



HEBDO GICIEL



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

EXCLUSIVITÉ MONDIALE :

(si, si, mondiale !)

LE BANC D'ESSAI DE L'ORIC "STRATOS"

Les "STRATOS" en état de marche se comptent sur les doigts de la main d'un ptérodactyle. Nous en avons volé un, le temps de lui faire subir les derniers outrages !

Cette fois-ci, pas de "panoptique" (prototypé non achevé), pas de photos complaisantes, pas de documentation douteuse : nous avons eu entre les mains l'authentique "Stratos". Et nous l'avons testé à fond. Pas le genre de la maison de faire des cadeaux, tout y est passé : notre test fut, les bups, tout...

Mais d'abord, un petit résumé de la situation. La complexité de l'affaire nécessite quelques explications, en regard de la multiplicité et de l'aspect contradictoire des informations qui nous parviennent.

THE STORY

Le 30 Janvier 1985, la société anglaise Oric dépose son bilan en raison d'un passif de plusieurs millions de livres sterling. Aussitôt, un syndic de faillite (ou du moins son équivalent anglais) est formé et des demandes de rachat commencent à affluer. Parmi celles-ci, deux émanent de France. L'une de Denis Talieb, ex-président d'Oric France qui pour l'occasion s'associe avec Barry Muncaster et Peter Harding, ex-dirigeants d'Oric Angletterre. L'autre de Jean-Claude Talar, directeur de la société Eureka informatique.

Jean-claude Talar, en France, il se contente d'annoncer le Stratos à 2995 francs pour Aviri, comme si de rien n'était! Quel sac de noueux !

C'EST MOI QUI SUIS LE PLUS DIFFERENT !

Consulté, André Fisher, porte-parole du groupe des 14 représentants créanciers d'Oric et représentant d'Hitachi, reste très prudent sur l'issue possible des transactions. Le syndic lui a demandé son aide pour évaluer les offres. Il avoue l'existence d'un contrat prêt à être signé mais se refuse à citer le nom du bénéficiaire pour ne pas entraver le bon déroulement de l'affaire. Cependant, il estime que tout devrait être réglé sous huit jours.

Le "Stratos", nous l'avons essayé chez Eureka informatique. Selon Jean-Claude Talar et André Fisher, seuls deux appareils complets existent : le premier lui a été confié par le syndic, le second se trouve à Cambridge, dans les locaux d'Oric Angletterre. Selon Denis Talieb, il en existait cinq ou six, mais lui n'est pas en mesure d'en montrer un. Ah bon ?

Et celui d'ASN ? C'est un faux, un boîtier vide. Ah bon... Les prix prévus ? 2995 francs pour Denis Talieb, 2990 pour

Jean-claude Talar. Ce dernier se déclare prêt à modifier radicalement la politique de vente d'Oric en France. Il veut mettre l'accent sur le service après-vente, baisser sensiblement le prix de l'Atmos et surtout, ne pas appeler "Stratos" le nouvel ordinateur, d'où les guillemets depuis le début.

BON, QUAND ?

La version 40 colonnes, dans le meilleur des cas, sera là en Mai selon Eureka et plus tard selon Denis Talieb. Quand à la 80 colonnes on ne lui verra le bout du nez qu'en Septembre avec peut-être un prototype au Scotch de Mai.



de cet article. Le nom n'a pas encore été choisi, mais à notre grand regret, ce ne sera pas "Ionos".

Denis Talieb, lui, tient à maintenir le marché tel qu'il est, sans rien changer. Il pense que sa proposition est la plus alléchante de toutes. La présence à ses côtés de Barry Muncaster et de Peter Harding semble le rassurer, mais les créanciers sont réticents à l'idée du retour des ex-dirigeants d'Oric, à qui ils attribuent la responsabilité (partielle) du dépôt de bilan. Au cas où il ne remportant pas l'affaire, Denis Talieb a en réserve une nouvelle machine, différente du "Stratos", et compatible avec l'Oric Atmos pour les logiciels. Caractéristiques communes : possède le même processeur (le 6502) et une gamme de périphériques intéressants. Malheureusement, il ne nous a pas été possible de voir

Qui l'emportera ? Celui qui a une machine ? Non, c'est moi dit celui qui n'en a pas. Ah bon.

LAISSEZ-MOI TOUCHER !

Direction Eureka, pour tester la machine. Première approche : mais ça n'est pas celle-là que nous avions vue à Micro-Expo ! Au lieu d'avoir un contact plat sur le dessus, celui-ci incline vers l'utilisateur à l'endroit où l'on enfiche les Romes. Coup d'œil sur l'arrière : les connecteurs sont tous là, et ils sont fixes. Ça change un peu. Et koukou, kom konekteurs. Deux connecteurs vidéo : l'un D1H en noir et blanc, l'autre destiné à une prise péritel. Une nouveauté : celle-ci est auto-alimentée, ce qui économise une alimentation et évite un câble de plus.

Un bus est réservé aux lecteurs de disquettes. Re-nouveauté le connecteur est intégré, ce qui permet d'une part de n'acheter que des lecteurs simples (moins de 2000 Francs), d'autre part de connecter à l'Oric n'importe quel lecteur aux normes Schugart. Le port cassette est le même que celui de l'Atmos mais les

circuits de chargement ont été complètement modifiés pour une fiabilité accrue et une nouvelle routine a été rajoutée : celle-ci sauvegarde un programme à la vitesse de 2400 bauds, mais par blocs de 1,5 Ko. La prise RS232 est standard et l'ordinateur adressable à partir du...
Suite page 11

MAC ENROE AU POTEAU

Si vous avez déjà un logiciel de Tennis pour Commodore 64, nous vous donnons le conseil habituel : poubelle ! C'est fait ? Précipitez-vous maintenant chez votre chartrier habituel et échangez quelques billets de banque contre une boîte qui ressemble à celle-là photo, là, dessous.

Retenez chez vous, asseyez-vous devant votre ordinateur et lisez ce qui est écrit sur la boîte que vous venez d'acheter ! Si vous découvrez "Tournement Tennis" par Imagic, vous avez gagné. Si vous lisez "Y'a bon quand", vous vous êtes fait avoir, retournez chez le marchand et agitez le dernier numéro d'HebdoGiciel sous son nez, en principe il devrait vous rembourser. Si il refuse d'obtempérer, retournez chez vous, ouvrez la boîte, préparez-vous un chocolat chaud et installez-vous dans le fauteuil le plus confortable du lieu : je vais tout vous dire sur ce logiciel qui a fait la partie de votre collection. Il s'agit de D & L (société Cocorico) qui anime ce "Tournement Tennis" développé

par Imagic (société Coca-Cola). Et, Mamma mia, oui ce qu'il est bien développé ! Le chargement (disquette uniquement) est rapide et on ne perd pas de temps avec des écrans de présentation inutile.



Directement le vif du sujet, les options : deux, jeu contre l'ordinateur, jeu à deux joueurs et ce avec trois niveaux de difficulté du débutant au "Pro".
Suite page 11



et grand parallélisme d'Oric devant l'éternel, puisqu'il en a vendu 10 000 pièces en France. Quand à ASN, l'imprimeur ex-

CINOCHE-TELESCOPE
Plen les mires, pages 14 et 15.

DEULIGNEURS
Les taïnents sont à la page 12.

FORMATION A L'ASSEMBLEUR
Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 19.

UNGAWA ! RAA ! RAA ! PAW !
Cette semaine les petits mickeys sont de LABIANO. Voir page 17.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Du comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? OI course, mon général ! Lire page 9.

C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9,10.

CONCOURS PERMANENTS

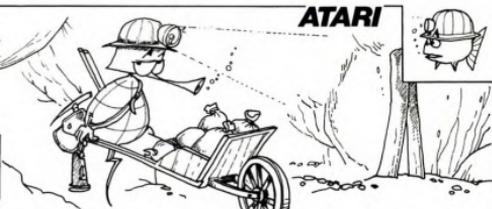
Votre programme, non content de vous rapporter 1.000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20.000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux chaque trimestre. Règlement en page intérieure.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : AMSTRAD .
APPLE IIe et IIc. ATARI 800 XL . CANON X-07 . CASIO FX 702-P.
COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR .
MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM.
TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99 4A . THOMSON TO7, TO70, ET MO5.

Bob le mineur doit récupérer des sacs d'or et les déposer dans sa broquette. Il ne peut prendre qu'un sac à la fois (gouce rouge), le pistolet ne tire qu'un sac (seulement 1) grâce à la barre d'espace.

David HOAN

A suivre: en fonction de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.



```

8 REM L E N I N E U R
1 REM
2 REM par David HOAN
3 REM (ATARI) 800XL
4 REM
5 GRAPHICS 1:FOR T=0 TO 4:SETCOLOR I,0,0
:INEXT I
6 GOSUB 800:GOSUB 1750
7 SETCOLOR 0,0:SETCOLOR 3,13:10:SETCOLOR
2,7,0:SETCOLOR 1,0,14
8 DIM A$(2),D1(2),M$(2),NY(2),HT(2),HM(
2),Z(2),HB(2),BZ(2),B5(2),I=H:0
9 N=3:ISCB=IND(0)
10 RESTORE 900:P=0:Y=20
12 7 CH=1:Z=1:POSITION 1,10:IF #6:UBUNT
LIZ PATIENTE:POKE 40290,128:POKE 40291
,157:FOR I=1 TO 103
13 C=0
15 READ N,K:W=K
20 FOR J=1 TO N:READ L:FOR K=K TO K+1:1
25 K=C-K:K=K+1
30 K=C
31 NEXT J
32 READ N:FOR J=1 TO N:READ X,Y:POKE Y:Z
0:W=X+1:NB(X)=J
33 READ N:FOR J=1 TO N:READ X,Y:FOR K=K
+Y:K=X+1:Y=Z+2:STEP 20:POKE K,X+1
1:NEXT K:NEXT J
34 READ X,Y:POKE X+X*Y:Z0,70:POKE X+X*Y
200,71
40 C=0
41 C=4
44 C=4
46 C=4
47,72:POKE 37206,72
48 C=4
49 C=4
50 C=4
51 C=4
52 C=4
53 C=4
54 C=4
55 C=4
56 C=4
57 C=4
58 C=4
59 C=4
60 C=4
61 C=4
62 C=4
63 C=4
64 C=4
65 C=4
66 C=4
67 C=4
68 C=4
69 C=4
70 C=4
71 C=4
72 C=4
73 C=4
74 C=4
75 C=4
76 C=4
77 C=4
78 C=4
79 C=4
80 C=4
81 C=4
82 C=4
83 C=4
84 C=4
85 C=4
86 C=4
87 C=4
88 C=4
89 C=4
90 C=4
91 C=4
92 C=4
93 C=4
94 C=4
95 C=4
96 C=4
97 C=4
98 C=4
99 C=4
100 C=4
101 C=4
102 C=4
103 C=4
104 C=4
105 C=4
106 C=4
107 C=4
108 C=4
109 C=4
110 C=4
111 C=4
112 C=4
113 C=4
114 C=4
115 C=4
116 C=4
117 C=4
118 C=4
119 C=4
120 C=4
121 C=4
122 C=4
123 C=4
124 C=4
125 C=4
126 C=4
127 C=4
128 C=4
129 C=4
130 C=4
131 C=4
132 C=4
133 C=4
134 C=4
135 C=4
136 C=4
137 C=4
138 C=4
139 C=4
140 C=4
141 C=4
142 C=4
143 C=4
144 C=4
145 C=4
146 C=4
147 C=4
148 C=4
149 C=4
150 C=4
151 C=4
152 C=4
153 C=4
154 C=4
155 C=4
156 C=4
157 C=4
158 C=4
159 C=4
160 C=4
161 C=4
162 C=4
163 C=4
164 C=4
165 C=4
166 C=4
167 C=4
168 C=4
169 C=4
170 C=4
171 C=4
172 C=4
173 C=4
174 C=4
175 C=4
176 C=4
177 C=4
178 C=4
179 C=4
180 C=4
181 C=4
182 C=4
183 C=4
184 C=4
185 C=4
186 C=4
187 C=4
188 C=4
189 C=4
190 C=4
191 C=4
192 C=4
193 C=4
194 C=4
195 C=4
196 C=4
197 C=4
198 C=4
199 C=4
200 C=4
201 C=4
202 C=4
203 C=4
204 C=4
205 C=4
206 C=4
207 C=4
208 C=4
209 C=4
210 C=4
211 C=4
212 C=4
213 C=4
214 C=4
215 C=4
216 C=4
217 C=4
218 C=4
219 C=4
220 C=4
221 C=4
222 C=4
223 C=4
224 C=4
225 C=4
226 C=4
227 C=4
228 C=4
229 C=4
230 C=4
231 C=4
232 C=4
233 C=4
234 C=4
235 C=4
236 C=4
237 C=4
238 C=4
239 C=4
240 C=4
241 C=4
242 C=4
243 C=4
244 C=4
245 C=4
246 C=4
247 C=4
248 C=4
249 C=4
250 C=4
251 C=4
252 C=4
253 C=4
254 C=4
255 C=4
256 C=4
257 C=4
258 C=4
259 C=4
260 C=4
261 C=4
262 C=4
263 C=4
264 C=4
265 C=4
266 C=4
267 C=4
268 C=4
269 C=4
270 C=4
271 C=4
272 C=4
273 C=4
274 C=4
275 C=4
276 C=4
277 C=4
278 C=4
279 C=4
280 C=4
281 C=4
282 C=4
283 C=4
284 C=4
285 C=4
286 C=4
287 C=4
288 C=4
289 C=4
290 C=4
291 C=4
292 C=4
293 C=4
294 C=4
295 C=4
296 C=4
297 C=4
298 C=4
299 C=4
300 C=4
301 C=4
302 C=4
303 C=4
304 C=4
305 C=4
306 C=4
307 C=4
308 C=4
309 C=4
310 C=4
311 C=4
312 C=4
313 C=4
314 C=4
315 C=4
316 C=4
317 C=4
318 C=4
319 C=4
320 C=4
321 C=4
322 C=4
323 C=4
324 C=4
325 C=4
326 C=4
327 C=4
328 C=4
329 C=4
330 C=4
331 C=4
332 C=4
333 C=4
334 C=4
335 C=4
336 C=4
337 C=4
338 C=4
339 C=4
340 C=4
341 C=4
342 C=4
343 C=4
344 C=4
345 C=4
346 C=4
347 C=4
348 C=4
349 C=4
350 C=4
351 C=4
352 C=4
353 C=4
354 C=4
355 C=4
356 C=4
357 C=4
358 C=4
359 C=4
360 C=4
361 C=4
362 C=4
363 C=4
364 C=4
365 C=4
366 C=4
367 C=4
368 C=4
369 C=4
370 C=4
371 C=4
372 C=4
373 C=4
374 C=4
375 C=4
376 C=4
377 C=4
378 C=4
379 C=4
380 C=4
381 C=4
382 C=4
383 C=4
384 C=4
385 C=4
386 C=4
387 C=4
388 C=4
389 C=4
390 C=4
391 C=4
392 C=4
393 C=4
394 C=4
395 C=4
396 C=4
397 C=4
398 C=4
399 C=4
400 C=4
401 C=4
402 C=4
403 C=4
404 C=4
405 C=4
406 C=4
407 C=4
408 C=4
409 C=4
410 C=4
411 C=4
412 C=4
413 C=4
414 C=4
415 C=4
416 C=4
417 C=4
418 C=4
419 C=4
420 C=4
421 C=4
422 C=4
423 C=4
424 C=4
425 C=4
426 C=4
427 C=4
428 C=4
429 C=4
430 C=4
431 C=4
432 C=4
433 C=4
434 C=4
435 C=4
436 C=4
437 C=4
438 C=4
439 C=4
440 C=4
441 C=4
442 C=4
443 C=4
444 C=4
445 C=4
446 C=4
447 C=4
448 C=4
449 C=4
450 C=4
451 C=4
452 C=4
453 C=4
454 C=4
455 C=4
456 C=4
457 C=4
458 C=4
459 C=4
460 C=4
461 C=4
462 C=4
463 C=4
464 C=4
465 C=4
466 C=4
467 C=4
468 C=4
469 C=4
470 C=4
471 C=4
472 C=4
473 C=4
474 C=4
475 C=4
476 C=4
477 C=4
478 C=4
479 C=4
480 C=4
481 C=4
482 C=4
483 C=4
484 C=4
485 C=4
486 C=4
487 C=4
488 C=4
489 C=4
490 C=4
491 C=4
492 C=4
493 C=4
494 C=4
495 C=4
496 C=4
497 C=4
498 C=4
499 C=4
500 C=4
501 C=4
502 C=4
503 C=4
504 C=4
505 C=4
506 C=4
507 C=4
508 C=4
509 C=4
510 C=4
511 C=4
512 C=4
513 C=4
514 C=4
515 C=4
516 C=4
517 C=4
518 C=4
519 C=4
520 C=4
521 C=4
522 C=4
523 C=4
524 C=4
525 C=4
526 C=4
527 C=4
528 C=4
529 C=4
530 C=4
531 C=4
532 C=4
533 C=4
534 C=4
535 C=4
536 C=4
537 C=4
538 C=4
539 C=4
540 C=4
541 C=4
542 C=4
543 C=4
544 C=4
545 C=4
546 C=4
547 C=4
548 C=4
549 C=4
550 C=4
551 C=4
552 C=4
553 C=4
554 C=4
555 C=4
556 C=4
557 C=4
558 C=4
559 C=4
560 C=4
561 C=4
562 C=4
563 C=4
564 C=4
565 C=4
566 C=4
567 C=4
568 C=4
569 C=4
570 C=4
571 C=4
572 C=4
573 C=4
574 C=4
575 C=4
576 C=4
577 C=4
578 C=4
579 C=4
580 C=4
581 C=4
582 C=4
583 C=4
584 C=4
585 C=4
586 C=4
587 C=4
588 C=4
589 C=4
590 C=4
591 C=4
592 C=4
593 C=4
594 C=4
595 C=4
596 C=4
597 C=4
598 C=4
599 C=4
600 C=4
601 C=4
602 C=4
603 C=4
604 C=4
605 C=4
606 C=4
607 C=4
608 C=4
609 C=4
610 C=4
611 C=4
612 C=4
613 C=4
614 C=4
615 C=4
616 C=4
617 C=4
618 C=4
619 C=4
620 C=4
621 C=4
622 C=4
623 C=4
624 C=4
625 C=4
626 C=4
627 C=4
628 C=4
629 C=4
630 C=4
631 C=4
632 C=4
633 C=4
634 C=4
635 C=4
636 C=4
637 C=4
638 C=4
639 C=4
640 C=4
641 C=4
642 C=4
643 C=4
644 C=4
645 C=4
646 C=4
647 C=4
648 C=4
649 C=4
650 C=4
651 C=4
652 C=4
653 C=4
654 C=4
655 C=4
656 C=4
657 C=4
658 C=4
659 C=4
660 C=4
661 C=4
662 C=4
663 C=4
664 C=4
665 C=4
666 C=4
667 C=4
668 C=4
669 C=4
670 C=4
671 C=4
672 C=4
673 C=4
674 C=4
675 C=4
676 C=4
677 C=4
678 C=4
679 C=4
680 C=4
681 C=4
682 C=4
683 C=4
684 C=4
685 C=4
686 C=4
687 C=4
688 C=4
689 C=4
690 C=4
691 C=4
692 C=4
693 C=4
694 C=4
695 C=4
696 C=4
697 C=4
698 C=4
699 C=4
700 C=4
701 C=4
702 C=4
703 C=4
704 C=4
705 C=4
706 C=4
707 C=4
708 C=4
709 C=4
710 C=4
711 C=4
712 C=4
713 C=4
714 C=4
715 C=4
716 C=4
717 C=4
718 C=4
719 C=4
720 C=4
721 C=4
722 C=4
723 C=4
724 C=4
725 C=4
726 C=4
727 C=4
728 C=4
729 C=4
730 C=4
731 C=4
732 C=4
733 C=4
734 C=4
735 C=4
736 C=4
737 C=4
738 C=4
739 C=4
740 C=4
741 C=4
742 C=4
743 C=4
744 C=4
745 C=4
746 C=4
747 C=4
748 C=4
749 C=4
750 C=4
751 C=4
752 C=4
753 C=4
754 C=4
755 C=4
756 C=4
757 C=4
758 C=4
759 C=4
760 C=4
761 C=4
762 C=4
763 C=4
764 C=4
765 C=4
766 C=4
767 C=4
768 C=4
769 C=4
770 C=4
771 C=4
772 C=4
773 C=4
774 C=4
775 C=4
776 C=4
777 C=4
778 C=4
779 C=4
780 C=4
781 C=4
782 C=4
783 C=4
784 C=4
785 C=4
786 C=4
787 C=4
788 C=4
789 C=4
790 C=4
791 C=4
792 C=4
793 C=4
794 C=4
795 C=4
796 C=4
797 C=4
798 C=4
799 C=4
800 C=4
801 C=4
802 C=4
803 C=4
804 C=4
805 C=4
806 C=4
807 C=4
808 C=4
809 C=4
810 C=4
811 C=4
812 C=4
813 C=4
814 C=4
815 C=4
816 C=4
817 C=4
818 C=4
819 C=4
820 C=4
821 C=4
822 C=4
823 C=4
824 C=4
825 C=4
826 C=4
827 C=4
828 C=4
829 C=4
830 C=4
831 C=4
832 C=4
833 C=4
834 C=4
835 C=4
836 C=4
837 C=4
838 C=4
839 C=4
840 C=4
841 C=4
842 C=4
843 C=4
844 C=4
845 C=4
846 C=4
847 C=4
848 C=4
849 C=4
850 C=4
851 C=4
852 C=4
853 C=4
854 C=4
855 C=4
856 C=4
857 C=4
858 C=4
859 C=4
860 C=4
861 C=4
862 C=4
863 C=4
864 C=4
865 C=4
866 C=4
867 C=4
868 C=4
869 C=4
870 C=4
871 C=4
872 C=4
873 C=4
874 C=4
875 C=4
876 C=4
877 C=4
878 C=4
879 C=4
880 C=4
881 C=4
882 C=4
883 C=4
884 C=4
885 C=4
886 C=4
887 C=4
888 C=4
889 C=4
890 C=4
891 C=4
892 C=4
893 C=4
894 C=4
895 C=4
896 C=4
897 C=4
898 C=4
899 C=4
900 C=4
901 C=4
902 C=4
903 C=4
904 C=4
905 C=4
906 C=4
907 C=4
908 C=4
909 C=4
910 C=4
911 C=4
912 C=4
913 C=4
914 C=4
915 C=4
916 C=4
917 C=4
918 C=4
919 C=4
920 C=4
921 C=4
922 C=4
923 C=4
924 C=4
925 C=4
926 C=4
927 C=4
928 C=4
929 C=4
930 C=4
931 C=4
932 C=4
933 C=4
934 C=4
935 C=4
936 C=4
937 C=4
938 C=4
939 C=4
940 C=4
941 C=4
942 C=4
943 C=4
944 C=4
945 C=4
946 C=4
947 C=4
948 C=4
949 C=4
950 C=4
951 C=4
952 C=4
953 C=4
954 C=4
955 C=4
956 C=4
957 C=4
958 C=4
959 C=4
960 C=4
961 C=4
962 C=4
963 C=4
964 C=4
965 C=4
966 C=4
967 C=4
968 C=4
969 C=4
970 C=4
971 C=4
972 C=4
973 C=4
974 C=4
975 C=4
976 C=4
977 C=4
978 C=4
979 C=4
980 C=4
981 C=4
982 C=4
983 C=4
984 C=4
985 C=4
986 C=4
987 C=4
988 C=4
989 C=4
990 C=4
991 C=4
992 C=4
993 C=4
994 C=4
995 C=4
996 C=4
997 C=4
998 C=4
999 C=4
1000 C=4

