

PLUS PROFOND

RUPIN

AVEC L'APPLE II GS

TELOCHE

Canal + la chaîne qui vous la coupe. Page 35.

CINOCHÉ

La Palme d'Or du Festival de Cane pour Howard Page 2.

MUSIQUE

Place au roi des fêlés ! Page 23.

INFO BD

Allez voir page 21, bande de BD !

CONCOURS PERMANENT

2 bâtons et un voyage en Californie avec bobonne ? Facile ! Page 26.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Enfer et damnation, mais c'est une rubrique pirate, ça ? Meuh non, c'est légal, mon Général. Page 10.

DEULIGNES

Salauds ! LE siligne est page 24.

FORMATION ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent page 33.

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR

L'actualité de la micro-informatique. Voir pages 11.12.13.



Madame APPLE II GS digitalisée, vous souhaite le bonjour.

Ça y est, cette fois-ci, il est là.

Vous pouvez effectivement

vous procurer

un APPLE II GS,

moyennant

18.857 Francs

et 15 jours

d'attente.

Le super IIe

(ou mini Mac

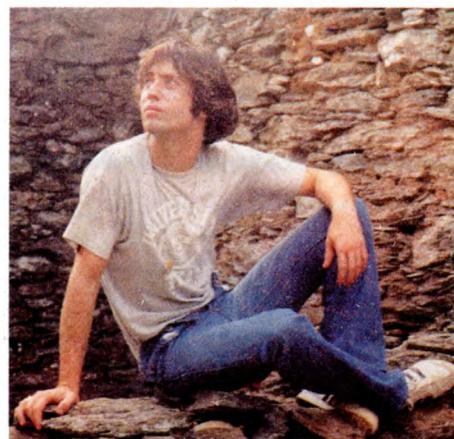
couleur) tient-il

ses promesses ?

Réponse page 14

VOICI LE 10.000^{ème} ADHÉRENT DU CLUB HEBDOGICIEL !

Ceci est la dernière photo au soleil de Pascal Vivarelli, de Bastia (en Corse - y a-t-il une relation avec Ceccaldi ?). Dorénavant, il va s'étioler et dépérir car, le pauvre, il a eu la malchance d'être le 10.000ème adhérent du Club Hebdogiciel et de recevoir comme cadeau 100 logiciels et une imprimante pour Amstrad ! Il va passer sa vie dans sa chambre sous une lumière blafarde, volets fermés, à agiter frénétiquement son joystick jusqu'à ce qu'il meure d'épuisement. T'as pas de joystick, Pascal ? Non ? Bon, ben on t'en offre un aussi. Pauvre Pascal.



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

DES "ACTION" TRÈS COTÉES !!

Les cinémas "Action" ont vingt ans. 20 ans de galères, de luttes et d'immenses joies cinéphiliques pour les deux projecteurs de fond que sont Jean-Max Causse et Jean-Marie Rodon. Tout baigne pour eux depuis l'incroyable succès de "The shop around the corner" de Lubitsch (140.000 entrées !). Pour fêter ça, nos deux héros ont "Carte blanche" à la Cinémathèque (Chaillot) jusqu'à fin janvier... et ressortent, pour Noël, l'insensé **Cléopâtre** de Mankiewicz avec Liz Taylor et Richard Burton. 3 heures de pur délire hollywoodien. Un must !
Jacq

VITE FAIT, BIEN FAIT

LE PASSAGE de René MANZOR. 13/20 Bravo Delon, bravo pour avoir permis à un projet réellement fou de voir le jour, bravo pour avoir accepté de casser l'image du séducteur musclé (c'était déjà super dans la précédente tentative, le génial "Notre histoire"). Alors, oui, "Le Passage" est irracontable parce que dévoiler ce scénario d'une naïveté flamboyante serait rendre au film un bien mauvais service... qu'il ne mérite pas. Même si l'émotion n'a pas été au rendez-vous pour moi (un peu trop décousu à mon goût), les surprises ont été suffisamment nombreuses et prenantes pour dire du bien de ce pari à haut risque. Sans oublier que la première qualité du film réside justement dans le fait qu'il est impossible à cataloguer : ni fantastique, ni dessin animé, ni polar, ni mélo. Ni prétentieux, ni dégonflé, un bien curieux moment qui attire et répulse en même temps. Et ça, c'est bien !

L'AUBE de Miklos JANCOS. 09/20 Elisha, jeune rescapé des camps de la mort,

rejoint les résistants sionistes en Palestine dans leur guerre larvée contre l'occupant anglais. David, l'un des leurs, est capturé et condamné à mort. En représailles, les sionistes décident d'abattre un soldat anglais. Elisha, qui n'a rien d'un assassin, est chargé de l'exécution. Le film raconte la dernière nuit du bourreau, une nuit interminable, suffocante, qui s'achève par la rencontre entre Elisha et son prisonnier. A l'aube, tout sera joué. Jouant du réel et de l'imaginaire avec une singulière nonchalance, Miklos Jancso tente à plusieurs reprises de nous donner le vertige (caméra agile, dialogues speedés). On se lasse, hélas, assez rapidement de ce discours un peu vain, bien que lourdement asséné, sur fond d'imagerie "gadgétisée" (la sacralisation du revolver, les apparitions fumigéennes, la robe jaune de Christine Boisson,...). "L'aveuglante vérité de l'homme" s'écrit, au cinéma, aussi bien dans l'image que dans le texte. Jancso a trop misé dans le poids des mots, au détriment du choc des photos. Dommage !



CHARLOTTE FOR EVER

de GAINSBOURG

avec GAINSBOURG (Stan), Charlotte Gainsbourg (Charlotte), Roland BERTIN (Léon) et Roland DUBILLARD (Herman)

Un pédéraste imbibé et tragique, un producteur gras et décadent, de petites lycéennes en petite-culotte-prête-à-se-faire-la-malle, une pute en caricature bibendum Michelin, le défilé de fantasmes est ouvert. Tenancier de la maison de haute biture, le sieur Gainsbarre himself, scénario, dialogues, musique et mise en scène du même lascar. Des travaux d'Hercule et de bête, tous dévoués à une seule cause, honorable mais bien mince pour un long métrage : l'adoration à Charlotte, la fille bien-aimée, le zeste incestueux de femme, la petite pieuvre d'amour. Elle est encore une fois parfaite, lumineuse. Belle.

Alibi de l'affaire, un pseudo-scénario, indigne et indigent qui se résumerait à : "La mère est morte, le père -Stan- conduisait la Porsche, la fille accuse Stan d'avoir tué sa mère". C'est tout et c'est peu. Trop peu même si, pour meubler, on a droit à de subtiles variations sur le thème : "on se

dispute, on se fait du mal mais on s'aime quand même". Sur fond de couloir sinistres menant droit à des chiottes omniprésentes (!) et de martèlement funky. Terriblement gainsbarrien.

07/20

Un essai (de plus ?) sur la cruauté, sur la haine et le désespoir qui finit par habiter ceux qui s'aiment trop. Une volonté délibérée de filmer au plus près, au plus court, de dénicher l'angle le plus fort et de s'y accrocher à perdre haleine. Quelque chose comme un élastique qu'on tendrait au maximum, qu'on s'amuserait à casser pour énerver tout le monde. Et ça marche ! Quand on ne gigote pas dans son fauteuil, on baille et quand on ne se crispe pas sur les accoudoirs, on hurle. Creux et pénible, un peu comme la musique, répétitive et lassante qui envahit tout, au détriment de toute émotion... Désolant !

BONS BAISERS DE LIVERPOOL

de Chris BERNARD

14/20

avec Peter FIRTH (Peter), Alexandra PIGG (Elaine), Alfred MOLINA (Sergei) et Margi CLARKE (Teresa)

Si, si, ça n'est pas une farce, je vais encore vous en tartiner une bien belle sur "la nouvelle vague british". Le seul cinéma qui me fasse actuellement craquer, mieux qu'une école, une succession de petits miracles (Porc Royal, Dance with a stranger, Another Country et le fabuleux My beautiful laundrette), d'essais tendres et nevertheless (admirez mon anglische...) drôlement fûtés sous leur costume faussement naïf. **Bons baisers de Liverpool** ("Letter to Brezhnev" en anglais) n'échappe pas à la règle. On a beau se fouetter à qui mieux mieux durant la projection, à se dire que, décidément, il ne se passe rien sur l'écran,

que le tout est follement maladroït et joué "limite" ("on the edge" dirions-nous dans la langue de Shakespeare)... Rien n'y fait. Impossible de dire pourquoi ces petites histoires-bateaux vous chopent par le col de la chemise, vous entraînent à travers leurs pseudo-aventures et vous abandonnent, pantelants, étourdis, mais heu-reux dans votre fauteuil au mot "End". L'histoire ? La rencontre dans un bar crai-



gnos de Liverpool de deux marins russes en permission et de deux nanas un peu paumées, en quête d'ivresse facile. Teresa (Margi Clarke une bombe qui va faire parler d'elle, pour sûr !) cherche le mâle, le vrai. Elle trouve Sergei, une grosse brute au grand cœur pour une nuit câline, nuit d'enfer. Elaine, plutôt fleur bleue cherche l'homme, le pur. Elle craque pour Peter, beau blondinet plus poète que marin pour une nuit câline, nuit d'amour. Hélas, les tombeurs doivent regagner leur bateau... et leur triste pays. Problème : Elaine et Peter se sont jurés fidélité, ils se marieront c'est sûr... mais comment rallier l'URSS à temps ? Le monde entier se ligue contre Teresa (y compris ses parents), sauf ce bon Brejnev qui répondra aimablement à la lettre de la petite anglaise abandonnéeéééé !

C'est chou, c'est mignon, ça mănġe pās de pain, et même si c'est un peu fichu n'importe comment (un mini-budget comme on dit !), ça prend aux tripes pour notre plus grand bien. Une ballade un rien nostalgique, croustillante et fiévreuse. Raaaahhhhhhh...
son laser intergalactique. Mais ça, le pauvre Howard, propulsé dans la zone d'une sinistre ville américaine, n'en a que faire. A lui de se battre contre l'adversité, contre "ces singes ayant perdu leur pelage, ces êtres qui marchent et parlent comme des canards"... les humains ! Epaulé par Beverly, la chanteuse des Cherry Bomb qui aura été la seule à le secourir le soir de son arrivée-catastrophe, il va aller de découverte en mauvaise surprise avec une obsession à la clef : il veut rentrer chez lui (visez le plan E.T. !).

HOWARD de Willard HUYCK

13/20

avec Lea THOMPSON (Beverly Switzer), Jeffrey JONES (Professeur Jennings), Tim ROBBINS (Phil Blumberg) et rien moins que huit personnes différentes pour "habiter" le rôle d'Howard.

Howard est un canard. Élégant, BCBG, le croupion bien taillé, le cigare au bec, un

job dans la pub, bref un canard ordinaire...dans le Monde des canards ! Un self-made-duck qui travaille dur pour se tailler sa place dans son impitoyable société. Un canard bien tranquille qui aime à se reposer dans son fauteuil après une dure journée de labeur. Une vie pépère jusqu'à ce soir où, propulsé de son salon dans l'espace par une force aussi mystérieuse qu'inhumaine (je veux dire : qu'incanetonesque !), il atterrit, plumes à l'air, à Cleveland, Ohio. Planète Terre !!! Tout ça à cause de ce foutu professeur Jennings, le roi de l'astrophysique de mes deux, qui jouait à l'apprenti-sorcier avec

Direction le labo de Jennings qui, pauvre truffe, va encore s'emmêler les pinceaux... et, au lieu de renvoyer Howard et va rapporter sur Terre l'un des Génies du Mal, créatures démoniaques exilées dans une galaxie lointaine. Le "Génie" en question va tout bêtement s'installer dans le corps de Jennings et mener sa redoutable campagne d'extermination... Cette histoire abracadabrante (rassurez vous, Howard va bouter le Mal hors de notre Terre !) est l'adaptation, au cinoche, d'une B.D. made in USA, créée par Steve Gerber dans les années 70. L'humour ravageur d'un canard de choc pour mieux dénoncer les tares rampantes de notre petit train-train bonnard. Une adaptation risque-tout décidée par George Lucas, le roi des trucages sciencefictionnelles. Et de ce point de vue là, rien à redire ! Le Monde des Canards, en scène d'ouverture, est génialement reconstitué : tous les objets sont à la taille des canards et chaque visage humain est remplacé par un faciès de palmipède (Indiana Jones, revu et corrigé, je vous dis pas !). Louanges identiques pour les transformations de Jennings en Prince des Ténèbres : décoiffant à souhait (et ça n'est pas qu'une image !).

Reste qu'on se voit rapidement à comprendre pourquoi **Howard** a été le bide de l'année aux States. Le film prend, en effet, un plaisir malsain à cultiver la frustration chez le spectateur, alternant sans complexe le naïseux, le comique et l'horreur pure et simple. Trop effrayant pour les petits, trop nuuche pour les pervers, le film ne trouve jamais sa voie, malgré les tas de superbes trouvailles qui émaillent l'action. Sympa mais pas de quoi casser trois pattes à un canard !



LE JOUR DES MORTS VIVANTS

de George ROMERO

05/20

avec Lori CARDILLE (Sarah), Terry ALEXANDER (John), Joseph PILATO (Rhodes) et Richard LIBERTY (Logan)

Youpiiii ! Les morts-vivants ont enfin envahi le monde entier...du moins, dans la suite du désormais mythique "La nuit des morts-vivants". Ce coup-ci, le jour s'est levé sur une humanité dévastée, aux mains des morts-vivants qui hantent les cités californiennes désertées. Toute l'humanité ? Non, car un groupe d'irréductibles résiste toujours face à l'envahisseur. Un curieux ramassis d'où émergent un militaire fou (le petit chef fait dictateur), des GI's fous (pléonasse ?), un savant fou (il veut rendre leur raison aux morts-vivants) et deux, trois jeunes gens un peu plus raisonnables (ce sont les héros. Surpris, non ? !). Tout ce petit monde végète nerveusement dans un immense bunker, dernier bastion avant l'horreur ultime. Les morts-vivants, de plus en plus nombreux, se pressent aux portes du blockhaus, alléchés par les soldes de chair fraîche, alors qu'à l'intérieur, les vivants se déchirent et se mordent au figuré. La situation devient intenable quand Rhodes (le petit chef) perd ses petits nerfs et s'en va tuer tous ceux qui ne sont pas de son avis. Son sens aigu de



la boucherie n'aura qu'une conséquence intéressante : se faire bouffer à son tour par les morts-vivants !! Triste sort pour triste sire ! On a beau faire, se délecter du mythe "Romero", rien ne trouve grâce à mes yeux dans ce galimatias visqueux. Mise en scène pathétique, décors rapiécés, dialogues confondants et surtout scénario "paquebot" vous dégoûteraient à tout jamais de retourner vers le "gore" (terme générique pour désigner les films très, très sanglants). Seul bon moment : les leçons que Logan donne à son cobaye mort-vivant préféré, le gentil Bub, en échange d'un bon kil de rouge (rouge sang, bien sûr !). C'est tellement croquignolet que je vous ai mis la photo du petit Bub...

VITE FAIT, BIEN FAIT

FAUBOURG SAINT MARTIN de Jean-Claude GUIGUET. 14/20 Une chronique tendre, douce et discrète autour de la vie d'un hôtel un peu particulier. Une directrice matrone (Patachou) protégée, de son affection musclée et nostalgique, trois prostituées dignes et romantiques (Fran-

çoise Fabian, Marie-Christine Rousseau, Ingrid Bourgoin, toutes parfaites). Le temps s'écoule tranquillement et tristement, à la faveur de ces nuits sans fin où ces dames "travaillent"...et de ces petits matins où elles se retrouvent face à leur pauvre destin. L'une d'elle, Marie, la plus jeune est en train de s'en sortir depuis qu'elle vit le grand amour avec Paul. Mais comment lui dire la vérité sur le job de sa bien-aimée ? Un bien beau film, subtil et attachant. Le charme rode, trop brouillon mais têtue.

FRENCHY BILLARD APPLE

Ce jeu tout en 'feeling' qui, en principe, devrait permettre à certains de picoler moins qu'au bistro, peut provoquer l'effet inverse vu qu'on y joue assis...

Michel CONESA



SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

SUITE DU N° 164

0F70- 04 03 8D 1C 03 8D 1D 03
0F78- A5 D6 85 FB A5 D7 85 FD
0F80- A5 4C 85 FC A5 4D 85 FA
0F88- AE 0F 03 A9 02 8D 69 03
0F90- 9D 30 03 EE 0F 03 4C A3
0F98- 0F AD 2A 03 00 05 A9 FF
0FA0- 8D 29 03 A9 00 85 CE A5
0FA8- FE 85 4C A5 1E 85 ED A5
0FB0- 1F 85 EE AD 28 03 85 4A
0FB8- 20 FF 09 A5 19 30 4C A5
0FC0- CE 30 06 A9 00 8D 69 03
0FC8- 60 AD 69 03 F0 07 C9 03
0FD0- D0 03 4C 0B 10 A9 00 8D
0FD8- 54 03 8D 5E 03 8D 28 03
0FE0- 8D 03 03 8D 05 03 8D 1C
0FE8- 03 8D 1E 03 A5 D6 85 FB
0FF0- A5 D7 85 FF A5 4C 85 FE
0FF8- A5 4D 85 FA AE 0F 03 A9
1000- 03 8D 69 03 9D 30 03 EE
1008- 0F 03 6D AD 2B 03 00 05
1010- A9 FF 8D 29 03 6A A5 FC
1018- D0 07 CE 02 03 20 13 09
1020- 6D AD 2A 03 F0 03 EE 2A
1028- 03 AD 04 03 D0 52 A5 FD
1030- 85 EB 20 52 09 A9 1F 8D
1038- 04 03 8D 20 6D 8D 14 03
1040- 8D 40 6D 8D 15 03 8D 06
1048- 6D 8D 16 03 8D 8D 6D 8D
1050- 17 03 A5 EE 8D 08 03 A5
1058- EF 8D 09 03 A5 ED F0 20
1060- AD 14 03 49 FF 8D 14 03
1068- AD 15 03 49 FF 8D 15 03
1070- AD 16 03 49 FF 8D 16 03
1078- AD 17 03 49 FF 8D 17 03

1080- AD 59 03 F0 4A C9 18 10
1088- 0D C9 10 10 0E C9 08 10
1090- 0F A2 00 4C A2 10 A2 03
1098- 4C A2 10 A2 02 4C A2 10
10A0- A2 01 CE 59 03 8D 55 03
10A8- 18 6A 9D 55 03 8D 04 20
10B0- 0D 09 60 20 07 11 20 5B
10B8- 13 AD 2A 03 30 06 20 CE
10C0- 11 20 02 12 AD 22 03 85
10C8- 1C AD 23 03 85 1D 6D AD
10D0- 61 03 D0 09 C6 FC F0 2A
10D8- A9 03 8D 61 03 A6 FC 8D
10E0- 20 6D 8D 55 03 8D 40 6D
10E8- 8D 56 03 8D 6D 6D 8D 57
10F0- 03 8D 8D 6D 8D 58 03 A2
10F8- 20 8E 59 03 CE 61 03 4C
1100- 8D 10 A9 00 85 F0 6D A9
1108- 00 8D 63 03 8D 64 03 AC
1110- 08 03 30 12 F0 08 E6 1C
1118- EE 63 03 4C 71 11 C6 1C
1120- CE 63 03 4C 71 11 AD 04
1128- 03 C9 18 10 0D C9 10 10
1130- 0E C9 08 10 0F A2 00 4C
1138- 46 11 A2 03 4C 46 11 A2
1140- 02 4C 46 11 A2 01 CE A4
1148- 03 AC 08 03 C0 FE F0 12
1150- 8D 14 03 18 6A 9D 14 03
1158- 9D 17 E6 1C EE 63 03 4C
1160- 71 11 8D 14 03 18 6A 9D
1168- 14 03 09 05 C6 1C CE 63
1170- 03 AC 09 03 30 0E F0 06
1178- E6 1D EE 64 03 6D C6 1D
1180- CE 64 03 6D AD 04 03 C9
1188- 18 10 0D C9 10 10 0E C9
1190- 08 10 0F A2 00 4C A4 11
1198- A2 03 4C A4 11 A2 02 4C
11A0- A4 11 A2 01 CE 04 03 AC
11A8- 09 03 C0 FE F0 10 8D 14
11B0- 03 18 6A 9D 14 03 9D 15
11B8- E6 1D EE 64 03 6D 14 03
11C0- 03 18 6A 9D 14 03 9D 05
11C8- C6 1D CE 64 03 6D A5 FD
11D0- 85 ED A5 1C 85 EE A5 1D
11D8- 85 EF AD 27 03 85 F9 20
11E0- E4 0B A5 EB D0 01 6D A9
11E8- 00 8D 04 03 A5 FC 18 4A
11F0- 4A 4A F0 09 85 06 38 A5
11F8- FC E5 06 85 FC A5 ED 85
1200- FD 6D AD 22 03 85 EB AD
1208- 23 03 85 ED AD 63 03 FD
1210- 48 30 4D AD 64 03 F0 17
1218- 30 2A 20 10 19 A5 1C 8D
1220- 22 03 85 EB A5 1D 8D 23
1228- 03 85 EC 20 70 19 6D 20
1230- FE 17 A5 1C 8D 22 03 85

1238- EB A5 1D 8D 23 03 85 EC
1240- 20 AC 17 6D 20 50 18 A5
1248- 1C 8D 22 03 85 EB A5 1D
1250- 8D 23 03 85 EC 20 8D 18
1258- 6D AD 64 03 20 10 09
1260- AD 64 03 F0 2E 30 41 10
1268- 54 20 08 17 A5 1C 8D 22
1270- 03 85 EB A5 1D 8D 23 03
1278- 85 EC 20 5A 17 6D 20 5A
1280- 17 A5 1C 8D 22 03 85 EB
1288- A5 1D 8D 23 03 85 EC 20
1290- 08 17 6D 20 AC 17 A5 1C
1298- 8D 22 03 85 EB A5 1D 8D
12A0- 23 03 85 EC 20 FE 17 6D
12A8- 20 70 19 A5 1C 8D 22 03
12B0- 85 EB A5 1D 8D 23 03 85
12B8- EC 20 10 19 6D 20 8D 18
12C0- A5 1C 8D 22 03 85 EB A5
12C8- 10 8D 23 03 85 EC 20 50
12D0- 18 6D C6 EB C6 EC C6 EC
12D8- C6 EC C6 EC C6 EC A2 02
12E0- 20 3A 13 E6 EC C6 EB C6
12E8- EB A2 06 20 3A 13 E6 EC
12F0- C6 EB A2 08 20 3A 13 E6
12F8- EC A2 08 20 3A 13 E6 EC
1300- C6 EB A2 0A 20 3A 13 E6
1308- EC A2 0A 20 3A 13 E6 EC
1310- A2 0A 20 3A 13 E6 EC
1318- EB A2 08 20 3A 13 E6 EC
1320- A2 08 20 3A 13 E6 EC
1328- EB A2 06 20 3A 13 E6 EC
1330- E6 EB E6 EB A2 02 20 3A
1338- 13 6D 86 07 20 A8 08 8D
1340- 49 64 49 8D 85 08 A5 18
1348- 0A 10 03 C8 A9 01 85 08
1350- B1 26 05 08 91 26 C6 07
1358- D0 EC 60 A9 00 8D 2A 03
1360- A9 00 85 CE A5 FA 85 4C
1368- A5 1C 85 EB A5 1D 85 EC
1370- A5 FD 85 D6 A5 FC 85 4B
1378- A5 1A 85 ED A5 1B 85 EE
1380- A9 00 85 4A EA 20 FF 09
1388- A5 19 30 39 A5 CE 30 03
1390- 4C CF 13 A9 00 8D 54 03
1398- 8D 59 03 8D 03 03 8D 04
13A0- 03 8D 1C 03 8D 10 03 A5
13A8- D6 85 FD A5 D7 85 FB A5
13B0- 4C 85 FA A5 4D 85 FC AE
13B8- 0F 03 A9 02 9D 30 03 EE
13C0- 0F 03 4C CF 13 AD 29 03
13C8- D0 05 A9 FF 8D 2A 03 85
13D0- CF A9 00 85 CE A5 FE 85
13D8- 4C A5 1E 85 ED A5 1F 85
13E0- EE A9 00 85 4A EA 20 FF
13E8- 09 A5 19 30 35 A5 CE 30
13F0- 01 6D A9 00 8D 59 03 8D
13F8- 5E 03 8D 04 03 8D 05 03
1400- 8D 10 03 8D 1E 03 A5 D6
1408- 85 FD A5 D7 85 FF A5 4C
1410- 85 FE A5 D7 85 FC AE 0F
1418- 03 A9 05 9D 30 03 EE 0F
1420- 03 6D AD 2B 03 00 05 A9
1428- FF 8D 2A 03 6D A5 FE D0
1430- 07 CE 02 03 20 24 09 6D
1438- AD 2B 03 F0 03 EE 2B 03
1440- AD 05 03 D0 52 A5 FF 85
1448- EB 20 52 09 A9 1F 8D 05
1450- 03 8D 20 6D 8D 18 03 8D
1458- 40 6D 8D 19 03 8D 6D 6D
1460- 8D 1A 03 8D 8D 6D 8D 1B
1468- 03 A5 EE 8D 0A 03 A5 EF
1470- 8D 08 03 85 A5 ED F0 2D
1478- 18 03 49 FF 8D 18 03 AD
1480- 19 03 49 FF 8D 19 03 AD
1488- 1A 03 49 FF 8D 1A 03 AD
1490- 18 03 49 FF 8D 18 03 AD
1498- 5E 03 F0 4A C9 18 10 0D
14A0- C9 10 10 0E C9 08 10 0F
14A8- A2 00 4C B9 14 A2 03 4C
14B0- B9 14 A2 02 4C B9 14 A2
14B8- 01 CE 5E 03 8D 5A 03 18
14C0- 6A 9D 5A 03 8D 04 20 24
14C8- 09 6D 20 1E 15 20 2C 16
14D0- AD 2B 03 30 24 20 C6 15
14D8- 20 05 16 AD 24 03 85 1E
14E0- AD 25 03 85 1F 6D AD 62
14E8- 03 D0 09 C6 FE F0 2A A9
14F0- 03 8D 62 03 A6 FE 8D 20
14F8- 6D 8D 5A 03 8D 40 6D 8D
1500- 5B 03 8D 6D 6D 8D 5C 03
1508- 8D 8D 6D 8D 5D 03 A2 20
1510- 8E 5E 03 CE 62 03 4C 97
1518- 14 A9 00 85 FF 6D AC 0A
1520- 03 30 C6 F0 05 E6 1E 4C
1528- 75 15 C6 1E 4C 75 15 AD
1530- 05 03 C9 18 10 0D C9 10

1538- 10 0E C9 08 10 0F A2 00
1540- 4C 4F 15 A2 03 4C 4F 15
1548- A2 02 4C 4F 15 A2 01 CE
1550- 05 03 AC 0A 03 C0 FE F0
1558- 0F 8D 18 03 18 6A 9D 18
1560- 03 9D 12 E6 1E 4C 75 15
1568- 8D 18 03 18 6A 9D 18 03
1570- 9D 03 C6 1E EA AC 0B 03
1578- 30 08 F0 03 E6 1F 6D C6
1580- 1F 6D AD 05 03 C9 18 10
1588- 0D C9 10 10 0E C9 08 10
1590- 0F A2 00 4C A2 15 A2 03
1598- 4C A2 15 A2 02 4C A2 15
15A0- A2 01 CE 05 03 AC 0B 03
15A8- C0 FE F0 0D 8D 18 03 03
15B0- 6A 9D 18 03 90 0F E6 1F
15B8- 6D 8D 18 03 18 6A 9D 18
15C0- 03 9D 02 C6 1F 6D A5 FF
15C8- 85 ED A5 1E 85 EE A5 1F
15D0- 85 EF A9 00 85 F9 EA 20
15D8- E4 0B A5 EB D0 01 6D A9
15E0- 00 8D 05 03 A5 FE 18 4A
15E8- 4A 4A F0 09 85 06 38 A5
15F0- FE E5 06 85 FE A5 ED 85
15F8- FF AE 0F 03 A9 04 9D 30
1600- 03 EE 0F 03 6D AD 24 03
1608- 85 EB AD 25 03 85 EC A9
1610- 00 85 E4 20 D9 08 AE 1E
1618- 8D 24 03 85 EB A5 1F 8D
1620- 25 03 85 EC A9 7F 85 E4
1628- 20 D9 08 6D A9 00 8D 2B
1630- 03 A9 00 85 CE A5 FA 85
1638- 4C A5 1E 85 EB A5 1F 85
1640- EC A5 FF 85 D6 A5 FE 85
1648- 4B A5 1A 85 ED A5 1B 85
1650- EE A9 00 85 4A EA 20 FF
1658- 09 A5 19 30 39 A5 CE 30
1660- 03 4C A0 16 A9 00 8D 54
1668- 03 8D 5E 03 8D 03 03 8D
1670- 05 03 8D 1C 03 8D 1E 03
1678- A5 D6 85 FF A5 D7 85 FB
1680- A5 4C 85 FA A5 4D 85 FE
1688- AE 0F 03 A9 03 9D 30 03
1690- EE 0F 03 4C A0 16 AD 29
1698- 03 D0 05 A9 FF 8D 2B 03
16A0- A9 00 85 CE A5 FC 85 4C
16A8- A5 1C 85 ED A5 1D 85 EE
16B0- A9 00 85 4A EA 20 FF 09
16B8- A5 19 30 35 A5 CE 30 01
16C0- 6D A9 00 8D 59 03 8D 5E
16C8- 03 8D 04 03 8D 05 03 8D
16D0- 10 03 8D 1E 03 A5 D6 85
16D8- FF A5 D7 85 FD A5 4C 85
16E0- FC A5 4D 85 FE AE 0F 03
16E8- A9 05 9D 30 03 EE 0F 03
16F0- 6D AD 2A 03 D0 05 A9 FF
16F8- 8D 2B 03 6D 38 48 E9 01
1700- D0 FC 68 E9 01 D0 F6 6D
1708- C6 EB C6 EB C6 EB C6 EB
1710- C6 EB C6 EC 20 A8 08 C6
1718- EC C6 EC E6 EB 20 A8 08
1720- C6 EC E6 EB 20 A8 08 E6
1728- EB 20 A8 08 C6 EC E6 EB
1730- 20 A8 08 E6 EB 20 A8 08
1738- E6 EB 20 A8 08 E6 EB E6
1740- EC 20 A8 08 E6 EB 20 A8
1748- 08 E6 EC E6 EB 20 A8 08
1750- E6 EB E6 EC E6 EC 20 A8
1758- 08 6D C6 EB C6 EB C6 EB
1760- C6 EB C6 EB E6 EC 20 A8
1768- 08 E6 EB E6 EC E6 EC 20
1770- A8 08 E6 EB E6 EC 20 A8
1778- 08 E6 EB 20 A8 08 E6 EB
1780- E6 EC 20 A8 08 E6 EB 20
1788- A8 08 E6 EB 20 A8 08 E6
1790- EB C6 EC 20 A8 08 E6 EB
1798- 20 A8 08 E6 EB C6 EC 20
17A0- A8 08 E6 EB C6 EC C6 EC
17A8- 20 A8 08 6D C6 EC C6 EC
17B0- C6 EC C6 EC C6 EC E6 EB
17B8- 20 A8 08 E6 EB E6 EB E6
17C0- EC 20 A8 08 E6 EB E6 E6
17C8- 20 A8 08 E6 EC 20 A8 08
17D0- E6 EC E6 EB 20 A8 08 E6
17D8- EC 20 A8 08 E6 EC 20 A8
17E0- 08 E6 EC C6 EB 20 A8 08
17E8- E6 EC 20 A8 08 E6 EC C6
17F0- EB 20 A8 08 E6 EC C6 EB
17F8- C6 EB 20 A8 08 6D C6 EC
1800- C6 EC C6 EC C6 EC C6 EC
1808- C6 EB 20 A8 08 C6 EB C6
1810- EB E6 EC 20 A8 08 C6 EB
1818- E6 EC 20 A8 08 E6 EC 20
1820- A8 08 E6 EC C6 EB 20 A8
1828- 08 E6 EC 20 A8 08 E6 EC
1830- 20 A8 08 E6 EC E6 EB 20

1838- A8 08 E6 EC 20 A8 08 E6
1840- EC E6 EB 20 A8 08 E6 EC
1848- E6 EB E6 EB 20 A8 08 6D
1850- C6 EC C6 EC C6 EC C6 EB
1858- C6 EB C6 EB C6 EB 20 A8
1860- 08 C6 EB E6 EC E6 EC 20
1868- A8 08 E6 EC 20 A8 08 E6
1870- EC 20 A8 08 E6 EB 20 A8
1878- 08 E6 EC 20 A8 08 E6 EC
1880- 20 A8 08 E6 EB 20 A8 08
1888- E6 EC 20 A8 08 E6 EB 20
1890- A8 08 E6 EB 20 A8 08 E6
1898- EC 20 A8 08 E6 EB 20 A8
18A0- 08 E6 EB 20 A8 08 E6 EB
18A8- E6 EB C6 EC 20 A8 08 6D
18B0- E6 EC E6 EC E6 EC E6 EB
18B8- E6 EB E6 EB E6 EB 20 A8
18C0- 08 E6 EB C6 EC C6 EC 20
18C8- A8 08 C6 EC 20 A8 08 C6
18D0- EC 20 A8 08 C6 EB 20 A8
18D8- 08 C6 EC 20 A8 08 C6 EC
18E0- 20 A8 08 C6 EB 20 A8 08
18E8- C6 EC 20 A8 08 C6 EB 20
18F0- A8 08 C6 EB 20 A8 08 C6
18F8- EC 20 A8 08 C6 EB 20 A8
1900- 08 C6 EB 20 A8 08 C6 EB
1908- C6 EB E6 EC 20 A8 08 6D
1910- E6 EB E6 EB E6 EB C6 EC
1918- C6 EC C6 EC C6 EC 20 A8
1920- 08 C6 EB C6 EB C6 EC 20
1928- A8 08 C6 EB 20 A8 08 C6
1930- EB 20 A8 08 E6 EC 20 A8
1938- 08 C6 EB 20 A8 08 C6 EB
1940- 20 A8 08 E6 EC 20 A8 08
1948- C6 EB 20 A8 08 E6 EC 20
1950- A8 08 E6 EC 20 A8 08 C6
1958- EB 20 A8 08 E6 EC 20 A8
1960- 08 E6 EC 20 A8 08 E6 EC
1968- E6 EC E6 EB 20 A8 08 6D
1970- C6 EC C6 EC C6 EC E6 EB
1978- E6 EB E6 EB E6 EB 20 A8
1980- 08 E6 EB E6 EC E6 EC 20
1988- A8 08 E6 EC 20 A8 08 E6
1990- EC 20 A8 08 C6 EB 20 A8
1998- 08 E6 EC 20 A8 08 E6 EC
19A0- 20 A8 08 C6 EB 20 A8 08
19A8- E6 EC 20 A8 08 C6 EB 20
19B0- A8 08 C6 EB 20 A8 08 E6
19B8- EC 20 A8 08 C6 EB 20 A8
19C0- 08 C6 EB 20 A8 08 C6 EB
19C8- C6 EB C6 EC 20 A8 08 6D
19D0- AD 30 C0 A9 14 20 FC 16
19D8- AD 30 C0 A9 14 20 FC 16
19E0- AD 30 C0 A9 14 20 FC 16
19E8- AD 30 C0 60 60 A9 00 8D
19F0- 39 03 8D 3A 03 8D 04 03
19F8- AD 20 03 8D 36 03 A9 03
1A00- 8D 37 03 8D 38 03 20 E4
1A08- 1B AD 20 03 8D 35 03 8D
1A10- 36 03 A9 03 8D 38 03 20
1A18- 24 09 20 24 09 20 24 09
1A20- A9 05 8D 30 03 AD 61 C0
1A28- 10 26 AD 3A 03 F0 E6 A5
1A30- 1A 85 EB A5 18 85 EC 20
1A38- D9 08 4C 40 1A 20 E4 1B
1A40- AD 20 03 85 1A AD 21 03
1A48- 85 1B AD 04 03 85 FB 6D
1A50- AD 70 C0 A0 00 EA EA AD
1A58- 64 C0 10 04 C8 D0 F8 88
1A60- 98 18 4A C9 30 30 21 C9
1A68- 50 30 BA C9 70 10 13 C9
1A70- 60 10 0A A9 FF 20 FC 16
1A78- A9 FF 20 FC 16 A9 FF 20
1A80- FC 16 EE 04 03 4C A2 1A
1A88- C9 10 30 13 C9 20 30 0A
1A90- A9 FF 20 FC 16 A9 FF 20
1A98- FC 16 A9 FF 20 FC 16 CE
1AA0- 04 03 AD 3A 03 D0 03 20
1AA8- E4 1B AD 3A 03 F0 10 A5
1AB0- 1A 85 EB A5 18 85 EC 20
1AB8- D9 08 A9 00 8D 3A 03 AD
1AC0- 20 03 85 1A AD 21 03 85
1AC8- 1B AD 04 03 85 EB 20 52
1AD0- 09 A9 1F 8D 03 03 8D 20
1AD8- 6D 8D 10 03 8D 40 6D 8D
1AE0- 11 03 8D 6D 6D 8D 12 03
1AE8- 8D 8D 6D 8D 13 03 A5 EE
1AF0- 8D 06 03 A5 EF 8D 07 03
1AF8- A5 ED F0 20 AD 10 03 49
1B00- FF 8D 10 03 AD 11 03 49

Suite page 29

EDITO

Ha, mai 68 ! Ses grandes barricades, ses douces senteurs lacrymogènes, ses CRS musclés, ses efficaces éléments incontrôlés, ses esthétiques jets de pavés ! Ça, c'était de la révolution ! De la belle, de la vraie ! J'y étais, moi, Monsieur ! Et pas en spectateur ! Vos petits pétards mouillés, vos revendications de petits merdeux, on en a rien à foutre ! Allez vous moucher, les mômes !

Woa, hé, l'autre, avec son costard trois pièces et sa BMW ! T'as vu la gueule de l'ancien combattant ! T'étais quoi d'autre qu'un petit con sur la barricade soixante-huitarde ? Sous prétexte que mai 68 a existé, le reste du siècle n'a plus droit à la parole ? En 86, on marche en rang et on ferme nos gueules, c'est ça ? Tu rêves, pépé !

Ça c'est de la bonne polémique ! Je me régale, les mecs !
Gérard Ceccaldi.



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

Directeur de la Publication :
Gérard CECCALDI.
Editeur : SHIFT EDITIONS.

Rédaction
Rédacteur en chef : Gérard CECCALDI.
Rédacteur en chef adjoint : Michel DESANGLES.
Rédaction : Cyrille BARON, Stéphane SCHREIBER.
Dessin : CARALI.
Ont collaboré à ce numéro : Ben, Bombyx, Fabrice Broche, Chériff, Franck Chevallier, Patrick Dublanche Bernard Guyot, Denis Jarril, Jacq Lindcker, Milou, Sébastien Maugey, Jean-Claude Paulin, Philippe Piernot.

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

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

Diffusion payée (OJD 1985) :
44254 exemplaires par semaine.

Principaux (et uniques) associés : Stéphane CARRIÉ, Gérard CECCALDI, Michel DESANGLES, Benoîte PICAUD.

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

BILLARD

Par la queue de votre souris sur le tapis de votre ST, payez-vous quelques joyeuses parties de billard.

Stéphane BUTEL

Mode d'emploi :

Ce programme en MEGAMAX C, est une simulation plutôt réaliste du jeu de billard, fonctionnant en monochrome et en basse résolution. Il est possible de spécifier le nombre de joueurs, de modifier la taille des boules, leur poids, la taille du billard, les coefficients de frottement (billard lisse ou 'frottant') et de rebond. L'écran représente le billard vu de dessus, la queue est placée sur la boule du joueur en cours. En haut figure une boule agrandie, sur laquelle la pointe de la queue peut être ajustée.

MANIEMENT

Cliquez brièvement sur '1 JOUEUR' pour obtenir '2 JOUEURS' et

inversement.

Cliquez sur la périphérie de la boule, afin de placer la queue à cet endroit.

Cliquez sur l'extrémité de la queue (le curseur disparaît) et bougez la queue avec la souris.

Cliquez dans la boule 'loupe' afin de placer précisément la pointe en contact avec la boule.

L'appui maintenu sur le bouton gauche de la souris en dehors des fonctions ou du menu, détermine la force du coup. Un curseur se déplace en haut à gauche de l'écran.

Cliquez sur MODIFIER pour avoir accès aux paramètres du jeu (déjà cités).

Modifiez la taille du billard comme celle d'une fenêtre : bouton appuyé dans le coin en bas et à droite du billard.

Quittez en cliquant sur QUIT ou en appuyant sur la touche ESC.

Donnez votre coup à la boule en appuyant sur la barre d'espace, ou simultanément sur les deux boutons de la souris.

ATARI

SUGGESTIONS AUX ATARISTES

Quelques conseils pour nous faciliter la tâche et satisfaire le plus grand nombre :

- Langages préférentiels : MEGAMAX C, PASCAL OSS, GFA BASIC. Eventuellement ST BASIC et autres.

- En ST Basic, évitez les instructions 'buggées' du genre GOTO X,Y, INKEYS, etc.

- Pour les programmes en assembleur, C, Pascal, proposez des programmes 'source' d'une seule pièce, documentés, avec instructions à la compilation. N'oubliez pas de préciser le type du compilateur et d'intégrer, s'il y a lieu, la 'ressource' au programme principal.

- Pour les programmes en langage machine, prévoir un chargeur (Basic) avec les codes à implanter en DATA.

QUI NE DIT MOT
CONSENT À SE
FAIRE ENTUBER



SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG
PUIS ENVOI

```
*****
/* Simulation de BILLARD */
/* */
/* ver 1.2 23/11/86 */
*****
#include <stdio.h>
#include <gdefs.h>
#include <obdefs.h>
#include <osbind.h>
/* Si vous possédez le fichier define.h
tapez :
#include <define.h>
sinon tapez :
#define TRUE -1
#define FALSE 0
*/
#define TRUE -1
#define FALSE 0

***** messages *****
int ret,msgbuff[8];
extern int gl_apid;

***** graphiques *****
int contrl[12];
int intin [128];
int ptsin [128];
int intout[128];
int ptsout[128];
int handle,wi_handle,work_in[11],work_o
ut[57];
int phys_handle,key,button;
int gl_hchar,gl_wchar,gl_wbox,gl_hbox;
int xdesk,ydesk,wdesk,hdesk;
int mx,my; /* souris */
int pxy[8];

/* arbre objet feuille dialogue */

#define CANCEL 8 /*OBJECT in TREE#0*/
#define OK 9 /*OBJECT in TREE#0*/

char *rs_strings[] = {
"00","Rayon des boules : ___","99",
"MODIFICATION DES PARAMETRES",
"90","Coef de rebond : 0.____","99",
"30","Frottement sur bandes : 0.____","99",
"05","Frottement glissement : 0.____","99",
"005","Frottement roulement : 0.____","99",
"010","Masse des boules : ___","999",
"INITIAL", " OK "};

TEDINFO rs_tedinfo[] = {
0L, 1L, 2L, 3, 6, 0, 0x1180, 0x0, -1, 3,
27,
4L, 5L, 6L, 3, 6, 0, 0x1180, 0x0, -1, 3,
29,
7L, 8L, 9L, 3, 6, 0, 0x1180, 0x0, -1, 3,
29,
10L, 11L, 12L, 3, 6, 0, 0x1180, 0x0, -1,
3,29,
13L, 14L, 15L, 3, 6, 0, 0x1180, 0x0, -1,
4,30,
16L, 17L, 18L, 3, 6, 0, 0x1180, 0x0, -1,
4,29};

OBJECT rs_object[] = {
-1, 1, 9, G_BOX, NONE, OUTLINED, 0x21100
L, 0,0, 280,12,
2, -1, -1, G_FTEXT, EDITABLE, NORMAL, 0x
0L, 24,3, 208,1,
3, -1, -1, G_STRING, NONE, OUTLINED, 0x3
L, 32,1, 216,1,
4, -1, -1, G_FTEXT, EDITABLE, NORMAL, 0x
5L, 24,4, 224,1,
5, -1, -1, G_FTEXT, EDITABLE, NORMAL, 0x
1L, 24,5, 224,1,
6, -1, -1, G_FTEXT, EDITABLE, NORMAL, 0x
2L, 24,6, 224,1,
7, -1, -1, G_FTEXT, EDITABLE, NORMAL, 0x
3L, 24,7, 224,1,
8, -1, -1, G_FTEXT, EDITABLE, NORMAL, 0x
4L, 24,8, 232,1,
9, -1, -1, G_BUTTON, 0x5, NORMAL, 0x13L,
48,10, 64,1,
0, -1, -1, G_BUTTON, 0x27, NORMAL, 0x14L
, 152,10, 64,1};

#define NUM_OBS 10

char toc[] = { 2,100,3,9,11,100,12,2,13,9
,7,236,6,5,
9,26,255,0 };
/* variables du programme */

int njeueur = 1; /* nbre joueurs */
int cjeueur = 0; /* joueur actif */
int yreso,xreso; /* resol. en y et x */
int xopt; /* x des options a l'ecran */
int teta; /* direction mvt */
int lq; /* longueur queue */
int xq,yq; /* pt queue-boule */
int fxq,fyq; /* pt extremité queue */
int tx0,ty0; /* origine tapis haut gauch
e */
int r1; /* rayon boule loupe */
int r; /* rayon des boules */
double fcoup=0.0; /* force coup */
int xb[3],yb[3]; /* pos centre boules */
double v[3]; /* vitesse pt contact */
double vx[3],vy[3]; /* mvt c d g de
s boules */
double ux[3],uy[3]; /* vit du pt contact
tapis */
double ox[3],oy[3],oz[3]; /* vecteur rot
ation instantane */
double g; /* accel pesanteur */
```

```
double fb; /* coef frott bandes */
double f; /* coef frottement glissement
*/
double cr; /* coef restitution (rebon) */
double fr; /* coef frottement roulement
*/
double m; /* masse des boules */
int x0[3],y0[3]; /* pos initiale boules
*/
double t1[3]; /* duree mvt en cours */
double t; /* temps courant depuis debut
*/
double dt; /* intervalle temps pour dess
in */
double t0[3]; /* origine tps derniere t
raj */
double tt; /* tps depuis dernier chang t
raj */
double dx,dy,dz; /* bras de levier choc
*/
int mvt[3]; /* drapeau mvt en cours */
int fl,fin,fc,nb; /* drapeau divers */
long ecran,ecran2; /* 2 ecrans->flip */
FDB scr,scr2; /* fdb de ces ecrans */
int xcps; /* pos affich nbre coups */
int xpts; /* pos affich nbre pts */
int ncps[2],npts[2]; /* nbre coups et pt
s */
int chc; /* drapeau choc(calcul pts) */
int forcx; /* pos x curseur force */
int xl,yl; /* coord impact ds boule loup
e */
int ycl,xcl; /* coord centre boule loupe
*/
int lx,ly; /* taille billard */
double vmx[3],vmy[3]; /* vit pt contact
*/
char txt[24];
double sqrt(),sin(),cos();
long phys,logiq,sve_alc,PhysSave; /* pag
es ecran */

/*-----*/
/* initialisation */
/*-----*/
open_vwork()
{
int i;

for (i=0;i<10;work_in[i++]=1);
work_in[10]= 2;
handle = phys_handle;
v_opnvwk(work_in,&handle,work_out);

/*-----*/
/* efface ecran */
/*-----*/
cls(x,y,w,h)
int x,y,w,h;
{
int temp[4];

temp[0]=x; temp[1]=y;
temp[2]=x+w-1; temp[3]=y+h-1;
v_bar(handle,temp);
}

*****
/*PROGRAMME */
*****
main()
{
int event;

gl_apid = appl_init();
phys_handle = graf_handle(&gl_wchar,&g
l_hchar,&gl_wbox,&gl_hbox);
wind_get(0,WF_WDRKXYWH,&xdesk,&ydesk,&
wdesk,&hdesk);
open_vwork();
yreso = work_out[1]+1;
xreso = work_out[0]+1;
xcl = xreso/2;
ly = (3*xcl)/2; ly = yreso/2;
set_col(); /* init couleurs */
scr_mem(); /* alloc. memoire */
arbre_init(); /* init arbre objets */
default(); /* valeur param default */
sprintf(rs_strings[0],"%2d",r);
ycl = rl + gl_hchar;
depart();
new();
while(fin == TRUE)
{ event = evnt_multi((MU_KEYBD|MU_BUT
TON|MU_M1|MU_M2),1,1,3,
0,xcl-rl,gl_hchar,2*rl,2*rl,
0,xopt,gl_hchar,120,3*gl_hchar,
msgbuff,0,0,&mx,&my,&button,
&ret,&key,&ret);
if ((event & MU_BUTTON) && button == 1)
{ if (inside(mx,my,fxq-5,fyq-5,10,10)) a
ngle();
else if (inside(mx,my,xb[0],yb[0],r,yb[0]
joueur]-r,2*r,2*r)) effet();
else if (inside(mx,my,tx0+lx,ty0+ly,10,1
0)) taille();
else force();
}
if ((event & MU_BUTTON) && button == 3)
{ queue(fxq,fyq,xq,yq);
copy_haut();
move();
raz_param();
score();
graf_mouse(257,0);
}
if (event & MU_M1) loupe();
if ((event & MU_M2) && !inside(mx,my,fxq-
```

```
5,fyq-5,10,gl_hchar+4))
options();
if (event & MU_KEYBD)
{ switch(key) {
case 0x3920 : /* space bar */
queue(fxq,fyq,xq,yq);
copy_haut();
move();
raz_param();
score();
graf_mouse(257,0);
break;
case 0x011B : /* escape */
ret=form_aler(1,"[3]Autre partie ou
Quitter [AUTRE]QUIT");
if (ret == 2) fin = TRUE;
else new();
break;
} /* fin switch key */
} /* fin if keybd */
} /* fin while false */
SetScreen(PhysSave,PhysSave,-1);
Mfree(sve_alc);
v_clsvwk(handle);
appl_exit();

/*-----*/
/* nouvelle partie */
/*-----*/
new()
{
graf_mouse(256,0);
decor();
jeu_init(); /* init le jeu */
vswr_mode(handle,3);
vsm_color(handle,1);
pxy[0]=x1; pxy[1]=y1;
v_pmarker(handle,1,pxy);
vswr_mode(handle,1);
npts[0]=0; npts[1]=0; ncps[0]=0; ncps[
1]=0;
njeueur = 1; cjeueur = 0;
raz_param();
fin = FALSE;
graf_mouse(5,0);
sve_screen(&scr,&scr2);
graf_mouse(257,0);

/*-----*/
/* SCORES */
/*-----*/
score()
{
if (xreso>500) sprintf(txt,"%3d%3d ",n
cps[0],ncps[1]);
else sprintf(txt,"%3d %3d ",ncps[0],n
cps[1]);
v_gtext(handle,xcps,2*gl_hchar,txt);
if (xreso >500) sprintf(txt,"%3d%3d ",
npts[0],npts[1]);
else sprintf(txt,"%3d %3d ",npts[0],n
pts[1]);
v_gtext(handle,xcps,3*gl_hchar,txt);
}

/*-----*/
/*copy haut ecran->logic ecran*/
/*-----*/
copy_haut()
{
graf_mouse(256,0);
pxy[0] = 0; pxy[1] = 0; pxy[2] = xreso
; pxy[3] = yreso/5;
pxy[4] = 0; pxy[5] = 0; pxy[6] = xreso
; pxy[7] = pxy[3];
vrcopyfm(handle,3,pxy,&scr,&scr2);
graf_mouse(257,0);

/*-----*/
/* mouvement ecran complet */
/*-----*/
sve_screen(sce,dest)
FDB *sce,*dest;
{
pxy[0]=0; pxy[1]=0; pxy[2]=xreso; pxy[
3] = yreso;
pxy[4]=pxy[0]; pxy[5]=pxy[1]; pxy[6]=p
xy[2]; pxy[7]=pxy[3];
vrcopyfm(handle,3,pxy,sce,dest);
}

/*-----*/
/*initialise arbre objets*/
/*-----*/
arbre_init()
{ int i,j;

for (i=0;i<NUM_OBS;i++)
{ rs_object[i].ob_y = gl_hchar;
rs_object[i].ob_height = gl_hchar;
switch (rs_object[i].ob_type){
case G_STRING :
rs_object[i].ob_spec = (char*)(rs_strin
gs[i]);
break;
case G_BUTTON :
rs_object[i].ob_spec = (char*)(rs_strin
gs[i+1]);
break;
case G_FTEXT :
rs_object[i].ob_spec =
(char*)(&rs_tedinfo[(int)rs_object[i].ob
_spec]);
break;
} /* fin switch */
} /* fin for */
for (i=0;i<6;i++)
{ j = (int)rs_tedinfo[i].te_ptext;
```

```
rs_tedinfo[i].te_ptext = (char*)(rs_st
rings[i]);
options();
rs_tedinfo[i].te_ptmpt = (char*)(rs_s
trings[j+1]);
rs_tedinfo[i].te_pvalid = (char*)(rs_s
trings[j+2]);
}

/*-----*/
/* allocation mem ecrans */
/*-----*/
scr_mem()
{
long tp;

ecran2 = Malloc(0x8100L);
sve_alc = ecran2;
tp = ecran2 & 0xFFL;
tp = -tp;
tp &= 0xFFL;
SetScreen(PhysSave,PhysSave,-1); /* ici adresse ecran est
bien sur multiple 256 */
if (yreso == 400) scr.fd_nplanes = 1;
else if (xreso >500) scr.fd_nplanes = 2;
else scr.fd_nplanes = 4;
scr.fd_addr = 0L; scr.fd_w = xreso;
scr.fd_h = yreso; scr.fd_wdwidth = (sc
r.fd_w >> 4);
scr.fd_stand = 0;
scr2.fd_addr = ecran2; scr2.fd_w = scr
.fd_w;
scr2.fd_h = scr.fd_h; scr2.fd_wdwidth
= scr.fd_wdwidth;
scr2.fd_stand = 0;
scr2.fd_nplanes = scr.fd_nplanes;
scr2.fd_spec = Physbase(); logiq =
ecran2;
}

/*-----*/
/* etablit les couleurs */
/*-----*/
set_col()
{
int rgb[3];
rgb[0]=1000; rgb[1]=1000; rgb[2]=1000;
vs_color(handle,0,rgb);
rgb[0]=750; rgb[1]=0; rgb[2]=450;
vs_color(handle,1,rgb);
rgb[0]=900; rgb[1]=0; rgb[2]=0;
vs_color(handle,2,rgb);
rgb[0]=0; rgb[1]=500; rgb[2]=0;
vs_color(handle,3,rgb);

/*-----*/
/* parametres par default */
/*-----*/
default()
{
if (xreso > 500)
{ r = 10; rl = 30; lq = 50; }
else
{ r = 6; rl = 18; lq = 25; }
g = 9.81; m = 1.0;
fb = 0.3; f = 0.05;
cr = 0.9; fr = 0.005;
dt = 0.5;
}

/*-- au depart prog --*/
depart()
{
tx0 = 50; ty0 = yreso/5 + 22;
xl = xcl; yl = ycl;
dz = 0.0; dx = 0.0; dy = 0.0;
forcx = 35;
npts[0] = 0; npts[1] = 0;
ncps[0] = 0; ncps[1] = 0;
}

/*-----*/
/* initialisation ecran */
/*-----*/
jeu_init()
{
int i;

xb[0] = tx0 + lx/3; yb[0] = ty0 + ly/2
;
xb[1] = tx0 + 2*lx/3; yb[1] = ty0 + ly
/3;
xb[2] = tx0 + 2*lx/3; yb[2] = ty0 + 2*
ly/3;
boules();
}

/*-----*/
/*les boules */
/*-----*/
boules()
{
vsf_color(handle,0);
v_circle(handle,xb[0],yb[0],r);
v_circle(handle,xb[1],yb[1],r);
vsf_color(handle,2);
if (yreso > 200)
{ vsf_interior(handle,2);
vsf_style(handle,2);
}
v_circle(handle,xb[2],yb[2],r);
vsf_interior(handle,1);
}

/*-----*/
/* R.A.Z des parametres */
/*-----*/
```

A SUIVRE...

