

COMATEUX

TRISTE NOEL

TELOCHE

La force est avec moi, page 31!

CINOCHÉ

"Le nom de la rose" de Jean-Jacques Annaud, c'est la guerre du voeu ! Un miracle de film, page 2.

MUSIQUE

La production musicale 86 sur la sellette - Chapitre 1 - page 21.

INFO BD

Milou, déjà beurré, bâcle ses critiques, page 19.

CONCOURS PERMANENT

2 bâtons et un voyage en Californie avec bobonne ? Facile ! Page 24.

BIDUILLE GRENOUILLE

Enfer et damnation, mais c'est une rubrique pirate, ça ? Meuh non, c'est légal, mon Général. Page 12.

DEULIGNES

Sept, le fainéant parmi les fainéants, est en page 13

FORMATION ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent page 30.

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR

L'actualité de la micro-informatique. Voir pages 9,10,11.



*Cette fois-ci, ça y est : la micro-informatique se meurt ! Sous perfusion depuis 6 mois, elle attendait les achats massifs de fin d'année pour essayer de se remettre sur pied. Hélas, trois fois hélas, le chiffre d'affaires salvateur n'est pas au rendez-vous et on envisage sérieusement de débrancher les tuyaux !
Triste Noël.*

Voir page 11

AMSTRAD : ÇA VA MAL !

Plusieurs éditeurs anglais ont renoncé à sortir des nouveautés sur les Amstrad CPC. Beaucoup ne les éditent plus que sur cassette, à cause des coûts de fabrication et de duplication des disquettes, qu'ils n'arrivent plus à amortir. Une désaffectation qui inquiète tout le monde. Ça explique l'intrusion de Sugar dans le domaine des compatibles...

Voir article page 10

MONSIEUR AMSTRAD SE POSE DES QUESTIONS



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 14

CAVIAR PAS CHER !!

Entre Noël et Nouvel An, il fait froid et moche. Le foot s'arrête, la drague au fond des bois itou. Alors, pour être au chaud sans s'emmerder, de deux choses l'une : soit on bouffe et ça revient cher, soit on se tire au ciné. Pour moins de 100 francs, vous aurez droit à trois merveilles

Le nom de la rose.
La folle journée de Ferris Bueller et Manon des sources.

Avouez, que pour du caviar d'images, c'est donné. Digestion facile garantie par tonton Jacq !
Jacq

LE NOM DE LA ROSE

de Jean-Jacques ANNAUD

avec Sean CONNERY (Guillaume de Baskerville), F. Murray ABRAHAM (Bernardo Gui), Christian SLATER (Adso de Melk), Elya BASKIN (Severinus), Feodor CHALIAPINE Jr. (Jorge de Burgos) et Michael LONSDALE, Valentina VARGAS, Lucien BODARD, etc.

Etonnant. Ce que vient encore une fois de réaliser Jean-Jacques Annaud est tout simplement étonnant. Mieux, prodigieux. Il nous avait déjà mis sur le cul en passant du petit film franchouillard (*La victoire en chantant* qui lui vaudra un Oscar aux States, puis *Coup de tête*) à la mégaproduction internationale sans perdre un gramme de son énergie, de sa rigueur, de sa force. L'art de raconter une histoire difficile en la traitant comme un vrai polar. Un exploit qu'il récidive en passant de la guerre de feu à l'obscurantisme médiéval. En s'attaquant (le fou !) au bouquin "Le nom de la Rose" d'Umberto Eco, a priori inadaptable au ciné.

Jean-Jacques Annaud est bourré de qua-

lités (acquises notamment au travers des multiples spots de pub qu'il a réalisés), dont la principale est la ténacité. Il s'accroche, ne se satisfait jamais de ce qui est acquis et sait patienter. Plus de trois ans pour peaufiner un scénario en béton, compréhensible par le plus grand nombre sans (trop) trahir le bouquin (un monument d'érudition entre chronique des temps jadis et essai philosophique). Un travail à l'américaine (autant de moutures du scénario qu'il le faut) allié à la sensibilité, à "l'œil" européen.

Et ça fonctionne. Ou presque. A part, en effet, un trop plein de rôles importants, dont l'accumulation donne le vertige à qui a oublié de prendre des notes dès le départ, tout le reste frappe la perfection. Musique, décors, "look" médiéval (bonjour la crasse !), suspense, photo, impossible de s'en lasser. Mais le premier cadeau du film c'est son casting : des acteurs pêchés aux quatre coins d'Europe, aux Etats-Unis, tous exceptionnels, à leur place, d'une sobriété et d'une pêche faramineuse.



17/20

Avec, au firmament, le "couple" formé par Sean Connery (Guillaume de Baskerville, visez l'astuce à la Conan Doyle) et Christian Slater (novice à la scène et dans le film), le maître et l'élève, les fins limiers amenés à démêler un écheveau inextricable. Une intrigue démoniaque, tissée en sept jours, les Sept jours de l'Apocalypse. Le cadre ? Un couvent bénédictin dans les Abruzzes. Les victimes ? Des moines, bien entendu, dont les morts n'ont, semble-t-il rien en commun, si ce n'est un peu de noir

sur les doigts ou sur la langue... et un attrait irrésistible pour un bouquin sacrilège traduit du grec ! Guillaume de Baskerville joue de l'intuition, du culot et de la logique pour déchiffrer les messages codés qu's'accumulent (cadavres, complots, labyrinthes...) mais la Foi (de l'époque ?) use des raisons que la raison ne connaissait pas. Tout le mystère sera porté au compte de l'Antéchrist, du Mal et sa résolution confiée à l'Inquisition et à ses "outils" de terreur... Que ce soit par les "bons" (les franciscains, menés par Guillaume) ou les "méchants" (le grand Inquisiteur), tous voudront rendre la justice au nom de Dieu, mais avec des moyens diablement humains... et radicalement opposés. Un univers impitoyable !

L'ETAT DE GRÂCE

de Jacques ROUFFIO

avec Nicole GARCIA (Florence Vannier-Buchet), Sami FREY (Antoine Lombard), Pierre ARDITI (Jean-Marc Vannier-Buchet), Philippe LEOTARD (Pierre Julien) et Dominique LABOURIER (Angèle Lombard)

Mon Dieu, que ce film se passe entre gens de bonne compagnie ! Florence Vannier-Buchet est PDG d'une grosse entreprise d'articles sportifs, Jean-Marc, son mari, est banquier et Antoine Lombard, l'amant, le tout frais secrétaire d'Etat aux universités, arrive au gouvernement par la grâce de la vague rose de mai 1981.



05/20

Ces gens-là sont donc importants, riches et en bonne santé, c'est acquis. On ne nous épargne d'ailleurs aucun détail scabreux de leur pauvre existence : du strass plein la vue, coquetées vertigineuses, bolides rutilants et tutti quanti ! Et figurez-vous, chère Marie-Charlotte, que ces diables de rupins, loins de nos misérables soucis matériels, cultivent, quant à eux,

"l'état d'âme". Ces petits nens qui jettent un zeste de perversité dans l'existence flasque du beau linge. Car oui, ces gens-là ont une âme, ces gens-là aiment, baissent, se jalouent, se trompent... et perdent leurs illusions bien plus souvent que les clés du coffre ! Insoutenable ? !

De fait, dans *L'Etat de Grâce*, deuxième film de Jacques Rouffio en moins d'un an (une réussite vaut mieux que deux ratages...), chacun en prend pour son grade : madame la PDG devra se battre contre son conseil d'administration et les syndicats (la chienlit, Charles-Edouard !), Jean-Marc brisera son honneur de riche cocu, Antoine découvrira les charmes de la rigueur en post-scriptum à "l'état de grâce". Un catalogue époumonné, dérisoire et ridicule des soubresauts émotionnels de gens faussement intéressants. Du toc dans toute sa splendeur, au look "Barbara Cartland" (il était beau, j'étais belle, il m'a aimé toute la nuit...). Un roman-photo débillant qu'on avale sans déplorer (si, si !) mais avec une profonde incrédulité. Car soit cette chose est à prendre au premier degré et Rouffio a fait ça sur commande ; soit c'est du kitsch "distantié", une bonne blague en somme... et ça ne sert à rien. Dans tous les cas, les bras m'en tombent ! !

AMERICAN WARRIOR II, LE CHASSEUR

de Sam FIRSTENBERG

avec Michael DUDIKOFF (Matt Hunter), Steve JAMES (Larry Richards) et Mark ALAMO (Sara Hunter)

03/20



Ça y est, le syndrome de la suite maudite a encore frappé. Ce virus implacable et dévastateur qui fait que, dans 9 cas sur 10, la suite d'un film à succès est une cruelle déception. L'an passé, à la même époque, je vous parlais de Michael Dudikoff dans le premier "American Warrior", comme de quelqu'un de prometteur s'il parvenait à choisir, avec soin, ses rôles futurs. Oui, mais voilà, l'HHHHebdo ne traverse pas encore l'Atlantique et Dudikoff n'a pas pu lire mes judicieux conseils. Et le résultat est là : une catastrophe !

Passé encore sur la transition abracadabrante entre "American Warrior" et sa suite (Matt Hunter vient involontairement au secours de Larry, son pote, candidat aux sénatoriales (?)) comme quoi les baroudeurs savent se recycler !, passe aussi que les méchants soient, pour la 345 millièmes fois au ciné les membres influents d'une secte fascisante et raciste (pléonasme). Mais là où je ne marche plus, où je suis en courant, c'est quand on prend soin de massacrer (presque) tout l'entourage de Matt Hunter, de faire croire à sa

mort une dizaine de fois... avant de le faire pitoyablement triompher ! Comment des scénaristes dignes de ce nom peuvent-ils manquer, à ce point, d'imagination ? A croire qu'on les recrute dans des camps de travail pour trépanés graves... Seul rattrapage de ce gâchis : les scènes de lutte dans les marais qui, je le concède, sont assez joliment troussées. Sans parler du bruit incessant (fusillades, incendies, castagnes en tous genres) qui empêche tout assoupissement. Du coup, je retire tout le bien que je pensais de Michael Dudikoff. Il ne me reste plus qu'à attendre avec angoisse "American Warrior III".

ON A VOLÉ CHARLIE SPENCER

de Francis HUSTER

avec Francis HUSTER (Charlie Spencer), Béatrice DALLE (la brune), Isabelle NANTY (la blonde), Jacques SPIESSER (le frère) et Jean-Pierre AUMONT (en noir et blanc)

07/20

Charlie Spencer est l'employé, euh non, le directeur, ou peut-être le gardien, le barman, la Cocogirl (on ne saura jamais...) de la Charlie Spencer Bank. Happé par une blonde (sa femme, une sirène, une grosse conne, on ne saura jamais...) qui lui fait un enfant dans le dos, mené en bateau par une brune (le mythe, l'illusion, la Dalle dans toute sa splendeur beineixienne) qui le vampe de ses grands yeux bleus, son existence se déchire (et le film avec) entre réalité et fiction. Seule (maigre) certitude : Charlie Spencer vit de l'imaginaire du ciné. Vit de la vraie vie qu'il rêve en lieu et place de la vie sans vie qu'il vit réellement. Je sais, ça a l'air confus... et ça l'est



au-delà de tout ce que vous pourriez imaginer !

Circonstance atténuante : Francis Huster est conscient de ce qu'il a fait. Du "ciné-sandwich", comme une poupée russe faite de l'amour et du respect que j'ai pour les enfants du Paradis" (Huster dit). Un hommage, en vrac, à Truffaut, Hitchcock, Carné, Chaplin. Au cinéma tout simplement.

Alors tout se veut pastiche, caricature, copie conforme de ces illustres modèles : mouvements de caméra vertigineux, musique revival (Alex North pour "Vertigo"), noir et blanc pour un rêve de film de Carné (avec Jean-Pierre Aumont en guest star nostalgique)... Un patchwork halluciné,

speedé à 100 à l'heure où le spectateur n'a d'autre choix que de marcher ou de crever. Huster se fout d'ailleurs comme de sa première chemise du spectateur, oubliant, et c'est regrettable, qu'à rendre hommage à ses pères, on se triture essentiellement le nombril. Et malgré ses allégations répétées dans le dossier de presse du film ("c'est émouvant, sincère, pas prétentieux pour un sou"), je dirai qu'il n'y a pas de plus grande prétention que d'offrir son ego en pâture au spectateur, en l'obligeant à le prendre pour argent comptant. Gainsbourg et Huster peuvent bien se donner la main et rejoindre Zulawski au panthéon des Narcisses. La solitude, camarade.

JUSTE UNE IMAGE...



La caricature démentielle de Christopher Lee, alias Dracula, que vous voyez là est extraite d'une galerie de cent quarante-quatre portraits, publiée sous le titre STARS SYSTEME aux éditions Gilbert Salachas. De Louise Brooks à Woody Allen, en passant par Cary Grant et Stanley Kubrick, ce cinquième album de Pierre Etix fait appel à une technique aussi répandue que totalement originale : le griffonnage sur papier quadrillé. Etax crayonne les carreaux en n'utilisant que les verticales, les horizontales et les diagonales. De ces assemblages incongrus naissent de pures merveilles, des constructions prodigieuses. Plus surprenant que le procédé ne l'ait jamais été au long de la découverte de ce trésor, qu'on découvre plus vite que son ombre. Et pour ne rien gâter, la "règle du jeu" est décortiquée, malicieusement par Jean-Claude Carrière, l'un de nos plus brillants scénaristes (Max

mon amour récemment). Pour obtenir le bouquin (qui vaut 298 baïles), édité artisanalement, précipitez-vous (ou écrivez) chez Gilbert Salachas, 22 avenue de la Porte Brunet, 75019 Paris, qui dispose également d'un jeu de cartes merveilleux dessiné par Pierre Etix (30 baïles, c'est donné !).

FRENCHY BILLARD

APPLE

RIRA BIEN QUI
RIRA D'EDERN
HALLIER

EDITO

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
HEBDGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI



SUITE DU N°166

2F70	01	00	7C	7F	7F	0F	00	60
2F78	7F							
2F80	07	00	00	00	00	00	00	00
2F88	00	00	00	00	00	00	00	00
2F90	00	00	00	00	00	00	00	00
2F98	00	00	00	00	00	00	00	00
2FA0	00	00	00	38	40	60	60	60
2FAB	07	00	00	00	00	00	00	00
2FB0	00	00	00	00	00	00	00	00
2FB8	00	00	00	00	00	00	00	00
2FC0	00	00	00	00	00	00	00	00
2FC8	00	00	00	38	40	60	60	60
2FD0	03	00	00	1F	7F	7F	7F	7F
2FD8	7F							
2FE0	7F							
2FE8	7F							
2FF0	01	00	00	70	03	00	00	60
2FF8	7F							
3000	07	00	00	00	00	00	00	00
3008	00	00	00	00	00	00	00	00
3010	00	00	00	00	00	00	00	00
3018	00	00	00	00	00	00	00	00
3020	00	00	00	00	78	7F	7F	7F
3028	07	00	00	00	00	00	00	00
3030	00	00	00	00	00	00	00	00
3038	00	00	00	00	00	00	00	00
3040	00	00	00	00	00	00	00	00
3048	00	00	00	00	38	40	60	60
3050	07	00	00	00	00	00	00	00
3058	00	00	00	00	00	00	00	00
3060	00	00	00	00	00	00	00	00
3068	00	00	00	00	00	00	00	00
3070	00	00	00	00	38	7C	60	60
3078	7F							
3080	07	00	00	00	00	00	00	00
3088	00	00	00	00	00	00	00	00
3090	00	00	00	00	00	00	00	00
3098	00	00	00	00	00	00	00	00
30A0	00	00	00	00	38	00	00	70
30A8	07	00	00	00	00	00	00	00
30B0	00	00	00	00	00	00	00	00
30B8	00	00	00	00	00	00	00	00
30C0	00	00	00	00	00	00	00	00
30C8	00	00	00	00	38	4E	7E	6F
30D0	07	00	00	00	00	00	00	00
30D8	00	00	00	00	00	00	00	00
30E0	00	00	00	00	00	00	00	00
30E8	00	00	00	00	00	00	00	00
30F0	00	00	00	00	78	7F	7F	7F
30F8	7F							
3100	07	00	00	00	00	00	00	00
3108	00	00	00	00	00	00	00	00
3110	00	00	00	00	00	00	00	00
3118	00	00	00	00	00	00	00	00
3120	00	00	00	00	38	00	00	70
3128	07	00	00	00	00	00	00	00
3130	00	00	00	00	00	00	00	00
3138	00	00	00	00	00	00	00	00
3140	00	00	00	00	00	00	00	00
3148	00	00	00	00	78	71	00	60
3150	07	00	00	00	00	00	00	00
3158	00	00	00	00	00	00	00	00
3160	00	00	00	00	00	00	00	00
3168	00	00	00	00	00	00	00	00
3170	00	00	00	00	38	00	00	60
3178	7F							
3180	07	00	00	00	00	00	00	00
3188	00	00	00	00	00	00	00	00
3190	00	00	00	00	00	00	00	00
3198	00	00	00	00	00	00	00	00
31A0	00	00	00	00	78	7F	7F	7F
31A8	07	00	00	00	00	00	00	00
31B0	00	00	00	00	00	00	00	00
31B8	00	00	00	00	00	00	00	00
31C0	00	00	00	00	00	00	00	00
31C8	00	00	00	00	38	60	00	60
31D0	07	00	00	00	00	00	00	00
31D8	00	00	00	00	00	00	00	00
31E0	00	00	00	00	00	00	00	00
31E8	00	00	00	00	00	00	00	00
31F0	00	00	00	00	78	7F	7F	7F
31F8	7F							
3200	07	00	00	00	00	00	00	00
3208	00	00	00	00	00	00	00	00
3210	00	00	00	00	00	00	00	00
3218	00	00	00	00	00	00	00	00
3220	00	00	00	00	78	7F	00	60
3228	07	00	00	00	00	00	00	00
3230	00	00	00	00	00	00	00	00
3238	00	00	00	00	00	00	00	00
3240	00	00	00	00	00	00	00	00
3248	00	00	00	00	38	60	60	60
3250	03	00	00	1F	55	2A	55	2A
3258	55	2A	55	2A	55	2A	55	2A
3260	55	2A	55	2A	55	2A	55	2A
3268	55	2A	55	2A	55	2A	55	2A
3270	01	00	00	7E	1F	00	00	70
3278	7F							

3280	07	00	00	00	00	00	00	00
3288	00	00	00	00	00	00	00	00
3290	00	00	00	00	00	00	00	00
3298	00	00	00	00	00	00	00	00
32A0	00	00	00	00	78	7F	00	60
32A8	07	00	00	00	00	00	00	00
32B0	00	00	00	00	00	00	00	00
32B8	00	00	00	00	00	00	00	00
32C0	00	00	00	00	00	00	00	00
32C8	00	00	00	00	78	64	60	60
32D0	03	00	00	1F	7F	7F	7F	7F
32D8	7F							
32E0	7F							
32E8	7F							
32F0	01	00	00	7C	7F	7F	0F	00
32F8	7F							
3300	07	00	00	00	00	00	00	00
3308	00	00	00	00	00	00	00	00
3310	00	00	00	00	00	00	00	00
3318	00	00	00	00	00	00	00	00
3320	00	00	00	00	78	7F	00	60
3328	07	00	00	00	00	00	00	00
3330	00	00	00	00	00	00	00	00
3338	00	00	00	00	00	00	00	00
3340	00	00	00	00	00	00	00	00
3348	00	00	00	00	38	40	60	60
3350	03	00	00	1F	7F	7F	7F	7F
3358	7F							
3360	7F							
3368	7F							
3370	01	00	00	7C	7F	7F	0F	00
3378	7F							
3380	07	00	00	00	00	00	00	00
3388	00	00	00	00	00	00	00	00
3390	00	00	00	00	00	00	00	00
3398	00	00	00	00	00	00	00	00
33A0	00	00	00	00	78	7F	7F	7F
33A8	07	00	00	00	00	00	00	00
33B0	00	00	00	00	00	00	00	00
33B8	00	00	00	00	00	00	00	00
33C0	00	00	00	00	00	00	00	00
33C8	00	00	00	00	38	4E	60	60
33D0	03	00	00	1F	7F	7F	7F	7F
33D8	7F							
33E0	7F							
33E8	7F							
33F0	01	00	00	00	00	00	00	60
33F8	7F							
3400	07	00	00	00	00	00	00	00
3408	00	00	00	00	00	00	00	00
3410	00	00	00	00	00	00	00	00
3418	00	00	00	00	00	00	00	00
3420	00	00	00	00	38	00	00	70
3428	07	00	00	00	00	00	00	00
3430	00	00	00	00	00	00	00	00
3438	00	00	00	00	00	00	00	00
3440	00	00	00	00	00	00	00	00
3448	00	00	00	00	38	40	60	60
3450	07	00	00	00	00	00	00	00
3458	00	00	00	00	00	00	00	00
3460	00	00	00	00	00	00	00	00
3468	00	00	00	00	00	00	00	00
3470	00	00	00	00	38	70	60	60
3478	7F							
3480	07	00	00	00	00	00	00	00
3488	00	00	00	00	00	00	00	00
3490	00	00	00	00	00	00	00	00
3498	00	00	00	00	00	00	00	00
34A0	00	00	00	00	38	00	00	70
34A8	07	00	00	00	00	00	00	00
34B0	00	00	00	00	00	00	00	00
34								

HORSE JUMP

A l'intention des futurs jockeys, voici en exclusivité le premier logiciel de E.A.O (Equitation, Assisté par Ordinateur).
Christian ANGELI

Mode d'emploi
Sauvegardez le listing 1 (règles et présentation) et à sa suite, les programmes binaires engendrés par les listings Basic 2, 3, 4 et 5. Les indications de sauvegarde sont incluses dans ces derniers. A noter l'étonnante qualité du graphisme et de l'animation.

LISTING 1

```

1 REM*****LISTING 1*****
2 CLEAR:SH4FE
3 CLS:LOCATE 0,0:SCREENS,0:0
4 COLOR3,0:PRINT:LOCATE 2,3:PRINT"LA P
5: EST SIMPLIFIE*****
6 *ATTREBO,1:PRINT"
7 *COLOR3,3:PRINT"à l'aide de la manette
8 de jeu (0, sautes cases, trotter et sau
9 ver votre cheval)
10 LOCATE 1,1:COLORS,0:ATTREBO,1:PRINT"BO
11 NE CHANCE":ATTREBO,0:COLORS,0
12 LOCATE 4,2:PRINT"Patience, chargez-m
13 en couleurs."LOADM:LOADM:LOADM:LO
14 *COLOR3,0:SCREENS,0:0
15 *LINE(96,18)-(96,38):7,LINE(128,32)-
16 (12,48):1,LINE(142,64)-(119,64):1,LINE(1
17 28,96)-(112,96):1,LINE(96,110)-(96,86):7
18 *LINE(64,96)-(80,96):7,LINE(50,64)-(74,6
19 *LINE(80,48)-(64,32):7
20 *COLOR1,0:LOCATE 1,3:PRINT"SAUT":LOC
21 *TE,7:PRINT"GALEP":LOCATE 1,12:PRINT"R
22 *LOCATE 1,7:PRINT"FIN"
23 *COLOR12,0:LOCATE 4,5:PRINT"(C) 1986
24 *ANGELI CA":LOCATE 14,16:PRINT"CHAFAI Ph
25 *
26 *LOCATES,18:COLOR7,0:PRINT"Appuyez su
27 R ACTION"
28 EXEC(44400):CLS:SCREENS,0,0:PEEK(4H
29 5E70)-18:PEEK(4H5E71)-17:PEEK(4H5E72)-
30 *LOCATE 0,0
31 *SCREENS,0:0:LOCATE 0,0
32 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
33 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
34 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
35 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
36 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
37 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
38 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
39 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
40 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
41 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
42 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
43 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
44 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
45 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
46 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
47 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
48 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
49 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
50 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
51 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
52 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
53 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
54 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
55 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
56 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
57 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
58 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
59 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
60 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
61 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
62 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
63 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
64 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
65 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
66 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
67 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
68 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
69 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
70 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
71 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
72 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
73 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
74 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
75 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
76 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
77 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
78 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
79 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
80 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
81 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
82 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
83 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
84 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
85 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
86 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
87 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
88 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
89 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
90 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
91 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
92 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
93 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
94 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
95 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
96 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
97 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
98 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
99 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
100 DATA 1F,1F,1F,1F,CF,FF,03,00
101 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
102 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
103 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
104 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
105 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
106 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
107 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
108 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
109 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
111 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
112 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
113 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
114 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
115 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
116 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
117 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
118 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
119 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
121 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
122 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
123 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
124 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
125 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
126 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
127 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
128 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
129 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00

```

LISTING 2

```

1 REM*****LISTING 2*****
2 CLEAR:SH4FE
3 FOR X=0 TO 99:PRINT"X",X:NEXT X
4 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
5 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
6 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
7 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
8 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
9 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
10 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
11 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
12 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
13 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
14 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
15 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
16 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
17 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
18 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
19 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
20 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
21 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
22 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
23 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
24 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
25 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
26 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
27 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
28 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
29 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
30 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0

```

LISTING 3

```

1 REM*****LISTING 3*****
2 CLEAR:SH4FE
3 FOR X=0 TO 99:PRINT"X",X:NEXT X
4 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
5 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
6 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
7 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
8 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
9 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
10 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
11 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
12 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
13 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
14 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
15 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
16 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
17 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
18 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
19 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
20 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
21 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
22 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
23 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
24 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
25 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
26 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
27 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
28 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
29 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
30 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0

```

LISTING 4

```

1 REM*****LISTING 4*****
2 CLEAR:SH4FE
3 FOR X=0 TO 99:PRINT"X",X:NEXT X
4 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
5 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
6 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
7 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
8 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
9 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
10 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
11 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
12 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
13 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
14 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
15 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
16 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
17 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
18 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
19 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
20 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
21 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
22 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
23 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
24 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
25 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
26 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
27 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
28 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
29 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0
30 *LOCATE 0,0:LOCATE 0,0:LOCATE 0,0

```

LES AVENTURES DE
JEAN NEMAR



JEAN DECOUVRE
L'IDENTITE D'UN
TERRORISTE

J'EN AI MARRE!



MAIS...
CHEF...
VOUS
VOUS
ÊTES
TRAHI!

CARALI

COMME ON FAIT
AU LIT ON
SE DOUCHE
(THIRIET)



SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

CYBORG

A la suite d'un crash malencontreux sur la planète des CYBORG, vous devez déjouer moult pièges afin d'obtenir les pièces cybernétiques nécessaires à la réparation de votre vaisseau. Franchement, vous n'êtes pas prêt de repartir...

**SERVEUR
HEBDOMICIEL
3615 + HG
PUISS ENVOI**

Eric HERBIN



C'EST OÙ LE GARAGE LE PLUS PROCHE?
JE CROIS QUE J'AI DU COULER UNE BIÈLE LA

AMSTRAD

QUI VA À LA
MESSE PERD
SA JEUNESSE

SUITE DU N°166

```

1110 SYMBOL 85,255,195,219,24,0,0,0
1120 SYMBOL 86,255,195,195,0,0,0,0
1130 SYMBOL 87,0,0,24,24,0,0,0,0
1140 SYMBOL 88,255,129,189,153,60,0,0,0
1150 SYMBOL 89,255,129,129,129,0,0,0,0
1160 SYMBOL 90,0,0,60,24,60,0,0,0
1170 SYMBOL 195,129,129,64,64,32,1,6,12,3
1180 SYMBOL 184,1,1,2,2,4,8,56,192
1190 SYMBOL 183,255,63,15,7,3,3,1,1
1200 SYMBOL 182,255,252,240,224,19,2,192,129,126
1210 SYMBOL 181,0,0,0,240,0,0,0,0
1220 SYMBOL 180,0,0,0,15,0,0,0,0
1230 SYMBOL 229,24,219,195,195,126,126,60,60
1240 SYMBOL 198,129,0,24,24,0,0,0,0
1250 SYMBOL 199,60,126,182,195,195,182,182,231
1260 SYMBOL 192,0,0,0,24,16,0,2,60
1270 SYMBOL 193,0,0,0,12,25,16,0,0
1280 SYMBOL 194,56,56,29,14,6,14,2,4,28
1290 SYMBOL 195,24,16,1,2,60,56,62,24
1300 SYMBOL 196,0,13,24,16,0,1,0,0
1310 SYMBOL 197,60,62,54,118,182,1,0,2,182,115
1320 SYMBOL 186,0,0,0,24,8,0,64,60
1330 SYMBOL 187,0,0,0,48,152,8,0,0
1340 SYMBOL 188,28,28,56,112,96,11,2,24,56
1350 SYMBOL 189,24,8,128,24,60,28,124,124
1360 SYMBOL 190,0,176,24,8,0,128,0,0
1370 SYMBOL 191,60,124,108,110,182,182,182,239
1380 SYMBOL 179,24,16,0,0,120,188,58,24
1390 SYMBOL 178,0,12,24,16,0,0,65,0
1400 SYMBOL 177,24,24,24,24,24,24,24,28
1410 SYMBOL 176,0,0,24,16,0,0,56,1,26
1420 SYMBOL 175,0,0,12,24,16,0,1,0
1430 SYMBOL 174,120,56,56,62,54,24,6,246,183
1440 SYMBOL 173,0,0,96,64,3,0,252,240
1450 SYMBOL 172,0,0,48,96,70,0,0,0
1460 SYMBOL 171,240,120,124,110,10,2,230,230,135
1470 SYMBOL 170,24,8,0,0,38,61,92,24
1480 SYMBOL 169,0,48,24,8,0,0,130
1490 SYMBOL 168,24,24,24,24,24,24,24,56
1500 SYMBOL 167,0,0,24,8,0,0,28,12,6
1510 SYMBOL 166,0,0,48,24,8,0,12,8
1520 SYMBOL 165,30,28,29,124,108,1,11,111,237
1530 SYMBOL 163,0,0,6,2,192,0,63,1,5
1540 SYMBOL 162,0,0,12,6,98,0,0,0
1550 SYMBOL 161,15,30,62,118,182,1,83,103,225
1560 SYMBOL 160,0,0,0,0,1,15,63
1570 SYMBOL 159,0,0,0,1,8,255,255,255
1580 SYMBOL 158,0,0,63,255,11,255,255,255
1590 SYMBOL 157,15,31,255,255,255,255,255
1600 SYMBOL 156,248,240,224,240,24,0,240,240,240
1610 SYMBOL 155,31,7,0,0,0,0,0,0
1620 SYMBOL 154,255,143,194,0,0,0,0,0
1630 SYMBOL 153,255,255,15,7,3,63,63,63
1640 SYMBOL 152,255,255,252,248,24,0,254,254,254
1650 SYMBOL 151,240,176,0,0,0,0,0,0,0
1660 SYMBOL 150,0,0,0,3,0,0,0,0
1670 SYMBOL 149,0,0,0,0,244,0,0,0
1680 SYMBOL 148,0,0,0,12,0,12,0,0
1690 SYMBOL 147,0,0,0,0,0,64,0,0
1700 SYMBOL 146,0,0,0,0,0,1,0
1710 SYMBOL 145,12,0,0,0,0,0,0,0
1720 SYMBOL 25,16,0,0,0,40,54,48,16
1730 SYMBOL 36,0,12,0,16,0,0,0,0
1740 SYMBOL 37,9,24,0,0,16,0,16,24
1750 SYMBOL 38,0,0,0,16,0,4,32,0
1760 SYMBOL 42,0,16,8,0,0,0,16,0

```

```

1770 SYMBOL 43,0,0,0,16,0,8,0,0
1780 SYMBOL 47,0,0,0,16,0,0,0,0
1790 SYMBOL 59,0,0,0,0,20,4,8,4
1800 SYMBOL 60,0,48,0,8,0,0,0,0
1810 SYMBOL 61,16,9,0,24,0,9,16,48
1820 GOSUB 3720
1830 GOSUB 1940 EVERY TIMES 0 GOSUB 3970
1840 EVERY 1100,1 GOSUB 7420
1850 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRINT CHR$(CRAC)
1860 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRINT CHR$(CRAC1)
1870 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(CRAC2)
1880 IF TEST((X+20)*16)-14,400-((Y+21)*16+2)=0 THEN 2940
1890 IF INKEY J0=0 THEN GOSUB 2210: GOTO 1850 ELSE 1900
1900 IF INKEY J01=0 THEN GOSUB 2420: GOTO 1850 ELSE 1910
1910 IF INKEY J02=0 THEN GOSUB 2620: GOTO 1850 ELSE 1920
1920 IF INKEY J03=0 THEN GOSUB 2810: GOTO 1850 ELSE 1930
1930 IF INKEY J04=0 THEN GOSUB 3020: GOTO 1850 ELSE 1890
1940 IF T=11 THEN 7290
1950 DI: CLS#3: TRAC#2: MOVE 80,52,1: P: RINT#2, construction tableau
1960 MOVE 32,24,1: PRINT#2,T: PLOT 40,28: DRAW 40,6,1: PLOT 88,28,1: DR: M 89,6
1970 IF T=11 THEN 7290
1980 IF T=1 THEN INK 0,13: INK 2,16: INK 3,25: BORDER 10: GOSUB 3440: RES: TORE 3650
1990 IF T=2 THEN INK 0,14: INK 2,25: INK 3,1: BORDER 2: GOSUB 4150: RESTO: RE 4360
2000 IF T=3 THEN INK 2,26: INK 0,17: BORDER 4: INK 3,5: GOSUB 4560: RESTO: RE 4770
2010 IF T=4 THEN INK 0,16: INK 3,6: BORDER 6: INK 2,25: GOSUB 4930: RESTO: RE 5040
2020 IF T=5 THEN INK 0,13: INK 2,16: INK 3,25: BORDER 10: GOSUB 5140: RES: TORE 5350
2030 IF T=6 THEN INK 0,14: INK 2,26: INK 3,1: BORDER 2: GOSUB 5430: RESTO: RE 5640
2040 IF T=7 THEN INK 2,26: INK 0,17: BORDER 4: INK 3,5: GOSUB 6990: RESTO: RE 7200
2050 IF T=8 THEN INK 0,16: INK 3,6: BORDER 6: INK 2,26: GOSUB 6700: RESTO: RE 6910
2060 IF T=9 THEN INK 0,13: INK 2,16: INK 3,25: BORDER 10: GOSUB 5730: RES: TORE 5940
2070 IF T=10 THEN INK 0,14: INK 2,26: INK 3,1: BORDER 2: GOSUB 6030: RESTO: RE 6240
2080 READ 0: FOR A=1 TO 0: READ M(A),N(A): LOCATE M(A),N(A): PEN 3: PRINT CHR$(71)
2090 NEXT: READ 0: FOR A=1 TO 0: READ M(A),N(A): LOCATE M(A),N(A): PEN 3: PRINT CHR$(232)
2100 PRINT#1,CHR$(22):CHR$(1):LOCA TE#1,M(A),N(A): PEN#1,1: PRINT#1,CHR $(241)
2110 LOCATE M(A),N(A)+1: PEN 3: PRIN T CHR$(234)
2120 LOCATE M(A),N(A)+2: PEN 3: PRIN T CHR$(234):NEXT: READ 0
2130 FOR A=1 TO 0: READ M(A),N(A)+0: GOSUB 2410: LOCATE#1,M(A),N(A): PEN#1,2
2140 PRINT#1,CHR$(97):NEXT: READ M(A),N(A): LOCATE#1,M(A),N(A): PEN#1,3
2150 PRINT#1,CHR$(98):READ X,Y: REA D 0,X,Y: READ CRAC,CRAC1: READ CRAC2: PIECE=0
2170 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(142)
2180 TRAC#2: FOR A=80 TO 512: STEP 16: MOVE A,52,0: PRINT#2,CHR$(143)
2190 NEXT: FOR A=80 TO 10: STEP 16: M OVE A,52,2: PRINT#2,CHR$(143):NEXT
2200 GOSUB 3340: EI: RETURN
2210 IF TEST((X+20)*16)-4,400-((Y+19)*16+6)=1 OR X=20 THEN RETURN
2220 IF TEST((X+20)*16+6,4,400-((Y+19)*16+6)=3 THEN RETURN
2230 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(206)
2240 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(204)
2250 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(207)
2260 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(210)
2270 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(208)
2280 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(211)
2290 LOCATE X+20,Y+20: PEN 0: PRIN T CHR$(143)

```

```

2300 LOCATE X+20,Y+21: PEN 0: PRIN T CHR$(143)
2310 X=X+1
2320 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(214)
2330 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(212): SOUND 132,2,100,15,1
2340 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(215)
2350 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(218)
2360 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(216)
2370 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(219)
2380 IF X=X AND Y=Y AND PIECE=1 THEN CLS#3: T=T+1: GOTO 1940
2390 IF TEST((X+20)*16)-14,400-((Y+21)*16+2)=0 AND Y+20<20 THEN 2940
2400 CRAC=202: CRAC1=200: CRAC2=203: RETURN
2410 PRINT#1,CHR$(22):CHR$(1): RETU RN
2420 IF TEST((X+18)*16)-4,400-((Y+19)*16+6)=1 OR X=19 THEN RETURN
2430 IF TEST((X+18)*16+6,4,400-((Y+19)*16+6)=3 THEN RETURN
2440 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(254)
2450 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(261)
2460 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(255)
2470 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(205)
2480 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(253)
2490 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(252)
2500 LOCATE X+20,Y+20: PEN 0: PRIN T CHR$(143)
2510 LOCATE X+20,Y+21: PEN 0: PRIN T CHR$(143)
2520 X=X-1
2530 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(265)
2540 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(213): SOUND 132,2,100,15,1
2550 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(209)
2560 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(217)
2570 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(225)
2580 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(221)
2590 IF X=X AND Y=Y AND PIECE=1 THEN CLS#3: T=T+1: GOTO 1940
2600 IF TEST((X+20)*16)-14,400-((Y+21)*16+2)=0 AND Y+20<20 THEN 2940
2610 CRAC=248: CRAC1=250: CRAC2=249: RETURN
2620 IF TEST((X+20)*16)-14,400-((Y+18)*16+2)=3 THEN 2690
2630 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(229)
2640 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(199)
2650 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(198)
2660 IF TEST((X+20)*16)-8,400-((Y+18)*16+6)=3 THEN GOSUB 3840
2670 IF TEST((X+20)*16)-8,400-((Y+18)*16+6)=2 THEN GOSUB 4110
2680 RETURN
2690 IF CRAC1=200 THEN B0=192: B01=194: B02=193: B04=195: B05=197: B06=196: B07=186: B08=189: B09=187: B04=189: B05=191: B06=190
2700 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(80)
2710 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(80): SOUND 2,200,50,14,1,1,1
2720 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(802)
2730 FOR A=1 TO 3
2740 LOCATE X+20,Y+21: PEN 0: PRIN T CHR$(143)
2750 Y=Y-1
2760 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(804)
2770 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(805)
2780 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(806)
2790 NEXT
2800 LOCATE X+20,Y+22: PEN 3: PRIN T CHR$(71): RETURN
2810 IF TEST((X+20)*16)-14,400-((Y+21)*16+2)=3 THEN 2820 ELSE RE TUR N
2820 IF CRAC1=200 THEN B0=192: B01=194: B02=193: B04=195: B05=197: B06=196: B07=186: B08=189: B09=187: B04=189: B05=191: B06=190
2830 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(80)
2840 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(80): SOUND 2,200,50,14,1,1,1

```

```

2850 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(802)
2860 FOR A=1 TO 3
2870 LOCATE X+20,Y+20: PEN 0: PRIN T CHR$(143)
2880 Y=Y+1
2890 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(804)
2900 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(805)
2910 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(806)
2920 NEXT
2930 LOCATE X+20,Y+19: PEN 3: PRIN T CHR$(71): RETURN
2940 FOR A=1 TO 3
2950 LOCATE X+20,Y+20: PEN 0: PRIN T CHR$(143)
2960 Y=Y+1
2970 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(229)
2980 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(199)
2990 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(198)
3000 NEXT
3010 IF TEST((X+20)*16)-14,400-((Y+21)*16+2)=0 THEN 2940 ELSE 12,50
3020 IF LASEP=269 THEN RETURN
3030 IF CRAC1=260 AND (TEST((X+20)*16)-4,400-((Y+19)*16+6)=1 OR X=20) THEN RETURN
3040 IF CRAC1=200 AND (TEST((X+20)*16)-4,400-((Y+19)*16+6)=1 OR X<17) THEN RETURN
3050 IF CRAC1=200 THEN FE=179: FE1=177: FE2=178: FE3=176: FE4=174: FE5=175: FE6=173: FE7=171: FE8=172: LA=181: X=5: ELSE FE=170: FE1=168: FE2=161: X=3: FE7: FE4=165: FE5=166: FE6=163: FE9=161: FE8=162: LA=180: X=5=1
3060 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(FE)
3070 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(FE1)
3080 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(FE2)
3090 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(FE3)
3100 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(FE4)
3110 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(FE5)
3120 LOCATE X+20,Y+20: PEN 1: PRIN T CHR$(FE3)
3130 LOCATE X+20,Y+21: PEN 1: PRIN T CHR$(FE7)
3140 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(FE8): GOSUB 7,450
3150 SOUND 2,14,10,14,2,1,1: IF LA=181 THEN 3160 ELSE 3200
3160 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,X5,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(LA)
3170 IF TEST((X+20)*16+8,400-((Y+19)*16+6)=1) THEN GOSUB 3330: X5=0: RETURN
3180 IF TEST((X+19)*16+8,400-((Y+19)*16+6)=3) THEN GOSUB 3240: X5=0: RETURN
3190 LOCATE X+20,X5,Y+20: PEN 0: PRIN T CHR$(142): X5=X5+1: IF X5+X+20=41 THEN X5=0: RETURN ELSE 3160
3200 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,X5,Y+20: PEN#1,2: PRINT#1,CHR$(LA)
3210 IF TEST((X+19)*16+8,400-((Y+19)*16+6)=1) THEN GOSUB 3250: X5=0: RETURN
3220 IF TEST((X+20)*16)-8,400-((Y+19)*16+6)=3) THEN GOSUB 3360: X5=0: RETURN
3230 LOCATE X+20,X5,Y+20: PEN 0: PRIN T CHR$(143): X5=X5-1: IF X5+X+20=1 THEN X5=0: RETURN ELSE 3200
3240 LOCATE X+20,X5,Y+20: PEN 3: PRIN T CHR$(235): FOR I=1 TO 25: NEXT: SO UND 2,250,8,14,1,2,1
3250 LOCATE X+20,X5,Y+20: PRINT CHR $(236): SOUND 2,500,9,14,1,3,1: FOR I=1 TO 25: NEXT
3260 LOCATE X+20,X5,Y+20: PRINT CHR $(237): SOUND 2,3000,10,15,1,1,1: FO R I=1 TO 25: NEXT
3270 GOSUB 2410: LOCATE#1,X+20,X5,Y+19: PEN#1,3: PRINT#1,CHR$(238)
3280 LOCATE X+20,X5,Y+20: PRINT CHR $(239)
3290 LOCATE X+20,X5,Y+21: PRINT CHR $(240): SOUND 2,4000,10,15,1,1,1: FO R I=1 TO 25: NEXT
3300 LOCATE X+20,X5,Y+19: PEN 1: PRIN T CHR$(241)
3310 LOCATE X+20,X5,Y+20: PEN 0: PRIN T CHR$(143)
3320 LOCATE X+20,X5,Y+21: PEN 0: PRIN T CHR$(143): RETURN
3330 LOCATE X+20,X5,Y+20: PEN 0: PRIN T CHR$(143): RETURN

```

A SUIVRE...