```

```

55 HX(1)=I:NY(1)=15:HT(1)=3:HM(1)=37000
HM(2)=2:HY(2)=8:HT(2)=1:HM(2)=35120
56 H=0:Y=0:YB(1)=0:YB(2)=0:YH(1)=0
65 POSITION 1,10:IF #6:APPUIE sur START
70 IF PEEK(52329)=0 THEN 70
71 POKE 656,2:POKE 657,2:Y="":Y="AAA"
1 POKE 656,2:POKE 657,11:"BONUS:POKE
656,0:POKE 657,24:"SCORE 000000"POK
E 656,2:POKE 657,24:"RECORD 000000"
73 POKE 656,2:POKE 657,3-LEN(STR$(H)):
Y=H
74 POKE 656,0:POKE 657,3-LEN(STR$(C)):
Y=C
75 POKE 40290,200:POKE 40291,152
80 POKE 20,0:POKE 19,0
89 REM *****
90 REM TESTS MANETTE ET CLAVIER
155 IF X=19 THEN T=2:Y=1:Y=37000:POKE 4
0:IF STR$(0)=10 THEN 350
102 IF PEEK(764)=10 THEN POKE 264,255:60
TO 7000
148 REM DEP. GAUCHE
149 REM *****
150 W=H+X*Y:IF B=1 THEN GOSUB 500
152 ON T GOTO 160,155,160
155 IF X=19 THEN T=2:Y=1:Y=37000:POKE 4
0:POKE 19,0:POKE 18,0
156 GOTO 167
147 REM DEP. DROITE
148 REM *****
149 REM *****
150 W=H+X*Y:IF B=1 THEN GOSUB 500
152 ON T GOTO 160,155,160
155 IF X=19 THEN T=2:Y=1:Y=37000:POKE 4
0:POKE 19,0:POKE 18,0
156 GOTO 167
108 IF X=19 THEN 110
102 GOTO 167
166 IF X=19 THEN T=2:Y=1:Y=37000:POKE 4
0:POKE 19,0:POKE 18,0
156 GOTO 167

```

```

8290,90:POKE 40291,154
167 W=H+X*Y:IF B=1:PEEK(U)=T:PEEK(U)=20
171 IF T=1 OR T=2 THEN 110
172 IF T=10 AND T=20 AND PEEK(U)=0:8:0
HEN 320
174 IF (T1)=36 AND T1(4)=3 OR (T2)=136 AN
D T2(4)=3 THEN 1700
175 POKE U,79:IF C=0 OR T=131 THEN POK
E U,20,74
177 POKE U,CT:IF C=0 THEN POKE U,20,C:P
178 X=X+1:CT=1:CT=12:IF T2=0 AND T2=1
31 THEN CP=1
181 GOTO 110
198 REM *****
199 REM DEP. GAUCHE
200 W=H+X*Y:IF B=1 GOTO 210,210,205
206 IF T=1 OR T=2:W=X+1:Y=37000:POKE 4
0:POKE 19,0:POKE 18,0
206 GOTO 110
210 IF X=0 THEN T=1:Y=20:Y=37000:POKE 4
0:Y=20,76
220 IF T=1 OR T=2 THEN 110
222 T=10 AND T=20 AND PEEK(U)=0:8:0
HEN 320
224 POKE U,75:IF T=0 OR T=131 THEN POK
E U,20,76
222 X=X+1:CT=1:CT=12:IF T2=0 AND T2=1
31 THEN CP=1
229 IF B=0 THEN 110
231 IF X=0 THEN 110
232 POKE W,21,C:POKE PEEK(U)=0:IF C=0 A

```

```

80 X=19 THEN POKE W,20,66
234 GOTO 110
240 Z=3520:Y=2 THEN Z=37000
242 POKE Z=20,C:POKE PEEK(U)=21:IF C=0 T
HEN POKE U,21,66
244 GOTO 110
247 REM *****
248 REM DEP. BNS
249 REM *****
250 W=H+X*Y:IF B=1:PEEK(U)=IF W=0 OR U
=71 THEN 65
251 IF Y=18 OR Y=18 THEN 110
252 W=H+X*Y:IF C=0:IF W=139 THEN 340
254 IF W=141 OR W=137 OR W=139 THEN 1700
256 IF W=131 AND W=130 AND W=132 THEN
110
258 POKE U,CT:POKE U,20,77:IF W=131 THEN
POKE U,40,78
260 CT=CP:CP=W+Y+1:GOTO 110
265 IF C5(13) OR C5(14) THEN 110
266 X=H+1:IF X=H(2) AND HY(2)=2-1 THEN X
=H-2
267 SOUND 1,100,10:GOTO 110
268 H=H(1):GOTO 110
290 REM *****
291 REM DEP. HAUT
292 REM *****
300 IF (T2)=0 AND Y(11) AND (X)=3 OR (T)=3 A
ND X(1) AND X(5) THEN 600
301 IF CP=131 OR (CP=130 OR CP=13) AND C
=1:131 THEN 303
302 GOTO 110
303 IF CP=1 THEN CP=130
304 W=H+X*Y:Z0=20:1:PEEK(U)=IF T1=142 O
R T1=148 OR T1=130 THEN 1700
308 POKE U,78:IF W=0:78:IF C=0:190 TH
EN POKE U,40,131

```

A SUIVRE...

COMBAT AERO NAVAL

Au gré de votre humeur
 Vous pouvez être un aviateur
 De théâtre ou combat
 La mer vous servira.

```

Michel LADEGALLIERE
10 REM PROGRAMME EN BASIC MSX
20 REM ECRIT SUR YAMAHA YS 303 F
30 REM
40 REM --- PAR M. LADEGALLIERE ---
50 REM
60 REM --- COMBAT AERO-NAVAL ---
70 REM
80 REM --- 13 FEVRIER 1985 ---
90 REM
100 REM
110 C=4,5:SCREEN 3:JOYEV OFF
120 W=H:Y=100:RND(100)
130 OPEN "COM":FOR OUTPUT AS #1
140 REM --- DEFINITION DES LUTINS ---
150 REM
160 REM
170 REM
180 REM
190 REM
200 REM
210 REM
220 REM
230 REM
240 REM
250 REM
260 REM
270 REM
280 REM
290 REM
300 REM
310 REM
320 REM
330 REM
340 REM
350 REM
360 REM
370 REM
380 REM
390 REM
400 REM
410 REM
420 REM
430 REM
440 REM
450 REM
460 REM
470 REM
480 REM
490 REM
500 REM
510 REM
520 REM
530 REM
540 REM
550 REM
560 REM
570 REM
580 REM
590 REM
600 REM
610 REM
620 REM
630 REM
640 REM
650 REM
660 REM
670 REM
680 REM
690 REM
700 REM
710 REM
720 REM
730 REM
740 REM
750 REM
760 REM
770 REM
780 REM
790 REM
800 REM
810 REM
820 REM
830 REM
840 REM
850 REM
860 REM
870 REM
880 REM
890 REM
900 REM
910 REM
920 REM
930 REM
940 REM
950 REM
960 REM
970 REM
980 REM
990 REM
1000 REM

```

Mode d'emploi:
 Vous disposez de 4 boutons indiqués dans le programme. Vous larguez vos bombes en appuyant sur la barre d'espace et tirez vos missiles avec les touches fléchées T --
 Le score dépend de l'altitude de l'avion et de la précision du tir. Une bombe à la mer fait perdre 50 points. Lorsqu'un avion est abattu dans la partie supérieure gauche de l'écran, le pilote s'éjecte et descend en parachute, ce que vous raportez 200 points.

```

1000 REM
1010 REM
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 REM
1060 REM
1070 REM
1080 REM
1090 REM
1100 REM
1110 REM
1120 REM
1130 REM
1140 REM
1150 REM
1160 REM
1170 REM
1180 REM
1190 REM
1200 REM
1210 REM
1220 REM
1230 REM
1240 REM
1250 REM
1260 REM
1270 REM
1280 REM
1290 REM
1300 REM
1310 REM
1320 REM
1330 REM
1340 REM
1350 REM
1360 REM
1370 REM
1380 REM
1390 REM
1400 REM
1410 REM
1420 REM
1430 REM
1440 REM
1450 REM
1460 REM
1470 REM
1480 REM
1490 REM
1500 REM
1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 REM
1550 REM
1560 REM
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 REM
1630 REM
1640 REM
1650 REM
1660 REM
1670 REM
1680 REM
1690 REM
1700 REM
1710 REM
1720 REM
1730 REM
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 REM
1810 REM
1820 REM
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
1980 REM
1990 REM
2000 REM
2010 REM
2020 REM
2030 REM
2040 REM
2050 REM
2060 REM
2070 REM
2080 REM
2090 REM
2100 REM
2110 REM
2120 REM
2130 REM
2140 REM
2150 REM
2160 REM
2170 REM
2180 REM
2190 REM
2200 REM
2210 REM
2220 REM
2230 REM
2240 REM
2250 REM
2260 REM
2270 REM
2280 REM
2290 REM
2300 REM
2310 REM
2320 REM
2330 REM
2340 REM
2350 REM
2360 REM
2370 REM
2380 REM
2390 REM
2400 REM
2410 REM
2420 REM
2430 REM
2440 REM
2450 REM
2460 REM
2470 REM
2480 REM
2490 REM
2500 REM
2510 REM
2520 REM
2530 REM
2540 REM
2550 REM
2560 REM
2570 REM
2580 REM
2590 REM
2600 REM
2610 REM
2620 REM
2630 REM
2640 REM
2650 REM
2660 REM
2670 REM
2680 REM
2690 REM
2700 REM
2710 REM
2720 REM
2730 REM
2740 REM
2750 REM
2760 REM
2770 REM
2780 REM
2790 REM
2800 REM
2810 REM
2820 REM
2830 REM
2840 REM
2850 REM
2860 REM
2870 REM
2880 REM
2890 REM
2900 REM
2910 REM
2920 REM
2930 REM
2940 REM
2950 REM
2960 REM
2970 REM
2980 REM
2990 REM
3000 REM
3010 REM
3020 REM
3030 REM
3040 REM
3050 REM
3060 REM
3070 REM
3080 REM
3090 REM
3100 REM
3110 REM
3120 REM
3130 REM
3140 REM
3150 REM
3160 REM
3170 REM
3180 REM
3190 REM
3200 REM
3210 REM
3220 REM
3230 REM
3240 REM
3250 REM
3260 REM
3270 REM
3280 REM
3290 REM
3300 REM
3310 REM
3320 REM
3330 REM
3340 REM
3350 REM
3360 REM
3370 REM
3380 REM
3390 REM
3400 REM
3410 REM
3420 REM
3430 REM
3440 REM
3450 REM
3460 REM
3470 REM
3480 REM
3490 REM
3500 REM
3510 REM
3520 REM
3530 REM
3540 REM
3550 REM
3560 REM
3570 REM
3580 REM
3590 REM
3600 REM
3610 REM
3620 REM
3630 REM
3640 REM
3650 REM
3660 REM
3670 REM
3680 REM
3690 REM
3700 REM
3710 REM
3720 REM
3730 REM
3740 REM
3750 REM
3760 REM
3770 REM
3780 REM
3790 REM
3800 REM
3810 REM
3820 REM
3830 REM
3840 REM
3850 REM
3860 REM
3870 REM
3880 REM
3890 REM
3900 REM
3910 REM
3920 REM
3930 REM
3940 REM
3950 REM
3960 REM
3970 REM
3980 REM
3990 REM
4000 REM
4010 REM
4020 REM
4030 REM
4040 REM
4050 REM
4060 REM
407
```


basic. Elle sert bien entendu, à échanger des informations entre l'ordinateur et un périphérique. Les paramètres modifiables sont la vitesse de transmission (entre 50 et 19200 bauds), le nombre de bits de données, le nombre de bits de stop et de parité. Le port parallèle de l'imprimante est identique à celui de l'Atmos ainsi que le port d'extension qui pourra être utilisé avec modems, synthétiseurs de voix ou tout autres périphériques. Deux ports joystick redéfinissables sont présents, un chaque côté de la machine et sont au standard Atari.

Une interface module existe aussi mais, contrairement à la version de base, ce module sera pas intégré pour des raisons d'agencement FIT. Enfin, un bouton de Reset sur le côté de la machine donne accès à 3 trois resets différents (avec bootup, NMI et sans bootup).

Comme prévu, la compatibilité avec les logiciels conçus pour l'Atmos est totale puisque deux Roms cohérentes : celle du Stratos et celle de l'Atmos.

THE BASIC

Un tour du côté du basic... Celui-ci est présenté sous la forme d'une cartouche qui une fois enfoncée ne dépasse pas de son compartiment.

L'éditeur de l'Atmos et de l'Oric-1 est toujours présent, mais un petit nouveau lui a été adjoint. En tapant la commande "ED", le listing apparaît sur toute la page, et peut scroller

par Return. Un Control-C permet de sortir de ce mode.

Pour l'ancien éditeur trois fonctions en plus. AUTO qui permet une numérotation automatique des pas de programme. RENUM pour la renumérotation d'un programme, avec début et pas redéfinissables et DELETE qui efface plusieurs lignes de programme en une seule instruction.

SLIST SPRINT SINPUT XSAVE XLOAD XSTORE et XRCALL permettent de convertir avec un périphérique ou un autre ordinateur à l'aide de la RS232.

SETURN arrive enfin à transformer la touche "Function" en touche de fonction.

Et le graphisme haute-résolution? Le Stratos possède les mêmes caractéristiques que l'Atmos, avec en plus les instructions suivantes:

ABSDRAW trace des traits à partir de la position du curseur jusqu'à la position absolue déterminée. Exemple si le curseur se trouve à la position 120,100, et que l'on exécute l'instruction "ABSDRAW 50,50,1", un trait sera tracé jusque à la position 50,50.

MOVE 3D bascule le plan représenté par l'écran selon 3 axes X, Y et Z, en position relative.

AMOVE 3D permet le même effet, mais selon des coordonnées absolues, toujours déterminées par X, Y et Z.

DRAW 3D et ADRAW 3D tracent des lignes sans se préoccuper du plan dans lequel on se trouve. Le premier est en coordonnées relatives, le second en coordonnées absolues.

SET. Le remplissage n'est pas des plus rapides, mais très efficace.

ELLIPSE trace des ellipses. Les paramètres sont la hauteur, la largeur, l'angle de départ et l'angle de fin. Sur la photo, vous pouvez voir deux ellipses entrecroisées, dont certaines des parties ont été remplies à l'aide de "PAINT".

SPLIT dessine une grille grâce à une chaîne de caractères. Un petit exemple de code :

```
10 AS = "UDORS120L2L"
20 SPLIT TO
30 SPLIT AS
```



Le premier SPLIT définit l'angle de rotation. Dans le cas présent, il est égal à zéro, donc l'axe vertical sera le premier à être tracé. Le second interprétera la chaîne AS. U signifie "U", R signifie "Right", etc. Les chiffres qui suivent déterminent le nombre de pixels à tracer.

La version 8D colonnes comportera en principe un mode haute résolution permettant de définir pixels entiers des traits petit par petit.

ENV définit l'amplitude et l'enveloppe d'un son. Cette instruction est la bienvenue, en regard des possibilités "fabuleuses" qu'offre le processeur sonore, le 8S12.

NOTE joue une note, mais nous ne vous enclencherons pas sur le sujet car nous n'avons pas été Trouis dans le fait fonctionner.

Trois ordres servent à redéfinir le clavier : ENGLISH, FRENCH et GERMAN. La version française de cette machine sera livrée avec un clavier français comportant des minuscules accentuées. La version anglaise est la même que celle de l'Atmos, et le clavier germanique possède quelques touches en plus de ci de là.

Terminons là pour le clavier; bien qu'apparemment identique à celui de l'Atmos, il est beaucoup plus agréable à la frappe, les touches étant d'un blanc franc.

Le TEST!!!!

Que reste-t-il? Notre test fou!!! Nous n'allons pas le laisser passer, cela-là. Rappelons-le:

```
10 A=2
20 FOR N = 1 TO 20
30 A = SDRA
40 NEXT N
50 FOR N = 1 TO 20
60 A = A2
70 NEXT N
80 PRINT A
```



▲ STRATOS

DSET 3D agrandit un plan (un écran) ou le rétrécit. PAINT remplit une figure fermée à partir du point précédemment spécifié dans l'instruction CUR-

vers le haut et vers le bas. La première ligne d'écran indique les statuts de l'éditeur: mode d'insertion, supersession, effacement, etc. Le listing peut être modifié à volonté, sans même avoir besoin de valider les lignes

Dans les arcades, il existe un jeu qui s'appelle Styx ou Oix, selon la version. C'est le meilleur jeu du monde. Parfois, on l'assure, mais rarement un jeu à être aussi prenant, et vu le pognon que l'on dépense, j'ai plutôt intérêt à aimer.

Dans les micros, il existe un jeu qui s'appelle Sky of Trograms pour Thomson. C'est le plus mauvais jeu du monde. Pardonnez mon assurance, mais rarement un jeu à être aussi mal adapté.

Dans l'original, un point cliquant se déplaçait rapidement pour construire des terrains en élargissant les portions d'écran. Tâche ran-



2.0023917 et 2 secondes 20. Ça n'est pas très rapide, mais c'est tout ce que l'Atmos peut faire, pas de quoi se réveiller la nuit pour se taper la tête contre le fond d'une casserole.

Un petit bug, en passant? Le round de TRON, qui était supposé sur l'Atmos, n'a toujours pas été corrigé. Mais elle devrait l'être, nous l'avons demandé et notre requête a été prise en considération, puisque Andy Brown, l'auteur de la Rom, a été mis au courant de nos vœux.

QUOI DE PLUS?

Il existe une carte CP-M 280, mais nous ne l'avons pas vue. C'est donc sous toutes réserves que nous vous donnons ses spécifications. Elle est basée sur le Z80 tourne à 4 Mhz et 52 Ko de mémoire vive. Elle est basée sur le système 2. Ko de buffer pour l'imprimante sont inclus dans le prix. Elle est basée sur le système 2. Ko de buffer pour les logiciels sont disponibles, puisque en principe tous les logiciels développés sous le système 2. Ko de buffer sont compatibles avec notre système. Mais nous ne pouvons garantir que tous les logiciels qui acceptent A propos de compatibilité, l'instruction "ATMOS" place la Rom de l'Atmos dans la mémoire et autorise une compatibilité complète avec les logiciels existants.

NE PARLONS PAS DU DOS



Microprocesseur de type 80880

Je ne vous donnerai que son nom: le "RardOS"!! Il est super-compat et nous vous montrons un petit état comparatif avec le XL-DOS de Micro-programmes S.

CONCLUSIONS

La DGC (Direction Générale des Constructions) nous fait parvenir le communiqué suivant: De toutes façons, le Stratos, ou quel que soit son nom est bien parti pour être français puisque les deux protagonistes restant en lice pour le rachat sont: cocorocococobys. Certes, la politique d'Enxès semble être plus en faveur du public, mais nous gardons bien de tirer des conclusions hâtives, la DGC(n) en ayant le monopole. Dans quelques semaines, nous allons à emporter le marché et les premiers exemplaires devraient arriver d'ici Mai. Attendez donc: Merci à la DGC.

Le démo est déjà exceptionnelle, l'ordinateur joue évidemment tout seul mais vous pouvez vous emparer d'un joystick et prendre provisoirement le contrôle d'un des personnages pendant la démonstration. C'est même possible de s'entraîner? Vous regarderez les deux joueurs pilotés par l'ordinateur, vous serez surpris de voir votre visage, changé le look de la partie.

Quand vous vous êtes suffisamment entraîné aux services lifts, aux amortis, aux lobs, aux coups de raquette, aux déplacements sur le court, vous pouvez définir l'ordinateur ou votre meilleur ami.



Quoi? Je ne vous ai pas dit comment faire les effets spéciaux dont je viens de parler? Mais, comme avec une raquette de Tennis, tout simplement! L'ordinateur vous montrera toutes les machines qui l'acceptent. A propos de compatibilité, l'instruction "ATMOS" place la Rom de l'Atmos dans la mémoire et autorise une compatibilité complète avec les logiciels existants.

Comme à cet effet, vous pouvez arriver ensuite à enlever un set du jeu. Sans que votre partie n'est pas chose aisée.

Avec le niveau "pro" c'est une autre paire de manches, vous avez en face de vous Mac Eron, Connors et Lendl qui se relaient pour vous mettre la pâte à D'auou!

C'est tout! Si vous voulez une démonstration plus poussée, allez faire un tour dans l'important club de Tennis et découvrez à votre avis une partie en live des champions locaux: ils n'arrivent pas à la cheville de ce logiciel!

You oh! Ohé! Héhéhéééé! Dessolez-vous, vous n'avez pas de chocolat est frotté! Essayez-les vos babines et retournez votre marchand, il vous le faut, ce logiciel!

Tournoi Tennis d'Impag, disquette pour Commodore 64, Environ 300 francs.