Qui s'aiment
à tout vent,
récoltent les
gonocoquettes
(LIME
RENAUD)

Epreuve contre un adversaire averti ou contre l'ordinateur, votre adresse de pilote de chasse. Ramollis s'absentent...

Francis MALARD

LES AVENTURES DE
JEAN NÉMAR
JEAN EST JOURNALISTE
AU JOURNAL "LE MONDE"



BONJOUR MONSIEUR LE
PRÉSIDENT, JEAN NÉMAR
DU "MONDE"
MOI AUSSI J'AI FAIT
MA CRISE A
VOTRE ÂGE
ÇA VA
PASSER



SUITE DU N°164

**SERVEUR
HEBDODICIEL
3615 EN HVI
PLUS ENG**

```

1100 DATA01,81,01,03,1E,07,3E,FE,0327
1110 DATAFF,76,3F,FE,8F,FB,01,00,0552
1120 DATA01,81,01,03,1E,07,3E,FE,0507
1130 DATA3F,76,1F,FE,0F,0E,01,00,0202
1140 DATA30,63,FB,FF,FB,FF,FF,FF,0670
1150 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,07F8
1160 DATA10,63,7F,3F,FF,FF,FF,FF,05B1
1170 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,07F8
1180 DATA01,83,03,81,1E,79,7F,7F,04A0
1190 DATA6E,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,04E3
1200 DATA01,81,01,03,1E,07,3E,FE,05A7
1210 DATAFF,76,3F,FE,8F,FB,01,00,0552
1220 DATA3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,01E0
1230 DATAFF,6D,7F,07,07,07,07,07,0664
1240 DATA04,75,49,6D,04,04,12,CB,0393
1250 DATA34,AA,09,6D,02,52,46,4D,03AA
1260 DATA24,53,68,86,89,2B,44,5A,0307
1270 DATA69,4D,4B,66,9B,9B,45,5A,0337
1280 DATA69,69,34,4A,4C,36,05,03,037A
1290 DATA0A,4B,68,75,96,59,32,9A,03B0
1300 DATA95,40,2A,09,69,2E,09,2C,0361
1310 DATA04,B5,29,AC,5B,24,72,CB,03FA
1320 DATA23,82,68,52,44,69,6D,020F
1330 DATA94,95,49,0C,06,09,66,4C,047E
1340 DATA26,5A,4D,6B,0B,66,AB,C9,03D8
1350 DATA37,44,59,BE,49,45,DE,AE,0398
1360 DATA49,32,37,09,14,CE,56,99,03A0
1370 DATA96,AB,6C,95,59,96,4C,AS,0422
1380 DATA02,6A,93,99,CD,2A,RA,AF,0492
1390 DATA64,CD,52,6D,91,64,8B,35,03A5
1400 DATA04,2D,46,69,26,ED,36,44,0318
1410 DATA35,FB,03,6D,92,6D,5B,44,0409
1420 DATA65,53,0C,99,33,1B,66,33,0314
1430 DATA32,0B,0D,3A,4E,62,08,66,032C
1440 DATA73,3A,02,61,97,63,75,8A,0389
1450 DATA61,86,73,9C,68,9B,26,20,0334
1460 DATA00,89,19,80,83,88,68,0E,0213
1470 DATA28,77,0F,3D,9C,00,01,FF,02EF
1480 DATA20,0F,00,00,80,0F,73,00,0291
1490 DATAFF,08,E7,8D,23,FC,E3,1F,0487
1500 DATA3C,38,00,3C,7F,9C,43,F8,046D
1510 DATA67,00,27,47,71,0C,73,00,02D1
1520 DATA09,32,04,77,11,CE,63,3D,038C
1530 DATA8E,6D,4F,63,19,CC,27,80,030C
1540 DATA39,8C,EE,23,89,0C,FE,03,041E
1550 DATA50,9C,0E,63,21,1D,0C,0E,030D
1560 DATA33,89,88,0C,C6,73,01,9C,04A8
1570 DATA6F,62,3B,00,3F,01,13,99,02A8
1580 DATA98,8C,0C,84,CC,40,CA,E6,053A
1590 DATA42,7F,6B,38,00,29,5D,90,0272
1600 DATA13,78,1C,89,9A,4B,72,02,0339
1610 DATAFE,23,02,93,48,DE,0C,1F,03B8
1620 DATAC9,81,01,33,1B,F9,01,19,039C
1630 DATA93,03,06,67,7F,00,7E,12,0392
1640 DATA08,15,18,CF,08,0B,93,8C,0346
1650 DATA0F,93,03,02,00,02,44,C1,038E
1660 DATA0C,04,0C,8F,59,88,C9,26,038C
1670 DATA48,4E,4B,9F,06,01,A5,65,0346
1680 DATA6F,EB,09,EB,10,96,25,7F,038D
1690 DATA08,07,FE,61,62,25,7F,60,03E4
1700 DATA02,74,82,5A,27,76,E0,00,02CF
1710 DATAEF,00,80,46,FE,00,01,FA,048E
1720 DATA00,0C,8D,9D,80,83,FD,8A,0380
1730 DATA05,11,38,40,07,EB,04,09,0380
1740 DATA0B,7A,40,17,49,0A,59,1B,0203
1750 DATAFB,00,3E,EB,09,22,8D,DD,03AE
1760 DATA08,3F,AA,4C,86,90,8B,00,0436
1770 DATA2D,4F,48,09,08,13,02,36,0390
1780 DATA6D,19,32,0C,96,72,61,89,038C
1790 DATA13,AE,0C,93,83,3A,13,C9,0321
1800 DATA88,92,82,04,44,4F,9D,0B,038D
1810 DATA88,32,6C,13,4E,80,8B,05,0361
1820 DATA48,61,0C,AD,44,6D,3A,07,03CD
1830 DATA46,49,04,39,71,25,6C,64,0292
1840 DATAE2,9D,68,43,1B,91,6A,3A,038E
1850 DATA91,88,01,34,00,59,63,CA,03F8
1860 DATA04,8D,93,06,0C,02,89,04,0487
1870 DATA30,7E,7A,11,BE,26,47,46,038A
1880 DATA76,46,36,36,45,16,86,97,0330
1890 DATA3A,26,65,0C,86,2C,46,EC,0365
1900 DATA85,6D,8D,5A,75,06,4A,04,03EC
1910 DATA8D,5D,9A,97,81,82,12,0D,048B
1920 DATA24,20,06,00,00,26,2C,78,0284
1930 DATA00,40,07,FC,00,00,01,23,0257
1940 DATA72,00,7F,08,08,82,3F,60,02DA
1950 DATA06,FC,0C,8C,13,FB,00,6F,0353
1960 DATA0E,1E,40,1F,FB,03,FE,00,034E
1970 DATAEC,08,FF,80,1F,FB,06,0E,0468
1980 DATA47,FC,00,FF,80,3B,01,3F,033D
1990 DATAE0,07,FE,01,F8,08,FF,80,0465
2000 DATA1F,FB,07,FB,33,FA,00,7F,038A
2010 DATAC0,7F,EF,4F,E4,07,FE,02,0459
2020 DATAFE,00,DF,40,07,FE,01,FB,04B3
2030 DATA00,6F,01,FF,FB,00,00,034F
2040 DATA19,FE,00,00,00,00,03,011A
2050 DATA1F,00,00,00,00,00,0A,0119
2060 DATA0C,00,00,00,00,01,F7,010C6
2070 DATA00,00,00,00,00,07,08,0F
2080 DATA40,00,00,00,00,03,FA,0178
2090 DATA00,30,00,00,00,01,F7,10,0138
2100 DATA47,C0,0C,66,00,8F,79,86,0387
2110 DATA78,0F,0E,20,78,7F,88,63,03E1
2120 DATA80,F2,18,0C,0F,78,0E,70,029B
2130 DATA1F,C0,01,C4,F7,98,C7,01,03FB
2140 DATAEF,00,1E,27,88,86,30,9E,0340
2150 DATA73,00,02,8D,10,F7,2F,03E4
2160 DATAEC,20,01,05,ED,1C,24,2A,0267
2170 DATA00,04,00,00,00,00,00,0124
2180 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
2190 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
2200 DATA00,00,00,55,02,00,51,92,02BA
2210 DATA85,89,8E,0E,06,8A,91,84,057D
2220 DATA08,6D,02,02,07,28,0A,04,0410
2230 DATA8B,8F,18,F9,E5,31,CE,2A,0450
2240 DATAE2,1C,F9,8E,B2,3A,08,40,048F
2250 DATA52,49,83,06,79,21,2E,83,0385
2260 DATA04,71,06,39,43,78,79,68,03D0
2270 DATA85,AA,86,94,C7,92,02,5C,059A
2280 DATA6B,71,40,6E,61,E1,06,78,03B1
2290 DATA01,89,68,E6,08,61,1A,63,037E
2300 DATA0A,02,61,83,02,0C,60,06,02AA
2310 DATA1E,FB,00,00,00,00,00,010E
2320 DATA00,1F,0C,1F,60,01,00,00,029F
2330 DATAFF,18,E7,98,E7,00,42,07,03C6
2340 DATAF1,0C,73,0C,E7,18,66,77,03B8
2350 DATA98,CF,79,0F,00,7F,73,F8,04B9
2360 DATA04,6F,11,0C,00,00,40,68,0348
2370 DATA00,AC,00,00,00,00,F9,01A5
2380 DATAFC,00,00,00,00,03,47,0146
2390 DATAFF,00,00,00,00,07,9F,01A5

```

```

2400 DATAF0,00,00,00,00,00,3F,0138
2410 DATAF0,02,00,00,00,18,7F,026A
2420 DATAE0,00,00,00,00,31,FF,0210
2430 DATA80,00,00,00,00,03,FF,0212
2440 DATA00,00,00,00,01,8F,0C,018C
2450 DATA00,00,00,00,0E,7E,00,018C
2460 DATA00,00,00,00,06,C7,0E,00,0238
2470 DATA00,00,00,00,0C,7C,00,00,08
2480 DATA00,00,00,4B,9A,00,AA,019C
2490 DATA00,00,95,4F,01,03,EE,80,0346
2500 DATA09,EA,47,78,81,BA,00,00,0490
2510 DATA09,EA,47,81,BA,00,00,2A,0386
2520 DATA01,70,81,5F,8A,00,6A,0B,0386
2530 DATA54,81,57,8A,00,55,6A,EB,0380
2540 DATA0A,8A,20,51,85,4E,0D,0B,0313
2550 DATA07,40,09,2A,0F,0D,13,77,02F3
2560 DATA08,AD,45,FF,80,12,6D,6D,03CD
2570 DATA92,C9,0F,80,06,40,8E,038A
2580 DATACC,DE,00,18,01,00,09,66,02F2
2590 DATA7D,20,0A,00,00,19,8E,0178
2600 DATA02,01,FE,00,00,07,7F,88,0215
2610 DATA00,00,00,00,69,F0,40,0199
2620 DATA00,00,02,00,1F,77,80,01,0119
2630 DATA00,00,83,4E,9A,00,70,010E
2640 DATAC0,0C,20,FB,F0,00,0F,CC,04E2
2650 DATA09,83,1E,78,00,07,83,44,01F2
2660 DATA00,C7,EE,00,11,00,02,04,027C
2670 DATA01,EF,80,1C,78,06,83,08,0295
2680 DATA7D,0E,87,CF,0F,3C,10,0F,031D
2690 DATAFC,00,FB,07,E7,86,00,FD,054E
2700 DATAC0,87,87,0F,18,78,C3,E7,0417
2710 DATA07,3E,1C,3C,60,11,83,07,02F0
2720 DATA0E,3E,38,78,1E,11,C3,C7,0448
2730 DATA07,1E,1C,38,70,F0,C0,FE,0397
2740 DATA0E,67,C3,0F,1E,1C,10,83,0266
2750 DATAE7,07,1F,00,7C,30,F0,C0,0369
2760 DATA0F,8E,0C,7C,38,F0,01,FE,034C
2770 DATA00,0F,00,07,FC,00,00,00,01D2
2780 DATA00,38,00,7C,00,00,00,00,084
2790 DATA00,38,00,7C,01,FF,80,00,0368
2800 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00
2810 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00
2820 DATA00,0F,02,08,0C,02,04,03,8E
2830 DATA00,04,08,0C,04,08,0C,04,3C
2840 DATA00,04,03,01,07,00,04,00,2B
2850 DATA04,02,0A,04,07,00,04,00,2B
2860 DATA02,08,0C,02,04,03,08,04,2B
2870 DATA08,0C,04,08,0C,04,08,0C,44
2880 DATA04,83,01,08,01,04,02,22
2890 DATA0A,04,07,0C,04,00,02,08,2F
2900 DATA0C,02,04,03,08,04,08,0C,35
2910 DATA04,08,0C,04,08,0C,04,03,37
2920 DATA01,88,08,01,04,02,0A,04,29
2930 DATA07,0C,04,00,0C,04,00,02,29
2940 DATA00,00,02,04,14,04,07,3A
2950 DATA01,88,08,01,04,02,0A,04,29
2960 DATA07,02,08,08,02,04,02,14,38
2970 DATA04,07,02,08,0C,02,04,03,2A
2980 DATA08,04,08,0C,04,08,0C,04,3C
2990 DATA08,0C,04,03,01,08,08,01,30
3000 DATA04,02,0A,04,07,0C,04,00,2B
3010 DATA02,08,0C,02,04,03,08,04,2B
3020 DATA08,0C,04,08,0C,04,08,0C,44
3030 DATA04,03,01,08,08,01,04,02,22
3040 DATA0A,04,07,0C,04,00,02,08,2F
3050 DATA0C,02,04,03,08,04,08,0C,35
3060 DATA04,08,0C,04,08,0C,04,03,37
3070 DATA01,88,08,01,04,02,0A,04,29
3080 DATA07,0C,04,00,0C,04,00,02,29
3090 DATA00,00,02,04,14,04,07,3A
3100 DATA01,88,08,01,04,02,0A,04,29
3110 DATA07,02,08,08,02,04,02,14,38
3120 DATA04,07,02,08,0C,02,04,03,2A
3130 DATA08,04,08,0C,04,08,0C,04,3C
3140 DATA02,08,0C,02,04,03,08,04,2B
3150 DATA02,07,02,07,0C,02,03,2F
3160 DATA0C,02,03,0C,02,03,0C,02,30
3170 DATA02,02,03,0C,02,03,0C,02,30
3180 DATA02,0C,04,0C,0C,04,0A,0A,3A
3190 DATA0C,02,03,0C,02,03,0C,04,31
3200 DATA0C,0C,02,02,0C,02,03,0C,39
3210 DATA02,05,0C,02,03,0C,02,02,28
3220 DATA0C,04,0C,18,02,02,0C,04,48
3230 DATA07,0C,04,08,0C,04,08,0C,46
3240 DATA04,0C,02,02,0C,02,03,31
3250 DATA0C,02,08,0C,02,07,18,02,45
3260 DATA07,18,02,07,0C,02,07,06,43
3270 DATA02,07,06,02,08,06,02,0A,2B
3280 DATA06,02,07,0C,02,05,04,02,28
3290 DATA02,04,02,03,04,02,02,01,1F
3300 DATA04,0C,0C,0A,0A,0C,02,03,38
3310 DATA0C,02,02,0C,04,0C,02,0A,3A
3320 DATA02,0C,02,03,0C,02,05,0C,32
3330 DATA02,03,0C,02,02,0C,04,0C,31
3340 DATA18,02,02,0C,04,07,0C,04,43
3350 DATA08,0C,04,08,0C,04,0C,0C,48
3360 DATA02,02,12,02,03,06,04,0C,31
3370 DATA12,02,02,06,04,08,06,04,35
3380 DATA0C,06,04,08,06,04,08,06,39
3390 DATA04,07,06,04,08,06,04,05,2C
3400 DATA06,04,07,06,04,03,06,04,28
3410 DATA05,06,04,02,06,04,03,06,24
3420 DATA08,0C,06,04,02,06,08,0B,39
3430 DATA08,0C,06,08,08,06,08,06,3E
3440 DATA08,06,08,07,06,08,08,06,3C
3450 DATA08,08,06,08,0C,06,08,08,43
3460 DATA08,08,06,08,07,06,08,0C,30
3470 DATA08,06,08,08,06,08,0C,06,41
3480 DATA08,08,06,08,05,06,08,07,38
3490 DATA06,08,08,06,08,07,06,08,39
3500 DATA05,06,08,07,06,08,08,06,36
3510 DATA08,07,06,08,05,06,08,07,37
3520 DATA06,08,08,06,08,07,06,08,39
3530 DATA05,06,08,07,06,08,08,06,36
3540 DATA08,07,06,08,05,06,08,07,37
3550 DATA06,08,08,06,08,07,06,08,39
3560 DATA05,06,08,07,06,08,08,06,36
3570 DATA08,07,06,08,05,06,08,07,37
3580 DATA06,08,08,06,08,07,0C,00,3F
3590 DATA05,3C,08,07,0C,02,03,06,67
3600 DATA02,02,06,04,0C,06,04,0A,2E
3610 DATA06,04,09,0C,04,07,0C,02,38
3620 DATA03,06,02,02,06,04,0C,06,29
3630 DATA04,0A,06,04,09,0C,04,07,38
3640 DATA0C,02,03,06,02,02,06,04,25
3650 DATA0C,06,04,0A,06,04,09,06,38
3660 DATA04,0A,06,04,0C,04,0A,3E
3670 DATA0C,04,03,0C,04,0A,0C,04,3D
3680 DATA03,0C,04,0C,06,04,0A,06,39
3690 DATA04,08,06,04,07,06,04,05,2C
3700 DATA06,04,07,06,04,08,06,04,2D
3710 DATA0C,06,04,08,06,04,07,06,35
3720 DATA04,03,0C,08,0C,01,04,0C,38
3730 DATA01,02,03,04,02,07,0C,02,27
3740 DATA03,06,02,01,06,04,0B,06,27
3750 DATA04,0A,06,04,08,0C,04,03,33

```

```

3760 DATA0C,04,00,01,00,06,01,08,28
3770 DATA0B,04,04,03,01,08,08,01,28
3780 DATA04,01,0A,04,05,01,08,06,27
3790 DATA01,08,08,04,04,03,01,08,28
3800 DATA08,01,08,0A,0A,04,05,0C,3A
3810 DATA02,03,06,02,02,06,04,0C,25
3820 DATA06,04,0A,06,04,09,0C,04,37
3830 DATA07,0C,02,03,06,02,02,06,28
3840 DATA04,0C,06,04,0A,06,04,09,37
3850 DATA0C,04,07,0C,02,03,06,02,30
3860 DATA02,06,04,0C,06,04,0A,06,32
3870 DATA04,08,06,04,0A,06,04,0C,36
3880 DATA0C,04,0A,0C,04,03,0C,04,3D
3890 DATA0A,0C,04,03,0C,04,0C,06,3F
3900 DATA04,0A,06,04,08,06,04,07,31
3910 DATA06,04,05,06,07,06,04,2A
3920 DATA08,06,04,0C,06,04,08,06,36
3930 DATA04,07,06,04,03,0C,08,38
3940 DATA01,08,0C,01,04,03,0A,04,2B
3950 DATA07,0C,02,03,06,01,06,27,31
3960 DATA04,08,06,04,0A,06,04,08,35
3970 DATA0C,04,03,06,02,0A,02,0D,2D
3980 DATA08,06,04,0C,06,02,08,06,30
3990 DATA02,06,06,02,05,06,02,03,2D
4000 DATA06,02,01,06,04,08,06,04,28
4010 DATA0A,06,04,08,06,04,06,06,32
4020 DATA04,05,06,04,02,06,04,01,21
4030 DATA06,08,08,06,0A,06,08,3F
4040 DATA08,0C,08,07,08,04,00,08,37
4050 DATA04,07,08,04,09,0A,04,34
4060 DATA08,04,09,02,04,07,02,04,34
4070 DATA07,08,04,05,05,04,03,08,2F
4080 DATA04,02,08,04,03,08,04,05,26
4090 DATA08,04,03,08,04,02,08,08,2D
4100 DATA0C,08,04,02,08,04,03,08,31
4110 DATA04,05,08,04,03,08,04,02,26
4120 DATA08,08,0C,18,04,02,08,04,46
4130 DATA00,08,04,07,08,04,09,08,30
4140 DATA04,0A,08,04,09,08,04,07,36
4150 DATA04,0A,07,08,04,08,04,07,30
4160 DATA03,0A,04,02,08,04,03,08,28
4170 DATA04,05,08,04,03,08,02,26
4180 DATA08,08,0C,08,04,02,08,04,2B
4190 DATA03,08,04,05,08,04,03,08,38
4200 DATA04,02,08,08,0C,04,02,03,30
4210 DATA04,04,03,08,04,05,08,04,2C
4220 DATA03,08,04,02,08,08,0C,08,35
4230 DATA04,02,08,04,03,08,04,05,26
4240 DATA08,04,03,08,04,02,08,08,2D
4250 DATA0C,08,04,02,04,04,03,04,29
4260 DATA04,05,04,04,03,04,05,21
4270 DATA04,04,03,04,04,05,04,04,20
4280 DATA03,04,04,05,04,04,03,04,1F
4290 DATA04,05,20,04,03,08,04,07,43
4300 DATA08,04,09,08,04,0A,08,04,37
4310 DATA09,08,04,0A,08,04,0C,08,3F
4320 DATA04,08,08,02,05,02,02,05,44
4330 DATA04,02,03,08,02,02,02,02,23
4340 DATA07,04,02,05,08,02,03,08,27
4350 DATA02,03,08,02,02,08,04,0C,29
4360 DATA0C,02,02,04,04,0C,08,04,30
4370 DATA0A,08,04,0C,08,04,0A,08,40
4380 DATA04,08,0C,04,0A,04,04,09,37
4390 DATA08,07,10,04,05,08,04,38
4400 DATA03,0C,08,0A,0C,04,03,0C,08
4410 DATA04,0A,04,0A,08,08,04,07,31
4420 DATA10,04,05,08,04,03,04,08,34
4430 DATA0C,04,03,01,08,0C,0C,04,47
4440 DATA10,0A,04,09,08,08,04,07,3C
4450 DATA10,04,05,08,04,03,0C,08,3C
4460 DATA0A,0C,04,03,0C,04,0A,04,38
4470 DATA04,08,08,04,07,10,04,05,38
4480 DATA08,04,03,04,08,0C,04,04,2F
4490 DATA03,18,08,0C,0C,04,0A,04,45
4500 DATA04,09,08,07,10,04,05,39
4510 DATA08,04,03,0C,08,0A,0C,04,3D
4520 DATA03,0C,0A,0A,04,04,08,08,35
4530 DATA07,10,10,05,08,04,03,33
4540 DATA0C,08,0C,04,04,03,10,08,38
4550 DATA0C,02,08,0A,02,04,02,08,30
4560 DATA04,05,18,04,05,18,04,05,48
4570 DATA0C,04,05,02,0A,02,04,2F
4580 DATA02,08,04,05,18,04,05,18,4C
4590 DATA04,05,0C,04,05,02,08,0A,32
4600 DATA02,04,02,08,04,05,18,04,35
4610 DATA05,18,04,05,0C,04,05,02,30
4620 DATA08,0A,02,04,02,08,04,05,2B
4630 DATA0C,04,07,0C,04,08,0C,04,47
4640 DATA8B,0C,04,0C,0C,02,02,0C,43
4650 DATA02,03,0C,02,08,18,02,07,3C
4660 DATA0C,02,07,0C,02,03,0C,02,38
4670 DATA03,0C,02,03,0C,02,02,0C,30
4680 DATA02,0C,02,05,0C,02,02,28
4690 DATA0C,04,0C,04,0A,0C,02,44
4700 DATA03,0C,02,02,0C,04,0C,0C,38
4710 DATA02,0C,02,03,0C,02,05,28
4720 DATA02,02,03,0C,02,02,0C,04,31
4730 DATA0C,18,02,02,0C,04,07,0C,48
4740 DATA04,08,0C,04,08,0C,04,0C,43
4750 DATA0C,0
```

SEAWAR

Sur votre X-07 étanche, vivez l'enfer et la gloire des sous-mariniens en période d'hostilités intensives...

François Xavier JOURDREN

Mode d'emploi :

Ce programme génial à plus d'un titre, nécessite 16 Ko minimum (mémoire fichier vide) et ne tourne correctement que sur les X-07 de facture récente (en mode GRPH, obtention de caractères graphiques différents par appui sur SHIFT/touche). Sauvegardez à la suite les listings 1 et 2 (le second très précisément sous le nom de "Seawar"). Le listing 3 contient les routines machine désassemblées, afin que les intéressés comprennent comment est utilisée ici l'unité centrale secondaire.

Soyez très attentif lors de la frappe du programme principal. Les caractères entre guillemets qui ne font pas partie d'un texte cohérent sont à taper en mode GRPH, hormis les caractères suivants dont voici la correspondance :

- a - CHR\$(134) = SHIFT/A
- l - CHR\$(238) = SHIFT/M
- x - CHR\$(140) = SHIFT/C
- n - CHR\$(230) = SHIFT/I
- y - CHR\$(227) = SHIFT/H
- o - CHR\$(226) = SHIFT/G
- z - CHR\$(135) = SHIFT/B

**SERVEUR
HEBDOGICIEL**

**3615 + HG
PUIS ENVOI**

De plus et comme d'habitude, "\ " correspond au caractère " " (yen).

Chargez, lancez le premier programme (implantation des codes machine, initialisation des caractères et présentation) et patientez quelques secondes jusqu'à l'affichage du titre. Stoppez la musique de présentation par RETURN, l'appui sur une touche quelconque déclenche le chargement du second programme. Et là, stupéfaction : le chargement et le lancement est automatique et ne modifie en rien le contenu de l'écran. L'astuce en langage machine employé détourne le message "Found :Seawar". Veuillez toutefois à sauvegarder le second programme comme indiqué ci-dessus (pas de majuscules pour les cinq dernières

MINE À BÂBORD

CONNARD À TRIBORD

CANON X07



lettres).
Deux options s'offrent à vous :
- Soit vous jouez, dans ce cas, appuyez sur le niveau de jeu désiré.
- Soit vous désirez modifier les tableaux du jeu, dans ce cas, appuyez sur HOME (voir 'Modification du parcours').

JEU
Vous devez à bord d'un sous-marin, parcourir trente tableaux dans une mer infestée de pièges diaboliques. Votre sousmersible se dirige par les touches directionnelles du curseur et tire par la barre d'espacement. F6 permet une pause et 'S' met votre X-07 en sommeil (SLEEP). Vous pouvez ainsi au réallumage, reprendre une partie un instant délaissée. L'appui sur 'O' affiche verticalement à droite de l'écran, vos litres d'oxygène restant (maximum 400 litres). Une sonnerie retentit si celui-ci vient à manquer. Vous devrez dans ce cas vous réapprovisionner en surface, où malheureusement vous ne pourrez vous défendre des bateaux éventuellement présents (et qui tirent plutôt bien). Méfiez-vous des destroyers qui lancent des grenades, des multiples canons lasers qui tirent de partout, des mines qui remontent à la surface, des rochers qui se détachent des parois et de la présence vicieuse de portes mobiles (ouf !). Vous disposez de 9 vies au départ et en gagnez une tous les 4 tableaux (celles-ci sont toutefois limitées à 9). Le meilleur score et le nom du meilleur joueur sont gardés en mémoire, même après extinction de la machine.

MODIFICATION DU PARCOURS
HOME : permet de modifier un tableau, entrez le numéro du tableau concerné (1 à 30). Déplacement du curseur par les touches directionnelles.
CLR : sort du mode et relance le programme.
RETURN : valide le nouveau tableau et relance le programme.
CTRL/I : affiche le tableau suivant.

CTRL/Q : affiche le tableau précédent.
INS : insère une colonne au niveau du curseur.
DEL : détruit une colonne au niveau du curseur.

Pour B, après l'affichage du point d'interrogation, appuyez sur le numéro du caractère désiré correspondant aux 8 niveaux de départ du 'rocher mobile'.

Touches Caractères Indications

Q	■	Rocher plein.	D	↶	Rayon gauche.
W	▲	Rocher tronqué à droite.	F	↷	Rayon droit.
E	▲	Rocher tronqué à gauche.	G	▽	Canon haut.
R	↶	Inverse de E.	H	△	Canon bas.
T	↷	Inverse de W.	J	■	Mur mobile.
Y	↶	Idem R mais en surface.	K	■	Porte mobile.
U	↷	Idem T mais en surface.	L	■	Bateau.
I	—	Surface.	Z	■	Mine.
O		Tige soutenant une mine.	X	■	Rocher détachable.
P	⬇	Laser.	C	␣	Espace.
A	⬆	Laser haut.	V	◀	Canon droit.
S	⬇	Laser bas.	B	■	Rocher mobile.

LISTING 1

```

0 CLS:DEFINT A-Z:DEFSTRG:RESTORE:AD=15E3:
FORI=RD(0) TO 362:READA:A=VAL("&H"+A#)
10 POKEAD+I,A:SS=A+NEXT:IFS<>42270THENP
RINTCHR$(7):LIST@20-170
20 DATA 06,07,E1,10,FD,23,CD,5E,FE,E5,B7,
20,21,3E,08,CD,28,E4,DD,21,14,02,06
30 DATA 3C,DD,7E,14,DD,77,00,DD,23,10,F6,
06,14,DD,36,00,20,DD,23,10,F8,E1,C9
40 DATA FE,01,20,21,3E,47,CD,28,E4,DD,21,
63,02,06,3C,DD,7E,EC,DD,77,00,DD,2B
50 DATA 10,F6,06,14,DD,36,00,20,DD,2B,10,
F8,E1,C9,FE,02,20,22,3E,49,CD,28,E4
60 DATA 0E,04,DD,21,14,02,06,13,DD,7E,01,
DD,77,00,DD,23,10,F6,DD,36,00,20,DD
70 DATA 23,0D,20,EB,E1,C9,FE,03,20,22,3E,
48,CD,28,E4,0E,04,DD,21,63,02,06,13
80 DATA DD,7E,FF,DD,77,00,DD,28,10,F6,DD,
36,00,20,DD,2B,0D,20,EB,E1,C9,FE,04
90 DATA 20,07,3E,2C,2B,CD,28,E4,E1,C9,FE,05,
20,07,3E,2C,2B,CD,28,E4,E1,C9,FE,06,20
100 DATA 1C,E1,23,CD,5E,FE,1E,05,FE,04,D2,
C7,F1,E5,21,0E,04,0E,01,0E,00,77,3E
110 DATA 09,CD,2F,C9,E1,C9,FE,07,20,5B,E1,
23,E5,CD,5E,FE,FE,14,1E,05,D2,C7,F1
120 DATA F5,23,CD,5E,FE,FE,04,1E,05,D2,C7,
F1,23,F5,CD,5E,FE,FE,20,1E,05,DA,C7
130 DATA F1,F5,23,CD,5E,FE,B7,1E,05,CA,C7,
F1,47,F1,4F,F1,6F,2C,F1,67,24,C5,CD
140 DATA A31,C2,C1,24,7C,FE,15,20,08,26,01,
2C,7D,FE,05,28,02,10,EB,E1,7E,B7,CB
150 DATA FE,3A,C8,23,18,F7,1E,05,FE,08,C2,
C7,F1,E1,23,CD,5E,FE,32,6E,02,23,CD
160 DATA SE,FE,FE,20,1E,05,D2,C7,F1,32,6F,
02,23,CD,5E,FE,1E,05,FE,02,D2,C7,F1
170 DATA E5,C6,43,21,6E,02,02,0E,02,11,
70,02,CD,2F,C9,E1,C9
180 FORI=128 TO 155:GOSUB 190:NEXT:FORI=224
TO 248:GOSUB 190:NEXT:POKE 114,201:GOTO 210
190 FORJ=0 TO 7:READA:F(J)=VAL("&H"+A#):N
EXT
200 FONT$(1)="F(0),F(1),F(2),F(3),F(4),F(
5),F(6),F(7)":RETURN
210 DATA 00,04,44,38,38,38,54,10
220 DATA 10,10,10,10,10,10,10
230 DATA 00,04,04,1C,0C,00,00,00
240 DATA 00,00,80,E0,FC,00,00,00
250 DATA 00,00,00,00,00,00,FC
260 DATA 00,00,00,04,04,1C,0C,FC
270 DATA 00,00,00,00,80,E0,FC,FC
280 DATA 00,00,70,10,7C,3C,1C,FC
290 DATA 00,20,E0,FE,F8,F0,FC
300 DATA E0,CO,AO,10,00,00,00,00
310 DATA 1C,0C,14,20,00,00,00,00
320 DATA 70,20,20,00,00,00,00,00
330 DATA 00,00,00,00,20,20,70
340 DATA 00,00,00,00,78,00,00,00
350 DATA 70,20,20,10,20,10,20,10
360 DATA 20,10,20,10,20,10,20,10
370 DATA 10,20,10,20,10,20,70
380 DATA 10,20,10,20,10,20,10,20
390 DATA 20,00,48,00,10,48,00,14
400 DATA 20,04,00,AB,00,40,00,40
410 DATA 30,78,78,78,78,78,30
420 DATA 00,00,00,E0,E0,00,00,00
430 DATA 30,30,30,30,30,30,30
440 DATA 30,30,30,30,30,30,FC
450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
460 DATA 80,10,44,10,08,A0,04,40
470 DATA 88,88,50,50,20,20,00,00
480 DATA 00,00,10,10,28,28,44,44
490 DATA FC,F8,F8,F0,E0,E0,CO,80
500 DATA FC,7C,7C,3C,1C,1C,0C,04
510 DATA 80,CO,CO,E0,F0,F0,F8,FC
520 DATA 0A,0C,0C,1C,3C,3C,7C,FC
530 DATA FC,F8,F8,F0,E0,E0,CO,FC
540 DATA FC,7C,7C,3C,1C,1C,0C,FC
550 DATA FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC
560 DATA 00,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC
570 DATA FC,00,FC,FC,FC,FC,FC,FC
580 DATA FC,FC,00,FC,FC,FC,FC,FC
590 DATA FC,FC,00,FC,FC,FC,FC,FC
600 DATA FC,FC,FC,FC,00,FC,FC,FC

```

```

610 DATA FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC
620 DATA FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC
630 DATA FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC
640 DATA 04,0C,34,44,34,0C,04,00
650 DATA 70,20,20,10,20,10,20
660 DATA 00,00,00,00,18,18,10
670 DATA 2C,50,58,88,44,FC,FC,FC
680 DATA 28,24,50,48,6C,FC,FC,FC
690 DATA 00,00,00,00,00,38,38,90
700 DATA 00,00,00,00,00,38,38,50
710 DATA 78,14,28,28,28,FC,FC,FC
720 DATA 00,00,00,00,FC,FC,FC
730 DATA F0,90,90,F0,0C,04,08,0C
740 LOCATE 0,3:EXECAD,4:PRINT"SEAWAR":F
ORI=0 TO 35:FORJ=24 TO 30
750 IFFPOINT(I,J) THEN CIRCLE(8+I*3,9+J-24
)*2,2
760 NEXT:LOCATE 0,3:PRINTSTRING$(6,3
2):FORI=0 TO 4:POKE 16E3+I,0:NEXT
770 RESTORE 10:FORI=0 TO 8:READA# :POKE 1536
3+I,VAL("&H"+A#):NEXT
780 POKE 151,3:POKE 152,60
790 FORI=0 TO 4:LINE(4+I,1)-(115-I,1)-(119
-1,4+1)-(119-1,27-1)-(115-1,31-1)
800 LINE(4+1,31-1)-(11,27-1)-(1,4+1)-(4+
1,1):NEXT:EXECAD,5
810 DATA CD,19,CE,7E,FE,D2,CO,18,F7:FORI=
0 TO 14:READA:POKE 1537+I,A:NEXT
820 DATA 42,21,3,229,209,205,11,243,253,3
3,64,195,138,254
830 FORI=0 TO 9:READA:POKE 1538+I,A:NEXT:D
ATA 33,215,6,237,95,119,35,54,201
840 S=0:FORI=0 TO 6:READA# :A=VAL("&H"+A#)
:S=S+A:POKE 1539+I,A:NEXT
850 IFS<>8535 THEN BEEP-1,50:LIST@860-880E
LSE 890
860 DATA 06,07,E1,10,FD,23,CD,5E,FE,1E,05,
FE,14,D2,C7,F1,23,3C,32,B9,00,CD,5E,FE
870 DATA 1E,05,FE,04,D2,C7,F1,3C,32,B8,00,
23,CD,5E,FE,ES,4F,C5,2A,B8,00,CD,31,C2
880 DATA CD,50,C2,EB,15,5A,16,00,19,C1,71,
E1,7E,FE,2C,CO,3E,1C,EF,18,DE
890 S=0:FORI=0 TO 26:READA# :A=VAL("&H"+A#)
:S=S+A:POKE 1542+I,A:NEXT
900 IFS<>3440 THEN BEEP-1,50:LIST@910-920E
LSE 920
910 DATA F5,FE,52,20,0E,3E,2B,CD,28,E4,3E
,01,32,6F,3C,F1,C3,BE,C1,3A,6F,3C,B7,20
920 DATA F6,FC,C9:DEFINM=VAL(MID$(MUS,I+1
,2))
930 MUS="03A44A4A4R402A4A4A4R4":FORJ=0 TO 2
:GOSUB 1530:NEXT
940 MUS="03A44A4A4R402A6R2A6R4":GOSUB 1530
950 MUS="01A4A4A4A4A4B4A4R6":FORJ=0 TO 3:G
OSUB 1530:NEXT
960 FORJ=0 TO 1:MUS="02A8B44D6E8E4D4B4D4E
6A8R4A2A2A2A2B4A4R401A4A8A4B4A4B4R4
970 GOSUB 1530:NEXT:FORJ=0 TO 1
980 MUS="02A2D4D4B4A4B4A4B4A4D6A2F4F4E4#E#
4D4E4E4E4E6":GOSUB 1530:NEXT:BEEP,4
990 FORL=0 TO 1
1000 FORJ=0 TO 1:MUS="02A8B44D6E8E4D4B4D4E
6A8R4A2A2A2A2B4A4R401A4A8A4B4A4B4R4
1010 GOSUB 1530:NEXT:MUS="02A4A401F402A8
01A4A4D4E8B4B":GOSUB 1530
1020 MUS="F402A6A6A2A401E4F4A4E4D4E8":GO
SUB 1530
1030 MUS="E402A4A4A401F402A601A4A4D4D4E
4E#B":GOSUB 1530
1040 MUS="02A6R2A8R201D4D6E4B4D4R4":FOR
J=0 TO 1:GOSUB 1530:NEXT
1050 MUS="02A1B1B#1D1E2F#103A4R4":GOSUB 1
530
1060 MUS="01D4B44D4D6D8B44D6D4E4B4B4A4"
:GOSUB 1530
1070 MUS="A4"+MID$(MUS,8):GOSUB 1530
1080 MUS="A4A4A4A4B#16R2B#4B4B4B4B4D16R4"
:GOSUB 1530
1090 MUS="03A102F#1E1B#1A1":GOSUB 1530:NE
XT
1100 FORJ=0 TO 3:MUS="02A401F#402A8D4E8F#4
03A8":GOSUB 1530
1110 MUS="02A4A4A4E6E4A4R201A4A8A4B4A4A"
:GOSUB 1530:NEXT
1120 FORJ=0 TO 3:MUS="03A802A8R4E6D6B4D4E
4R8E4A4R201A4A8A4B4A4B4R4":GOSUB 1530

```

```

1130 NEXT
1140 FORJ=0 TO 3
1150 MUS="01A2D4D4B4A4B4A4B4A4D6A2F4F4E4#E#
4D4E4E4E4E6":GOSUB 1530:NEXT:BEEP,4
1160 GOTO 960
1170 FORI=0 TO 30:STEP 2:CLS:EXECAD,B,0,I,0:
EXECAD,B,0,31-1,0:NEXT
1180 LOCATE 5,1:PRINT"Chargement":LOCATE 5
,2:PRINT"de Seawar":POKE 43,4
1190 CONSOLE,2:EXECAD,1:CONSOLE,2:EXEC
AD,0:FORI=0 TO 500:NEXT:CONSOLE,0:CLS
1200 LINE(29,11)-(42,10)-(55,9)-(56,6)-(
64,5)-(65,5)-(65,9)-(78,8)
1210 LINE(79,9)-(79,12)-(76,15)-(73,16)
-(67,18)-(55,19)-(42,21)-(35,21)
1220 LINE(32,20)-(29,19)-(28,15)-(28,12)
-(29,11)-(31,13)-(31,16)-(29,19)
1230 LINE(40,10)-(43,12)-(43,15)-(42,18)
-(41,20)
1240 LINE(55,10)-(57,12)-(57,16)-(55,19)
1250 LINE(65,9)-(66,11)-(67,13)-(67,16)
-(65,18)
1260 LINE(71,8)-(73,10)-(73,13)-(72,16):
LINE(57,8)-(58,8)
1270 LINE(3,31)-(3,28)-(7,28)-(7,25)-(11
,25)-(11,28)-(15,28)-(15,31)
1280 LINE(19,31)-(29,28)-(33,27)-(36,25)
-(41,24)-(43,25)-(47,24)
1290 LINE(51,25)-(54,25)-(58,27)-(63,27)
-(67,24)-(72,23)-(75,20)
1300 LINE(79,22)-(83,22)-(85,24)-(89,24)
-(94,27)-(100,29)
1310 LINE(103,29)-(106,26)-(107,24)-(111
,26)-(119,25)
1320 PX=8:PY=31:GOSUB 1470:PX=39:GOSUB 147
0:PX=75:PY=25:GOSUB 1470
1330 PX=45:PY=25:GOSUB 1470:PX=109:GOSUB 1
470:PX=119:PY=26:GOSUB 1470
1340 CIRCLE(101,11),7:LINE(101,31)-(101,1
8):LINE(102,31)-(102,29)
1350 PX=101:PY=11:GOSUB 1470:LINE(88,11)
-(94,11):LINE(108,11)-(114,11)
1360 LINE(101,0)-(101,7):LINE(95,5)-(91,
1):LINE(107,5)-(111,1)
1370 LINE(95,17)-(91,21):LINE(107,17)-(1
11,21)
1380 FORI=0 TO 2:X=11-4*I:PX=X+1:FORJ=0 TO 1
:PY=1+3*I+I*2XJ
1390 LINE(PX,PY)-(PX+4,PY)-(PX+4,PY+3)-(
PX,PY+3)-(PX,PY):NEXT:NEXT
1400 LINE(7,10)-(11,10)-(11,13)-(7,13)-(
7,10)
1410 LINE(7,22)-(11,22)-(11,25)-(7,25)-(
7,22)
1420 LINE(25,3)-(28,2)-(39,2)-(39,4)-(28
,4)-(25,3)
1430 LINE(35,2)-(37,0)-(37,6)-(35,4):LIN
E(25,3)-(39,3)
1440 START#="RUN"+CHR$(13):RESTORE 1440:P
OKE 15471,0:FORI=0 TO 4:POKE 16E3+I,0
1450 READA# :POKE 1546+I,VAL("&H"+A#):NEX
T:DATA 3E,1F,C3,28,E4
1460 POKE 160,112:POKE 161,60:FSET 500:EXEC
15466:CLOAD
1470 P=PY
1480 IFFPOINT(PX,PY) THEN 1500 ELSE FORI=0 TO 1
:EXECAD,B,PX,P,I:NEXT
1490 IFFTHEN P=1:GOTO 1480
1500 P=PY+1:IFF 31 THEN RETURN
1510 IFFPOINT(PX,PY) THEN RETURN ELSE FORI=0 TO 1
:EXECAD,B,PX,P,I:NEXT
1520 IFF 31 THEN P=P+1:GOTO 1510 ELSE RETURN
1530 FORI=1 TO LEN(MUS):MS=MID$(MUS,I,1):I
FMS="M" OR VAL(MS) THEN 1570
1540 IFMS="O" THEN NOC=12*(FNM-1):I=I+1:GOT
O 1570
1550 IFMS="R" THEN BEEP,0:FNM:GOTO 1570
1560 M=MID$(MUS,I+1,1):I="M":I=M:N=ASC(M
#)-65:BEEP#2+(N>2)+1+0C-M,FNM
1570 IFFKEY#="CHR$(13) THEN 170 ELSE NEXT:R
ETURN

```

LISTING 2

```

0 CLS: CLEAR 100,14999:DEFINT A-U,W-Z:A0=15

```

```

E3:A1=15397:POKE 114,201:EXECAD,5
2 CONSOLE,4,0,1,1:CONSOLE,0:POKE 151,3
:POKE 152,60
4 POKE 160,190:POKE 161,193:ONERRORGOTO 650
00
10 A=VARPTR(A):A2=15387:POKEA2+1,AAND255
:POKEA2+2,A\256
25 CLS:CONSOLE,,0,0:DEFN(A,B)=SCREEN(A
,B)=128ANDSCREEN(A,B+1+(B>2))<129
30 RESTORE 90:FORI=1 TO 3:READA# :LOCATE 0,0
:PRINTA# :EXECAD,1:NEXT
35 LOCATE 0,0:PRINT"Choisissez le niveau
40 NIS=INKEY# :IFNIS=CHR$(11) THEN 16000ELS
ENI=VAL(NIS#) :IFNI<LORNI<3 THEN 40
60 FORI=0 TO 3:IFI<>I THEN EXECAD,6,I
70 NEXT:BEEP200,10:BEEP,10:BEEP200,10:B
EEO,1:CLS:KEY$(6)=" "+CHR$(19)
130 VI=9:GOSUB 800:RESTORE 1000
160 FORI=0 TO 3:READA#(I):NEXT:VI=VI+.25:I
FVI=10 THEN VI=9:GOTO 170
162 IFFV<>INT(I) THEN 170 ELSE GOTO 244,78:F
ORI=0 TO 4:FORJ=1 TO 10:STEP 3
168 OUT242,(J*3)AND255:OUT243,(J*3)\256:
NEXT:OUT244,0
170 SS=SS+1:EXECAD,2:IFYTHENS#"?*?ELSE
S#="Ja
180 SC#="CHR$(SCREEN(X,Y))+CHR$(SCREEN(X+
1,Y)):LOCATE X,Y:PRINTS#
190 C=C+1:FORI=0 TO 3:D#(I)=MID$(A#(I),C,1
)
195 EXECAD,19,I,ASC(D#(I)):NEXT:PP=0
200 C=CABS(C<>19):FORI=0 TO 3:IFD#(I)="Y"
ORD#(I)="T" THEN PP=19:GOTO 205
202 IFD#(I)"="Q"ANDD#(I)"="f" THEN XZ=19:Z
Y=I:ZP=ASC(D#(I))-23:ELSE NEXT
205 IFD#(I)"="X" THEN L=19:YL=1:DL=1
207 IFD#(I)"="R"ANDD#(I)"="x" THEN R=19:GOT
O 210
208 IFD#(I)"="O" THEN H=19:HY=1:ELSE IFD#(3)
="x" THEN H=19:BY=3
210 IFD#(I)"="N" THEN LG=19:ELSE IFD#(1)"="O" T
HEN LD=19
225 IFD#(0)"="A" THEN BA=19:YB=0
226 IFD#(3)"="X" THEN BA=19:YB=3:VD=-.5
227 IFD#(0)"="T" THEN L=19
228 IFD#(3)"="K" THEN L=19
229 IFFP=19 AND CO<>19 THEN PO=19:PY=I:DP=1
230 IFS#<>"ANDSC#<>" THEN G=00
240 IFFYTHEN 250 ELSE FORI=X+2 TO 19:S=SCREEN(
I,0)
241 IFS=132 THEN NEXT:GOTO 245 ELSE IFS<>135 T
HEN 245 ELSE GOTO 244,78
242 FORJ=1 TO 30:STEP 2:OUT242,(J^2)AND255:O
UT243,(J^2)\256:NEXT:OUT244,0
243 LINE(I*6,2)-(X*6+7,5):IFI=X+2 THEN 600
ELSE FORI=1 TO 100+2STEP-1
244 EXECAD,I,0,132:NEXT:GOTO 600
245 OX=OX+50:IFOX<400 THEN OX=400
250 LOCATE X,Y:PRINTS# :IFSTRIG(0)<OANDY
>OANDX>0 THEN GOSUB 700:OUT244,0
251 IFTKEY#"O"=O THEN 255
252 EXECAD,19,0,248:FORI=2 TO LEN(STR$(OX)
)
253 EXECAD,19,I-1,ASC(MID$(STR$(OX),I,1)
):NEXT
254 POKE 43,4:FORI=0 TO 3:EXECAD,19,I,ASC(D
#(I)):NEXT
255 IFTKEY#"S" THEN SLEEP:POKE 43,4:POKE 15
1,3:POKE 152,60
260 OX=OX-5:IFOX<50 THEN FORI=0 TO 2:BEEP(12
-1*5)*50,1:NEXT:IFOX>O THEN BA=-1
261 IFOX>0 THEN LOCATE 2,0:PRINT"Plus d'oxy
gene !"
262 IFFO=0 THEN GOSUB 9300
264 IFLB=0 THEN GOSUB 4100
266 IFLH=0 THEN GOSUB 4300
268 IFCO=0 THEN GOSUB 9600
270 IFTH=0 THEN GOSUB 4000
272 IFRFA=0 THEN GOSUB 14000
280 IFTB=0 THEN GOSUB 5000
282 IFLS=0 THEN GOSUB 10000
288 IFZX=0 THEN GOSUB 10500
290 IFLG=0 THEN GOSUB 6000

```

A SUIVRE...

STARSHADE

En l'an 3010, vous voilà investi par le gouvernement intergalactique d'une mission à votre démesure : rechercher au plus vite dans une galaxie voisine, une matière indispensable à la survie de l'espèce humaine. Rien que ça !..

Victor DA SILVA

MA CHÉRIE,
JE PARS EN
MISSION
DANS UNE
GALAXIE
LOINTAINE



SPECTRUM

SI TU PASSES
DEVANT LA
BOULANGERIE,
TU ME
RAMÈNES
UN PAIN DE
CAMPAGNE

PARTIR, C'EST
NOURRIER UN
VIEUX.



MAIS ÇA
VEUT RIEN
DIRE!

