

# BRANCHEZ-VOUS <sup>380V</sup> SUR 1987

## TELOCHE

Guet-apens, Billy The Kick, Norma Rae. Page 1.

## CINOCHÉ

En prime, les 25 chouchous de tonton Jacq page 1.

## MUSIQUE

La production musicale 86 sur la sellette - Chapitre 2 - page 1.

## INFO BD

Milou, euh... Milou je, enfin, euh, est en page 1. Voilà.

## CONCOURS PERMANENT

2 bâtons et un voyage en Californie avec bobonne ? Facile ! Page 1.

## BIDOUILLE GRENOUILLE

Enfer et damnation, mais c'est une rubrique pirate, ça ? Meuh non, c'est légal, mon Général. Page 1.

## DEULIGNES

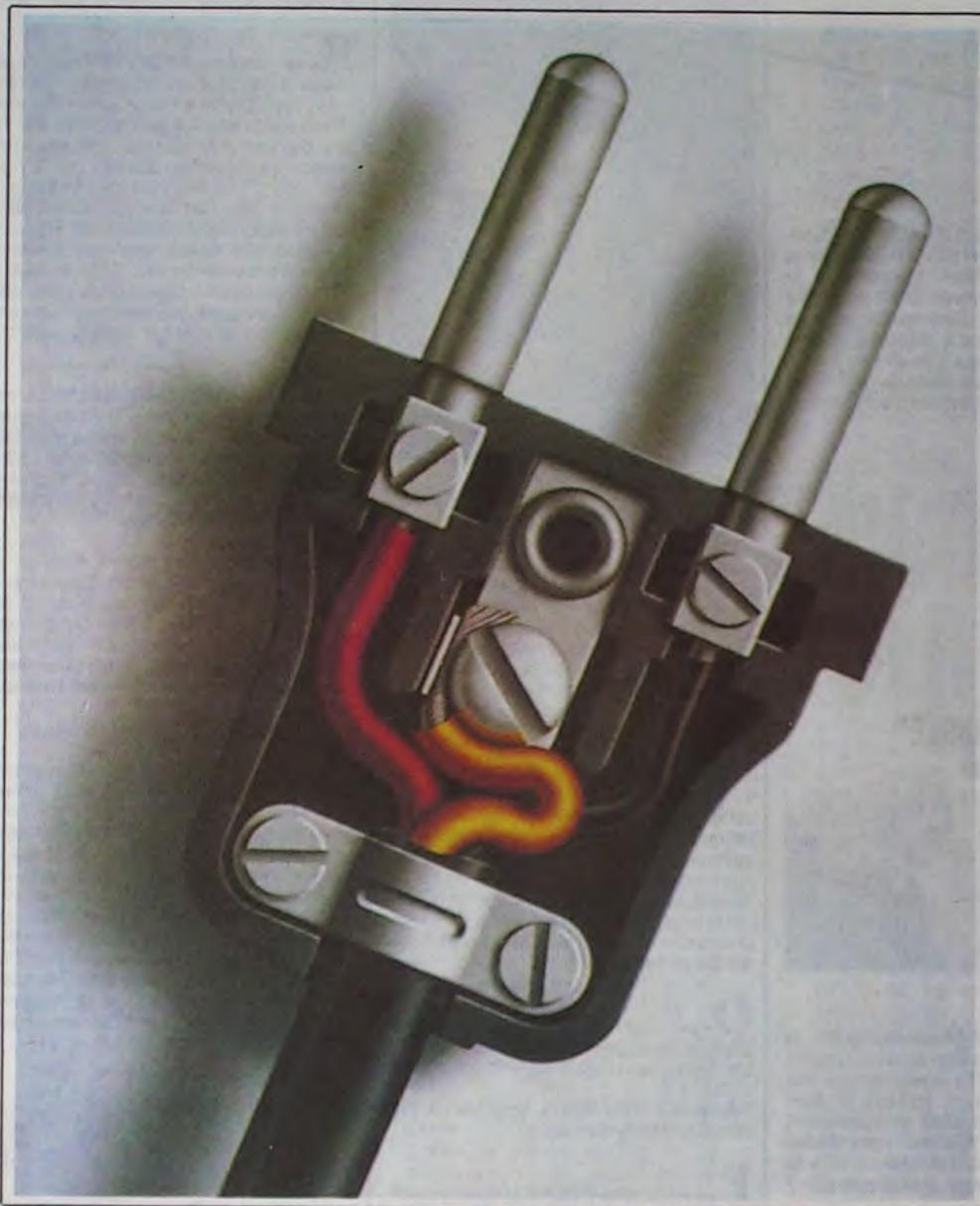
Pour les fainéants aussi, c'est Noël, ma mère. Voir page 1.

## FORMATION ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent page 1.

## C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR

L'actualité de la micro-informatique. Voir pages 1.



*Et dépêchez-vous de vous brancher sur la bonne prise car, vu le nombre d'ordinateurs personnels restant sur le marché, il faudra bientôt vous contenter d'un choix restreint. Que va-t'il se passer en 1987 ? Les prévisions de l'HHHHebdo en page 1.*

## ET UN COMPILATEUR POUR LE GFA-BASIC, UN !

Un bonheur ne venant jamais seul, le GFA-Compilateur vient de sortir.

Qu'est-ce qu'il fait, le GFA-Compilateur ? Il compile le GFA-Basic. Non seulement il l'accélère, mais il transforme les programmes basics en fichiers ".PRG" exécutables directement. Vous pouvez désormais écrire des programmes en basic et avoir à l'arrivée quelque chose qui est au moins aussi rapide que du C, pour 695 balles. C'est un peu cher, mais tellement agréable !

### 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 1

# LES CHOUCHOUS DE TONTON JACQ

## 1986

1. LA COULEUR POURPRE de Steven Spielberg
2. MY BEAUTIFUL LAUNDRETTE de Stephen Frears
3. 37°2 LE MATIN de Jean-Jacques Beineix
4. MANON DES SOURCES de Claude Berri
5. TENUE DE SOIRÉE de Bertrand Blier
6. THERESE d'Alain Cavalier
7. HIGHLANDER de Russell Mulcahy
8. L'HISTOIRE OFFICIELLE de Luis Puenzo
9. HITCHER de Robert Harmon
10. LE NOM DE LA ROSE de Jean-Jacques Annaud
11. MAXIE de Paul Aaron
12. MELO d'Alain Resnais
13. TUTTI FRUTTI de Michael Dinner
14. L'ÂME SOEUR de Fredi M. Murer
15. POLICE FEDERALE LOS ANGELES de William Friedkin
16. LA FOLLE JOURNÉE DE FERRIS BUELLER de John Hughes
17. MONA LISA de Neil Jordan
18. CONSEIL DE FAMILLE de Costa-Gavras
19. LES FEUX D'HIMATSURI de Mitsuo Yanagimachi
20. WELCOME IN VIENNA d'Alex Corti
21. WANDA'S CAFE d'Alan Rudolph
22. AFTER HOURS de Martin Scorsese
23. GOD'S COUNTRY de Louis Malle
24. L'HONNEUR DES PRIZZI de John Huston
25. ZAPPA de Bille August

## 1986 de A à...Z !

**A...** comme **AUSTRALIE** : après Mad Max, 1986 et surtout 87 devraient être l'occasion de découvrir le nouveau continent du cinéaste. En échantillons épatants, **Malcolm**, petit film mi-tendre, mi-burlesque qui a obtenu 8 des équivalents-Oscars australiens en 86 (sortie le 14 janvier en France)...et **Crocodile Dundee**, gentil ersatz d'"A la recherche du diamant vert", qui casse la baraque aux States : plus de 100 millions de dollars de recettes ! (sortie chez nous le 4 février)

**B...** comme **BERRI** : Claude Berri a joué (110 millions de francs) et gagné : "Jean de Florette" et "Manon des sources" sont des triomphes publics. Monsieur risque-tout rentre dans ses frais, le tout agrémenté de somptueux bénéfices. Ça n'est que justice !

**C...** comme **CLEMENTINE CELARIE** : ma chouchoute et quatre films cette année - La gitane, 37°2 le matin, Le complexe du kangourou, La femme secrète... A quand un vrai succès public rien que pour elle ?

**D...** comme **DALLE** : Béatrice Dalle, la bombe de l'année, à s'arracher un œil et nos tripes dans "37°2 le matin" la troisième splendeur de Jean-Jacques "wonder man" Beineix. Elle se laisse à nouveau reluquer dans "On a volé Charlie Spencer" de Francis Huster, sorti depuis le 31 décembre.



**E...** comme **EMOTION** : Signoret, Coluche, Cary Grant, trois grands, immenses. Mieux qu'un souvenir, un modèle à trois visages. Pour toujours...

**F...** comme **FESTIVALS** : des festivals un rien ternes en 1986 : Avoriaz verse dans l'horreur BCBG (couronnant le navrant "Dream Lover"), Chamrousse s'éteint à petit feu, Cannes (par ailleurs sublime) file sa Palme à "Mission" (même si je dois rester le seul à en dire du mal !), Deauville manque de stars (la trouille du terrorisme) et Nice renonce à son Festival du film italien.



**G...** comme **GOLAN-GLOBUS** : le duo infernal de la Cannon aura créé le seul événement ciné de l'année. Mégalos à la folie, ils veulent devenir califes à la place des califes hollywoodiens et grandissent un peu trop vite. Résultat : des dettes impressionnantes à l'échéance 87. Ils devraient s'en remettre, mais à quel prix ?

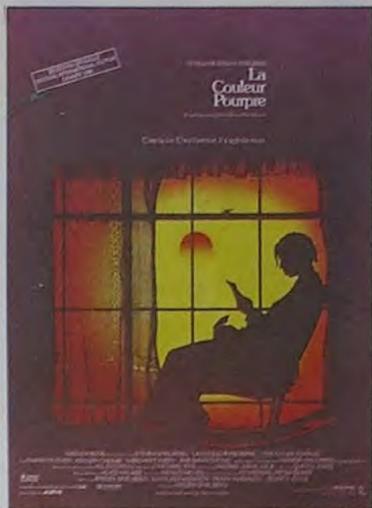
**H...** comme **HOMO** : Sida aidant ou pas, la pédémanie fait des petits au ciné. Et pas des moindres : "Tenue de soirée", "My beautiful laundrette" et "Clins d'œil sur un adieu". Un trio alléchant...

**I...** comme **ILLUMINES** et appréciés : Jim Jarmusch ("Down by law"), Stévenin ("Double Messieurs") et Léos Carax ("Mauvais sang")

**J...** comme **JEUNOTS** : Aux States les petits jeunes écrasent tout sur leur passage : Tom Cruise ("Top Gun"), Rob Lowe ("Youngblood"), "A propos d'hier soir...", Andrew MacCarthy et Kevin Dillon ("Tutti Frutti"), John Stockwell ("Campus"), "My science project", C. Thomas Howell ("Hitcher"), Matthew Broderick ("La folle journée de Ferris Bueller") et bien d'autres n'ont pas fini de faire parler la poudre...

**K...** comme **KATHLEEN TURNER** : elle s'impose comme l'une des toutes grandes du ciné américain, alternant, comme une grande, comédie et émotion. Pour s'en convaincre, on se jetera le 7 janvier sur le nouveau Coppola "Peggy Sue s'est mariée" !

**L...** comme **LAMBERT** : La seule star française réellement internationale. En 86, un film américain ("Highlander"), un italien ("I love you")...et, en pochette surprise pour 87, "Le Sicilien" réalisé par Michael "chouchou" Cimino ("L'année du dragon"). On s'en pourléche les babines d'avance...



**M...** comme **MADONNA** : elle en aura mis du temps à trouver un scénario qui lui plaise, ainsi qu'à sa tête de mule de mari, Sean Penn. Un temps stupidement gâché avec le niaiseux "Shangai surprise". On attend mieux, beaucoup mieux de la Susan de "Recherche Susan désespérément". On murmure qu'elle vient de lourder son doux époux. Enfin, un bon signe ? ?

**N...** comme **NAVETS** : Bonne nouvelle, les navets semblent être en nette régression cette année : les culottes des collégiennes ont -quasiment-disparu, les cogneurs fascistes font de moins en moins recette, la comédie franchouillarde n'intéresse plus personne. Que serait d'ailleurs le ciné sans un bon vieux navet de temps en temps ?...

**O...** comme **OVERDOSE** : Un petit jeu pour se reposer. Combien de films tonton Jacq s'est-il coltiné en 1986 (pour vous servir...) ? Réponse : 305 ! Exact, près de 6 par semaine (en moyenne)...

**P...** comme **POLAR** : Deux merveilles pour 1986, à savoir les terrifiants "Hitcher" et "Police fédérale Los Angeles". Quant au polar français, le meilleur pour 86, "Mort un dimanche de pluie" s'est planté en beauté. Et là, j'enrage.



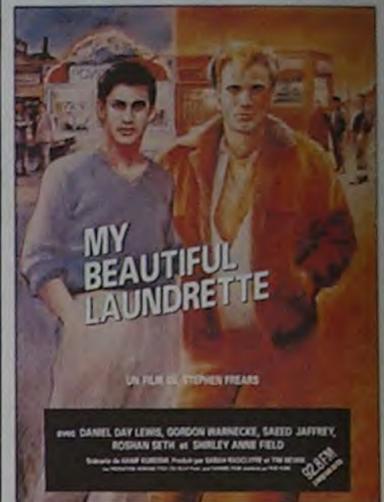
**Q...** comme **QUEUE** : Plus les queues sont longues (sic), plus les films marchent. Pour 86, l'année aura été bien morose sur Paris/Périphérie avec, au 9 décembre, 8,7% de spectateurs de moins qu'en 85 (39,7 millions contre 43,6 millions). En province, ça va légèrement mieux, mais on ne pavoise pas pour autant. Mais, oh surprise, la recette moyenne par film reste étonnamment stable... du fait d'un nombre moindre de films sortis en 86 par rapport à l'an passé ! Vous trouverez sur cette page, dans un jooooli tableau, le classement des films ayant fait le plus de pognon en France pour 1986.

**R...** comme **RECETTE** : Re-bonne nouvelle, les recettes infallibles "du film à succès" semblent avoir pris un sacré plomb dans l'aile. La plan en béton de "la star qui cache le visage du scénario" fait grise mine, après les échecs de "L'unique", de "Taxi Boy" ou de "Mystère", pour n'en citer que trois sur beaucoup... trop ! A part l'infâme Stallone, les films qui marchent sont beaux, originaux et intelligents (Tenue de Soirée, 37°2 le matin, etc.). Et ça, ça met du baume au cœur des pauvres critiques qui ont trop souvent l'impression de prêcher dans le désert...

**S...** comme **SEAN CONNERY** : L'ex-James Bond a prouvé en 1986 qu'il était l'un des tous grands du cinéma mondial. Et de quelle manière : un rôle-éclair, mais oh combien savoureux dans "Highlander"... et une étourdissante composition dans "Le nom de la Rose".

**T...** comme **THERESE** : La clameur, le miracle, l'illumination du Festival de Cannes. Le "Thérèse" d'Alain Cavalier est venu bousculer nos certitudes festivalières, prouvant que les films les plus spectaculaires ne sont pas forcément ceux qui font le plus de bruit !

**U...** comme **U.S.A.** : Box-office, comme d'habitude, défilant aux States pour 86 avec en méga-succès "Top Gun" (plus de 170 millions de dollars de recettes), suivi de "Karaté Kid II", de "Back to school" (sortie en France le 4 mars), de "Crocodile Dundee", de "Out of africa" et "La couleur pourpre". Un spécial jackpot à "That's Life" de Blake Edwards, "Soul Man" de Steve Miner et "Stand by Me" de Rob Reiner, trois films qui n'ont quasiment rien coûté (moins de trois millions de dollars chaque) et qui en rapporteront 10 à 20 fois plus ! !



**V...** comme **VIETNAM** : Toujours la source principale d'inspiration des incroyables scénaristes américains. 1987 pourrait ouvrir le chapitre final de ce vieux cauchemar avec la version d'Oliver Stone ("Platoon") et surtout celle, très, très attendue de Kubrick ("Full Metal Jacket"). L'attente est d'ores et déjà insupportable...

**W...** comme **WHOOPI GOLDBERG** : Le coup de tonnerre dans le ciel faussement paisible du cinéma américain. En deux films ("La couleur pourpre", "Jumpin' Jack Flash"), elle signe une entrée fracassante dans la secte (très fermée) des stars. La perle de l'année !

**X...** comme **PORNO** : "Emmanuelle 5" sort le 7 janvier. Mais qui s'en soucie encore ?

**Y...** comme **YEUX BRIDES** : La Chine s'ouvre au ciné et 1987 devrait voir fleurir sur nos écrans les premiers tâtonnements majestueux de cette ouverture. Avec, par ordre d'apparition, "Tai Pan" de Daryl Duke, "Le dernier empereur" de Bertolucci et "La palanquin des larmes".

**Z...** comme **ZABOU** : Elle chante, elle danse, elle a la frite. Zabou, on l'aime déjà. On la verra dès le 7 janvier dans "Le beau" (le nouveau Jugnot) et, dès maintenant, au théâtre dans "Jeune couple", en duo avec Roger Mirmont.

## 1986 : LE TIROIR CAISSE

Chiffres, communiqués par "Le film français", des 20 meilleurs scores réalisés sur Paris et sa périphérie (au 9 décembre 1986). En général, pour obtenir le nombre d'entrées sur la France entière, on multiplie ces chiffres par 4 (par 6 pour "Jean de Florette" et "Manon des sources").

1. OUT OF AFRICA (US)	
2. JEAN DE FLORETTE (F)	1.319.048
3. ROCKY IV (US)	1.039.769
4. HIGHLANDER (GB)	907.593
5. TENUE DE SOIRÉE (F)	886.790
6. 37°2 LE MATIN (F)	832.433
7. MISSION (US)	709.097
8. MANON DES SOURCES (F)	650.342
9. HANNAH ET SES SOEURS (US)	638.482
10. PIRATES (F)	593.479
11. LE DIAMANT DU NIL (US)	543.109
12. BLACK MIC MAC (F)	532.279
13. TOP GUN (US)	490.686
14. AFTER HOURS (US)	485.179
15. LES FRERES PETARD (F)	452.568
16. COBRA (US)	445.749
17. COMMANDO (US)	437.513
18. LA COULEUR POURPRE (US)	435.886
19. SOLEIL DE NUIT (US)	417.152
20. ALIENS (US)	405.329
	395.056

Attention ! Ce classement devrait être largement modifié par l'invasion des grosses machines de décembre ("Le nom de la rose", "Les fuyitifs") et par l'ascension irrésistible de "Manon des sources". Enfin, sachez que des films ayant fait moins d'entrées n'en sont pas moins de beaux succès, du fait d'un budget de départ très modeste. Ainsi de "Thérèse" (246.144 entrées), du "Rayon vert" (174.023), de "Down by law" (142.172, et c'est pas fini !) ou de "My beautiful laundrette" (86.569).

# FRENCHY BILLARD

# APPLE

# LES ABSENTS SONT SOUVENT MORTS.

# 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  
HEBDOGICIEL

3615 + HG  
PUIS ENVOI

## SUITE DU N°167

Table of 32-bit numbers for Frenchy Billard, including values for 3C10- to 3E98-.

### LISTING 4

Table of 32-bit numbers for Listing 4, including values for 6000- to 61E8-.

Table of 32-bit numbers for Listing 4, including values for 61F0- to 6518-.

Table of 32-bit numbers for Listing 4, including values for 6520- to 6800-.

fun du listing 4

A SUIVRE...

Il est de tradition populaire de prendre de bonnes résolutions pour la nouvelle année. Je vais donc me plier à cette règle avec beaucoup de bonne volonté puisque, pour une fois, j'ai un sujet d'édito tout trouvé.

En 1987, je promets donc d'arrêter le pastis et le vouiski pour ne plus me consacrer qu'à des boissons beaucoup plus softs (ce qui est normal pour un journal d'informatique qui cause justement de softs). Je jure aussi, sploouaach-je-crache-par-terre, de ne pas sortir de nouvel hebdo, même si Amstrad, Atari, Thomson ou IBM nous concoctent un engin d'enfer avec 32 bits et 12.345 Ko de Ram à trois francs cinquante.

A part ça, je ne vous promets rien...

Gérard Ceccaloi



GERARD CECCALOI →

CARALI



# 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...

Eric HERBIN



# AMSTRAD

NUL N'EST PROPHÈTE EN SON PÉNIS

Si Si moi ça va

## SUITE DU N°167

```

3340 ERASE M:N:DIM N(100):N(100):R
ETURN
3350 LOCATE X+20+X5:Y+20:PEN 0:PRI
NT CHR$(143):RETURN
3360 LOCATE X+20+X5:Y+20:PEN 3:PRI
NT CHR$(242):SOUND 2:250:8:14:1:2:
1:FOR I=1 TO 25:NEXT
3370 LOCATE X+20+X5:Y+20:PRINT CHR
$(244):SOUND 2:2000:10:15:1:1:1:FO
R I=1 TO 25:NEXT
3380 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20+X5,Y
+19:PEN#1,3:PRINT#1,CHR$(245)
3390 LOCATE X+20+X5:Y+20:PRINT CHR
$(246)
3400 LOCATE X+20+X5:Y+21:PRINT CHR
$(247):SOUND 2:4000:10:15:1:1:1:FO
R I=1 TO 25:NEXT
3410 LOCATE X+20+X5:Y+19:PEN 1:PRI
NT CHR$(241)
3420 LOCATE X+20+X5:Y+20:PEN 0:PRI
NT CHR$(143)
3430 LOCATE X+20+X5:Y+21:PEN 0:PRI
NT CHR$(143):RETURN
3440 PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT"KUUUUU
ABC DHUE MNNO PEUR RDE JPLQGTKKKKK
"
3450 PRINT"K
KKKKK"
3460 PRINT"K
KKKKK"
3470 PRINT"K KSI J EFDI JMNOI JPDI
KUFJ JI JRLUMNOK"
3480 PRINT"K
K"
3490 PRINT"K
K"
    
```

```

3500 PRINT"K S J EFTKSUMNORH ABCUK
SDPFI JEGDHTTK K"
3510 PRINT"K
K K"
3520 PRINT"K
K K"
3530 PRINT"U KSD I KSEFTKSDHI JEUK
KUFJ KJSUABBCI K"
3540 PRINT" K
K K K K"
3550 PRINT" K
K K K K"
3560 PRINT"KEFI JRD I K KSDUK JPUK
KU JMNOUQEFHI K"
3570 PRINT"K
K K K K K"
3580 PRINT"K
K K K K K"
3590 PRINT"K JEFMNOU K I JTK JDUK
KU KSABCUFRQDI K"
3600 PRINT"K
K K K K K"
3610 PRINT"K
K K K K K"
3620 PRINT"SFHDI J EI JUKXFD U R I
J EUKUUUUJEFDI K"
3630 PRINT"
K
K"
3640 PRINT"
K
K":RETURN
3650 DATA 33,5,4,12,4,18,4,23,4,28
,4,31,4,3,7,29,7,39,7,2,10,8,10,19
,10,24,10
3660 DATA 29,10,39,10,5,13,11,13,1
3,13,19,13,24,13,27,13,39,13,2,16,
11,16,15,16
3670 DATA 19,16,24,16,27,16,39,16,
6,19,11,19,24,19,39,19,14,10,1,15,
1,20,1,25,1
3680 DATA 29,1,7,4,5,7,6,10,9,13,8
,19,18,19,20,19,22,19,26,19,31,2,1
,3,1,4,1
3690 DATA 5,1,6,1,13,1,23,1,25,4,3
5,4,11,7,22,7,1,10,22,10,26,10,33,
10,17,13,22
3700 DATA 13,26,13,33,13,9,16,22,1
6,26,16,33,16,13,19,19,19,28,19,30
,19,31,19
3710 DATA 32,19,33,19,34,19,15,19,
-17,0,-19,0,202,200,203
3720 PLOT 1,1,1:DRAW 639,1:DRAW 63
9,62:DRAW 1,62:DRAW 1,1:PLOT 1,1:D
RAW 639,1
3730 DRAW 639,90:DRAW 1,90:DRAW 1,
1:PLOT 542,48,1:DRAW 624,48:DRAW 6
24,14
3740 DRAW 542,14:DRAW 542,48:PLOT
12,56:DRAW 530,56:DRAW 530,34:DRAW
12,34
3750 DRAW 12,56:TAG#2:MOVE 16,52,1
:PRINT#2,"oxy":PLOT 76,56:DRAW 76
,36
3760 PLOT 12,28:DRAW 530,28:DRAW 5
30,6:DRAW 12,6:DRAW 12,28:MOVE 16,
24,1
3770 PRINT#2,"t":T:" clavier a
z k m x niv":NIV:PLOT 542,52,1:D
RAW 624,52
3780 DRAW 624,50:DRAW 542,58:DRAW
542,52:PLOT 544,56,2:DRAW 622,56
3790 PLOT 542,10,1:DRAW 624,10:DR
AW 624,4:DRAW 542,4:DRAW 542,10:PLO
T 40,28
3800 DRAW 40,6:PLOT 88,28:DRAW 88,
6:FOR A=264 TO 448 STEP 32:PLOT A,
28:DRAW A,6
3810 NEXT:PLOT 504,28:DRAW 504,6:P
LOT 530,28:DRAW 530,6:PLOT 542,48:
DRAW 542,14
3820 FOR A=90 TO 10 STEP 16:MOVE A
,52,2:PRINT#2,CHR$(143):NEXT:PLOT
544,6,3
    
```

```

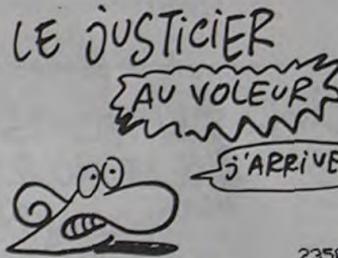
3830 DRAW 622,6:PLOT 544,8,3:DRAW
622,8:PLOT 544,54,2:DRAW 622,54:RE
TURN
3840 IF T=1 THEN VA=160:VA1=32:XV=
35:YV=23
3850 IF T=2 THEN VA=154:VA1=32:XV=
36:YV=24
3860 IF T=3 THEN VA=158:VA1=149:YV
=37:YV=23
3870 IF T=4 THEN VA=152:VA1=146:XV
=38:YV=24
3880 IF T=5 THEN VA=156:VA1=148:XV
=39:YV=23
3890 IF T=6 THEN VA=155:VA1=32:XV=
35:YV=24
3900 IF T=7 THEN VA=159:VA1=150:XV
=36:YV=23
3910 IF T=8 THEN VA=153:VA1=147:XV
=37:YV=24
3920 IF T=9 THEN VA=157:VA1=32:XV=
38:YV=23
3930 IF T=10 THEN VA=151:VA1=145:X
V=39:YV=24
3940 LOCATE XV,YV:PEN 1:PRINT CHR$(
VA):PIECE=1
3950 GOSUB 2410:LOCATE#1,XV,YV:PEN
#1,2:PRINT#1,CHR$(VA1):LOCATE X+20
,Y+19:PEN 1
3960 PRINT CHR$(89):RETURN
3970 DI:TAG#2:MOVE 10,52,0:PRINT#2
,CHR$(143):IO=IO-16:IF IO<64 THE
N EI:RETURN
3980 PLOT 530,28,1:DRAW 530,6:PLOT
504,28,1:DRAW 504,6
3990 PLOT 542,10,1:DRAW 542,4:PLOT
542,48:DRAW 542,14:GOSUB 4420
    
```

Suite page 1

# JUMP

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

Patrice LACOUTURE



# EXELVISION EXL 100



## SUITE DU N°167

```

1845 CALL COLOR("1CB"):LOCATE (Y,X):IF D=0 THEN PRINT CHR$(70+DM):GOTO 1847
1846 PRINT CHR$(69+D)
1847 U=XG(TR):V=YG(TR):W=DG(TR)
1850 IF T(V,U)<>"^" THEN 1880
1860 XAFF=U:YAFF=V:GOSUB 1330
1870 YG(TR)=YG(TR)-4:GOTO 1980
1880 IF T(V,U)<>"H" THEN 1910
1890 XAFF=U:YAFF=V:GOSUB 1330
1900 YG(TR)=YG(TR)-1:GOTO 1980
1910 IF T(V+1,U)="" OR T(V+1,U)="" OR T(V+1,U)="" THEN 1940
1920 XAFF=U:YAFF=V:GOSUB 1330
1930 YG(TR)=YG(TR)+1:CALL COLOR("1GB"):LOCATE (YG(TR),XG(TR))
1931 IF T(V,U)="" THEN 2020
1932 IF T(V,U)="" THEN YG(TR),V=YG(TR)-1:GOTO 1860
1935 PRINT CHR$(61-DG(TR)):V=V+1:TG=1
1936 YAFF=YG(TR):XAFF=XG(TR):GOSUB 1330:GOTO 1910
1940 XAFF=XG(TR):YAFF=YG(TR):IF TG=1 THEN TG=0:GOTO 1980
1941 IF T(V,U+W)<>"*" THEN 1960
1950 CALL BIP:DG(TR)=-DG(TR):IF V=VM(TR) AND U=UM(TR) THEN 7340
1951 VM(TR)=V:UM(TR)=U:GOTO 1980
1960 !
1970 CALL BIP:XAFF=U:YAFF=V:GOSUB 1330:XG(TR)=XG(TR)+DG(TR)
1980 FOR R=0 TO NG
1990 IF XG(R)=X AND YG(R)=Y THEN N=R:GOTO 2160
2000 NEXT
2010 V=YG(TR):U=XG(TR)
2020 IF T(V,U)="" AND VG(TR)<2 THEN CALL ZAP(1):T(V,U)="" :VG(TR)=VG(TR)+1
2030 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (V,U):PRINT CHR$(61-DG(TR))
2040 IF VG(TR)<0 OR INTRND(20)<>10 THEN 2100
2050 IF T(V,U)<>" " THEN 2100
2060 VG(TR)=VG(TR)-1:T(V,U)=""
2100 IF T(Y,X)<>"V" THEN TR=TR+1:IF TR=NG+1 THEN TR=0:GOTO 1420 ELSE 1420
2110 CALL SWIP(14):VL=VL+1:T(Y,X)="" :SC=SC+20:GOSUB 2380
2120 CALL COLOR("0CB"):LOCATE (20,21):PRINT VL
2130 IF VL<NV THEN 1420
2140 IF NT=NBT THEN 2390
2150 CALL SOUND(3):NT=NT+1:GOTO 1200
2160 CALL POKE(50711,217,47,229,57,160,67,209,105,173,20)
2165 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (YG(N),XG(N)):PRINT CHR$(61-DG(N))
2170 ON DG(N)+2 GOTO 2180,190,2280
2180 FOR I=1 TO 3
2190 CALL EXEC(50700):CALL CHAR(5,"003D76FFFF0FFF7E3C"):PAUSE -.2:GOSUB 2370
2200 CALL CHAR(5,"003D76FFF3F0F3FFF7E3C"):PAUSE -.2:GOSUB 2370
2210 NEXT
2220 CALL EXEC(50700):FOR I=1 TO 3
2230 CALL CHAR(5,"003D76FFCF33FFF7E3C"):PAUSE -.1:GOSUB 2370
2240 CALL CHAR(5,"003D76FFF33CF7E3C"):PAUSE -.1:GOSUB 2370
2250 NEXT
2260 CALL CHAR(5,"003D76FF3F0F3FFF7E3C")
2270 GOTO 2410
2280 FOR I=1 TO 3
2290 CALL EXEC(50700):CALL CHAR(5,"00BC6EFFFF0FFF7E3C"):PAUSE -.2:GOSUB 2370
2300 CALL CHAR(5,"00BC6EFFFF0CF7E3C"):PAUSE -.2:GOSUB 2370
2310 NEXT
2320 CALL EXEC(50700):FOR I=1 TO 3
2330 CALL CHAR(5,"00BC6EFFF3CFFF7E3C"):PAUSE -.1:GOSUB 2370
2340 CALL CHAR(5,"00BC6EFFF0CF3FF7E3C"):PAUSE -.1:GOSUB 2370
    
```

```

2350 NEXT
2360 CALL CHAR(5,"00BC6EFFF0CF7E3C"):GOTO 2410
2370 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (YG(N),XG(N)):PRINT CHR$(5):RETURN
2380 CALL COLOR("1CB"):LOCATE (20,7):PRINT SC:RETURN
2390 SC=SC+500
2400 CALL SOUND(3):NT=1:RESTORE:GOTO 1190
2410 LOCATE (21,3):CALL COLOR("0WLF")
2420 PRINT "Ppreeesssseezz uunnee ttoouucchhee":A$=KEY$
2430 LOCATE (21,3):PRINT "
"
2440 !
2450 CALL HROFF:CLS "BMW":CALL EXEC(50420)
2460 RESTORE 2470
2470 DATA "
2480 DATA "
2490 DATA "
2500 DATA "
2510 DATA "
2520 DATA "
2530 DATA "
2540 DATA "
2550 DATA "
2560 DATA "
2570 DATA "
2580 DATA "
2590 DATA "
2600 DATA "
2610 DATA "
2620 DATA "
2630 DATA "
2640 DATA "
2650 DATA "
2660 LOCATE (1,1):CALL COLOR("1RW"):FOR I=1 TO 19:READ A$:PRINT A$:NEXT
2670 CALL COLOR("0BWL"):LOCATE (1,2)
2680 PRINT "LLOOAAAD""RRUUNNNEERR""
2690 LOCATE (2,2):PRINT "LLOOAAAD""RRUUNNNEERR""
2700 CALL COLOR("0BWL"):LOCATE (3,6):PRINT "oouu":LOCATE (4,6):PRINT "oouu"
2710 CALL COLOR("0BW"):LOCATE (20,1):PRINT "TIR:Jeu"
2715 LOCATE (8,31):PRINT "Version 1"
2720 CALL COLOR("0MWH"):LOCATE (21,1):PRINT "Pressez une touche"
2730 PRINT "Pressez une touche"
2740 CALL COLOR("0BWH"):LOCATE (13,35):PRINT "De":LOCATE (14,35):PRINT "De"
2750 CALL COLOR("0BWL"):LOCATE (17,23):PRINT "LLAACCOOUUTTUURREE"
2760 LOCATE (18,23):PRINT "LLAACCOOUUTTUURREE"
2770 CALL COLOR("0BWH"):LOCATE (19,26):PRINT "Patrice":LOCATE (20,26)
2780 PRINT "Patrice":LOCATE (21,30):PRINT "1986":LOCATE (22,30):PRINT "1986"
2790 A$=KEY$:IF A$="" THEN RETURN
2800 CLS "GBB":CALL COLOR("0YW"):LOCATE (1,1)
2810 FOR I=1 TO 20:PRINT RPT$(CHR$(12),40):NEXT
2820 CALL COLOR("0BM"):FOR I=1 TO 20:LOCATE (I,5):PRINT RPT$(" ",27):NEXT
2830 CALL COLOR("0BR")
2840 FOR I=1 TO 17:LOCATE (I,11):PRINT RPT$(CHR$(12),19):NEXT
2850 CALL COLOR("0BY")
2860 FOR I=2 TO 9:LOCATE (I,12):PRINT RPT$(" ",16):NEXT
2870 CALL COLOR("0BR"):FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 16
2880 LOCATE (3-I+J,8+I):PRINT " ":NEXT:NEXT
2890 CALL COLOR("1RM")
2900 LOCATE (2,9):PRINT "/":LOCATE (1,10):PRINT "/"
2910 CALL COLOR("1RW"):LOCATE (19,10):PRINT "/":CALL COLOR("1BR"):LOCATE (19,9)
2920 PRINT "/"
    
```

SERVEUR  
HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

A SUIVRE...