Si mes informations sont exactes, et il nous sur qui les sont, Harry Kong et le Gang des Pucers sont actuellement en Angleterre. Plus précisément dans la banlieue de London. C'est là qu'il faut le traquer! Page 11

Une vieille bouffée de champagne me remonte dans les oreilles: j'ai traversé l'Atlantique à toutes pompes pour trouver des clopinettes gazeuses. C'est le Vieux qui va être content quand je vais lui présenter ma note de frais! Et pendant que je me grille les oreilles sur le massacre de l'Oric-1e Sam, Harry Kong ouvre chez sa gracieuse Majesté. Peut-être a-t-il déjà mené de vastes opérations subversives avec l'IRA??

Mais me secoue l'épaule et m'entraîne vers un autre poste: - Regardez Peipei Louis, nous sommes en communication avec le Vieux par modem!! Il est branché sur TRANSPAC! Je m'approche de l'écran et je constate que quatre personnes d'environ les 20 jeunes filles qui parlent de moi, apparemment ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu de ces messages, il y a quelques lignes en français bien de chez nous, et c'est signé du Vieux: "Message urgent pour Louis, Cong! Ombre Verte ne me lève pas! L'apparement ça doit parler de moi, mais comme c'est en réel ça paraît presque correct. Et au beau milieu

HIPPOJOYST

C'est Japonais, c'est un des meilleurs et des plus coûteux que l'on connaît: trois boutons de tir, une bonne prise en mains et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (Super pratique que les repas !). Prise standard pour Amstrad, Atari, Commodore 64, MSX, Vic 20. Compatible avec les interfaces d'Arc et de Spectrum. Pour Apple, Thomson et Texas, Tintin: ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller ! Ah, au fait, c'est 100 balles... C'est bon, c'est pas trop cher ? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.



☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Bon de commande à découper
 SHIFT EDITIONS, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

Nom _____
 Prénom _____
 Adresse _____

DATE: PU = 100 F. x. = F
 frais d'envoi = +15 F
 chèque joint: TOTAL = ... F

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

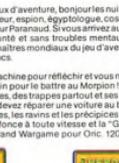
Les nouvelles boîtes jaunes sont arrivées ! Six logiciels français de qualité par cassette et un prix raisonnable : des produits signés SHIFT EDITIONS !



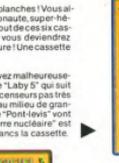
"Dark crystal" est sans nul doute un des plus beaux et rapides jeux écrits pour TI 99... votre héros doit récupérer des fragments de cristal dans le labyrinthe qui est le lieu à la mode pour tous les monstres branchés de la galaxie. Les autres jeux sont tout aussi efficaces, un superbe sauteur sur sa pyramide, un duel pour deux joueurs en armure, un casino avec 3 jeux de cartes, une aventure en 3D sur un ordinateur pénitentiaire... vous transportera dans une jungle hostile en deux ou six jeux en basic, entrée.



Des jeux d'arcade à gogo... changez le cours de l'histoire Pearl à l'aide du guide Al bert et Kong dans leur pyramide favorite, jouez à un jeu de balles en ligne, à un jeu de tir, à un jeu d'énormes murs avec votre jeu de cartes... vous jouez avec de la ténacité... plus vous en bouvez, plus vous démarquez... facilement les bombes de "Caramelli". Six super programmes pour 120 francs.



Deux jeux d'arcade où vous serez un courageux pompier, ou pilote d'une moto de course fonctionnant au langage machine. Viennent ensuite les jeux de compétition de 2 à 4 joueurs. L'aventure enfin avec "L'incis d'or", un fabuleux jeu graphique en 3 dimensions. 6 super programmes pour 120 francs.



Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà quel faire face à des élections dans votre MOS quand en plus ces jeux sont multiples et douces vous emmènent quelques nuits blanches d'Oricello, de Poker, de Mémo 7. Dès que l'immobilité vous parait insupportable, partez pour l'espace profond (Warp) ou retrouvez vos amis (briocher d'adresse). Vous venez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que vous MOS (n'en croix sans yeux) !



☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
BON DE COMMANDE A RENOYER
 A SHIF EDITIONS, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

Nom _____
 Adresse _____
 Code postal _____
 Ville _____
 ORIC N° 4 120 F
 ORIC N° 5 120 F
 MOS N° 1 120 F
 MOS N° 2 120 F
 MOS N° 3 150 F
 SPECTRUM N° 1 120 F
 SPECTRUM N° 2 120 F
 SPECTRUM N° 3 120 F
 SPECTRUM N° 4 120 F
 SPECTRUM N° 5 120 F
 SPECTRUM N° 6 120 F
 SPECTRUM N° 7 120 F
 SPECTRUM N° 8 120 F
 SPECTRUM N° 9 120 F
 SPECTRUM N° 10 120 F
 SPECTRUM N° 11 120 F
 SPECTRUM N° 12 120 F
 SPECTRUM N° 13 120 F
 SPECTRUM N° 14 120 F
 SPECTRUM N° 15 120 F
 SPECTRUM N° 16 120 F
 SPECTRUM N° 17 120 F
 SPECTRUM N° 18 120 F
 SPECTRUM N° 19 120 F
 SPECTRUM N° 20 120 F
 SPECTRUM N° 21 120 F
 SPECTRUM N° 22 120 F
 SPECTRUM N° 23 120 F
 SPECTRUM N° 24 120 F
 SPECTRUM N° 25 120 F
 SPECTRUM N° 26 120 F
 SPECTRUM N° 27 120 F
 SPECTRUM N° 28 120 F
 SPECTRUM N° 29 120 F
 SPECTRUM N° 30 120 F
 SPECTRUM N° 31 120 F
 SPECTRUM N° 32 120 F
 SPECTRUM N° 33 120 F
 SPECTRUM N° 34 120 F
 SPECTRUM N° 35 120 F
 SPECTRUM N° 36 120 F
 SPECTRUM N° 37 120 F
 SPECTRUM N° 38 120 F
 SPECTRUM N° 39 120 F
 SPECTRUM N° 40 120 F
 SPECTRUM N° 41 120 F
 SPECTRUM N° 42 120 F
 SPECTRUM N° 43 120 F
 SPECTRUM N° 44 120 F
 SPECTRUM N° 45 120 F
 SPECTRUM N° 46 120 F
 SPECTRUM N° 47 120 F
 SPECTRUM N° 48 120 F
 SPECTRUM N° 49 120 F
 SPECTRUM N° 50 120 F
 SPECTRUM N° 51 120 F
 SPECTRUM N° 52 120 F
 SPECTRUM N° 53 120 F
 SPECTRUM N° 54 120 F
 SPECTRUM N° 55 120 F
 SPECTRUM N° 56 120 F
 SPECTRUM N° 57 120 F
 SPECTRUM N° 58 120 F
 SPECTRUM N° 59 120 F
 SPECTRUM N° 60 120 F
 SPECTRUM N° 61 120 F
 SPECTRUM N° 62 120 F
 SPECTRUM N° 63 120 F
 SPECTRUM N° 64 120 F
 SPECTRUM N° 65 120 F
 SPECTRUM N° 66 120 F
 SPECTRUM N° 67 120 F
 SPECTRUM N° 68 120 F
 SPECTRUM N° 69 120 F
 SPECTRUM N° 70 120 F
 SPECTRUM N° 71 120 F
 SPECTRUM N° 72 120 F
 SPECTRUM N° 73 120 F
 SPECTRUM N° 74 120 F
 SPECTRUM N° 75 120 F
 SPECTRUM N° 76 120 F
 SPECTRUM N° 77 120 F
 SPECTRUM N° 78 120 F
 SPECTRUM N° 79 120 F
 SPECTRUM N° 80 120 F
 SPECTRUM N° 81 120 F
 SPECTRUM N° 82 120 F
 SPECTRUM N° 83 120 F
 SPECTRUM N° 84 120 F
 SPECTRUM N° 85 120 F
 SPECTRUM N° 86 120 F
 SPECTRUM N° 87 120 F
 SPECTRUM N° 88 120 F
 SPECTRUM N° 89 120 F
 SPECTRUM N° 90 120 F
 SPECTRUM N° 91 120 F
 SPECTRUM N° 92 120 F
 SPECTRUM N° 93 120 F
 SPECTRUM N° 94 120 F
 SPECTRUM N° 95 120 F
 SPECTRUM N° 96 120 F
 SPECTRUM N° 97 120 F
 SPECTRUM N° 98 120 F
 SPECTRUM N° 99 120 F
 SPECTRUM N° 100 120 F
 SPECTRUM N° 101 120 F
 SPECTRUM N° 102 120 F
 SPECTRUM N° 103 120 F
 SPECTRUM N° 104 120 F
 SPECTRUM N° 105 120 F
 SPECTRUM N° 106 120 F
 SPECTRUM N° 107 120 F
 SPECTRUM N° 108 120 F
 SPECTRUM N° 109 120 F
 SPECTRUM N° 110 120 F
 SPECTRUM N° 111 120 F
 SPECTRUM N° 112 120 F
 SPECTRUM N° 113 120 F
 SPECTRUM N° 114 120 F
 SPECTRUM N° 115 120 F
 SPECTRUM N° 116 120 F
 SPECTRUM N° 117 120 F
 SPECTRUM N° 118 120 F
 SPECTRUM N° 119 120 F
 SPECTRUM N° 120 120 F
 SPECTRUM N° 121 120 F
 SPECTRUM N° 122 120 F
 SPECTRUM N° 123 120 F
 SPECTRUM N° 124 120 F
 SPECTRUM N° 125 120 F
 SPECTRUM N° 126 120 F
 SPECTRUM N° 127 120 F
 SPECTRUM N° 128 120 F
 SPECTRUM N° 129 120 F
 SPECTRUM N° 130 120 F
 SPECTRUM N° 131 120 F
 SPECTRUM N° 132 120 F
 SPECTRUM N° 133 120 F
 SPECTRUM N° 134 120 F
 SPECTRUM N° 135 120 F
 SPECTRUM N° 136 120 F
 SPECTRUM N° 137 120 F
 SPECTRUM N° 138 120 F
 SPECTRUM N° 139 120 F
 SPECTRUM N° 140 120 F
 SPECTRUM N° 141 120 F
 SPECTRUM N° 142 120 F
 SPECTRUM N° 143 120 F
 SPECTRUM N° 144 120 F
 SPECTRUM N° 145 120 F
 SPECTRUM N° 146 120 F
 SPECTRUM N° 147 120 F
 SPECTRUM N° 148 120 F
 SPECTRUM N° 149 120 F
 SPECTRUM N° 150 120 F
 SPECTRUM N° 151 120 F
 SPECTRUM N° 152 120 F
 SPECTRUM N° 153 120 F
 SPECTRUM N° 154 120 F
 SPECTRUM N° 155 120 F
 SPECTRUM N° 156 120 F
 SPECTRUM N° 157 120 F
 SPECTRUM N° 158 120 F
 SPECTRUM N° 159 120 F
 SPECTRUM N° 160 120 F
 SPECTRUM N° 161 120 F
 SPECTRUM N° 162 120 F
 SPECTRUM N° 163 120 F
 SPECTRUM N° 164 120 F
 SPECTRUM N° 165 120 F
 SPECTRUM N° 166 120 F
 SPECTRUM N° 167 120 F
 SPECTRUM N° 168 120 F
 SPECTRUM N° 169 120 F
 SPECTRUM N° 170 120 F
 SPECTRUM N° 171 120 F
 SPECTRUM N° 172 120 F
 SPECTRUM N° 173 120 F
 SPECTRUM N° 174 120 F
 SPECTRUM N° 175 120 F
 SPECTRUM N° 176 120 F
 SPECTRUM N° 177 120 F
 SPECTRUM N° 178 120 F
 SPECTRUM N° 179 120 F
 SPECTRUM N° 180 120 F
 SPECTRUM N° 181 120 F
 SPECTRUM N° 182 120 F
 SPECTRUM N° 183 120 F
 SPECTRUM N° 184 120 F
 SPECTRUM N° 185 120 F
 SPECTRUM N° 186 120 F
 SPECTRUM N° 187 120 F
 SPECTRUM N° 188 120 F
 SPECTRUM N° 189 120 F
 SPECTRUM N° 190 120 F
 SPECTRUM N° 191 120 F
 SPECTRUM N° 192 120 F
 SPECTRUM N° 193 120 F
 SPECTRUM N° 194 120 F
 SPECTRUM N° 195 120 F
 SPECTRUM N° 196 120 F
 SPECTRUM N° 197 120 F
 SPECTRUM N° 198 120 F
 SPECTRUM N° 199 120 F
 SPECTRUM N° 200 120 F
 SPECTRUM N° 201 120 F
 SPECTRUM N° 202 120 F
 SPECTRUM N° 203 120 F
 SPECTRUM N° 204 120 F
 SPECTRUM N° 205 120 F
 SPECTRUM N° 206 120 F
 SPECTRUM N° 207 120 F
 SPECTRUM N° 208 120 F
 SPECTRUM N° 209 120 F
 SPECTRUM N° 210 120 F
 SPECTRUM N° 211 120 F
 SPECTRUM N° 212 120 F
 SPECTRUM N° 213 120 F
 SPECTRUM N° 214 120 F
 SPECTRUM N° 215 120 F
 SPECTRUM N° 216 120 F
 SPECTRUM N° 217 120 F
 SPECTRUM N° 218 120 F
 SPECTRUM N° 219 120 F
 SPECTRUM N° 220 120 F
 SPECTRUM N° 221 120 F
 SPECTRUM N° 222 120 F
 SPECTRUM N° 223 120 F
 SPECTRUM N° 224 120 F
 SPECTRUM N° 225 120 F
 SPECTRUM N° 226 120 F
 SPECTRUM N° 227 120 F
 SPECTRUM N° 228 120 F
 SPECTRUM N° 229 120 F
 SPECTRUM N° 230 120 F
 SPECTRUM N° 231 120 F
 SPECTRUM N° 232 120 F
 SPECTRUM N° 233 120 F
 SPECTRUM N° 234 120 F
 SPECTRUM N° 235 120 F
 SPECTRUM N° 236 120 F
 SPECTRUM N° 237 120 F
 SPECTRUM N° 238 120 F
 SPECTRUM N° 239 120 F
 SPECTRUM N° 240 120 F
 SPECTRUM N° 241 120 F
 SPECTRUM N° 242 120 F
 SPECTRUM N° 243 120 F
 SPECTRUM N° 244 120 F
 SPECTRUM N° 245 120 F
 SPECTRUM N° 246 120 F
 SPECTRUM N° 247 120 F
 SPECTRUM N° 248 120 F
 SPECTRUM N° 249 120 F
 SPECTRUM N° 250 120 F
 SPECTRUM N° 251 120 F
 SPECTRUM N° 252 120 F
 SPECTRUM N° 253 120 F
 SPECTRUM N° 254 120 F
 SPECTRUM N° 255 120 F
 SPECTRUM N° 256 120 F
 SPECTRUM N° 257 120 F
 SPECTRUM N° 258 120 F
 SPECTRUM N° 259 120 F
 SPECTRUM N° 260 120 F
 SPECTRUM N° 261 120 F
 SPECTRUM N° 262 120 F
 SPECTRUM N° 263 120 F
 SPECTRUM N° 264 120 F
 SPECTRUM N° 265 120 F
 SPECTRUM N° 266 120 F
 SPECTRUM N° 267 120 F
 SPECTRUM N° 268 120 F
 SPECTRUM N° 269 120 F
 SPECTRUM N° 270 120 F
 SPECTRUM N° 271 120 F
 SPECTRUM N° 272 120 F
 SPECTRUM N° 273 120 F
 SPECTRUM N° 274 120 F
 SPECTRUM N° 275 120 F
 SPECTRUM N° 276 120 F
 SPECTRUM N° 277 120 F
 SPECTRUM N° 278 120 F
 SPECTRUM N° 279 120 F
 SPECTRUM N° 280 120 F
 SPECTRUM N° 281 120 F
 SPECTRUM N° 282 120 F
 SPECTRUM N° 283 120 F
 SPECTRUM N° 284 120 F
 SPECTRUM N° 285 120 F
 SPECTRUM N° 286 120 F
 SPECTRUM N° 287 120 F
 SPECTRUM N° 288 120 F
 SPECTRUM N° 289 120 F
 SPECTRUM N° 290 120 F
 SPECTRUM N° 291 120 F
 SPECTRUM N° 292 120 F
 SPECTRUM N° 293 120 F
 SPECTRUM N° 294 120 F
 SPECTRUM N° 295 120 F
 SPECTRUM N° 296 120 F
 SPECTRUM N° 297 120 F
 SPECTRUM N° 298 120 F
 SPECTRUM N° 299 120 F
 SPECTRUM N° 300 120 F
 SPECTRUM N° 301 120 F
 SPECTRUM N° 302 120 F
 SPECTRUM N° 303 120 F
 SPECTRUM N° 304 120 F
 SPECTRUM N° 305 120 F
 SPECTRUM N° 306 120 F
 SPECTRUM N° 307 120 F
 SPECTRUM N° 308 120 F
 SPECTRUM N° 309 120 F
 SPECTRUM N° 310 120 F
 SPECTRUM N° 311 120 F
 SPECTRUM N° 312 120 F
 SPECTRUM N° 313 120 F
 SPECTRUM N° 314 120 F
 SPECTRUM N° 315 120 F
 SPECTRUM N° 316 120 F
 SPECTRUM N° 317 120 F
 SPECTRUM N° 318 120 F
 SPECTRUM N° 319 120 F
 SPECTRUM N° 320 120 F
 SPECTRUM N° 321 120 F
 SPECTRUM N° 322 120 F
 SPECTRUM N° 323 120 F
 SPECTRUM N° 324 120 F
 SPECTRUM N° 325 120 F
 SPECTRUM N° 326 120 F
 SPECTRUM N° 327 120 F
 SPECTRUM N° 328 120 F
 SPECTRUM N° 329 120 F
 SPECTRUM N° 330 120 F
 SPECTRUM N° 331 120 F
 SPECTRUM N° 332 120 F
 SPECTRUM N° 333 120 F
 SPECTRUM N° 334 120 F
 SPECTRUM N° 335 120 F
 SPECTRUM N° 336 120 F
 SPECTRUM N° 337 120 F
 SPECTRUM N° 338 120 F
 SPECTRUM N° 339 120 F
 SPECTRUM N° 340 120 F
 SPECTRUM N° 341 120 F
 SPECTRUM N° 342 120 F
 SPECTRUM N° 343 120 F
 SPECTRUM N° 344 120 F
 SPECTRUM N° 345 120 F
 SPECTRUM N° 346 120 F
 SPECTRUM N° 347 120 F
 SPECTRUM N° 348 120 F
 SPECTRUM N° 349 120 F
 SPECTRUM N° 350 120 F
 SPECTRUM N° 351 120 F
 SPECTRUM N° 352 120 F
 SPECTRUM N° 353 120 F
 SPECTRUM N° 354 120 F
 SPECTRUM N° 355 120 F
 SPECTRUM N° 356 120 F
 SPECTRUM N° 357 120 F
 SPECTRUM N° 358 120 F
 SPECTRUM N° 359 120 F
 SPECTRUM N° 360 120 F
 SPECTRUM N° 361 120 F
 SPECTRUM N° 362 120 F
 SPECTRUM N° 363 120 F
 SPECTRUM N° 364 120 F
 SPECTRUM N° 365 120 F
 SPECTRUM N° 366 120 F
 SPECTRUM N° 367 120 F
 SPECTRUM N° 368 120 F
 SPECTRUM N° 369 120 F
 SPECTRUM N° 370 120 F
 SPECTRUM N° 371 120 F
 SPECTRUM N° 372 120 F
 SPECTRUM N° 373 120 F
 SPECTRUM N° 374 120 F
 SPECTRUM N° 375 120 F
 SPECTRUM N° 376 120 F
 SPECTRUM N° 377 120 F
 SPECTRUM N° 378 120 F
 SPECTRUM N° 379 120 F
 SPECTRUM N° 380 120 F
 SPECTRUM N° 381 120 F
 SPECTRUM N° 382 120 F
 SPECTRUM N° 383 120 F
 SPECTRUM N° 384 120 F
 SPECTRUM N° 385 120 F
 SPECTRUM N° 386 120 F
 SPECTRUM N° 387 120 F
 SPECTRUM N° 388 120 F
 SPECTRUM N° 389 120 F
 SPECTRUM N° 390 120 F
 SPECTRUM N° 391 120 F
 SPECTRUM N° 392 120 F
 SPECTRUM N° 393 120 F
 SPECTRUM N° 394 120 F
 SPECTRUM N° 395 120 F
 SPECTRUM N° 396 120 F
 SPECTRUM N° 397 120 F
 SPECTRUM N° 398 120 F
 SPECTRUM N° 399 120 F
 SPECTRUM N° 400 120 F
 SPECTRUM N° 401 120 F
 SPECTRUM N° 402 120 F
 SPECTRUM N° 403 120 F
 SPECTRUM N° 404 120 F
 SPECTRUM N° 405 120 F
 SPECTRUM N° 406 120 F
 SPECTRUM N° 407 120 F
 SPECTRUM N° 408 120 F
 SPECTRUM N° 409 120 F
 SPECTRUM N° 410 120 F
 SPECTRUM N° 411 120 F
 SPECTRUM N° 412 120 F
 SPECTRUM N° 413 120 F
 SPECTRUM N° 414 120 F
 SPECTRUM N° 415 120 F
 SPECTRUM N° 416 120 F
 SPECTRUM N° 417 120 F
 SPECTRUM N° 418 120 F
 SPECTRUM N° 419 120 F
 SPECTRUM N° 420 120 F
 SPECTRUM N° 421 120 F
 SPECTRUM N° 422 120 F
 SPECTRUM N° 423 120 F
 SPECTRUM N° 424 120 F
 SPECTRUM N° 425 120 F
 SPECTRUM N° 426 120 F
 SPECTRUM N° 427 120 F
 SPECTRUM N° 428 120 F
 SPECTRUM N° 429 120 F
 SPECTRUM N° 430 120 F
 S

Bonjour les claps

La bonne nouvelle se confirme, les vidéo-clips vont disparaître de vos écrans. La nature ayant horreur du vide, il faudrait songer à remplir le créneau. J'en connais un qui me demande que ça de faire des chansons images: Monsieur Jean Christophe Averty, il a plein d'idées et en plus il est bourré de talent (alors on lui donne un budget, bandes de cinocheurs. Et si on créait autre chose (on peut rêver) comme FR 3: des micros feuillets (qui osera les Shadoks des années 80...), des micros photos (à des minutes de minutes délinquants (rendez-vous DES-PROGES), des flash d'hu-

mour, des billets doux, bref des instantanés drôles et désolés. De l'air.