SUITE DU N°164

SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

```

2200 IF INKEY$=0$ AND X<=LW A
ND BOY AND X<19 THEN LET X=X+2
LET B=B+1 LET BO=BO-1 PRINT A
T A,B,"" LET SU=2400
2210 IF INKEY$=0$ AND X<=LW A
ND BO=0 AND X<19 THEN LET X=X+
2 LET B=B+1 LET BO=BO-1 P
RINT AT A,B,"" LET SU=2500
2240 RETURN
2250 IF ATTR (20,1)<>2 THEN GO T
O 8000
2260 RETURN
2400 LET A=A+1: IF ATTR (A,B)=19
7 OR ATTR (A,B)=69 THEN LET SC=C
+2000 LET E=E-650: GO SUB 9500
N
LET SU=2450
2405 IF ATTR (A,B)=3 THEN LET SU
=2450
2410 IF ATTR (A,B)=7 THEN LET SC
=C+515 LET E=E+20: GO SUB 9500
LET SU=2450
2420 PRINT AT A,B,"Y",AT A-1,B,"
" AT A-2,B,""
2430 RETURN
2440 BEEP .01,-20: PRINT AT A,B;
" AT A-1,B,"" BEEP .01,-25
2455 LET SU=2460: RETURN
2460 FOR N=7 TO 5 STEP -1
2462 PRINT AT A,B, INK N;" AT
A-1,B,""
2464 BEEP .01,-30: BEEP .01,-30+
(N*1.5)
2466 NEXT N
2470 PRINT AT A-1,B, INK 6;"
INK 3: PRINT AT A,B, INK 7;" IF ATTR (A+1,B
=7 AND A<21 THEN PRINT AT A,B;
INK 6;"
2475 LET SU=2200: RETURN
2500 LET A=A+1: IF ATTR (A,B)=19
7 THEN LET SC=C+850: LET E=E+25
0 LET SU=2550
2510 IF ATTR (A,B)=7 OR ATTR (A
,B)=3 OR ATTR (A,B)=69 THEN LET S
=C+515: LET E=E-280: LET SU=2
600
2520 PRINT AT A,B,"Y" AT A-1,B,"
" AT A-2,B,""
2530 RETURN
2550 PRINT AT A-1,B; INK 5; BRIG
HT 1;" AT A,B; INK 6;"
2560 LET SU=2200: RETURN
2600 BEEP .01,-20: PRINT AT A,B;
" AT A-1,B,"" BEEP .01,-25
2605 FOR N=7 TO 5 STEP -1
2610 PRINT AT A,B, INK N;" AT
A-1,B,""
2615 BEEP .01,-30: BEEP .01,-30+
(N*1.5)
2620 NEXT N
2630 PRINT AT A,B; INK 3;" IN
K 6;" AT A-1,B,""
2640 LET SU=2200: RETURN
2650 LET SC=C+E: LET X=3: LET Y
=28: LET SU=3200: LET SU1=3250
3010 CLS: PRINT INK 7; PAPER
1;" Score: Energie;" A
B;" AT 0,7;SC;" AT 0,22;E;" A
B;" AT 0,31;V
3020 PRINT AT X,Y;"ABC"
3025 INK 3: PRINT AT 1,0; INVERS
E 1;"
3030 INVERSE 0;"
3035 PRINT AT 3,0; INVERSE 1;"
3040 PRINT AT 5,0; INVERSE 1;"
3045 PRINT AT 7,0; INVERSE 1;"
3050 PRINT AT 9,0; INVERSE 1;"
3055 PRINT AT 11,0; INVERSE 1;"
3060 PRINT AT 13,0; INVERSE 1;"
3065 PRINT AT 15,0; INVERSE 1;"
3070 PRINT AT 17,0; INVERSE 1;"
3075 PRINT AT 19,0; INVERSE 1;"
3080 PRINT AT 21,0; INVERSE 1;"
3085 PRINT AT 23,0; INVERSE 1;"
3090 PRINT AT 25,0; INVERSE 1;"
3095 PRINT AT 27,0; INVERSE 1;"
3100 PRINT AT 29,0; INVERSE 1;"
3105 PRINT AT 31,0; INVERSE 1;"
3110 PRINT AT 33,0; INVERSE 1;"
3115 PRINT AT 35,0; INVERSE 1;"
3120 PRINT AT 37,0; INVERSE 1;"
3125 PRINT AT 39,0; INVERSE 1;"
3130 PRINT AT 41,0; INVERSE 1;"
3135 PRINT AT 43,0; INVERSE 1;"
3140 PRINT AT 45,0; INVERSE 1;"
3145 PRINT AT 47,0; INVERSE 1;"
3150 GO TO 7000
3200 IF ATTR (16,1)<>2 THEN GO T
O 8000
3210 RETURN
3250 IF ATTR (16,29)<>66 THEN LE
T E=E+1: LET SU1=3260
3260 RETURN
4005 LET LW=11: LET SC=SC+E: LET
X=2: LET Y=3: LET SU=2200: LET
SU1=4100

```

```

4007 CLS: PRINT AT X,Y;"ABC"
4009 PRINT AT 0,0; INK 7; PAPER
1;" Score: Energie;" A
B;" AT 0,7;SC;" AT 0,22;E;" A
B;" AT 0,31;V
4010 INK 3: PRINT AT 21,0;"
4012 FOR N=1 TO 20: PRINT AT N,0
;" AT N,31;" NEXT N
4015 PRINT AT 1,0;"
4015 PRINT AT 20,4;" AT 20,6;"
4020 PRINT AT 18,4;" AT 18,6;"
4021 PRINT AT 10,6;" AT 10,8;"
4022 PRINT AT 9,6;"
4023 PRINT AT 8,0;" AT
7,0;" FOR N=2 TO 6: PR
INT AT N,0;" AT N,31;" NEXT
N
4024 PRINT AT 4,7;" AT 3,15;" AT
4,21;" AT 3,15;" AT 2,15;"
4025 PRINT AT 21,14;" AT 21,30
;" AT 21,3;"
4026 PRINT AT 9,20;" AT 8,20;"
AT 7,20;" AT 6,20;" AT
5,20;"
4027 PRINT AT 9,30;" AT 8,31;"
AT 7,31;"
4030 INK 7: PRINT AT 18,5;" AT
18,5;"
4035 PRINT AT 19,6;" AT 19,19;"
AT 18,6;"
4040 PRINT AT 17,5;" AT 17,8;"
AT 18,23;" AT 18,27;"
4050 INK 5: PRINT AT 20,14; BRIG
HT 1; FLASH 1;" AT 20,29;" AT
20,3;"
4050 INK 6: PRINT AT 9,1; INK 2;
4090 GO TO 7000
4100 IF ATTR (9,1)<>2 THEN GO TO
8000
4110 RETURN
5005 LET LW=2: LET SC=SC+E: LET
X=2: LET Y=27: LET SU=2210: LET
SU1=5100
5007 CLS: PRINT AT X,Y;"ABC"
5009 PRINT AT 0,0; INK 7; PAPER
1;" Score: Energie;" A
B;" AT 0,7;SC;" AT 0,22;E;" A
B;" AT 0,31;V
5010 INK 3: PRINT AT 1,0;"
5012 PRINT AT 2,0;"
5014 PRINT AT 3,0;"
5016 PRINT AT 4,0;"
5020 PRINT AT 5,6;"
5022 PRINT AT 6,6;"
5024 PRINT AT 7,6;"
5026 PRINT AT 8,6;"
5028 PRINT AT 9,6;"
5030 PRINT AT 10,6;"
5032 PRINT AT 11,6;"
5034 PRINT AT 12,6;"
5036 FOR N=10 TO 15: PRINT AT N,
0;" AT N,31;" NEXT N
5037 PRINT AT 15,0;" AT 10,0;"
AT 17,0;" AT 18,0;" AT
19,0;" AT 20,0;"
5042 PRINT AT 9,15;"
5044 PRINT AT 11,10;"
5046 PRINT AT 12,10;"
5048 PRINT AT 13,10;"
5050 PRINT AT 14,10;"
5052 PRINT AT 15,10;"
5054 PRINT AT 16,10;"
5056 PRINT AT 17,10;"
5058 PRINT AT 18,10;"
5060 PRINT AT 19,10;"
5062 PRINT AT 20,10;"
5064 PRINT AT 12,0;"
5066 PRINT AT 13,0;"
5068 PRINT AT 14,0;"
5070 PRINT AT 15,0;"
5072 PRINT AT 16,0;"
5074 PRINT AT 17,0;"
5076 PRINT AT 18,0;"
5078 FOR N=2 TO 20: PRINT AT N,3
1;" NEXT N
5079 INK 5: PRINT AT 20,28; BRIG
HT 1; FLASH 1;" AT 20,29;" A
T 20,22;" INK 3; BRIGHT 0; FL
ASH 0; AT 21,28;" AT 21,25;"
AT 21,22;"
5082 PRINT AT 5,1; INK 2;"
5085 INK 6: PRINT AT 18,3; INK 2
BRIGHT 1;"
5090 GO TO 7000
5100 IF ATTR (18,3)<>66 OR ATTR
(18,4)<>66 THEN LET E=E+1: LET
SU1=5110
5110 IF ATTR (5,1)<>2 THEN GO TO
8000
5115 IF PEEK 64961<=2 THEN POKE
64961,18
5120 RETURN
5004 LET SC=SC+E
5005 LET SU=6300: LET SU1=6400:
LET X=6: LET Y=23
5007 CLS: INK 6: PRINT AT X,Y;"
ABC"
5009 PRINT AT 0,0; INK 7; PAPER
1;" Score: Energie;" A
B;" AT 0,7;SC;" AT 0,22;E;" A
B;" AT 0,31;V
5010 INK 3
5020 PRINT AT 1,0;"
5025 PRINT AT 2,0;"
5030 PRINT AT 3,0;" AT 3,15;"
5035 PRINT AT 4,0;" AT 4,16;"
5040 PRINT AT 5,0;" AT 5,5;"
AT 5,15;"
5045 PRINT AT 6,0;" AT 6,5;"
AT 6,15;"
5050 PRINT AT 7,0;" AT 7,5;"
AT 7,20;" AT 7,26;" AT 7
,31;"
5055 PRINT AT 8,0;" AT 8,5;"
AT 8,11;" AT 8,20;"
AT 8,31;"
5060 PRINT AT 9,0;" AT 9
,22;" AT 9,31;"
5065 PRINT AT 10,0;"
10,11;" AT 10,20;"
AT 10,31;"

```

```

6070 PRINT AT 11,0;" AT
11,11;" AT 11,20;"
6075 PRINT AT 12,0;" AT 12,22;"
6080 PRINT AT 13,0;" AT 13,22;"
6085 PRINT AT 14,0;" AT 14,21;"
AT 14,31;"
6090 PRINT AT 15,0;" AT 15,31
"
6095 PRINT AT 16,0;" AT 16,5;"
AT 16,31;"
6100 PRINT AT 17,0;" AT 17,31;"
6110 PRINT AT 18,0;" AT 18,21;"
6120 PRINT AT 19,0;" AT 19,21;"
6130 PRINT AT 20,0;"
6135 PRINT AT 21,0;"
6150 INK 6
6200 PRINT AT 8,2; OVER 1; INK 1
PAPER 7; FLASH 1;" AT 8,2;"
6210 PRINT AT 7,2; OVER 1; INK 7
PAPER 1; FLASH 1;" AT 7,2;"
6260 PRINT AT X,Y; INK 6;"ABC"
6270 GO TO 7000
6300 IF ATTR (X+1,Y+1)=143 OR AT
TR (X+1,Y+1)=185 THEN GO TO 9600
6300 REPEAT 100 TIMES
6400 PEEK 64002=30 THEN POKE
64001,1: POKE 64002,16
6410 IF PEEK 64025=1 THEN POKE
64025,11: POKE 64026,31
6420 IF PEEK 64050=21 THEN POKE
64050,7
6430 IF PEEK 64074<=1 THEN POKE
64074,15
6440 IF PEEK 64146>=20 THEN POKE
64146,1
6450 IF PEEK 64098=21 THEN POKE
64098,128: POKE 64120,128
6460 IF PEEK 64098=1 THEN POKE
64098,8: POKE 64120,8
6499 RETURN
7010 RANDOMIZE USR 63500
7020 LET E=E-2
7025 GO SUB SU1: GO SUB SU
7030 IF E<=0 THEN GO TO 7500
7033 IF ATTR (X,Y)<=6 OR ATTR (X
,Y)<=5 THEN GO TO 8500
7035 PRINT AT 0,22; INK 7; PAPER
1;"
7040 RANDOMIZE USR 63500
7041 IF ATTR (X,Y)<=6 OR ATTR (X
,Y+1)<=5 THEN GO TO 8500
7043 IF INKEY$=0$ (2) THEN GO SUB
7050
7044 IF INKEY$=0$ (1) THEN GO SUB
7055
7045 IF INKEY$=0$ (4) THEN GO SUB
7060
7046 IF INKEY$=0$ (3) THEN GO SUB
7065
7049 GO TO 7010
7050 IF ATTR (X,Y-1)<>3 THEN PRI
NT AT X,Y;" LET Y=Y-1: GO T
O 7070
7052 RETURN
7055 IF ATTR (X,Y+3)<>3 THEN PRI
NT AT X,Y;" LET Y=Y+1: GO T
O 7070
7057 RETURN
7070 PRINT AT X,Y;"ABC"
7080 RETURN
7100 IF ATTR (3,21)<>66 THEN LET
E=E+1: LET SU=7105
7105 RETURN
7110 IF ATTR (19,1)<>2 THEN GO T
O 8000
7140 RETURN
7500 PRINT AT 0,22; INK 7; PAPER
1;"
7501 PRINT AT X,Y+2;"
7505 IF ATTR (X,Y)<>6 OR ATTR (X
,Y+1)<>6 THEN GO TO 8500
7510 IF ATTR (X+1,Y)<>6 OR ATTR
(X+1,Y+1)<>6 THEN GO TO 8500
7515 LET X=X+1
7520 PRINT AT X-1,Y;" AT X,Y;
"
7530 RANDOMIZE USR 63500
7540 GO TO 7501
8000 FOR N=1 TO 2: FOR F=1 TO 20
: BEEP .005,20+F: BEEP .001,30+N
: BEEP .005,50-F: BEEP .00005,66
: BEEP .005,15: NEXT F: NEXT N
8005 FOR N=1 TO 22: BEEP .00007,
69: BEEP .0005,50: BEEP .001,40:
RANDOMIZE USR 3582: NEXT N
8010 IF TAB=1 THEN LET TAB=2: GO
SUB 50: GO SUB 6018: GO SUB 906
5: GO TO 8020
8011 IF TAB=2 THEN LET TAB=3: GO
SUB 50: GO SUB 6018: GO SUB 908
0: GO TO 8020
8012 IF TAB=3 THEN LET TAB=4: GO
SUB 50: GO SUB 6018: GO SUB 910
0: GO TO 8020
8013 IF TAB=4 THEN LET TAB=5: GO
SUB 50: GO SUB 6018: GO SUB 915
0: GO TO 8020
8014 IF TAB=5 THEN LET TAB=6: GO
SUB 50: GO SUB 6018: GO SUB 920
0: GO TO 8020
8015 IF TAB=6 THEN LET TAB=1: GO
SUB 50: GO SUB 6018: GO SUB 902
0
8016 GO TO 8020
8018 PRINT AT 10,10; FLASH 1; BR
IGHT 1;" TABLEAU NO;" TAB: RETURN
8020 PRINT AT 12,0; INK 3;"
11,0;" AT 14,0;"
AT 15,0;"
8022 FOR N=26 TO 0 STEP -1: PRIN
T AT 13,N; INK 6;"ABC": BEEP .0
1,10: BEEP .01,-15: NEXT N
8030 CLS: GO TO 1000+TAB
8500 LET V=-1: PRINT AT 0,31; I
NK 7; PAPER 1;V
8505 FOR F=1 TO 5: FOR N=2 TO 6
STEP 4: RANDOMIZE USR 63500: PRI
NT AT X,Y; BRIGHT 1; INK N;"ABC"
: BEEP .0007,40: BEEP .01,-10: B

```

```

EEP .0007,45: NEXT N
8510 BEEP .009,-20
8515 FOR F=1 TO 4: FOR N=0 TO 7:
RANDOMIZE USR 63500: BEEP .01,-
20+N: PRINT AT X,Y; INK N;"
BEEP .01,-10: BEEP .01,-40+(F*3
): BEEP .00008,50: NEXT N: NEXT
F
8520 PRINT AT X,Y;"
8530 IF V<=0 THEN GO TO 8700
8540 FOR N=1 TO 2: RANDOMIZE USR
63500: PRINT AT X,Y;"": NEXT
N
8550 IF E<=0 THEN LET E=E+350+(I
NKEY$)
8555 IF E<=0 THEN GO TO 8550
8560 IF TAB=1 THEN LET X=20: LET
Y=27
8570 IF TAB=2 THEN LET X=7: LET
Y=23
8580 IF TAB=3 THEN LET X=3: LET
Y=26
8590 IF TAB=4 THEN LET X=2: LET
Y=3
8600 IF TAB=5 THEN LET X=2: LET
Y=27
8610 IF TAB=6 THEN LET X=6: LET
Y=23
8620 FOR N=1 TO 20: BEEP .01,20+
N: BEEP .01,40-N: NEXT N
8630 PRINT AT X,Y;"ABC"
8640 GO TO 7000
8700 GO SUB 8500: GO SUB 50
8710 LET SC=SC+E
8720 IF SC<K THEN LET KS=SC: GO
SUB 8900
8730 PRINT AT 10,2;"Le meilleur
score est detenu par "
avec " PAPER 1;KS; PAP
ER 0;" points"
8740 GO SUB 20
8750 FOR N=1 TO 20: BEEP .05,20+
N: BEEP .05,21+N: BEEP .01,30: B
EEP .05,22+N: BEEP .02,20: BEEP
.05,23: BEEP .06,22+N: BEEP .05,23
+N: BEEP .01,15: BEEP .01,23+N:
BEEP .01,22+N: BEEP .01,25: BEEP
.05,25+N: BEEP .08,24+N: BEEP .
01,20: BEEP .05,23+N
8755 IF INKEY$="" THEN BEEP .1,
0: BEEP .1,-5: BEEP .1,5: GO TO
40
8760 NEXT N
8770 GO TO 8750
8799 STOP
8800 FOR N=1 TO 12: BEEP .01,-10
: BEEP .01,-15: BEEP .01,-20: BEE
P .01,-25: BEEP .01,-15: BEEP
.01,-20: RANDOMIZE USR 3582: NEXT
N
8810 PRINT AT 21,0; PAPER 1; INK
0; FLASH 1;" FOR N=1 TO 10
: BEEP .01,-10: BEEP .01,-15:
BEEP .01,-20: BEEP .01,-25: BEE
P .01,-15: BEEP .01,-20: RANDOMI
ZE USR 3582: NEXT N
8830 FOR N=1 TO 10: BEEP .09,20:
BEEP .08,25: BEEP .09,15: BEEP
.09,30: BEEP .01,40: BEEP .1,40:
BEEP .01,30: NEXT N
8840 FOR N=1 TO 11: BEEP .01,-10
: BEEP .01,-15: BEEP .01,-20: BEE
P .01,-25: BEEP .01,-15: BEEP
.01,-20: RANDOMIZE USR 3582: NEXT
N
8899 RETURN
8900 GO SUB 50
8910 PRINT AT 12,8;"Entrez votre
nom"
8920 INPUT LINE S$
8930 RETURN
8999 STOP
9020 RETURN
9030 LET A=64245: POKE 63502,(IN
T (A/256))
9065 LET A=62600: POKE 63502,(IN
T (A/256))
9090 LET A=64490: POKE 63502,(IN
T (A/256))
9100 LET A=64710: POKE 63502,(IN
T (A/256))
9150 LET A=64980: POKE 63502,(IN
T (A/256))
9200 LET A=64000: POKE 63502,(IN
T (A/256))
9250 LET A=63501,(A-(INT (
A/256)*256)): POKE 63504,10: RET
URN
9300 PRINT AT 0,7; INK 7; PAPER
1;SC;" RETURN
9500 LET E2=E+2: LET E1=E1-100:
BEEP .05,0: BEEP .1,30: BEEP .1
,5: BEEP .1,15: BEEP .1,10: PAUS
E 100: FOR N=0 TO 21: RANDOMIZE
USR 3582: BEEP .01,20: NEXT N: G
O SUB 50: PRINT AT 13,10; FLASH
1;" FELICITATION "
9505 GO SUB 20
9510 BEEP .01,20: BEEP .01,20: B
EEP .01,30: BEEP .01,40
9520 IF INKEY$="" THEN GO TO 96
40
9630 GO TO 9610
9640 LET BO=8: LET BO=30: LET
E=E+250: GO TO 8000
9700 CLS: GO SUB 50
9710 PRINT AT 10,4;"DROITE...."
AT 11,4;"GAUCHE...." AT 12,4;"
HAUT...." AT 13,4;"BAS...."
AT 14,4;"BOMBES...." AT 15,4
;"BASES"
9720 FOR N=10 TO 15
9730 PRINT AT N,17;"
9740 IF INKEY$="" THEN GO TO 974
0
9750 LET US(N-9)=CHR$ CODE INKEY
$
9755 PRINT AT N,15;US(N-9)
9765 BEEP .1,0
9760 IF INKEY$="" THEN GO TO 97
60
9770 PRINT AT N,17;"

```

A SUIVRE...

MANOIR II

Un château insensé détient les quatre éléments vitaux indispensables à la genèse du monde et à la survie de votre planète en péril. Quête périlleuse en perspective...

Nicolas TAVERNIER

Mode d'emploi :
Sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les règles sont incluses dans la première partie.

**SERVEUR
HEBDOGICIEL**

**3615 + HG
PUIS ENVOI**

LISTING 1

```

1 PRINTCHR$(8):GOSUB40000
10 FORN=0T01616:READA:POKE8192+N,A
:NEXT
20 FORN=49152T050048:READA:POKEN,A
:NEXT
30 FORN=50049T050627:READA:POKEN,A
:NEXT
40 FORN=50628T050764:READA:POKEN,A
:NEXT
41 FORN=50765T050871:READA:POKEN,A
:NEXT
42 FORN=50872T050993:READA:POKEN,A
:NEXT
43 FORN=50994T051077:READA:POKEN,A
:NEXT
44 FORN=51078T051172:READA:POKEN,A
:NEXT
45 FORN=51173T051249:READA:POKEN,A
:NEXT
46 FORN=51250T051344:READA:POKEN,A
:NEXT
47 FORN=51345T051421:READA:POKEN,A
:NEXT
48 FORN=51422T051460:READA:POKEN,A
:NEXT
49 FORN=51461T051481:READA:POKEN,A
:NEXT
50 FORN=51482T051508:READA:POKEN,A
:NEXT
51 FORN=51509T051533:READA:POKEN,A
:NEXT
52 FORN=51534T051560:READA:POKEN,A
:NEXT
53 FORN=51561T051581:READA:POKEN,A
:NEXT
54 FORN=51582T051602:READA:POKEN,A
:NEXT
55 FORN=51603T051623:READA:POKEN,A
:NEXT
56 FORN=51624T051660:READA:POKEN,A
:NEXT
57 FORN=51661T051675:READA:POKEN,A
:NEXT
58 FORN=51676T051702:READA:POKEN,A
:NEXT
59 FORN=51703T051729:READA:POKEN,A
:NEXT
60 FORN=51730T051754:READA:POKEN,A
:NEXT
61 FORN=51755T051776:READA:POKEN,A
:NEXT
62 FORN=51777T051796:READA:POKEN,A
:NEXT
100 FORN=0T062:READA:POKE2048+N,A
:NEXT
101 FORN=0T062:READA:POKE33*64+N,A
:NEXT
102 FORN=0T062:READA:POKE34*64+N,A
:NEXT
103 FORN=0T062:READA:POKE35*64+N,A
:NEXT
104 FORN=0T062:READA:POKE36*64+N,A
:NEXT
105 FORN=0T062:READA:POKE37*64+N,A
:NEXT
106 FORN=0T062:READA:POKE38*64+N,A
:NEXT
107 FORN=0T062:READA:POKE39*64+N,A
:NEXT
108 FORN=0T062:READA:POKE40*64+N,A
:NEXT
109 FORN=0T062:READA:POKE41*64+N,A
:NEXT
110 FORN=0T062:READA:POKE42*64+N,A
:NEXT
111 FORN=0T062:READA:POKE43*64+N,A
:NEXT
112 FORN=0T0863:READA:POKE52000+N,A
:NEXT
199 PRINT" "
PROGRAMME""
200 LOAD"MANOIR II",8
1000 DATA60,66,153,161,161,153,66,60
1001 DATA0,120,36,36,60,36,36,68
1002 DATA0,120,36,36,56,36,36,88
1003 DATA0,56,68,64,64,64,64,56
1004 DATA0,120,36,36,36,36,36,88
1005 DATA0,124,32,32,48,32,32,92
1006 DATA0,124,32,32,48,32,32,64
1007 DATA0,60,64,64,94,68,68,56
1008 DATA0,100,36,36,60,36,36,100
1009 DATA0,56,16,16,16,16,16,40
1010 DATA0,28,4,4,68,68,56
1011 DATA0,98,36,40,48,40,36,98
1012 DATA0,96,32,32,32,32,32,124
1013 DATA0,34,54,42,34,34,34,98
1014 DATA0,34,50,42,38,34,34,98
1015 DATA0,120,36,36,36,36,36,24
1016 DATA0,120,36,36,56,32,32,96
1017 DATA0,120,36,36,36,36,40,30
1018 DATA0,120,36,36,56,48,40,36
1019 DATA0,28,32,32,24,4,4,120
1020 DATA0,124,16,16,16,16,16,48
1021 DATA0,100,36,36,36,36,36,120
1022 DATA0,100,36,36,36,36,20,8

```

LES AVENTURES DE PAUL TRON

ÉPIQUE
D'AUJOURD'HUI:
PAUL CHEZ
SON PSYCHIATRE



```

1023 DATA0,102,34,34,34,42,54,34
1024 DATA0,98,34,20,8,20,34,98
1025 DATA0,100,36,20,12,4,36,24
1026 DATA0,124,4,8,16,32,64,124
1027 DATA255,0,40,128,128,40,0
1028 DATA255,0,80,68,68,80,68,0
1029 DATA255,0,168,128,160,128,168,0
1030 DATA255,0,16,68,68,84,68,0
1031 DATA255,0,168,32,32,32,32,0
1032 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1033 DATA1,1,1,1,1,5,5,5
1034 DATA5,5,5,23,23,23,27,26
1035 DATA64,64,64,80,144,144,208,208
1036 DATA36,27,39,171,175,175,175,171
1037 DATA224,216,232,248,248,232,232,232
1038 DATA171,235,251,251,63,63,15,3
1039 DATA168,168,187,187,191,252,240,192
1040 DATA0,0,0,48,0,0,0,0
1041 DATA0,0,0,0,0,0,3,0
1042 DATA129,90,36,90,90,36,90,129
1043 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1044 DATA0,0,0,0,0,24,8,16
1045 DATA0,0,0,0,0,0,24,0
1046 DATA0,0,0,0,0,0,24,24
1047 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1048 DATA0,0,0,28,34,34,28
1049 DATA0,0,0,4,12,4,4,14
1050 DATA0,0,0,12,18,4,8,30
1051 DATA0,0,0,28,2,12,2,28
1052 DATA0,0,0,4,12,20,30,4
1053 DATA0,0,0,30,16,28,2,28
1054 DATA0,0,0,28,32,60,34,28
1055 DATA0,0,0,30,2,4,8,8
1056 DATA0,0,0,28,34,28,34,28
1057 DATA0,0,0,28,34,30,2,28
1058 DATA255,16,0,16,16,16,16,0
1059 DATA255,0,32,136,136,136,32,0
1060 DATA255,0,68,100,84,68,68,0
1061 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1062 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1063 DATA0,24,36,36,8,16,0,16
1064 DATA0,0,0,0,1,3,3
1065 DATA0,0,0,0,255,255,255,255
1066 DATA0,0,0,0,0,128,128
1067 DATA2,2,2,2,2,2,2,2
1068 DATA63,28,92,92,92,92,92,92
1069 DATA63,56,146,146,146,194,252,252
1070 DATA128,192,64,64,64,64,192,192
1071 DATA2,2,2,2,2,0,1,1
1072 DATA92,92,73,73,73,73,201,201
1073 DATA252,252,252,252,252,252,252,252
1074 DATA192,192,192,128,128,128,128,128
1075 DATA2,2,2,2,2,2,2,2
1076 DATA170,169,169,169,169,169,165,165
1077 DATA170,106,106,106,106,106,90,90
1078 DATA128,128,128,128,128,128,128,128
1079 DATA10,10,10,10,10,10,10,10
1080 DATA166,166,150,150,154,154,154,154
1081 DATA154,154,150,150,166,166,166,166
1082 DATA160,160,160,160,160,160,160,160
1083 DATA2,2,2,2,0,0,0,0
1084 DATA150,166,165,169,169,170,170,170
1085 DATA150,154,90,106,106,170,170,170
1086 DATA128,128,128,128,0,0,0,0
1087 DATA10,10,10,10,2,2,2,2
1088 DATA160,160,160,160,128,128,128,128
1089 DATA170,170,42,42,10,2,0,0
1090 DATA170,170,170,170,170,170,170,170
1091 DATA170,170,168,168,160,128,0,0
1092 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1093 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1094 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1095 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1096 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
1097 DATA192,48,12,3,0,0,0,0
1098 DATA0,0,0,0,192,48,12,3
1099 DATA0,0,0,0,0,0,255
1100 DATA0,0,0,0,3,12,48,192
1101 DATA3,12,48,192,0,0,0,0
1102 DATA1,2,4,8,16,32,64,128
1103 DATA255,0,0,0,0,0,0,0
1104 DATA128,64,32,16,8,4,2,1
1105 DATA0,0,0,0,3,4,4
1106 DATA7,8,8,4,4,28,162,66
1107 DATA224,16,16,32,32,56,69,66
1108 DATA0,0,0,0,192,32,32
1109 DATA4,2,5,4,56,71,64,129
1110 DATA67,44,24,40,80,144,144,16

```

COMMODORE 64

A CHAQUE COUP
SUFFIT SA REINE.



```

1111 DATA194,52,24,21,10,9,9,8
1112 DATA32,64,160,32,28,226,2,129
1113 DATA127,17,17,9,127,129,129,129
1114 DATA16,16,16,16,16,16,16,16
1115 DATA8,8,8,8,8,8,8,8
1116 DATA254,136,136,144,254,129,129,129
1117 DATA16,16,16,16,16,32,64,128
1118 DATA8,8,8,8,4,2,1
1119 DATA255,1,1,1,2,2,2,2
1120 DATA255,128,128,128,64,64,64,64
1121 DATA4,4,4,4,8,240,0,0
1122 DATA32,32,32,32,16,15,0,0
1123 DATA0,0,0,192,32,32,32,32
1124 DATA0,0,0,3,4,4,4,4
1125 DATA16,16,16,16,32,32,32,32
1126 DATA8,8,8,8,4,4,4,4
1127 DATA64,64,64,64,128,128,128,128
1128 DATA2,2,2,2,1,1,1,1
1129 DATA1,1,1,2,2,2,2,2
1130 DATA128,128,128,128,64,64,64,64
1131 DATA4,4,4,4,8,8,8,8
1132 DATA32,32,32,32,16,16,16,16
1133 DATA0,0,0,0,255,0,0,0
1134 DATA0,0,0,255,0,0,0,0
1135 DATA0,0,0,0,0,1,1
1136 DATA1,3,13,21,10,10,22,18
1137 DATA96,64,168,116,36,56,36,24
1138 DATA44,36,20,12,20,20,44,36
1139 DATA20,18,26,20,20,24,20,18
1140 DATA172,100,36,20,12,255,0,0
1141 DATA20,20,24,20,18,242,26,20
1142 DATA20,24,20,242,10,6,2,1
1143 DATA6,2,21,46,36,28,36,24
1144 DATA128,192,176,168,80,80,104,72
1145 DATA40,72,88,40,40,24,40,72
1146 DATA52,36,40,48,40,52,48
1147 DATA40,40,24,40,72,79,88,40
1148 DATA41,54,36,40,48,255,0,0
1149 DATA40,24,40,79,80,96,64,128
1150 DATA1,3,5,9,17,18,34,68
1151 DATA255,1,1,0,0,0,0,0
1152 DATA0,0,0,128,128,64,64,64
1153 DATA0,0,1,1,2,4,8,8
1154 DATA68,136,16,16,32,64,64,128
1155 DATA32,32,32,16,16,16,8,8
1156 DATA0,0,0,0,1,3,2,2
1157 DATA17,33,66,132,4,136,112,63
1158 DATA4,4,4,2,2,1,1,255
1159 DATA2,2,2,3,0,0,0,0
1160 DATA32,32,32,160,96,31,95,81
1161 DATA0,0,0,0,0,255,1,1
1162 DATA1,1,1,1,1,255,0,0
1163 DATA113,95,81,113,95,81,241,159
1164 DATA0,0,0,0,255,0,0,0
1165 DATA1,1,1,1,255,0,0,0
1166 DATA0,0,0,0,128,64,32,16
1167 DATA209,209,255,96,96,96,96,127
1168 DATA0,0,255,0,0,0,255
1169 DATA4,2,255,1,1,1,1,255
1170 DATA255,63,15,3,0,0,0,0
1171 DATA255,255,255,255,63,15,3,3
1172 DATA128,192,224,240,240,252,254,255
1173 DATA1,3,7,15,31,63,127,255
1174 DATA255,255,254,254,252,252,248,248
1175 DATA7,63,3,1,1,1,1,255
1176 DATA224,252,192,128,128,128,128,255
1177 DATA1,1,1,2,6,6,15,3
1178 DATA0,0,64,64,192,144,176,192
1179 DATA7,7,1,0,0,0,0,0
1180 DATA240,240,192,128,143,191,255,255
1181 DATA0,0,3,255,255,255,255,7
1182 DATA1,1,255,255,255,1,225
1183 DATA128,128,255,255,255,128,135
1184 DATA0,0,192,255,255,255,255,24
1185 DATA15,15,3,1,241,253,255,255
1186 DATA224,224,128,0,0,0,0,0
1187 DATA240,255,255,255,127,63,15,0
1188 DATA0,255,255,3,255,255,255,255
1189 DATA253,255,255,255,3,255,255,255
1190 DATA191,255,255,255,192,255,255,255
1191 DATA0,255,255,192,255,255,255,255
1192 DATA15,255,255,255,255,252,24,0,0
1193 DATA3,0,0,0,0,0,0,0
1194 DATA255,1,1,1,1,0,0,0
1195 DATA255,128,128,128,128,0,0,0
1196 DATA192,0,0,0,0,0,0,0
1197 DATA1,1,1,1,1,1,1,1
1198 DATA0,0,0,0,15,16,16
1199 DATA0,0,0,0,0,240,8,8

```

```

1200 DATA32,32,32,31,0,0,0,0
1201 DATA4,4,4,248,0,0,0,0
2000 DATA169,33,141,124,4,169,34,141
41,164,4,169,35,141,165,4,169,10,141,124,216
2001 DATA141,164,216,141,165,216,169,36,141,204,4,169,37,141,205,4
2002 DATA169,38,141,244,4,169,39,141,245,4,169,10,141,204,216,141,205,216
2003 DATA169,14,141,244,216,141,245,216,169,64,141,27,5,169,65,141,28,5,169,65,141,27,5,169,65,141,28,5,169,65,141,27,5,169,65,141,28,5
2004 DATA141,29,5,169,66,141,30,5,169,67,141,67,5,169,68,141,68,5
2005 DATA169,69,141,69,5,169,70,141,70,5,169,71,141,107,5,169,72,141,108,5
2006 DATA169,73,141,109,5,169,74,141,110,5
2007 DATA169,96,141,148,5,141,149,5,141,188,5,141,189,5,141,228,5,141,229,5
2008 DATA141,12,6,141,13,6,141,52,6,141,53,6,141,92,6,141,93,6
2009 DATA141,132,6,141,133,6,141,172,6,141,173,6,141,212,6,141,213,6
2010 DATA141,252,6,141,253,6
2011 DATA169,1,141,27,217,141,28,217,141,29,217,141,30,217,141,67,217
2012 DATA141,68,217,141,69,217,141,70,217,141,107,217,141,108,217,141,109,217
2013 DATA141,110,217,141,148,217,141,149,217,141,188,217,141,189,217
2014 DATA141,228,217,141,229,217,141,218,141,13,218,141,52,218,141,53,218
2015 DATA141,92,218,141,93,218,141,132,218,141,133,218,141,172,218
2016 DATA141,173,218,141,212,218,141,213,218,141,252,218,141,253,218
2017 DATA169,75,141,35,7,169,76,141,36,7,169,77,141,37,7,169,78,141,38,7,169,77,141,37,7,169,78,141,38,7
2018 DATA169,79,141,75,7,169,80,141,76,7,169,81,141,77,7,169,82,141,78,7
2019 DATA169,83,141,115,7,169,84,141,116,7,169,85,141,117,7,169,86,141,118,7
2020 DATA169,87,141,156,7,169,88,141,157,7,169,89,141,193,7,169,90
2021 DATA141,194,7,141,195,7,141,196,7,141,197,7,141,198,7,141,199,7
2022 DATA169,91,141,200,7,169,15,141,35,219,141,36,219,141,37,219,141,38,219
2023 DATA141,75,219,141,76,219,141,77,219,141,78,219,141,115,219,141,116,219
2024 DATA141,117,219,141,118,219,141,156,219,141,157,219,141,193,219
2025 DATA141,194,219,141,195,219,141,196,219,141,197,219,141,198,219
2026 DATA141,199,219,141,200,219
3000 DATA169,33,141,154,4,169,34,141,194,4,169,35,141,195,4,169,10,141,194,4,169,35,141,195,4,169,10,141,154,216
3001 DATA141,194,216,141,195,216,169,36,141,234,4,169,37,141,235,4
3002 DATA169,38,141,18,5,169,39,141,19,5,169,10,141,234,216,141,235,216
3003 DATA169,14,141,18,217,141,19,217,169,64,141,57,5,169,65,141,58,5
3004 DATA141,59,5,169,66,141,60,5,169,67,141,97,5,169,68,141,98,5
3005 DATA169,69,141,99,5,169,70,141,100,5,169,71,141,137,5,169,72,141,138,5
3006 DATA169,73,141,139,5,169,74,141,140,5
3007 DATA169,96,141,178,5,141,179,5,141,218,5,141,219,5,141,2,6,141,3,6
3008 DATA141,42,6,141,43,6,141,82,6,141,83,6,141,122,6,141,123,6
3009 DATA141,162,6,141,163,6,141,2,6,141,203,6,141,242,6,141,243,6
3010 DATA141,26,7,141,27,7
3011 DATA169,1,141,57,217,141,58,217,141,59,217,141,60,217,141,97,217
3012 DATA141,98,217,141,99,217,141,100,217,141,137,217,141,138,217,141,139,217
3013 DATA141,140,217,141,178,217,141,179,217,141,218,217,141,219,217
3014 DATA141,2,218,141,3,218,141,4,2,218,141,43,218,141,82,218,141,83,218
3015 DATA141,122,218,141,123,218,141,162,218,141,163,218,141,202,218

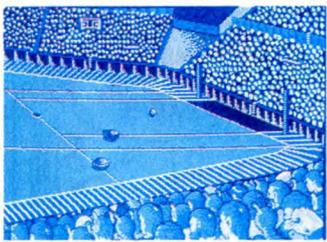
```

A SUIVRE...

C'est nouveau, ça vient de sortir

XENO LA GAIE

Ah ah ! Vous vous ruez, croyant à la vue de ce superbe titre-jeu-démo, que j'allais parler d'Orchestral Manœuvre in the Dark. Eh ben non, vous n'aurez pas cette satisfaction, comme disait Jagger. Non, en fait, c'est le seul titre que j'aie pu trouver pour parler de Xeno. Alors d'abord, je vous résume la situation. ANF Nulli Secundus, normalement, vous devriez connaître. On l'a déjà assez descendu dans nos colonnes pour que ce nom vous dise quelque chose. Ah bien là, non. Je veux dire que je ne vais pas les descendre une fois de plus, mais au contraire, je vais bel et bien les encenser. Non, je dis "les encenser", pas les "enfoncez". Et justement, observez comme la vie est bien faite, c'est à propos de Xeno.



Comment le décrire ? Disons pour simplifier que ce jeu est un mélange de hockey sur glace, de football et de billard. Difficile à imaginer, hein ? Des hockeyeurs jouant au billard sur un terrain de foot, c'est bizarre, hein ? Ou pire : des footballeurs hockeyant sur un tapis de billard ? Faut être fou, non ? Ben je suis fou. Bon. En fait, le jeu tient du hockey à cause des palets qui servent à pousser la balle. Il tient aussi du foot à cause du terrain sur lequel il se joue. Et enfin, il tient du billard à cause de la manière à employer pour pousser la balle dans les buts adverses sur le terrain de foot, en se servant (Schreiber, c'est moi !) des murs pour la faire rebondir. Je ne sais pas si c'est très clair, mais dans mon esprit ça l'est, et c'est le principal. Pour la petite histoire, sachez qu'on peut jouer seul contre l'ordinateur ou à deux joueurs l'un contre l'autre, ou encore simplement regarder, mais là, faut choisir la démo. En plus, tous les paramètres sont redéfinissables : vitesse du jeu, force de l'ordinateur, durée d'un quart-temps (un match se déroule en quatre quart-temps. D'ailleurs, ça ne s'appelle pas des quart-temps pour rien).

Les graphismes sont simplifiés au maximum. Qu'entends-je par là ? Oh, par là, pas grand-chose (j'adore ce sketch de Francis Blanche). C'est-à-dire qu'on voit le terrain avec les spectateurs autour, les palets, et la balle. Je ne vois d'ailleurs pas ce qu'on aurait pu voir de plus (jour les répétitions). La moyenne résolution a été choisie, ce qui fait que le jeu n'utilise que quatre couleurs, mais bon, on avait pas besoin de plus. Seule une partie du terrain est représentée à l'écran, et donc, un scrolling anime les déplacements. Ce qui tombe bien, parce que je voulais justement vous parler de l'animation. Eh bien, elle est superbe. Tout bonnement superbe. Le scrolling est précis aux pixels, très fluide, et surtout très rapide. Ce qui n'est pas un moindre mal quand on sait la rapidité du jeu en général. Petit détail : il fallait choisir. Comment faire quand un palet se trouve à une extrémité du terrain, l'autre à l'autre, et la balle au milieu ? Très simple : le scrolling se déplace en fonction de la position de la balle. Ce qui fait que, malheureusement, on ne voit pas toujours où se trouvent les palets, mais c'est pas trop grave. Seul petit point noir de ce logiciel, c'est la sonorisation. Elle se réduit à sa plus simple expression, c'est-à-dire des bruits. Bien faits, certes, mais des bruits quand même. Dommage. Un dernier petit détail avant de vous quitter : avant de jouer, allez voir la démo, en choisissant la vitesse maximum. On n'a pas le temps de voir quoi que ce soit, tellement ça va vite ! Dernier point de dernière minute : si la grenouille n'a pas trop merdé (mon Dieu, faites que pour une fois la grenouille ne merde pas trop), vous trouverez dans la rubrique Xeno de ANF Nulli Secundus pour Amstrad.

LA PAIRE DE COQUILLES

Si ce matin, au saut du lit, on m'avait dit : *Mon vieux Moulinex, tu vas te sentir interpellé par un bouquin de Micro Application*, je crois que ça m'aurait fait rire ! Et pourtant, la lecture de la page 238 de la bible du ST est édifiante. C'est un scandale de vendre des ouvrages pornographiques sous couvert d'enseigner l'informatique à nos chères têtes blondes. En vérité je vous le dis mes frères, il est sans borne, le cynisme des auteurs qui ont osé appeler "Bible" cet ouvrage inspiré, n'en doutons pas, par le démon. Je me joins au reste de l'équipe d'HHHHebdogiciel (tous mem-



bres des Jeunes Catholiques) pour crier mon indignation et mon désarroi.

COMPÈTE

Konix. Le mot est lancé. Et fort. Je suis pas sûr que tout le monde parmi vous ce soir sache qui est Konix. Konix, c'est le fabricant du joystick Speed King, que j'eusse ayant été croyant (ceci est une tentative de déstabilisation de la correctrice) que c'est l'un des meilleurs joysticks du moment sur le marché. Petit et ergonomique, il tient bien dans la main, mais pas dans la bouche. Seulement, il est pas nouveau, ce joystick-ci, ou ce joystick-là, ça dépend des goûts. Alors pourquoi vous en parlez-je ? Parce que Konix organise une compétition d'un genre un peu spécial. En février prochain, les petits Anglais, et même les petits Français ou les petits Ethiopiens, pourvu qu'ils soient au bon endroit au bon moment, pourront assister à un test de solidité et de longévité du Speed King, organisé par Konix, mais je l'ai déjà dit. Ça se passera ainsi : le joystick sera manipulé par une machine

programmée pour simuler les mouvements nécessaires pour se qualifier dans le jeu Daley Thompson's Decathlon d'Ocean. Seulement, au lieu de s'arrêter après les qualifications, la machine continuera à torturer le Speed King jusqu'à ce que mort s'ensuive. Plutôt original, comme idée, non ? Et quelle pub !



CONSOLEZ-VOUS, ÇA REVIENT

Je hais les mecs à la banque qui gueulent pendant trois heures sur un pauvre guichetier parce qu'il manque 5 centimes sur leur compte. Et je les hais d'autant plus que je suis toujours derrière un de ces connards, à attendre pour pouvoir prendre un peu de fric. Et je hais aussi les guichetiers qui soutiennent que non, il ne manque pas 5 centimes sur le compte de monsieur. D'ailleurs, c'est bien simple : je hais les banques. Comme disait De Gaulle : "je vous hais, compris ?". Bien. Mais c'est pas tout de déverser ma verve sanglante sur ces idiots, sur ces mecs qui, en fait, faudrait peut-être que je vous parle un peu d'informatique, non ? Hein, qu'en pensez-vous, Michel ? Ça alors, je te trouve bien amer, Michel.



Tiens, au fait, je vous disais la semaine dernière qu'Atari pensait que la console de jeux allait effectuer un retour en force, et que donc, il allait en sortir une, de console, l'Atari 7800. Ça vous intéresserait d'en savoir un peu plus sur cette machine ? Non ? Tant pis pour vous parce que je vais quand même vous en dire un peu plus. D'abord, elle n'est compatible avec l'ancienne console, la 2600, que si on rajoute un adaptateur spécialement prévu à cet effet. Question mémoire, elle a 16 Ko de Ram statique, et 128 Ko de Rom, divisés en 8 banques de 16 Ko. Elle tourne dans trois modes distincts : le mode normal, dans lequel vous enclen-

chez votre cartouche de jeu, le mode compatible 2600, ce fameux mode pour lequel il faut posséder le non moins fameux adaptateur, et le mode "Maria", du nom du chip graphique qui l'équipe. Le système reconnaît automatiquement dans lequel de ces trois modes la 7800 doit fonctionner, selon les différents périphériques connectés. Côté son, elle dispose du chip TIA, que je n'ai pas l'honneur de connaître, mais ça doit pas être triste. Enfin, pour ce qui est du graphisme, le signal vidéo peut provenir de deux sources différentes : du TIA, encore lui, ou alors du chip Maria, dont à propos duquel je vous ai déjà

DISQUETTE 12 POUCES, DOUBLE FACE, MAXI DURÉE, VERSION REMIX, TRI BÔ, PAS CHIR

Salooooooooope ! Putain la salooooooooope ! Samantha fox est une grosse salope, hein ? Y a Olivier, le Responsaaaaâââable minitel de l'HHHHebdo, qui vient de me montrer la couverture de Lui (c'est pas une faute de Français. Il s'agit de la couverture du journal Lui, et non pas sa couverture, à Olivier) avec Samantha Fox. Il en bavait toute la salive que sa petite bouche pouvait contenir. Salooooope. Les nichons qu'elle a, cette nana, je vous raconte pas. Salooooope ! On te retrouvera le jour de la Libération.

Mais oublions un peu cette créature du diable, et ouvrons nos oreilles, parce que je vais vous causer d'un truc un peu marrant. Les groupes pop, en Angleterre, ça fleurit, je dirais même plus, ça pullule. Le Lu-Lu's est un de ceux-ci. C'est un nouveau groupe qui vient de sortir son premier maxi-45 tours. "Ah ouais ? C'est Ben qui écrit l'article ?", pensez-vous déjà. Non non, je vous rassure tout de suite, c'est bien moi. En fait, je vous cause des Lu-Lus parce que ce disque est original. Si. Sur la deuxième face, on trouve un programme pour Spectrum, enregistré en audio. Pour s'en servir, il suffit de le passer sur cassette grâce à sa chaîne Hi-Fi habituelle, de placer la cassette dans le magnétophone Spectrum, de faire LOAD puis RUN, et c'est tout. L'expérience est déjà originale, mais elle ne s'arrête pas là. En effet, la première face du disque contient la musique du jeu, enregistrée



en studio, sur 12 voies et 158 octaves, et grâce à une subtile synchronisation, vous pouvez jouer en écoutant la musique en stéréo. Si par hasard ce disque vous intéressait, sachez qu'il coûte 2,99 livres sterling (30 balles, quoi), et qu'il est produit par Possum Records, que vous trouverez au 42, Cricklewood Broadway, London, NW2, Angleterre. Salooooope de Samantha Fox !

PRIX BAS : SIC

Microsoft ST est l'adaptation du basic Memdos PC tournant sur la machine éponyme (en un mot comme en cent : sur un PC). Que dire d'autre ? Par exemple que c'est moins bien que le GFA Basic et surtout que c'est cher. Je ne résiste pas au plaisir de citer le communiqué de presse : (...) de plus, les prix compétitifs, 1990 Francs TTC, de ces produits les destinent à une cible de plus en plus large. Cible large ? Le franc va être dévalué ou quoi ? Je rêve, là.



parlé un peu plus haut, mais ça fait toujours plus professionnel de se répéter un peu.

Un clavier est connectable via le port joystick pour le cas où que des cons auraient envie de faire mumuse avec un clavier. Rigolez pas, ça existe, j'en connais. Par exemple, mon chat (eh oui, j'ai une copine, un chien et un chat. Et encore, je vous fais grâce de ma mère), qui n'a rien trouvé de plus intéressant et de plus drôle à faire que d'aller pisser sur le clavier d'un ordinateur (je vous dirai pas lequel) qui n'était même pas à moi, on me l'avait prêté (je vous dirai pas qui). Mais revenons à la 7800. Vous voudriez peut-être savoir quelle résolution elle peut bien offrir ? 320 sur 192 pixels en 16 couleurs. C'est pas terrible, mais c'est toujours mieux que la résolution française.

D'ailleurs, Atari considère que la 7800 est au moins cent fois meilleure et plus mieux performante que la 2600, et qu'elle peut même aller concurrencer la gamme des ordinateurs de la série XE, et puis aussi qu'elle allait sortir bientôt, et puis encore que plein de jeux seront disponibles en même temps qu'elle : Pac Man, Space Invaders, Scramble... Non, je plaisante, une fois de plus. On vous en causait la semaine dernière dans notre couverture, des jeux pour la 7800. Et vu la qualité de ceux-ci, il n'y a aucune raison pour que bientôt, la console de jeu ne revienne pas au premier plan.

Info de dernière minute : vous qui avez toujours rêvé de voir la NDJLC à poils, sachez qu'elle va bientôt passer à la télé, dans Sexy-Folies, le 17 décembre pour être plus précis. De dos, mais quand même. Le jeu consiste à la reconnaître (c'est pas une mauvaise blague, elle va vraiment passer).

LA TERRE TOURNE...

C'est marrant, le monde du jeu, tout se passe comme si les concepteurs ne s'intéressaient jamais à se qui se fait ailleurs. Au début était le jeu de rôle à l'état pur, genre "dungeons and dragons" ou "Call of Cthulu", puis vinrent les jeux de rôle et d'aventure sur micro. C'était un mieux mais tout le monde ne disposant pas d'une bécané, à l'époque assez chère, les éditeurs se mirent à sortir l'équivalent en livre (avec une arborescence renvoyant de pages en pages, comme les cours par correspondance). C'étaient Les livres dont vous êtes le héros. Après avoir remporté un franc succès, les mêmes éditeurs ont eu l'idée d'adapter ces bouquins pour micro-ordinateurs. La boucle est bouclée, les mecs viennent de réinventer le jeu d'aventure. Dans le même temps, les jeux de société subissent un véritable chamboulement. Par exemple Trivial Pursuit (ça tourne sur ST, CBM, Amstrad). C'est une sorte de contrôle de connaissance, idéal pour s'entraîner au jeu des mille francs (bonjour Emile !). On part d'un jeu familial, intéressant du fait de ce qui se passe et



se dit autour du jeu et, on se retrouve avec une machine froide devant soi. Pourquoi pas un réveillon de nouvel An sur micro ? Vous avez compris que je n'aime pas du tout le principe, alors imaginez un peu ce que je peux penser de Trivial Challenge (même le nom est copié), qui n'est qu'un pâle imitation de Trivial Pursuit, en anglais de surcroît, avec des questions se rapportant à la culture british (du genre : comment s'appelaient la troisième victime de Jack l'éventreur ?). Alors, vous avez deviné ce que j'en pense de Trivial challenge ? C'est nul ! Graphisme/musique/animations : y a pas. Reste la mise en page. Nul ! Intéret : Aucun. C'était Trivial Challenge de Microdeal pour Atari ST.

LIBERTY BELLE

C'est le titre d'un super film de Pascal Kané, mais bon, n'étant pas là pour retirer le pain de la bouche du pövre Jacq (en plus avec le rhume qu'il tient ce serait pas très propre !), c'est le côté ludique de la chose qui m'a fait choisir ce titre. Liberty Belle était un flipper (pas le dauphin, je parle des jeux de café) et voyez comme le hasard fait bien les choses : on a reçu deux flippers tournant sur Atari ST. Un bon et un nul. Allez, on commence par le bon. C'est **Macadam Bumper** de Ere. Cocorico ! Ce soft est super. Les précédentes versions tournant sur des petits 8 bits étaient déjà une réussite, alors vous pensez bien qu'avec les capacités du ST, le résultat est à la hauteur. C'est pas le cas de l'autre soft reçu. On verra ça plus tard, il perd rien pour attendre !

Or donc, Macadam comporte tout ce que l'on peut attendre d'un flipper sur micro. Pour commencer, on peut construire le flip' de ses rêves et naturellement le sauver sur disque. Amis du Spin Rotor, accrochez-vous. La construction se fait entièrement à l'aide de la souris en cliquant sur des petites icônes complètement craquantes (icône est un mot hermaphrodite, comme Dalida). Faut dire que les graphismes sont de Michel Rho qui a oublié d'être mauvais. C'est bien dessiné, mais ça, n'importe quel débile patien peut y arriver. La vraie beauté du soft vient du fait que Michel Rho a un style, une "patte", bref, c'est un bon. Fin du cirage de pompes en ce qui concerne les graphismes. On continue avec le jeu proprement dit. C'est super. En plus des targettes et autres pièges diaboliques, il

est également possible de dessiner un décor sur la piste. En revanche les graphismes du tableau de score ne sont pas modifiables. C'est pas trop grave, vous pourriez pas dessiner des nanas aussi mignonnes (La première a une minijupe, je sais pas si c'est l'ombre ou bien c'est une fausse blonde, mais alors, waow !). Un tableau de paramètres permet de modifier différents... paramètres : vitesse, élasticité, inclinaison du flipper, stroboscope (c'est une lampe qui clignote. C'est censé décomposer le mouvement genre un coup j'te vois, un coup j'te vois pas) et sensibilité du tilt. Y a un tilt ? Un peu mon neveu ! (In english : A few my nephew ! Thank you. You're welcome.) Lorsque l'on bouge la souris, l'écran se met à trembler comme si vous mettiez de grands coups de bâtons dans ce putain de flip' de merde que j'ai raté le spécial. Ça, c'est la partie gadget, sinon, on peut définir le nombre de points nécessaires pour obtenir une partie gratuite, une extra balle ou d'autres trucs du genre. On peut jouer de une à quatre personnes, comme au café. Les boissons sont en sus.



The Pinball Factory quant à lui est le contraire du jeu précédent. Pour être plus précis, ils ont voulu faire pareil, en fait c'est complètement foiré. A part le logiciel de dessin (pour décorer le flipper) qui tient à peu près la route, ce soft est nul, surtout pour du ST. Les mecs qui ont programmé ça ont tout faux. C'est pas de pot pour eux qu'on l'ait reçu en même temps que Macadam. Une photo valant mieux qu'un long discours, je vous laisse.

