aurait été plus rapide si j'avais pris l'exemple du morse. Quoiqu'il en soit, depuis que l'informatique existe, on s'est mis d'accord sur un standard : toutes les lettres doivent être codées avec 8 nuages, ou points-trait, ou bits. Ah ! Nous y voilà ! Un bit, c'est un signal électrique qui peut être à 0 ou à 1, comme un nuage de fumée peut être gros ou petit. 8 bits, c'est un octet, c'est-à-dire un caractère. En arrangeant judicieusement ces 8 bits, on peut arriver à coder jusqu'à 256 caractères différents. Pratique, car il n'y a pas que des lettres qui sont importantes : il y a des chiffres, des signes de ponctuation, etc. Mais comme nos tiroirs du début sont rangés deux par deux, on peut, sur deux tiroirs, (deux octets, soit 16 bits) coder jusqu'à 65536 caractères ! Au prochain cours, je vous expliquerai ce qu'est une Rom, pourquoi elle est importante, je vous donnerai un exemple simple et après j'improviserai. Albert Tildazcasseul.



Explications : Avant de passer à la ligne suivante, il faut revenir au début de la ligne courante en récupérant la valeur de 'HL' sauvegardée sur la pile.

LIGNE SUIVANTE

Pour se retrouver un octet en dessous dans la mémoire écran, ce n'est pas si simple. Reprenez la leçon 4 du numéro 123 et regardez bien le schéma 2. Les lignes sont groupées par huit. Le tout est de savoir si l'on est dans un groupe de huit ou si l'on est en change de groupe. Ensuite, il faut savoir si le début de l'écran est bien &C000, car il est possible que cette adresse ait changé lors d'un scrolling. La méthode qui fonctionne dans tous les cas est celle du système d'exploitation que nous avons récupéré pour notre flèche. Il existe des méthodes plus rapides, à condition que l'adresse de base reste inchangée. Mais analysons mes frères, analysons !

```
760 LD A,H ;Registre H dans A.
770 ADD A,8 ;Addition de 8.
780 LD H,A ;Registre A dans H. HL = &C800.
```

Explications : examinez encore une fois le schéma 2 du numéro 123 et constatez que dans un groupe de huit lignes, l'adresse augmente de &800. Pour additionner cette valeur à un registre 16 bits, il suffit d'ajouter 8 à l'octet de poids fort. C'est le moment d'étudier cette instruction miraculeuse qu'est 'ADD' :

ADD = ADDITION (qui l'eût cru ?)

```
ADD A,8 A = 10011010 CARRY = 1
      8 = 00001000
RESULTAT = 10100010

ADC A,8 A = 10011010 CARRY = 1
      8 = 00001000
      CARRY = 1
RESULTAT = 10100011
```

Cette instruction additionne 'quelque chose' avec l'accumulateur et

```
790 JR NC,AF14 ;Terminé si pas de retenue
800 LD A,H ;sinon
810 SUB #40 ;HL = HL - &4000
820 LD H,A ;et
830 LD A,L ;HL = HL + 80
840 ADD A,#50 ;
850 LD L,A ;
```

met le résultat dans ce dernier. Ce 'quelque chose' peut être :

- UN REGISTRE, exemple : ADD A,B, ADD A,C, ADD A,H, etc...

- LE CONTENU D'UNE ADRESSE POINTEE PAR HL, IX OU IY, exemples : ADD A,(HL), ADD A,(IX+0), ADD A,(IY), etc...

- UNE DONNEE IMMEDIATE, exemple : ADD A,8

Sachez que 'ADD' peut également s'occuper d'addition 16 bits, la des-

tinuation étant 'HL', 'IX' ou 'IY' et la source 'BC', 'DE', 'HL'. Exemples : ADD HL,BC, ADD HL,HL, ADD IX,DE, ADD IY,BC.

Pendant que nous y sommes, faites entrer dans votre petite tête de programmeur une instruction supplémentaire qui découle de cette dernière : 'ADC'. C'est kif-kif 'ADD', plus la retenue. Pas de panique, voici l'exemple :

```
SUB 8 A = 10011010 CARRY = 1
      8 = 00001000
RESULTAT = 10010010

SBC A,8 A = 10011010 CARRY = 1
      8 = 00001000
      CARRY = 1
RESULTAT = 10010001
```

Capito ? Si ? Allora passo alla suito !

```
860 JR NC,AF14 ;Termine si pas de retenue
870 INC H ;sinon HL = HL + &100
```

Explications : si le résultat de l'addition 'HL = HL + &800' ne provoque pas de retenue, c'est que l'adresse écran se trouve dans un groupe de 8 lignes. En revanche, si le résultat provoque une retenue, c'est que nous changeons de groupe. Dans ce cas, il faut d'abord revenir en première ligne de groupe avant d'ajouter 80 pour passer au

```
880 AF14: POP DE ;On récupère l'ancienne valeur de 'DE'
890 POP BC ;puis de 'BC' avant de
900 DJNZ AF8;faire la boucle. Quand toutes les
910 RET ;lignes seront faites, ce sera fini.
```

groupe suivant. Si cela vous semble du charabia, faites-vous un petit dessin, suivez logiquement la routine et vous verrez : c'est du gâteau ! Attention, voici l'instruction de soustraction :