BOMBXY



photo A. Aubroixou-FR3 "FR3 c'est trois fois mieux"

P.S. Si vous voulez la même photo avec la clavette, la maquette ou le directeur de publication écrivez tous à BOMBXY.



Lundi 11 Mars

- 20h30 C + : CELLES QU'ON A PAS EUES (1980), film (comédie nostalgique de P. Thomas avec Michel Galabru.
- 20h35 FR 3 : LANDRU (voir article) ▲
- 20h35 TF 1 : L'INDIC (pas crédible)
- 20h35 A2 : MORT ACCIDENTELLE D'UN ANARCHISTE (voir article)
- 22h20 TF 1 : TOILES ET TOILES (imaginez une baraque)
- 23h00 FR 3 : THALASSA (magazine qui a vent en poupe)

Mardi 12 Mars

- 20h30 C + : UN JUSTICIER DANS LA VILLE n° 2 (Verdict: repugnant)
- 20h35 FR : JUPITER, FILS DE FLUCKA (pub de 75 mn pour un chocolat)
- 20h35 TF 1 : ENIGMES DU BOUT DU MONDE
- 20h35 A2 : LA TROMPETTE (1982), film (aventures historiques) honprus
- 22h05 C + : LE TROMPETTE (1982), film (aventures historiques) honprus
- 22h30 TF 1 : TINTARAPTES (variétés)
- 00h10 C + : SPECIAL SURPRISE

Mercredi 13 Mars

- 20h30 TF 1 : DALLAS
- 20h35 FR 3 : CADENCE 2
- 20h35 A2 : ENTRE CHATS ET LOUPS (voir article)
- 21h30 TF 1 : L'ANNEE TERRIBLE (doux cocu sur la COMMUNE)
- 21h45 C + : LES OMBRES DE L'ETE
- 22h25 FR 3 : LES MAISONS DE LA MEMOIRE: Nîmes
- 22h35 TF 1 : COTE D'AMOUR (La bourse qui rocke)

Jeudi 14 Mars

- 20h30 C + : UN ETRANGE VOYAGE (1980), film (étrange de A. Cavallari)
- 20h35 FR 3 : LE SOLEIL DES AUTRES (voir curiosités)
- 20h35 TF 1 : AU NOM DE TOUS LES MIENS N° 6
- 20h35 A2 : WESTERN SICILIEN (Fin)
- 21h30 TF 1 : L'ENJEU (magazine économique-social)
- 21h40 A2 : MUSIQUES AU COEUR avec Michel Plasson
- 22h10 C + : L'INDISCRETION (voir article) ●

Vendredi 15 Mars

- 20h35 A2 : CHATEAUVALLON
- 20h35 FR 3 : HISTOIRE D'UN JOUR: 24-68
- 20h35 TF 1 : LE JEU DE LA VERITE: Bernard Tapie
- 21h30 A2 : ASTROPHYSIQUE: histoire et les mythes
- 21h50 TF 1 : L'ANNEE TERRIBLE (fin, ouf!)
- 22h10 FR 3 : DECIBELS DE NUIT
- 22h30 C + : POUKOU! PAS ? (voir article) ●
- 23h00 A2 : L'HOMME DU SUD (voir article) ▲

Samedi 16 Mars

- 20h35 A2 : CHAMPS ELYSEES
- 20h35 FR 3 : DISNEY CHANNEL
- 20h35 TF 1 : LA XENIE de BEETHOVEN, notice de Peter Ustinov avec Jean Desailly, Si-Mon, Valérie et Bernard Fresson
- 22h10 A2 : LES ENFANTS DU ROCK
- 22h15 FR 3 : DYNASTIE

Dimanche 17 Mars

- 20h30 C + : PRENON CARMEN (1983), film de J.L. Godard avec Maruzsha Delmers
- 20h35 TF 1 : LA GUERRE DES POLICES (1978), film (sur le meurtre de P. Davis avec Claude Brasseur et Martine Joly)
- 20h35 A2 : LE GRAND RAID
- 20h35 FR 3 : ARCHITECTURE ET GEOGRAPHIE SACREE
- 22h30 FR 3 : THE BOWERY (voir CURIOSITES)
- 22h50 A2 : DESIRS DES ARTS-La mutation Impressionniste

curiosités:

L'HOMME AU FOYER

Film de Claude Chabrol (1962) avec Charles Denner et Catherine Rouvel.

Vive la bonne vieille cuisinière à bois ou à charbon. Imaginez que Landru, en 1985, à l'ère de la miniaturisation, du tour à micro-ordinateur ou du chef de cuisine Machin. Enfer et damnation! Se serait-il écrit en accablant le livreur de chez Darty lui livrant le dernier modèle du tour. Truc qui'il avait commandé une semaine auparavant dans le catalogue de la Redoute, à la page 835. Donc, les criminels ont dû s'adapter à cette évolution technologique. Prenez par exemple le cas du cannibale japonais d'il y a deux ans. Lui il avait le compilateur modèle X322.710 GTI Turbo 16, 250 Litres de chez MACHPRO, et un broyeur-trancheur-émouleur de la même marque (je vous le recommande). Voilà un homme qui est organisé. Pour revenir à Landru, le personnage dont il est question dans le film de Chabrol (1962), vous savez ce que son petit mignon était devenu: les femmes qu'il invitait à

Landru



(photo: FR3)

boire le thé (parvers, non?...). Or donc, voilà notre tour. Truc qui'il avait commandé une semaine auparavant dans le catalogue de la Redoute, à la page 835. Donc, les criminels ont dû s'adapter à cette évolution technologique. Prenez par exemple le cas du cannibale japonais d'il y a deux ans. Lui il avait le compilateur modèle X322.710 GTI Turbo 16, 250 Litres de chez MACHPRO, et un broyeur-trancheur-émouleur de la même marque (je vous le recommande). Voilà un homme qui est organisé. Pour revenir à Landru, le personnage dont il est question dans le film de Chabrol (1962), vous savez ce que son petit mignon était devenu: les femmes qu'il invitait à

E PERICOLOSO SPORGERSI

Pièce de Dario Fo avec Jean-Jacques Moreau, Louis Luyckx et Patrick Lavat.

Après un attentat sanglant, un suspect (un anarchiste) interrogé par la police tente de battre le record de saut en parachute et saute 5 à 5ème étage du commissariat. Record battu et suspect abattu. Récus divers dans la presse et la police. Un "jour" retenu au théâtre de la capitale pour jouer "au juge d'instruction chargé de la contre-enquête" sur le meurtre de Landru et même des chaussettes à clous. Pour savoir la fin de ce jeu, massez-vous avec ça à regarder. Na. Un "un fall t'êl, cette charge ferocité contre certaines méthodes policières est mise en

Le Soleil des Autres

scène avec une allégorie altérée. La méchanceté du contenu se dissimule derrière une forme bouffonne, une pantomime genre comédie dell'arte. Vous aimez, mais drôle, débridé, fin du genre pseudo-vulgaire de LANDRU sur l'autre chaine.

Diffusion le 11 à 20h35 sur A2

Le Soleil des Autres

Téléfilm de la collection Cinéma 16

Dans le midi, un agriculteur aménage un gîte rural et accueille un couple perdus. Ce dernier passe son temps dans les terres, la femme dans les bœufs. L'homme des croquis. Le couple est bûlé. Pourquoi? J'ai pas bien compris, j'ai vu des spéculations immobilières, un chat. Diffuse en français à Gagnou est FOR-MI-DA-BLE.

The Bowery

Film de R. Walsh (1953) avec Wallace Berry, Georges Raft, Fay Wray et Jackie Cooper.

Il est ici question de la vie des faubourgs de New-York. C'est plein de bagarres, d'énergie, de génésie. A voir sur vidéo et avec des acteurs faubourgs. Essayez.

Diffusion le 14 à 20h35 sur FR 3.

The Bowery

Film de R. Walsh (1953) avec Wallace Berry, Georges Raft, Fay Wray et Jackie Cooper.

Il est ici question de la vie des faubourgs de New-York. C'est plein de bagarres, d'énergie, de génésie. A voir sur vidéo et avec des acteurs faubourgs. Essayez.

Diffusion le 14 à 20h35 sur FR 3.

LES RAISINS DE LA RESIGNATION

L'homme du Sud ▲

Film de Jean Renoir (1945).

Ouf... Enfin un bon film. Ça fait du bien. On y croyait plus. Après Le feu et la pluie, son manies, vous le meilleur film américain de Jean Renoir (1945). On a souvent comparé ce film aux RAISINS DE LA COLEPHE de John Ford, mais quand même il en a plus. L'homme du sud, c'est l'histoire d'un ouvrier agricole qui se marie de sa femme. C'est un complot. Évidemment, malgré tout les trahis et les trahis, un patron libéral, tu sais c'est pas si facile, surtout quand tout le monde vous laisse tomber. Et notre homme du sud, tout lui tombe sur le carolan. La déche, les calamités, les misères, les autres paysans qui lui mettent des bâtons dans les roues. Bref il en prend tout son grade durant tout le film.



(Photo A2)

Mais Renoir qui est d'un naturel optimiste termine son œuvre sur une note optimiste (évidemment): les paysans dans leurs champs qui s'organisent avec espoir au printemps prochain, tout ça, je vous le rappelle, nous pas des vendanges, mais de la semaille. Petit grain de vie de-ciendra grand, pourvu que dieu lui prête vie. Prenez en de la graine. Diffusion le 15 à 23h00 sur A2.

COUP DE CŒUR

pourquoi pas ? ■

Film (1977) de C. Serreau

avec Michel Aumont, Sami Frey et Christine Murillo.

Deux hommes aiment la même femme, c'est pas le premier d'accord, mais c'est pas les deux, c'est possible, bon. Les 2 me ça aiment. Déjà vu. Même ça a trois modèles. Mais l'histoire se corse, Sami Frey tombe amoureux d'une jeune bourgeoise, elle s'en va, elle lui, ça. Va-t-elle accepter ce style de vie ? Si le sujet avait encore un parfum de scandale à l'époque, c'est fini. Ici, c'est bébé coco, communauté utopique, subversion douce des valeurs appartenant au monde au folklore. Il reste une comédie sensible, tendre sur

la différence, la difficulté à la vivre, ironique, agréable, c'est une leçon de tolérance (et pas une maison, forme), un doux allié d'amitié et de châtiment. Tous les acteurs sont merveilleux d'authenticité et de valeurs appartenant au monde au folklore. Il reste une comédie sensible, tendre sur

CALINS MAILLARDS

entre chats et lousps

Téléfilm d'après une idée de Victor Helm avec Helge Selti, Georges Wilson, Anne Fontaine et Georges Claisse.

Sonia Karine est une danseuse classique. Deux de ses danseurs, Eric et Carole, quand elle vit et les notes de Peter Weick, un pianiste syro et bis-alex. Vous savez, Peter Weick, un provincial, pique que datte à cette salade et Sonia décide de mener son enquête pour sauver Eric, le suspect principal.



(Photo A2)

Latout de ce téléfilm n'est pas vraiment dans l'intrigue (le déroulement est peu vraisemblable) mais plutôt le milieu décrit: les acteurs sont réellement pianistes et danseurs. Il en résulte une authenticité qui force l'intérêt. Excellent distribution.

Diffusion le 13 à 20h35 sur A2.

MICRO-ONDES

L'indiscretion ●

de Pierre Lary (1982)

Très moral, ce film de Pierre Lary (1982). En gros, il nous dit: Ne le faites pas ce que vous ne le regardez pas ou l'en cuire (pouf ou nez). Mais à part le côté moral, il nous apprend même quelque chose à ce film, espiono-schizo-micro-pouf. Trop chargé pour être digestible.

(voir Alain Testicque (Jean Rochefort) surprend, par on ne sait quel phénomène électro-acoustique une conversation indiscret. Et voilà notre problème: qu'on va prendre des risques en écoutant dans une histoire. Donc Alan se méfie de ce qui ne le regarde pas. Et il le voit en écoutant dans une histoire d'espionnage à dormir debout. Son nouveau voisin (Daniel, joué par P. Marselle) est une réplique presque exacte d'Alan. Même apparence, mêmes antécédents, même caractère, tout pareil. Et si l'espionne, c'est l'entente d'espionnage, dans des histoires ardoises,



(Photo A2)

complot, d'espionnage, etc... Mais Pierre Lary s'enforce aussi avec ses personnages. Et quand il se rend compte que tout ça devient vraiment hystérique, tout ça de vocabulaire), "abracadabra hop!" il vous donne la solution en se perdant une fois de plus dans des explications plus que vaines. Si vous vous sentez d'attaque pour faire travailler vos boyaux de la tête, n'hésitez pas. Avec 1 litre de café et deux paquets de cigarettes ça devrait aller. Bonne chance... Diffusion le 14 à 22h10 sur C +.

GAG ? ... NON ... PUB !

VIDEOTROC

VENTE - ECHANGE - DÉPÔT DE
TOUT MATERIEL VIDÉO ET MICRO-
INFORMATIQUE - LOCATION DE JEUX

NOS PRIX NEUFS !

MONITEUR COULEUR : 2.490 F LECTEUR DISQUETTES : 1.100 F (2800 F)
ATARI 800 XL SECAM : 1.700 F MONITEUR Ecran Amber : 950 F
DISQUETTES NASHUA : 145 F MSX CANSO V20 : 2.900 F
AMSTRAD 486 Informatique BROUETTE : colorid : 2.700 F
+ moniteur couleur : 4.490 F ORIC : ATMSX : 1.500 F
+ moniteur monochrome : 2.900 F CONSOLE COLECO CBS : 900 F
Justica QUICK SHOT II : 1.200 F CBM 64 PAL : 1.100 F - 2490 F
SPECTRUM : 1.000 F CBM 64 PERIOD : 1.100 F - 2090 F
OUVERT DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H 00
89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
tél. : 342.18.54
métro : gare de Lyon, Ledra Rollin

VISMO

Vente informatique service micro ordinateurs

ORIC, SINCLAIR, AMSTRAD
Moniteurs couleur et N/B.
Tous périphériques

ASSEMBLEUR MONAMS
Recommandé par Hebdoiciel

84, bd Beaumarchais 75011 PARIS
12, bd de Reuilly 75012 PARIS
338.60.00

VIDÉO 107 INFORMATIQUE



PLACE DES FÊTES
75019 PARIS

QL SINCLAIR DISPONIBLE
COMMODORE, ORIC, AMSTRAD
EXELVISION

Tél. : 201.46.09

LES BOUTIQUES DES BRANCHES CÂBLÉS ELECTRON

TOUS LES LOGICIELS FROM USA
pour ATARI, CMB 64, APPLE,
COLECO.

117 avenue de Villiers 75017 PARIS
766.11.77
163 avenue du Maine 75014 PARIS
541.41.63

OFFRE EXCEPTIONNELLE

hector/ Coffret micro-loisirs
Micro 16 K avec
- Basic et moniteur internes
+ 3 programmes **3.290 F**
+ 2 poignées + 2 livres **1.990 F**
Port et emballage en sus 350 F
Dans la limite des stocks disponibles

hector/ Coffret Loisirs-Plus
Micro 48 K avec
Basic II interne
+ 3 programmes **4.990 F**
+ 2 poignées + 1 livre **3.990 F**
Port et emballage en sus 150 F
Dans la limite des stocks disponibles

VIDEOSON
40, rue de la république
91150 ETAMPES - Tél. (6) 494.46.49
Mardi au Samedi 9h-12h, 14h15-19h15

L'EXPERIENCE MICROPUS

La Maison de l'Informatique

• MICRO-ORDINATEURS PERSONNELS :

- ORIC
- SINCLAIR
- THOMSON
- COMMODORE
- LAZER
- CANON
- ALICE
- ELECTRON
- MSX
- AMSTRAD
- EXEL 100
- DRAGON

Nous disposons de la quasi totalité des accessoires et périphériques associés à nos marques et ceci durant toute l'année.

• COURS DE FORMATION

15 cours GAMBETTA
34000 MONTPELLIER
(67) 92.58.83

C'est l'histoire d'un mec qui avait plein de logiciels en stock, même qu'il arrivait pas à les vendre tous. Les essayeurs fous d'Hebdoiciel les avaient testés, avaient sélectionné les bons, les marrants avec des jolies jaquettes et des modes d'emploi en français. Et comme le mec il voulait s'en débarrasser, Hebdoiciel a racheté les meilleurs pour une bouchée de pain brochée. Hebdoiciel, il les a maintenant dans son stock à lui et il les vend à un prix même les anglais en ont jamais vu comme ça ! Comme d'habitude, vous envoyez vos sous au Général Foy et vous criez le plus fort possible: "Merci, l'HHebdo !".

60 FRANCS ? CA VA PAS LA TETE !

SPECTRUM

BLADE ALLEY
Secteur mal fame attend libérateur au grand combat. Ne pas oublier son laser lourd.

CENTI-BUG
Centi = centi, bug = pédé !

PEDRO
To grand jardinier, moi petite tourmi. Moi manger fleurs à toi, toi défendre plantations ?

ZOOM
Beau, très beau. Dur, très dur. Génial et passionnant. Un vrai jeu de café.

STONKERS
La guerre à deux, c'est quand même plus drôle que tout seul.

ALCHEMIST
A la poursuite de la pierre philosophale, vous perdrez plus d'une fois la vie, mais pas la passion.

BEAR BOYVER
A la poursuite de la pile perdue pour votre carton électrique. (aussi sur Commodore)

Comme tout bon requin qui se respecte, la faim vous fait sortir du bois. Plein de positions dans le visuel vous remonteront le moral.

LES FLICS
Un diamant comme la panthère rose, ça vaut bien quelques meurtres non ?

APPLE JAM
La boulimie vous guette, mais le sauna vous attend. Ouf !

STARBLITZ

Vite et bien à l'assaut des galaxies ennemies.

ZX 81

DALLAS

Coulez les Ewing grâce à vos puits de pétrole.

CORN CROPPER

Le maïs c'est du blé en puissance. A vous la fortune !

GALAXIANS

Piou piou ! Ca vaut n'importe quel Space Invaders et ça marche sur ZX ! (aussi sur Spectrum)

3D GRAND PRIX

Pole position pour ZX, ça existe. La preuve !

COMMODORE

KRISTAL OF ZONG

De l'aventure, des épées, des monstres, des trésors et tout au joyck. Un must absolu.

DEFENDER 64

Mieux qu'au café, sans effort, l'humanité à sauver. Une paille à trouver dans une tonne d'aiguilles.

ORIC

LIGHT CYCLE

Des motos et des hommes dans un univers électromagnétique. Des vibrations angossantes assurées.

LES SUPER-METEORES

Votre vaisseau dispose de quoi faire sauter la moitié de la galaxie, mais vous devez d'abord traverser ces putains de champs d'astéroïdes. Dur, très dur !

ARENA 3000

Vous êtes presque aussi balèze que Superman et Gadorak réunis mais tous, absolument tous les occupants de cette arène vous en veulent à mort.

SCUBA DIVE

Les huitres c'est bon pour le palais, mais les perles c'est encore meilleur pour le portefeuille. (aussi sur Spectrum)

CENTIFIDE

Grand classique. Inmérrable ! (aussi sur Commodore)

THE ULTRA

Malheureusement, il ne sait compter les tableaux que jusqu'à cent !

ELEKTRO STORM

Grâce à Dieu, vous disposez encore de quelques lettres nucléaires pour protéger votre "Home sweet home". Une chance, non ?

LA REVANCHE DE DRACULA

Que vous tuez les lopp-garou, les vampires ou les goules, le méme cri résonnera annonçant votre disparition prochaine: AHOOOOUUUU !

LE GEANT DE GLACE

N'a pas des pieds d'argile, mais si vous vous appelez David vous l'aurez ce Goliat.

M.A.R.C.

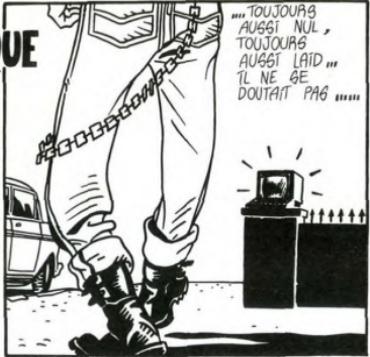
MARC pour "Maman les Aliens Recomencent leurs Conneries". Infernal et génial.



"BON DE COMMANDE A RENVoyer A :"
SHIFT EDITIONS, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS

LOGICIEL	PRIX UNITAIRE	TOTAL
	60 F x	
	FRAIS D'ENVOI	+ 15 F
	TOTAL	





... MAIS ALORS VRAIMENT
CON COMME UN MANCHE ...



Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

Depuis plusieurs semaines, vous profitez d'un cours d'assembleur décomposé en deux parties essentielles (une théorique, l'autre pratique).

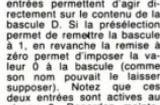
Cette semaine le 6502 d'APPLE en prend plein la mémoire. La semaine prochaine ce sera le tour du 6800 du T07, T07,70.

Jusqu'à présent, les cours pratiques suivants ont été publiés:

- N° 55 - ZX 81
- N° 56 - ZX 81

- N° 57 - ORIC 1, ATMOS
- N° 58 - APPLE
- N° 59 - T07, T07,70
- N° 60 - COMMODORE 64
- N° 61 - ZX 81
- N° 62 - ORIC 1, ATMOS
- N° 63 - APPLE
- N° 64 - T07, T07,70
- N° 65 - COMMODORE 64
- N° 66 - ZX 81
- N° 67 - ORIC 1, ATMOS
- N° 68 - APPLE
- N° 69 - T07, T07,70
- N° 70 - COMMODORE 64
- N° 71 - ZX 81
- N° 72 - ORIC 1, ATMOS

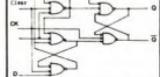
Vous remarquerez au passage que lorsqu'une des deux entrées devient active, elle bloque l'autre. L'information est donc bien mémorisée sur le front montant de l'horloge CK. Vous pourrez parfois rencontrer des bascules D à quatre entrées appelées respectivement "présélection" (PR) et remise à zéro "CL", pour "clear" en anglais. Ces deux entrées permettent d'agir directement sur le contenu de la bascule D. Si la présélection permet de remettre la bascule à 1, en revanche la remise à zéro permet d'imposer la valeur 0 à la bascule (comme son nom pouvait le laisser supposer). Notez que ces deux entrées sont actives au niveau 0. Regardez maintenant schéma général d'une bascule à quatre entrées:



BASCULE D A QUATRE ENTRES



CHRONOGRAMME DU LATCH



REPRESENTATION SOUS FORME DE BRIQUE

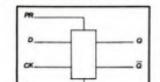


TABLE DE VERITE ASSOCIEE

PR	CL	CK	D	Q	Q-bar
0	1	x	0	0	1
0	1	x	1	1	0
0	1	0	x	x	x
0	1	1	x	x	x
0	0	x	0	0	1
0	0	x	1	1	0
0	0	0	x	x	x
0	0	1	x	x	x
1	x	x	x	x	x

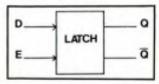
Cette table vous permet de déterminer deux aspects importants de la bascule D:

- Lorsque CL = 0 et PR = 0, il ne faut pas utiliser la bascule.
- Lorsque CL = 1, PR = 1 et CK = 0 alors on obtient en sortie l'état précédent.