# BILLARD

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

Stéphane BUTEL



## SUITE DU N°167

SERVEUR HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

```

1 1.0;
cy = vgy[n] + cm * fb * vgx[n] * (1.0+
cr);
co = oz[n] + 2.5 * cm * fb * vgx[n] *
(1.0+cr)/(r*m);
if((vgy[n]+r*oz[n])*(cy+r*co) <= 0.0)
{ cy = (5.0 * vgy[n] - 2.0*r*oz[n])/7.0;
co = -cy/r;
vgx[n] = cx; vgy[n] = cy;
oz[n] = co; ox[n] = 0.0;
mvt[n] = 3;
}

/*-----*/
/* rebond bande haut */
/*-----*/
h_rebon(n)
int n;
{
double cy,cx;
double cm,co;

if(mvt[n] == 1) vit_glis(n);
else vit_roul(n);
fc = 3;
cy = -cr*vgy[n];
cm = vgx[n] + r*oz[n];
if(cm != 0.0) cm = ((cm > 0.0) ? -1.0
: 1.0);
cx = vgx[n] - cm * fb * vgy[n] * (1.0+c
r);
co = oz[n] - 2.5 * cm * fb * vgy[n] *
(1.0+cr)/(r*m);
if((vgy[n]+r*oz[n])*(cx+r*co) <= 0.0)
{ cx = (5.0 * vgx[n] - 2.0 * r * oz[n]
)/7.0;
co = -cx/r;
}
vgx[n] = cx; vgy[n] = cy;
oz[n] = co; ox[n] = 0.0;
mvt[n] = 3;
}
/*-----*/

```

```

/* rebond bande du bas */
/*-----*/
b_rebon(n)
int n;
{
double cx,cy;
double cm,co;

if(mvt[n]==1) vit_glis(n);
else vit_roul(n);
fc = 4;
cy = -cr*vgy[n];
cm = vgx[n] - r * oz[n];
if(cm != 0.0) cm = ((cm > 0.0) ? -1.0
: 1.0);
cx = vgx[n] + cm * fb * vgy[n] * (1.0+
cr);
co = oz[n] - 2.5 * cm * fb * vgy[n] *
(1.0+cr)/(r*m);
if((vgy[n]+r*oz[n])*(cx+r*co) <= 0.0)
{ cx = (5.0 * vgx[n] + 2.0 * r * oz[n]
)/7.0;
co = cx/r;
}
vgx[n] = cx; vgy[n] = cy;
oz[n] = co; ox[n] = 0.0;
mvt[n] = 3;
}

/*-----*/
/* choc de deux boules */
/*-----*/
choc(l,i)
int k,i;
double d;
double cm;

if(k == cjoueur || i == cjoueur )
{ if (cjoueur == 0) { chc = k; chc = i
; }
else if (k == 0 || i == 0) chc = 1;
else chc = 2;
}

fc = 4+i+k;
if(mvt[k]==1) vit_glis(k);
else vit_roul(k);
if(mvt[i]==1) vit_glis(i);
else vit_roul(i);
dx = xb[k]-xb[i]; dy = yb[k]-yb[i];
d = sqrt(dx*dx+dy*dy);
ux[k] = dx/d;
uy[k] = dy/d;
cm = ux[k]*(vgx[k]-vgx[i]) + uy[k]*(vgy
[k]-vgy[i]);
vgx[k] = -cm * ux[k] + vgx[k];

```

```

vgy[k] = -cm * uy[k] + vgy[k];
vgy[i] = cm * ux[k] + vgy[i];
vgy[i] = cm * uy[k] + vgy[i];
mvt[i] = 3; mvt[k] = 3;
}

/*-----*/
/* vitesses cas sans glissement */
/*-----*/
vit_roul(j)
int j;
{
vgx[j] -- fr * r * (t-t0[j])*ux[j];
vgy[j] -- fr * r * (t-t0[j])*uy[j];
ox[j] = -vgy[j]/r;
oy[j] = vgx[j]/r;
}

/*-----*/
/* vitesses cas avec glissement */
/*-----*/
vit_glis(j)
int j;
{
vgx[j] -- g * f * (t-t0[j])*ux[j];
vgy[j] -- g * f * (t-t0[j])*uy[j];
ox[j] -- 2.5 * g * f * (t-t0[j])*uy[j]
/(r*m);
oy[j] += 2.5 * g * f * (t-t0[j])*ux[j]
/(r*m);
}

/*-----*/
/* implantation du DECOR */
/*-----*/
decor()
{
vsf_color(handle,1);
vsf_style(handle,2);
vsf_interior(handle,2);
cls(0,0,xreso,yreso);
if(xreso>500)
{ xcps = 57;
v_gtext(handle,xcps,gl_hchar, " SCORE 1 "
);
v_gtext(handle,xcps-56,2*gl_hchar, "COUPS
00 00 ");
v_gtext(handle,xcps-56,3*gl_hchar, "POINT
500 00 ");
}
else
{ xcps = 25;
v_gtext(handle,xcps,gl_hchar, "SCORE 1 "
);
}
}

```

```

v_gtext(handle,1,2*gl_hchar, "CPS 0000
");
v_gtext(handle,1,3*gl_hchar, "PTS 0000
");
v_gtext(handle,1,4*gl_hchar, "FORCE :")
;
vsl_color(handle,0); vsl_width(handle,
4);
pxy[0] = 34; pxy[1] = 4*gl_hchar+4; pxy
[2] = xcl-r1; pxy[3] = pxy[1];
v_pline(handle,2,pxy);
vsl_width(handle,1);
vsf_color(handle,1);
vsf_interior(handle,1);
v_circle(handle,xcl,ycl,r1);
vsl_color(handle,1);
vsf_color(handle,1);
pxy[0]=xcl-r1; pxy[1]=ycl+r1; pxy[2]=p
xy[0]+2*r1; pxy[3]=pxy[1];
v_pline(handle,2,pxy);
if(xreso >500) xopt = 410;
else xopt = 188;
v_gtext(handle,xopt,2*gl_hchar, " 1 JOU
EUR ");
v_gtext(handle,xopt,4*gl_hchar, " MODIF
IER ");
v_gtext(handle,xopt+88,4*gl_hchar, "QUI
T");
billard(1x,1y);
vsm_type(handle,4);
}

billard(w,h)
int w,h;
{
vsf_perimeter(handle,0);
pxy[0]=34; pxy[1]=yreso/5+8; pxy[2]=px
y[0]+31+w;
pxy[3]=pxy[1]+31+h;
v_bar(handle,pxy);
vsf_color(handle,3);
vsf_style(handle,2);
vsf_interior(handle,3);
pxy[0]=42; pxy[1]=yreso/5+16; pxy[2]=p
xy[0]+15+w;
pxy[3]=pxy[1]+15+h;
v_bar(handle,pxy);
vsf_color(handle,3);
vsf_interior(handle,1);
pxy[0]=tx0; pxy[1]=ty0; pxy[2]=tx0+w-1
; pxy[3]=ty0+h-1;
v_bar(handle,pxy);
vsf_color(handle,1);
}

```

# 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



## ZX 81

TENEZ. QUAND VOUS SEREZ AU POND, ENVOYEZ UNE FUSÉE SI VOUS TROUVEZ UN TRÉSOR

## SUITE DU N°167

9997 RUN 1000  
9998 REM

ACHEVE 18 OCTOBRE 86

### LISTING 4

```

16514 3E 13 32 40 32 40
16522 3E 13 32 40 32 40
16530 3E 13 32 40 32 40
16538 3E 13 32 40 32 40
16546 3E 13 32 40 32 40
16554 3E 13 32 40 32 40
16562 3E 13 32 40 32 40
16570 3E 13 32 40 32 40
16578 3E 13 32 40 32 40
16586 3E 13 32 40 32 40
16594 3E 13 32 40 32 40
16602 3E 13 32 40 32 40
16610 3E 13 32 40 32 40
16618 3E 13 32 40 32 40
16626 3E 13 32 40 32 40
16634 3E 13 32 40 32 40
16642 3E 13 32 40 32 40
16650 3E 13 32 40 32 40
16658 3E 13 32 40 32 40
16666 3E 13 32 40 32 40
16674 3E 13 32 40 32 40
16682 3E 13 32 40 32 40
16690 3E 13 32 40 32 40
16698 3E 13 32 40 32 40
16706 3E 13 32 40 32 40
16714 3E 13 32 40 32 40
16722 3E 13 32 40 32 40
16730 3E 13 32 40 32 40
16738 3E 13 32 40 32 40
16746 3E 13 32 40 32 40
16754 3E 13 32 40 32 40
16762 3E 13 32 40 32 40
16770 3E 13 32 40 32 40
16778 3E 13 32 40 32 40
16786 3E 13 32 40 32 40
16794 3E 13 32 40 32 40
16802 3E 13 32 40 32 40
16810 3E 13 32 40 32 40
16818 3E 13 32 40 32 40
16826 3E 13 32 40 32 40
16834 3E 13 32 40 32 40
16842 3E 13 32 40 32 40
16850 3E 13 32 40 32 40
16858 3E 13 32 40 32 40
16866 3E 13 32 40 32 40
16874 3E 13 32 40 32 40
16882 3E 13 32 40 32 40
16890 3E 13 32 40 32 40
16898 3E 13 32 40 32 40
16906 3E 13 32 40 32 40

```

### LISTING 5

```

10 GOTO 1000
11 FOR I=54 TO 30 STEP -1
12 IF B$(N,I)="" THEN NEXT I
15 LET A$=B$(N, TO I)
16 LET O=USR 16781
17 LET K=19
18 GOSUB 9900
19 PRINT AT 20,0;"":TAB 21;" "
"TAB 0;
20 LET PAR=VAL A$( TO 1)
30 LET ME=VAL A$(2 TO 4)
40 LET XD=VAL A$(5 TO 8)
50 LET YD=VAL A$(9 TO 12)
60 LET XARR=VAL A$(13 TO 16)
70 LET YARR=VAL A$(17 TO 20)
80 PRINT AT 5,22;"TROU NO.":N;
AT 5,23;"PAR.":PAR;"DE.":TAB 24;
ME;
90 PRINT AT XD,YD;"0"
110 GOTO 111+(CODE A$(13)-CODE
"A")+10
113 FOR I=VAL A$(14) TO 1 STEP
-2
114 PRINT AT XARR+(I-VAL A$(14)
)/2,YARR-INT (I/2),US( TO I)
115 PRINT AT XARR+(VAL A$(14)-I
)/2,YARR-INT (I/2),US( TO I)
116 NEXT I
119 GOTO 140
121 FOR I=VAL A$(14) TO 1 STEP
-4
122 PRINT AT XARR+(VAL A$(14)-I
)/4,YARR-INT (I/2),US( TO I)
123 PRINT AT XARR-(VAL A$(14)-I
)/4,YARR-INT (I/2),US( TO I)
124 NEXT I
125 GOTO 140
131 FOR I=INT (VAL A$(14)/2) TO
0 STEP -1
132 PRINT AT XARR+I,YARR-INT (U
AL A$(14)/2),US( TO VAL A$(14))
133 PRINT AT XARR-I,YARR-INT (U
AL A$(14)/2),US( TO VAL A$(14))
134 NEXT I
140 PRINT AT XARR,YARR;" "
150 IF A$(15)="H" THEN GOTO 200
161 LET A=VAL A$(20 TO 22)*PI/1
80
163 LET N=0
164 LET I=VAL A$(16 TO 17)
165 PRINT AT I,1;" "
166 LET N=N+COS A
167 LET I=I-SIN A
168 IF I>=.5 AND I<19.5 THEN GO
TO 165
169 LET N=0
170 LET A=VAL A$(27 TO 29)*PI/1
80
171 LET I=VAL A$(23 TO 24)
172 PRINT AT I,VAL A$(25 TO 26)
+N;" "
173 LET N=N+COS A
174 LET I=I-SIN A
175 IF I>=.5 AND I<19.5 THEN GO

```

```

TO 172
190 GOTO 300
210 FOR I=PI/VAL A$(22 TO 23) T
O PI/VAL A$(24 TO 25) STEP .1
220 PRINT AT VAL A$(16 TO 17)-5
IN I+VAL A$(20 TO 21),1;" "
COS I+VAL A$(18 TO 19)-1)
230 NEXT I
240 FOR I=PI/VAL A$(32 TO 33) T
O PI/VAL A$(34 TO 35) STEP .1
250 PRINT AT VAL A$(26 TO 27)+1
-SIN I+VAL A$(30 TO 31),20+VAL A
$(30 TO 31)+COS I-(19-VAL A$(28
TO 29))," "
VAL A$(30 TO 31)+COS I+19-VAL A$(
28 TO 29)
260 NEXT I
301 LET A$=A$(36 TO )
310 FOR J=1 TO VAL A$(11)
320 GOSUB 350+(CODE A$(2)-CODE
"U")+50
330 LET A$=A$(1)+A$(8 TO )
340 NEXT J
345 GOTO 500
350 FOR T=VAL A$(7) TO 1 STEP -
1
351 PRINT AT VAL A$(3 TO 4)+T-U
AL A$(7),VAL A$(5 TO 6);" "
TO VAL A$(7))
355 NEXT T
390 RETURN
401 FOR I=VAL A$(7) TO 1 STEP -
1
402 PRINT AT VAL A$(3 TO 4)-VAL
A$(7)+I,VAL A$(5 TO 6);" "
(TO I)
403 NEXT I
440 RETURN
451 FOR I=VAL A$(7) TO 1 STEP -
1
452 PRINT AT VAL A$(3 TO 4)-VAL
A$(7)+I,VAL A$(5 TO 6)-I+1;" "
(TO I)
453 NEXT I
490 RETURN
500 LET O=(VAL A$(7)-1)/2
501 FOR T=1 TO O+2
502 PRINT AT VAL A$(3 TO 4)+VAL
A$(7)-T,VAL A$(5 TO 6)-O-1;" "
(TO T);AT VAL A$(3 TO 4)+VAL
A$(7)-T,VAL A$(5 TO 6)+O+2-T;" "
(TO T)
503 NEXT T
540 RETURN
610 IF A$(LEN A$)<>"0" THEN GOT
O 700
611 LET A$=A$( TO LEN A$-1)+A$(
LEN A$-1)
620 FOR I=VAL A$(LEN A$) TO 1 S
TEP -2
630 PRINT AT VAL A$(LEN A$-5 TO
LEN A$-4)-(VAL A$(LEN A$)-I)/
2,VAL A$(LEN A$-3 TO LEN A$-2)-I
NT (I/2);" "
(TO I)
640 PRINT AT VAL A$(LEN A$-5 TO
LEN A$-4)+(VAL A$(LEN A$)-I)/
2,VAL A$(LEN A$-3 TO LEN A$-2)-I

```

```

NT (I/2);"=====" ( TO I)
650 NEXT I
710 RETURN
1000 LET U$=""
"
1001 DIM B$(16,57)
1002 GOSUB 9900
1003 DIM A(8)
1004 LET A(1)=2
1005 LET A(2)=1.7
1006 LET A(3)=1.3
1007 LET A(4)=1
1008 LET A(5)=.7
1009 LET A(6)=.3
1010 LET PO=0
1011 LET PMAX=290
1012 FOR N=1 TO 9
1013 LET NO=N
1014 LET CN=0
1015 LET BUN=0
1016 LET RUF=0
1017 LET RUF=0
1018 LET CF=VAL B$(N, TO 3)
1019 LET B$(N)=B$(N) (4 TO )
1020 GOSUB 11
1021 LET XB=XD
1022 LET YB=YD
1023 LET O=USR 16744
1024 POKE 16418,O
1025 PRINT AT XB,YB;
1026 LET L$=CHR$(PEEK (PEEK (PEEK 163
98+256+PEEK 16399)))
1027 IF CN<0 AND (L$<>" " AND BU
N OR L$<>" " AND RUF OR L$<>" "
AND (NOT BUN AND NOT RUF)) THEN
GOSUB 8000
1028 PRINT AT 22,0;U$;AT 22,0;" "
LEGENDS"
1029 PRINT AT XB,YB;" "
1030 IF INKEY$="T" THEN GOTO 110
0
1041 PRINT AT XB,YB;L$
1050 IF INKEY$<>"L" THEN GOTO 10
36
1051 LET K=9
1052 GOSUB 9900
1053 PRINT AT 1,2;"LEGENDS";TAB
1054 PRINT AT 3,2;"GREEN";TAB
2;"BUNKER";TAB 2;"TROU";TAB
2;"DEPART";TAB 2;"EAU";TAB 2
;"ROUGH"
1055 PRINT AT 22,0;U$;AT 22,0;" "
1056 IF INKEY$<>"L" THEN GOTO 10
56
1057 LET K=9
1058 GOSUB 9940
1059 POKE 16706,11
1060 LET K=USR 16595
1065 GOTO 1032
1100 PRINT AT 22,0;"SELECTIONNEZ
L'ANGLE EN CHASSANT VOTRE GOÛT.
APPUYEZ SUR / A$."

```

## A SUIVRE...

# LES DENTS DE LA MER

Ou les mésaventures d'un pêcheur subissant le juste retour des choses...

Régis JACQUIER



# TI 99/4A BASIC ETENDU



DEUX AVIS VALENT MIEUX QU'UN TROMBONE A COULISSE ?

```

10 REM *****LES DE
NTS DE LA MER*****
****
20 REM *****PAR RE
GIS JACQUIER*****
****
30 REM *****TI 99-
BASIC ETENDU*****
****
40 GOSUB 1040 : CALL CLEAR
50 CALL CHARSET : RANDOMIZE
60 REM -----REDEFINITION-----
70 CALL CHAR(105,"0B0C0E0F0G0FF7E3C"): C
ALL CHAR(113,"0002040C1C3C7EFFFF7B3F1F1F
3F7FFF"): CALL CHAR(118,"B8BCFEFFFE3060
D0")
80 CALL CHAR(121,"B1B17E7E7E7E81B1"): C
ALL CHAR(129,"001B3CFF7E3C0000"): CALL
CHAR(137,"0010307010107CFE")
90 CALL COLOR(13,16,6,12,12,6)
100 FOR K=2 TO 8 : CALL COLOR(K,2,5):
NEXT K
110 REM -----DEBUT-----
120 CALL COLOR(9,6,6): CALL CLEAR : CA
LL SCREEN(2)
130 CALL COLOR(1,5,5): CALL HCHAR(1,1,9
8,3*32): CALL HCHAR(4,1,33,21*32)
140 CALL HCHAR(2,2,121)
150 CALL SPRITE(10,118,15,3,57,0,6,11,
129,16,13,220,0,-3)
160 CALL SPRITE(1,105,7,172,8): CALL S
PRITE(13,137,4,40,30,14,137,4,50,220,15,
137,4,95,125)
170 TBL=1 : X=172 : Y=8 : RST=5 : SC
=0 : C=0 : PTS=10 : NF=3 : REP=40 :
YR=B : XR=160 : YR=208 : DXR=XR : D
YR=YR : RE=0
180 DISPLAY AT(24,1):"B " : RST : DISPLA
Y AT(24,12):"S " : SC : DISPLAY AT(24,23
):"T " : TBL
190 REM -----JEU-----
200 IF INT(RND*6)>4 THEN RE=1 : CALL SP
RITE(12,113,15,15,15,15)
210 CALL JOYST(2,S,T)
220 IF (S=0)*(T=0) THEN 270
230 T=T+(4*SGN(T)) : S=S+(4*SGN(S))
240 X=X-T : Y=Y+S
250 GOSUB 280
260 CALL LOCATE(1,X,Y): CALL SOUND(5,1
175,10)
270 IF RE=1 THEN 390 ELSE 200
280 REM -----TEST-----
290 IF X>185 OR X<30 THEN X=X+T
300 IF Y<1 OR Y>248 THEN Y=Y-S
310 FOR J=3 TO NF+2 : CALL COINC(1,1,J
,7,FL)
320 IF FL=-1 THEN CALL FLECHE(J,TBL,SC,R
ST,PTS,C)
330 NEXT J
340 IF C=NF THEN 790
350 CALL COINC(1,1,2,7,MO)
360 IF MO=-1 THEN CALL MORT(TBL,SC,RST,X
,Y,B,DXR,DYR,XR,YR)
370 IF RST=0 THEN 600
380 RETURN
390 REM -----REQUIN-----
400 IF (ABS(X-XR)<=17)*(ABS(Y-YR)<=17) TH
EN CALL PATTERN(1,114)
410 IF (ABS(X-XR)<=REP)*(ABS(Y-YR)<=REP)
THEN 490
420 DE=INT(RND*4)+1
430 ON DE GOTO 440,450,460,470

```

```

440 XR=XR+B : YR=YR+B : GOTO 480
450 XR=XR-B : YR=YR+B : GOTO 480
460 XR=XR+B : YR=YR-B : GOTO 480
470 XR=XR-B : YR=YR-B : GOTO 480
480 GOTO 510
490 IF (XR-X)>0 THEN XR=XR-VR ELSE XR=XR
+VR
500 IF (YR-Y)>0 THEN YR=YR-VR ELSE YR=YR
+VR
510 REM -----
520 IF XR>185 THEN XR=XR-VR
530 IF XR<30 THEN XR=XR+VR
540 IF YR<1 THEN YR=YR+VR
550 IF YR>248 THEN YR=YR-VR
560 CALL LOCATE(1,XR,YR)
570 CALL COINC(1,2,7,CR): IF CR=-1 TH
EN CALL MORT(TBL,SC,RST,X,Y,B,DXR,DYR,XR
,YR)
580 IF RST=0 THEN 600
590 GOTO 210
600 REM -----FIN-----
610 FOR SP=1 TO NF+2 : CALL DELSPRITE(1
,SP): NEXT SP
620 DISPLAY AT(11,5):"TU T'EST FAIT CRO
UE " : DISPLAY AT(13,8):"FIN DE LA PA
RTIE"
630 CALL SPRITE(114,15,110,200,0,-6)
640 DATA 440,10,450,8,460,6,470,4,480,2,
490,0,480,2,470,4,460,6,450,8,440,10
650 RESTORE 640 : FOR MU=1 TO 11 : REA
D Z,Z1 : CALL SOUND(200,Z,Z1) : NEXT MU
660 DISPLAY AT(11,5):" " : DISPLAY AT(1
2,6):"UNE AUTRE PARTIE ? (O/N)"
670 CALL KEY(0,U,V): IF V=0 THEN 670
680 IF U=79 OR U=111 THEN CALL DELSPRITE
(ALL): CALL CLEAR : GOTO 50
690 IF U=78 OR U=110 THEN 700 ELSE 670
700 CALL HCHAR(13,1,32,32): DISPLAY AT(
13,10):"AU REVOIR"
710 FOR FI=1 TO 300 : NEXT FI : CALL C
LEAR : END
720 REM -----VICTOIRE-----
730 CALL DELSPRITE(1,1,2)
740 DISPLAY AT(11,8):"LE REQUIN ABANDONN
E " : DISPLAY AT(13,4):"BRAVO, VOUS AVEZ
GAGNE !"
750 CALL SPRITE(1,105,7,110,20,0,6)
760 DATA 1175,1319,1397,1568,1760
770 FOR F=1 TO 5 : RESTORE 760 : FOR T
=1 TO 5 : READ Z2 : CALL SOUND(-500,Z2
,0): NEXT T : FOR A=1 TO 250 : NEXT A
: NEXT F
780 GOTO 660
790 REM -----TABLEAUX-----
800 TBL=TBL+1 : X=172 : Y=8 : REP=REP
+12 : RE=0 : C=0
810 CALL DELSPRITE(1,2)
820 DATA 659,523,587,392
830 DATA 392,587,659,523
840 RESTORE 820 : FOR BE=1 TO 4 : READ
BI : CALL SOUND(400,BI,0): NEXT BE
850 FOR I=1 TO 100 : NEXT I
860 RESTORE 830 : FOR BE=1 TO 4 : REA
D BI1 : CALL SOUND(400,BI1,0): NEXT BE
1
870 ON TBL GOTO 870,880,900,920,940,960,
980,1000,1020,720
880 XR=32 : YR=60 : CALL SPRITE(13,137
,4,32,230,14,137,4,82,120,15,137,4,160,1
70)
890 DXR=XR : DYR=YR : CALL LOCATE(1,X

```

```

,Y): GOTO 180
900 RST=RST+1 : XR=36 : YR=124 : CALL
SPRITE(13,137,4,34,25,14,137,4,160,140,
15,137,4,90,192)
910 GOTO 890
920 NF=4 : PTS=20 : XR=32 : YR=200 :
CALL SPRITE(13,137,12,50,30,14,137,12,4
4,130,15,137,12,85,110,16,137,12,175,225
)
930 GOTO 890
940 XR=32 : YR=20 : CALL SPRITE(13,137
,12,42,120,14,137,12,90,225,15,137,12,10
0,12,16,137,12,170,130): VR=10
950 GOTO 890
960 XR=170 : YR=210 : RST=RST+1 : CAL
L SPRITE(13,137,12,34,28,14,137,12,30,21
3,15,137,12,85,210,16,137,12,170,60)
970 GOTO 890
980 CALL SPRITE(13,137,10,40,120,14,137,
10,34,200,15,137,10,90,210,16,137,10,165
,104,17,137,10,85,98)
990 NF=5 : PTS=30 : XR=32 : YR=44 :
GOTO 890
1000 CALL SPRITE(13,137,10,38,36,14,137,
10,35,85,15,137,10,95,215,16,137,10,180,
100,17,137,10,120,35)
1010 RST=RST+1 : XR=170 : YR=230 : GO
TO 890
1020 CALL SPRITE(13,137,10,35,35,14,137,
10,38,230,15,137,10,96,128,16,137,10,170
,223,17,137,10,173,40)
1030 RST=RST+1 : VR=12 : XR=90 : YR=2
40 : GOTO 890
1040 REM -----PRESENTATION-----
1050 CALL CLEAR : CALL SCREEN(5)
1060 FOR I=2 TO 8 : CALL COLOR(1,7,1):
NEXT I
1070 CALL CHAR(34,"FFFFFFFFFFFFFF"):
CALL COLOR(1,11,1)
1080 DISPLAY AT(10,14):"LES " : DISPLAY
AT(12,10):"DENTS DE LA " : DISPLAY AT(14
,14):"MER"
1090 CALL HCHAR(8,10,34,14): CALL HCHAR
(16,10,34,14): CALL VCHAR(8,10,34,9):
CALL VCHAR(8,24,34,9)
1100 DATA 659,740,784,784,740,659,740,65
9,587,587,659,494
1110 DATA 784,880,988,988,880,784,880,74
0,740,740,587,659
1120 RESTORE 1100 : FOR REN1=1 TO 12 :
READ VEN1 : CALL SOUND(200,VEN1,0): N
EXT REN1
1130 RESTORE 1110 : FOR REN2=1 TO 12 :
READ VEN2 : CALL SOUND(200,VEN2,0): N
EXT REN2
1140 REF=REF+1
1150 DISPLAY AT(18,7):"PAR REGIS JACQUIE
R " : DISPLAY AT(24,10):"TI-99 1986"
1160 FOR I=1 TO 250 : NEXT I
1170 IF REF=1 THEN 1100
1180 CALL CLEAR
1190 DISPLAY AT(11,6):"1.DEBUT DE LA PAR
TIE " : DISPLAY AT(13,6):"2.REGLES DU JE
U"
1200 CALL KEY(0,U,V): IF V=0 THEN 1200
1210 IF U=49 THEN 1230
1220 IF V=50 THEN 1240 ELSE 1200
1230 RETURN
1240 REM -----REGLES-----
1250 CALL CLEAR : FOR I=2 TO 12 : CALL
COLOR(1,2,1): NEXT I
1260 DATA 1,9,REGLES DU JEU,2,9,-----

```

```

-----,5,5.Vous etes un pecheur qui
1270 DATA 6,1,doit repecher son filet.,7
,1,Celui-ci est signale par les
1280 DATA 8,1,bouees.Votre embarcation s
e,9,1,deplace avec la manette.,11,5,Mais
attention un requin
1290 DATA 12,1,vous quette pour vous tue
r.,14,5,Au debut vous arriverez
1300 DATA 15,1,facilement a le tromper.M
ais,16,1,ensuite il sera evidemment
1310 DATA 17,1,plus experimente.,19,5,Au
depart vous disposez,20,1,de 5 bateaux
pour franchir
1320 DATA 21,1,9 tableaux.Vous gagnerez
un,22,1,bateau aux tableaux 3/6/8/9.
1330 DATA 24,5,Appuyez ou vous voulez
1340 RESTORE 1260 : FOR RG=1 TO 18 : R
EAD PXS,PYS,JEU : DISPLAY AT(PXS,PYS):
JEU : NEXT RG
1350 CALL KEY(0,U,V): IF V=0 THEN 1350
1360 CALL CLEAR : RV=0010307010107CFE
: CALL CHAR(35,RV,61,RV,93,RV)
1370 CALL COLOR(1,4,1,4,12,1,8,10,1)
1380 DATA 1,13,SCORES,2,13,-----,6,8,10
points,8,8,= 20 points,10,8,1 30 p
oints
1390 DATA 12,10,-----
1400 DATA 14,8,T Tableau,16,8,S Score,
18,8,B Nb de bateaux
1410 DATA 24,5,Appuyez ou vous voulez
1420 RESTORE 1380 : FOR PCS=1 TO 10 :
READ HTA,VTA,HV : DISPLAY AT(HTA,VTA):
HV : NEXT PCS
1430 CALL KEY(0,U,V): IF V=0 THEN 1430
1440 CALL COLOR(1,2,1)
1450 CALL CLEAR : DISPLAY AT(11,6):"Vou
s avez compris..." : DISPLAY AT(13,7):"
Alors Bonne Chance !"
1460 FOR LI=1 TO 300 : NEXT LI : CALL
CLEAR
1470 GOTO 1230
1480 REM -----
1490 SUB FLECHE(J,TBL,SC,RST,PTS,C)
1500 CALL DELSPRITE(1,1): CALL SOUND(100
,-1,0)
1510 SC=SC+PTS : C=C+1
1520 DISPLAY AT(24,1):"B " : RST : DISPL
AY AT(24,12):"S " : SC : DISPLAY AT(24,2
3):"T " : TBL
1530 SUBEND
1540 SUB MORT(TBL,SC,RST,X,Y,B,DXR,DYR,X
R,YR)
1550 CALL DELSPRITE(1,1): CALL SOUND(800
,-4,0)
1560 RST=RST-1
1570 DISPLAY AT(24,1):"B " : RST : DISPL
AY AT(24,12):"S " : SC : DISPLAY AT(24,2
3):"T " : TBL
1580 IF RST=0 THEN 1620
1590 FOR B=1 TO 300 : NEXT B : CALL SO
UND(300,440,0)
1600 X=172 : Y=8 : CALL LOCATE(1,X,Y)
1610 XR=DXR : YR=DYR : CALL PATTERN(1,1
13): CALL LOCATE(1,XR,YR)
1620 SUBEND

```

**SERVEUR HEBDOGICIEL**  
3615 + HG PUIS ENVOI

# LE MAGOT

Vous êtes un plongeur émérite, avide et obstiné. Pour la plus grande joie des murènes, méduses et pieuvres qui peuplent le secteur, vous nourrissez l'espoir de remon-

ter à la surface, un fabuleux trésor enfoui depuis des siècles...  
Olivier SABA & Henri BOURGEOIS

Mode d'emploi : Ce jeu nécessite l'extension 16 Ko. Les règles sont incluses dans le programme principal. Utilisez les touches C (haut), R (bas), A (gauche) et G (droite).



```

LISTING 1
2 POKE52,24:POKE56,24:FORI=0T0303:
READA:POKE6144+I,A:NEXTI
3 DATA24,36,60,126,90,60,60,102,19
2,48,12,10,195,4,15,248,0,156,126,
31,95,190,28,0
4 DATA0,1,2,255,127,63,95,131,255,
0,0,255,255,255,255,224,64,64,
251,251,255,242,195
5 DATA 0,0,0,0,24,102,129,255,25
5,255,255,255,255,255
6 DATA255,255,255,255,255,255,247,
163,0,0,0,0,0,0,0
7 DATA0,0,0,0,1,7,15,15,0,0,0,0,19
2,232,254,255,0,0,1,6,8,24,112,255
8 DATA0,0,128,96,16,12,223,255,0,0
,0,0,64,240,248,252
9 DATA15,31,63,63,15,0,0,0,255,255
,255,255,126,0,0,0,255,255,255,255
,254,0,0,0
10 DATA255,255,255,191,7,3,0,0,252
,252,252,248,240,0,0,0
11 DATA0,0,0,0,12,19,33,0,0,0,0,0,
48,200,132,0,252,254,255,255,254,2
52,254,255
12 DATA254,254,254,255,254,255
,254,0,0,0,0,48,224,48,0,0,0,0,2

```

```

24,252,246,249
13 DATA224,248,254,255,255,255,255
,255,252,254,255,255,254,248,240,1
28
14 DATA127,255,255,63,127,255,255,
127,127,255,255,127,63,127,255,127
15 DATA0,1,7,15,7,15,63,127,0,0,12
8,192,240,248,248,254,0,192,44,94,
183,30,172,64
16 DATA255,129,161,149,137,129,129
,255,0,0,0,0,255,0,0,0,128,128,128
,128,128,128,128,128
17 DATA126,129,255,153,129,255,129
,255,56,84,238,254,238,238,254,238
20 R=3685:POKER,154:POKER+14,12:P
RINT"#####
21 PRINT"#####
22 PRINT"#####:POKER+13,15
23 PRINT"#####:SABA,H.BOURGEOI
S:I=154:F=135
24 POKER,I:POKER+11,F
25 I=I-1:F=F+1:IFI>38THEN24
26 POKER+13,0:FORH=1T02000:NEXTH:P
OKER+13,15
27 POKER,I:POKER+11,F
28 I=I+1:F=F-1:IFI<154THEN27
29 POKER,38:POKER+13,0:LOAD

```

```

LISTING 2
0 GOSUB20000
1 REM =====
2 REM OLIVIER SABA ET HENRI BOURGE
OIS
3 REM LE MAGOT : VIC20+16KO
4 REM =====
5 POKE36879,12:PRINT"#####LE M
AGOT"
6 PRINT"#####
7 PRINT"#####VOULEZ VOUS LES REG
LES
8 PRINT"#####(O/N)"
9 GETA#:IFA#=""THEN9
10 IFA#="O"THEN10000
11 REM =====
12 REM CHOIX DU NIVEAU
13 REM =====
14 AS=3:X=0:Y=2:POKE36879,12:PRINT
"#####LE MAGOT#####
15 PRINTTAB(177)"CHOISISSEZ UN NIV
EAU (1-6)
17 GETA#:IFA#=""THEN17
18 IFA#<"1"ORAF#>"6"THEN17

```

```

19 ON VAL(A#)GOTO20,25,30,35,40,45
20 AW=1:R=36:A=9:K=4:GOTO100
25 AW=2:R=31:A=9:K=5:GOTO100
30 AW=3:R=26:A=8:K=6:GOTO100
35 AW=4:R=21:A=7:K=6:GOTO100
40 AW=5:R=16:A=7:K=7:GOTO100
45 AW=6:R=11:A=6:K=8:GOTO100
90 REM =====
92 REM GENERAT. DE CARACTERS.
94 REM =====
100 POKE36879,27:PRINT"J";
105 POKE36869,254
110 FORI=7680T08186
120 POKEI,9:NEXTI
125 FORI=38400T038906
130 POKEI,6:NEXTI
135 REM =====
136 REM DECOR
137 REM =====
145 POKE36879,WW:POKE7705,10:POKE7
706,11:POKE7707,12
150 POKE7708,13:POKE7709,14:POKE77
27,15:POKE7728,16
155 POKE7729,17:POKE7730,18:POKE77
31,19
160 POKE7735,20:POKE7736,21:POKE77
16,20:POKE7717,21

```

Suite page 1

# MINERMAN

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

Thierry DUFOURG

**SUITE  
DU  
N°167**

**SERVEUR  
HEBDODIGICIEL  
3815 + HG  
PUIS ENVOI**

```
10094 PLOT1,9,"iqiiqii qiiq q
e 1"
10095 PLOT1,10,"iqiiqii
t i"
10097 PLOT1,11,"iiiiiqii
nt t i"
10099 PLOT1,12,"iqnqqii
it qt i"
10100 PLOT1,13,"iqiiiiii
t t i"
10103 PLOT1,14,"iqiiiiii
t i"
10104 PLOT1,15,"iqnqnqii
t i"
10105 PLOT1,16,"iiiiiiiqiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10107 PLOT1,17,"iiiiiiiqiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10108 PLOT1,18,"iiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10109 PLOT1,19,"iiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10110 X=19:Y=15:RETURN
10120 PLOT1,0,"iiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10121 PLOT1,1,"i eeeeeeeeefff
f i"
10122 PLOT1,2,"i e
i i"
10123 PLOT1,3,"i e
iiiiiii i"
10124 PLOT1,4,"i e e
iqiiiiii i"
10125 PLOT1,5,"iieieiei n
iqi i"
10126 PLOT1,6,"ie e t
iqi i"
10127 PLOT1,7,"i e e
iqi i"
10128 PLOT1,8,"i iieiei
qqn n i"
10129 PLOT1,9,"i e
iiiiiii i"
10130 PLOT1,10,"i e e
iiiiiiii ne i"
10133 PLOT1,11,"in e e
qqi ie i"
10134 PLOT1,12,"ii iiiiieiei
iiqie ie nei"
10135 PLOT1,13,"i e
iqi ie iiei"
10137 PLOT1,14,"i e
iefffff i e ei"
10138 PLOT1,15,"i e q
niqq i qe ei"
10139 PLOT1,16,"ii iiiiieiei
iiiiiiii iiiiii qqqei"
10140 PLOT1,17,"iqnqqnqqnqqnqiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10142 PLOT1,18,"iiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10143 PLOT1,19,"iiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10144 X=8:Y=15:RETURN
10150 PLOT1,0,"iiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
1ffff PLOT1,1,"i
f i"
10161 PLOT1,2,"i
i i"
10162 PLOT1,3,"i uiiiiiiuuiii i
iiiiiiiiuuuuuuuuuuu"
10163 PLOT1,4,"i i i i i i
i ffffff i"
10165 PLOT1,5,"i i i i i i
i e i e i i"
10167 PLOT1,6,"i iffff i i i
i e i e i i q i"
```

```
10169 PLOT1,7,"in q q q n i i
i eiiiiiiiiie i q i"
10170 PLOT1,8,"iuui iuiiiii i
i e e e i q i"
10172 PLOT1,9,"i i i i q i
i e ieiieiiii q i"
10174 PLOT1,10,"i i i i q
i i e e e iiii q i"
10176 PLOT1,11,"i i i i
i i e e e q q i"
10177 PLOT1,12,"i i i i
i i e n e t i i i"
10179 PLOT1,13,"i iiii i i
i i i i i q e t i"
10181 PLOT1,14,"i
e t n i"
10183 PLOT1,15,"i uu
uuuuuuuueie t n i i"
10185 PLOT1,16,"i
t iiii i":PLOT29,16,P
A
10186 PLOT37,16,IN
10187 PLOT1,17,"in
t i"
10188 PLOT1,18,"iiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10189 PLOT1,19,"iiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10190 X=37:Y=1:RETURN
10200 PLOT1,0,"iiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10201 PLOT1,1,"i tffffffffff
ffffffffff i"
10202 PLOT1,2,"i t
e i"
10203 PLOT1,3,"i t iiii i i
iiiiieffffiiiiie i"
10204 PLOT1,4,"i t iiiiie i
e q q q q i e q q i e i n i"
10205 PLOT1,5,"i t iiii q e i
e i i i i e i i i q e i i"
10206 PLOT1,6,"i t iiii q e i
e i i i i e i i q e i t"
10207 PLOT1,7,"i u u u u q q q q i e q
e q q q q q e q i q e i n i"
10208 PLOT1,8,"i iiiiieiiii
e i i i i q e i i q i q e i i"
10209 PLOT1,9,"i iie q q e i
e q q q q i e q i q e i n i"
10219 PLOT1,10,"i iei i i i
iei i i q i e q i q e i i"
10220 PLOT1,11,"i iei i i i
iei i i q e i i i i q e i n i"
10230 PLOT1,12,"i i f f f i e q q q i i i
iei i i i i i e i i"
10240 PLOT1,13,"i i i e i q i
ie q q q q i q i i e i n i"
10241 PLOT1,14,"i i i e i q i
iei i i i i i i q q q e i i"
10242 PLOT1,15,"i i e i q i
iei i i i i i q i e i n i"
10243 PLOT1,16,"i q q e i i q i i
ie q q q i i i q i e i i"
10244 PLOT1,17,"i i i i i i i q i i i i
iei i q e i i i i i i i q q e i i i"
10245 PLOT1,18,"i i i i i i i i q q q q q
q e q q i i e q q q q q q i i i i i i"
10246 PLOT1,19,"i i i i i i i i i i i i i
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10247 PLOT1,20,"iiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10248 X=2:Y=6:RETURN
10249 PLOT1,0,"iiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10250 PLOT1,1,"i ffffff
fff i"
10255 PLOTS,1,PA:PLOT36,1,IN
10260 PLOT1,2,"i
e f f f f f f f f f f f f"
10270 PLOT1,3,"i
i e i"
10280 PLOT1,4,"i i
i i e i i i i q i i"
10290 PLOT1,5,"i u
i i e i i q q q q q n i"
10291 PLOT1,6,"i u n
i q e q q i i i i i i i i i i i i"
10292 PLOT1,7,"i u i n
i i e i i i i i i i i i i i i i i i i"
10293 PLOT1,8,"i u q q i
q q e q q i f f f f f f f f f f f f i"
10294 PLOT1,9,"i u
i e i i i i i e i"
10295 PLOT1,10,"i u
q q e q q i i e i"
10296 PLOT1,11,"i e i
i e i i i e n e i"
10297 PLOT1,12,"i e i
i e q q q i n e q i i e i"
10298 PLOT1,13,"i e i f f f
i e i q i i i e"
10299 PLOT1,14,"i n e i i
q q e n i e"
10300 PLOT1,15,"iiiiiiiiiiiiiiii i
iiiiiiii e e i"
10301 PLOT1,16,"iiiiiiiiiiiiiiii q i
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii i e i"
10302 PLOT1,17,"iiiiiiiiiiii q q q q q
q q q q q q q q q q q q q q q e i"
10303 PLOT1,18,"iiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10304 PLOT1,19,"iiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10306 X=2:Y=3:RETURN
10310 PLOT1,0,"iiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10320 PLOT1,1,"i e n i i
i i i i e q q i i i f f f f f f f i"
10330 PLOT1,2,"i e i v v v i f f f f f
i i i e q i i i n e i"
10340 PLOT29,1,PA:PLOT37,1,IN:PLO
T12,2,PA:PLOT17,2,IN
10341 PLOT1,03,"ie e e e i
q q q q e i q i i i e i"
10342 PLOT1,4,"ie e i i i i e i i q i i
i i i i q i i i i e i"
10343 PLOT1,5,"ie i e f f f f i
i i q e q q i i i e"
10344 PLOT1,6,"ie u u u u u e i q q
q q q e i i i i i e i v v v v i e i"
10345 PLOT1,7,"ie e i i
i i i e i i i i e"
10346 PLOT1,8,"iei u u u u u u u u u e
e q q e i"
10347 PLOT1,9,"i f f f f f f f f f e i i
i i i e i i i i e"
10348 PLOT1,10,"i i e e e i
q q q q e q q q q i i i"
10349 PLOT1,11,"i i e n e e e i
q i i i e q q q q i i e n i"
10350 PLOT1,12,"i i e i i i i
q i n q e i i i i i e i i i"
10352 PLOT1,13,"i i
q i i i e q q q q i i e i"
10353 PLOT1,14,"iiiiiiiiiiiiiiii
q i q q e i i i q n i e i"
10354 PLOT1,15,"iiiiqiiiiiiiiiiii
i i i i e q q i i i i i i e i i i i"
10356 PLOT1,17,"iiiiiqqqqqqqqqqq
q q q q e i q q q q q q q q q e i i i i"
10357 PLOT1,18,"iiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10358 PLOT1,19,"iiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10359 X=13:Y=11:RETURN
10360 PLOT1,0,"iiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
10370 PLOT1,1,"i e n i
f f f i"
10380 PLOT1,2,"i e u i
```