Macadam Bumper de Ere Informatique et **The Pinball Factory** de Microdeal pour Atari ST



PORTE OUVERTE

Ça fait plaisir de voir un magasin dynamique, **Infomanie**, pour être plus précis. Comme ils se lancent dans le monde déjà fort encombré de la vente micro-informatique (je résume pour ceux qui ont manqué le début : ils ouvrent une boutique), ils ont décidé de faire trois jours de portes ouvertes, les 13, 14 et 15 décembre, histoire de se présenter. Comme ils sont assez branchés Atari ST (les utilisateurs de Commodore ou d'Amstrad ne seront pas pour autant oubliés (du moins c'est ce qu'ils promettent)), de nombreuses animations tour-

neront autour de cette machine. Les graphistes **Jean-Yves Corre** et **Michel Leconte** présenteront leurs dessins créés sur ST (j'ai déjà vu, c'est assez hallucinant), et ils pourront répondre à toutes vos questions sur l'utilisation du ST comme machine à faire des images. Ces deux-là, il y a de grandes chances qu'on les retrouve dans la rubrique Son et Lumière un de ces quatre. Tout comme **CiCi**, d'ailleurs, qui sera là pour présenter ses nouveaux digitaliseurs. Donc, rendez-vous chez Infomanie, 3, rue Perreault, 75001 Paris.



COMMENT TRICHER AUX EXAMS ?

Une des carences juridiques qui se faisait ressentir jusqu'à y pas longtemps encore, c'était une loi régissant l'emploi des calculatrices pendant les épreuves des examens et concours scolaires organisés par l'Education Nationale. Jusqu'à présent, les candidats utilisaient les vieilles TI 55 ou TI 57-II, ce qui n'était déjà pas si mal. On pouvait faire pas mal de choses avec ça. Maintenant une circulaire a été distribuée, dans laquelle des précisions supplémentaires sur ce grave sujet sont données. On sait avec précision ce que les candidats ont le droit d'utiliser ou pas : toutes les calculatrices de poche, y compris les programmables et les alphanumériques sont autorisées, à condition que leur fonctionnement soit autonome et qu'il ne soit pas fait usage d'imprimantes. Afin de limiter les appareils à un format raisonnable, leur base ne doit pas dépasser 21 cm de long, et 15 cm de large. Pour le reste, démerdez-vous comme vous voulez. Ce texte exclut donc tout compatible IBM, même portable. Quoiqu'on peut se débrouiller pour le mettre à la verticale, puisque la hauteur n'est pas limitée. Reste à le bidouiller pour qu'il fonctionne sur pile, ou à la rigueur sur batterie planquée dans le cartable. Par contre, il est toujours possible d'apporter un Alice 32, voire même 90, sa taille restant dans les limites permi-



ses, on peut déjà faire pas mal de choses avec. La mémoire n'étant pas limitée non plus, vous pouvez très bien apporter votre Canon X-07 avec 80 Ko de Ram en cartes mémoire. Sachez pour finir qu'il est absolument interdit de faire passer un appareil à un autre candidat, et ce, afin de limiter les risques de fraude. Toutefois il n'est précisé nulle part qu'un câble RS 232 reliant deux ordinateurs... Mais bon, je vous laisse le soin de trouver plein d'autres combines de ce type pour gruger aux exams, vous êtes beaucoup plus forts que moi dans ce domaine, vous qui vivez quotidiennement dans ce milieu...

TOUS LES CHEMINS MÈNENT À EPROM

Je vous ai déjà dit tout-à-l'heure (ou bien "je vous dirai tout-à-l'heure", ça dépendra de la maquette) que je déteste les employés de banque, surtout les guichetiers. Eh bien à cette race déjà particulièrement peu ragoûtante, je dois rajouter celle des correcteurs d'articles, qui ne se gênent pas pour aller mettre des conneries dans mes textes, conneries qui n'ont la plupart du temps aucun rapport avec ce que je voulais dire, et même, des fois, qui visent à me discréditer aux yeux du public, en me faisant passer pour un boulimique né, alors que non, je n'en suis pas un. Gourmand,

(UN ALLER ET UN RETOUR ? BOULIMIQUE VA !)



peut-être, boulimique, non. Je ne vise personne en disant cela, mais suivez mon regard. Bien. Allons tout droit au but : Nexus Technical Services sort un programmeur d'Eprom pour ST qui permet de passer les logiciels en disquette sur cartouche. Ça s'appelle le **Nexus Eprom Development system** (NEDS), ce qui n'est pas aussi drôle qu'on pourrait le croire (ne m'en veuillez pas, mais j'avais si mal commencé ma phrase que je ne savais plus comment la finir). Ok. Le NEDS contient 64 Ko de Ram CMOS (de type non volatile, comme la fameuse Exelme-moire). Pour sauver un programme (vous avez remarqué que l'espace mémoire réduit du NEDS ne vous permettra pas de transférer les programmes du commerce, mais presque exclusivement les vôtres, mais Nexus a déjà annoncé des NEDS avec plus de mémoire), rien de plus simple : vous cliquez sur l'icône correspondant au NEDS, un menu apparaît alors qui vous demande de choisir entre sauvegarde et chargement, vous choisissez alors entre sauvegarde et chargement, et suivant le choix que vous avez émis, un programme se sauve (le lâche) ou se charge, ça dépend de votre choix. C'est pas encore dispo en France, dommage.

C'EST ÉCRIT DESSUS

Au moins chez **Minipuce**, ils annoncent la couleur. C'est vraiment mini-mini, leurs softs. Pas toujours, hein, je me souviens de Smart Cookie qui était un didacticiel plutôt réussi. Faut croire que l'effort les a mis à plat. Leur dernière livraison est vraiment tristes. On commence par le moins pire. **Dancing Girl** est un utilitaire de création d'animation sur Amstrad. C'est jamais très clair, les utilitaires. Un utilitaire mérite ce nom s'il est utilisable, or, il n'est pas précisé de façon précise à quel endroit de la mémoire va se balader l'animation. Je vous vois déjà dire que je suis nul, que c'est pas vraiment un problème pour un développeur de trouver l'adresse d'un programme. Bien sûr, mais figurez-vous qu'un bon développeur n'aura pas besoin de cet utilitaire, généralement, il s'en concocte un plus performant, il attend pas après Minipuce. Bon, alors côté hobbyiste ? C'est pas le pied non plus. "The Animator" est autrement plus performant. Que peut-on faire avec ce soft ? On dessine ses "sprites", on dessine son décor (au clavier ou au joystick). Ensuite, on tape un programme en "Basic Animé" et roule Albert. Rien de bien folichon. En fait, le plus sympa est encore la démo : y a une petite meuf, elle danse, elle ondule, entrez entrez messieurs-dames. Pour ceux qui connaissent, y a un petit côté Gilda dans la chorégraphie. Hey Joe, bourbon. Il faut bien ça pour tenir le choc induit par la vision des autres productions de Minipuce. Je passerai rapidement sur

Utilmaster. C'est une disquette pour Atari ST pleine de programmes tous aussi intéressants les uns que les autres. Etes-vous branché par la RPN (initiation à la notation polonaise inverse) ? Moi, franchement, ça me fait chier. De plus, n'oubliez jamais qu'un Lifo ça trompe énormément. On trouve également sur le disque un mini-traitement de texte, une horloge ne fonctionnant qu'en haute résolution et d'autres trucs qui mériteraient d'être en freeware, et encore, y en a des excellents, de freeware. Le dernier logiciel, **Diskdos** est un utilitaire de backup, pas puissant du tout, comportant des commandes de réécriture et patate et patate, pas intéressantes non plus, surtout qu'elle réécrivent exactement comme le Gem mais en moins bien. Corbeille !



Dancing Girl pour Amstrad, **Diskdos** et **Utilmaster** pour Atari ST, le tout de **Minipuce**.

THOMSON PERD SES BITS MAIS GAGNE DES CD-I

On vous le disait y a pas longtemps, Thomson a abandonné son projet de super 16 bits pour se lancer dans la course au compatible IBM, surtout à cause de ses pertes finan-

cières dans le domaine informatique (150 millions lourds en 86). La stratégie Thomson était alors simple et se résumait en deux maîtres mots : copier Amstrad. En fait, Thomson a calculé plus exportation que diffusion en France. Son objectif est de vendre 150.000 micros (des compatibles) en Angleterre et aux states en 88. Et 87, ça compte pour du beurre ? Non, Thomson prend un an entier comme période de démarrage. Et



il en aura bien besoin, le bougre. En effet, il lui faudra plein de courage et de bonne volonté pour arriver à concurrencer des firmes comme Amstrad ou Tandy. Parallèlement, Thomson se lance avec

Philips et Sony dans la technologie du Compact-Disc Interactif (CD-I), système qui devrait permettre à la fois le traitement des informations (programmes), de l'image, et du son. Les premiers CD-I, Thomson les prévoit pour fin 88, mais pense aussi que le marché ne décollera vraiment que d'ici 4 ou 5 ans. Ce qui lui laisse le temps de déposer son bilan, ou d'abandonner le projet, ça deviendrait une habitude.

Amis des arts vidéographiques, bonjour ! Comme promis, me voici, fidèle au rendez-vous et plus que jamais déterminé à vous éblouir en vous montrant de beaux dessins. Bien sûr, la synthèse tridimensionnelle à la maison façon TDI n'est pas pour tout de suite, m'enfin, le progrès étant exponentiel, il faut s'attendre à voir la roue du temps sortir de plus en plus fréquemment de son ornière. En gros, magnez-vous le train ! Le futur, c'est dans une heure moins le quart. Rappelez-vous la Préhistoire, il y a cinq ans. Aucune machine professionnelle ne dépassait le plafond psychologique du méga. De nos jours, c'est chose courante. Bref, il serait dommage de rater le coche, d'autant que les micros permettent facilement de s'initier à la synthèse d'image. Une Paint Box n'est jamais qu'un gros Koala Pad ! Mais si mais si. Fort de ces réflexions, j'me disais comme ça que ce serait sympa que des lecteurs nous envoient les belles images qu'ils font chez-eux-tout-seul-dans-leur-coin-tristement-sans-jamais-les-montrer. Ça pourrait faire l'objet d'un jeu gagnant. Même rétroactif, mais pour ça, il faut que vous me prouviez que je peux compter sur vous.

JE COMTE SUR VOUS

Les images sur disque ou cassette sont les bienvenues (à condition qu'il y ait un lanceur), ou mieux même : envoyez vos photos d'écran. Comment faire une bonne photo d'écran ? Fastoche : Vous prenez une pellicule de 100 ASA pour diapositive, genre Fujichrome 100 D, vous vous débrouillez pour que l'appareil soit à un mètre minimum de l'écran (sinon c'est tout bleu !), et bien en face (sinon on voit vos pieds, ça fait désordre), vous éteignez toutes les lumières (à cause des reflets) et vous réglez votre boîtier à une seconde (à cause du balayage de l'écran). Ensuite, vous shootez 3 fois, à f5.6, f8 et f11. Et ça donne quoi, comme résultat ?



Vous voyez que c'est franchement pas sorcier à faire. Il suffit de s'y mettre, quoi. Pas encore au boulot ? Eh bien soit.

EN RÉSUMÉ

Je résume : 100 ASA. Trois prises de vue, 1s à 1/50, f8 et f11. Vous envoyez le tout à Hebdogiciel, Moulinex (c'est moi !), 24 rue Baron, 75017 Paris. J'attends vos œuvres immortelles. Tous les thèmes sont acceptés, surtout le cul. Et comme d'habitude, le plan de fin.



Et voici une image que vous n'arriverez jamais à faire sur vos bécanes minables.

STUDIO 44

WINNER'S
VOTRE
COMPATIBLE
PC

comprenant :

- boîtier métallique
- carte mère Turbo extensible à 640 K avec 256 K RAM testées et montées
- carte monochrome graphique haute résolution ou carte couleur graphique
- port imprimante parallèle
- contrôleur lecteur de disquettes multiple
- 1 lecteur de disquettes 360 KO
- clavier AZERTY
- garantie 1 an

3 690^F
H.T.

VERSION
"TURBO"
HARD SWITCH
4,77/8 MHz



* moniteur en option

~~990~~ HT

Promo 590^F HT
Fabrication Européenne

Construit en France

et de Vrais Cadeaux sur les Prix

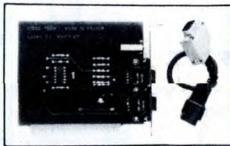
chez "Les Spécialistes"

LECTEUR 360 KO



~~1256~~ HT 835^F HT

CARTE PERITEL POUR
BRANCHER SUR PC OU SUR
TELEVISEUR



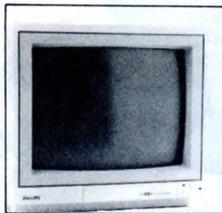
413^F HT 199^F HT

MONITEUR COMPOSITE

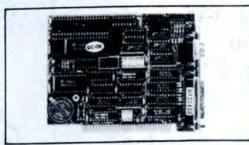


~~1090~~ HT 835^F HT

MONITEUR PROFESSIONNEL
COULEUR ET MONOCHROME
14" PAS DE 0,41



~~2890~~ HT 1990^F HT



CARTE MULTIFONCTIONS
COURTE

2 ports série + 1 port // + horloge/
calendrier/Ram disk/Spooler/Logiciel

~~750~~ HT 590^F HT



FAMEUSE IMPRIMANTE
CITIZEN 1200

- 120 CPS matrice 9 x 90 colonnes
- friction et traction buffer 4 KO
- qualité courrier NLD
- compatible IBM, Apple IIe, TRS 80, Atari, Commodore...
- garantie 1 an

~~2490~~ HT 1890^F HT



Société pour l'Informatique Européenne

58, rue Kléber, 92300 LEVALLOIS-PERRET
France.

Tél. : (1) 47 48 12 00 Téléc : 615513 F

LOGICIELS

LOTUS 1, 2, 3 / DB 3 / FRAMEWORK / OPEN ACCESS /
REFLEX / WORD / WORDSTAR / NORTON / CHART /
PAINT BRUSH / GEM / QUICK BASIC / WINDOWS...

Remise 10% et +

PC, PCXT et AT sont des marques déposées de la Sie IBM (International Business Machine)

21 FRANCS LA PLACE DE CINOCHE 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

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

- | | | | |
|----------------------------------|-----------------|----------------------------------|------------------|
| RÉGION PARISIENNE : | PARIS | PROVINCE : | |
| U.G.C. Normandie, 3 salles. | PARIS | U.G.C. Ariet, 6 salles. | BORDEAUX |
| U.G.C. Biarritz, 6 salles. | PARIS | U.G.C. Capitole, 6 salles. | CLERMONT-FERRAND |
| U.G.C. Champs Elysées, 3 salles. | PARIS | U.G.C. Royal, 5 salles. | GRENOBLE |
| U.G.C. Émirage, 3 salles. | PARIS | U.G.C. Grand-Place, 5 salles. | LYON |
| U.G.C. Miroir, 5 salles. | PARIS | U.G.C. Club, 5 salles. | LE HAVRE |
| U.G.C. Orléans, 4 salles. | PARIS | U.G.C. Ariet Concorde, 9 salles. | LILLE |
| U.G.C. Danton, 4 salles. | PARIS | U.G.C. Part-Dieu, 14 salles. | LYON |
| U.G.C. Montparnasse, 4 salles. | PARIS | U.G.C. Cinéjournal, 5 salles. | LYON |
| U.G.C. Rotonde, 3 salles. | PARIS | U.G.C. Concorde, 5 salles. | LYON |
| U.G.C. Convention, 4 salles. | PARIS | U.G.C. Capitole, 8 salles. | MARSEILLE |
| U.G.C. Gare de Lyon, 5 salles. | PARIS | U.G.C. Nancy, 5 salles. | NANCY |
| U.G.C. Gobelins, 7 salles. | PARIS | U.G.C. Ariet, 6 salles. | NANTES |
| 3 Secrétan, 3 salles. | PARIS | U.G.C. Ariet, 6 salles. | ROUEN |
| Grand Rex, 8 salles. | PARIS | U.G.C. Ariet, 6 salles. | SAINT ETIENNE |
| U.G.C. Ariet, 6 salles. | ROSNY | U.G.C. Ariet, 6 salles. | STRASBOURG |
| U.G.C. Ariet, 6 salles. | CRETEIL SOLEIL | U.G.C. Ariet, 6 salles. | TOULOUSE |
| U.G.C. Ariet, 6 salles. | NOGENT-MARNE | U.G.C. Ariet, 6 salles. | TOURS |
| U.G.C. Ariet, 6 salles. | MARNE LA VALLEE | U.G.C. Ariet, 6 salles. | |
| U.G.C. Molière, 3 salles. | MONTREUIL | U.G.C. Ariet, 6 salles. | |
| U.G.C. Ariet, 3 salles. | COMPIEGNE | U.G.C. Ariet, 6 salles. | |
| U.G.C. Carnot, 6 salles. | PANTIN | U.G.C. Ariet, 6 salles. | |
| U.G.C. Les Flamandes, 5 salles. | SARCELLES | U.G.C. Ariet, 6 salles. | |
| U.G.C. Pantin, 4 salles. | AULNAY-BOIS | U.G.C. Ariet, 6 salles. | |
| U.G.C. Avicic, 3 salles. | LE BOURGET | U.G.C. Ariet, 6 salles. | |

BULLETIN DE COMMANDE
A DÉCOUPER OU A RECOPIER :
HEBDOGICIEL CINE,
24 RUE BARON, 75017 PARIS

LE PRIX DE
LA PLACE EST DE
21 FRANCS.

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.

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.

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

**VOUS CHERCHEZ UN ORDINATEUR,
UN LECTEUR DE DISQUE,
UNE IMPRIMANTE, DES PERIPHERIQUES
OU DES ACCESSOIRES ?**

**LE CLUB PEUT VOUS LES PROCURER
A UN PRIX SUPER SYMPA.**

MARQUES : AMSTRAD
ATARI ST
CANON
CITIZEN (imprimantes)
COMMODORE
VICTOR (compatibles PC)



Tél. au (1) 46.27.01.00. POUR LES TARIFS ET LA DISPONIBILITE

EXEMPLES DE PRIX :

PRINTEL

INTERFACE pour transformer votre AMSTRAD CPC en poste télé, prix club : 1230F.TTC.

CANON

CANON X07 + XP 150, prix club 1549 F.TTC
INTERFACE Peritel pour CANON X07 avec alimentation, prix club : 990 F.TTC.

CITIZEN

Imprimante 120D, prix club 1986 F.TTC

COMMODORE

AMIGA A1000 + Ext. 156Ko, prix club 9900 F.TTC
COMMODORE 64 (nouveau modèle), prix club : 1900 F.TTC
LECTEUR 1541, prix club 1790 F.TTC
COMMODORE 128D, prix club 5390 F.TTC
COMMODORE 128, prix club 2790 F.TTC

THOMSON

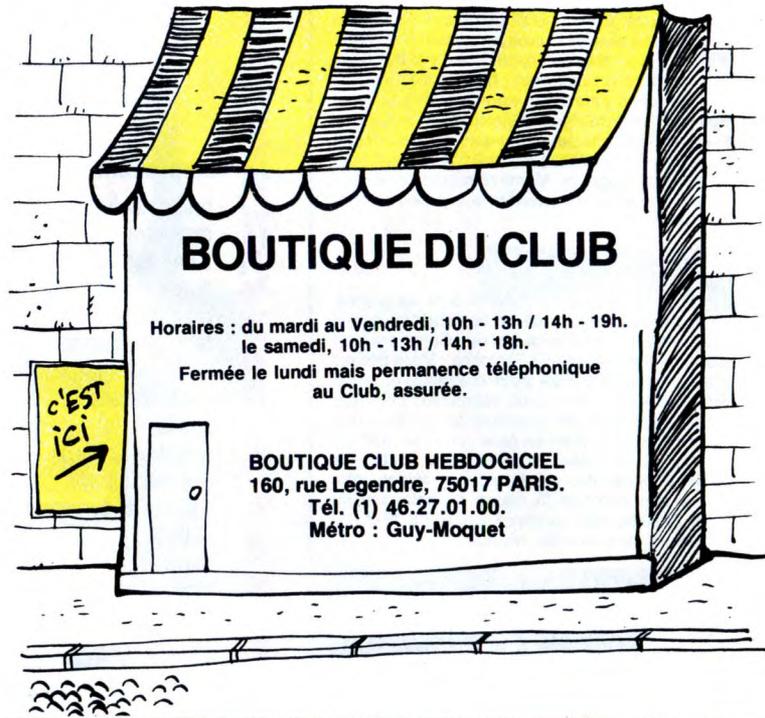
MONITEUR COULEUR (basse résolution), prix club 1820 FTTC
MONITEUR COULEUR (haute résolution), prix club 2590 FTTC

VICTOR TECHNOLOGY

VPC2 + 640 Ko + moniteur 14" + 2 lecteurs 320K + clavier + MSDOS 3.1 + GW BASIC, prix club 9990 F.TTC



Revendeurs collectifs,
pour vous procurer
ces produits, contactez
CAROLE BILLORE au
(1) 46 27 01 00.



BOUTIQUE DU CLUB

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

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

**ATTENTION,
IL RESTE ENCORE QUELQUES PLACES POUR
L'AVANT PREMIERE DE
JUMPIN' JACK FLASH,
LE NOUVEAU FILM DE LA
TWENTIETH CENTURY FOX AVEC WOOLPY GOLDBERG,
DIMANCHE 14 DECEMBRE A 10H00 DU MATIN
AU CINEMA UGC BIARRITZ,
79, CHAMPS-ELYSEES, 75008 PARIS.
ALORS PASSEZ VITE A LA BOUTIQUE DU CLUB !!**
(ATTENTION, par commodité, prévoyez d'arriver au cinéma un 1/4 d'heure avant le début de la séance.)



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.

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 partager les titres.

A	B	C	D	E
120	100	60	40	20

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

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

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

AMSTRAD	AM123 **	HARD HAT MACK	K7	CO289 **	STARSHIP ANDROMEDA	K7
	AM188 **	PANZADROME	K7	CO337 **	WILD WEST	K7
	AM239 ***	STRANGELOOP	K7	CO338 **	WILD WEST	DSK
	AM272 **	THINK	K7	CO342 ***	WIZZARD	K7
				CO343 ***	WIZZARD	DSK
COMMODORE	CO004 ***	4* PROTOCOLE	DSK	CO476 *	MAIL ORDER MONSTER	DSK
	CO057 **	CASTLE DR.CREEP	K7	CO477 ***	SKELTH	K7
	CO061 *	CHOPLIFTER	K7	CO478 *	RAID ON BUNGALOO BAY	K7
	CO080 *	DAVID MIDNIGHT MAGIC	K7	CO479 **	ARCHON	K7
	CO074 **	HARD HAT MACK	K7	CO480 *	GATES OF DOWN	K7
	CO135 **	HARD HAT MACK	DSK	CO481 *	GHETTOBLASTER	K7
	CO148 ***	KARATEKA	K7	CO482 **	SAUCER ATTACK	K7
	CO149 ***	KARATEKA	DSK	CO483 **	SAUCER ATTACK	DSK
	CO164 ***	LODE RUNNER	K7	CO484 *	BUG BLITZ	K7
	CO197 **	NOW GAMES	K7	CO485 *	BUG BLITZ	DSK
	CO198 **	NOW GAMES II	K7	SPECTRUM		
	CO202 **	ONE AND ONE	K7	SP008 **	ARCHON	K7
	CO475 ***	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	SP133 **	ONE ON ONE	K7
	CO232 **	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	SP135 ***	PANZADROME	K7
	CO251 ***	SCARABEUS	K7	SP148 ***	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7
	CO252 ***	SCARABEUS	DSK	SP207 **	THINK	DSK
	CO273 **	SPELUNKER	DSK			

* Manuels en français.

SUPER PROMO POUR FETER LES 10.000 MEMBRES DU CLUB

ATTENTION, N'ATTENDEZ PAS, LES STOCKS SONT LIMITÉS

AMSTRAD

AM449	3D VOICE CHESS (anglais)	K7	70	60	50
AM450	3D VOICE CHESS (anglais)	DSK	90	80	70
AM451	AIDE BUREAUTIQUE	DSK	60	50	40
AM452	AGENDA	DSK	60	50	40
AM453	AGENDA	DSK	60	50	40
AM454	ACTIVATOR	DSK	60	50	40
AM455	ACTIVATOR	DSK	90	80	70
AM456	3D MEGACODE	DSK	90	80	70
AM457	3D MEGACODE	DSK	100	117	86
AM458	3D BOYING	DSK	90	80	70
AM459	3 WEEKS IN PARADISE	DSK	70	60	50
AM460	AMELIE MINUIT	DSK	60	50	40
AM461	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	70	60	50
AM462	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	100	90	80
AM463	AMSTROID	K7	60	50	40
AM464	ALGEBRE	K7	60	50	40
AM465	BOULDERDASH	K7	70	60	50
AM466	BANK	DSK	70	60	50
AM467	BALLADE OUTRE RHIN	DSK	60	50	40
AM468	BALLADE OUTRE RHIN	DSK	70	60	50
AM469	BLUE RIBBON	DSK	90	80	70
AM470	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	110	100	80
AM471	BEACH HEAD	K7	70	60	50
AM472	BEACH HEAD	DSK	90	80	70
AM473	CAULDRON	K7	70	60	50
AM474	CORE	K7	70	60	50
AM475	CHIMERA	K7	70	60	50
AM476	CARNET D'ADRESSES	K7	60	50	40
AM477	CAP SUR DAKAR	DSK	60	50	40
AM478	COMPTA FAMILIALE	DSK	70	60	50
AM479	COURRIER	DSK	60	50	40
AM480	CHALLENGER	K7	60	50	40
AM481	D.A.O.	K7	60	50	40
AM482	D.A.O.	DSK	70	60	50
AM483	DUNION ADVENTURE	K7	70	60	50
AM484	CARTE D'EUROPE	K7	60	50	40
AM485	CARTE D'EUROPE	DSK	70	60	50
AM486	ESMERALDA ISLE	K7	70	60	50
AM487	FOURMOST ADVENTURE	K7	70	60	50
AM488	FACTURATION	DSK	70	60	50
AM489	FORCE IV	K7	60	50	40
AM490	EASY GRAPH	K7	60	50	40
AM491	EQUATIONS/INEQUATIONS	K7	60	50	40
AM492	EQUATIONS/INEQUATIONS	DSK	70	60	50
AM493	GRAPH	DSK	70	60	50
AM494	GOLDEN PATH	K7	70	60	50
AM495	GOLDEN PATH	DSK	90	80	70
AM496	JUMP JET	DSK	70	60	50
AM497	INTERIEUR	DSK	70	60	50
AM498	JIMMY BUSINESS	DSK	70	60	50
AM499	JACK THE NIPPER	K7	70	60	50
AM500	JACK THE NIPPER	DSK	90	80	70
AM501	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM502	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM503	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM504	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM505	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM506	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM507	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM508	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM509	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM510	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM511	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM512	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM513	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM514	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM515	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM516	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM517	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM518	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM519	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM520	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM521	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM522	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM523	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM524	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM525	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM526	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM527	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM528	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM529	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM530	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM531	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM532	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM533	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM534	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM535	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM536	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM537	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM538	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM539	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM540	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM541	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM542	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM543	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM544	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM545	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM546	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM547	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM548	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM549	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM550	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM551	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM552	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM553	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM554	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM555	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM556	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM557	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM558	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM559	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM560	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM561	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM562	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM563	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM564	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM565	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM566	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM567	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM568	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM569	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM570	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM571	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM572	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM573	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM574	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM575	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM576	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM577	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM578	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM579	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM580	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM581	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM582	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM583	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM584	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM585	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM586	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM587	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM588	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM589	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM590	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM591	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM592	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM593	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM594	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM595	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM596	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM597	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM598	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM599	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80
AM600	LORD OF THE RING	DSK	100	90	80

ABC

AM238	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	90	80	70
AM317	SUPERCHESS	K7	80	70	60
AM421	SUPER PIPELINE II	K7	70	60	50
AM422	SUPER PIPELINE II	DSK	80	70	60
AM506	TEMPEST	K7	80	70	60
AM507	TEMPEST	DSK	90	80	70
AM508	TRAFFIC PANIQUE	K7	50	40	30
AM509	THESAURUS	K7	50	40	30
AM510	THESAURUS	DSK	60	50	40
AM511	UTILITAIRES	DSK	60	50	40
AM512	WILLOW PATTERN	K7	70	60	50
AM513	YANK COMMANDER	K7	70	60	50
AM514	TENNIS 3D	K7	90	80	70
AM515	TENNIS 3D	DSK	100	90	80
AM516					

C'EST NOUVEAU ÇA VIENT DE SORTIR

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

AM438 **	EREBUS	K7	180	162	135
AM439 **	EREBUS	DSK	220	198	165
AM440 **	FIRELORD	K7	108	97	75
AM441 **	FIRELORD	DSK	181	97	75
AM442 **	IKARI WARRIOR	K7	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 **	CHESSE	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 **	PAPERBOY	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 (TO8, TO9) 3" 1/2	DSK	240	216	180
TH129 **	EREBUS QUICKDISK	DSK	270	243	202
TH130 **	LA MINE AUX DIAMANTS (MO/TO)	K7	151	139	113
TH131 **	LA MINE AUX DIAMANTS (TO8, 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 (TO8, TO9) 3" 1/2	DSK	204	183	153

AMSTRAD

AM012 **	3D VOICE CHESSE FRANCAIS	K7	121	109	75
AM013 **	3D VOICE CHESSE FRANCAIS	DSK	182	163	127
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
AM029 **	ALIEN HIGHWAY 2	K7	109	99	67
AM028 **	ATLANTIC CHALLENGE	K7	108	97	70
AM028 **	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	73
AM029 **	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	115
AM033 **	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95	63
AM034 **	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	117
AM038 **	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	75
AM039 **	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	116
AM032 **	BATMAN	K7	108	87	65
AM036 **	BATMAN/8256	DSK	182	163	127
AM039 **	BATMAN	DSK	181	162	116
AM042 **	BOMB JACK	K7	108	87	65
AM046 **	BOULDER DASH III	K7	121	108	75
AM028 **	BOUNDER	K7	108	87	65
AM047 **	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	34
AM048 **	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	66
AM049 **	BRUCE LEE	K7	110	99	34
AM050 **	BRUCE LEE	DSK	170	153	105
AM051 **	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
AM056 **	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	70
AM059 **	COLOSSUS CHESSE 4	K7	119	107	72
AM060 **	COLOSSUS CHESSE 4	DSK	155	140	95
AM062 **	COLOSSUS CHESSE 4.0/8256	DSK	194	175	126
AM061 **	COMBAT LYNX	K7	109	98	66
AM062 **	COMMANDO	K7	107	96	58
AM062 **	COMMANDO	DSK	182	163	117
AM063 **	COMPUTER HITS 6	K7	121	108	75
AM064 **	COMPUTERS HITS 10	K7	121	108	75
AM065 **	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	75
AM066 **	CONFUZZION	K7	87	78	52

ABC

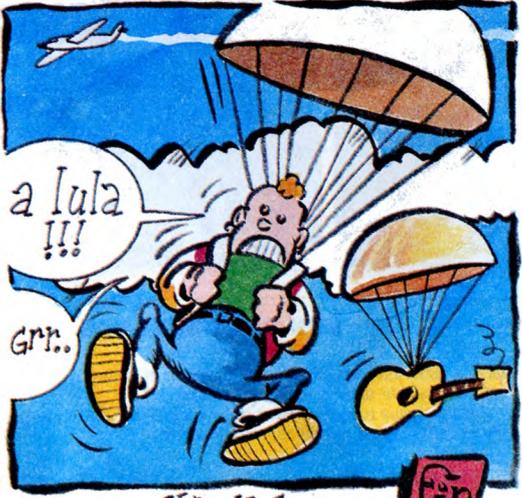
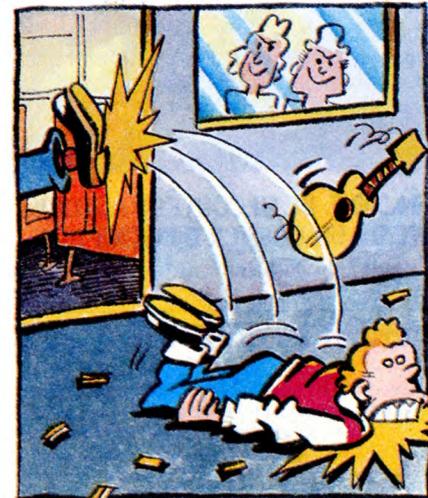
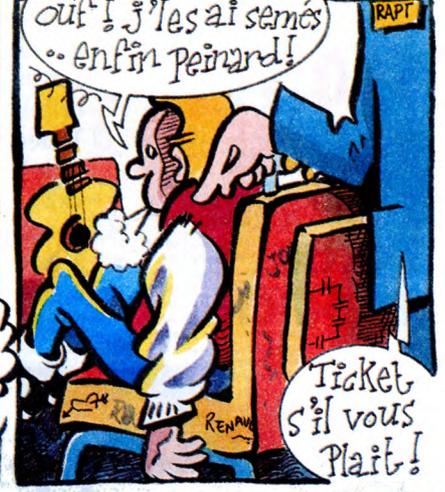
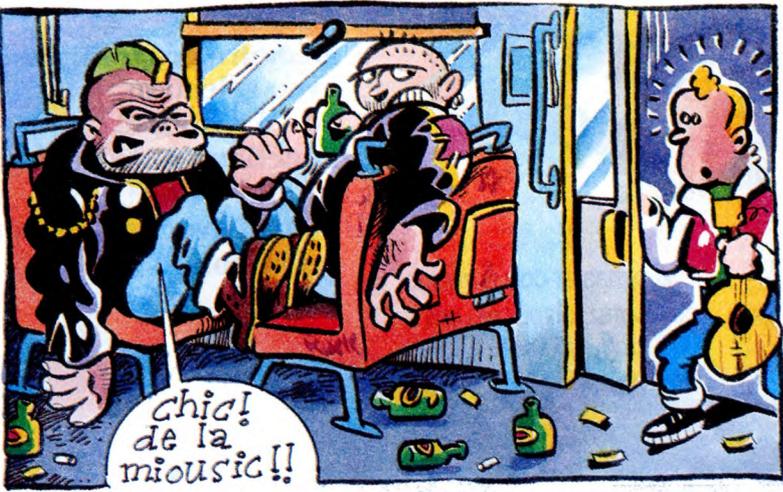
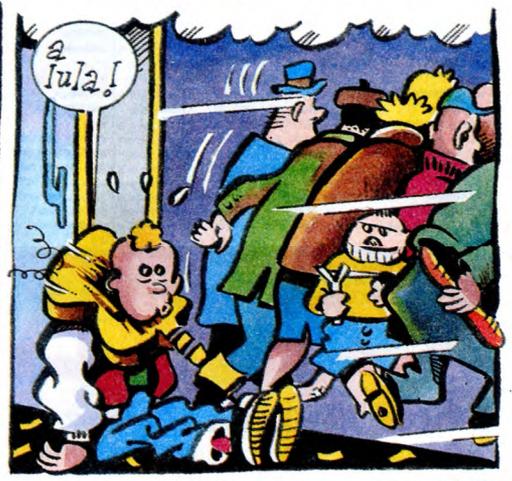
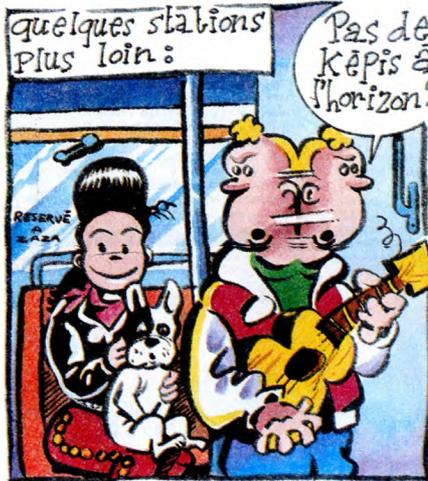
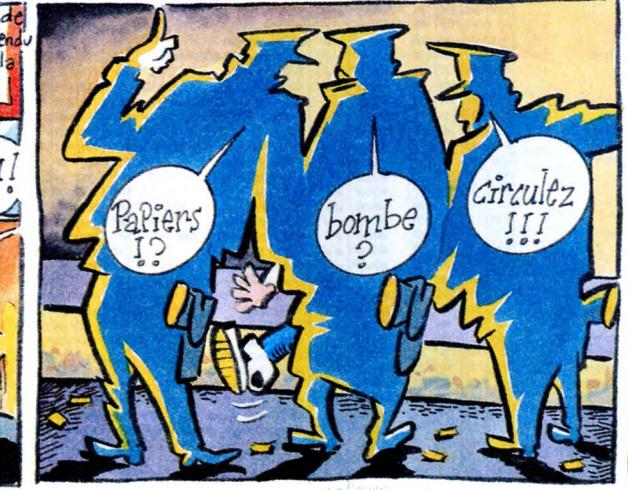
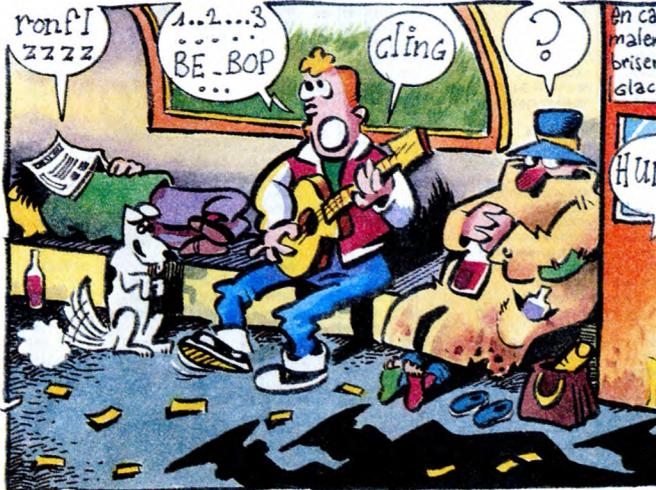
AM070 ***	CYRUS CHESSE	K7	121	109	75
AM071 ***	CYRUS CHESSE	DSK	155	140	96
AM072 ***	CYRUS CHESSE/8256	DSK	194	175	126
AM073 ***	D BASE 2	DSK	790	711	632
AM085 ***	DAN DARE	K7	120	108	75
AM086 ***	DAN DARE	DSK	181	163	117
AM078 ***	DEFEND OR DIE	K7	97	87	49
AM079 ***	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	61
AM080 ***	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	96
AM081 ***	DEVPCAC	K7	305	275	204
AM081 ***	DEVPCAC	DSK	360	324	242
AM082 ***	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	75
AM083 ***	DOCTOR WHO	K7	146	132	93
AM084 ***	DOCTOR WHO	DSK	207	187	135
AM085 ***	DOOMSDARK	K7	120	109	75
AM086 ***	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	75
AM087 ***	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	117
AM088 ***	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	64
AM089 ***	DUNBARACH	K7	70	60	50
AM090 ***	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM091 ***	DUO PACK FIGH EXLO	K7	229	206	138
AM092 ***	ELIDON	K7	114	103	71
AM093 ***	ELITE	K7	155	140	95
AM094 ***	ELITE	DSK	185	166	120
AM095 ***	EMPIRE	K7	195	175	156
AM096 ***	EMPIRE	DSK	220	198	176
AM097 ***	EQUINOX	K7	121	108	85
AM098 ***	EQUINOX	DSK	182	163	127
AM099 ***	FANTASTIC FOUR	K7	120	108	75
AM100 ***	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
AM101 ***	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
AM102 ***	FORTH	K7	234	211	141
AM103 ***	FORTH	DSK	277	249	195
AM104 ***	FOURTH PROTOCOLE	K7	181	163	117
AM105 ***	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
AM106 ***	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
AM107 ***	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	85
AM108 ***	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	232
AM109 ***	GESTE D'ARTILLAC	K7	121	108	85
AM110 ***	GET DEXTER	DSK	182	163	127
AM111 ***	GET DEXTER	K7	108	96	58
AM112 ***	GLIDER RIDER	DSK	182	163	127
AM113 ***	GRAND PRIX 500CC	K7	150	135	102
AM114 ***	GRAND PRIX 500CC	DSK	180	162	144
AM115 ***	GUN FRIGHT	K7	121	109	85
AM116 ***	GYROSCOPE	K7	120	108	62

ABC AMSTRAD PC*

IBM PC ET COMPATIBLES

K7	121	109	85		
DSK	155	140	96		
K7	121	108	85		
DSK	182	163	127		
K7	121	109	85		
DSK	181	162	126		
K7	121	109	85		
K7	109	98	68		
DSK	145	131	94		
K7	115	104	63		
DSK	124	112	86		
K7	110	98	76		
DSK	157	141	110		
K7	112	101	78		
DSK	181	163	117		
K7	96	87	62		
DSK	157	141	102		
K7	70	60	50		
DSK	90	80	70		
K7	114	103	71		
DSK	181	163	117		
K7	30	27	20		
K7	112	101	35		
K7	160	144	128		
DSK	198	178	158		
DSK	228	214	161		
K7	171	154	136		
DSK	195	175	156		
K7	70	60	50		
K7	70	60	50		
K7	140	126	112		
DSK	180	162	144		
K7	124	112	77		
K7	114	103	75		
DSK	155	140	90		
K7	76	68	45		
DSK	127	114	78		
K7	139	125	100		
K7	121	108	75		
DSK	490	441	392		
K7	132	119	85		
K7	30	27	20		
DSK	295	265	236		
K7	112	101	72		
DSK	182	163	117		
K7	160	144	128		
DSK	198	178	158		
K7	114	103	53		
K7	121	108	75		
DSK	182	163	127		
K7	94	85	59		
K7	120	108	75		
K7	121	109	75		
K7	87	78	52		
DSK	160	144	110		
DSK	198	178	158		
K7	121	108	85		
DSK	182	163	127		
K7	114	103	57		
K7	97	87	53		
DSK	182	163	104		
K7	97	88	68		
K7	98	88	58		
K7	129	116	80		
DSK	194	175	126		
K7	95	86	63		
DSK	160	144	95		
K7	140	126	88		
DSK	200	180	116		
K7	114	103	70		
DSK	178	160	111		
K7	120	108	75		
DSK	181	163	117		
K7	45	40	21		
K7	121	108	75		
DSK	182	163	117		
K7	110	99	68		
K7	147	132	74		
DSK	177	159	110		
DSK	180	162	144		
K7	120	108	75		
DSK	181	163	117		
K7	120	109	75		
DSK	182	163	117		
K7	125	113	78		
K7	124	112	66		
DSK	182	163	117		
K7	142	132	82		
DSK	295	265	236		
K7	180	85	67		
K7	101	91	60		
K7	129	116	94		
DSK	276	248	193		
K7	100	117	97		
DSK	170	153	127		
K7	195	175	157		
K7	114	103	61		
AT119 **	CRUSADE IN EUROPE	K7	114	103	60
AT120 **	CRUSADE IN EUROPE	DSK	450	405	315
AT002 **	AMERICAN ROAD RACE	K7	165	149	103
AT003 **	AMERICAN ROAD RACE	DSK	304	274	213
AT004 **	ARCADE CLASSICS	K7	256	230	161
AT005 **	ARCADE CLASSICS	K7	45	40	31
AT006 **	ARCADE CLASSICS	DSK	180	162	136
AT007 **	ARCADE CLASSICS	K7	116	103	65
AT008 **	ARCADE CLASSICS	DSK	175	160	100
AT009 **	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	75
AT010 **	ARCADE CLASSICS	DSK	182	163	117
AT011 **	ARCADE CLASSICS	K7	120	109	75
AT012 **	ARCADE CLASSICS	DSK	182	163	117
AT013 **	ARCADE CLASSICS	K7	120	109	75
AT014 **	ARCADE CLASSICS	DSK	182	163	117
AT015 **	ARCADE CLASSICS	K7	120	109	75
AT016 **	ARCADE CLASSICS	DSK	180	162	107
AT017					

ABC			ABC			ABC			ABC			ABC			ABC			
C0097	***	ELITE	K7	155	140	CO151	***	PIBALL CONSTRUCTION	K7	112	101	CO345	***	WIZARDRY	K7	121	109	73
C0098	***	ENIGMA FORCE	K7	121	109	CO152	***	PING PONG	K7	112	101	CO346	***	WORLD SERIES BASEBALL	K7	150	135	85
C0102	***	FAIRLIGHT '84	K7	121	109	CO153	***	PITSTOP II	K7	110	99	CO347	***	XPER	K7	95	87	57
C0422	***	FANTASTIC FOUR	K7	121	109	CO154	***	PITSTOP III	DSK	145	130	CO348	***	YIE AR KUNG FU	DSK	950	855	665
C0286	***	FAST LOAD CARTOUCHE	CAR	264	238	CO155	***	POOYAN	DSK	250	225	CO349	***	ZODIS	K7	109	98	61
C0104	***	FLOYD THE DROID	K7	121	108	CO156	***	PSI WARRIOR	K7	100	90	CO350	***	ZORRO	K7	121	108	75
C0105	***	FIGHT NIGHT	K7	112	101	CO157	***	PSYTRON	K7	96	87	CO351	***	ZORRO	K7	105	95	64
C0106	***	FIGHT NIGHT	DSK	160	144	CO158	***	R.M.S. TITANIC	K7	121	108	CO352	***	ZORRO	DSK	170	153	105
C0107	***	FIGHTER PILOT	K7	119	107	CO159	***	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	164	OR002	***	3 D FONGUS	K7	160	144	112
C0108	***	FIGHTER PILOT	DSK	144	130	CO160	***	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	OR006	***	3D MUNCH	K7	130	117	91
C0109	***	FIGHTING WARRIOR	K7	107	96	CO161	***	RAMBO	K7	97	87	OR148	***	BD-DISK SEDORIC	K7	250	225	135
C0113	***	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	96	87	CO162	***	RAMBO	DSK	132	119	OR029	***	CHESSE	K7	58	52	45
C0114	***	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	149	134	CO163	***	RED HAWK	K7	121	109	OR034	***	COMPILATEUR GRAPHIQUE	K7	250	225	175
C0387	***	GAME MAKER 2	DSK	206	185	CO164	***	RED MOON	DSK	182	164	OR042	***	DEFENSE FORCE	K7	80	72	29
C0388	***	GERMANY 1984	DSK	182	163	CO165	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	OR043	***	DIAMANT LIE MAUDITE	K7	180	162	126
C0389	***	GHOSTBUSTER	DSK	182	163	CO166	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	OR057	***	FRELON	K7	130	117	91
C0122	***	GHOSTBUSTER	DSK	182	163	CO167	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	OR063	***	GRAPHIX LORIGRAPH	K7	310	279	217
C0461	***	GHOST'N GOBLINS	DSK	182	163	CO168	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	OR066	***	HAKES	K7	99	89	69
C0390	***	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	K7	280	252	CO169	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	OR142	***	KARATE	K7	430	387	301
C0392	***	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DSK	340	306	CO170	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	OR082	***	LABYRINTH	K7	160	144	112
C0124	***	GOONIES	K7	115	104	CO171	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	OR085	***	MACADAM BUMPER	K7	250	225	175
C0125	***	GOONIES	DSK	160	144	CO172	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	OR096	***	MS-TEL JAASMIN	DSK	700	630	400
C0363	***	GREEN BERET	K7	121	108	CO173	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	OR095	***	MS-TEL SEDORIC	DSK	700	630	400
C0384	***	GREEN BERET	DSK	182	163	CO174	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	OR100	***	NIBBLES SEDORIC	DSK	250	225	135
C0126	***	GROGGS REVENGE	K7	129	116	CO175	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	OR122	***	SUPER JEEP	K7	160	144	112
C0127	***	GYROSCOPE	K7	97	87	CO176	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	OR134	***	ULTIMA ZONE	K7	80	72	29
C0128	***	GYROSCOPE	DSK	160	144	CO177	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	OR137	***	XENON 1	K7	97	87	71
C0130	***	HACKER	K7	110	99	CO178	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS002	***	ADAPTATEUR SOFTCARD	S	99	89	69
C0131	***	HACKER	DSK	144	130	CO179	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS003	***	ALIEN 8	K7	121	109	81
C0448	***	HACKER II	K7	120	109	CO180	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS008	***	BACKGAMMON	K7	90	81	63
C0132	***	HACKER II	DSK	182	163	CO181	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS007	***	BACKGAMMON SOFTCARD	S	199	179	131
C0133	***	HARD BALL	K7	120	108	CO182	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS017	***	BOLDER DASH	K7	110	99	66
C0425	***	HOLE IN ONE	K7	30	27	CO183	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS126	***	BOUNDER	K7	108	87	75
C0139	***	IMPOSSIBLE MISSION	K7	109	98	CO184	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS023	***	CHACK N POP SOFTCARD	S	159	143	107
C0140	***	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	190	171	CO185	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS024	***	CHACK N POP	K7	114	103	71
C0141	***	INDIANA JONES	K7	120	108	CO186	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS028	***	CHORNO Q	K7	90	81	63
C0426	***	IRIDIS ALPHA	K7	121	109	CO187	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS027	***	CHORNO Q SOFTCARD	S	159	143	107
C0427	***	IRIDIS ALPHA	DSK	157	141	CO188	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS029	***	CIRCUS CHARLIE	CAR	162	138	124
C0150	***	KENNEDY APPROACH	K7	120	108	CO189	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS032	***	COMPUTER HITS 6	DSK	76	68	59
C0151	***	KENNEDY APPROACH	DSK	150	135	CO190	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS031	***	CYBERLUN	K7	120	109	74
C0152	***	KENSINGTON	K7	145	131	CO191	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS035	***	DOG FIGHTER	K7	68	61	55
C0396	***	KNIGHTS OF THE DESERT	K7	121	108	CO192	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS041	***	ERIC AND THE FLOATERS	K7	68	61	55
C0154	***	KORONIS RIFT	K7	121	109	CO193	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS042	***	FLIGHT DECK	K7	165	148	130
C0156	***	KUNG FU MASTER	K7	112	101	CO194	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS044	***	GESTE D'ARTILLAC	K7	289	260	207
C0157	***	KUNG FU MASTER	DSK	170	153	CO195	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS127	***	GUNFRIGHT	K7	108	87	75
C0159	***	LAW OF THE WEST	K7	111	100	CO196	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS059	***	H.E.R.O.	K7	147	132	90
C0160	***	LAW OF THE WEST	DSK	150	135	CO197	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS060	***	JET SET WILLY	K7	64	58	43
C0397	***	LEADERBOARD	K7	121	108	CO198	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS064	***	KNIGHT LORE	K7	121	109	78
C0398	***	LEADERBOARD	DSK	182	163	CO199	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS070	***	MANDRAGORE	K7	250	225	172
C0162	***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95	CO200	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS071	***	MANIC MINER	K7	91	82	58
C0163	***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	160	144	CO201	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS075	***	MONITEUR ODIN	K7	297	267	198
C0165	***	LODE RUNNER	K7	107	96	CO202	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS080	***	NIGHTSHADE	K7	121	109	75
C0166	***	LORDS OF MIDNIGHT	K7	165	148	CO203	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS081	***	NORTH SEA HELICOPTER	K7	106	95	82
C0167	***	LORDS OF THE RINGS	K7	129	116	CO204	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS083	***	OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	250	225	172
C0171	***	MANDRAGORE	K7	250	225	CO205	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS084	***	PASTFINDER	K7	107	96	83
C0172	***	MANDRAGORE	DSK	250	225	CO206	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS091	***	RED MOON	K7	79	71	63
C0173	***	MANIC MINER	K7	64	58	CO207	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS100	***	SNOWBALL	K7	112	101	78
C0175	***	MASQUERADE	DSK	150	135	CO208	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS101	***	SORCERY	K7	110	104	80
C0176	***	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	CO209	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS106	***	SCRABBLE ANGLAIS	K7	121	108	85
C0177	***	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	CO210	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS108	***	SUPER CHESSE	K7	92	83	70
C0359	***	MAX HEADROOM	K7	121	108	CO211	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS111	***	SWEET ACORN SOFTCARD	K7	159	143	107
C0180	***	MELBOURNE PACK	K7	70	63	CO212	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS112	***	TEX	DSK	285	257	203
C0181	***	MERCENARY	K7	114	103	CO213	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS113	***	THE HOBBIT	K7	140	126	107
C0182	***	MERCENARY	DSK	144	130	CO214	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS114	***	THE WRECK	K7	114	103	71
C0451	***	MERCENARY COMPENDIUM	DSK	182	163	CO215	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS115	***	THE WRECK SOFTCARD	S	279	251	180
C0184	***	MIG ALLEY ACE	K7	112	101	CO216	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS145	***	TURBO PASCAL (3 1/2 ou 5 1/4)	DSK	824	741	659
C0185	***	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153	CO217	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS119	***	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
C0186	***	MINDSHADOW	K7	120	108	CO218	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS120	***	UP AND DOWN	K7	112	101	68
C0187	***	MINDSHADOW	DSK	250	225	CO219	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS122	***	ULTIMA IV	K7	243	218	160
C0432	***	MISSION AD	K7	121	109	CO220	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS123	***	URIDIUM	K7	105	95	64
C0433	***	MISSION AD	DSK	157	141	CO221	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS124	***	URIDIUM	K7	120	108	75
C0188	***	MOEBIUS	K7	120	108	CO222	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS125	***	V	DSK	158	143	111
C0399	***	NEXUS	DSK	158	143	CO223	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS126	***	VALHALLA	K7	36	32	25
C0193	***	NIGHT MISSION PINBALL	K7	250	225	CO224	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS146	***	VAR	K7	350	315	245
C0195	***	NIGHTSHADE	K7	121	109	CO225	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS147	***	WARG	K7	108	97	65
C0199	***	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	CO226	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS148	***	WAY OF EXPLODING FIST	K7	100	90	58
C0200	***	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	250	225	CO227	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS149	***	WAY OF EXPLODING FIST	K7	100	90	58
C0460	***	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	CO228	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DSK	144	130	MS150	***	WAY OF THE TIGER	K7			



B.D!

EBDITO

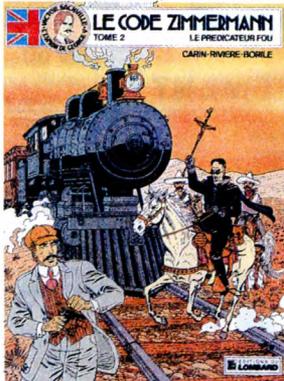
Bon. Allez lire l'édito de Cecaldi, puis l'édito de Jacq, puis celui de Ben, puis celui de Bombyx et comme ça vous serez saturés d'éditos

et vous viendrez pas m'en demander. Au revoir. Miloud.