Nous pouvons considérer l'étude de la bascule D comme terminée. Nous allons désormais consacrer toute notre attention à une nouvelle bascule dénommée "LATCH". Tout comme pour la bascule D, il existe un dispositif contenant un circuit S-R. Vous comprenez maintenant l'importan-

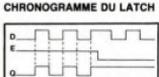
ce de ce système essentiel que le Set-Reset. Le Latch est un dispositif qui laisse passer l'information, ou qui la bloque, suivant qu'il est actif ou non. Pour faciliter l'étude de ce circuit, nous allons nous servir des représentations que nous commençons à avoir l'habitude. Tout d'abord, nous allons représenter ce circuit sous forme de brique informatique.

LATCH EN BRIQUE



Le chronogramme que vous pouvez voir ci-dessus met en évidence le rôle de l'entrée E. En effet tant que E est à l'état haut (état actif de cet entrée), Q = D. En revanche lorsque E est bas (valeur 0), Q est passée avant le changement d'état de E.

CHRONOGRAMME DU LATCH



REPRESENTATION SOUS FORME DE BRIQUE

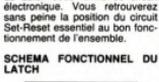


TABLE DE VERITE ASSOCIEE

PR	CL	CK	D	Q	Q-bar
0	1	x	0	0	1
0	1	x	1	1	0
0	1	0	x	x	x
0	1	1	x	x	x
0	0	x	0	0	1
0	0	x	1	1	0
0	0	0	x	x	x
0	0	1	x	x	x
1	x	x	x	x	x

Cette table vous permet de déterminer deux aspects importants de la bascule D:

- Lorsque CL = 0 et PR = 0, il ne faut pas utiliser la bascule.
- Lorsque CL = 1, PR = 1 et CK = 0 alors on obtient en sortie l'état précédent.

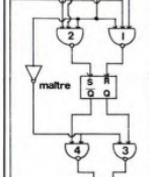
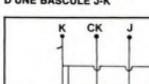
Nous pouvons considérer l'étude de la bascule D comme terminée. Nous allons désormais consacrer toute notre attention à une nouvelle bascule dénommée "LATCH". Tout comme pour la bascule D, il existe un dispositif contenant un circuit S-R. Vous comprenez maintenant l'importan-



En conclusion, nous pouvons dire que le Latch est un circuit de mémorisation sur front descendant de l'entrée E. En pratique, ce montage peut autoriser une utilisation en tant qu'horloge dans un circuit plus complexe.

Nous allons maintenant diriger notre étude vers une nouvelle bascule nommée "bascule Maître-Esclave" ou bascule "J-K".

SCHEMA FONCTIONNEL D'UNE BASCULE "J-K"



Ce programme permet de prendre dans les registres A, X et Y la valeur X AJ et de stocker cette valeur dans les adresses S 02 à S 04.

```

ORG $ 300
LDA # $ A0
STA S 02
STA S 03
STA S 04

```

0200	0F 02	17A	040
0201	0F 02	17A <td>040</td>	040
0202	0F 02	17A <td>040</td>	040
0203	0F 02	17A <td>040</td>	040
0204	0F 02	17A <td>040</td>	040
0205	0F 02	17A <td>040</td>	040
0206	0F 02	17A <td>040</td>	040
0207	0F 02	17A <td>040</td>	040
0208	0F 02	17A <td>040</td>	040
0209	0F 02	17A <td>040</td>	040

Encore une fois, nous allons trouver à la base de cette bascule des circuits Set-Reset, que vous retrouverez sans peine dans le schéma ci-dessus. Le premier (par rapport à l'entrée) se nomme "maître", et le second est "esclave". Vous comprendrez d'ailleurs la raison de cette distinction.

Une nouvelle fois, nous allons trouver en présence d'un circuit de type séquentiel ou horloge à un rôle prédominant à jouer. Nous allons étudier maintenant le comportement de ce circuit en fonction des variations du signal d'horloge, je vous le rappelle!



L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... sur APPLE



Cette fois-ci, nous allons découvrir les instructions de transfert, les diverses façons d'adresser et le saut à des sous-programmes.

TRANSFERTS... DANS L'EMOI...

Il se peut que nous ayons besoin de transférer les valeurs d'un registre à un autre. Par exemple, TYA transfère la valeur du registre de X à Y par TXY et vice-versa. Une autre instruction de transfert existe (TXK et TXY) mais celle-ci sera étudiée plus tard. Ce petit programme illustre l'utilisation des instructions de transfert:

```

ORG $ 300
LDA # $ A0
STA S 02
STA S 03
STA S 04

```

Ce programme permet de prendre dans les registres A, X et Y la valeur X AJ et de stocker cette valeur dans les adresses S 02 à S 04.

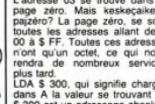
0200	0F 02	17A	040
0201	0F 02	17A <td>040</td>	040
0202	0F 02	17A <td>040</td>	040
0203	0F 02	17A <td>040</td>	040
0204	0F 02	17A <td>040</td>	040
0205	0F 02	17A <td>040</td>	040
0206	0F 02	17A <td>040</td>	040
0207	0F 02	17A <td>040</td>	040
0208	0F 02	17A <td>040</td>	040
0209	0F 02	17A <td>040</td>	040

Ce programme permet de prendre dans les registres A, X et Y la valeur X AJ et de stocker cette valeur dans les adresses S 02 à S 04.

0200	0F 02	17A	040
0201	0F 02	17A <td>040</td>	040
0202	0F 02	17A <td>040</td>	040
0203	0F 02	17A <td>040</td>	040
0204	0F 02	17A <td>040</td>	040
0205	0F 02	17A <td>040</td>	040
0206	0F 02	17A <td>040</td>	040
0207	0F 02	17A <td>040</td>	040
0208	0F 02	17A <td>040</td>	040
0209	0F 02	17A <td>040</td>	040

Encore une fois, nous allons trouver à la base de cette bascule des circuits Set-Reset, que vous retrouverez sans peine dans le schéma ci-dessus. Le premier (par rapport à l'entrée) se nomme "maître", et le second est "esclave". Vous comprendrez d'ailleurs la raison de cette distinction.

Une nouvelle fois, nous allons trouver en présence d'un circuit de type séquentiel ou horloge à un rôle prédominant à jouer. Nous allons étudier maintenant le comportement de ce circuit en fonction des variations du signal d'horloge, je vous le rappelle!



LDA # \$ A0 charge dans la valeur X AJ. Cet adressage est appelé immédiat. Les instructions LDA, STA, LDX, STX, LDY et STY utilisent ces adressages. Quand on utilise un assembleur, qu'on écrit LDA # \$ A0 ou LDA # \$ 00, on ne voit pas de différence entre les codes correspondants aux microprocesseurs. Par contre, en hexadécimal, les codes de LDA immédiat et LDA absolu sont différents. Si le microprocesseur voit par exemple le code A9 (LDA immédiat), il sait que le code hexa qui suit est la valeur à charger dans A. Par contre, si c'est la valeur A9 (LDA absolu), il sait que les DEUX octets qui suivent correspondent à l'adresse où se trouve la valeur à charger. L'assembleur transforme de lui-même en codes distincts afin que le micro-processeur exécute le programme correctement.

JSR, ENFIN!

Enfin nous allons pouvoir nous amuser et afficher des choses à l'écran. L'instruction JSR va nous permettre d'exécuter des sous-programmes déjà écrits par les génies programmeurs de chez Apple. Nous allons utiliser l'affichage de l'écran texte et l'affichage de caractères.

Pour ce programme nous allons écrire un routine qui sera tout à fait possible d'être utilisée dans un routine d'affichage. Cependant ceci est beaucoup plus simple que ce que vous imaginez. Cette routine écrit déjà et étant simple d'utilisation, nous allons nous contenter d'en inventer une autre.

L'appel de cette routine est très facile, il faut mettre dans le registre A le code ASCII de caractère à afficher. Le code qui suit est un exemple de routine qui écrit à l'écran le caractère "X".

```

ORG $ 300
LDA # $ A0
STA S 02
STA S 03
STA S 04

```

0200	0F 02	17A	040
0201	0F 02	17A <td>040</td>	040
0202	0F 02	17A <td>040</td>	040
0203	0F 02	17A <td>040</td>	040
0204	0F 02	17A <td>040</td>	040
0205	0F 02	17A <td>040</td>	040
0206	0F 02	17A <td>040</td>	040
0207	0F 02	17A <td>040</td>	040
0208	0F 02	17A <td>040</td>	040
0209	0F 02	17A <td>040</td>	040

Encore une fois, nous allons trouver à la base de cette bascule des circuits Set-Reset, que vous retrouverez sans peine dans le schéma ci-dessus. Le premier (par rapport à l'entrée) se nomme "maître", et le second est "esclave". Vous comprendrez d'ailleurs la raison de cette distinction.

Une nouvelle fois, nous allons trouver en présence d'un circuit de type séquentiel ou horloge à un rôle prédominant à jouer. Nous allons étudier maintenant le comportement de ce circuit en fonction des variations du signal d'horloge, je vous le rappelle!



lois que l'assembleur verra la chaîne "OUT" à transmettre en S FEED. Pour la fonction HOME qui efface l'écran, c'est le même code. Le programme se termine par un RTS pour nous redonner la main. Je vous ai dit plus haut que la lettre A était égale à \$ C1. Nous aurions donc pu écrire LDA # \$ C1 au lieu de LDA # \$ A0. Mais nous aurions l'assembleur nous le traduirait, pourquoi s'en servir à trouver chaque code de chaque lettre? Ci-dessous vous trouverez l'équivalent en hexadécimal, tapez le programme en assembleur ou en hexa et exécutez-le (par 3000 sans assembleur, ou référez-vous au manuel si vous ne possédez un). Que voyez-vous apparaître si vous ne voyez rien de pas trompé? HEBDO! Ca c'est de la bombe à domicile!

RALAPATAT

Vous me direz évidemment qu'écrire HEBDO comme ça de caractère en caractère, c'est pas pratique. En hexadécimal, tapez le programme en assembleur ou en hexa et exécutez-le (par 3000 sans assembleur, ou référez-vous au manuel si vous ne possédez un). Que voyez-vous apparaître si vous ne voyez rien de pas trompé? HEBDO! Ca c'est de la bombe à domicile!

Vous me direz évidemment qu'écrire HEBDO comme ça de caractère en caractère, c'est pas pratique. En hexadécimal, tapez le programme en assembleur ou en hexa et exécutez-le (par 3000 sans assembleur, ou référez-vous au manuel si vous ne possédez un). Que voyez-vous apparaître si vous ne voyez rien de pas trompé? HEBDO! Ca c'est de la bombe à domicile!

Vous me direz évidemment qu'écrire HEBDO comme ça de caractère en caractère, c'est pas pratique. En hexadécimal, tapez le programme en assembleur ou en hexa et exécutez-le (par 3000 sans assembleur, ou référez-vous au manuel si vous ne possédez un). Que voyez-vous apparaître si vous ne voyez rien de pas trompé? HEBDO! Ca c'est de la bombe à domicile!

Vous me direz évidemment qu'écrire HEBDO comme ça de caractère en caractère, c'est pas pratique. En hexadécimal, tapez le programme en assembleur ou en hexa et exécutez-le (par 3000 sans assembleur, ou référez-vous au manuel si vous ne possédez un). Que voyez-vous apparaître si vous ne voyez rien de pas trompé? HEBDO! Ca c'est de la bombe à domicile!

Vous me direz évidemment qu'écrire HEBDO comme ça de caractère en caractère, c'est pas pratique. En hexadécimal, tapez le programme en assembleur ou en hexa et exécutez-le (par 3000 sans assembleur, ou référez-vous au manuel si vous ne possédez un). Que voyez-vous apparaître si vous ne voyez rien de pas trompé? HEBDO! Ca c'est de la bombe à domicile!

Vous me direz évidemment qu'écrire HEBDO comme ça de caractère en caractère, c'est pas pratique. En hexadécimal, tapez le programme en assembleur ou en hexa et exécutez-le (par 3000 sans assembleur, ou référez-vous au manuel si vous ne possédez un). Que voyez-vous apparaître si vous ne voyez rien de pas trompé? HEBDO! Ca c'est de la bombe à domicile!

Vous me direz évidemment qu'écrire HEBDO comme ça de caractère en caractère, c'est pas pratique. En hexadécimal, tapez le programme en assembleur ou en hexa et exécutez-le (par 3000 sans assembleur, ou référez-vous au manuel si vous ne possédez un). Que voyez-vous apparaître si vous ne voyez rien de pas trompé? HEBDO! Ca c'est de la bombe à domicile!

Vous me direz évidemment qu'écrire HEBDO comme ça de caractère en caractère, c'est pas pratique. En hexadécimal, tapez le programme en assembleur ou en hexa et exécutez-le (par 3000 sans assembleur, ou référez-vous au manuel si vous ne possédez un). Que voyez-vous apparaître si vous ne voyez rien de pas trompé? HEBDO! Ca c'est de la bombe à domicile!

Vous me direz évidemment qu'écrire HEBDO comme ça de caractère en caractère, c'est pas pratique. En hexadécimal, tapez le programme en assembleur ou en hexa et exécutez-le (par 3000 sans assembleur, ou référez-vous au manuel si vous ne possédez un). Que voyez-vous apparaître si vous ne voyez rien de pas trompé? HEBDO! Ca c'est de la bombe à domicile!

Vous me direz évidemment qu'écrire HEBDO comme ça de caractère en caractère, c'est pas pratique. En hexadécimal, tapez le programme en assembleur ou en hexa et exécutez-le (par 3000 sans assembleur, ou référez-vous au manuel si vous ne possédez un). Que voyez-vous apparaître si vous ne voyez rien de pas trompé? HEBDO! Ca c'est de la bombe à domicile!

Vous me direz évidemment qu'écrire HEBDO comme ça de caractère en caractère, c'est pas pratique. En hexadécimal, tapez le programme en assembleur ou en hexa et exécutez-le (par 3000 sans assembleur, ou référez-vous au manuel si vous ne possédez un). Que voyez-vous apparaître si vous ne voyez rien de pas trompé? HEBDO! Ca c'est de la bombe à domicile!

Vous me direz évidemment qu'écrire HEBDO comme ça de caractère en caractère, c'est pas pratique. En hexadécimal, tapez le programme en assembleur ou en hexa et exécutez-le (par 3000 sans assembleur, ou référez-vous au manuel si vous ne possédez un). Que voyez-vous apparaître si vous ne voyez rien de pas trompé? HEBDO! Ca c'est de la bombe à domicile!

Vous me direz évidemment qu'écrire HEBDO comme ça de caractère en caractère, c'est pas pratique. En hexadécimal, tapez le programme en assembleur ou en hexa et exécutez-le (par 3000 sans assembleur, ou référez-vous au manuel si vous ne possédez un). Que voyez-vous apparaître si vous ne voyez rien de pas trompé? HEBDO! Ca c'est de la bombe à domicile!



DEMANDEZ UN PROGRAMME

SOFT-PARADE®

Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et définitive et il est évident que nous pourrions réajuster l'assortiment de programmes. Pourquoi nous cherchez en vain certains programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles.

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché et les abonnés - anciens ou nouveaux - bénéficieront en plus d'une remise de 10 %. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrions rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixés : ramener les prix à une plus juste valeur ! Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !



INVASION
Les cancéreux ont enfin un espoir. Un médicament révolutionnaire vient de découvrir la voie de la guérison. Le médicament révolutionnaire vient de découvrir la voie de la guérison. Le médicament révolutionnaire vient de découvrir la voie de la guérison.

LE SÈVE DES BROTHERS
Vos frères et sœurs ont-ils des problèmes de santé ? Les frères et sœurs ont-ils des problèmes de santé ? Les frères et sœurs ont-ils des problèmes de santé ?

LORDS OF SHOOTING
Le jeu de tir le plus réaliste et le plus amusant. Le jeu de tir le plus réaliste et le plus amusant. Le jeu de tir le plus réaliste et le plus amusant.

ALMAZON
Le jeu de stratégie le plus complexe et le plus intéressant. Le jeu de stratégie le plus complexe et le plus intéressant. Le jeu de stratégie le plus complexe et le plus intéressant.

CONAN
Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique. Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique. Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique.

STANLEY
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

YETI
Le jeu d'exploration le plus fascinant et le plus mystérieux. Le jeu d'exploration le plus fascinant et le plus mystérieux. Le jeu d'exploration le plus fascinant et le plus mystérieux.

SCORPIUS
Le jeu de stratégie le plus ambitieux et le plus complexe. Le jeu de stratégie le plus ambitieux et le plus complexe. Le jeu de stratégie le plus ambitieux et le plus complexe.

THE LOBE RUNNER OF PAVAN
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

LE SÈVE DES BROTHERS
Vos frères et sœurs ont-ils des problèmes de santé ? Les frères et sœurs ont-ils des problèmes de santé ? Les frères et sœurs ont-ils des problèmes de santé ?

LORDS OF SHOOTING
Le jeu de tir le plus réaliste et le plus amusant. Le jeu de tir le plus réaliste et le plus amusant. Le jeu de tir le plus réaliste et le plus amusant.

ALMAZON
Le jeu de stratégie le plus complexe et le plus intéressant. Le jeu de stratégie le plus complexe et le plus intéressant. Le jeu de stratégie le plus complexe et le plus intéressant.

CONAN
Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique. Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique. Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique.

STANLEY
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

Si vous êtes ABONNÉ, obtenez VOS LOGICIELS GRATUITS !

REACH HEAD
Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique. Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique. Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique.

COBRA PIRATE
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

REALM OF IMPOSSIBILITY
Le jeu d'exploration le plus fascinant et le plus mystérieux. Le jeu d'exploration le plus fascinant et le plus mystérieux. Le jeu d'exploration le plus fascinant et le plus mystérieux.

LE DIAMANT DE L'ÊTE MAÛTE
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

SCORPIUS
Le jeu de stratégie le plus ambitieux et le plus complexe. Le jeu de stratégie le plus ambitieux et le plus complexe. Le jeu de stratégie le plus ambitieux et le plus complexe.

THE LOBE RUNNER OF PAVAN
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

LE SÈVE DES BROTHERS
Vos frères et sœurs ont-ils des problèmes de santé ? Les frères et sœurs ont-ils des problèmes de santé ? Les frères et sœurs ont-ils des problèmes de santé ?

LORDS OF SHOOTING
Le jeu de tir le plus réaliste et le plus amusant. Le jeu de tir le plus réaliste et le plus amusant. Le jeu de tir le plus réaliste et le plus amusant.

ALMAZON
Le jeu de stratégie le plus complexe et le plus intéressant. Le jeu de stratégie le plus complexe et le plus intéressant. Le jeu de stratégie le plus complexe et le plus intéressant.

CONAN
Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique. Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique. Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique.

STANLEY
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

YETI
Le jeu d'exploration le plus fascinant et le plus mystérieux. Le jeu d'exploration le plus fascinant et le plus mystérieux. Le jeu d'exploration le plus fascinant et le plus mystérieux.

SCORPIUS
Le jeu de stratégie le plus ambitieux et le plus complexe. Le jeu de stratégie le plus ambitieux et le plus complexe. Le jeu de stratégie le plus ambitieux et le plus complexe.

THE LOBE RUNNER OF PAVAN
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

LE SÈVE DES BROTHERS
Vos frères et sœurs ont-ils des problèmes de santé ? Les frères et sœurs ont-ils des problèmes de santé ? Les frères et sœurs ont-ils des problèmes de santé ?

A logiciel en anglais
B jeu d'action
C jeu de stratégie
D jeu de simulation
E jeu de tir
F jeu de tir
G jeu de tir
H jeu de tir
I jeu de tir

BIU BARTON
Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique. Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique. Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique.

AMBUS (SIC)
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

BATTLE FOR MIDWAY
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

REVENGE OF THE MUTANTS CAMELS
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

HOVER BOYER
Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique. Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique. Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique.

KILLER WALT
Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique. Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique. Le jeu d'action le plus spectaculaire et le plus épique.

SMALLTERRS OF VOL AND C
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

PARAMAK
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

3D MOVIE
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

RABBIT HALL
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

10 MOVIE
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

TENDRE POCKET
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

PISTOYD
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

5IXOFF
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

AXIS ASSASSIN
Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet. Le jeu de simulation le plus réaliste et le plus complet.