C'EST COMBIEN LA BAGUE LA? ORIC



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

## CBM 64

Suite de la page 1

```
41410 Y=Y+1:GOTO40130
41600 IFY=0THENPRINT"BBBBBBBBBCTA
CTION IMPOSSIBLE":FORTP=0T0400:HEX
T:GOTO40103
41610 Y=Y-1:GOTO40130
41800 IF(X=9)AND(Y=9)THEN41850
41810 PRINT"BBBBBBBBBCTACTION IMP
OSSIBLE":FORTP=0T0400:NEXT:GOTO401
03
41850 IFE=3THEN41810
41860 E=E+1:GOTO40130
42000 IF(X=9)AND(Y=9)THEN42050
42010 PRINT"BBBBBBBBBCTACTION IMP
OSSIBLE":FORTP=0T0400:NEXT:GOTO401
03
42050 IFE=0THEN41810
42060 E=E-1:GOTO40130
45000 IFX=0THENSYS550765
45001 IFX=9THENSYS551461
45002 IFX<0THENSYS550628
45003 IFX>9THENSYS551422
```

```
45004 IFY=0THENSYS551173
45005 IFY=9THENSYS551345
45006 IFY<0THENSYS551078
45007 IFY>9THENSYS551250
45008 IF(X=0)AND(Y=0)THENSYS551482
45009 IF(X=0)AND(Y<0)AND(Y<9)THE
NSYS551509
45010 IF(X=0)AND(Y=9)THENSYS551534
45011 IF(X<0)AND(X<9)AND(Y=0)THE
NSYS551561
45012 IF(X<0)AND(X<9)AND(Y<0)AN
D(Y<9)THENSYS551582
45013 IF(X<0)AND(X<9)AND(Y=9)THE
NSYS551603
45014 IF(X=9)AND(Y=0)THENSYS551624
45015 IF(X=9)AND(Y<0)AND(Y<9)THE
NSYS551661:POKE1642,121:POKE1645,12
2
45016 IF(X=9)AND(Y=9)THEN45018
45017 SYS51730:SYS51777:GOTO45021
45018 SYS51676:IFE=0THENSYS51703:8
YS51777
45019 IF(E<0)AND(E<3)THENSYS5170
3:SYS51755
45020 IFE=3THENSYS51730:SYS51755
45021 CH=A(X,Y,E)AND1:IFCH=1THENSY
550872:GOTO45023
```

```
45022 IFCH=0THENSYS550994:GOTO45023
45023 RETURN
46000 FORT=0T03:X0(X)=INT(RND(0)*
10):Y0(X)=INT(RND(0)*10)
46001 NEXT:SX=INT(RND(0)*10):SY=IN
T(RND(0)*10):SE=INT(RND(0)*4):RETU
RN
47000 POKE54278,240:POKE54277,0:PO
KE54276,65:FORU=15T00STEP-1:POKE54
296,U
47005 POKE54274,0:POKE54275,200
47010 POKE54272,18:POKE54273,1
47011 POKE54272,52:POKE54273,1
47012 POKE54272,90:POKE54273,1
47020 NEXT:RETURN
47100 POKE54278,240:POKE54277,0:PO
KE54276,65:FORU=15T00STEP-1:POKE54
296,U
47105 POKE54274,0:POKE54275,200
47110 POKE54272,37:POKE54273,2
47111 POKE54272,104:POKE54273,2
47112 POKE54272,179:POKE54273,2
47120 NEXT:RETURN
47200 POKE54278,240:POKE54277,0:PO
KE54276,65:FORU=15T00STEP-1:POKE54
296,U
47205 POKE54274,0:POKE54275,200
```

```
47210 POKE54272,73:POKE54273,4
47211 POKE54272,208:POKE54273,4
47212 POKE54272,103:POKE54273,5
47220 NEXT:RETURN
47300 POKE54278,240:POKE54277,0:PO
KE54276,65:FORU=15T00STEP-1:POKE54
296,U
47305 POKE54274,000:POKE54275,200
47310 POKE54272,147:POKE54273,8
47311 POKE54272,159:POKE54273,9
47312 POKE54272,205:POKE54273,10
47320 NEXT:RETURN
47400 POKE54278,240:POKE54277,0:PO
KE54276,65:FORU=15T00STEP-1:POKE54
296,U
47405 POKE54274,000:POKE54275,200
47410 POKE54272,37:POKE54273,17
47411 POKE54272,63:POKE54273,19
47412 POKE54272,154:POKE54273,21
47420 NEXT:RETURN
47500 POKE54278,240:POKE54277,0:PO
KE54276,65:FORU=15T00STEP-1:POKE54
296,U
47505 POKE54274,000:POKE54275,200
```

**A SUIVRE...**

**A SUIVRE...**

# C'est nouveau, ça vient de sortir

## AUJOURD'HUI, 2 JANVIER 1987, UN JOUR DE

Je vais me faire engueuler par le boss, là. Il voulait pas que je fasse cet article parce que je connais les mecs qui ont programmé le jeu que je vais critiquer incessamment. Il avait peur que je sois pas impartial, moi qui suis l'honnêteté faite homme, moi, qui suis même allé jusqu'à dénoncer les frères Abdallah à Pasqua en personne ! Alors me dire à moi que je suis pas impartial,

hein ?) (NDR : avec faute grave ? C'est 0 franc 0 centime). Bon, le jeu en question, c'est **Fer et Flamme** de Ubi-Soft. Alors c'est joli, c'est même mignon tout plein, et rin, et rin, et rintintin. Malheureusement, c'est chiant. Dès le début, c'est chiant. C'est à cause des accès disque, que c'est aussi chiant. Ça ralentit le jeu, c'est dingue. Faut dire qu'un jeu qui tient sur 4 faces de disquettes, ça fait beaucoup. Sinon c'est bien. Dès le début, c'est bien. C'est un jeu de rôle, mélangé à un jeu d'aventure, voilà, c'est bien. Le graphisme est très joli (et je dis pas ça parce que je suis caricaturé quelque part dedans. Où ça ? Cherchez, voyons !), l'animation est pas trop mal faite (y en a lors des déplacements des personnages dans la forêt, d'une ville à l'autre), et puis voilà, c'est beau. Sinon, je le répète, c'est chiant à cause des accès disque, mais on peut pas tout avoir, hein ? (NDR : Tu l'as échappé belle, mon gaillard). Bon j'arrête là avant de me faire complètement massacrer, soit par le boss, soit par mes copains qui ont pondu **Fer et Flamme** de Ubi-Soft pour Amstrad, sur deux disquettes.



merci bien ! Non, boss, je vous aime bien, mais quand même (euh... les indemnités de licenciement, c'est bien 2 bâtons, hein ? Ça n'a pas changé,

O h oui, quelque chose de pas précis (au refrain). Je suis dans l'expectative. Si si. J'entrave que dalle pour être plus clair. Je viens de recevoir deux nouveautés de Lucas Film distribuées par Activision, nouveautés pour le moins, heu, bizarres. **Labyrinth** est un jeu d'aventure basé sur le film de Jim Henderson. Au moment où commence l'histoire, vous disposez d'une clef, d'un ticket de cinéma et d'un peu de popcorn. Le but du jeu est de retrouver sa liberté et pour ce faire vous devez pénétrer dans le labyrinthe au fond duquel trône fièrement un château qu'il vous faudra rejoindre en moins de treize heures. Le jeu se commande à l'aide de certaines touches du clavier qui vont vous permettre de faire défiler une suite d'options qu'il ne vous restera plus qu'à valider au lieu de taper des phrases à la main, mais comme c'est des touches à la mords-moi-le-nœud, on peut aussi taper les initiales des commandes, ce qui est en moyen 14.053 fois plus rapide. Pour les fainéants, c'est un bon point, je vous le concède. Le véritable problème vient du fait qu'il m'a été impossible de profiter des graphismes alléchants qui



s'exhibent sur l'emballage du soft car ils n'apparaissent pas dès le début de la partie. Ça fait que je suis très embêté pour vous expliquer vraiment ce que je pense de ce machin. D'après les photos, ça a l'air mignon. Voilà.

Commodore apprécie la micro-édition (procédé qui consiste à faire soi-même ce que les autres peuvent faire pour soi, in english : desktop publishing). En gros, si vous voulez, si vous pensez qu'on peut le définir comme ça, la micro-édition consiste à utiliser chez soi des logiciels à look pro, genre Page Maker ou Newsroom, pour se faire soi-même son petit canard ou son fanzine, ou encore ses lettres à ses créanciers, ou encore plein d'autres choses. Voilà, c'est ça. Oui, c'est bien ça. Ça se résume en un mot : Commodore va faire lui-même des logiciels du genre de Page Maker ou de Newsroom.

Alors, je voudrais pas dire, mais on avait déjà vu ce que ça avait donné quand Commodore Software avait présenté une disquette avec les chansons des Beatles enregistrées dessus, que c'était un gros merde dont j'ai déjà oublié le nom. Enfin, on vous en avait causé à l'époque.

Un package est déjà presque fini aux States, qui devrait sortir début 87. Commodore n'hésite d'ailleurs pas un instant à le qualifier de *supérieur à tout ce qui existe déjà sur le marché*. Et de rajouter : *on se lance dans la micro-édition pour l'Amiga parce que nous pensons que c'est quelque chose que le public attendait de notre part*.

Alors, supérieur à tout ce qui existe déjà sur le marché ? Ça devrait pas être trop difficile, la concurrence n'est pas nombreuse. Par contre, est-ce que nous attendions cela de la part de Commodore, c'est une autre histoire...

## DÉTENTION EN PLUS POUR MARCEL

Ça y est, on a trouvé l'Explication, celle qui prend un E majuscule. On sait maintenant pourquoi les disques durs du PC 1512 ne seront livrés qu'en février. Eh oui. Bizarrement, ça ne vient pas d'Amstrad lui-même, mais de Northern Computers International, son fournisseur en disques durs, justement. Car NCI est en instance de déposer son bilan, tout simplement,

à la suite de pertes plutôt importantes, puisqu'elles s'élèvent à 500.000 livres sterling (5 millions lourds !). A priori, si Northern a connu ces difficultés, c'est parce qu'elle n'était pas livrée dans les délais, et que donc elle vendait du matos pas fabriqué, donc en fait elle n'en vendait pas, et donc elle avait des pertes, mais quand même plus importantes que celles de ma sœur.



## CARTON ET MARCEL FONTAINE, JEAN-PAUL

C'est le seul adjectif que j'aie pu trouver pour qualifier Mannesmann Tally. Ces mecs sont des mégalos. J'vous explique : ils se sont mis dans la tête de créer un nouveau prix littéraire qui irait concurrencer les prix existant déjà. Rien que ça. Tenez, je vous cite une partie du dossier de presse que j'ai reçu : *Fort de ses 100.000 francs, le lauréat du prix pourra librement utiliser l'appellation "PRIX MANNESMANN TALLY 1987" sur tous les documents concernant le livre et son auteur. (...) On connaissait le Goncourt, le Renaudot, le Fémina... Il faudra désormais compter avec les MANNESMANN TALLY, dont les premiers bandeaux fleuriront dans toutes les bonnes librairies de France et de Navarre dès cet hiver. J'vous l'avais dit, ce sont des mégalos.* Déjà, plus de 250 maisons ont été contactées pour faire connaître les ouvrages correspondant aux critères du prix. Voici donc les critères en question, des fois

que vous vous sentirez l'âme d'un grand écrivain, ou que vous seriez attiré par les 10 bâtons promis. Je vous cite mot pour mot les termes du règlement du concours, comme ça, s'il y a une confusion, ce sera pas de ma faute : *Peuvent prétendre à l'attribution du prix*

les ouvrages mettant en scène l'outil informatique, parus pour la première fois en langue française dans l'année précédant l'attribution du prix. Les ouvrages doivent faire l'objet d'une publication distincte par auteur. Peut donc être sélectionné un ouvrage regrou-

pant plusieurs nouvelles du mem + e auteur, pour peu que la totalité de celles-ci soient liées à l'informatique. C'est pas trop restrictif, hein ?

Un dernier mot avant de nous quitter : le jury sera composé de 8 personnalités de la plume et du micro-processeur, que voici : Igor et Grichka Bogdanoff (qu'on ne présente pas, c'est pas comme les autres), Chochona Boujjobza (écrivain), Annette Colin-Simard (écrivain), Jean-Luc Fromental (écrivain, scénariste de bd, ex-rédac/chef de Métal Hurlant), Bernard Lenteric (écrivain), Joël de Rosnay (grand prix de la micro-informatique 85, écrivain) et Jean A. Vergnes (chargé de missions informatiques à l'étranger pour le Ministère des Affaires Etrangères, à vos souhaits).

Alors si vous avez envie de concourir, peut-être verrez vous un jour votre œuvre en librairie, entouré du bandeau ci-joint ci-dessous. Quelle bande de mégalos !



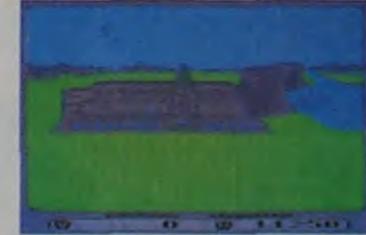
C'est marrant de voir à quelle vitesse se propagent les faux bruits. Le terrain idéal pour mener à bien ce genre d'étude, c'est le minitel. A part les milieux "branchés" (pub, mode, presse, show biz), dans le genre microcosme, y a pas plus ghetto. Y a eu la période si on appelle sur Shift/Sommaire, on peut rester connecté dix heures pour trois centimes. Les huissiers en rient encore. Ensuite, on a eu droit aux faux pirates (Aldo reset, aldo reset, \*Aldo reset, Mon-cul-sur-ton-nez-buster, Duconlajoie-Krackos, j'en passe et des meilleures). Vint le temps de la parano : *Les camion de la DST, de la DGT, du KGB quadrillent le réseau. On est foutus !* Maintenant, y a un nouveau truc qui marche très fort : le décodeur Canal + en soft. "On" m'a dit que ça existe pour Thomson, pour Commodore, pour Amstrad, pour Apple, pour PC (même avec un compatible, vous voyez d'ici le rapport qualité/prix). En un mot comme en cent,

## KAUFFMAN ET MICHEL SEURAT,

A l'heure où nous mettons sous presse, la grenouille vient de réussir à accéder aux images. C'est ce que je pressentais, il fallait avancer

suffisamment dans le jeu pour bénéficier des graphismes. Ça vaut le coup de se prendre un peu la tête. L'action démarre vraiment dans un cinéma. Une séquence animée vous montre un David Bowie qui, oubliant son rôle d'acteur se met à vous parler pour vous informer du but de votre mission. Ensuite, vous entrez dans le labyrinthe, et roulez jeunesse. Vous vous dirigez avec le joystick dans un décor très jooli parsemé d'objets perdus par des étourdis (qui depuis sont devenus des cadavres en essayant de trouver la sortie). Le personnage se déplace vraiment. Il a les jambes qui bougent et tout et tout, et il est trois fois plus gros que dans "Little Computer People". L'autre produit en revanche ne laisse

aucune place à quelque imprécision que ce soit : c'est une grosse merde. Ah oui, le nom : **Transformers**. Pourquoi me sens-je bizarre à l'idée de vous parler de ce soft ? Parce que la présentation est super et le soft pourri. Si vous choisissez l'option "avoir un résumé de l'histoire", vous allez bénéficier d'un véritable film (enfin, une projection de diapos, plutôt : ça ne bouge pas). Une voix digitalisée vous raconte la triste histoire des Transformers tandis que défilent une suite de dessins plutôt moyens. Le jeu en lui-même est inintéressant et mal foutu. C'est ce qu'on appelle aggraver son cas. Ça ressemble aux premiers softs de l'après Pac-Man, en moins bien. Y a un dessin de fond plutôt nullos avec



des sprites minables en surimpression qu'il vous faut descendre comme un chasseur du dimanche en mal d'héroïsme. C'est de la merde : fuyez ! **Transformer** pour Commodore et **Labyrinth** pour Apple II et Commodore également, le tout chez Activision.



sachez que c'est pour rire, pour des pures, pour rien, pour frimer. **Sans hard, c'est pas possible.** Ça peut marcher à la limite avec quelques composants, à condition de les acheter à l'étranger. C'est pas pour rien qu'on ne trouve de décodeurs pirates qu'en Belgique ou en Allemagne. En plus, le son est pourri deux mois sur trois. "On" m'a dit qu'avec un ZX Spectrum et une calculatrice de poche, on peut émuler son minitel en compatible Amiga, ST, GS et PC. Soyez pas cons, les mecs, réfléchissez, quand on vous raconte des bourres.

## ET NOS CAMARADES D'ANTENNE 2

Vous cherchez un truc précis sur PC ou Mac ? Un câble ? Un ratatine-ordure ? Un logiciel ? Un fournisseur ? Un ziglotron bi-fluoré à injection compensée ? **PC Diffusion** est fait pour vous (bien qu'il y ait risque de rupture sur le Ziglotron). Cette nouvelle

**Recherche informations micro désespérément**



**P.C. Diffusion vous les délivre dans la journée**

société se propose (moyennant finances, faut pas rêver) de vous rencarder dans la journée sur plus de vingt mille produits. Ça se passe au (1) 46 24 69 20.

MOI JE CONNAIS UN OTAGE PAS JOURNALISTE

ON S'EN FOUT!



Voici la suite des aventures de PSI CAUSE, série entamée dans un HHHHebdo précédent (d'ailleurs, en hommage à Carali et à son dernier album (**Objectif Nul, 49 balles, à commander illico au journal, service "sauvez les Carali en détresse"**), j'aurais bien aimé intituler cet article "PSI kopat"). Mais encore une fois, "on" m'a rappelé de ne pas mettre de titre à mes articles, alors je n'en mets pas).

Si je me souviens bien, on était allé jusqu'à PSI CAUSE 5, mais je ne garantis rien. De toutes façons, c'est pas trop grave, l'essentiel est de savoir qu'on vient encore de recevoir plein de livres des éditions du PSI. Ce qui m'étonne plutôt, vu le dernier article que j'ai fait sur *Clefs pour Apple II GS* de Nicole Préaud-Pouliquen. D'ailleurs, vu aussi toutes les conneries que je dis sur elle, je m'étonne qu'elle ne m'ait pas encore fait de procès. Mais au fait, c'est très bien, ça. Si on peut dire du mal des gens impunément, ne nous gênons pas : Nicole est une grosse vache, Nicole est une grosse vache, nanananaéééééé.

Pardon, Nicole (primaire). Je vais vous parler de trois des derniers livres PSI en même temps, parce qu'ils traitent tous les trois d'un sujet qui nous concerne tous de près ou de loin (en ce qui me concerne, il me touche plutôt de loin), à savoir le MS-DOS.

Le premier s'appelle **MS-DOS pas à pas**, et a été écrit par Alain Pinaud (tiens, ça me fait penser à une vanne alsacienne : vous savez pourquoi tous les noirs quittent l'Alsace lors des vendanges ? C'est parce qu'on coupe les pinots noirs). Alors ça, y a pas à dire, il s'y connaît, le Pinaud (son deuxième prénom, c'est Quentin. C'est Pinaud Q). Il a réussi à faire un très bon bouquin sur le MS-DOS. Mais bien sûr, et d'ailleurs son titre l'indique avec une précision rarement égalée, il s'adresse surtout à ceux qui viennent d'acheter un IBM et qui ne savent pas comment l'utiliser (ça existe). Notez que vous trouverez dans ce livre, si vous l'achetez, ça va de soi, un résumé des commandes du MS-DOS, tout sur l'éditeur EDLIN, les extensions de la version

2, celles de la version 3, ainsi que celles des versions 3.2 et 4. C'est tout bon. Le deuxième, c'est **Clefs pour MS-DOS**, écrit par Yvon Dargery (de me voir si belle en ce miroir). On pourrait le qualifier de suite au précédent, mais en plus pro. Ça ne s'adresse plus aux débutants, mais à ceux qui connaissent déjà le MS-DOS et qui veulent approfondir leurs connaissances. Encore un bon bouquin, du niveau de celui des autres "clefs", à part celui de la petite Nicole (éoptère), le désormais célèbre *Clefs pour Apple II GS*. On y trouve tout ce qu'il faut savoir sur les sous-directory, les diverses commandes, les fichiers batch, les volumes et les fichiers, et un peu sur les disques durs. Yvon (aux putes) Dargery (gole) connaît lui aussi bien son sujet, ce qui est la moindre des choses.

Enfin, le troisième et dernier pour cette semaine livre du PSI, c'est le livre du **MS/PC-DOS pour PC et AT**, écrit par monsieur François Piette (je crois qu'il a fait exprès de rajouter un "i" dans son nom, c'est plus commercial pour un écrivain). Enfin là, il s'agit pas d'un livre PSI, mais d'un livre BCM, qui est un éditeur belge diffusé en France par le PSI. Mais bon, c'est pareil. A noter qu'il s'agit là

d'une nouvelle édition, adaptée à l'Amstrad PC. En gros, disons que ce livre est la synthèse des deux précédents, en un peu moins bien. D'abord parce qu'il est très difficilement lisible : 340 pages de caractères dactylographiés minuscules, merci bien. Ensuite, parce que c'est mal écrit. Attention, c'est du bon Français bien de chez nous (où plutôt, bien de chez eux, mais alors bien traduit), mais c'est chiant. On a l'impression de lire *le Monde*, ou pire, *l'Humanité*. Ah, décidément, il a pas de pot, Piette. Sinon, c'est encore une fois très complet, et en plus, c'est agrémenté de plein de listings en plein de langages différents (assembleur, Pascal...) pour faire plein de jolies choses. Allez hop, c'est tout bon.

Ah, ça y est enfin, c'est fini pour cette semaine. On se retrouve la semaine prochaine pour la suite des aventures de **PSI CAUSE** dans les griffes de Stéphane Schreiber.

**MS-DOS pas à pas, versions 2 à 4, 4<sup>e</sup> édition, 135 balles, Clefs pour MS-DOS, 185 balles, le tout chez PSI, et le livre du MS/PC-DOS pour PC et AT, nouvelle édition adaptée à l'Amstrad PC, chez BCM, série professionnelle, 145 balles.**

ET ÇA FAIT 3677 JOURS QUE NOS CAMARADES...

HEP PSSST, SI VOUS DITES QUE VOS CAMARADES FUMENT DES LUCKY-MALL FILTRE, ÇA SERAIT UNE SACRÉ PUB

J'AI AMENÉ MON CHEQUIER



Au début, je voulais mettre comme titre à cet article *tout à prix club*, mais "on" est venu me trouver, et "on" m'a dit "ne mets pas de titres à tes articles, on va faire une blague, ça sera drôle". Alors j'ai enlevé le titre, mais maintenant la première phrase (qui maintenant ne l'est plus, première) ne veut plus rien dire car elle est sortie du contexte. Alors j'ai rajouté *in extremis* cette intro pour remettre l'ex-première phrase dans son contexte. Voici donc : *Tout à prix club*.

Eh bien non, il ne s'agit pas là d'une vulgaire pub pour le Club HHHHebdo (160, rue Legendre, 75017 Paris, Tél.: (1) 46 27 01 00, ouvert du lundi au samedi), qui je vous le rappelle au passage, est totalement indépendant de la rédaction, et réciproquement. Non, je viens vous

ENCORE UN NOËL SANS NOS CAMARADES

CHÉRIE, T'AS PAS OUBLIÉ D'ACHETER UNE DINDE AU MOINS



annoncer la naissance d'un nouveau club de mordus de la micro. Un club pour Commodoristes, d'ailleurs. Et je n'aurais pas dû mettre de majuscule à "Commodoriste" parce que c'est un adjectif et non un nom propre. Mais oublions cela. Le club en question s'appelle le Power Club Commodore (aucun rapport avec les Products du même nom), est régi par la loi de 1901 sur les associations, offre à ses adhérents un local ouvert six jours sur sept, des cours d'initiation au basic et à l'assembleur et la participation à la création de logiciels de jeux et utilitaires. La cotisation annuelle est fixée à 150 balles.

Pour en savoir un peu plus, vous pouvez toujours contacter le Power Club Commodore (PCC), au 9, rue du Maréchal de Lattre de Tassigny, 44000 Nantes.

## JEAN-LOUIS NORMANDIN ET AUREL CORNEA

On (Oric International) me prie de vous signaler qu'on (Oric International) aborde une nouvelle phase de sa promotion : le sponsoring. On (Oric International) va sponsoriser un jeune informaticien de 25 ans, un certain Charles-Henri Hedouin, dont ce sera la deuxième tentative (il (Charles-Henri Hedouin) avait dû abandonner l'année dernière à cause d'une casse mécanique). Il (Charles-Henri Hedouin) pilote une Yamaha 620 cc. On (Oric International) a également mis en place un serveur monovoie tournant en Normandie sur Telestrat, et accessible par le 31 32 38 46, après l'(le 16) avoir (fait).

ÇA FAIT 1249 JOURS QUE LES OTAGES SONT DÉTENUS AU LIBAN

ENCORE EN TRAIN DE RÂLER!

RANCU-NIER VA



Discussion entre chevaux :  
- "Eh, t'as vu sa bine ?"  
- Ouais. Qu'est-ce qu'elle dit ?  
- Elle dit : "À bas l'avoine !"

C'est super, non ? Vous vous demandez de quoi je vais parler, hein ? Je ménage le suspense, hein ? Je suis bon, hein ? Tomato Ketchup le vrai, hein ? Vivent les voitures tous terre, hein ?

Bon, arrêtons-là les effusions, et parlons de quelque chose qui va tous nous intéresser. Le Paris-Alger-Dakar 1987, ça commence le 21 décembre (enfin, je crois). Ça fait plaisir de savoir ça. Eh bien pour la première fois depuis que l'épreuve existe, un serveur télématique a été mis en place pour vous permettre de suivre la course pas à pas, de compter les grièvement morts et les seulement blessés, et bien sûr les accidents d'hélicoptère, de célébrer le premier anniversaire de la mort de Balavoine (tiens, sans blague, ça fait déjà un an ? Comme le temps passe vite. Un an... il me manque pas du tout ! (mouais... annoncé comme ça, c'est pas drôle. Mais quand Cyrille m'a sorti ça alors que je m'y attendais pas du tout, j'me suis éclaté. Comme Balavoine, d'ailleurs)).

Pour accéder à ce serveur, rien de plus simple ; vous décrochez votre combiné téléphonique, vous composez le 3615, vous attendez un peu, vous appuyez sur "connexion/fin" (sur le minitel, pas sur le combiné téléphonique), et une fois sur la page d'accueil de Télétel 3, vous tapez TSO, puis envoi (toujours sur le minitel). Notez au passage que TSO, ça veut dire Thierry Sabine Organisation. C'est graphique et tout et tout, et c'est très joli. Enfin, une dernière chose avant de nous quitter, qui n'a aucun rapport avec ce qui précède. Dans l'HHHHebdo 165, page 11, y a un article intitulé *Mexico, mexiiiiiii... - Ta gueule !* (vérifiez, vous verrez que je mens pas). Bien, j'ai oublié de

ÇA FAIT 78 624 JOURS QUE...

ÇA Y EST. ILS VONT ENCORE NOUS TIRER DES SOUS

CARALI



le préciser dans l'article en question, mais effectivement, ce titre n'était pas de moi. Non, je l'avais pompé à mon idole parmi les comiques, à savoir Pierre Desproges. Pardon, Pierre.

Je suis hypercontent ce matin. Oui, bon, je sais, c'est pas la première fois que je commence un article en disant que je suis hypercontent, mais là, cette fois, c'est encore mieux que d'habitude. Je suis plus qu'hypercontent. Pour être, entièrement dans le juste, je dirais que je pète le feu. Prout ! (Zut, je viens de cramer le Mac du boss (gag : c'est le Mac cramé)).

Bon, c'est pas tout ça, faudrait peut-être que je bosse un peu. Alors je vais vous parler de Thanatos, là, comme ça, au hasard, parce que je l'ai sous les yeux. C'est le dernier soft de Durell. Et je le dis d'entrée, il est génial. Peut-être un peu monotone, mais super.

J'explique. C'est l'histoire d'un dragon qui vole et qui crache du feu. Il s'enfuit pas, il vole. Et qu'est-ce qu'il doit faire ? Pourquoi il vole ? Il doit retrouver une princesse et l'amener jusqu'à un chaudron magique pour qu'elle puisse jeter des sorts. Quels sorts, et les jeter où, ça on n'en sait rien. Mais toujours est-il que ce soft est génial, nom de Dieu, que je me tue à vous le répéter !

D'abord, le graphisme. Ah oui, le graphisme. D'abord, le dragon, c'est pas un petit sprite de merde de 2 sur 8 pixels,



d'abord. C'est un super gros sprite qui doit bien faire le quart de l'écran, au moins. Rien que ça. Je vous raconte pas les difficultés pour programmer l'animation (et je sais de quoi c'est que je cause, là). Alors forcément, c'est pas un dessin animé, quoi. On peut pas dire que ce soit saccadé, mais enfin, bon... Comment dire ? Dans un dessin animé, il faut 24 dessins pour réaliser un mouvement d'une seconde. Là, seulement 4 ou 5 dessins ont été utilisés. Je sais pas si vous voyez le tableau, mais c'est le seul moyen que j'ai trouvé pour vous décrire comment ça a été fait.

Alors le dragon, il survole un décor qui est bien triste, et puis de temps en temps, y a des bonshommes qui viennent lui lancer des flèches ou des sagaies sur la gueule, ou alors des chevaliers sur leur destrier qui viennent lui planter leur lance dans le trouffion, c'est marrant. Notez qu'au passage, le dragon peut ramasser des pierres pour les laisser tomber sur la gueule de ses ennemis, ou carrément les déchirer à grands coups de griffes aussi, ou encore les rôtir, mais là faut faire gaffe, les réserves de combustibles sont limitées.

Plus il vole et plus il est blessé, plus son rythme cardiaque (représenté par un cœur en bas de l'écran) s'accélère, jusqu'à ce qu'il meure de fatigue.

Et tout ça produit peu à peu son effet, on se sent enthousiasmé par ce logiciel, on ne peut plus s'en séparer. Et on joue, et on re-joue, et on re-re-joue, et on re-re-re-joue (NDLR : Arrête immédiatement ou c'est la porte) ok, et ainsi de suite pendant des heures. Si j'étais Jacq, je mettrais 18/20 à *Thanatos* de Durell pour Amstrad, mais ça existe aussi pour Commodore, mais on l'a pas encore vu, mais ça va pas tarder, mais vous pouvez nous faire confiance, mais.

## LES OTAGES FRANÇAIS DU LIBAN N'ONT

Voyez-vous, je me suis toujours demandé pourquoi, quand je suis rentré à l'HHHHebdo, je ne suis pas allé plutôt dans un grand canard national, voire même international, pour faire profiter encore plus de monde de ma prose inénarrable et incomparable. Je crois que je viens enfin de trouver la réponse.

Premièrement, parce que ma prose n'est pas forcément aussi inénarrable et incomparable que je le crois. Je suis certes très doué, mais je me rends bien compte qu'on trouve toujours son maître. Mais moi, je le cherche encore.

Ensuite, parce que la vie dans un journal style "Le Monde", merci bien, mais très peu pour moi. Partir au Liban pour se faire enlever par des fractions armées à la noix, je laisse ça aux amateurs.

Et puis enfin parce qu'y a qu'à l'HHHHebdo qu'on est bien.

Toutefois, j'aurais très bien pu me faire embaucher à l'Impact, et devenir ainsi le coéquipier de Scott Winder, journaliste attiré dudit journal, qui se balade de ville en ville, à la recherche du scoop de l'année et du prix Pulitzer. En fait, on vient de lui commander trois articles pour la première de couv', alors il a intérêt à se dépêcher, le petit Scott. Sur tout que ses enquêtes le mènent par le bout du nez, à Bombay, Las Vegas, New-York, bref, aux quatre coins du globe.

Vous aurez compris qu'il s'agit là d'un jeu d'aventure, avec un petit rien de simulation journalistique, ce qui n'est pas pour me déplaire.

Les écrans graphiques sont certes très beaux, mais je trouve personnellement,

UN JOUR LES OTAGES SERONT LIBÉRÉS

MAIS ALORS DE QUOI ILS VONT CAUSER AU JOURNAL APRÈS?

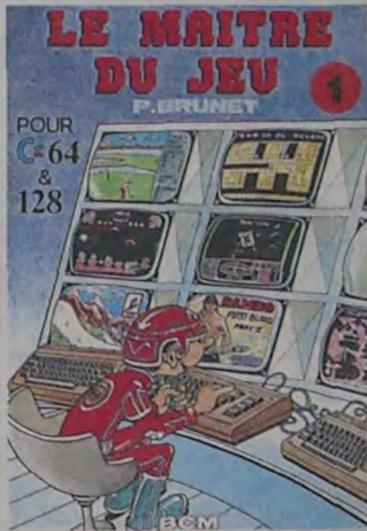
ON VA SE FAIRE CHIER

n'en déplaise au graphiste, qu'ils sont beaucoup moins beaux que ceux du divin Michel Rho, qui a d'ailleurs un très joli prénom, plein d'intelligence et de malice.

Malheureusement, l'analyseur syntaxique est très réduit, puisqu'il n'accepte comme entrée qu'un mot et un seul à la fois, ou à la rigueur une expression (mot qualifiant un groupe de mots que l'on peut considérer comme n'en faisant qu'un. Merci Maître HHHHHebdolvici). Enfin, quoi qu'il en soit, on peut considérer que l'énigme générale du jeu est plutôt balèze, et il vous faudra beaucoup de ruse, de perspicacité et d'à propos pour la résoudre (si vous avez des problèmes, appelez-moi).

Scott Winder, reporter d'Ere Informatique pour Amstrad CPC.

Ah, enfin. Après avoir passé des nuits et des nuits à jouer sur vos ordinateurs en buvant des litres et des litres de café, après avoir cassé une trentaine de joysticks, vous n'arrivez toujours pas à finir ce putain de jeu. Impossible de voir le dernier tableau oùskya une jolie princesse, une jolie princesse à poil, un beau prince, un beau prince à poil, le squelette du vilain méchant, rien (rayez les mentions inutiles). Vous en avez perdu le sommeil et vous êtes fâché avec votre chien, votre petit(e) ami(e)s et votre famille. Stop ! Le maître du jeu 1 est un bouquin d'une centaine de pages renfermant des kilos de Poke destinés à prolonger votre courte vie de héros de jeu d'arcade. Ça n'existe pour l'instant que sur Commodore 64/128. On y trouve des bidouilles pour une soixantaine de jeux parmi lesquels Entombed (avec plan), Commando, Elite, Shadowfire, Uridium, Z et compagnie. Bien que l'HHHHebdo n'y soit pour rien, c'est un genre de Bidouille grenouille relié. Et c'est bien ? Ben si ça peut vous éviter de devenir dingue, c'est un bon plan, non ?



Le maître du jeu de PSI pour Commodore 64 et 128.

LES OTAGES FRANÇAIS...

MERDE... Y A LA TÉLÉ QUI BÉGAYE

Et ça continue encore et encore. Une baisse de prix sur les compatibles XT/AT (disposant de 8 connecteurs pour carte PC/AT), ça vous branche ? C'est parti. Le Donatec 286 qui dispose en configuration de base de 640 Ko, écran monochrome, unité de disquette 1,2 Mo, disque dur de 20 mégas, clavier 102 touches avec bloc numérique séparé baisse de trente cinq pour cent ce qui nous fait 24724 francs TTC au lieu de 37772 francs TTC. C'est de la promo ou je ne m'y connais pas. Mais alors, ça veut dire qu'ils l'ont vendu trente-cinq pour cent trop cher jusqu'à présent ? Je n'ose le croire.

## SON ET LUMIÈRE

Hello happy micro-user ! Cette semaine, je vais vous présenter la Sogitec. D'abord, c'est une boîte française. Ah... C'est bien ça, ils emploient quatre cents personnes, et leurs activités sont divisées en deux parties : l'électronique genre simulateur de vol et la communication. Pour ce qui est de la simulation, c'est pas tellement étonnant, la Sogitec est une filiale de Dassault-Breguet Aviation, d'ailleurs, à condition qu'ils ne lisent pas la phrase suivante, j'espère pouvoir vous en dire et vous en montrer un peu plus prochainement. Si on fait abstraction du fait que ce genre de gadgets sont destinés à apprendre à des gens à en tuer d'autres, on peut très bien se contenter d'admirer la performance

technos pervertissent l'art vidéographique. Pisse and love. Donc, la Sogitec. Ce sont eux qui font de la 3D. C'est pas compliqué : la presque totalité des images et des films qui ne sont pas produits par TDI le sont par la Sogitec et réciproquement : comme par exemple dans le film l'Unique (Unique (I)). France 1986. Avec Julia Mingenes-Johnson. Jacq me dit que la sortie tombait un 26 janvier de l'année dernière. Non, je ne me souviens pas de l'heure, dont ils avaient réalisé les trucs vidéographiques. Bien. Le but de cette rubrique étant de vous montrer de jolies images, pas de vous raconter ma vie, enfin pas trop, je vais bien merci, je me retire sur la pointe des pieds...