LE CODE DYLAN



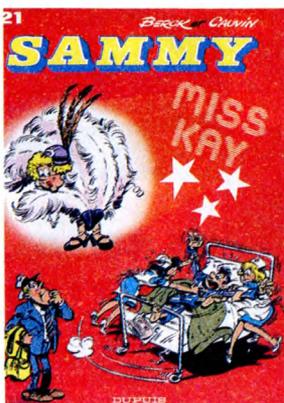
Voici le second et en même temps le deuxième tome du Code Zimmermann. Je n'ai pas grand-chose à en dire. Déjà, parce que comme je change d'avis comme de chemise, j'ai peur de dire exactement le contraire de ce que j'ai dit à propos du tome 1. M'enfin, bon, j'assume mes contradictions. Le Code Zimmermann fait partie de cette catégorie de bouquins que je n'ai pas envie de lire parce que ça ne me branche pas mais dont je n'ai pas envie de dire de mal parce que je comprends très bien que des gens aiment ça. C'est bien fait, bien dessiné, l'histoire est bien construite et tout, mais le sujet me branche pas. C'est comme les gens qui n'aiment pas E.T. parce que les histoires d'extra-terrestres les gonflent, quoi. Bon, nos héros sont toujours au Mexique, là où on les avait laissés la dernière fois, ils sont toujours recherchés par les Allemands. Ils sont même retrouvés, à un moment. Je vous laisse deviner si ils vont s'en sortir ou pas, une indication tout de même : la réponse est un mot de trois lettres



constitué d'au moins deux voyelles. Fans du Code Zimmermann, à vos porte-monnaie !

LE PREDICATEUR FOU de **CARIN, RIVIERE, BORILE, BERTRAND** et peut-être d'autres gens, mais y en a que 4 crédits, chez **LOMBARD, 35 balles.**

NOUVEAU



Tiens, la suite des aventures de Sammy et de sa maman.

MISS KAY de **BERCK** et **CAUVIN** chez **DUPUIS, pas cher.**

TOME 5



Tous ceux qui ont acheté les quatre premiers tomes de "La terre de la bombe" peuvent se précipiter chez le libraire pour acheter le cinquième qui, ô suprême coïncidence, vient de sortir. Les autres, c'est pas la peine. Car il faudrait impérativement acheter les cinq d'un coup, vu que c'est totalement incompréhensible si on prend en route. Enfin, à moins que vous aimiez débarquer dans une histoire sans savoir où et quand ça se passe, qui sont les protagonistes et tout ça. Troisième possibilité, vous aimez les dessins qui ressemblent à du Gir, vous aimez les histoires où les êtres vivants sont pas forcés des humains mais ne vont pas jusqu'à être des monstres parce que ça dérouterait trop le lecteur, c'est juste des animaux qui causent, et vous avez du fric à foutre en l'air grâce à votre treizième mois, allez-y, plongez. Personnellement, je trouve la vie trop courte pour acheter ça.



POUR LES BEAUX YEUX DE LA PRINCESSE de **RAMAJOLI** et **DURAND** chez **GLENAT, 39,50 balles.**

BD Parade!

ROUTE VERS L'ENFER	GOOSSENS	20
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
SUR LA PISTE DU BONGO	JANO	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
VENT DU SOIR	BINET	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
QUEQUETTE BLUES PART TRI	BARU	16
LES MAITRES DU SILENCE	ROTUNDO/FERRANDINO	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LE DESTIN DE SARAH	HERNU	16
LA MAISON DOREE DE SAMARKAND	PRATT	16
FM	ZENTNER/PELLEJERO	16
COMICS AND STORIES	CHARROW	16
LE BOUT DE LA PISTE	CHARLIER GIRAUD	16
LE GENIE DU SIECLE	FRANC	16
FUCK FLY AND BOMB	MAX OUIN	16
TOUTES LES LARMES DE L'ENFER	VANCE/VAN HAMME	16

HISTORIQUE



Qu'est-ce que j'ai bien pu dire du premier tome ? Je ne sais absolument pas et comme je n'ai aucune conscience professionnelle, je m'en fous, parce que j'ai bien aimé celui-là. C'est vachement rare, que j'apprécie les séries historiques, mais là, d'une part ça se passe aux alentours de 1840 qui est une période vachement intéressante, et d'autre part, c'est bien fait, assez documenté et vivant. Mais malheureusement, y a encore un paquet de tomes à venir, alors vaut mieux attendre que tout soit sorti, parce que c'est vraiment gênant de lire un truc historique par tranches.

LES QUARANTE-HUITARDS de **BARDET** et **JUSSEAUME** chez **GLENAT, 39,50 balles.**



ERREUR



Eh, les mecs, je suis critique de bd, pas critique de papier cul !

LE PLAN DE L'ARGENTIN de **REDING** et **HUGUES** chez **NOVEDI.**

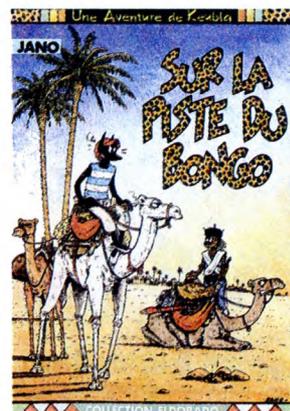
SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 24

BONGO WONGO



Jano est un de mes dessinateurs préférés. Vous allez donc avoir droit à une critique totalement orientée et parfaitement subjective, mais hein ? Vous avez l'habitude, après tout. Jano est parti quelques mois en Afrique et en revenant il a perdu ce chef-d'œuvre. L'histoire : Keubla est au Caire, embastillé par des flics. Il s'échappe et grâce à un copain de rencontre va partir pour le Soudan afin de ramener du bongo (ce qui, n'est-ce pas, signifie "haschich", cette substance marron-vert odorante que l'on fume pour se sentir bien et pour oublier Chalandon). Il s'embarque sur un bateau qui est pillé par des pirates, arrive enfin à Port-Soudan, part vers le sud pour faire provision de bongo (sub. mar. v. qui indispose Ch.). Il arrive en pleine brousse, se retrouve en pleine guerre civile, finit par trouver du bongo (Chal.) et j'arrête là cause que sinon vous auriez plus de surprise. Jano, je le connais pas, mais ça doit être le genre de mec qui a cent milliards d'histoires à raconter. Heureusement, il en fait des bd, c'est pas perdu pour tout le monde. Tout l'album sent le vrai, le vécu,



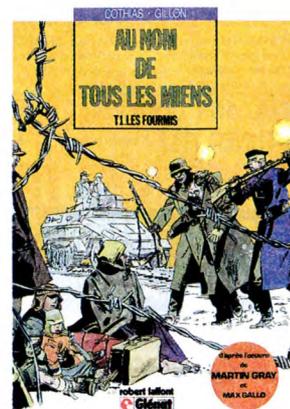
mais côté marrant, parce qu'en plus, il a l'air plutôt optimiste. C'est simple : à choisir entre un baril de Jano et deux barils de Chalandon, je prends le Jano.

SUR LA PISTE DU BONGO de **JANO** chez **LES HUMANOS, 42 francs.**

AH BEN TIENS.



Ben voilà. Ça nous pendait au nez, ça. Après le bouquin, le film, le dessin animé, la collec' de badges, les auto-collants de la Vache qui Rit, les tee-shirts, le logiciel, les poupées, les posters, le concert et la pièce de théâtre, voici la bd de "Au nom de tous les miens". Bon. J'aime pas ça. Ça a beau être dessiné par le Gillon le roublard et scénarisé par Cothias le pro, c'est pompeux et niais. Pompeux parce que passer sa vie à dire aux autres : "Suivez mon exemple, voyez, j'ai réussi, faites comme moi", ça me paraît un peu mégalo. Genre "La vie de Martin Gray par Martin Gray", quoi. Quelle que soit sa vie, ça mérite pas ça. Niais, parce que rabacher pendant toute une vie que "rien n'est jamais perdu, il faut être courageux et lutter", ça me fait un peu penser à "Résiste" de France Gall : du sirop. En gros, on est suicidaire ou on ne l'est pas. Si on l'est, le problème est réglé, si on l'est pas, quoi qu'il arrive, on résistera, point à la ligne. C'est un peu comme les pubs de Télé 7 Jours : "Comment réussir en dix leçons" ou "brochure gratuite



sur simple demande : apprenez à être courageux". Voilà. J'aime pas la bd parce que j'aime le bouquin et l'auteur dont elle s'inspire.

LES FOURMIS de **COTHIAS** et **GILLON** chez **GLENAT, 39,50 francs.**

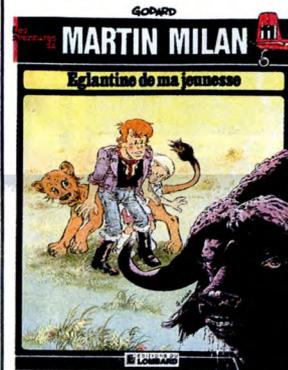
GEORGES KEURDOR



Mon Dieu, si vous saviez à quel point le métier de critique est difficile. Je cause pas des remords genre "j'ai dit du mal d'un mec, il va m'en vouloir et c'est injuste, si ça

se trouve il a mis ses tripes dans son album", parce que ça, au-delà d'un certain salaire, on s'arrange avec sa conscience. Contre un bon paquet d'espèces sonnantes et trébuchantes, je veux bien dire n'importe quoi de n'importe qui (adressez vos chèques au journal qui transmettra). Non, le plus dur, c'est de se trouver en face d'albums comme "Martin Milan" de Godard et de devoir en parler. Bon, je viens de réfléchir, et j'ai trouvé une solution : je n'en parle pas, ça n'a aucun intérêt. A la place, je vais causer à Filippini (j'espère que je me suis pas gourré dans les p et les n). Cher Henri, si tu ne mets pas d'adjectif quand tu me cites, je te préviens, je recommence à t'imiter. Et t'as le droit de m'appeler Millou, si je me suis effectivement planté dans les n et les p.

EGLANTINE DE MA JEUNESSE de **GODARD** chez **LOMBARD, 35 francs.**



OUAIS! MOUAIS... BOF BEUARK!



BRISCARD



Quel jeu de mots ! Le destin de Sarah, briscard, briscard destin ! Ah ah ! Bon. Entre ce livre et moi, il y a une véritable histoire d'amour. Nous nous sommes rencontrés un soir de juin alors que le soleil couchant irradiait de mille feux et nos yeux se sont rencontrés tout de suite. Nous vécûmes heureux et nous eûmes des pelletées de petits albums. Bon, sans déconner, je sais pas pourquo, j'adore ce bouquin. Henu dessine plutôt flouement (adj. néolog. de "flou"), sinon tremblant (adj. néolog. de "tremblé"), mais arrive à mettre tout ce qu'il veut dans une case. Son dernier, c'était "L'amante religieuse", dont le scénario plutôt faiblard était de Bucquoy. J'avais été déçu. Là, c'est tout de lui et je suis déçu en bien, comme dit ma sœur qui est travailleur émigré en Suisse. C'est une histoire complexe dans laquelle une superbe nana perd ses parents et se retrouve obligée de bosser comme caissière dans un supermarché. Elle passe son temps à échapper à des viols jusqu'à ce qu'un photographe la découvre et l'emmène à Paris. Là-dessus, un espèce de gros dégueulasse tombe amoureux d'elle, et c'est ça qui me fait vraiment flasher dans l'histoire : ce gros porc est vraiment bien fait, de temps en temps il a conscience de sa hideur et de temps en temps,

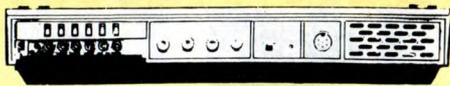
il l'oublie complètement parce que c'est un vieux poivrot qui a le cerveau complètement cramé par l'alcool (alcool (nm) : drogue autorisée par Chalandon). Tout se croise, tout le monde rencontre tout le monde à un moment ou à un autre jusqu'au dénouement final qui est, si je ne m'abuse, une pirouette, mais que je ne vous révélerai quand même pas. Génial.

le destin de SARAH



LE DESTIN DE SARAH de **HERNU** chez **GLENAT, 39,50 balles.**

LA TELE
SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD



TUNER TELE 16 chaînes

Transformer votre bon vieux Amstrad en véritable TV... Une sacrée idée, non ? Ce qui vous empêchera pas de continuer à jouer ou à programmer : vous pouvez alterner à loisir !

1.390F

CPC 464 COULEUR
+TUNER TELE
4.340F

CPC 6128 COULEUR
+TUNER TELE
5.340F

PROMOTION AU CHOIX

35 F LA CASSETTE

- 50.000 LIEUX S/MER..... 35
- AMIRAL GRAF BPEE..... 35
- AMIBOLF..... 35
- ATTACHE ASTRAL..... 35
- ATTACHE AU LASER..... 35
- AVENTURE CLASSIQUE..... 35
- BRISEURS ATOMES..... 35
- CATASTROPHES..... 35
- ENVAHISSEURS AU DELA..... 35
- EXOCET..... 35
- FAUCONS ESPACE..... 35
- FOOTBALL AMERICAIN..... 35
- FRED L'ELECTRONICIEEN..... 35
- GOLF DE DINGUES..... 35
- JARDINS HANTES..... 35
- JEANNOT LE ROUGE..... 35
- LABYRINTHE DU SULTAN..... 35
- MAGIC MINER..... 35
- MECANO DE LA CENTRALE..... 35
- NM CODE MAT..... 35
- OH HOMIE..... 35
- PESTE INTERSTELLAIRE..... 35
- POLICHINEL..... 35
- QUASIMODO..... 35
- RAID SOUTERRAIN..... 35
- ROLAND A L'ABORDAGE..... 35
- ROLAND A LASCAUX..... 35
- ROLAND EN FUITE..... 35
- ROLAND FAIT PETIT TROUS..... 35
- ROLAND/DANS LE TEMPS..... 35
- ROLAND/OUBLIETTES..... 35
- SNOOKER (BILLARD)..... 35
- STARS COMMANDO..... 35
- STOCK MARKET..... 35
- TROISIEME DIMENSION..... 35

CARTE BLANCHE SUR TOUS LES PRIX

AMSTRAD CPC / MOIS

-CPC 464 MONO..... 150
-CPC 464 COULEUR..... 210
-CPC 6128 MONO..... 210
-CPC 6128 COULEUR..... 270

AMSTRAD PCW / MOIS

-PCW 8256..... 356
-PCW 8512..... 462

LECTEURS CPC-PCW / MOIS

-DD1-CPC464-6128..... 120
-FD1-CPC464-6128..... 120
-FD2-PCW 8256-8512..... 120

AMSTRAD PC1512 / MOIS

-PC 1512 SD MONO..... 360
-PC 1512 SD COULEUR..... 510
-PC 1512 DD MONO..... 450
-PC 1512 DD COULEUR..... 600
-PC 1512 HD 20 MONO..... 720
-PC 1512 HD 20 COULEUR..... 870
-PC 1512 HD 40 MONO..... 1140
-PC 1512 HD 40 COULEUR..... 1290

DISKS DURS-PC 1512 / MOIS

-DISQUE DUR 10 Mo..... 360
-DISQUE DUR 20 Mo..... 390
-DISQUE DUR 40 Mo..... 780
-CARTE DISK 20 Mo..... 450

TUNER TELE

-TUNER TELE SEUL..... 120
-TUNER TELE +CPC 464 COUL..... 270
-TUNER TELE +CPC 6128 COUL..... 330

LOGICIELS PROFESSIONNELS PCW 8256 & 8512

GESTION PCW AMSTRAD

-ALIENOR (COMPTA LOGICYS) 1060
-ANALYSE FINANCE (LOGICYS) 240
-DEVIS TRAVAUX (LOGICYS) 1280
-FACTUR. STOCK (LOGICYS) 1760
-GESTION ASSOCIATION..... 1190
-GESTION DOMESTIQ. (LOGYS) 250
-NUSTRADABUR-ANALY. FINANC 490
-OPTICAISSE..... 790
-PAIE (LOGYS)..... 590

UTILITAIRES PCW AMSTRAD

-ACT 1 (LOGICYS)..... 810
-DR DRAW..... 650
-DR GRAPH..... 650
-GESTION FICHIERS (LOGYS) 260
-POCKET BASE..... 790
-POCKET CALC..... 450
-POCKET WORDSTAR..... 890
-YES YOU CAN (GENERATEUR) 1175

99 F LA DISQUETTE

- SPANERMAN..... 99
- ROLAND A LASCAUX..... 99
- ROLAND/OUBLIETTES..... 99
- POLICHINEL..... 99
- ROLAND/PETITS TROUS..... 99
- SNOOKER (BILLARD)..... 99
- ROLAND A L'ABORDAGE..... 99
- ROLAND EN FUITE..... 99
- GATE CRASHER..... 99
- VOYAGE FANTASTIQUE..... 99
- SUPER PIPELINE..... 99
- SCOUTS TOUJOURS PRETS..... 99

HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de 2000 à 15000 F* A VOTRE NOM. IMMEDIATEMENT.

* sur un compte à votre nom.
* Comment avoir Carte Blanche CHEZ HYPER-CB ?
Au magasin HYPER-CB (183 rue St-Charles, 75015 Paris). Par correspondance : en nous retournant le bon ci-dessous, vous recevrez par retour, l'imprimé de demande d'ouverture de carte qu'il vous faudra remplir et nous adresser pour acceptation.*

HYPER CB Carte Blanche

Papiers nécessaires : 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé.

DEMANDE DE CARTE BLANCHE
A retourner à HYPER-CB, 183 rue St-Charles 75015 Paris

Je soussigné, désire recevoir une Carte Blanche HYPER-CB et ouvrir un compte crédit-permanent :

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____
Ville _____
Téléphone _____

AMSTRAD

ENCORE MOINS CHER!

CPC 464
MONO **2.190F** COULEUR **3.390F**
2.390F 3.590F

CPC 6128
MONO **3.390F** COULEUR **4.490F**
3.590F 4.760F

AMSTRAD DMP 2000
1.690F **1.990F**

EN STOCK DISPONIBLE IMMEDIATEMENT

AMSTRAD 256K
TRAITEMENT DE TEXTE
PCW 8512 7690 F
CARTE BLANCHE 462 F par mois

PCW 8256 4997F H.T.
ou TTC 5926F

EN STOCK DISPONIBLE IMMEDIATEMENT

Spectrum 128 K + 2
1.690F

OKIMATE 20 COULEUR
2.290F

CARTE BLANCHE pour cet achat **138 F** par mois

LECTEURS

- DD1-LECTEUR DISK..... 1990
- FD1-2em LECTEUR DISK..... 1590
- LECTEUR K7 AMSTRAD..... 390

AUTRES PERIPHERIQUES

- MP2-ADAPTEUR PERITEL..... 490
- CRAYON OPTIQUE COULEUR..... 310
- RS232-INTERFACE SERIE..... 590
- SYNTHE-VOCAL FRANCAIS..... 390
- EN CASSETTE..... 490
- EN DISKETTE..... 490

JOYSTICK

- JOYSTICK AMSTRAD..... 155
- JOYSTICK STANDARD..... 140
- JOYSTICK COMPETITION..... 220

LOGICIELS PROFESSIONNELS PC 1512

GESTION PC 1512 AMSTRAD **TTC**

- COMPTA LPC..... 1126
- COMPTABILITE SAARI..... 2348
- FACTURATION-STOCK FASSI..... 2348
- GESTION LPC-COMP/FAC/STK 4981
- PAIE GIPSI..... 2348
- SIDEKIK-UTILIT. BUREAU..... 391

INTEGRES PC 1512 AMSTRAD **TTC**

- DBASE 2 PC..... 1174
- EVOLUTION SUNSET (GEM)..... 1174
- FRAMEWORK PREMIER..... 1174
- GEM DIARY..... 508
- GEM DRAW..... 1174
- GEM FONT EDITOR..... 1174
- GEM GRAPH..... 1174
- GEM WORDCHART..... 1174
- GEM WRITE..... 1174
- REFLEX-BASE DONNEES..... 990
- SUPERCALC 3-TABLEUR..... 889
- WORDSTAR 1512..... 889

UTILITAIRES PC 1512 AMSTRAD **TTC**

- GEM DRAW BUSINESS LIBRAR 508
- GEM FONT & DIVERS PACK..... 508
- GEM PROGRAMMERS TOOLKIT..... 2360

ORDINATEURS PROFESSIONNELS

COMPATIBLES **TTC**

- PC 1512 SD COULEUR..... 8171
- PC 1512 SD MONOCHROME..... 5926
- PC 1512 DD COULEUR..... 9713
- PC 1512 DD MONOCHROME..... 7459
- PC 1512 HD 10 COULEUR..... 12678
- PC 1512 HD 10 MONOCHROME 10424
- PC 1512 HD 20 COULEUR..... 14101

PC 1512 AMSTRAD PRO

PC 1512
Lecteur disquette **360 Ko**
PC 1512 SD
Ecran monochrome 4.997 F
Ecran couleur 6.890 F

PC 1512
Avec disque dur **20 Mo**
PC 1512 HD10
Ecran monochrome 9.990 F
Ecran couleur 11.890 F

PC 1512
Avec disque dur **40 Mo**
PC 1512 HD40
Ecran monochrome 15.990 F
Ecran couleur 17.880 F

DMP 3000
1.930 F
Prix H.T.

16 BITS-8 MHZ-512 Ko
COMPATIBLE PC

VOTRE PC 1512 AVEC DISQUE DUR IMMEDIATEMENT CHEZ HYPER CB!

ATARI 1040 STF

OFFRE SPECIALE

9.990F TTC + 450 FTS BUREAUTIQUES

CE PRIX COMPREND :
MICRO-ORDINATEUR ATARI 1040 STF technologie 16/32 bits, 1 méga de RAM
+ MONITEUR HAUTE RESOLUTION ATARI monochrome, affichage haute définition
+ 4 LOGICIELS DE BUREAUTIQUE
1ST WORD / TRAITEMENT DE TEXTE
JT BASE / GESTION DE FICHIERS
CALCOMAT / TABLEUR GRAPHIQUE
QUICKMIN / UTILITAIRES DE BUREAU
OFFRE VALABLE DU 15/11/86 AU 15/01/87.
F 8420 HT, F 10000 TTC.

ATARI 520 STF 3.990F
CARTE BLANCHE pour cet achat **240F** par mois

DISQUES DURS TANDON

10 Mo 20 Mo 40 Mo
4.795F 5.395F 10.995F

Nous vous installerons votre disque dur. Délai 48 H.

CARTE DISQUE DUR TANDON 20 Mo
6.295F

Vous pouvez l'installer vous-même

Carte Blanche HYPER-CB : mieux qu'une carte de crédit.

Magasin Exposition-Vente HYPER-CB
Communication
183 rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A :

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Je désire recevoir (remplir le tableau ci-dessous)

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL
Nom _____			
Prénom _____			
Adresse _____			
Téléphone _____			
Code postal _____			
Ville _____			

A CREDIT

Je désire recevoir une offre préalable de crédit (CETEM) :

Montant de la commande _____ F
 Nombre de mensualités _____ /mois
 Versement comptant _____ F

chèque mandat-lettre CCP

Participation aux frais d'envoi :
 0 à 500 F ajouter : + 30 F
 500 F ajouter : + 55 F

Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F

CORSE-OM-TOM nous consulter

MUSIQUE

EDITO

- Qu'est-ce qu'une star ?
- "La personne qui réalise et reproduit les tendances honteuses de l'inconscient collectif du public",
dixit Iggy !
En voilà une définition qu'elle est bonne...
BEN

JIMMY L'IGUANE

Ce que je fais pour vivre, c'est construire des distractions sans dangers pour la société, à destination de la jeunesse bourgeoise, ces gens qui n'ont jamais eu besoin de travailler pour avoir de l'argent. Je suis une star, c'est-à-dire la personne qui réalise et reproduit les tendances honteuses de l'inconscient collectif du public. Ce jeu m'amuse : c'est comme si j'étais le diable...

Parmi les innombrables déclarations d'Iggy Pop, c'en est une que j'aime particulièrement. Elle synthétise vraisemblablement l'essentiel de son profond désir d'être, d'exister, de jouer, son fameux "Lust for Life".

SHOW DEVANT

* Big Youth et Ijahman, le 12/12 : Paris (Mutualité).

- Detroit 1968 : le furieux gang des MC5 doit donner, dans un collège, un concert auquel un certain Danny Fields, représentant de la firme Elektra Records, doit assister. Iggy, qui tient son surnom du premier groupe professionnel dans lequel il a joué, Iguanas, se rue sur le téléphone. Il veut à tout prix convaincre les MC5 de le laisser passer sur scène après eux, avec le nouveau groupe qu'il vient de former en compagnie de musiciens sans la moindre expérience professionnelle, les Stooges.

SHOW DEVANT

* LIZZY MERCIER DESCLoux, le 16/12 : Paris (Bataclan).

Voilà déjà trois ans que Jimmy Osterberg, alias Iggy Pop, a décidé de se consacrer entièrement à la musique, ou plus exactement à devenir une star. Enfant "très schizophrène et introverti" (selon ses propres termes), il a subi l'éducation d'un père instituteur pauvre, qui détestait la société

SHOW DEVANT

* ANDREAS VOLLENWEIDER, le 15/12 : Paris (Folies Bergères).
* WOODTOPS, le 12/12 : Besançon.

et qui vivait avec sa famille dans un campement de caravanes (comme on en voit encore aujourd'hui aux USA). A l'âge de douze ans, Jimmy conçoit une haine farouche contre les gosses de riches dont il doit supporter les sarcasmes à l'école. Il en est d'autant plus décidé à prouver qu'il est d'une autre trempe que ces mollards trop choyés et trop nourris.

"OK, Iggy ! T'as qu'à venir avec tes potes. Vous jouerez après nous. On verra bien..." Il ne se le fait pas dire deux fois. Ils allaient voir ! Tous ! "Ces étudiants étaient tous assis là, visage de marbre, tentant de rester cool face à ce que je leur hurlais. Alors, à la fin, j'ai demandé aux Stooges de poser les guitares sur les amplis et de monter le son jusqu'à ce qu'il fasse mal. Ils ont quitté la scène. Moi, j'ai enfilé une robe de femme enceinte et je suis descendu dans

SHOW DEVANT

* THAT PETROL EMOTION, le 12/12 : Paris (Rex Club).

la salle. J'ai marché entre les tables, crachant sur les gens, les giflant, les frappant et les regardant au fond des yeux pour voir si l'un d'eux, conscient de son abjection, pourrait supporter mon regard. Et à ce moment, Danny Fields, des disques Elektra, se lève et me dit : "Tu es une star ! Ha ! Ha !..." C'est ainsi que fut signé le premier contrat des Stooges, premier groupe punk, né au plus fort de la période

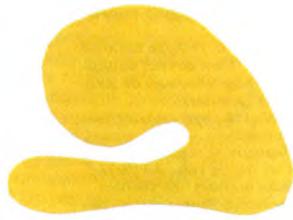
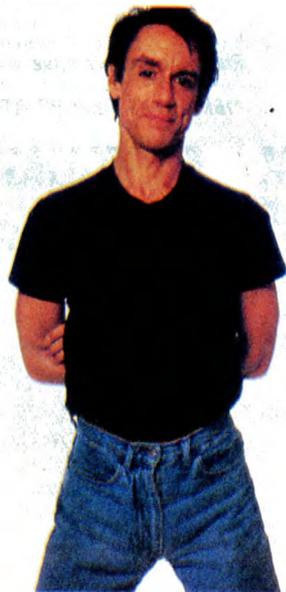
Flower Power Déliréscent. Il donnera lieu à deux albums, "The Stooges", produit par John Cale, et "Fun House", avant que le groupe ne se dissolve, momentanément en 1971, décimé par l'abus de drogues. A vrai dire, trois des quatre Stooges sont junkies, et ce n'est qu'au bout d'une longue descente en enfer que Iggy se décide à faire l'effort de décrocher de l'héroïne. Il se retrouve à Londres en 1972, où il se lie d'une profonde amitié avec David Bowie. Grâce au soutien de son management, il reforme les Stooges et enregistre "Raw Power", mixé par Bowie, qui sera le dernier album du groupe.

La carrière solo d'Iggy Pop est comme une longue sinusoïde de périodes d'intense désespoir et de moments de joie retrouvée, dans laquelle le personnage de Bowie semble tenir le rôle "d'accoucheur artistique" à chaque période-clé. Sa présence est fort sensible dans la coulisse des enregistrements de "The Idiot" (1976) et de "Lust For Life" (1978), qui font d'Iggy le grand initiateur unanimement reconnu des punks d'alors. On retrouve d'ailleurs cinq de leurs illustres représentants autour de lui pour la réalisation de "Soldier" en 1980 et lors des tournées qui suivent. "Party", en 1981, bénéficie d'une belle réalisation avec la section de cuivre new-yorkaise The Uptown Horns. Mais l'album suivant, "Zombie Birdhouse", réalisé par Chris Stein (Blondie) en 1982, est assez décevant. On sent que Iggy est livré à lui-même, sans autre direction que ses divers élans de folie. Depuis, on avait cru Iggy disparu...

SHOW DEVANT

* PAOLO CONTE, le 12/12 : Malakoff ; le 13/12 : Bourg-en-Bresse ; le 15/12 : Genève.

C'est avec David Bowie et un album superbement léché que l'Iguane nous revient aujourd'hui. Toute la sombre magnificence musicale dont Bowie nous a privés depuis "Scary Monsters", il semble que Iggy en ait hérité pour ce disque, qui marquera son entrée dans le club des quadragénaires du rock. "Blah Blah Blah" a été mis en chantier vers la fin de l'année 1985 à Los Angeles, où Iggy est allé retrouver l'ex-Sex Pistol Steve Jones, qui y vit, selon lui, une existence assez démunie. Les maquettes terminées, Bowie prenait le relais. L'enregistrement a eu lieu en Suisse, mais Steve Jones, empêché de sortir des Etats Unis par des problèmes de visa, n'y a pas participé. C'est pourtant lui qui co-signe deux des trois plus belles chansons de l'album, "Cry For Love" et "Winners and Losers". La troisième, à mon sens, c'est "Isolation", co-signée par Bowie, également co-auteur de quatre autres titres moins marquants. "Real Wild Child (Wild One)" est la seule reprise du disque, fort convaincante d'ailleurs. En gros, "Blah Blah Blah" semble vouloir confirmer la déclaration faite par Iggy, il y a dix ans : "Je sais que quand j'aurai cinquante ans, j'étonnerai toujours les gens." Confirmation sur scène, à la Locomotive le 15 décembre.



MICRO... SILLONS

CARTE DE SEJOUR

"Douce France" 45t.
(Barclay/Phonogram)

Dans le climat actuel d'un pouvoir réactionnaire, prenant mesures racistes sur décisions radicales, cette reprise de l'hymne de Charles Trénet par les Rhorhos de Carte de Séjour éclate à la fois comme un grand rire à la face des sinistres orchestrateurs de la vague raciste et sonne comme le dernier cri de désespoir d'une population rejetée. Un disque qui en dit long et qu'on entendra, souhaitez-le, beaucoup.



B.A.D.

"N° 10, Upping St." (CBS)

I l y a un an, au plus fort de la brouille entre les deux (fortes) têtes du Clash, sortait simultanément un disque de Clash/Joe Strummer, qui faisait un bide, et le premier disque de Big Audio Dynamite, nouveau groupe de Mick Jones, qui surpris et ravissait. Douze mois plus tard, on s'aperçoit qu'après être allé jusqu'au bout de sa mégalo doctrinaire de leader des Clash, réduisant le groupe à son unique personne, Strummer a réussi à venir squatter le nouvel univers de Jones (décidément beaucoup trop gentil). Bon, qu'est-ce que ça donne ? Evidemment quelque chose d'hybride, puisque l'album est coproduit par les deux ex-Clash et qu'ils cosignent plus de la moitié des chansons.

SHOW DEVANT

* BERNARD LAVILLIERS, toujours à Paris (Grande Halle de la Villette).
* ZAKA PERCUSSIONS, le 13/12 : Paris (New Morning).

Il y a des gens qui trouvent ça génial, "happy end" et tout et tout... Personnellement, il me semble que le premier disque de B.A.D. défrichait réellement de



GENERAL KANE

"In Full Chill" (Motown/RCA)

Attention, ce disque brûle ! Vous le posez sur la platine et vous êtes immédiatement transformé en une explosion dynamique. Vos bras, vos jambes, tout votre corps est instantanément soumis à la pulsion d'un funk sans merci. La flagellation du rythme vous semble aussi douce que la caresse d'une amoureuse insatiable. What a groove, man !... General Kane a décidé de s'emparer de

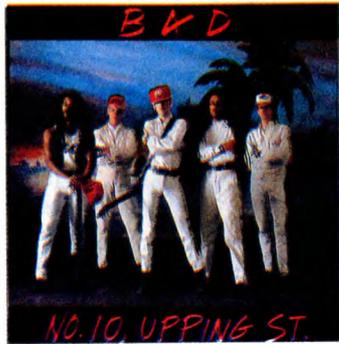
beaucoup moins de cette bestiale forfanterie de notre sex-machine aux cheveux nattés. On aimerait éviter la comparaison avec les Jacksons, dans la mesure où la musique de General Kane ne fait qu'affirmer sa propre identité au long de tout l'album, si elle n'avait cet élan juvénile et futuriste qu'on perçoit à travers les disques de Michaël et de Janet. A vrai dire, General Kane se réclame de Sly and the Family Stone plus que d'aucun autre groupe et c'est plutôt bon signe. Il en profite ainsi pour aborder quelques sujets tabous, comme avec "Crack Killed Applejack", qui parle des méfaits du crack, ce fameux dérivé de la cocaïne, nouveau fléau des ghettos américains - après tout, ça peut aider, venant de Mitch McDowell, qui a changé son surnom de General Caine en General Kane, lorsqu'il a signé avec Motown. Voilà en tous cas une fameuse recrue pour Motown, qui avait une fâcheuse tendance à nous gaver de sirop pompier, ces derniers temps. Amis funkies, brothers and sisters, ruez-vous donc sur cet album de General Kane, il va vous emmener "All The Way Up" !

SHOW DEVANT

* IGGY POP, le 14/12 : Lyon ; le 15/12 : Paris (La Locomotive).

vos yeux : laissez le faire ! Il est aussi doué qu'un Rick James, mais avec plus de souplesse, plus d'humour et surtout

nouveaux espaces sonores, que celui-ci ne fait que revisiter avec des petits regards complaisants et nostalgiques sur le passé punk des deux potes rabibochés. Tout ce que j'espère, c'est que Mick Jones ne s'arrête pas pour autant d'explorer d'autres univers musicaux.



SHOW DEVANT

* SAPHO, le 13/12 : Les Mureaux ; le 14/12 : Brest.
* BEX ET JOUVELET CONTRE KING KONG, les 12 et 13/12 : Vierzon ; les 17 et 18/12 : Nantes.
* RAVEN, le 14/12 : Paris (La Locomotive).
* MORY KANTE, le 12/12 : Bordeaux.
* BILL BAXTER, le 12/12 : Combs La Ville ; le 13/12 : Fontenay aux Roses ; le 16/12 : Laon.
* TRANSMUSICAUX DE RENNES, le 12/12 : "Nuit du Swing" avec Sim, Blueberry Hellbellies, Howlin' Wilf et the Vee Jays, Rennes Party et Potatoe 5 (salle de la Cité) ; le 13/12 : - Noir Désir + Cast Of 1000 (salle Ubu : 24h) ; - Mighty Lemon Drops, Ubik, Mint Juleps, Carmel, That Petrol Emotion (salle de la Cité) ; - Happy Drivers + Restless (salle Ubu : 24h) ; le 14 : "Fiesta Bérurier" avec Wart, Ludwig Von 88, Washington Dead Cats et Bérurier Noir.

INFOS TOUT POIL

* Charly Records fête ses douze ans d'existence en ce mois de décembre. On lui doit de magnifiques rééditions des pionniers du rock, du blues, de la soul et du jazz : un travail méticuleux de recherche des enregistrements originaux et de restauration des bandes, mené par des spécialistes tellement passionnés par leur sujet qu'ils en sont parfois totalement fêlés. Mais au résultat un travail de grands professionnels, maintes fois couronné.
* Ancien fanzine, Les Inrockuptibles est maintenant distribué tous les deux mois dans les kiosques et chez les marchands de journaux. Essentiellement constituée d'interviews et de chroniques de disques, c'est une revue à l'aspect sérieux - peut-être même un peu trop austère - mais spécialement bien documentée sur toutes les nouvelles tendances anglaises. Pour ceux, donc, qui veulent rester branchés, le numéro 4 sera disponible à partir du 17 décembre.
* Enrico Macias, qu'on avait vu aux côtés d'Elie Medeiros (! ! !) lors de la remise des Victoires de la Musique, a tenu à s'élever contre le projet de réforme du code de la nationalité. Il a rappelé pour l'occasion quelques importants points d'histoire, mettant en lumière la hideuse attitude des gouvernements français vis à vis des peuples d'Afrique du Nord, depuis la colonisation. Certainement beaucoup moins con qu'on pourrait le croire, notre chanteur à l'accent !
* Le City Rock Café reçoit des groupes à 22h (le 12/12 : Studs, le 13/12 : Look de Paris, le 15/12 : Amar Sundry, les 16 et 18/12 : Eric Bamy, le 17/12 : Tipi). Prix de la consommation : 42F sans le service. Certains soirs sont réservés à la danse... L'adresse : 13, rue de Berri, 75008 Paris. Tél. : (1) 43.59.52.09.

SILIGNE-CONNE VALLEY



Ouaaaaaaiiii ! Coucou, les silignes sont là ! Ah ah, ça c'est un événement qu'il est bon, hein ? Hein que vous êtes heureux, hein ? Ouais, ben pas moi. J'avais dit que je serais très strict en choisissant les silignes, eh bien je le prouve : y en a qu'un cette semaine. Ça vous apprendra à m'envoyer n'importe quoi. J'ai même reçu un casse-briques ! Eh, ho, quand même, faut pas déconner, non ?

Alleé alleé, le voilà, le premier siligne : il nous vient tout droit de Belgique (vous devriez avoir honte, bande de petits Français), et son auteur se nomme Alain Garnier. Ça crée une nouvelle instruction pour Amstrad, la fonction IEXIST qui va vérifier sur le disque si le fichier spécifié est bien présent, avec messages d'erreur et tout et tout. La syntaxe est la suivante : A\$ = "nom de fichier" : IEXIST, @A\$. Notez que la syntaxe IEXIST tout court fournit un catalogue de la disquette. Tiens, pour la peine, le petit Alain recevra 6 soifs au lieu de 4.

Listing Amstrad 1.

```
10 MEMORY %8FFF:FOR i=0 TO 200:REA
D a$:POKE %A000+i,VALC("%"+a$):NEXT
i:CALL %A000:NEW
20 DATA 01,0A,00,21,2C,00,CD,D1,BC
,C9,26,00,18,6A,08,81,44,41,4D,53,
2E,54,58,54,31,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00
30 DATA 45,58,49,53,D4,00,FC,A6,0A
,A0,43,61,20,67,61,7A,65,20,70,61,
73,0D,0A,FF,43,6F,6E,74,69,6E,75,6
5,2C,20,63,27,65,73
40 DATA 74,20,62,6F,6E,0D,0A,FF,4E
,65,74,74,6F,69,65,20,74,65,73,20,
6C,75,6E,65,74,74,65,73,20,6D,6F,
6E,20,67,72,61,6E,64
50 DATA 2E,2E,2E,0D,0A,FF,DD,56,01
,DD,5E,00,1A,FE,00,20,07,11,00,90,
CD,9B,BC,C9,FE,0C,38,05,21,54,A0,1
8,36,32,0E,A0,47,13
60 DATA 1A,6F,13,1A,67,11,10,A0,7
E,12,23,13,10,FA,21,0F,A0,CD,D4,BC
,D0,3E,FF,CD,1B,00,3A,0E,A0,47,21,
10,A0,11,00,90,CD,77,BC,30,05,21,3
E,A0,18,03,21,30,A0,7E,FE,FF,28,06
,CD,5A,BB,23,18,F5,CD,7A,BC,C9,00,
00,00,00,00
```

C'est la semaine : je vous présente un deuligne pour QL. Son auteur, Serge Etienne, (c'est pas un nom composé, son prénom c'est Serge, son nom c'est Etienne) est absolument persuadé que le QL n'est pas mort, alors je lui fais un petit plaisir en lui passant son deuligne. Et ça fait quoi ? Tapez-le, et vous verrez bien.

Listing QL.

```
10 CLS:CLS#0:CLOSE#0:AT 5,10:PRINT
"BERNIQUE!"
20 BEEP 0,0,50,5,1,1,5,0:FOR i=1
TO 400:NEXT i:BEEP 0,0:FOR i=1 TO
20:NEXT i:BEEP 0,200:FOR i=1 TO 25
:AT 15,18:CSIZE 3,1:PRINT "TILT !!
!" :CSIZE 0,0:NEXT i:GO TO 20
```

Tiens, aussi loin que ma mémoire puisse remonter, je crois que je n'ai jamais eu de deuligne fonctionnant sous interruption. Voici cet oubli réparé, grâce à Robert Luré qui vous fait afficher un petit message sympa toutes les secondes. Le seul moyen d'en sortir, c'est le reset total et définitif.

Listing Amstrad 2.

```
10 MEMORY %9FFF:FOR i=0 TO %4C:REA
D a$:POKE %A000+i,VALC("%"+a$):NEXT
i:CALL %A000:NEW
20 DATA 21,44,A0,0E,00,06,01,11,0E
,A0,CD,D7,BC,C9,C5,E5,D5,F5,21,33,
A0,7E,FE,20,20,03,34,18,10,36,00,2
1,34,A0,7E,FE,FF,28,06,CD,5A,BB,23
,18,F5,F1,D1,E1,C1,C9,00,00,56,69
,76,65,20,53,65,70,74,68,20,21,20,
0D,0A,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0
```

Bon, on finit là. Ah oui, au fait, dans les silignes que j'ai reçus, y en a un de Thierry Biancarelli, qui me dit qu'il a lu mon article dans l'HHHHebdo et qu'alors il m'envoie un siligne. Ben mon p'tit Thierry, j'voudrais pas dire, mais si t'avais vraiment lu mon article, t'aurais vu que les silignes, c'est uniquement sur support magnétique. Avec ton Apple, ça devrait pas poser trop de problèmes, non ?

Septh.

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 cocher les cases ci-dessous pour recevoir votre ou vos cadeaux ou votre ou vos points-cadeaux :

- Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.
- J'ai 3 points-cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :

- 1) Walter Minus
- 2) Philippe Bertrand
- J'ai 5 points-cadeaux, je reçois au choix le "Livre du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti ou l'Avalanche tome 1 ou 2 de Masse (préciser)
- J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.
- J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie. Au choix : 1) "Kamasutra" de Jacovitti-2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.
- J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocops. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

L'HOMME A LA VALISE	45,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
ASHE BARRETT	67,00
MORBUS GRAVIS	59,50
LES 110 PILULES	45,00
CARNAGE +	49,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBOLOGUE 2	45,00
VENT DU SOIR (Bidochon 8)	45,00
LES MUTANTS DE XANAIA	35,00
SAISON DES AMOURS (Reiser)	55,00
NECRON 1	42,00
NECRON 2 (FEMMES ARAIGNEES)	49,00
NECRON 3 (NOBLESSE DEPRAVEE)	49,00
LE BOUT DE LA PISTE	39,00
DANS L'OMBRE DU SOLEIL (dédiacé)	39,50
LA BANDE A RENAUD	49,50
LA MAISON DOREE DE SAMARKAND	75,00
LES YEUX DE TANATLOC	35,00
PASTICHES ECOLE ADULTE	39,50
FM	58,00
JULIUS ET ROMEA	39,00
COMICS AND STORIES	120,00
QUEQUETTE BLUES PART TRI	42,00
LE LOURD PASSE DE LAGAFFE	37,00
MISS KAY	37,00
LES QUARANTE-HUITARDS	39,50
LA DESTIN DE SARAH	39,50
ROUTE VERT L'ENFER	45,00
SUR LA PISTE DU BONGO	42,00
LES FOURMIS	39,50
EGLANTINE DE MA JEUNESSE	35,00
POUR LES BEAUX YEUX...	39,50

Bon, alors cette semaine, je vous offre un truc complètement psychédélique. Si vous m'achetez "Sur la piste du bongo", de Jano, je vous offre deux kilos de bongo. Dépêchez-vous, offre valable jusqu'à ce que je parte en taule. Non, je blague. Je vous offre six cartes postales en kit (à poster soi-même) de Jano, Libérateur et Bilal. Tout en couleur, ce qui évite justement d'avoir à faire appel au bongo. Vous êtes content ? Envoyez-moi votre argent, alors. Merci d'avance. Ah oui : la promo sur le Lagaffe est valable encore une semaine.

Hic. Bon, envoyez-moi les CP (cartes postales) et le A (album). J'envoie le B (blé) en n'oubliant pas le P (port).

Envoyez-moi de quoi faire plaisir à un môme de douze ans à qui je veux faire un cadeau pour Noël. Je joins la liste.

Envoyez-moi votre gratuit catalogue afin que consulte je le.

165

Code postal + Ville :

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

Nom :

Prénom :

Adresse :



5490 F. HT

LE COMPATIBLE PC XT*

PEGASE 8640 Z :

- 1 U.C 640 K RAM
- 2 drive DF/DD 360 K
- 1 carte graphique couleur
- 1 carte multifonction
- 1 clavier AZERTY

- 8640 ZA : + 1 écran vert..... 5990,00 HT
- 8640 ZT : + 1 écran couleur..... 7490,00 HT
- 8640 ZS : + 1 disque dur 10 Mo/contrôleur..... 10.590,00 HT
- 8640 ZG : + 1 DD 10 Mo + 1 écran vert..... 11.190,00 HT
- 8640 ZC : + 1 DD 10 Mo + 1 écran couleur..... 12.690,00 HT

LE COMPATIBLE PC-AT*

PEGASE 8840 Z :

- 1 U.C 640 K RAM
- 1 floppy 1,2 Mo/contr.
- 1 DD 10 Mo/contrôleur
- 1 carte multifonction
- 1 carte graphique clr
- 1 clavier AZERTY

- 8840 ZA : + 1 écran vert..... 19.390,00 HT
- 8840 ZT : + 1 écran couleur..... 21.990,00 HT
- 8840 ZS : + 1 streamer 20 Mo/cassette + éc. vert..... 25.890,00 HT
- 8840 ZG : + 1 streamer 20 Mo/cassette + éc. clr..... 28.090,00 HT



OPTIONS :

- DD 20 Mo
- systèmes d'exploitation
- disquettes
- boîtes de rangement
- câbles imprimantes
- imprimantes
- logiciels PC et compatibles
- logiciels sur mesure aux entreprises.

18.790 F. HT

Photo non contractive

*IBM PC XT, IBM PC AT : marques déposées par IBM Inc.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A PEGASE INTERNATIONAL
37 bis, rue Gabriel Péri, 94320 THIAIS

RENSEIGNEMENTS :
Jean-Luc LAURET
Tél. : (1) 69 21 37 18.

TESTS :
M.D Vidéotheque
38, rue Victor Hugo
91260 JUVISY
ou Centre Commercial Continent
91620 La-Ville-du-Bois.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Références :

Prix :

PASCAL TOURAIN VOUS PARLE DE SES PASSIONS

"J'ai deux amours, mon pays et Paris"
Joséphine Baker (1515-1789)

Bonjour lecteurs, lectrices, abonnés, abonnées, emprunteurs, emprunteuses d'HebdoGiciel ! C'est avec une joie non dissimulée et un plaisir absolument pas feint que je vous retrouve à nouveau cette semaine pour vous parler du sujet le plus intéressant qui soit, les plus malins d'entre vous auront déjà compris de qui il s'agit, le voici, arrogant et prétentieux mais néanmoins simple et modeste, PASCAL TOURAIN que je vous demande d'applaudir bien fort. Merci pour lui. Cette semaine, pour évoquer ses passions, Pascal Tourain a demandé à Rika Zarai de jouer le rôle du candide et de bien vouloir l'interviewer, merci Rika.



NOTICE BIOGRAPHIQUE SUCCINCTE DE RIKA ZARAI :

Militaire de carrière et de réserve de l'armée israélienne, créatrice de l'inoubliable "Sans chemise, sans pantalon", auteur d'un best-seller sur les bienfaits de la laitue et les méfaits de la carotte rapée sur la sexualité des veuves.

P.T. : Bonjour Rika.
R.Z. : Bonjour Pascal.
P.T. : Asseyez-vous sur cette chaise, Rika, vous serez plus à l'aise pour m'interviewer. Faites attention, il y a une botte de cresson dessus.
R.Z. : Oui, oui, je sais...
P.T. : Ah bon, excusez-moi.
R.Z. : Pascal, êtes-vous prêt ?
P.T. : Oui, allez-y, Rika !
R.Z. : Première question, quand vous étiez enfant...
P.T. : (Pascal se lève précipitamment, il vient de s'apercevoir qu'à chaque fois que Rika ouvre le bec, une forte et désagréable odeur d'ail envahit la pièce) Excusez-moi, Rika, euh... J'ai trop chaud ! J'ouvre la fenêtre.
R.Z. : Faites comme moi, Pascal, plaquez cinq feuilles de chou maintenez par une bande serrée sur votre poitrine et vous n'aurez jamais ni chaud ni froid, croyez-moi si... (Rika émet subitement un rot sonore et retentissant qui

réveille par ailleurs Gérard Ceccaldi, assoupi à l'autre bout de la rédaction dans son bureau) Oh, excusez-moi, c'est mon infusion de queues de navets qui remonte.
P.T. : Vous voulez un whisky pour faire passer ?
R.Z. : Vous n'y pensez pas. Par contre, je reniflerais bien un poireau non traité, c'est idéal pour les mauvaises digestions.
P.T. : (à la cantonnade) Milou, tu n'as pas un poireau non traité à me prêter 5 minutes, c'est pour Rika ?
Milou : Martine est partie avec !
P.T. : Darned, désolé, Rika...
R.Z. : Bordel de merde, y a des couilles dans le potage, aujourd'hui !
P.T. : Si on en revenait à mon interview, Rika.
R.Z. : Ok, je vais juste vous demander deux minutes, c'est l'heure de mon céleri.
P.T. : (interloqué - on le serait à moins) Votre céleri ?
R.Z. : Je vois que vous n'avez pas lu mon livre... Le céleri frais frotté sur la racine des cheveux retarde leur chute à condition qu'on le fasse à heures régulières ! Excusez-moi...

P.T. : Faites, faites, Rika. (Frrrr... Frrrr... fait le céleri sur la racine des cheveux de madame Zarai qui psalmodie un chant en hébreu).
P.T. : Rika, l'heure tourne, vous m'interrogez, oui ou non ? Je m'impatiente !
R.Z. : Bien sûr, bien sûr.
P.T. : (Se levant d'un bond) Rika, Rika, vous saignez sous les aisselles, au secours ! A l'aide !
R.Z. : Mais non, mais non, c'est mes betteraves qui coulent. J'en place une sous chaque bras le matin, ça empêche les poils de pousser, comme il est tard, elles fondent.
P.T. : (devenant soudainement fou attrappe la Zarai par le bras, lui donne un grand coup de pompe dans l'oignon et la fout dehors juste avant de craquer).

Gérard Ceccaldi : Suite à une dépression nerveuse, Pascal Tourain renonce à vous parler de ses passions et remet cet article à une date ultérieure. A l'heure où j'écris ces lignes, son état est jugé stationnaire. N'oubliez pas sa devise : Un pour tous, tous pour un.

après
LES DENTS DE LA MER
 après

STAR WARS
 après

INDIANA JONES
 après
E.T.
 voici

OBJECTIF NUL !

Le nouveau CARALI vient de sortir !

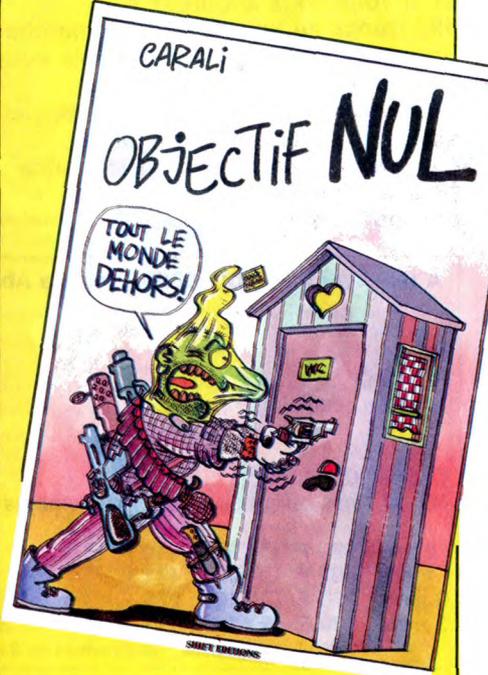
Tout ce que vous avez raté dans l'HHHHebdo plus des tonnes d'inédits, 48 pages de pur génie sous couverture cartonnée !

BON DE COMMANDE A Renvoyer A
HEBDOGICIEL, service
"SAUVEZ LES CARALI EN PERIL",
24 RUE BARON, 75017 PARIS.

Oui, je sais que le taux de globules rouges du sang de Carali s'amenuise. Je sais qu'il a besoin d'une opération urgente et que ça coûte cher. Je désire participer à l'effort collectif en sa faveur en achetant son dernier album pour 49 francs (plus 7 francs de port).

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code postal :
 Ville :

Règlement joint : Chèque CCP



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'ATLAN-
 TIQUE : 315 F ; REGATES : 310 F ; ILLUSIONS :
 190 F ; PYRO-MAN : 190 F ; REVERSI : 160 F ;
 WORLD CUP SOCCER : 199 F ; LODE RUN-
 NER : 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

SYNTHÉ-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 1)

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 KO-
 NAMI MEGA ROM MSX2, VAMPIRE KILLER :
 290 F

LES 7 GRANDS CLASSIQUES DES JEUX
 D'ARCADES NAMCO ENFIN DISPONIBLES !
PAC-MAN : GALAXIAN ; DIG-DUG ; MAPPY ;
**TANK BATTALION ; BOSCONIAN ; GALA-
 GA :** 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

MSX VIDEO CENTER

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

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, logiciels de graphisme et utilitaire DOS.

