



COMMODORE CONTRE COMMODORE

Le match du siècle : Procep, l'ancien importateur, contre Commodore France, le nouveau. Les luttes sont intestines, mesquines et vraiment pas claires.

LA GUERRE THERMONUCLEAIRE

Saisie de matériel, tribunaux, procès, conférence de presse, attaque personnelle entre PDG, service après-vente perturbé, palette entière de matériel qui se balade d'un entrepôt à l'autre, aucune arme ne semble interdite dans la guerre que se livrent Procep, l'ex-importateur exclusif de Commodore et Commodore France, la nouvelle filiale installée récemment en France. Il faut dire que l'enjeu est de taille puisque ces messieurs jonglent avec les milliards qu'ils se doivent mutuellement.

ALAIN DECAUX RACONTE

Pour bien comprendre la situation actuelle, il faut vous raconter par le menu la passionnante saga de Commodore en France. Vous pouvez prendre des notes.

En 1977, la Société Procep décide d'importer Commodore, une marque jeune, dynamique,

américaine et complètement inconnue en France. Ses ordinateurs professionnels PET 2001 connaissent rapidement le succès et Elie Kénan, le PDG, ne peut que se féliciter de son choix.

En 1979, c'est l'apparition des CBM 8000, tout baigne dans l'huile, Commodore US pense à venir s'installer lui-même en France et fait une première proposition de rachat à Procep. La vente n'aboutit pas mais Procep se voit investi d'un titre ronflant : "importateur exclusif".

En 1981, le marché de la micro familiale pointe le bout de son nez et le Vic 20 est un des premiers ordinateurs familiaux à se vendre presque comme des petits pains.

1982, le Commodore 64 arrive, le Commodore 64 est là et la Commodore 64 ne se vend pas comme des petits pains, il se vend comme des brioches gratuites dans le Sahel : par milliers.

Chez Procep, c'est l'euphorie, surtout quand Commodore se

propose d'élever la société au rang de filiale. Comment ? Vous ne connaissez rien à toutes ces salades de SARL, SA, capital, importateur plus ou moins exclusif, filiale et tout et tout ? Figurez-vous que je m'en doutais : je vous explique, ignares !

ment ses prix et il est mieux traité puisque officiellement reconnu. Ses bénéfices sont donc, en principe, plus importants. Et une filiale, qu'est-ce ? Une filiale, c'est carrément le fabricant étranger qui vient s'installer dans le pays. Il importe lui-

à cet effet une demande auprès du Ministère de l'Economie et des Finances. Commodore veut reprendre 99,9 % de Procep pour la joyeuse somme de 15 millions de francs, un milliard et demi de centimes. Vous voyez d'ici la tête de Papa Kénan : 1,5 milliards pour une

machine et les commandes atteignent des sommets inégalés pour un ordinateur familial.

L'ANNEE DE TOUS LES DANGERS

Et 1984 arrive. Accrochez-vous, c'est là que les ennuis commencent.

Procep jouit de son statut de quasi-filiale mais n'en a pas officiellement le titre puisque le rachat ne s'est pas encore fait. Jack Tramiel, alors PDG de Commodore, doit faire des choix. Il ne peut livrer tout le monde et livre en priorité ses filiales dont il récupère les bénéfices. La France va donc se trouver dans une merde pas possible : une pénurie de machine sans précédent (1 commande sur 8 est effectivement livrée), des prix plus élevés que dans les pays voisins facilitant l'importation parallèle et, le pire, pas de pièces détachées pour les réparations. L'image de marque de Commodore et de Procep en prend plein la gueule toute l'année 84 et, comme par hasard, Commodore crée sa propre filiale fin 84.

L'ANNEE NOIRE

Allez, je vous fais un petit résumé, c'est déjà bien compliqué et ça va pas s'arranger :

- 1977 : Procep importe les premiers Commodore.
- 1979 : Première tentative de rachat de Procep par Commodore.
- 1982 : Demande d'autorisation de rachat au

ministère des Finances.

- 1983 : On s'observe.
- 1984 : L'année de la pénurie.
- 1985 : Commodore s'installe en France.

Et 1986, c'est l'année noire, celle des procès. Procep qui s'estime floué demande 17 millions lourds de dommages et intérêts à Commodore pour concurrence déloyale. Commodore France, lui, estime qu'il a été obligé de venir s'installer en France car Procep ne faisait pas son boulot et fait saisir les stocks de Procep qui ne sont pas payés. Bref, un foutoir qui n'arrangera certainement pas l'image de marque de merde de ces pourtant bons ordinateurs.

QUI A TORT

N'ayez crainte, nous allons rentrer dans les détails croustillants. Mais avant toute chose, laissez-moi apporter une précision : je supporte mal les rigolos. Et Kléber Paulmier, le PDG de Commodore France est bien placé dans cette catégorie. Jugez-en vous-même : la conférence de presse organisée la semaine dernière avait comme sujet principal "les relations Commodore/Procep". Comment peut-on convoquer des journalistes pour lancer une polémique sordide sur des sujets qui se traitent généralement avec discrétion (sauf à l'Hebdo, gniak) ? Se justifier longuement sur un service après-vente qui "arrive

Suite page 14



PETITE FORMATION RAPIDE

Avec un statut d'importateur normal, une société achète du matériel à un fournisseur étranger et se démerde ensuite pour le revendre avec une marge bénéficiaire plus ou moins juteuse. Il maîtrise difficilement ses prix de vente puisque d'autres importateurs peuvent vendre les mêmes produits que lui.

L'importateur exclusif est, comme son nom l'indique, exclusif. Ce qui veut dire qu'il est importateur comme un importateur normal mais qu'il est le seul à pouvoir vendre les matériels en question dans le pays en question, sa marge bénéficiaire est un peu plus confortable, il maîtrise plus facile-

même ses propres matériels et il se les vend tout seul comme un grand. Les bénéfices reviennent à la société mère et la direction n'est composée que de salariés. Voilà, vous avez tout bien compris ? Si c'est le cas, vous envoyez un chèque de 282 francs au service "Formation juridique" de l'HHHHebdo. Si vous n'avez toujours rien pigé, recommandez le paragraphe du début.

COMMODORE VEUT RACHETER PROCEP

Mais revenons aux moutons qui nous préoccupent. Le 27 décembre 1982, Commodore propose donc une nouvelle fois de racheter Procep pour le transformer en filiale et dépose

une société qui a démarré en 77 avec 2 anciens millions de capital ! Il faut dire que Procep a bien évolué depuis cette époque : de SARL à 20.000 francs de capital, elle est devenue une SA à plus de deux millions lourds de capital, les 3 personnes des débuts sont devenues 70 et le chiffre d'affaires est passé de 2 millions à 140 millions lourds.

L'ANNEE FOLLE

1983, c'est le super pied d'acier pour Procep and the super foot of iron pour Commodore. A part Sinclair, personne ne tient la route face au Commodore 64 et les distributeurs se battent pour en avoir. Les USA et l'Europe s'enflamment pour cette

FORMATION À L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 34

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 23

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

DEULIGNEURS les fainéants sont page 16

CINOCHE-TELOCHE pages 2, 35

C'est nouveau, ça vient de sortir : L'actualité de la micro-informatique pages 11.12.13.14.15.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X-07 • CASIO FX 702-P •
COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 •
MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM •
TEXAS TI99/4A • THOMSON T07, T07/70, ET M05 •

PUTAIN DE FILM

Révisons dans la joie ! Quel film actuellement à l'écran pourrait se résumer par : "Je dirai que c'est l'histoire d'un type qui est assis entre son copain et la femme dont il est fou. Quelqu'un lui tripote la braguette et ça l'excite, parce qu'il croit que c'est sa femme. Manque de pot, la main en question est celle de son copain..." Tous ceux qui sèchent sont des nuls, cause que 1) ils n'ont aucune culture ciné (seul Bertrand Blier pouvait écrire une chose pareille), 2) ils n'ont pas suivi mes conseils, 3) ils sont des nuls, point à la ligne. Ça y est là, j'aurais voulu vous dire quelque

chose de balèze mais 1) on est lundi matin, 2) je suis pressé, 3) mes collègues font rien que m'embêter ! Résultat des courses : je sais plus rien, le vide intercervical ! Ah oui, ça me revient : la réponse du jeu crétin inventé ci-dessus est "Tenue de soirée" ! Les nuls qui auraient "omis" de voir ce petit chef d'œuvre sont vraiment des nuls (et vlan, 4 fois nul en dix lignes !). De toutes façons le film marche bien même sans vous ; on nous annonce une première semaine à plus de 300.000 entrées Paris. Autant qu'Highlander et que Rocky ! Youpiiiiiiii !

JACQ

SOLEIL D'AUTOMNE

de Bud YORKIN

avec Gene HACKMAN (Harry MacKenzie), ANN-MARGRET (Audrey), Ellen BURSTYN (Kate), Amy MADIGAN (Sunny) et Ally SHEEDY (Helen)

Ouvrier métallurgiste identifiable à deux bornes (chemise à carreaux, grosses godasses insubmersibles, mains calleuses, etc.), Harry connaît les joies du banlieusard fauché. Boulot-troquet-dodo et chambre à part, sa quarantaine se termine entre sa tendre et fidèle épouse, ses deux filles voraces et un genre au chômage. Et crac, boum, patatra, cet empiètement de liens familiaux défranchis va s'écrouler le jour même de son cinquantième anniversaire. Harry fait une virée au Shamrock, son troquet rien qu'à lui, où ses potes l'attendent pour fêter dignement (hips !) son entrée en vieillesse. Le temps pour Harry de mater Audrey, la nouvelle serveuse... et hop, le coup de foudre. Bête, con, inopiné, tout ce que vous voudrez, mais un vrai, un dur, le genre de tatouage indélébile qui empêche tout retour en arrière ! Harry a beaucoup aimé Kate (sa femme) autrefois mais leur amour s'est assoupi au milieu des langes, des vaisselles et des jeux à la télé. Comment Harry aurait-il pu savoir qu'on peut vivre deux grands amours dans une seule vie (coucou le titre du film en anglais : *Twice in a lifetime*) ? A force de pas lire les sondages, l'horoscope de Jours de France ou les potins d'Images du Monde, c'est forcé que des catastrophes pareilles vous tombent dessus. Alors bonjour l'aventure et les emmerdes.

Kate est pas contente, elle chiale ; il arrive pas à choisir entre épouse et amante, il chiale pas puisque c'est un mec, mais il se mord les doigts jusqu'à l'os ; sa fille aînée hurle et Audrey craque à son tour. Autant vous prévenir, vous risquez de vous ter-

miner, comme tout le monde, au kleenex ! Pensez à en prendre des King Size, pour pas transformer la moquette du cinoche en marais spongieux !! Mais vous méprenez pas sur ce que je viens de vous dire : c'est pas larmoyant pour forcer la sympathie (comme l'étaient les horreurs de Love Story ou Kramer contre Kramer), mais parce que ce qui arrive à Harry et aux cocottes qui l'entourent accroche sincèrement notre gros cœur d'artichaut. Ça pourrait se noyer dans le vaudeville le plus grotesque, mais non, c'est tout subtil, juste et surtout, incroyablement, génialement, formidablement bien joué. Gene Hackman est grand en innocent aux mains trop pleines ; quand au trio, Burstyn, Ann-Margret et Madigan, c'est à se demander si elles ont déjà vécu ce qu'elles jouent, tellement c'est parfait ! Je sais bien que le sujet est pas vraiment



neuf, que les mille et une recettes pour divorcer dans la joie ont été le best-seller des années 70. Que c'est pas vulgaire, pas branché, pas speedé. Pourtant ça cogne très fort dans mes petites veines sensibles. C'est grave docteur ? !