Image de synthèse Sogitec

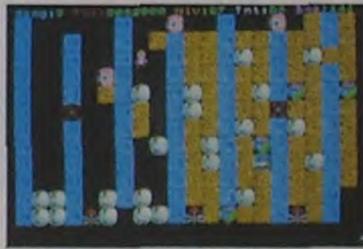
technologique. Fin du paragraphe "je profite-lâchement-d'être-lu-par-un-grand-nombre-de-gens-pour-pervertir-notre-belle-jeunesse-en-tenant-des-propos-subversifs". Pets et amour. En plus, la Sogitec n'est qu'une filiale. C'est pas entièrement de leur faute si des bouchers

Sans transition comme on dit à la télé : les lecteurs commencent à m'envoyer de beaux dessins. Vous êtes doués les mecs, continuez. Quand il y en aura suffisamment, je vous les montrerai. Les dessins, je parle des dessins.

## TOUJOURS PAS ÉTÉ

Les jeux pour Thomson commencent à tenir la route car des boîtes françaises sérieuses ont décidé une fois pour toutes d'explorer à fond les possibilités de la machine pour sortir de réelles nouveautés. Ça m'étonne qu'ils aient mis autant de temps, mais bref. Les mecs se sont dit : On ne changera pas le Thomson et tous ses défauts, mais bon, puisqu'il est là, autant vendre des produits avant de perdre le marché. Le principal, c'est que les mêmes ayant un Thomson puissent se servir de leur joystick autrement qu'avec des didacticiels vaseux du genre "je dépiste les maladies sexuellement transmissibles avec Momo le morbaque". Ça fait plaisir. Un premier pas avait été fait par Activision. Ceci étant dit, occupons-nous de deux nouveautés de chez Softbook. Le premier jeu, Les cavernes de Thénébé est un sympathique jeu d'arcade et d'exploration très proche de H.E.R.O. Ah, vous ne connaissez pas. Il s'agit d'un jeu dans lequel vous incarnez un petit personnage muni d'un hélicoptère dorsal. Ben là, c'est un peu pareil. Le personnage est dirigé à l'aide du clavier ou d'un joystick. Votre mission consiste à retrouver les capsules du terrible virus Thénébien afin de le neutraliser. Le problème, c'est que le mont Thénébé est un véritable labyrinthe qui débouche sur de nombreuses salles, toutes plus dangereuses les unes que les autres. Au cours de votre périple, il vous faudra ramasser tout ce qui peut vous servir à pousser plus avant votre dangereuse exploration. Pour faire voler votre hélicoptère personnel, il faudra trouver du carburant qui se présente (tout comme le reste du ravitaillement) sous forme de jerricans. Au bout de quelques minutes d'exploration va se poser un autre problème : l'oxygène. Heureusement, certaines salles contiennent également ce précieux gaz. Pendant qu'on en est à parler de la maintenance, sachez aussi que vous pourrez vous ravitailler en nourriture, de quoi tenir jusqu'à

la caverne de glace, celle qui renferme le dangereux virus. Pour accéder aux différents jerricans de ravitaillement, il va vous falloir déjouer de nombreux pièges. Il y a des élévateurs, des précipices à franchir d'un coup d'hélice et un nombre incalculable de bestioles qui sont bien déterminés à vous enlever un maximum de points de vie. Comme il ne vous sera pas possible d'explorer la soixantaine de salles d'une seule traite et



comme il n'est pas toujours pratique de devoir sauver une partie sur disque ou sur cassette, un astucieux système de code à rentrer a été mis en place. A chaque fois que vous passerez un niveau, l'ordinateur vous donnera un code secret qu'il ne vous restera plus qu'à rentrer si vous veniez à perdre. Les graphismes de ce soft sont très bien faits et très bien pensés particulièrement en ce qui concerne le choix des couleurs. Le haut de l'écran comporte un tableau qui vous informera des différents états de votre personnage. Les animations sont suffisamment rapides, quant aux bruitages, ils ont été très soignés. On peut même dire qu'il s'agit là d'un must du bruitage sur Thomson. C'est donc un bon jeu d'arcade. Une habile transition me fait dire que ce qui concerne la qualité du graphisme, de l'animation et des bruitages est également valable pour le jeu suivant : Stone Zone. Jack et ses neuf Gang-men sont bien décidés à devenir

riches. C'est pour cela qu'ils ont pris la résolution de braver les dangers de la mine de diamant du mont Karaz. C'est sûr que ça va pas être de la tarte d'explorer toutes ses galeries. Outre les éboulements classiques, le mont Karaz est très connu pour une particularité géologique : les rochers caoutchouteux. Ce sont de bêtes rochers, qui comme tout les rochers de jeux d'arcade ont une propension à tomber sur la gueule des gens qui se baladent dessous et qui en plus rebondissent. Imaginez un peu ce que peut dorner un rocher qui rebondit dans un milieu instable : ça fait une zone terrible. Et c'est pas tout : je dis pas ça pour vous décourager mais au cas où vous échapperiez aux éboulements, sachez que ce mont est infesté par des tribus de Gonards rouges. Une bande de Gonards, quoi. Cette sympathique adaptation de Boulder Dash comporte suffisamment de salles pour que vous ne soyez pas lassés au bout de deux minutes de jeu. Au menu : cinquante galeries (toutes piégées), et trois niveaux de difficulté. Il est aussi possible de s'entraîner avant de commencer l'exploration. En comptant le logiciel de la semaine, ça nous fait trois bons jeux d'un coup sur Thomson. Ah ben tiens, c'est la même boîte.

Les Cavernes de Thénébé et Stone Zone de Softbook pour Thomson MO/TO.



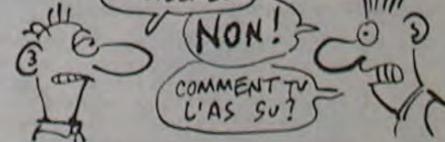
## LIBÉRÉS

Tiens, c'est marrant le manque de mémoire de certains médias. Au moment où la société Paribas va être privatisée (plus clairement dénationalisée, nuance), on ne parle plus du tout

mais alors vraiment plus du tout de la faille de Nasa et de son séillant Pierre Brisseau de patron. Rappelons pour mémoire (et histoire de foutre un peu la zone) que Nasa était l'une des filiales de

Paribas. Avouez que ce serait dommage de mettre un scandale pareil sur le tapis au moment de lancer les actions sur le marché.

TU CONNAIS LA NOUVELLE ? LES OTAGES NE SONT TOUJOURS PAS LIBÉRÉS



# BIDOUILLE GRENOUILLE

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

Je sais que le début de l'année est une source inépuisable de gags, mais essayez de réaliser que ça fait un paquet de milliers d'années que tout le monde fait les mêmes. Par exemple, ne dites pas d'un air finaud le 1er janvier : "Putain, j'ai pas bouffé depuis l'an dernier !" parce votre grand frère l'a déjà faite, ainsi que vos parents, et vos grands-parents et leurs parents avant eux. Ne dites pas "Dur, encore un an avant le prochain réveillon" parce que vous l'avez faite vous-même lors des dernières grandes vacances (là, c'était onze mois, mais c'est du pareil au même). En un mot, ne soyez pas déterministe. Prenez exemple sur Pascal Tourain, qui lui, a l'immense mérite d'être original. Attaquez les institutions. Manifestez contre le massacre des dindes. Je sais, certains mouvements l'ont fait dans les années 70. Et alors ? Eux, c'était sérieux. Faites-le au deuxième degré et profitez-en pour réclamer l'amnistie pour les dindes nées après le 1er octobre. Voici, histoire de calmer les gueules de bois, la solution de "Blade of Blackpool" sur Apple par Godfather. "E, n, n, w (tout acheter sauf le couteau qui est inutile), e, talk bartender, s, s, e, swim e, swim n, get potion, n, get bees, s, s, swim w, swim w, w, w, give bees (à la grande plante), n, n, e, e, n, drop honey, s, w, w, s, s, e, s, pour potion boat, get boat, n, w, n, n, e, e, n, w, n, throw rope, u, get rope, throw it, n, e, light lamp, w, s, s, get amulet, s, e, s, w, w, s, s, e, e, n, e, n, give amulet, s, w, n, drop rope, buy ale, drop moneybelt, get rope (à cet instant, votre inventaire (tapez "i") doit être le suivant : staff, old lamp, spell book, rope, miniature boat, mug of ale. Si ce n'est pas le cas, faites demi-tour. Si tout va bien, continuez), s, s, w, w, n, n, e, e, n, w, n, n, n, sing (charmé par votre mélodieuse voix, un aigle géant vous offre un transport aérien gratuit), go pad (vous traversez le ravin), n, w, throw rope, d, get rope, s, w, drop boat (dans la rivière), go boat,

paddle n, paddle n (vous voyez un monstre), pour ale water, paddle n (jusqu'à l'île, vous y verrez une statue), give book (en échange, vous aurez une clé), s, paddle s, paddle s, paddle w, w, w, get helmet, e, s, unlock door, s, drop key, s, s, e, get longbow, e, e, e, s, s, w, get scroll, w, n, e, e, e, e (note : c'est un labyrinthe aléatoire, mais essayez d'aller le plus à l'est. Vous devrez alors posséder : staff, old lamp, longbow, scroll, helmet, rope. A partir du signe, aller...), n, n, e, e, go boat, paddle n, paddle n, paddle w, d (ne faites pas de déplacements du type n, s, e, w

sinon... bye bye !), read scroll, say mahden, get arrow, shoot lizard (note : ne dites jamais "regnilo" sinon vous perdrez votre équipement), s, get sword, n, n, paddle e, paddle s, paddle w, w, w, w, s, s, w, put sword altar, say myraglum (vous êtes téléporté dans la forêt), s, s, e, drop longbow, get honey, eat honey, s, w, w, s, s, e, e, n, n. Voici quelques conseils complémentaires : tout acheter sauf le couteau et le bâton (knife et staff), get the shield qui se trouve au sud de la taverne (S,S), gardez votre ceinture car plus vous aurez d'or à la fin, plus vous aurez de points. Alors, laissez cette ceinture où vous laisserez le miel et ramassez-la quand vous mangerez le miel (vers la fin). Ainsi, votre score sera de 500 au lieu de 450 (environ)."

Y a un truc rigolo à faire. Trouvez un mec qui vend des marrons grillés dans la rue et insultez-le. Mettez-vous-y (c'est pas beau, ça) à plusieurs, l'air vachement sérieux. Dites-lui qu'à cause de lui, les forêts se dépeuplent, qu'il vole le travail

des garçons de cafés et des marchands de bonbons, qu'il coûte cher à la société, que trois millions de chômeurs c'est trois millions de marchands de marrons en trop, n'importe quoi, mais dites-le d'un air ferme. Le principe est simple : attaquez-vous à des gens qui ne peuvent pas se défendre et marrez-vous sur leur dos. C'est très rigolo.

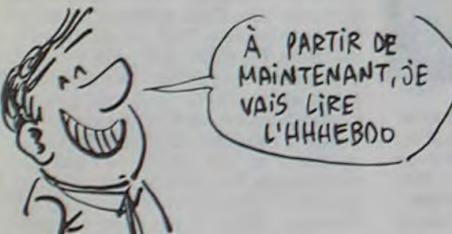
Micheline Dax, de CMC, m'a confié ce qu'il faisait tous les premiers janvier. Il suit des vieilles dames dans la rue, choisissant celles qui sont les plus vieilles et qui ont le plus gros sac à main et il se met à les suivre. Dès que la vieille dame (qui commence à s'affoler) fait mine de traverser, il se précipite sur elle et lui dit d'un air fort civil : "Puis-je vous aider à traverser, chère Madame ?" Il faut savoir qu'il est très grand, qu'il a des cheveux bleus en iroquoise et qu'il ressemble quand même beaucoup à un voleur de sacs de vieilles dames. Et il fait ça pendant tout le trajet de la dame. Génial. Quoi qu'il en soit, voici la suite de la liste de ses pokes d'enfer sur

C64. Comme d'habitude, vies infinies. Alligata Bagger : POKE 3561, 234 : POKE 3562, 234 Willow Pattern : POKE 31774, 234 : POKE 31775, 234 : POKE 3291, 234 : POKE 3292, 234 Blue Thunder : POKE 9638, 234 : POKE 9636, 234 : POKE 9640, 234 Skramble : POKE 8609, 234 : POKE 8610, 234 : POKE 8611, 234 Monster Attack : POKE 19228, 234 : POKE 19229, 234 : POKE 19230, 234 : POKE 25116, 234 : POKE 25117, 234 : POKE 25118, 234 Vortex Raider : POKE 4436, 234 : POKE 4437, 234 : POKE 4438, 234 Jumpman Junior : POKE 9450, 234 : POKE 9451, 234 : POKE 9452, 234 Zeppelin : POKE 18546, 234 : POKE 18547, 234 : POKE 18548, 234 Starfighter : POKE 2837, 234 : POKE 2838, 234 Laser Strike : POKE 16475, 234 : POKE 16476, 234 : POKE 16477, 234 Hard Hat Mack : POKE 16877, 234 : POKE 16878, 234 : POKE 16879, 234 Arc of Yesod : POKE 23651, 234 : POKE 23652, 234 Crystal Castle : POKE 5372, 234 : POKE 5373, 160 : POKE 5374, 8 Cuthbert Tombs : POKE 9687, 234 : POKE 9688, 234 : POKE 13202, 234 : POKE 13203, 234 Starquake : POKE 11625, 234 : POKE 11626, 234 (vies) : POKE 4568, 234 : POKE 4569, 234 (munitions) : POKE 17965, 169 : POKE 17966, 120 (direction) Bandits : POKE 4759, 169 Bruce Lee : POKE 7462, 165 Everyone's a Wally : POKE 34461, 157 Frak 64 : POKE 22048, 173 Xaxxon : POKE 28400, 173 Kung Fu Master : POKE 38649, 189 Grog's Revenge : POKE 23608, 173 Lazy Jones 1 : POKE 4251, 173 School Daze : POKE 7553, 165 : POKE 7623, 165 Space Taxi : POKE 16911, 200 Candy bandits : POKE 4759, 169 La semaine prochaine, encore d'autres ! Car CMC est le plus gros trouveur de vies illimitées du monde. J'ai d'ailleurs assisté à l'une de leurs séances, c'est très étrange. Ils se réunissent autour d'une table sur laquelle sont placés des chiffres de 0 à 9 et un verre. Ils posent chacun une main sur le verre et ils prononcent le nom du logiciel à voix haute. Alors le verre se met à bouger et ils notent. Etonnant. Bon, ben à la semaine prochaine, hein ?



## MASOSADOLIGNES

Bon, ça va, tout baigne, c'est la joie. Les silignes s'améliorent, j'en reçois par camions entiers, c'est super. Ah oui, au fait, j'ai pas encore eu le temps de vous le dire, mais... Bonnes fêtes à tous les fainéants ! Et puis je vais profiter du fait que pour une fois je suis en page 1 pour me marrer un bon coup, parce que vraiment, Gérard (le boss) et Michel (le saint, té !) ont beaucoup d'humour. Donc, ah, ah, ah, ah.



Pierre Campiglia est un nostalgique des nuits d'été, douces, calmes, reposantes, et voluptueuses, avec le chant des grillons en fond sonore. Aussi, dans l'espoir que cette période revienne vite, il envoie à ses confrères spectrumistes de quoi les faire patienter...

```
Listing Spectrum.
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
LS : RANDOMIZE 1: FOR a=1 TO 60:
PLOT INT (RND*256),INT (RND*176
): NEXT a
20 FOR a=1 TO 10: BEEP .01,37:
NEXT a: PAUSE 1: PAUSE 1: GO TO
20
```

Et maintenant, Xavier Bielawski vous propose l'horloge en basic la plus précise du monde, puisque c'est vous-même qui décidez de l'heure qu'il va être. C'est très mal expliqué (par moi-même, j'en conviens), mais c'est bien réalisé.

```
Listing MSX et Thomson en même temps.
1 CLS:GOSUB2:SCREEN0:COLOR3,1,1:LOCAT
E15,11:PRINT"HORLOGE":LOCATE15,12:PRI
NT"-----":LOCATE12,14:PRINT"HR":LOC
ATE17,14:PRINT"MM":LOCATE22,14:PRINT"
SC":LOCATE11,16:PRINTH:LOCATE16,16:PR
INTM:LOCATE21,16:PRINTS:FOR T=0 TO 2000:
NEXT:RUN
2 INPUT"HEURES":H:CLS:INPUT"MINUTES":
M:CLS:INPUT"SECONDES":S:RETURN
```

Et puis tiens, pourquoi on se ferait pas un petit xylophone sur Oric, hein ? Pourquoi pas ? Heureusement que François Launay pense à vous...

```
Listing Oric...
1 A$="A29DA002206CFAA01EA200A9022
0DCBDB18AD900269038D900290E460050
000000000000"
2 FOR I=1 TO 43: POKE#27F+I, VAL("##"+M
ID$(A$+"3E10000000F00", I*2-1,2)):
NEXT I
3 ' XYLOPHONE ORIC1
4 ' Faire CALL#280
5 ' Pour faire une note separee :
POKE#284,76:POKE#29D,note:CALL#28
0
```

Et enfin, le meilleur (zut, j'me suis trahi ! Vous savez maintenant qui a gagné les deux softs HHHHebdomadaires !), à savoir Frédéric Barati, qui, sous interruptions, fait scroller un message en haut de l'écran (mode 2 uniquement), pendant que vous programmez bien peinards. C'est pratique pour ne pas oublier un rencard, par exemple. Sachez enfin que le message est absolument redéfinissable, puisqu'il est contenu dans la variable B\$ de la ligne 20.

```
Listing Amstrad.
10 a$="2100A106810E001114A0CDD7BC2
170A022FE9FC9C5D5E5F53A05B232F09F3
A06B232F19F3E002101C01100C0014F00E
DB001B10709E5D11B3D20F12AFE9F2322F
E9F3E003285B23E4F3286B27ECD3A0BB7C
C65A03AF09F3285B23AF19F3286B2F1F1D
1C1C92170A022FE9FC9"
20 b$=" 2LIGNE de l'HHHHebdo, ca
TOURNE... Bonne fete a toute l'equ
ipe de l'HHHHebdo et a ses lecteur
s! "1 TO LEN(a$) STEP 2:POK
E &A000+i/2, VAL("&"+MID$(a$, I, 2)):
NEXT:FOR I=1 TO LEN(b$):POKE &A06F
+i,ASC(MID$(b$, I, 1)):NEXT:CLS:MODE
2:CALL &A000
```

Bon, eh bien il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de bien vous éclater la panse au caviar et aux huîtres, de bien vous saouler la gueule à grands coups de champagne, bref, de passer un excellent réveillon !

Sept.



Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 12 francs de port pour un unique album commandé ou 7 francs de port par album ou rien du tout à partir de quatre albums et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. A partir de 240 francs, vous recevrez gratis le mensuel SPOT BD.

- Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.
- J'ai 3 points-cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :
  - Walter Minus
  - Philippe Bertrand
- J'ai 5 points-cadeaux, je reçois au choix le "Livres du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti ou l'Avalanche tome 1 ou 2 de Masse (préciser)
- J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.
- J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie. Au choix :
  - "Kamasutra" de Jacovitti-2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.
  - J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocaps. 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 ça l'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.

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

PILOTE, DIRECTION BEYROUTH  
MAIS C'EST DÉJÀ NOTRE DESTINATION  
M'EN FOUS!  
BON. CALME. RELAX. ON Y VA  
M'EN FOUS

# HEP RENÉ, TU CONNAIS LA NOUVELLE? OBJECTIF NUL (L'ALBUM DE CARALI) EST PARU!



CA VAUT PAS LE DERNIER DISQUE D'YVETTE HORNER.

BON D'ACCORD MA BICHE. VA POUR LES PRÉSERVATIFS. DÉPOSE-MOI PLEASE

LET THE FORCE BE IN YOUR ASS HOLE

PUTAIN DE CLAUSTROPHOBIE

MMM MMH

DANS LA GUEULE

ALORS ? ON FAIT BANDE À PART ?

COMME UN OUVREGAN

C'EST QUOI TON COSTUME LÀ ?

C'EST LE PRÉSERVATIF TOTAL. ON SE ROULE UN PALOT ?

C'EST QUELLE MARQUE TON PARFUM À L'AÏL ?

CRS = SS

C'EST QUOI SS ? BEN, CHAÏS PAS. SÉCURITÉ SOCIALE JE CROIS

PAS TOUCHE MON POTE

GO GO GOLDORAK

DO DO DOROTHÉE

JE PEUX PLUS TE BLAÏER  
TOUT S'ARRANGE SUR L'ŒUILLER MON AMOUR

Y A DES HAVIS ET DES BAS MAIS SE M'EN FOUS

HEP, PSSST, Y'YES DUTÉIL A ABANDONNÉ LA CHANSON ?

PARCE QUE S'AIMERAIS BIEN SORTIR D'ICI

BILING BALONGA

ME TAPEZ PAS ME TAPEZ PAS ASSASSINS!

TU PAYES UN COUP ?

VA CHIER

TOM LAR-FEUILLE DUCON

SI TU CONTINUES À ME FAIRE CHIER DE RETOURNE CHEZ MA MÈRE, M'EN T'ES PRÉVENU

MAIS QUAND EST-CE QUE BARRE VA PARLER ? QUAND ?

QUAND ?

SÛRE DE PLUS ME PIQUER MES TAMPAUX USAGES

T'AS QU'À METTRE PLUS DE POIREAUX DANS TES SOUPES.

MERDE. IL PEUT PAS

C'EST TOUT MOI CA

NOUVEAU

SNIF SIDA

PARDON MESSIEURS, VOUS SAVEZ GOUER DE LA BALALAIKA ?

C'EST POUR UN SONDAGE

RENÉ ENLÈVE TA MAIN. Y A DES CAMÉRAS PARTOUT

BON DE COMMANDE À DÉCUPER OU À RECOPIER ET À RENVoyer À HEBDOGICIEL 24 RUE BARON 75017 PARIS.  
OUAIS, BON, OKAY. MA CONNERIE N'A DÉGALÉ QUE CELLE DE CARALI. ENVOYEZ-MOI SON ALBUM À 49 F (PLUS 7 F FRAIS DE PORT)  
NOM \_\_\_\_\_ PRÉNOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_  
RÈGLEMENT JOINT: CHÈQUE  CCP

# DÉSIRÉ

Pitié pour une pauvre victime du logiciel!

Hein? pourquoi ça?



Je suis un des derniers types au monde à ne pas jouer avec tous les petits appareils électroniques!

Hein? pourquoi ça?



Hi, hi, hi! Je préférerais ma vieille auto à pédales de quand j'étais petit!

Mais tous ces types qui se servent d'un logiciel ont l'air de crétins! Regardez-les: ils ne pensent à rien! Ils ont toujours le nez en l'air!

Personnellement quand j'étais petit, j'avais peur des autos à pédales! Croyez-moi, un bon logiciel, c'est moins dangereux.



Non, voyons! Ce sont des gens libres, modernes, exaltés, l'œil tourné vers l'avenir, heureux d'être eux-mêmes! Vous devriez être comme eux!

Bon, d'accord! Alors moi aussi je veux vivre mon vrai bonheur!



Youpi! Je récupère ma vieille auto à pédales et à moi la grande aventure!

BOUM, PIF, PAF! Voilà comment je le vois, moi le futur!



Embarquons immédiatement ce danger public!

Une bonne chose de faite! Qui sait si ce tout petit bonhomme n'aurait pas fini par commettre de plus dangereux actes terroristes avec sa petite auto?



Il aurait pu inventer la bombe atomique! à pédales par exemple!

Charlie Schingo86

# BD!

## EBDITO

Cette semaine, comme tous les six mois, je vous cause de fanzines. Seule différence avec les autres fois : je vous passe pas les couvertures parce que comme c'est du noir et blanc, ça passe mal et ça ne pourrait que vous rebuter. Mais la plupart sont très bons et lire

quinze fanzines à la suite, ça vaut bien un bon steak. Pour pas cher, vous pouvez avoir un bon panorama de ce que sera la presse de demain. Car sur quinze fanzines, y en a fatalement un qui réussira vraiment à bosser dans la presse. Jeu : devinez lequel.

Milou.

## GOTSENS

Voici un zine inspiré moitié par Goossens, moitié par Gotlib et moitié par Druillet: Quel mélange, hein ? Il s'appelle "Le déficitaire, journal réaliste", ce qui en soit m'a bien fait marrer. Là-dedans aussi, il y a de la pub. Ça veut dire quoi ? Ça veut dire que les ptis jeunes de maint'nant ont la ferme intention de

vivre grâce à ça. Ils ont peut-être pas tort, après tout, faut prendre le fric où il se trouve. On commande le premier numéro à 7 balles (plus, supposé-je avec un à-propos qui m'étonne moi-même, un timbre) aux Bandessineux, avenue du 8 Mai, 07130 Saint Peray.

## MEUMEU

Voici le meilleur du lot, intitulé "Meuh". Le premier numéro est consacré au plus populaire des sports, la délation. Vaste sujet qui m'amène une série de réflexions. D'abord, le charmant Jérôme Boursault qui réalise ce fanzine avec son frangin n'est-il pas un clone de Pascal Tourain, dont vous trouverez l'hebdomadaire et excellente rubrique page 1 ? Ensuite, qui se sent morveux ne se doit-il pas moucher ? N'est-ce pas, Monsieur Boursault, parlerai-je de l'épisode de la gardienne de l'immeuble du 57 rue des

épinettes ? Oserais-je rappeler à votre bon souvenir la soirée que nous avons passé au commissariat du XVIII<sup>e</sup>, un certain soir de février ? Vous vous lancez dans une aventure aussi risquée qu'incertaine, me semble-t-il. Parler de la délation lorsque soi-même on regorge de griefs et de torts, voilà qui est étrange. Quoi qu'il en soit, si vous n'avez rien à vous reprocher, vous pouvez commander "Meuh" à Jérôme Boursault, 39 rue Léon, 75018 Paris. C'est entièrement et totalement gratuit, envoyez quand même deux timbres pour l'expédition.

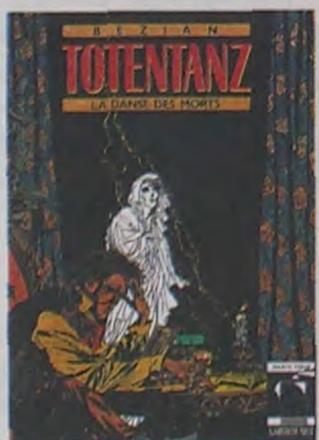
## PQ

Voici le plus drôle des zines après Meuh : Rictus. Alors là, c'est pas de la bd, y a pas de thème, c'est juste poillant. Vraiment, hein. Moi qui suis pourtant un vieux de la vieille (personne ne le sait, mais je traîne mes guêtres dans la presse depuis 1912), je me suis marré au moins 14 fois par page. On y trouve une interview de Dieu (avec fac-similé du numéro de téléphone trouvé dans le bottin à l'appui - c'est le numéro qui est à l'appui, pas le bottin), des slogans vantant la qualité de Rictus,

des fausses pubs, des infos (fausses aussi), des jeux et des tas d'autres trucs. A noter : c'est eux qui ont pensé les premiers à rapprocher les frères Abdallah de la bd de Tintin dans laquelle apparaît un personnage qui porte ce nom. Fallait pas envoyer votre zine à l'Echo des Savanes, les mecs : ils vous l'ont piquée ! Commandez ça d'urgence à Rictus, Route de Crémarest, 62240 Desvres. Ça vaut deux francs et n'oubliez pas les timbres.

## PSYCHO

Voici un énorme bouquin de Bézian. Chez Magic-Strip, tiens, quel hasard. Vous ici, comment se fait-ce ? Thème général : les trucs bizarres. Genre réincarnation, télépathie, enfin, les trucs vraiment bizarres, quoi. Tout en noir et blanc, je vous conseille très fermement d'attendre un soir d'orage, d'éteindre les lumières en n'allumant que deux bougies, de laisser couler le robinet de la cuisine goutte-à-goutte et de ne commencer à bouquiner qu'une fois que toutes ces conditions sont réunies. Là, je vous garantis que vous allez avoir les chocottes. Si vous avez assez d'influence sur votre famille, teignez-leur le dessus des sourcils en noir et demandez-leur de passer évanescemment devant vous à intervalles irréguliers en faisant craquer le plancher. Ça va être dur de les convaincre, parce que le bouquin fait plus de 100 pages et qu'il faut un bon bout de temps avant de le finir. C'est plein de petites histoires, tiens, je viens enfin de trouver



comment je pourrais les décrire - ça ressemble à du Poe. Yes, Edgar Allan himself. Bien, hein ?

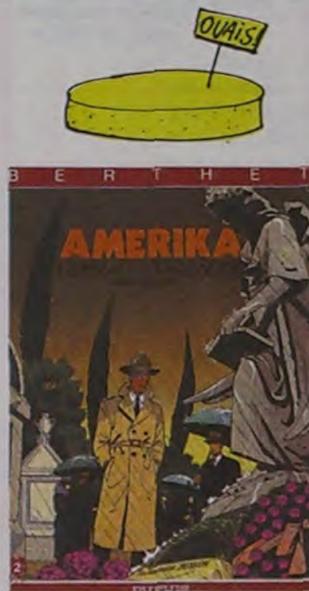
TOTENTANZ de BEZIAN chez MAGIC-STRIP, 82 balles.

## BD Parade!

ROUTE VERS L'ENFER	20
OBJECTIF NUL	18,5
JULIUS ET ROMEA	17
SAISON DES AMOURS	17
LES YEUX DE TANATLOC	17
ZOO AU LOGIS	16
DOCTEUR VENTOUSE 2	16
LE LOURO 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
GOOSSENS	20
CARALI	18,5
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

## ENFIN

Si on ne lit que les deux-tiers de cette bd, on peut passer le restant de sa vie sans savoir que le sujet principal est la cinquième colonne SS (qui, je vous le rappelle, était une division destinée à faire de la désinformation et du contrespionnage). Parce que le sujet des deux premiers tiers, c'est le privé d'Hollywood, qui enquête sur un meurtre qui a eu lieu pendant la première présentation d'un film au Grauman Chinese Theatre (où, je vous le rappelle, a eu lieu la première présentation de King-Kong en 32 ou 33. Je vous cultive, aujourd'hui). Le seul truc que je puisse dire, c'est que j'aurais bien aimé que ça dure encore une bonne soixantaine de pages pour que les auteurs aient le temps de fouiller un peu plus les personnages, mais on ne peut pas tout avoir, comme me le répétait Milou il n'y a pas si longtemps. Ah oui, c'est moi, merde. Bon. C'est un très bon polar qui a le mérite de révéler un fait stupéfiant : Bocquet et Rivière, quand ils sont ensemble,



sont très bons. Berthet aussi, mais lui on le savait déjà.

LE PRIVE D'HOLLYWOOD de BERTHET, RIVIERE et BOCQUET chez DUPUIS, 37 francs.

## SALUT MEC!

Je vais vous livrer quelques réflexions de mon crû sur Berberian. Ce type est un fan de bd qui se retrouve, en 1986, avec un héritage lourd et riche. Il y a eu la bd bête, au début, y a longtemps, puis la bd belge, puis les babas (l'underground américain), puis les psychédélices, puis les punks (Bazooka en tête), puis les méchants (Reiser et Vuillemin, le premier mort et le second à la retraite), mais pas nécessairement dans cet ordre. Bon, Berberian a donc ingurgité tout ça, dans le désordre aussi puisqu'il est jeune. Il s'est fait un petit mélange dans sa tête et il ressort maintenant un truc qui lui est personnel. Ce qui est marrant, c'est que j'aime pas ses maîtres mais j'aime bien ce qu'il fait. C'est pareil pour Kubrick, Spielberg, Oldfield, Dali et des tas d'artistes. Bref, cet album est destructuré. Je sais pas pourquoi j'utilise cet adjectif, parce



qu'il est bien construit, y a des cases, des bulles et une chute, mais bon, c'est complètement inhabituel. Je vous conseille fermement de le lire deux fois (ou c'est deux baffes) pour comprendre. Parce que c'est dense. Comme ça, vous pourrez dire dans vingt ans qu'au début, vous aviez déjà tout compris.

DES MOUCHES POUR NEMON de AUSSEIL et BERBERIAN chez FUTURO, 28 balles.

## RUSSIE

Voici le sixième tome des aventures de Bastos et Zakouski. Ça se passe en Russie à la fin du siècle dernier, ça ressemble à du Uderzo et c'est totalement incompréhensible si on a pas lu les cinq premiers volumes. Eh, franchement, je vais pas me casser le tronc à critiquer des trucs que n'achèteront que ceux qui connaissent déjà, non ?

L'HEURE DU TAUREAU de CORTEGGIANI et TRANCHAND chez GLENAT, au rix habituel des Glénat.



## ET NIHILO SANCTUS

Et voici un fanzine dont j'ai déjà parlé parce qu'il me fait beaucoup rire : Atomik, fanzine sexpositif et nihiliste. C'est simple, son auteur est contre tout et surtout contre le fait de paraître régulièrement. Alors c'est genre tous les six mois, mais presque. On y trouve les revendications associées de Julot Labombe, les aventures de Bébert, 13 ans,

drogué prostitué, et des tas de trucs contre tout. J'aime bien, parce que c'est du vrai nihilisme pur beurre, pas fabriqué. On le commande pour 10 francs le numéro (y en a 5 en tout) à Jean-Paul de Peretti, 75 rue du rocher, 75008 Paris. Dis donc, Jipépé, t'es nihiliste et t'habites dans le huitième ? Ben monsieur, tu te mouches pas du coude !

## PAS BEAU

Voici un album qui serait bien s'il



était bien dessiné et intéressant. Malheureusement, ça n'est pas le cas. D'abord, je tiens à signaler à l'auteur qu'il fait de la bd, pas une série télé cheap à inspiration spielbergienne sous-jacente, et ensuite je voudrais qu'il me dise sincèrement s'il a aimé faire cette histoire. J'en doute.

ECHAPPEE BELLE de AL et PHIL PIERPONT chez FUTURO, 28 balles.

## ASPRO

Lui, il propose 32 pages de bd. Et effectivement, on peut compter dans tous les sens : il y a bien 32 pages de bd, ce n'était pas de la pub mensongère. Avec quand même deux pages de pub dedans, ce qui veut dire que les mecs ont eu la démarche d'aller chercher un financement pour leur canard. Il n'y en a pour l'instant qu'un seul numéro, le deux paraissant courant janvier. Format 21x29,7, bien fait, marrant. 10 balles plus le timbre à

Aspro Houmani, 5 allée Lapérouse, 93270 Sevran.

### SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 1

## SOUVENIR

Un bien curieux album, écris-je si j'étais quelqu'un d'autre. Etrange. Une tranche de vie à la Robert Merle, un peu. Sauf que le prétexte est banal. Bon, j'explique : un type est amoureux d'une nana et va s'en taper une autre. Ça paraît trivial, mais c'est pas présenté comme ça dans l'album. L'histoire se déroule sur une journée, et on suit les sentiments du type presque minute par minute. Tout y passe, et ce qui est bizarre, c'est que c'est le genre de réflexion qu'on se fait dans des cas extrêmes et qu'on oublie dès que ce qui justifiait cette réflexion s'est évaporé. Alors on se retrouve plongé dans des trucs qu'on connaît et ça fait bizarre. Du côté du lecteur, je veux dire. En plus, le trait de Got-



ting s'est éclairci, ce qui n'est pas plus mal, et dans deux albums il va être carrément génial. Dis-je, me prenant pour Dieu.

LA SERVIETTE NOIRE de GOTTING chez FUTURO, 28 balles.

## CARAMBALI

Un truc que je pouvais pas rater : le dernier Carali. Ah, le dernier Carali. Ah. Vous allez me croire si je vous dis que je trouve ça génial ? Non, hein ? Vous allez penser : "c'est parce qu'il le connaît, parce qu'ils bossent dans le même canard". Je vous comprends et vous excusez. Mais figurez-vous que si l'HHHhebd a choisi Carali, c'est parce qu'on est tous fans de lui. Et on est tous étonnés de voir qu'il se renouvelle sans arrêt. Même nous, on arrive pas à trouver des idées à sa cadence. Bon, je vous raconte une petite anecdote : c'est grâce à moi qu'il y a des tas d'inédits dans l'album. Un jour, lors d'une discussion animée, j'ai réussi à lui prouver par a plus b qu'un lecteur était très content quand il trouvait des planches inédites dans un album, parce qu'il n'avait pas l'impression de se faire voler. Alors il en a mis un bon paquet, ce qui est très bien. De toutes façons, si vous ne l'achetez pas, dans cinq ans vous ferez partie des cons qui ont toujours un métro de retard, alors, hein ? Vous avez pas vraiment le choix.



OBJECTIF NUL de CARALI chez SHIFT, 49 balles.