MSX2 PHILIPS VG 8235 M (avec moniteur monochrome) 4 690 F
 MSX2 M/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
 F/IMPRIMANTE VW 0020 : 1 490 F -
 IMPRIMANTE VW0030 QUALITÉ COURRIER
 (complète) : 2 990 F - MONITEUR
 MONOCHROME BM7552 : 990 F
 ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR COU-
 LEUR 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 QUALITÉ 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
 CONTRÔLEUR) : 3 390 F - IMPRIMANTE-
 TABLE TRAÇANTE PRNC-41 = 990 F !

ORDINATEURS

MSX1 180 K RAM dont 16 K RAM Vidéo (sans 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
 XPRESS : 2 990 F

* LE MSX1 CONSTITUE DÉSDORMAIS LA GAMME DE MACHINES D'INITIATION AU MEILLEUR RAP-PORT QUALITÉ-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 Vidéo RAM) Lecteur de disquettes intégré double face 1 MEGA OCTET, livrés 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

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

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

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

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

Nom : Prénom :
 Adresse : Code postal :
 Ville :
 Mode de règlement :
 Chèque Mandat-lettre joint

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

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 134 FRANCS

624 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 624 francs ? Faut les sortir ! Et si vous vous abonnez ? 490 francs au lieu de 624, ça marche ? Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 250 francs. Si vous faites partie du Club Hebdogiciel, vous avez gagné 10% de mieux. 441 francs pour un an et 225 francs pour 6 mois. Le bulletin est là, dessous, on se dépêche.



A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron, 75017 PARIS

Nom :
 Prénom :
 Adresse complète :
 Ordinateur utilisé :
 N° de carte obligatoire pour les membres du Club :

- | | |
|---|--|
| 2 ans : 980 F. <input type="checkbox"/> Club : 840 F. <input type="checkbox"/> | 2 ans : 1100 F. <input type="checkbox"/> Club : 1045 F. <input type="checkbox"/> |
| 1 ans : 490 F. <input type="checkbox"/> Club : 441 F. <input type="checkbox"/> | 1 ans : 580 F. <input type="checkbox"/> Club : 522 F. <input type="checkbox"/> |
| 6 mois : 250 F. <input type="checkbox"/> Club : 225 F. <input type="checkbox"/> | 6 mois : 300 F. <input type="checkbox"/> Club : 270 F. <input type="checkbox"/> |
| 3 mois : 130 F. <input type="checkbox"/> Club : 117 F. <input type="checkbox"/> | 3 mois : 150 F. <input type="checkbox"/> Club : 135 F. <input type="checkbox"/> |

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

LE TELECHARGEMENT

Pour pouvoir charger les programmes, 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 bécanes).

BON DE COMMANDE A ENVOYER A SERVEUR HEBDOGICIEL 24, rue Baron, 75017 PARIS

ATARI ST	170 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 150 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 120 F. <input type="checkbox"/>	Frais de Port + 15F.
AMSTRAD 464 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 664 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 6128 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
THOMSON TO7-TO7/70 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
ORIC 1 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
ORIC ATMOS :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.

NOM : PRENOM :
 ADRESSE :
 CODE POSTAL : VILLE :
 TARIF C : N° de carte du Club obligatoire :
 TARIF B : N° d'abonné obligatoire : N° de téléphone :
 Règlement joint : Chèque bancaire CCP

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

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

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.



INTERFACE

30 Rue Condorcet 75009 PARIS
 Tel. 42 85 12 34 Métro ANVERS

AVIS AUX SINCLAIRISTES

Spécialisé dans la distribution SINCLAIR depuis 3 ans, INTERFACE VOUS PROPOSE

Un stock très important d'interfaces et de programmes SPECTRUM remis à jour régulièrement grâce à un approvisionnement hebdomadaire en provenance d'outre-manche

Ses dernières nouveautés en utilitaires et en jeux.

Nous disposons également sur stock, de nombreux programmes QL ainsi que ses différentes interfaces (Mémoire, Disk, Joystick, etc ...)

DERNIERE NOUVELLE

Microdrives 29 Frs !!!

Nous expédions vers la province :

Recommandé : Chèque à la commande + 30 Frs de port
 Contre-remboursement : Commande + 50 Frs à la réception
 Enregistrer vos commandes au : 48.74.00.34

Petites Annonces

gratuites

CIGARILLOS EXTRA-FIMS

AMSTRAD

Amstrad CPC 6128 échange jeux sur disquette uniquement possibilité d'achat, cherche surtout nouveautés. Envoyez vos listes, écrire à Fougnie Laurent, 249, Parc Lebrer, 59220 Denain.

VENDS Amstrad 6128 couleur, lecteur disquette Jamin AMS D, manette, lecteur cassette, livres, logiciels, (Bomb Jack, Tomawack, Sorcery, Mandragore, etc.) Le tout 6500F à débattre. Tél. (16) 29 87 17 92, demandeur Alain.

VENDS programme de copie disquette sur CPC, copie formats spéciaux, fonctionne avec un ou deux lecteurs; Efficace à 98%, envoyer une disquette vierge de 5 ou 3 pouces avec un chèque de 100F à François Marty, 87, rue Pierre Mourgues, 81000 Albi.

VENDS ordinateur CPC 464 Amstrad moniteur couleur, livres et nombreuses revues, nombreux super jeux, (Orphée, The Music Systeme, Bat-Man, etc.) en cadeau 4 programmes époustouflants sur K7, très bon état, sous garantie, valeur 8000F, vendu 5000F. Azemar au (16) 93 79 57 58.

CHERCHE Amstrad CPC 664, moniteur couleur, jeux, 1 joystick pour moins de 3000F, ou Amstrad CPC 6128, moniteur couleur pour moins de 3000F. Téléphoner sauf le mercredi et le week-end sinon tous les jours après 5h30 au 46 84 41 56.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, en très bon état (peu servi), livres "102 programmes pour Amstrad" et "Basic Amstrad CPC 464, Méthode Praticques", 2000F le tout. Demander Jean au 45 04 13 04 à Paris, le soir.

VENDS un CPC 464 couleur, cause achat 6128, bon état 2800F, avec des livres, revues, 6 jeux, joystick en option. Winter Games, Green Beret, Billy La Banlieue, et Grand Prix 500 cc. Le tout avec l'ordinateur 3000F. Appelez au 43 73 00 28, et demandeur Laurent.

ACHETE pour CPC 464, lecteur de disquette DD1, 1400F maximum, très urgent. Contacter Mr. Matrot Olivier, Peigney, 52200 Laugres.

VENDS Amstrad CPC 464, écran monochrome, acheté Noël 85, très bon état, plus de 130 logiciels (de tous genres), 1 joystick Turbo, doc, le tout pour 2500F. Contacter Mr. Sauterelle au 45 44 01 56, après 17h et le week-end.

VENDS 464 monochrome, 100 logiciels, 1 joystick pour 2800F, adaptateur péritel 300F. Tél. 45 92 11 53. Mr. Tang de 20h à 23h.

Amstrad 6128, cherche Image Digitales, à même plan de fabrication d'un digitaliseur, (je possède une trentaine d'images dont certaines sont même animées). Tél. 91 66 18 89. Demander Frédéric, 8, boulevard Fg. Negro, 13012 Marseille.

CHERCHE contact pour échange de programmes pour CPC 464 sur disquette uniquement. Villeneuve Franck, BP 2229, Papeete-Tahiti. (NDLJC : Putain, Tahiti, si seulement tu m'invites, c'est oui ! Tout de suite, sans hésiter !... Je craque !...)

VENDS plus de 250 jeux pour un CPC 464 (uniquement cassettes), 10F pièce. Possède Sa Combat, Knockout, 500 cm3, Kung-Fu Master, Winter Games et beaucoup d'autres nouveautés. S'adresser à Bernard Laurent, 1, rue des Glycines, 38280 Villefontaine. Tél. (16) 78 31 22 24.

VENDS disk C64 (emballage d'origine) Ghost Busters, Mindshower, Wizard And The Princess, Shogun Rescue On Tractalus, l'unité 100F, pour 3 disk out, Franco. Tél. (16) 72 33 02 25 (bureau Lyon). Bernard Dancette.

Possède CPC 464 (sous garantie), et de nombreux logiciels, souhaiterais le CPC 6128, possibilité d'échange ou achat. Contacter Maxime, 20, rue des Vediqs, 76044 Rouen. Tél. (16) 35 70 10 68.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, achat février 85 3200F, lecteur disquettes, cause février 86 1800F, nombreuses revues, 120 logiciels, 100 livres d'initiation. Prix 5500F. Contacter Mr. Loic Richard, SP 692 63, si possible non vendu en pièces détachées.

VENDS Amstrad CPC 464, 38 softs dont Infirmitor, Spinidizzy, Cauldron 2, Impossible Mission, Commando, Skyfox, Ghost'n Goblin, Green Beret, Winter, Game, Crafton, Sorcery, Ping Pong, Batman, Macadam Bumper, Knight Lore, Bomb Jack, une bonne adresse pour avoir des softs à 10F pièce. Prix 3400F. Téléphoner à Gehin Olivier au (16) 77 37 35 76.

CHERCHE lecteur DD1 Amstrad à prix intéressant, (avec disquettes). Tél. (1) 90 96 43 74, si possible habitant la Provence ou le Gard).

ECHANGE nombreux logiciels sur Amstrad (K7 uniquement), possède plus de 100 jeux dont beaucoup de nouveaux, pour contact s'adresser à Eric Barnaud, Avenue Centrale Arsenal, 42300 Roanne. Tél. (16) 77 12 82

Amstradiste possédant quelques jeux sur disk 3" cherche autres personnes pour échange Richard Benoit, Cambron, 02140 Vervins.

VENDS livres et revues : Magazine, CPC, Action et autres à moindre prix. Roger au 47 31 23 79.

VENDS ZX Spectrum, 48K, ZX1, microdrive, 10 micro-cartouches, environ 70 jeux et programmes en tous genres (ex : The Hobbit, Pystron, Raspoutin), livres, revues, tout état neuf (moins de 1 an 1/4), 2000F à débattre. Nicolas Stori, 2, rue de la Libération, 45500 Le Chambon, Feuergrolles. Tél. (16) 77 61 08 94, après 18h.

VENDS CPC 464 couleur, très bon état, revues, nombreux logiciels, valeur 2000F, le tout 4000F. Contacter Yves Sevalle, 1, avenue Médéric, 93160 Noisy-Le-Grand. Tél. (16) 43 04 22 10.

VENDS programmes originaux sur disk 3" car achat PCW : (Ikari, Pacte, Tension, Galvan, Light Force, et utilitaires), à bas prix, avec le chef. Contacter Mr. Piechocki Laurent, 8, impasse Bellevue, 57980 Tenteling.

VENDS pour Amstrad CPC 6128, Datamat neuf avec livre, 300F, vend aussi câble centronics pour CPC : 100F. Contacter Nardizzi Serge, Les Jardins d'Aude, Bat.E, 11000 Carcassonne. Tél. (16) 68 47 59 82, après 20h.

VENDS ordinateur Amstrad CPC 464 avec son moniteur couleur, le tout neuf et garantie, 2800F gratuits : une dizaine de jeux, 2 joystick, Téléphonie entre 19h et 20h30 au (16) 48 45 23 60.

VENDS logiciels Amstrad sur cassette (Bombjack, Macadam Bumper, Commando, Ghost'n Goblins.) 20F pièce. Envoyez vos listes à Champion Frederic, La Salamandre, 12, boulevard De La These, 13003 Marseille.

VENDS CPC 464 couleur (oct. 85) avec manuel, revues, livres et cassette Hebdo, valeur 4500F. Prix 3500F. Tél. 47 78 90 79 domicile ou 42 69 08 poste 399 travail, demandeur Pierre.

ECHANGE écran monochrome, 100 jeux pour Amstrad CPC 464, contre écran couleur et vend plus de 160 logiciels pour 464, Marc au (16) 69 38 02 97, 125, avenue du 18 avril 91200 Athis-Mons.

VENDS modem DTL 2000, Digitelec, valeur 3500F, vendu 2600F ou bien échange contre lecteur de disquettes 5"1/4. Thierry au (16) 78 85 32 01.

VENDS logiciels sur K7 originaux, à des prix super pétés (NDLJC : Oh lui eh ! Copieur !) 5ème axe : 70F, Alien 8 : 35F, Bombjack : 70F, Commando : 70F, Cyrus Chess : 70F, Eden Blues : 70F, Mandragore : 130F, Master of the Lamps : 70F, Sorcery : 50F, Spy Vs Spy : 70F, Starion : 70F. They sold a million it is : 20F pièce, V : 50F, Way of the exploding fist : 50F, Who Dares win II : 50F, Winter games : 20F, Winter Sport : 70F, Zorro : 60F, Rocky Horror Show : 50F, Mission Delta : 70F, Ghostbuster : 30F, A View to a Kill : 50F, Ghost'n Goblins : 50F, Skyfox : 50F, Bouldedash : 70F, Bounty Bob Strike back : 10F, Bored of the ring : 70F, Rouge Gimer, 75, bd de Suisse, 31200 Toulouse. Tél. (16) 61 27 33 71 après 19h.

VENDS logiciels sur K7 originaux, à des prix super pétés (NDLJC : Oh lui eh ! Copieur !) 5ème axe : 70F, Alien 8 : 35F, Bombjack : 70F, Commando : 70F, Cyrus Chess : 70F, Eden Blues : 70F, Mandragore : 130F, Master of the Lamps : 70F, Sorcery : 50F, Spy Vs Spy : 70F, Starion : 70F. They sold a million it is : 20F pièce, V : 50F, Way of the exploding fist : 50F, Who Dares win II : 50F, Winter games : 20F, Winter Sport : 70F, Zorro : 60F, Rocky Horror Show : 50F, Mission Delta : 70F, Ghostbuster : 30F, A View to a Kill : 50F, Ghost'n Goblins : 50F, Skyfox : 50F, Bouldedash : 70F, Bounty Bob Strike back : 10F, Bored of the ring : 70F, Rouge Gimer, 75, bd de Suisse, 31200 Toulouse. Tél. (16) 61 27 33 71 après 19h.

APPLE

VENDS Apple IIc, moniteur IiC, stand, souris, manuels, câble RVB péritel, traitement de textes Epistole Mousse Desk, 40 disks et boîtes rangement pour 8000F. Tél. (16) 50 49 25 81, après 18h.

VENDS (cause achat Apple IIGS), Apple IIe, moniteur vert Apple, une disk 5 1/4 Apple, manette de jeux Apple, carte 80 colonne, carte Z 80, CP/M, carte 64 Ko et 100 jeux environ, utilitaires et copieurs, livres sur Apple Iie, le tout sous garantie, 1200F à débattre. Tél. (16) 26 60 39, après 18h.

ECHANGE nombreux logiciels pour Apple IIC (300, 350), réponse assurée. Contacter Mr. Arbogast Franck, 7, rue Traversière, 67100 Strasbourg. Tél. (16) 88 44 01 24.

ECHANGE 800 programmes sur Apple (nouveautés exclusivement : Commando, Wizardry IV, etc.), échange aussi 60 solutions de jeux d'aventure. Tél. 42 96 04 66 demandeur Wilfrid.

VENDS Apple IIC 128K, moniteur, Souris, prise péritel, sac de transport, docs, logiciels d'utilisation, jamais servi, achat janvier 85, Prix 5000F à débattre. Tél. (16) 60 15 11 82 heures bureau demandeur Monique ou (16) 60 78 43 78, après 19h.

ACHETE tout logiciel original pour Apple IIC avec sa documentation (pas de copies). Vends également : disquettes plus brochure d'utilisation, prix franco de port. La téléinformatique personnelle (modems et serveurs) : 60F, Apple II Trucs et Astuces (une foule de renseignements) : 60F, Sillicon Valley (l'histoire de la micro-informatique) : 30F, La 3° Pomme (l'histoire d'Apple) : 30F, Mac et Lisa II (les deux gros ordinateurs Apple) : 30F, T. Vicare, école publique, 21560 Courtenon. Tél. (16) 80 47 52 62, heures de bureau, sauf le mercredi et le week-end.

VENDS Apple IIE (128K/80 col/Péritel), moniteur Apple monochrome vert, 2 lecteurs de disquettes, carte féline Chat mauve, carte musicale pour CPC 464 sur disquette uniquement, Villeneuve Franck, BP 2229, Papeete-Tahiti. (NDLJC : Putain, Tahiti, si seulement tu m'invites, c'est oui ! Tout de suite, sans hésiter !... Je craque !...)

VENDS logiciel Paie Saari multi-sociétés, Apple version 4, 60 logiciels pour multi-emballage d'origine - 2 disquettes plus brochure d'utilisation. Date d'achat 18/11/86. Cause erreur de commande cède. Tél. (16) 50 60 92 07.

ATARI

CHERCHE possesseur Atari 520 STF dans la région. Guillaume, Lemaire-Bourdin, 40270 Cazères/Adour.

VENDS Atari 130XE pal, état neuf (3 mois seulement), drive 1050, 10 disquettes vierges, dos 2.5 et dos 3, moniteur couleur pal. Urgent, le tout pour 4990F (au lieu de 6100F neuf), frais de port gratuits pour l'acheteur. Téléphoner le plus rapidement possible au (16) 79 25 92 02, après 17h30 et demandeur Stéphane, ou bien écrire à Charpinet Stéphane, 25, rue Th. Reinach, 73290 La Motte Servoleux.

VENDS drive Atari 810 (chipé, contrôleur de vitesse), faire offre. Tél. (16) 39 70 78 09.

VENDS drive Atari 810 (chipé, diverses modifications). Cherche contact Sin XL et 520 STF. Vends logiciels (bas prix). Demander Franck au 48 86 40 17e entre 18h et 20h, 30, rue Yvonne, 94210 La Varenne St Hilaire.

VENDS Atari 520 STF poussé à 1 Méga, TOS en Rom, cordon péritel, comdo imprimante, mise en service mars 86, offre à l'acheteur la possibilité de choisir 480 programmes sans le support disquette. Le tout pour 7000F. Tél. (16) 60 63 92 65. Mr. Dubois Gabriel.

VENDS Atari 520 STF, moniteur monochrome, poignée, 2 disquettes jeux (Tins Bandit, Silence Service, cause double emploi. Acheté le 24/09/86, sous garantie. Prix 5200F. Tél. (16) 39 65 57 15.

VENDS Atari 130XE, drive 1050, quickshot II, nombreux programmes : 3000F. Echange programmes 520STF. Tél. (16) 39 59 90 48.

RECHERCHE contacts Atari ST, région de Nantes ou autres. Thierry Claren, 13, rue de la Boulogne, 44230 St Sébastien. Tél. (16) 74 42 14.

CHERCHE contacts Atari ST et PC, tout genre. Cherche notices jeux et utilitaires et livres. Ecrite à José Teixeira, 20, rue St Sébastien, 75011 Paris.

Possesseur CPC 6128, 5 pouces 1/4 cherche contacts etc. Tél. (16) 98 39 62 36, demandeur Alain Didier, 31, cité Des Pins, 29116 Moelan-Sur-Mer.

COMMODORE

VENDS jeux sur K7 pour C64/C128. Téléphoner au (16) 30 64 48 28, avant 20 heures.

ECHANGE logiciels pour CBM 64, plusieurs nouveautés, je recherche également Voice Master à échanger. Contacter Mr. Peron Jean-Yves, 48, boulevard Boisson, 13004 Marseille. Tél. (16) 91 49 24 63.

VENDS pour Commodore 64, imprimante MPS 801, cartouche Power cartridge KCS, magnétophone 1530, le tout en parfait état, l'imprimante avec ruban de papier : 1000F, La Power Cartridge : 350F, le magnétophone : 250F, profitez-en, il n'y en aura pas pour tout le monde. Contacter Jean-Michel Delor, 13, rue de Champagne, 57157 Marly. Tél. (16) 87 63 36 14.

A tous les possesseurs d'un CBM 64/128 et de nouveautés sur K7 avec ou sans power cartridge, contactez-moi, je possède + 800 jeux, je cherche aussi du soft pour Atari ST. Tél. (16) 44 02 22 01, Christophe Guillet, 4, rue Arthur Rimbaud, 60000 Beauvais.

VENDS CBM 64, programmes, écrire ou téléphoner à Sébastien Saint-Martin, Coloumé Sainte-Colombe En Breuilhois, 47310 Laplume. Tél. (16) 53 68 67 15.

Commodore 64 cherche interface Pal/Rvb à emprunter pour 2 jours, gratification de 20 nouveautés, renvoie en recommandé certifié. Ecrire à Dascal Jean-Michel, 15, rue Blanchard, 92260 Fontenay-Aux-Roses.

Commodore échange programmes (200, arrivé semaine), avec utilitaires français Amiga. Ecrire à Giancarlo Giorgio, Via De Rossi, 172, 70100 Bari (Italie). (NDLJC : Pour comprendre, faut parler italien. Pour les autres, allez chercher un traducteur...)

ECHANGE pour CBM 64, de nombreuses nouveautés, (Commando 86, Paper Boy, Aces Of Aces, World Games The Awer, Two and Two, etc.), demander Philippe au 47 07 92 74.

VENDS CBM64, lecteur disk K7, livre (basic, musique...), autoformation (I et II), docs, power, un tas de logiciels, magazines Commodore. Richard au (1) 45 77 45 19.

VENDS C64, lecteur de K7, lecteur de disquettes 1541, imprimante Seiko GP500, 500 logiciels, boîtes de rangement pour disquettes, joystick : 5000F. Tél. (16) 99 57 08 30.

ECHANGE et recherche toutes les nouveautés sur Commodore 64, possède nombreux input USA et GB. Recherche programmes Norvège, Canada, etc. Jean-Jacques Lalou, 20, avenue du Général Clavery, 75016 Paris. Tél. (1) 45 25 76 07.

C64 échange logiciels sur disquettes, nouveautés (Miami Vice, Asterix, Soldier one... Bernard Saupol, 4, rue des Oeillet, 86350 Toulays. Tél. (16) 68 55 44 34, heures repas.

ECHANGE toutes nouveautés sur Commodore 64 (commando 86, Dant). Contacter Pierre Milin, 39, allée de la Saumouille, 91190 Giit-Sur-Yvette, ou téléphoner à Nicolas au (16) 60 12 20 22.

VENDS CBM 64, lecteur de disquettes 1541, lecteur de cassette 1531, joystick, Power cartridge, Flight Simulator II, Virgule 64, 80 jeux (Impossible Mission, Gyrruss, Zaxxon), livres, revues. Le tout 3500F. Demander Christophe au 45 76 41 37 (Val de Marne).

ECHANGE plus de 200 disquettes de jeux et utilitaires (soit environ 1200 programmes), contre imprimante couleur ou lecteur 1541. Ecrire à Martin Pascal, 120 bis, rue des Pyrénées, 75020 Paris.

VENDS nombreux logiciels, disquettes, sur Commodore 64. Tél. 42 67 92 84, après 19h.

CHERCHE généreux donateur de K7 de jeux pour CBM 64, et généreux donateur d'un lecteur de disquette 1541, envoyer le tout à Mr. Hodioux Frédéric, 3, rue des Burlanchères, 38230 Charvieu.

CHERCHE imprimante pour Commodore 64 aux alentours de 600F. Bruno Amselem, 3, rue Jean Coquelain, 93100 Montreuil. Tél. 48 54 99 75.

VENDS Commodore 64, nouvelle version (pal), lecteur cassette 150, plein de nouveautés, 150 jeux, Quickshot II Turbo, livres, commodore magazines. Le tout 2150F Dascal Jean-Michel, 15, rue Blanchard, 92260 Fontenay-aux-Roses. Téléphoner aux heures de bureau, au 45 31 14 80, après 18h.

VENDS Commodore 64, drive 1541, moniteur couleur 1702, très bon état, nombreux jeux, le tout 5500F à débattre. Tél. (16) 65 60 32 94.

VENDS CBM 64 pal, lecteur de K7, 80 programmes (Raising Destruction Set, Ping Pong, Ye Ar Kung Fu etc.), le tout 2300F. Tél. 42 22 40 67.

VENDS pour Commodore 64 et 128, cartouche "Simon's Basic (Basic étendu graphique)", 200F. The Tool (Basic étendu) 180F. Freeze Frame 250F. Contacter Patrick au 48 31 18 44.

VENDS Commodore 128 D (avec lecteur de disquettes 1571 intégré), 150 disquettes (500 programmes), bouquins, câble liaison minitel, cartouches. Contacter Patrick au 48 31 18 44. Prix 8000F, état neuf.

VENDS Commodore 64 pal, lecteur de disquettes 1541, (très bon état), nombreux jeux. Le tout pour 2500F. Stéphane Pacalet. Tél. 45 76 44 52.

Affaire à saisir. Equipement informatique complet comprenant 1 Commodore 64, lecteur de disques 1541, lecteur de cassettes, 4 jeux originaux, 200 jeux sur disquettes (nouveautés). Le tout ayant peu servi. Valeur réelle 6500F. Cède 5500F, dépêchez-vous. Tél. (16) 61 40 82 49.

MSX

ECHANGE programmes sur MSX2 ou MSX1 sur disquette 3"1/2 simple ou double face. Renan Jegouzo, 41, rue Victor Schœlcher, 56100 Lorient.

VENDS MSX Yamaha CX5M, clavier musical YK10, logiciels YRM 101 (composition musicale), et YRM 102 (registration FM). Prix 4000F-Michel Davidou, Paris 13e. Tél. 45 85 93 48, après 19h.

VENDS nombreux jeux originaux pour MSX. Contacter D. Busso, 23, rue G. Clémenceau, 77400 Thorigny. Tél. (1) 64 30 01 66.

VENDS lecteur de disquettes 3"5 MSX, état neuf, prix à débattre. Olivier Picard au (1) 45 07 27 91.

ORIC

VENDS Oric-Atmos 48K péritel, interface manette programmable, livres, revues, logiciels (Arsen Lapin, Talisman Hobbit, etc.) 1000F. Tél. Alain au (16) 29 87 17 92.

VENDS Oric Atmos 5500F, MCP 40 550F, Microdrive 1900F. K7 de jeux 27 pièces. Cypofel 200F Easydisk 150F. Tél. (16) 68 22 91 66, le soir après 18h.

ECHANGE logiciels sur cassettes, possède Kapur, Montsejour, Xenon II et Triathlon. Ecrire à Schiavone L., 1A, rue de la Liberté, 57240 Knutange.

ECHANGE très nombreux programmes sur Oric Atmos (et Jasmin), cherche des créations personnelles. Mr. Saint Hubert, 18, rue des Huchés, 21800 Quetigny.

ECHANGE nombreux logiciels Oric/Atmos, cassettes ou disquettes, contacter Hervé au (16) 86 70 03 52.

VENDS Atmos 48K, TV NB, adaptateur NB, lecteur de disquettes Jasmin 1, passe cassettes, 5 disquettes et Orligraph (version disk), cassettes de jeux, cordon et alimentations, plan et composants pour accès à la Ram Overlay, livres pour Oric, cordon imprimante, ordinateur PC4 de Tandy. Le tout 3000 F. Pour tout renseignement, demandeur FRanck au (16) 94 23 02 17 vers 20h.

VENDS Atmos, interface joystick? interface synthétiseur de parole, HP, 17 programmes originaux, 5 livres, revues Théoric, le tout bradé à 700F. Vente séparée possible. Tél. (1) 45 81 36 06.

SPECTRUM

CHERCHE pour ZX Spectrum 48K avec Microdrive logiciels utilitaires, contre échange de logiciels de même type ou de jeux, ou autres. Les personnes intéressées peuvent m'écrire directement à Philippe Frager, 97, rue de Colombres, 92400 Courbevoie.

VENDS ZX Spectrum+, magnéto, interface péritel, télé NB Sony portable (format moniteur), nombreux jeux, câbles... : 3500F. Tél. (16) 34 51 69 92 uniquement les week-ends.

VENDS Spectrum 48K, magnéto, manettes, 15 logiciels : 4000F à débattre. Mr. Pons, 31, rue des Agénets, 80000 Nantes. Tél. (16) 40 93 09 54.

Superbe affaire ! Vends ZX Spectrum 48K acheté fin 85, nombreux logiciels offerts (environ 250) : 900F. Vends également clavier 587 professionnel adaptable sur le Spectrum acheté en 86 (87 touches dont 25 auto-chiffrées) : 700F, type IBM, Jean-Michel Martin, 6, rue Alfred de Musset, 06150 Cannes la Bocca. Tél. (16) 93 47 83 28 après 20h.

VENDS Spectrum Plus 2, magnéto incorporé neuf, avec manettes jeux, six cassettes, le dernier né Spectrum, Amstrad, un lecteur 3"1/2 Discovery 80K formatée 1800F, avec sorte imprimante, sortie Kempton, joystick, une interface III : 500F. Tél. au (1) 48 06 75 61, le soir entre 17h et 19h uniquement.

THOMSON

VENDS TO7.70, basic, interface et manettes de jeux contrôleur de communication, 1 cassette de jeux. Prix 1400F à débattre. Tél. 43 74 73 15, demandeur Nicolas.

VENDS pour M05 jeu Space Shuttle Simulator (payé 260F), vendu 145F et assembleur ML1 (payé 240F), vendu 140F ou alors 255F les 2, (jeux originaux). Ecrire à Emmanuel Duret, 76, Chemin du Parc des Pins, 74210 Faverges.

VENDS M05 (très bon état), moniteur couleur, lecteur K7, 2 manettes, extension musique, contrôleur d'extension modém, 2 crayon optique, nombreux jeux (Sortilège, Geste d'artillerie, 5ème Axe, Super Tennis, Karaté, Aigle d'or...) plusieurs livres (Le Guide du M05, Super jeux M05, 102 programmes, Microhom, Théophilie...), plusieurs listings encore non copiés. (Valeur 11000F), vendu 5500F. Tél. (16) 34 74 42 56.

VENDS M05 clavier mécanique, gamme, lecteur de disquette 80 Ko, Mégabus metal, LEP, modém avec cartouche télématique, jeux, traitements de texte, disquettes vierge. Très bon état général. Prix 3800F, pour tout acheteur, une imprimante thermique gratuite.

VENDS TO7.70, lecteur de cassette, extension musique, 2 manettes, (revues Hebdogiciel etc.), livres explicatifs, jeux (La Geste d'artillerie, 5ème Axe, Las Vegas etc.). Prix 4000F. Tél. 46 60 41 78, après 18h.

VENDS M05, magnétophone, 2 manettes de jeux avec son extension musique et jeux, guide du M05, revues, 102 programmes pour débiter et listing de programmes à taper, jeux, le tout dans son emballage d'origine pour 1900F ou 1800F, 4 nouveautés sur Amstrad (jeux, of course), NDLC, le prix que je vends le tout est le prix de l'unité centrale neuve et seule. Mr. Borau, 3, rue de Ravanne, 28300 Chateaufort. Tél. (16) 37 32 04 17, ou (16) 30 51 21 09, bureau.

VENDS jeux, notices pour M05 : Pulsar II, numéro 10, Super Tennis, Runway, Le 5ème Axe, Androides, l'Aigle d'Or, Roger et Paulo, Flipper, Beach-Head, Karaté, Mandragore, Soutien à 208, Le Jeu, ce qui fait 240 balles, vendus aussi chez assembleurs : Odin et Assidesass, notices et le manuel de l'assembleur 6809, pour 100 balles. Demander Stéphane au (16) 79 87 63 70, le samedi et le dimanche matin.

VENDS TO7, 16K, LEP, imprimante, logiciel, livres. Prix cadeau Noël, 2500F, état neuf, emballage d'origine. Téléphoner au (16) 37 28 15 45, après 19h.

VENDS cause double emploi ordinateur TAV 85 Flex O9 avec disquette Basic, Edit-Assembleur, prix intéressant. Tél. (16) 70 31 35 39, après 19h.

VENDS CBS Colecovision, excellent état, console de jeux, cassettes : Rocky avec manettes, Time Pilot, Frogger, Venturen Zaxxon, Tarzan, Donkey Kong, ensemble 1600F ou séparément prix à débattre. Tél. 47 63 64 63 ou 64 95 64 16, demandeur Guillaume Campion.

VENDS au moins offrant, imprimante graphique 8 couleurs Seikosa GP 700A avec ruban enrouleur neuf et interface parallèle. Drive 3.5" simple face pour Atari ST, console CBS avec module Turbo et 4 cartouches (Baby Bug, Zaxxon, Tarzan, Turbo). Prix très attractifs, je recherche par ailleurs des amateurs d'Atari ST pour échanger des jeux et tous utilitaires. Contacter Laurent Bonnet, 2, rue Voltuire, 8000 Amiens. Tél. (16) 22 89 61 99.

VENDS HP41 CV, importante logithèque : 1000F. Roger au 47 31 23 79.

VENDS jeux d'Echecs électroniques : Méphisto Junior - 900F, Challenger 7 - 300F, Travailler - 200F. Roger au 47 31 23 79.

VENDS drive 5 1/4-DT-DD-1/2 hauteur, 1 MO non formaté neuf : 1700F, adaptable tous Amstrad CPC. Tél. 44 41 48 91 ou 44 74 07 00.

RECHERCHE dernières nouveautés importées des USA, recherche originaux K7 ou disk, recherche cartouche expert ou Isépac, vendus schéma (Tresse, Fastload, Freeze Frame MK2 et MK3, câble minitel, etc.), je programme deseproms (2716, 32, 64, 128, 256), pour 10F pièce, vends ou échange nouveautés pour C64/C128 sur K7 et disk, renseignement avant 20h au (16) 30 64 28 08 ou (16) 30 56 07 81.

VENDS ordinateur Sinclair, ZX81, extension de mémoire 16K, le clavier à touches, 2 cassettes de logiciels dont 3 jeux à 500F. Tél. (16) 78 95 40 70 (Lyon).

VENDS collection complète Hebdogiciel, ainsi que revues diverses (Tilt etc.), et bouquins pour C34, petits prix. Huguet, 23, cours Balquier, 33000 Bordeaux. Tél. (16) 56 50 24 78, après 19h.

VENDS Console de jeux CBS, Turbo, adaptateur Atari, nombreux jeux (9),

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

OÙ VAS-TU LE PÈRE?



EXELVISION EXL 100

JE VAIS FAIRE UN VOYAGE 50 ANS EN ARRIÈRE J'AI DEUX MOTS À DIRE AU CONNARD QUI NOUS A MARIÉS



À COEUR VAILLANT, INFARTUS POSSIBLE



```
6550 !
6560 CALL POKE(120,X,Y)
6570 CALL EXEC(DE)
6580 RETURN
6590 !
6600 !
6610 ! SOUS PROGRAMMES
6620 !
6630 !
6640 ! AFFICHAGE CADRE+POINTS
6650 !
6660 SUB AFS(S#,EN,HA,CH,OB#)
6670 CALL COLOR("00b");CALL SPEECH("L."&S#)
6680 LOCATE (10,1):PRINT RPT$(" " ,40)
6690 FOR Y=1 TO 9:LOCATE (Y,1):PRINT " " :NEXT Y
6700 FOR Y=1 TO 9:LOCATE (Y,15):PRINT " " :NEXT Y
6710 CALL COLOR("0YB");LOCATE (2,17):IF CH<0 THEN CH=0
6720 PRINT "Endurance " ;EN
6730 LOCATE (4,17):PRINT "Habilete " ;HA
6740 LOCATE (6,17):PRINT "Chance " ;CH
6750 LOCATE (8,17):PRINT "Objets " ;OB#
6760 IF EN<=0 THEN END
6770 SUBEND
6780 !
6790 ! EFF COMMENTAIRES
6800 !
6810 SUB EFF
6820 CALL COLOR("00B");FOR Y=11 TO 21
6830 LOCATE (Y,1):PRINT "
6840 LOCATE (22,1):PRINT "
6850 CALL COLOR("0MB");LOCATE (11,1)
6860 SUBEND
6870 !
6880 ! COMBAT
6890 !
6900 SUB COMBAT(EN,HA,MON#,S2#,S3#)
6910 RANDOMIZE :EN2=INTRND(12):HA2=INTRND(6)+6
```

SUITE DU N° 164

```
6920 IF MON#="COMTE" THEN HA2=14:EN2=20
6930 CALL COLOR("00B");LOCATE (11,1)
6940 PRINT "Vous rencontrez un " ;MON#
6950 PRINT "Vous devez le combattre, son endurance"
6960 PRINT "est de " ;EN2 ;" et son habileté de " ;HA2
6965 CALL COLOR("0YB");PRINT "*** Appuyez sur une touche ***" ;OB#;KEY#
6970 CALL SPEECH("L."&S3#)
6980 LOCATE (16,1):CALL COLOR("0GB");PRINT "VOUS";RPT$(" " ,LEN(MON#)-3);
6990 FOR Y=1 TO EN:PRINT CHR$(12);NEXT:PRINT " "
7000 LOCATE (18,1):CALL COLOR("0RB");PRINT MON# ;" " ;
7010 FOR Y=1 TO EN2:PRINT CHR$(12);NEXT:PRINT " "
7020 FA2=INTRND(12)+HA2
7030 FA1=INTRND(12)+HA
7040 IF FA2>FA1 THEN EN=EN-1
7050 IF FA2<FA1 THEN EN2=EN2-1
7060 IF FA2=FA1 THEN 7020
7070 IF EN2<=0 THEN PRINT "Vous l'avez vaincu le " ;MON#
7080 IF EN<=0 THEN PRINT "Il vous a vaincu , ADIEU !!!" ;END
7090 IF EN2>0 AND EN>0 THEN 6970
7100 CALL COLOR("0CB");PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE"
7110 CALL SPEECH("L."&S2#);PAUSE 1
7120 CALL KEY(1,CC,TT):IF CC=255 THEN 7120
7130 SUBEND
7140 SUB QFY
7150 CALL COLOR("0CB");PRINT "***** Que faites vous ?? *****" ;
7160 CALL COLOR("0GB");SUBEND
7170 SUB GRI
7180 CALL COLOR("1YB")
7190 LOCATE (5,3):PRINT " " ;LOCATE (4,3):PRINT "%2%";PAUSE .3
7200 LOCATE (4,3):PRINT " " ;LOCATE (3,4):PRINT "%2%";PAUSE .3
7210 LOCATE (3,4):PRINT " "
7220 SUBEND
7221 ! N.B: L'ordinateur inscrit dans la
7222 ! case objets ceux qui sont
7223 ! indispensables à la réussite de
7224 ! l'aventure.
```

MONITEUR HEXA

Cet utilitaire peut faciliter la réalisation de vos programmes en assembleur, pourquoi s'en priver ?
Michel VERNET

Mode d'emploi :
Avant de taper ou charger ce programme, faites :
POKE 44,20 : POKE 46,20 : POKE 48,20 : POKE 50,20 : POKE 5120,0
CLR : NEW
Sauvegardez à la suite les deux parties MONITEUR 1 et MONITEUR 2.

OPTIONS DU MONITEUR

- Mémoire : réservation en pages de 256 octets (exemple : 4 réserves de 1A00 à 1E00).
- Chargement : charge les codes des instructions en hexadécimal à partir de l'adresse choisie
- Examen : examine le programme à partir de l'adresse choisie. Tapez '/' pour l'examen de l'adresse suivante.
- Branchement : calcule le branchement relatif pour les branchements conditionnels.

LISTING 1

```
1 REM**MONITEUR1**
2 REM*PAR VERNET*
3 REM*POUR VIC 20*
10 FORT=319T0326:READA:POKET,A:NEXT
T
20 DATA13,15,14,9,20,5,21,18
30 FORT=0T089:READA:POKE673+T,A:NE
XT
40 DATA13,5,13,15,9,18,5,3,8,15,9,
24,63,3,8,1,18,7,5,13,5,14,20,40,3
,41
50 DATA5,24,1,13,5,14,40,5,41,18,2
1,14,40,18,41,19,15,18,20,9,5,40
60 DATA19,41,3,15,4,5,1,4,18,5,19,
19,5,32,9,14,19,20,18,21,3,20,9,15
,14,4
70 DATA5,32,2,18,1,14,3,8,5,13,5,1
4,20,40,2,41
80 FORT=0T014:READA:POKE328+T,A:NE
XT
90 DATA19,1,22,5,40,83,41,4,5,2,21
,20,6,9,14
91 C=0: FORT=0T0504:READA:POKE4096+
T,A:C=C+A:NEXT
92 IFC<>59521THENPRINT"ERREUR":EN
D
93 PRINT"XXXXXXXXX TAPÉZ NEW ET CHAR
GEZ XXXX LA SUITE":END
95 DATA32,95,229,169,0,133,166,160
,0,162,8,132,1,142,15,144,134,0,16
2
100 DATA5,160,32,136,208,253,202,2
08,248,230,0,166,0,224,15,208,233,
230,1,164
110 DATA1,192,80,208,221,166,166,1
89,63,1,157,226,30,230,166,224,7,2
08,205,169
120 DATA103,141,15,144,169,1,141,1
34,2,162,7,189,160,2,157,66,30,202
,208,247
130 DATA32,249,203,173,0,2,201,58,
```

```
16,17,56,233,48,133,0,169,30,56,22
9,0,133,52,133,56
140 DATA76,120,16,56,233,55,133,0,
169,30,56,229,0,133,52
150 DATA133,56,32,95,229,162,6,189
,167,2,157,0,30,202,208,247,162
160 DATA13,189,173,2,157,66,30,202
,208,247,162,9,189,186,2,157,110
170 DATA30,202,208,247,162,14,189,
236,2,157,154,30,202,208,247
180 DATA162,6,189,195,2,157,198,30
,202,208,247,162,9,189,201,2,157
190 DATA242,30,202,208,247,162,7,1
89,71,1,157,30,31,202,208,247
195 DATA169,206,133,209,169,31,133
,210,169,21,133
200 DATA214,32,249,203,173,0,2,201
,67,240,23,201,69,240,25,201
210 DATA66,240,27,201,82,240,29,20
1,83,240,37,201,211,240
215 DATA27,76,212,16,32,20,17,76,1
20,16,32,69,18,76,120,16,32,149,18
,76,120,16,32
220 DATA118,18,76,120,16,32,100,19
,76,120,16,96
230 DATA162,0,134,165,189,215,2
240 DATA157,162,31,232,224,7,208,2
45,32,249,203,32,228,17,165
250 DATA150,133,155,165,151,133,15
6,162,4,189,210,2,157,162,31
260 DATA202,208,247,32,96,197,165,
156,133,170,32,52,18,162,2
270 DATA134,164,160,0,162,2,181,16
8,201,10,16,9,24,105,48,153
280 DATA220,31,76,99,17,56,233,9,1
53,220,31,200,202,240,3,76
290 DATA78,17,165,164,201,3,240,13
,230,164,165,155,133,170,32,52,18,
234
300 DATA76,76,17,173,0,2,201,94,24
0,185,165,165,201,0,240,3
310 DATA76,150,17,32,228,17,165,15
1,160,0,145,155,165,155,201,255
320 DATA240,63,230,155,165,151,133
```

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG
PUIS ENVOI

- Run : lance le programme en langage machine à partir de l'adresse choisie.
- Save : effectue les changements d'adresses nécessaires pour sauvegarder le programme compris entre les deux adresses (début et fin) introduites.
- L'appui sur la touche 'flèche haut' permet de sortir d'une option.

ADAPTATION AUX EXTENSIONS 8 Ko ET 16 Ko.

Déplacement du Basic et de la mémoire écran par :
10 POKE 642,32
11 POKE 36869,240 : POKE 36866,PEEK(36866) OR 128
12 POKE 648,30
13 POKE 36866,150
14 POKE 0,108 : POKE 1,0 : POKE 2,192 : SYS 0

Dans les DATA des lignes 130 et 140, remplacez 30 par 64. En ligne 92, remplacez 59521 par 59589.

VIC 20



LISTING 2

```
10 REM**MONITEUR2**
20 REM*PAR VERNET*
30 REM*POUR VIC 20*
40 C=0: FORT=0T0445:READA:POKE4601+
T,A:C=C+A:NEXT
50 IFC<>56764THENPRINT"ERREUR":EN
D
60 PRINT"XXXXXXXXX TAPÉZ NEW PUI
S XXXX SYS 4096"
300 DATA25,18,230,188,166,188,224,
4,240,26,76,232,17,162,65,134,187
390 DATA162,0,213,187,240,8,230,18
7,230,25,18,76,12,18,169,10
400 DATA76,242,17,165,146,10,10,10
,10,24,101,147,133,151,165,148
410 DATA10,10,10,10,24,101,149,133
,150,96,165,170,133,169,74,74,74,7
4
420 DATA133,170,165,169,41,15,133,
169,96,162,1,134,165,162
430 DATA7,189,214,2,157,162,31,202
,208,247,32,249,203,32,228,17,165,
151
440 DATA133,156,165,150,133,155,16
0,0,177,155,133,151,76,63,17,32
450 DATA249,203,173,0,2,201,47,240
,237,96,162,7,189,214,2,157,162
460 DATA31,202,208,247,32,249,203,
```

```
32,228,17,166,150,142,146,18
470 DATA166,151,142,147,18,32,0,16
,96,162,2,134,165,162,33,189
480 DATA214,2,157,164,31,202,208,2
47,32,249,203,32,228,17,165,150
490 DATA133,157,165,151,133,158,16
2,7,189,214,2,157,183,31,202,208,2
47
500 DATA162,15,189,233,2,157,191,3
1,202,208,247,32,249,203,32,228,17
510 DATA165,150,133,178,165,151,13
3,179,162,1,56,181,178
520 DATA245,157,149,180,202,16,247
,165,178,197,157,176,15,165,181,20
1
530 DATA0,240,15,165,179,197,158,1
44,9,76,41,19,165,179,197,158,176
540 DATA44,165,180,201,129,144,72,
165,181,201,0,240,6,201,255,240
550 DATA13,176,60,198,180,198,180,
165,180,133,170,76,162,17,165,157
560 DATA201,128,176,43,165,179,197
,180,176,37,76,17,19,165,180
570 DATA201,127,16,28,165,181,201,
1,240,7,201,2,16,18,76,15
580 DATA19,165,157,201,127,48,9,16
5,179,197,180,16,3,76,15
590 DATA19,162,6,189,201,2,157,184
,31,202,208,247,32,249,203,173
600 DATA0,2,201,94,208,1,96,76,149
,18
610 DATA169,60,133,178,169,3,133,1
79,169,0,133,158
620 DATA133,43,133,45,162,7,189,21
4,2,157,184,31,202,208,247
630 DATA162,5,189,78,1,157,193,31,
202,208,247,32,249,203
640 DATA32,228,17,165,151,133,44,1
62,7,189,214,2,157
650 DATA184,31,202,208,247,162,3,1
89,83,1,157,193,31,202,208,247
660 DATA32,249,203,32,228,17,230,1
51,165,151,133,46,96
```

LE LOUP DES AIRS

Vous avez ici le privilège de piloter le fabuleux 'Loup des airs', pour une mission à la mesure des performances de ce merveilleux appareil. Soyez à la hauteur !..

Frédéric VIZZINI



ALLO ? LA TOUR DE CONTRÔLE ? C'EST OÙ LA COMMANDE DU SIÈGE ÉJECTABLE ?

RÉPONDEZ VITE

NE QUITTEZ PAS. JE VAIS CHERCHER LE PROSPECTUS



UN CRÉTIN AVERTI VAUT DEUX ABRUTIS.