SUB = SOUSTRACTION

C'est exactement comme 'ADD' sauf que : - Ça soustrait au lieu d'additionner. - La destination 'A' ne doit pas être précisée dans l'opérande : ADD A,B, SUB B. (pourquoi ? Faut

vous devriez être en mesure de comprendre le reste du programme sans trop de difficulté. Malgré tout, nous verrons les autres routines en détail dans les prochaines leçons. En attendant, essayez de comprendre le déroulement de la routine 'AFFLE'. Tentez, si vous le voulez, de l'améliorer ou de découvrir d'autres méthodes. Prenez la bonne habitude de visualiser l'effet sur les registres et la mémoire de chaque instruction et vous constaterez que l'assembleur c'est VACHEMENT FASTOUCHE ! Patrick DUBLANCHET.

LANGAGE MACHINE SUR AMSTRAD

POINT A LA LIGNE

Vous avez bien travaillé ? Alors vous savez comment la flèche se dessine sur une ligne et de ce fait, vous voilà un vrai champion. Vous allez donc digérer ce qui suit beaucoup plus facilement. Pour l'instant, il s'agit de passer à la ligne suivante. Mais avant, il faut avoir exécuté le programme jusqu'à la ligne 730 et tracé tous les pixels de la ligne. Le registre 'B' doit être à '1' pour pouvoir passer l'instruction 'DJNZ'.

```
740 INC IX ;Dessin de la flèche = octet suivant.
750 POP HL ;On récupère la dernière valeur posée sur la pile. Il s'agit bien de 'HL' en ligne 460. HL = &C000.
```

Pigé ?

INITIALISATION DES REGISTRES

On ne va pas se casser le c... popotin à initialiser les registres dont on n'a plus besoin. Seuls 'IX' et 'HL' doivent retrouver leur valeur :

```
HL = &HC002
IX = &A4D5
```

Et on continue joyeusement notre pas à pas mensuel :



EDITO

Connaître la vie de Narnar dans ses moindres détails, le suivre à New York, au Bré-

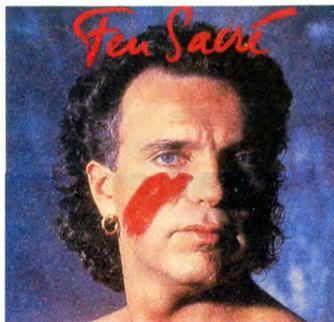
BEN

sil, en Afrique, au gré de ses inspirations, c'est ce que vous propose Top Star Special Lavilliers, la première biographie consacrée au "grand fauve d'Amazonie", avec sa participation. 25F chez tous les bons marchands de journaux.

LE FEU SACRE DE BERNARD LAVILLIERS

Lavilliers s'était fait la malle. Deux bonnes années qu'il n'avait plus donné de nouvelles, après une saison 1984 bien chargée : musique du film "Rue Barbare", sortie de son treizième album "Tout est permis, rien n'est possible", près d'un mois de spectacle à l'Olympia, dont est tiré un enregistrement live de quatre disques,

il est entré à la Grande Halle de La Villette pour sa rentrée scénique 1986 n'avait rien d'évident. Bien sûr, ce qui l'excite avant tout, c'est d'être le premier à y monter un spectacle de longue durée. Pour faire passer le "Feu Sacré", Lavilliers n'emploie qu'un tiers de la Halle, réduisant sa capacité à 2000 places, avec un gradin d'où personne ne pourra perdre une miette du spectacle.



Tant mieux, puisque Bernard nous réserve toutes sortes de surprises ! Il utilise, par exemple, la transparence des parois de verre pour provoquer des éclairages irréels... Un spectacle qu'il est encore prématuré de décrire dans ses moindres détails, puisqu'il évoluera au fil des jours. Une chose est sûr, avec cet éternel nomade pour guide, il faut se préparer à embarquer pour un voyage qui nous mènera d'un continent à l'autre, au gré des rythmes et des images évoquées par les chansons.

Trafiquant du verbe, Lavilliers a besoin de se dépayser pour nous dépayser. Mais si ses chansons sont le fruit des expériences de sa vie, elle ne naissent pas comme une génération spontanée. De l'idée initiale à la phase finale de la gravure sur vinyle, Bernard explique le cheminement de sa musique et de ses mots : "Une chanson

peut, ou venir du premier coup, ou mettre des années à sortir. De toutes façons, je ne force pas. Les périodes où j'ai le plus de facilité pour écrire sont celles où je voyage beaucoup, où je suis bien dans ma peau, où je ne dois rien à personne, où je n'ai pas de gonzesse pour m'emmerder... La vie familiale, ça me coupe l'inspiration... Même une seule femme d'ailleurs... Pour alimenter le thème d'une chanson, je prends beaucoup de notes. J'aime l'acte d'écrire, physiquement, j'y trouve un grand plaisir. Mais lorsque prend forme la chanson, le texte et la musique viennent généralement en même temps. Je les enregistre sur un Walkman à la guitare sèche.