AMUSE-GUEULES

Miracle des mirages dans **LES BALISEURS DU DESERT**. Un jeune instit débarque dans un village perdu de tout en plein Sahara. Chhhghwchshczvzczzzz, fait le vent dans le micro. Les habitants parlent peu, et quand ils causent c'est pour raconter des histoires à dormir debout ! Leur salade préférée, c'est celle sur les jeunes partis à la ville et qui ignoraient que le sable emprisonne à jamais les gens qui quittent leur mémoire. Ces jeunes sont condamnés à errer éternellement dans les dunes avec les autres "baliseurs du désert". Le village fourmille de tonnes de mystères du même acabit puisqu'il est le lieu où s'affrontent la réalité et les mirages ! Le lieu où les gens font semblant de vivre, d'ignorer que le désert avance inexorablement et qu'il finira par avaler le village. L'instit disparaît, un bateau amerrit sur une dune, un vieux fou creuse le cimetière pour déterrer un trésor qui n'existe que dans sa tête. Tout est possible, l'instit l'apprendra à ses dépens... Le film de Nacer Khémir (qui joue aussi le rôle principal) avance par spirales dans les souvenirs du monde du désert. Ne cherchez aucune explication rationnelle, c'est bête-ment poétique. C'est bon le temps d'un rêve mais pas plus. A prendre ou à laisser !

Le calme sous la tempête est encore d'actualité avec **20 JOURS SANS GUERRE**, un film russe de 1977 d'Alexei Guerman. Lopatine, un officier-soldat moche et triste, obtient une permission de 20 jours pour se reposer des gaietés du front russe en 1943 (pas loin de Stalingrad). Son retour à la "paix" ne sera en fait qu'une pénible soustraction : 7 jours pour arriver à Tachkent (merci les trains poussifs !) ; reste 13. Quelques jours (disons 4) à rendre visite à son ex-femme, à un réalisateur taré qui transforme ses carnets de guerre en navet ou à une épouse de soldat à qui il faut souhaiter un joyeux et récent veuvage. Plus 5 jours sucrés par le commandement. Restent 4 journées boueuses à draguer, puis baisser une costumière de théâtre de rencontre. Même dans les films russes, tout se termine au pieu !! Mais ce n'est qu'à son retour au front, qu'une bonne flambée d'obus rendra son sourire à Lopatine. Si on pouvait faire l'impasse sur cette catastrophe de personnage principal, le film parviendrait à nous mener par le bout du nez. Ça se laisse voir agréablement, mais je pourrais même pas vous dire pourquoi. C'est comme ça, un point c'est tout !

NOMADS

de John McTIERNAN

14/20

avec Pierce BROSNAN (Pommier), Lesley-Ann DOWN (Flax), Anna-Maria MONTECELLI (Niki) et Adam ANT (Number One, le chef des méchants)

Vous savez ce que c'est un anthropologue ? Ben non, comme d'habitude, ils savent pas. Alors voilà, un anthropologue



c'est le genre de mec qui passe sa vie dans les déserts, les marais, les banquises pour étudier les mœurs inquiétantes des pauvres tarés qui crèchent dans ces délicieux endroits. Ça fourre son nez partout, ça bouffe du singe pour se faire accepter par le chef de la tribu et ça prend des photos insoutenables pour les montrer aux trois pelés d'un cours de fac, au lieu de les vendre juteusement à Newlook !! Des fous ! Dans **Nomads** le fou s'appelle Jean-Charles Pommier : il vient de se ranger des chairs sous-développées en acceptant une chaire d'anthropologie à l'UCLA (California). Il emménage dans une splendide villa dont le seul, mais pénible,

défait a été d'offrir un aller simple pour la morgue à tous ses précédents occupants ! Tous victimes d'une bande de loub amateurs de massacres gratuits dont la particularité est de ne pas exister !! Si, si, je ne délire pas, ils n'existent pas, ce sont les esprits frappeurs nomades des Cités d'aujourd'hui. Voilà qui rappelle étrangement à Pommier les "Inouats", terme par lequel les Esquimaux désignent des esprits maléfiques qui possédaient le pouvoir de prendre forme humaine et hantaient les régions au passé maudit ! Aussitôt rappelé, aussitôt pris son 24X36 en bandoulière... Et voilà Pommier parti à la chasse photographique des Méchants. Chasse qui le mènera droit sur un lit d'hôpital. Il mourra dans les bras d'Eillen Flax, une doctoresse trop sensible, à qui il aura le bon goût de refiler sa mémoire. La pauvre va revivre, en somnambule, les dernières heures du calvaire de Pommier. Et en prendre, elle aussi, plein la poire !

Le coup du somnambule, voilà qui est original dans le genre démarrage artificiel de l'action ! Plus une bande de dégoutants que ne renieraient pas les pires séries Z italiennes, avec le rockeur Adam Ant en meneur qui, comme Madonna, trimbale maintenant ses colifichets à l'écran. Mais aussi incroyable que ça puisse paraître, tous ces trucs de pauvres (et j'vous ai pas parlé du micro qui entre dans le champ !) nous font encore marcher. Haletante autant que perverse, voilà une vraie série B de classe, de cette espèce en voie de disparition qui fonde les futurs cultes. **Nomads** a obtenu le Prix du Public au Festival du Rex 86, voilà un goût qu'il est bon !

TAXI BOY

d'Alain PAGE

09/20

avec Richard BERRY (Manuel), Claude BRASSEUR (Petrus) et Charlotte VALANDREY (Corinne)

Manuel est un double taxi-boy : le jour il conduit un taxi-voiture, le soir il conduit les dames seules dans les thés dansants ringards. Constamment tiré à quatre épingles, il rêve de gagner tous les concours



de tango de la terre et d'ouvrir son cours de danse. Un soir, il recueille Petrus, un mec bien crasseux qui vient de se faire tabasser par une bande de patibulaires à qui il doit du fric. Petrus joue au poker, triche, boit, fume et semble toujours sorti des

dernières poubelles à la mode ! Il arrête pas de bassiner tout le monde avec les récits de ses fabuleux voyages aux antipodes, sans qu'on sache s'il y a réellement été ! On se dit alors qu'on va se taper une bonne vieille comédie autour d'une amitié virile à la française. Et puis non, le film dérape sur une petite serveuse, Corinne qui rêve d'aménager une camionnette pour aller vendre des frites au bord des plages en été. Pour elle, comme pour les deux machos, la vie vaut la peine d'être vécue grâce aux rêves dérisoires qui l'accompagnent.

Les personnages sont posés, bien typés (pour la dentelle, ça sera pour une autre fois !), reste plus qu'à passer à l'action. Ça paraît pas grand chose de faire faire quelques ariétés au trio infernal, mais non, ici ça devait être une épreuve insurmontable. Alors il ne se passe rien. Bon, je répète : RIEN ! Et nous, pauvres cons pas prévenus, on attend. Puis on croit qu'on a à faire avec un film d'ambiance, en ersatz de **Paris-Texas**.

Et puis encore raté. N'est pas Wenders qui veut ; l'ambiance t'es prié de te la tricoter tout seul, en posant par exemple une main délicate sur la cuisse Dim de ta voisine de gauche...

Grosse déception que ce premier film d'Alain Page, le génial auteur de Tchao Pantin. A l'évidence, il tient mieux son stylo que la caméra. Il nous passe en revue des sentiments beaux comme des caricatures, des personnages lisses et propres comme les costards de Manuel. Heureusement qu'il est là Manuel alias Richard Berry : tour à tour drôle, émouvant, coincé dans son monde de peigne-cul, perdu dans ses chimères désuètes, c'est le moment où jamais de vérifier l'étendue de son registre. Le hic, c'est que ce régal est la seule excellente surprise du film. C'est pas beaucoup ça, madame !

ABSOLUTE BEGINNERS

de Julian TEMPLE

11/20

avec Eddie O'CONNELL (Colin), Patsy KENSIT (Suzette) et David BOWIE (Vendice Partners)

On pourra fouiller dans les archives de l'HHHHebdo, on ne trouvera pas la moindre ligne de ma noble plume dénonçant l'intrusion sauvage des rois du clip dans l'art du long métrage ! Je dirai même plus, j'ai récemment baissé les pieds de Russell Mulcahy pour sa caméra de l'apocalypse dans **Highlander**. Mais, air connu, tant va la frime à l'écran qu'à la fin elle lasse ! L'insupportable Julian Temple (clippeur des Stones et réalisateur de **La plus grande escroquerie du rock'n'roll** avec les Sex Pistols) nous sert le catalogue entier des fantaisies en toc du cinoche dit chébran. Passe encore pour l'interminable (et truqué ?) plan-séquence d'ouverture, honteusement pompé sur le dernier clip de William Sheller ou le superbe (si, quand même) décor en coupe de la maison des parents de Colin. Mais comment vous décrire ma tronche face aux pitoyables inventions kitsch, sauce Coppola (la machine à écrire géante, le globe destroy) ou aux lamentables intentions sociologiques, à la Tommy-moi le nué (les affrontements racistes dans le quartier londonien de Notting Hill) ? Et le scénario, hurle la foule ? Bon d'accord, parlons-en du scénario. Vous savez comme moi que les films musicaux ne brillent généralement pas par la richesse de leur propos, mais là ça en devient angoissant. A côté,



West Side Story ou The Rose font penser à un bouquin de Proust, si ce genre de référence vous dit quelque chose !

En bref, mais pourrait-il en être autrement, **Absolute Beginners** délire autour de l'apprentissage des dures réalités de l'existence de deux mignons impétueux, à Londres durant l'été 58. Lui, c'est Colin, apprenti photographe, déchaîné à l'idée de se faire manger tout cru par quelques mécréants de l'immobilier véreux. Des pourris qui veulent se servir du jeune appât pour déstabiliser le quartier en ruine de Notting Hill. Elle, c'est Suzette, une bonne pâte de mannequin prête à se vendre à n'importe qui (vous voyez ce que je veux dire, hein ? !) pour se faire des tunes ! Lui veut s'imposer par son art, elle par son fard. Ils vont s'opposer, se séparer et, bien entendu, se retrouver pasqu'en fait ils s'aiment beaucoup. Surpris, noon ? ? ? ! Alors dans le genre "regardez les décors et les belles images, c'est tout moi qui les ai inventés", Temple joue d'un bulldozer adroit que rien n'arrête. Ce jeune homme n'a pas le sens de la mesure, tant pis pour lui ! Malgré une bande musicale somptueuse, toute en pointillés subtils entre jazz et rock (ah le doux frisson avec Sade) et les apparitions succulentes de Bowie, on reste indifférent face à cette belle vitrine trop inaccessible. Un bon conseil : prenez l'argent de la place de cinoche et achetez à la place la musique du film. On a rarement fait mieux !

TRISTAN ET ISEULT

C'est l'histoire de TRISTAN, un mec un peu chevalier sur les bords, qui en pince pour ISEULT, une gonzesse vaguement princesse qui, comme toutes les princesses, est retenue prisonnière dans un château pas possible...

Patrick VILLENEUVE

ISEULT!
TU ES
LIBRE!



DANS MES BRAS
MON AMOUR!



OH! COMME TU AS
MAIGRI MON AMOUR!



SPROITCH

ON RECONNAÎT
L'ARABE A SES
BRUITS INCONGRUS.