MANOIR II

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

Nicolas TAVERNIER

SERVEUR
HEBOGICIEL
3615 + HQ
PUIS ENVOI

SUITE DU N°166

```

30022 DATR25.177.17.19.63.17.11.11
4.0.25.177.17.19.63.0.8.147.0
30023 DATR25.177.17.21.154.17.12.2
16.0.25.177.0.21.154.0.8.147.0
30024 DATR30.141.0.0.0.0.6.108.0.1
9.63.0.0.0.9.159.0
30025 DATR25.177.17.19.63.17.15.70
0.25.177.17.19.63.0.9.159.0
30026 DATR25.177.0.17.37.17.14.107
0.30.141.0.17.37.0.9.159.0
30027 DATR29.214.0.15.70.17.12.216
0.25.177.0.15.70.0.9.159.0
30028 DATR39.126.0.0.0.0.6.16.0.28
214.0.0.0.9.159.0
30029 DATR19.63.17.17.37.17.12.32
0.19.63.17.17.37.0.9.159.0
30030 DATR19.63.17.15.70.17.12.216
0.19.63.17.15.70.0.9.159.0
30031 DATR19.63.17.17.37.17.14.107
0.19.63.17.17.37.0.9.159.0
30032 DATR39.126.0.0.0.0.7.163.0.3
4.75.0.0.0.11.114.0
30033 DATR30.141.17.22.227.17.19.6
3.0.20.141.17.22.227.0.11.114.0
30034 DATR30.141.0.20.100.17.17.37
0.39.126.0.20.100.0.11.114.0
30035 DATR34.75.0.19.63.17.15.70.0
30.141.0.19.63.0.11.114.0
30036 DATR45.198.0.0.0.0.7.53.0.34
75.0.0.0.11.114.0
30037 DATR29.214.17.22.227.17.14.1
07.0.28.214.17.22.227.0.11.114.0
30038 DATR28.214.0.25.177.17.15.70
0.34.75.0.25.177.0.11.114.0
30039 DATR30.141.0.22.227.17.14.10
7.0.26.214.0.22.227.0.11.114.0
30040 DATR40.200.0.0.0.0.6.108.0.3
0.141.0.0.0.10.60.0
30050 DATR25.177.17.20.100.17.15.7
0.0.25.177.17.20.100.0.10.60.0
30051 DATR25.177.0.22.227.17.14.10
7.0.30.141.0.22.227.0.10.60.0
30052 DATR29.214.0.20.100.0.12.216
0.30.141.0.20.100.0.10.60.0
30053 DATR38.126.17.0.0.0.9.159.17
35.126.0.19.63.0.9.159.17
30054 DATR28.214.17.0.0.0.9.159.17
28.214.0.19.63.0.9.159.17
40000 PRINT "X" -VOTRE BUT EST DE
TROUVER LES CHAUMES
40001 PRINT "X" ELEMENTS DE LA VIE
(L'AIR, LE FEU,
40002 PRINT "X" L'EAU, LA TERRE) POUR
R SAUVER VOTRE "
40003 PRINT "X" PLANETE.
40004 PRINT "X" -ILS SE TROUVENT DA
NS UN CHATEAU DE
40005 PRINT "X" QUATRE NIVEAUX DE 1
00 PIECES CHACUN
40006 PRINT "X" -UNE PIECE PEUT CON
TENIR UNE CHEMINEE
40007 PRINT "X" -LES DEPLACEMENTS S
E FONT A L'RIDE
40008 PRINT "X" DES TOUCHES DE CURSEU
R OU DES TOUCHES
40009 PRINT "X" 'H' 'J' 'N'
40010 PRINT "X" -LES ACTION POSSIBLE
S SONT
40011 PRINT "X" 'A' ARRÊT DU JEU
40012 PRINT "X" 'R' REGARDER DANS
UNE CHEMINEE
40013 PRINT "X" 'T' POUR UTILISER
UN TALISMAN
40014 PRINT "X" 'F' POUR FUIR
40015 PRINT "X" 'M' POUR MONTER
40016 PRINT "X" 'D' POUR DESCENDRE
40017 PRINT "X" 'O'
40018 PRINT "X" 'UN INSTA
NT S.V.P.'
50000 RETURN

```

LISTING 2

```

0 REM ***** MANOIR II *****
1 REM (C) NICOLAS TAVERNIER
2 REM *****
3 REM ECRIT DU 1/9/1984 AU 1/10/1
984
4 REM *****
5 GOSUB 60000 :POKE656,128 :DIMV(3)
:DIMV(3)
18 CLR :DIMR(9,3) :POKE3280,11 :PO
KE3281,12 :POKE3282,7 :POKE3283,9
:PRINT "
20 POKE3272,21 :POKE3270,216 :V=53
248 :V=5427 :POKEV+21,0 :POKEV+15,0
22 :POKEV+23,0 :POKEV+29,8

```



LE TEMPS AU
TÉLÉPHONE, C'EST
DE L'ARGENT
AUX PTT.

```

30 POKEV+6,240 :POKEV+5,0 :POKEV+
13,240 :POKEV+12,0 :POKEV+20,240 :P
OKEV+19,0
40 POKE54296,15
50 FORN=0TO297STEP9 :POKEV+1,PEEK
(52000+H) :POKEV,PEEK(52000+H+1)
60 POKEV+8,PEEK(52000+H+3) :POKEV
+7,PEEK(52000+H+4)
70 POKEV+15,PEEK(52000+H+6) :POKE
V+14,PEEK(52000+H+7)
80 POKEV+4,17 :POKEV+11,17 :POKEV
+18,17 :FORP=0TO170 :NEXT
90 POKEV+4,PEEK(52000+H+2) :POKEV
+11,PEEK(52000+H+5) :POKEV+19,PEEK
(52000+H+8)
91 NEXTN
92 POKE54274,25 :POKE54275,200
93 POKE54274+7,25 :POKE54275+7,200
94 POKE54274+14,25 :POKE54275+14,20
0
100 FORN=298TO963STEP9 :POKEV+1,PE
EK(52000+H) :POKEV,PEEK(52000+H+1)
110 POKEV+8,PEEK(52000+H+3) :POKEV
+7,PEEK(52000+H+4)
120 POKEV+15,PEEK(52000+H+6) :POKE
V+14,PEEK(52000+H+7)
130 POKEV+4,65 :POKEV+11,65 :POKEV
V+18,65 :FORP=0TO170 :NEXT
140 POKEV+4,PEEK(52000+H+2)+48 :PO
KEV+11,PEEK(52000+H+5)+48
141 POKEV+19,PEEK(52000+H+8)+48
145 NEXTN
150 SETOR IFR#="" THEN100
160 PRINT "X" VOULEZ VOUS PEPPENDRE
UNE PARTIE (O/N)
170 POKE198,0 :WAIT198,1 :GETA# :IFR#
="" THEN63000
171 PRINT "X" ***** EN INSTANT
S.V.P."
175 POKE54287,255 :POKE54290,128
180 E=0 :GOSUB200 :E=1 :GOSUB200 :E=2
:GOSUB200 :E=3 :GOSUB200 :GOTO350
200 FORV=0TO5 :FORV=0TO9
210 F=INT((PEEK(54299)/(256)*6)
220 ONF(005)GOSUB300,310,320,330,340
221 IF(R(X,Y,E)=R(X,Y,E)ORINT((PEEK
(54299)/(256)*4))
230 NEXTV,X :GOTO350
300 R(X,Y,E)=8 :RETURN
310 R(X,Y,E)=16 :RETURN
320 R(X,Y,E)=32 :RETURN
330 R(X,Y,E)=64 :RETURN
340 R(X,Y,E)=128 :RETURN
350 V=INT((PEEK(54299)/(256)*10)
360 V=INT((PEEK(54299)/(256)*10)+3)
370 IF(R(X,Y,E)AND248)OR(0)THEN350
380 R(X,Y,E)=R(X,Y,E)OR4 :RETURN
390 PRINT "X" VOUS AVEZ DROIT A 3 T
ALISMANS
391 PRINT "X" 1,2,3,4 OU 5
400 PRINT "X" ***** PREMIER ?" :GOS
UB500
410 PRINT "X" ***** DEUXIEME ?" :GOS
UB500
420 PRINT "X" ***** TROISIEME ?" :G
OSUB500 :FORP=0TO300 :NEXT
430 GOTO570
500 POKE198,0 :WAIT198,1 :GETA#
510 IFR#="" THEN1=1 :PRINT "1"
520 IFR#="" THEN2=1 :PRINT "2"
530 IFR#="" THEN3=1 :PRINT "3"
540 IFR#="" THEN4=1 :PRINT "4"
550 IFR#="" THEN5=1 :PRINT "5"
560 RETURN
570 PRINT "X" :POKE3272,24 :X=0 :Y=0
:E=8 :SYS49152 :SYS50049 :FV=950 :NI=1
580 IFX=0THENSYS50765
590 IFX=0THENSYS51451
600 IFX=0THENSYS50628
610 IFX=0THENSYS51422
620 IFY=0THENSYS51173
630 IFY=0THENSYS51345
640 IFY=0THENSYS51078
650 IFY=0THENSYS51250
660 IF(X=0)AND(Y=0)THENSYS51482
670 IF(X=0)AND(Y=0)AND(Y=9)THENS
YS51509
680 IF(X=0)AND(Y=9)THENSYS51534
690 IF(X=0)AND(X=9)AND(Y=0)THENS
YS51561
700 IF(X=0)AND(X=9)AND(Y=0)AND(Y=9)
THENSYS51582
710 IF(X=0)AND(X=9)AND(Y=9)THENS
YS51603
720 IF(Y=9)AND(Y=0)THENSYS51624
730 IF(X=9)AND(Y=0)AND(Y=9)THENS
YS51661 :POKE1642,121 :POKE1645,122
735 IF(X=9)AND(Y=9)THEN1740
736 SYS51730 :SYS51777 :GOTO8000
740 SYS51675 :IFE=0THENSYS51703 :SYS
51777
750 IF(E=0)AND(E=3)THENSYS51703 :SYS
51755
760 IFE=3THENSYS51730 :SYS51755
800 CH=R(X,Y,E)AND1 :IFCH=1THENSYS5
8972 :GOTO6000
810 IFCH=0THENSYS50994 :GOTO3000
3000 V=53248 :POKEV+21,0 :IF(R(X,Y,E)
AND2)=2THENPV=PV+25
3009 PRINT "X" ***** VOUS ETES ATTAQUE
*****
3010 PRINT "X" ***** VOURE ACTION
*****
3011 POKE198,0 :WAIT198,1 :GETA#
3015 IFR#="" THEN3500
3016 IFR#="" THEN3600
3017 PRINT "X" ***** VOURE ACTION INFO
SSIBLE" :FORP=0TO600 :NEXT :GOTO304
0
3500 ONM(0)GOTO3550,3560,3570,3580,3
590
3550 IF1=0THENPRINT "X" *****
RS DE TALISMANS " :FORP=0TO400 :NE
XT :GOTO3040
3551 T1=0 :R(X,Y,E)=0 :POKEV+21,0 :PR
INT "X" ***** LE MONSTRE EST MOR
T"
3552 FORP=0TO999 :NEXT :GOTO6071
6570 IF1=0THENPRINT "X" *****
RS DE TALISMANS " :FORP=0TO600 :NE
XT :GOTO6140
6571 T3=0 :R(X,Y,E)=0 :POKEV+21,0 :PR
INT "X" ***** LE MONSTRE EST MOR
T"
3041 POKE198,0 :WAIT198,1 :GETA#
3045 IFR#="" THEN3500
3046 IFR#="" THEN3600
3047 PRINT "X" ***** VOURE ACTION INFO
SSIBLE" :FORP=0TO600 :NEXT :GOTO304
0
3500 ONM(0)GOTO3550,3560,3570,3580,3
590
3550 IF1=0THENPRINT "X" *****
RS DE TALISMANS " :FORP=0TO400 :NE
XT :GOTO3040
3551 T1=0 :R(X,Y,E)=0 :POKEV+21,0 :PR
INT "X" ***** LE MONSTRE EST MOR
T"
3552 FORP=0TO999 :NEXT :GOTO10000
3560 IF2=0THENPRINT "X" *****
RS DE TALISMANS " :FORP=0TO600 :NE
XT :GOTO3040
3561 T2=0 :R(X,Y,E)=0 :POKEV+21,0 :PR
INT "X" ***** LE MONSTRE EST MOR
T"
3562 FORP=0TO999 :NEXT :GOTO10000
3570 IF3=0THENPRINT "X" *****
RS DE TALISMANS " :FORP=0TO600 :NE
XT :GOTO3040
3571 T3=0 :R(X,Y,E)=0 :POKEV+21,0 :PR
INT "X" ***** LE MONSTRE EST MOR
T"
3572 FORP=0TO999 :NEXT :GOTO10000
3580 IF4=0THENPRINT "X" *****
RS DE TALISMANS " :FORP=0TO600 :NE
XT :GOTO3040
3581 T4=0 :R(X,Y,E)=0 :POKEV+21,0 :PR
INT "X" ***** LE MONSTRE EST MOR
T"
3582 FORP=0TO999 :NEXT :GOTO10000
3590 IF5=0THENPRINT "X" *****
RS DE TALISMANS " :FORP=0TO600 :NE
XT :GOTO3040
3591 T5=0 :R(X,Y,E)=0 :POKEV+21,0 :PR
INT "X" ***** LE MONSTRE EST MOR
T"
3592 FORP=0TO999 :NEXT :GOTO10000
3600 PV=PV-(10*MD) :POKEV+21,0 :PRIN
T "X" ***** VOUS PERDEZ "
3610 FORP=0TO600 :NEXT
3620 IFPV<0THEN40000
4000 GOTO10000
6000 V=53248 :POKEV+21,0 :IF(R(X,Y,E)
AND2)=2THENPV=PV+25
6009 PRINT "X" ***** VOUS ETES ATTAQUE
*****
6010 PRINT "X" ***** VOURE ACTION
*****
6011 POKE198,0 :WAIT198,1 :GETA#
6015 IFR#="" THEN3500
6016 IFR#="" THEN3600
6017 PRINT "X" ***** VOURE ACTION INFO
SSIBLE" :FORP=0TO600 :NEXT :GOTO614
0
6500 ONM(0)GOTO6550,6560,6570,6580,6
590
6550 IF1=0THENPRINT "X" *****
RS DE TALISMANS " :FORP=0TO400 :NE
XT :GOTO6140
6551 T1=0 :R(X,Y,E)=0 :POKEV+21,0 :PR
INT "X" ***** LE MONSTRE EST MOR
T"
6552 FORP=0TO999 :NEXT :GOTO6071
6560 IF2=0THENPRINT "X" *****
RS DE TALISMANS " :FORP=0TO600 :NE
XT :GOTO6140
6561 T2=0 :R(X,Y,E)=0 :POKEV+21,0 :PR
INT "X" ***** LE MONSTRE EST MOR
T"
6562 FORP=0TO999 :NEXT :GOTO6071
6570 IF3=0THENPRINT "X" *****
RS DE TALISMANS " :FORP=0TO600 :NE
XT :GOTO6140
6571 T3=0 :R(X,Y,E)=0 :POKEV+21,0 :PR
INT "X" ***** LE MONSTRE EST MOR
T"
6572 FORP=0TO999 :NEXT :GOTO6071
6580 IF4=0THENPRINT "X" *****
RS DE TALISMANS " :FORP=0TO600 :NE
XT :GOTO6140
6581 T4=0 :R(X,Y,E)=0 :POKEV+21,0 :PR
INT "X" ***** LE MONSTRE EST MOR
T"
6582 FORP=0TO999 :NEXT :GOTO6071
6590 IF5=0THENPRINT "X" *****
RS DE TALISMANS " :FORP=0TO600 :NE
XT :GOTO6140
6591 T5=0 :R(X,Y,E)=0 :POKEV+21,0 :PR
INT "X" ***** LE MONSTRE EST MOR
T"
6600 PV=PV-(10*MD) :POKEV+21,0 :PRIN
T "X" ***** VOUS PERDEZ "
6610 FORP=0TO600 :NEXT
6620 IFPV<0THEN40000
6630 R(X,Y,E)=R(X,Y,E)OR1 :GOTO6071
10000 PRINT "X" ***** VOUS ETES ATTAQUE
*****
10002 PRINT "X" *****
10003 PRINT "X" *****
10004 PRINT "X" *****
10010 PRINT "X" *****
10011 PRINT "X" *****
10012 PRINT "X" *****
10013 PRINT "X" *****
10014 PRINT "X" *****
10015 POKE198,0 :WAIT198,1 :GETA#
10020 IFR#="" THEN63200
10021 IF(R#="" OR(R#="" THEN1100
0
10022 IF(R#="" OR(R#="" THEN1120
0
10023 IF(R#="" OR(R#="" THEN1140
0
10024 IF(R#="" OR(R#="" THEN1160
0
10025 IFR#="" THEN1180
10026 IFR#="" THEN1200
10027 IFR#="" THEN1200
10028 GOTO10000
10030 IFR#="" THEN40000
10031 IFPV<0THEN40000
10032 P=INT(RND(1)*30) :IFP=1THEN1
=1 :PRINT "X" ***** TALISMANS 1
*****
10033 IFR#="" THEN2=1 :PRINT "X" *****
TALISMANS 2 *****
10034 IFR#="" THEN3=1 :PRINT "X" *****
TALISMANS 3 *****
10035 IFR#="" THEN4=1 :PRINT "X" *****
TALISMANS 4 *****
10036 IFR#="" THEN5=1 :PRINT "X" *****
TALISMANS 5 *****
10040 FORP=0TO800 :NEXT :PRINT "X" *****
GOTO580
11000 IFX=0THENPRINT "X" ***** CTION
IMPOSSIBLE" :FORP=0TO400 :NEXT :GOTO10000
11010 X=X-1 :GOTO10030
11200 IFX=0THENPRINT "X" ***** CTION
IMPOSSIBLE" :FORP=0TO400 :NEXT :GOTO10000
11210 X=X+1 :GOTO10030
11400 IFY=9THENPRINT "X" ***** CTION
IMPOSSIBLE" :FORP=0TO400 :NEXT :GOTO10000
11410 Y=Y+1 :GOTO10030
11600 IFY=0THENPRINT "X" ***** CTION
IMPOSSIBLE" :FORP=0TO400 :NEXT :GOTO10000
11610 Y=Y+1 :GOTO10030
11800 IF(X=9)AND(Y=9)THEN11850
11810 PRINT "X" ***** VOURE ACTION INFO
SSIBLE" :FORP=0TO400 :NEXT :GOTO1000
0
11850 IFE=3THEN11810
11860 E=E+1 :GOTO10030
12000 V=53248 :POKEV+21,2 :POKE2041,
37 :POKEV+2,216 :POKEV+3,151 :POKEV+2
8,2
20001 POKEV+37,1 :POKEV+38,0 :POKEV+
48,9
20010 M=0 :RETURN

```

A SUIVRE...

DIGVOIX

MSX

LES VOYAGES
DÉFORMENT
LA PARESSE

JE VOTERAI BIEN POUR VOUS
MONSIEUR BARRE, MAIS IL NE VOUS
MANQUE QUE LA PAROLE



SERVEUR
HEBDOMADAIRE
3615 + HG
PUIS ENVOI

Il ne lui manquait plus que la parole à celui-là ! Eh bien voilà de quoi faire chanter ou causer la bête...

Frédéric HARTARD

SUITE DU N°166

1570	FC	04	74	24	24	24	24	04	208	180C	FC	00	44	44	44	40	40	208	1038	44	44	44	44	04	04	04	FC	298	1F88	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1570	FC	80	80	80	80	90	90	84	408	180D	FC	00	50	54	54	90	90	330	1040	FC	80	40	40	40	40	40	FC	528	1F89	80	80	80	80	80	80	80	80	304
1580	FC	00	00	00	00	54	54	54	240	180E	FC	00	74	24	24	74	00	240	1042	FC	40	40	40	40	40	40	FC	280	1F90	20	20	20	20	20	20	20	20	145
1580	FC	00	00	00	00	30	30	30	318	180F	FC	00	40	40	40	40	00	270	1050	FC	00	70	50	70	50	50	FC	200	1FC0	20	45	45	45	45	47	49	53	220
1590	FC	00	00	00	00	74	50	70	290	180G	FC	00	80	80	80	80	80	470	1058	FC	00	04	84	84	84	00	FC	450	1FC2	54	52	45	40	45	45	54	20	230
1590	FC	00	00	00	00	30	30	30	318	180H	FC	00	00	74	44	44	74	290	1060	FC	00	00	04	04	04	00	FC	240	1FD0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1590	FC	00	00	00	00	74	50	70	290	180I	FC	00	00	80	80	80	80	470	1068	FC	00	90	08	08	08	90	FC	240	1FD2	90	91	92	93	94	95	96	20	425
1590	FC	00	00	00	00	30	30	30	318	180J	FC	00	00	74	44	44	74	290	1070	FC	04	04	04	04	04	04	FC	118	1FE0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1590	FC	00	00	00	00	74	50	70	290	180K	FC	00	00	80	80	80	80	470	1078	FC	80	80	80	80	80	80	FC	448	1FE2	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1590	FC	00	00	00	00	30	30	30	318	180L	FC	00	00	74	44	44	74	290	1080	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	314	1FF0	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1590	FC	00	00	00	00	74	50	70	290	180M	FC	00	00	80	80	80	80	470	1088	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4	1FF2	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1590	FC	00	00	00	00	30	30	30	318	180N	FC	00	00	74	44	44	74	290	1090	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4	1FF4	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1590	FC	00	00	00	00	74	50	70	290	180O	FC	00	00	80	80	80	80	470	1098	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4	1FF6	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1590	FC	00	00	00	00	30	30	30	318	180P	FC	00	00	74	44	44	74	290	1100	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4	1FF8	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1590	FC	00	00	00	00	74	50	70	290	180Q	FC	00	00	80	80	80	80	470	1108	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4	1FFA	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1590	FC	00	00	00	00	30	30	30	318	180R	FC	00	00	74	44	44	74	290	1110	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4	1FFC	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1590	FC	00	00	00	00	74	50	70	290	180S	FC	00	00	80	80	80	80	470	1118	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4	1FFE	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1590	FC	00	00	00	00	30	30	30	318	180T	FC	00	00	74	44	44	74	290	1120	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4	1FFF	20	20	20	20	20	20	20	20	100
1590	FC	00	00	00	00	74	50	70	290	180U	FC	00	00	80	80	80	80	470	1128	FC	00	00	FC	00	00	00	FC	2F4										

A SUIVRE...

TEE-TIME

Sur un bon vieux ZX, quelle classe de s'offrir un vrai parcours de golf avec plein de trous, d'obstacles et tout ça...

Eric LECHAUDEL

SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI



ZX 81

OCUPÉ



SUITE DU N°166

```

2030 PRINT AT 8,1,"TEL EST LE NO
M CE L'OBJET QUI... TAB 1,"ON ME
1,"SOUS UNE BALLE CE GOLF... TAB 1,"
POUR LE GOLF...
2030 PRINT AT 10,1,"CE PROGRAMME
VOUS PERM... TAB 1,"DECOUVRIR UN
PARCOURS DE GOLF... TAB 1,"9 TROU
9," EST NETTEMENT... TAB 1,"SUFFI
SANT... QUI SONT DES PAR... TAB 1,"
TAB 1,"9A,"BUNKERS(SABLE),ROUGH
TAB 1,"HERBE HAUTE...
2030 PRINT... LES 2 DERNIERS... TAB 1,"
1,"DEMANCHER UN DEPENDSE DE FOR
CE... TAB 1," IMPORTANTE ET DONNENT
UNE... TAB 1,"TRAJECTOIRE UN FEU
ALEATOIRE...
2040 LET OUSR=9000
2045 LET OUSR=16781
2050 PRINT AT 1,1,"VOTRE SCORE E
ST INDIQUE PAR... TAB 1,"RAPPORT A
U PAR...
2060 PRINT AT 5,1,"VOUS TIREZ OU
200,"A ARRIVER... TAB 1,"SUR LE GR
REEN... OU A METTRE... TAB 1,"VO
TRE BALLE DANS LE TROU...
2070 PRINT AT 9,1,"SUR LE GREEN,
VOUS PUTEZ... TAB 1,"FAIRE ROUL
ER LA BALLE... TAB 1,"ATTENTION
LA TRAJECTOIRE EST... TAB 1,"DIRIG
E VERS L'ISUVE... LA DEMO... TAB 1,"
AVANT LE PUTT...
2080 PRINT TAB 1,"VOUS POUVEZ PU
TIER POUR SAOUL... TAB 1,"2 P/R
PAR... BIRDIE(-1) LE PAR... TAB 1,"B
OGEE(+1) DOUBLE BOGEE(+2)
2090 PRINT TAB 1,"ON INDIQUE LES
ANGLES EN DE...
2100 LET OUSR=16744
2110 GOSUB 9000
2120 LET OUSR=16695
2130 GOSUB 9000
2140 PRINT AT 1,2,"LES ANGLES... T
AB 3,"SUIVANT... TAB 1,"CETTE REG
LE... TAB 3,"100... TAB 7,"
TAB 2,"150... TAB 8,"270...
2150 GOSUB 9000
2160 LET A=12
2170 GOSUB 9000
2180 LET A=15
2190 LET A=15
2200 GOSUB 9000
2210 PRINT AT 1,1,"POUR SELECTIO
NER... TAB 1,"NE LES ANGLES... TAB
1,"LAISSER VOTRE... TAB 1,"DOIT A
PPUYER... TAB 1,"LE SE PRODUIT...
2220 PRINT AT 1,1,"
POKE 16620,007
POKE 16643,006 "A"
GOSUB 9000
IF INKEY$="" THEN GOTO 222
4
2230 LET OUSR=16628
2240 PRINT AT 6,1,"JUSQU'A RELA
TIVEMENT... TAB 1,"LA TOUCHÉ...
2250 PRINT TAB 1,"VOUS SELECTION
NEZ... TAB 1,"NET RUSSE LA... TAB 1,"F
ORCE RINSI... TAB 1,"LE MAXIMUM E

```

```

ST TAB 1,"DE 290,IL
2251 PRINT TAB 1,"DECROIT AU FUR
TAB 1,"ET A MESURE...
2260 PRINT TAB 1,"DU JEU...
2270 LET A=15
2280 GOSUB 9000
2290 LET OUSR=16695
2300 LET OUSR=9000
2310 LET OUSR=16781
2320 GOTO 8000
2330 STOP
2340 LET K=19
2350 POKE 16418,3
2360 LET OUSR=
2370 PRINT AT 3,3,"EDITEUR INUITI
LISABLE... TAB 3,"SANS MODE... EMP
LOI... TAB 3,"FOURNI PAR L'AUTEUR
S... TAB 3,"SIMPLE DEMANDE... TA
B 3,"ERIC LECHAUDEL... TAB 3,"2 ARU
DE GUEPONT... TAB 3,"55310 TRON
VILLE... TAB 3,"TEL (16)29-78-10-4
4...
2380 PRUSE 250
2390 LET OUSR=16781
2400 GOSUB 9000
2410 PRINT AT 20,0,"... TAB 21,"
TAB 0,"
2420 P/A A(136)
2430 PRINT AT 2,22,"POSIT... DEP... T
AB 22,"XXV...
2440 GOSUB 9000
2450 LET A=15 TO 81+85
2460 PRINT AT 2,22,"...
2470 LET N=44
2480 GOSUB 9000
2490 LET A=19 TO 121+85
2500 PRINT AT 2,22,"GREEN-F... T
AB 22,"GREEN-A... TAB 22,"XY...
2510 LET N=2
2520 GOSUB 9000
2530 LET A=115 TO 141+85
2540 LET JP=40
2550 GOSUB 8800
2560 IF KL=1 THEN GOTO 5040
2570 PRINT AT 2,22,"FORME... TAB
22,"ROUGH... TAB 22,"O'DROIT... TAB
22,"CIR...
2580 LET I=INKEY$
IF I$="H" AND I$="O" THEN
GOTO 5150
2590 LET A=15:I=8
IF I$="H" THEN GOTO 5500
2600 FOR O=0 TO 1
2610 PRINT AT 2,22,"ROUGH... TAB
22,"GRUCHE... TAB 22,"O+1 TO (O+
1)+85
2620 PRINT TAB 22,"SOURCE... TAB
ANGLE... TAB 22,"SKXYRRA...
2630 LET N=7
2640 GOSUB 9000
2650 LET A=116+(O+7) TO 15+(O+1)
+85
2660 NEXT O
2670 LET A=130 TO 351="....."
2680 FOR O=0 TO 1
2690 FOR O=0 TO 1
2700 PRINT AT 2,22,"ROUGH... TAB
22,"GRUCHE... TAB 22,"O+1 TO (O+
1)+85

```

```

5150 PRINT TAB 22,"CENTRE... TAB
RAYON... TAB 22,"CF1,CF2...
5200 PRINT TAB 21,"CXCVCRC12...
5210 GOSUB 9000
5220 LET A=116+O*10 TO 16+(O+1)
+1185
5230 NEXT O
5240 LET JP=150
5250 GOSUB 8800
5260 IF KL=1 THEN GOTO 5145
5270 PRINT AT 2,22,"NOMBRE... TAB
22,"BUNKERS... TAB 22,"(11-31)... TA
22,"
5280 INPUT X
5290 IF X<3 OR X>11 OR X>11 X T
HEN GOTO 5710
5300 LET H=136)+STR$ X
5310 LET T$=A$1 TO 36)
5320 GOSUB 5805
5330 FOR H=1 TO X
5340 PRINT AT 2,22,"BUNKER... TAB
22,"H... TAB 22,"FORME... TAB 22,"COOR
D... TAB 22,"AMPLI... TAB 22,"FOCYR
5740 LET N=6
5750 GOSUB 9000
5760 LET H=136)+X+85
5770 GOSUB 8800
5780 IF KL THEN GOTO 5735
5790 LET I=1 TO 85
5800 NEXT I
5810 IF X=3 THEN GOTO 6000
5820 PRINT AT 2,22,"PIECE D... TAB
22,"REU... TAB 22,"OZN...
5830 IF INKEY$="N" THEN GOTO 600
6030 IF INKEY$="O" THEN GOTO 55
5840 PRINT TAB 22,"COORD... TAB 22
AMPLI... TAB 22,"CXYR...
5850 LET N=6
5860 GOSUB 9000
5870 LET JP=620
5880 GOSUB 8800
5890 IF KL THEN GOTO 5810
5900 LET T$=T$+B$ (2 TO 7)
5910 GOSUB 8805
5920 PRINT AT 2,22,"PAR... MET... TAB
22,"PHM...
5930 LET N=4
5940 GOSUB 9000
5950 LET I=1 TO 41+85
5960 PRINT AT 10,22,"VOICI LE... T
AB 22,"CODAGE... TAB 22,"DU DECAT
5970 PRINT TAB 22,"RESTE R... TAB
22,"RUCUTER... TAB 22,"DDD...
5980 POKE 16418,0
5990 PRINT AT 22,0,IT$
6000 LET US$=""
6070 IF INKEY$="" THEN GOTO 6070
6071 PRINT AT 22,0,US$,TAB 0,US
6080 POKE 16418,2
6090 GOTO 1661
6100 PRINT AT 2,5,"SUR CE... BONNE
CHANCE... AT 5,1,"N... DOUBLIEZ PAR
QUE VOUS POUVEZ... TAB 1,"CREER VO
S PARCOURS AVEC L... TAB 1,"EDIT
6110 PRINT AT 9,1,"L'ETTES VOTR

```

```

E MAGNETOPHONE EN... TAB 1,"I... ARC
ME PUIS APPUYEZ SUR C
6030 IF INKEY$="" THEN GOTO 60
6040 LOAD "TEE-TIME"
6050 LET OUSR=16744
6060 GOSUB 5
6070 PRINT AT 19,22,"...
6080 IF INKEY$="N" THEN GOTO 607
6090
6100 IF INKEY$="O" THEN GOTO 85
30
6110 LET KL=0
6120 GOTO 5805
6130 LET KL=1
6140 LET OUSR=16695
6150 FOR L=1 TO 19
6160 PRINT AT L,21,"
6170 NEXT L
6180 RETURN
6190 INPUT B$
6200 IF LEN B$<N THEN PRINT AT
6210,19,21,"... TAB 19,21,"ZNGO
RECT...
6220 IF LEN B$<N THEN GOTO 8900
6230 RETURN
6240 POKE 16418,1
6250 PRINT AT 22,0,"...
6260 IF INKEY$="" THEN GOTO 6002
6270 PRINT "
6280 POKE 16418,2
6290 RETURN
6300 FOR I=0 TO 1 STEP -1
6310 POKE 16615,I
6320 LET OUSR=16514
6330 NEXT I
6340 PRINT AT 1,2,"... TAB 0,IT
6350 RETURN
6360 FOR T=1 TO 6
6370 POKE 16515,T
6380 LET OUSR=16514
6390 NEXT T
6400 RETURN
6410 LET N=(O$="E")+2+(O$="I")+3
+(O$="M")+4+(O$="T")
6420 LET X1=X
6430 FOR I=1 TO 12
6440 IF A$(N,I)="" THEN GOTO 99
6450
6460 IF A$(N,I)="" THEN GOTO 99
6470 NEXT I
6480 PRINT AT X1,Y,A$(N,K) TO I-1
6490
6491 LET X1=X+1
6492 LET K=I+1
6493 GOTO 9999
6494 PRINT AT X1,Y,A$(N,K) TO I-1
6495 RETURN
6496 SAVE "PRESENTATION"

```

A SUIVRE...

MINERMAN

Ce matin là, DIGDUG le maladroit chut dans une mine d'or abandonnée. "Putn debordemerd !" s'exclama ce dernier, "la prochaine fois je cherai ailleurs" (si, si, c'est Français).