	JANVIER (01)	FÉVRIER (02)	MARS (03)		AVRIL (04)	MAI (05)	JUIN (06)
1	J NOUVEL AN	D	Jean-Claude, rendu fou par le désordre ambiant, se suicide	1	Me le téléchargement Commodore est enfin prêt.	V FÊTE DU TRAVAIL	L 23° S.
2	V grève de L'EDF 1° S.	L 6° S.	L 10° S.	2	J	S	M l'HHHHebdo augmente
3	S Amstrad attaque l'HHHHebdo	M	M Mardi Gras	3	V	D	Me
4	D Épiphanie	Me	Me Cendres	4	S	L 19° S.	J Thomson arrête la téléphonie
5	L 2° S.	J	Les Cent vingt deux mille lignes en haut à l'HHHHebdo.	5	D	M	V
6	M	V Ceccaldi se rase la barbe	V	6	L Si Clive Sinclair annonce la seconde version de sa bécanne 32 bits	Me	S
7	Me	S	S	7	M	J Tonton Jacq va à Cannes	D PENTECÔTE
8	J l'HHHHebdo augmente	D	D	8	Me	V ARMISTICE 1945 (F)	L DE PENTECÔTE
9	V	L 7° S.	L 11° S.	9	A Atari baisse ses prix de moitié pour introduire le 64 mégas	J Tonton Jacq se fait violer par Henri	M 24° S.
10	S	Sortie du MSX III, génial. Ventes = nulles.	M Carali se met à l'hyper-réalisme	10	V	D Fête des Mères (B)	Me
11	D	Me	Me	11	S	Belmondo casse la queue à Jacq	J (qui a émis des doutes sur son dernier film)
12	L 3° S.	J	J Thomson arrête les télé-riseurs	12	D Rameaux	M Jacq adore le dernier Stallone	V
13	M Bombyx est drôle (pas longtemps)	V	V	13	L 16° S.	Me	S Carali et Thiriet s'aiment
14	Me	S	S Carali et Thiriet s'engueulent	14	M Texas Instruments change de nom. Les possesseurs d'OHID 99/4A font la queue	J Thierry Lallier réussit une addition (2+2)	D
15	J	D	D	15	J	Pour faire parler de lui, Jean Edern Hallier se fait de 18h 24 à 19h 32.	L 25° S.
16	V Atari baisse ses prix pour introduire le 16 mégas	L 8° S.	L 12° S.	16	J	D 18h 24 à 19h 32.	M
17	S	M Clive Sinclair annonce la sortie prochaine d'une nouvelle machine 32 bits	M	17	V Vendredi Saint		Me grève des contrôleurs aériens
18	D	Me	Me grève de la RATP	18	S Shérif se fait de 12h 05 à 12h 07	L 21° S.	J
19	L 4° S.	J	J	19	D PÂQUES	M	V Amstrad attaque l'HHHHebdo
20	M	Commodore se fait gâcher l'Apple	V l'HHHHebdo augmente	20	L DE PÂQUES	Me	S
21	Me	S (@ Stéphane Schreiber tout seul)	S	21	M 17° S.	JVM réussit à avoir un scoop sans payer	D
22	J	D	D	22	Me Thomson arrête les magnétoscopes	V Atari baisse ses prix de moitié pour introduire le TT1 giga.	L 26° S.
23	Infogrammes annonce une adaptation de la Bible.	L 9° S.	L 13° S.	23	J	S	M Yves Montand signe une pétition
24	S	FAxelvision vend ses EXL 100 en rab aux Papous.	M Amstrad attaque l'HHHHebdo	24	V Carali et Thiriet se rabibochent.	D	Me
25	D	Me	Me	25	S	L 22° S.	J Commodore affirme en conférence de presse avoir enfin un SAV.
26	L 5° S.	J	J Mi-Carême	26	D grève de la SNCF	M Raymond Barre parle. Kravucki se fait.	V
27	M grève des PTT	V	V	27	L 18° S.	Me	S TILT dit du mal d'un logiciel.
28	Me	S Jean-Claude Paulin, informaticien	S	28	M	J ASCENSION	D
29	Amstrad expo débute aux bains-douches. 16 visiteurs.	de l'HHHHebdo, fou de joie d'avoir réussi à jouer "Jeu interdits" à la quinzaine, laisse traîner un papier par terre.	D	29	Me	V Choron cherche de l'argent.	L 27° S.
30	V	L 14° S.	L	30	S	S	S Clive Sinclair annonce la version définitive de son 32 bits (disponible en pré-commandes, pas encore livré)
31	Rachat des droits de "La thèse de l'asservissement volontaire" de La Boétie (1782) par Océan, qui m'a ruiné trouvé d'autre à adapter.		Frank (un des informaticiens de l'HHHHebdo, perd sa grand-mère pour la sixième fois.	31	La connectrice ne corrige pas "bite" en "phallus" (parce qu'elle vient de comprendre où était le gag)	D Fête des Mères (F)	

	JUILLET (07)	AOÛT (08)	SEPTEMBRE (09)		OCTOBRE (10)	NOVEMBRE (11)	DÉCEMBRE (12)
1	Me l'Amiga passe à 12 F 95. il ne se vend toujours pas.	S FÊTE NATIONALE (CH)	M les compatibles PC passent à 1 F 25 hors taxes.	1	J Sortie d'Ultima 127	D TOUSSAINT	M Thiriet et Carali p'engueulent.
2	J	D	Me l'HHHHebdo augmente	2	V	L Trépassés 45° S.	Me
3	V	L 32° S.	J	3	M L'éclair entame la lecture de son 2me livre.	M Stéphane Carrie bonjour épouse Ben.	J
4	S le Sicob s'envole.	M	M Louis-Pierre revient du service militaire.	4	D	Me	V l'HHHHebdo augmente
5	D	Me grève de la FEN	S	5	L 41° S.	J	S
6	L le Sicob s'envole au sol.	J	D	6	M c'est Zithone qui commente l'enterrement de	V Le prochain Kubrick est repoussé de 12 ans.	D
7	M	V	M Sept se suicide	7	Me d'enterrer de (enurovision)	S	L 50° S.
8	Me Pierre Desproges meurt du Sida dans un accident de moto.	S	M 37° S.	8	J	D	M
9	J	D	Me Joseph Poli ne-signe pour 15 ans.	9	V Pascal Tourain parle des autres.	L grève des 46° S. enseignants	Me Amstrad attaque l'HHHHebdo
10	V	M Amstrad attaque l'HHHHebdo.	J	10	S Pascal Tourain est malade.	M	J
11	S grève du CNPF	M	V Sortie de 6423 nouveaux compatibles PC.	11	D	Me ARMISTICE 1918	V Jean-Michel Jarre organise le Pape-Aid, une grande tournée mondiale avec SS. J.P.P.
12	D	Me Carali et Thiriet vont boire un pot.	S	12	L 42° S.	J Le basic du Telexnat est fini.	S
13	L 29° S.	J	D	13	M l'HHHHebdo augmente	V	D
14	M Thomson arrête les bombes	V Martine NDJJC ne drague personne	L	14	Me	S	L 51° S.
15	Me	S ASSOMPTION	M 38° S.	15	J La police arrête M. Thomson, en fuite	D FÊTE DE LA DYNASTIE (B)	M
16	J Robert Hossein adapte le Bottin	D	Me Cascaldi prononce les mots: "bm, ok, on fait comme tu veux"	16	V	L 47° S.	Me
17	V	L 34° S.	J	17	S Carali aime Thiriet Thiriet aime Carali.	M l'HHHHebdo augmente	J IBM sort un Compatible Amstrad
18	S	M Stéphane Quennec se laisse pousser les cheveux et dit "Zut, c'est mai 88!"	V	18	D	Me il augmente encore	V
19	D	Me	S	19	L 43° S.	M Léotard déclare: "Il à l'air très bien, ce Victor Hugo! Vous pouvez m'arranger une entrevue?"	M Cyrille de Vignemont apprend sa 2me instruction: GOTO
20	L 30° S.	J	D Jeûne Fédéral (CH)	20	M Amstrad attaque l'HHHHebdo.	V	D
21	M l'HHHHebdo augmente	S Sugar rachète la nouvelle boîte de Sinclair	L Chalandon interdit l'usage des mains	21	Me Pascal Tourain parle de lui.	S	L 52° S.
22	Me	S	M 39° S.	22	J	D	M Carali et Thiriet vont au restaurant
23	D	D	Me	23	V	L 48° S.	Me
24	J Infogrames sort son adaptation de la Bible, réalisée par 182 personnes en 6 ans. C'est nul.	L Atari baisse le rideau pour introduire le syndicat de faillite.	J Philippe Martin devient intelligent	24	S Benoite sourit. (sans arrière-pensée)	M Infogrames sort une adaptation de la Thora.	J
25	S	M 35° S.	V	25	D	M Meurent Weill (L'officials) les attaque.	V ne 219 de l'HHHHebdo. Joyeux Noël. Déjà ça de puis.
26	D	Me	S	26	L 44° S.	J	S
27	L 31° S.	J	D F. DE LA COMM. CULTUR. FR. (B)	27	M	V Ledermann sort la 127me compilation des meilleures Shlaques de Coluche.	D
28	M Carali et Thiriet s'engueulent	M Thomson arrête les Arabes à Poitiers	L 40° S.	28	Me	D	L 53° S.
29	Me	S	M	29	J Sugar rachète les ruines de Thomson	D	M
30	J	D Grand concert Sugar Aid pour lutter contre Sugar dans le monde	Me Laurent Weill se convertit à la Jihad Islamique et va poser des bombes chez Infogrames.	30	V	M Marcel Carton 9° S. Marcel Fontaine, Jean-Paul Kauffman, et nos confreres d'Antenne 2 Aurel Cornia et Jean-Louis Normandin sort rajujour de tenus au Liban.	Me
31	V Ben est surpris à la sortie de la FNAC avec le dernier Jacques Lankin et le dernier Steph' de Monaco' sous le bras.	L 36° S.	J	31	S L'O.I. perd ses 20 000 derniers lecteurs à la suite d'un jeu de mots.	J Ceccaldi rachète le groupe TEST, les éditions mondiales, la CEP, les éditions Masson, Syber, Psi, et devient le maître de la presse informatique mondiale	J

# CLUB HEBDOGICIEL

## REGLEMENT

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

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

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

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

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de tarifs réduits sur les badges, tee-shirts, casquettes et autres gadgets inutiles édités par Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel reçoivent une carte et un insigne gratuit lors de leur adhésion (à choisir parmi 9 modèles originaux de Carali).

- Le club Hebdogiciel apportera son aide aux membres du club en cas de litige avec des vendeurs ou des revendeurs de matériel informatique.

- Les membres du club Hebdogiciel disposent d'un numéro de téléphone direct où une charmante personne leur fournira tous les renseignements sur les activités du club et sur les logiciels du soft-parade.

- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé régulièrement. Le premier prix est beau.

- La cotisation annuelle pour l'adhésion au club Hebdogiciel est fixée à 150 francs.

- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.

- Hebdogiciel se réserve le droit de refuser l'adhésion au club à qui bon lui semble, non mais !

- L'adhésion au club Hebdogiciel entraîne l'acceptation du présent règlement.

**SUPPORTS**  
DSK      DISQUETTE  
K7      CASSETTE  
CAR      CARTOUCHE  
S      SOFTCARD

**COTES**  
\*\*\*      INDISPENSABLE  
\*\*      RECOMMANDÉ  
\*      BON

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

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

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

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



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

EXEMPLES DE PRIX :

### PRINTEL

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

### CANON

CANON XO7 + XP 150, prix club 1549 F.TTC  
INTERFACE Peritel pour CANON XO7 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

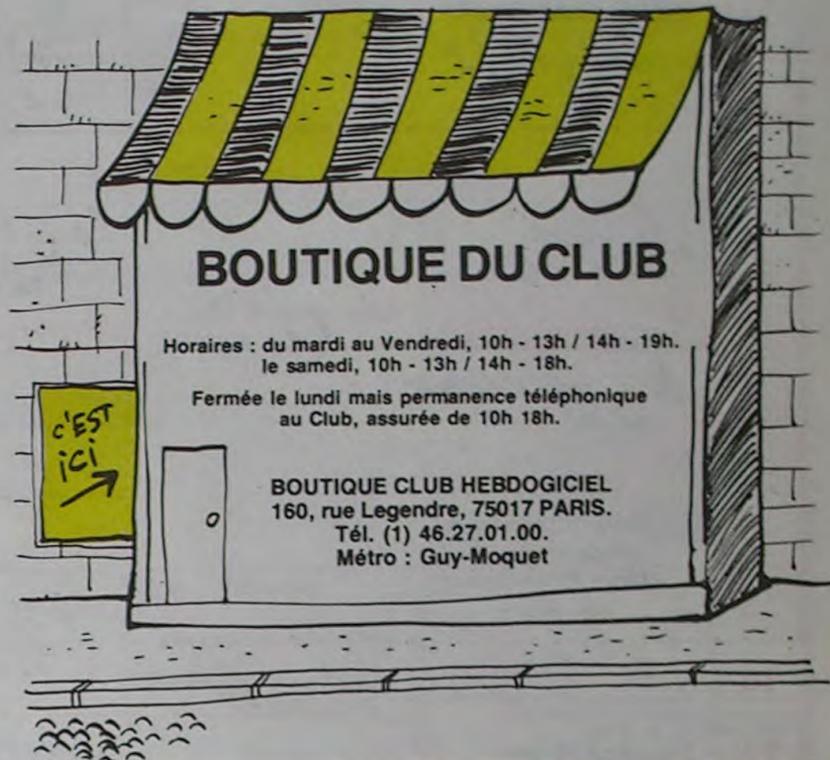
MONITEUR COULEUR (basse résolution), prix club 1820 FTTC  
MONITEUR COULEUR (haute résolution), prix club 2590 FTTC

### 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.



**PROMO NOEL  
SUR LES JOYSTICKS  
QUICKSHOT IX**  
 Boule de contrôle à micro-contact.

**QUICKSHOT X**  
 IBM PC et compatibles

	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	
	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.

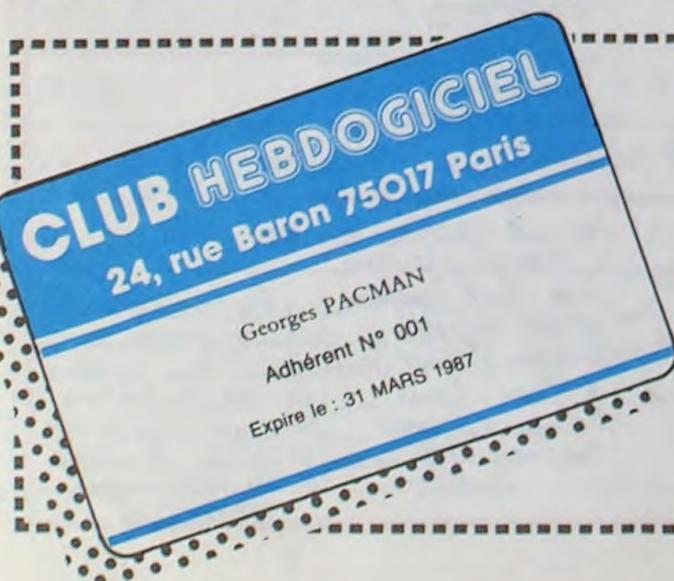
Je choisis le badge n° .....

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.



# AU CLUB C'EST DÉJÀ NOËL

**SUPER PROMO A PRIX PÉTÉS AVEC DEUX NOUVEAUX TARIFS RÉSERVÉS AUX MEMBRES DU CLUB**

**COLONNE D :** Pour tout achat groupé de 3 logiciels.  
**COLONNE E :** Pour tout achat groupé de 10 logiciels.

Bien entendu, vous pouvez pancher les titres.

A	B	C	D	E
120	100	60	40	20

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

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

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

<b>AMSTRAD</b>		<b>CO289 **</b>	STARSHIP ANDROMEDA	K7
AM123 **	HARD HAT MACK	CO337 **	WILD WEST	K7
AM188 **	PANZADROME	CO338 **	WILD WEST	DSK
AM239 ***	STRANGELOOP	CO342 ***	WIZZARD	K7
AM272 **	THINK	CO343 ***	WIZZARD	DSK
<b>COMMODORE</b>		CO476 *	MAIL ORDER MONSTER	DSK
CO004 ***	4* PROTOCOLE	CO477 ***	SKELTH	K7
CO057 **	CASTLE DR. CREEP	CO478 *	RAID ON BUNGALOO BAY	K7
CO061 *	CHOPLIFTER	CO479 **	ARCHON	K7
CO080 *	DAVID MIDNIGHT MAGIC	CO480 *	GATES OF DOWN	K7
CO474 **	HARD HAT MACK	CO481 *	GHEOTTOBLASTER	K7
CO135 **	HARD HAT MACK	CO482 **	SAUCER ATTACK	K7
CO148 ***	KARATEKA	CO483 **	SAUCER ATTACK	DSK
CO149 ***	KARATEKA	CO484 *	BUG BLITZ	K7
CO164 ***	LODE RUNNER	CO485 *	BUG BLITZ	DSK
CO197 **	NOW GAMES	<b>SPECTRUM</b>		
CO198 **	NOW GAMES II	SP008 **	ARCHON	K7
CO202 **	ONE AND ONE	SP133 **	ONE ON ONE	K7
CO475 ***	REALM OF IMPOSSIBILITY	SP135 ***	PANZADROME	K7
CO232 ***	REALM OF IMPOSSIBILITY	SP148 ***	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7
CO251 ***	SCARABEUS	SP207 **	THINK	DSK
CO252 ***	SCARABEUS			
CO273 **	SPELUNKER			

\* Manuels en français.

# SUPER PROMO POUR FETER LES 10.000 MEMBRES DU CLUB

**ATTENTION, N'ATTENDEZ PAS, LES STOCKS SONT LIMITÉS**



### AMSTRAD

#### ABC

AM449	3D VOICE CHESS (anglais)	K7	70	60	50
AM445	AGENDA	K7	60	50	40
AM453	ACTIVATOR	K7	70	60	50
AM454	ACTIVATOR	DSK	90	80	70
AM010	3D MEGACODE	K7	90	80	70
AM456	3D BOXING	DSK	90	80	70
AM016	3 WEEKS IN PARADISE	K7	70	60	50
AM017	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	80	70	60
AM458	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	100	90	80
AM459	AMSTROID	K7	60	50	40
AM460	ALGÈBRE	K7	60	50	40
AM461	BÖULDERDASH	K7	70	60	50
AM462	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	110	100	90
AM463	BEACH HEAD	K7	70	60	50
AM464	BEACH HEAD	DSK	90	80	70
AM465	CORE	K7	70	60	50
AM466	CHIMERA	K7	70	60	50
AM467	CABINET D'ADDRESSES	DSK	70	60	50
AM468	COMPTA FAMILIALE	DSK	70	60	50
AM469	CHALLENGER	K7	70	60	50
AM470	DUNJON ADVENTURE	K7	70	60	50
AM471	CARTE D'EUROPE	K7	60	50	40
AM101	ESMERALDA ISLE	K7	70	60	50
AM472	FOURMOST ADVENTURE	K7	70	60	50
AM473	FORCE IV	K7	60	50	40
AM474	GOLDEN PATH	DSK	90	80	70
AM475	JUMP JET	K7	70	60	50
AM476	JACK THE NIPPER	K7	70	60	50
AM477	LOGO (français)	K7	100	90	80
AM120	HOLD UP	DSK	80	70	60
AM121	HUNCHBACK II	K7	80	70	60
AM122	JET SET WILLY	K7	80	70	60
AM123	KNIGHT RIDER	K7	80	70	60
AM124	KING STRIKE BACK	K7	80	70	60
AM125	LE MILLIONNAIRE	K7	50	40	30
AM126	LORDS OF MIDNIGHT	K7	70	60	50
AM127	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	90	80	70
AM128	LORIGRAPH	K7	120	110	100
AM129	LORIGRAPH	DSK	160	150	140
AM130	LE FLIPPER	K7	70	60	50
AM478	LA PALETTE MAGIQUE	K7	60	50	40
AM479	LA MALEDICTION DE THAAR	K7	60	50	40
AM480	THE BREAK	K7	60	50	40
AM481	MEURTRES A GRANDE VITESSE	K7	90	80	70
AM517	MISSION ELEVATOR	K7	80	70	60
AM518	MISSION ELEVATOR	DSK	100	90	80
AM156	MANDRAGORE	K7	125	115	105
AM157	MANDRAGORE	K7	125	115	105
AM159	MAERS SPORT	K7	70	60	50
AM160	MAERS SPORT	DSK	90	80	70
AM161	MATCH POINT	K7	80	70	60
AM329	MELTDOWN	K7	80	70	60
AM322	MELTDOWN (612R)	DSK	100	90	80
AM359	MICROSAPIENS	K7	50	40	30
AM182	NEVER ENDING STORY	K7	80	70	60
AM499	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	80	70	60
AM500	QUESTOR	K7	80	70	60
AM501	QUESTOR	DSK	90	80	70
AM502	RAID SUR TENÈRE	K7	70	60	50
AM503	STOCK	DSK	70	60	50
AM504	SOS OVIGOS	DSK	70	60	50
AM191	PLANETE BASE	K7	80	70	60
AM197	PYJAMARAMA	K7	80	70	60
AM199	RAID	K7	80	70	60
AM201	RAMBO	K7	80	70	60
AM202	RED ARROWS	K7	80	70	60
AM213	SEA OF BLOOD	K7	80	70	60
AM312	SHADOW FIRE	K7	80	70	60
AM353	SHOGUN	K7	80	70	60
AM354	SHOGUN	DSK	90	80	70
AM221	SOUTHERN BELLE	K7	80	70	60
AM228	SPIRE 40	K7	70	60	50
AM237	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	70	60	50
AM238	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	90	80	70
AM317	SUPERPIECE	K7	80	70	60
AM241	SUPER PIPELINE II	K7	70	60	50
AM506	TEMPEST	K7	80	70	60
AM509	THE SAURUS	K7	50	40	30
AM512	WILLOW PATTERN	K7	60	50	40
AM315	TANK COMMANDER	K7	70	60	50
AM255	TENNIS 3D	K7	90	80	70
AM259	THE COVNAANT	K7	60	50	40
AM381	TOADRUNNER	DSK	90	80	70
AM356	TOMAHAWK	K7	80	70	60

### ATARI 400/600/800

AT013	BEACH HEAD	DSK	90	80	70
AT045	FIGHTER PILOT	DSK	90	80	70
AT190	JEWELS OF DARKNESS	K7	80	70	60
AT131	POLAR PIERRE	K7	80	70	60
AT132	POLAR PIERRE	DSK	90	80	70
AT096	SPITFIRE ACE	K7	70	60	50
AT104	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	70	60	50
AT105	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	90	80	70
AT106	STRIP POKER	K7	80	70	60
AT107	STRIP POKER	DSK	90	80	70
AT128	THE SECOND CITY	K7	70	60	50
AT129	LEADERBOARD	DSK	90	80	70
AT140	WARRIOR OF RHA	K7	80	70	60
AT141	QUESTION	DSK	90	80	70
AT142	MERCENARY COMPENDIUM	K7	80	70	60
AT143	BÖULDERDASH	K7	80	70	60
AT144	MOON SHUTTLE	K7	80	70	60
AT145	MOON SHUTTLE	DSK	90	80	70
AT146	VISICALC	DSK	90	80	70
AT147	CAMELEON	DSK	90	80	70
AT148	MELTDOWN	K7	70	60	50
AT149	THE PRINT SHOP	DSK	90	80	70
AT150	GLOUP/FLÈCHES	K7	70	60	50
AT151	INITIATION BASIC N°2	K7	70	60	50
AT152	INITIATION BASIC N°3	K7	70	60	50
AT153	BEACH HEAD 2	DSK	90	80	70
AT154	EIDOLON	DSK	90	80	70
AT155	HERO	CAR	90	80	70
AT156	JUMP MAN	K7	70	60	50
AT157	SKI WELLCUP	DSK	90	80	70
AT158	THE DREADNAUGHT FACTOR	CAR	90	80	70
AT159	CAMELEON	DSK	90	80	70
AT160	AZTEC CHALLENGE	DSK	90	80	70
AT161	SPIRIT INVASION	K7	70	60	50
AT162	THE EIDOLON	DSK	90	80	70
AT163	KEYSTONE KAPERS	CAR	90	80	70
AT164	GESTION DE DONNEES	DSK	90	80	70
AT165	E.T. MATUVU	K7	70	60	50
AT166	COMMENT COMPTER	K7	70	60	50
AT167	GESTION FAMILIALE	K7	70	60	50

### AMSTRAD PC IBM PC

18022	CHESS	DSK	190	150	120
-------	-------	-----	-----	-----	-----

### APPLE II E

AP006	ANGLAIS 2	DSK	200	180	140
AP007	ANGLAIS 3	DSK	200	180	140
AP008	ANGLAIS 4	DSK	200	180	140
AP009	ANGLAIS 5	DSK	200	180	140
AP094	CX BASE 100	DSK	300	250	200
AP101	EPIDÉMIE	DSK	150	120	90
AP102	JEU DES RECORDS	DSK	90	80	70
AP103	L'HOTEL DES MARIONNETTES	DSK	90	80	70
AP104	MICRO FLUTE	DSK	90	80	70
AP105	PPS ETAT	DSK	300	250	190
AP111	SCENARIO	DSK	110	90	80
AP063	SPACE SHUTTLE	DSK	150	120	90
AP115	DONKEY KONG	DSK	110	90	80
AP117	GALAXIAN	DSK	110	90	80
AP119	TRI JEU	DSK	110	90	80
AP122	DECISION IN THE DESERT	DSK	110	90	80
AP124	HOME PACK	DSK	110	90	80
AP125	LA FEMME QUI NE SUPPORT...	DSK	110	90	80
AP126	VISIFILE	DSK	110	90	80
AP127	SKY BLAZER	DSK	110	90	80
AP128	LE JEU DU CHŒMEUR	DSK	110	90	80
AP129	BORROWED TIME	DSK	110	90	80
AP130	TRACER SANCTION	DSK	110	90	80
AP131	TETE DE COCHON	DSK	110	90	80
AP132	ASSIMIL ALLEMAND	DSK	110	90	80
AP133	LA CITE PERDUE	DSK	110	90	80
AP134	EXCALIBUR QUEST	DSK	110	90	80
AP135	REGISTRE DE NOTES	DSK	110	90	80
AP136	HOMOPHONE	DSK	110	90	80
AP138	NAJA II	DSK	110	90	80
AP139	GALAXIE II	DSK	110	90	80

### ATARI ST

ST024	BLACK CAULDRON	DSK	290	250	190
ST022	BORROWED TIME	DSK	290	250	190
ST003	CALENDAR	DSK	190	150	120
ST025	CARDS	DSK	190	150	120
ST006	CFT IBM / ST	DSK	290	250	190
ST011	FLIP SIDE	DSK	190	150	120
ST012	KISSED	DSK	290	250	190
ST013	LANDS OF HADOC	DSK	190	150	120
ST014	MINDSHADOW	DSK	290	250	190
ST017	MUD PIES	DSK	190	150	120
ST018	SOFT SPOOL	DSK	190	150	120
ST034	THE ANIMATOR	DSK	290	250	190
ST027	UTILITIES	DSK	290		

C'EST NOUVEAU ÇA VIENT DE SORTIR

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

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

AMSTRAD

AM438	**	EREBUS	K7	180	162	135
AM439	**	EREBUS	DSK	220	198	165
AM440	**	FIRELORD	K7	108	97	75
AM441	**	FIRELORD	DSK	181	97	75
AM442	**	IKARI WARRIOR	K7	108	97	75
AM443	**	IKARI WARRIOR	DSK	181	163	126
AM444	**	LE PACTE	DSK	220	198	176
AM445	**	SAPIENS	K7	140	126	112
AM446	**	SAPIENS	DSK	180	162	144
AM447	**	THE MUSIC BOX	K7	181	163	126
AM448	**	TOP SECRET	DSK	240	216	192

ATARI ST

ST051	**	CHESS	DSK	303	272	212
ST052	**	ELECTRONIC POOL	DSK	242	218	169
ST053	**	EREBUS	DSK	240	216	180
ST054	**	FIRE BLASTER	DSK	240	216	180
ST055	**	SPACE STATION	DSK	303	272	212
ST056	**	ST PROTECTOR	DSK	240	216	180
ST057	**	WAR ZONE	DSK	240	216	180
ST058	**	WANDERER (RELIEF)	DSK	295	265	221

COMMODORE

CO485	**	BEYOND THE FORBIDDEN	K7	120	108	84
CO486	**	BEYOND THE FORBIDDEN FOREST	DSK	181	163	126
CO487	**	DRUID	K7	96	86	67
CO488	**	DRUID	DSK	157	141	109
CO469	**	LEATHER GODESSES OF PHOBOS	DSK	303	272	212
CO470	**	THAI BOXING	K7	96	86	67
CO471	**	THAI BOXING	DSK	145	130	101
CO472	**	TRINITY	DSK	425	382	297
CO473	**	UCHI MATA	K7	120	108	84
CO474	**	UCHI MATA	DSK	147	141	109

SPECTRUM

SP273	**	BIG 4	K7	120	108	84
SP274	**	FIRELORD	K7	108	97	75
SP275	**	GALVAN	K7	96	86	67
SP276	**	INFILTRATOR	K7	120	108	84
SP277	**	PAPERBOY	K7	96	86	67
SP278	**	STREET HAWK	K7	96	86	67
SP279	**	STRIKE FORCE COBRA	K7	120	108	84
SP280	**	GIFT FROM THE GODS	K7	120	108	84
SP281	**	URIDIUM	K7	108	97	75

THOMSON

TH127	**	EREBUS (MO/TO)	K7	180	162	135
TH128	**	EREBUS (TO8, TO9) 3" 1/2	DSK	240	216	180
TH129	**	EREBUS QUICKDISK	DSK	270	243	202
TH130	**	LA MINE AUX DIAMANTS (MO/TO)	K7	151	136	113
TH131	**	LA MINE AUX DIAMANTS (TO8, TO9) 3" 1/2	DSK	246	221	184
TH132	**	VIE ET MORT DES DINOSAURES (MO/TO)	K7	159	143	119
TH133	**	SORCERY (MO/TO)	K7	153	137	114
TH134	**	SORCERY (TO8, TO9) 3" 1/2	DSK	204	183	153

AMSTRAD

ABC

AM012	**	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	121	109	75
AM013	**	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	182	163	127
AM014	**	5 me AXE	K7	120	108	75
AM015	**	5 me AXE	DSK	160	144	128
AM020	**	ALIEN	K7	104	94	62
AM022	**	ALIEN 8	K7	110	99	54
AM034	**	ALIEN HIGHWAY 2	K7	109	99	67
AM038	**	ATLANTIC CHALLENGE	K7	108	97	70
AM029	**	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	73
AM029	**	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	115
AM033	**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95	63
AM034	**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	117
AM039	**	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	75
AM039	**	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	116
AM030	**	BATMAN	K7	108	97	65
AM032	**	BATMAN/8256	DSK	182	163	127
AM039	**	BATMAN	DSK	181	162	116
AM042	**	BOMB JACK	K7	108	97	65
AM046	**	BOULDER DASH III	K7	121	108	75
AM098	**	BOUNDER	K7	108	97	65
AM099	**	BOUNDER	DSK	157	141	99
AM047	**	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	64
AM048	**	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	99	66
AM049	**	BRUCE LEE	K7	110	99	54
AM050	**	BRUCE LEE	DSK	170	153	105
AM051	**	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
AM056	**	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	70
AM059	**	COLOSSUS CHES 4	K7	119	107	72
AM060	**	COLOSSUS CHES 4	DSK	155	140	95
AM060	**	COLOSSUS CHES 4.0/8256	DSK	194	175	126
AM061	**	COMBAT LYNX	K7	109	98	66
AM062	**	COMMANDO	K7	107	96	58
AM042	**	COMMANDO	DSK	182	163	117
AM063	**	COMPUTER HITS 6	DSK	182	169	117
AM064	**	COMPUTERS HITS 10 I	K7	121	108	75
AM065	**	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	75
AM066	**	CONFUZZION	K7	87	78	52
AM070	***	CYRUS CHESS	K7	121	109	75
AM071	***	CYRUS CHESS	DSK	155	140	96
AM071	***	CYRUS CHESS/8256	DSK	194	175	126
AM072	***	D BASE 2	DSK	790	711	632
AM085	***	DAN DARE	K7	120	108	75
AM086	***	DAN DARE	DSK	181	163	117
AM078	***	DEFEND OR DIE	K7	97	87	49
AM079	***	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	51
AM080	***	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	96
AM081	***	DEVPAK	K7	305	275	204
AM082	***	DEVPAK	DSK	360	324	242
AM083	***	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	75
AM084	***	DOCTOR WHO	K7	146	132	93
AM085	***	DOCTOR WHO	DSK	207	187	135
AM086	***	DOOMSDARK	K7	120	109	75
AM087	***	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	75
AM088	***	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	117
AM089	***	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
AM090	***	DUNDARACH	K7	70	60	50
AM091	***	DUNDARACH	DSK	140	126	87
AM092	***	DUNDIR	K7	229	206	138
AM093	***	ELIDON	K7	114	103	71
AM094	***	ELITE	K7	155	140	95
AM095	***	EMPIRE	DSK	185	166	120
AM096	***	EMPIRE	K7	195	175	156
AM097	***	EMPIRE	DSK	220	198	176
AM098	***	EMPIRE	K7	121	108	75
AM099	***	EQUINOX	DSK	182	163	127
AM100	***	EQUINOX	K7	120	108	75
AM101	***	FANTASTIC FOUR	K7	91	82	58
AM102	***	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
AM103	***	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
AM104	***	FORTH	K7	234	211	141
AM105	***	FORTH	DSK	277	249	195
AM106	***	FOURTH PROTOCOLE	DSK	181	163	117
AM107	***	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
AM108	***	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	190	162	108
AM109	***	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	75
AM110	***	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
AM111	***	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	232
AM112	***	GET DEXTER	K7	121	108	75
AM113	***	GET DEXTER	DSK	182	163	127
AM114	***	GLIDER RIDER	K7	108	96	58
AM115	***	GRAND PRIX 500CC	K7	150	135	120
AM116	***	GRAND PRIX 500CC	DSK	180	162	144
AM117	***	GUN FRIGHT	K7	121	109	85
AM118	***	GYROSCOPE	K7	120	108	62

AM121	***	HACKER	K7	121	109	85
AM122	***	HACKER	DSK	155	140	100
AM124	***	HARRIER STRIKE FORCE	K7	121	108	85
AM125	***	HARRIER STRIKE FORCE	DSK	182	163	127
AM224	***	HEAVY ON THE MAGIC	K7	121	109	85
AM325	***	HEAVY ON THE MAGIC	DSK	181	162	126
AM126	***	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
AM127	***	HURRIE	K7	109	98	68
AM128	***	HURRIE	DSK	145	131	94
AM129	***	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104	63
AM130	***	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
AM131	***	HYPERSPORT	K7	110	98	76
AM132	***	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
AM133	***	HYPERSPORT	K7	112	101	78
AM137	***	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101	78
AM390	***	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	181	163	117
AM391	***	INTERNATIONAL RUGBY	K7	96	87	62
AM392	***	INTERNATIONAL RUGBY	DSK	157	141	102
AM393	***	INTERNATIONAL KARATE	K7	70	60	50
AM394	***	INTERNATIONAL KARATE	DSK	90	80	70
AM400	***	JAMMIN'S	K7	114	103	71
AM395	***	JEWELS OR DARKNESS/8256	DSK	181	163	117
AM421	***	KAHE	K7	30	27	20
AM144	***	KNIGHTLORE	K7	112	101	35
AM327	***	L'ALGIE D'OR	K7	160	144	128
AM328	***	L'ALGIE D'OR	DSK	198	178	158
AM146	***	L'AZER BASIC	K7	171	154	136
AM350	***	L'HERITAGE	DSK	195	175	156
AM351	***	L'HERITAGE	K7	70	60	50
AM151	***	LORDS OF THE RING	K7	70	60	50
AM158	***	MANIC MINER	K7	70	60	50
AM422	***	MARACAIBO	K7	140	126	112
AM423	***	MARACAIBO	DSK	180	162	144
AM424	***	MASTER OF THE LAMPS	K7	124	112	77
AM173	***	MINDSHADOW	K7	114	103	75
AM174	***	MINDSHADOW	DSK	155	140	90
AM175	***	MINIOFFICE	K7	76	68	45
AM176	***	MINIOFFICE	DSK	127	114	78

ABC list of software titles and prices. Includes categories like ELITE, ERIDAMA FORCE, FAIRLIGHT, FANTASTIC FOUR, FAST LOAD CARTOUCHE, FLOYD THE DROID, FIGHT NIGHT, FIGHT NIGHT II, FIGHTER PILOT, FIGHTER PILOT II, FIGHTING WARRIOR, FRANK BRUNO'S BOXING, FRANK BRUNO'S BOXING II, GAME MAKER, GAME MAKER 2, GERMANY 1984, GHOSTBUSTER, GHOSTBUSTER II, GHOSTN GOBLINS, GRAPHIC ADVENTURE CREATOR, GRAPHIC ADVENTURE CREATOR II, GOONIES, GOONIES II, GREEN BERT, GREEN BERT II, GROGG'S REVENGE, GYROSCOPE, GYROSCOPE II, HACKER, HACKER II, HACKER II, HARD BALL, HARD BALL II, HOLE IN ONE, IMPOSSIBLE MISSION, IMPOSSIBLE MISSION II, INDIANA JONES, IRIDIS ALPHA, IRIDIS ALPHA II, KENNEDY APPROACH, KENNEDY APPROACH II, KENSINGTON, KENSINGTON II, KNIGHTS OF THE DESERT, KORONIS RIFT, KORONIS RIFT II, KUNG FU MASTER, KUNG FU MASTER II, LAW OF THE WEST, LAW OF THE WEST II, LEADERBOARD, LEADERBOARD II, LITTLE COMPUTER PEOPLE, LITTLE COMPUTER PEOPLE II, LOOK RUNNER, LORDS OF MIGHT, LORDS OF MIGHT II, LORDS OF THE RINGS, MANDRAGORE, MANDRAGORE II, MANIC MINER, MASQUERADE, MASTER OF MAGIC, MASTER OF THE LAMP, MAX HEADROOM, MELBOURNE PACK, MERCENARY, MERCENARY II, MERCENARY COMPENDIUM, MIG ALLEY ACE, MIG ALLEY ACE II, MINDSHADOW, MINDSHADOW II, MISSION AD, MISSION AD II, MOEBIUS, NEXUS, NIGHT MISSION PINBALL, NIGHTSHADE, OMEGA PLANETE INVISIBLE, OMEGA PLANETE INVISIBLE II, ONE MAN AND HIS DROID, ONE ON ONE, PARADROID, PARADROID II, PASTFINDER, PASTFINDER II.

SPECTRUM ABC list of software titles and prices. Includes categories like 4 me PROTOCOLE, ALIEN B, ARCADE HALL OF FAME, ATLANTIC CHALLENGE, B.C.'S QUEST FOR TIRE, BACK TO SKOOL, BACK TO THE FUTURE, BALLBLAZER, BARRY MAC GUIGAN BOXING, BATMAN, BLADE RUNNER, BOULDERDASH III, BRUCE LEE, CAVES OF DOOM, COMBAT LYNX, COMMANDO, COMPUTER HITS 10, COMPUTER HITS 10 II, CONFUZION, CRITICAL MASS, DAILEY THOMSON DECATHLON, DALLAS, DAMBUSTERS, DAN DARE, DARK STAR, DOOMSDARK REVENGE, DRAGON'S LAIR, DUNBARACH, DYNAMITE DAN, ELITE, ENIGMA FORCE, FAIR LIGHT, FIGHTING WARRIOR, FRANK BRUNO BOXING, GIFT FROM THE GODS, GLADIATOR, GLASS, GOONIES, GREEN BERT, GYRON, GYROSCOPE, HACKER, HEAVY ON THE MAGIC, HIGHWAY ENCOUNTER, HOBBIT, HUNCHBACK, IMPOSSIBLE MISSION, INTERNATIONAL KARATE, I.C.U.F.S., JEWELS OF DARKNESS, KNIGHT LORE, KONG STRIKES BACK, KUNG-FU MASTER, LORDS OF MIDNIGHT, LORDS OF THE RING, LORIGRAPH, MANDRAGORE, MANIC MINER, MARSPOUT, MASTER OF MAGIC, MAX HEADROOM, MERMAID MADNESS, METABOLIS, MIKIE, MINDSHADOW, MONOPOLY, MOON CRESTA, MOVIE, N.O.M.A.D., KNIGHTMARE RALLY, NIGHTSHADE, NOW GAMES, NOW GAMES II, ON THE RUN, ONE MAN AND HIS DROID, PAWS, PING PONG, PROFANATION, PROJECT FUTURE, PSYTRON, QUAZATRON, RAID OVER MOSCOU, RAMBO, RASPUTIN, REALM OF IMPOSSIBILITY, RIDDLER'S DEN, 3D FONGUS, 3D MUNCH, BO-DISK SEDORIC, CHESS, COMPILATEUR GRAPHIQUE, DEFENSE FORCE, DIAMANT ILE MAUDITE, FRELON, GRAPHIX LOGRAPH, HADES, KARATE, LORTEL, MACADAM BUMPER, MASTER PAINT, MS-TEL JAASHIH, MS-TEL SEDORIC, ORLON, NIBBLES SEDORIC, SUPER JEEP, ULTIMA ZONE, XENON I, ADAPTEUR SOFTCARD, ALIEN B, BACKGAMMON, BACKGAMMON SOFTCARD, BOULDER DASH, BOULDER, CHACK N POP SOFTCARD, CHACK N POP, CHORO Q, CHORO Q SOFTCARD, CIRCUS CHARLIE, COMPUTER HITS 6, CYBERNU, DECATHLON, DOG FIGHTER, ERIC AND THE FLOATERS, FLIGHT DECK, GESTE D'ARTILLAC, GUNFIGHT, H.E.R.O, JET BOMBER, JET SET WILLY, KNIGHT LORE, MANDRAGORE, MANIC MINER, MONITEUR ODIN, NORTH SEA HELICOPTER, OMEGA PLANET INVISIBLE, PASTFINDER, RED MOON, SNOWBALL, SORCERY, SCRABBLE ANGLAIS, SUPER CHESS, SWEET ACORN SOFTCARD, TEX, THE HOBBIT, THE WRECK, THE WRECK SOFTCARD, TURBO PASCAL (3'1/2 ou 5'1/4), TURBO TUTOR, UP AND DOWN, ULTIMA IV, URIDIUM, URIDIUM II, V, VALHALLA, VIRGULE, WAR, WAY OF EXPLODING FIST, WAY OF EXPLODING FIST II, WAY OF THE TIGER, WAY OF THE TIGER II, WHO DARES WINS II, WINTERGAMES, WINTERGAMES II.

# ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 134 FRANCS

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

TU ME FILES TES BOOTS ET TON ABONNEMENT À L'HEBDO, SINON T'ES UN HOMME MORT!

OK POUR LES BOOTS, MAIS POUR L'ABONNEMENT, TU PEUX ENFONCER TON COUTEAU



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

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse complète : .....

Ordinateur utilisé : .....  
N° de carte obligatoire pour les membres du Club : .....

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

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

# LE TELECHARGEMENT

Pour pouvoir charger les programmes, il vous faut un minitel, un câble et un logiciel. Pour le minitel, on peut rien pour vous, demandez-le aux PTT. Par contre pour le logiciel et le câble, vous avez les tarifs, là, dessous. Envoyez vos sous.

ORDINATEUR	Câble Minitel/Ordinateur			Interface nécessaire avec logiciel.	Prix: A : PRIX TARIF B : PRIX ABONNE C : PRIX CLUB
	A	B	C		
AMSTRAD 464	150	135	105	Aucune	
AMSTRAD 664	150	135	105	Aucune	
AMSTRAD 6128	150	135	105	Aucune	
THOMSON	150	135	105	Interface communication	
ORIC 1	150	135	105	Aucune	
ORIC ATMOS	150	135	105	Aucune	
ATARI ST	170	150	120	Aucune	

Commodore, Apple, IBM et Mac, c'est le même prix mais il faudra attendre les marrons glacés ou les calendes grecques, pour connaître les interfaces nécessaires. (En langage informatique, ça veut dire qu'on pédale dans la choucroute et qu'on a strictement aucune idée de la date de sortie des câbles pour ces bécane).

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

ATARI ST	170 F.	Abonné : 150 F.	Prix Club : 120 F.	Frais de Port + 15F.
AMSTRAD 464 :	150 F.	Abonné : 135 F.	Prix Club : 105 F.	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 664 :	150 F.	Abonné : 135 F.	Prix Club : 105 F.	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 6128 :	150 F.	Abonné : 135 F.	Prix Club : 105 F.	Frais de port + 15F.
THOMSON TO7-TO770 :	150 F.	Abonné : 135 F.	Prix Club : 105 F.	Frais de port + 15F.
ORIC 1 :	150 F.	Abonné : 135 F.	Prix Club : 105 F.	Frais de port + 15F.
ORIC ATMOS :	150 F.	Abonné : 135 F.	Prix Club : 105 F.	Frais de port + 15F.

NOM : ..... PRENOM : .....  
ADRESSE : .....  
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

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

Règlement joint :  Chèque bancaire  CCP

# DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

sation de ce programme. Bonne chance !  
Règlement :  
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.  
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.  
ART.3 : La rédaction d'HEBDGICIEL 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.  
**HEBDGICIEL : 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.

# PASCAL TOURAIN VOUS RACONTE LES VINGT PREMIERES ANNEES DE SA VIE

Au début, ça a été... A part que je suis né dans l'Oise et que ça sent mauvais parce que c'est en province. J'ai vu le jour pratiquement au moment où disparaissait Humphrey Bogart. Le lendemain dans les journaux, devinez de qui on parlait le plus ? Pas de moi, je peux vous l'assurer ! Je me suis toujours demandé pourquoi la presse faisait plus de publicité aux morts qu'aux vivants. Enfin, bref, c'est comme ça : on va pas refaire le monde. De toutes façons, j'ai pas le temps. Les deux premières années de ma vie, je les ai passées à MOUY, un trou paumé entouré de bouses de vache. J'en garde aucun souvenir précis, je bouffais, je rotais, je dormais et je faisais sous moi. Comme vie végétative, ça se pose là. Après, on s'est installé à Creil (toujours dans l'Oise) définitivement. Pendant deux ans, Papa et Maman ont tenu une épicerie, rue Jean-Jaurès (j'ouvre une parenthèse pour m'interroger : pourquoi les rues, les avenues ou les places qui portent des noms de gens de gauche sont-elles toutes

aussi tristes ?). Je les aidais à remplir les rayons avec mes petits muscles, je m'étais spécialisé dans le transport des paquets d'un kilo de sucre ce qui pour un enfant de deux ans était, en 1959, assez conséquent. Après on a déménagé rue de la Martinique et Papa a pris un travail de représentant pendant que Maman occupait un emploi chez Brémard.

au baccalauréat sans savoir pourquoi et en étant beaucoup plus intelligent que des camarades qui l'ont eu en étant beaucoup plus cons. Je tiens à préciser que je ne dis pas cela parce que je suis jaloux mais parce que c'est la vérité. Après, je me suis installé à Paris et pour gagner ma vie, j'ai fait emballer de produits vétérinaires, rue du Plâtre. La maison a fait faillite (j'avais bouffé la moitié du stock pour me fortifier) et je suis retourné vivre quelques mois à Creil. J'étais employé de Mairie au bureau d'aide sociale où j'ai vu beaucoup de misère mais la plupart des gens, il faut le reconnaître, en rajoutaient en buvant ou en martyrisant leurs enfants. J'ai été appelé en juillet 76 pour faire mon service militaire au 25ème régiment d'artillerie. Ça a été dur pendant un an mais quand je suis sorti, j'étais un HOMME. Un vrai. Le reste de ma vie, vous la connaissez mieux que moi, elle appartient déjà à l'Histoire.

Bonne année et heureuse année à toutes et à tous.

Un pour tous, tous Tourain.



En 1966... C'est pas pratique d'avoir les dents écartées, la bouffe vient se coincer dedans !

Je suis allé à l'école en sachant déjà lire car Maman m'avait appris à la maison. J'ai sauté deux classes (du CP au CE2) car j'étais très en avance sur les autres. Jusqu'à 15 ans, j'ai été très timide : dès qu'on me parlait ou qu'on m'introduisait un doigt dans l'anus, je rougissais instantanément. Ça s'est débloqué au lycée où j'ai commencé à faire du théâtre et à jouer dans des spectacles, mon professeur c'était Made-moiselle SCHALL qui enseignait, par ailleurs, l'Espagnol. J'ai échoué



1976 : Pascal Tourain attend en vain l'invasion bolchévique (qui ne saurait toutefois tarder).



Pascal Tourain, en janvier 61 : encore 25 années de patience avant de pouvoir écrire dans Hebdogiciel.

## BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire :  
(signature des parents pour les mineurs)

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

1ER PRIX :  
20 000 FRANCS

AVEC ÇA, JE POURRAI  
ACHETER UN TIMBRE  
POUR ÉCRIRE AU  
PÈRE NOËL QUE  
SES CADEAUX  
ÉTAIENT  
NULS!



### PROMO DISQUETTES 3" 1/2

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

#### DISQUETTES MSX 1 ET 2

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

#### DISQUETTES MSX 2

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

#### SYNTHÉ-VOCAL (EN FRANÇAIS)

K7 : 290 F - DISQUETTE : 350 F

#### CARTOUCHES A 230 F

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

#### MANETTES

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

#### Dernière minute :

GREEN BERET, Cartouche : 230 F

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

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

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

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

# MSX NEWS est sorti...



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

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

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

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

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_

Mode de règlement :  
 Chèque  Mandat-lettre joint

Pour un prix de  
 Frais de port jeux et accessoires 20 F  
 Frais de port matériel 90 F  
TOTAL \_\_\_\_\_  
 Ma commande atteint 650 F, je suis abonné à MSX NEWS pour trois mois

# MSX VIDEO CENTER

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

### ORDINATEURS

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

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

\* LE MSX1 CONSTITUE DÉSORMAIS LA GAMME DE MACHINES D'INITIATION AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ-PRIX \* SYM/AOUT 86

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

\* LE MSX2 CONSTITUE LE MEILLEUR CHOIX ACTUEL EN MICRO-INFORMATIQUE FAMILIALE \* MICRO-SYSTEMES SEPT 86

### SONY HBF 700F : 4 990 F

(256 K RAM + 128 K VIDEO RAM) Lecteur de disquettes intégré double face 1 MEGA OCTET, livrés avec accoutrements + 5 logiciels professionnels commutables entre eux : HI TEXT, HI BASE, HI CALC, HI GRAPH et l'extraordinaire HI BRID (gestion de programmes par bones)

### SONY HBF 500F : 3 750 F



### PHILIPS VG 8235 : 3 990 F

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

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

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

### PHILIPS

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

### MONITEURS COULEURS

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

### SONY

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



# LA SELECTION VINYLIQUE DE L'HHHEBDO

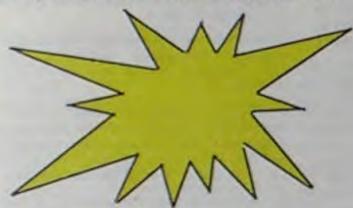
# 1986

Certains artistes ont payé cher leur déviance, à commencer par Boy George. Le grand scandale, qui remuait abondamment la fange autour du junky repentant pendant l'été dernier, a eu pour conséquence une très fâcheuse mévente de l'album de Culture Club. Quant au lancement Tony Truand de ce fantasme de producteur qu'a pu représenter Sigüe Sigüe Sputnik, il s'est soldé par une belle partie d'arnaqueur arnaqué, les millions de livres englouties l'étant sans doute à jamais et sans espoir de retour. Pour se remplir les poches en 86, il fallait donc : - Soit, comme Madonna, se choisir un look presque straight et calquer son image pour pochette de disque et affiches publicitaires sur celle de l'une des plus grandes stars mythiques, Marilyn. - Soit, comme

Springsteen, faire son boulot de rocker le mieux possible et en donner aux gens pour leur argent. - Soit, comme Eurythmics, à travers un art consommé du show et une aisance musicale au dessus de tout soupçon, offrir l'illusion de l'harmonie parfaitement réalisée dans une relation de couple. - Soit, comme les Norvégiens de A-Ha, être tout simplement jeunes et beaux, faire quelques bonnes chansons pop et de chouettes clips qui les accompagnent. - Soit, et c'est encore le mieux, comme Cure, poursuivre imperturbablement dans la direction de cette musique dont ils avaient rêvé depuis le début, rendre ces sons, dont Robert Smith et sa bande sont entièrement habités, intelligibles aux sensations, aux rêves des autres.

BEN

**R**ock, Funk, tendance anglaise, tendance américaine, l'année 1986 se sera distinguée par son calme relatif. Le grand coup de barre de l'Amérique pro-Reagan de 85, vers un retour aux normes de la "majorité morale" a fini par porter ses fruits en 86.



## TENDANCE ROCK US

Autant vous l'avouer, j'ai eu un mal fou à trouver la matière de cette sélection américaine. Musicalement, les pourfendeurs de hit-parades ne m'intéressent que fort moyennement. Quant à mes engouements passagers, hebdomadaires ou mensuels, ils ne tiennent pas forcément la route sur un an. Alors, qu'est-ce qui reste ? Il y avait bien toute cette mouvance post-punk-bouseuse des groupes du Middle-West qui se rebiffent : les Jason & The Scorchers, Rainmakers et autres Walk The West, pour qui j'ai une sérieuse faiblesse. Mais comment déterminer LE disque de l'année,

parmi trois groupes pratiquement inconnus ici ? Je vous ai déjà fait part de la légitime passion que je vouais aux Fabulous Thunderbirds - alors là, un groupe totalement bouseux, bluesy et Texan de surcroît - qui parvenaient à extirper l'atmosphère idéale au vieux bastion du rock pur et dur qu'est resté l'Elysée Montmartre. Mais, doit-on vraiment les épinglez au calendrier 1986, quand ces vieux briscards participent tellement d'une scène hors du temps ? Je me suis donc décidé à temporiser, ce qui donne :

### RIC OCASEK "THIS SIDE OF PARADISE"

(Geffen/WEA)



**P**our son inspiration racée, la fragilité poétique des atmosphères qu'il sait créer, ses notes cristallines, ses mots qui crient au rêve de l'intérieur, l'intelligence de sa production, le leader des Cars se hisse nettement au-dessus de la mêlée avec ce deuxième album solo. C'est une œuvre tout en finesse et parfaitement originale, tranchant sur le gros de la production américaine, qu'il nous offre ici. Un disque qu'on ne se lasse pas d'écouter, autant pour l'intensité de certains thèmes que pour l'évanescence de certains autres. "Un côté du paradis" qu'il nous invite à visiter.

## TENDANCE FUNK US

Côté funky, on ne sait carrément plus où donner de la tête. Ces derniers temps surtout, on assiste à un déferlement de productions superbes et à une série de come-back aussi hallucinants que réussis. Isaac Hayes réapparaît, bien vivant, avec un disque moite, le nec plus ultra de la soul masculine. Little Richard réenregistre son rock hystérique accompagné de chœurs gospel et nous sort un album presque uniquement fait de nouvelles chansons, mais totalement dans la lignée de ses premiers

et immenses succès. Quant à James Brown, on a pu constater l'été dernier qu'il tenait encore sacrément la route et son hit, "Gravity", ne veut toujours pas décrocher des radios. Parmi les sorties toutes récentes, il y a également celle de "Womagic", le dernier LP du grand Bobby Womack, celle de "Give Me The Reason", la nouvelle charge séductrice de Luther Vandross, où les deux chanteurs solistes s'affirment largement à la hauteur de leurs réputations respectives. Et puis, n'oublions

pas les grands groupes, à commencer par Commodores qui, s'ils ont quitté Motown pour Polydor, n'ont rien perdu de leur feeling sur "United", leur dernière production, et bien entendu Kool & The Gang, qui nous gratifiait d'un show torride, innattendu, envoûtant, lors de leurs deux soirées dans un Palais de Bercy plein à craquer et déchaîné.

Faire un choix parmi ces petites merveilles ayant tout récemment atterri sur ma platine était au-dessus de mes forces. J'ai donc préféré me contenter d'extraire de ma discothèque les disques qui m'ont le plus marqué au long de l'année. Ce qui donne :

## PRINCE AND THE NEW POWER GENERATION "PARADE"

(WEA)



**U**ne entreprise passionnante et pathétique à la fois : Prince, le surdoué, le génie musical de cette fin de siècle, en espérant refaire le coup réussi de "Purple Rain" (film et disque), s'est partiellement planté avec "Parade" et "Under The Cherry Moon". La musique est bonne, voire excellente, mais le film s'est franchement ramassé. Pourtant, Prince semble avoir transcendé cette défaite. Vous vous souvenez peut-être que le scénario du film mettait en présence une petite gouape d'artiste séducteur et bouffon, Prince, et une pseudo-princesse de la Côte d'Azur, que le petit Prince parvenait à entraîner dans une danse nuptiale et fatale. Mais, saviez-vous déjà la nouvelle ? Prince devrait guider Stéphanie de Monaco pour son prochain enregistrement. Peut-être va-t-on regarder "Under The Cherry Moon" d'un autre œil ?... Quoiqu'il en soit, "Parade" reste un album unique en son genre, un must.

## RUN DMC "RAISING HELL"

(Profile/Barclay)

**S**eule véritable surprise de l'année, Run DMC mérite bien de figurer dans la sélection des meilleurs albums 86. Adeptes d'un rap de la rue, speedy, rocky, sans fioritures ni costumes à paillettes, ils se sont imposés avec un style sobre, face à une scène rap par trop barée sur la pente décadente. Etrangement, c'est un coup de dé qui les a emmenés au sommet. Un jour, ils entendent un bout d'intro d'un vieux tube d'Aerosmith et, sans savoir de qui il s'agissait, ils décident de se brancher avec leurs auteurs. C'est ce qui donne naissance à "Walk This Way", le tube et le clip, qui devient un des chouchous de MTV. Si le contraste visuel entre rapers et hard-rockeurs est saisissant, l'efficacité musicale est carrément renversante. Ces mômes du ghetto ont quelque chose dans le ventre qu'ils ont parfaitement su faire passer et accepter.



## TENDANCE ANGLAISE

Là, franchement, j'y vois rien, j'suis dans le schwartz le plus total. La tendance castrat, Communard and C°, me gonfle au plus haut point, les pilleurs de R&B, les

moulineurs de funk blanchi à la guimauve me laissent parfaitement indifférent, les pseudo-jazzeux m'ennuient au plus haut point, le rock celtique grandiloquent

### PETER GABRIEL "SO"

(Virgin)

**P**arce que c'est grand, parce que c'est inspiré, pour toutes les recherches sonores à travers le monde qui ont mené à ce résultat idéal, pour l'humilité terrassante de ce demi-dément que peut parfois paraître Peter Gabriel, pour l'équilibre si sensible, si fragile, sur lequel sa musique se fait et se défait, à l'image des vagues sur les récifs, parce que cet album, mûri durant de longs mois, est beau, tout simplement et entièrement, qu'il n'y a rien à en jeter et qu'on pourra l'écouter encore dans longtemps, sans s'en lasser.

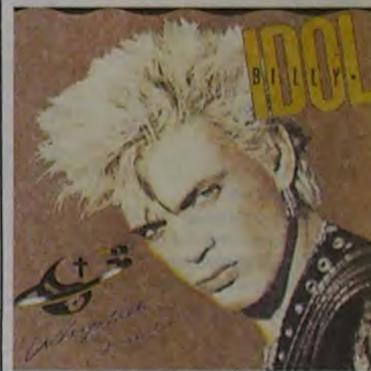


### BILLY IDOL "WHIPLASH SMILE"

(Chrysalis/Phonogram)

**C**ertainement moins subtil que celui de Ric Ocasek, le dernier album de Billy Idol n'en est pas moins un bon disque, parce qu'il parvient à jouer à la fois sur le tableaux du rock rebel, grâce à la personnalité têtue, fatale de Billy, et sur celui de la pop synthétique et dansante, grâce au traitement musical de l'ensemble. Il existe cependant un élément de liaison entre les deux disques, en la personne de Steve Stevens, responsable des guitares, basses, claviers et programmations sur "Whiplash Smile", également invité à officier aux guitares sur nombres de morceaux de "This Side Of Paradise". Certains pourront trouver étrange de voir figurer un Anglais dans la sélection américaine. Billy leur répondrait sans doute que depuis ses cinq années d'enfance vécues à Long Island, il se sent parfaite-

ment fait pour la vie à New York et que de toutes façons, ce sont les Américains qui ont fait de lui une idole.



chargé d'une mission divine m'assomme irrémédiablement. Il n'y a guère que les Pogues et leur tintouin pour bal popu et goguette qui me semblent à peu près naturels et vivants au milieu de toutes ces modes d'une semaine, orchestrées par les Jean-Foutre de la critique. J'aurais bien sauvé PIL, avec son dernier "Album"

assez impressionnant, si je ne m'étais aperçu que le dernier Africa Bambaataa, produit, comme le PIL, par Bill Laswell et Material, possédait exactement la même énergie sonore farouche et anarchique. Alors, subjectif pour subjectif, voilà ce qui reste :

### WOODENTOPS "GIANT"

(Virgin)

**P**armi les nouvelles "sensations" de la scène anglaise, Woodentops a l'air de vouloir s'imposer comme le groupe rock le plus prometteur. Même si tout un blabla agaçant se répand sans discontinuer autour des membres du groupe et surtout de son leader porte-parole, le dénommé Rolo, la musique, très bavarde elle aussi, marque sa différence sous forme de brouillons anarchiques, de jets d'énergie brute lancés à l'emporte-pièce. Un groupe qui semble vouloir brûler les étapes et qu'on aimerait bien voir prendre sa véritable assise.





Unités Centrales  
Imprimantes  
Ecrans  
Manettes  
Lecteurs  
Interfaces

# INFOMANIE

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

Métro Louvre à 15 m  
Parking à 20 m

Livres et presse informatique à  
consulter

Plusieurs centaines de logiciels en  
essai sur place.

Possibilité de crédit

## AMSTRAD

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

Lecteur Disk DD1 ..... 1990  
Lecteur Disk FD1 ..... 1790

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

## JEUX

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

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

## UTILITAIRES

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

## COMMODORE C64-C128

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

## JEUX

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

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

## AMIGA

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

## JEUX

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

## PROGRAMMATION

K Sega ..... 699  
Lattice C ..... 1190  
MCC Pascal ..... 990

## UTILITAIRES

Aegis Image ..... 690  
Deluxe Paint ..... 890  
Deluxe Print ..... 890  
Deluxe Video ..... 890  
Instant Music ..... 379  
Mi Amiga File ..... 990  
Music Studio ..... 375  
VIP ..... 1890  
520 STF ..... 3990  
1040 STF ..... 9900  
Disk Dur 20M SH204 ..... 6990  
Lecteur Disk 500K ..... 1990  
Lecteur Disk 1M ..... 2690

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

## JEUX

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

## UTILITAIRES

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

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

## THOMSON

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

## JEUX

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

## UTILITAIRES

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

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

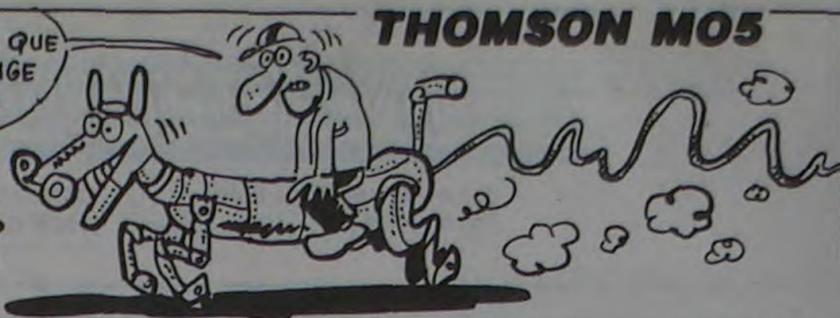
Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Tél. : .....

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

# HORSE JUMP

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

J'ESPÈRE QUE LA RALLONGE EST ASSEZ LONGUE



THOMSON MO5

IL N'EST DE PIRE EAU QUE L'EAU QUI VA FORT  
ST YORRE  
ÇA VA FORT

## SUITE DU N°167

SERVEUR HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

```
198 DATA 00,00,02,81,61,EF,0B,43,FF,E3,F
F,90,00
199 DATA 00,00,03,03,60,77,D9,47,FF,F1,F
F,90,00
200 DATA 00,00,03,0F,FF,FF,EC,C3,FF,F1,F
F,C0,00
201 DATA 00,00,03,FF,FF,FF,E0,83,FF,F8,F
F,C0,00
202 DATA 00,00,07,FF,FF,FF,F0,83,FF,FC,C
C,E0,00
203 DATA 00,00,0D,FF,FF,FF,F8,03,FF,FE,C
F,F0,00
204 DATA 00,00,08,FF,FF,FF,F8,03,FF,FF,C
F,F0,00
205 DATA 00,00,08,FF,FF,FF,F8,03,FF,FF,C
F,F0,00
206 DATA 00,00,18,FF,FF,FF,FE,03,FF,FF,E
7,F8,00
207 DATA 00,00,17,FF,FF,FF,FF,87,FF,FF,C
7,FC,00
208 DATA 00,00,17,FF,FF,FF,FF,C7,FF,FF,F
9,FE,00
209 DATA 00,00,17,FF,FF,FF,FF,C7,FF,FF,F
9,FF,00
210 DATA 00,00,1F,FF,FF,FF,FF,C7,FF,FF,F
F,FF,00
211 DATA 00,00,1F,FF,FF,FF,FF,CF,FF,FF,F
F,FF,00
212 DATA 00,00,1F,FF,FF,FF,FF,CB,FF,FF,F
F,FF,00
213 DATA 00,00,3F,FF,FF,FF,FF,EB,FF,FF,F
F,FF,00
214 DATA 00,00,7F,FF,FF,FF,FF,F2,A1,FF,FF,F
F,FF,00
215 DATA 00,01,FF,FF,FF,FF,F0,E8,FF,FF,F
F,FF,00
216 DATA 00,03,FF,FF,FF,FF,F0,88,FF,FF,F
F,FF,00
217 DATA 00,07,FF,FF,FF,FF,C1,5A,FF,FF,F
F,FF,00
218 DATA 00,0F,FF,FF,FF,FF,47,5A,FF,FF,F
F,FF,00
219 DATA 00,0F,FF,FF,FF,FF,99,0B,7F,FF,F
F,FF,00
220 DATA 00,1F,FF,FF,FE,1F,06,0D,FF,FF,F
F,FF,00
221 DATA 00,0F,FF,FF,F0,01,05,5F,FF,FF,F
F,FF,00
222 DATA 00,0F,FF,FF,FA,F2,05,0F,FF,FF,F
F,FF,00
223 DATA 00,0F,FF,FF,FE,7F,05,0F,FF,FF,F
F,FF,00
224 DATA 00,1F,FF,FF,F8,50,00,0F,FF,FF,F
F,FF,00
225 DATA 00,1F,FF,FF,F8,01,01,8F,FF,FF,F
F,FF,00
226 DATA 00,07,FF,FF,F0,00,11,9F,FF,FF,F
F,FF,00
227 DATA 00,03,FF,FF,F0,00,05,6F,FF,FF,F
F,FF,00
228 DATA 00,03,FF,FF,F0,00,05,0F,FF,FF,F
F,FF,00
229 DATA 00,03,FF,FF,F0,00,08,0F,FF,FF,F
F,FF,00
230 DATA 00,03,FF,FF,F0,00,0A,0F,FF,FF,F
F,FF,00
231 DATA 00,03,FF,FF,E0,00,18,0F,FF,FF,F
F,FF,00
```

```
232 DATA 00,01,FF,FF,E9,FC,09,37,FF,FF,F
F,FF,FF
233 DATA 00,01,FF,FF,E8,E0,52,27,FF,FF,F
F,FF,FF
234 DATA 00,01,FF,FF,D8,C0,00,27,FF,FF,F
F,FF,FF
235 DATA 00,03,FF,FF,BE,FF,80,20,FF,FF,F
F,FF,FF
236 DATA 00,03,FF,FF,01,00,80,20,FF,FF,F
F,FF,FF
237 DATA 00,05,FF,FF,EF,FF,E3,60,6F,FF,FF,F
F,FF,FF
238 DATA 00,01,FF,FF,FA,E7,60,6F,FF,FF,F
F,FF,FF
239 DATA 00,03,FF,FF,5F,60,7F,FF,FF,F
F,FF,FF
240 DATA 00,03,FF,FF,E0,E7,3E,E0,7F,FF,FF,F
F,FF,FF
241 DATA 00,03,FE,7F,CF,3E,E0,3F,FE,6D,F
F,FF,FF
242 DATA 00,03,FE,7F,FA,FE,84,3F,FE,2F,F
F,FF,FF
243 DATA 00,03,FE,7F,F5,FC,84,3F,FE,6F,F
F,FF,FF
244 DATA 00,07,FC,FF,F7,FC,8C,7F,FE,2F,F
F,FF,FF
245 DATA 00,07,FC,FF,F7,FD,0C,7F,FE,0F,F
F,FF,FF
246 DATA 00,07,FC,FF,D3,FB,00,7F,FE,1F,F
F,FF,FF
247 DATA 00,07,FC,FB,FB,FB,10,FF,FC,1F,F
F,FF,FF
248 DATA 00,07,F9,FF,FB,F3,10,FF,FC,4F,F
F,FF,FF
249 DATA 00,0F,F9,FF,FB,F6,10,FF,FC,FF,F
F,FF,FF
250 DATA 00,0F,F9,FF,EB,EC,10,FF,FC,FF,F
F,FF,FF
251 DATA 00,0F,F3,FF,FB,EC,31,FF,FC,FF,F
F,FF,FF
252 DATA 00,0F,F3,FF,EB,E0,31,FF,FC,FF,F
F,FF,FF
253 DATA 00,0F,F7,FF,EB,E0,31,FF,F9,FF,F
F,FF,FF
254 DATA 00,00,77,FF,DB,E0,63,FF,F9,FF,F
F,FF,FF
255 DATA 00,47,1F,FF,0B,C0,E3,FF,F9,FF,F
F,FF,FF
256 DATA 00,15,07,0F,0B,C0,E3,FF,E3,FF,F
F,FF,FF
257 DATA 00,95,01,FF,0D,C0,E3,FF,E3,FF,F
F,FF,FF
258 DATA 00,A7,00,FF,AD,81,C3,FF,F7,FF,F
F,FF,FF
259 DATA 01,9E,40,1F,E0,81,C3,FF,07,FF,F
F,FF,FF
260 DATA 01,8F,60,04,CB,81,C3,FF,07,FF,F
F,FF,FF
261 DATA 00,04,00,03,C1,81,03,FF,CF,FF,F
F,FF,FF
262 DATA 00,78,00,01,83,03,87,F1,8F,FF,F
F,FF,FF
263 DATA 00,FF,00,00,47,07,87,F1,1F,FF,F
F,FF,FF
264 DATA 00,FF,F0,00,0E,87,03,F0,1F,FF,F
F,FF,FF
265 DATA 00,FF,FC,00,06,0C,85,00,1F,FF,F
F,FF,FF
266 DATA 00,FF,FF,00,00,85,85,00,7F,FF,F
F,FF,FF
267 DATA 01,FF,FF,40,00,85,85,00,7F,FF,F
F,FF,FF
268 DATA 01,FF,FE,80,00,E1,05,00,7F,FF,F
F,FF,FF
269 DATA 01,FF,FE,04,01,87,05,00,7F,FF,F
F,FF,FF
```

```
270 DATA 01,FF,FC,85,01,06,0E,00,FF,FF,F
F,FF,FF
271 DATA 01,FF,FD,A7,31,C4,8E,01,FF,FF,F
F,FF,FF
272 DATA 03,FF,F8,97,7C,01,8C,01,FF,FF,F
F,FF,FF
273 DATA 03,FF,F8,8E,7C,01,90,01,FF,FF,F
F,FF,FF
274 DATA 03,FF,F3,1E,74,01,10,07,FF,FF,F
F,FF,FF
275 DATA 03,FF,FC,0C,00,00,20,03,FF,FF,F
F,FF,FF
276 DATA 03,FF,FC,14,C0,40,20,27,FF,FF,F
F,FF,FF
277 DATA 07,FF,EE,2D,02,40,00,7F,FF,FF,F
E,00,3E
278 DATA 07,FF,DE,CC,6B,C0,00,7F,FF,FF,F
0,00,F8
279 DATA 07,FF,D9,38,98,0C,00,FF,FF,FE,0
0,0F,F0
280 DATA 0F,FF,FE,38,88,30,80,FF,FF,E0,0
0,7F,E1
281 DATA 0F,FF,CA,11,98,60,80,FE,00,00,0
3,FF,C3
282 DATA 0F,FF,D3,70,F0,60,00,40,00,00,0
7,FF,87
283 DATA 0F,FF,FE,70,C0,40,40,80,00,00,3
F,FF,0F
284 DATA 1F,FF,FB,70,80,30,01,80,0F,C0,F
F,FC,1F
285 DATA 1F,FF,E3,F3,07,10,01,00,7E,01,F
F,F0,3F
286 DATA 3F,FF,E4,63,87,E0,01,80,F0,07,F
F,E0,7F
287 DATA 3F,FF,C1,66,80,00,41,FF,80,1F,F
F,01,FF
288 DATA 3F,FF,F9,40,40,20,C1,FF,00,7F,F
F,03,FF
289 DATA 7F,FF,60,06,7A,11,80,80,01,FF,F
C,F0,FF
290 DATA 7F,FE,70,8E,64,40,00,80,07,FF,F
0,3F,FF
291 DATA FF,F0,20,0E,6F,60,00,80,03,FF,C
1,7F,FF
292 DATA FF,E0,20,0C,6A,60,00,80,3F,FF,0
1,FF,FF
293 DATA 7F,EF,F0,1C,68,60,00,81,0F,FC,0
3,FF,FF
294 DATA 7F,F8,3C,0C,10,60,00,81,FF,F0,0
7,FF,FF
295 DATA 7F,F0,1C,18,CC,60,00,C0,FF,E0,0
F,FF,FF
296 DATA 7F,14,0C,26,E0,C0,00,C7,FF,80,1
F,FF,FF
297 DATA 7F,78,0E,13,60,C0,00,CF,FE,00,3
F,FF,FF
298 DATA FF,F8,0E,12,23,00,00,E7,F0,00,F
F,FF,FF
299 DATA FF,60,0F,12,66,00,00,FF,E0,01,F
F,FF,FF
300 DATA 7F,40,0F,0E,64,00,00,FF,80,01,F
F,FF,FF
301 DATA 5F,60,0F,04,0C,00,00,FC,00,1F,F
F,FF,FF
302 DATA 57,60,17,0D,08,00,00,E0,18,1F,F
F,FF,FF
303 DATA 26,63,0E,0D,AF,00,00,C0,60,3F,F
F,FF,FF
304 DATA 38,63,FE,0D,00,00,00,83,C0,7F,F
F,FF,FF
305 DATA 73,33,7C,0D,09,00,00,0E,01,FF,F
F,FF,FF
306 DATA 9A,E3,78,1A,07,00,20,1C,03,FF,F
F,FF,FF
307 DATA 63,F1,F8,3E,02,00,82,DC,07,FF,F
F,FF,FF
```

```
308 DATA 03,FF,F0,76,50,00,C2,7C,0F,FF,F
F,FF,FF
309 DATA 03,FF,E3,FC,30,00,C0,7E,1F,FF,F
F,FF,FF
310 DATA 03,FF,80,3C,28,20,40,7E,1F,FF,F
F,FF,FF
311 DATA 01,FF,01,78,74,60,00,3E,3F,FF,F
F,FF,FF
312 DATA 01,FF,FE,40,4A,00,00,3E,7F,FF,F
F,FF,FF
313 DATA 01,FF,95,01,A0,00,00,3F,FF,FF,F
F,FF,FF
314 DATA 00,F1,80,06,00,00,00,3F,FF,FF,F
F,FF,FF
315 DATA 00,60,00,05,2C,00,00,3F,FF,FF,F
F,FF,FF
316 DATA 00,00,01,8A,53,00,00,3F,FF,FF,F
F,FF,FF
317 DATA 00,00,00,CA,28,80,00,3F,FF,FF,F
F,FF,FF
318 DATA 00,00,00,75,04,40,00,3F,FF,FF,F
F,FF,FF
319 DATA 00,00,00,1A,82,00,00,3F,FF,FF,F
F,FF,FF
320 DATA 00,00,00,08,41,00,00,1F,FF,FF,F
F,FF,FF
```

### LISTING 5

```
10 REM*****LISTING 5*****
TAPER CE LISTING(OU LE LISTING ASSEMB
LEUR CORRESPONDANT),FAIRE RUN'ENTREE'
,PUIS LE SAUVEGARDER A LA SUITE DU LI
STING 4 SOUS LA FORME SAVEM'LIST 5',&
H4400,&H4BED,2030
20 CLEAR,&H43FF
30 FOR K=&H4400 TO &H4BED:READA$:POKEK,VA
L("&H"+A$):NEXT
40 DATA 7F,20,36,86,01,87,20,29,8E,00,07
,10,8E
41 DATA 00,00,3F,10,8E,01,38,3F,0E,10,8E
,00,9E
42 DATA 3F,0E,8E,00,07,3F,0E,10,8E,00,00
,3F,0E
43 DATA 86,31,B7,5E,70,B7,5E,71,B7,5E,72
,86,C8
44 DATA B7,5E,73,CE,5E,89,8E,89,93,10,8E
,00,42
45 DATA 86,9D,36,02,C6,0D,B6,A7,C0,8A,01
,B7,A7
46 DATA C0,A6,80,A7,A4,B6,A7,C0,84,FE,B7
,A7,C0
47 DATA 86,80,A7,A0,5A,26,E5,31,A8,18,37
,02,4A
48 DATA 26,D9,8E,91,8C,10,8E,1A,41,C6,85
,36,84
49 DATA C6,1E,36,04,C6,03,B6,A7,C0,8A,01
,B7,A7
50 DATA C0,A6,80,A7,A4,B6,A7,C0,84,FE,B7
,A7,C0
51 DATA 86,10,A7,A0,5A,26,E5,31,A8,25,37
,04,5A
52 DATA 26,D9,31,A9,FB,54,37,04,5A,C1,0A
,27,0A
53 DATA C1,00,26,C6,31,22,C6,0E,20,C0,86
,A7,C0
54 DATA 8A,01,B7,A7,C0,C6,31,86,30,B7,20
,3A,86
55 DATA 01,B7,20,3C,86,30,B7,20,30,86,05
,B7,20
```

### A SUIVRE...

## AMSTRAD

Suite de la page 1.

```
4000 TAG#2:MOVE 104,52,1:PRINT#2,"
oxygene ePulse,enter svp";
4010 FOR A=1 TO 2500:NEXT:CLS#3:LO
CATE 17,4:PEN 1:PRINT"cyborg":LOCA
TE 17,5
4020 PRINT"-----":LOCATE 5,7:PRIN
T"malgre tous vos efforts et votre
"
4030 LOCATE 5,9:PRINT"courage exc
eptionnel pour une"
4040 LOCATE 5,11:PRINT"telle missi
on,vous avez echoue"
4050 LOCATE 5,13:PRINT"dans votre
entreprise et par"
4060 LOCATE 5,15:PRINT"consequent,
la race humaine est"
4070 LOCATE 5,17:PRINT"condamnee p
ar votre faute..."
4080 SCORE=(NIV*250)+(T*500)+(IO*1
0)+(LASER*10)+(TI*10)
4090 LOCATE 5,19:PRINT"score:";isco
re;" ";niveau:";NIV
4100 IF INKEY(6)=0 THEN CLEAR:GOTO
10 ELSE 4100
4110 DI:TAG#2:IO=IO+16
4120 LOCATE X+20,Y+19:PEN 1:PRINT
CHR$(86):SOUND 2,360,7,13,1,1
4130 IF IO>512 THEN IO=IO-16:EI:RE
TURN
4140 MOVE IO,52,2:PRINT#2,CHR$(143
);:EI:RETURN
4150 LOCATE 1,1:PRINT"KKKSEF GD LU
UUUUUKKSCHEF MOUUP ABBODPRT";
4160 PRINT"KKK KK
"
4170 PRINT"KKK KK
"
4180 PRINT"KKS JEF PUD EUF MNO UI
KKK KKKKKKKKKKK";
4190 PRINT"KK
```

```
KKK KKKKKKKKKKKK";
4200 PRINT"KK
KKK KKKKKKKKKKKK";
4210 PRINT"KK KSMNOI JFI JEI MNOUI
KUI JABCEFGHDTK";
4220 PRINT"KK K
K";
4230 PRINT"KK K
K";
4240 PRINT"KK KKKKKS TKS TKUF XKSA
BBCUEFFPHUEFRDI TK";
4250 PRINT"KK KKKKK K K K
K";
4260 PRINT"KK KKKKK K K K
K";
4270 PRINT"KK KKKKKSABBBCEFI TKK J
MNNOD EFP HRDEOK";
4280 PRINT"KK KKKKK KK
K";
4290 PRINT"KK KKKKK KK
K";
4300 PRINT"KK KKKKKS EPF ELHGOGRA
BBBBBCGDRPLEFRI K";
4310 PRINT"KK KKKKK
K";
4320 PRINT"KK KKKKK
K";
4330 PRINT"KK E PD FHU U U MNOI JE
FDPGHUUUUUUUKKKKKK";
4340 PRINT"KK
KKKKK";
4350 PRINT"KK
KKKKK";:RETURN
4360 DATA 15,4,4,21,4,24,4,28,4,10
,7,14,7,18,7,24,7,28,7,38,10,18,13
,22,13,10
4370 DATA 16,39,16,21,19,18,7,1,10
,1,26,1,32,1,8,4,12,4,16,4,20,4,19
,10,30,13
4380 DATA 34,13,11,16,15,16,5,19,8
,19,12,19,14,19,16,19,25,12,1,13,1
,14,1,15,1
4390 DATA 16,1,17,1,29,1,30,1,10,4
,14,4,22,4,22,7,26,7,17,10,27,10,3
2,10,11,19
4400 DATA 13,19,15,19,29,19,30,19,
```

```
31,19,32,19,33,19,34,19,20,10,18,-
18,20,-18
4410 DATA 248,250,249
4420 IF CRAC1=200 THEN MO=35:M01=3
6:M02=37:M03=38:M04=42:M05=43:M06=
47 ELSE MO=59:M01=60:M02=61:M03=38
:M04=42:M05=43:M06=47
4430 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT
CHR$(M0)
4440 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT
CHR$(M02)
4450 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20
:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(M01)
4460 FOR A=1 TO 150:NEXT
4470 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT
CHR$(M03)
4480 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT
CHR$(M04)
4490 FOR A=1 TO 150:NEXT
4500 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT
CHR$(M05)
4510 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT
CHR$(M06)
4520 FOR A=1 TO 150:NEXT
4530 LOCATE X+20,Y+20:PEN 0:PRINT
CHR$(143)
4540 LOCATE X+20,Y+21:PEN 0:PRINT
CHR$(143)
4550 RETURN
4560 LOCATE 1,1:PRINT"SF U UUU UUU
ABCTKKKS UUUJGE FMNNO EDRPT";
4570 PRINT" KKK
"
4580 PRINT"
"
4590 PRINT"KKK KKKKKSEUUUTK KKK KS
F ABB GDRPH EPI ";
4600 PRINT"KKK KKKKK K KKK K
"
4610 PRINT"KKK KKKKK K KKK K
"
4620 PRINT"KKS JABCI JEPDOR KKK K
JMNNQRUEUFGDQHTT";
4630 PRINT"KK KKK K
"
4640 PRINT"KK
"
```

```
4650 PRINT"KK K JGPHDRTKX UUUUK KS
FGHMNNOPDRABBCCI ";
4660 PRINT"KK K K K K
"
4670 PRINT"KK K K K K
"
4680 PRINT"KK J UUUUTK ECHI JFI K
JRDPPHQUEFMNNOET";
4690 PRINT"KK K K
"
4700 PRINT"KK K K
"
4710 PRINT"KK KKKKKKKKKKKKKKKKKKK
FCHRDEFUABBBCEFI ";
4720 PRINT"KK KKKKKKKKKKKKKKKKKKK
"
4730 PRINT"KK KKKKKKKKKKKKKKKKKKK
"
4740 PRINT"KK JF P D E F G H U RI
JEF UUTKKKKKKKKKK";
4750 PRINT"KK
KKKKKKKKKK";:RETURN
4760 PRINT"KK
KKKKKKKKKK";:RETURN
4770 DATA 19,4,4,21,4,40,4,4,7,10,
7,21,7,23,7,3,10,5,10,21,10,40,10,
3,13,17,13
4780 DATA 21,13,23,13,3,16,40,16,3
,19,23,19,21,3,1,5,1,9,1,13,1,22,1
,29,1,35,1
4790 DATA 25,4,30,4,36,4,15,10,5,1
3,6,19,8,19,10,19,12,19,14,19,16,1
9,18,19,20
4800 DATA 19,27,19,29,4,1,6,1,7,1,
8,1,10,1,11,1,12,1,23,1,24,1,25,1,
26,1,12,4
4810 DATA 13,4,14,4,30,7,32,7,16,1
0,17,10,18,10,19,10,6,13,7,13,8,13
,9,13,31,13
4820 DATA 31,16,19,19,28,19,29,19,
14,10,-18,-18,-19,-18,202,200,203
```

Suite page 1



# BEACH HEAD

Brillant amiral, vous décidez d'envoyer votre flotte affronter celle de l'infâme dictateur qui menace le monde libre...