SHOW DEVANT

* JOE JACKSON, le 28/11 : Lausanne.

Musicalement, j'aime bien les harmonies sophistiquées, avec beaucoup d'accords de passage, généralement des accords complexes, à la brésilienne, qui viennent épouser la mélodie initiale. Le plus souvent, c'est la mélodie du refrain que je trouve en premier et les accords que je joue dessus enclenchent la suite du développement mélodique. Une fois que ces bases sont jetées, je loue un studio seize pistes et je travaille dessus avec juste un clavier (autrefois, c'était François Bréant, maintenant c'est Didier Makaga) et une boîte à rythmes. Je ne veux pas faire mes maquettes dans un grand studio, mais je ne veux pas non plus les faire sur un huit pistes, dans un appartement, parce que tout ce qu'on aura joué spontanément ne sera plus utilisable sur la bande finale. On constate très souvent que les maquettes ont un swing particulier qui se retrouve rarement au résultat final, même si on joue les mêmes notes. Pour le dernier album, "Voleur de feu", j'ai gardé toutes les bases et c'est ce qui lui donne cette vie. "Extérieur Nuit", par exemple, est née comme ça en une seule nuit. J'avais déjà le refrain, un truc que j'étais souvent depuis trois ans, au cours de "boeuf" avec des brésiliens. Le reste du texte et de la mélodie m'est venu en une heure sur les accords de Didier, qui s'amusa à recréer l'ambiance de nuit au Sunset. On a fait une basse au synthé, les claviers et le guitariste sont venus dans la nuit pour jouer leur partie. A six heures du matin, la chanson était finie. Tout ce qu'on avait enregistré cette nuit-là a été passé ensuite en trente deux pistes digital. Le son a été retravaillé sur du matériel performant, mais on a conservé la spontanéité, la magie du premier jet...

SHOW DEVANT

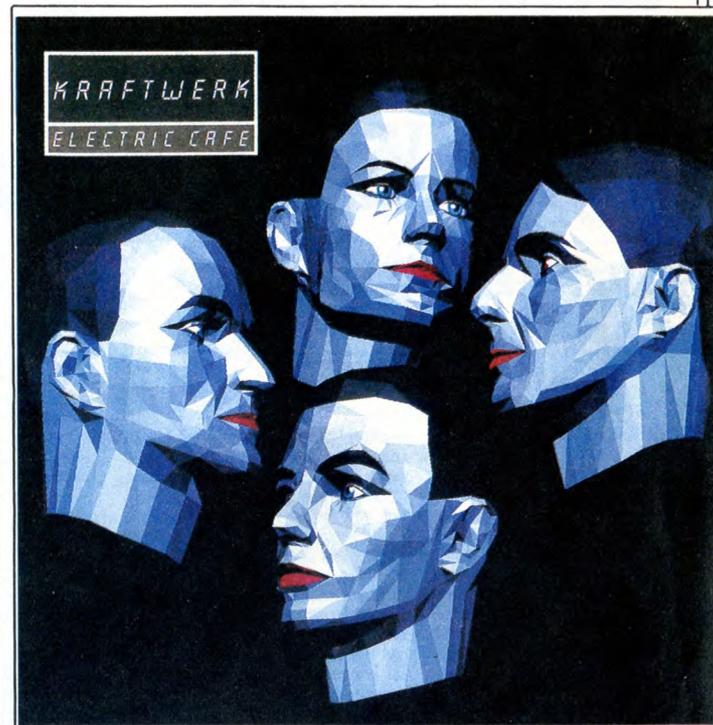
* THE SAINTS, le 28/11 : Toulouse ; le 29/11 : Montpellier.

"La Frontière" est née aussi comme ça, une nuit où j'étais en studio avec Makaga. Je lui ai raconté l'histoire de cette frontière, toute cette nuit-là. Et il est complètement entré dans mon histoire. C'était un film que je lui racontais, le film d'un mec qui se fait descendre sur cette frontière. Je lui parlais du désert. Le désert brésilien du Sertão ou le désert du Sahara, où les Touareg crévent de faim avec leurs troupeaux. Je lui parlais de ces frontières fictives, au milieu des sables, pour lesquelles des peuples se battent. Je lui parlais des nomades que les frontières entravent depuis toujours, des nomades qui font peur aux sédentaires, parce qu'ils sont guerriers par obligation... J'adore les voyageurs, ils sont très serrés sur leur clan. Les lois entre eux sont très strictes et, en même temps, ils n'ont rien à eux. La plus grande liberté, c'est de ne rien posséder du tout. C'est quelque chose qui me fascine. Le nomade n'a pas de possessions terrestres, il n'a que sa toile de tente, son troupeau et l'espace. Moi, plus ça va, moins j'ai envie de posséder. Réussir à ne rien avoir à soi, c'est très fort."