Thierry DUFOURG

SUITE DU N°166

```

7645 MUSIC1,0,N,UT,MUSIC2,0-1,0,0,
UO,WRIN-5,22=-22,IFZ2=1THENOU=IEL
SEOU=3
7646 NEXT I
7655 MUSIC1,1,1,0,NK=1,"EE=ASC("
MUSIC2,1,1,0
7660 X=INT(RND(1)*37)+1,X=X+1
7670 Y=INT(RND(1)*16)+1,Y=Y+1
7680 GOSUB 6500
7690 VS=KEY$ IFV$="" THEN 7650
7700 H=0,PG=0
7710 PLOT1,9,7,PLOT1,10,7,PLOT1,1
1,7
7720 PLOT2,9,6,PLOT2,10,6,PLOT
22,11,6
7730 PLOT2,09,"*****
7740 PLOT2,10,"iiiiiiiiiiiiiiiiii
1"
7750 PLOT2,11,"i
1"
7760 PLOT2,12,"i1 MENU
1"
7770 PLOT2,13,"i1
1"
7780 PLOT2,14,"i1 1 WOLUME
1"
7790 PLOT2,15,"i1 2 WUEU 1
1"
7800 PLOT2,16,"i1 3 WUEU 2
1"
7810 PLOT2,17,"i1 4 WINSTRUCTION
1"
7820 PLOT2,18,"i1 5 WFIN
1"
7830 PLOT2,19,"i1
1"
7840 PLOT2,20,"iiiiiiiiiiiiiiiiii
1"
7850 FOR I=1 TO 19 PLOT4,1,3,PLOT19
1,7,NEXT
7855 I=0

```

```

7760 VS=KEY$ I=I+1,IFI=300THEN762
7
7765 IFV$="" THEN 7760
7770 IFV$="2" THEN PG=1,TO=2,RETURN
7780 IFV$="3" THEN PG=0,TO=3,RETURN
7790 IFV$="5" THEN CLS:CALL DEEK(##
FR)
7795 IFV$="1" THEN 7799
7799 IFV$="4" THEN GOSUB 11000:GOTO 7
600
7799 GOTO 7755
7799 PLOT24,14,"*****
7800 PLOT24,15,"iiiiiiiiiiiiii
7810 PLOT24,16,"i1 VOLUME 1"
7820 PLOT24,17,"i1
1"
7825 PLOT24,18,"i1<XET RTN)
7826 PLOT24,19,"iiiiiiiiiiiiii
7827 PLOT24,20,"i1012345671"
7828 PLOT24,21,"i1m
1"
7829 PLOT24,22,"iiiiiiiiiiiiii
7831 UT=0:PLOT26,16,1:PLOT33,16,7
7835 GETV$:PLOT26+UT,21,"
7836 IFV$="," ANDUT<>THENUT=UT-1
7837 IFV$="," ANDUT<>THENUT=UT+1
7838 IFV$=CHR$(13) THEN MUSIC1,3,6,
9,FOR I=1 TO 21:PLOT26,1,"
NEXT
7839 IFV$=CHR$(13) THEN UT=UT+2:GOT
7760
7840 PLOT26+UT,21,"m" MUSIC1,3,6,
UT+2
7841 TU=UT+2-2:IFTU<0 THEN TU=0
7842 GOTO 7835
9997 GETV$
9998 RETURN
9999 END
10000 PLOT1,0,"iiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii
10002 PLOT1,1,"iiiiiiiiiiiiiiiiii
fffff
1"
10003 PLOT1,2,"i
1"
10004 PLOT1,3,"i
1"
10005 PLOT1,4,"i
1"
10005 PLOT1,4,"i
1"
10005 PLOT1,5,"i
1"

```

ERRATUM ORIC
OLIVE & POPEYE du n° 165
Voici l'impression corrigée des lignes suivantes (bas de la page 31):
10414 DATA 7,11,19,12,20,18,6,29,1
8,2,30,33,18,5,34,18,3,11,19,21
10420 DATA 13,15,19,13,24,19,3,29,
19,21,12,8,20,18,20,20,12,32,20,3
10422 DATA 20,21,21,4,6,22,5,7,22,
11,11,22,4,15,22,5,16,22,11,20
10424 DATA 22,4,24,22,5,25,22,11,2
9,22,4,33,22,5,34,22,12,13,23,12
10426 DATA 18,23,12,22,23,12,27,23
12,6,24,12,34,24
10428 DATA 1,8,4

ORIC



```

10016 PLOT1,5,"i
1"
10017 PLOT1,6,"i1 i
1"
10018 PLOT1,7,"i1 ie qni i
1"
10019 PLOT1,8,"i1 iie i1 i1 m
1"
10020 PLOT1,9,"i1 ieffffffi inn
1"
10021 PLOT1,10,"i1 ie inn
1"
10022 PLOT1,11,"i1 nie iiiiii
1"
10023 PLOT1,12,"i1 iei i
1"
10024 PLOT1,13,"i1 iemi i e
1"
10025 PLOT1,14,"i1 iemmi iiieee
1"
10026 PLOT1,15,"i1 ie e
1"
10027 PLOT1,16,"i1 iiiiiiiiiiiii
1"
10028 PLOT1,17,"i1 iiiiiiiiiiiii
1"
10029 PLOT1,18,"i1 iiiiiiiiiiiii
1"
10030 PLOT1,19,"i1 iiiiiiiiiiiii
1"
10031 PLOT1,20,"i1 Z$="
1"
10032 X=29,Y=17
10033 RETURN
10034
10035 PLOT1,0,"iiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii
10036 PLOT1,1,"iiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii
1"
10037 PLOT1,2,"i
1"
10038 PLOT1,3,"i
1"
10039 PLOT1,4,"i
1"
10040 PLOT1,5,"i
1"
10041 PLOT1,6,"i
1"
10042 PLOT1,7,"i
1"
10043 PLOT1,8,"i
1"
10044 PLOT1,9,"i
1"
10045 PLOT1,10,"i
1"
10046 PLOT1,11,"i
1"
10047 PLOT1,12,"i
1"
10048 PLOT1,13,"i
1"
10049 PLOT1,14,"i
1"
10050 PLOT1,15,"i
1"
10051 PLOT1,16,"i
1"
10052 PLOT1,17,"i
1"
10053 PLOT1,18,"i
1"
10054 PLOT1,19,"i
1"
10055 PLOT1,20,"i
1"
10056 PLOT1,21,"i
1"

```

A SUIVRE...

C'est nouveau, ça vient de sortir

TIENS, UNE CONSOLE DE JEUX

Eh ben oui, on vous en déjà causé la semaine dernière, ou celle d'avant, je ne sais plus très bien. D'ailleurs, comment savoir au juste ? Avec tout ce décalage horaire que nous subissons sans arrêt ici, c'est pas facile. Tenez, par exemple, croiriez-vous qu'actuellement, à l'heure où j'écris ces lignes, nous sommes le 6 juin 1992 et qu'il est exactement à ma montre Seiko à quatorze heures 45 minutes, alors que vous, vous allez les lire, ces quelques lignes, vendredi 19 novembre 86 au matin ? Hein, le croiriez-vous ? Mais bon, nous ne sommes pas réunis ce soir pour parler de mes problèmes horaires, mais bel et bien des consoles de jeux.

Parce que ces toutes consoles, elles pourraient bien venir enterrer les vieux 8 bits merdiques de maintenant. Et ce ne serait pas dommage, croyez-moi. Enfin, les constructeurs se tournent vers des processeurs 16, voire même 32 bits ! Le rêve ! D'ailleurs, c'est tout dire, des gens pourtant sérieux, comme Activision, ou moins sérieux, comme Amiolsoft, pensent déjà à sortir des jeux en cartouche, spécialement pour les consoles. Non, c'est faux. Activision fabrique déjà des cartouches, mais seulement aux States, et envisage de commencer à les exporter. Ou à les importer, ça dépend de quel côté on se trouve. Dès que la console aura bien repris en Europe. Ce qui ne saurait tarder. Du moins l'espère-t-on. Ce qui risque de venir mettre des bâtons dans les roues du développement des consoles, c'est les prix, non pas des consoles elles-mêmes (l'Atari 7800 est attendue au alentours de 40 livres en Angleterre (400 balles), le Sega (dont à propos de laquelle je vous parle un peu plus bas) 100 livres (1.000 balles), et la Nintendo environ 140 livres (1.400 balles)), mais bel et bien des logiciels, pourtant le facteur essentiel, pour ne pas dire unique, de ce même développement (excusez-moi, un instant, je vais boire un coup parce que je commence à m'embrouiller, et je reviens).

Voilà. Oui. Donc, les logiciels risquent

Z80A de Zilog, tournant à 3,6 Mhz, tout comme le MSX ou l'Amstrad, par exemple. Surprenant, non ? Ça peut laisser entrevoir des logiciels de qualité, ça. Question mémoire, elle se paye seulement 8 Ko de Ram, mais quand même 16 Ko de Vram, ce qui, encore une fois, est identique au CPC. Quant au co-processeur graphique, on ne sait pas grand-chose dessus. Mais des rumeurs courent à son sujet. Il serait le même que celui utilisé dans la console du jeu d'arcade *Spy Hunter*. Ce qui est sûr, en revanche, c'est qu'il offre une résolution de 256 sur 192 pixels, en 32 couleurs



simultanément, choisies parmi 64. Comparez avec les 320 sur 200 pixels du ST en 16 couleurs (en basse résolution, mais quand même), c'est pas mal du tout. Ajoutez à cela des sons sur trois voix et quatre octaves, plus un générateur de bruits blancs, plus encore des routines de traitement de sprites (32 sur un seul écran, mais possibilité d'en gérer jusqu'à 256 simultanément) et de scrolling (dans toutes les directions, avec la souplesse des scrollings d'un C64) intégrées, et on en arrive à se demander pourquoi Sega a fait une console de jeux plutôt que directement un micro-ordinateur ! Ah oui, parce que c'est moins cher.

Les différents ports de connexion ne sont pas mal non plus : une sortie TV, une sortie A/V (audio-visuel) pour la brancher sur un moniteur RGB ou une chaîne Hi-Fi, un port cartouche, un slot pour cartes (des cartes de jeux, comme sur le MSX), et bien sûr deux prises joystick aux normes Atari. C'est vrai que c'est pas entièrement génial (vrai de prise

BIENTÔT, BIENTÔT

Le CD Rom devient de plus en plus proche de nous. Quel ? Vous ne savez pas ce que signifie "CD Rom" ? Voyons, alors, mes biches... CD, c'est les initiales de Compact-Disc. Quant à "Rom", vous savez tous plus ou moins ce que cela veut dire, non ? Et si par hasard ce n'était pas le cas, tant pis pour vous.

Et Mirrorsoft aussi, vous connaissez ? Mais si, voyons, Mirrorsoft... La boîte spécialisée dans les logiciels de simulation tous azimuts... Mirrorsoft... Allons... Bon. Eh bien apprenez que Mirrorsoft a une filiale et qu'elle s'appelle Pergamon-Infoline. Instructif, n'est-il pas ? Il est. Et que fait-elle, cette Pergamon-Infoline ? Elle inaugure au Royaume-Uni un nouveau service qu'elle a appelé **Compact Solution** ("bon sang mais c'est bien sûr", disent-ils en se frappant le front, "tout se regroupe" !). En effet, pour simplifier, disons que Pergamon transfère des données sur Compact-Disc.

enfermés dans leurs laboratoires comme des souris blanches, espérant qu'un de ces quatre matins, ils se réveillent et qu'un coup de génie les fasse bouillir, il est plus que tout à fait possible que, bien-sûr, vous ayez vous-même recours aux services de Pergamon-Infoline.

D'ailleurs, Mirrorsoft lui-même est sur le point de présenter certains de ses softs sur compact.

Tiens, restons dans le compact. Hitachi, marque japonaise bien connue, vient de présenter trois lecteurs de CD-Rom, les CDR-2500, CDR-2500S et CDR1502S. Chacun de ces lecteurs autorise la lecture d'informations enregistrées sur compact-disc, mais pas l'écriture. On n'en est pas encore là. La différence entre chacun de ces trois lecteurs est vraiment minime : le premier (CDR-2500) se loge à l'intérieur de l'unité centrale (en l'occurrence, un IBM), le second (CDR-2500S) est le même que le pre-



mier, mais a sa propre alimentation intégrée, et le troisième (CDR-1205S) est externe, à cause de sa trop grande taille. Sinon, chacun permet de lire des compacts contenant jusqu'à 500 fois plus d'informations qu'une disquette 5 1/4 classique. Si ça c'est pas l'avenir, je veux bien me faire curé.



En fait, ce service est surtout destiné aux industriels, mais vu d'une part les prix des lecteurs de CD qui n'arrêtent pas de baisser, et d'autre part les incroyables découvertes techniques que nos joyeux savants, et ceux du monde entier, ne soyons pas trop chauvins, Patrick, ne manquent pas de réaliser jour après jour,

HISTOIRE BELGE



L'institut Belge du Management (ça fait IBM !) vient d'être victime d'une curieuse tentative d'extorsion de fonds : "On" leur a piqué leur ordinateur Convex (c'est la marque, hein, c'est pas sa forme) et "on" leur demande une rançon de soixante-dix briques (francs français) en échange. C'est un kidnapping, quoi. Ça est une sale affaire, savez-vous ?

SRAM ADAM

Voilà, voilà. Comment dire ? Je sais pas. Je commence à en avoir marre de commencer mes articles par des trucs qui n'ont aucun rapport avec ce dont je veux vous parler. OMD, les employés de baguette, les correcteurs d'articles, Samantha Fox... tout ça, c'est bien beau, mais ça n'a pas grand-chose à voir avec l'informatique. A part peut-être les correcteurs d'articles, mais c'est pas évident. Alors d'un coup d'un seul, comme ça, je vous le dis tout net : **Sram 2**. Ah ah, ça surprend, hein ? Vous vous y attendiez pas, hein ? Moi non plus, j'dois dire.

Sram 2, c'est la suite de Sram. Etonnant, non ? Dans Sram, justement, mais vous devez vous en souvenir, c'est pas si vieux que ça, vous incarniez un étrange personnage dont la mission était de remettre le bon roi Egres sur le trône usurpé par l'ignoble infâme Cinomeh ! C'est con qu'il n'y avait qu'un roi à remettre à sa place, parce que s'il y en avait eu cinq de plus, les auteurs auraient pu appeler leur soft *la geste de six trônes*. Enfin, ça n'a pas beaucoup d'importance. Bien. Dans Sram 2, votre mission est d'aller tuer le roi Egres, parce qu'il s'est avéré que ce n'est qu'un ignoble tyran, poils aux dents.

Rien que la présentation vaut le coup d'œil : il faut la matter (note au boss : effectivement, on ne peut pas mettre deux "i" au verbe matter. Mais moi, je veux quand même mettre deux "i" à matter parce que je trouve ça plus joli. Et hop (ah oui, et hop, comme dans la pub, là, et hop) au moins une fois dans sa vie. La page-écran est superbement bien dessinée par Michel Rho, le graphiste attiré d'Ere, sur lequel mon col-



lègue mais néanmoins ami Cyrille dit beaucoup de bien, mais dans un autre article. Ensuite, une petite animation bien faite vient vous faire marrer un peu, agréablement d'une petite musique bien faite aussi, étrangement semblable dans la mélodie de base à celle de Sram 1, suivie (c'est l'animation qu'est suivie, parce que la musique, elle accompagne seulement (ben oui, mais si elle accompagne l'animation et que l'animation est suivie, on peut en déduire par la relation de Chasles que la musique est suivie elle aussi, non ? (ta gueule!!!) du chargement du jeu en lui-même, non ? Il est encore meilleur que le premier épisode. Graphisme plus fouillé, plus approfondi, analyseur syntaxique du genre balaise, de l'humour en pagaille, tous les ingrédients sont réunis pour faire un bon jeu d'aventure. Et si je puis me permettre de vous donner un petit conseil, essayez d'aller le plus loin possible : à un moment donné, y a une nana à poils en train de prendre son bain, mieux que Samantha Fox. Salooope.

COMBIEN ? CINQ MILLIONS ? BOF...

Tiens, je vais vous faire rire un peu : Commodore prévoit des bénéfices cette année. Et il en est tellement sûr, qu'il a réussi à démontrer aux banques par A + B qu'effectivement, il allait faire des bénéfices. Le but de cette manœuvre ? Obtenir de nouveaux crédits ! Maintenant, Commodore peut emprunter 5 millions de plus qu'avant. C'est balaise, comme augmentation. C'est vous dire si les banques sont convaincues. Dans trente ans, les banquiers se rendront peut-être compte que Commodore est en train de jouer les Brésiliens : "C'est simple, soit vous nous prêtez du blé pour qu'on vous rembourse notre emprunt précédent, soit on coule et vous perdez tout". Sacrés banquiers.



LA VENGEANCE À L'ANGLAISE

Je rigole ! En Angleterre, y a une espèce d'empire à la noix, que nous appellerons "Saga", et à la tête duquel se trouve un monsieur, que nous appellerons "B", qui n'aime pas du tout Amstrad. Et pour se venger du vilain monsieur Sugar (qu'est-ce qu'il lui avait fait ? Ou ? Comment ? Pourquoi ? A quelle heure ? Quelle est votre couleur préférée ? Aimez-vous Stray Cats ? Vous habitez chez vos parents ?), le monsieur en question (ce d'ailleurs son vrai nom c'est David White) a annoncé qu'une des filiales de son groupe, Saga Products, allait sortir une antenne satellite bien meilleure que celle de tonton Susucré, d'un diamètre de 90 centimètres, et d'un prix d'environ 500 livres sterling (5.000 balles, soit deux fois moins cher que celle de susucré). Ah oui, au fait, je ne pense pas que ce nom de Saga vous dise grand-chose. Pourtant, c'est un constructeur de micro-ordinateurs qui n'a pas trop mal marché en Angleterre, notamment



grâce à son "Compliment", un 8 bits qu'il est tout pompé sur le ZX Spectrum. Alors si vous aussi vous avez une dent contre Alan, ne vous gênez pas : construisez un ordinateur plus beau, plus performant et surtout moins cher que le sien, et vous serez vengés.



d'être chers. Et à cause des quoi ? Des cartouches, tout simplement. On a déjà vu ce que ça a donné avec les MSX. Un jeu devrait tourner entre de 200 à 250 francs au début, histoire d'appâter le client, puis augmenter rapidement, pour arriver aux 300 balles.

La dernière fois que vous avez lu quelque chose dans l'HHHHebdo parlant de ces étranges appareils, c'était à propos de la 7800 d'Atari. Là, non. C'est de la Master System de Sega que je viens vous entretenir. D'abord, allez jeter un œil sur la photo d'à côté, et constatez de vous-même que d'après son look général, ça ressemble bien à une console de jeu classique, identique à celles qui faisaient la joie de nos enfants il y a bien longtemps, avant même que le ZX 81 ne vienne gonfler un peu le compte en banque de Sir Clive Sinclair.

Au cas où vous l'ignorez, Sega est une société japonaise qui jusqu'ici sévissait dans les jeux d'arcade qu'on trouve dans les salles, genre *Space Harrier*, ou encore *Enduro Racer* (une superbe simulation d'enduro motocycliste dont il faudra que je vous parle un de ces jours).

Le package de la Master System contient l'unité centrale, quand même, c'était bien la moindre des choses, l'alimentation, deux manettes de jeux qui ont un peu la gueule de celles d'Intellivision de Mattel, et d'un logiciel délicatement patronymé **Transbots**. Et tout ça pour un prix dépassant à peine les 1.000 balles.

La Master System est dirigée par un

Midi, par exemple), mais encore une fois, il s'agit d'une console de jeux, et non d'un micro.

Et les jeux ? Après tout, cette console est faite pour jouer, non ? Les jeux, y en a pour l'instant que 8. Deux sur carte (*Transbot* et *Hang Up*), et six sur cartouches (*Black Belt*, *Fantasy Zone*, *World Grand Prix*, *Choplifter* (tiré du jeu d'arcade du même nom), *Action Fighter*, et *Astro Warrior*), tous à un prix d'environ 200 balles. La différence entre les cartes et les cartouches est toute bête : c'est la mémoire. Les cartes contiennent des programmes pouvant aller jusqu'à 32 Ko (ce qui est déjà très honnête), et les cartouches des programmes allant jusqu'à 128 Ko, ce qui promet de bons moments.

En quelques mots comme en cent vingt douze mille, la console Master System de Sega enfonce et de loin plein de micros d'aujourd'hui. Seul le Commodore 64 aurait une chance de rivaliser avec elle, à cause surtout de ses superbes graphismes et de ses sons. Bien sûr, elle ne remplacera jamais ces mêmes micros en ce qui concerne les jeux d'aventure ou de stratégie. Quoique, quoique, les menus déroulants et les icônes, quand ils sont bien utilisés... Quoiqu'il en soit, la concurrence entre les différents constructeurs de consoles (je vous rappelle les noms des trois principaux : Atari, Sega et Nintendo) sera rude. Sera déclaré vainqueur celui qui aura trouvé le meilleur circuit de distribution...

C'est nouveau, ça vient de sortir

ALLEZ LOUYA BROTHER

Vous savez que la plupart des jeux sur lesquels vous vous éclatez ne sont que de pâles adaptations de jeux d'arcade ? Vous le savez, ça ? Hein ? C'est le cas de plein de jeux, du style Commando, Space Invaders, Pac Man, et toute la clique. C'est aussi le cas de Gauntlet. Avec une petite différence, toutefois : vous ne vous éclatez pas encore dessus. Mais rassurez-vous, ça va pas tarder. Parce que justement, le voici qui débarque chez vous, gentiment programmé par Gremlin Graphics pour Us Gold. Alors pour les ceusses qui connaîtraient pas Gauntlet, je vais résumer l'histoire en quelques mots. Les autres, rattrachez pas, on se retrouve un peu plus loin.



J'entends "très peu fouillés, pour pas dire pas du tout". Ne vous attendez donc pas à avoir des super graphismes, vous seriez déçus. Par contre, le scrolling qui anime et déplace les décors est très très bien réalisé, précis aux 2 pixels près (j'ai compté suivant la méthode suivante : sachant d'une part que l'écran de l'Amstrad fait 320 pixels de large en moyenne résolution, ce d'autre part il faut exactement 1,6 seconde pour avoir un écran totalement nouveau, et enfin que le capitaine a 53 ans, 6 mois, 22 jours et 4 heures (je vous épargne les minutes et les secondes), combien font 320 sur 1,6 ? Hmhmhm ? (oui, je sais, ça fait pas 2 pixels, mais on arrive à ce résultat par une judicieuse règle de trois, que je vous laisse le soin de découvrir). Les sprites sont très bien faits, quoiqu'un peu petits pour le myope. L'astymagie par contre n'y trouvera rien à redire. Quant à l'hypermétrope, il a pas intérêt à ramener sa fraise. Le presbyte, enfin, continuera à presser tout ce qu'il veut, et ne viendra pas nous faire chier. Dommage qu'une petite animation sonore ne vienne pas nous titiller les tympans, ça aurait pu faire bien. Une dernière petite chose avant de nous quitter : la version qu'on a eue est piratée. Elle arrive tout droit d'Angleterre, où elle avait été prêtée aux journalistes de Computing with the Amstrad, par US Gold (c'est marqué dans la page de présentation du soft, j'invente rien) qui l'ont gentiment diffusée. Merci messieurs. Gauntlet de Gremlin Graphics pour US Gold pour Amstrad.

Gauntlet, c'est LE jeu de rôle par excellence, n'en déplaise à tous les tolkiéno-philes qui me lisent. C'est l'histoire de Thor le guerrier, de Thyra la Valkyrie, de Merlin l'Enchanteur et de Questor l'élite qui doivent tout bêtement sortir d'un labyrinthe maudit, non sans éviter les innombrables bestioles de tous acabit qui viennent leur barrer la route. Première innovation de Gauntlet, on peut jouer jusqu'à 4 joueurs simultanément. Tout du moins dans la version arcade de ce jeu, parce que dans la version micro, on est limité à deux joueurs. Ce qui se comprend quand on voit la différence de vitesse entre le jeu à deux joueurs et le jeu à un seul joueur. Mais après tout, il était difficile de faire mieux sur un micro. Surtout sur un 8 bits.

Alors tout au long du chemin, y a plein de choses à ramasser, genre clés, trésors, amulettes... et plein de choses à éviter, genre monstres, pièges, murs... Bref, rien de bien génial. De plus, il faut savoir que même à deux joueurs, le jeu se joue sur un seul écran, et ça donc, pour que l'un des joueurs puisse changer de tableau, il faut que l'autre le suive, et vice versa.

Bien, ici vient maintenant le moment de retrouver ceux qui connaissent déjà Gauntlet. Salut mes biches, ça va ? Je dois avouer que les graphismes sont très cholis, comme on dit par chez nous, hôpô. Plutôt maigres (tout comme moi), mais très cholis. Par "maigres",

SCOOPITONE

Amstrad se casse la gueule. Quoi, vous avez pas compris ? Vous voulez que je répète ? En gros caractères, en plus ? Ok, ouvrez tout grand vos oreilles, je répète **AMSTRAD SE CASSE LA GUEULE**.

Ça alors, vous vous attendiez pas à ça ? D'un côté Commodore qui retrouve la santé, et de l'autre Amstrad qui la perd, c'est bizarre ça, hein ? C'est le scoop de l'année, ça. Amstrad qui dépose son bilan, ça fait peur, ça.

Quais, ça fait peur, mais faudra attendre encore quelques temps avant que ça n'arrive vraiment. En tous cas, c'est déjà sur la bonne voie (enfin, ça dépend de quel côté on se place pour dire ça). Déjà, en Angleterre, les softs pour Amstrad ne se vendent plus. D'ailleurs, ils ne se sont jamais vraiment vendus.

Mais là, ça devient carrément catastrophique. A tel point que plein d'éditeurs envisagent d'arrêter leur production pour Amstrad. Par Amstrad, j'entends CPC, bien sûr. En ce qui concerne le PCW, faudra patienter un peu. Quant au PC 1512, il vient juste de sortir, faudra encore un peu plus de patience. Mais je



le répète, c'est sur la bonne voie. Ah que je suis content. Et pourtant, je programme sur Amstrad, moi. Et je n'ai pas honte de l'avouer. Mais ça me fait plaisir quand même. Cherchez pas à comprendre pourquoi.

Donc, je disais que les ventes de softs pour CPC chutaient de manière apocalyptique. Mais écoutons plutôt la déclaration de Peter Stone de Palace Software (la boîte qui a sorti Caudron II, entre autres) : les ventes de logiciels pour CPC

n'ont jamais été très bonnes, mais là, elles sont encore pire que d'habitude. On va quand même continuer à en produire quelques uns, autant sur cassette que sur disquette, mais ça ne vaudra vraiment la peine que si on arrive à en vendre dans toute l'Europe, sinon... Et Greg Follis de Gargoyles Games (et de Faster Than Light par la même occasion) se vendent tellement mal ici (comprenez : en Angleterre) que nous avons jugé préférable de ne plus faire de logiciels sur cassette. Et même Gallup, l'équivalent british de l'IFOP qui établit régulièrement des statistiques sur tout, confirme cet état de fait.

Les ventes sur CPC ne représentent qu'une fraction des ventes sur Spectrum et C64, et sont même moins fortes que celles sur C16 (toujours en Angleterre) et Atari 8 bits !

On sait ce que c'est : ça commence en Angleterre, et ça se répand ensuite dans toute l'Europe. Alors n'attendez pas : si vous voulez continuer à vous éclater comme des bêtes sur des super jeux, revendez votre Amstrad dès les premiers signes de faiblesse en France, et remplacez le par un C64 si vous voulez rester dans les 8 bits, ou par un ST si vous voulez évoluer un peu. Finalement, Amstrad aurait mieux fait de suivre notre conseil, et d'en sortir un vrai, de CPC 5512...

ÇA FAISAIT LONGTEMPS

Rhâââââ, je suis content. Ça faisait longtemps que je n'avais pas eu le plaisir de critiquer un soft de Cobra Soft. D'ailleurs, aussi loin que ma mémoire puisse remonter, je n'ai jamais critiqué de soft Cobra Soft depuis que je suis à l'HHHHebdo. On a tous des spécialités et c'était pas la mienne. Alors je vais me défouler. Parce qu'avant, quand entre copains, on se disait sans détours ce qu'on pensait des softs, Cobra n'avait pas notre préférence. Et je dois bien avouer que ça n'a pas tellement changé, du moins en ce qui me concerne. Et mon opinion est d'autant plus défavorable à Cobra, que je viens de recevoir la disquette éducative numéro 6.

Déjà, rien qu'à l'ouverture de la boîte, je pousse un hurlement de terreur, de ceux qui vous remontent du fond des entrailles pour sortir, tant bien que mal, par la bouche béante, ce qui entraîne d'une

part une contraction des muscles zygomatiques et des cordes vocales, et d'autre part une décontraction doublée d'un étirement des muscles fessiers, entraînant elle-même une légère ouverture de l'anus, semblable à celle qu'on peut observer chez le constipé, sensation très désagréable quand on la vit. Bref, y a pas de mode d'emploi.

Allez, paf, un petit RUN "DISC me fait afficher un menu de présentation, qui me donne le choix entre trois programmes distincts : Opéram, apprentissage des opérations, Sysmet, étude du système métrique, et Particim, apprentissage des accords et des participes passés. Chouette, on a à peu près tout : des maths, de la physique, et du Français. Et tout ça d'un niveau de cours élémentaire.

Alors là, rien à redire côté présentation. C'est net, clair, propre, sans bavure. Mais par contre pour le reste, désolé mes gaillards de Cobra Soft, mais c'est plutôt mauvais. Je dirai même plus, c'est pas bien du tout. Alors d'accord, les additions se font de droite à gauche, un chiffre après l'autre. Mais et le mec qui a envie de rentrer le résultat directement parce qu'il connaît la bonne réponse, il fait quoi ? Mouais. J'admets que c'est tiré par les cheveux, comme grief, mais

bon, c'est pour vous dire. De toutes façons, c'est nul, un point c'est tout (pour satisfaire quelqu'un que vous et moi connaissons bien, je dirais que c'est nul parce qu'il n'y a pas la possibilité de gérer une prise midi). Allez hop, embarquez, c'est pesé.

Disquette éducative numéro 6 de Cobra Soft pour Amstrad.



DAMNED



Longtemps oubliés des boîtes de softs, les possesseurs de MSX II commencent à être gênés. Vampire Killer est un jeu d'arcade complètement décevant. L'animation des sprites parfaite (en plus faut voir la taille des sprites), est épaulée par un décor beau (c'est pas une fable !). Le but du jeu est assez simple (massacrage des monstres, délivrage de la princesse, sautage des obs-

tacles ainsi que de la suce-nommée et enfin gagnage de la victoire). Ça va pas être très facile de gagner : il y a une bonne quinzaine de niveaux. Sachant qu'un niveau contient une dizaine de salles, combien de mémoire faut-il ? Beaucoup. Il en faut énormément très beaucoup, même. D'ailleurs, ce jeu tient sur une méga-Rom. Méga, ça veut dire un méga de bits, soit 128 ko. Il y a des armures et des statues grecques qui marchent (genre Malpertuis), et des chauves-souris (comme Bombyx quand il est joyeux). En fait, ce jeu mériterait tout à fait la très enviée place de logiciel de la semaine, seulement voilà, il n'est pas distribué partout, on ne le trouve que chez MSX Center. Carouche Vampire Killer de Konami pour MSX II.

LES COMPTES D'ANDERSEN

Kristian Andersen, jusqu'à présent responsable du marché danois, vient d'être nommé directeur de Commodore Europe. Il aura pour lourde tâche de s'occuper de onze pays. Ce mec là a l'air très fort. A peine arrivé, il a réussi à fourguer dix mille Commodore 4 + 4 à la Hongrie. Dur ! Faut dire que c'est un peu spécial, là-bas : Les C64 servent de terminaux aux Commodores PC ! Well, aye say : Chez nous en Amérique, le PC servent des terminaux ou Cray II. Encore une histoire d'achelle. Les jeunes Hongrois vont-ils jouer à Raid Over Moscow ? Andersen arrivera-t-il à baisser le prix de l'Amiga ? Chantal Goya

LE VIRUS DU CANCER CONTRE CELUI DU SIDA



a-t-elle le Sida ? Vous vous en foutez un peu ? Moi aussi.

LES ANES ÉMULENT

Je sais pas si vous vous souvenez, mais y a pas si longtemps que ça, on vous avait causé d'une protection pour disques mise au point par KBI, alias Starter. En deux mots, elle consistait à magouiller certains secteurs de la disquette, de telle sorte que la tête de lecture du drive ne puisse pas les recopier intégralement. Bon, eh bien apprenez mes agneaux que ce procédé a séduit les Anglais, qui ont décidé d'en faire autant. Si. C'est la boîte de duplication Top Copy qui a annoncé cela, en précisant que son système consistait à détruire carrément des pistes de la disquette, les rendant ainsi illisibles, et donc non-copiables. Mais le même problème se pose qu'avec la méthode KBI : "non-copiable" ne veut pas dire "indéplombable". Y a même tout un océan entre les deux.



C'est pour l'instant prévu pour Atari ST, et uniquement pour les clients de Top Copy, ce qui laisse encore pas mal de softs à copie-de-sauvegarder sans se faire trop chier.

CI-GIT LA MORT AU ZOO

Voici un bouquin qui va intéresser plein de monde, mais surtout les possesseurs d'IBM PC ou de compatibles. Parce que justement, ce bouquin il s'appelle Les extensions de l'IBM PC et compatibles. Vous voyez bien que je mentais pas ; c'est pour les mecs qui possèdent un IBM PC ou un compatible. Ça parle pas d'Amstrad, ni de Commodore, ni d'Oric, ni de tout ce que vous voulez d'autre, mais bel et bien d'IBM PC et compatibles. D'ailleurs c'est écrit dessus : Les extensions de l'IBM PC et compatibles. Et c'est même sous-titré : guide des cartes d'extensions. Et puis dessous, y a le nom de l'auteur, mais je vous dirai pas qui c'est parce que ça vous avancera à rien. Je cherche le sommaire à la fin du bouquin. Paf, ça saute aux yeux : il est au début du livre ! Enfin, à la fin, y a 45 pages vierges, avec juste une petite annotation en haut : notes personnelles. Aie, aie, aie. Ça me fait peur, regardons le prix. 135 balles. Ouille, ouille, ouille. Ça fait du 1 franc la page. Ce qui fait cher, en fait. Enfin, le contenu rattrape ces premiers petits défauts. A raison de 25 lignes par page, on sera rassasié à la sortie du 324^e tome. Non, j'exagère, mais c'est vrai que le sujet est trop vaste pour être traité en un seul ouvrage. Surtout de 135 pages.

M'enfin, le but du jeu n'était pas non plus de faire le bottin parisien. Ce qui fait que le livre est très bien, mais incomplet. Oui, c'est le mot : incomplet. A titre de renseignement, voici ce que vous pourriez

trouver dedans, si tant est que vous l'achetiez : les cartes de base, les cartes accélératrices, les cartes graphiques, les cartes de conversion de signaux, les cartes de télécommunication, les cartes à disque dur, les cartes multifonctions, etc... Bref, les cartes, quoi. Ce livre mérite bien son titre : Les extensions de l'IBM PC et compatibles, guide des cartes d'extension. Au fait, c'est publié chez Edimicro.



LE RETOUR DE TYRANN

Comme disait je sais plus trop qui : tout vient à point à qui sait attendre. Quand je pense au nombre de gens qui vont défilier d'aise en lisant cette nouzou, je défile d'aise. Y a plus rester grand-monde, parce que faut dire que le nombre de personnes ayant passé moult et moult nuits blanches pour arriver à défaire le terrible Volgor doit être assez conséquent. C'est pas compliqué ; il y a quelques années, tous ceux qui n'avaient pas les moyens d'avoir un Apple pour jouer à Wizardry (Sorcellerie) s'éclataient sur leur Oric. Qu'est-ce qu'il lui prend de nous parler de ce jeu ? Y a une nouveauté pour Oric ? Si. C'est la suite de Tyrann, même. Le fer d'Annukor, que ça s'appelle, même. Certes, on peut pas vraiment dire que le suivi ait été rapide mais l'histoire regorge de faits et d'anecdotes piquantes de ce genre. D'une par exemple. Imaginez un peu l'angoisse du type qui a dû attendre une quinzaine d'années pour que paraisse le troisième volume de la saga. Hein, imaginez un peu son angoisse au type. Et pire encore : La symphonie inachevée, personne n'ose vraiment dénoncer ce



scandale de la musique. Le nombre de mélomanes devenu fous d'entendre le bras de leur platine à disques faire chhloc et leurs têtes de lecture plat en arrivant au bout du sillon inachevée est pourtant alarmant. Personne n'en parle, de tout ça. Bon, ça me rend malade, ce genre d'affaires. Parions plutôt du fer d'Annukor. Comme il s'agit de la suite de Tyrann, si vous avez conservé les fichiers de personnages, vous allez pouvoir leur faire reprendre du service. Dans le cas contraire, vous pourrez créer une équipe de quinze aventuriers auxquels viendront

se joindre les rencontres de passage. Sans vous commander, faudrait même voir à pas trop traîner parce que les forces du chaos ont une pêche d'enfer, ces derniers jours. Il serait temps de repartir en quête pour réunir les deux morceaux de l'Arme de l'Équilibre Ultime formé du sceptre de Volgor et du fer de Lorimel qui fut forgé sur les berges de l'Anderluin dans les gorges de Balgor (Vous pouvez pas vous tromper : de Morod Alazul, il suffit de remonter vers le nord et de rejoindre la route de Zarach un peu à l'Est des falaises creuses d'Erel Goron). Par Mitra, faudrait vraiment pas tarder parce que ça va craquer dans très peu de temps. Annukor détruit cette arme jugée par lui trop puissante (les Silmarill et les neufs anneaux sont de la rigolade, à côté !). Il faut donc que vous réussissiez à retrouver le morceau manquant avant les maîtres du chaos. Le logiciel tient sur quatre faces de cassette ou sur disque. La boîte contient également un manuel illustré d'une soixantaine de pages ainsi qu'une fiche de personnage (à photocopier) et une carte de la région, s'étendant de Gizaron la vieille au bout des maudites du Sud. Les graphismes ne sont pas terribles mais dans ce genre de jeu, c'est surtout l'ambiance qui compte. Méditez sur cette phrase de Tolkien inscrite au dos de l'emballage : "La magie n'opère que si l'on veut bien se laisser emporter par elle, et j'ajouterais même c'est celui qui dit qui y est."

Le Fer d'Annukor de Norsoft pour ORIC !

COMMODORE SE RENFLOUE

Eh oui, ça paraît assez incroyable, mais c'est la vérité. Après avoir traversé 18 mois à bouffer du pain rassis accompagné d'eau de mer, au bout desquels ses pertes se sont quand même élevées à 127 millions de dollars, Commodore recommence à faire des bénéfices. Comment ont-ils fait ? On se le demande encore. Enfin, pas vraiment. Ils avaient fait appel au Georges Baisse américain, à savoir un certain Tom Rattigan, qui jusque-là bossait pour Pepsi Cola. Et il allait faire des bulles, ce gars-là. Il a carrément viré plein plein de monde, autant à Commodore US qu'à Commodore England ou France. Et je sais pas trop comment il a pu se démerder, le père Rattigan, mais toujours est-il que les ventes de l'Amiga, du 64, du 128 et du 128D ont bigrement augmenté depuis quelques temps. Je me demande si un certain monsieur Thomson n'aurait pas plutôt intérêt à faire appel à ses services...