SUITE DU N°164

```

580 LET D=-1
590 GOTO 150
620 IF E=0 THEN GOTO 660
630 PRINT AT 22,25;"A";AT 0
11;
640 LET E=0
645 IF S<1 THEN GOTO 1820
650 GOTO 150
660 LET E=-1
670 PRINT AT 22,25;"M ---";AT 0
11;
680 IF S<1 THEN GOTO 1820
690 GOTO 150
701 IF C=-1 THEN GOTO 770
702 IF B<-1 THEN GOTO 3520
710 IF A=0 THEN GOTO 150
720 LET F=F+150
730 IF F=10000 THEN PRINT AT 2
0,25;F
740 IF F=1000 AND F<10000 THEN
PRINT AT 20,25;F
750 IF F=1000 AND F>100 THEN P
RINT AT
20,27;F
760 IF C<-1 THEN GOTO 830
770 IF D<-1 THEN LET I=0
780 IF D=-1 THEN LET I=275
785 IF I=0 AND G>5000 THEN LET
G=5000
786 IF U=3 AND G<5000 THEN LET
G=4000
787 IF U=3 THEN GOTO 800
790 LET G=G+300+I
795 IF I=275 AND G>12000 THEN L
ET G=12000
797 IF B=-1 AND I=0 AND G=5000
THEN LET G=4000
798 IF B=-1 AND I=275 AND G=120
00 THEN LET Z=1
799 IF Z=1 THEN GOSUB 4000
800 IF G=10000 THEN PRINT AT 1
8,25;G
810 IF G=1000 AND G<10000 THEN
PRINT AT 18,25;G
820 IF G=1000 AND G>1000 THEN P
RINT AT 18,27;G
830 IF I=275 THEN LET J=3
833 IF I=0 THEN LET J=1
835 LET H=H-J
840 IF H=1000 THEN PRINT AT 16
,25;"H"
850 IF H=1000 AND H>100 THEN P
RINT AT 16,25;"H"
860 IF H=100 AND H>10 THEN PRI
NT AT 16,25;"H"
870 IF H=10 THEN PRINT AT 16,2
5;"H"
880 IF AD<11 THEN GOTO 2060
890 IF C<-1 THEN GOTO 1140
892 LET M=INT (RND*22)+3
895 IF I=0 THEN LET L=19
900 IF I=275 THEN LET L=15
910 LET K=INT (RND*4)+1
920 IF K=1 THEN GOTO 970
930 IF K=2 THEN GOTO 1040
940 IF K=3 THEN GOTO 1090
950 IF K=4 THEN GOTO 1140
970 FOR N=12 TO L
980 PRINT AT N,M;" "
990 NEXT N
1000 FOR N=12 TO L
1010 PRINT AT N,M;" "
1020 NEXT N
1030 GOTO 1140
1040 PRINT AT 10,M;" "
1050 FOR N=0 TO L
1060 NEXT N
1070 PRINT AT 10,M;" "
1080 GOTO 1140
1090 FOR N=12 TO L
1100 PRINT AT N,M;" "
1110 PRINT AT N,M;" "
1120 NEXT N
1140 IF U=3 THEN GOTO 1950
1145 IF AB=5 THEN GOTO 1270
1150 LET AB=5
1160 IF AB=1 OR AB=2 OR AB=3 OR
AB=4 THEN GOTO 1950
1170 IF AB=5 THEN GOTO 1180
1180 LET O=INT (RND*4)+1
1190 LET O=INT (RND*4)+1
1200 LET P=50
1210 LET AC=INT (RND*6)+25

```

```

1211 IF O=1 THEN LET R=1
1212 IF O=2 THEN LET R=6
1213 IF O=3 THEN LET R=20
1214 IF O=4 THEN LET R=30
1230 IF O=1 THEN LET C$="NORD"
1240 IF O=2 THEN LET C$="SUD"
1250 IF O=3 THEN LET C$="OUEST"
1260 IF O=4 THEN LET C$="EST"
1270 IF O=1 THEN GOTO 1310
1280 IF O=2 THEN GOTO 1390
1290 IF O=3 THEN GOTO 1460
1300 IF O=4 THEN GOTO 1570
1310 LET P=P-1
1320 IF P>=10 THEN PRINT AT 13,2
7;P
1330 IF P<10 THEN PRINT AT 13,27
;P
1340 PRINT AT R,AC;" ";AT 6,AC;"
";
1350 IF P=40 OR P=30 OR P=20 OR
P=10 THEN LET R=R+1
1360 PRINT AT R,AC;"*";AT 9,26;C
$
1370 IF P=1 THEN GOTO 1670
1380 GOTO 150
1390 LET P=P-1
1400 IF P>=10 THEN PRINT AT 13,2
7;P
1410 IF P<10 THEN PRINT AT 13,27
;P
1430 PRINT AT R,AC;" ";AT 1,AC;"
";
1440 IF P=40 OR P=30 OR P=20 OR
P=10 THEN LET R=R-1
1450 PRINT AT R,AC;"*";AT 9,26;C
$
1460 IF P=1 THEN GOTO 1670
1470 GOTO 150
1480 LET P=P-1
1490 IF P>=10 THEN PRINT AT 13,2
7;P
1500 IF P<10 THEN PRINT AT 13,27
;P
1520 PRINT AT O,R;" ";AT 0,30;"+"
";
1530 IF P=40 OR P=30 OR P=20 OR
P=10 THEN LET R=R-1
1540 PRINT AT O,R;"*";AT 9,26;C$
1550 IF P=1 THEN GOTO 1670
1560 GOTO 150
1570 LET P=P-1
1580 IF P>=10 THEN PRINT AT 13,2
7;P
1590 IF P<10 THEN PRINT AT 13,27
;P
1610 PRINT AT O,R;" ";AT 0,25;"+"
";
1620 IF P=40 OR P=30 OR P=20 OR
P=10 THEN LET R=R-1
1630 PRINT AT O,R;"*";AT 9,26;C$
1640 IF P=1 THEN GOTO 1670
1650 GOTO 150
1670 IF O=1 OR O=2 THEN PRINT AT
R,AC;"
";
1675 IF O=3 OR O=4 THEN PRINT AT
O,R;"
";
1680 LET T=INT (RND*20)+1
1690 LET S=INT (RND*9)+1
1695 PRINT AT S,T;" "
1697 PRINT AT 11,27;" "
1700 LET U=INT (RND*2)+1
1710 IF U=1 THEN LET T=T+3
1720 IF U=2 THEN LET T=T-3
1730 IF T>=0 THEN LET T=1
1740 IF T>=22 THEN LET T=21
1750 PRINT AT S,T;B$
1760 IF T=11 THEN PRINT AT 11,27
;" "
1770 IF T=9 THEN PRINT AT 11,27;
;" "
1780 IF T=10 THEN PRINT AT 11,27
;" "
1790 IF T=12 THEN PRINT AT 11,27
;" "
1800 IF T=13 THEN PRINT AT 11,27
;" "
1810 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 170
1820 FOR N=0 TO 10
1830 NEXT N
1835 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 170
1840 GOTO 1695
1850 IF E<-1 THEN GOTO 1695
1860 FOR N=1 TO 10
1870 PRINT AT N,11;" "
1875 IF N<5 THEN GOTO 1890
1880 IF N=5 AND T=11 OR T=9 OR T
=10 OR T=12 OR T=13 THEN GOTO 19

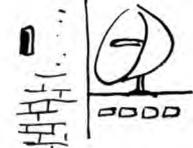
```

```

30
1890 PRINT AT N,10;" "
1900 NEXT N
1910 GOTO 1695
1930 FOR N=1 TO 6
1932 PRINT AT N,25;" "
1933 NEXT N
1934 PRINT AT 9,25;" ";AT 5
;T-1;" ";AT N,11;" "
1935 LET W=W+1
1940 LET AB=0
1951 IF U=3 THEN GOTO 2060
1953 IF W=5 THEN GOTO 2000
1954 IF AB=5 THEN GOTO 150
1955 LET U=3
1966 LET V=INT (RND*6)+1
1970 IF U=3 THEN GOTO 2000
1980 IF U=1 OR U=2 OR U=4 OR U=5
OR U=6 THEN GOTO 150
2000 LET X=INT (RND*6)+25
2002 FOR M=0 TO 5
2005 PRINT AT 1,25;"PISTE"
2010 FOR N=0 TO 10
2020 NEXT N
2030 PRINT AT 1,25;" ";AT 6,
X;" "
2040 NEXT M
2050 LET AD=50
2050 LET AD=AD-1
2052 IF F>1050 OR D=-1 THEN GOT
O 3440
2055 IF D=-1 THEN LET AD=AD-1
2057 IF AD>=10 THEN PRINT AT 13,
27;ABS AD
2060 IF AD<10 THEN PRINT AT 13,2
7;ABS AD
2090 IF X<27 THEN PRINT AT 21,2
;"HAUVAISE APPROCHE"
2100 FOR N=0 TO 15
2110 NEXT N
2120 PRINT AT 21,2;" "
2130 IF AD=0 THEN GOTO 2250
2140 IF AD=1 THEN GOTO 2250
2150 IF AD=2 THEN GOTO 2250
2160 IF AD=3 THEN GOTO 2250
2170 IF AD=4 THEN GOTO 2250
2180 IF AD=5 THEN GOTO 2250
2190 IF AD=6 THEN GOTO 2250
2200 IF AD=7 THEN GOTO 2250
2210 IF AD=8 THEN GOTO 2250
2220 IF AD=9 THEN GOTO 2240
2230 IF AD=10 THEN GOTO 2130
2240 IF AD=11 THEN GOTO 150
2250 PRINT AT 11,11;" "
2250 IF F>3000 THEN PRINT AT 21,
27;"TROP HAUT"
2260 GOTO 2600
2270 PRINT AT 11,11;" "
2280 GOTO 2600
2290 PRINT AT 11,11;" "
2300 IF F>3000 THEN PRINT AT 21,
27;"TROP HAUT"
2310 GOTO 2600
2320 PRINT AT 12,11;" ";AT 13,11
;" "
2340 IF F>2500 THEN PRINT AT 21,
27;"TROP HAUT"
2350 GOTO 2600
2360 PRINT AT 11,10;" ";AT 12,10
;" ";AT 13,10;" ";AT 11,12;" ";A
T 12,12;" ";AT 13,12;" "
2380 GOTO 2600
2390 PRINT AT 11,10;" ";AT 12,
19;" ";AT 13,9;" "
2400 IF F>1000 THEN PRINT AT 21,
27;"TROP HAUT"
2410 GOTO 2600
2420 PRINT AT 11,8;" ";AT 11,13
;" ";AT 12,8;" ";AT 12,13;" "
;AT 13,7;" ";AT 13,13;" "
;AT 14,6;" ";AT 15,5;" "
2440 GOTO 2600
2450 IF F>500 THEN PRINT AT 21,2
7;"TROP HAUT"
2455 IF F>500 THEN LET AD=AD-1
2460 IF F>500 THEN GOTO 2600
2470 PRINT AT 13,8;" ";AT 15,22;"
";AT 17,2;" ";AT 16,18;" "
;AT 16,2;" ";AT 16,18;" "
;AT 15,3;" ";AT 15,18;" "
;AT 14,4;" ";AT 14,17;" ";AT 13,
5;" ";AT 13,15;" ";AT 12,5;"
";AT 12,15;" ";AT 11,7;" "

```

ZX 81



SERVEUR HEBDOGICIEL 3615 + HG PUIS ENVOI

```

;AT 11,14;" ";AT 10,8;" "
;AT 9,9;" ";AT 8,10;" "
2480 IF F>100 THEN PRINT AT 21,2
;"TROP HAUT"
2490 GOTO 2600
2500 PRINT AT 15,2;" ";AT 15,22;"
";AT 13,3;" ";AT 13,20;" ";AT 12,4;"
";AT 12,19;" ";AT 11,4;" "
;AT 11,18;" ";AT 10,5;" "
;AT 10,17;" ";AT 9,5;" "
;AT 8,6;" ";AT 8,15;" "
;AT 7,6;" ";AT 5,7;" "
;AT 4,8;" ";AT 3,8;" "
;AT 2,9;" ";AT 2,9;" "
2510 IF F>50 THEN PRINT AT 21,2;
;"TROP HAUT"
2520 GOTO 2600
2530 PRINT AT 20,1;" "
;AT 19,1;" "
;AT 18,1;" "
;AT 17,1;" "
;AT 16,1;" "
;AT 15,23;" "
;AT 15,1;" "
;AT 15,22;" "
;AT 14,1;" "
;AT 14,22;" "
;AT 13,2;" "
;AT 13,21;" "
;AT 12,2;" "
;AT 12,21;" "
;AT 11,2;" "
;AT 11,19;" "
;AT 10,2;" "
;AT 9,3;" "
;AT 9,19;" "
;AT 8,3;" "
;AT 8,19;" "
;AT 7,3;" "
;AT 7,18;" "
;AT 6,4;" "
;AT 6,18;" "
;AT 5,4;" "
;AT 5,17;" "
;AT 4,4;" "
;AT 4,17;" "
;AT 3,4;" "
;AT 3,16;" "
;AT 2,4;" "
;AT 2,16;" "
2535 PRINT AT 10,19;" "
;AT 11,19;" "
2540 IF F>10 THEN PRINT AT 21,2;
;"TROP HAUT"
2550 GOTO 2600
2560 FOR N=1 TO 20
2570 PRINT AT N,1;" "
2580 NEXT N
2590 GOTO 3260
2600 FOR N=0 TO 15
2610 NEXT N
2620 PRINT AT 21,1;" "
2630 GOTO 150
2640 PRINT AT 6,X;" "
2650 LET X=X-1
2660 LET G=G-50
2670 IF X=24 THEN LET X=25
2680 PRINT AT 6,X;" "
2690 GOTO 150
2700 LET G=G-50
2710 LET X=X+1
2720 IF X=31 THEN LET X=30
2730 PRINT AT 6,X;" "
2740 GOTO 150
2750 LET Y=Y+1
2760 IF Y=1 THEN GOTO 2830
2770 IF Y=2 THEN GOTO 2850
2780 IF Y=3 THEN GOTO 2880
2790 IF Y=4 THEN GOTO 2920
2800 IF Y=5 THEN GOTO 2940
2810 IF Y=6 THEN GOTO 2940
2820 IF Y=6 THEN GOTO 2940
2830 PRINT AT 10,1;" ";AT 10,23;
" "
2840 GOTO 2950
2850 PRINT AT 9,1;" ";AT 9,23;" "
;AT 8,1;" ";AT 8,23;" "
2870 GOTO 3000
2880 PRINT AT 7,1;" ";AT 7,23;" "
;AT 6,1;" ";AT 6,23;" "
2890 GOTO 3040

```

Suite page 30



Suite de la page 3

```

1B08- FF 8D 11 03 AD 12 03 49
1B10- FF 8D 12 03 AD 13 03 49
1B18- FF 8D 13 03 EA 20 1C 08
1B20- AD 35 03 8D 36 03 A5 1A
1B28- 8D 35 03 AD 37 03 8D 38
1B30- 03 A5 1B 8D 37 03 AD 30
1B38- 03 F0 06 CE 30 03 4C 1D
1B40- 1B A5 1A 85 EB A5 1B 85
1B48- EC AD 22 03 85 ED AD 23
1B50- 03 85 EE A9 20 85 4C A9
1B58- 00 85 4B AD 04 03 85 D6
1B60- 20 FF 09 A5 19 10 13 A9
1B68- 01 8D 3A 03 A5 1A 85 EB
1B70- A5 1B 85 EC 20 D9 08 4C
1B78- 17 1A A5 1A 85 EB A5 1B
1B80- 85 EC AD 24 03 85 ED AD
1B88- 25 03 85 EE A9 20 85 4C
1B90- A9 00 85 4B AD 04 03 85
1B98- D6 20 FF 09 A5 19 10 13
1BA0- A9 01 8D 3A 03 A5 1A 85
1BA8- EB A5 1B 85 EC 20 D9 08
1BB0- 4C 17 1A A6 1A 85 1B 89
1BB8- 9D 66 85 26 B9 5D 67 85
1BC0- 27 BC 59 64 BD 82 65 AA
1BC8- BD 49 64 85 1C B1 26 24
1BD0- 1C D0 0B AD 03 F0 03
1BD8- 4C 1D 1B 4C C9 1A 20 E4
1BE0- 1B 4C 17 1A AD 36 03 85

```

```

1BE8- EB AD 38 03 85 EC 20 A8
1BF0- 08 C6 EB 20 A8 08 C6 EC
1BF8- 20 A8 08 E6 EB 20 A8 08
1C00- E6 EB 20 A8 08 E6 EC 20
1C08- A8 08 E6 EC 20 A8 08 C6
1C10- EB 20 A8 08 C6 EB 20 A8
1C18- 08 E6 EB C6 EC 6D AD 61
1C20- C0 30 FB A9 00 85 1D A9
1C28- 11 85 1A A9 00 A2 1F 9D
1C30- 30 03 CA 10 FA A5 1A 85
1C38- 1B AD 61 C0 10 28 AD 20
1C40- 03 8D 36 03 AD 21 03 8D
1C48- 38 03 20 E4 1B A9 00 8D
1C50- 30 03 A9 11 85 1B A5 1A
1C58- C5 1B F0 09 30 04 20 05
1C60- 10 60 20 F5 1C 60 A9 30
1C68- 20 FC 16 20 36 1D 18 4A
1C70- 4A 38 E9 10 85 1A A6 10
1C78- D0 10 A5 1A C9 05 10 06
1C80- 20 D0 19 4C 66 1C A2 01
1C88- 86 1D A5 1A F0 23 30 21
1C90- C5 1B D0 03 4C 2B 1C 30
1C98- 06 20 05 1D 4C 2B 1C 20
1CA0- F5 1C AE 30 03 E8 A5 1B
1CA8- 9D 30 03 8E 30 03 4C 35
1CB0- 1C 20 D0 19 AD 20 03 8D
1CB8- 36 03 AD 21 03 8D 38 03
1CC0- 20 E4 1B AE 30 03 E8 A5
1CC8- 1B 9D 30 03 A9 00 E8 9D
1CD0- 30 03 8E 30 03 A9 30 20
1CD8- FC 16 20 36 1D 85 1E A9
1CE0- 11 85 1A A5 1B C9 11 F0
1CE8- 0B 30 06 20 F5 1C 4C F4
1CF0- 1C 20 05 1D 60 A5 1A 85
1CF8- 1C 20 15 1D E6 1C A5 1C

```

LISTING 4

```

2000- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
2008- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
2010- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
2018- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
2020- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
2028- 07 00 00 00 00 00 00 00
2030- 00 00 00 00 00 00 00 00
2038- 00 00 00 00 00 00 00 00
2040- 00 00 00 00 00 00 00 00
2048- 00 00 00 00 78 7F 7F 7F
2050- 07 00 00 00 00 00 00 00
2058- 00 00 00 00 00 00 00 00
2060- 00 00 00 00 00 00 00 00
2068- 00 00 00 00 00 00 00 00
2070- 00 00 00 00 78 60 60 60
2078- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
2080- 07 00 00 00 00 00 00 00
2088- 00 00 00 00 00 00 00 00
2090- 00 00 00 00 00 00 00 00
2098- 00 00 00 00 00 00 00 00
20A0- 00 00 00 00 38 00 00 70

```

```

2100- 00 00 00 00 00 00 00 00
2108- 00 00 00 00 00 00 00 00
2110- 00 00 00 00 00 00 00 00
2118- 00 00 00 00 00 00 00 00
2120- 00 00 00 00 38 00 00 70
2128- 07 00 00 00 00 00 00 00
2130- 00 00 00 00 00 00 00 00
2138- 00 00 00 00 00 00 00 00
2140- 00 00 00 00 00 00 00 00
2148- 00 00 00 00 78 60 60 60
2150- 07 00 00 00 00 00 00 00
2158- 00 00 00 00 00 00 00 00
2160- 00 00 00 00 00 00 00 00
2168- 00 00 00 00 00 00 00 00
2170- 00 00 00 00 38 00 00 60
2178- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
2180- 07 00 00 00 00 00 00 00
2188- 00 00 00 00 00 00 00 00
2190- 00 00 00 00 00 00 00 00
2198- 00 00 00 00 00 00 00 00
21A0- 00 00 00 00 78 7F 7F 7F
21A8- 07 00 00 00 00 00 00 00
21B0- 00 00 00 00 00 00 00 00
21B8- 00 00 00 00 00 00 00 00
21C0- 00 00 00 00 00 00 00 00
21C8- 00 00 00 00 78 60 00 60
21D0- 07 00 00 00 00 00 00 00
21D8- 00 00 00 00 00 00 00 00
21E0- 00 00 00 00 00 00 00 00
21E8- 00 00 00 00 00 00 00 00
21F0- 00 00 00 00 00 38 00 60
21F8- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
2200- 07 00 00 00 00 00 00 00
2208- 00 00 00 00 00 00 00 00
2210- 00 00 00 00 00 00 00 00
2218- 00 00 00 00 00 00 00 00
2220- 00 00 00 00 38 40 00 60
2228- 07 00 00 00 00 00 00 00
2230- 00 00 00 00 00 00 00 00
2238- 00 00 00 00 00 00 00 00
2240- 00 00 00 00 00 00 00 00
2248- 00 00 00 00 38 60 00 60
2250- 03 00 00 1F 00 00 00 00
2258- 00 00 00 00 00 00 00 00
2260- 00 00 00 00 00 00 00 00
2268- 00 00 00 00 00 00 00 78
2270- 01 00 00 00 00 00 00 60
2278- 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
2280- 07 00 00 00 00 00 00 00
2288- 00 00 00 00 00 00 00 00
2290- 00 00 00 00 00 00 00 00
2298- 00 00 00 00 00 00 00 00
22A0- 00 00 00 00 38 4E 00 60
22A8- 07 00 00 00 00 00 00 00
22B0- 00 00 00 00 00 00 00 00
22B8- 00 00 00 00 00 00 00 00
22C0- 00 00 00 00 00 00 00 00

```

A SUIVRE...

OLIVE & POPEYE

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

J.D DUMAS

**SERVEUR
HEBDOGICIEL**
3615 + HG
PUIS ENVOI



RENÉ CACTUS,
VOULEZ-VOUS
PRENDRE GISELE
CHENILLE POUR
EPOUSE?
OUI, MAIS
FAUDRAIT QU'ELLE
SE RASE TOUS
LES JOURS

ORIC

LE SOLEIL LUIT
POUR TOUT LE
MONDE, DE JOUR
UNIQUEMENT



SUITE DU N°164

```

9514 PLOT3+AT,20," b
- VOUS NE DEVEZ PAS"
9515 PLOT3+AT,21," b
TOUCHER A POPEYE,"
9516 PLOT3+AT,22," 9aa
aaaaaaaaaaaaaaaaaad"
9517 PLOT3+AT,24,"cad APPUYER SUR
UNE TOUCHE SVP cad"
9518 REPEAT:INK4:INK1:UNTIL PEEK<
#208><56
9520 CLS:PAPER0:INK6
9521 GOSUB 9200
9522 PLOT 14+AT,3,"- REGLES -"
9523 PLOT 14+AT,4,"- REGLES -"
9524 PLOT 3+AT,9," ACTEURS i
OLIVE kkkkkkkkkkkkkk"
9525 PLOT3+AT,10," caaaaaad b"
9526 PLOT3+AT,11," b
POPEYE wx"
9527 PLOT3+AT,12," b
yz"
9528 PLOT3+AT,13," b
LA NOURRITURE"
9529 PLOT3+AT,14," b
m BONBON"
9530 PLOT3+AT,15," b
n CERISE"
9531 PLOT3+AT,16," b
o POIRE"
9532 PLOT3+AT,17," b"
9533 PLOT3+AT,18," b
ET CETERA (ETC...)"
9534 PLOT3+AT,19," 9aa
aaaaaaaaaaaaaaaaaad"
9537 PLOT3+AT,24,"cad APPUYER SUR
UNE TOUCHE SVP cad"
9538 REPEAT:INK6:INK3:UNTIL PEEK<
#208><56
9540 CLS:PAPER0:INK3
9541 GOSUB 9200
9542 PLOT 14+AT,3,"- REGLES -"
9543 PLOT 14+AT,4,"- REGLES -"
9544 PLOT 3+AT,9," POUR SE i"
9545 PLOT3+AT,10," DEPLACER b"
9546 PLOT3+AT,11," caaaaaad b 0
N PEUT UTILISER"
9547 PLOT3+AT,12," b -
[CB] QUART DE TOUR"
9548 PLOT3+AT,13," b
A GAUCHE"
9549 PLOT3+AT,14," b
[CN] ' A DROITE':PLOT15+AT,15,"b"
9550 PLOT3+AT,16," b -
[CA] EN HAUT"
9551 PLOT3+AT,17," b
[CB] EN BAS"
9552 PLOT3+AT,18," b
[CA] A GAUCHE"
9553 PLOT3+AT,19," b
[CB] A DROITE':PLOT15+AT,20,"b"
9554 PLOT3+AT,21," b -
LE JOYSTICK"
9555 PLOT3+AT,22," 9aa
aaaaaaaaaaaaaaaaaad"
9557 PLOT3+AT,24,"cad APPUYER SUR
UNE TOUCHE SVP cad"
9558 REPEAT:INK2:INK3:UNTIL PEEK<
#208><56
9560 RUN 9100
9890 :
9891 +-----+
9892 |*****|
9893 |* INIT. SCORES|
9894 |*****|
9895 +-----+
9896 :
9900 FOR I=0 TO 40 STEP 5
9901 POKE #A400+I,ASC("J")
9902 POKE #A401+I,ASC("D")
9903 POKE #A402+I,ASC("D")
9904 DOKE #A403+I,10000-I*200
9905 NEXT
9906 RETURN
9970 :
9971 * AIE! AIE! LES DATAS *

```

```

9972 :
9974 'ON PEUT JOUER SANS TAPER
9976 'TOUS LES TABLEUX, POUR
9978 'CELA REPEREZ COMBIEN DE
9979 'TABLEUX VOUS AMEZ TAPE
9982 'ENTIERS, A LA LIGNE 6100
9983 'CHANGER TA=10 PAR TA=NBRE
9984 'DE TABLEUX TAPES
9985 :
9999 DATA 1,02,5,0,109
10000 DATA 2,7,17,6,2,23,33,6,2,7
,17,22,2,23,33,22
10001 DATA 4,6,6,5,18,6,4,22,6,5,
34,6,4,6,22,5,18,22,4,22,2,5,34,2
2
10002 DATA 2,7,17,10,2,23,33,10,2
,7,17,18,2,23,33,18
10004 DATA 3,6,11,11,3,18,11,11,3
,22,11,11,3,34,11,11,3,6,17,17,3,1
8,17,17
10005 DATA 3,22,17,17,3,34,17,17
10006 DATA 6,6,10,6,22,10,7,18,10
,7,34,10,8,6,18,8,22,18,9,18,18,9,
34,18
10007 DATA 11,6,12,11,18,12,11,22
,12,11,34,12,10,6,16,10,18,16,10,2
2,16,10,34
10009 DATA 16,4,10,14,4,26,14,5,1
4,14,5,30,14,2,11,13,14,2,27,29,14
4
10010 DATA 12,5,4,12,5,24,12,35,4
,12,35,24
10011 DATA 12,12,16,12,28,16,12,2
8,12,12,12,12
10012 DATA 12,12,8,12,12,20,12,28
,8,12,28,20,12,18,14
10013 DATA 12,22,14,1,20,14
10015 :
10016 * DEVINEZ ! *
10017 :
10019 DATA 5,2,1,0,110
10020 DATA 6,6,6,6,10,10,7,34,6,7
,30,10,8,6,22,8,10,18,9,34,22,9,30
,18
10021 DATA 11,6,12,11,10,12,11,30
,12,11,34,12,10,6,16,10,18,16,10,3
0,16,10
10022 DATA 34,16
10023 DATA 5,18,6,5,18,10,5,26,14
,5,18,18,5,18,22,4,22,6,4,22,10,4,
14,14,4
10024 DATA 22,18,4,22,22
10025 DATA 2,7,17,6,2,23,33,6,2,1
1,17,10,2,23,29,10,2,15,25,14,2,11
,17,18
10026 DATA 2,23,29,18,2,7,17,22,2
,23,33,22
10027 DATA 3,6,7,11,3,34,7,11,3,6
,17,21,3,34,17,21,3,10,11,11,3,30,
11,11
10028 DATA 3,10,17,17,3,30,17,17
10029 DATA 12,5,4,12,35,4,12,10,1
4,12,20,08,12,30,14
10030 DATA 12,20,20,12,5,24,12
,35,24
10031 DATA 12,20,12,12,20,16,12,1
2,8,12,28,8,12,12,20,12,28,20
10032 DATA 1,12,12
10038 :
10039 :
10040 DATA 7,2,3,0,111
10041 DATA 4,6,06,2,7,10,06,5,11,
06,4,15,06,2,16,24,06,5,25,06,4,29
,06
10042 DATA 2,30,33,06,5,34,06
10043 DATA 4,6,14,2,7,10,14,5,11,
14,4,15,14,2,16,24,14,5,25,14,4,29
,14
10044 DATA 2,30,33,14,5,34,14
10045 DATA 4,6,22,2,7,10,22,5,11,
22,4,15,22,2,16,24,22,5,25,22,4,29
,22
10046 DATA 2,30,33,22,5,34,22
10047 DATA 4,6,10,5,7,10,4,11,10,
2,12,17,10,5,18,10,4,22,10,2,23,28
,10,5,29,10
10048 DATA 4,33,10,5,34,10
10049 DATA 4,6,18,5,7,18,4,11,18,2

```

```

,12,17,18,5,18,18,4,22,18,2,23,28,
18,5,29,18
10050 DATA 4,33,18,5,34,18
10052 DATA 12,5,4,12,35,4,12,13,8
12,27,8,12,9,12,12,20,12,12,31,12
10053 DATA 12,9,16,12,20,16,12,31
,16,12,13,20,12,27,20,12,5,24,12,3
5,24
10055 DATA 1,4,12
10058 :
10059 :
10099 DATA 3,2,6,0,112
10100 DATA 12,6,4,12,18,4,12,22,4,
12,34,4,6,6,2,7,15,6,5
10102 DATA 16,6,10,20,6,4,24,6,2,2
5,33,6,7,34,6,3,6,7,9,3
10104 DATA 20,7,21,3,34,7,9,11,6,1
0,4,10,10,5,11,10,4,15,10,5
10106 DATA 10,4,24,10,5,25,10,4
,29,10,5,30,10,11,34,10,12,13,11
10108 DATA 12,27,11,12,6,12,12,34,
12,4,6,14,2,7,17,14,5,18,14,4
10110 DATA 22,14,2,23,33,14,5,34,1
4,12,6,16,12,34,16,10,6,18,4,10
10112 DATA 10,5,11,18,4,15,18,5,16
,18,4,24,18,5,25,18,4,29,18,5
10114 DATA 30,18,10,34,18,3,6,19,2
1,12,13,19,12,27,19,3,34,19,21,8
10116 DATA 2,2,7,15,22,5,16,22,
11,20,22,4,24,22,2,25,33,22,9
10118 DATA 34,22,12,6,24,12,18,24,
12,22,24,12,34,24
10129 DATA 1,10,4
10135 :
10136 :
10149 DATA 4,1,2,0,113
10150 DATA 12,6,4,12,18,4,12,22,4,
12,34,4,6,6,6,2,7,9,6,5
10152 DATA 10,6,4,14,6,2,15,17,6,7
,18,6,6,22,6,2,23,25,6,5
10154 DATA 26,6,4,30,6,2,31,33,6,7
,34,6,3,6,7,11,3,18,7,11
10156 DATA 3,22,7,11,3,34,7,11,4,1
0,10,2,11,13,10,5,14,10,4,26
10158 DATA 10,2,27,29,10,5,30,10,1
1,6,12,12,12,11,18,12,11,22,12,
10160 DATA 12,28,12,11,34,12,12,6,
14,4,10,14,2,11,13,14,5,14,14,12
10162 DATA 18,14,12,22,14,4,26,14,
2,27,29,14,5,30,14,12,34,14,10,6
10164 DATA 16,12,12,16,10,18,16,10
,22,16,12,28,16,10,34,16,3,6,17,21
10166 DATA 18,17,21,3,22,17,21,3
,34,17,21,4,10,18,2,11,13,18,5
10168 DATA 14,18,4,26,18,2,27,29,1
8,5,30,18,8,6,22,2,7,9,22,5
10170 DATA 10,22,4,14,22,2,15,17,2
2,9,18,22,8,22,2,23,25,22,5
10172 DATA 26,22,4,30,22,2,31,33,2
2,9,34,22,12,6,24,12,18,24,12,22
10174 DATA 24,12,34,24
10175 DATA 1,12,4
10176 :
10177 :
10199 DATA 2,1,3,0,114
10200 DATA 12,6,4,12,34,4,6,6,6,2,
7,17,6,5,18,6,4,22,6,2
10202 DATA 33,33,6,7,34,6,3,6,7,21
,3,34,7,21,12,10,8,12,20,8
10204 DATA 12,30,8,6,10,10,2,11,29
,10,7,30,10,3,10,11,11,3,30,11
10206 DATA 11,11,10,12,11,30,12,12
,10,14,4,14,14,5,15,14,4,19,14,2
10208 DATA 20,20,14,5,21,14,4,25,1
4,5,26,14,12,30,14,12,17,15,12,23
10210 DATA 15,10,10,16,10,30,16,3,
10,17,17,3,30,17,17,8,10,18,2,11
10212 DATA 29,18,9,30,18,12,10,20,
12,20,20,12,30,20,8,6,22,2,7,17
10214 DATA 22,5,18,22,4,22,22,2,23
,33,22,9,34,22,12,6,24,12,13,24
10216 DATA 12,27,24,12,34,24,12,13
,4,12,27,4
10218 DATA 1,8,4
10220 :
10221 :
10249 DATA 6,4,2,0,115
10250 DATA 12,6,4,12,13,4,12,27,4,
12,34,4,6,6,6,2,7,14,6,7

```

```

10252 DATA 15,6,4,19,6,2,20,20,6,5
,21,6,6,25,6,2,26,33,6,7
10254 DATA 34,6,3,6,7,7,3,15,7,7,3
,25,7,7,3,34,7,7,11,6
10256 DATA 8,12,9,8,11,15,8,12,20,
8,11,25,8,12,31,8,11,34,8,13
10258 DATA 10,9,13,29,9,12,6,10,12
,15,10,4,19,10,2,20,20,10,5,21
10260 DATA 10,12,25,10,12,34,10,10
,6,12,10,15,12,12,20,12,10,25,12,1
0
10262 DATA 34,12,8,6,13,2,7,8,13,7
,9,13,6,13,13,2,14,14,13,9
10264 DATA 15,13,8,25,13,2,26,26,1
3,7,27,13,6,31,13,2,32,33,13,9
10266 DATA 34,13,3,9,14,14,3,13,14
,14,4,19,14,2,20,20,14,5,21,14
10268 DATA 3,27,14,14,3,31,14,14,6
,6,15,2,7,8,15,9,15,8,13
10270 DATA 15,2,14,14,15,7,15,15,6
,25,15,2,26,26,15,9,27,15,8,31
10272 DATA 15,2,32,33,15,7,34,15,1
1,6,16,12,11,16,11,15,16,12,20,16
10274 DATA 11,25,16,12,29,16,11,34
,16,12,6,18,13,10,18,12,15,18,4,19
10276 DATA 18,2,20,20,18,5,21,18,1
2,25,18,13,29,18,12,34,18,10,6,20
10278 DATA 12,11,20,10,15,20,12,20
,20,10,25,20,12,29,20,10,34,20,3,6
10280 DATA 21,21,3,15,21,2,1,3,25,2
1,21,3,34,21,21,8,6,22,2,7,14
10282 DATA 2,9,15,22,4,19,22,2,20
,20,22,5,21,22,8,25,22,2,26,33
10284 DATA 2,9,34,22,12,6,24,12,1
3,24,12,27,24,12,34,24
10286 DATA 1,8,4
10287 :
10288 :
10299 DATA 4,0,5,6,116
10300 DATA 12,6,4,6,11,4,7,12,4,12
,16,4,12,24,4,6,28,4,7,29
10302 DATA 4,12,34,4,8,11,5,9,12,5
,8,28,5,9,29,5,6,6,6,7
10304 DATA 7,6,16,6,7,17,6,10,19
,6,10,21,6,6,23,6,7,24,6
10306 DATA 3,6,7,34,6,8,6,7,9,7
,7,12,11,7,8,16,7,9,17
10308 DATA 7,11,19,7,11,21,7,8,23,
7,9,24,7,12,29,7,33,7,9
10310 DATA 34,7,12,6,9,6,11,9,7,12
,9,12,20,9,6,28,9,7,29,9
10312 DATA 12,34,9,8,11,10,9,12,10
,8,28,10,9,29,10,6,6,11,7,7
10314 DATA 11,6,16,11,7,17,11,10,1
9,11,10,21,11,6,23,11,7,24,11,6
10316 DATA 33,11,7,34,11,8,6,12,9,
7,12,12,11,12,8,16,12,9,17,12
10318 DATA 11,19,12,11,21,12,8,23,
12,9,24,12,12,29,12,8,33,12,9,34
10320 DATA 12,6,14,6,11,14,7,12
,14,12,20,14,6,28,14,7,29,14,12
10322 DATA 34,14,8,11,15,9,12,15,1
3,16,15,13,23,15,8,28,15,9,29,15
10324 DATA 6,16,7,16,10,19,16,
10,21,16,6,33,16,7,34,16,8,6
10326 DATA 17,9,7,17,12,11,17,11,1
9,17,11,21,17,12,29,17,8,33,17,9
10328 DATA 34,17,6,6,19,2,7,33,19,
5,34,19,3,6,20,21,12,10,21,10
10330 DATA 14,21,12,18,21,10,22,21
,12,26,21,10,30,21,12,34,21,11,6,2
2
10332 DATA 11,14,22,11,22,22,11,30
,22,10,10,23,10,18,23,10,26,23,10,
34
10334 DATA 23,12,6,24,11,10,24,12,
14,24,11,18,24,12,22,24,11,26,24,1
2
10336 DATA 30,24,11,34,24
10338 DATA 1,8,4
10339 :
10340 :

```

Suite page 31

ZX 81

Suite de la page 29

```

2900 PRINT AT 5,1,"";AT 5,23,"
:AT 4,1,"";AT 4,23,"
2910 GOTO 3060
2920 PRINT AT 3,1,"";AT 3,23,"
:AT 2,1,"";AT 2,23,"
2930 GOTO 3120
2940 PRINT AT 1,1,"";AT 1,23,"
2950 GOTO 3160
2960 LET F=F-150
2970 IF F<250 THEN GOTO 150
2980 GOSUB 3200
2990 GOTO 2960
3000 LET F=F-150
3010 IF F<1000 THEN GOTO 150
3020 GOSUB 3200
3030 GOTO 3000
3040 LET F=F-150
3050 IF F<500 THEN GOTO 150
3060 GOSUB 3200

```

```

3070 GOTO 3040
3080 LET F=F-150
3090 IF F<50 THEN GOTO 150
3100 GOSUB 3200
3110 GOTO 3060
3120 LET F=F-1
3130 IF F<10 THEN GOTO 150
3140 GOSUB 3020
3150 GOTO 3120
3160 LET F=0
3170 IF F<=0 THEN GOTO 3260
3180 GOSUB 3200
3190 GOTO 3160
3200 IF F<=10000 THEN PRINT AT 2
0,25;F
3210 IF F<=1000 AND F<10000 THEN
PRINT AT 20,25;"F"
3220 IF F<=1000 AND F<100 THEN P
RINT AT 20,25;"F"
3230 IF F<100 AND F<=10 THEN PRI
NT AT 20,25;"F"
3240 IF F<10 THEN PRINT AT 20,25
"F"
3250 RETURN
3260 IF B<>-1 THEN GOTO 3520
3270 IF Z=1 THEN GOTO 3550
3280 FOR N=0 TO 1000
3290 LET G=G-4
3300 GOSUB 3600
3310 PRINT AT 9,11,"";AT 10,11;

```

```

" "
3320 IF G<3000 THEN LET AA=3
3330 IF G<3000 AND G<1000 THEN L
ET AA=5
3340 IF G<1000 THEN LET AA=10
3350 FOR N=0 TO AA
3360 NEXT N
3370 PRINT AT 9,11;"";AT 10,11;
" "
3380 LET H=H-J
3390 GOSUB 3670
3400 NEXT N
3410 IF G<=0 THEN GOSUB 3670
3420 PRINT AT 21,1;"BRAVO,MISSIO
N REUSSIT"
3425 FOR N=0 TO 40
3430 NEXT N
3440 CLS
3450 PRINT AT 12,7;"UNE AUTRE IG
NE"
3460 IF INKEY$="" THEN GOTO 3460
3465 IF INKEY$="N" THEN GOTO 346
5
3470 RUN
3480 CLS
3490 STOP
3520 PRINT AT 21,2;"TRAIN CENTRE"
3530 GOTO 3425
3550 PRINT AT 21,2;"TRAIN-8"

```

```

3560 GOTO 3425
3570 PRINT AT 21,2;"VOUS ALLEZ T
RAVER"
3580 GOTO 3425
3590 IF G<=10000 THEN PRINT AT 1
0,25;G
3610 IF G<=10000 AND G<1000 THEN
PRINT AT 18,25;"G"
3620 IF G<=1000 AND G<100 THEN P
RINT AT 18,25;"G"
3630 IF G<=100 AND G<10 THEN PRI
NT AT 18,25;"G"
3640 IF G<10 THEN PRINT AT 18,25
"G"
3650 RETURN
3670 IF H<=1000 THEN PRINT AT 16
0,25;"H"
3680 IF H<=1000 AND H<100 THEN P
RINT AT 16,25;"H"
3690 IF H<=100 AND H<10 THEN PRI
NT AT 16,25;"H"
3700 IF H<=10 THEN PRINT AT 16,2
5;"H"
3710 RETURN
4000 PRINT AT 22,7;" HS "
4010 RETURN
9000 SAVE "AIR8"
9010 GOTO 0

```

CIRCUS FOLIE

Gagnez le cœur du public par quelques clowneries à bascule...

Sylvain TIBERO

SERVEUR
HEBDOGICIEL

3615 + HG
PUIS ENVOI

SUITE DU N°164

```

3580 SOUND 1,716,20,15,15
3590 SOUND 1,758,30,15,15
3600 FOR t=1 TO 1000:NEXT
3610 FOR a=19 TO 8 STEP -1
3620 LOCATE xm2,a:PEN 3
3630 PRINT m$(1)+CHR$(8)+CHR$(11)+
CHR$(185)
3640 FOR t=1 TO 400:NEXT
3650 LOCATE xm2,a:PRINT m#+CHR$(8)+
CHR$(11)+" "
3660 NEXT
3670 LOCATE xm2,20:PRINT " "
3680 FOR t=1 TO 1000:NEXT:GOTO 405
0
3690 '
3700 ' *****
3710 ' PASSAGE DE 1->2 (BASCOULE)
3720 ' *****
3730 '
3740 P=2
3750 SOUND 1,1000,2,15,15,1,15
3760 LOCATE xb,yb:PRINT b#
3770 LOCATE xb+2,yb-1:PRINT m$(1)

3780 LOCATE xb,yb-1:PRINT m$(2)
3790 FOR a=1 TO 20:NEXT
3800 LOCATE xb,yb:PRINT b#(p)
3810 LOCATE xb,yb-1:PRINT m$(2)
3820 LOCATE xb+2,yb-2:PRINT " "
3830 xm2=xb:yb2=yb-1:sc=sc+50
3840 LOCATE #1,8,3:PRINT#1,Sc
3850 RETURN
3860 '
3870 ' *****
3880 ' *** MORT DE L'HOMME 1 ***
3890 ' *****
3900 '
3910 LOCATE xm1,yb1-1:PRINT m#
3920 LOCATE xm1,yb1:PEN 1:PRINT CH
R$(184)
3930 SOUND 1,956,20,15,15
3940 SOUND 1,716,20,15,15
3950 SOUND 1,758,30,15,15
3960 FOR a=1 TO 1000:NEXT
3970 FOR a=19 TO 8 STEP -1
3980 LOCATE xm1,a:PEN 3
3990 PRINT m$(1)+CHR$(8)+CHR$(11)+
CHR$(185)
4000 FOR t=1 TO 400:NEXT
4010 LOCATE xm1,a:PRINT m#+CHR$(8)+
CHR$(11)+" "
4020 NEXT
4030 LOCATE xm1,20:PRINT " "
4040 FOR t=1 TO 1000:NEXT
4050 IF vie=-1 THEN 5120 ELSE p=2:
GOTO 680
4060 '
4070 ' *****
4080 ' **** PRESENTATION ****
4090 ' *****
4100 '
4110 CLS:MODE 1
4120 BORDER 11
4130 INK 0,0:INK 1,6:INK 2,25:INK
3,2
4140 PAPER 0:C=1:B=0
4150 FOR A=100 TO 370
4160 DEG
4170 PLOT 320,200,C
4180 DRAW 320+300*COS(A),120+50*SI
N(A),C
4190 IF a>170 AND a<360 THEN DRAW
320+300*COS(A),60+50*SIN(A),C
4200 PLOT 320+300*COS(A),120+50*SI
N(A),3
4210 B=B+1:IF B=20 THEN B=0:C=C+1:
IF C=3 THEN C=1
4220 NEXT
4230 RESTORE 4240
4240 DATA A,M,S,T,R,A,D
4250 FOR A=1 TO 7:READ W$(A):NEXT
4260 LOCATE 14,2:PEN 2:PRINT "CI":
PEN 1:PRINT "RC":PEN 2:PRINT "US
":
4270 PEN 1:PRINT " FO":PEN 2:PRIN

```

```

T "L":PEN 1:PRINT "IE")
4280 PEN 3:LOCATE 6,7:PRINT "Par
TIBERO SYLVAIN (c) 1985"
4290 PLOT 318,200,3
4300 DRAW 318,250,3
4310 PLOT 320,250,0:C=2
4320 FOR a=1 TO 50:a#=#INKEY#:NEXT
4330 WHILE INKEY#=""
4340 PLOT 320,250,3
4350 FOR A=1 TO 7
4360 TAG
4370 PLOT 0,0,C=C+1:IF C=4 THE
N C=2
4380 MOVER 1,-1:PRINT W$(A):
4390 NEXT
4400 PLOT 320,250,3
4410 v=(RND#100)*3:FOR A=1 TO v:NE
XT
4420 FOR A=1 TO 7
4430 PLOT 0,0,0
4440 MOVER 1,-1:PRINT " "
4450 NEXT
4460 PLOT 320,250,3:C=3
4470 FOR A=1 TO 7
4480 PLOT 0,0,C=C+1:IF C=4 THE
N C=2
4490 MOVER 1,2:PRINT W$(A):
4500 NEXT
4510 PLOT 320,250,3
4520 v=(RND#100)*3:FOR A=1 TO v:NE
XT
4530 FOR A=1 TO 7
4540 PLOT 0,0,0
4550 MOVER 1,2:PRINT " "
4560 NEXT
4570 PLOT 320,250,3
4580 WEND
4590 FOR A=1 TO 7
4600 PLOT 0,0,C=C+1:IF C=4 THE
N C=2
4610 MOVER 1,2:PRINT W$(A):
4620 NEXT
4630 PLOT 0,0,3:TAG:MOVE 320-(22*1
6)/2,100:PRINT "VOULEZ-VOUS LES RE
GLES":
4640 A#=#INKEY#
4650 IF A#="0" OR A#="c" THEN 4680

4660 IF A#="N" OR A#="n" THEN RETU
RN
4670 GOTO 4640
4680 '
4690 ' *****
4700 ' ***** REGLE *****
4710 ' *****
4720 '
4730 TAGOFF
4740 CLS
4750 TAGOFF:INK 1,16:INK 2, 26:INK
3,2
4760 LOCATE 18,2:PEN 1:PRINT "REGL
E"
4770 PEN 2
4780 LOCATE 4,4:PRINT "Vous etes e
mploie dans le cirque ":FOR A=1 TO
500:NEXT
4790 PRINT:PRINT " AMSTRAD, de reno
mee mondiale, comme ":FOR A=1 TO
500:NEXT
4800 PRINT:PRINT " voltigeur...":
FOR A=1 TO 500:NEXT
4810 PRINT:PRINT " Le jeu consi
ste donc a faire ":FOR A=1 TO 500:
NEXT
4820 PRINT:PRINT " bouger la balan
ce avec le joystick ":FOR A=1 TO 5
00:NEXT
4830 PRINT:PRINT " ou les fleches
du curseur. Pour que ":FOR A=1 TO
500:NEXT
4840 PRINT:PRINT " les deux volti
geurs puissent rebondir ":FOR A=1
TO 500:NEXT
4850 PRINT:PRINT " et prendre tou
s les coeurs qui vous ":FOR A=1 TO
500:NEXT
4860 PRINT:PRINT " rapportent 100
Points chacun. ":FOR A=1 TO 500:N
EXT

```

```

4870 PRINT:PRINT:PRINT "
BONNE CHANCE!!":FOR A=1 T
O 500:NEXT
4880 PEN 3:PRINT:PRINT " APPL
YER SUR LA BARRE D'ESPACE."
4890 WHILE INKEY(47)<>0:WEND
4900 RETURN
4910 '
4920 ' *****
4930 ' ***** BONUS *****
4940 ' *****
4950 '
4960 PEN 3:IF yb1<10 THEN LOCATE x
m1,yb1:PRINT m$(1) ELSE LOCATE xm2
,yb2:PRINT m$(2)
4970 LOCATE 15,12:PEN 2:PRINT "-- E
CHUS --"
4980 FOR i=1 TO 20
4990 SOUND 1,100,5,15,10,1
5000 SC=SC+25
5010 PAPER #1,2:LOCATE #1,2,3:PEN
#1,0:PRINT#1,"SCORE:",SC:" "
5020 FOR T=1 TO 200:NEXT
5030 NEXT
5040 CO=0:P=2
5050 FOR a=5 TO 30
5060 xe(a)=1
5070 NEXT
5080 Pa=2:vit=0
5090 GOTO 680
5100 '
5110 ' *****
5120 ' ***** GAME OVER *****
5130 ' *****
5140 '
5150 Pa1=1
5160 LOCATE xb,yb:PRINT b#(p)
5170 LOCATE #1,22,3:PRINT #1,"VIE
":
5180 RESTORE 5190
5190 DATA G,A,M,E,-,0,V,E,R
5200 FOR a=1 TO 9
5210 READ cx#a(a)
5220 NEXT
5230 RESTORE 5240
5240 DATA 3,6,1,4,7,9,2,5,8
5250 FOR a=1 TO 9
5260 READ xc#a(a)
5270 NEXT
5280 FOR a=1 TO 9
5290 PEN 3:LOCATE 16+xc(a),12:PRIN
T cx#a(a)
5300 SOUND 1,10+10*a,10,15,15
5310 FOR tem=1 TO 100
5320 A#=#INKEY#
5330 NEXT tem,a
5340 PEN 2
5350 FOR a=1 TO 1000
5360 NEXT
5370 GOTO 5740
5380 END
5390 '
5400 ' *****
5410 ' ** COEUR ATTRAPE PAR 2 ***
5420 ' *****
5430 '
5440 co=co+1
5450 LOCATE xm2,5:PRINT " "
5460 xe(xm2)=0:sc=sc+100
5470 SOUND 1,140,10,15,15,1
5480 LOCATE #1,29,4:PRINT #1,CO
5490 LOCATE #1,8,3:PRINT#1,Sc
5500 IF co=21 THEN 4970
5510 LOCATE 3,5:PEN 2:PRINT CHR$(2
18)
5520 PEN 3
5530 RETURN
5540 '
5550 ' *****
5560 ' ** COEUR ATTRAPE PAR 1 ***
5570 ' *****
5580 '
5590 co=co+1
5600 LOCATE xm1,5:PRINT " "
5610 xe(xm1)=0:sc=sc+100
5620 SOUND 1,140,10,15,15,1
5630 LOCATE #1,29,4:PRINT #1,CO
5640 LOCATE #1,8,3:PRINT#1,Sc
5650 IF co=21 THEN 4970

```

```

5660 LOCATE 3,5:PEN 2:PRINT CHR$(2
18)
5670 PEN 3
5680 RETURN
5690 '
5700 ' *****
5710 ' *** 10 MEILLEURS SCORES **
5720 ' *****
5730 '
5740 CLS #2
5750 aa=11
5760 IF sc>HS(10) THEN 5770 ELSE 6
050
5770 LOCATE #2,4,10:PEN #2,2:PRINT
#2,"VOUS ETES DANS LES 10"
5780 LOCATE #2,7,12:PEN #2,"METL
LEURS SCORES."
5790 LOCATE #2,13,14:PEN #2,3:PRIN
T #2,"---"
5800 ec#="" :PO=13
5810 FOR A=1 TO 3
5820 FOR t=1 TO 100:a#=#INKEY#:NEXT
5830 CO=64
5840 FOR t=1 TO 100:NEXT
5850 IF INKEY(8)=0 OR INKEY(74)=0
THEN CO=CO-1:IF CO<=64 THEN CO=91
5860 IF INKEY(1)=0 OR INKEY(75)=0
THEN CO=CO+1:IF CO>=92 THEN CO=65
5870 LOCATE #2,PO,14:PEN #2,1:PRIN
T #2,CHR$(CO)
5880 IF (INKEY(9)=0 OR INKEY(76)=0
) AND CO<=64 THEN LOCATE #2,PO,14:
PEN #2,3:PRINT #2,CHR$(CO) :ec#(a)
=CHR$(co):PO=PO+1 :GOTO 5890 ELSE
5840
5890 NEXT a
5900 nom#ec#(1)+ec#(2)+ec#(3)
5910 a=1
5920 IF sc>hs(a) THEN aa=a:GOTO 59
50
5930 aa=a+1:IF a=11 THEN END
5940 GOTO 5920
5950 FOR b=9 TO a STEP -1
5960 hs(b+1)=hs(b)
5970 hs#(b+1)=hs#(b)
5980 NEXT
5990 hs(a)=sc:hs#(a)=nom#
6000 '
6010 ' *****
6020 ' ***** CLASSEMENT *****
6030 ' *****
6040 '
6050 CLS#2:C=2
6060 LOCATE 15,5:PEN 1:PRINT "CLAS
SEMENT"
6070 FOR a=1 TO 10
6080 LOCATE 13,7+a
6090 PEN c
6100 PRINT A
6110 IF a=aa THEN PAPER c:PEN 0
6120 LOCATE 17,7+a
6130 PRINT hs(a)
6140 PAPER 0:PEN c
6150 LOCATE 20,7+a
6160 PRINT hs(a)
6170 c=c+1:IF c=4 THEN c=2
6180 NEXT
6190 FOR a=1 TO 100:a#=#INKEY#:NEXT
6200 FOR A=1 TO 1000 STEP 0,25
6210 a#=#INKEY#
6220 IF a#<>" " THEN a=1001
6225 NEXT
6230 CLS #2
6240 LOCATE 12,12:PEN 1:PRINT "UNE
AUTRE PARTIE ?"
6250 aa=11
6260 FOR A=1 TO 1000
6270 A#=#INKEY#
6280 IF A#="0" OR A#="c" THEN 300
6290 IF A#="N" OR A#="n" THEN CLS
END
6300 NEXT
6310 GOTO 6050
6320 END

```

AMSTRAD



ON NE FAIT PAS
D'OMELETTES AU
PLAT EN CASSANT
DES ŒUFS DURS



ORIC

Suite de la page 30

```

10349 DATA 2,0,5,4,117
10350 DATA12,6,4,10,11,4,12,16,4,
12,25,4,10,29,4,12,35,4,13,6
10352 DATA5,3,11,5,5,13,15,5,13,2
4,5,3,29,5,5,13,33,5,11,11
10354 DATA6,10,20,6,11,29,6,3,20,
7,8,12,11,8,12,29,8,11,20,9

```

```

10356 DATA4,6,10,2,7,15,10,7,16,1
0,6,24,10,2,25,33,10,5,34,10
10358 DATA3,16,11,17,12,20,11,3,2
4,11,17,12,12,12,12,28,12,10,20,13
10360 DATA4,6,14,5,7,14,4,11,14,5
,12,14,3,20,14,14,4,28,14,5
10362 DATA29,14,4,33,14,5,34,14,1
2,9,15,11,20,15,12,31,15,12,20,17
10364 DATA4,6,18,2,7,15,18,9,16,1
8,8,24,18,2,25,33,18,5,34,18
10366 DATA10,20,19,12,11,20,3,20,
20,21,12,29,20,13,6,22,10,11,22,13
10368 DATA15,22,11,20,22,13,24,22
,10,29,22,13,33,22,3,11,23,23,3,29
10370 DATA23,23,12,6,24,11,11,24,
12,16,24,12,25,24,11,29,24,12,34,2
4

```

```

10372 DATA 1,8,4
10373 '
10399 DATA 7,2,6,5,118
10400 DATA12,6,4,12,34,4,4,6,6,5,
7,6,10,11,6,4,15,6,5,16
10402 DATA6,10,20,6,4,24,6,5,25,6
,10,29,6,4,33,6,5,34,6,3
10404 DATA11,7,9,3,20,7,7,3,29,7,
9,12,8,8,13,15,8,11,20,8
10406 DATA13,24,8,12,32,8,4,6,10,
2,7,10,10,9,11,10,12,14,10,12
10408 DATA20,10,12,26,10,8,29,10,
2,30,33,10,5,34,10,12,8,12,4,12
10410 DATA12,2,13,17,12,5,18,12,4
,22,12,2,23,27,12,5,28,12,12,32
10412 DATA12,4,6,14,2,7,7,14,5,8,
14,12,15,14,12,25,14,4,32,14

```

```

10414 DATA2,33,33,14,5,34,14,12,8
,16,4,12,16,2,13,17,16,5,18,16
10416 DATA4,22,16,2,23,27,16,5,28
,16,13,32,16,4,6,18,2,7,10,18
10418 DATA7,11,18,12,20,18,6,29,1
8,2,3,11,18,5,11,18,3,11,19,21
0420 DATA13,15,19,13,24,19,3,29,
9,2,12,27,10,20,20,12,32,20,3
0422 DATA21,21,4,6,22,5,7,22,
11,22,22,5,16,22,11,20
0424 DATA4,24,22,5,25,22,11,2
3,4,33,22,5,34,22,12,13,23,12
10426 DATA18,23,12,23,12,27,23
,12,6,24,12,34,24
10428 DATA 1,8,4

```

Mise à l'épreuve amusante de votre perspicacité, par la logique implacable du programme de Cédric BONHOMMEAU.



SPECIAL LOGIQUE

Mode d'emploi :
toutes les indications nécessaires sont incluses. Ce programme étant facilement compréhensible, il ne tient qu'à vous de changer la nature des tests proposés.