SUITE DU N° 132

```

2205 PRINT "VOUS GAGNEZ ";HH;"
PTS DE VIE"
2210 PV = PV + HH:K = PV:K1 = 50
: GOSUB 415
2215 POKE 2048 + (L - 1) * 8 +
6,0: GOTO 1030
2220 PRINT "LA POTION NE VOUS F
AIT RIEN.": GOTO 2215
2225 PRINT "C'ETAIT DU POISON..
.":PV = PV + HH: IF PV < 0 TH
EN PV = 0
2230 PRINT "VOUS PERDEZ "; ABS
(HH);" PTS DE VIE"
2235 K = PV:K1 = 50: GOSUB 415
2240 IF PV = 0 THEN 1730
2245 GOTO 2215
2247 :
2250 REM *** POTION B ***
2255 PRINT "IL Y A UNE FIOLE."
2260 PRINT "VOULEZ VOUS LA BOIR
E ? (O/N) :"; GET R$: PRINT

2265 IF R$ = "O" THEN 2280
2270 IF R$ = "N" THEN 2060
2275 GOTO 2255
2280 PRINT "GLUP GLUP ..."
2285 POKE 232,56: POKE 233,9: XD
RAW 4 AT 150,90
2290 HH = INT ( RND (1) * 20) -
10: IF HH = 0 THEN 2315
2295 IF HH < 0 THEN 2320
2300 PRINT "CE BREUVAGE DEUPLE
VOS FORCES !"
2305 PRINT "VOUS GAGNEZ ";HH;"
PTS DE FORCE"
2310 FO = FO + HH:K = FO:K1 = 70
: GOSUB 415: GOTO 2215
2315 PRINT "LA FIOLE NE VOUS FA
IT RIEN ...": GOTO 2215
2320 PRINT "C'ETAIT UNE BOISSON
PARALYSANTE !"
2325 PRINT "VOUS PERDEZ "; ABS
(HH);" PTS DE FORCE.": GOTO
2310
2327 :
2330 REM *** TELEPORTATION **
*
2335 PRINT "IL Y A UNE MACHINE
DE TELEPORTATION."
2340 PRINT "VOULEZ VOUS Y ENTRE
Z ? (O/N) :"; GET R$: PRINT

2345 IF R$ = "O" THEN 2360
2350 IF R$ = "N" THEN 1030
2355 GOTO 2335
2360 POKE 232,212: POKE 233,13:
XDRAW 1 AT 100,105: XDRAW 1
AT 155,134
2365 PRINT "IL Y A DEUX BOUTONS
'A' ET 'B'"
2370 PRINT "SUR LEQUEL APPUYEZ
VOUS ? (A/B/ESC) :"; GET R$
: PRINT
2375 IF ASC (R$) = 27 THEN XDR
AW 1 AT 155,134: XDRAW 1 AT 100,1
05: GOTO 1030
2380 IF R$ = "A" THEN 2395
2385 IF R$ = "B" THEN 2415
2390 GOTO 2365
2395 IF L = 15 THEN NL = 29
2400 IF L = 29 THEN NL = 15
2405 IF L = 32 THEN NL = 15
2410 GOTO 2430
2415 IF L = 15 THEN NL = 32
2420 IF L = 29 THEN NL = 32
2425 IF L = 32 THEN NL = 29
2430 :
2435 FOR I = 30 TO 1 STEP - 1
2440 XDRAW 1 AT 155,134:A = PEE
K ( - 16336)
2445 FOR J = 1 TO I * 2: NEXT J

2450 NEXT I
2455 L = NL:DN = 1: GOSUB 500:DN
= 0: POKE 232,212: POKE 233
,13
2460 FOR I = 1 TO 30: XDRAW 1 AT
155,134:A = PEEK ( - 16336)
2465 FOR J = 1 TO I * 2: NEXT J
: NEXT I
2470 GOTO 957
2472 :
2475 REM *** ARMOIRE ***
2480 PRINT "IL Y A UNE ARMOIRE."
"
2485 PRINT "VOULEZ VOUS L'OUVRI
R ? (O/N) :"; GET R$: PRINT
    
```

```

2490 IF R$ = "O" THEN 2505
2495 IF R$ = "N" THEN 1030
2500 GOTO 2480
2505 GOSUB 270: IF L = 38 THEN
2535
2510 K = INT ( RND (1) * 30) +
1: IF K > 20 THEN 2530
2515 PRINT "VOUS TROUVEZ ";K;"
ECUS."
2520 EC = EC + K:K = EC:K1 = 110
: GOSUB 415
2525 POKE 2048 + (L - 1) * 8 +
6,5: GOTO 1030
2530 PRINT "L'ARMOIRE EST VIDE."
:
2535 PRINT "VOUS TROUVEZ UN PAR
CHEMIN SUR LEQUEL IL EST
ECRIT : ";CD$;" "
2540 GOTO 2525
2542 :
2545 REM *** ORDINATEUR ***
2548 IF PEEK (2331) = 35 THEN
1030
2550 SPEED= SP: PRINT "IL Y A U
N ORDINATEUR."
2555 PRINT "VOULEZ VOUS L'ALLUM
ER ? (O/N) :"; GET R$: PRINT

2560 IF R$ = "O" THEN 2575
2565 IF R$ = "N" THEN 1030
2570 GOTO 2550
2575 PRINT "L'ORDINATEUR AFFICH
E : "
2580 INPUT "*** ENTRER LE CODE
: ";R$
2585 IF R$ = CD$ THEN 2590
2587 PRINT "L'ORDINATEUR SE DEC
ONNECTE...": GOTO 1030
2590 PRINT : HTAB 10: PRINT " **
* CODE CORRECT ***": PRINT
2595 PRINT "LA PORTE OUEST S'OU
VRE..."
2600 GOSUB 295
2605 POKE 2331,35: POKE 2333,20
: GOTO 1030
2607 :
2610 REM *** CERCUEUIL FERME *
**
2615 SPEED= SP
2620 PRINT "IL Y A UN CERCUEUIL
."
2625 PRINT "VOULEZ VOUS L'OUVRI
R ? (O/N) :"; GET R$: PRINT

2630 IF R$ = "O" THEN 2645
2635 IF R$ = "N" THEN 1030
2640 GOTO 2620
2645 HCOLOR= 0: GOSUB 155: HCOLO
R= 3: GOSUB 150: GOSUB 170
2650 IF L = 12 THEN 2675
2652 :
2655 REM *** ECHELLE ***
2660 GOSUB 180
2665 PRINT "IL Y A UNE ECHELLE
QUI DESCEND..."
2670 POKE 2180,238: POKE 2182,1
5: GOTO 1030
2672 :
2675 REM *** VAMPIRE ***
2680 POKE 232,59: POKE 233,13: X
DRAW 3 AT 140,117
2685 PRINT "IL Y AVAIT UN VAMPI
RE..."
2690 POKE 2142,7:MN = 6
2695 XDRAW 3 AT 140,117: XDRAW
3 AT 70,107
2700 GOSUB 1545: GOTO 1575
2702 :
2705 REM *** TRAPPE ***
2710 PRINT "IL Y A UNE TRAPPE."

2715 PRINT "VOULEZ VOUS L'OUVRI
R : (O/N) :"; GET R$: PRINT

2720 IF R$ = "O" THEN 2735
2725 IF R$ = "N" THEN 1030
2730 GOTO 2710
2735 GOSUB 130: POKE 2196,239: P
OKE 2198,13
2740 PRINT "IL Y A UNE ECHELLE
QUI DESCEND..."
2745 GOTO 1030
2747 :
2750 REM *** ISEULT ***
2755 POKE 232,190: POKE 233,12:
XDRAW 1 AT 70,106
2760 PRINT : PRINT "LA BELLE IS
EULT EST LA..."
2765 PRINT "MAIS L'IGNOBLE TYRA
N 'IVAN LE TERRIBLE'"
    
```

```

2770 PRINT "EST LA AUSSI..."
2775 PRINT "IL SE JETTE SUR VOU
S..."
2780 A$ = "ROI":B$ = "FRAPPE":UU
= 40:VV = 40
2785 RM = 1: GOTO 1650
2787 :
2790 REM *** ROI MORT ***
2792 POKE 232,190: POKE 233,12:
XDRAW 1 AT 70,106
2795 PRINT "VOUS DELIVRER LA BE
LLE ISEULT..."
2800 GOSUB 340: HCOLOR= 3: HPL0T
98,65 TO 105,65
2805 XDRAW 2 AT 115,104: XDRAW
3 AT 115,105:PR = 1
2810 GOSUB 3000
2815 POKE 2326,0:RM = 0: GOTO 1
030
2820 :
3000 REM *** COEUR ***
3005 POKE 232,175: POKE 233,17
3010 HCOLOR= 5
3015 DRAW 1 AT 102,85: DRAW 1 AT
110,80
3020 DRAW 2 AT 98,70: DRAW 2 AT
115,55
3025 X = 4901:Y = 4966:T = 1: GOS
UB 6000
3030 RETURN
3035 :
4000 REM *****
4005 REM *** FCT UTILES ***
4010 REM *****
4012 :
4015 HOME : VTAB 21
4020 PRINT "1) VITESSE D'AFFICH
AGE"
4025 PRINT "2) SAUVER LE JEU"
4030 PRINT "VOTRE CHOIX :"; GET
R$
4035 IF R$ = "1" THEN 4050
4040 IF R$ = "2" THEN 4075
4045 GOTO 4015
4047 :
4050 REM *** SPEED ***
4055 HOME : VTAB 21: HTAB 11: PR
INT "VITESSE D'AFFICHAGE"
4060 PRINT "0 - LENT 255 -
RAPIDE"
4065 INPUT "ENTRER UNE VALEUR :
(O-255) :";R$: IF R$ = "" TH
EN 4055
4067 IF VAL (R$) < 0 OR VAL (
R$) > 255 THEN 4055
4070 SP = VAL (R$): HOME : VTAB
21: GOTO 1030
4075 PRINT
4080 POKE 768,PR
4085 A = INT (PV / 256):B = PV -
A * 256
4090 POKE 769,A: POKE 770,B
4095 A = INT (FO / 256):B = FO -
A * 256
4100 POKE 771,A: POKE 772,B
4105 A = INT (EX / 256):B = EX -
A * 256
4110 POKE 773,A: POKE 774,B
4115 A = INT (EC / 256):B = EC -
A * 256
4120 POKE 775,A: POKE 776,B
4125 POKE 777,L
4130 FOR I = 1 TO 5: POKE 777 +
I, ASC ( MID$ (CD$,I,1)): NEXT I
4135 PRINT CHR$ (4);"BSAVE PER
SO-JEU,A768,L20"
4140 PRINT CHR$ (4);"BSAVE DAT
A-JEU,A2048,L320"
4145 HOME : VTAB 21: GOTO 1030
4147 :
5000 REM *** SORTIE DU DONJON
***
5002 :
5005 CALL 4030: GOSUB 5500: GOSU
B 5505: PRINT : PRINT : SPEED= SP

5008 IF PR = 1 THEN 5050
5010 PRINT "VOUS ETES A L'ENTRE
E DU DONJON...": PRINT
5015 IF EC = 0 THEN FOR I = 0 T
O 500: NEXT : GOTO 5030
5020 FOR Z = 1 TO EC:EC = EC -
1:K = EC:K1 = 110: GOSUB 415

5022 POKE 4604,50: POKE 4605,3:
CALL 4606
5025 PV = PV + 1:K = PV:K1 = 50:
GOSUB 415: NEXT Z
5030 PRINT "<RET> POUR ENTRER D
ANS LE DONJON...": GET R$: P
    
```

```

PRINT
5035 L = 1: HOME : VTAB 21: GOSUB
5500: GOTO 500
5040 :
5050 REM *****
5055 REM *** VICTOIRE ***
5060 REM *****
5062 :
5065 POKE 232,175: POKE 233,17
5070 PRINT "ET ILS RECURENT HEU
REUX ET EURENT DE NOMBREU
X ENFANTS...": HCOLOR= 5
5075 DRAW 1 AT 102,85: DRAW 1 AT
110,80
5080 DRAW 2 AT 98,70: DRAW 2 AT
115,55
5090 :X = 4637:Y = 4870:T = 1.3:
GOSUB 6000
5095 IF PEEK ( - 16384) < 128 T
HEN 5090
5100 GOTO 10016
5500 HCOLOR= 0: FOR I = 1 TO 6:
HPL0T I,65 TO I,140: HPL0T
193 + I,65 TO 193 + I,140: NE
XT I: RETURN
5505 HCOLOR= 3: HPL0T 130,100 TO
170,100 TO 170,50 TO 130,50 TO !
30,100: HPL0T 140,100 TO 140
,60 TO 160,60 TO 160,100
5510 HPL0T 140,100 TO 150,90 TO
150,60: HPL0T 170,50 TO 175,50 TO
175,45 TO 150,35 TO 125,45 TO 125
,50 TO 130,50
5515 HPL0T 175,50 TO 190,35 TO
190,30 TO 175,45: HPL0T 190,
30 TO 165,20 TO 150,35
5520 HPL0T 125,45 TO 150,28 TO
165,20: HPL0T 170,100 TO 185
,85 TO 185,40
5525 FOR I = 0 TO 2: HPL0T 149 +
I,10 TO 149 + I,35: HPL0T 144,15
+ I TO 156,15 + I: NEXT I
5530 HPL0T 1,65 TO 129,65: HPL0T
185,65 TO 199,65
5600 POKE 232,212: POKE 233,13:
XDRAW 1 AT 100,105
5605 IF PR = 0 THEN 5615
5610 XDRAW 2 AT 115,104: XDRAW
3 AT 115,104
5615 RETURN
5620 END
5625 :
6000 REM *****
6005 REM *** MUSIQUE ***
6010 REM *****
6015 POKE - 16368,0
6020 FOR I = X TO Y STEP 2
6025 IF PEEK ( - 16384) > 127 T
HEN I = Y: GOTO 6035
6030 POKE 4604, PEEK (I): POKE
4605, PEEK (I + 1) / T: CALL
4606
6035 NEXT I
6040 RETURN
10000 REM *****
10005 REM *** INIT ***
10010 REM *****
10015 GOSUB 11000: REM PRESENT
ATION
10016 SPEED= 255: TEXT : HOME :
INVERSE : HTAB 11
10017 PRINT "TRISTAN ET ISEULT
": NORMAL : POKE 34,4: POKE
35,24
10020 HOME : SPEED= 255: TEXT :
PL = 1: VTAB 22: PRINT " <-
-> POUR CHOISIR , PUIS
<RET>"
10025 NORMAL : VTAB 8: HTAB 14:
IF PL = 1 THEN INVERSE
10027 PRINT "REGLES DU JEU"
10030 NORMAL : VTAB 12: HTAB 15
: IF PL = 2 THEN INVERSE
10032 PRINT "NOUVEAU JEU"
10035 NORMAL : VTAB 16: HTAB 15
: IF PL = 3 THEN INVERSE
10038 PRINT "ANCIEN JEU"
10040 CL = PEEK ( - 16384): IF
CL < 128 THEN 10040
10042 IF CL = 141 THEN 10070
10045 IF CL = 149 THEN PL = PL +
1
10050 IF CL = 136 THEN PL = PL -
1
10055 POKE - 16368,0: IF PL =
4 THEN PL = 1
10060 IF PL = 0 THEN PL = 3
    
```