ILS SONT FOUS CES ANGLAIS

Vous êtes tous au courant des rumeurs qui courent sur le PC 1512, à savoir qu'il chaufferait un peu trop au bout de quelques heures d'utilisation. Ben un Anglais a eu l'idée de faire des tests à ce sujet, en voici les résultats :

à température ambiante de 21 degrés, la température du disque dur 10 Mo du PC 1512 ne s'élève que de 0,4 degrés, et celle du moniteur de seulement 0,6 degrés. Ce que ce cher monsieur, que personne ne connaissait avant a oublié de préciser, c'est combien de temps ses tests ont duré.

Et sus liens, restons chez Amstrad. Tonton Susucré en personne a démenti les rumeurs selon lesquelles Amstrad nous concoctait un compatible AT pour l'année prochaine. Un des porte-parole d'Amstrad a d'ailleurs déclaré : *Je ne sais rien à ce sujet. Un compatible AT ? Ce serait vraiment une grande surprise. Pourtant, restons logique Monsieur*



Spock, Amstrad est actuellement un des seuls constructeurs de compatibles à ne pas faire d'AT. Et la demande d'AT ne cessant de croître, ça m'étonnerait fort qu'Amstrad ne nous en prépare pas un...

MEA SCOOPA

On sait enfin qui se cache derrière Ubisoft, la jeune boîte française pleine de fric qui s'est montée voilà six mois. On ne savait pas d'où venait le fric, justement. Eh ben ça vient de Guillemot, figurez-vous. Oui, le grosiste, c'est ça. Et c'est très grave. Vous savez pourquoi c'est très grave ? Parce qu'Ubisoft ayant des licences d'importations exclusives d'Angleterre, notam-

ment avec Firebird, Rainbird et Elite, peut vendre à qui lui plaît en exclusivité. En l'occurrence, à Guillemot, justement, qui se les garde pour lui tout seul pendant quelques semaines en les vendant au prix fort. Après, ça passe chez tous les autres distributeurs et les prix redonnent normaux. Et qui c'est qui se fait couillonner comme d'habitude ? Vous ! C'est pas mignon, ça ?



SERVEUR SIOUPLAIT !

C'est sympa de voir qu'il y a de plus en plus de mecs qui se défont pour faire des serveurs Minitel sympas. Tenez, Messtel par exemple, c'est un monovole tournant sur Oric Téléstrat. On peut y trouver des Bal, des PA (cette manie de tout écrire en

abrégé ! Mntl : Ct mni de tt écr en abrg. Je vs rci. Ps de kol). Il y a aussi un horoscope (hrscop), des critiques musicales (kritik msk), le cinématographe (ciné) et des cds mntl. On peut même faire un DEDAQAN (dialogue en direct avec l'opérateur qui s'appelle Nico). Un serveur



sympa, quoi. (Mntl. C koul c svr. Sit. Bye). Messtel : (16) 50 26 58 88.

TRISTE NOËL

La micro-informatique familiale est en train de rejoindre la grande famille des modes éphémères.

Suite de la page 1

Cette année encore, les constructeurs et les revendeurs comptaient sur les fêtes de fin d'année pour se renflouer. L'année 86 ayant vu les prix de vente chuter en même

temps que les marges bénéficiaires, il ne leur restait que cette période bénie des dieux du commerce et du petit Jésus pour sauver une micro-informatique bien malade à grands coups de chiffres d'affaires

Hélas, ma pauvre dame, inférieur non pas aux prévisions - ce qui serait déjà très emmerdant - mais par rapport aux chiffres de l'année dernière, ce qui est proprement catastrophique. Les revendeurs vont donc probablement laisser définitivement tomber ce marché qui ne leur rapporte plus que des clopinettes et il faudra bientôt faire 300 kilomètres pour se procurer une disquette vierge ou carrément traverser la Manche pour acheter le dernier Pacman.

CONSTRUCTEURS PRUDENTS

Cette fois-ci, il va être extrêmement difficile de nous accuser de pessimisme aigu ou de crachisme dans la soupe car ce sont les constructeurs eux-mêmes qui quittent le navire ! Quelques exemples ? C'est parti !

VIVE LA FRANCE

Commençons donc par la France. Je ne vais pas vous faire l'habituelle liste des morts, vous devez commencer à en avoir plein le dos. Regardons simplement ceux qui ne sont pas encore tout à fait clamsés. Thomson se lance à toute vitesse dans le compatible PC (qui sortira en fin d'année prochaine, bonjour l'escargot) et s'en va en Asie pour fabriquer les quelques MO ou TO qu'il réussira encore à livrer en 87. Il laisse tomber le superbe 16 bits qu'il avait en chantier pour cause de trou trop gros dans la caisse ; les frais de développements ne pourraient pas être amortis, la fabrication coûterait trop cher et il ne serait pas concurrentiel. Exelvision et Oric se contentent de transformer leurs bases en minitel plus ou moins intelligents et attendent que les utilisateurs dudit mini-

tel aient reçu leur première note de téléphone pour se recycler dans le commerce fructueux de la vente à crédit de cacahuètes, casher. Les autres Français... Ah, ben merde, y en a plus d'autre, des Français.

ROSBEUF SAUCE FRAISE

Sinclair, qui s'est fait bouffer une première fois par Amstrad, essaye en ce moment de sortir une machine hypothétique dont personne ne veut et sa nouvelle boîte est déjà sans un rond. Amstrad lui-même vend beaucoup, mais moins que prévu et ne s'intéresse plus qu'au PC redresseur d'image de marque et killer de marché pro. Le BBC, le Thomson des britanniques, ne se vend plus et Apricot tire une langue longue comme ça en rapatriant vite fait les filiales qu'il avait créées de par le monde. Les Anglais sont comme les Français : complètement paumés dans un marché que plus personne ne contrôle.

ASIE, TERRE MYSTÉRIEUSE

Je ne vous ferai pas l'injure de vous dresser la liste des ordinateurs MSX morts au champ d'honneur. Ça n'intéresse plus personne, les constructeurs asiatiques étant eux-mêmes trop occupés à fabriquer des ordinateurs compatibles PC qui se vendront peut-être à la sortie des écoles informatiques des pays en voie de développement. En 1991.

NON PC

Laissons aussi tomber les bécanes avec le cul entre deux chaises comme l'Amiga qui se cherche encore une clientèle, qu'est-ce qu'on fait, on vise les coffres ou les peintres ? L'Atari 1040 se demande ce qu'il fout là, assis à côté de son petit frère 520 ST qui coûte 3 fois moins cher que lui, prêt à être remplacé au pied levé par le ST 2 mégas, qui a priori ne devrait pas tarder à être lui-même remplacé par le 4 mégas. On murmure qu'à son tour, un 16 mégas... Oui, l'anticipation freine les ventes. L'Apple ligs agit fièrement son étiquette de prix pantagruélique en chantant comme un fou les logiciels qui devaient l'accompagner dans son paquet cadeau. Chez Apple, on vend de moins en moins, mais on gagne de plus en plus. Ça, c'est du marketing.

LAZARE

Sanyo espère reprendre un petit bout de marché, même tout petit, juste un petit bout s'il vous plaît, avec un compatible à 5000 balles. Pendant ce temps, Tandy espère reprendre un petit bout de marché, oh, pas grand-chose, rien qu'un petit bout, avec un compatible à 5000 balles. Non loin de là, Victor voudrait bien avoir une part du gâteau, pas spécialement grosse, avec un compatible à 5000 balles. Cependant, une armée de mecs pas au courant se lancent dans le micro en espérant avoir une part de marché - même petite - en lançant des compatibles à 5000 balles. Il faudrait organiser une réunion pour tous ces gars-là, les confronter. Les mettre tous dans une pièce, face à face, et leur expliquer gentiment, lentement, en articulant bien, que quand y a plus de gâteau, c'est un peu de continuer à discuter pour savoir si on va le couper en huit ou en seize.

ORIGINAL PC

Et IBM est le seul à ne pas se lancer dans le marché du compatible. Oh con, tu déconnes ? Sa part de marché s'effrite de jour en jour, le PC griffé IBM s'obstine à valoir plus de deux briques et plus personne n'en veut. Il y a trois semaines, ils ont annoncé une restructuration en profondeur de la société et un changement radical d'objectifs. Quand est-ce qu'on met des cravates ? On annonce sur cher du boulot, oui. Tout s'explique.

UN SEUL PIED DANS LA TOMBE

Bon, voilà, basta ! On va pas continuer, c'est trop cruel ! à part Amstrad, Atari et Commodore 64 qui n'ont tous les trois qu'un seul pied dans la tombe, le sida informatique décimera probablement tout le monde avant la fin de l'année prochaine. Il ne restera donc plus que les vrais fanatiques, les vrais hobbyistes pour continuer à taper sur un ordinateur pour le plaisir. Et ces vrais-là, c'est qui ? C'est vous et moi qui nous extasions encore devant un basic bien foutu, un bel assembleur de course ou un organigramme qui tienne la route. A vous - et à vous seuls - je souhaite un joyeux Noël. Les autres peuvent venir (phonasme).



temps que les marges bénéficiaires, il ne leur restait que cette période bénie des dieux du commerce et du petit Jésus pour sauver une micro-informatique bien malade à grands coups de chiffres d'affaires

elle ne concerne que les pourcentages d'inventus ! Que ce soit des grands distributeurs ou des petits revendeurs, les chiffres d'affaires sont inférieurs de 20 à 30%. Inférieurs ? Mais inférieurs à quoi ?

BIDOUILLE GRENOUILLE

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

Vous êtes tous des cons. Ah, je l'ai dit, ça fait du bien. Rendez-vous compte, bande de veaux, qu'à Noël vous allez tous faire et recevoir des cadeaux exactement en même temps que 4 milliards d'autres êtres humains ! Si c'est pas du déterminisme, qu'est-ce que c'est, je vous le demande ? Et commencez pas les défenses oiseuses du style : "Je trouve ça con aussi, mais je le fais pour faire plaisir aux autres", parce que c'est pas une raison ! Jamais il vous vient à l'idée de faire des cadeaux en février ou en août ? Savez-vous, bande de glands, que le marché de la dinde connaît une croissance

de 4000% dans la semaine qui précède Noël ? Et savez-vous que les gens qui vendent de la dinde se réjouissent que vous vous comportiez comme des moutons de Panurge, parce que leur chiffre d'affaires augmente d'autant ? Vous avez pas honte, non ? Et savez-vous qu'à l'approche de Noël, tous les rédacteurs du monde se sentent obligés de faire un truc sur Noël, et que c'est très bien, et que c'est nul, tous ces veaux se croient détenir la vérité sur Noël et c'est tous des cons. Sauf moi. Non mais.

Pour égayer cette bordée d'insultes, voici un tapis de roses que je tisse à l'intention de Micheline Dax, le seul pirate encore vivant sur Commodore. Tous les autres sont morts parce qu'ils n'étaient pas drôles, et Micheline résiste



encore et toujours ! Bravo, mon petit, t'iras loin. Voici ses pokes pour Commodore. Vous avez le nom du jeu, le ou les pokes à faire et en général, ça donne 255 vies, des vies illimitées ou alors des munitions comme s'il en pleuvait. Je précise en passant que certains sont de Dr Destruct, et que CMC envoie le bonjour à ouvrez les guillemets : Zombi Crew, The Thitan, Mad Hacker, Cietus, Droopy, Caps Lock, JR Soft et RV. Rcap, c'est pas la peine, ils ont disparu. Let's go.
Frogger : POKE 22341, 173.
Pacman : POKE 6001,255.
3D Pacman : POKE 3935, 165.
Munchman 64 : POKE 5946, 20.
CIA's Pacman : POKE 97275, 165.
Burger Chase : POKE 12392, 173 et POKE

MON CADEAU DE NOËL
À MILOU : UN PRÉSERVATIF
POUR ENCULER LES
MOUCHES
JOYEUX NOËL MILOU

5874, 173.
Kid Grid : POKE 9970, 173 et POKE 10853, 255.
Rollin : POKE 12365, 173 et POKE 14007, 255.
Gateway to Apsal : POKE 5529, 173.
Astro chase : POKE 3165, 255 ou POKE 5161, 169.
R'Nest : POKE 4446, 173 ou POKE 2759, 255.
Frogger 2 : POKE 11120, 255.
Robotron : POKE 4536, 255.
Protector 2 : POKE 19049, 165.
Revenge of MC : POKE 40905, 165.
Snokie : POKE 31258, 255.
Ghoulis : POKE 11649, 173.
Buck Rogers : POKE 2491, 127.
Falcon Patrol 2 : POKE 14951, 128 ou POKE 14688, 165.
Falcon Patrol 1 : POKE 16764, 169 ou POKE 16705, 255.
Flash Bier : POKE 9203, 173 ou POKE 9210, 255.
Lady Tut : POKE 6159, 165 ou POKE 2392, 128.
Xerons : POKE 2273, 173 ou POKE 2134, 255.
Grog's revenge : POKE 29651, 102 ou POKE 29651, 13.
Apple Cider : POKE 2755, 127.
Burning Rubber : POKE 18432, 173 ou POKE 4650, 255.
Gyruss : POKE 10559, 165 ou POKE 4159, 255.
Time Runner : POKE 12848, 173 et POKE 12961, 173.
Bounty Bob strikes back : POKE 28463, 173.
Phoenix : POKE 22741, 234 : POKE 22742, 234 : POKE 22743, 234.
Miner 1861 : POKE 6417, 208 : POKE 6418, 1.
Sabre Wulf : POKE 33328, 234 : POKE 33329, 234 : POKE 33330, 234.
Frantic Freddie : POKE 3118, 234 : POKE 3119, 234.
Crazy Caveman : POKE 4433, 234 : POKE 4434, 234.
Hover Bower : POKE 35680, 96.
Pakacuda : POKE 7014, 234 : POKE 7015, 234.
Survivor : POKE 19734, 234 : POKE 19735, 234 : POKE 19736, 234.
Pogo Joe : POKE 2779, 36.
Blue Moon : POKE 12836, 234 : POKE 12837, 234.
Airwolf : POKE 13473, 255.
Monty Mole : POKE 39273, 234 : POKE 39274, 234.
Robin Rescue : POKE 6144, 234 : POKE 6145, 234 : POKE 6146, 234.
Choplifter : POKE 8011, 173.
Sammy Light Foot : POKE 3678, 234 : POKE 3679, 234 : POKE 3680, 234 : POKE 3681, 234.
Congo Bongo : POKE 3443, 234 : POKE 3444, 234.
Flip and Flop : POKE 16505, 0.
China Miner : POKE 34623, 44.
Cliff Hanger : POKE 5528, 0.
Pooyann : POKE 20634, 173.
Who dares wins 2 : POKE 15897, 173 : POKE 6991, 0.
Sea Fox : POKE 7337, 173.
Crossfire : POKE 27625, 173.
Stix : POKE 2835, 234 : POKE 2836, 234 : POKE 2837, 234.
Moon Buggy : POKE 24251, 173.
Jungle Hunt : POKE 2242, 234 : POKE 2243, 234.
Scuba Dive : POKE 3584, 234 : POKE 3585, 234 : POKE 3586, 234.
Tropical Fever : POKE 28628, 234 : POKE 28629, 234 : POKE 28630, 234.
Fort Apocalypse : POKE 14697, 0 : POKE 36366, 0.
Mutant Camels : POKE 11639, 255.
Suite la semaine prochaine. Mais c'est un roman-fleuve ! Oui.
Bon, qu'est-ce que je fais, je recense de Noël ou je continue dans les bidouilles ? Allez, je continue. Voici la solution du Dossier Palmer sur Apple, par The Dimensional Shambler.
"Lire dossier, ouvrir tiroir, lire manuel, ouvrir placard, prendre bouteille, n, parler secrétaire, o, pousser apple, prendre brosse, e, n, laisser bouteille, laver dents, laisser brosse, o, o, voler cuillère, embrasser vendeuse, e, e, s, donner hamburger, n, o, s, e, tourner clé, prendre barre, tourner clé, laisser clé, o, n, e, soulever plaque, barre, prendre bouteille, boire bouteille, laisser bouteille, b, prendre billet, h, o, s, o, s, ouvrir poubelle, fouiller poubelle, laisser cuillère, n, n, voler tournevis, s, s, prendre décap-suleur, prendre parapluie, ouvrir parapluie, ouvrir montre, décapsuleur, prendre pile, prendre cuillère, laisser montre, laisser décapsuleur, pousser poubelle, b, mettre billet, laisser parapluie, e, mettre pile, appuyer bouton, e, dévisser grille, laisser tournevis, prendre annuaire, lire annuaire, palmer, prendre ticket, laisser annuaire, n, laisser cuillère, creuser trou, cuillère, monter cheval, e, défoncer porte, barre, n, brûler corde, parler femme (notez le numéro de téléphone), s, o, o, o, s, s, composer n° de téléphone que la nana vous a donné, n, n, o, s, e, prendre clé, e, fouiller voiture, prendre cigare, allumer voiture, donner cigare, allumer cigare."
Voilà. C'est tout pour cette fois-ci, cause que maintenant, je vais aller bouffer ma dinde et y a plein de cadeaux qui m'attendent. Salut les moutons !

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.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Références :

Prix :

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

SILIGNES TÉLÉPHONIQUES

Ah, quel plaisir de vous retrouver, semaine après semaine, fidèles au rendez-vous hebdomadaire que je vous donne chaque vendredi. Ceci était le type même d'intro qu'on met quand on ne sait pas quoi dire dans une intro.

C'est un Carcassonnais (est-ce qu'on dit Carcassonnais ? Je ne sais) qui envoie le premier siligne de la semaine. Son truc redéfinit les messages d'erreur pour faciliter la programmation. Ainsi, ERROR 2 devient SYNTAX ERROR, ERROR 5 devient ILLEGAL FUNCTION CALL... C'est des trucs comme ça que je veux que vous m'envoyez pour les silignes. Pour sa peine, il empêche non pas 4 mais 6 logiciels de son choix.

Listing MOS.

```
1 CLEAR,39274;CLS;RESTORE;FOR I=0 TO 25:REA
DA:POKE40951:VAL("A"+I);NEXT I;FOR I=0
TO 25:READ:POKE40951:VAL("H"+I);NEXT
I;FOR I=0 TO 25:READ:IF LEFT$(A$,3)=FOR J=
0 TO LEN(A$)-1:POKE39275:ASC(MID$(A$,
J,1));NEXT J;POKE39275:ASC(MID$(A$,0
) );NEXT I
2 ENVC40951:DATA C1,E,26,05,BE,96,2A,20,
03,8E,99,6A,86,20,5A,3D,30,8B,8D,CE,CC,
3F,09,7E,C3,75,8E,9F,0B,8F,21,FC,39
3 DATA "NEXT without FOR","Syntax Error",
"RETURN without GOSUB","Out of DATA","I
llegal Function Call","Over Flow","Out of M
emory","Undefined Line Number","Bad Sub
script","Duplicate Definition","Division
by zero","Illegal Direct","Type Mismatch"
4 DATA "Out of String space","Long Strin
g","String formula Too complex","Can't c
ontinue","Undefined user Function","No R
ESUME","RESUME without Error","User instab
le Error","Missing Operand","FOR without
NEXT"
5 DATA "Not in use","bad File Mode","Alr
eads Open","Input Outout error","Input e
ast End","bad File Description","Direct S
tatement","Not Open","Bad Data","device
In Use","Device Unavailable","Protected
Program"
6 ATTENTION:CA NE MARCHE PAS SOUS DOS
Pour changer les messages
d'erreur il suffit de
changer les DATAs !!
```

Le deuxième siligne, et le dernier par la même occasion parce que six lignes prennent plus de place que deux, est pour Amstrad. Il nous a été envoyé par Jean-Louis Cheynard, qui habite dans le 87,

C'est un utilitaire pour renommer, effacer, changer de USER et déprotéger le basic. Pas trop mal, mais bon. Ça ne vaut que les softs.

Listing Amstrad.

```
10 DISC MODE 2:WINDOW#0,2,79,3,23
WINDOW#2,1,80,1,1:WINDOW#1,1,80,2
5,25:PRINT#1,CHR$(24);" 1-Rename
2-Erase 3-User 4-Copie RUN
5-DePro basic 6-Hardware";CHR
$(24);"Disc";CHR$(24);" ";CHR$(24
);PRINT#2,CHR$(24)
20 PLOT 4,24:DRAW 0,352:DRAW 632
0:DRAW 0,-352:DRAW-632,0:CLS#2:
C$=INKEY$:C=VAL(C$):ON C GOTO 30,3
0,30,40,50,40:GOTO 20
30 CLS:CAT IF C=1 THEN INPUT#2;"An
cien nom ";B$;INPUT#2;"Nouveau nom
";A$;I=REN;G@A$@B$;CLS:CAT:GOTO 20
ELSE IF C=2 THEN INPUT#2;"On effa
ce ";D$;ERA;@D$;CLS:CAT:GOTO 20 E
LSE IF C=3 THEN INPUT#2;"User? 0-1
5 ";U$;USER;U;CLS:CAT:GOTO 20
40 IF C=4 THEN PRINT#2;"Copie RUN.
Any key";CALL &B06;SAVE"RUN";CL
S:CAT:GOTO 20 ELSE IF C=6 THEN IF
H=0 THEN TAPE:H=1:LOCATE#1,75,1:PR
INT#1;"Tape";GOTO 20 ELSE IF H=1 T
HEN:DISC:LOCATE#1,75,1:PRINT#1;"Di
sc";H=0:GOTO 20
50 F=HIMEM-8:MEMORY F-1:I=INT(F/25
6):IF PEEK(&AC0)=0 THEN POKE F+2,
44 ELSE POKE F+2,69
60 POKE F,175:POKE F+1,50:POKE F+3
,174:POKE F+4,207:POKE F+7,201:POK
E F+5,PEEK(&BB5):POKE F+6,PEEK(&B
B6):POKE &BB5,F-(I*256):POKE &BB
B6,I:POKE &BBB4,195:INPUT"Fichier
basic";P$:MODE 2:PRINT UPPER(P$);
LORD P$
```

Ah, quel plaisir de vous quitter, semaine après semaine, sachant que vous serez fidèles au rendez-vous que je vous donne chaque vendredi. Ceci est le type même de conclusion qu'on met quand on ne sait pas quoi dire dans une conclusion. Vous aurez compris que cette semaine, je ne savais pas du tout quoi dire.

Sept.

SON ET LUMIERE

TONY DE PELTRIE

- Eh, t'as vu la gueule, on dirait Fernandel.
- Mais non, c'est un crooner. Je l'ai déjà vu à la télé et puis dans un hebdo de rock, HebdoGicel.
- Tu déconnes ?
- Non, je te jure, c'est Tony... Ouais, c'est ça, il s'appelle Tony.

Eh oui, revoilé le beau Tony, le Sinatra de la vidéo, le Michel Berger de l'image de synthèse. Car il s'agit d'image. De la belle, hein, en 3D, avec synthèse vocale plus vraie que nature.
Créé à l'université de Montréal par

DE L'IMAGE

A la base, un logiciel DADS d'animation et un système interactif, TAARNA qui amplifie les possibilités de contrôle du squelette et de transformation des formes. TAARNA combine cinq commandes : plier, tordre, pivoter, étirer et tourner qui furent surtout appliquées au visage. Vingt expressions d'un véritable visage humain furent numérisées puis "travaillées" : exagération d'expression, mélange... Le résultat impressionnant par sa finesse et son réalisme. C'est pas compliqué, ce court métrage a remporté le prix



Pierre La Chapelle et Philippe Bergeron, Tony de Peltrie est un court-métrage ou un dénommé Tony joue du piano, chante et danse pendant HUIT MINUTES. Pianiste de bar sur le déclin, il s'éclate dans toutes les dimensions, grimpe les octaves comme Tarzan sur sa guenon, avec facilité et sans retenue, évoquant avec nostalgie les années fastes où il était célèbre. Au fur et à mesure, l'euphorie musicale l'emporte et gagne le piano qui... (voir photo).

Pixel-INA plus une douzaine d'autres dans le monde.

Imaginez un peu, programmé en PASCAL, DADS regroupe 700 procédures (constructions d'objets, de corps organiques, manipulations, affichages de solides...) auxquelles TAARNA superpose 100 commandes de modifications (positions objets, angle de prise de vue, lumières,...) le tout reproduit sur un écran (512x512) Raster Technologies One /25s dis-

posant de 24 plans de mémoire (16 millions de couleurs). Enfin, histoire de vous noyer sous les chiffres, la digitalisation des objets fut faite avec un GRADICON ayant une surface sensible de 1,650 X 1,350 m avec précision au millième de pouce (maudit ! Quel doigté).

Malgré sa puissance de calcul, il a fallu CINQ minutes par image au CYBER 855 pour réaliser chacune des 1440 x 8 images. Question subsidiaire : devinez le temps de calcul de TONY ?

DU SON

Il se compose du générique, des voix de la musique et des effets spéciaux. La musique colle parfaitement à chaque image, la voir me plaît moins mais pour un canadien, c'est pas mal, enfin les effets spéciaux doivent tout à Allan McCarthy et à son Synclavier II, un super synthésiseur qui ferait bien dans mon salon (d'ailleurs, vous pouvez vous cotiser pour mon Noël et envoyer vos dons à Moulinex, bureau 512, HebdoGicel,...)

QUAND

Evidemment, la perfection risque de vous décourager. Mais profitez-en plutôt pour y piquer des idées, pour stimuler votre créativité. Tony, c'est le premier éditeur amateur pour téléspectateurs ectoplasmés avides d'émotions.

Vous pourriez tous le voir le dimanche 28 décembre à 20h30 sur Canal + (merci Bombyx). Commencez pas à pleurer sur votre décodeur craignos acheté dans les bas-fonds de Bruxelles, Tony de Peltrie sera diffusé EN CLAIR. Comment ça, vous ne recevez pas Canal + ? Votre cas est désespéré. Déménagez de toute urgence.

P.S. Il serait question que Canal + consacre un magazine régulier aux images de synthèse. Une perspective à s'en lécher les bobines. A suivre.

Pour AMSTRAD et THOMSON

KENTEL

le coffret télématique

380 F TTC

- Boîte à outil télématique
- Serveur vidéo et compositeur de pages (texte et graphique)
- Câble de connexion
- Détecteur de sonnerie



(distributeurs et revendeurs contactez-nous)

BON DE COMMANDE

Je désire recevoir KENTEL pour mon

AMSTRAD (464 - 644 - 6198)

THOMSON (805-767-75)

Nom

Prénom

Adresse

Ci-joint mon règlement de 380 F par chèque ou l'ordre de INTES S.A.R.L.

TELEMATIQUE

INNOVATION DEVELOPPEMENT DIFFUSION

80701 - 146, rue Legendre - 75017 PARIS

14 (1) 42 30 60 61

PASCAL TOURAIN RÉPOND À VOS QUESTIONS ET VOUS PARLE D'UN SPECTACLE QU'IL A BIEN AIMÉ

Vous êtes chaque semaine très nombreux à m'écrire et à me poser une multitude de questions. J'ai décidé aujourd'hui d'y répondre et de rattraper ainsi le retard accumulé. Si vous en avez d'autres, n'hésitez pas à me les envoyer, cette rubrique paraissant désormais à intervalles réguliers.

(de N. Goutherot, 70, Gray)
- Dis Pascal, dessine moi un mouton...
- J'ai pas que ça à foutre, et de toutes façons, j'aime pas les bêtes.

(de L. Martin, 69, Lyon)
- Pourquoi dans les paquets de 4 yaourts (aromatisés ou aux fruits) y en a-t-il toujours au moins deux à la fraise ?
- Je suis bien placé pour répondre à ta question : c'est une magouille entre les producteurs de fraises et les syndicats laitiers pour liquider les excédents. C'est parfaitement insupportable, d'autant plus que les yaourts à la fraise sont les plus fades de tous.

(de J. Garay, 72, Le Mans)
- Pascal, sais-tu pourquoi on

appelle Yves Mourousi "Nes-café" ?
- Oui, bien sûr, c'est parce qu'on se le fait en vitesse sur un coin de table, non ?

(de F. Benatard, Paris 16)
- Quelles sont les deux méthodes différentes de sodomiser une mouche ?
- Avec ou SANS son consentement !

(de R. Leroux, 95, Bezons)
- Je me lève les dents depuis des années avec du dentifrice Signal : est-ce vrai qu'un jour j'aurai une dent sur deux de rouge ?
- Oui, oui, tout à fait.

(de Z. Vlizowicz, 91, Vitry-Châtillon)
- Quel est le comble de la déshydratation ?
- Je sais pas !
- L'éjaculation en poudre, ah ah !
- Oui, merci, c'est très amusant. Allez hop, une dernière question et on arrête, vous commencez à m'emmerder.

(de J. Boursault, Paris 18)
- Est-ce que la lumière dans le frigo reste allumée quand la porte est fermée ?

- Prends un pull-over et va voir, t'auras la réponse !

J'aime bien aller au théâtre, pas vous ? Vous avez tort ! Si vous ne devez voir qu'un spectacle cette année, allez vite applaudir La mariée mise à nu par ses célibataires, même au Grand Edgar. C'est très bien, j'ai écrit juste en sortant de la salle ce texte intitulé La théorie de l'entonnnoir, que je vous livre extemporanément :

La théorie de l'entonnnoir

Trois, quatre célibataires sont sur le bord de l'entonnnoir. La mariée leur prend la main et les emmène. Force centrifuge de leurs habits du dimanche face à l'attraction tourbillonnante de leur nudité future. La peur de quitter le bord est telle qu'on est même obligé de leur taper un peu durement sur les doigts. Mais l'engloutissement est inévitable, tant la mariée est résolue. Dans le froissement de la robe qui tombe, comme un peu de crème un moment retenue au fond de l'entonnnoir où l'on verse le lait qui presse et se libère brusquement, dans ce froissement comme un cri, disparaît tout ce qui peut nous séparer de la chair. Plus de vêtements, et plus d'appréhension. Mais le cœur bat très fort, ce sera tout le corps qui battra à l'unisson. On ne regardera pas d'où l'on vient, mais pas d'avantage où l'on va. La machine irritante et juste décidera qui s'unira avec Marie.

Le couple enfin constitué au grand soulagement des âmes sensibles et soucieuses de moralité s'avèrera une démonstration par l'absurde d'anachronisme... Chacun pourra à nouveau lutter à armes égales avec la machine aux décisions volatiles. Le plaisir prendra toutes les formes : solide dans l'érection, liquide dans la liqueur et vapeur dans la conversation, prétexte des prétextes.

Moins fort, tout bat moins fort. On n'y peut rien, sauf partir à temps. Marie saura nous quitter lorsque nos doigts ne sauront plus inventer sur sa peau de nouvelles bouches. La retirer ? On ne sait que la prendre. Et que faire contre la machine ? Sinon s'en servir comme objet de plaisir ?

Pourtant rien n'est moins triste, car on sait maintenant se servir d'un entonnnoir comme toboggan.

... C'est joli, non ? Pour parler plus concrètement, je dirai que c'est valable, qu'on se fend la gueule, et qu'on en a pour son argent. Voilà.

Renseignements pratiques :

"La mariée mise à nu par ses célibataires, même". De Benoît Vitse. Mise en scène de l'auteur, avec Benoît Vitse, Jacques Bourdait, Alain Popoff, Patrice Perrault, Véronique Vellard et William Herremy. Au Grand Edgar, 6, rue de Galté, métro Edgar Quinet, tel. 43 20 90 09. Du lundi au samedi à 22 heures. Places : 80 et 120 francs, lundi 30% de réduction. Jusqu'au 6.1.87

Un pour tous, tous Tourain.

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix réduits 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 Caral).

- 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 ou 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
 DISK
 K7
 CAR
 S
 DISQUETTE
 CASSETTE
 CARTOUCHE
 SOFTCARD

COTES
 *** INDISPENSABLE
 ** RECOMMANDE
 * BON

PRIX
 A : PRIX CATALOGUE
 B : PRIX ABONNE
 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 9500 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

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



Revendeurs collectivités,
 pour vous procurer
 ces produits et les
 logiciels du club
 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.

Fermée le lundi mais permanence téléphonique au Club, assurée de 10h à 18h.

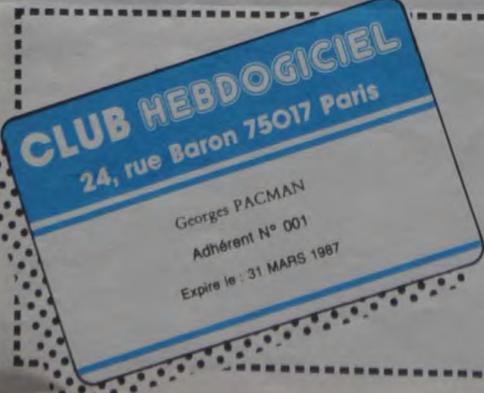
BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL
 160, rue Legendre, 75017 PARIS.
 Tél. (1) 46.27.01.00.
 Métro : Guy-Moque

PROMO NOEL
SUR LES JOYSTICKS
QUICKSHOT IX
 Boule de contrôle à micro-contact.
QUICKSHOT X
 IBM PC et compatibles

A	B	C
170	153	119



CHOISISSEZ UN BADGE



BULLETIN D'ADHESION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n°

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

Nom : Prénom :
 Adresse :
 Ville : Code Postal :
 Signature :

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

C'EST NOUVEAU ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD SPÉCIAL MASTERTRONIC 3 JEUX SUR

UNE DISQUETTE 3" 75 F.

POUR LES MEMBRES DU CLUB !!