MICRO... SILLONS

KRAFTWERK

"Electric Café"
(EMI/Pathé Marconi)



J'entends déjà les ovations dans les locaux de l'HHHHebdo. Un mois presque qu'on me réclame cette chronique. On ne voulait plus me parler, on me faisait la gueule, on m'a même menacé de m'interdire l'accès au bureau, tant que je ne ramènerais pas l'opus tant désiré. M'enfin, je n'aurais pas tout de même pas le fabriquer ce fichu disque !... Bon, ben voilà : Kraftwerk est génial, "Electric Café" est génial, la pochette du disque est géniale, EMI Marconi est génial, la gravure DMM est géniale, tous les morceaux de ce disque sont géniaux, le vinyle noir de ce disque est génial, le graphisme synthétique de ma pochette intérieure est génial, les rythmes sont géniaux, les voix sont géniales, les programmations de synthé-computers sont

géniales, les sons échantillonnés sont hypergéniaux, le concept de l'album est génial, les idées de Ralf Hutter, Florian Schneider, Karl Bartos, et Wolfgang Flür sont géniales et quand ils les mettent en pratique, c'est encore plus génial. Si vous n'achetez pas ce disque GENIAL, c'est que vous êtes rien que des MINABLES ! Ouf !

SHOW DEVANT

- * SMILEY CULTURE, le 4/12 : Paris (Rex Club).
- * KILLING JOKE + THE LORDS OF THE NEW CHURCH, le 3/12 : Paris (Zénith).
- * HOUSEMARTINS, le 28/11 : Paris (Rex Club).
- * ERASURE, le 2/12 : Paris (Elysée Montmartre) ; le 4/12 : Lyon.
- * BERNARD LAVILLIERS : Paris (Grande Halle de La Villette).
- * ETIENNE DAHO, le 28/11 : Bruxelles ; le 30/11 : Orléans ; le 2/12 : Rouen ; le 3/12 : Blois ; le 4/12 : Angers.
- * FRANCIS CABREL, le 28/11 : Tarbes ; le 29/11 : Perpignan ; le 1/12 : Istres ; le 2/12 : Avignon ; le 3/12 : Saint-Etienne ; le 4/12 : Bourg en Bresse.
- * VERONIQUE SANSON + ALAIN SOUCHON, le 28/11 : Bourg en Bresse ; le 29/11 : Strasbourg ; le 1/12 : Paris ; le 2/12 : Douai ; le 3/12 : Lille ; le 4/12 : Bruxelles.
- * SAPHO, le 29/11 : Contrexeville ; le 2/12 : Aïès ; le 3/12 : Aurillac ; le 4/12 : Cahors.
- * JEANNE MAS, le 28/11 : Bordeaux ; le 29/11 : Toulouse ; le 2/12 : Montpellier ; le 3/12 : Avignon ; le 4/12 : Marseille.
- * ERIC LE LANN + LA MANIGUA, le 28/11 : Paris (New Morning).
- * LES ETOILES + PETER KING, le 29/11 : Paris (New Morning).
- * BILL BAXTER, le 4/12 : Beauvais.
- * BEX ET JOUVELET CONTRE KING KONG, le 28/11 : Angers.

qu'il fait de bon disques de rap. Seulement, ce n'est pas parce qu'il invite Bob Dylan à dire deux phrases sur "Street Rock" que son produit pourra passer pour autre chose qu'un brouillon, à côté du dernier Kraftwerk (qui est génial).

SHOW DEVANT

* WORKING WEEK, le 28/11 : Clermont Ferrand ; le 29/11 : Grenoble ; le 1/12 : Lyon ; le 2/12 : Toulouse ; le 3/12 : Marseille ; le 4/12 : Nice.



KURTIS BLOW

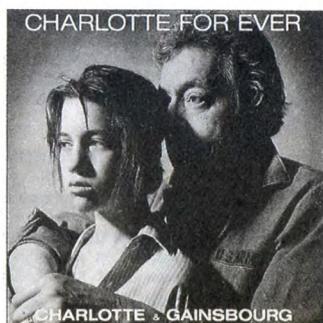
"Kingdom Blow" (Mercury/Phonogram)

C'est pas pour dire, mais ce serait le rap sans Kraftwerk ? Quelqu'un se souvient-il du hit "Planet Rock" décroché en 82 par Africa Bambaata ? Et bien le riff catchy était emprunté directement à Kraftwerk. Kurtis Blow est un brave garçon. Voilà déjà plus de six ans

CHARLOTTE & GAINSBORG

"Charlotte For Ever"
(Philips/Phonogram)

CHARLOTTE FOR EVER



CHARLOTTE & GAINSBORG

Si Gainsbourg avait un peu plus écouté Kraftwerk, il n'en serait pas à susurrer des borborygmes incestueux avec sa Charlotte de fille. Par pitié, qu'on lui fasse écouter "Electric Café", le dernier et génial disque de Kraftwerk !