A SUIVRE...

PECHE CLANDESTINE

AMSTRAD



A l'aide de votre sous-marin de poche, pillez sans vergogne les richesses sous-marines (en l'occurrence, des coquillages), en vous jouant de la vigilance d'un garde-côte zélé.

Denis DEGIOANNI



SUITE DU N° 132

```

2930 DATA 111,111,182,211,181,111,
111,182,181,111,111,211,0,0,0,211,
111
2940 DATA 111,111,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,0,0,0,0,111,11
1
2950 DATA 111,183,211,0,211,180,11
1,111,111,111,111,0,181,182,0,111,
111
2960 DATA 111,0,0,0,0,0,211,180,11
1,111,183,0,111,111,211,111,111,111
2970 DATA 111,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
211,111,0,111,111
2980 DATA 111,211,0,0,111,182,0,0,
0,0,0,111,111,0,111,111
2990 DATA 111,0,0,211,111,111,0,0,
0,182,0,211,111,111,0,111,111
3000 DATA 111,0,182,181,111,111,18
2,211,181,111,0,0,111,111,0,180,11
1
3010 DATA 111,0,180,111,111,111,11
1,111,111,183,0,0,111,111,211,0,11
1
3020 DATA 111,211,0,0,0,211,180,11
1,111,211,0,0,111,111,0,211,111
3030 DATA 111,0,0,0,0,0,0,0,111,11
0,0,0,180,111,182,0,111
3040 DATA 111,182,0,0,0,0,0,111,18
3,0,0,0,211,180,111,0,111
3050 DATA 111,111,111,0,111,182,0,
111,0,0,0,0,0,0,111,0,111
3060 DATA 111,111,111,0,111,111,0,
111,211,0,181,182,0,0,111,211,111
3070 DATA 111,211,0,211,111,111,21
1,111,0,0,180,111,182,0,111,0,111
3080 DATA 111,0,0,0,111,111,0,111,
0,0,0,111,183,211,111,0,111
3090 DATA 111,111,111,111,111,183,
0,111,0,0,211,111,0,0,111,0,111
3100 DATA 111,111,183,0,0,0,0,111,
211,0,181,111,0,0,111,211,111
3110 DATA 111,183,0,0,0,0,111,0,
0,180,111,211,0,111,0,111
3120 DATA 111,0,0,0,211,181,111,
0,0,0,111,182,0,111,0,111
3130 DATA 111,211,0,181,111,111,11
1,111,211,0,211,111,183,211,111,0,
111
3140 DATA 111,0,0,111,183,180,111,
111,0,0,181,111,0,0,111,211,111
3150 DATA 111,0,0,0,111,211,0,111,11
1,0,0,180,111,211,0,111,0,111
3160 DATA 111,211,0,180,0,0,111,18
3,0,0,211,180,0,181,111,0,111
3170 DATA 111,0,0,0,0,0,211,0,0,0,
0,0,0,180,111,0,111
3180 DATA 111,0,0,0,0,0,0,0,0,18
2,181,0,211,111,211,111
3190 DATA 111,182,211,0,211,0,0,0,
0,181,111,111,0,0,111,0,111
3200 DATA 111,111,111,111,111,111,
0,111,111,111,111,183,0,0,111,0,11
1
3210 DATA 111,183,0,211,0,0,0,0,21
1,0,211,0,0,0,111,0,111
3220 DATA 111,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,181,111,111,111
3230 DATA 111,211,0,181,111,111,11
1,182,211,181,182,211,181,111,111,
111,111
3240 DATA 111,0,0,111,111,111,111,
111,111,111,111,111,111,111,111,11
1,183
3250 DATA 111,0,0,180,111,183,0,21
1,0,180,183,0,211,180,111,183,0
3260 DATA 111,211,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
3270 DATA 111,182,0,211,0,0,0,0,0,
211,0,0,0,0,211,0,0
3280 DATA 111,111,111,111,111,111,11
1,111,111,111,111,111,111,111,11
1,111,182
3290 LOCATE X,Y:PRINT C#
3300 REM
3310 REM ***** MOUVEMENT DU SUB *
*****
3320 FOR I=1 TO 2
3330 LOCATE X1,Y1:PRINT N#

```

```

3340 IF JDY(0)=1 OR INKEY(0)=0 THE
N 3490
3350 IF JDY(0)=2 OR INKEY(2)=0 THE
N 3620
3360 IF JDY(0)=4 OR INKEY(8)=0 THE
N 3740
3370 IF JDY(0)=8 OR INKEY(1)=0 THE
N 3860
3380 IF W=0 THEN GOTO 4570
3390 LOCATE 1,2:PRINT "SCORE
:";S
3400 LOCATE 1,1:PRINT "AIR :
";AIR
3410 LOCATE 18,1:PRINT "VIE(
S)";VI
3420 AIR=AIR-1
3430 IF AIR<0 THEN SOUND 1,15,10,
14:BOARDER 9,6 ELSE BOARDER 9
3440 IF AIR=0 THEN GOTO 4210
3450 NEXT I
3460 GOTO 4000
3470 REM
3480 REM ***** MONTEE *****
3490 LOCATE X,Y:PRINT " "
3500 IF Y<=6 THEN Y=Y+1:AIR=100
3510 Y=Y-1
3520 IF TB(X,Y)<>0 AND TB(X,Y)<>21
1 THEN GOTO 4220
3530 IF TB(X+1,Y)<>0 AND TB(X+1,Y)
<>211 THEN GOTO 4220
3540 IF TB(X,Y)=211 THEN S=S+10:TB
(X,Y)=0:SOUND 1,300,10,15:W=W-1
3550 IF TB(X+1,Y)=211 THEN S=S+10:
TB(X+1,Y)=0:SOUND 1,300,10,15:W=W
-1
3560 LOCATE X,Y
3570 PEN 2
3580 PRINT C#
3590 GOTO 3970
3600 REM
3610 REM ***** DESCENTE *****
3620 LOCATE X,Y:PRINT " "
3630 Y=Y+1
3640 IF TB(X,Y)<>0 AND TB(X,Y)<>2
11 THEN GOTO 4220
3650 IF TB(X+1,Y)<>0 AND TB(X+1,Y)
<>211 THEN GOTO 4220
3660 IF TB(X,Y)=211 THEN S=S+10:TB
(X,Y)=0:SOUND 1,300,10,15:W=W-1
3670 IF TB(X+1,Y)=211 THEN S=S+10:
TB(X+1,Y)=0:SOUND 1,300,10,15:W=W
-1
3680 LOCATE X,Y
3690 PEN 2
3700 PRINT C#
3710 GOTO 3970
3720 REM
3730 REM ***** GAUCHE *****
3740 LOCATE X,Y:PRINT " "
3750 X=X-1
3760 IF X<=1 THEN X=40
3770 IF TB(X,Y)<>0 AND TB(X,Y)<>2
11 THEN GOTO 4220
3780 IF TB(X+1,Y)<>0 AND TB(X+1,Y)
<>211 THEN GOTO 4220
3790 IF TB(X,Y)=211 THEN S=S+10:TB
(X,Y)=0:SOUND 1,300,10,15:W=W-1
3800 IF TB(X+1,Y)=211 THEN S=S+10:
TB(X+1,Y)=0:SOUND 1,300,10,15:W=W
-1
3810 LOCATE X,Y
3820 PEN 2:PRINT C#
3830 GOTO 3970
3840 REM
3850 REM ***** DROITE *****
3860 LOCATE X,Y:PRINT " "
3870 X=X+1
3880 IF X=40 THEN X=1
3890 IF TB(X,Y)<>0 AND TB(X,Y)<>21
1 THEN GOTO 4220
3900 IF TB(X+1,Y)<>0 AND TB(X+1,Y)
<>211 THEN GOTO 4220
3910 IF TB(X,Y)=211 THEN S=S+10:TB
(X,Y)=0:SOUND 1,300,10,15:W=W-1
3920 IF TB(X+1,Y)=211 THEN S=S+10:
TB(X+1,Y)=0:SOUND 1,300,10,15:W=W
-1
3930 LOCATE X,Y
3940 PEN 2:PRINT C#
3950 GOTO 3970
3960 REM
3970 LOCATE X1,Y1:PRINT " "
3980 GOTO 3300
3990 REM
4000 REM ***** BATEAU *****
4010 B=1
4020 IF X=X1 THEN GOTO 4130