AM449	**	NUMERO 1 SPEED KING THE APPRENTICE 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

AM436	**	EREBUS	K7	180	162	135
AM439	**	EREBUS	DSK	220	198	165
AM440	**	FIRELORD	K7	108	97	75
AM442	**	FIRELORD	DSK	181	97	75
AM444	**	IKARI WARRIOR	K7	108	97	75
AM445	**	IKARI WARRIOR	DSK	181	162	135
AM446	**	LE PACTE	DSK	303	272	212
AM447	**	PAPERBOY	K7	140	126	112
AM448	**	SAPIENS	DSK	180	162	144
AM449	**	THE MUSIC BOX	K7	181	163	126
AM448	**	TOP SECRET	DSK	240	216	192

ATARI ST

ST051	**	CHESS	DSK	303	272	212
ST052	**	ELECTRONIC POOL	DSK	240	216	169
ST053	**	EREBUS	DSK	240	216	180
ST054	**	FIRE BLASTER	DSK	240	216	180
ST055	**	SPACE STATION	DSK	240	216	180
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	95	87	75
CO468	**	DRUID	DSK	157	141	109
CO469	**	LEATHER GODDESSES 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	DSK	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	**	INFERNO	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 (MOTO)	K7	180	162	135
TH128	**	EREBUS (TOB. TO9) 3"1/2	DSK	240	216	180
TH129	**	EREBUS QUICKDOK	DSK	270	243	202
TH130	**	LA MINE AUX DIAMANTS (MOTO)	K7	151	136	113
TH131	**	LA MINE AUX DIAMANTS (TOB. TO9) 3"1/2	DSK	246	221	184
TH132	**	VIE ET MORT DES DINOSAURES (MOTO)	K7	159	143	119
TH133	**	SORCERY (MOTO)	K7	153	137	114
TH134	**	WAR ZONE (TOB. TO9) 3"1/2	DSK	204	183	153

AMSTRAD

AM010	**	3D VOIX CHESS FRANCAIS	K7	121	109	75
AM011	**	3D VOIX CHESS FRANCAIS	DSK	182	163	107
AM014	**	5ème AXE	K7	130	106	96
AM015	**	5ème AXE	DSK	160	144	126
AM020	**	ALIBI	K7	104	84	62
AM022	**	ALIBI	DSK	110	99	34
AM031	**	ASHER HIGHWAY 2	K7	109	99	87
AM032	**	ATLANTIC CHALLENGE	DSK	182	163	117
AM038	**	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	73
AM039	**	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	115
AM050	**	BARRY MAC GUGAN BOXING	K7	105	95	62
AM051	**	BARRY MAC GUGAN BOXING	DSK	182	163	117
AM058	**	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	75
AM059	**	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	163	116
AM060	**	BATMAN	K7	108	87	65
AM061	**	BATMAN	DSK	182	163	127
AM062	**	BATMAN	DSK	181	162	116
AM063	**	BOULEVARD DASH II	K7	108	87	65
AM068	**	BOULEVARD DASH III	DSK	182	163	127
AM078	**	BOUNDER	K7	106	85	63
AM079	**	BOUNDER	DSK	157	141	99
AM087	**	BOUNTY BOB STRONG BACK	K7	106	95	34
AM088	**	BRICKS & BLOSSOMS	K7	109	98	66
AM094	**	BRUCE LEE	K7	110	99	34
AM095	**	BRUCE LEE	DSK	170	153	105
AM096	**	CAVES OF SOCOM	K7	361	271	35
AM098	**	CHICKEN SOU 4	K7	114	103	79
AM099	**	COLOSSUS CHES 4	K7	119	107	73
AM100	**	COLOSSUS CHES 4	DSK	155	140	95
AM101	**	COLOSSUS CHES 4 0/256	DSK	184	175	126
AM101	**	COMBAT LYNX	K7	109	98	66
AM102	**	COMMANDO	K7	107	96	38
AM103	**	COMMANDO	DSK	182	163	117
AM104	**	COMPUTER HITS 5	DSK	181	163	117
AM105	**	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	75
AM106	**	COMPUTER HITS 10 B	K7	121	108	75
AM107	**	COMPUTER HITS 10 B	DSK	181	163	117
AM108	**	COMPUTER HITS 10 B	DSK	181	163	117

ABC

AM120	**	CYRUS CHES	K7	121	109	75
AM121	**	CYRUS CHES	DSK	182	163	126
AM122	**	DASE 2	K7	90	71	53
AM123	**	DAN DARE	K7	120	108	75
AM124	**	DAN DARE	DSK	181	163	117
AM125	**	DEFEND OR DIE	K7	97	87	49
AM126	**	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	73
AM127	**	DEVIL'S CROWN	DSK	181	162	96
AM128	**	DEVYAC	K7	109	97	204
AM129	**	DEVYAC	DSK	360	324	242
AM130	**	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	114	112	75
AM131	**	DOCTOR WHO	K7	146	132	93
AM132	**	DOCTOR WHO	DSK	201	187	133
AM133	**	DOOMSDAY	K7	120	109	75
AM134	**	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	75
AM135	**	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	117
AM136	**	DRAGON TROUS OF AVALON	K7	96	86	67
AM137	**	DUNDAARACH	K7	70	60	40
AM138	**	DUNDAARACH	DSK	140	126	87
AM139	**	ELITE	K7	229	206	136
AM140	**	ELITE	DSK	180	166	120
AM141	**	EMPIRE	K7	195	175	154
AM142	**	EMPIRE	DSK	220	198	176
AM143	**	EQUINOX	K7	121	108	85
AM144	**	EQUINOX	DSK	182	163	127
AM145	**	FANTASTIC FOUR	K7	120	108	75
AM146	**	FIGHTER PILOT	K7	91	82	59
AM147	**	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
AM148	**	FORTH	K7	234	211	111
AM149	**	FORTH	DSK	277	249	195
AM150	**	FOURTH PROTOCOL	K7	181	163	117
AM151	**	FRANK BRINDOS BOXING	K7	97	87	52
AM152	**	FRANK BRINDOS BOXING	DSK	182	162	106
AM153	**	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	131	108	85
AM154	**	GESTE D'ARTILLERIE	K7	290	261	232
AM155	**	GESTE D'ARTILLERIE	DSK	290	261	232
AM156	**	GET DEXTER	K7	131	108	85
AM157	**	GET DEXTER	DSK	182	163	127
AM158	**	GLIDER RIDER	K7	108	96	82
AM159	**	GRAND PRIX SOCC	K7	130	110	80
AM160	**	GRAND PRIX SOCC	DSK	180	162	144
AM161	**	GUN FIGHT	K7	131	109	85
AM162	**	GUN FIGHT	DSK	130	108	83
AM163	**	GYNOCOSME	K7	130	108	83

ABC AMSTRAD PC* IBM PC ET COMPATIBLES

K7	131	107	85
DSK	183	140	100
K7	121	106	85
DSK	182	163	127
K7	109	95	70
DSK	181	167	138
K7	121	109	85
DSK	180	98	88
K7	131	109	85
DSK	115	104	83
DSK	124	112	86
K7	110	96	78
DSK	157	141	110
K7	112	101	78
DSK	183	163	117
K7	90	87	62
DSK	157	141	102
K7	70	60	50
DSK	97	80	60
K7	114	103	71
DSK	181	163	117
K7	30	27	20
DSK	121	101	85
K7	140	144	138
DSK	198	178	158
K7	131	124	118
DSK	171	154	136
K7	70	60	50
DSK	70	60	50
K7	70	60	50
DSK	114	103	71
K7	114	103	71
DSK	155	140	90
K7	76	66	45
DSK	127	114	84
K7	129	125	100
DSK	137	125	100
K7	132	119	84
DSK	121	108	85
K7	30	27	20
DSK	112	101	72
DSK	162	163	117
K7	198	184	138
DSK	198	178	158
K7	114	103	71
DSK	113	108	85
K7	97	87	53
DSK	162	163	117
K7	94	83	59
DSK	121	109	75
K7	87	78	52
DSK	141	144	110
K7	121	108	85
DSK	181	178	138
K7	121	108	85
DSK	182	163	127
K7	114	103	71
DSK	97	87	53
K7	96	86	67
DSK	129	116	80
K7	95	86	62
DSK	160	144	95
K7	120	108	84
DSK	178	160	116
K7	114	103	70
DSK	178	160	111
K7	120	108	75
DSK	182	163	117

ABC			ABC			SPECTRUM			ABC					
0007	***	BLITE	0014	***	FINAL CONSTRUCTION	0012	***	WIZARDRY	0012	***	ALPH PROTOCOLE	0012	***	ROBIN OF SHEPWOOD
0008	***	ELITE	0015	***	PING PONG	0013	***	WIZARDRY	0013	***	ALPH PROTOCOLE	0013	***	ROCKY HORROR SHOW
0009	***	EMGARA FORCE	0016	***	PITSTOP II	0014	***	WORLD SERIES BASEBALL	0014	***	ALPH PROTOCOLE	0014	***	ROCKY HORROR SHOW
0010	***	FAREIGHT	0017	***	PITSTOP III	0015	***	YIPPIE	0015	***	ARCADIA HALL OF FAME	0015	***	ROLLER COASTER
0011	***	FAVORITE FOUR	0018	***	POOFYAN	0016	***	YIPPIE	0016	***	ATLANTIC CHALLENGE	0016	***	ROOM 10
0012	***	FAST LOAD CARTRIDGE	0019	***	PU WARRIOR	0017	***	YIPPIE	0017	***	ATLANTIC CHALLENGE	0017	***	ROOM 10
0013	***	FLOYD THE DROID	0020	***	PSYTRON	0018	***	ZORRO	0018	***	BAC QUEST FOR THE	0018	***	SOUTHERN BELLE
0014	***	FIGHT NIGHT	0021	***	R.A.S. TITANIC	0019	***	ZORRO	0019	***	BACK TO SMOUL	0019	***	SCHIZOPHRENIA
0015	***	FIGHT NIGHT	0022	***	RACING DESTRUCTION SET	0020	***	ZORRO	0020	***	BACK TO THE FUTURE	0020	***	SHYFO
0016	***	FIGHTER PILOT	0023	***	RAMP OVER MOSCOW	0021	***	ZORRO	0021	***	BALLBLAZER	0021	***	SOUTHERN BELLE
0017	***	FIGHTER PILOT	0024	***	RAMBO	0022	***	ZORRO	0022	***	BARRY BRINK GUGAN BOXING	0022	***	SPECS GAULTE
0018	***	FIGHTING WARRIOR	0025	***	REVS	0023	***	ZORRO	0023	***	BATHMAN	0023	***	SPHIRE 4D
0019	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0026	***	RED HAWK	0024	***	ZORRO	0024	***	BATTLE RUNNER	0024	***	STAR STRIKER
0020	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0027	***	RED HAWK	0025	***	ZORRO	0025	***	BOLDREDDASH II	0025	***	STAR STRIKER
0021	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0028	***	RED HAWK	0026	***	ZORRO	0026	***	BOY	0026	***	STAR STRIKER
0022	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0029	***	RESCUE ON FRACALUS	0027	***	ZORRO	0027	***	CAVES OF DOOM	0027	***	STAR STRIKER
0023	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0030	***	REVS	0028	***	ZORRO	0028	***	COMBAT LYNR	0028	***	STAR STRIKER
0024	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0031	***	REVS	0029	***	ZORRO	0029	***	COMBAT LYNR	0029	***	STAR STRIKER
0025	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0032	***	REVS	0030	***	ZORRO	0030	***	COMBAT LYNR	0030	***	STAR STRIKER
0026	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0033	***	REVS	0031	***	ZORRO	0031	***	COMBAT LYNR	0031	***	STAR STRIKER
0027	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0034	***	REVS	0032	***	ZORRO	0032	***	COMBAT LYNR	0032	***	STAR STRIKER
0028	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0035	***	REVS	0033	***	ZORRO	0033	***	COMBAT LYNR	0033	***	STAR STRIKER
0029	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0036	***	REVS	0034	***	ZORRO	0034	***	COMBAT LYNR	0034	***	STAR STRIKER
0030	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0037	***	REVS	0035	***	ZORRO	0035	***	COMBAT LYNR	0035	***	STAR STRIKER
0031	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0038	***	REVS	0036	***	ZORRO	0036	***	COMBAT LYNR	0036	***	STAR STRIKER
0032	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0039	***	REVS	0037	***	ZORRO	0037	***	COMBAT LYNR	0037	***	STAR STRIKER
0033	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0040	***	REVS	0038	***	ZORRO	0038	***	COMBAT LYNR	0038	***	STAR STRIKER
0034	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0041	***	REVS	0039	***	ZORRO	0039	***	COMBAT LYNR	0039	***	STAR STRIKER
0035	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0042	***	REVS	0040	***	ZORRO	0040	***	COMBAT LYNR	0040	***	STAR STRIKER
0036	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0043	***	REVS	0041	***	ZORRO	0041	***	COMBAT LYNR	0041	***	STAR STRIKER
0037	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0044	***	REVS	0042	***	ZORRO	0042	***	COMBAT LYNR	0042	***	STAR STRIKER
0038	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0045	***	REVS	0043	***	ZORRO	0043	***	COMBAT LYNR	0043	***	STAR STRIKER
0039	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0046	***	REVS	0044	***	ZORRO	0044	***	COMBAT LYNR	0044	***	STAR STRIKER
0040	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0047	***	REVS	0045	***	ZORRO	0045	***	COMBAT LYNR	0045	***	STAR STRIKER
0041	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0048	***	REVS	0046	***	ZORRO	0046	***	COMBAT LYNR	0046	***	STAR STRIKER
0042	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0049	***	REVS	0047	***	ZORRO	0047	***	COMBAT LYNR	0047	***	STAR STRIKER
0043	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0050	***	REVS	0048	***	ZORRO	0048	***	COMBAT LYNR	0048	***	STAR STRIKER
0044	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0051	***	REVS	0049	***	ZORRO	0049	***	COMBAT LYNR	0049	***	STAR STRIKER
0045	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0052	***	REVS	0050	***	ZORRO	0050	***	COMBAT LYNR	0050	***	STAR STRIKER
0046	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0053	***	REVS	0051	***	ZORRO	0051	***	COMBAT LYNR	0051	***	STAR STRIKER
0047	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0054	***	REVS	0052	***	ZORRO	0052	***	COMBAT LYNR	0052	***	STAR STRIKER
0048	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0055	***	REVS	0053	***	ZORRO	0053	***	COMBAT LYNR	0053	***	STAR STRIKER
0049	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0056	***	REVS	0054	***	ZORRO	0054	***	COMBAT LYNR	0054	***	STAR STRIKER
0050	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0057	***	REVS	0055	***	ZORRO	0055	***	COMBAT LYNR	0055	***	STAR STRIKER
0051	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0058	***	REVS	0056	***	ZORRO	0056	***	COMBAT LYNR	0056	***	STAR STRIKER
0052	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0059	***	REVS	0057	***	ZORRO	0057	***	COMBAT LYNR	0057	***	STAR STRIKER
0053	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0060	***	REVS	0058	***	ZORRO	0058	***	COMBAT LYNR	0058	***	STAR STRIKER
0054	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0061	***	REVS	0059	***	ZORRO	0059	***	COMBAT LYNR	0059	***	STAR STRIKER
0055	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0062	***	REVS	0060	***	ZORRO	0060	***	COMBAT LYNR	0060	***	STAR STRIKER
0056	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0063	***	REVS	0061	***	ZORRO	0061	***	COMBAT LYNR	0061	***	STAR STRIKER
0057	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0064	***	REVS	0062	***	ZORRO	0062	***	COMBAT LYNR	0062	***	STAR STRIKER
0058	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0065	***	REVS	0063	***	ZORRO	0063	***	COMBAT LYNR	0063	***	STAR STRIKER
0059	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0066	***	REVS	0064	***	ZORRO	0064	***	COMBAT LYNR	0064	***	STAR STRIKER
0060	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0067	***	REVS	0065	***	ZORRO	0065	***	COMBAT LYNR	0065	***	STAR STRIKER
0061	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0068	***	REVS	0066	***	ZORRO	0066	***	COMBAT LYNR	0066	***	STAR STRIKER
0062	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0069	***	REVS	0067	***	ZORRO	0067	***	COMBAT LYNR	0067	***	STAR STRIKER
0063	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0070	***	REVS	0068	***	ZORRO	0068	***	COMBAT LYNR	0068	***	STAR STRIKER
0064	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0071	***	REVS	0069	***	ZORRO	0069	***	COMBAT LYNR	0069	***	STAR STRIKER
0065	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0072	***	REVS	0070	***	ZORRO	0070	***	COMBAT LYNR	0070	***	STAR STRIKER
0066	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0073	***	REVS	0071	***	ZORRO	0071	***	COMBAT LYNR	0071	***	STAR STRIKER
0067	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0074	***	REVS	0072	***	ZORRO	0072	***	COMBAT LYNR	0072	***	STAR STRIKER
0068	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0075	***	REVS	0073	***	ZORRO	0073	***	COMBAT LYNR	0073	***	STAR STRIKER
0069	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0076	***	REVS	0074	***	ZORRO	0074	***	COMBAT LYNR	0074	***	STAR STRIKER
0070	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0077	***	REVS	0075	***	ZORRO	0075	***	COMBAT LYNR	0075	***	STAR STRIKER
0071	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0078	***	REVS	0076	***	ZORRO	0076	***	COMBAT LYNR	0076	***	STAR STRIKER
0072	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0079	***	REVS	0077	***	ZORRO	0077	***	COMBAT LYNR	0077	***	STAR STRIKER
0073	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0080	***	REVS	0078	***	ZORRO	0078	***	COMBAT LYNR	0078	***	STAR STRIKER
0074	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0081	***	REVS	0079	***	ZORRO	0079	***	COMBAT LYNR	0079	***	STAR STRIKER
0075	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0082	***	REVS	0080	***	ZORRO	0080	***	COMBAT LYNR	0080	***	STAR STRIKER
0076	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0083	***	REVS	0081	***	ZORRO	0081	***	COMBAT LYNR	0081	***	STAR STRIKER
0077	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0084	***	REVS	0082	***	ZORRO	0082	***	COMBAT LYNR	0082	***	STAR STRIKER
0078	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0085	***	REVS	0083	***	ZORRO	0083	***	COMBAT LYNR	0083	***	STAR STRIKER
0079	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0086	***	REVS	0084	***	ZORRO	0084	***	COMBAT LYNR	0084	***	STAR STRIKER
0080	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0087	***	REVS	0085	***	ZORRO	0085	***	COMBAT LYNR	0085	***	STAR STRIKER
0081	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0088	***	REVS	0086	***	ZORRO	0086	***	COMBAT LYNR	0086	***	STAR STRIKER
0082	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0089	***	REVS	0087	***	ZORRO	0087	***	COMBAT LYNR	0087	***	STAR STRIKER
0083	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0090	***	REVS	0088	***	ZORRO	0088	***	COMBAT LYNR	0088	***	STAR STRIKER
0084	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0091	***	REVS	0089	***	ZORRO	0089	***	COMBAT LYNR	0089	***	STAR STRIKER
0085	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0092	***	REVS	0090	***	ZORRO	0090	***	COMBAT LYNR	0090	***	STAR STRIKER
0086	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0093	***	REVS	0091	***	ZORRO	0091	***	COMBAT LYNR	0091	***	STAR STRIKER
0087	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0094	***	REVS	0092	***	ZORRO	0092	***	COMBAT LYNR	0092	***	STAR STRIKER
0088	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0095	***	REVS	0093	***	ZORRO	0093	***	COMBAT LYNR	0093	***	STAR STRIKER
0089	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0096	***	REVS	0094	***	ZORRO	0094	***	COMBAT LYNR	0094	***	STAR STRIKER
0090	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0097	***	REVS	0095	***	ZORRO	0095	***	COMBAT LYNR	0095	***	STAR STRIKER
0091	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0098	***	REVS	0096	***	ZORRO	0096	***	COMBAT LYNR	0096	***	STAR STRIKER
0092	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0099	***	REVS	0097	***	ZORRO	0097	***	COMBAT LYNR	0097	***	STAR STRIKER
0093	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0100	***	REVS	0098	***	ZORRO	0098	***	COMBAT LYNR	0098	***	STAR STRIKER
0094	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0101	***	REVS	0099	***	ZORRO	0099	***	COMBAT LYNR	0099	***	STAR STRIKER
0095	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0102	***	REVS	0100	***	ZORRO	0100	***	COMBAT LYNR	0100	***	STAR STRIKER
0096	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0103	***	REVS	0101	***	ZORRO	0101	***	COMBAT LYNR	0101	***	STAR STRIKER
0097	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0104	***	REVS	0102	***	ZORRO	0102	***	COMBAT LYNR	0102	***	STAR STRIKER
0098	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0105	***	REVS	0103	***	ZORRO	0103	***	COMBAT LYNR	0103	***	STAR STRIKER
0099	***	FRANK BRUNO'S BOXING	0106	***	REVS	0104	***	ZORRO	0104	***	COMBAT LYNR	0104	***	

DINOBOY ET LA CITÉ DES ROBOTS



FIN

B.D!

EBDITO

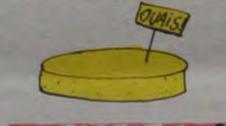
Ça y est, c'est Nowel ! J'ai un retard monstrueux parce que je m'étends trop. Cette semaine, ce des critiques courtes ou presque, y a des montages de trucs qui sont sortis et dont j'ai pas parlé. J'aurais dû vous causer du Caralcho, aussi, mais comme je termine ma page pas mal de temps

avant l'impression du canard, je l'ai pas encore. Vous me direz : mais tu le connais, Carali, t'as pas besoin d'attendre. Ben si, parce qu'il y a plein de pages inédites. Que je connais pas, donc. Merde, vous pouvez attendre un peu, après tout.

Mildiou

GRAND

Résumé de l'action : Milou prend lentement la bd suivante de sa blanche main et contemple mornelement la couverture. Bof, se dit-il. Encore un truc pour le même. Il lit la première page, puis la seconde et constate avec lassitude que c'est un recueil de gags en une page. Bof, se dit-il. Puis il continue, consciencieusement comme toujours. Page 5 : bof. Page 8 : ah ? Tiens, c'est pas si mal que ça. Page 12 : Milou rit, ce qui lui arrive rarement. Page 25 : Milou est privé en quatre, il a mal au ventre à force de se marrier, il se cogne contre le coin de son bureau et s'évanouit. Deux heures plus tard, il revient à lui et raconte le thème : un groupe de copains, constitué d'un homme et de plusieurs animaux, ouvre un restaurant végétarien. L'un des animaux ne sait rien faire et décide de tenir le vestiaire. Or, il prend ça à cœur et dépouille littéralement les clients dès qu'ils franchissent la porte du restaur. C'est tout. Le reste, c'est des variations autour de ça. C'est à hurler de rire.



Service Compris de DE JAGER chez DUPUIS, 37 balles.

LAST POSITION



Pole Position de DENAYER et DUCHATEAU, 35 balles.

TCHAK

Ah ben tiens, un nouvel Edika. Putain, que c'est dur à critiquer. Qu'est-ce que je pourrais bien lui reprocher ? Y a pas assez de pages, déjà. Normalement, il en faudrait 10 000, et y a pas le compte. Quoi d'autre ? L'album n'est pas parfumé, c'est une honte. Normalement, on devrait pouvoir choisir entre un Knock-Out à la rose, à la menthe ou senteur des pins. On peut pas. C'est dommage. Je ne vous félicite pas, monsieur Edika. Et



J'ai eu beau faire, je n'ai pas réussi à mettre l'album en marche. J'ai cherché en vain la prise pour le brancher sur le courant électrique. Donc, il ne marche pas. Mais bon, c'est tout ce qu'on peut lui reprocher. Le reste, les dessins, les histoires, tout ça, c'est de l'Edika, hein ? C'est génial, y a des détails dans tous les coins, y a des chutes (il a appris à en faire, que demander d'autre) et on se marre. Dommage qu'il soit pas parfumé en plus. Mais bon, hein ? Bon.

Knock Out d'EDIKA chez FLUIDE GLACIAL et non pas AUDIE comme j'eu été tenté de marquer il y a peu, 45 francs.

SALUT LA PROMO
VOIR PAGE 24

BD Parade!

ROUTE VERS L'ENFER	20
JULIUS ET ROMEA	17
SAISON DES AMOURS	17
LES YEUX DE TANATLOC	17
ZOO AU LOGIS	16
DOCTEUR VENTOUSE 2	16
LE LOURD PASSE DE LAGAFFE	16
SUR LA PISTE DU BONGO	16
TRANCHES DE VIE 5	16
SAMBRE	16
KNOCK-OUT	16
SERVICE COMPRIS	16
VENT DU SOIR	16
EXECUTIVE WOMAN	16
QUEQUETTE BLUES PART TRI	16
LES MAITRES DU SILENCE	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	16
LE DESTIN DE SARAH	16
ONULF LE MARIN	16
NI DIEU NI MAITRE	16
LA MAISON DOREE DE SAMARKAND	16
FM	16
COMICS AND STORIES	16
LE PARFUM DE L'INVISIBLE	16
PASSE RECOMPOSE	16
LE BOUT DE LA PISTE	16
LE GENIE DU SIECLE	16
FUCK FLY AND BOMB	16
TOUTES LES LARMES DE L'ENFER	16
LA BANDE A RENAUD	16
DANS L'OMBRE DU SOLEIL	16
GOOSSENS	20
HERMANN	17
REISER	17
ROSINSKI/VAN HAMME	17
SERRE	16
BRETECHER	16
FRANQUIN	16
JANO	16
LAUZIER	16
YSLAIRE BALAC	16
EDIKA	16
DE JAGER	16
BINET	16
VEYRON	16
BARU	16
ROTUNDO/FERRANDINO	16
SADOUL	16
HERNU	16
SCHLINGO	16
LELONG	16
PRATT	16
ZENTNER/PELLEJERO	16
DARROW	16
MANARA	16
DOODIER	16
CHARLIER GIRAUD	16
FRANC	16
MAX OUM	16
VANCE/VAN HAMME	16
COLLECTIF	16
WILSON	16

FETES

Voici qui tombe à pic pour les fêtes : un nouveau Serre. Pardon, le nouveau Serre. Non seulement j'adore Serre, mais en plus je connais peu de gens qui ne l'aiment pas. J'en connais pas du tout, d'ailleurs, à y bien réfléchir. Le thème de l'album, c'est les animaux. Vous connaissez le principe : un dessin par page, un gag par dessin. Superbes, les dessins. Serre est très fort. Je vais même vous raconter une anecdote que je vous ai peut-être déjà raconté dans la critique du précédent, j'ai acheté un carnet de croquis de Serre lors d'une vente aux enchères organisée pour la veuve d'Alexis. Dedans, y a plein d'inédits géniaux que je suis le seul à connaître, et ça me fait chaud au cœur parce qu'au plus profond de moi-même, je suis un salaud. Bref, je peux pas vous raconter ce qu'il y a dans l'album, c'est purement visuel. De toutes façons, vous le lirez un jour ou l'autre, c'est inévitable. Vous verrez.



Zoo au Logis de SERRE chez GLENAT, 79 francs.

A POIL

Je résume : un OVNI s'est posé sur l'Arc de Triomphe, un extra-terrestre en est sorti et est allé trouver Alain Plessis, jeune con terrien, pour avoir de l'aide. Il se trouve qu'Alain Plessis est un peu dans le style Club des Cinq, il faut trouver une planque pour mon ami extra-terrestre, pas de problème, j'ai une copine au Canada, on va esbrouffer les mecs de l'immigration bien que tu sois habillé en E.T. et que j'aie 15 ans. Donc, le premier tome allait déjà assez loin dans l'in vraisemblance. Avec le second, on franchit des limites absolument inconcevables de bêtise. Des extra-terrestres ennemis cherchent à s'emparer de Cristal, qui va s'en sortir grâce à ce con de Plessis, qui comme par hasard est tout à fait capable de se servir de tous les équipements du vaisseau extra-terrestre. Franchement, ça me fait de la peine pour ce pauvre Marcello, j'aimais bien son Dr Justice quand j'avais 4 ans.



Les Tueurs d'un autre monde de MARCELLO et MARIC chez DUPUIS, 37 balles.

DERNIER

Voici le 25ème tome des Tuniques Bleues, dans lequel Blutch et son lieutenant se livrent à la même guerre cordiale que dans les 24 précédents. Totalement biodégradable.

Des Bleus et des Bosses (pourquoi pas SAS et les Tuniques Bleues, aussi, non ?) DE LAMBIL et CAUVIN chez DUPUIS, 37 balles.



BEURK

Ah, je suis content ! J'ai pris les mecs de Magic Strip en défaut ! Paf, cet album est nul ! C'est une idée nulle : la femme de l'inventeur du photocopieur est assassinée et remplacée par une prostituée qui lui ressemble, et l'inventeur ne s'en aperçoit pas. Ça aurait dû faire une page, ça en fait 30 et c'est cher-poubelle ! Je savais bien qu'ils finiraient par faire un album nul.

Doppelgänger SA de AVRIL chez MAGIC STRIP, 46 balles.



TOMATE

Voici un concentré de comics américains : le je-sais-pas-combiènième tome des aventures de Johnny Hazard sur fond d'Asie Mineure. C'est un peu comme un James Bond, sauf qu'il se passe plus de trucs. Et y a la présentation Gilou, super bien faite et qui me fait hurler de rage parce que je me demande comment serait la bd en France si les mecs de Gilou étaient dans une très grosse boîte, genre Glénat ou Albin Michel. Ça serait certainement mieux. Bon, ils sont dans une petite boîte mais ils font bien leur boulot. C'est bien. Donc, y a quatre aventures de Johnny Hazard qui s'enchaînent comme par miracle et qui sont superbes. Ecco.

Jeux Morteles de ROBBINS chez GILOU, 75 balles.



FLEMME

Voici un album nul qui n'est pas bien dessiné et dont le thème (les sectes en Colombie) est totalement inintéressant et surtout bien futile. En plus, comme le scénariste n'est pas bon, il s'est permis de piquer la Grace Jones du dernier James Bond. Flemmard.

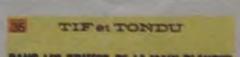
L'Herbe du Pendu de ORIOL et CARRERE chez MILAN, 40 balles.



SONG

Sur l'air de Yellow Submarine : in the griffes of the main blanche, lied two men, tif and tondu, they had lots of adventures, with the big guy, named main blanche, and the new Tif and Tondu, has just been released, by Dupuis, it is like all the others, there are Tif, and Tondu. The end.

Dans les Griffes de la Main Blanche de WILL et DESBERG chez DUPUIS, 37 balles.



MOLIPOURRI

Mesdames et Messieurs, j'ai l'extrême plaisir de vous annoncer la perte de Claude Moliterni pour la bd. En effet, il a décidé de renoncer au neuvième art pour se consacrer à la petimiquésation de la bible, ce qui est particulièrement stupide, d'autant qu'il le fait très mal. Vous aurez donc la joie de ne plus le revoir de si tôt. Amen.

Les Patriarches de MOLI-TERRI et REMOHI chez DAR-GAUD, 59,50 balles.



MUSIQUE

CHAPITRE 1

LA SELECTION VINYLIQUE DE L'HHHEBDO

L'heure des bilans a sonné ! Flash-back rapide sur douze mois d'empilement de galettes noires creusées de sillons. On trie, on jette, on garde, on met de côté et ça continue à s'entasser, envahissant l'espace. De mois en mois, les rayonnages s'avèrent trop petits et les piles de disques s'alignent en longues files sur la moquette. C'est tout juste si l'on ne marche pas dessus. Pourtant, en fin d'année, que reste-t-il de tout cet encombrant vacarme ? Quels sont les disques que l'on

a encore vraiment envie de remettre sur la platine, qui ont tenu la distance sans parvenir à émousser le plaisir de notre écoute active ou passive ? Comme le Beaujolais Nouveau de cette année, le cru discographique 86 semble manquer sensiblement d'enthousiasme, de fruité et de robe. Peu de vraies surprises, nouveaux sons fort rares, la moyenne de la production 86 paraît un peu convenue et essoufflée. Très certainement, il se prépare, dans l'ombre, une nouvelle

donnée, un nouveau son, une nouvelle vague tonitruante. C'est du moins ce qu'on peut espérer pour 1987, si se poursuit le cycle des grands mouvements qui déferlent sur le rock à chaque fin de décennie : le psychédéisme en 1967, le punk en 1977. Quelle "Miroka" nous révélera de quoi le rock sera fait en 1987 ? Et, comme pour rendre cette question plus angoissante encore, Alain Pacadis qui vient de rejoindre Sid Vicious au Panthéon mythique du "No Future" des Punks...

BEN

LE CHRONIQUEUR A SES CHOUCHOUX

Et oui, il y a deux disques, deux artistes que je tiens à placer au-dessus de la mêlée. Non, je n'ai pas été payé pour le faire, mais je m'octroie d'accorder mes faveurs comme un acte gratuit, en pleine indépendance d'esprit, non mais !

ANITA BAKER "RAPTURE"

Si le nom d'Anita Baker ne vous dit rien, c'est qu'en terme de médias musicaux, notre pauvre hexagone est complètement à la remorque du jeu de massacre des modes-éclairés qui amusent tant les Britanniques. Du coup, on nous a refourgué du Sade à tour de bras, invoquant les qualificatifs les plus luxuriants pour décrire son talent, que dis-je, son



génie... Un crétin de critique anglais est même allé jusqu'à comparer la voix de Sade (réduite à un seul registre, comme chacun a pu le constater) à celle de la divine Billie Holiday. Propos inepte repris, bien entendu, dans toutes les gazettes françaises ! Et puis, à côté de ça, personne n'a remarqué la sortie de "Rapture", deuxième album solo de l'Américaine Anita Baker, qui propulse cette artiste à l'opulente tessiture vocale au rang des

plus grandes chanteuses de l'époque. Un seul morceau d'Anita Baker vous rend Sade aussi fade qu'un Alka Seltzer après une gorgée de Sauterne. La même Houston en tremble carrément pour sa place de n° 1 bravement acquise sur le plan sophistiqué de la funk-soul-jazzy. Il vous reste encore une chance de découvrir Anita Baker, avant que tous les m'as-tu-vu du showbiz ne se flattent de l'avoir fait pour vous. Profitez-en !

PAUL SIMON
GRACELAND



PAUL SIMON "GRACELAND" (WEA)

Non seulement Paul Simon s'offre le luxe d'un album magnifique, mais en plus il a engagé une véritable lutte pour le réaliser comme il le voulait. Sa démarche vis-à-vis des musiciens sud-afri-

cains qui l'ont rejoint pour le faire est absolument exemplaire. Seul, presque en outsider, Paul Simon s'implique plus pour ses convictions intimes que pour tout autre grande cause humaniste. C'est ainsi qu'il nous touche au plus profond.

METIS TWIST

L'incroyable engrenage d'opérations déclenchées par Band Aid en 85 s'est prolongé tout au long de l'année 86, avec les projets "Sun City" (contre l'apartheid), "Farm Aid" (pour la survie des paysans américains ! !), "Hear'n'Aid" (une horde de hardos au secours de l'Afrique ! !), "Caravane des Droits de l'Homme" (au profit d'Amnesty International), des enregistrements destinés à aider la lutte contre le cancer, le SIDA ou la drogue, etc,

tout y sera passé. Non seulement ce genre d'initiatives semble souvent avoir voulu répondre à bien d'autres préoccupations qu'à un simple engagement humanitaire et désintéressé, mais en plus, l'une des conséquences pernicieuses de l'accumulation des bonnes causes aura été de reléguer au second plan le début d'intérêt qui commençait à se manifester dans les pays occidentaux pour les musiques métisses en provenance des pays du tiers monde. C'est donc dans les milieux parallèles et chez les petits producteurs indépendants qu'il faut chercher les échos de civilisations pas encore soumises aux lois des hit-parades anglais ou américains et, par là même, vouées à laisser jouer leur musique en sourdine.

CHEB MAMI "PRINCE DU RAÏ"

(Blue Silver/Horizon Music)

Il y a un peu plus d'un an, un gros effort était fait par les médias pour porter à la connaissance du public français la vogue du Raï, nouvelle musique algérienne très prisée par un public progressiste, qui introduit les instruments électroniques modernes sur des canevas simplifiés hérités des musiques traditionnelles. Parmi de nombreux groupes et artistes, Cheb Mami se détache, avec une voix aux modulations extraordinaires. Tout juste âgé de vingt ans, Cheb Mami allie la candeur, la modestie, la simplicité à une maîtrise unique de l'art du chant, qu'il pratique de manière quasi-professionnelle depuis qu'il a douze ans. Il faut avoir vu tout un public de belles filles brunes faire onduler leurs hanches, balancer onctueusement les rondeurs de leurs corps, au gré de mélodies irrésistiblement entraînantes. Il faut avoir vu l'Olympia s'embraser et se mettre à vogue comme un tapis volant porté par



l'atmosphère magique des chansons de Cheb Mami, pour comprendre qu'il aborde seulement les prémices d'une carrière vouée à des succès totalement renversants.

FRENCH KISS

Côté Français, la palette tend à s'étoffer. Si l'on a vu disparaître en 86 tout ce qui se revendiquait en prise directe avec le rock de base (meilleur exemple : la dissolution de Téléphone), on a, en revanche,

assisté à la recrudescence et au succès de ses épiphénomènes musicaux : - Gold et Century tirant le Top 50 avec leur soupe-rock-FM. - Indochine, un peu coincé dans une image "new wave synthétique",

se hissant à la première place des groupes français en partie grâce à l'intervention d'un batteur-percussionniste venant relayer fort avantageusement les boîtes à rythmes. - Jeanne Mas, Lio and Co s'occupant avec leurs chansonnettes de variété grâce à un look emprunté directement au punk. - Etc, etc, etc... Deux disques semblent quand même s'imposer nettement au-dessus de la production française 86 :

LES RITA MITSOUKO "THE NO COMPRENDO"

(Virgin)

Pour leur côté totalement décalé, singulièrement inventif, la qualité post-dadaïste et entièrement décomplexée de leur inspiration, les Rita Mitsouko sont sans doute les premiers Français à avoir réussi l'osmose qui paraissait jusqu'alors impossible entre musique rock-populaire-dansante et irrationalisme notoire (une spécificité de l'état d'esprit français vis-à-vis de la chose artistique). Contrairement à la plupart des

anciens amateurs du rock, tendance "artiste" (les Evariste, Hector et autres Albert Marcœur) les Rita Mitsouko sont parvenus à dépasser les états paranoïdes ou profondément cyniques qui présidaient généralement à l'inspiration de leurs illustres prédécesseurs. Les chansons des Rita sont, en effet, le fruit des élucubrations du couple, sans que l'un des protagonistes n'impose la suprématie de ses idées : un équilibre que Catherine Ringer et Fred Chichin ont mis des années à obtenir. Réussite intégrale !



ETIENNE DAHO "POP SATORI"

(Virgin)

Je me suis déjà longuement étendu sur les qualités du tandem Daho-Turboust au cours de cette année. Leur triomphale tournée française et l'accueil délirant fait au spectacle "Pop Satori", cinq soirs de suite à l'Olympia, étaient là pour confirmer les pronostics de succès complet. En 86, Daho a passé le cap, laissant définitivement de côté ses comportements de vieil adolescent pour s'épanouir dans son rôle de jeune star à qui tout réussit. S'il

applique avec beaucoup d'à propos les recettes sixties, s'offrant du même coup la caution amicale de ses anciennes idoles Françoise Hardy et Jacques Dutronc, il semble encore légèrement empêtré dans ses amitiés post-punk, ne pouvant s'empêcher, lorsqu'il paraît en public, de traîner à ses basques la fort mignonne, mais combien lamentable chanteuse Elli Medeiros. Se sent-il si fragile dans sa peau de star pour avoir tellement besoin d'un faire-valoir ? Remarquez, tant que ça ne rajoute pas sur sa musique, tout va bien.



JULUKA "MUSA UKUGILANDELA"

(Celluloid)

Cela dit, un disque ne date pas vraiment de 86, puisqu'il sortait il y a deux ans sur le marché sud-africain et que depuis, à la suite du départ de Siphos le co-fondateur noir du groupe, le blanc Johnny continue à jouer avec les membres noirs et blancs de l'ex-Juluka rebaptisé Savuka, par respect pour Siphos. Il aura fallu attendre cette année pour qu'il paraisse en France, et si Juluka, à la lumière des événements particulièrement violents et inacceptables dont l'Afrique du Sud a été le théâtre en cette année 86, reste l'un des plus magnifiques symboles du combat pour l'égalité des races, le groupe noir et blanc s'impose également par l'extrême qualité de sa musique, capable de rivaliser avec n'importe quelle réalisation américaine ou européenne. Un dis-

que splendide qu'on ne se lasse pas d'écouter ni de danser.



Petites Annonces



CIGARILLOS EXTRA-FINS

AMSTRAD

VENDS logiciel sur Amstrad K7 uniquement, cherchez notions. Tél. (16) 97 23 89, le week-end Philippe Sivy La Closerie, 56630 Langonnet.

VENDS moniteur monochrome Amstrad GT 65, parfait état. 500F. Tél. 46 71 07 02.

RECHERCHE clip-ciné pour Amstrad sur région Lorraine (échange). Mr. Alard. Tél. (16) 20 54 77 83.

CHERCHE imprimante Amstrad 2000 ou équivalente, chercha également divrs. Ecrire à Christian Devaux, 8, rue d'Alsace, 54360 MontAurélien.

VENDS CPC 484 et 80 logiciels sur disquettes. Contacteur Mr. Denise A. Tél. (16) 64 93 34 74.

Amstrad, DDI 1, cherche tous contacts pour échanges divers. Contacter Fabrice au (16) 69 20 53 86.

VENDS ordinateur Amstrad CPC 484, moniteur couleur, plus de 200 jeux et utilisaires, Hebdo, magazines sur Amstrad (Amstradhebo, CPC, Microstar, Amstrad Magazine), 17 originaux (Yie Ar Kung Fu, Strangeloop, Alien Highway), le tout 4500F. Demander Claude au (16) 39 59 95 90, après 18h.

Amstrad CPC 6128 échange de nombreux programmes (uniquement sur disk). Envoyer vos listes, écrire à Fougine Laurent, 249 Parc Lebrun, 95220 Denain.

ACHETE lecteur de disquette Amstrad D01 en bon état à prix raisonnable (version 1200). Contacter Barier Arnaud au (16) 77 93 53 28.

CHERCHE contacts pour échange et achat pour CPC 6128, possédés logiciels. Tél. (16) 39 35 00 94.

ECHANGE 100 logiciels sur disquette pour Amstrad, jeux et utilisaires, copieurs, etc. Multiplan, Amstrad, QDD Job, Orphée, etc.), envoyer donc vos charmantes propositions avec votre liste à Mr. Castagné Didier, 47, rue Pierre Semard, 94700 Maison-Alfort.

VENDS Amstrad CPC 484 monochrome, adaptateur couleur, AMS acoust, joystick, crayon optique, utilisaires, jeux et 1 tas de revues, le tout 3500F. Tél. 43 73 36 71. Demander Robert.

VENDS Amstrad CPC moniteur 1 en excellent état, imprimante DMP 100, rallonge moniteur-clavier, câble minitel, interface 2 joysticks, très nombreux jeux, utilisaires, adhésifs. Le tout seulement pour 3600F. Jean-Luc au (16) 48 86 72.

ECHANGE plus de 250 jeux sur disquettes dont les dernières nouveautés dans région parisienne de préférence, pas sérieux à s'abstenir. Gille Le Pincic, 12 bis, rue de l'Union, 94560 Ezville.

VENDS Amstrad 6128 moniteur monochrome, état neuf, complet avec doc, CP/M/CPM+, 1 joystick, 2 disquettes de jeux, 3 disquettes vierges, 2 Vd, clés pour Amstrad édition PSI. Le tout pour 3000F. Mr. Gasquetier. Tél. (16) 34 74 05 81, le soir au (16) 39 74 81 01, poste 232.

VENDS imprimants DMP 2000 neuves (oc 86) 1500F, DBase II, 400F, Wordstar 400F, (originaux), imprimante Atari 5M 804 (oc 86), 2000F, jeux et livres pour Amstrad.