1 CONAN	DGR	A J *	300
2 LORD RUNNER	DGR	A J M *	300
3 STANLEY CHAMPIONSHIP	DGR	A J M *	300
4 DUCKS	DGR	A J M *	300
5 BROTHERS	DGR	A J M *	300
6 AMBUS (SIC)	DGR	A J M *	300
7 PARAMAK	DGR	F P R M *	300
8 DALLAS	DGR	A J M *	300
9 SCORPIUS	DGR	A J M *	300
10 AXIS ASSASSIN	DGR	A J M *	300
11 LORD OF SHOOTING	DGR	A J M *	300
12 YETI	DGR	A J M *	300
13 FLIGHT SIMULATOR M	DGR	A J M *	300
14 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
15 FLIGHT SIMULATOR V	DGR	F P R M *	300
16 PIRATE CONSTRUCTION	DGR	A J M *	300
17 HANG HAT WACK	DGR	A J M *	300

COMMOORE 64	DGR	A J M *	300
1 REALM OF IMPOSSIBILITY	MOULLE	A J M *	300
2 LORD RUNNER CHAMPIONSHIP	DGR	A J M *	300
3 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
4 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
5 NUMBER GAMES	DISK 2	A J M *	300
6 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
7 CONTRASTES	A J M *	100/200	300
8 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
9 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
10 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
11 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
12 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
13 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
14 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
15 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
16 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
17 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
18 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
19 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
20 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
21 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
22 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
23 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
24 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
25 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
26 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
27 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
28 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
29 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
30 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300

1 CONAN	DGR	A J *	300
2 LORD RUNNER	DGR	A J M *	300
3 STANLEY CHAMPIONSHIP	DGR	A J M *	300
4 DUCKS	DGR	A J M *	300
5 BROTHERS	DGR	A J M *	300
6 AMBUS (SIC)	DGR	A J M *	300
7 PARAMAK	DGR	F P R M *	300
8 DALLAS	DGR	A J M *	300
9 SCORPIUS	DGR	A J M *	300
10 AXIS ASSASSIN	DGR	A J M *	300
11 LORD OF SHOOTING	DGR	A J M *	300
12 YETI	DGR	A J M *	300
13 FLIGHT SIMULATOR M	DGR	A J M *	300
14 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
15 FLIGHT SIMULATOR V	DGR	F P R M *	300
16 PIRATE CONSTRUCTION	DGR	A J M *	300
17 HANG HAT WACK	DGR	A J M *	300

1 CONAN	DGR	A J *	300
2 LORD RUNNER	DGR	A J M *	300
3 STANLEY CHAMPIONSHIP	DGR	A J M *	300
4 DUCKS	DGR	A J M *	300
5 BROTHERS	DGR	A J M *	300
6 AMBUS (SIC)	DGR	A J M *	300
7 PARAMAK	DGR	F P R M *	300
8 DALLAS	DGR	A J M *	300
9 SCORPIUS	DGR	A J M *	300
10 AXIS ASSASSIN	DGR	A J M *	300
11 LORD OF SHOOTING	DGR	A J M *	300
12 YETI	DGR	A J M *	300
13 FLIGHT SIMULATOR M	DGR	A J M *	300
14 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
15 FLIGHT SIMULATOR V	DGR	F P R M *	300
16 PIRATE CONSTRUCTION	DGR	A J M *	300
17 HANG HAT WACK	DGR	A J M *	300

1 CONAN	DGR	A J *	300
2 LORD RUNNER	DGR	A J M *	300
3 STANLEY CHAMPIONSHIP	DGR	A J M *	300
4 DUCKS	DGR	A J M *	300
5 BROTHERS	DGR	A J M *	300
6 AMBUS (SIC)	DGR	A J M *	300
7 PARAMAK	DGR	F P R M *	300
8 DALLAS	DGR	A J M *	300
9 SCORPIUS	DGR	A J M *	300
10 AXIS ASSASSIN	DGR	A J M *	300
11 LORD OF SHOOTING	DGR	A J M *	300
12 YETI	DGR	A J M *	300
13 FLIGHT SIMULATOR M	DGR	A J M *	300
14 BATTLE OF MIDWAY	DGR	A J M *	300
15 FLIGHT SIMULATOR V	DGR	F P R M *	300
16 PIRATE CONSTRUCTION	DGR	A J M *	300
17 HANG HAT WACK	DGR	A J M *	300

TOTAL + 13,00

REMONTOIR (à la commande) + 13,00

MONTEUR (à la commande) + 13,00

CONTANT à payer + 13,00

Site de la commande

Les chèques sont acceptés sans aucune restriction sur le montant des logiciels commandés. Chèques bancaires et chèques de banque acceptés.

Vous devez délivrer votre glorieuse monture Jolie Pépère des mains des affreux Tadcons.

Sébastien GUILLAUD



```

10 REM *****
20 REM *****
30 REM *****
40 REM *****
50 REM *****
60 REM *****
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *****
110 PRINT TAB(10):"LUCKY LUCKY"TAB(10)
120 " "
130 CALL CHR(190)FF0404040404
140 CALL CHR(91)FF08C2F44A078B0
150 CALL CHR(92)FF04020A090E0C0
160 REM COD BOY
180 CALL NCHHR(16,9,90)
190 CALL NCHHR(16,10,91)
200 CALL NCHHR(17,10,92)
210 CALL NCHHR(17,9,93)
220 CALL NCHHR(16,24,90)
230 CALL NCHHR(16,25,91)
240 CALL NCHHR(17,25,92)
250 CALL NCHHR(18,24,90)
260 CALL SCREEN(5)
270 CALL COLOR(15,1)
280 CALL COLOR(15,1)
290 CALL COLOR(16,15)
300 CALL COLOR(17,15)
310 REM PISTOLET
320 CALL CHR(140)FF027447F
330 CALL CHR(141)FF02FE10E00000
340 CALL CHR(142)FF02E1140
350 CALL NCHHR(12,140)
360 CALL NCHHR(12,18,141)
370 CALL NCHHR(12,18,11)
380 CALL COLOR(11,16)
390 " "
400 " "
410 " "
420 " "
430 CALL CLEAR
440 PRINT TAB(10):"LUCKY LUCKY"TAB(10)
450 " "
460 " "
470 " "
480 " "
490 " "
500 CALL NCHHR(16,1,140)
510 CALL NCHHR(16,1,141)
520 CALL CHR(50)FF000000
530 " "
540 CALL SOUND(250,-7,0)
550 FOR I=1 TO 2
560 " "
570 " "
580 " "
590 RETURN
600 PRINT TAB(20):"Vous devez délivrer"
610 " "
620 " "
630 " "
640 PRINT TAB(30):"votre glorieux cheval"
650 " "
660 " "
670 " "
680 " "
690 " "
700 " "
710 " "
720 PRINT TAB(30):"d'adons....."
730 " "
740 " "
750 " "
760 " "
770 " "
780 " "
790 " "
800 " "
810 " "
820 " "
830 " "
840 PRINT TAB(30):"bonne chance"
850 " "
860 " "
870 " "
880 CALL CLEAR
890 CALL SCREEN(3)
900 CALL CHR(144)FF06753C3C3C3C3C
910 CALL NCHHR(17,9,96,7)
920 CALL NCHHR(16,12,96)
930 CALL NCHHR(16,14,96)
940 CALL NCHHR(14,10,96)
950 CALL NCHHR(12,8,96)
960 CALL NCHHR(16,19,96)
970 CALL NCHHR(15,20,96)
980 CALL NCHHR(14,21,96)
990 CALL NCHHR(13,96)
1000 CALL NCHHR(2,23,96)
1020 REM CHEVAL
1040 REM *****
1050 CALL CHR(152)FF00000000000000B
1060 CALL CHR(153)FF04FCFCBC1800
1070 CALL CHR(154)FF0E0C0B00000000
1080 CALL CHR(155)FF00010300000001
1090 CALL CHR(156)FF04F41C7B50010
1100 CALL CHR(157)FF000000017F3737
1110 CALL CHR(158)FF00010307FFFFFFF
1120 " "
1130 " "
1140 CALL CHR(13)FF000081422A180000
1150 CALL CHR(14)FF000002B8420000
1160 CALL COLOR(16,16)
1170 CALL COLOR(11,16)
1180 CALL COLOR(16,16)
1190 REM *****
1200 CALL AVERELL
1210 CALL CHR(144)FF180BFF24243C1B
1220 CALL CHR(149)FF3C4F7FF000000
1230 CALL CHR(148)FF000004000000000
1240 CALL CHR(147)FF00011,11
1250 REM JACK
1260 CALL CHR(147)FF018BFF24243C1B

```

```

1260 REM WILLIAM
1270 CALL CHR(148)FF00018BFF24241B
1280 " "
1290 CALL CHR(149)FF000000BFF24241B
1300 " "
1310 " "
1320 CALL CHR(148)FF0000006E10B00000
1330 FOR I=1 TO 24
1340 READ G,W,E,R
1350 CALL NCHHR(G,W,E,R)
1360 CALL CHR(147)FF01,2,12,146,
1370 " "
1380 DATA 1:17,148,1,2,17,39,1,2,18,146,
1390 " "
1400 DATA 16,2,40,3,17,6,40,1,13,5,40,4,
18,25,40,2,20,26,40,
1410 " "
1420 " "
1430 CALL CHR(128)FF03C3FF7FE7E1B
1440 CALL CHR(130)FF010101
1450 REM BALLE DMLTON
1460 CALL CHR(145)FF0000400000000000
1470 CALL COLOR(10,11)
1480 REM *****
1490 VIEW=5
1500 " "
1510 " "
1520 " "
1530 RANDOMIZE
1540 N=7
1550 M=7
1560 CALL RNDINT(RND*16)+1
1570 N=INT(RND*2)+1
1580 CALL VCHHR(N,145,11)
1590 CALL VCHHR(N,M,127,11)
1600 CALL SOUND(250,-5,0)
1610 IF M%2 THEN 1620
1620 IF M%2 THEN 1630
1630 IF M%2 THEN 1640
1640 IF M%2 THEN 1650
1650 IF M%2 THEN 1660
1660 IF M%2 THEN 1670
1670 CALL KEY(0,R,S)
1680 CALL VCHHR(22,32,127,4)
1690 IF R=0 THEN 1730
1700 IF R=8 THEN 1830
1710 IF R=6 THEN 1900
1720 REM *****
1730 REM *****
1740 RSE=1
1750 X=Y=SEB
1760 REM *****
1770 CALL NCHHR(22,3,128)
1780 CALL NCHHR(22,3,127,4)
1790 REM *****
1800 BOTO 1530
1810 CALL NCHHR(22,3,128)
1820 BOTO 1930
1830 BOTO 2880
1840 YSE=1
1850 X=1
1860 CALL NCHHR(22,3,127,3)
1870 CALL NCHHR(22,3,128)
1880 CALL NCHHR(24,3,127,4)
1890 BOTO 1530
1900 XEM 17
1910 CALL SOUND(150,-1,0)
1920 X=X
1930 X=X
1940 FOR I=1 TO 15
1950 BOTO 1530
1960 Y=Z=SEB
1970 CALL NCHHR(22,5,128)
1980 CALL NCHHR(25,5,130)
1990 CALL NCHHR(25,5,127)
2000 XEM 17
2010 XEM 17
2020 IF Z=6 THEN 2030
2030 IF Z=12 THEN 2050
2040 IF Z=18 THEN 2130
2050 IF Z=24 THEN 2210
2060 IF Z=30 THEN 2410
2070 IF Z=36 THEN 2490
2080 IF Z=42 THEN 2090
2090 IF Z=48 THEN 2570
2100 IF Z=54 THEN 2650
2110 IF Z=60 THEN 2120
2120 IF Z=66 THEN 2720
2130 IF Z=72 THEN 2880
2140 IF Z=78 THEN 2910
2150 IF Z=84 THEN 2960
2160 IF Z=90 THEN 2160
2170 IF Z=96 THEN 2160
2180 IF Z=102 THEN 2340
2190 IF Z=108 THEN 3120
2200 IF Z=114 THEN 3120
2210 IF Z=120 THEN 3280
2220 IF Z=126 THEN 3480
2230 IF Z=132 THEN 3500
2240 BOTO 1530
2250 A=14
2260 B=12
2270 CALL CHR(A,81,130)
2280 CALL CHR(A,81,81,127)
2290 IF I=11 THEN 2120
2300 " "
2310 C=1
2320 B=3530
2330 A=2=3
2340 B=2=19
2350 CALL CHR(A2,82,130)
2360 CALL CHR(A2,82,127)
2370 B=12=1
2380 B=12=1
2390 C=1
2400 C=1
2410 A=5
2420 B=12=1
2430 CALL NCHHR(A1,83,130)
2440 CALL NCHHR(A1,83,127)
2450 " "
2460 L=1
2470 " "
2480 BOTO 3530
2490 A=5
2500 B=12=1

```

```

2510 CALL NCHHR(A4,84,130)
2520 CALL NCHHR(A4,84,127)
2530 IF I=1 THEN 2560
2540 C=1
2550 C=1
2560 BOTO 3530
2570 A=4
2580 CALL NCHHR(A5,85,130)
2590 CALL NCHHR(A5,85,127)
2600 CALL CHR(147)FF01,23,30
2610 C=2
2620 C=2
2630 CALL NCHHR(A6,86,130)
2640 A=4
2650 A=2
2660 CALL NCHHR(A6,86,130)
2670 CALL NCHHR(A6,86,127)
2680 IF I=61 THEN 2710
2690 I=61
2700 C=1
2710 BOTO 3530
2720 A=7
2730 A=7
2740 CALL NCHHR(A7,87,130)
2750 CALL NCHHR(A7,87,127)
2760 IF I=71 THEN 2790
2770 I=71
2780 BOTO 3530
2790 A=8
2800 A=8
2810 B=2
2820 CALL NCHHR(A8,88,130)
2830 CALL NCHHR(A8,88,127)
2840 IF I=81 THEN 2870
2850 I=81
2860 I=81
2870 BOTO 3530
2880 A=2
2890 B=8
2900 CALL NCHHR(A9,89,130)
2910 CALL NCHHR(A9,89,127)
2920 IF I=91 THEN 2950
2930 I=91
2940 C=1
2950 C=1
2960 BOTO 3530
2970 B=10
2980 CALL NCHHR(A10,810,130)
2990 CALL NCHHR(A10,810,127)
3000 IF I=101 THEN 3030
3010 I=101
3020 C=2
3030 BOTO 3530
3040 A=17
3050 B=11
3060 CALL NCHHR(A11,811,130)
3070 CALL NCHHR(A11,811,127)
3080 IF I=111 THEN 3110
3090 I=111
3100 C=1
3110 BOTO 3530
3120 A=17
3130 B=14
3140 CALL NCHHR(A12,812,130)
3150 CALL NCHHR(A12,812,127)
3160 I=114
3170 I=21
3180 I=21
3190 BOTO 3530
3200 XEM 17
3210 B=15
3220 CALL NCHHR(A13,813,130)
3230 CALL NCHHR(A13,813,127)
3240 IF I=131 THEN 3270
3250 I=131
3260 C=1
3270 BOTO 3530
3280 A=14
3290 B=14
3300 CALL NCHHR(A14,814,130)
3310 CALL NCHHR(A14,814,127)
3320 IF I=141 THEN 3350
3330 I=141
3340 C=1
3350 BOTO 3530
3360 A=17
3370 B=15
3380 CALL NCHHR(A15,815,130)
3390 CALL NCHHR(A15,815,127)
3400 IF I=151 THEN 3430
3410 I=151
3420 C=1
3430 BOTO 3530
3440 A=17
3450 B=16
3460 CALL NCHHR(A16,816,130)
3470 CALL NCHHR(A16,816,127)
3480 IF I=161 THEN 3510
3490 I=161
3500 C=1
3510 BOTO 3530
3520 BOTO 3530
3530 IF C=16 THEN 3490 ELSE 1530
3540 BOTO 1530
3550 BOTO 1530
3560 BOTO 3880
3570 VIEW=1
3580 CALL SOUND(400,-7,0)
3590 CALL SOUND(400,-6,0)
3600 A=10
3610 FOR I=1 TO 16
3620 CALL SCREEN(1)
3630 NE 1
3640 CALL SCREEN(3)
3650 CALL SOUND(250,-5,0)
3660 IF VIEW=0 THEN 4570
3670 BOTO 1530
3680 END
3690 REM GAGNE
3700 FOR I=1 TO 7
3710 READ D,W,E,R
3720 CALL NCHHR(G,W,E,R)
3730 DATA 5:16,127,1,4,16,127,1,5,16,127,
3740 DATA 5:16,127,1,4,16,127,1,4,16,127,1,4,15
127
127
127
3760 P=18
3770 V=7
3780 V=8

```

```

3790 P=15
3800 P=14
3810 FOR B=1 TO 10
3820 V=V+1
3830 V=V+1
3840 CALL SOUND(100,131,0)
3850 CALL SOUND(100,131,0)
3860 V=V+1
3870 CALL NCHHR(V,1,152)
3880 CALL NCHHR(V,2,153)
3890 CALL NCHHR(V,3,154)
3900 CALL NCHHR(V,4,155)
3910 CALL NCHHR(V,5,156)
3920 CALL NCHHR(V,6,157)
3930 CALL NCHHR(V,7,158)
3940 CALL NCHHR(V,8,159)
3950 CALL NCHHR(V,9,160)
3960 CALL NCHHR(V,1,127)
3970 CALL NCHHR(V,2,127)
3980 CALL NCHHR(V,3,127)
3990 CALL NCHHR(V,4,127)
4000 CALL NCHHR(V,5,127)
4010 NEXT D
4020 CALL CLEAR
4030 PRINT TAB(8)IF "bravo"TAB(8)IF "-----"
4040 PRINT TAB(12)IF "vous avez détruit"TAB(12)IF "les
seuls obstacles qui
4050 PRINT TAB(12)IF "vous empêchent de vo
liver"TAB(12)IF "votre monture"TAB(12)IF "
4060 PRINT TAB(12)IF "sur votre cheval, pour
suivre"TAB(12)IF "vos aventures en"TAB(12)
"caval"TAB(12)IF "....."TAB(12)IF "
4070 CALL NCHHR(8,5,141)
4080 FOR I=1 TO 10
4090 NEXT I
4100 CALL SOUND(300,-7,0)
4110 CALL CLEAR
4120 CALL SCREEN(5)
4130 CALL CHR(140)FF007070F0F030303
4140 CALL NCHHR(42)FF00B0E04008000
4150 CALL CHR(43)FF1F0F0F0F0F0F0F0
4160 CALL CHR(44)FF00000000C1CFF
4170 CALL CHR(45)FF00000000C0C02090
4180 CALL NCHHR(46)FF0000000000000000
4190 CALL CHR(47)FF3F7F3F3F3F3F3F3F
4200 CALL CHR(48)FFFFFFFFFF3F3F0F0F
4210 CALL CHR(49)FF000000000000000000
4220 CALL CHR(51)FF0481021E1E000000
4230 CALL CHR(52)FF08181818181818181818
4240 CALL CHR(53)FF03C0C185C0185C0185C0
4250 CALL CHR(54)FF03F7F7F7F7F7F7F7F7F7
4260 CALL CHR(55)FF0000000000000000FF
4270 CALL NCHHR(129)FF0000000000000000FF
4280 CALL COLOR(7,1)
4290 CALL COLOR(2,12)
4300 CALL COLOR(15,2,14)
4310 FOR I=1 TO 14
4320 READ D,F,G,H
4330 CALL NCHHR(I,D,F,G,H)
4340 NEXT I
4350 DATA 10,14,11,11,10,15,15,14,15,14,4,5
11,11,15,14,11,11,14,15,12,14,4,11
4360 DATA 12,14,4,7,11,12,16,4,11,12,16,4,9
11,12,15,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11,11
4370 DATA 11,17,9,11,11,18,9,11,16,12,9
11,11,12,9,8
4380 REM MOV. DES DISEAUX
4390 REM *****
4400 FOR I=1 TO 12
4410 CALL NCHHR(19,133)
4420 FOR I=1 TO 30
4430 NEXT J
4440 CALL NCHHR(19,134)
4450 CALL NCHHR(18,21,34)
4460 FOR I=1 TO 30
4470 NEXT J
4480 CALL NCHHR(18,21,33)
4490 NEXT I
4500 FOR I=1 TO 4
4510 READ D,F,G
4520 CALL SOUND(I,D,F,G)
4530 NEXT I
4540 DATA 350,323,300,362,0,300,523,0,
300,350,0,300,392,0,300,292,0
4550 PRINT " tapez un pour repousser !!!"
4560 END
4570 REM PIEDU
4580 REM *****
4590 REM *****
4600 CALL SCREEN(1)
4610 CALL COLOR(7,2)
4620 CALL NCHHR(87)FF03C4FE243C1800
4630 CALL NCHHR(87)FF03C4FE243C1800
4640 FOR I=1 TO 30
4650 NEXT J
4660 CALL CLEAR
4670 PRINT TAB(10)IF "tant pis ...."TAB(10)IF "....."
4680 PRINT " ce sera ainsi !!!"TAB(10)IF "la prochain
e fois !!!"TAB(10)IF "....."
4690 CALL NCHHR(14,7,140)
4700 CALL NCHHR(14,8,141)
4710 FOR I=1 TO 380
4720 NEXT I
4730 CALL SOUND(350,-7,0)
4740 CALL CLEAR
4750 CALL SCREEN(2)
4760 CALL CHR(177)FF0000010FF0011
4770 CALL CHR(78)FF00000C0F0B0C00
4780 CALL CHR(79)FF00000C0F0B0C00
4790 CALL CHR(80)FF00000C0B0A0C11
4800 CALL CHR(81)FF0000080B080077
4810 CALL CHR(82)FF0000080B080077
4820 CALL COLOR(7,16)
4830 CALL COLOR(11,16)
4840 CALL COLOR(9,16)
4850 CALL COLOR(12,16)
4860 CALL COLOR(16,16)
4870 CALL COLOR(10,16)
4880 CALL NCHHR(15,77)
4890 CALL NCHHR(20,16,78)
4900 CALL HDM(21,15,79)
4910 CALL HDM(22,16,80)
4920 CALL NCHHR(22,15,81)

```



GENERATEUR DE CARACTERES

EXELVISION-EXL 100

Profitez au maximum des possibilités graphiques de l'EXL grâce à ce petit utilitaire fort utile.

Karl MONTAGNE

Mode d'emploi : le menu à balai: pour tous les mouvements sur la grille de l'écran (← → ↑ ↓)

- L'espace: pour noir ou blanchir la case où est la croix rouge
- 1: Efface la grille mais pas les mémoires des anciens caractères.
 - 2: Efface la colonne en cours.
 - 3: Efface la ligne en cours.
 - 4: Affiche la chaîne hexadécimale correspondant au caractère et le caractère en petit.
 - 5: Permet la répétition de la Nième ligne, l'EXL vous demande

quelle ligne vous voulez répéter sur la ligne en cours. (ex: vous êtes sur la cinquième ligne, vous exécutez 5, vous répondez 1. Vous voyez la première ligne se répéter sur la cinquième ligne.)

6: Permet la répétition de la Nième colonne, même explication que pour 5.

7: Donne le catalogue des codes CHR standard utilisateur, le numéro de code et la chaîne hexadécimale ainsi un caractère à été affecté.

8: Permet de revenir à la grille.

9: Permet de renvoyer.