Stéphane DOCZEKALSKI

### Mode d'emploi :

Sauvegardez à la suite ces deux programmes (présentation - redef. caractères suivi du programme principal). Ce jeu tourne sur version de base et comporte les quatre tableaux suivants :

- Tableau 1 : représente une vue aérienne du territoire ennemi. Vous déplacez les quatre points symbolisant votre flotte, à l'aide des touches directionnelles du curseur. Vous devez parvenir en bas de l'écran, en dirigeant votre flotte à gauche (par le chenal, accès au second tableau), ou à droite (accès au troisième tableau).

- Tableau 2 : vous devez faire traverser le chenal aux cinq navires de votre flotte, en évitant à l'aide des touches directionnelles 'haut' et 'bas'.

les torpilles lancées de part et d'autre. Vous pouvez stopper votre navire par la touche 'droite' et le faire repartir par la touche 'gauche'. Si votre entreprise est couronnée de succès, vous accédez au troisième tableau qui, de ce fait, sera plus facile à franchir. En effet, en passant par le chenal, vous bénéficiez d'un effet de surprise.

- Tableau 3 : votre but est d'abattre le plus possible d'avions ennemis, avant que ceux-ci n'aient le temps de larguer leurs bombes. Pour cela, déplacez vos canons face à l'appareil ennemi (touches 'gauche' et 'droite'), réglez la hausse (touches 'haut' et 'bas') et tirez par la barre d'espacement. De temps à autre, un avion de reconnaissance traverse l'écran. Un bonus vous est accordé si vous réussissez à l'atteindre. Vous passez ensuite au quatrième et dernier tableau.

- Tableau 4 : vous voilà face aux flottes du dictateur pour l'ultime affrontement. Placez-vous face à l'ennemi, recherchez le bon angle de tir et tentez de couler les bateaux adverses. Soyez vif, car ces derniers ne vous feront pas de cadeaux. Si vous parvenez à couler le porte-avions qui tente de s'échapper, vous obtiendrez un second bonus.

## CANON X07

UNE TORPILLE! FUYONS!

RELAAAAAX

HAI! SOIT QUI MAL IL DANSE



### LISTING 1

```

4 *****
5 * BEACH-HEAD *
6 * SUR *
7 * CANON X-07 *
8 *****
9 * AUTEUR: *
10 * STEPHANE *
11 * DOCZEKALSKI *
12 *****
13 CLS
14 DEFINTA-Z
15 CONSOLE,,0,0
16 FONT*(128)="120,120,120,120,48,48,48,48"
17 FONT*(129)="0,120,120,120,48,48,48,48"
18
19 FONT*(130)="0,0,120,120,120,48,48,48"
20 FONT*(131)="0,0,0,120,120,120,48,48"
21 FONT*(132)="0,0,0,120,120,120,48"
22 FONT*(133)="0,0,48,48,120,120,252,252"
23
24 FONT*(134)="0,0,16,56,16,148,112,124"
25 FONT*(135)="0,0,0,192,224,232,252,24"
26
27 FONT*(136)="0,0,0,0,40,124,28"
28 FONT*(137)="0,36,48,124,28,156,252,252"
29
30 FONT*(138)="0,192,128,192,128,144,24,24"
31
32 FONT*(139)="0,0,0,12,4,12,60,28"
33 FONT*(140)="0,0,0,192,128,192,240,224"
34
35 FONT*(141)="0,0,0,0,0,0,4"
36 FONT*(142)="0,0,0,0,0,0,0"
37 FONT*(143)="0,0,0,0,0,0,12,0"
38 FONT*(144)="0,0,0,0,0,0,128,0"
39 FONT*(145)="0,0,0,0,0,0,28,0"
40 FONT*(146)="0,0,0,0,0,0,192,0"
41 FONT*(147)="0,0,4,12,60,0,0"
42 FONT*(148)="0,0,0,128,224,0,0"
43 FONT*(149)="0,4,12,8,124,16,0"
44 FONT*(150)="0,0,128,128,240,64,0"
45 FONT*(151)="4,12,8,60,248,16,0"
46 FONT*(152)="0,128,128,224,248,64,0"
47
48 FONT*(153)="40,40,40,40,40,40,40"
49 FONT*(154)="0,0,112,32,248,112,0"
50 FONT*(155)="0,8,0,40,4,16,4,0"
51 FONT*(156)="64,0,160,128,64,160,0"
52 FONT*(157)="0,0,36,128,16,164,120,112"
53
54 FONT*(158)="0,64,16,4,160,20,120,240"
55
56 FONT*(159)="0,0,0,60,84,124,60,0"
57 FONT*(224)="0,0,240,224,192,224,128,0"
58
59 FONT*(225)="48,72,72,48,0,0,0"
60 FONT*(226)="128,224,240,240,240,248,248,252"

```

**SERVEUR  
HEBDODIGICIEL**  
**3615 + HG  
PUIS ENVOI**

```

370 FONT*(227)="0,0,100,244,252,252,252,252"
380 FONT*(228)="252,252,252,252,248,192,192,128"
390 FONT*(229)="192,240,248,240,240,248,240,224"
400 FONT*(230)="252,252,252,252,252,252,108,8"
410 FONT*(231)="60,60,124,60,28,60,124,124"
420 FONT*(232)="252,252,252,252,252,252,252,252"
430 FONT*(233)="132,236,252,252,252,252,252,252"
440 FONT*(234)="252,252,252,252,252,252,148,0"
441 FONT*(235)="0,0,80,32,80,0,0,0"
442 FONT*(236)="252,252,248,96,0,0,0,0"
443 FONT*(237)="252,124,124,44,4,0,0,0"
444 FONT*(238)="252,252,252,252,100,0,0,0"
445 FONT*(239)="0,0,16,168,252,252,252,252"
446 FONT*(240)="0,0,0,20,124,252,252,252"
447 FONT*(241)="0,8,56,252,120,0,0,0"
448 FONT*(242)="136,36,72,52,148,100,0,0"
449 FONT*(243)="0,0,4,4,12,12,28,28"
450 FONT*(244)="0,0,128,128,192,192,224,224"
460 FONT*(245)="8,0,4,16,8,8,4,24"
470 FONT*(246)="0,4,80,12,176,72,20,220"
480 FONT*(247)="32,128,144,64,40,128,32,176"
500 FORI=1TO161
510 READX,Y:BEEPINT(RND(1)*20)+5,1:Y=Y-2
520 PSET(X,Y):PSET(X+1,Y):PSET(X,Y+1):PSET(X+1,Y+1)
530 NEXT:LOCATE7,0:PRINT"SPHINX":LOCATE5,3:PRINT"PRODUCTION"
540 DATA27,11,49,13,65,17,105,17,81,11,43,11,5,17,39,23
550 DATA15,17,43,23,109,21,97,19,15,11,37,15,73,21,57,21
560 DATA3,11,75,17,115,13,57,15,33,17,7,23,89,17,99,11
570 DATA73,13,25,17,1,21,69,17,109,13,89,23,37,19,19,23
580 DATA15,21,93,23,55,17,17,17,1,13,89,11,113,23,33,21
590 DATA13,21,9,19,49,19,81,17,109,17,81,23,61,17,33,15
600 DATA3,17,57,11,13,23,85,23,105,21,73,15,25,21,45,21
610 DATA97,13,113,11,97,23,51,17,31,17,1,23,21,11,81,15
620 DATA99,17,117,19,63,17,37,13,33,13,7,11,25,19,79,17
630 DATA85,19,101,17,57,17,37,21,73,19,27,17,15,23,3,23
640 DATA87,23,117,15,91,23,57,19,33,19,21,23,9,15,37,17
650 DATA49,15,67,17,105,13,109,11,81,19,17,11,13,15,45,13
660 DATA39,11,73,11,85,13,103,11,109,15,41,23,25,13,9,13
670 DATA1,15,13,13,77,17,85,15,97,15,109,19,1,17,13,19
680 DATA25,15,49,21,73,17,91,17,29,17,19,17,5,23,81,21
690 DATA97,21,111,23,85,11,49,11,33,23,17,23,7,17,73,23
700 DATA117,17,97,17,53,17,41,11,29,11,13,17,5,11,57,23
710 DATA81,13,93,11,105,15,109,23,85,15,49,23,31,11,19,11
720 DATA57,13,87,11,103,17,111,11,13,11,9,21,49,17,91,11
730 DATA101,11,85,21,25,23,1,19,87,17,1,11
740 DATA85,17,105,19,105,23
1000 B=6:RESTORE1010:FORI=1TO45:READA
1003 IFAC<OTHENA=ABS(A):B=12
1005 BEEPA,B:B=6:NEXT
1010 DATA18,15,0,15,16,18,27,0,27,0,-23,0
1020 DATA18,15,0,15,16,15,18,0,18,0,-16,0
1030 DATA16,13,0,20,22,20,23,18,0
1040 DATA18,16,15,13,20,0,11,10,18,0,18,-11
2000 LOCATE1,3:PRINT"SPHINX-PRODUCTION":PRINT:CLOAD

```

### LISTING 2

```

30 CLS:DEFINTA-Z:LOCATE0,1:PRINT"NIVEAU DE DIFFICULTE"
40 LOCATE4,2:PRINT"( 1 2 3 )"
50 A$=INKEY$:IFAC<"1"ANDAS<"2"ANDAS<"3"THENSOELSEN=VAL(A$)
500 DATA32,32,32,32,32,26,-1,32,32,34,30,34,30,34,29,0,31,33,26,0,0,0
510 DATA 31,26,0,0,-1,32,29,0,0,0,0,0,0,0,30,34,34,30,29,0,0,31,32,33,26
515 DATA -1,32,32,26,27,27,26,0,0,0,0,0,0,0,0,0,31,32,32,-9
520 RESTORE500:CLS
530 READA:IFA=-1THENYD=YD+1:XD=0:GOTO530
535 IFA=-9THEN600
537 IFA=0THENXD=XD+1:GOTO530
538 A=A+200
540 LOCATEXD,YD:PRINTCHR$(A):XD=XD+1:GOTO530
600 FORI=110TO120:LINE(1,24)-(1,32):NEXT
610 XV=70:YV=1:V1=70:V2=1
620 A$=INKEY$:IFAC=="*THENAS=B$ELSEB$=A$
630 IFA$=CHR$(29)THENXV=XV-2
640 IFA$=CHR$(28)THENXV=XV+2
650 IFA$=CHR$(30)THENYV=YV-2
660 IFA$=CHR$(31)THENYV=YV+2
661 IFXV<40RXV>116THENXV=V1:YV=V2:GOTO620
662 IFYV<10RYV>26THENXV=V1:YV=V2:GOTO620

```

**A SUIVRE...**

## AMSTRAD

Suite de la page 1

```

4830 LOCATE 1,1:PRINT"KKKK TKKKK
KKS TKS TKKKKKKKKSF UUU EDTK"
4840 PRINT"KKK KKKKKK K KK
KKKKK K"
4850 PRINT"KKK KKKKKK K KK
KKKKK K"
4860 PRINT"KKK KK KKKKSF K K KS
TKS I KSUUUTK K"
4870 PRINT"KKK KK KKKK K K K
K K K K"
4880 PRINT"KKK KK KKKK K K K
K K K K"
4890 PRINT"KKK KK UTKK KKKKKK
K KK H KKKKK K"
4900 PRINT"KKK KK KKK KKKKKK
K KK KKKKK K"
4910 PRINT"KKK KK KKK KKKKKK
K KK KKKKK K"
4920 PRINT"KKK KK JEF R UUUUUUUUU
UUUUUUUUUUUTKSI K"
4930 PRINT"KKK KK
K K"
4940 PRINT"KKK KK
K K"
4950 PRINT"SEF TK UUUUUUUUUUUUUUU
UUUUUUUUUU TK KKK"
4960 PRINT"
K KKK"
4970 PRINT"
K
K KKK"
4980 PRINT"KKKK KS EF DR PG QH PD
ABBC MNOTKKK KKK"
4990 PRINT"KKKK K

```

```

KKKK KKK"
5000 PRINT"KKKK K
KKKK KKK"
5010 PRINT"KKKK I KUUUUUUUUU EFD
RABCGHI JE L TKK"
5020 PRINT"KKKK K
KK"
5030 PRINT"KKKK K
KK":RETURN
5040 DATA 21,7,4,17,4,21,4,39,4,39,4,7,7,21,7,25,7,30,7,32,7,39,7,7,10,39,10,7
5050 DATA 13,34,13,37,13,5,16,37,16,7,19,31,19,37,19,24,5,1,6,1,16,1,20,1,32,1
5060 DATA 36,1,18,4,24,4,28,4,22,7,26,7,11,10,8,16,11,16,14,16,17,16,20,16,23
5070 DATA 16,28,16,18,19,19,19,20,19,34,19,36,19,63,8,7,33,1,34,1,35,1,33,4,34
5080 DATA 4,35,4,36,4,14,10,15,10,16,10,17,10,18,10,19,10,20,10,21,10,22,10,23
5090 DATA 10,24,10,25,10,26,10,27,10,28,10,29,10,30,10,31,10,32,10,33,10,34,10
5100 DATA 8,13,9,13,10,13,11,13,12,13,13,13,14,13,15,13,16,13,17,13,18,13,19,13
5110 DATA 21,13,22,13,23,13,24,13,25,13,26,13,27,13,28,13,29,13,30,13,31,13,32
5120 DATA 13,33,13,9,19,10,19,11,19,12,19,13,19,14,19,15,19,16,19,17,19,20,13
5130 DATA -17,-6,-19,-6,202,200,203

```

```

5140 LOCATE 1,1:PRINT"KKKKKKKSGHD
MNO EFUUU ABBC RDUUP EFTKK"
5150 PRINT"KKKKKKK
KK"
5160 PRINT"KKKKKKK
KK"
5170 PRINT"KKSFGHI TKKKKKKKK KKK
KKKKKKKKKKKK KK"
5180 PRINT"KK KKKKKKKK KKK
5190 PRINT"KK KKKKKKKK KKK
KKKKKKKKKKKK KK"
5200 PRINT"KK JUABCUEKTSUUUTK KSUU
UTKKKSF UUUUTK KK"
5210 PRINT"KK K K K
KKK K KK"
5220 PRINT"KK K K K
KKK K KK"
5230 PRINT"KKSFGHMNOI KKKK U U KK
KKKKK J UUUUTK UT"
5240 PRINT"KK KKKK KK
KKKK K "
5250 PRINT"KK KKKK KK
KKKK K "
5260 PRINT"KK J DR ABC MNO EF PDL
H FI JGHTKKKKKK"
5270 PRINT"KK
KKKKKK"
5280 PRINT"KK
KKKKKK"
5290 PRINT"KKSFG DR I UUUUUUUUUUU
UUUUU JFTKKKKKKK"
5300 PRINT"KK
KKKKKK"
5310 PRINT"KK
KKKKKK"
5320 PRINT"KK J ABCXDRPGHLABBBB
CUUUH TKKKKKKKKK"

```

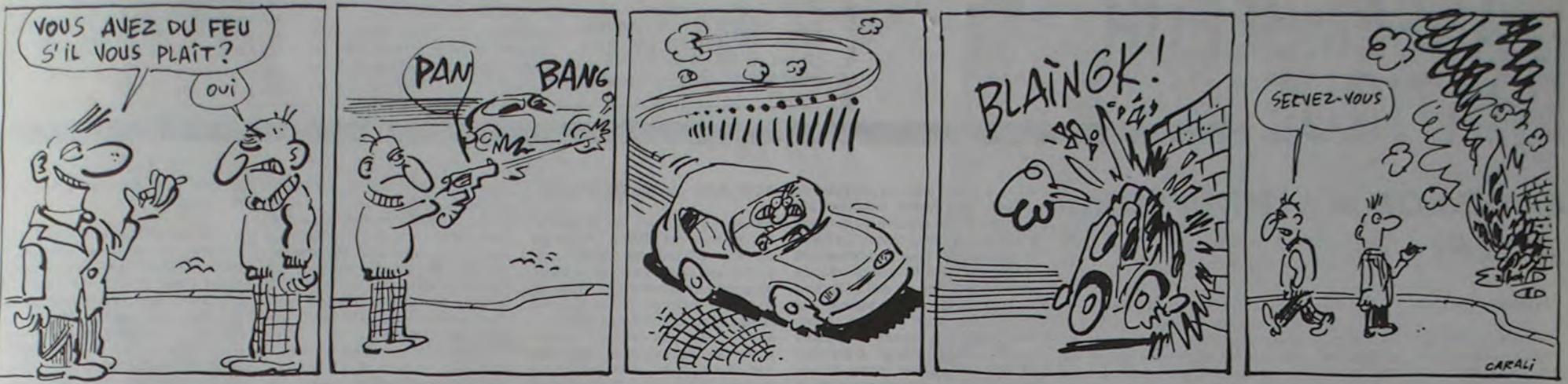
```

5330 PRINT"KK
KKKKKKKKK"
5340 PRINT"KK
KKKKKKKKK":RETURN
5350 DATA 18,19,4,38,4,3,7,19,7,38,8,10,3,13
5360 DATA 8,4
5370 DATA 29,13,11,16,29,16,3,19,3,0,19,17,17,1,23,1,29,1,35,1,31,7,3,1,10,5,13
5380 DATA 8,13,12,13,17,13,20,13,24,13,26,13,5,16,9,16,5,19,29,19,45,20,1,21,1
5390 DATA 22,1,32,1,33,1,5,7,9,7,14,7,15,7,16,7,22,7,23,7,24,7,32,7,33,7,34,7
5400 DATA 35,7,5,10,9,10,18,10,20,10,32,10,33,10,34,10,35,10,39,10,13,16,14,16
5410 DATA 15,16,16,16,17,16,18,16,19,16,20,16,21,16,22,16,23,16,24,16,25,16,26
5420 DATA 16,27,16,28,16,25,19,26,19,27,19,10,19,18,-9,20,-9,248,250,249
5430 LOCATE 1,1:PRINT"KKKKK ABBCDR
PGHLXGHDQMNNOI TKKKKKKKKKK"
5440 PRINT"KKKK
KKKKKKKKKKK"
5450 PRINT"KKKK
KKKKKKKKKKK"
5460 PRINT"KKKS UUU UUU UUU UU
U UUU EFDK TKK"

```

**A SUIVRE...**

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

## SUITE DU N°167

```

2355 CLS : LET MF1=p*L/8 : PRINT
#app,"MF1=";MF1;" daN.mm"; LET MF
2=9*p*L/128 : PRINT #app,"en X=";
3*L/8;" mm"; MF="MF2;" daN.mm";
2357 IF MF1>MF2 THEN LET MF=MF1
2358 IF MF2>MF1 THEN LET MF=MF2
2360 PRINT #app,"FLECHE MAXI EN
X=";4215*L;" mm"; "f=";L*L*L*p/(
187*p*L/128);" mm";
2370 PRINT #app,"A L'APPUI": LE
T T=P/8 : LET S$=""
2375 GO SUB 8150 : PRINT #app,"A
L'ENCASTREMENT": LET S$="A L'E
NCASTREMENT": LET T=S/P/8 : GO SU
B 8150
2380 PRINT #app,"POINT D'INFLEXI
ON POUR X=";L/4;" mm"; GO SUB 81
50 : GO TO 8250
2400 REM POUTRE ENCASTREE AUX
2 BOUTS
2410 PRINT #APP,TAB (7);"POUTRE
ENCASTREE AUX";TAB (7);"
2 BOUTS"
2420 PAUSE 100 : GO SUB 8300 : GO
SUB 8000 : LET P=P1*L
2424 IF R$="N" OR R$="n" THEN GO
TO 2455
2430 GO SUB 8100
2435 PRINT "en X=";X;" mm";"M=";
(P*L/2)+(1/6)-(X/L)+(X*2/(L*2));
" daN.mm";
2440 GO SUB 8110
2450 IF R$="0" OR R$="o" THEN GO
TO 2430
2455 CLS : LET MF1=p*L/12 : PRINT
"MF=";MF1;" daN.mm"; LET MF2=p*
L/24 : PRINT "en X=";L/2;" mm";
"MF=";MF2;" daN.mm";
2457 IF MF1>MF2 THEN LET MF=MF1
2458 IF MF2>MF1 THEN LET MF=MF2
2460 PRINT "FLECHE MAXI f=";p*
L*L*L/(384*p*L/12);" mm";
2465 PRINT "AUX ENCASTREMENTS":
LET T=P/2 : LET S$="" : GO SUB
8150
2470 PRINT "AU MILIEU DE LA PO
UTRE": LET T=0 : LET S$="AUX EN
CASTREMENTS"
2475 GO SUB 8150 : GO SUB 8160 : G
O TO 8250
3100 REM POUTRE SUR 2 APPUIS
CHARGE AU CENTRE
3110 PRINT #APP,TAB (7);"POUTRE
SUR 1 APPUIS";TAB (7);" CHARGE
AU CENTRE"
3120 PAUSE 100 : LET W=1 : GO SUB
8300 : GO SUB 8000 : INPUT INK 4;"
DISTANCE DE L'APPUI DE";"DROITE
A LA CHARGE (mm)";A : INPUT INK 4;"
DISTANCE DE L'APPUI DE";"GAUCH
E A LA CHARGE (mm)";B
3125 LET L1=L-A-B : LET P=P1*L/1 :
LET TA=(P*(L1+2*B))/(2*L) : LET
TB=(P*(L1+2*A))/(2*L)
3130 LET MF=(L1+2*A)/(2*p*L)+ta
: PRINT "MF=";MF;" daN.mm";
3135 PRINT "AUX APPUIS":
3140 PRINT "A GAUCHE": LET
T=ta : LET S$="AU CENTRE DE LA PO
UTRE"
3145 GO SUB 8150 : GO SUB 8160 : G
O TO 8250
3200 REM POUTRE SUR 2 APPUIS
CHARGE INTERIEUR DE
CHARGE COTE
3210 PRINT #APP,TAB (7);"POUTRE
SUR 2 APPUIS";TAB (7);"CHARGE IN
TERIEUR DE";TAB (7);" CHARGE
COTE"
3220 PAUSE 100 : LET MF=0 : LET W=
1 : GO SUB 8300 : GO SUB 8000
3225 INPUT INK 4;"LONGUEUR CHARG
E";"DE DROITE (mm)";A : INPUT IN
K 4;"LONGUEUR CHARGE";"DE GAUCH
E (mm)";B
3230 LET PA=P1*A : LET PB=P1*B : L
ET TA=(PA*(2*L-A)+PB*B)/(2*L) : L
ET TB=(PB*(2*L-B)+PA*A)/(2*L)
3235 IF TA>PB THEN LET MF=TA+TA*
A/(2*PA) : PRINT "MF=";MF;" daN
.mm";
3237 IF TB>PB THEN LET MF=TB+TB*
B/(2*PB) : PRINT "MF=";MF;" daN
.mm";
3240 IF A=B THEN LET MF=pa*a/2 :
PRINT "MF=";MF;" daN.mm";
3245 PRINT "AUX APPUIS": "A
DROITE": LET T=TB : LET S$="" :
GO SUB 8150
3250 PRINT "A GAUCHE": LET
T=TA : LET S$="AU CENTRE DE LA PO
UTRE"
3255 GO SUB 8150 : GO SUB 8160 : G
O TO 8250
3300 REM POUTRE SUR 2 APPUIS
CHARGE D'UN COTE
3310 PRINT #APP,TAB (7);"POUTRE
SUR 2 APPUIS";TAB (7);" CHARGE
D'UN COTE"
3320 PAUSE 100 : LET W=0 : INPUT I
NK 4;"LONGUEUR DE";"LA CHARGE (
mm)";A : GO SUB 8300 : GO SUB 8000
: LET P=P1*A
3325 IF R$="N" OR R$="n" THEN GO
TO 3355
3330 GO SUB 8100
3335 PRINT "en X=";X;" mm";"M=";
(A/(2*L)-1)*P*X/2;" daN.mm";
3340 GO SUB 8110
3350 IF R$="0" OR R$="o" THEN GO
TO 3330
3355 LET MF=(-A/(2*L)+1)*2*A*P/2
: PRINT "MF=";MF;" daN.mm"; PRIN
T "POUR X=";(-A/(2*L)+1)*A;" mm";
3360 LET TA=(2*L-A)*P/(2*L) : LET
TB=(P*A)/(2*L)
3365 PRINT "AUX APPUIS": "A
DROITE": LET T=TB : LET S$="" :
GO SUB 8150 : PRINT "A GAUCHE
": LET T=TA : LET S$="AU CENTRE
DE LA POUTRE"
3370 GO SUB 8150 : GO SUB 8160 : G
O TO 8250
5000 REM FORMES DE LA POUTRE
POUR MOMENT QUADRATIQUE
5005 CLS : PRINT "DONNEZ LA
FORME DE LA POUTRE POUR LE CA
LCUL DU MOMENT QUADRATIQUE": PA
USE 200 : BEEP .1,20
5010 CLS : PRINT "1";"TRIANGLE
ISO.";"2";"TRIANGLE
EQUI.";"3";"RECTANGLE"
5015 PRINT "4";"CARRÉ.";"5";"
LOSANGE.";"6";"TRAPEZE ISO.";
"7";"HEXAGONE"
5020 PRINT "8";"OCTOGONNE";"9";
"CERCLE";"10";"COURONNE"
;"11";"ELLIPSE"
5025 PRINT "12";"ELLIPSE CREUSE"
;"13";"RECT. CREUX";"14";"CA
RRE CREUX";"15";"TRIANG. ISO. C
REUX"
5030 PRINT "16";"T";"17";"L"
;"18";"U";"19";"I";"20";"C"
;"21";"O"
5035 PRINT "22";"I AVEC 1 AILE
PLUS PETITE"
5040 PRINT "23";"I PLUS 1 PERCA
GE AU CENTRE"
5045 PRINT "24";"C PLUS 1 PERCA
GE AU CENTRE"
5050 INPUT INK 4;"TRAPEZ LE NUMER
O";"DE VOTRE CHOIX";R
5055 IF R<1 OR R>24 THEN BEEP .1
,-20 : GO TO 5010
5056 CLS
5060 BEEP .1,20 : GO TO 5000+(R-1
00)
5080 REM BESOINS DES FORMES DE
POUTRE
5081 REM
5082 REM
5090 REM TRIANGLE ISO.
5101 LET t=0 : REM variable
d'aiguillage
5103 PLOT 104,80 : DRAW 54,0 : DRA
U -27,72 : DRAW -27,-72
5104 PRINT AT 13,13;"←";AT 13,19
;"→";AT 13,16;"B"
5105 PRINT AT 11,21;"↓";AT 3,21;
"↑";AT 7,21;"H"
5108 IF t=1 THEN RETURN
5110 INPUT INK 4;"HAUTEUR=";H
5115 INPUT INK 4;"BASE=";B
5117 IF H=0 OR B=0 THEN GO SUB 8
400 : GO TO 5110
5120 LET I1=(B*H/144)*((H*2)+((
B*2+3))
5121 IF t=0 THEN LET v=2*H/3
5124 IF app=3 THEN PRINT #3;"H="
;H;"B=";B
5125 RETURN
5200 REM TRIANGLE EQUI.
5210 PLOT 104,80 : DRAW 78,0 : DRA
U -39,60 : DRAW -39,-60
5215 PRINT AT 13,13;"←";AT 13,22
;"→";AT 13,18;"B"
5220 INPUT INK 4;"BASE=";B
5221 IF B=0 THEN GO SUB 8400 : GO
TO 5220
5225 LET I1=B*4*(50R 3+45)
5227 LET v=2*A/3 : IF app=3 THEN PR
INT #3;"B=";B
5230 RETURN
5300 REM CARRÉ
5302 LET t=0 : REM variable
d'aiguillage
5305 PLOT 96,56 : DRAW 54,0 : DRA
U 0,71 : DRAW -54,0 : DRAW 0,-71
5310 PRINT AT 16,12;"←";AT 16,16
;"→";AT 16,15;"B"
5315 PRINT AT 14,20;"↓";AT 6,20;
"↑";AT 10,20;"H"
5317 IF t=1 THEN RETURN
5320 INPUT INK 4;"H=";H
5325 INPUT INK 4;"B=";B
5326 IF H=B THEN GO SUB 8400 : GO
TO 5320
5327 IF H=0 OR B=0 THEN GO SUB 8
400 : GO TO 5320
5330 LET I1=H*3*B/12

```

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.

```

5331 LET v=h/2 : IF APP=3 THEN PR
INT #3;"H=";H;"B=";B
5335 RETURN
5400 REM CARRÉ
5402 LET t=0 : REM variable
d'aiguillage
5405 PLOT 96,56 : DRAW 54,0 : DRA
U 0,54 : DRAW -54,0 : DRAW 0,-54
5410 PRINT AT 16,12;"←";AT 16,16
;"→";AT 16,15;"B"
5415 PRINT AT 14,22;"↓";AT 4,22;
"↑";AT 8,22;"H"
5417 IF t=1 THEN RETURN
5420 INPUT INK 4;"COTE=";A
5421 IF A=0 THEN GO SUB 8400 : GO
TO 5420
5425 LET I1=A*4/12
5427 LET v=a/2 : IF APP=3 THEN PR
INT #3;"A=";A
5430 RETURN
5500 REM LOSANGE
5505 PLOT 124,56 : DRAW 20,36 : DR
AU -20,36 : DRAW -20,-36 : DRAW 20
,-36
5510 PRINT AT 16,13;"←";AT 16,17
;"→";AT 16,15;"d"
5515 PRINT AT 14,20;"↓";AT 6,20;
"↑";AT 10,20;"D"
5520 INPUT INK 4;"d=";e
5525 INPUT INK 4;"D=";D
5526 IF D=0 OR E=0 THEN GO SUB 8
400 : GO TO 5520
5527 IF d<=e THEN GO SUB 8400 : G
O TO 5520
5530 LET I1=D*3*E/48
5532 LET v=d/2 : IF APP=3 THEN PR
INT #3;"d=";e;"D=";D
5535 RETURN
5600 REM CARRÉ ISO.
5605 PLOT 96,56 : DRAW 72,0 : DRA
U -16,32 : DRAW -40,0 : DRAW -16,-3
2
5610 PRINT AT 16,12;"←";AT 16,20
;"→";AT 16,16;"B"
5612 PRINT AT 9,14;"←";AT 9,18;"
↑";AT 9,16;"b"
5615 PRINT AT 14,22;"↓";AT 11,22
;"↑";AT 13,23;"H"
5620 INPUT INK 4;"BASE=";B
5625 INPUT INK 4;"HAUTEUR=";H
5630 INPUT INK 4;"b=";a
5632 IF B=0 OR H=0 OR A=0 THEN G
O SUB 8400 : GO TO 5620
5633 IF B<=a THEN GO SUB 8400 : G
O TO 5620
5635 LET I1=(H*3/36)*((b*2+(4*b+
a)+a*2)/(b+a))
5638 LET v=(2*b+a)/(b+a)*H/3 : IF
app=3 THEN PRINT #3;"B=";B;"H="
;H;"a=";a
5640 RETURN
5700 REM HEXAGONE
5705 PLOT 112,72 : DRAW 40,0 : DRA
U 20,34 : DRAW -20,34 : DRAW -40,0
: DRAW -20,-34 : DRAW 20,-34
5710 PRINT AT 14,14;"←";AT 14,18
;"→";AT 14,16;"r"
5720 INPUT "COTE=";r
5721 IF R=0 THEN GO SUB 8400 : GO
TO 5720
5725 LET I1=(r*4*5)/(50R 3/16)
5727 LET v=50R 3*r/2 : IF app=3 T
HEN PRINT #3;"r=";r
5730 RETURN
5800 REM OCTOGONE
5805 PLOT 118,44 : DRAW 40,0 : DRA
U 28,28 : DRAW 0,40 : DRAW -28,28 :
DRAW -40,0 : DRAW -29,-29 : DRAW
0,-36 : DRAW 29,-29
5810 PRINT AT 10,11;"←";AT 10,22
;"→";AT 10,17;"a"
5820 INPUT INK 4;"a=";a
5821 IF A=0 THEN GO SUB 8400 : GO
TO 5820
5825 LET a=a/2 : LET I1=a*4+.8758
5827 LET v=.8381*r/.6906 : IF app
=3 THEN PRINT #3;"a=";a
5830 RETURN
5900 REM CERCLE
5905 CIRCLE 135,92,41 : CIRCLE 13
5,92,49
5910 PRINT AT 10,12;"←";AT 10,21
;"→";AT 10,16;"d"
5915 PRINT AT 17,11;"←";AT 17,22
;"→";AT 17,16;"D"
5917 PLOT 87,92 : DRAW INK 2,0,-6
5920 PLOT 184,92 : DRAW INK 2,0,-65
5920 INPUT INK 4;"D=";d
5925 INPUT INK 4;"d=";e
5926 IF D=0 OR E=0 THEN GO SUB 8
400 : GO TO 5920
5927 IF e>=d THEN GO SUB 8400 : G
O TO 5920
5930 LET I1=(d*4-4*d*PI)/64
5932 IF app=3 THEN PRINT #3;"D="
;d;"d=";e

```

# SPECTRUM

```

6035 RETURN
6100 REM CARRÉ
6102 LET t=0 : REM variable
d'aiguillage
6105 PLOT 125,55 : DRAW 0,89,5*PI
/6 : DRAW -3,0 : DRAW 0,-89,5*PI/6
: DRAW 3,0
6110 PRINT AT 16,11;"←";AT 16,19
;"→";AT 16,15;"B"
6115 PRINT AT 14,22;"↓";AT 4,22;
"↑";AT 8,22;"A"
6117 PLOT 87,96 : DRAW 0,-62 : PLO
T 150,96 : DRAW 0,-62
6120 PLOT 124,55 : DRAW 60,0 : PLO
T 124,144 : DRAW 60,0
6121 IF t=1 THEN RETURN
6123 INPUT INK 4;"A=";a
6125 INPUT INK 4;"B=";b
6126 IF A=0 OR B=0 THEN GO SUB 8
400 : GO TO 6123
6127 LET a=a/2 : LET b=b/2 : IF a<
=b THEN GO SUB 8400 : GO TO 6123
6130 LET I1=(a*2+b*PI)/4
6132 LET v=a : IF app=3 THEN PRIN
T #3;"A=";a;"B=";b
6135 RETURN
6200 REM CARRÉ CREUSE
6202 LET t=1 : GO SUB 6105
6205 PLOT 125,64 : DRAW 0,71,5*PI
/6 : DRAW -3,0 : DRAW 0,-71,5*PI/6
: DRAW 3,0
6210 PRINT AT 2,12;"←";AT 2,18;"
→";AT 2,15;"b"
6215 PRINT AT 13,9;"↓";AT 5,9;"↑
";AT 9,9;"a"
6217 PLOT 95,96 : DRAW 0,62 : PLOT
152,98 : DRAW 0,62
6220 PLOT 124,63 : DRAW -56,0 : PL
OT 124,136 : DRAW -56,0
6222 INPUT INK 4;"A=";a
6225 INPUT INK 4;"B=";b
6230 INPUT INK 4;"a=";c
6235 INPUT INK 4;"b=";d
6237 LET a=a/2 : LET b=b/2 : LET c
=c/2 : LET d=d/2
6238 IF A=0 OR B=0 OR C=0 OR D=0
THEN GO SUB 8400 : GO TO 6222
6239 IF a<c OR b<d OR a<=b THE
N GO SUB 8400 : GO TO 6222
6243 LET I1=(a*3+b)-(c*3*d)*PI
/4
6244 LET e=b-d : LET v=4*1/(PI*a+
e*(a+3*b)) : IF app=3 THEN PRINT
#3;"A=";a;"B=";b;"a=";c;"b=";d
6245 RETURN
6300 REM RECTANGLE CREUX
6302 LET t=1 : GO SUB 6305
6305 PLOT 104,64 : DRAW 38,0 : DRA
U 0,55 : DRAW -38,0 : DRAW 0,-55
6310 PRINT AT 3,13;"←";AT 3,17;"
→";AT 3,15;"b"
6315 PRINT AT 13,9;"↓";AT 7,9;"↑
";AT 10,9;"h"
6320 INPUT INK 4;"B=";b
6325 INPUT INK 4;"b=";c
6330 INPUT INK 4;"H=";h
6335 INPUT INK 4;"h=";d
6336 IF B=0 OR C=0 OR H=0 OR D=0
THEN GO SUB 8400 : GO TO 6323
6337 IF b<c OR h<d OR h<=b THE
N GO SUB 8400 : GO TO 6323
6340 LET I1=((h*3*b)-(d*3*c))/12
6341 LET e=(b-c)/2 : LET f=(h-d)/
2 : LET v=3*1/(h*(3*b+f*h*e))
6344 IF app=3 THEN PRINT #3;"B="
;b;"b=";c;"H=";h;"h=";d
6345 RETURN
6400 REM CARRÉ CREUX
6402 LET t=1 : GO SUB 6405
6405 PLOT 104,64 : DRAW 38,0 : DRA
U 0,38 : DRAW -38,0 : DRAW 0,-38
6410 PRINT AT 6,13;"←";AT 6,17;"
→";AT 6,15;"a"
6420 INPUT INK 4;"A=";a
6425 INPUT INK 4;"a=";b
6426 IF A=0 OR B=0 THEN GO SUB 8
400 : GO TO 6420
6427 IF a<=b THEN GO SUB 8400 : G
O TO 6420
6430 LET I1=(a*4-b*4)/12
6432 LET v=3*1/(4*a+a*(a-b)) : IF
app=3 THEN PRINT #3;"A=";a;"a="
;b
6435 RETURN
6500 REM CARRÉ CERCLE
6502 LET t=1 : GO SUB 6503
6505 PLOT 112,86 : DRAW 38,0 : DRA
U -19,52 : DRAW -19,-52
6510 PLOT 103,81 : DRAW -10,5 : PL
OT 130,152 : DRAW -10,5
6511 PLOT 124,155 : DRAW -5,-2 : D
RAW 5,2 : DRAW 2,-5 : DRAW -2,5 : D
RAW -2,-7 : DRAW -2,5 : DRAW 2,-
5 : DRAW 5,2
6515 PRINT AT 7,12;"C"
6520 INPUT INK 4;"H=";h
6525 INPUT INK 4;"B=";b
6530 INPUT INK 4;"C=";c
6535 INPUT INK 4;"epaisseur=";e
6536 IF H=0 OR B=0 OR C=0 OR E=0
THEN GO SUB 8400 : GO TO 6520
6540 IF c<=h OR c<=b THEN GO SUB

```

A SUIVRE...

# FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

## LANGAGE MACHINE SUR ATARI

### FAUDRAIT SAVOIR...

En effet, le haut de cette superbe page à vocation pédagogique, est d'ordinaire décoré de deux superbes titres apparemment contradictoires : 'FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE' et 'LANGAGE MACHINE SUR MA BECANE', en l'occurrence aujourd'hui : ATARI. Pour dissiper dès à présent un éventuel malentendu, je vais tenter de définir brièvement le subtil distinguo existant entre le langage 'assembleur' et le langage 'machine'.

L'assembleur est un langage symbolique fort heureusement 'compréhensible', dont chaque instruction correspond à un ordre élémentaire donné au microprocesseur. Le langage machine, quant à lui, est la traduction de tous ces ordres en codes machine clairs et limpides pour la bête, mais par-

falement incompréhensibles pour le commun des mortels. Un programme réalisé en stric assembleur est appelé 'programme source' (de même qu'un programme original en C, Pascal, Cobol, etc). Un tel programme n'est pas réalisable avant d'avoir été 'compilé' ou plutôt 'assemblé'. L'assemblage consiste en la traduction et l'implantation en mémoire de la 'totalité' du programme source. L'ensemble des codes générés par une telle opération est appelé 'programme objet'. Et qui est-ce qui réalise cette délicate opération ? Je vous le donne en mille : un logiciel nommé lui aussi 'assembleur' (tiens, encore un distinguo) et pas n'importe lequel : un assembleur 68000. Pourquoi ? parce que le microprocesseur qui équipe votre ST (et aussi le MAC et l'AMIGA) a pour nom : MC 68000. A ce sujet, voir PUBE à la fin de ce cours.

Bref, la dernière leçon, qui avait

aussi le mérite d'être la première du genre, avait laissé supposer de l'incontestable rapidité du langage machine via l'assembleur. La place manquait alors pour démontrer une telle évidence à la face du monde incrédule. Grâce au ciel et surtout à moi-même, c'est aujourd'hui chose faite. Voici un programme, que dis-je, une œuvre révolutionnaire qui se charge d'inverser l'écran. Le premier listing est en Basic GFA, le second aussi, mais seulement pour l'implantation des fameux codes machines de la routine machine réalisée en assembleur sous assembleur (Ha ! Ha !).

```

T=Timer
For I=Xbios(2) To Xbios(2)+32000
  Poke I,255
Next I
Print (T-Timer)/200

Lpoke $H4000,Xbios(2)
Memor=Space(200)
Do
  Read A$
  Exit If A$="###"
  Poke Varptr(Memor)+Index,Val("&h"+A$)
Loop
Data 20,79,00,00,40,00,20,3c,00,00,7c,ff,10,fc,00,ff
Data 51,c8,ff,fa,4a,75,###
&Varptr(Memor)
R=Inp(2)
T=Timer
Call A
Print (T-Timer)/200
    
```

Sauf erreur de ma part (j'en doute, c'est moi le prof, faut pas déconner), ou de la vôtre (ouais, je préfère) vous voilà convaincu. Sachez quand même que la rapidité d'exécution se paye par la 'lenteur du développement', mais c'est le moindre mal. Je ne tolérerai aucune hésitation et j'exige le silence dans les rangs ! L'assembleur c'est super, point ! Pensez aux futurs chefs-d'œuvre que, grâce à qui ? Grâce à l'HHHEBDO bien sûr, vous allez pouvoir réaliser avec un tel langage. Saviez-vous que les meilleurs programmes du ST sont en assembleur ?

### NOP = RIEN DU TOUT

Tiens, voilà une nouvelle instruction ? Oui, une nouvelle rigolote "nop, nop, nop..." et facile, puisque sa signification est la suivante : "NO OPERATION", en français : "QUE DALLE". Nous n'allons pas nous appesantir plus longtemps sur une instruction qui ne fait rien. Mais peut-être vous demandez-vous pourquoi avoir inventé une telle inutilité ? Pour boucher les trous ! Et hop ! Si vous voulez supprimer quelques instructions dans un programme, rien de plus simple : il suffit d'y insérer des "NOP". Et nop !

### RAM, RAM, RAMEUR

Et voilà comment on construit son programme juste avant de l'exécuter. Car il s'agit bien de cela : nous avons mis en mémoire les codes machine qui correspondent aux instructions 'LD A,(HL)', 'LD (HL),A', 'LD A,(DE)' et 'LD (DE),A'. Faites donc exécuter pas à pas les rou-

### ROM, RAM, RAMEURS RAMEZ

Extasiés d'ordinaire par le spectacle qui vous est offert à l'allumage de votre ST (que les minettes de tous sexes, allumées par mes cours, ajoutent mentalement un 'e' avant le 's' de 'extasiés' et me joignent sans tarder sur HG, bal ASMST), vous n'avez pas été sans remarquer : une barre de menu, deux icônes pour les disques, une souris et une fenêtre. 'Ça', c'est le GEM pour, en Français : Bureau d'Environnement Graphique (avouez que GEM ça fait plus chicanos que BEG non ?). Donc, ce fameux GEM - qui en fait, est un ensemble de routines gérant ce que je viens de décrire - est à demeure dans votre ordinateur : il est en ROM (Read Only Memory). Toutes les informations placées en ROM par le constructeur ne peuvent être que lues. De plus et fort heureusement, elles ne disparaissent pas à l'extinction de la machine. La ROM est une mémoire 'permanente'. La RAM (Random Access Memory) et une mémoire qui elle aussi peut être lue, mais également modifiée à volonté par le programmeur, ou habitée par autant de programmes différents. Les données présentes en RAM, ont la fâcheuse tendance à disparaître à la mise hors tension, d'où la nécessité de les sauvegarder, si besoin est, sur un support magnétique tel qu'une disquette 3"1/2. En bref, le contenu de la ROM est éternel, celui de la RAM est soumis à votre bon vouloir et aux pannes de secteur. Exercice : à votre avis, la zone mémoire qui contient l'affichage de l'écran est-elle en RAM ou en ROM ? En RAM bien sûr, puisque l'affichage en cours est perdu à l'extinction du ST.

### LE MOT LE PLUS LONG

Vous savez tous, en principe, ce

qu'est un octet. Bon, je me répète et j'approfondis : Un octet est constitué de 8 bits pouvant prendre chacun le valeur de 0 ou 1, ce qui nous offre 256 possibilités pour des valeurs allant de 0 à 255; nous allons voir comment. Ces fameux bits sont numérotés de 0 (premier à droite) à 7 (dernier à gauche), soit : 7 6 5 4 3 2 1 0. A un bit 'n' donné (donc 'n' ayant une valeur de 0 à 7), est attribué la puissance 'n' de 2, multipliée par la valeur du bit (0 ou 1). Ce qui signifie qu'un bit 'n' à 1 nous donne : 1 \* 2 élevé à la puissance 'n'. Si ce même bit est à 0 on obtient : 0 \* 2 puissance 'n' = 0. De plus, il faut savoir que 2 à la puissance 0 est égal à 1. Ça paraît tordu comme ça, mais c'est lumineux avec un tableau :

Bit	7	6	5	4	3	2	1	0
puiss.	2 <sup>7</sup>	2 <sup>6</sup>	2 <sup>5</sup>	2 <sup>4</sup>	2 <sup>3</sup>	2 <sup>2</sup>	2 <sup>1</sup>	2 <sup>0</sup>
valeur	128	64	32	16	8	4	2	1

A partir de là, il est facile de déterminer la valeur d'un octet, exemple : quelle est la valeur de 10010110 :

$$128 + 0 + 0 + 16 + 0 + 4 + 2 + 0 = 150$$

Sachez maintenant que deux octets à la suite, donc un ensemble de 16 bits, forment ce que l'on appelle 'un mot'. Dans ce cas, l'octet de gauche est dit de 'poids fort' et celui de droite de 'poids faible'. dans la foule et histoire de rajouter quelques signes à mon cours, apprenez qu'une suite de quatre octets, soit 32 bits, est un 'mot long' ou 'mot double' (je vous reparlerai de ces derniers dans mes prochains cours).

### RECAPITULATION ET EXERCICES

8 bits forment un octet. 16 bits ou 2 octets donnent un mot.

32 bits ou 4 octets constituent un mot long.

Est-ce que 100101101010101 est un octet, un mot ou un mot long ? Dans 10110100, quelle est la valeur du bit n°4 et celle du n°7 ? S'agit-il d'un octet ? Le programme qui lit une disquette est-il en RAM ou en ROM ? Le résultat d'une lecture est-il en RAM ou en ROM ? Michel Desangles est-il drôle ? Vais-je réussir à terminer ce cours ? Réponses : sur ma bal ASMST et dans le prochain article. Dès lors, je vous invite - pas chez moi, sauf pour les minettes qui n'ont pas peur des souris - pour la prochaine, à ne plus compter de 1 à 10 mais de 0 à 9 (?).

### PUBE

J'insiste, il est absolument nécessaire de vous procurer au plus vite, un assembleur 68000. Voici mon ordre préférentiel :

- DEVPC ST de HISOFT (assembleur + debugger).
  - K-seka (version 2.0 ou plus, assembleur + debugger).
  - FAST BASIC (qui contient un asm).
  - Profimat (DATA BECKER).
  - Metacomco (assembleur).
- Voilà, y a du choix. Les différences résident dans la présentation (GEM ou pas GEM), dans la vitesse de compilation (maximum 60000 lignes minute), dans l'utilisation des 'macro' (vous ignorez encore de quoi il s'agit, mais face au vendeur, c'est un argument qui vous fait passer pour un pro.). Que ceux qui s'obstinent dans le Basic, sans vouloir toutefois mourir idiots, profitent des fêtes pour se faire offrir GFA BASIC de micro-app. Salut et joyeuse année. A ce titre, les cadeaux de toutes sortes tels que vins et spiritueux sont les bienvenus (ça encourage !).

Albert Tildazcasuel.



## LANGAGE MACHINE SUR AMSTRAD

### SALUT LES PROS !

Alors, on est content ? On va bien ? On a une petite flé-flèche qui se balade sur son petit écran-cran ? C'est bien ça ! On va bientôt devenir grand, on sera un spécialiste de l'informatique, on piratera les banques, les centraux militaires, la poste, les avions, les bateaux et Brigitte Bardot. On piratera tous les programmes (tous, sauf ceux de son prof d'assembleur, hein). Mais, avant d'être un pro, un dur, un vrai un tatoué, il faut encore faire bouger sa petite flé-flèche. Alors c'est reparti pour un petit tour d'explications technico-logiques et même logico-techniques.

### ECMEM ET MEMEC

Voici deux routines jumelles qui s'occupent de prendre un morceau d'écran pour le mettre en mémoire et un morceau de mémoire pour le remettre à l'écran (non, un morceau n'est pas un bout de moniteur monochrome ou couleur, mais une partie de ce qui est représenté dessus). Elles sont jumelles parce que seules deux lignes changent de

l'une à l'autre.

```

ECHOH :
1005 ECI: LD A,(HL) ;On prend à l'écran
1010 LD (DE),A ; puis on met en mémoire.

MEMEC :
1200 MEM1: LD A,(DE) ;On prend en mémoire
1205 LD (HL),A ; puis on met à l'écran.
    
```

Ce n'était pas vraiment la peine d'expliquer de telles simplicités, pensez-vous ? C'est vrai. Mais qu'aurions-nous pu faire pour éviter de créer des sœurs jumelles ? Si le manque de place mémoire nous avait chatouillé les méninges, nous aurions écrit quelque chose dans ce genre :

```

10;
20;**** METTRE EN MEMOIRE UNE PARTIE DE L'ECRAN
30;
35 ECMEM: LD (ADEC),HL
40 PUSH HL ;Sauvegarder 'HL'
50 LD HL,#127E ;12=LD (DE),A 7E=LD A,(HL)
60 JR MEM3 ;Goto MEM3
70;
80;**** REMETTRE A L'ECRAN LA PARTIE EN MEMOIRE
90;
100 MEMEC: PUSH HL ;Sauvegarder 'HL'
110 LD HL,#771A ;77=LD (HL),A 1A=LD A,(DE)
120 MEM3: LD (MEM1),HL ;Implantation des instructions
130 POP HL ;Récupérer 'HL'
140 LD DE,BUFEC ;Comme avant
150 LD B,7
160 MEM2: PUSH HL
170 LD C,3
180 MEM1: NOP ;Emplacement
190 NOP ;des instructions
200 INC HL ;suite
    
```

nes et vous verrez, de vos propres yeux ébahis, le miracle s'accomplir. Mais attention ! Ne faites jamais cela si votre programme est destiné à être implanté en Rom ou en Eprom ! Ce n'est valable que pour la Ram !

### 5 MICROSECONDES CHRONO

Le plus important dans la mise au point des routines d'affichage, c'est le temps d'exécution. Celui-ci s'obtient en divisant le nombre de périodes par la fréquence de l'horloge, le résultat étant en microsecondes. Le nombre de périodes pour chaque instruction est donné dans certains livres sur le Z80, comme 'Z80, programmation en langage assembleur'. La fréquence de l'horloge des Amstrad CPC est de 4 Mégahertz (abréviation : Mhz). Imaginez donc un peu : votre Amstrad peut exécuter 1 million de fois l'instruction LD A,(HL) en 1 seconde ! Il n'est pas nécessaire de connaître la durée d'une routine en microsecondes. Le nombre total de périodes (ou cycles) est suffisant. Amusez-vous à mettre au point des routines plus rapides que MEMEC (y en a (eh oui (je l'avoue))).

### IMPLANTATION DE LA FLECHE

Voyons un peu la première routine appelée par le basic. Il s'agit, pour la première fois, d'afficher la flèche à un endroit précis de l'écran :

```

EXEMPLE : BASIC : CALL &A4C3,100,100,2
ASSEMBLEUR : IX = ZONE MEMOIRE
                A = 3 ;Nombre de valeurs

ZONE MEMOIRE + 0 = 02 ;pen
                *   + 1 = 00
                *   + 2 = 64 ;coor y
                *   + 3 = 00
                *   + 4 = 64 ;coor x
                *   + 5 = 00
    
```

mémoire et pointe la dernière valeur avec le registre IX :

Tout ceci est indispensable tant qu'il s'agit d'un programme destiné à d'autres utilisateurs. Quand la routine est pour soi, on peut préférer la rapidité à la clarté. Chacun fera ce qu'il lui plaît. Il serait encore possible d'écrire plusieurs routines d'erreurs pour indiquer à l'utilisateur la connerie qu'il a faite. Mais à partir de maintenant, ce sera à vous, élèves doués et imaginatifs, d'analyser les routines, de les améliorer et d'en créer d'autres. Des tonnes !

Patrick Dublanchet.

# L'Étoile

## SANS FEMMES

### MARTIN SOLDAT

Film de Michel Deville (1966) avec Robert Hirsch

Martin (Hirsch), acteur de théâtre pitoyable de minables tournées de province, a revêtu un uniforme allemand pour les besoins de la pièce. Justement, le jour où les Américains débarquent, ça tombe mal. Capturé par des GIs qui le remettent aux Français, il prouve sa bonne foi, sa médiocrité quoi. Devenu ordonnance d'un général français, il revêt son uniforme, histoire de le détro-

engueulé, décoré et à nouveau envoyé dans la gueule du loup (Adolf the Wolf). Quelque part entre Chaplin et Jerry Lewis, Hirsch compose un extraordinaire héros malgré lui. A mi-chemin des burlesques de jadis et des comédies anglaises d'hier, voici une satire intelligente et drôle sur les jeux de la guerre et du hasard, plus proche de TO BE OR NOT TO BE que de On a largué la 7ème Connerie. De plus la dernière diffusion remonte au moins à l'époque de l'ORTF (ère ante computer, époque pompidolienne, contemporaine de la disparition des dinosaures).

Diffusion le vendredi 9 à 20h35 sur C+ Photo Ciné-plus, la librairie du Cinéma, 2, rue de l'Etoile, 75017 Paris, tél : 42.67.51.52.

### LA GLOIRE ET LA PEUR

Film de Lewis Milestone (1959) avec Grégory Peck, Harry Guardino, Rip Torn et Georges Peppard.

Durant les pourparlers de Pam Mun Jon (Guerre de Corée, 53), les combats conti-



ser et d'épater une copine. Pas de bol, un général allemand, ennemi de Hitler l'enlève pour lui donner de précieux renseignements. Balloté par les événements, le pövre Martin est récupéré par les alliés,

nent. Le commandant Clemons (Peck) à la tête de la compagnie K doit reprendre la colline Pork Chop aux Chinois. Seuls quelques survivants parviennent au sommet.

## EDITO

LA BELLE MEUNIÈRE de Pagnol sera diffusée le dimanche 4 sur FR3 à 22h30. Une curiosité avec Tino Rossi. BOMBYX.

## FEMMES FATALES

### BILLY THE KICK

Film de Gérard Mordillat (1985) avec Francis Perrin, Zabou, Yves Robert, Cerise Bloc, Marie France, Dominique Lavanant, Pascal Pistacio et Michaël Lonsdale.

Zulie-Berthe (Cerise Bloc), 12 ans, habite avec ses parents un grand ensemble en banlieue. Zobsédée du Toboso, elle traque l'intimité de ses concitoyens. Sa mère,

La compagnie G vient les soutenir puis se retire (bravo la tactique). Clemons comprend qu'on les abandonne volontairement pour démontrer aux négociateurs ennemis que les Américains sont aussi cons que les Chinois et peuvent sacrifier autant d'hommes qu'eux (super la stratégie).

Bien que dénonçant certaines pratiques militaires, le film ne pète pas le feu.

Diffusion le mardi 5 à 23h00 sur FR3 en V.O.



Juliette (Zabou) rêve de devenir vedette de music-hall. Son père, Roger Chapeau (Perrin), inspecteur de xème zone, traque les voleurs de supérette. Le soir, pour endormir Zulie, il lui conte les aventures de Billy Ze Kick, le tueur fou. Zulie, elle y croit. Et elle a bien raison car Billy déboule dans son quotidien multipliant les crimes dans son entourage. L'inspecteur Chapeau, bonnet d'âne de la police, hésite entre de nombreux suspects : Eugène le chanteur d'opéra, Alcide (Robert) le vieil anarchiste, Hippo (Ecoffey) le schizo ou encore Mme Achère.

Et vian au plexus. Une série de swing, de crochets, d'uppercuts qui laisse le spectateur K.O assis. Enfoncé par la déferlante verbale, le tsunami visuel, les personnages délirants et les situations vaudevillesques. Ce film pète le feu, inverse les données, multiplie les genres. Mordillat ose tout et n'importe quoi mais pas n'importe comment. Tout s'emboîte à merveille pour peu qu'on tienne le choc du premier quart d'heure où l'on se mordille les doigts jusqu'à l'os.

Raaaaaaahh j'oubliais les acteurs génialissimes : Perrin (chapeau bas), Zabou (LA révélation), Cerise Bloc (débloque telle Zazie ressuscitée), Robert (dément), Pistacio (fou délié),.....

Diffusion le lundi 5 à 20h35 sur C+.

### LA SIRÈNE DU MISSISSIPPI

Film de François Truffaut (1969) avec Catherine Deneuve, Jean-Paul Belmondo, Michel Bouquet, Nelly Borgeaud et Marcel Berbert.

À la suite d'une petite annonce matrimoniale, Louis Mahé et Julie Roussel ont entretenu une longue correspondance sentimentale. Le temps du mariage venu, Louis, industriel et habitant la Réunion, attend l'arrivée du paquebot "Mississippi" qui amène sa belle. La jeune fille qui débarque ne correspond pas à la photo, elle est beaucoup plus belle. Julie (Deneuve) s'en explique aisément. Elle veut être aimée pour son cœur et pas pour sa beauté. Louis (Belmondo) bien que surpris ne s'en plaint pas. Mariage, amour et crustacés. Quelque mois après la lune de miel, elle vide le compte bancaire et disparaît. Non seulement, Julie appartient à la race des aventurières mais en plus elle ne s'appelle pas Roussel comme le confirme Berthe Roussel, sa sœur. (vous suivez toujours ?). Unis dans le malheur, ils chargent un détective privé de faire toute la lumière.

Superbe récit d'amour et de suspense qui supporte ses multiples rediffusions.

Diffusion le lundi 5 à 20h35 sur FR3

## VOUS AVEZ DIT BODARD ?

### QUEL ROMAN QUE MA VIE : A. Bodard.

Documentaire de Daniel Costelle.

Bodard, enfant naturel, élevé à la ferme puis repris par sa grand-mère dans le 13ème arrondissement, le quartier le plus pauvre et le plus rouge de Paris, raconte sa vie. Elle ne fut pas rose bien que riche en couleurs. Il l'a racontée dans ses multiples et célèbres ouvrages : LA CERISE (sans la queue), BLEUBITE (sans la...), LE CINOCHE (son adolescence (vous avez dit

bodard, mon cher cousin, je vous assure) LES COMBATTANTS DU PETIT BODARD (la résistance (chronique épique)), LE CORBILLARD DE BODARD (la guerre (chronique hippique)), LE CAFE DU PAUVRE (ses amours avec la charcutière (le boudin-né avec la boudiné)), LA METAMORPHOSE DES CLOPORTES. Témoin d'un milieu et d'une époque disparue : les prolos de 36, puis la Résistance, puis la truanderie de l'après-guerre, Bodard évoque ces temps bénis de l'artisanat, où des hommes, des vrais, faisaient leur boulot avec l'amour du travail bien fait.

Ce portrait sympathique perd de sa force lorsque le personnage prétend faire œuvre d'historien : LA FERMETURE DES MAISONS CLOSES (vous avez dit bobinard ?).

Le style décapant, le point de vue iconoclaste et salutaire ne remplace pas la rigueur des historiens de profession (à bas l'amateurisme). La distance embellit les souvenirs surtout lorsqu'on était partie prenante (vous avez dit bobard ?).

Diffusion les lundi 6 et 13 janvier à 22h30 sur TF1.

## FEMMES EN JEU.

### GUET-APENS

Film de Sam Peckinpah (1972) avec Steve Mac Queen, Ali Mac Graw et Ben Johnson.

Doc Mac Coy (Mac Queen) végète en prison. À force de contempler le lierre du mur de la cour, il sent la moisissure lui pousser sous les ongles. Prêt à tout pour sortir, il pousse sa femme à accepter l'étrange proposition du directeur de la prison : un hold-up. Le braquage se passe bien mais tout se dégingue. L'un des deux complices de Mac Coy tue l'autre puis essaie de le flinguer, lui et sa femme. Puis le partage avec le directeur se passe mal et Mme Mac Coy le descend. Y a des jours où la poisse vous colle à la peau comme le cambouis aux santiags. Une fuite éperdue commence, elle semble sans issue.

Peckinpah effraie les programmeurs parce qu'ils croient voir dans ses films une apologie de la violence. Mais cette violence n'est que la résultante d'une plus grande violence encore de la part de la société. Arrrrgh que voilà une conclusion effrayante.

Diffusion le jeudi 8 à 20h35 sur FR3. Photo FR3.

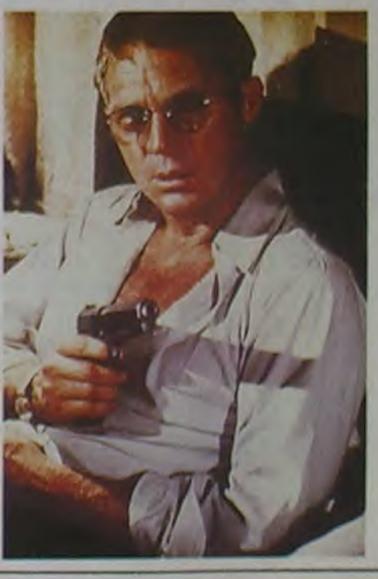
### LES LOUPS DE HAUTE MER

Film d'Andrew Mac Laglen (1980) avec Roger Moore, James Mason, Anthony Perkins et Jeremy Clyde.

Londres, une réunion d'urgence chez le premier ministre où l'on craint le pire : de sinistres individus ont capturé Esther et détiennent Ruth et Jennifer en otage. Ils exigent 25 millions de dollars pour les libérer. Si Esther n'est qu'un cargo ravitailleur, Ruth et Jennifer sont deux belles demo-

selles de fer et d'acier au milieu de la mer du Nord. Ces plates-formes pétrolières valent beaucoup plus sans compter les centaines de techniciens qui risquent de périr. Mais la dame de fer, celle du 10 Downing Street, refuse de céder au chantage et fait appel à la brigade anti-gang du commandant Fokkes. Fokkes (Moore) et son équipe rejoignent les plates-formes à partir desquelles il compte envahir Esther. Et Rule Britannia qui fluctuat nec mergitur. Si le scénario complètement lessivé intéresse peu, le sujet original et nouveau permet quelques belles prises de vue. La réalisation mollasse privilégie les dialogues sous prétexte de faire valoir la présence d'acteurs de haut niveau.

Diffusion le mardi 6 à 20h35 sur A2.



## FEMMES EN LUTTE

### NORMA RAE

Film de Martin Ritt (1979) avec Sally Field, Ron Liebman, Beau Bridges et Pat Hingle.

Quelque part aux Etats-Unis, du côté du



sud profond et arriéré, la vie d'une ouvrière du textile n'a rien à envier à celle d'une tréfileuse d'Hénin-Liétard. A Henleyville règne la loi du plus fort, en l'occurrence, le patron de l'usine. Norma Rae partage sa vie entre son boulot à la con à la filature et sa baraque où elle vit entre son père et ses deux enfants. Côté travail, le blues, côté cœur, le blues. Les quelques mecs de passage, un peu moins machos, un peu moins cons que les bouseux du coin qui l'emmènent au motel ne changent guère son horizon. Jusqu'au jour où débarquent Reuben, syndicaliste de choc, venu pour créer une section dans ce coin abandonné de Dieu et des législateurs. Reuben lui donne un but, un espoir, une dignité. Grâce à lui, elle va en baver encore plus mais acquerra un bien inestimable : la dignité.

Sur un sujet craignos, une grande réussite grâce à Sally Field extraordinaire en petit bout de femme (prix d'interprétation à Cannes). Évitant les pièges du discours préchi-précha, Martin Ritt s'attelle au portrait d'un personnage attachant. Émouvant parce que juste, le film emporte l'adhésion.

Diffusion le dimanche 4 sur C+ à 20h35.

### LA FEMME MODELE

Film de Vincente Minelli (1956) avec Gregory Peck, Laureen Bacall et Dolores Gray.

Venu à Hollywood pour chroniquer un open de golf, Mike Hagen (Peck), journaliste sportif, y rencontre une charmante jeune femme, Marilla (Bacall). Avec l'argent d'un pari heureux, il mène la joyeuse vie toute la soirée en sa compagnie. De retour à New-York, ils se marient sans avoir fait plus ample connaissance. Hors l'amour, leur éducation et leur fréquentation les opposent. Marilla vit dans le luxe et dessine des modèles haute couture, Mike a l'habitude des arrière-salles enfumées des supporters de boxe. Mike se sent comme un éléphant au milieu des artistes qui fréquentent l'appartement de Marilla, il préfère la compagnie d'individus moins raffinés. À la suite d'un article incisif contre un manager de boxe, Mike se cache quelque temps.

Remake de la comédie de G. Stevens "La femme de l'année", La femme modèle bénéficie d'une distribution moins brillante mais d'une vision un peu inversée. Ici, l'univers de la mode bénéficie de l'indulgence et de la tendresse du réalisateur. Rien de plus normal puisque Minelli a commencé sa carrière comme décorateur.

Diffusion le mardi 6 à 20h35 sur FR3.

# KUNG FOU

de SOFTBOOK pour THOMSON MO / TO



Tout baignait pour Guenzo. Il vivait au côté de son empereur chéri et essayait de le servir fidèlement. Et puis un jour, sans que l'on sache trop pourquoi, il tomba en disgrâce et ce fut la chute. Déshonoré et ruiné, le pauvre Guenzo devait se résoudre à regarder les choses bien en face : il était dans la merde. Alors qu'il désespérait de regagner la confiance de l'empereur, il entendit parler de la princesse Simone, retenue captive sur l'île enchantée de Morokacos par le terrible Moraka. Son sang de gentilhomme

ne fit qu'un tour et comme il était grand maître du Kung Fou, il pensa qu'il y avait là un moyen de prouver sa valeur pour réintégrer sa position enviée à la cour et aussi de se brancher Simone pour en essayer d'autre, de positions. Le type en train d'écrire ce papier, quant à lui, prit une cigarette et bien que cela fut mauvais pour sa santé, l'alluma. Tout en regardant les volutes de fumée (NDLR : au menthol) monter vers le plafond, notre sympathique héros se dit qu'il était grand temps de décrire le jeu en lui-même et puisqu'il en

était à raconter sa vie, il écrivit qu'il allait arrêter de tout conjuguer au passé parce qu'il était en train de s'emmêler les pinceaux. Bon, j'arrête d'écrire au passé parce que je m'emmêle les pinceaux. Ça fait plaisir de voir un bon jeu programmé par des Français pour une nouvelle boîte française et destiné à une machine française. Les graphismes sont très réussis. On peut même dire que c'est assez inespéré, des graphismes comme ça sur un Thomson. Les personnages sont très marrants. Avec leurs gros nez et leurs longs

membres, ils ont un look de poulet humanoïde matiné de mante religieuse. Graphismes sympas donc, mais ne vous attendez tout de même pas une image digitalisée. Bon, c'est pas mal, d'autant plus que ça bouge plutôt rapidement pour du Thomson. Les bruitages, quant à eux, sont très marrants. C'est balèze de faire des bruitages pareils sur une bécane pareille. Reprenons. Il est possible de jouer à deux (dans ce cas, votre opposant incarnera le terrible Moraka). Au cas où vous ne disposeriez pas d'un copain ou d'un membre de votre famille complaisant pour vous faire la main, l'option duel vous permettra de vous entraîner un peu avant de vous lancer dans la grande aventure. Grande ? Ben y a quand même dix écrans, et je vous garantis que pour passer ne serait-ce que le troisième, c'est pas de la tarte ! Bref, ce jeu me plaît, d'autant plus qu'il est bourré d'humour. Par exemple, le coup de la princesse Simone, ça me fait rire (d'ailleurs une princesse a le droit de s'appeler Simone ! Ça change des éternelles princesses Yohana et compagnie).

AMSTRAD	Cybord	page 1
Eric HERBIN	Frenchy	Billard
APPLE	Billard	page 1
Michel CONESA	Billard	page 1
ATARI	Beach Head	page 1
S. BUTEL	Manoir II	page 1
CANON X07	Jump	page 1
Stéphane DPCZEKALSKI	Digvoix	page 1
CBM 64	Miner Man	page 1
N. TAVERNIER	Miner Man	page 1
EXL 100	Samarcande	page 1
Patrice LACOUTURE	Samarcande	page 1
MSX	Les Dents de la Mer	page 1
Frédéric HARTARD	Les Dents de la Mer	page 1
ORIC	Horse Jump	page 1
Thierry DUFOURG	Horse Jump	page 1
SPECTRUM	Le Magot	page 1
Roger BERTRAND	Le Magot	page 1
TI 99/4A (be)	Tee-Time	page 1
Régis JACQUIER	Tee-Time	page 1
THOMSON MO5	Tee-Time	page 1
Christian ANGELI	Tee-Time	page 1
VIC 20	Tee-Time	page 1
O. SABAT & H. BOURGEOIS	Tee-Time	page 1
ZX 81	Tee-Time	page 1
Eric LECHAUDÉL	Tee-Time	page 1

## Play Games

"TIR AUX AVIONS"

THIRJET



# VICTOR PC.2 SEH

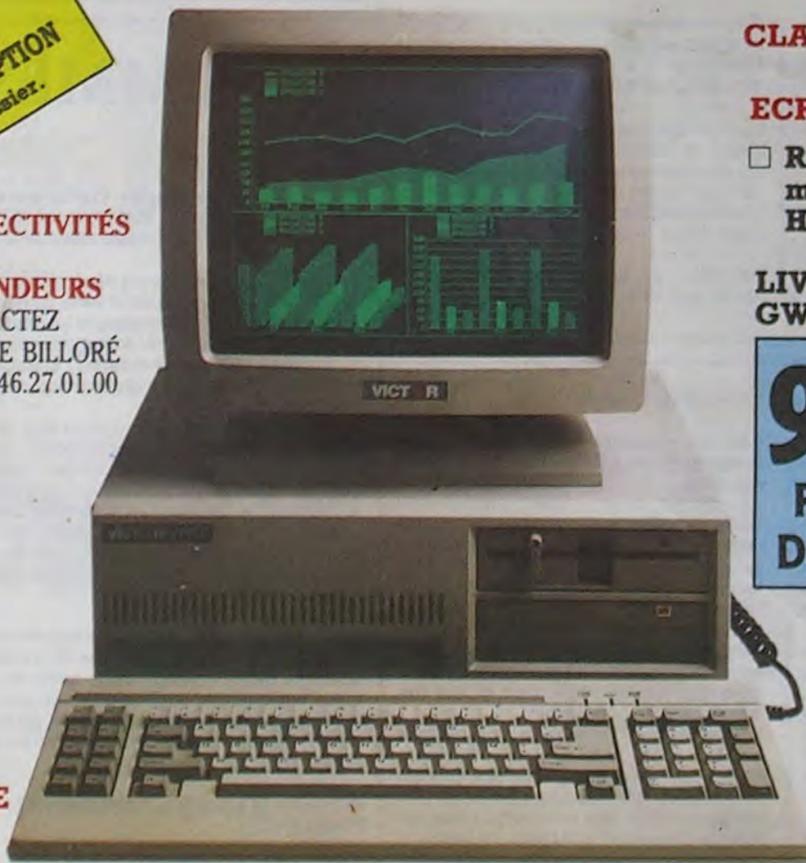
**COMPTE PERMANENT S.E.H. JUSQU'À 40.000 F. DE DÉCOUVERT AUTORISÉ. Tél. vite au (1)46.27.01.00. POUR OBTENIR UN DOSSIER D'INSCRIPTION**  
\* sous réserve d'acceptation du dossier.

**COLLECTIVITÉS ET REVENDEURS CONTACTEZ CAROLE BILLORÉ AU (1) 46.27.01.00**

### UNITÉ CENTRALE

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

**EN VENTE A LA BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL**



**CLAVIER AZERTY 83 TOUCHES**

**ECRAN VERT 14 POUCES**

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

**LIVRÉ AVEC MS.DOS. 3.1 et GW BASIC.**

**9.990F TTC POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL**

**FINANCEMENT PROFESSIONNEL SOVAC RENSEIGNEMENTS AU (1) 46.27.01.00.**



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



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



Un micro complet, interface série et parallèle en standard.

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

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

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

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