VENDS les livres dernières nouveautés (Ikari Warrior, Topsecret, Fiat II, La Practe, MG1, etc.) à 10F pièce (K7 ou disk), ou échange 500 jeux (à choisir entre 650) contre imprimante ou lecteur de disquettes 5 pouces 1/4. Contacter David au (16) 20 81 07.

VENDS imprimante OKI 20 couleur pour Amstrad (ordon et programmation, copie écran), cherchez notions. Tél. (16) 97 23 89, le week-end Philippe Sivy La Closerie, 56630 Langonnet.

ECHANGE logiciels sur disk pour Amstrad, je possède des nouveautés (Le Pacte, Nexus, Galvan, Ivan W, Tempast, Stram, etc.). Tél. (16) 82 98 40 36, demander Frédéric.

Trucs, documentations, utilisaires, jeux, en échange pour Amstrad CPC, plus de 100 titres. Liste contre enveloppe timbrée. Mazan Boris, 31, rue Genevoise, 38500 Voiron.

VENDS Amstrad CPC 484 monochrome (1186), une cinquantaine d'jeux et utilisaires, beaucoup de logiciels, jeux sur Basic, pour un prix sacrifié. 2000F à débattre. Contacter Nathan rend, 23, allée des Effes, 94200 Pinesse. Tél. 42 37 55 27.

VENDS Amstrad CPC 484, moniteur monochrome, adaptateur péritel couleur, 150 jeux (dont Commodore, Sylvester, Sorcery), 4 livres et des Amstrad Magazine, le tout 2800F. Fontaine Nicolas, 17, allée des Platanes, 93200 Saint-Denis. Tél. 48 22 83 43.

CPC 484 échange nombreuses notices, échange aussi du hard contre du soft (200 logiciels), crayon optique, Synthé, lecteur D01 etc. Envoyer vos listes ou vos propositions à J.M. Tranchant, 18, rue Cote d'Or, 21600 Longvic.

COMMODORE

CBM 64, vendis lot de disks cause séparation du Commodore, plain de files à bas prix. Tél. (16) 91 59 15 91, après 20h.

ECHANGE adaptateur péritel ou BD US (vieux), ou jeux, contre adaptateur noir et blanc pour C64.

VENDS Commodore 128 (1 an), drive 1570, 350 disquettes, livres, le tout 5500F. Tél. (16) 81 84 05 87, ou écrire à R. Brelange Gilles, 20, rue Camille Besançon, 25120 Baume les Dames.

Commodore 64, 1541 échange dernières News 86 uniquement. Mr. Dubas Philippe, 4 allée des Sapins, 54130 Saint-Marc. Tél. (16) 83 21 22 24 de 19h à 20h30.

ECHANGE jeux sur disk pour CBM 64128, possédés nouveautés (Fiat II, Bobby Basting, Off Ages, etc.), réponse assurée. Contacter Gérard Michali, 6, avenue Sainte-Marie, 33120 Arcachon. Tél. 66 63 20 13.

VENDS CBM 64 moniteur Philips, lecteur disk 1541, joystick, magnétophone, cassettes, disquettes, originaux, 600 jeux, livres, revues, tablette graphique, Fruze Framme, péritel. Le tout pour 5000F. Contacter Daya Richard, 8, allée de Sacy, 93100 Montreuil. Tél. 48 55 65 67.

CBM 64 vendis 1 Tresse pour 400F pour cause d'achat de Dolphin Dos, échange soft, uniquement nouveautés sur disquette. Cherche le nouveau multigrid d'Épys, recherche des jeux, 48 40 99 67 de 18h à 21h. Demander Joëlle, uniquement Paris et région parisienne, déjeunant à l'abstenir, amateur de listes également.

ACHETE lecteur de disquette 1541 Commodore, plus de 200 jeux. Demander Sébastien au (16) 67 77 25 85, le soir.

ECHANGE programmes et nouveautés sur C64 (disquettes), réponses assurées si liste jointe, ou téléphoner au (16) 75 48 82 24, après 19h. Cigrono Jean-Marie, HLM Les Raymond, 95220 Denain.

VENDS C64, 1530, 1541, nombreux logiciels sur disk et K7 (+600), 3 joysticks, livres, Hebdo, logiciels, le tout pour 6500F. Ecrire à JB Moreau, 20, boulevard A, de Frassinetti, 42100 Sainte-Etienne, ou téléphoner aux heures de bureau au (16) 47 64 20 88.

ACHETE sur C64, Fusulud, Auto Formation Basic 1100F, moniteur couleur Commodore 1500F, 240 disquettes soit 1000 programmes 1700F soit 1,70F les programmes disquette comp. Prix. Appeler Stéphane au (16) 30 52 34 28.

ECHANGE de nombreux logiciels pour C64, uniquement sur disk (Ghoul'n Goblins, Ingilitator, Knight Games, Leader Board, Parallax, Shotgun, Spinzy, Tubal Bellis, etc.). Demander Fabrice au (16) 94 37 34 18, après 18h, tous les jours sauf le mardi.

VENDS T07 70, avec clavier mécanique, port, lecteur enregistreur de K7, contrôleur de disquettes, lecteur de disquettes, contrôleur de communications (RS 232), imprimante matricielle Thomson 80 colonnes PR 90-080, logiciels en mémo 7, basic, Colporteur Trap, joysticks en K7 ou disquettes, Eliminator, Pulsar II, Y&K, Monocarte, le Semé Xae, Empire, Super Tennis, Karaté, Fox, Les Dieux du Stade, Las Vegas, Snorkelles, et de nombreux autres. Nombreux listings de programmes. Nombreux livres manuel de référence Basic, manuel Basic dos, La Face cachée du T07, 70, boîte à outils pour CBM et T07 70 tomes 1 et 2. Le tout, en très bon état, livré 8100F. Tél. (16) 98 83 17 85, après 18h. Demander Olivier Lestré, 8, rue Jean-Pierre Colloché, 92960 Lesnevins.

VENDS T07 70 Thomson, entièrement révisé. Prix à débattre (1 an). Tél. 43 21 29 58, vers 18h30 ou après 21h. 13, rue de Laing, 75014 Paris.

ACHETE T07 70, cart, 128, extension 64, assembleur, clavier mécanique. Tél. (16) 34 50 99 99, le soir.

VENDS T07 70, 70K, contrôleur et lecteur de disquettes DDS: lecteur de cassettes, Lep, Zangues Basic et Logo (cartouches) jeux Artibus (cartouche), Y&K, Pulsar II, Las Vegas, et j'en oublie, une dizaine de bouquins, valeur 12000, vendu 5500F à débattre. Téléphone au (16) 35 43 23 91, ou écrire à O. Martin, 15, rue Fleicher, 76600 La Hève.

CHERCHE un QDD pour Thomson (T07 70), lecteur de disquettes à prix raisonnable. Tél. (16) 32 37 95 52. Mr. Lefebvre, 1, rue Gracia Sylva, 27220 Grossouvre Saint-André de l'Heure.

VENDS jeux pour C64, en K7, Karateka, Rambo, The Goonies, Writer Games, Commando, Impossible Mission, Caudillon, Little Computer People, Hacker, Spy Vs Spy I et II, Ghoulstudies, Boulder Dash I et II The Rocky Horror Show, Pitagor II, Alwood, Bruce Lee (20F), etc., ainsi que d'autres nombreux, à bas prix. Ecrire à Delphine David, Buflé, 98210 l'Arbresle.

VENDS Commodore 64, moniteur lecteur K7, nombreux livres, K7 jeux (Mandrador, Commando, etc.), état neuf. Prix 3200F. David au (16) 38 90 92.

ECHANGE programmes pour C64/128 (Paper Boy, Gal Van, Zombi, Ace Of Aces, W.A.R., Hacker II, Druid, Anisard). Contacter Mr. Cottu Jean-Pierre, 55, avenue Henri-Peyruvau, 31600 Muret. Tél. (16) 61 51 11 20.

ACHETE Commodore 64, 1541, moniteur couleur, faire offre à Blaise, 11, rue Lantier, 75017 Paris. Tél. 46 27 90 19.

ECHANGE programmes sur C64 de 25 à 50F (Leader Board, Sprint Service etc.) Appeler au (16) 91 03 74 50, à partir de 20h30. Demander Franck.

VENDS Commodore 64, 1541, moniteur couleur, lecteur disk 1541, joystick, magnétophone, cassettes, disquettes, originaux, 600 jeux, livres, revues, tablette graphique, Fruze Framme, péritel. Le tout pour 5000F. Contacter Daya Richard, 8, allée de Sacy, 93100 Montreuil. Tél. 48 55 65 67.

CBM 64 vendis 1 Tresse pour 400F pour cause d'achat de Dolphin Dos, échange soft, uniquement nouveautés sur disquette. Cherche le nouveau multigrid d'Épys, recherche des jeux, 48 40 99 67 de 18h à 21h. Demander Joëlle, uniquement Paris et région parisienne, déjeunant à l'abstenir, amateur de listes également.

ACHETE lecteur de disquette 1541 Commodore, plus de 200 jeux. Demander Sébastien au (16) 67 77 25 85, le soir.

ECHANGE programmes et nouveautés sur C64 (disquettes), réponses assurées si liste jointe, ou téléphoner au (16) 75 48 82 24, après 19h. Cigrono Jean-Marie, HLM Les Raymond, 95220 Denain.

VENDS C64, 1530, 1541, nombreux logiciels sur disk et K7 (+600), 3 joysticks, livres, Hebdo, logiciels, le tout pour 6500F. Ecrire à JB Moreau, 20, boulevard A, de Frassinetti, 42100 Sainte-Etienne, ou téléphoner aux heures de bureau au (16) 47 64 20 88.

ACHETE sur C64, Fusulud, Auto Formation Basic 1100F, moniteur couleur Commodore 1500F, 240 disquettes soit 1000 programmes 1700F soit 1,70F les programmes disquette comp. Prix. Appeler Stéphane au (16) 30 52 34 28.

ECHANGE de nombreux logiciels pour C64, uniquement sur disk (Ghoul'n Goblins, Ingilitator, Knight Games, Leader Board, Parallax, Shotgun, Spinzy, Tubal Bellis, etc.). Demander Fabrice au (16) 94 37 34 18, après 18h, tous les jours sauf le mardi.

VENDS T07 70, avec clavier mécanique, port, lecteur enregistreur de K7, contrôleur de disquettes, lecteur de disquettes, contrôleur de communications (RS 232), imprimante matricielle Thomson 80 colonnes PR 90-080, logiciels en mémo 7, basic, Colporteur Trap, joysticks en K7 ou disquettes, Eliminator, Pulsar II, Y&K, Monocarte, le Semé Xae, Empire, Super Tennis, Karaté, Fox, Les Dieux du Stade, Las Vegas, Snorkelles, et de nombreux autres. Nombreux listings de programmes. Nombreux livres manuel de référence Basic, manuel Basic dos, La Face cachée du T07, 70, boîte à outils pour CBM et T07 70 tomes 1 et 2. Le tout, en très bon état, livré 8100F. Tél. (16) 98 83 17 85, après 18h. Demander Olivier Lestré, 8, rue Jean-Pierre Colloché, 92960 Lesnevins.

VENDS T07 70 Thomson, entièrement révisé. Prix à débattre (1 an). Tél. 43 21 29 58, vers 18h30 ou après 21h. 13, rue de Laing, 75014 Paris.

ACHETE T07 70, cart, 128, extension 64, assembleur, clavier mécanique. Tél. (16) 34 50 99 99, le soir.

VENDS C64 pal, disk 1541, cart. Fast Load, interface pal-péritel, 90 disquettes jeux et utilisaires, joystick, le tout 3200F, jeux garantie. Tél. 47 21 25 95, après 18h.

VENDS Commodore 4, lecteur de cassette 1530, moniteur couleur, adaptateur péritel, joystick, plus de 200 jeux (récents). Le tout état neuf (début 1980). 5000F à débattre. Contacter Mr. Guyon Jean-Paul, 8, avenue Louis Dumont, 93260 Les Lilas. Tél. 43 61 50 75, tous les jours à partir de 12h.

VENDS Commodore V20, extension 16 Ko, lecteur K7 1530, joystick The Boss, 2 livres sur le Vic 20, de nombreux jeux en parfait état, peu servi. Prix port payé 1000F (Only). Demander Laurent au (16) 78 23 01 09, après 20h.

VENDS C128, drive, imprimante MPS 801, moniteur couleur H.R. 1901, nombreux logiciels et livres, compteur 8600F à débattre ou séparément. Tél. (16) 60 22 94 94.

VENDS Commodore V20 avec cordon, magnéto cassettes, 3 cartouches de jeux, 27 jeux en cassettes, extension 8K, le tout pour 1900F, acheté fin décembre 1984. Tél. 45 92 30 25, après 18h jusqu'à 20h. Chez Monsieur et Madame Cour de Roy pour Stéphane, 3, place des Fédérés, Le Palaco, 93160 Noisy-le-Grand.

VENDS Commodore portable SX64, très peu servi, sous garantie, cause double emploi. Prix 4500F. Contacter Raymond Gilbert, 70, Bouc de la Nacelle, 93100 Noisy-le-Grand. Tél. 43 03 42 37.

ECHANGE nombreux jeux sur C64, cherché contacts durables. Envoyez vos listes à Girard David, 5, rue des Châlis, Prichaux-Val, Vouneuil-sous-Biard, 86000 Poitiers.



CHERCHE jeux pour C64 sur K7 et disquette, je possède (Knight Games, Leaderboard etc.), recherche doc de jeux et d'utilitaire. Ecrire, 19, rue des Filles, 95193 Ervignemont. Tél. (16) 20 77 15 22.

VENDS Commodore 128, drive 1541, (garanti 1 an), magnéto 1530, nombreux logiciels, crayon optique, joystick, très bon état, le tout pour seulement 4500F à débattre. Vendis également moniteur couleur 40/80 colonnes 2500F. Contacter Bertrand Maguire, 45, avenue du Bel-Air, 94100 Saint-Maur. Tél. 48 86 35 77, après 18h.

VENDS Commodore 128, drive 1541, lecteur de cassettes, 10 cartouches de jeux, plus de 50 programmes (dont des utilisaires), sur cassettes, le tout en excellent état 1000F. Tél. 45 76 89 89, après 19h, demander Édouard.

VENDS unité de disk 1541, 10 disquettes pleines de jeux (Summer Games II, Winter Games, Karaté, Ping-Pong, Football, etc.), le tout 1500F, échange programme pour 12564 environ 800 programmes. Mr. Bardin Bruno, 88, rue des Docteurs Charcot, 42100 Saint-Etienne. Tél. (16) 77 57 24 56.

ACHETE lecteur de disquette 1541 800F. Stéphane au (16) 30 52 34 28.

ECHANGE nombreux programmes pour C64, possédés Freeze Frame MK III, désire échanger contre programmes Power cartouche de préférence. Contacter sur Lyon. Laurent Guy, 48, rue De Margoties, Bel, 43, 69300 Caluire-Talud. Tél. (16) 78 23 93 24.

ECHANGE logiciels sur Commodore 64, recherche toutes dernières nouveautés, et surtout imports, possédés (Bombjack II, Top Gun, Tarzan, Brandy Gauntlet), et échange cartouche Ispic, recherche contacts sérieux. Contacter Mr. Vias Lucas, 8, rue du Docteur Frot, 54000 Nancy. Tél. (16) 83 96 59 88.

ECHANGE jeux récents sur Commodore 64, 1541, envoyer liste de News, celle des programmes recherchés. Contacter Mr. Gorrette Raphaël, 13, rue Mar Yve, 54180 Hellecourt.

VENDS cordon 90 colonnes pour TV péritel sur C128, 290F, moniteur 40, 80 colonnes monochrome garanti 15 mois. 990F. Tél. (16) 39 79 17 62, (région parisienne).

VENDS Commodore 128, lecteur de disk 1541, 52 jeux sur disk, 1 joystick, 2 manuels, 1 adaptateur RUB. Le tout pour 3000F. Demander Patrick au 48 23 40 44, tous les jours après 18h.

ORIC

VENDS Oric, Jasin-2 (7.85), magnéto (7.85), avec tous les câbles, documentaires etc. Nombreux logiciels sur cassettes et disquettes, Shema électronique de l'Oric, Data Book du 8912 et du 8922 (V.I.A.) et un Forth avec doc, le tout 3200F. Contactez Sébastien au (16) 30 54 29.

VENDS Oric-Atmos, 240 logiciels, magnéto, modulation UHF noir et blanc, péritel, 6 livres. Le tout 1200F ou échange contre lecteur D01 pour Amstrad. Tél. (16) 64 48 45 32. Jean-François Maze, 3, avenue de l'Île de France, 91380 Chilly-Mazarin.

VENDS pour Oric, Microdis disquettes originales de Mstel avec cordon de détection d'appels ainsi que Copyfil, FI, Complé, Nibbe, documentations complètes fournies. Vendis imprimante Seikooha GP 250 250X avec 8 rubans noirs et câble centronica 1500F, livres chefs pour Oric, Découverte de l'Oric, Le Basic et ses fichiers, Time I et II. Prix 50 000F neu. Revues et les Hebdo depuis le n°20. Tél. (16) 63 74 73 63.

VENDS Oric-Atmos 48K, imprimante, jeux. Le tout 800F. Tél. 49 23 32 03.

VENDS Atmos, logiciels, revues, livres, magnéto K7 special informatique 1000F, imprimante GP 50 500F, moniteur couleur Texan EX 1500F ou le tout 2500F, en plus avec l'ensemble, je donne interface joystick, 1 plaque moule pour intégrer tout ça. Tél. 42 27 13 32, après 18h30.

VENDS Oric-Atmos 48K, tout câbles et transfo, lecteur de K7, 25 jeux, documentation, le tout 600F. Zappino Olivier, 2,issement Le City, 34410 Sérignan. Tél. (16) 67 39 67 09, entre 20h et 21h30.

VENDS Canon V20 MSX, lecteur disquettes 350 Ko format, moniteur monochrome 2500F. MX-Text diag 75F, Macadam Bumper Diag 75F, MSX Dos 50F, Flight Path 73F cas 50F, Flight Deck cas 100F, 1 Synthé voix thématisé tout programmes, 7 jeux René Donner, 21460 Talant. Tél. (16) 86 56 17 01.

GBC, recherche contacts pour échanges (C64, 1541). Contacter Bruno au (16) 83 29 37 53, après 18h.

ECHANGE illustration de 1894 à 1930 soit 1950 numéros contre interface TV pour Amstrad CPC, lecteur de disquettes DDI complet avec interface et câbles, crayon optique, Synthé, lecteur de disquettes, 1 Synthé voix thématisé tout programmes, Les Fédés Haut, 81600 Galliac. Tél. (16) 63 57 09 30, après 20h.

VENDS système micro-informatique complet CPC 464 couleur (05/85) 2500F, DMP 2000 (01/86) 1500F, 1 Synthé voix thématisé (11/86) avec voca 1 FR 500F, environ 400 programmes sur K7 et disk (30 disquettes), 2 gros classeurs de documentation divers, n°1 à 18 de CPC, n°1 à 17 d'Amstrad Magazine (1700F les programmes avec notices et les magazines). Soit le tout 8000F. Plément complet et un espace, une TV noir et blanc portable en ciseau pour l'achat de l'ensemble. Tél. 47 93 24 82, après 20h.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16) 60 75 59 28.

VENDS ordinateur de poche Casio PB-70 (11/84), manuel, très bon état, livré dans sa boîte d'origine. 950F. Contacter Mr. Ravin, 16, Square A. France, 91100 Saint-Germain-Les-Corbeil. Tél. (16)

Vous détestez votre librairie ? 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 publiés 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 80.

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 le stock, 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 Massera illustré par Ediko ou "Kamoutra", 100 pages couleurs de Jacovini ou l'Avant-dernière tome 1 ou 2 de Masse (préciser)
- J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Up" : 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, poquette et tout le fourbi.
- J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baroque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'ère. Au choix :

- 1) "Kamoutra" de Jacovini 2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.
- J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocopies. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Salut les fêtards. Savez-vous que Noël approche à grands pas ? Savez-vous qu'il approche à tellement grands pas qu'il est déjà passé ? Mais savez-vous que ce n'est qu'une pâle répétition pour le jour de l'an ? Bref, il est encore temps de faire des cadeaux et c'est dans ce sens que la promo de cette semaine va. La phrase est pas belle : je sais, c'est Milou qui déteint sur moi. La promo, donc, c'est Marcel Labrume de Micheluzzi chez les Humanois, plus l'album de Peter Pluut de la même collection pour tout achat de cinq albums au moins. C'est pas mal, comme cadeau, non ? En fait, si vous offrez des albums à quelqu'un vous pouvez garder ces deux-là. Ou offrir ces deux-là et garder les autres. Enfin, vous faites comme vous voulez, je vais pas aller m'immiscer dans votre vie privatisée. Pardon, privée. Je signale que cette promo sera encore valable la semaine prochaine, et vous êtes priés de marquer "urgent" si c'est. Parce que figurez-vous que c'est Noël pour moi aussi, alors hein, un peu de compassion, les jeunes.

Ben puisque j'ai pas le choix, je prends les cinq albums. Je joins ma liste.

Ben je veux un catalogue gratuit et je marque Urgent dessus parce que je suis un teigneux.

----- 167 -----

Code postal + Ville

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

Nom

Prénom

Adresse

Salut la promo

L'HOMME A LA YALISE	45,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
ASHIE BARRETT	67,00
MORBUS GRAYS	59,50
LES 110 PILULES	45,00
CARNAGE +	49,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBLOGUE 2	45,00
YENT DU SOIR (Bidechon 8)	45,00
LES MUTANTS DE XANAIA	35,00
SAISON DES AMOURS (Reiser)	55,00
NECRON 1 EPUISE !	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 TANATLOO	35,00
PASTICHES ECOLE ADULTE	39,50
FM	58,00
JULIUS ET ROMEA	39,00
QUEUETTE BLUES PART TRI	42,00
LE LOURD PASSE DE LAGAFFE	37,00
LE DESTIN DE SARAH	38,50
ROUTE VERS L'ENFER	45,00
SUR LA PISTE DU BONGO	42,00
POUR LES BEAUX YEUX...	39,50
PASSE RECOMPOSE	37,00
POINT DE FUITE POUR LES BRAVES	72,00
EN VOITURE, SIMONE	49,00
LE PARFUM DE L'INVISIBLE	49,00
NI DIEU NI MAITRE	45,00
TRANCHES DE VIE S	56,50
ONULF LE MARIN	28,00
SERVICE COMPRIS	37,00
ZOO AU LOGIS	75,00
L'HERBE DU PENDU	40,00
L'HEURE DU TAUREAU	49,00
JEUX MORTELS	75,00
LES PATRIARCHES	59,50
DOPPELGANGER SA	46,00
DANS LES GRIFFES...	37,00
KNOCK OUT	45,00

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-

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

Je 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.

MOI JE NE PARTICIPE QU'AU CONCOURS QU'ON BAGNE DES LACETS



BONSOIR ICI ALPAX

ALPAX
142, av. Gabriel Péri
93400 ST Ouen.
Tel. : (1) 40.10.07.14.
Métro :
Porte de St Ouen
(30 mètres Porte de St Ouen.)



64K RAM 60K disponibles pour utilisateur, basic performant, touche Help, gestion de fenêtre à l'écran, 121 couleurs, 4 programmes intégrés (traitement de texte, tableur, graphique, gestion de fichiers).

Prix sacrifié : 570 F. TTC

TOUS CES APPAREILS FONCTIONNENT EN PERITELEVISION SUR TV SECAM OU PAR L'ANTENNE SUR TV PAL.

- MOTEUR grande marque 49 CC complet (carbu, allum., bobine, pignons...) multi usages. **290F TTC.**
- TUNER HIFI grande marque 7 préselections : **490F TTC.**
- PLATINE K7 grande marque Dolby metal : **590 F TTC.**
- ENCEINTE grande marque 30W 2 voies, la paire : **350 F TTC.**



16K mémoire vive, 121 couleurs, basic performant, touche Help.

Prix pulvérisé : 370 F. TTC

TOU LE MATERIEL PROPOSE EST RIGOREUSEMENT NEUF EN EMBALLAGE D'ORIGINE.

SEAWAR

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

François Xavier JOURDREN

SERVEUR
HEBDODIGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

SUITE DU N°166

```

26 * JAVDA CALL FESEH
27 * JAA1H PUS HL
28 * JAA2H OR A
29 * JAA3H JP NZ,3AC6H
30 * JAA4H LD A,08H
31 * JAA7H CALL E428H
32 * JAA8H LD IX,0214H
33 * JAAEH LD B,3CH
34 * JAB0H LD A,(IX+14H)
35 * JAB3H LD (IX+00H),A
36 * JAB6H INC IX
37 * JAB8H DJNZ JAB0H
38 * JABAH LD B,14H
39 * JABCH LD (IX+00H),20H
40 * JAC0H INC IX
41 * JAC2H DJNZ JACBCH
42 * JAC4H POP HL
43 * JAC5H RET
44 * JAC6H CP 01H
45 * JACBH JR NZ,3AEBH
46 * JACAH LD A,47H
47 * JACCH CALL E428H
48 * JACFH LD IX,0263H
49 * JAD3H LD B,3CH
50 * JAD5H LD A,(IX+14H)
51 * JAD8H LD (IX+00H),A
52 * JADBH DEC IX
53 * JADDH DJNZ JAD5H
54 * JADFH LD B,14H
55 * JAE1H LD (IX+00H),20H
56 * JAE5H DEC IX
57 * JAE7H DJNZ JAE1H
58 * JAE9H POP HL
59 * JAEAH RET
60 * JAEBH CP 02H
61 * JAECH JR NZ,3B11H
62 * JAEFH LD A,9FH
63 * JAF1H CALL E428H
64 * JAF4H LD C,04H
65 * JAF6H LD IX,0214H
66 * JAF8H LD B,13H
67 * JAFCH LD A,(IX+01H)
68 * JAFFH LD (IX+00H),A
69 * JBOZH INC IX
70 * JBO4H DJNZ JAFCH
71 * JBO6H LD (IX+00H),20H
72 * JBOAH INC IX
73 * JBOCH DEC C
74 * JBODH JR NZ,JAF8H
75 * JBOFH POP HL
76 * JBO1H RET
77 * JBO11H CP 03H
    
```

```

78 * JB13H JR NZ,3B37H
79 * JB19H LD A,48H
80 * JB17H CALL E428H
81 * JB1AH LD C,04H
82 * JB1CH LD IX,0263H
83 * JB20H LD B,13H
84 * JB22H LD A,(IX+01H)
85 * JB25H LD (IX+00H),A
86 * JB28H DEC IX
87 * JB2AH DJNZ JB28H
88 * JB2CH LD (IX+00H),20H
89 * JB30H DEC IX
90 * JB32H DEC C
91 * JB33H JR NZ,3B20H
92 * JB35H POP HL
93 * JB36H RET
94 * JB37H CP 04H
95 * JB39H JR NZ,3B42H
96 * JB3BH LD A,28H
97 * JB3DH CALL E428H
98 * JB40H POP HL
99 * JB41H RET
100 * JB42H CP 05H
101 * JB44H JR NZ,3B4DH
102 * JB46H LD A,2CH
103 * JB48H CALL E428H
104 * JB4BH POP HL
105 * JB4CH RET
106 * JB4DH CP 06H
107 * JB4FH JR NZ,3B8DH
108 * JB51H POP HL
109 * JB52H INC HL
110 * JB53H CALL FESEH
111 * JB56H LD E,05H
112 * JB58H CP 04H
113 * JB5AH JP NC,F1C7H
114 * JB5DH PUSH HL
115 * JB5EH LD LD,02AEH
116 * JB61H LD B,01H
117 * JB63H LD C,00H
118 * JB65H LD (HL),A
119 * JB66H LD A,0FH
120 * JB68H CALL C92FH
121 * JB6CH RET
122 * JB6DH CP 07H
123 * JB6FH JR NZ,3BC9H
124 * JB71H POP HL
125 * JB72H INC HL
126 * JB73H PUSH HL
127 * JB74H CALL FESEH
128 * JB77H CP 14H
129 * JB79H LD E,05H
130 * JB7BH JP NC,F1C7H
131 * JB7EH PUSH AF
132 * JB7FH INC HL
133 * JB80H CALL FESEH
134 * JB83H CP 04H
135 * JB85H LD E,05H
136 * JB87H JP NC,F1C7H
137 * JB8AH INC HL
138 * JB8BH PUSH AF
139 * JB8CH CALL FESEH
140 * JB8FH CP 20H
    
```

```

141 * JB91H LD E,05H
142 * JB93H JP C,F1C7H
143 * JB96H PUSH AF
144 * JB97H INC HL
145 * JB99H CALL FESEH
146 * JB9BH OR A
147 * JB9CH LD E,05H
148 * JB9EH JP Z,F1C7H
149 * JB9H LD B,A
150 * JBAAH POP AF
151 * JBABH LD C,A
152 * JBAAH POP AF
153 * JBABH LD L,A
154 * JBABH INC L
155 * JBABH POP AF
156 * JBABH LD H,A
157 * JBABH INC H
158 * JBAAH PUSH BC
159 * JBABH CALL C231H
160 * JBABH POP BC
161 * JBABH INC H
162 * JB80H LD A,H
163 * JB81H CP 15H
164 * JB83H JR NZ,3B8DH
165 * JB85H LD H,01H
166 * JB87H INC L
167 * JB88H LD A,L
168 * JB89H CP 05H
169 * JB8BH JR Z,3B8FH
170 * JB8DH DJNZ 3BAAH
171 * JB8FH POP HL
172 * JB8CH LD A,(HL)
173 * JB81H OR A
174 * JB82H RET Z
175 * JB83H CP 3AH
176 * JB85H RET Z
177 * JB86H INC HL
178 * JB87H JR 3B0CH
179 * JB89H LD E,05H
180 * JB8BH CP 08H
181 * JB8DH JP NZ,F1C7H
182 * JB8EH POP HL
183 * JB81H INC HL
184 * JB82H CALL FESEH
185 * JB89H LD (026EH),A
186 * JB8BH INC HL
187 * JB8FH CALL FESEH
188 * JB8CH POP HL
189 * JB8EH LD E,05H
190 * JB8FH JP NC,F1C7H
191 * JB8BH LD (026FH),A
192 * JB8EH INC HL
193 * JB8FH CALL FESEH
194 * JB8EH LD E,05H
195 * JB8CH CP 02H
196 * JB8EH JP NC,F1C7H
197 * JB8FH PUSH HL
198 * JB8FH ADD A,43H
199 * JB8FH LD HL,02AEH
200 * JB8FH LD B,02H
201 * JB8FH LD C,02H
202 * JB8FH LD DE,0270H
203 * JB8FH CALL C92FH
    
```

```

204 * JC01H POP HL
205 * JC02H RET
206 * *****
207 * *
208 * * Routine no 2: *
209 * * (15363-15371) *
210 * * - LINE *
211 * *
212 * *****
213 * JC03H CALL CE19H
214 * JC06H LD A,(HL)
215 * JC07H CP D2H
216 * JC09H RET NZ
217 * JC0AH JR JC03H
218 * *****
219 * *
220 * * Routine no 3: *
221 * * (15372-15386) *
222 * * - LIST8 ERL *
223 * *
224 * *****
225 * JC0CH LD HL,(0315H)
226 * JC0FH PUSH HL
227 * JC10H POP DE
228 * JC11H CALL F308H
229 * JC14H LD IX,4000H
230 * JC18H JP FE8AH
231 * *****
232 * *
233 * * Routine no 4: *
234 * * (15387-15396) *
235 * * - ALWATIRE *
236 * *
237 * *****
238 * JC1BH LD HL,3AC6H
239 * JC1CH LD A,R
240 * JC20H LD (HL),A
241 * JC21H INC HL
242 * JC22H LD (HL),00H
243 * JC24H RET
244 * *****
245 * *
246 * * Routine no 5: *
247 * * (15397-15465) *
248 * * - LOCATE (2) *
249 * *
250 * *****
251 * JC25H LD B,07H
252 * JC27H POP HL
253 * JC28H DJNZ JC27H
254 * JC2AH INC HL
255 * JC2BH CALL FESEH
256 * JC2EH LD E,05H
257 * JC30H CP 14H
258 * JC32H JP NC,F1C7H
259 * JC35H INC HL
260 * JC36H INC A
261 * JC37H LD (00B9H),A
262 * JC3AH CALL FESEH
263 * JC3DH LD E,05H
264 * JC3FH CP 04H
265 * JC41H JP NC,F1C7H
266 * JC44H INC A
    
```

CANON X07



LA VÉRITÉ
SORT DE LA
BOUCHE DES
NAIFS

JUMP

Quelle idée d'égarer ses valises dans un endroit aussi mal fréquenté. Mais vous le faites exprès !

Patrice LACOUTURE



EXELVISION

SUITE DU N°166

```

1250 FOR I=0 TO NG:READ XG(I):YG(I):DG(I):INTRND(2):DG(I):DG(I)+3*(DG(I)+2):NEXT
1260 FOR I=0 TO N:VG(I)=0:NEXT FOR I=0 TO NG:VK(I):UK(I)=0:NEXT
1270 CALL COLOR("0MBL"):PRINT "VVUUUUIIIILLLEZZ PPRATTTIIIEENNTEERR"
1280 CALL COLOR("0CB"):LOCATE (20,21):PRINT VL
1290 GOSUB 8000 X=XM:Y=YM
1310 CALL COLOR("0MB"):LOCATE (21,1):PRINT RPT$( " ",40):GOTO 1410
1330 LOCATE (YAFF,XAFF):R=ATN(YAFF,XAFF)
1340 IF R=0 THEN PRINT " "
1350 IF R=90 THEN CALL COLOR("1MB"):PRINT "X"
1360 IF R=180 THEN CALL COLOR("1GB"):PRINT "H"
1370 IF R=270 THEN CALL COLOR("1MB"):PRINT "H"
1380 IF R=0 THEN CALL COLOR("1MB"):PRINT "H"
1390 IF R=90 THEN CALL COLOR("1MB"):PRINT "H"
1400 RETURN
1410 CALL COLOR("1MBL"):LOCATE (1,17):PRINT "JJUUMPPP"NK=0
1420 IF D<0 THEN LOCATE (Y,X):CALL COLOR("1CB"):PRINT CHR$(66+D)
1430 LOCATE (YG,TR):XG(TR):CALL COLOR("1YB"):PRINT CHR$(5+DG(TR))
1440
1450 CALL KEY(A,B)
1460 IF B=0 OR T=1 THEN 1590
1470 IF R<42 THEN 1530
1480 LOCATE (21,5):CALL COLOR("0MBL"):PRINT "Eetteess vvoouuss sssuurr ??
1490 R=KEYB
1500 IF R="H" THEN 1520
1510 IF R="0" THEN RUN ELSE 1490
1520 LOCATE (21,1):PRINT RPT$( " ",40):GOTO 1840
1530 IF R<35 THEN 1560
1540 LOCATE (21,15):CALL COLOR("0MBL"):PRINT "PPARUUSSEE":R=KEYB
1550 LOCATE (21,1):PRINT RPT$( " ",40):GOTO 2010
1560 IF R=49 OR R=38 THEN 7600
1570 IF R<120 THEN 1590
1570 IF T(Y+1,X)=0 THEN 1840
1571 IF T(Y,X)=0 THEN 1590
1572 IF T=1 THEN 1840
    
```

```

1573 XAFF=X:YAFF=Y:GOSUB 1330 Y=Y-1:T=1:GOTO 1840
1580 XAFF=X:YAFF=Y:GOSUB 1330 Y=Y-1:D=0
1590 IF T(Y+1,X)=0 OR T(Y+1,X)=0 THEN T=0:D=0:GOTO 1620
1600 XAFF=X:YAFF=Y:GOSUB 1330 CALL COLOR("1MB"):Y=Y+1:LOCATE (Y,X)
1605 IF T(Y,X)=0 THEN 2110
1610 PRINT CHR$(DM+70):T=1:D=0:GOTO 1590
1620 IF R<32 THEN 1690
1630 IF T(Y,X+DM)=0 OR Y=18 THEN 1840
1630 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (Y,X+DM):PRINT CHR$(2+DM):PAUSE -.5
1651 IF T(Y,X+DM)=0 THEN 1660
1652 T(Y,X+DM)=0:VL=VL+1:SC=SC+20:IF VL=NV THEN 2140
1653 LOCATE (20,21):CALL COLOR("0CB"):PRINT VL
1660 CALL SOUND(14):XAFF=X+DM:YAFF=Y:GOSUB 1330
1661 NK=NK+1:IF NK=NI THEN GOSUB 7720
1665 IF T(Y+1,X+DM)=0 THEN 1P40
1670 T(Y+1,X+DM)=0:XAFF=X+DM:YAFF=Y+1:GOSUB 1330
1680 SC=SC+5:GOSUB 2360:GOTO 1840
1690 IF R<121 THEN 1740
1700 IF T(Y,X-1)=0 THEN 1840
1710 XAFF=X:YAFF=Y:GOSUB 1330
1720 IF DM=-1 THEN X=X-1
1730 D,DM=-1:GOTO 1840
1740 IF R<129 THEN 1790
1750 IF T(Y,X+1)=0 THEN 1840
1760 XAFF=X:YAFF=Y:GOSUB 1330
1770 IF DM=1 THEN X=X+1
1780 D,DM=1:GOTO 1840
1790 IF R<130 THEN 1840
1800 IF T(Y+1,X)=0 THEN 1840
1810 XAFF=X:YAFF=Y:D=0:GOSUB 1330
1820 Y=Y+1
1840 IF T(Y,X)=0 THEN D=0
    
```

A SUIVRE...

LA MAISON HANTÉE

TI 99/4A BASIC ETENDU

TEL PÈRE,
TEL FIL A
RETORRE

L'odieux maniaque Edgar TEFECE, vient de kidnapper la croustillante Dominique MOIPARTERE qui, manque de pot, se trouve être votre meuf. N'écoutez que votre courage, etc.