INFOS TOUT POIL

* Convie à Paris à l'occasion de la remise des Victoires de la Musique, Ray Charles a été nommé Commandeur des Arts et des Lettres et décoré par Philippe de Villiers, secrétaire d'Etat au Ministère de la Culture et de la Communication, le 21 novembre.

* Fans de Téléphone... A VOS MARQUES ! Celui que vous attendiez tous la mort dans l'âme est enfin... PRÊT ! Le double album "live" de Téléphone en vente partout le 1^{er} décembre... PARTEZ !

* Dans les laboratoires de chez Philips, on s'active de plus en plus à la mise au point du Disc Laser Interactif. Lu par un lecteur CD muni d'un décodeur d'images, actionné par une télécommande comparable à un micro-ordinateur, le D.L.I. possède trois registres d'informations : - Informations audio, avec un maximum de 36 heures d'écoute s'il s'agit d'informations parlées. - Informations visuelles, avec la possibilité de stocker soit un maximum de deux images fixes par seconde, soit des images animées de type images de synthèse. - Un programme de sélection interactive des informations. Système très attendu par les utilisateurs d'encyclopédies, de banques de données, etc, le Disc Laser Interactif ne risque cependant pas d'être lancé sur le marché du grand public avant un an ou deux.

EDITO

Coucou revoilà " LE PARFAIT AMOUR ", le meilleur téléfilm de cet automne reprogrammé pour ce samedi 29 sur TF1. Pour savoir tout le bien que j'en disais reportez-vous au numéro 151. **BOMBYX**



POLICE

REMISE EN ORDRE

LE TIROIR SECRET

Série de six épisodes avec Michèle Morgan, Marie France-Pisier, Jeanne Moreau, Daniel Gelin, Mikael Lonsdale, Heinz Bennent et Amandine Rajau.



LE TIROIR SECRET

Après l'enterrement de son troisième mari, Mme Veuve Dutilleul-Lemarchand (Morgan) reçoit les condoléances de la famille. Dans la foule, on reconnaît sa fille aînée Nathalie Dutilleul (Pisier) prof de philo, Juliette Danrémon, la benjamine, son mari et sa fille, Jolivet (Gélin), son second mari commissaire de police et puis plein d'autres qui remplissent l'écran.

Mme Dutilleul accumule les déboires. On saisit ses meubles, l'agence de son ex-mari croûle sous les impayés et la découverte d'un portefeuille la fait soupçonner qu'il menait double vie sous le nom de Ludovic Delaudin.

Colette (maintenant qu'on a fait connaissance, on peut se permettre ces familiarités) psychologue de métier, va mener son

enquête entre deux rendez-vous et divers retrouvailles familiales.

Une bonne série, sans plus, qui bénéficie de la présence lumineuse de Michèle Morgan superbement entourée. Plusieurs réalisateurs et scénaristes donnent une certaine variété de ton et de situations amenuisées hélas par des dialogues standards.

Diffusion le vendredi à 20h30 sur FR3 du 5 décembre 86 au 16 janvier 87. Photo FR3.

COLERE NOIRE

Film de Frank Tuttle (1958) avec Alan Ladd, Edward G. Robinson, Jeanne Dru et Fay Wray.

Encore une bavure signée police. Steve Rollins (Ladd) sort de taule après avoir payé pour un crime qu'il n'a pas commis. En fait, Steve n'avait qu'un seul tort, il était flic et ses collègues ne l'aimaient pas. Steve, plutôt petit, parlait haut et fort pour compenser son complexe d'infériorité. Bref, le complexe pénitencier mûit son complexe en rancœur. Steve recherche le vrai coupable et tenez-vous bien, il le trouve. Le dénommé Victor Amato (Robinson) se défend et fait abattre trois gans-ters prêts à témoigner contre lui. Mais super Steve trouve la copine d'un de ces derniers et parvient enfin à démasquer le gangster. Scénario classique, musique superbe signée Max Steiner, plus un rôle en or pour Alan Ladd qui finança en partie le film. Ce rôle de méchant au cœur pur relança à juste titre sa carrière.

Diffusion le mardi 2 décembre sur FR3 à 22h55 en V.O.

LES RENDEZ-VOUS MERVEILLEUX

RENCONTRES DU 3ème TYPE

Film de Steven Spielberg (1977) avec Richard Dreyfuss, François Truffaut, Teri Garr et Melinda Dillon.

Ils arrivent, ils sont là quelque part au-dessus de nous, cela fait longtemps qu'ils surfent sur nos statos-nimbus mais nous n'étions pas prêts à les recevoir. Aujourd'hui, le temps est venu de les accueillir.

Pour mieux comprendre le phénomène, voici une démonstration pédagogique.

Rencontre du premier type : de nombreux quidams de Murcie (USA) aperçoivent un passage d'objets volants non identifiables et ne peuvent le mettre sur le compte du bourbon-soda, vu qu'ils ont bu que du cola ce soir là.