```

```

4030 IF X<X1 THEN B=-1
4040 IF B=-1 THEN N#=#R# ELSE N#=#B#
4050 LOCATE X1,Y1:PRINT CHR#
(95);CHR#(95)
4060 X1=X1+B
4070 LOCATE X1-B,Y1:PRINT CH
R#(95)
4080 IF X1=40 THEN X1=1
4090 IF X1=1 THEN X1=40
4100 LOCATE X1,Y1:PRINT 3
4110 PRINT N#
4120 GOTO 3300
4130 FOR I=7 TO Y
4140 SOUND 1,100*(I*3),3,10
4150 IF TB(X1,I)<>0 THEN LOCATE X1
,I-1:PRINT " ";I=Y:GOTO 3970
4160 LOCATE X1,I:PRINT 2
4170 PRINT E#
4180 LOCATE X1,I-1:PRINT " "
4190 NEXT I
4200 REM
4210 REM ***** PERDU *****
4220 LOCATE X,Y:PRINT "BADUM !! "
4230 ENV 1,10,-1,10
4240 SOUND 1,3822,100,15,1
4250 VI=VI-1
4260 IF VI=0 THEN CLS:GOTO 4670
4270 ON M GOTO 4750,4770,4790,4810
,4850,4870
4280 CLS
4290 LOCATE 14,4:PRINT "REGL
E DU JEU"
4300 PEN 2:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT " Vous vous trouvez dans l
a mer et pour gagner de l'argent
vous allez pecher des coquilla
ges grace au sous-marin que vo
us avez loue."
4310 LOCATE 16,15:PRINT "ATT
ENTION"
4320 PEN 2:PRINT:PRINT " Un espio
n a devolee votre secret au ga
rde cote qui n'hesitera pas a vous
torpiller si il se trouve au d
essus de vous"
4330 PEN 3:PRINT:PRINT:PRINT " APP
UYER SUR UNE TOUCHE POUR CONTINUER
"
4340 Z#=INKEY#
4350 IF Z#="" THEN 4340
4360 PRINT CHR#(7)
4370 CLS
4380 LOCATE 14,4:PRINT "REGL
E DU JEU"
4390 PEN 1:PRINT:PRINT:PRINT " IM
PORTANT "
4400 PEN 2:PRINT:PRINT " Chaque f
ois que vous ramasserez un co
quillage il vous rapportera
10 points "
4410 PEN 3:PRINT:PRINT:PRINT "
ATTENTION"
4420 PEN 2:PRINT:PRINT " Sachez q
'un bonus vous est attribue si
vous faites moins d'une minute
pour finir un tableau.Le sous-
marin se dirige avec la manett
e ou les touches directionn
elles."
4430 PEN 3:PRINT:PRINT:PRINT " APP
UYER SUR UNE TOUCHE POUR CONTINUER
"
4440 Z#=INKEY#
4450 IF Z#="" THEN GOTO 4440
4460 PRINT CHR#(7)
4470 CLS
4480 LOCATE 14,4:PRINT "REGL
E DU JEU"
4490 PRINT:PRINT:PRINT " - de
rnier detail"
4500 PEN 2:PRINT " N'allez pas vo
us aventurer trop pres des reci
fs BONNE PECHE !!! "
4510 PEN 3:PRINT:PRINT:PRINT " APP
UYER SUR UNE TOUCHE POUR COMMENCER
"
4520 Z#=INKEY#
4530 IF Z#="" THEN GOTO 4520
4540 PRINT CHR#(7)
4550 CLS
4560 GOTO 260
4570 LOCATE 19,15
4580 VI=VI+1
4590 PEN 1:PRINT "TEMPS :";
4600 LOCATE 15,15:PRINT TEMP=INT(
(TIME-TI)/18000):PRINT TEMP;

```

```

4610 PRINT "MIN";
4620 PRINT INT((TIME-TI)/300)-INT((
TIME-TI)/18000)*60);
4630 PRINT "SEC"
4640 M=M+1
4650 IF TEMP=0 THEN S=S+100
4660 GOTO 5000
4670 LOCATE 15,15
4680 PEN 2:PRINT "UNE AUTRE (0/N)"
4690 IF S>RE THEN RE=S
4700 LOCATE 15,17:PRINT "SCORE :";
S
4710 LOCATE 15,19:PRINT "RECORD :";
RE
4720 A#=INKEY#:IF A#="" THEN 4720
4730 IF A#="0" OR A#="n" THEN BH=1
:RUN 260
4740 IF A#="n" OR A#="N" THEN CLS
:END ELSE GOTO 4720
4750 RESTORE 870
4760 GOTO 390
4770 RESTORE 940
4780 GOTO 390
4790 RESTORE 1370
4800 GOTO 390
4810 RESTORE 1800
4820 GOTO 390
4830 RESTORE 2240
4840 GOTO 390
4850 RESTORE 2450
4860 GOTO 390
4870 RESTORE 2870
4880 GOTO 390
4890 CLS
4900 LOCATE 7,15:PRINT "MAIN
TENANT VOUS ETES RICHE"
4910 LOCATE 4,17:PRINT "VOUS
AVEZ VENDU VOS COQUILLAGES"
4920 LOCATE 7,19:PRINT "ET V
OUS EN AVEZ TIREZ ";S*10; " $"
4930 FOR I=1 TO 5000:NEXT I
4940 CLS:LOCATE 15,7:PRINT "VOTRE
SCORE ";S
4950 LOCATE 7,9:PRINT "VOULE
Z-VOUS RECOMMANDER LA PARTIE (1)
OU ARRETER
OU ARRETER
(2)"
4960 A#=INKEY#:IF A#="" THEN 4960
4970 IF A#="1" THEN GOTO 4990 ELSE
IF A#="2" THEN GOTO 4980 ELSE GOT
O 4950
4980 CLS:END
4990 RUN 260
5000 RESTORE 5130:RESTORE 5120:RES
TORE 5110:RESTORE 5100:RESTORE 508
0:RESTORE 5090
5010 tempo=12
5020 status=1
5030 WHILE status<>0 AND NOT brk
5040 READ status,tone,duration
5050 SOUND status,tone,INT(tempo*d
uration*0.8334),15
5060 WEND
5070 IF M=8 THEN 4890 ELSE GOTO 39
0
5080 DATA 49,159,2,42,190,2,28,239
,2
5090 DATA 17,190,1,10,239,1,49,179
,2,42,213,2,28,239,2,49,159,4,42,1
90,4,28,239,4,49,159,2,42,190,2,28
,239,2,49,142,2,42,179,2,28,239,2,
49,159,2,42,190,2,28,239,2,49,142
,2,42,179,2
5100 DATA 28,239,2,49,134,2,42,159
,2,28,201,2,17,159,1,10,201,1,49,1
50,1,42,179,1,28,201,1,49,134,4,42
,159,4,28,201,4,49,134,2,42,159,2,
28,201,2,49,119,2,42,150,2,28,201,
2,49,134,2,42,159,2
5110 DATA 28,201,2,49,119,2,42,150
,2,28,201,2,49,113,4,42,134,4,28,1
69,4,49,113,1,42,134,1,28,169,1,49
,134,1,42,169,1,28,239,1,49,113,2,
42,134,2,28,169,2,49,106,4,42,134,
4,28,179,4
5120 DATA 49,106,1,42,134,1,28,179
,1,49,134,1,42,179,1,28,213,1,49,1
06,2,42,134,2,28,179,2,49,106,4,42
,127,4,28,159,4,49,106,1,42,127,1,
28,159,1,49,127,1,42,159,1,28,213,
1
5130 DATA 49,106,2,42,127,2,28,159
,2,49,100,4,42,127,4,28,169,4,49,1
00,1,42,127,1,28,169,1,49,127,1,42
,169,1,28,201,1,49,100,2,42,127,2,
28,169,2,49,95,10,42,127,10,28,150
,10,0,0,0

```


KARATEKA

Dans un cachot humide et obscur de la sinistre forteresse de l'infect WARLOD AKUMA, se morfond une ravissante beauté de nom de MARIKO. Délivrer la belle ne sera pas chose aisée et réclamera toutes vos ressources de karatéka.