0: Permet de sauvegarder le caractère en mémoire, l'EXL vous demande quel numéro de code vous voulez lui assigner, si le numéro est déjà occupé il vous demande confirmation.

1: Vous permet de voir comment apparaît le caractère avec un couleur de fond, caractère que vous définissez.

0: Permet de revenir au début.

Une autre touche: fait défiler des caractères.



```

1 REM
2 REM *****
3 REM #1) Noms *****
4 REM *****
5 REM *****
6 REM *****
7 REM *****
8 DIR RK120:R:WBK:100:CHK:8:10)
9 CLS "MB"
10 CALL COLOR:"BYLW"
11 LOCATE (2,10)
12 PRINT "GENERATEUR DE CARACTERES"
13 LOCATE (3,10)
14 PRINT "GENERATEUR DE CARACTERES"
15 CALL COLOR:"BYLW"
16 LOCATE (11,3)
17 PRINT "--DOE CARRRACCTEEREELS
18 LOCATE (12,3)
19 PRINT "--DOE CARRRACCTEEREELS
20 LOCATE (19,3)
21 PRINT "PRODUR QUJUITTEARR
22 LOCATE (26,3)
23 PRINT "PRODUR QUJUITTEARR
24 CALL COLOR:"RB"
25 LOCATE (29,29)PRINT 2
26 LOCATE (28,29)PRINT 2
27 PRINT "(22,30)PRINT "VOTRE CHOIX"
28 PRINT
29 SHWLF(PI)ON S GOTO 31,233
30 REM ## GENERATEUR DE CARACTERES ##
31 REM *****
32 REM *****
33 REM *****
34 REM *****
35 CLS
36 CALL COLOR:"MB"
37 PRINT "LE DESSINER "
38 PRINT "LE LIGIER "
39 PRINT "LE QUITTER "
40 PRINT "SUE CHOISSIR VOU (1/2/3)F#KEY
41 IF F#="1" THEN GOTO 211
42 GOTO 176
43 [M]
44 REM
45 REM
46 REM ## CHOIX DE L'OPERATION ##
47 REM *****
48 REM *****
49 REM *****
50 GOSUB 189:CALL COLOR:"B"
51 CALL KEY:(C)IF EMB THEN 51
52 IF F#="0" THEN CALL WOPF:GOTO 50
53 IF F#="1" THEN GOTO 182:GOSUB 197
54 IF F#="2" THEN I+1:GOSUB 78:GOTO 50
55 IF F#="3" THEN I+1:GOSUB 78:GOTO 50
56 IF F#="4" THEN I+1:GOSUB 78:GOTO 50
57 IF F#="5" THEN I+1:GOSUB 78:GOTO 50
58 IF F#="6" THEN I+1:GOSUB 78:GOTO 50
59 IF F#="7" THEN I+1:GOSUB 78:GOTO 50
60 IF F#="8" THEN I+1:GOSUB 78:GOTO 50
61 IF F#="9" THEN I+1:GOSUB 78:GOTO 50
62 IF F#="0" THEN I+1:GOSUB 78:GOTO 50
63 IF F#="1" THEN I+1:GOSUB 78:GOTO 50
64 IF F#="2" THEN 93
65 IF F#="3" THEN 147
66 IF F#="4" THEN 106
67 IF F#="5" THEN 128
68 IF F#="6" THEN 121
69 IF F#="7" THEN 135
70 IF F#="8" THEN 121
71 IF F#="9" THEN 163
72 GOTO 50
73 REM *****
74 REM *****
75 REM ## MOUVEMENTS DU CURSEUR ##
76 REM *****
77 REM *****
78 IF I#8 THEN I=1
79 NEXT I
80 RETURN
81 IF J#1 THEN J=1
82 IF J#1 THEN J=10
83 RETURN
84 REM

```

```

85 REM *****
86 REM ## EFFACEMENT CARACTERE ##
87 REM *****
88 REM *****
89 REM *****
90 FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 10:CALL WOPF:NEXT N:NEXT M:GOTO 43
91 REM *****
92 REM ## EFFACEMENT COLONNE ##
93 REM *****
94 FOR J=1 TO 10:C(I,J)=GOSUB 197
95 GOSUB 186:NEXT J:J=J+1:GOTO 50
96 REM *****
97 REM *****
98 REM ## EFFACEMENT LIGNE COUR ##
99 REM *****
100 FOR I=1 TO 10:C(I,J)=GOSUB 197:GOSUB 186:NEXT I:J=
GOTO 50
101 REM *****
102 REM *****
103 REM ## TRUCTION EN HEUR ##
104 REM *****
105 REM *****
106 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 10:IF I#8 THEN I=8:
V#STOR(C)X(I,J)W#NEXT I
107 FOR I=1 TO 8:IF I#8 THEN I=8:
I=I+1:THEN W#=(C(I,I)-1)
NEXT I:J=1
108 W#INT(V#I#16)IF I#8 THEN 111
109 W#OR:"0123456789ABCDEF":I#8V#I#4:J#V#
110 W#OR:"0123456789ABCDEF":I#8V#I#4:J#V#
111 W#OR:"0123456789ABCDEF":I#8V#I#4:J#V#
112 W#OR:"0123456789ABCDEF":I#8V#I#4:J#V#
113 LOCATE (1,1)PRINT W#CALL CHR:(22,W#)
114 CALL COLOR:"RB" LOCATE (15,5)PRINT "2"
115 CALL COLOR:"MB" GOTO 50
116 REM *****
117 REM *****
118 REM ## RECOPIE COLONNE ##
119 REM *****
120 REM *****
121 CALL COLOR:"B"
122 FOR I=1 TO 10:C(I,M)W#J:J#W#W#M#(C)
GOTO 50
123 REM *****
124 REM *****
125 REM ## RECOPIE LIGNE ##
126 REM *****
127 REM *****
128 CLS:PRINT "OUELLE LIGNE "IF I#8 THEN I#8:
FOR I=1 TO 8:IF I#8 THEN I#8:
I#8:GOSUB 197:GOSUB 186:NEXT M
GOTO 50
129 REM *****
130 REM *****
131 REM *****
132 REM *****
133 REM *****
134 REM *****
135 CALL COLOR:"B"PRINT CHR:(M)
136 CALL COLOR:"B"PRINT CHR:(M)
137 PRINT M#2
138 IF F#="1" THEN M#2
140 IF F#="1" THEN M#2
141 NE M:GOTO 50
142 REM *****
143 REM *****
144 REM *****
145 REM *****
146 REM *****
147 CLS:INPUT "DANS QUEL CODE VOULEZ VOUS LE LOGER "M
148 M#1:GOSUB 186
149 IF I#8 THEN 155
150 IF I#8 THEN 155
151 CALL COLOR:"B"PRINT CHR:(M)
152 CALL COLOR:"B"PRINT CHR:(M)
153 CALL COLOR:"B"PRINT CHR:(M)
154 GOTO 50
155 PRINT "LE CODE EST LEJ CARACTERE "
156 INPUT "VOULEZ VOUS LE CHANGER (O/N)F#
157 IF F#="O" THEN 190
158 GOTO 147
159 REM *****
160 REM *****
161 REM *****
162 REM ## TEST DES COULEUR ##
163 REM *****
164 REM *****
165 REM *****
166 REM *****
167 REM *****
168 REM *****
169 REM *****
170 REM *****
171 REM *****
172 REM *****
173 REM *****
174 REM *****
175 REM *****
176 REM *****
177 CALL LNK:"HB" (1,1)
178 FOR I=1 TO 9:CALL LINE"R",10#I+10:10:10#I+239:
NEXT I
179 FOR I=1 TO 9:CALL LINE"R",20#I+10:100#I+10:
NEXT I
180 RETURN
181 REM *****
182 REM *****
183 REM ## COULI NOIRE ROUGE ##
184 REM *****
185 REM *****
186 CALL LINE"R",10#I+10:10#I+10:10#I+5:
187 CALL LINE"R",15#I+10:15#I+10:15#I+7:
188 RETURN
189 CALL LINE"R",10#I+10:10#I+10:17#I+10:5:
190 CALL LINE"R",15#I+10:15#I+10:15#I+7:
191 RETURN
192 REM *****
193 REM *****
194 REM ## EFFACEMENT / COLORISE ##
195 REM *****
196 REM *****
197 IF C(I,J)W# THEN 202
198 FOR I=1 TO 9
199 CALL LINE"R",11#I+10:10#I+19#I+10:
200 NEXT I
201 GOTO 199
202 FOR I=1 TO 9
203 CALL LINE"R",11#I+10:10#I+19#I+10:
204 NEXT I
205 GOTO 189
206 REM *****
207 REM *****
208 REM *****
209 REM *****
210 REM *****
211 REM *****
212 INPUT "DANS QUEL CODE VOULEZ VOUS LE LOGER "M
213 IF I#8 THEN 155
214 IF I#8 THEN 155
215 FOR I=1 TO 10:STEP 2:W#OR:"0123456789ABCDEF":
216 FOR I=1 TO 10:IF I#8 THEN I#8:
I#8:GOSUB 186:
NEXT I
217 NEXT M:W#="
218 IF I#8 THEN 220
219 G#M+1:GOTO 216
220 W#INT(V#I#16)IF I#8 THEN 223
221 IF I#8 THEN I#8:
I#8:GOSUB 186:
NEXT I
222 GOTO 220
223 IF I#8 THEN I#8:
I#8:GOSUB 186:
NEXT I
224 IF I#8 THEN I#8:
I#8:GOSUB 186:
NEXT I
225 FOR I=1 TO 8:C(I,I)=W#OR:"0123456789ABCDEF":
NEXT I
226 GOSUB 176
227 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:W#I#I:GOSUB 197:
GOSUB 186:NEXT M:NEXT I
228 RETURN
229 PRINT "VOICI LE DESSIN:VOUS POUVEZ UTILISER LES
CARACTERES"
230 GOTO 50
231 REM *****
232 REM *****
233 REM *****
234 REM *****

```

AMSTRAD

Suite de la page 3

```

670 RESTORE 1850:REM 1
675 FOR I#3 TO 24:STEP 4:FOR J#3 TO
0:36
680 LOCATE J,I:PRINT CHR$(201)
690 FOR I#1 TO 9:REND X,Y
730 FOR I#0 TO 2:LOCATE X,Y+J:PRIN
T CHR$(202):NEXT I
740 NEXT J:NEXT I
750 NEXT I
760 FOR I#1 TO 10:REND X,Y:LOCATE
X,Y:PRINT CHR$(205):NEXT I
768 FOR I#3:FOR J#1 TO 12:REND X,Y:
LOCATE X,Y:PRINT CHR$(205):NEXT I
770 PRINT 1:LOCATE 2,3:PRINT CHR$(20)
9)CHR$(200)CHR$(200)
780 PRINT 1:PRINT "SCORE:"USIN G
"#####":LOCATE 25,1:PRINT "REC
ORD#":RECORD
790 LOCATE 25,3:PRINT "ENERGIE "

```

RESTORE

```

EN:
800 VIE=3:SW=0:C=12
810 PLOT 182,35:RPM# 352,399:INK
1,24:INK 2,12:INK 3,18
820 RETURN
830 REM Mode d'emploi
840 NODE 8:LOCATE 12,13:RESTORE 11
90
850 FOR I#1 TO 5:REND A,B,C:LOCAT
E A#2#1:PRINT A:PRINT B#:#SOUN
D L,C:LSK1
860 WHILE SOK(1)127:ENRND:NEXT I
870 FOR I#1 TO 10:REND X,Y:LOCATE
X,Y:PRINT CHR$(205):NEXT I
880 LOCATE 1,23:PRINT "Voulez-vous
le reledu jeu ? (O/N)"
890 R#UPPER(CHR$(KEY)):IF R#="N" TH
EN 890
900 MODE 2:PEN 1
910 PRINT "Notre heroes doit atrap
er en sautant le score:"CHR$(208
5))" approches au plafond."
920 PRINT PRINT "Il se deplace lat
eralement et monte aux echelles av
ec le joystick."
930 PRINT "Il saute quand on appui
e sur ACTION"
940 PRINT PRINT "Les monstre
s ("CHR$(203))" essaient de le d
evorer."
950 PRINT PRINT "Heureusement l'a
nime de notre heroes leur resiste s
i on est serieux"
960 PRINT "Leet superieure a 20."
970 PRINT PRINT "Pour faire
le plein d'energie,notre heroes doi
t se brancher en sautant"
980 PRINT "sauv les reserves ("CHR
$(205))"
990 PRINT PRINT "Si vous etete
s coincidez vous pouvez sauter,cela v
ous coute des points"
1000 PRINT "mais vous evitera Peut
etre en sautant de vous faire devor
er."
1010 LOCATE 38,22:PRINT "bonne cha
nce!"
1020 LOCATE 63,24:PRINT "TAPEZ UNE

```

```

162 REM *****
163 PRINT "COULEUR DU FOND "IF I#8 THEN
164 PRINT "COULEUR DU CARACTERE "L#KEY#
165 CLS
166 G#I:GOSUB 186:G#I
167 CALL COLOR:"1418:MB"
168 PRINT CHR$(122)
169 CALL COLOR:"1418:MB"
170 GOTO 50
171 REM *****
172 REM *****
173 REM ## DESSIN DE LA GRILLE ##
174 REM *****
175 REM *****
176 CLS:CALL LNK:"HB" (1,1)
177 CALL COLOR:"BYLW"
178 FOR I=1 TO 9:CALL LINE"R",10#I+10:10:10#I+239:
NEXT I
179 FOR I=1 TO 9:CALL LINE"R",20#I+10:100#I+10:
NEXT I
180 RETURN
181 REM *****
182 REM *****
183 REM ## COULI NOIRE ROUGE ##
184 REM *****
185 REM *****
186 CALL LINE"R",10#I+10:10#I+10:10#I+5:
187 CALL LINE"R",15#I+10:15#I+10:15#I+7:
188 RETURN
189 CALL LINE"R",10#I+10:10#I+10:17#I+10:5:
190 CALL LINE"R",15#I+10:15#I+10:15#I+7:
191 RETURN
192 REM *****
193 REM *****
194 REM ## EFFACEMENT / COLORISE ##
195 REM *****
196 REM *****
197 IF C(I,J)W# THEN 202
198 FOR I=1 TO 9
199 CALL LINE"R",11#I+10:10#I+19#I+10:
200 NEXT I
201 GOTO 199
202 FOR I=1 TO 9
203 CALL LINE"R",11#I+10:10#I+19#I+10:
204 NEXT I
205 GOTO 189
206 REM *****
207 REM *****
208 REM *****
209 REM *****
210 REM *****
211 REM *****
212 INPUT "DANS QUEL CODE VOULEZ VOUS LE LOGER "M
213 IF I#8 THEN 155
214 IF I#8 THEN 155
215 FOR I=1 TO 10:STEP 2:W#OR:"0123456789ABCDEF":
216 FOR I=1 TO 10:IF I#8 THEN I#8:
I#8:GOSUB 186:
NEXT I
217 NEXT M:W#="
218 IF I#8 THEN 220
219 G#M+1:GOTO 216
220 W#INT(V#I#16)IF I#8 THEN 223
221 IF I#8 THEN I#8:
I#8:GOSUB 186:
NEXT I
222 GOTO 220
223 IF I#8 THEN I#8:
I#8:GOSUB 186:
NEXT I
224 IF I#8 THEN I#8:
I#8:GOSUB 186:
NEXT I
225 FOR I=1 TO 8:C(I,I)=W#OR:"0123456789ABCDEF":
NEXT I
226 GOSUB 176
227 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:W#I#I:GOSUB 197:
GOSUB 186:NEXT M:NEXT I
228 RETURN
229 PRINT "VOICI LE DESSIN:VOUS POUVEZ UTILISER LES
CARACTERES"
230 GOTO 50
231 REM *****
232 REM *****
233 REM *****
234 REM *****

```

```

TOUCHE"
1830 IF INKEY#="" THEN 1830 ELSE R
1830 RETURN
1840 REM Coordonnees echelles
1850 DATA 15,5,21,5,21,5,25,13,34,1
3,5,17,20,17,16,21,34,21
1860 REM Coordonnees energie
1870 DATA 18,5,10,9,22,9,34,9,17,1
3,35,13,17,36,17,16,21,27,21
1880 REM Coordonnees recommandes
1890 DATA 13,1,16,1,19,1,22,1,3,9,
29,9,10,13,13,14,17,29,17,6,21,
22,21
1900 REM Coordonnees initiales des
monstres
1110 DATA 36,7,3,11,36,15,3,19,36,
23
1120 REM Musique "devoeur"
1130 DATA 19,60,63,67,81,80,89,95,10
180
1140 REM Presentation
1150 DATA 15,5,11,12,12,10,17,10,12,
142,8,8,159,4,1,179

```



TAG, soit va voir dire "The Assassination Game", et c'est un film génial. Soit ça veut dire "Techniques d'Avant-Garde" et ça devient un jeu non moins génial. Vous venez d'acheter votre Tonton Christobald et votre amour inépuisable pour la compétition automobile vous incite à réaliser un vieux rêve: diriger et posséder une équipe de course.

Vous allez donc négocier un contrat avec un bon pilote, choisir un mécanicien, conclure un accord avec un fabricant de pneus et un constructeur de moteurs. Le jour J arrive... vauvauvauvau... Ca décoiffe un max.

J. Philippe PIAT

SUITE DU N°2

```

1670 input "Vitesse initiale="i1n
1680 ed=ed-UN
1690 gosub4070
1700 i102=1+thengoto1760
1710 iYvnrnd(0,100)
1720 iYvnrnd(100,100)
1730 print "Le système d'injection est parfait."iYvnrnd(100)
1740 B0=BD1
1750 gosub4080
1760 iYvnrnd(100)
1770 iYv250thengoto1800
1780 print "La consommation est trop importante, le pilote ne peut lever le pied."iYvnrnd(1400)
1790 gosub4100
1800 iYv250thengoto1830
1810 iYvnrnd(10,120)
1820 print "Il y a une panne dans le système électronique d'injection.Arretez au stand,duree="i5T1" secondes"iYvnrnd(100)
1830 iYv250thengoto1850
1840 iYvnrnd(100)
1850 gosub4190
1860 print "Accélération à la sortie de la parabole est élevée.Cette accélération est violente,ce le ler assure au freinage a de forteschances de rester le pend est tout le tour"
1870 output " ",195,31,1
1880 input "unités moteurs"iYvnrnd(100)
1890 i103=1+thengoto1950
1900 iYvnrnd(0,100)
1910 iYv250thengoto1950
1920 print "Vous réalisez le tour le plus rapide."iYvnrnd(100)
1930 B0=BD1
1940 gosub2030
1950 iYvnrnd(0,100)
1960 iYv250thengoto1990
1970 iYvnrnd(100)
1980 print "Vous venez de vous faire passer par la voiture qui vous suivait."iYvnrnd(800)
1990 gosub2050
1990 iYv250thengoto2020
2000 print "la pression de votre railateur est entrop foirée cause de votre mauvais réglage."iYvnrnd(200)
2010 gosub2030
2020 iYvnrnd(100)
2030 print "Votre moteur casse apres un problème de surchauffe."iYvnrnd(4820)
2030 gosub41
2040 print "Virage à 90 degrés sur la droite. Ce virage est tres "gourand" de la goume de vos pneus."
2050 input "unités pneumatiques"iYvnrnd(100)
2060 iYvnrnd(0,100)
2070 iYvnrnd(100)
2080 gosub4190
2090 i104=1+thengoto2140
2100 iYvnrnd(100)
2110 iYvnrnd(100)
2120 print "C'est un virage parfait, vous êtes enroulé en pneu."iYvnrnd(1400)B0=BD1
2130 iYvnrnd(100)
2140 iYvnrnd(0,100)
2150 iYv250thengoto2180
2160 iYvnrnd(100)
2170 print "Votre pneu de pneu ne vous convient, vous y rentrez au stand pour un changer."
2170 print "Durée de l'arrêt:"iYvnrnd(7,23)1" secondes"iYvnrnd(100)
2180 iYvnrnd(100)
2190 print "Vous faites un "neplat",il vous faudra quelques tours pour retrouver une adhesion parfaite."iYvnrnd(100)
2200 print "Vous heurtez un muret,votre roue arriere droite s'est enlèvee..."iYvnrnd(4820)
2210 gosub41
2220 print "Zeez virage serré à droite,la force centrifuge est importante."
2230 output " ",179,51,1
2240 input "unités pneumatiques"iYvnrnd(100)
2250 iYvnrnd(0,100)
2260 iYvnrnd(100)
2270 iYvnrnd(100)
2280 iYvnrnd(100)
2290 iYvnrnd(100)
2300 iYvnrnd(100)
2310 iYvnrnd(100)
2320 iYvnrnd(100)
2330 print "Vous venez d'arrêter au stand pour changer."
2340 iYvnrnd(100)
2350 iYvnrnd(100)
2360 iYvnrnd(100)
2370 print "Votre adhérence laisse à désirer,vouspartez en tête-à-tête,mais reprenez la piste."iYvnrnd(100)
2380 gosub41
2390 output " ",195,7,1
2400 print "Votre pneu est la quasi-parfaite adhérence des pneu usés,cette course est prise à fond."
2410 input "unités pneumatiques"iYvnrnd(100)
2420 iYvnrnd(0,100)
2430 iYvnrnd(100)
2440 iYvnrnd(100)
2450 iYvnrnd(100)
2460 iYvnrnd(100)
2470 iYvnrnd(100)
2480 iYvnrnd(100)
2490 iYvnrnd(100)
2500 iYvnrnd(100)
2510 iYvnrnd(100)
2520 iYvnrnd(100)
2530 iYvnrnd(100)
2540 iYvnrnd(100)
2550 iYvnrnd(100)
2560 iYvnrnd(100)
2570 iYvnrnd(100)
2580 iYvnrnd(100)
2590 iYvnrnd(100)
2600 iYvnrnd(100)
2610 iYvnrnd(100)
2620 iYvnrnd(100)