Une rencontre du second type se déroule en Virginie où des représentants des autorités constitués assistent à l'atterrissage d'une soupière volante.

Les extra-terrestres passent à l'étape suivante : le contact d'abord sonore puis visuel avec les terriens humanoïdes (nous). Certains privilégiés, Claude Lacombe (Truffaut), Roy Neary (Dreyfuss) et quelques savants et militaires qui passaient par Devil's Mountain, assistent à la rencontre historique celle du troisième type, un gus bien de chez eux : un être de lumière descendant d'une tourte multicolore leur dire "je vous ai compris".

Chez nous, où le bon sens se trouve derrière la porte du C... A..., le Comité d'Accueil officiel se compose de pandores (Gepam), uniquement. Pas d'olibrius anonyme, pas de savant fou, rien que des képis surmontant des chaussettes à clous. Aussi ne faut-il pas s'étonner si les E.T. préfèrent atterrir ailleurs, aux Amériques

par exemple.

Film du premier type : naïf, spectaculaire, superbe vidéo.

Diffusion le dimanche 30 novembre à 20h30 sur Canal +.

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

LES VISITEURS DU SOIR

Film de Marcel Carné (1942) avec Arletty, Alain Cuny, Jules Berry, Fernand Ledoux et Marie Déa.

En l'an de grâce 1485, le baron Hugues prépare le banquet de mariage de sa fille. Réjouissances galantes, goinfreries dégoûtantes et beuveries dégoulinantes sont au menu. Mais le diable s'en mêle et envoie deux créatures, Gilles et Dominique, saboter la fête.

Gilles (Cuny) et Dominique (Arletty) se présentent comme des baladins au château. Ils réussissent à troubler la belle ordonnance du banquet mais refusent de répandre le malheur. Furieux, le diable s'emmêle les flammes et intervient en personne.

Que dire encore sur ce classique des classiques que tout le monde a déjà vu ? Film fantastique par le sujet, les acteurs, le décor, les dialogues, la réalisation. N'a pas pris une ride. Cuny et Arletty ne peuvent en dire autant mais ils les portent aujourd'hui avec une dignité sans pareille. Saluons les artistes.

Diffusion le lundi 1er décembre à 20h35 sur TF1.

L'AMOUR EN CAMPAGNE

SERIE ROSE

Une villa à la campagne de Maurice Fasquel avec Bruno Devoldère et Anne Fontaine.



UNE VILLA A LA CAMPAGNE

L'été russe ne dure qu'un moment mais il est très, très chaud. Pavel Smirnov (Devoldère), jeune peintre au talent prometteur, décide de prendre le frais à la campagne. Laquelle est très proche encore de Moscou en cette année 1885. Il répond à une annonce et loue pour un mois une chambre dans la villa de Mme Veuve Orlova. Loin d'être une babouka borch-samovar-zazoutski, Mme Orlova (Fontaine) se révèle être une jeune et ravissante hôtesse.

Ladite veuve lui en conte de belle, elle se baigne nue tous les après-midi, elle souffre de somnambulisme, son chien... Bref, son séjour ne manquera pas de charme, de piquant, d'aventures.

FILLES PERDUES

DEEDE D'ANVERS

Film d'Yves Allégret (1948) avec Simone Signoret, Bernard Blier, Marcel Dalio et Marcello Pagliero.

Dans le port d'Anvers, y a des marins qui boivent et qui reboivent en chœur à la santé des putains d'Amsterdam. Au Big Moon, boîte à matelots tenu par Mr René (Blier), le taulier incontournable du cinéma (français) quatre filles animent la salle. Parmi elles, Dédée (Signoret) la française, est l'objet des attentions de Mr René et de la "protection" musclée de Marco (Dalio). Un soir, Dédée rencontre l'homme de sa vie, le capitaine Francesco (Pagliero) qui trafique dans la contrebande avec Mr René. Bonne pâte Mr René favorise l'idylle et éloigne Marco. Pas dupe ce dernier reviendra se venger.

Simone, à l'époque épouse du réalisateur, éclata littéralement avec ce film qui choqua par la crudité de ses dialogues. Sublime de sensualité et de vulgarité, elle renouait avec la tradition des films réalistes d'avant-guerre (la pêche d'Arletty, la sensualité de Romance, la destinée tragique de Morgan).

Diffusion sur Canal + le vendredi 5 décembre à 21h00.

Film de Maurice Pialat (1985) avec Gérard Depardieu, Sophie Marceau, Richard Anconina, Sandrine Bonnaire et Pascale Rocard.

L'inspecteur Mangin (Depardieu et son 44 magnum) opère dans un commissariat parisien sur les bricoles traditionnelles : drogue, dope, schnouff, neige, cheval, crac, boum, hue. Veuf solitaire, il croit en l'amour malgré l'environnement malsain dans lequel il vit. Ni Lydie (Bonnaire), une pute amie de Lambert, l'avocat, qu'une vieille complicité lie à Mangin, ni Marie (Rocard), la nouvelle commissaire stagiaire ne comble son attente.