Michael GONZALVEZ



UN HOMME AVERTI COMMENCE A S'ANGOISSER.

```
*
10 CALL MAGNIFY(4):: CALL CLEAR :: CALL
SCREEN(2):: FOR L=1 TO 12 :: CALL COLOR(L,1,1):: NEXT L
20 CALL R
30 CALL 2 :: CALL COLOR(7,1,1,4,1,1,3,5,1,5,1,1):: CALL A :: CALL MM :: CALL E(2,00)
40 CALL CHAR(99,RPT$( "0",16 )):: CALL CHAR(92,"FFFFFFFF00000000"):: CALL HCHAR(16,23,92):: CALL E(100):: CALL MOTION(#10,0,4,#11,0,4,#13,0,4)
50 CALL POSITION(#13,X,Y):: IF Y>210 THEN 70
60 CALL PATTERN(#13,112):: CALL E(70):: CALL PATTERN(#13,116):: CALL E(70):: CALL PATTERN(#13,108):: CALL E(50):: GOTO 50
70 CALL DELSPRITE(#10,#11,#13):: CALL COLOR(7,8,1,4,8,1,3,5,8,5,8,1):: CALL SOUND(30,-7,5)
90 CALL CHAR(92,RPT$( "0",16 )):: CALL CHAR(99,"0301030706040000")
100 CALL E(1500)
110 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CHARSET
120 CALL C
130 CALL MM :: CALL MOTION(#10,0,4,#11,0,4,#13,0,4)
140 FOR A=1 TO 11
150 CALL PATTERN(#13,112):: CALL E(70):: CALL PATTERN(#13,116):: CALL E(70):: CALL PATTERN(#13,108):: CALL E(50):: NEXT A
160 CALL MOTION(#10,0,0,#11,0,0,#13,0,0)
170 CALL MA
180 CALL E(500):: CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CHARSET
190 CALL Z :: CALL A :: CALL S
200 CALL E(300):: CALL CHAR(97,RPT$( "0",16 )):: CALL CHAR(47,"FFFFFFFF00000000"):: CALL HCHAR(16,19,47):: CALL E(100)
210 CALL PATTERN(#10,112,#11,116,#12,92)
220 CALL E(300)
230 CALL PATTERN(ALL):: CALL CLEAR :: CALL CHARSET
240 CALL CHAR(96,"1B3C66666666663C1B"):: CALL COLOR(9,5,1):: CALL VCHAR(1,6,96,24)
250 CALL VCHAR(1,27,96,24)
260 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B"):: CALL COLOR(8,15,7):: PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
270 FOR G=1 TO 3 :: PRINT "X"
280 PRINT "XCHARGEMENT DE LA 2 PARTIE X"
290 FOR G=1 TO 3 :: PRINT "X"
300 PRINT "X"
```

```
241 NEXT G :: PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
250 FOR G=2 TO 7 :: CALL COLOR(G,16,1):: NEXT G
260 RUN "CS1"
270 SUB Z
280 CALL CHAR(88,"000000FFFF000000")
290 CALL CHAR(40,"0000000000101FFF",41,"000000101FFFFF",42,"000101&RPT$( "F",10),43,"00FFFFFFF0000000")
300 CALL CHAR(44,"007F7FFFFFFF0F0F",45,"0&RPT$( "F",7)&"F",46,RPT$( "F",8),310 CALL CHAR(48,"FFFFFFF0E000000",49,"FFFFFFE000000000",50,"E0E0000000000000",51,"FFFFFFF0F0F0F0F0")
320 CALL CHAR(60,RPT$( "F",16),56,"0707&RPT$( "F",12),57,"FCFC00003F3FFFF",59,RPT$( "F",8))
330 CALL CHAR(64,RPT$( "F",8),65,RPT$( "F",8),58,"FFFFFF",66,"FFF3F3F0000FCFC",67,RPT$( "F",12)&"0707")
340 CALL CHAR(80,"FFFFFFF000000000",81,"FFFFFFF1F1F0000",82,RPT$( "F",12)&"1F1F")
350 CALL CHAR(72,"00FFFFFFF0F0F",73,"00B0B0FFFFFFFFFF",74,"0707000000000000",75,"000000B0B0FFFFFFFFFF")
360 CALL CHAR(76,"FFFFF07000000000",77,"0000000000B0B0FF",78,"FFFFFFF070700000",79,"00FEFFFFFFF")
370 PRINT "HMKM"
380 FOR I=1 TO 5 :: PRINT " "
390 PRINT "X"
400 PRINT "X"
410 CALL COLOR(7,8,1,4,8,1,5,8,1,3,5,8,2,5,1,6,5,1,8,5,1)
420 SUBEND
430 SUB R
440 FOR L=1 TO 12 :: CALL COLOR(L,16,1)
450 DISPLAY AT(10,7):"H E D O G I C I E L"
460 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(10,11):"UN JEU DE"
470 CALL CHAR(1000):: CALL CLEAR :: CALL Q
480 PRINT "ARRIVE EN HAUT DE LA FALAISE"
490 PRINT "VOUS ETES DANS LA FORTERESSE"
500 PRINT "DU MAUVAIS WARLOD A"
```

```
KUMA.DANS :: CALL P :: PRINT "LES PROFONDEURS OBSCUR DE "
500 CALL P :: PRINT "CETTE FORTERESSE,AKUMA GARDE"
510 PRINT "DANS UN CACHOT."
520 PRINT "VOUS ETES SUR LA ROUTE DU"
530 PRINT "GARDES ET DELIVRER LA BELLE"
540 PRINT "POUR BATTRE VOS ENNEMIS"
550 CALL P :: PRINT "PIEDS COMME ARMES"
560 SUBEND
570 SUB D
580 CALL CHARSET :: CALL MAGNIFY(3)
590 CALL CHAR(40,"FEFEFEFEFEFEFEFE",41,"00000010307070",42,"7FFFCFBF0E0E0C",43,"FEFEFEFEFEFEFEFE",44,"1F3F3E7C78F0E0C")
600 CALL CHAR(45,"8000000000000000",46,"FFFFFFF000000000",47,"C0B00000B0C0E0FB",48,"7C3F1F0F07030100",49,"0000B0E0F0BFEFF")
610 CALL VCHAR(6,2,40,4)
620 CALL HCHAR(8,2,46)
630 CALL HCHAR(9,3,47)
640 CALL CHAR(59,"FEFEFEFEFEFEFEFE",55,"FFFFFFF7F7F7F7",56,"81B18181FFFFFFF",57,"FFC3B10000000000",58,RPT$( "7F",8))
650 CALL HCHAR(6,6,50)
660 CALL HCHAR(6,6,53)
670 CALL HCHAR(8,7,57)
680 CALL CHAR(60,"FFFFFFF0BFBFBFBFB",61,"FFFFFFF1F030303",62,"B0E0F0BFCFEFEFFF",63,"FBFBFBFBFBFBFB",64,"03071FFF")
680 CALL CHAR(65,"FFFFFFF0BFBFBFB",66,"FEFEFEFEFEFEFEFE",67,"FFF7F3F3F1F0F",68,"000000B0C0E0E0",69,"07070301010000")
```

```
690 CALL CHAR(70,"F0FBFBFCFCFEFE7F")
700 CALL HCHAR(6,10,60)
710 CALL VCHAR(8,10,66,2)
720 CALL HCHAR(8,11,67)
730 CALL HCHAR(6,14,50)
740 CALL HCHAR(8,15,57)
750 CALL CHAR(71,"FFFFFFF000000000",72,"00FFFFFFF000000000",73,"FFFFFF000000000000",74,"00000000FFFFFFF")
760 CALL VCHAR(6,22,53,4)
770 CALL HCHAR(6,23,71)
780 CALL HCHAR(8,26,43)
790 CALL HCHAR(6,26,40)
800 CALL HCHAR(8,27,41)
810 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
820 CALL HCHAR(2,7,80)
830 CALL HCHAR(2,23,80)
840 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
850 CALL HCHAR(20,1,88,160)
860 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
870 CALL HCHAR(22,6,88,21)
880 CALL HCHAR(19,1,32,4)
890 CALL HCHAR(6,30,50)
900 CALL HCHAR(6,32,52)
910 CALL HCHAR(8,30,54)
920 CALL HCHAR(9,30,59)
930 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
940 CALL HCHAR(2,7,80)
950 CALL HCHAR(2,23,80)
960 CALL HCHAR(4,23,82)
970 CALL HCHAR(5,23,83)
980 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
990 CALL HCHAR(20,1,88,160)
1000 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
1010 CALL HCHAR(22,6,88,21)
1020 CALL HCHAR(19,1,32,4)
1030 CALL HCHAR(6,30,50)
1040 CALL HCHAR(6,32,52)
1050 CALL HCHAR(8,30,54)
1060 CALL HCHAR(9,30,59)
1070 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
1080 CALL HCHAR(2,7,80)
1090 CALL HCHAR(2,23,80)
1100 CALL HCHAR(4,23,82)
1110 CALL HCHAR(5,23,83)
1120 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
1130 CALL HCHAR(20,1,88,160)
1140 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
1150 CALL HCHAR(22,6,88,21)
1160 CALL HCHAR(19,1,32,4)
1170 CALL HCHAR(6,30,50)
1180 CALL HCHAR(6,32,52)
1190 CALL HCHAR(8,30,54)
1200 CALL HCHAR(9,30,59)
1210 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
1220 CALL HCHAR(2,7,80)
1230 CALL HCHAR(2,23,80)
1240 CALL HCHAR(4,23,82)
1250 CALL HCHAR(5,23,83)
1260 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
1270 CALL HCHAR(20,1,88,160)
1280 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
1290 CALL HCHAR(22,6,88,21)
1300 CALL HCHAR(19,1,32,4)
1310 CALL HCHAR(6,30,50)
1320 CALL HCHAR(6,32,52)
1330 CALL HCHAR(8,30,54)
1340 CALL HCHAR(9,30,59)
1350 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
1360 CALL HCHAR(2,7,80)
1370 CALL HCHAR(2,23,80)
1380 CALL HCHAR(4,23,82)
1390 CALL HCHAR(5,23,83)
1400 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
1410 CALL HCHAR(20,1,88,160)
1420 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
1430 CALL HCHAR(22,6,88,21)
1440 CALL HCHAR(19,1,32,4)
1450 CALL HCHAR(6,30,50)
1460 CALL HCHAR(6,32,52)
1470 CALL HCHAR(8,30,54)
1480 CALL HCHAR(9,30,59)
1490 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
1500 CALL HCHAR(2,7,80)
1510 CALL HCHAR(2,23,80)
1520 CALL HCHAR(4,23,82)
1530 CALL HCHAR(5,23,83)
1540 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
1550 CALL HCHAR(20,1,88,160)
1560 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
1570 CALL HCHAR(22,6,88,21)
1580 CALL HCHAR(19,1,32,4)
1590 CALL HCHAR(6,30,50)
1600 CALL HCHAR(6,32,52)
1610 CALL HCHAR(8,30,54)
1620 CALL HCHAR(9,30,59)
1630 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
1640 CALL HCHAR(2,7,80)
1650 CALL HCHAR(2,23,80)
1660 CALL HCHAR(4,23,82)
1670 CALL HCHAR(5,23,83)
1680 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
1690 CALL HCHAR(20,1,88,160)
1700 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
1710 CALL HCHAR(22,6,88,21)
1720 CALL HCHAR(19,1,32,4)
1730 CALL HCHAR(6,30,50)
1740 CALL HCHAR(6,32,52)
1750 CALL HCHAR(8,30,54)
1760 CALL HCHAR(9,30,59)
1770 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
1780 CALL HCHAR(2,7,80)
1790 CALL HCHAR(2,23,80)
1800 CALL HCHAR(4,23,82)
1810 CALL HCHAR(5,23,83)
1820 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
1830 CALL HCHAR(20,1,88,160)
1840 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
1850 CALL HCHAR(22,6,88,21)
1860 CALL HCHAR(19,1,32,4)
1870 CALL HCHAR(6,30,50)
1880 CALL HCHAR(6,32,52)
1890 CALL HCHAR(8,30,54)
1900 CALL HCHAR(9,30,59)
1910 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
1920 CALL HCHAR(2,7,80)
1930 CALL HCHAR(2,23,80)
1940 CALL HCHAR(4,23,82)
1950 CALL HCHAR(5,23,83)
1960 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
1970 CALL HCHAR(20,1,88,160)
1980 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
1990 CALL HCHAR(22,6,88,21)
2000 CALL HCHAR(19,1,32,4)
2010 CALL HCHAR(6,30,50)
2020 CALL HCHAR(6,32,52)
2030 CALL HCHAR(8,30,54)
2040 CALL HCHAR(9,30,59)
2050 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
2060 CALL HCHAR(2,7,80)
2070 CALL HCHAR(2,23,80)
2080 CALL HCHAR(4,23,82)
2090 CALL HCHAR(5,23,83)
2100 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
2110 CALL HCHAR(20,1,88,160)
2120 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
2130 CALL HCHAR(22,6,88,21)
2140 CALL HCHAR(19,1,32,4)
2150 CALL HCHAR(6,30,50)
2160 CALL HCHAR(6,32,52)
2170 CALL HCHAR(8,30,54)
2180 CALL HCHAR(9,30,59)
2190 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
2200 CALL HCHAR(2,7,80)
2210 CALL HCHAR(2,23,80)
2220 CALL HCHAR(4,23,82)
2230 CALL HCHAR(5,23,83)
2240 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
2250 CALL HCHAR(20,1,88,160)
2260 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
2270 CALL HCHAR(22,6,88,21)
2280 CALL HCHAR(19,1,32,4)
2290 CALL HCHAR(6,30,50)
2300 CALL HCHAR(6,32,52)
2310 CALL HCHAR(8,30,54)
2320 CALL HCHAR(9,30,59)
2330 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
2340 CALL HCHAR(2,7,80)
2350 CALL HCHAR(2,23,80)
2360 CALL HCHAR(4,23,82)
2370 CALL HCHAR(5,23,83)
2380 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
2390 CALL HCHAR(20,1,88,160)
2400 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
2410 CALL HCHAR(22,6,88,21)
2420 CALL HCHAR(19,1,32,4)
2430 CALL HCHAR(6,30,50)
2440 CALL HCHAR(6,32,52)
2450 CALL HCHAR(8,30,54)
2460 CALL HCHAR(9,30,59)
2470 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
2480 CALL HCHAR(2,7,80)
2490 CALL HCHAR(2,23,80)
2500 CALL HCHAR(4,23,82)
2510 CALL HCHAR(5,23,83)
2520 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
2530 CALL HCHAR(20,1,88,160)
2540 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
2550 CALL HCHAR(22,6,88,21)
2560 CALL HCHAR(19,1,32,4)
2570 CALL HCHAR(6,30,50)
2580 CALL HCHAR(6,32,52)
2590 CALL HCHAR(8,30,54)
2600 CALL HCHAR(9,30,59)
2610 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
2620 CALL HCHAR(2,7,80)
2630 CALL HCHAR(2,23,80)
2640 CALL HCHAR(4,23,82)
2650 CALL HCHAR(5,23,83)
2660 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
2670 CALL HCHAR(20,1,88,160)
2680 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
2690 CALL HCHAR(22,6,88,21)
2700 CALL HCHAR(19,1,32,4)
2710 CALL HCHAR(6,30,50)
2720 CALL HCHAR(6,32,52)
2730 CALL HCHAR(8,30,54)
2740 CALL HCHAR(9,30,59)
2750 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
2760 CALL HCHAR(2,7,80)
2770 CALL HCHAR(2,23,80)
2780 CALL HCHAR(4,23,82)
2790 CALL HCHAR(5,23,83)
2800 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
2810 CALL HCHAR(20,1,88,160)
2820 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
2830 CALL HCHAR(22,6,88,21)
2840 CALL HCHAR(19,1,32,4)
2850 CALL HCHAR(6,30,50)
2860 CALL HCHAR(6,32,52)
2870 CALL HCHAR(8,30,54)
2880 CALL HCHAR(9,30,59)
2890 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
2900 CALL HCHAR(2,7,80)
2910 CALL HCHAR(2,23,80)
2920 CALL HCHAR(4,23,82)
2930 CALL HCHAR(5,23,83)
2940 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
2950 CALL HCHAR(20,1,88,160)
2960 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
2970 CALL HCHAR(22,6,88,21)
2980 CALL HCHAR(19,1,32,4)
2990 CALL HCHAR(6,30,50)
3000 CALL HCHAR(6,32,52)
3010 CALL HCHAR(8,30,54)
3020 CALL HCHAR(9,30,59)
3030 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
3040 CALL HCHAR(2,7,80)
3050 CALL HCHAR(2,23,80)
3060 CALL HCHAR(4,23,82)
3070 CALL HCHAR(5,23,83)
3080 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
3090 CALL HCHAR(20,1,88,160)
3100 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
3110 CALL HCHAR(22,6,88,21)
3120 CALL HCHAR(19,1,32,4)
3130 CALL HCHAR(6,30,50)
3140 CALL HCHAR(6,32,52)
3150 CALL HCHAR(8,30,54)
3160 CALL HCHAR(9,30,59)
3170 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
3180 CALL HCHAR(2,7,80)
3190 CALL HCHAR(2,23,80)
3200 CALL HCHAR(4,23,82)
3210 CALL HCHAR(5,23,83)
3220 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
3230 CALL HCHAR(20,1,88,160)
3240 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
3250 CALL HCHAR(22,6,88,21)
3260 CALL HCHAR(19,1,32,4)
3270 CALL HCHAR(6,30,50)
3280 CALL HCHAR(6,32,52)
3290 CALL HCHAR(8,30,54)
3300 CALL HCHAR(9,30,59)
3310 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
3320 CALL HCHAR(2,7,80)
3330 CALL HCHAR(2,23,80)
3340 CALL HCHAR(4,23,82)
3350 CALL HCHAR(5,23,83)
3360 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
3370 CALL HCHAR(20,1,88,160)
3380 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
3390 CALL HCHAR(22,6,88,21)
3400 CALL HCHAR(19,1,32,4)
3410 CALL HCHAR(6,30,50)
3420 CALL HCHAR(6,32,52)
3430 CALL HCHAR(8,30,54)
3440 CALL HCHAR(9,30,59)
3450 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
3460 CALL HCHAR(2,7,80)
3470 CALL HCHAR(2,23,80)
3480 CALL HCHAR(4,23,82)
3490 CALL HCHAR(5,23,83)
3500 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
3510 CALL HCHAR(20,1,88,160)
3520 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
3530 CALL HCHAR(22,6,88,21)
3540 CALL HCHAR(19,1,32,4)
3550 CALL HCHAR(6,30,50)
3560 CALL HCHAR(6,32,52)
3570 CALL HCHAR(8,30,54)
3580 CALL HCHAR(9,30,59)
3590 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
3600 CALL HCHAR(2,7,80)
3610 CALL HCHAR(2,23,80)
3620 CALL HCHAR(4,23,82)
3630 CALL HCHAR(5,23,83)
3640 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
3650 CALL HCHAR(20,1,88,160)
3660 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
3670 CALL HCHAR(22,6,88,21)
3680 CALL HCHAR(19,1,32,4)
3690 CALL HCHAR(6,30,50)
3700 CALL HCHAR(6,32,52)
3710 CALL HCHAR(8,30,54)
3720 CALL HCHAR(9,30,59)
3730 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
3740 CALL HCHAR(2,7,80)
3750 CALL HCHAR(2,23,80)
3760 CALL HCHAR(4,23,82)
3770 CALL HCHAR(5,23,83)
3780 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
3790 CALL HCHAR(20,1,88,160)
3800 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
3810 CALL HCHAR(22,6,88,21)
3820 CALL HCHAR(19,1,32,4)
3830 CALL HCHAR(6,30,50)
3840 CALL HCHAR(6,32,52)
3850 CALL HCHAR(8,30,54)
3860 CALL HCHAR(9,30,59)
3870 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
3880 CALL HCHAR(2,7,80)
3890 CALL HCHAR(2,23,80)
3900 CALL HCHAR(4,23,82)
3910 CALL HCHAR(5,23,83)
3920 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
3930 CALL HCHAR(20,1,88,160)
3940 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
3950 CALL HCHAR(22,6,88,21)
3960 CALL HCHAR(19,1,32,4)
3970 CALL HCHAR(6,30,50)
3980 CALL HCHAR(6,32,52)
3990 CALL HCHAR(8,30,54)
4000 CALL HCHAR(9,30,59)
4010 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
4020 CALL HCHAR(2,7,80)
4030 CALL HCHAR(2,23,80)
4040 CALL HCHAR(4,23,82)
4050 CALL HCHAR(5,23,83)
4060 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
4070 CALL HCHAR(20,1,88,160)
4080 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
4090 CALL HCHAR(22,6,88,21)
4100 CALL HCHAR(19,1,32,4)
4110 CALL HCHAR(6,30,50)
4120 CALL HCHAR(6,32,52)
4130 CALL HCHAR(8,30,54)
4140 CALL HCHAR(9,30,59)
4150 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
4160 CALL HCHAR(2,7,80)
4170 CALL HCHAR(2,23,80)
4180 CALL HCHAR(4,23,82)
4190 CALL HCHAR(5,23,83)
4200 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
4210 CALL HCHAR(20,1,88,160)
4220 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
4230 CALL HCHAR(22,6,88,21)
4240 CALL HCHAR(19,1,32,4)
4250 CALL HCHAR(6,30,50)
4260 CALL HCHAR(6,32,52)
4270 CALL HCHAR(8,30,54)
4280 CALL HCHAR(9,30,59)
4290 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
4300 CALL HCHAR(2,7,80)
4310 CALL HCHAR(2,23,80)
4320 CALL HCHAR(4,23,82)
4330 CALL HCHAR(5,23,83)
4340 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
4350 CALL HCHAR(20,1,88,160)
4360 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
4370 CALL HCHAR(22,6,88,21)
4380 CALL HCHAR(19,1,32,4)
4390 CALL HCHAR(6,30,50)
4400 CALL HCHAR(6,32,52)
4410 CALL HCHAR(8,30,54)
4420 CALL HCHAR(9,30,59)
4430 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
4440 CALL HCHAR(2,7,80)
4450 CALL HCHAR(2,23,80)
4460 CALL HCHAR(4,23,82)
4470 CALL HCHAR(5,23,83)
4480 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
4490 CALL HCHAR(20,1,88,160)
4500 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
4510 CALL HCHAR(22,6,88,21)
4520 CALL HCHAR(19,1,32,4)
4530 CALL HCHAR(6,30,50)
4540 CALL HCHAR(6,32,52)
4550 CALL HCHAR(8,30,54)
4560 CALL HCHAR(9,30,59)
4570 CALL CHAR(80,"1B3C66666666663C3C",81,"1B3C6666666666663C",82,"3C1B3C66666666663C",83,"3C1B3C7E7C3C3C")
4580 CALL HCHAR(2,7,80)
4590 CALL HCHAR(2,23,80)
4600 CALL HCHAR(4,23,82)
4610 CALL HCHAR(5,23,83)
4620 CALL CHAR(88,"FF0B0B0BFF0B0B0B")
4630 CALL HCHAR(20,1,88,160)
4640 FOR G=9 TO 12 :: CALL COLOR(G,14,1)
4650 CALL HCHAR(22,6,88,21)
4660 CALL HCHAR(19,1,32,4)
4670 CALL HCHAR(6,30,50)
4680 CALL HCHAR(6,32,52)
4690 CALL HCHAR(8,30,54)
4
```