```

```

2630 print "Vous adoptez une trajectoire ideale."iYvnrnd(1200)B0=BD1
2640 gosub41
2650 iYvnrnd(0,100)
2660 iYv250thengoto2680
2670 print "Vous partez dans un léger travers... Sans gravité."iYvnrnd(100)
2680 iYvnrnd(100)
2690 print "Fuite de pilotage.Vous partez en travers sans serieuu serieuu serieuu! Beaucoup de temps perdu."iYvnrnd(100)
2700 gosub41
2710 print "Vous heurtez un muret,votre suspension s'est cassée..."iYvnrnd(4820)
2720 gosub41
2730 print "Zeez virage serré à gauche."
2740 output " ",159,7,1
2750 iYvnrnd(100)
2760 iYvnrnd(100)
2770 iYvnrnd(100)
2780 iYvnrnd(100)
2790 iYvnrnd(100)
2800 iYvnrnd(100)
2810 iYvnrnd(100)
2820 iYvnrnd(100)
2830 iYvnrnd(100)
2840 iYvnrnd(100)
2850 iYvnrnd(100)
2860 iYvnrnd(100)
2870 iYvnrnd(100)
2880 iYvnrnd(100)
2890 iYvnrnd(100)
2900 iYvnrnd(100)
2910 output " ",158,6,1
2920 iYvnrnd(100)
2930 iYvnrnd(100)
2940 iYvnrnd(100)
2950 iYvnrnd(100)
2960 iYvnrnd(100)
2970 iYvnrnd(100)
2980 iYvnrnd(100)
2990 iYvnrnd(100)
3000 iYvnrnd(100)
3010 print "Vous faites un tête-à-tête."
3020 iYvnrnd(100)
3030 iYvnrnd(100)
3040 iYvnrnd(100)
3050 iYvnrnd(100)
3060 iYvnrnd(100)
3070 iYvnrnd(100)
3080 iYvnrnd(100)
3090 iYvnrnd(100)
3100 iYvnrnd(100)
3110 iYvnrnd(100)
3120 iYvnrnd(100)
3130 iYvnrnd(100)
3140 iYvnrnd(100)
3150 print "Vous doublez une serie d'attardes."iYvnrnd(100)
3160 iYvnrnd(100)
3170 iYvnrnd(100)
3180 iYvnrnd(100)
3190 iYvnrnd(100)
3200 iYvnrnd(100)
3210 iYvnrnd(100)
3220 iYvnrnd(100)
3230 iYvnrnd(100)
3240 iYvnrnd(100)
3250 iYvnrnd(100)
3260 iYvnrnd(100)
3270 iYvnrnd(100)
3280 iYvnrnd(100)
3290 iYvnrnd(100)
3300 iYvnrnd(100)
3310 iYvnrnd(100)
3320 iYvnrnd(100)
3330 iYvnrnd(100)
3340 iYvnrnd(100)
3350 iYvnrnd(100)
3360 iYvnrnd(100)
3370 iYvnrnd(100)
3380 iYvnrnd(100)
3390 iYvnrnd(100)
3400 iYvnrnd(100)
3410 iYvnrnd(100)
3420 iYvnrnd(100)
3430 iYvnrnd(100)
3440 iYvnrnd(100)
3450 iYvnrnd(100)
3460 iYvnrnd(100)
3470 iYvnrnd(100)
3480 iYvnrnd(100)
3490 iYvnrnd(100)
3500 iYvnrnd(100)
3510 iYvnrnd(100)
3520 iYvnrnd(100)
3530 iYvnrnd(100)
3540 iYvnrnd(100)
3550 iYvnrnd(100)
3560 iYvnrnd(100)
3570 iYvnrnd(100)
3580 iYvnrnd(100)
3590 iYvnrnd(100)
3600 iYvnrnd(100)
3610 iYvnrnd(100)
3620 iYvnrnd(100)
3630 iYvnrnd(100)
3640 iYvnrnd(100)
3650 iYvnrnd(100)
3660 iYvnrnd(100)
3670 iYvnrnd(100)
3680 iYvnrnd(100)
3690 iYvnrnd(100)
3700 iYvnrnd(100)
3710 iYvnrnd(100)
3720 iYvnrnd(100)
3730 iYvnrnd(100)
3740 iYvnrnd(100)
3750 iYvnrnd(100)
3760 iYvnrnd(100)
3770 iYvnrnd(100)
3780 iYvnrnd(100)
3790 iYvnrnd(100)
3800 iYvnrnd(100)
3810 iYvnrnd(100)
3820 iYvnrnd(100)
3830 iYvnrnd(100)
3840 iYvnrnd(100)
3850 iYvnrnd(100)
3860 iYvnrnd(100)
3870 iYvnrnd(100)
3880 iYvnrnd(100)
3890 iYvnrnd(100)
3900 iYvnrnd(100)
3910 iYvnrnd(100)
3920 iYvnrnd(100)
3930 iYvnrnd(100)
3940 iYvnrnd(100)
3950 iYvnrnd(100)
3960 iYvnrnd(100)
3970 iYvnrnd(100)
3980 iYvnrnd(100)
3990 iYvnrnd(100)
4000 iYvnrnd(100)
4010 iYvnrnd(100)
4020 iYvnrnd(100)
4030 iYvnrnd(100)
4040 iYvnrnd(100)
4050 iYvnrnd(100)
4060 iYvnrnd(100)
4070 iYvnrnd(100)
4080 iYvnrnd(100)
4090 iYvnrnd(100)
4100 iYvnrnd(100)
4110 iYvnrnd(100)
4120 iYvnrnd(100)
4130 iYvnrnd(100)
4140 iYvnrnd(100)
4150 iYvnrnd(100)
4160 iYvnrnd(100)
4170 iYvnrnd(100)
4180 iYvnrnd(100)
4190 iYvnrnd(100)
4200 iYvnrnd(100)
4210 iYvnrnd(100)
4220 iYvnrnd(100)
4230 iYvnrnd(100)
4240 iYvnrnd(100)
4250 iYvnrnd(100)
4260 iYvnrnd(100)
4270 iYvnrnd(100)
4280 iYvnrnd(100)
4290 iYvnrnd(100)
4300 iYvnrnd(100)
4310 iYvnrnd(100)
4320 iYvnrnd(100)
4330 iYvnrnd(100)
4340 iYvnrnd(100)
4350 iYvnrnd(100)
4360 iYvnrnd(100)
4370 iYvnrnd(100)
4380 iYvnrnd(100)
4390 iYvnrnd(100)
4400 iYvnrnd(100)
4410 iYvnrnd(100)
4420 iYvnrnd(100)
4430 iYvnrnd(100)
4440 iYvnrnd(100)
4450 iYvnrnd(100)
4460 iYvnrnd(100)
4470 iYvnrnd(100)
4480 iYvnrnd(100)
4490 iYvnrnd(100)
4500 iYvnrnd(100)

```

```

3590 print "Adhérence ideale de votre voiture."iYvnrnd(200)
3600 B0=BD1
3610 iYvnrnd(100)
3620 iYvnrnd(100)
3630 iYvnrnd(100)
3640 iYvnrnd(100)
3650 iYvnrnd(100)
3660 iYvnrnd(100)
3670 iYvnrnd(100)
3680 iYvnrnd(100)
3690 iYvnrnd(100)
3700 iYvnrnd(100)
3710 iYvnrnd(100)
3720 iYvnrnd(100)
3730 iYvnrnd(100)
3740 iYvnrnd(100)
3750 iYvnrnd(100)
3760 iYvnrnd(100)
3770 iYvnrnd(100)
3780 iYvnrnd(100)
3790 iYvnrnd(100)
3800 iYvnrnd(100)
3810 iYvnrnd(100)
3820 iYvnrnd(100)
3830 iYvnrnd(100)
3840 iYvnrnd(100)
3850 iYvnrnd(100)
3860 iYvnrnd(100)
3870 iYvnrnd(100)
3880 iYvnrnd(100)
3890 iYvnrnd(100)
3900 iYvnrnd(100)
3910 iYvnrnd(100)
3920 iYvnrnd(100)
3930 iYvnrnd(100)
3940 iYvnrnd(100)
3950 iYvnrnd(100)
3960 iYvnrnd(100)
3970 iYvnrnd(100)
3980 iYvnrnd(100)
3990 iYvnrnd(100)
4000 iYvnrnd(100)
4010 iYvnrnd(100)
4020 iYvnrnd(100)
4030 iYvnrnd(100)
4040 iYvnrnd(100)
4050 iYvnrnd(100)
4060 iYvnrnd(100)
4070 iYvnrnd(100)
4080 iYvnrnd(100)
4090 iYvnrnd(100)
4100 iYvnrnd(100)
4110 iYvnrnd(100)
4120 iYvnrnd(100)
4130 iYvnrnd(100)
4140 iYvnrnd(100)
4150 iYvnrnd(100)
4160 iYvnrnd(100)
4170 iYvnrnd(100)
4180 iYvnrnd(100)
4190 iYvnrnd(100)
4200 iYvnrnd(100)
4210 iYvnrnd(100)
4220 iYvnrnd(100)
4230 iYvnrnd(100)
4240 iYvnrnd(100)
4250 iYvnrnd(100)
4260 iYvnrnd(100)
4270 iYvnrnd(100)
4280 iYvnrnd(100)
4290 iYvnrnd(100)
4300 iYvnrnd(100)
4310 iYvnrnd(100)
4320 iYvnrnd(100)
4330 iYvnrnd(100)
4340 iYvnrnd(100)
4350 iYvnrnd(100)
4360 iYvnrnd(100)
4370 iYvnrnd(100)
4380 iYvnrnd(100)
4390 iYvnrnd(100)
4400 iYvnrnd(100)
4410 iYvnrnd(100)
4420 iYvnrnd(100)
4430 iYvnrnd(100)
4440 iYvnrnd(100)
4450 iYvnrnd(100)
4460 iYvnrnd(100)
4470 iYvnrnd(100)
4480 iYvnrnd(100)
4490 iYvnrnd(100)
4500 iYvnrnd(100)

```


DARK STAR (spectrum) de Design Design

Loin au-delà des galaxies, en dehors du Temps et de l'Espace, est un astre mort. Comme des êtres auparavant, une dizaine de planètes traquent leurs ellipses erratiques autour de cette étoile que certaine race nomme "Soleil". La vie existe y lit des vibrations virulentes; l'Homme, après bien des errements et des échecs, vainqueur de l'Attraction et parti à la conquête du satellite de sa planète la Lune. Plus tard, de puissants aéro-naves (utilisant pour la première fois dans l'Univers connu et inconnu les portes hyperspatiales) quillèrent le système solaire à l'assaut des étoiles proches (Alpha Centauri, Proxima, Sirius...).

Bien des générations passèrent, modifiant génétiquement les différentes branches humaines, chacune s'adaptant à son nouveau milieu. Mais toujours, la supériorité de la Terre maintenait l'Hégémonie Galactique. Malgré tous les progrès technologiques accomplis au cours des derniers millénaires, la race dans son ensemble avait pu ou se limiter ses instincts auto-destructeurs. Les Embarras de l'humanité conduisit à une guerre fratricide sans précédent.

Le document que vous allez découvrir réunit tous les rares pièces restant de cet auto-génocide. Nous n'avons pu le reconstituer que partiellement, mais il vous pénétrera de la mentalité de ces humains. Outre cette simulation de combat, se limite à reconstruire toutes les planètes prises à l'Hégémonie par les rebelles. Vous ne disposez

plus d'un seul vaisseau (un croiseur galactique de classe A) et d'un stock d'énergie non renouvelable. Votre tâche vous conduira en de multiples points de la galaxie, librant les planètes de cinquième ordre ou combattant des flottes dix fois supérieures à votre. Une seule devise: combattre jusqu'à la dernière finale et la reconstruction de l'Hégémonie ou périr.

Ce logiciel proposé par Design Design fait partie des rares jeux de l'espace intéressants et de qualité. L'action se déroule sur trois niveaux: combat spatial, combat en surface (chaque planète dispose de défenses plus ou moins puissantes) et déplacements en hyperspace. Chaque paramètre de ce combat historique peut être modifié au goût du joueur. Si l'ennemi utilise toutes ses ressources, survie plus d'une minute devient un défi.

Les graphismes exceptionnels (par le Spectrum) ne ralentissent pas sensiblement la rapidité du jeu, ce qui constitue un exploit à nul autre égal pour ce logiciel. A posséder impérativement.



RESUME DES EPISODES PRECEDENTS

Pepe Louis enquête sur des mystérieux enlèvements de jeunes femmes perpétrés par Harry Kong (l'Ombe Verte) et le Gang des Ombres. Il se lie d'amitié avec Mick Bidouille, le jeune et riche héritier du Washing-Machine Post. Mick a des révélations à faire...

3ème EPISODE: SUR LA PISTE DE L'OMBRE VERTE!

Ce petit jeunot de Yankee est incroyablement organisé et plein aux dents. Il entretient une tribu de secrétaires, et de publicistes auprès desquelles Ornella Muller renfermerait à Serge Sargasso.

«Voyez-vous, pepeï», aime beaucoup voyager pour mes reportages. Mais c'est grâce à mon réseau de transcommunications autour du monde que je suis le moins informel. Nous circulations dans cette grande pièce doucement ventilée. Le calme est à peine troublé par le doux claquement des phalanges sur ses claviers QWERTY. Ça me rappelle le bon vieux temps, quand je n'étais pas d'artiste. A cette époque, j'aurais pu définir n'importe quel : j'étais capable de grande douze pages de listing sans respirer ou d'interpréter la Traviata de mémoire sur un Spectrum» sans lui faire sauter les touches.

Mick Bidouille est fier de me montrer son installation. Mais je n'ai pas trop de temps à perdre et il lui attrape le bras d'une main ferme et calesse, à sa droite par les anneaux.

«Comment savez-vous où se trouve Harry Kong? Il s'éclaircit et ouvre un large classeur à l'Ambergburg.

«Facile. Pepei, avec le Réseau des informations circulent vert-quickly et sont tout de suite arrivés à Chip's Gang de Harry Kong a monté pas mal d'opérations douteuses all over the world. Je dois avoir la tête d'un chimiste à ce qui apprend les subtilités de la danse classique, parce que je ne comprends pas grand chose à son anglais militaire du Washing-Machine Post. Composé et illustre brochures ses propos de grands mouvements de main.

«Harry Kong et sa bande se déplacent autour de la terre. Around the World! Il fait de grands cercles avec l'index. Vous avez bien le suivre dans sa démonstration, mais je serais plus curieux de savoir exactement où se trouve l'ombre verte et le harem des jeunes femmes qu'il a enlevées.

Mick Bidouille poursuit avec beaucoup d'enthousiasme: «Nous avons étudié les déplacements autour de la terre. Et nous sommes arrivés à cette fantastique conclusion, Pepei Louis! Il me monte un poste terminal sur l'écran duquel phosphore une mappemonde.

«Laquelle? J'ai posé ma question d'un ton badin, mais mon âge on ne s'étourne plus de rien. Il prend une intense respiration, remonte douze fois sa mèche pour bien montrer l'importance de la situation qu'il me fait lire, et enfin il se jette à l'eau.

«Écoutez bien ceci, Pepei Louis! Bidouille nous se déplace toujours de l'Est vers l'Ouest! Il a des agents sur toute la planète, mais il nous s'arrêter never, avec la régularité d'une cloque à quart. Je voudrais bien me lancer à son poursuite... Il marque une petite pause ému et il prend les deux mains.

«But je suis trop connu de ses hommes Pepei Louis. Je ne pourrais pas l'approcher à moins de 200 miles sans risquer ma

peau de journaliste au Washing-Machine Post. Son regard devient soudain plus flamboyant qu'un surrégénérateur.

«Je vais vous communiquer mes dernières informations, Pepei. Mais je vous demande un service en échange.

«De quoi s'agit-il? « Si je vous dis où est l'Ombe Verte, acceptez-vous de m'accorder l'EXCLUSIVITE de votre récit pour mon journal? Ces vertèbres ne perdent pas le sens du business. D'un autre côté, il m'a pas la choix si je veux avancer vite. Je réfléchis un moment avant de me décider, car c'est très français comme attitude. Plus j'accepte et il demande une chose pour m'associer à cause de mes rhumatismes.



menu

SPECTRUM	Je
B850SU	Page 2
CBM 64	Quicks
Fairchild F20X	Page 3
AMSTRAD	Escam
Sony COOCH	Page 4
TOR MOS	Sequencer
Sony CCX	à 4 voies
ATARI	La boîte à
Jacques HOSSI	Page 5
DAVID HOAN	Page 6
MEX	Combat avec
Michel LADEGALLERIE	Page 6
Z801	Night live
Bruno DOYEN	Page 7
CANON	Printer
Page BRETON	Page 8
APPLE	Planète
Sophie CHEVRY	Page 21
TI 99.88	Lucky
Salloum GULLAUD	Page 22
ATI 100	Générateur de caractères
NEIL MAUNAGNE	Page 23
PICT	Tag
Page HACT	Page 24
Handed	Page 25
Page PASSAGNE	Page 25
TIS 86	Page 25
C. COULOUBE	Page 27
TI 99.88	Tr Social
Philippe BARON	Page 26

Directeur de la Publication
 Rédacteur en Chef
 Gérard CECCALDI

Directeur Technique
 Benoite PICAUD

Rédaction
 Michel DESANGES
 Michel THEVENET

Secrétaires
 Martine CHEVALIER

Maquette
 Caroline CASSARINO
 Didier PERRIN

Design
 RC 83 B BEZIER

Editeur
 SHIFF Editions 27 rue
 du Général Foy 75008 Paris

Distribution NMP
 Publiote au journal

Commission paritaire 66489
 RC 83 B BEZIER

Imprimerie
 DULAC et JARDIN S A
 Evreux

A VOS CONSOLES TI 99/4 basic étendu disponible

TI. logo N° 2 disponible
 mini-mémoire
 disponible avril.

BASIC ETENDU MANUEL EN FRANÇAIS

Robbi Roll: le lapin magique 110,00 F
 Driving Demon: jeux de voitures 110,00 F
 20 rock: le Pape Noël arrive 110,00 F
 Annonce: avez-vous conduit une ambulance? 70,00 F

MODULES ROMOX POUR TI 99

Princes and Fox 9 niveaux, module d'adresse convenant à tous les niveaux. Traverser le futur infini de crocos - Réussir à combler les trous d'un mystère.
 Annonce 9 niveaux - Un combat sans merci dans les galaxies, créatures par les combattants - Accélérations fluides à 120 F
 Roi Rotator 8 niveaux - Pac-Man diabolique, et en musique.
 Hest Packard 6 niveaux - Jusqu'à 10 ans un grand combat de cos en musique. 100 F

PROGRAMMATION SUR DISQUETTES

Codeurs américains, tous les U.S.A. comprenant le logiciel, le contrôleur, et l'unité de disquette. 5700 F

LANGAGE PASCAL commenté

La carte P code et les logiciels Pascal - V83D - Assembleur linker - 3500 F

LOGICIELS SUR DISQUETTES

Fichiers d'adresses sur disquettes 415 F
 Aide à la programmation n° 2 375 F
 Aide à la programmation n° 3 206 F
 Exercices électroniques 206 F
 Exercices mathématiques 206 F
 Mathématique 252 F

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

Micro-ordinateur TI 99/4 PAI / Pentel / Secam	1600 F
Masterdisk Secam France	500 F
Câble liaison micrologie Constates	95 F
Magnéto cassettes Texas Instruments	50 F
Magnéto cassettes Lonsay / Combeur et câble	375 F
Impimante Seltikos CP 50 A	1350 F
Micrologie Seltikos CP 50	2500 F
Impimante Emex X830 friction/traction	1400 F
Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire	1900 F
Interface cassette extensible pour TI 99	1000 F
Interface série extensible pour Brother TI 99	1000 F
Extension mémoire 32K français	800 F
Extension mémoire 32K extérieure	1400 F
Manette de jeux Super Joy à ventouse avec interface spéciale support 2 manettes	195 F
Manette de jeux Super Joy à ventouse Tri stopéed avec adaptateur pour 2 manettes	200 F

TI LOGO N° 2 en français

TI LOGO N° 2 en français	895 F
Manuel TI Logo N° 2 en français	895 F
K7 Basic par soi-même (Module)	75 F
K7 Basic par soi-même	75 F
K7 introduction au TI 99/1	75 F
Manuel de programmation de TI 99/1	75 F
K7 les techniques de programmation de jeux n° 1 ou n° 2	75 F
K7 la programmation en français	75 F
K7 diviseur PGCD/PPCM	75 F

K7 EPSON: SOFTWARE POUR TI 99

ASIC ETENDU	85 F
Lamer Lander 2: simulation de jeux spatiaux	95 F
Lamer Jaguar: moto de l'espace	120 F
Manuel de programmation de TI 99/1	120 F
Sam Games (les jeux olympiques)	120 F
Promotion: les 47 EPSON l'ensemble	380 F

K7 HEBDOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

N° 3 atlas espace Basic étendu	85 F
N° 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu	120 F
N° 1 2 jeux dont Roland Games	150 F

MANUEL DE L'AS ORGANISATION

Gestion de fichiers	265 F
Gestion de rapports	370 F
Manuel de l'AS ORGANISATION	360 F

MODULES EDUCATION

Adresse/Subscription	147 F
N° 1 ou 2	147 F
Mission mars	147 F
Mission mars 147 F	147 F
Mission Multiplication 147 F	147 F
Early reading/exercice de lecture pour débutant en anglais	147 F



MODULES LOGISRS

Connect Fox	147 F
Jeux vidéo 2	147 F
Jeux vidéo 1	147 F
Jeux vidéo 2	147 F
Invader	206 F
Munch Man	206 F
Co works	147 F
Choix aux wimps	147 F

MODULES LOGICIELS TEXAS

Retour du pirate	250 F
Demon attack	250 F
Mash	250 F
Burger time	250 F
Microsurgeon	250 F
Hopper	250 F
Star track	250 F
Jeux break	250 F
Treasure island	250 F

LOT N° 1 INDISPENSABLE

Module BASIC ETENDU manuel en français
 K7 Basic par soi-même
 K7 Basic par soi-même
 K7 L'AS Organiser 2 (Installation de vols appliqué) 850 F

LOT N° 2 EXTENSION COMPLÈTE

Module BASIC étendu manuel en français
 K7 Basic par soi-même
 Extension mémoire 32K ext.
 Extension mémoire 32K int. n° 1 et n° 2
 L'ensemble 2240 F

LOT N° 3 3ÈRES DU LOGO

Le module BASIC étendu manuel en français
 Extension mémoire 32K ext.
 TI logo n° 2
 L'ensemble 2795 F

MODULES ATARI/SOFT POUR TI 99

Moou Patrol	219 F
Mick packman	219 F
Defender	219 F
Jeux hyst	219 F