Au cours d'une interpellation, il interroge la compagne de Simon, un trafiquant notoire. Noria répond aux questions par des larmes. Peu sensible à cette tactique de façade, Mangin s'éprend d'elle néanmoins. Il imagine avoir trouvé la femme de sa vie. Quel idiot !

Depardieu qui a déjà fait mieux, obtient le prix d'interprétation à Venise. Acteur en pleine maturité il représente la colonne vertébrale du film; autre bonne surprise Richard Anconina qui confirme qu'il a du talent. Seule erreur de distribution : Sophie Marteau que tous s'acharneront à voir en femme fatale. Fatalitas.

Diffusion le mardi 2 décembre à 20h35 sur Canal +.

Enfin un épisode érotique qui mérite son nom, on y voit de la chair, de l'anatomie, les corps s'ébattent complaisamment, sous l'œil voyeur du spectateur. Le tout baignant dans une atmosphère feutrée, genre hamilton, bcbg (beau cul bien) avec des ralentis mais pas de râles entiers. Et puis une chute inattendue, pleine d'humour.

Diffusion le samedi 29 à 23h10 sur FR3. Photo FR3.

LE PRINCE ETUDIANT

Film d'Ernst Lubitsch (1927) avec Norma Shearer et Ramon Navarro.

Lors de ses études à Heidelberg, la vieille et romantique université allemande, un prince tombe amoureux de la fille de l'aubergiste. Mais les amours de jeunesse n'ont qu'un temps. Lorsque le prince accourt au chevet de son oncle, le duc de Karlsburg, il sent que le bonheur s'échappe.

L'histoire d'un film de Lubitsch est toujours la même, la séduction amoureuse entre deux, trois, quatre... individus. "L'important n'est pas de raconter le sujet mais comment ne pas le raconter du tout" (Truffaut in "Lubitsch était un prince"). Perfectionniste fou comme Hitchcock, Lubitsch visualisait le montage d'ors le tournage et ne réalisait que les séquences nécessaires. D'où une touch qui se reconnaît tout le temps et qui ne fonctionne que si le spectateur participe.

Le Prince Etudiant est muet mais n'a rien d'ennuyeux. Peu d'intertitres (moitié moins que la moyenne habituelle), aucun plan inutile, une finesse de directions d'acteurs

remarquable et un mexicain dans un rôle de Germain bon arien.

Diffusion le dimanche 30 novembre à 22h30 sur FR3.

QU'ELLE ETAIT VERTE MA VALLEE

Film de John Ford (1941) avec Walter Pidgeon, Maureen O'hara, Donald Crisp et Anna Lee.

Huw Morgan évoque ses souvenirs. Au début du siècle, une riante vallée du pays de Galles est éventrée par une mine de charbon. Les Morgan, le père et les quatre fils travaillent tous comme mineurs. La joie et l'harmonie règnent, l'aîné se marie avec la jolie Brownen.

Hélas, des ouvriers sont renvoyés, les payes réduites, la crise se répand. Les ouvriers réagissent par la grève. Le conflit divise la famille Morgan, le père considérant la grève comme illicite. Les fils quittent la maison à l'exception de Huw, 13 ans, et d'Angharad sa sœur, laquelle épouse le jeune et riche Evans qu'elle n'aime pas.

Le frère aîné meurt et Huw le remplace au fond du trou.

Le progrès économique ne va pas sans drames sociaux et sociologiques, les traditions s'effondrant sous la poussée de la modernité. Une idée simple contée à travers la vie d'une famille de travailleurs. Ford, chantre de l'humanisme social, retrouve ici une atmosphère proche des Raisins de la colère. Un peu moins bien quand même.

Diffusion le mardi 2 décembre sur A2 à 20h35.



RENCONTRE DU TROISIEME TYPE

IKARI WARRIOR d'ELITE pour AMSTRAD



Commando mais pour Amstrad.

Attention, j'ai dit équivalent, pas copie ni adaptation. C'est pas le même degré de pompage. Si c'est pourri, on parle de pompage, mais si le soft est une réussite, on emploie des termes comme hommage, inspiration et toutes ces sortes de choses. C'est donc un jeu inspiré de Commando et surtout du célèbre