**THOMSON
T07,
T07 70,MO5**

SUITE DU N° 164

```

3320 GOSUB9930
3330 LOCATE5,3:PRINT"QUEL NOMBRE POURSUI
T LA SERIE ?"
3340 GOSUB11650:GOSUB11780
3350 LOCATE2,8:PRINT"2 - 3 - 6 - 9 - 36
- 41 - 246 - ..."
3360 A=60:GOSUB11915
3370 IFA#="253"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
3380 PRINT" 253 : Les"
3390 LOCATE9,19:PRINT"nombres 1 2 3 4 5
6 7 : LOCATE9,20:PRINT"sont alternativeme
nt" : LOCATE9,21:PRINT"ajoutées et multipli
ées" : LOCATE9,22:PRINT"2+1=3 3*2=6 6+3=9 e
tc"
3430 GOSUB10400:GOSUB10850
3450 /* TEST 2 *
3460 GOSUB10456
3470 FORJ=0T030:FORI=7T00STEP-2:BEEP:LOC
ATE20,19:COLORI:PRINT"2" :NEXTI,J
3480 GOSUB10810
3490 /* QUESTIONS TEST N. 2 *
3500 CLS:PRINTCHR$(27)+CHR$(129)
3510 PTX=0:JX=0:LOCATE0,0,0:COLOR0,7:PRI
NT"1) Tps 90 sec"
3520 GOSUB9930
3530 LOCATE9,3:PRINT"QUEL MOT MANQUE T-I
L ?"
3540 GOSUB11650:GOSUB11780
3550 ATTRB,0:LOCATE2,6:PRINT"Si OXFORD +
MONTOR + HUMBLE = PENSIF"
3560 LOCATE2,7:PRINT"et ESPION + TALETH
+ MADRID = FOUINE"
3570 LOCATE2,8:PRINT" LARDON + TANNER
+ REBOND = ?"
3580 A=90:GOSUB11915
3590 IFA#="MOUSSE"THENGOSUB10360ELSEGOS
UB10370
3600 PRINT" MOUSSE:"
3610 LOCATE10,19:PRINT"lettre suivante d
ans" : LOCATE11,20:PRINT"l'alphabet, de la
" : LOCATE9,21:PRINT"première et dernière"
: LOCATE9,22:PRINT"lettre de chaque mot."
3650 GOSUB10400
3660 COLOR0,6:PRINT"2) Tps 60 sec"
3670 GOSUB9930
3680 ATTRB,0:LOCATE2,2:PRINT"QUELLES SER
IES DE LETTRES MANQUENT ?" : LOCATE5,3:COL
OR4:PRINT"(Pour la réponse, inscrire les 9
"
3685 LOCATE10,4:PRINT"lettres à la suite
..."
3690 GOSUB11650:GOSUB11780
3700 ATTRB,0:LOCATE2,6:PRINT"ERF U
KS"SPC(10)"BLO
3710 LOCATE2,7:PRINT"GUN est à NFR"SPC(2
)"ce que"SPC(2)"FGP est à ..."
3720 LOCATE2,8:PRINT"PKS EGP"SPC(1
0)"ITV
3760 A=60:GOSUB11915
3770 IFA#="GTVPOLBFI"THENGOSUB10360ELSE
GOSUB10370
3780 PRINT"GTV POL BFI"
3790 LOCATE10,19:PRINT"Le premier carré
est" : LOCATE11,20:PRINT"recrit en suivant
" : LOCATE12,21:PRINT"le meme trajet."
3820 GOSUB10400
3830 COLOR0,5:PRINT"3) Tps 45 sec"
3840 GOSUB9930
3850 LOCATE1,3:PRINT"QUELLE LIGNE CACHE
LE NOM D'UNE FLEUR?"
3860 GOSUB11650:GOSUB11780
3870 LOCATE2,8:PRINT"A- NAGREUMI B- OCTO
ANDE C- REPUIVNE"
3900 A=45:GOSUB11915
3910 IFA#="A"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
3920 PRINT" LIGNE A"
3930 LOCATE12,20:PRINT"La fleur est le" :
LOCATE15,21:PRINT"GERANIUM."
3950 GOSUB10400
3960 COLOR0,4:PRINT"4) Tps 60 sec"
3970 GOSUB9930
3980 ATTRB,0:LOCATE1,2:PRINT"EN DONNANT
UN AUTRE ORDRE AUX LETTRES"
3990 LOCATE4,3:PRINT"VOUS TROUVEREZ LA P
REFECTURE DU"
4000 LOCATE8,4:PRINT"DEPARTEMENT DE LA S
OMME."
4010 GOSUB11650:GOSUB11780
4020 LOCATE14,8:PRINT"E S I A M N"
4030 A=60:GOSUB11915
4040 IFA#="AMIENS"THENGOSUB10360ELSEGOSU
B10370
4050 PRINT" AMIENS."
4060 GOSUB10400
4070 COLOR0,3:PRINT"5) Tps 30 sec"
4080 GOSUB9930
4090 LOCATE1,3:PRINT"QUELLE LIGNE CACHE
LE NOM D'UN ARBRE ?"
4100 GOSUB11650:GOSUB11780
4110 ATTRB,0:LOCATE5,6:PRINT"A - ETLHPE
"SPC(6)"B - OHMEG"
4120 LOCATE5,7:PRINT"C - OBIET"SPC(8)"D
- LIUEPPE"

```

```

4130 LOCATE5,8:PRINT"E - NACDEAS"SPC(6)"
F - IDNECER"
4140 A=30:GOSUB11915
4150 IFA#="D"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
4160 PRINT" LIGNE D"
4170 LOCATE12,20:PRINT"L'arbre est le" :L
OCATE15,21:PRINT"peuplier."
4190 GOSUB10400
4200 COLOR0,2:PRINT"6) Tps 60 sec"
4210 GOSUB9930
4220 ATTRB,0:LOCATE3,2:PRINT"JE DESAVOUE
ME PAS AFFIRMER QUE JE" : LOCATE1,3:PRINT
"PRETENDS ME PAS AVANCER QUE JE LE HAIS"
4230 GOSUB11650:GOSUB11780
4240 ATTRB,0:LOCATE7,6:PRINT"QUELLE PHRA
SE SE RAPPROCHE"
4250 LOCATE7,7:PRINT"LE PLUS DE LA PRECE
DENTE."
4260 LOCATE2,8:PRINT"A- JE LE HAIS"SPC(3
)"B- JE ME LE HAIS PAS"
4270 A=60:GOSUB11915
4280 IFA#="B"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
4290 PRINT" LA PHRASE B"
4300 LOCATE10,19:PRINT"Je desavoue ne pa
s" : LOCATE11,20:PRINT"affirmer = il se" :L
OCATE10,21:PRINT"peut que j'affirme"
4330 GOSUB10400
4340 COLOR0,1:PRINT"7) Tps 60 sec"
4350 GOSUB9930
4360 LOCATE9,3:PRINT"QUELLE LETTRE MANQU
E ?"
4370 GOSUB11650:GOSUB11780
4380 LOCATE15,8:PRINT"2 D H . T"
4390 A=60:GOSUB11915
4400 IFA#="N"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
4410 PRINT" M"
4420 LOCATE10,19:PRINT"Ce sont les lettr
es" : LOCATE13,20:PRINT"precedent les" :LOC
ATE9,21:PRINT"voyllées dans l'ordre" :LOC
ATE13,22:PRINT"alphabetique."
4460 GOSUB10400
4470 COLOR0,7:PRINT"8) Tps 60 sec"
4480 GOSUB9930
4490 LOCATE10,3:PRINT"QUEL NOMBRE MANQUE
?"
4500 GOSUB11650:GOSUB11780
4510 LOCATE10,8:PRINT"E 4 C 2 H 7 A . G
6"
4520 A=60:GOSUB11915
4530 IFA#="0"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
4540 PRINT" 0"
4550 LOCATE9,19:PRINT"Chaque nombre est
le" : LOCATE9,20:PRINT"rang alphabetique d
e" : LOCATE13,21:PRINT"la lettre qui" :LOCA
TE11,22:PRINT"precede moins 1."
4590 GOSUB10400
4600 COLOR0,6:PRINT"9) Tps 60 sec"
4610 GOSUB9930
4620 LOCATE1,3:PRINT"CES NOMBRES VONT PA
R COUPLES. 250 AVEC ?"
4640 GOSUB11650:GOSUB11780
4650 LOCATE10,8:PRINT"200 0 500 4 5 125
2"
4650 A=60:GOSUB11915
4660 IFA#="4"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
4670 PRINT" 4"
4680 LOCATE9,20:PRINT"Chaque couple a po
ur" : LOCATE13,21:PRINT"produit 1000."
4700 GOSUB10400
4710 COLOR0,5:PRINT"10) Tps 60 sec"
4720 GOSUB9930
4730 ATTRB,0:LOCATE1,2:PRINT"QUELLE LIGN
E CACHE LE NOM D'UN FRUIT, " : LOCATE1,3:PR
INT"DOMT L'ORDRE DES LETTRES A ETE CHANG
E?"
4735 GOSUB11650:GOSUB11780
4740 ATTRB,0:LOCATE8,7:PRINT"A - EGNUM"
SPC(4)"B - PONLES"
4750 LOCATE8,8:PRINT"C - SLEIOT"SPC(4)"D
- URMETV"
4760 A=60:GOSUB11915
4770 IFA#="A"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
4780 PRINT" A : MANGUE"
4790 GOSUB10400:GOSUB10850
4810 /* TEST 3 *
4820 GOSUB10456
4830 FORJ=0T02:FORI=7T00STEP-3:PLAY"04L
A" : LOCATE20,19:COLORI:PRINT"3" :NEXTI,J
4840 GOSUB10810
4850 /* QUESTION TEST N. 3 *
4860 CLS:PRINTCHR$(27)+CHR$(128)
4870 PTX=0:JX=0:LOCATE0,0,0:COLOR0,1:PRI
NT"1) Tps 60 sec"
4880 GOSUB9930
4890 LOCATE5,3:PRINT"TROUVEZ DEUX NOMS D
E POISSONS" : ATTRB,0:LOCATE1,4:PRINT"LES
DEUX MOTS A LA SUITE SANS ESPACES."
4900 GOSUB11650:GOSUB11780
4910 LOCATE14,8:PRINT"TPUERRBACD"
4920 A=60:GOSUB11915
4930 IFA#="TURBOTCARPE"ORA#="CARPETURBOT
"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
4940 PRINT"TURBOT CARPE"
4950 GOSUB10400
4960 COLOR0,2:PRINT"2) Tps 60 sec"
4970 GOSUB9930
4980 LOCATE1,3:PRINT"QUEL NOMBRE CORRES
OND AU MOT INDIQUE?"

```

```

4990 GOSUB11650:GOSUB11780
5000 ATTRB,0:LOCATE10,6:PRINT"Si MATAMOR
E est à 44"
5010 LOCATE10,7:PRINT"ce que SCORE est à
32"
5015 LOCATE3,8:PRINT"a quel nombre corre
spond BRONZAGE."
5020 A=60:GOSUB11915
5030 IFA#="53"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
5040 PRINT" 53"
5050 LOCATE10,19:PRINT"Nombre de consomm
es" : LOCATE10,20:PRINT"suivi du nombre de
" : LOCATE15,21:PRINT"voyelles."
5080 GOSUB10400
5090 COLOR0,3:PRINT"3) Tps 60 sec"
5100 GOSUB9930
5110 LOCATE1,3:PRINT"QUEL NOMBRE PEUT RE
MPLACER CE SIGNE. >"
5120 GOSUB11650:GOSUB11780
5130 LOCATE8,8:PRINT"103 - 1205 - 1179 -
30"
5140 A=60:GOSUB11915
5150 IFA#="18"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
5160 PRINT" 18 : la somme"
5170 LOCATE9,19:PRINT"des deux nombres d
oit" : LOCATE10,20:PRINT"toujours donner l
e" : LOCATE9,21:PRINT"rang alphabetique de
" : LOCATE10,22:PRINT"la lettre du milieu."
5210 GOSUB10400
5220 COLOR0,4:PRINT"4) Tps 60 sec"
5230 GOSUB9930
5240 LOCATE2,3:PRINT"QUEL MOT PEUT POUR
SUIVRE LA SERIE ?"
5250 GOSUB11650:GOSUB11780
5260 ATTRB,0:LOCATE4,6:PRINT"FATIGUE END
ROIT DEYROIT CHARLOT"
5270 LOCATE3,8:PRINT"A - AMOUR B - BOIT
E - C - GARROT"
5280 A=60:GOSUB11915
5290 IFA#="B"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
5300 PRINT" B:BOITE. Les"
5310 LOCATE10,19:PRINT"mots commentent p
ar" : LOCATE13,20:PRINT"F-E-D-C et B"
5330 GOSUB10400
5340 COLOR0,5:PRINT"5) Tps 60 sec"
5350 GOSUB9930
5360 LOCATE7,3:PRINT"QUELLES LETTRES MAN
QUENT ?"
5370 GOSUB11650:GOSUB11780
5380 LOCATE4,8:PRINT"GIK est à ME ce que
PRT est à ..."
5390 A=60:GOSUB11915
5400 IFA#="VN"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
5410 PRINT" VN : Dans"
5420 LOCATE9,19:PRINT"l'ordre alphabetiq
ue" : LOCATE9,20:PRINT"v deux lettres apr
es" : LOCATE9,21:PRINT"t et N deux lettres
" : LOCATE15,22:PRINT"avant p."
5460 GOSUB10400
5470 COLOR0,6:PRINT"6) Tps 60 sec"
5480 GOSUB9930
5490 LOCATE2,3:PRINT"TROUVEZ LE NOM D'UN
PAYS D'EUROPE. ?"
5500 GOSUB11650:GOSUB11780
5510 ATTRB,0:LOCATE8,6:PRINT"A- IAGNIER"
SPC(5)"B- REIZA"
5520 LOCATE8,7:PRINT"C- CMOAR"SPC(7)"D-
ONVEGRE"
5530 LOCATE8,8:PRINT"D- BMAGEI"SPC(6)"E-
YKNAE"
5540 A=60:GOSUB11915
5550 IFA#="D"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
5560 PRINT" D : NORVEGE"
5570 LOCATE9,19:PRINT"Les autres sont de
s" : LOCATE12,20:PRINT"pays d'AFRIQUE."
5590 GOSUB10400
5600 COLOR0,7:PRINT"7) Tps 60 sec"
5610 GOSUB9930
5620 LOCATE9,3:PRINT"QUELLE LETTRE MANQU
E ?"
5630 GOSUB11650:GOSUB11780
5640 LOCATE14,8:PRINT"B . H K N O"
5650 A=60:GOSUB11915
5660 IFA#="E"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
5670 PRINT" E : La serie"
5680 LOCATE9,19:PRINT"suit l'ordre alpha
be" : LOCATE11,20:PRINT"tuit 1 de 3 en 3."
5700 GOSUB10400
5710 COLOR0,1:PRINT"8) Tps 60 sec"
5720 GOSUB9930
5730 LOCATE10,3:PRINT"QUEL NOMBRE MANQUE
?"
5740 GOSUB11650:GOSUB11780
5750 LOCATE13,8:PRINT"60 30 .. 14 12"
5760 A=60:GOSUB11915
5770 IFA#="28"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
5780 PRINT" 28"
5790 LOCATE9,19:PRINT"On a alternativeme
nt" : LOCATE10,20:PRINT"soustrait et divis
e" : LOCATE16,21:PRINT"par 2."
5820 GOSUB10400
5830 COLOR0,3:PRINT"9) Tps 60 sec"
5840 GOSUB9930
5850 ATTRB,0:LOCATE1,2:PRINT"PARMI LES C
INO MOTS, DEUX ONT UN SENS"
5860 LOCATE11,3:PRINT"PROCHE. LESQUELS ?

```

```

5865 LOCATE1,4:PRINT"(Les 2 mots à la su
ite sans espaces.)"
5870 GOSUB11650:GOSUB11780
5880 LOCATE3,8:PRINT"BEVUE REPONSE IMPAI
R QUESTION JEUX"
5890 A=60:GOSUB11915
5900 IFA#="BEVUEIMPAIR"ORA#="IMPAIRBEVUE
"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
5910 PRINT" BEVUE IMPAIR"
5920 GOSUB10400
5930 COLOR0,4:PRINT"10) Tps 60 sec"
5940 GOSUB9930
5950 LOCATE7,3:PRINT"QUELLES LETTRES MAN
QUENT ?"
5960 GOSUB11650:GOSUB11780
5970 LOCATE2,8:PRINT"DGJ est à MPS ce qu
e EHK est à ..."
5990 A=60:GOSUB11915
5990 IFA#="NQT"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
6000 PRINT" NQT:Le second"
6010 LOCATE10,19:PRINT"groupe poursuit u
ne" : LOCATE11,20:PRINT"serie de 3 en 3," :
LOCATE9,21:PRINT"commence par le ler."
6040 GOSUB10400:GOSUB10850
6060 /* TEST 4 *
6070 GOSUB10456
6080 FORJ=0T04:FORI=7T00STEP-2:PLAY"5RE
" : LOCATE20,19:COLORI:PRINT"4" :NEXTI,J
6090 GOSUB10810
6100 /* QUESTION TEST N. 4 *
6110 CLS:PRINTCHR$(27)+CHR$(129)
6120 PTX=0:JX=0:LOCATE0,0,0:COLOR0,7:PRI
NT"1) Tps 60 sec"
6130 GOSUB9930
6140 LOCATE1,3:PRINT"CES NOMBRES VONT PA
R COUPLES. 732 AVEC ?"
6150 GOSUB11650:GOSUB11780
6160 LOCATE8,8:PRINT"226 85 347 25 43 12
5 54"
6170 A=60:GOSUB11915
6180 IFA#="43"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
6190 PRINT" 43"
6200 LOCATE10,19:PRINT"Dans chaque coupl
e," : LOCATE9,20:PRINT"un nombre est le p
r" : LOCATE9,21:PRINT"duit des chiffres d
e" : LOCATE11,22:PRINT"l'autre, plus 1."
6240 GOSUB10400
6250 COLOR0,6:PRINT"2) Tps 60 sec"
6260 GOSUB9930
6270 LOCATE10,3:PRINT"QUEL NOMBRE MANQUE
?"
6280 GOSUB11650:GOSUB11780
6290 LOCATE5,8:PRINT". 10 11 21 31 41 14
01 16 512"
6300 A=60:GOSUB11915
6310 IFA#="0"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
6320 PRINT" 0 : La somme"
6330 LOCATE9,19:PRINT"des chiffres des n
bs" : LOCATE9,20:PRINT"consecutifs sont 1,
2," : LOCATE9,21:PRINT"3, etc. Avant, il n
e" : LOCATE10,22:PRINT"peut y avoir que 0."
6370 GOSUB10400
6380 COLOR0,5:PRINT"3) Tps 60 sec"
6390 GOSUB9930
6400 LOCATE9,3:PRINT"QUELLE LETTRE MANQU
E ?"
6410 GOSUB11650:GOSUB11780
6420 LOCATE14,8:PRINT"B V P J D ."
6430 A=60:GOSUB11915
6440 IFA#="X"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
6450 PRINT" X:L'alphabet"
6460 LOCATE9,19:PRINT"est parcouru de 6
en" : LOCATE9,20:PRINT"6, en considérant q
ue" : LOCATE15,21:PRINT"2 suit a."
6490 GOSUB10400
6500 COLOR0,4:PRINT"4) Tps 45 sec"
6510 GOSUB9930
6520 LOCATE4,3:PRINT"QUEL NOMBRE POURSUI
T LA SERIE ?"
6530 GOSUB11650:GOSUB11780
6540 LOCATE2,8:PRINT"ILLE 5 TREIZE 6 CI
NQUANTE 9 DEUX ?"
6550 A=45:GOSUB11915
6560 IFA#="4"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
6570 PRINT" 4 : Chaque"
6580 LOCATE10,19:PRINT"nombre est suivi
du" : LOCATE11,20:PRINT"nombre de lettres"
: LOCATE10,21:PRINT"servant à l'écriture."
6610 GOSUB10400
6620 COLOR0,3:PRINT"5) Tps 60 sec"
6630 GOSUB9930
6650 LOCATE1,3:PRINT"CES NOMBRES VONT PA
R COUPLES. 18 AVEC ?"
6660 GOSUB11650:GOSUB11780
6670 LOCATE7,8:PRINT"12 47 39 61 88 53 2
3 77 82"
6680 A=60:GOSUB11915
6690 IFA#="82"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10370
6700 PRINT" 82"
6710 LOCATE10,19:PRINT"Chaque nombre a s
on" : LOCATE11,20:PRINT"complement à 100."

```

A SUIVRE...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LANGAGE MACHINE SUR THOMSON

ABBÉ

Nous avons dernièrement lié connaissance avec le registre A (accumulateur) utilisé d'ordinaire pour les opérations logiques ou arithmétiques et nous avons, grâce à lui, fait nos premières armes en assembleur. Passons maintenant à son frère jumeau : le registre B, analogue à bien des égards (8 bits) au registre A.

Voilà un registre qui va nous être particulièrement utile. Par son intermédiaire en effet, nous allons avoir accès aux points d'entrée du moniteur système. Ah bon ! Et de quoi c'est-il qu'il s'agit ?

Voilà : une zone particulière de la ROM appelée 'moniteur', située de &HE800 à &HFFFF sur TO7-TO7/70 et de &HF000 à &HFFFF sur MO5, regroupe différentes routines système prêtes à l'emploi. Chacune d'elles a une fonction bien précise (exemple : la gestion de l'écran, la génération de la musique, la lecture du crayon optique, des manettes, etc.) et le système selon ses besoins, fait appel à leurs bons offices. Donc, nous aurions tort de nous en priver, d'autant qu'elles sont parfaitement accessibles par leur point d'entrée et ce, par l'inter-

médiaire de notre fameux registre B. Voyons cela : Prenons par exemple la routine PUTCS ayant son point d'entrée en &HE803 sur TO7-TO7/70 etc... et qui se charge d'afficher un caractère à l'écran : rien de plus simple, on charge B du code ASCII du caractère désiré et on effectue un JSR (Jump to SubRoutine, comparable au GOSUB du Basic) en &E803. L'équivalent sur MO5 s'obtient par SWI \$02. Le programme suivant nous affiche un "X" de code ASCII \$58. Les possesseurs de MO5 devront bien sûr, changer l'ORG (par \$7000 par exemple) et remplacer le JSR &E803 par un SWI \$02.

```

A000      ORG      #A000
A000 C6   58      LDB      #58
A002 8D   E803    JSR      >E803
A005 3F           SWI      #02
                END
    
```

ZIQUE

Autre exemple facile et amusant : la génération de la musique s'effectue par la routine NOTE\$ de point d'entrée &HE81E sur TO7-TO7/70 etc. Pour jouer une note, il suffit de placer dans le registre B une des valeurs suivantes (pour les 13 notes

couvrant une octave) puis d'effectuer un JSR en &E81E. L'équivalent sur MO5 s'obtient par SWI \$1E. Les notes sont donc :

NOTES	CODES TO7	CODES MO5
Silence	\$30	\$00
Do	\$31	\$01
Do #	\$32	\$02
Ré	\$33	\$03
Ré #	\$34	\$04
Mi	\$35	\$05
Fa	\$36	\$06
Fa #	\$37	\$07
Sol	\$38	\$08
Sol #	\$39	\$09
La	\$3A	\$0A
La #	\$3B	\$0B
Si	\$3C	\$0C
Ut	\$3D	\$0D

Le programme suivant nous interprète la note 'la' de code \$3A. Les possesseurs de MO5 devront effectuer les modifications qui s'imposent (indiquées ci-dessus)

```

A000      ORG      #A000
A000 C6   3A      LDB      #3A
A002 8D   E81E    JSR      >E81E
A005 3F           SWI      #1E
                END
    
```

Il est bien évident que dans ce cas, les paramètres tels que : le timbre, le tempo, l'octave de la note et sa durée sont pris en compte par défaut puisque non précisés. Comment les préciser ? Par l'emploi de registres situés comme par hasard dans la zone des 'registres du moniteur', laquelle est logée de &H6000 à &H60FF sur TO7-TO7/70 et de &H2000 à &H20FF sur MO5. Donc, la routine

LA REVOLUTION CONTINUE !
Les micros, ci-après nommés, ont déjà hérité d'un nombre de cours consécutifs 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
138 142 146 152 156 160 164
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
135 139 143 146 151 155 159 163
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
ATARI -- 163
SPECTRUM -- 112 116 120 124 127 132
136 140 144 146 153 157 161 164
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

NOTES sollicitée, ira s'enquérir du contenu des registres suivants avant de charmer nos oreilles délicates :

REGISTRES	TO7	MO5	VALEURS
TIMBRE (1 octet)	\$6035	\$203D	de \$00 à \$05
TEMPO (2 octets)	\$6031-\$6032	\$2039-\$203A	de \$01 à \$FF
OCTAVE (2 octets)	\$6036-\$6037	\$203E-\$203F	\$10, \$08, \$04, \$02, \$01
DUREE (2 octets)	\$6033-\$6034	\$203B-\$203C	de \$01 à \$60

Les registres TEMPO, OCTAVE et DUREE occupent deux octets, la valeur à placer devra occuper elle aussi 2 octets. Petite parenthèse : Toute valeur excédant \$FF (255) comporte une partie haute (poids fort) et une partie basse (poids faible), exemple : pour la valeur \$F03B, F0 est le poids fort et \$3B le poids faible. Pour \$3FF, \$03 est le poids fort et \$FF le poids faible, etc. Ainsi, pour 'poker' une valeur de 16 bits en mémoire, rien de plus simple : on place la partie haute à une adresse XXXX donnée (octet fort) et la partie basse à XXXX + 1 (octet faible). Revenons un instant sous Basic et pokons &HF03B en &HA000.

POKE &HA000, &HF0 :
POKE &HA001, &H3B

La lecture de la valeur 16 bits préalable-ment 'pokée' en &HA000 se fera par :

```

?HEX$(256 * PEEK(&HA000) + PEEK(&HA001))
    
```

On ferme la parenthèse et on retourne sous assembleur. Pourquoi un tel détour ? Pour vous faire comprendre que les paramètres musicaux à ranger dans TEMPO, OCTAVE et DUREE devront

être codés sur deux octets, exemple : pour placer \$08 (soit \$0008 sur 16 bits) dans OCTAVE, il faut mettre \$00 (poids

Il est évident que ce système est peu élégant si l'on désire élaborer une mélodie complète avec plein de notes. Nous avons encore quelques bricoles à apprendre avant d'y revenir.

AB C'EST D

Le résultat de la concaténation de A et de B nous vaut un superbe registre de 16 bits appelé D. Nous pourrions, grâce à lui, manipuler des valeurs de 16 bits ce qui est fort réjouissant. Pour terminer, amusons-nous à ses dépens et découvrons une nouvelle instruction : JMP (Jump ou saut, équivalent de GOTO Basic). Nous allons charger D avec une valeur 16 bits, en l'occurrence \$8001. Les valeurs respectives de A et de B seront donc \$80 et \$01. Ces valeurs seront à tour de rôle 'pokées' au milieu de la mémoire écran, puis mises à zéro. Le JMP nous permettra de boucler indéfiniment ce chef-d'œuvre de N.A.O (Nullité Assistée par Ordinateur) que seul un RESET pourra stopper. Que les possesseurs de MO5 se démerdent... Non, c'est pour rire. Changez l'ORG, &E7C3 par &A7C0 et &E22 - &E23 par &E22 - &E23.

```

A000      ORG      #A000
A000 B6   E7C3    LDB      #E7C3
A003 8A   01      LDB      #01
A005 B7   E7C3    LDB      #E7C3
A008 CC   8001    LDB      #8001
A00B B7   4E22    LDB      #4E22
A00E 4F           LDB      #0000
A00F B7   4E22    LDB      #4E22
A012 F7   4E23    LDB      #4E23
A015 5F           LDB      #0000
A016 F7   4E23    LDB      #4E23
A019 7E   A008    JMP      LDB
                END
    
```

Franck CHEVALIER, Jean-Claude PAULIN.

LANGAGE MACHINE SUR SPECTRUM

AU COMMENCEMENT FUT LE DEBUT

Ainsi, notre dernier cours s'enorgueillit d'un premier programme en assembleur à l'authenticité indiscutable. Le résultat visible de son exécution, bien que peu spectaculaire, suscita néanmoins une réflexion quant au mécanisme subtil mis en jeu. Ce dernier, volontairement inexpliqué, laissa le lecteur dans un embarras bien compréhensible et voulu par le pédagogue, qui ainsi espéra éveiller l'intérêt du sujet pour cet art logique et électronique à l'avenir plus que certain.

PUIS LA SUITE

Notre programme consistait à poker 255 en 19311 (mémoire écran). Donc, nécessité de charger (to load) préalablement la valeur \$FF dans le registre logique et arithmétique par excellence : le registre A. Pour ordonner cette action au microprocesseur, nous avons utilisé l'instruction spécifique du chargement en assembleur qui est LD (pour Load). Par cette instruction très importante, nous pouvons changer aussi bien des registres que des emplacements en mémoire. Nous avons donc, comme suit, chargé A de la valeur \$FF.

LD A,\$FF

LD est l'instruction (code opératoire) précisant au microprocesseur la nature de l'opération à effectuer. A est l'opérande destination et \$FF l'opérande source. Le chargement de \$FF dans A est un chargement de type 'immédiat'. Hein ? Le qui ? De quoi ?

SAINT TAX

Il est bon, dès à présent, d'ouvrir une parenthèse, afin de nous familiariser quelque peu avec le ver-

biage si particulier de l'assembleur.

- Un opérande est un emplacement mémoire ou un registre qu'une mnémotique utilise pour son opération. Une mnémotique peut avoir un ou deux opérandes.

- Lorsque deux opérandes sont sollicités, on dispose alors d'un opérande source et d'un opérande destination. L'opérande destination est celui qui se trouve modifié par l'opération. L'opérande source est celui qui se contente d'influencer le résultat.

- On place toujours l'opérande destination à gauche de l'opérande source. Ces deux opérandes sont séparés par une virgule.

- Les parenthèses précisent que la valeur entre parenthèses est l'adresse de l'opérande effectif. Ou plus simplement : l'opérande est situé à l'adresse entre parenthèses.

- Le mode d'adressage d'une mnémotique est la façon dont celle-ci détermine l'adresse effective de ses opérandes afin d'y accéder. Ce sera plus explicite avec les exemples à venir.

SUITE (suite)

Nous avons vu que le registre double HL, est d'ordinaire utilisé pour les mouvements entre registres et mémoire. Nous avons donc chargé ce registre, de notre adresse mémoire \$4B6F par :

LD HL,\$4B6F

Ici encore, le chargement (ou encore l'adressage) est de type 'immédiat'. Pourquoi ? Parce que l'opérande source est directement mentionné et modifie 'immédiatement' la valeur du registre concerné. A noter que l'assemblage a

permuté comme il convient en mémoire, le poids fort et le poids faible de notre adresse.

Restait à placer le contenu de A, à l'adresse stockée dans HL. Ce qui fut fait par :

LD (HL),A

Ici vous avez compris, on n'a pas chargé le contenu de A dans HL (les parenthèses, on vient de vous l'expliquer), mais à l'adresse mémoire 'pointée' par HL. L'adressage en question est alors de type 'indirect'.

Nous avons terminé notre programme par un RET, qui est l'équivalent en assembleur du RETURN Basic. Cette instruction dépèle PC - contenant l'adresse de la 'prochaine' instruction à exécuter - préalablement empilée lors d'une instruction de saut (ou lors d'un RAND USR) et renvoie à cette adresse. Ce qui implique que, dans un programme, un RET ne doit pas survenir avant que la pile ne soit 'vidée' de toutes les valeurs empilées (même nombre de POP que de PUSH). Dans le cas présent, RET nous ramène sous Basic ce qui est bien rassurant. Sachez que pour planter votre beau Spectrum, il suffit d'exécuter un programme avec plus de PUSH que de POP. Cela vous vaudra d'attendre et de rallumer votre machine, puis de recharger votre assembleur. Rien de grave ma foi, mais rageant tout de même.

MANIPULATIONS (LD à l'honneur)

L'explication d'un exemple concret, nous a permis de nous familiariser avec l'emploi des registres. Les descriptions qui vont suivre, précisent l'assignation de ces derniers à des fonctions particulières.

- Chargement immédiat de la valeur d'un registre

Comme nous venons de le voir, on peut charger de la sorte les 7 registres de travail, les registres doubles

et les registres d'index, exemples : LD A,\$10; place \$10 dans A. LD B,\$FF; place \$FF dans B. LD HL,\$1234; place \$12 dans H et \$34 dans L. LD IX,\$1200; place \$1200 dans IX.

- Chargement de registre à registre

Avec les registres de 8 bits tout est possible, exemples : LD A,B; effectue A = B. LD E,C; effectue E = C. LD H,L; effectue H = L. Etc.

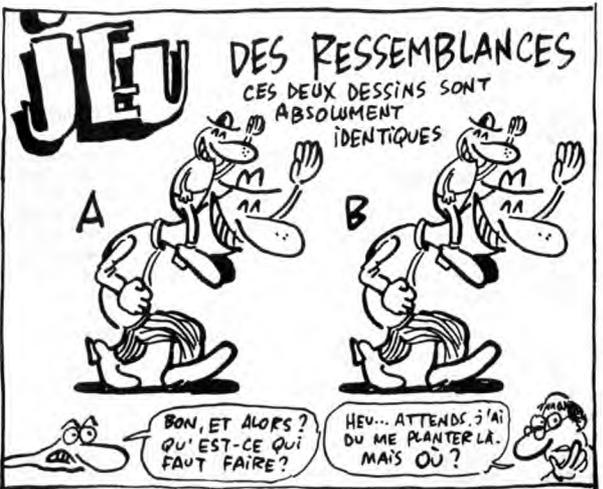
Pour les registres 16 bits, c'est plus restreint. Avec SP (pointeur de pile) comme seul opérande destination possible, cela nous donne les 3 mnémotiques suivantes : LD SP,HL LD SP,IX LD SP,IY

Même chose avec les registres BC ou DE comme pointeurs de source, exemples : LD A,(BC) LD A,(DE)

Pour une destination 'registre 8 bits' quelconque (A, B, C, D, E, H, I, ou L), la source doit être : (HL), (IX + d) ou (IY + d), exemples : LD B,(HL); place le contenu de l'adresse pointée par HL dans le registre B. LD C,(HL); idem avec C. LD E,(HL); idem avec E.

Les registres d'index IX et IY (pas touche à IY pour l'instant) sont particuliers. On peut en effet adjoindre à ces derniers un déplacement de 8 bits, afin de préciser l'adresse effective de l'opérande. Comment ça ? Comme ça :

LD IX,\$1200; charge 1200 dans IX.



- Chargement d'un registre par le contenu d'une adresse mémoire

La destination est obligatoirement le registre A, lorsque la valeur de l'adresse source est précisée directement, exemple : LD A,(\$1234); A se trouve chargé du contenu de l'adresse \$1234.

LD B,(IX + \$34); charge B avec le contenu de l'adresse IX + \$34, soit : \$1234.

Attention, ce déplacement est un nombre signé en complément à 2, positif de 0 à \$7F (0 à 127) et négatif de \$FF à \$80 (-1 à -128). Si vous ne suivez plus nous inquiétez pas, nous reparlerons bientôt des

diverses représentations binaires et, de toutes façons, vous n'avez pas à en tenir compte. Sous assembleur en effet, on peut écrire, pour un déplacement par exemple de moins 10 octets : LD B,(IX-10); héhéhé...

Pour une destination 'registres 16 bits' (BC, DE, HL, IX, IY et SP), la source peut être deux octets en mémoire, exemple : LD BC,(\$1000); charge B avec l'octet d'adresse \$1000 et C avec l'octet d'adresse \$1001.

- Chargement du contenu d'un registre à une adresse mémoire

Avec une registre 8 bits comme source, il s'agit obligatoirement du registre A. La destination peut être pointée par n'importe quel registre double ou précisé directement, exemples : LD (HL),A LD (\$1234),A LD (IX + \$10),A

Avec une donnée immédiate et sur 8 bits comme source, trois possibilités seulement pour préciser la destination : (HL), (IX + d) ou (IY + d), exemple : LD (HL),\$12; place la valeur \$12 dans l'octet dont l'adresse est pointée par HL.

- Chargement de deux octets en mémoire en une seule opération, par l'intermédiaire d'un registre double.

Là, on est carrément au niveau des microprocesseurs 16 bits. On peut réaliser ce miracle avec n'importe quel registre double comme source, la destination devant être précisée directement, exemple : LD (\$1234),DE; effectue en une seule fois POKE \$1234,E et POKE \$1235,D.

Voilà, c'est tout pour les LD 'simples'. Avouez que l'on peut déjà faire bien des choses avec cette famille d'instructions. Cogitez bien...

Lasnico COSTARCRAV

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
5eme 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'Héritage 2	129	169
La Geste d'Artillac	239	239
Leader Board	89	139
Macadam Bumper	119	169
Mandragore	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
Antiraid	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
Lecteur Disk 500K	99	139
Ikari Warriors	99	139
Impossible Mission	99	139

Infiltrator	99	145
Jeux sans Frontières	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
Sanxion	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
Shangai	375
Skyfox	335
Super Huey	345
Trilogy of Apshei	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
520 STF	3990
1040 STF	9900
Disk Dur 20M SH204	6990
Lecteur Disk 500K	1990
Lecteur Disk 1M	2690

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	219
ST Karate	219
Star Glider	249
Sundog	329
Sword of kadd	379
Temple Apshei	369
The pawn	209
Time Bandit	299
Transylvania	329
Treasure Isl	389
Trilog Apshei	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
Calcumat	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	
5eme 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'Héritage II	139	

EDITO

LE VIEIL HOMME ET L'ENFANT, un excellent Berri, bien de chez nous avec Michel Simon (génial), C. Denner, P. Préboist et R. Carel qui se double lui-même. Sur TF1, le lundi 15 à 20h35. **BOMBYX**

TRANCHES DE VIE

LES EPHELIDES

Ciné 16 de Eric Le Hung avec Jean Carmet, Delphine Seyrig, Christine Citti, Eric Do et Alain Doutey.

Odile Berthier (Vlady) vient d'hériter d'une grande maison blanche, *Les Ephélides*. Elle rêve de s'occuper de cette bâtisse remplie de souvenirs d'enfance maintenant que son fils vole de ses propres ailes. Son mari, architecte, pourrait l'aider, mais ses affaires le retiennent de plus en plus loin d'elle. Odile part, seule, y passer le week-end.

Et les affreux débarquent : un couple d'adolescents en mal de brûler la vie à pleins tuyaux et un médecin (Vaneck), lequel soigne la blessure de Philippe, le garçon qui a ramassé une balle lors du dernier hold-up. La violence et la fureur pénètrent par effraction dans le monde douillet et calfeutré d'Odile.

Son monde bascule, ses sentiments aussi. Durant ce week-end d'enfer perdu au milieu des marais, tout peut arriver : l'amour, la mort, les coups, l'angoisse... Et oui, tout peut arriver, même un bon ciné 16. Ou presque. À force de vouloir éviter les poncifs du huis-clos gansters-otages,

"Les Ephélides" fonctionnent cahin-caha. Heureusement les acteurs retiennent l'attention. Le couple Vlady-Vaneck fonctionne à la perfection et puis dans son premier rôle, on distingue Christine Citti qui a plus que confirmé depuis dans "Le Parfait amour".

Diffusion le jeudi 19 sur FR3 à 20h35.

MASSACRE A LA TRONÇONNEUSE

Film de Tobe Hopper (1974) avec Marilyn Burns, Allen Danziger, Paul A. Partain et William Vail.

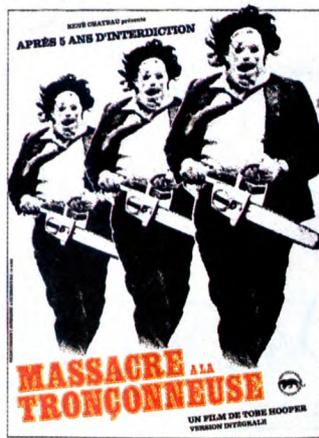
Cinq copains partis pour un wiking à la cambrousse prennent un auto-stoppeur sur la route. Cet individu patibulaire et violent, genre wiking gros plein de bière, ne parle que sang, abattoir et autres. Un rien dégoûtés et inquiets, ils coupent court à la cohabitation et le déposent dès que possible.

Arrivés à destination, la maison délabrée des parents de Franklin, Pam et Kirk partent se baigner. Pam ne trempera que le bout du pied dans l'eau vu qu'un croc de boucher planté au niveau de ses côtes pre-

mières l'empêche de se noyer. Kirk, lui, sera découpé en faux-filet mignon par une tronçonneuse. Franklin part à leur recherche et subit la même coupe de cheveux. Un morceau choisi de film d'horreur qui vous éclate les tripes, de peur ou de rire. Hooper filme comme un bûcheron, il abat son boulot sans regarder aux éclaboussures. De l'efficacité, pas de fioritures. Mais la mécanique manque d'huile. Moteur. Action. Brrrrr.....

Diffusion le samedi 13 à 23h00 sur Canal +.

Affiche Ciné-Plus, la librairie de Cinéma 2, rue de l'Etoile, 75017 Paris, Tél : 42. 67. 51.52.



LA PATRIE EN DANGER

UN POUR TOUS, TOUS POUR...

SUPERMAN 1

Film de Richard Donner (1978) avec Marlon Brando, Christopher Reeves, Gene Hackman, Margot Kidder, Glenn Ford, Valerie Perrine, Trevor Howard et Maria Schell.

Joe-EI (Brando) envoie son fiston Karl-EI en vacances sur la planète Terre. Hélas, la désintégration de Krypton condamne le pauvre gamin, seul survivant de sa race, à demeurer sur Terre. Malgré leur retard culturel, il aime bien ses parents adoptifs qu'il aide à l'occasion.

Arrivé à l'âge adulte, il s'ennuie et décide de consacrer sa vie à l'humanité. Engagé sous un pseudonyme au Daily Planet, il dévoile à l'occasion ses extraordinaires capacités (il décolle en moins de 1200 mètres, vole à la vitesse des ultra-sons et développe 375 tonnes à l'épaule-jeté). Une adaptation beaucoup trop sage de la B.D. Richard Donner n'est pas le superman du film d'action, ni du film romantique, ni... Enfin restent les effets bien foutus pour l'époque et quelques stars au firmament kryptonien.

Diffusion le lundi 15 à 20h35 sur FR3.

LA PATRIE EN DANGER

Dramatique de Michel Carrier avec Sylvain Joubert, Pierre Santini, Paul Barge, Guillaume Lucas et Stella Henry.

Dans les Pyrénées Orientales, François joue avec Aïlis dans un moulin abandonné lorsque la bande royaliste du marquis de Sorède tue un paysan. François court avertir son père F. Arago (Santini), notable d'Estaque.

En ce mois de juillet 1793, le pays Catalan est en ébullition. Les Castillans s'avancent et menacent la République française. Délégué à la Convention, le député Casanayès donne les pleins pouvoirs à Arago pour organiser la résistance. Plus facile à dire qu'à faire car les paysans en ont ras le bol de la République.

La biographie permet de résoudre avec facilité l'exercice périlleux de l'évocation du passé, coincé entre la tentation pédagogique (vous êtes tous des nuls en histoire) et la tranche de vie sans arrière-plan social (Grand Robert, vol 6). Basé sur une bonne idée, l'enfance et la prise de conscience d'une grande figure du XIX^e, le film vaut surtout pour la reconstitution de la France profonde face à la révolution. Batailles idéologiques, conflits de classes, de nationalités...

Un seul oubli et de taille, même s'il correspond à la réalité de cette région, le rôle des femmes dans la Révolution. Compagnes effacées, victimes résignées, elles sont traitées par dessus l'épaule (Pujol dixit). Le sujet n'est pas épuisé.

Diffusion le mercredi 17 à 20h35 sur A2. Photo A2 - R. Rutman

SANS PITIÉ

Deux versions de la Conquête de l'Ouest, l'une sauvage et cynique, l'autre sans illusions mais humaniste malgré tout.

LA POURSUITE INFERNALE

Film de John Ford (1946) avec Henry Fonda, Linda Darnell, Victor Mature et Walter Brennan.

Les frères Earp, cow-boys de fer en pis, campent leur bétail près du village de Tomstone. Wyatt, Virgil et Morgan partent riboulinger en ville tandis que James garde le troupeau. Au retour, il découvre un pis-aller horrible. James a été assassiné et les bœufs volés.

Wyatt (Fonda), sans boulot maintenant, décide d'accepter la proposition que la ville lui fait. Il devient shérif et prend ses frères comme adjoints. Lors d'une tournée d'inspection au saloon, il fait la connaissance de "Doc" Holliday (Mature) et de sa copine Chihuahua. Chihuahua s'offusque de l'arrivée de Clémentine, l'ex de "Doc". Elle jappe plus haut que son cul qu'elle tremousse avec force et se donne à Billy Clanton qui passait par là, lequel lui fait cadeau d'une croix volée sur le cadavre de James. Bon sang, mais c'est bien sûr, se dit le commissaire Earp.

Et voici la cinquième version du duel Wyatt Earp contre O. K. Corral (c'est Wyatt qui lave plus blanc). Ford s'attache comme à son habitude à décrire des hommes que le destin arrache à leur train-train pour les atteler à une mission éprouvante. À

l'opposé de la tendance Super-héros d'aujourd'hui, le parcours d'un homme tranquille.

Diffusion le vendredi 19 à 23h00 sur A2.

FUREUR APACHE

Film de Robert Aldrich (1972) avec Burt Lancaster, Bruce Davidson, Jorge Luke et Joaquim Martinez.

Ulzana est ulcéré. Ce chef apache, perché dans sa réserve, ne supporte plus de crever de faim et de tendre la main. Il s'évade pour retrouver sa fierté et, avec quelques guerriers, retourne sur ses anciens territoires de chasse. Comme les colons américains y cultivent la terre, le gibier a disparu. Tant pis, Ulzana va chasser du Blanc.

Le détachement de cavalerie qui le suit a fait appel à un guide renommé McIntosh (non, c'est pas une blague). Les signes et les cadavres s'accumulent, même un blanc-bec pourrait suivre la trace d'Ulzana. Lors d'un guet-apens, Indiens et soldats s'exterminent allégrement. Seul rescapé, Ulzana s'enfuit mais...

L'histoire de l'Ouest vu par Aldrich ressemble à "du haut de ces rochers, quarante cadavres vous contemplant". Du sang et

des larmes, le massacre des Indiens, le choc des cultures, l'impossibilité de se comprendre et donc de coexister sur une même terre. Le gros Bob prouve qu'il a encore du souffle avec ce western nerveux, saignant, ultra-méchant (pas de bon sauvage ni de braves soldats). Un rien pessimiste, le gros Bob impose une mécanique de destruction comme seule destinée pour l'homme. Prenez donc un peu de vitriol avant les bons sentiments confits de Noël. Et de plus inédit sur le petit écran, et avec Burt Lancaster, et puis... zut ça suffit.

Diffusion le mardi 16 à 20h35 sur Canal +.

Y A DE LA JOIE

LE VOYAGE A PAIMPOL

Film de John Berry (1985) avec Myriam Boyer, Michel Boujenah, Jean-François Garraud et Dora Doll.

Maryvonne bosse dans une usine en Bretagne mais rêve de prince oriental, d'action héroïque et de paysage exotique. En fait de Cheik arabe, elle a une aventure avec Joël, ouvrier tunisien, un collègue de l'usine. Comme la chance lui colle à la peau, elle se retrouve enceinte. Un bébé sur les bras, ça suffit, elle refuse un mari sur le dos.

À force, il parvient néanmoins à la marier. Et une vie de rêve commence : papiers peints, langes, électro-ménager, impayés... (j'arrête là mais je pourrais meubler longtemps). La routine insupportable. Heureusement, une grève vient interrompre le train-train quotidien. Sympa, original, documenté, assez bien réussi sauf les séquences oniriques qui tombent à plat.

Diffusion le jeudi 18 à 20h35 sur C +

LA VEUVE JOYEUSE

Film d'Ernst Lubitsch (1934) avec Maurice Chevalier et Jeanette MacDonald.

Lorsque Sonia (MacDonald) quitte le

royaume de Marshovie pour Paris, tout le royaume panique. Sonia détient 52 % du capital de la Marshovie et sans elle, le pays court à la banqueroute. Le roi décide d'envoyer en mission spéciale, le prince Danilo, un séducteur impénitent que la reine par ailleurs trouve beaucoup à son goût. Danilo doit conquérir son cœur sous peine de haute trahison.

À Paris, Danilo (Chevalier) rencontre Sonia chez Maxim's. Ils se plaisent et dansent, dansent... Hélas, au bal de l'ambassadeur de Marshovie, Sonia apprend tout et rompt avec Danilo. Danilo passe alors au Martiale (la cour, pas le bar).

Enfin, le vrai Lubitsch, celui du champagne, de l'amour, du luxe chatoyant.

Diffusion le dimanche 14 à 22h30 sur FR3 et en VO.

SANS TOIT NI LOI

Film d'Agnès Varda (1985) avec Sandrine Bonnaire, Macha Méril, Stéphane Freiss, Laurence Cortadellas et Marthe Jarnias.

Le cadavre d'une routarde est découvert un matin d'hiver dans le Midi de la France. Qui ? Comment ? Pourquoi ? Les témoignages de ses rencontres permettent de reconstituer l'itinéraire d'une vie. Éprise de liberté, Mona fuyait les contraintes de toutes sortes : travail, famille, amour. Avec David, elle s'intéresse à la nature, à l'herbe, celle qui se fume, à l'amour tant qu'il signifie évasion. Avec Mona (Méril), platanologue qui l'a prise en stop, elle se passionne pour les arbres et leurs maladies. Et puis Assoun, travailleur saisonnier, l'initie à la vigne.

Hélas, les routes conduisent toujours à une ville, à ses zones, véritables parkings de solitude sans rampe de sortie. Bonjour mouchoirs, salut kleenex. Peu à peu, une méchante crampe vous tord les tripes jusqu'à vous arracher quelques gouttes de liquide lacrymals. Du Blues à l'état pur, dangereux pour le moral. Tourné au jour le jour, un esprit morbide inspire le film. Un trip angoissant et particulièrement communicatif. La preuve : Lion d'or à Venise pour le film, César pour l'actrice.

Diffusion le dimanche 14 à 20h30 sur Canal +.

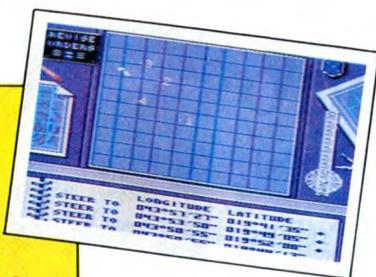


SANS TOIT NI LOI



FUREUR APACHE

DESTROYER d'EPYX pour COMMODORE 64 & 128



C'est rigolo de se retrouver de l'autre côté du manche. Par exemple dans la peau d'un capitaine dont le bateau est en train de couler. Voilà ce qui vous attend avec ce soft qui est le pendant de Silent Service (la fabuleuse simulation de sous-marin de chez Microprose). Vous voici donc au com-

mande du Général Data, destroyer de 160 gallons. Un gros vaisseau de guerre, quoi. Ça veut dire qu'il y a plein de canons, de tubes lance-torpilles, bref, plein d'appareils à contrôler. Le parallèle avec Silent Service n'est pas le fruit du hasard : cette simulation est basée sur le même principe, c'est-à-dire que les

amoureux des options multiples n'auront que l'embaras du choix. Plusieurs missions sont proposées dès le début du jeu (escorte de convois, interception de sous-marins ennemis ou de bombardiers et il y a même un sauvetage en mer au programme). Ce jeu est vraiment très prenant et bien foutu. Tout commence généralement dans la salle des cartes. Les indications étant arrivées par radio, vous devez prévoir votre route en fonction de la

mission à effectuer (longitude et latitude), ensuite, rendez-vous sur le pont. C'est de cet endroit stratégique que seront donnés les ordres nécessaires au bon fonctionnement du vaisseau (cap, vitesse, etc.). En essayant de vous expliquer ce jeu, je me rends compte de sa complexité. C'est sûr que les fans du Pac-Man vont encore faire la gueule. C'est pas le genre de jeu que l'on connaît par cœur au bout de dix minutes. En plus du joystick, z'avez intérêt à savoir vous servir de tous vos doigts (vous savez, les excroissances qui se trouvent au bout des mains (1) et qui remplacent efficacement les joysticks défectueux). Continuons donc le tour d'horizon de ce logiciel. Poste d'observation. C'est de là que vous verrez arriver le danger et si ce n'est pas le cas, sachez que le sonar ou le radar seront toujours là pour vous

montrer les petits points lumineux d'où partiront les divers projectiles destinés à vous couler. Puisque l'on en est à parler d'échauffourée, sachez que les postes de combats sont au nombre de sept (canons, batteries anti-aériennes et torpilles, le tout à la poupe et à la proue, plus les mines de fond en poupe). En comptant le tableau des dommages subis, ça nous fait une bonne douzaine d'écrans différents, tous somptueux et animés. La scène d'attaque par des bombardiers est particulièrement réaliste. Quand un appareil est touché, vous le voyez tomber en fumant avant de disparaître dans les flots. Les bruitages sont un peu faibles pour du Commodore mais l'ensemble du soft mérite que l'on s'y embarque. Alors Capitaine, paré ?

(1) Voir ce mot dans le dictionnaire

AMSTRAD	Circus Folie
Sylvain TIBERO	page 31
APPLE	French Billard
Michel CONESA	page 3
ATARI	Billard
S. BUTEL	page 4
CANON X07	Sea War.
F. X. JOURDREN	page 6
CBM 64	Manoir II
N. TAVERNIER	page 9
EXL 100	L'Antre
Vincent BAUCHET	page 28
MSX	Digvoix
Frédéric HARTARD	page 8
ORIC	Olive & Popeye
J. D. DUMAS	page 30
SPECTRUM	Starshade
Victor DA SYLVA	page 7
TI 99/4A (be)	Tir Obus
Nih MASTAPHA	page 8
THOMSON M05	Blitz
François MALARD	page 5
VIC 20	Moniteur Hexa
M. VERNET	page 28
ZX 81	Le Loup des airs
Frédéric VIZZINI	page 29



LA BOUTIQUE A.M.I.E



Prix d'A.M.I.E.

COMMODORE

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

LECTEURS	
K7 1530	350
DISK 1541	1800
DISK 1571	2790

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

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

C - VIDEO	
DIGITALISEUR CICI	1490
INTERFACE PAL RVB	450

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

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

INTERFACES	
GWIZ	990
RS232	650
BI PRINTER	490
BUSCARD II	1590

CARTOUCHES	
POWER CARTRIDGE	490
GAME KILLER	150
FREEZE FRAME MKIII	590

LIBRAIRIE TOUS LIVRES	
MICRO APPLICATION	
PSI	
CEDIC NATHAN	
SYBEX	

MANETTES	
QUICKSHOT I	80

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

AMIGA

UNITES CENTRALES	
A1000 + EXT 256 KO	9990

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

EXTENSION MEMOIRE	
AX 2000 COMPSEC 2Mo	8450

MONITEURS	
COULEUR 1081	4900
COULEUR HR ENTRELACE	
MONOCHROME HR.	1990

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

B - AUDIO	
DIGITALISEUR DE SON	2300
INTERFACE MIDI	

C - TELEMATIQUE	
MODEM TECMAR 2400	

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

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

B - SONS	
MUSIC STUDIO	539
INSTANT MUSIC	

C-BUREAUTIQUE

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

D - COMMUNICATION

ONLINE	789
MAXICOM	

E - LANGAGE

LATTICE C COMPILER	1300
AMIGA PASCAL	990
AMIGA LISP	1780

JEUX

AVENTURE CONSTRUCTION	
ARCHON	390
ARCHON II	
ARCTIFOX	390
BORROWED TIME	
BRATACAS	390
CHESSMASTER	
HALLEY PROJECT	390
KING QUEST II	439
LEADER BOARD	
ONE AND ONE	
RACTER	
ROGUE	390
MARBLE MADNESS	330
SEVEN CITIES GOLD	
SKYFOX	

CONSOUMABLES

DISKS 3 1/2 MD2DD	35
K7 VIERGES C20 PAR 10	80
DISKS SF DD 5 1/4 PAR 10	70

IMPRIMANTES

MPS 801	1300
MPS100	3250
HUSTACAS	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	80
HOUSSE C128	70
HOUSSE 1541	70
CAPOT C64	100
CAPOT C128	120
COMBOX C64 + 1541	390
COMBOX C128 + 2x1571	490
PINCE A DISKS	60



SERVICE APRES-VENTE

FINI LES INTERMEDIAIRES
A.M.I.E. DEPANNE VOS MICRO

Prix fixes - Forfait ou sur devis
Délais réduits : 8 jours
Qualité assurée : Chaque réparation
est garantie 1 mois

PACK ETUDIANT

AMIGA + ROM KERNAL LIB + ROM KERAL
EXEC + AMIGA DOS 12.490

PACK LUDIQUE

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

EXCLUSIVITE DE
L'IMPRIMANTE OKIMATE
INTERFACÉE CBM.

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

NOM	TÉL	PRIX
ADRESSE		
REFERENCES		

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

Matériel garanti 2 ans

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