Jean-Loup DAUBES



SUITE DU N°166

```

1340 IF ESP>32 THEN L=L-B : C=C-12 :
GOTO 1060
1350 CALL LOCATE(10,L,C-16)
1360 CALL COINC(ALL,A): IF A THEN 1900
1370 C=C-16
1380 GOTO 1060
1390 IF T<70 THEN 1580
1400 CALL SOUND(100,-2,2)
1410 CALL PATTERN(10,103)
1420 IF C<233 THEN 1060
1430 CALL LOCATE(10,L,C-4)
1440 CALL COINC(ALL,A): IF A THEN 1900
1450 CALL LOCATE(10,L-16,C-8)
1460 CALL COINC(ALL,A): IF A THEN 1900
1470 CALL GCHAR((L-1)/8,(C+15)/8,ESP):
IF ESP=32 THEN 1500
1480 L=L-16 : C=C-8
1490 GOTO 1060
1500 CALL LOCATE(10,L-8,C-12)
1510 CALL COINC(ALL,A): IF A THEN 1900
1520 CALL GCHAR((L+7)/8,(C+19)/8,ESP)
1530 IF ESP=32 THEN L=L-8 : C=C-12 :
GOTO 1060
1540 CALL LOCATE(10,L,C-16)
1550 CALL COINC(ALL,A): IF A THEN 1900
1560 C=C-16
1570 GOTO 1060
1580 IF T<69 THEN 1060
1590 CALL SOUND(100,-1,2)
1600 CALL PATTERN(10,98)
1610 IF L<9 THEN 1060
1620 CALL LOCATE(10,L-8,C)
1630 CALL COINC(ALL,A): IF A THEN 1900
1640 CALL LOCATE(10,L-16,C)
1650 CALL COINC(ALL,A): IF A THEN 1900
1660 CALL GCHAR((L-1)/8,(C+7)/8,ESP)
1670 IF ESP=32 THEN L=L-16 : GOTO 1690
1680 L=L-16 : GOTO 1060
1690 : CHUTE MAXI 4 LIGNES
    
```

```

1700 FOR I=1 TO 4
1710 CALL SOUND(100,1500-150+1,2)
1720 CALL COINC(ALL,A): IF A THEN 1900
1730 L=L+8
1740 CALL LOCATE(10,L,C)
1750 CALL GCHAR((L+15)/8,(C+7)/8,ESP)
1760 IF ESP=32 THEN 1770 ELSE 1860
1770 NEXT I
1780 FOR J=1 TO 20
1790 L=L+8 : CALL LOCATE(10,L,C)
1800 CALL GCHAR((L+15)/8,(C+7)/8,ESP)
1810 IF ESP=32 THEN 1820 ELSE 1840
1820 NEXT J
1830 GOTO 1850
1840 CALL SOUND(300,-7,0): FOR I=1 TO 1
00 : NEXT I
1850 GOTO 1900
1860 CALL COINC(ALL,A): IF A THEN 1900
1870 CALL POSITION(10,Y,X)
1880 L=Y : C=X
1890 GOTO 1060
1900 : VIE EN MOINS, RETOU
R DEPART
1910 CALL COINC(10,13,7,B): IF B THEN
1920 CLE=1980
1920 CLE=1
1930 CALL DELSPRITE(12): CALL DELSPRITE
E(13)
1940 W$="BRAVO, VOUS AVEZ LA CLE "CHR$(7
5)
1950 FOR I=1 TO LEN(W$): CALL HCHAR(24,
1+2,ASC(SEG$(W$,I,1))): NEXT I
1960 FOR I=1 TO 300 : NEXT I
1970 GOTO 2310
1980 CALL COINC(10,16,7,C): CALL COIN
C(10,15,7,D): IF C=-1 OR D=-1 THEN 19
90 ELSE 2120
1990 IF CLE=1 THEN 2030
2000 W$="VOUS AVEZ OUBLIE LA CLE..."
2010 FOR I=1 TO LEN(W$): CALL HCHAR(24,
1+2,ASC(SEG$(W$,I,1))): NEXT I
2020 GOTO 2310
2030 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(ALL):
CALL CHARSET
    
```

```

2040 DISPLAY AT(10,2):"VOUS AVEZ REUSSI
A" : DISPLAY AT(12,2):"DELIVRER VOTRE B
ELLE,"
2050 DISPLAY AT(14,2):"TENDRE ET PULPEUS
E" : DISPLAY AT(16,2):"DOMINIQUE MOIPAR
TERE,"
2060 DISPLAY AT(18,2):"NE PROFITRZ PAS T
ROP DE" : DISPLAY AT(20,2):"LA SITUATIO
N..."
2070 FOR I=1 TO 500 : NEXT I
2080 DISPLAY AT(23,1):"VOULEZ-VOUS REJOU
ER ? O/N"
2090 CALL KEY(0,T,E): IF E=0 THEN 2090
2100 IF T=79 THEN 330
2110 IF T=78 THEN 2270 ELSE 2090
2120 W$="UNE VIE EN MOINS "CHR$(75)
2130 CALL PATTERN(10,102)
2140 FOR I=1 TO LEN(W$): CALL HCHAR(24,
1+2,ASC(SEG$(W$,I,1))): NEXT I
2150 CALL MUSIQUE
2160 VIEVIE=1 : CLE=0
2170 IF VIE=0 THEN 2310
2180 DISPLAY AT(16,10)SIZE(9):"GAME OVER
"
2190 W$="VOULEZ-VOUS REJOUER D/N ? "
2200 FOR I=1 TO LEN(W$)
2210 CALL HCHAR(24,1+2,ASC(SEG$(W$,I,1)
)) : NEXT I
2220 CALL KEY(0,T,E): IF E=0 THEN 2220
2230 IF T=79 THEN DISPLAY AT(24,1):"D'AC
CORD, C'EST REPARTI..." : CALL HCHAR(16,
12,32,9)ELSE 2260
2240 FOR I=1 TO 300 : NEXT I
2250 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(ALL):
CALL CHARSET : GOTO 330
2260 IF T=78 THEN 2270 ELSE 2220
2270 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(ALL):
CALL CHARSET
2280 DISPLAY AT(12,7):"AU PLAISIR DE"
2290 DISPLAY AT(15,7):"VOUS REVOIR !"
2290 FOR I=1 TO 500 : NEXT I
2300 END
2310 W$="CHR$(136)&"CHR$(136)&"AVEZ
"CHR$(136)&" : CHR$(136)
    
```

SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

```

2320 W$=STR$(VIE)
2330 IF VIE=1 THEN X$=CHR$(136)&"VIE"&C
HR$(136)&CHR$(75)&RPT$(CHR$(136),3)
2335 IF VIE=1 THEN X$=CHR$(136)&"VIE"&C
HR$(136)&CHR$(75)&RPT$(CHR$(136),4)
2340 Z$=V$W$W$W$
2350 FOR I=1 TO LEN(Z$): CALL HCHAR(24,
1+1,ASC(SEG$(Z$,I,1))): NEXT I
2360 CALL HCHAR(24,24,136,3)
2370 IF CLE=1 THEN 2390
2380 CALL DELSPRITE(10)
2390 IF CLE=0 THEN 1020 ELSE 1060
2400 SUB MUSIQUE
2410 CALL SOUND(500,131,3,133,3): CALL
SOUND(250,40000,30): CALL SOUND(500,131,
3,133,3)
2420 CALL SOUND(250,40000,30): CALL SOU
ND(500,131,3,133,3): CALL SOUND(350,131,
3,133,3)
2430 CALL SOUND(250,40000,30)
2440 CALL SOUND(550,156,3,158,3): CALL
SOUND(350,147,3,149,3): CALL SOUND(350,
147,3,149,3): CALL SOUND(300,40000,30)
2450 CALL SOUND(350,131,3,133,3): CALL
SOUND(350,131,3,133,3): CALL SOUND(250,
40000,30)
2460 CALL SOUND(350,123,3,125,3): CALL
SOUND(600,131,3,133,3)
2470 SUB END
    
```

SAMARCANDE

QUELQU'UN PEUT M'AIDER
A TRAVERSER S'IL VOUS PLAÎT?

SPECTRUM

Pur joyau au milieu du désert, la mythique ville de Samar-
cande suscitait la convoitise de bien des voyageurs.

Roger Bertrand



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

LISTING 1

```

1 REM -----
2 REM SAMARCANDE
3 REM © 1986
4 REM "par Roger Bertrand"
5 REM "pour HEBDOGICIEL"
6 REM -----
7
8 REM @ 1986
9 BORDER 5
10 FOR T=0 TO 20: PRINT PAPER
0,AT T,0 :
11 : NEXT T
12 PRINT PAPER 0; INK 6,AT 1,1
13 FOR T=2 TO 6: PRINT PAPER 0;
INK 6,AT T,1 : AT T,9 : N
EX:
15 PRINT PAPER 0; INK 6,AT 2,2
16 : AT 2,8 : AT 6,2 : AT 6,
8 :
17 FOR T=10 TO 17: PRINT PAPER
0; INK 6,AT T,30 : NEXT
18 :
45 PRINT PAPER 0; INK 6,AT 16,
1 : AT 1,24 :
19 FOR T=2 TO 12: PRINT PAPER
0; INK 6,AT T,30 : NEXT
20 :
60 PRINT PAPER 0; INK 3,AT 2,2
0;"SAMARCANDE"
21 :
65 PRINT PAPER 0; INK 6,AT 15,
21 :
70 PRINT PAPER 0; INK 4,AT 16,
23 : @ 1986 : AT 17,21;"A.BERT
RAN"
24 :
80 PRINT PAPER 0; INK 2,AT 2,1
1 : AT 3,13 : AT 4,13 :
AT 5,15 : AT 6,16 : AT 7,
17 :
90 PRINT PAPER 0; INK 7,AT 5,1
3 : AT 6,13 :
100 PRINT PAPER 0; INK 4,AT 7,1
3 : AT 9,11 : AT 10,10 :
AT 12,12 : AT 13,13 : AT
T,14 : AT 15,12 : AT 16,12 :
AT 18,12 : AT 19,12 :
110 PRINT PAPER 0; INK 1,AT 20,
11 :
120 PRINT PAPER 0; INK 5,AT 12,
6 : AT 13,6 : AT 14,7 :
AT 15,7 : AT 16,9 :
130 PRINT PAPER 0; INK 1,AT 3,1
9 : AT 4,20 : AT 5,20 : AT
6,21 : AT 7,21 : AT 8,22 :
AT 9,22 : AT 10,25 :
140 GO SUB 560
150 PRINT PAPER 0; INK 4, BRIGH
T 1,AT 2,4 : AT 3,4 : AT 4
4 : AT 5,4 :
160 PRINT AT 20,0 : LOAD ""
8899 STOP
9000 REM ---graphisme---
    
```

```

9010 FOR n=USR "a" TO USR "h"+7:
READ a: POKE n,a: NEXT n
9020 REM A
9030 DATA BIN 00000000
9031 DATA BIN 00000000
9032 DATA BIN 00000000
9033 DATA BIN 00000100
9034 DATA BIN 00000010
9035 DATA BIN 00000111
9036 DATA BIN 00001000
9037 DATA BIN 00010001
9040 REM B
9041 DATA BIN 00000000
9042 DATA BIN 00000000
9043 DATA BIN 00000000
9044 DATA BIN 00000000
9045 DATA BIN 00001000
9046 DATA BIN 11110100
9047 DATA BIN 00000100
9048 DATA BIN 10000100
9049 DATA BIN 00001000
9050 DATA BIN 11100100
9051 DATA BIN 00000100
9052 DATA BIN 10000100
9053 DATA BIN 10000100
9054 DATA BIN 01000100
9055 DATA BIN 00001001
9056 DATA BIN 11101000
9057 DATA BIN 10010100
9058 DATA BIN 00001000
9059 DATA BIN 11001000
9060 DATA BIN 11100100
9061 DATA BIN 11100100
9062 DATA BIN 11001000
9063 DATA BIN 01000100
9064 DATA BIN 11100100
9065 DATA BIN 10000001
9066 DATA BIN 10000001
9067 DATA BIN 01000000
9068 DATA BIN 00100000
9070 DATA BIN 00001010
9071 DATA BIN 00000010
9072 DATA BIN 00001001
9073 DATA BIN 11100101
9074 DATA BIN 10000011
9075 DATA BIN 10000001
9076 DATA BIN 10000001
9077 DATA BIN 01000000
9078 DATA BIN 00100000
9080 REM C
9081 DATA BIN 000000100
9082 DATA BIN 000000100
9083 DATA BIN 000000100
9084 DATA BIN 000001000
9085 DATA BIN 000001000
9086 DATA BIN 000001000
9087 DATA BIN 000001000
9088 DATA BIN 000001000
9089 DATA BIN 000001001
9090 REM D
9091 DATA BIN 001000000
9092 DATA BIN 001000000
9093 DATA BIN 001000000
9094 DATA BIN 001000000
9095 DATA BIN 001000000
9096 DATA BIN 001000000
9097 DATA BIN 100000000
9098 DATA BIN 000000000
9099 REM E
9100 DATA BIN 000000101
9101 DATA BIN 000000101
9102 DATA BIN 000000101
9103 DATA BIN 000000101
9104 DATA BIN 000000101
9105 DATA BIN 000000101
9106 DATA BIN 000000101
9107 DATA BIN 000000000
9108 DATA BIN 000000000
9110 REM F
9111 DATA BIN 000100000
9112 DATA BIN 000110000
9113 DATA BIN 000100000
9114 DATA BIN 000100100
9115 DATA BIN 000100100
9116 DATA BIN 000000100
    
```

LISTING 2

```

9117 DATA BIN 10011100
9118 DATA BIN 01000000
9120 RETURN
9999 SAVE "SAMARCANDE" LINE 1
1 REM *****
2 REM *****
3 REM *****
4 REM d'après une idée de
5 REM ---M.Brassine---(J&S)---
6 REM
7 REM Roger BERTRAND 1986
8 REM
9 REM
10 REM
11 REM pour HEBDOGICIEL
12 REM
13 REM sur SPECTRUM +
14 REM
15 REM
16 REM
17 REM
18 REM
19 REM
20 REM
21 REM
22 REM
23 REM
24 RESTORE 9510
25 GO SUB 9500
30 GO SUB 3000
40 GO SUB 560
70 RANDOMIZE
72 LET g=100+INT(RND*100)
73 LET cp=0
75 LET ar=200: LET pv=100
80 DIM ts(10): DIM o(10)
85 LET ts(1)="MAIBI": LET ts(2)
)="AZIOUS"
90 DIM p(5): DIM b$(5,12)
91 DATA "desPUSIL" 30
92 DATA "une BOUSSOLE" 30
93 DATA "du SEL" 5
94 DATA "des PERLU" 25
95 DATA "des CARTES" 15
99 RESTORE 9
100 FOR I=1 TO 5
110 READ b$(I),p(i): NEXT I
120 REM population
200 DIM as(4,5)
210 LET as(1)="AHAK": LET as(2)
)="BLU"
220 LET as(3)="CROZ": LET as(4)
)="ZEDIN"
230 GO SUB 8500
240 GO SUB 8600
250 GO TO 3500
300 REM inventaire
301 REM
305 FOR T=4 TO 8: PRINT AT T,18
PAPER 5 : NEXT
T
308 PRINT AT 2,21: PAPER 5; INK
1:"ACHATS"
310 FOR I=1 TO 10
330 IF o(I)=1 THEN PRINT PAPER
1; INK 5,AT 3+I,18 : b$(I)
340 NEXT I
345 RETURN
350 REM
351 REM
355 GO SUB 300
356 IF pv=100 THEN LET pv=100
    
```

```

358 IF o(2)=1 THEN GO SUB 2000
360 PRINT AT 15,21: PAPER 0; IN
K 6; BRIGHT 1 : AT 15,20;
AT 15,21,pv AT 15,20;ar
365 PRINT PAPER 0,AT 20,30; INK
6; BRIGHT 1;pv
370 PRINT AT 20,1: PAPER 0; INK
6; BRIGHT 1;"DIRECTION" : AT 20,
11: FLASH 1;"BEEP" 65,30
380 LET cs=INKEY$: IF cs=" THE
N GO TO 360
400 LET pv=pv-1
410 IF pv=0 THEN GO TO 8000
420 IF pv=100 THEN LET pv=100
425 PRINT AT 20,1: PAPER 5:"
BEEP" 65,30
430 IF cs=" " THEN LET yd=yd+1.
LET cp=cp+1: PRINT AT 20,1: INK
1;"NORD"
440 IF cs="e" THEN LET xd=xd+1.
LET cp=cp+1: PRINT AT 20,1: INK
1;"EST"
450 IF cs="s" THEN LET yd=yd-1.
LET cp=cp+1: PRINT AT 20,1: INK
1;"SUD"
460 IF cs="o" THEN LET xd=xd-1.
LET cp=cp+1: PRINT AT 20,1: INK
1;"OUEST"
463 IF (cs="n" AND (cs="s" AND
cs="o" AND cs="e")) THEN LET cp=
cp+1
465 IF xd=100 OR xde=100 OR yd=
100 OR yde=100 THEN GO TO 4000
470 LET g=100+INT(RND*50)
480 LET z=ABS(100*(xd+g)/5IN(1
yd+g)/100)
510 IF o(2)=1 THEN GO SUB 2000
515 IF o(2)=0 THEN GO SUB 2100
530 LET nc=INT(12)
540 GO SUB 560
570 GO TO 940
580 REM routine graphique
585 FOR T=12 TO 15: PRINT PAPER
6,AT T,1 :
T :
588 FOR T=1 TO 11: PRINT PAPER
5,AT T,1 : NEXT
T
590 PRINT PAPER 5,AT 0,17 :
AT 1,17 :
592 LET ca=INT(RND*14)+1
593 PRINT AT 11,ca: PAPER 5; IN
K 9 : AT 12,ca: PAPER 6 :
600 LET cs=INT(RND*8)+1
605 LET cs=INT(RND*12)+1
610 PRINT AT cs,ca: PAPER 5; IN
K 6 : AT cs+1,cs : AT cs : AT cs
+2,cs :
700 LET cb=INT(RND*10)+1
710 PRINT AT 10,cb: PAPER 5; IN
K 6 : AT 11,cb+1 :
720 PRINT AT 11,cb: PAPER 5; IN
K 0 :
935 RETURN
940 REM evenements
    
```

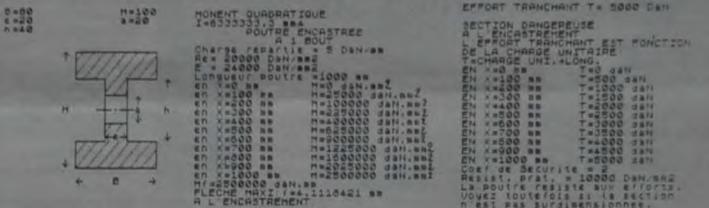

Jeune étudiant, Mario FRAGOSO fut amené à résoudre des problèmes de flexions. Plus tard, féru d'informatique, l'idée lui vint d'un programme sur la résistance des matériaux.



R D M

SPECTRUM

Mode d'emploi
Effectuez votre choix parmi les différents menus proposés et entrez les paramètres de calcul à la demande de l'ordinateur. Ci-contre, un exemple de calcul obtenu par ce programme.



```

1110 PRINT "MARIO FRAGOSO"
1120 PRINT "2 ALICE COLBERT"
1130 PRINT "FREDERIC DETOURNE"
1140 PRINT "10 ALICE O. DE SEGRES"
1150 PRINT "01250 MONTGERON"
1160 PRINT "POKE 03609,100 BORDER 0 P"
1170 PRINT "0 CLS: INK 4: PRINT AT 0,12: FLASH 1: 'BONJOURS' AT 11,7: VEUILLEZ PATIENTER AT 13,3: PE"
1180 PRINT "NDANT L'INITIALISATION"
1190 RESTORE 9100: GO SUB 9100:
CLS
10 GO SUB 8450: LET Vb=0: LET
15 PRINT AT 3,7: FLASH 1: 'MOME"
16 FLECHISSANT' PRINT AT 5,13:
MENU
17 LET AS="POUTRE ENCASTREE"
18 LET SA="A 1 BOUT" LET CS="AUX
20 BOUTS"
21 LET ES="POUTRE SUR 2 APPUIS
22 ET ES="APPUI SIMPLE A L'AUT
RE BOUT"
40 LET FS="AU CENTRE" LET GS
="A L'AUTRE BOUT" LET HS="DECE
NTRAE" LET IS="EN 2 POINTS"
50 LET JS="AUX EXTREMITES"
LET KS="A UNE EXTREMIITE"
60 LET LS="CHARGE"
70 LET PI=0 LET U=0
90 REM *****
910 REM *****
110 PRINT "1. L.S. LOCALISE
E"
120 PRINT "2. L.S. UNIFORMEMENT
REPARTIE"
130 PRINT "3. L.S. LOGICLEMENT R
EPARTIE"
140 GO SUB 8200
150 LET FS=INKEY$: IF RS="" THE
N GO TO 155
160 IF FS="1" OR FS="3" THEN BE
EP 1: -20: GO TO 155
170 BEEP 1,20: GO TO (VAL FS+1
0)*100
9200 REM *****
9300 REM *****
9400 REM *****
9500 REM *****
9600 REM *****
9700 REM *****
9800 REM *****
9900 REM *****
1000 REM *****
1010 PRINT "AS=BS"
1020 PRINT "AS=CS"
1030 PRINT "AS=DS"
1040 PRINT "AS=ES"
1050 PRINT "AS=FS"
1060 PRINT "AS=GS"
1070 PRINT "AS=HS"
1080 PRINT "AS=IS"
1090 PRINT "AS=JS"
1100 PRINT "AS=KS"
1110 PRINT "AS=LS"
1120 PRINT "AS=MS"
1130 PRINT "AS=NS"
1140 PRINT "AS=OS"
1150 PRINT "AS=PS"
1160 PRINT "AS=QS"
1170 PRINT "AS=RS"
1180 PRINT "AS=TS"
1190 PRINT "AS=US"
1200 PRINT "AS=VS"
1210 PRINT "AS=WS"
1220 PRINT "AS=X"
1230 PRINT "AS=Y"
1240 PRINT "AS=Z"
1250 PRINT "AS=AA"
1260 PRINT "AS=AB"
1270 PRINT "AS=AC"
1280 PRINT "AS=AD"
1290 PRINT "AS=AE"
1300 PRINT "AS=AF"
1310 PRINT "AS=AG"
1320 PRINT "AS=AH"
1330 PRINT "AS=AI"
1340 PRINT "AS=AJ"
1350 PRINT "AS=AK"
1360 PRINT "AS=AL"
1370 PRINT "AS=AM"
1380 PRINT "AS=AN"
1390 PRINT "AS=AO"
1400 PRINT "AS=AP"
1410 PRINT "AS=AQ"
1420 PRINT "AS=AR"
1430 PRINT "AS=AS"
1440 PRINT "AS=AT"
1450 PRINT "AS=AU"
1460 PRINT "AS=AV"
1470 PRINT "AS=AW"
1480 PRINT "AS=AX"
1490 PRINT "AS=AY"
1500 PRINT "AS=AZ"
1510 PRINT "AS=BA"
1520 PRINT "AS=BB"
1530 PRINT "AS=BC"
1540 PRINT "AS=BD"
1550 PRINT "AS=BE"
1560 PRINT "AS=BF"
1570 PRINT "AS=BG"
1580 PRINT "AS=BH"
1590 PRINT "AS=BI"
1600 PRINT "AS=BJ"
1610 PRINT "AS=BK"
1620 PRINT "AS=BL"
1630 PRINT "AS=BM"
1640 PRINT "AS=BN"
1650 PRINT "AS=BO"
1660 PRINT "AS=BP"
1670 PRINT "AS=BQ"
1680 PRINT "AS=BR"
1690 PRINT "AS=BS"
1700 PRINT "AS=BT"
1710 PRINT "AS=BU"
1720 PRINT "AS=BV"
1730 PRINT "AS=BW"
1740 PRINT "AS=BX"
1750 PRINT "AS=BY"
1760 PRINT "AS=BZ"
1770 PRINT "AS=CA"
1780 PRINT "AS=CB"
1790 PRINT "AS=CC"
1800 PRINT "AS=CD"
1810 PRINT "AS=CE"
1820 PRINT "AS=CF"
1830 PRINT "AS=CG"
1840 PRINT "AS=CH"
1850 PRINT "AS=CI"
1860 PRINT "AS=CJ"
1870 PRINT "AS=CK"
1880 PRINT "AS=CL"
1890 PRINT "AS=CM"
1900 PRINT "AS=CN"
1910 PRINT "AS=CO"
1920 PRINT "AS=CP"
1930 PRINT "AS=CQ"
1940 PRINT "AS=CR"
1950 PRINT "AS=CS"
1960 PRINT "AS=CT"
1970 PRINT "AS=CU"
1980 PRINT "AS=CV"
1990 PRINT "AS=CW"
2000 PRINT "AS=CX"
2010 PRINT "AS=CY"
2020 PRINT "AS= CZ"
2030 PRINT "AS=DA"
2040 PRINT "AS=DB"
2050 PRINT "AS=DC"
2060 PRINT "AS=DD"
2070 PRINT "AS=DE"
2080 PRINT "AS=DF"
2090 PRINT "AS=DG"
2100 PRINT "AS=DH"
2110 PRINT "AS=DI"
2120 PRINT "AS=DJ"
2130 PRINT "AS=DK"
2140 PRINT "AS=DL"
2150 PRINT "AS=DM"
2160 PRINT "AS=DN"
2170 PRINT "AS=DO"
2180 PRINT "AS=DP"
2190 PRINT "AS=DQ"
2200 PRINT "AS=DR"
2210 PRINT "AS=DS"
2220 PRINT "AS=DT"
2230 PRINT "AS=DU"
2240 PRINT "AS=DV"
2250 PRINT "AS=DW"
2260 PRINT "AS=DX"
2270 PRINT "AS=DY"
2280 PRINT "AS=DZ"
2290 PRINT "AS=EA"
2300 PRINT "AS=EB"
2310 PRINT "AS=EC"
2320 PRINT "AS=ED"
2330 PRINT "AS=EE"
2340 PRINT "AS=EF"
2350 PRINT "AS=EG"
2360 PRINT "AS=EH"
2370 PRINT "AS=EI"
2380 PRINT "AS=EJ"
2390 PRINT "AS=EK"
2400 PRINT "AS=EL"
2410 PRINT "AS=EM"
2420 PRINT "AS=EN"
2430 PRINT "AS=EO"
2440 PRINT "AS=EP"
2450 PRINT "AS=EQ"
2460 PRINT "AS=ER"
2470 PRINT "AS=ES"
2480 PRINT "AS=ET"
2490 PRINT "AS=EU"
2500 PRINT "AS=EV"
2510 PRINT "AS=EW"
2520 PRINT "AS=EX"
2530 PRINT "AS=EY"
2540 PRINT "AS=EZ"
2550 PRINT "AS=FA"
2560 PRINT "AS=FB"
2570 PRINT "AS=FC"
2580 PRINT "AS=FD"
2590 PRINT "AS=FE"
2600 PRINT "AS=FF"
2610 PRINT "AS=FG"
2620 PRINT "AS=FH"
2630 PRINT "AS=FI"
2640 PRINT "AS=FJ"
2650 PRINT "AS=FK"
2660 PRINT "AS=FL"
2670 PRINT "AS=FM"
2680 PRINT "AS=FN"
2690 PRINT "AS=FO"
2700 PRINT "AS=FP"
2710 PRINT "AS=FQ"
2720 PRINT "AS=FR"
2730 PRINT "AS=FS"
2740 PRINT "AS=FT"
2750 PRINT "AS=FU"
2760 PRINT "AS=FV"
2770 PRINT "AS=FW"
2780 PRINT "AS=FX"
2790 PRINT "AS=FY"
2800 PRINT "AS=FZ"
2810 PRINT "AS=GA"
2820 PRINT "AS=GB"
2830 PRINT "AS=GC"
2840 PRINT "AS=GD"
2850 PRINT "AS=GE"
2860 PRINT "AS=GF"
2870 PRINT "AS=GG"
2880 PRINT "AS=GH"
2890 PRINT "AS=GI"
2900 PRINT "AS=GJ"
2910 PRINT "AS=GK"
2920 PRINT "AS=GL"
2930 PRINT "AS=GM"
2940 PRINT "AS=GN"
2950 PRINT "AS=GO"
2960 PRINT "AS=GP"
2970 PRINT "AS=GQ"
2980 PRINT "AS=GR"
2990 PRINT "AS=GS"
3000 PRINT "AS=GT"
3010 PRINT "AS=GU"
3020 PRINT "AS=GV"
3030 PRINT "AS=GW"
3040 PRINT "AS=GX"
3050 PRINT "AS=GY"
3060 PRINT "AS=GZ"
3070 PRINT "AS=HA"
3080 PRINT "AS=HB"
3090 PRINT "AS=HC"
3100 PRINT "AS=HD"
3110 PRINT "AS=HE"
3120 PRINT "AS=HF"
3130 PRINT "AS=HG"
3140 PRINT "AS=HH"
3150 PRINT "AS=HI"
3160 PRINT "AS=HJ"
3170 PRINT "AS=HK"
3180 PRINT "AS=HL"
3190 PRINT "AS=HM"
3200 PRINT "AS=HN"
3210 PRINT "AS=HO"
3220 PRINT "AS=HP"
3230 PRINT "AS=HQ"
3240 PRINT "AS=HR"
3250 PRINT "AS=HS"
3260 PRINT "AS=HT"
3270 PRINT "AS=HU"
3280 PRINT "AS=HV"
3290 PRINT "AS=HW"
3300 PRINT "AS=HX"
3310 PRINT "AS=HY"
3320 PRINT "AS=HZ"
3330 PRINT "AS=IA"
3340 PRINT "AS=IB"
3350 PRINT "AS=IC"
3360 PRINT "AS=ID"
3370 PRINT "AS=IE"
3380 PRINT "AS=IF"
3390 PRINT "AS=IG"
3400 PRINT "AS=IH"
3410 PRINT "AS=II"
3420 PRINT "AS=IJ"
3430 PRINT "AS=IK"
3440 PRINT "AS=IL"
3450 PRINT "AS=IM"
3460 PRINT "AS=IN"
3470 PRINT "AS=IO"
3480 PRINT "AS=IP"
3490 PRINT "AS=IQ"
3500 PRINT "AS=IR"
3510 PRINT "AS=IS"
3520 PRINT "AS=IT"
3530 PRINT "AS=IU"
3540 PRINT "AS=IV"
3550 PRINT "AS=IW"
3560 PRINT "AS=IX"
3570 PRINT "AS=IY"
3580 PRINT "AS=IZ"
3590 PRINT "AS=JA"
3600 PRINT "AS=JB"
3610 PRINT "AS=JC"
3620 PRINT "AS=JD"
3630 PRINT "AS=JE"
3640 PRINT "AS=JF"
3650 PRINT "AS=JG"
3660 PRINT "AS=JH"
3670 PRINT "AS=JI"
3680 PRINT "AS=JJ"
3690 PRINT "AS=JK"
3700 PRINT "AS=JL"
3710 PRINT "AS=JM"
3720 PRINT "AS=JN"
3730 PRINT "AS=JO"
3740 PRINT "AS=JP"
3750 PRINT "AS=JQ"
3760 PRINT "AS=JR"
3770 PRINT "AS=JS"
3780 PRINT "AS=JT"
3790 PRINT "AS=JU"
3800 PRINT "AS=JV"
3810 PRINT "AS=JW"
3820 PRINT "AS=JX"
3830 PRINT "AS=JY"
3840 PRINT "AS=JZ"
3850 PRINT "AS=KA"
3860 PRINT "AS=KB"
3870 PRINT "AS=KC"
3880 PRINT "AS=KD"
3890 PRINT "AS=KE"
3900 PRINT "AS=KF"
3910 PRINT "AS=KG"
3920 PRINT "AS=KH"
3930 PRINT "AS=KI"
3940 PRINT "AS=KJ"
3950 PRINT "AS=KL"
3960 PRINT "AS=KM"
3970 PRINT "AS=KN"
3980 PRINT "AS=KO"
3990 PRINT "AS=KP"
4000 PRINT "AS=KQ"
4010 PRINT "AS=KR"
4020 PRINT "AS=KS"
4030 PRINT "AS=KT"
4040 PRINT "AS=KU"
4050 PRINT "AS=KV"
4060 PRINT "AS=KW"
4070 PRINT "AS=KX"
4080 PRINT "AS=KY"
4090 PRINT "AS=KZ"
4100 PRINT "AS=LA"
4110 PRINT "AS=LB"
4120 PRINT "AS=LC"
4130 PRINT "AS=LD"
4140 PRINT "AS=LE"
4150 PRINT "AS=LF"
4160 PRINT "AS=LG"
4170 PRINT "AS=LH"
4180 PRINT "AS=LI"
4190 PRINT "AS=LJ"
4200 PRINT "AS=LK"
4210 PRINT "AS=LL"
4220 PRINT "AS=LM"
4230 PRINT "AS=LN"
4240 PRINT "AS=LO"
4250 PRINT "AS=LP"
4260 PRINT "AS=LQ"
4270 PRINT "AS=LR"
4280 PRINT "AS=LS"
4290 PRINT "AS=LT"
4300 PRINT "AS=LU"
4310 PRINT "AS=LV"
4320 PRINT "AS=LW"
4330 PRINT "AS= LX"
4340 PRINT "AS=LY"
4350 PRINT "AS= LZ"
4360 PRINT "AS=MA"
4370 PRINT "AS=MB"
4380 PRINT "AS=MC"
4390 PRINT "AS=MD"
4400 PRINT "AS=ME"
4410 PRINT "AS=MF"
4420 PRINT "AS=MG"
4430 PRINT "AS=MH"
4440 PRINT "AS=MI"
4450 PRINT "AS=MJ"
4460 PRINT "AS=MK"
4470 PRINT "AS=ML"
4480 PRINT "AS=MM"
4490 PRINT "AS=MN"
4500 PRINT "AS=MO"
4510 PRINT "AS=MP"
4520 PRINT "AS=MQ"
4530 PRINT "AS=MR"
4540 PRINT "AS=MS"
4550 PRINT "AS=MT"
4560 PRINT "AS=MU"
4570 PRINT "AS=MV"
4580 PRINT "AS=MW"
4590 PRINT "AS=MX"
4600 PRINT "AS=MY"
4610 PRINT "AS=MZ"
4620 PRINT "AS=NA"
4630 PRINT "AS=NB"
4640 PRINT "AS=NC"
4650 PRINT "AS=ND"
4660 PRINT "AS=NE"
4670 PRINT "AS=NF"
4680 PRINT "AS=NG"
4690 PRINT "AS=NH"
4700 PRINT "AS=NI"
4710 PRINT "AS=NJ"
4720 PRINT "AS=NK"
4730 PRINT "AS=NL"
4740 PRINT "AS=NM"
4750 PRINT "AS=NN"
4760 PRINT "AS=NO"
4770 PRINT "AS=NP"
4780 PRINT "AS=NQ"
4790 PRINT "AS=NR"
4800 PRINT "AS=NS"
4810 PRINT "AS=NT"
4820 PRINT "AS=NU"
4830 PRINT "AS=NV"
4840 PRINT "AS=NW"
4850 PRINT "AS=NX"
4860 PRINT "AS=NY"
4870 PRINT "AS=NZ"
4880 PRINT "AS=OA"
4890 PRINT "AS=OB"
4900 PRINT "AS=OC"
4910 PRINT "AS=OD"
4920 PRINT "AS=OE"
4930 PRINT "AS=OF"
4940 PRINT "AS=OG"
4950 PRINT "AS=OH"
4960 PRINT "AS=OI"
4970 PRINT "AS=OJ"
4980 PRINT "AS=OK"
4990 PRINT "AS=OL"
5000 PRINT "AS=OM"
5010 PRINT "AS=ON"
5020 PRINT "AS=OO"
5030 PRINT "AS=OP"
5040 PRINT "AS=OQ"
5050 PRINT "AS=OR"
5060 PRINT "AS=OS"
5070 PRINT "AS=OT"
5080 PRINT "AS=OU"
5090 PRINT "AS=OV"
5100 PRINT "AS=OW"
5110 PRINT "AS=OX"
5120 PRINT "AS=OY"
5130 PRINT "AS=OZ"
5140 PRINT "AS=PA"
5150 PRINT "AS=PB"
5160 PRINT "AS=PC"
5170 PRINT "AS=PD"
5180 PRINT "AS=PE"
5190 PRINT "AS=PF"
5200 PRINT "AS=PG"
5210 PRINT "AS=PH"
5220 PRINT "AS=PI"
5230 PRINT "AS=PJ"
5240 PRINT "AS=PK"
5250 PRINT "AS=PL"
5260 PRINT "AS=PM"
5270 PRINT "AS=PN"
5280 PRINT "AS=PO"
5290 PRINT "AS=PP"
5300 PRINT "AS=PQ"
5310 PRINT "AS=PR"
5320 PRINT "AS=PS"
5330 PRINT "AS=PT"
5340 PRINT "AS=PU"
5350 PRINT "AS=PV"
5360 PRINT "AS=PW"
5370 PRINT "AS=PX"
5380 PRINT "AS=PY"
5390 PRINT "AS=PZ"
5400 PRINT "AS=QA"
5410 PRINT "AS=QB"
5420 PRINT "AS=QC"
5430 PRINT "AS=QD"
5440 PRINT "AS=QE"
5450 PRINT "AS=QF"
5460 PRINT "AS=QG"
5470 PRINT "AS=QH"
5480 PRINT "AS=QI"
5490 PRINT "AS=QJ"
5500 PRINT "AS=QK"
5510 PRINT "AS=QL"
5520 PRINT "AS=QM"
5530 PRINT "AS=QN"
5540 PRINT "AS=QO"
5550 PRINT "AS=QP"
5560 PRINT "AS=QQ"
5570 PRINT "AS=QR"
5580 PRINT "AS=QS"
5590 PRINT "AS=QT"
5600 PRINT "AS=QU"
5610 PRINT "AS=QV"
5620 PRINT "AS=QW"
5630 PRINT "AS=QX"
5640 PRINT "AS=QY"
5650 PRINT "AS=QZ"
5660 PRINT "AS=RA"
5670 PRINT "AS=RB"
5680 PRINT "AS=RC"
5690 PRINT "AS=RD"
5700 PRINT "AS=RE"
5710 PRINT "AS=RF"
5720 PRINT "AS=RG"
5730 PRINT "AS=RH"
5740 PRINT "AS=RI"
5750 PRINT "AS=RJ"
5760 PRINT "AS=RK"
5770 PRINT "AS=RL"
5780 PRINT "AS=RM"
5790 PRINT "AS=RN"
5800 PRINT "AS=RO"
5810 PRINT "AS=RP"
5820 PRINT "AS=RQ"
5830 PRINT "AS=RR"
5840 PRINT "AS=RS"
5850 PRINT "AS=RT"
5860 PRINT "AS=RU"
5870 PRINT "AS=RV"
5880 PRINT "AS=RW"
5890 PRINT "AS=RX"
5900 PRINT "AS=RY"
5910 PRINT "AS=RZ"
5920 PRINT "AS=SA"
5930 PRINT "AS=SB"
5940 PRINT "AS=SC"
5950 PRINT "AS=SD"
5960 PRINT "AS=SE"
5970 PRINT "AS=SF"
5980 PRINT "AS=SG"
5990 PRINT "AS=SH"
6000 PRINT "AS=SI"
6010 PRINT "AS=SJ"
6020 PRINT "AS=SK"
6030 PRINT "AS=SL"
6040 PRINT "AS=SM"
6050 PRINT "AS=SN"
6060 PRINT "AS=SO"
6070 PRINT "AS=SP"
6080 PRINT "AS=SQ"
6090 PRINT "AS=SR"
6100 PRINT "AS=SS"
6110 PRINT "AS=ST"
6120 PRINT "AS=SU"
6130 PRINT "AS=SV"
6140 PRINT "AS=SW"
6150 PRINT "AS= SX"
6160 PRINT "AS=SY"
6170 PRINT "AS=SZ"
6180 PRINT "AS=TA"
6190 PRINT "AS=TB"
6200 PRINT "AS=TC"
6210 PRINT "AS=TD"
6220 PRINT "AS=TE"
6230 PRINT "AS=TF"
6240 PRINT "AS=TG"
6250 PRINT "AS=TH"
6260 PRINT "AS=TI"
6270 PRINT "AS=TJ"
6280 PRINT "AS=TK"
6290 PRINT "AS=TL"
6300 PRINT "AS=TM"
6310 PRINT "AS=TN"
6320 PRINT "AS=TO"
6330 PRINT "AS=TP"
6340 PRINT "AS=TQ"
6350 PRINT "AS=TR"
6360 PRINT "AS=TS"
6370 PRINT "AS=TT"
6380 PRINT "AS=TU"
6390 PRINT "AS=TV"
6400 PRINT "AS=TW"
6410 PRINT "AS=TX"
6420 PRINT "AS=TY"
6430 PRINT "AS=TZ"
6440 PRINT "AS=UA"
6450 PRINT "AS=UB"
6460 PRINT "AS=UC"
6470 PRINT "AS=UD"
6480 PRINT "AS=UE"
6490 PRINT "AS=UF"
6500 PRINT "AS=UG"
6510 PRINT "AS=UH"
6520 PRINT "AS=UI"
6530 PRINT "AS=UJ"
6540 PRINT "AS=UK"
6550 PRINT "AS=UL"
6560 PRINT "AS=UM"
6570 PRINT "AS=UN"
6580 PRINT "AS=UO"
6590 PRINT "AS=UP"
6600 PRINT "AS=UQ"
6610 PRINT "AS=UR"
6620 PRINT "AS=US"
6630 PRINT "AS=UT"
6640 PRINT "AS=UU"
6650 PRINT "AS=UV"
6660 PRINT "AS=UW"
6670 PRINT "AS=UX"
6680 PRINT "AS=UY"
6690 PRINT "AS=UZ"
6700 PRINT "AS=VA"
6710 PRINT "AS=VB"
6720 PRINT "AS=VC"
6730 PRINT "AS=VD"
6740 PRINT "AS=VE"
6750 PRINT "AS=VF"
6760 PRINT "AS=VG"
6770 PRINT "AS=VH"
6780 PRINT "AS=VI"
6790 PRINT "AS=VJ"
6800 PRINT "AS=VK"
6810 PRINT "AS=VL"
6820 PRINT "AS=VM"
6830 PRINT "AS=VN"
6840 PRINT "AS=VO"
6850 PRINT "AS=VP"
6860 PRINT "AS=VQ"
6870 PRINT "AS=VR"
6880 PRINT "AS=VS"
6890 PRINT "AS=VT"
6900 PRINT "AS=VU"
6910 PRINT "AS=VV"
6920 PRINT "AS=VW"
6930 PRINT "AS=VX"
6940 PRINT "AS=VY"
6950 PRINT "AS=VZ"
6960 PRINT "AS=WA"
6970 PRINT "AS=WB"
6980 PRINT "AS=WC"
6990 PRINT "AS=WD"
7000 PRINT "AS=WE"
7010 PRINT "AS=WF"
7020 PRINT "AS=WG"
7030 PRINT "AS=WH"
7040 PRINT "AS=WI"
7050 PRINT "AS=WJ"
7060 PRINT "AS=WK"
7070 PRINT "AS=WL"
7080 PRINT "AS=WM"
7090 PRINT "AS=WN"
7100 PRINT "AS=WO"
7110 PRINT "AS=WP"
7120 PRINT "AS=WQ"
7130 PRINT "AS=WR"
7140 PRINT "AS=WS"
7150 PRINT "AS=WT"
7160 PRINT "AS=WU"
7170 PRINT "AS=WV"
7180 PRINT "AS=WW"
7190 PRINT "AS=WX"
7200 PRINT "AS= WY"
7210 PRINT "AS=WZ"
7220 PRINT "AS=XA"
7230 PRINT "AS=XB"
7240 PRINT "AS=XC"
7250 PRINT "AS=XD"
7260 PRINT "AS=XE"
7270 PRINT "AS=XF"
7280 PRINT "AS=XG"
7290 PRINT "AS=XH"
7300 PRINT "AS=XI"
7310 PRINT "AS=XJ"
7320 PRINT "AS=XK"
7330 PRINT "AS=XL"
7340 PRINT "AS=XM"
7350 PRINT "AS=XN"
7360 PRINT "AS= XO"
7370 PRINT "AS=XP"
7380 PRINT "AS=XQ"
7390 PRINT "AS=XR"
7400 PRINT "AS=XS"
7410 PRINT "AS=XT"
7420 PRINT "AS=XU"
7430 PRINT "AS=XV"
7440 PRINT "AS=XW"
7450 PRINT "AS=XX"
7460 PRINT "AS=XY"
7470 PRINT "AS=XZ"
7480 PRINT "AS=YA"
7490 PRINT "AS=YB"
7500 PRINT "AS=YC"
7510 PRINT "AS=YD"
7520 PRINT "AS=YE"
7530 PRINT "AS=YF"
7540 PRINT "AS=YG"
7550 PRINT "AS=YH"
7560 PRINT "AS=YI"
7570 PRINT "AS=YJ"
7580 PRINT "AS=YK"
7590 PRINT "AS=YL"
7600 PRINT "AS=YM"
7610 PRINT "AS=YN"
7620 PRINT "AS=YO"
7630 PRINT "AS=YP"
7640 PRINT "AS=YQ"
7650 PRINT "AS=YR"
7660 PRINT "AS=YS"
7670 PRINT "AS=YT"
7680 PRINT "AS=YU"
7690 PRINT "AS=YV"
7700 PRINT "AS=YW"
7710 PRINT "AS= YX"
7720 PRINT "AS=YY"
7730 PRINT "AS=YZ"
7740 PRINT "AS=ZA"
7750 PRINT "AS=ZB"
7760 PRINT "AS=ZC"
7770 PRINT "AS=ZD"
7780 PRINT "AS=ZE"
7790 PRINT "AS=ZF"
7800 PRINT "AS=ZG"
7810 PRINT "AS=ZH"
7820 PRINT "AS=ZI"
7830 PRINT "AS=ZJ"
7840 PRINT "AS=ZK"
7850 PRINT "AS=ZL"
7860 PRINT "AS=ZM"
7870 PRINT "AS=ZN"
7880 PRINT "AS=ZO"
7890 PRINT "AS=ZP"
7900 PRINT "AS=ZQ"
7910 PRINT "AS=ZR"
7920 PRINT "AS=ZS"
7930 PRINT "AS=ZT"
7940 PRINT "AS=ZU"
7950 PRINT "AS=ZV"
7960 PRINT "AS=ZW"
7970 PRINT "AS=ZX"
7980 PRINT "AS=ZY"
7990 PRINT "AS=ZZ"