BIDOUILLE SANS GRENOUILLE

Le Master Tool Kit vient à point pour sortir de la merde ceux qui ont un Spectrum, envie de programmer et des difficultés. C'est un outil d'aide, qui comporte un nombre conséquent d'instructions (une cinquantaine). Et ces instructions vont vous simplifier la vie. En gros, elles se répartissent en trois groupes. Le premier est hélas inutile, pour la simple raison que ça n'est qu'un Basic étendu de plus : quelques instructions permettent la gestion d'une horloge et d'une alarme, le tout paramétrable à souhait. De plus, on a le droit de redéfinir les touches du clavier, mais le résultat de ces instructions est inutilisable sans le soft, comme tous les autres basics étendus. Ensuite, nous trouvons des instructions de traitement et vectorisation des erreurs. Ces dernières permettent de déboguer un programme, ce qui est bien utile. Voilà comment on procède : on met des ERR un peu partout, on teste le soft, et une fois qu'il est bien au point, on vire tout ça et puis bon, ben on se retrouve avec un programme qui marche, quoi. C'est comme la lessive qu'on doit faire des nœuds avec, et puis enlever les nœuds pour avoir du linge propre, quoi. Le troisième groupe est certainement le plus intéressant. En effet, nous avons plein d'instructions



permettant de travailler sur les chaînes de caractères, de bidouiller les lignes d'un programme et de le modifier. Ainsi, nous trouvons des instructions de recherche, copie, remplacement, compactage, renommage et j'en passe. C'est vraiment tout bon, comme dirait Chirac. Pour compléter, vous avez le droit de trafiquer la mémoire vidéo, le jeu de caractères et puis plein d'autres trucs. Voilà, c'était Master Tool Kit de OCP pour Spectrum.