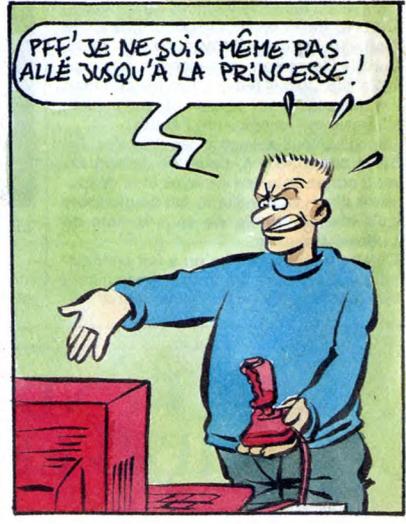
jeu d'arcade. C'est pas clair, je reprends : inspiré du jeu d'arcade de salle d'arcade où on joue dedans en mettant des sous dans la fente prévue à cet effet. Vous courez en zigzaguant pour échapper au feu soutenu de l'ennemi et, comme vous disposez d'une mitrailleuse et d'une provision de grenades, vous en profitez pour détruire la base militaire. C'est un peu normal, vous êtes là pour ça. Dès la présentation, on voit immédiatement que les mecs qui ont programmé ce soft ont bidouillé un maximum pour rendre l'ensemble agréable. Pendant le chargement (disque ou cassette), un joli dessin de présentation apparaît. Appuyez sur feu. Oh, que c'est balaise : la page de présentation se contracte et semble disparaître vers

le fond de l'écran. Apparaît alors un menu qui permet de choisir (ben oui, un menu !), le nombre de joueurs. Fire ! Le menu scrolle vers la gauche d'une façon impeccable, et c'est parti ! Le décor est super mignon et son scrolling nickel lui aussi, quant à l'animation des "sprites", elle est parfaite. J'ai mis des guillemets car tout le monde sait qu'il n'y a pas de sprites sur Amstrad. Il faut tout programmer. Enfin bref, qu'il s'agisse de sprites ou de gnos, ça ne bave pas, ça ne tremblote pas, ça ne sautille pas. C'est de la belle ouvrage. Certes, les bruitages sont un peu nuls pour un Commodoriste mais sans plus. On a déjà entendu des trucs autrement plus ratés sur Amstrad. Et un bon soft, un. Hop !

AMSTRAD	Win or Die
L. ROUX	page 5
AMSTRAD	Shogun
Y. ANDRAUD	page 7
APPLE	James le Barbare
D. POGGIO	page 3
ATARI	Labyrinthe 3D
Stéphane BUTEL	page 4
CANON X07	Desass.
Emmanuel de LAPPARENT	page 6
CBM 64	Burgly
Christophe MARIEZ	page 8
EXL 100	L'Antre
Vincent BAUCHET	page 9
MSX	Whipping Boy
S. ROYER	page 28
ORIC	Olive & Popeye
J. D. DUMAS	page 29
SPECTRUM	Milktruck
E. CELLARD	page 10
TI 99/4A (be)	Pilot Chass
E. LORFEVRE	page 30
THOMSON MOS	Le Lotus Bleu
J. JOVELIN	page 31
VIC 20	Le Vase d'or
Philippe SILLON	page 5
ZX 81	Lancelot
Pascal DELALANDE	page 4

Je passerai rapidement sur l'idéologie nauséabonde qui émane de ce soft : de vilains révolutionnaires du continent proto-américain post-hispanique (l'Amérique du Sud, s'pas) ont enlevé le général des forces armées d'un pays que je ne nommerai pas. Je peux juste vous dire que c'est un pays qui

n'a rien à faire là-bas et dont le président est un ancien acteur. No comment. Ceci n'est qu'un jeu, et un bon même. C'est même un jeu d'arcade. Vous dirigez à l'aide du joystick un personnage casqué, botté et armé. Un soldat, quoi. Et, euh, inutile de tourner autour du pot, il s'agit là de l'équivalent de



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

PÉRIPHÉRIQUES	
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
SYNTHTE TECHNI MUSIC	640

C - VIDEO	
DIGITALISEUR CICI	1490
INTERFACE PAL RVB	450

D - TÉLÉMATIQUE	
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
RS232	650
BI PRINTER	490
BUSCARD II	1590

CARTOUCHES	
POWER CARTRIDGE	490
GAME KILLER	150
FREEZE FRAME MKIII	590

LIBRAIRIE TOUTS LIVRES	
MICRO APPLICATION	PSI
CEDEC 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

PÉRIPHÉRIQUES	
A - GRAPHIQUES	
DIGITALITEUR DIGI VIEW	2990
CAMERA VIDEO IKGAMI	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 - TÉLÉMATIQUE	
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	
ROQUE	390
MARBLE MADNESS	330
SEVEN CITIES GOLD	
SKYFOX	

CONSOMMABLES	
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 120D	2990
CANON PJ1080A	8995

ACCESSOIRES	
BTE RANGEMENTS 100D, 5 1/4	139
BTE RANGEMENTS 50D, 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 INTERMÉDIAIRES
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
EXEC + AMIGA DOS 12.490

PACK LUDIQUE

AMIGA + JEU n°1 + JEU n°2 +
JEU n°3 12.490

EXCLUSIVITÉ DE
L'IMPRIMANTE OKIMATE
INTERFACÉE CBM.

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

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

NOM _____ TÉL _____ PRIX _____

ADRESSE _____

RÉFÉRENCES _____

CATALOGUE SOFT : Participation aux frais d'envoi F cheque bancaire CCP mandat-lettre

Règlement : je joins + 20 F

Matériel garanti 2 ans