```

A SUIVRE...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95
100 105 110 114 118 122 126 130 134
138 142 146 150 154 158 162
COMMODORE → 60 65 70 75 80 85 90

95 99 104 109 114 118 122 126 130 134
138 142 146 152 156 160 164

ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101
106 111 115 119 123 128 131 136 141
144 148 153 157 161 166

AMSTRAD → 111 115 119 123 127 131
135 139 143 148 151 155 159 163

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

136 140 144 148 153 157 161 164 165

THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 93

98 103 108 113 117 121 125 129 133 137

141 146 152 156 159 165

MSX → 113 117 121 125 129 133 137 140
146 150 154 158 162 166

LANGAGE MACHINE SUR APPLE

BONNE ANNÉE

Ha ! Le nouvel an et son cortège de promesses et de bonnes résolutions. Tiens, par exemple, je promets à Jean-Claude de rendre mes cours à temps et ceci dès maintenant (ça ne mange pas de pain, puisque l'article est déjà paru !). Je fais également le serment de publier des routines qui fonctionnent bien (ce qui signifie en d'autres termes, que je me porte garant des personnes qui les tapent : je cite Stéphane et Cynille, mais n'est-ce pas leur accorder une trop grande confiance ?). Bon, mais ce n'est pas tout, après ce préambule, il s'agit de programmer en langage machine.

Puis on renouvelle l'opération : comparaison du n^{ième} nombre avec le n^{ième} - 2 et ainsi de suite jusqu'au premier. Enfin, on recommence tout depuis le début, mais en partant du n^{ième} - 1 et ceci jusqu'au premier nombre. Voici un petit exemple pour clarifier vos idées, qui je n'en doute pas, doivent être embrouillées. Supposons que vous désirez classer en ordre croissant les nombres : 7, 6, 1, 4, 2. Nous aurons comme étape :

7, 6, 1, 4, 2

7, 6, 1, 2, 4

7, 4, 1, 2, 6

6, 4, 1, 2, 7 : on ne touche plus au 7.

6, 2, 1, 4, 7

4, 2, 1, 6, 7 : on ne touche plus au 6.

4, 1, 2, 6, 7

2, 1, 4, 6, 7 : on ne touche plus au 4.

1, 2, 4, 6, 7 : c'est fini !

Les paires encadrées, correspondent aux nombres à permuter. Il ne vous reste plus qu'à mettre la chose en pratique. Voici le listing :

```

$1000 98 TYA
$1001 AA TAX
$1002 CA DEX
$1003 B9 00 60 LDA#4000,Y
$1006 D0 00 60 CMP#4000,X
$1009 80 08 BCS#1016
$100B 48 PHA
$100C D0 00 60 LDA#4000,X
$100F 99 00 60 STA#4000,Y
$1012 68 PLA
$1013 90 00 60 STA#4000,X
$1016 8A TXA
$1017 D0 E9 BNE#1002
$1019 88 DEY
$101A D0 E4 BNE#1000
$101C 60 RTS
    
```

Il est bon de préciser que Y contient le nombre d'éléments moins un (Y ≠ 0), les nombres étant rangés à partir de \$6000. Cette routine effectue un classement par ordre croissant, occupe 20 octets et s'est relogeable.

DETAILS

Expliquons le déroulement de la routine en pas à pas : aux adresses \$1000 - \$1001, Y est recopié dans X, puis en \$1002, X est décrémenté de 1. La comparaison du dernier nombre au précédent, se fait en \$1003 - \$100A : s'il est plus grand, on se rend en \$1016, sinon, on permuté les deux nombres (\$100B - \$1015), en stockant temporairement

le premier dans la pile. Puis on arrive en \$1016, où on transfère X dans A, afin de placer les indicateurs du registre d'état comme si on avait fait un octet par cette méthode, comme on dit : missions petit, optimisons !). Si X est non nul, on se branche en \$1002 pour faire une nouvelle boucle (on décrémenté X...), sinon (le BNE en \$1017 n'étant pas réalisé), on décrémenté Y et on va en \$1000 pour effectuer la boucle principale (\$1019 - \$101A) tant que Y ≠ 0. La fin de la routine s'effectue par le 9^e désormais classique RTS en \$101C.

SUGGESTIONS

Pour terminer avec le tri simple, vous pouvez modifier l'adresse d'implantation des nombres (actuellement \$6000) et classer les octets non plus par ordre croissant, mais par ordre décroissant (remplacer le BCS en \$1009 par un BCC). Enfin, précisons qu'il existe d'autres méthodes de tri beaucoup plus rapides comme le tri à bulle, le tri par insertion, le tri arborescent, etc. Nous y reviendrons une prochaine fois.

SAISIE D'UN CARACTERE

Voici une routine qui devrait remplacer le KEYIN de la ROM. Elle affiche un curseur, attend qu'une touche soit frappée et retranscrit le caractère à l'écran. De plus, on utilise le temps mis entre le démarrage et la frappe de la touche pour créer un nombre aléatoire de 0 à 255.

L'utilisation de ce programme est simple : initialiser \$06, \$07 avec l'adresse de la ligne écran où placer le curseur. Placer dans Y, le numéro de la colonne où apparaîtra l'octet curseur. Enfin sachez que le nombre aléatoire (un octet) est situé en \$4E (page zéro). Allez, je ne vous laisse pas languir plus longtemps et je vous offre le listing :

```

$900 2C 10 C0 BIT#C010
$903 E6 4E INC#4E
$905 A9 A0 LDA#A0
$907 91 04 STA($06),Y
$909 A9 39 LDA#39
$90B 20 A8 FC JSR#FCAB
$90E AD 00 CD LDA#C000
$911 30 0E BMI#921
$913 A9 20 LDA#20
$915 91 04 STA($06),Y
$917 A9 39 LDA#39
$919 20 A8 FC JSR#FCAB
$91C AD 00 CD LDA#C000
$91F 10 E2 BPL#903
$921 91 04 STA($06),Y
$923 60 RTS
    
```

Soit : 36 octets et le tout entièrement relogeable.

ANALYSE LIGNE PAR LIGNE

Le BIT#C010 ordonne au clavier d'attendre une nouvelle touche (\$C010 est un "softswitch"). Ensuite, on incrémente le contenu de \$4E (nombre aléatoire) et on stocke dans l'écran le curseur éteint (espace), grâce aux instructions : LDA # \$A0 et STA(\$06),Y. On exécute ensuite

une temporisation (utilisation de la routine WAIT de la ROM, logée en \$FCAB) : adresse \$909 à \$90D. On lit alors le clavier par un LDA#C000 et si le résultat est négatif (qui signifie qu'une touche a été enfoncée), on fait un "jump" en \$921 (BMI#921). La séquence LDA # \$20, STA(\$06),Y qui suit, affiche à l'écran un pavé blanc (le curseur). On effectue de nouveau une temporisation (LDA # \$39 et JSR#FCAB) et on teste l'état du clavier. Si le résultat est positif, i.e. aucune n'a été pressée : on saute en \$903 (retour au début, incrémentation du nombre aléatoire, etc.). Sinon (le BPL#903 n'ayant pas eu lieu), on stocke à l'écran, le caractère qui a été rentré (STA(\$06),Y). Enfin, as usual, on termine par un RTS.

Libre à vous de modifier le curseur (adresses \$906 et \$914), ou de changer les temporisations (adresses \$90A et \$915) pour obtenir un clignotement plus rapide. Vous pouvez aussi rajouter un "beep" quand une touche est validée. Cette routine peut constituer le noyau d'un éditeur (prendre alors en compte les touches ←, →, RET, ALT, avec auto-repeat automatique et réglable).

FAIN

Après cet article d'une haute tenue et d'un intérêt pédagogique certain, je vous salue bien bas. Quant à moi, il me reste plus qu'à mettre la viande dans le torchon (expression paysanne bien de chez nous).

Philippe PIERNOT (surnommé JACQUET).

LANGAGE MACHINE SUR ZX 81

Voici les caractéristiques :
- Longueur : 256 octets (y compris la routine de défrichage)
- Routine non-relogeable
- Départ en 10184
- Adresse réservée :
D-FILE : 16543/16544
COULEUR FEU : 16527
FEUX : 16319/16551
BUFFER : 10440 à 10523
- Feux mis au "vert" :
14319 : 16549/16550
14521 : 16552/16553
14522 : 16554/16555
- 40 octets réservés en début de programme : 16514 à 16554

REN * DOUBLE CLEF

LD HL,A
POP AF
LD (DE),A
INC DE
INC HL
DJNZ,L15

REN * VERIF D-FILE
LD HL,A
D-FILE
LD HL,(16544) octet 1
CP D
JR NZ,L14
LD HL,(16543) octet 2
CP E
JR NZ,L14

REN * ADRESSE COMPT/BOITES

LD BC,7
PUSH BC
LD DE,16444 PR-BUFF
PUSH DE
LD R,1

REN * 3 FEUX MIS AU VERT
LD HL,(16554)
LD A,(HL)
PUSH DE
LD DE,(16549)
LD (DE),A
LD DE,(16552)
LD (DE),A
POP DE

REN * CHARGE/DEC C

ADD A,8
POP DE
LD (DE),A
INC DE
POP BC
DEC C
JR Z,L3
PUSH BC
PUSH DE
JR L2

REN * DECODAGE ET AFFICHAGE MESSAGE
LD HL,1
ADD HL,DE
LD DE,10472 adr cprint
LD B,32
LD R,(DE)
SUB 37

REN * COMPARIISON

LD HL,16444 PR-BUFF
LD BC,16526 adr cif 1
LD D,8
LD R,(BC)
DEC D
JR Z,L4
CP I
JR NZ,L4
JR L5

REN * DEROUILLAGE
LD D,2
LD HL,(16396)
LD B,32
LD I5 INC HL
LD A,(HL)
ADD A,800
LD (HL),A
LD HL,A
LD B,18
LD I5 INC HL
LD A,(HL)
ADD A,800
LD (HL),A
LD HL,A
LD B,15
DEC D
LD R,L17
RET

REN * ECHEC-11M VIDEO

LD HL,(16396) F.A.
LD B,24
INC HL
LD A,(HL)
ADD A,800
LD (HL),A
DJNZ,L7
LD R,L6

REN * REUSSI-1PERMUT CLEF
LD DE,16532 adr cif 2
LD HL,16520 adr cif 1
LD B,7
LD I5 LD A,(HL)
PUSH AF
LD A,(DE)

Voici le temps venu d'apporter à la jeunesse pré-délinquante de notre beau pays post-démocratique, ma modeste mais essentielle contribution à sa formation littéraire-technique. Conscient de l'importance de mon rôle de pédagogue pour génies déclassés - parias des universités et laissés-pour-compte de toutes réformes passées, présentes et à venir - je resterais, quant à moi, fidèle à ma ligne pédagogique, tout en l'adaptant à la progression flagrante de nos cours d'assembleur. Cette ligne successivement brisée, discontinuée, souterraine puis latente, s'épanouit aujourd'hui dans l'entrelacs d'une pédagogie diffuse, les rois d'un savoir qui ne peut plus désormais vous échapper. Ô vision lumineuse de ces cohortes d'Enseignés, de bienheureux aux visages calmes dont l'humble livrée de chauffeur-livreur ou d'aide-magasiner est la trop modeste parure d'un savoir gigantesque ! Je vous le dis, votre humilité fera de vous des saints, mais ne comptez pas pour autant sur une place dans le calendrier : là aussi c'est bouché !

Par contre les estimations prévisionnelles de l'ANPE pour les dix prochaines années laissent apparaître deux secteurs d'activité en forte expansion : d'une part les ANPE, d'autre part la serrurerie électronique dans laquelle, d'ores et déjà, de nombreux jeunes ont trouvé une raison de vivre. Le programme qui suit est destiné à susciter d'autres vocations...

Notre routine dite "DOUBLE CLEF"

autorisera l'accès aux programmes qu'elle "protégera" à partir d'un mot de passe alphanumérique que vous choisirez à votre convenance. Elle sera directement appelée à partir du listing basic, par une instruction RAND USR 10184 qui suivra immédiatement l'instruction SAVE à partir de laquelle l'ensemble du programme aura été sauvegardé. A la lecture de votre cassette, le programme démarre automatiquement sur la routine LM qui affiche, sur la première ligne du fichier d'écran, un message convivial du genre : "votre clef sinon ce programme s'auto-

vail de la routine se poursuit à travers plusieurs étapes. La première consiste à substituer au code qui vient d'être utilisé, une seconde clef de sept signes, elle aussi tenue en réserve dans la première ligne de REM, très précisément aux adresses 16532 à 16538 (tandis que la clef 1 réside de 16520 à 16526). L'étape suivante vérifie que le programme protégé n'a pas été modifié à l'occasion d'une copie, en comparant la valeur actuelle de D-FIL, à celle que vous aurez préalablement sauvegardée aux adresses

système : tout ça dans l'intention machiavélique de brouiller les pistes. Vous déciderez de la "couleur verte" en pokant avec la valeur d votre choix l'octet 16527. Ces feux peuvent, à tout moment, être contrôlés par le programme principal, afin de prévenir toute utilisation impétive de l'une ou l'autre de ses parties. Ceci fait, la routine de DOUBLE CLEF ne rendra pas la main au basic avant d'avoir affiché un message de bienvenue ou un quelconque copyright. Ce message dispose des 32 octets de la première ligne du fichier d'affichage et son apparition est rendue plus attrayante par un balayage, case par case, de chacun des caractères qui le compose, dont la vidéo s'inverse un instant. Deux tours sont ainsi accomplis grâce au module de "déroulement d'affichage".

Vous pourrez utiliser cette routine pour protéger tous les programmes qui supporteront l'ajout d'une première ligne de REM, soit 40 octets réservés à partir de l'adresse 16514, et qui contiendront vos codes sous une forme dissimulée (une série de points d'interrogation obtenus par addition du facteur 68 à leurs valeurs CHR\$), ainsi que de nombreux feux pour laisser la piste sur laquelle pourraient s'aventurer de malins pirates.

Il vous faut également disposer d'une 64K unique, dans la version présentée, les différents messages doivent être stockés dans une zone RAM inexistante sur 16K. Je signale à ceux qui n'auraient que 16K à leur disposition que, si la routine n'est pas relogeable, elle est en revanche facilement transposable moyennant quelques changements dans 2 adresses et la procédure classique d'une zone RAM réservée et inaccessible au NEW. On peut également implanter les différents messages sur la ligne de REM, en les codant d'une façon analogue aux ci-dessus et aux lettres. Un programme basic simplifiant l'entrée des codes, lettres et messages paraîtra dans le prochain cours.

Bernard Guyot



détruit dans les dix secondes" ! L'usager doit alors taper un code composé de sept signes alphanumériques. La saisie des touches frappées est automatique pour chaque caractère et ne nécessite donc pas de "new-line". Si le code n'est pas conforme à la clef - que vous aurez mis en place préalablement dans une ligne REM située en tête de listing - la question initiale sera reposée en vidéo inversée et ainsi de suite jusqu'à ce que la bonne réponse soit fournie au logiciel. Si le code s'avère être correct, le tra-

16543 et 16544 prévus à cet effet. En cas de comparaison négative, le programme "boucle" et blague l'usager à débrancher son ZX. Si, au contraire, D-FILE est resté ce qu'il était à l'origine, le programme se poursuit par la mise au "vert" de trois "feux". Il s'agit de trois octets bien cachés dont les adresses sont rangées respectivement en. Mais voyez ça sur le listing. Vous remarquerez que deux de ces octets sont situés sur la première ligne de REM, tandis que le troisième est installé, invisible, en amont des variables.

Téloche

EN AVANT LA MUSIQUE

L'année finit en chansons : ROCK, ROCK, ROCK avec Chuck Berry, Tuesday Weld et le Johnny Burnette Trio en concerto sur TV6 à minuit le 31 décembre. Et le 28 sur Canal +, le célèbre... (allez donc voir la rubrique SON et LUMIERE pour en savoir plus).
BOMBYX

QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI

LA GUERRE DES ÉTOILES

Film de George Lucas (1977) avec Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher et Alec Guinness.

Au moment où Leia Organa parvenait à s'emparer des plans de l'arme suprême de l'empire galactique, Darth Vader, le chef des forces impériales qui font régner la ter-

reur sur la galaxie l'intercepte. Dans un dernier sursaut, elle envoie deux messagers, R2-D2 (robot) et CP-30 (androïde), alerter Wan Kenobi (Guinness), le dernier des Chevaliers du Jedi. À cette joyeuse équipe va s'ajouter un jeune paladin Luke Skywalker (Hamill) qui vient justement de passer son permis de conduire astronef, le pilote Hans Solo (Ford) et un wookiee du nom de Chew-

bacca. Et c'est parti pour les quatre mois-quelitaires de la reine.

Pas une semaine de TV sans un proué chevalier qui parcourt l'univers pour empêcher les forces du Mal de triompher. Le monde est donc bien mal en point puisque toujours sous l'emprise de criminels. Mais que fait donc la police ?

Diffusion le jeudi 1er janvier à 20h35 sur A2. Photo A2.

LE GAUCHER

Film d'Arthur Penn (1957) avec Paul Newman, Lita Milan et John Dehner.

En 1880, Billy Bonney (Newman), adolescent un rien primaire, découvre son père adopté assassiné. Dès lors, il ne cessera de le venger. Avec son premier meurtre, il éprouve un certain plaisir à tuer. De nature violente mais un rien gamine, il ressent le besoin d'affirmer sa virilité à coup de revolver. Et il tire vite et bien. La presse raconte les exploits de celui qui est devenu "Billy-the-kid".

Premier film d'Arthur Penn, il dénonce la violence, caractéristique première de la légende de l'Amérique. Héros malgré lui, innocent aux mains sales, le Billy Booney de Penn est surtout un gosse déboussolé.

Diffusion le vendredi 2 janvier à 23h00 sur A2 en V.O.



LA GUERRE DES ÉTOILES

TRACE DE TOI

Trois films avec Spencer Tracy entouré des plus belles filles d'Hollywood diffusés dans La dernière séance le mardi 30 décembre de 20h30 à 02h30.

LE PÈRE DE LA MARIÉE

Film de Vincente Minelli (1950) avec Spencer Tracy, Joan Bennett, Elisabeth Taylor et Don Taylor en V.O.

Mr Banks, avocat réputé, apprend que

Kay, sa fille, est amoureuse lorsqu'elle lui présente son fiancé. Mieux vaut tard que jamais, le jeune homme lui plaît. Tant mieux car la date du mariage approche. Les ennuis commencent. Il faut organiser la cérémonie et la réception, faire la connaissance des beaux-parents, acheter le

trousseau, essayer un nouveau frac...

Cette succulente comédie est un tel succès qu'on en tourna la suite. Passer au film suivant.

ALLONS DONC PAPA

Film du même avec les mêmes l'année suivante (V.O.).

Donc quelques mois plus tard, Stanley Banks s'est remis avec peine de ce charivari lorsqu'il apprend que Kay va être mère. Le cirque recommence : frénésie, angoisse, cadeaux. Et puis très vite, Mr Stanley est promu baby-sitter. Heu-Heu-

Presque aussi bon que le précédent, ce qui n'est pas une mince performance.

CAPITAINE SANS LOI

Film de Clarence Brown (1952) avec Spencer Tracy, Gene Tierney, Dawn Adams et Van Johnson.

Christopher Jones (Tracy) quitte l'Angleterre en cette année 1620 pour la Virginie (Usa). Un grand et périlleux voyage pour cette époque. Son bateau, le Mayflower, transporte une flopée d'émigrants, des quakers, une secte protestante. Entre eux et l'équipage, les incidents se multiplient. Le capitaine maintient l'ordre d'une main de fer (non, il n'a pas de crochet).

L'ÉTERNEL FEMININ

L'EFFRONTÉE

Film de Claude Miller (1985) avec Charlotte Gainsbourg, Bernadette Lafont, Jean-Claude Brialy, Clothilde Baudon et Jean-Philippe Ecoffey.

Charlotte, treize ans, est plutôt grande pour son âge. Le monde des adultes lui tend les bras mais elle hésite à y basculer. Pourtant, l'enfance, elle en a marre. Et surtout de sa voisine, Lulu, six ans qui colle à ses socquettes toute l'année. Charlotte, elle rêve... de ressembler à Clara, par exemple.

Clara, douze ans, pianiste virtuose, représente un monde inaccessible : la beauté, la musique, le luxe, le succès. Charlotte

l'épie, la rencontre, la fréquente. Fascination.

Le jeu de la séduction, elle en goûte aussi les revers avec Jean, un gars étrange, un rien fêlé qui semble amoureux d'elle. Durant cet été le monde change, son cœur s'effrite, tout va trop vite, adieu la douceur de l'enfance.

Une rencontre unique. Entre un sujet, une caméra hypersensible, un réalisateur fin et généreux et Charlotte (15 ans aux pomes), une personnalité dont les éclairs de détresse ont laissé les spectateurs babas (ou chocolat si vous aimez mieux).

Diffusion sur Canal + le 1er janvier à 20h35. Photo Ciné-Plus, la librairie du Cinéma, 2, rue de l'Étoile, 75017 Paris. Tél 42. 67. 51. 52.

CLUNY BROWN

Film de Ernst Lubitsch (1946) avec Gene Tierney, Charles Boyer, Peter Lawford, Helen Walker et Réginald Gardiner.

Jeune fille dégourdie, Cluny Brown (Tierney) effectue un dépannage en plomberie à la place de son oncle. À cette occasion, elle rencontre Adam Belinski (Boyer), écrivain de profession et émigré par habitude. Suite à un bon tuyau, elle se place comme servante au château de Carlisle. Dans le rituel guindé qui régit le domaine, son ingénuité provoque de nombreuses catastrophes.

L'arrivée de Belinski parmi les invités du châtelain accroît ces tendances à la familiarité déplacée. Pleine de bonne volonté, Cluny se heurte à un mur d'incompréhension.

La fraîcheur de Cluny détonne dans cet univers coincé, hypocrite, mesquin de gentiemen-farmers. Lubitsch n'épargne pas non plus les domestiques qui clonent leur maître, imbus de leur servitude amononcée au Règne Britannia.

Diffusion le dimanche 27 décembre à 22h30 sur FR3 en V.O.



L'EFFRONTÉE



PAROLES ET MUSIQUE

ACCORDS MINEURS

THE HARVEY GIRLS

Film de George Sidney (1946) avec Judy Garland, John Hodiak et Preston Foster.

Susan (Garland) arrive à Sandrock pour épouser son correspondant. Devant sa tronche, un vieux fermier, elle renonce au mariage. Sans argent, sans projets, elle participe à la revue des Harvey girls, un restaurant qui cherche à faire concurrence au saloon voisin. Après de nombreuses difficultés, la revue sera un triomphe et elle épousera le propriétaire du saloon.

Un musical tsoin-tsoin avec Judy Garland en vedette.

Diffusion le mercredi 31 décembre à 00h30 en V.O.

LA BELLE OTERO

Série de trois épisodes avec Angela Molina, Mimsy Farmer et Harvey Keitel.

Dans la série pas de bol, le destin y a pas été avec le dos de la cuiller avec la pauvre Augustina. Née à la fin du siècle dernier de père inconnu et d'une prostituée, Augustina fut violée à l'âge de douze ans et condamnée pour cela à la maison de correction (authentique, on n'oserait pas l'inventer).

Elle y reste plusieurs années, sa mère l'ayant quasiment abandonnée, et y rencontre l'homme de sa vie (enfin, le premier quoi), Paco qui disparaît très vite. Augustina s'enfuit à son tour, erre sur les routes et finit serveuse dans un cabaret où elle change de nom : Carolina.

Sa beauté, son sang gitan, sa fougue lui amène des protecteurs. Elle attire le regard

de la comtesse de Bruges (Farmer) qui l'introduit dans un autre monde.

Quand elle chante, quand elle danse le flamenco, le téléfilm décolle grâce à Angela Molina superbe. Mais retombe à plat aussitôt après à cause du doublage particulièrement craignos. Un exemple, un ténor chante sur scène en V.O. ("Carmen") puis après la séduit dans une calèche avec des mots doux en Français et des envolées lyriques en V.O. Eh bien ce Dom Juan à la voix de velours... est doublé par Roger Carel, le spécialiste des productions Disney. Heureusement que le ridicule ne tue plus.

Diffusion le 27, 28 et 29 décembre sur A2 à 20h35.

PAROLES ET MUSIQUES

Film d'Elie Chouraqui (1984) avec Catherine Deneuve, Christophe Lambert, Richard Anconina, Jacques Perrin, Charlotte Gainsbourg et Dominique Lavanant.

Jérémy (Lambert) et Michel (Anconina) pratiquent ensemble depuis de nombreuses années les gammes de l'amitié et de la musique. Ces deux inséparables rêvent de gloire et de Top-50. Comme un ouragan arrive Margaux (Deneuve), impresario à la recherche de jeunes talents. Margaux justement en dissonance avec Peter, son man, qui la quitte, tombe sous le charme de Jérémy (la loi la si). Le duo prend plaisir à jouer les arpegges du jeu de la flûte et des nuages en rut mineur. Mais Jeremy qui n'a que dix doigts, ne peut jouer du synthé et têter le sein en même temps. Sa carrière et son amitié avec Michel en pâtit.

En France, tout finit avec des chansons et donc l'année aussi avec ce film sympa et sans prétentions, une histoire classique avec des personnages attachants et des stars.

Diffusion le lundi 29 décembre sur FR3 à 20h35. Photo FR3.

L'IMPRÉVU

LA VIE QUE JE VEUX

Film de Jean-Jacques Goron avec Miou-Miou, Pierre Arditi, Vincent Lindon et Jean-Marc Thibault. Musique Martial Solal.

Mais qu'est-ce qui lui prend à celle-là ? Fille de petits commerçants, elle a fait un beau mariage, a pondu deux gniares sympas, a aidé son mari à devenir député. À trente-cinq ans, elle assure bien en tailleur. Alors ? Alors, elle veut vivre par elle-même et non plus par procuration. Travailler par exemple. Tout le monde (parents, mari, enfants) trouve qu'elle débloque (n'as pas honte de piquer le travail de ceux qu'en ont besoin ?). Elle s'entête, trouve un job dans l'édition, rencontre Arthur, un chauffeur de taxi qui l'amuse. Ce garçon fou de musique, de dix ans plus jeune qu'elle, l'attire irrésistiblement. Adieu famille, bonjour...

Basée sur une histoire vraie, le portrait touillé des personnages contrebalance la banalité du scénario. Un superbe rôle pour

Miou-Miou touchante, pathétique toujours quelque part à la frontière indicible du rire et des larmes.

Diffusion le samedi 27 décembre et le samedi 3 janvier à 20h35 sur TF1. Photo TF1-C.James.

BROADWAY DANNY ROSE

Film de Woody Allen (1984) avec Woody Allen, Mia Farrow et Nick Apollo Forte.

De vieux compagnons de route des musicals de Broadway évoquent au fin fond d'un café le souvenir de Danny Rose, l'impresario le plus minable de New-York. Danny Rose (Allen) perd sa vie à s'occuper d'artistes ringards, un danseur de claquettes unijambistes, un xylophoniste aveugle. Avec la loi d'un pêcheur à la ligne, il décroche des contrats pour ses protégés. Et dès que ceux-ci réussissent, ils le larguent.

L'un de ceux-ci, Lou Canova, fait un comeback et, mort de trouille, exige la présence de son porte-bonheur, son ex-femme, une certaine Tina (Farrow). Pas faraud, Danny va trouver ladite Tina et plein d'emmerdes.

Petite musique de jour, pleine d'humour

et de tendresse. Allégre, incisif, un petit chef-d'œuvre.

Diffusion le dimanche 28 sur C+ à 20h35.



LA VIE QUE JE VEUX

ACE OF ACES d'US GOLD pour COMMODORE, SPECTRUM ET AMSTRAD

Une plainte mécanique issue d'une sirène d'alarme déchire la nuit en une myriade de confettis. En sortant du Command Com où les officiers les ont briffés, les pilotes de la RAF sont encore tout ensommeillés ce matin de janvier 43, et c'est avec des lambeaux de rêves grandioses accrochés à leurs flight jackets qu'ils montent dans le Mosquitos. Il va falloir voler jusqu'à Cologne pour bombarder les trains de vivres qui viennent de la Rhur pour ravitailler l'armée allemande. Après une rapide check list, les armes et le carburant sont stockés dans

la soute. Pour cette mission, on a surtout chargé des bombes et des roquettes. Malgré le froid, les moteurs démarrent impeccablement et atteignent bientôt leur plein régime en ronronnant. Les mécanos enlèvent alors les cales. On fait des signes d'adieu avec son écharpe blanche avant de faire glisser le cockpit et la machine s'élance, lourdement d'abord, puis accélérant inexorablement, s'arrache du sol. L'appareil se stabilise. Un coup d'œil sur les tableaux de commandes latéraux me conforte dans l'idée que j'avais de baisser un peu la puissance des deux moteurs.



C'est le moment de rentrer les trains d'atterrissage et de baisser les flaps. Un rapide virage sur l'aile me fait survoler le chenal. Fidèle à la légende, la fière Albion s'est drapée dans son manteau de brume. Je ne peux voir du paysage qu'un tapis de la ouate. Le voyant d'alarme vient de s'allumer. Allons faire un tour vers la console de gauche. My Godness ! Je ne vois plus tourner l'hélice et une fumée grasseuse s'échappe de la prise d'air. On coupe tout, il va falloir voler sur un seul moteur le temps de réparer. Un coup d'extincteur devrait faire l'affaire. All right,

on peut redémarrer. Il est temps de regarder la carte. Ah, j'approche de la voie ferrée. Descendons à 800 pieds et ralentissons à 100 mph (Miles per hour). J'entre dans la soute. En déplaçant le curseur sur la bonne manette et en cliquant, j'ouvre la trappe. Le paysage défile sous mes yeux. C'est bon, j'aperçois le convoi en enfilade. Je lâche mes bombes. Baooooom ! Dans le mille ! Il est grand temps de rentrer à la base. Tout ce que j'ai pu vous dire est véridique. Le début du jeu est présenté comme un album de photographies rétros (collées avec des coins en carton). Vous voyez la sirène, puis un gros plan sur des pilotes en train de courir. Ensuite s'ajoutent d'autres images. Je vais pas me répéter, c'est comme au début. J'insiste. L'ambiance est pareille "tout comme". A part les sons d'explosions un peu tristes, les bruitages sont parfaits. La gestion au joystick est parfaite, les graphismes parfaits (vraiment), les sprites parfaits, les animations parfaites. Il y a deux niveaux de difficulté et plusieurs missions possibles : combat aérien, bombardement, interception de missiles V2. Ouf ! Ceci n'est qu'un jeu mais un très très bon.

AMSTRAD
Eric HERBIN
APPLE
Michel CONESA
ATARI
S. BUTEL
CANON X07
F. X. JOURDREN
CBM 64
N. TAVERNIER
EXL 100
Patrice LACOUTURE
MSX
Frédéric HARTARD
ORIC
Thierry DUFOURG
SPECTRUM
Roger BERTRAND
TI 99/4A (be)
Jean-Loup DAUBES
THOMSON M05
Christian ANGELI
VIC 20
Christophe WIMMER
ZX 81
Eric LECHAUDEL

Cybord page 5
Frenchy Billard page 3
Billard page 27
Sea War page 25
Manoir II page 6
Jump page 25
Digvoix page 7
Miner Man page 8
Samarcande page 26
La Maison Hantée page 26
Horse Jump page 30
Sea War page 28
Tee-Time page 8



LA BOUTIQUE A.M.I.E

Prix d'A.M.I.E. OUVERT LE DIMANCHE MATIN

SUPER PROMO NOEL



AMSTRAD 464
VERT 2190 F
COULEUR 3390 F

AMSTRAD 6128
VERT 3390 F
COULEUR 4490 F



SERVICE APRES-VENTE

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

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

AMIGA
PROMO EXCEPTIONNELLE DE NOEL

9490 F. TTC
Date limite jusqu'au 31/12/86

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

NOM _____ TEL _____ PRIX _____

ADRESSE _____

REFERENCES _____

CATALOGUE SOFT Participation aux frais de service Paiement par chèque bancaire C.C.P. Paiement virement

Matériel garanti 2 ans

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