REPLEIN LES MIRETTES

En règle générale, je demande plusieurs choses à un soft. Il faut que le scénario ne soit pas trop bateau, que le son soit bon, que le graphisme soit joli et que l'animation soit bien faite. Quand un programme est comme ça, je suis content. C'est le cas de Bomb Jack, le célèbre jeu d'arcade. Bonne nouvelle, il tourne enfin sur C64 et c'est Elite qui a fait l'adaptation. Suivez-moi, je le prouve. Prenons le soft par le début, c'est-à-dire le scénario. C'est l'histoire de Jack qui doit ramasser des trucs, tout en faisant très attention aux oiseaux de malheurs qui rôdent aux alentours. Une petite précision, vous aurez droit à l'Égypte avec son sphinx, à Athènes et pas mal d'autres trucs, un beau voyage en perspective ! Bon, le scénar est pas trop mal, voyons la zique. Super, c'est du Jarre (un million de personnes à Houston, salaud !), et ça dégage un maximum. C'est presque aussi bien que sur ma chaîne (c'est pas une référence !). Donc, la musique est



générale. Et le graphisme ? Super, y a des couleurs partout, plein de trucs déments dans tous les coins, et en plus c'est joli. Pour que ce soit encore plus chouette, ça bouge dans tous les sens, à en tomber par terre. Bref, l'adaptation est vraiment géniale, et le soft n'a rien perdu de ses qualités. Je suis vraiment content de pouvoir m'éclater avec Bomb Jack de Elite sur C64.

FAMINE

On vous a déjà beaucoup parlé du Soft-Aid, ce mouvement humanitaire destiné à combattre la famine en Éthiopie. On vient de recevoir Tinderbox qui affiche tout en couleurs sa participation à cette généreuse cause. Autant prévenir tout de suite, ce n'est pas avec ce genre de softs que les pauvres petits Éthiopiens pourront se remplir la panse à se la faire éclater. C'est bien dommage pour eux, je suis désolé d'avoir à dire ça, mais c'est ainsi, on n'y peut rien. Il faudrait que les éditeurs comprennent une fois pour toutes que quand on fait quelque chose, surtout de cette envergure, on le fait bien, et qu'on ne doit pas se contenter d'envoyer les programmes qu'on arrive pas à vendre sous prétexte que la mention "Soft-Aid" décidera les acheteurs à se payer une merde. Ça, ce n'est pas possible.



Tinderbox, c'est un jeu d'aventure en texte qui narre l'histoire de Tom, un soldat blessé au champ de bataille, et qui se réveille dans un hôpital. Quelle n'est pas sa surprise quand il découvre qu'il est dans un pays étrange, régi par un roi cruel et tyrannique dont la fille, la princesse Rowella (Rowellez-vous la vie !) est destinée à épouser un simple soldat. Ce sont les bonnes fées qui se sont penchées sur son berceau qui ont fait cette prédiction. A mon humble avis, elles ont dû se pencher un peu trop, se casser la gueule sur la

gosse et inventer cette histoire en voyant le résultat de leur connexion. Notre héros, apprenant cela on ne sait pas comment, décide que c'est lui le petit soldat à la destinée merveilleuse. On croirait lire un scénario de Walt Disney. Les graphismes, y en a pas, puisque c'est une aventure en texte. Si vous aviez suivi depuis le début, je n'aurais pas été obligé de répéter cent fois la même chose. Merci. Un jeu d'aventure n'en serait pas un s'il n'avait un analyseur syntaxique digne de ce nom, donc Tinderbox n'est pas un jeu d'aventure. Ecco. Si vous avez vraiment envie de faire une bonne action, achetez Tinderbox de Gremlin Graphics pour le Soft-Aid, sinon passez votre chemin, vils manants.

BOUM

Décidément, depuis les Rambo et cie, les histoires de héros seuls contre tous se vendent bien. Par exemple, V ou 5 de Océan pour Spectrum reprend à son compte les derniers poncifs de la guerre éternelle que les vilains extraterrestres livrent aux pauvres terriens que nous sommes. Là, vous devez promener Donovan (le héros solitaire) dans un bateau afin de le faire sauter. Vos objectifs seront entre autres le réacteur nucléaire, le générateur d'air conditionné et bien sûr l'ordinateur central. Faites bien attention aux robots, ils sont intraitables et ils vous détruiront sans remords. Du calme, du calme, je sais qu'il faut ménager votre cœur déjà fatigué. Donc, après ce moment de



suspens intense, causons graphisme. Le graphisme est chouette, ainsi que l'animation d'ailleurs. Une partie du logiciel est gérée par des icônes. Enfin, notez que sur la version CBM 64 la bande-son est meilleure. C'est bien, hein ? Quoi, les auteurs manquent d'imagination ? Ah ben oui, vous avez raison. V O U 5 de Océan pour Spectrum et Commodore.

RETIREZ LE TAPIS ROUGE

Mauvaises nouvelles pour le QDD (Quick Disk Drive en français dans le texte) de Thomson. La semaine dernière, vous avez pu lire un article à son propos qui pouvait se résumer ainsi : le QDD est un bon produit, son rapport qualité/prix à l'air excellent puisqu'il coûte à peine le double d'un magnétophone. Seul point noir, la disponibilité des disquettes au format 2,8 pouces. Pour les minables que vous êtes, il est nécessaire de rappeler que le 2,8 pouces n'est pas un standard, pas plus que le 3". Or, justement, au lieu de prendre exemple sur Amstrad et les problèmes qu'ils ont pour trouver des disquettes qui ne font pas figure de standard, Thomson a tenté un gros coup avec le 2,8 pouces et apparemment est en train de se heurter au même problème. Les revendeurs de QDD ne sont pas approvisionnés en disquettes, vous pouvez imaginer l'affaire : - Bonjour monsieur, je voudrais un QDD avec une boîte de disquettes. - Euh... Oui... Bien sûr... Mettez votre nom sur la liste d'attente pour la boîte de disquettes, s'il vous plaît. - Ah bon, vous n'avez pas de disquettes ? Très bien, au revoir. Dur ! Si les disquettes ne sont pas



disponibles, les éditeurs de softs attraperont peut-être l'affaire en adaptant leurs produits pour le QDD. Loricels avoue être en train de le faire et être en mesure de présenter des titres en juin et surtout en septembre. Vifi est d'accord sur le principe mais attend que le parc d'appareils installés soit plus grand et Fil n'adaptera rien sur QDD. Globalement, donc, le QDD semble avoir quelques problèmes et même si le côté technique de l'appareil est quelque peu alléchant, la démarche de Thomson n'est pas vraiment très intelligente. N'oubliez pas de songer à ce problème si vous comptez vous en procurer un. Dommage, pour une fois que Thomson allait de l'avant avec de bons produits à de bons prix. De quoi devenir fataliste.

ILS LE VENDENT, ÇA ?

Vous vous rappelez de la fameuse démonstration du CD-Rom contenant l'encyclopédie américaine Grolier, équivalent de notre Encyclopaedia Universalis ? Eh ben les rapaces d'Activement mettent en vente le système complet comprenant la carte contrôleur pour IBM PC, le CD-Rom d'une capacité de stockage de 540 mégas, le logiciel et les 21 volumes de l'encyclopédie sur disque pour quelque 995 dollars, soit 7000 balles. Le fabricant assure que le programme peut faire une recherche par mot, nom, phrase ou sujet en quelques secondes. Vous imaginez un peu la tronche du mec qui achète ça et qui apprend que le standard n'est plus le même deux semaines après ?



SAYNETTE

Aujourd'hui, dans notre série "Descendons dans la joie", nous avons le plaisir, le bonheur et l'avantage d'accueillir Monsieur Mastertronics et son petit dernier, Kentilla. HHHHebdo : Vous venez de sortir un nouveau jeu ? Monsieur Mastertronics : Oui, et nous n'en sommes pas très fiers. Je pense que les lecteurs comprendront, quand ils le verront. HHHH : Si ils le voient. MM : La remarque est pertinente. Il faudrait en effet qu'ils commentent par l'acheteur, ce que nous leur conseillons vivement. HHHH : Pourquoi ? MM : Lorsque le programmeur de ce jeu est venu nous trouver pour que nous l'éditions, nous avons tout de suite été séduits par le manque d'originalité de ce jeu d'aventure, par les graphismes ringards, et par l'analyseur syntaxique qui ne comprend que ce qu'il veut. Nous nous sommes dit que c'était là l'occasion ou jamais de montrer ce dont nous sommes capables. Je crois sincèrement que notre but est atteint. HHHH : Pourtant, vous avez commis quelques erreurs, dans le passé : vous avez édité de bons jeux ; je pense notamment à The Last V8.

MM : Je vois qu'on oublie difficilement les erreurs de jeunesse... En effet, nous avions accepté de distribuer ce programme. En fait, son auteur nous avait fait pitié lorsqu'il s'était présenté dans nos bureaux. Mais je tiens à rassurer vos lecteurs : ce genre d'étourderie ne se reproduira pas. HHHH : Monsieur, le temps qui nous était imparti est maintenant écoulé, nous allons donc devoir nous quitter, non sans rappeler auparavant le titre de votre dernière production : Kentilla de Mastertronics pour Commodore 64. Merci, et rendez-vous bientôt, car vous allez revenir ? MM : Je l'espère bien !



ATTENTION

Le T 3100, ça vous dit quelque chose ? Non ? Bon, on se téléphone et on se fait une bouffe. Non, j'ai tout faux. Le T 3100 est un compatible IBM AT, évidemment vous en avez rien à foutre. Mais ce qui est intéressant, c'est que chacun des circuits Rams de la bécanne contient à lui seul un mégabit, soit 128 Ko. En clair, ça signifie que ces faces de citron impossibles que sont les Japonais ont déjà les moyens industriels nécessaires pour fabriquer ce type de circuits, qui est quatre fois plus dense que ce qui se fait en Extrême-Orient. Vous voulez savoir en quoi cela vous concerne ? C'est tout bête, à brève échéance le coût de la mémoire va baisser considérablement, puisque les coûts de production diminuent. Donc, dans pas longtemps on pourra voir des bécanes avec une super résolution graphique. Pourquoi ? Parce que les graphismes sont gros consommateurs de



mémoire, et donc coûtent cher. Histoire de vous faire marrer, sachez que notre cher Thomson national n'est même pas capable de rentrer plus de 64 kilobits dans une seule puce. De plus, Siemens, le plus gros fabricant européen de semi-conducteurs ne prévoit les puces d'un Mégabit que pour 1987. L'électronique européenne et nationale est vraiment à la pointe de la technologie, n'est-ce pas ?

WAOUUH !

Mais, que se passe-t-il ? Depuis quelque temps, déjà, les éditeurs sortent de bon softs sur Amstrad. Non, c'est pas ça, c'est sur Spectrad. Euhh non, j'y arriverai pas, c'est dingue non ? C'est sur Spectrum, ouf ! Cette fois, c'est Electric Dreams qui s'y colle, et c'est "I Of The Mask". Allons-y Alonzo. C'est l'histoire d'un petit mec qui veut devenir Of The Mask, et ce petit gars c'est vous, d'où le I. Mais, comment devenir Of The Mask ? C'est très simple, il suffit de se balader pour récolter des pièces qui, assemblées, formeront un robot. Fastoche ? Et si je précise qu'il faut assembler les pièces dans un certain ordre ? D'accord, vous avez pigé, mais encore un petit détail. Le labyrinthe comporte trente-deux univers avec, pour chacun, trois cristaux, et ces cristaux sont malicieux... C'est bien, hein ? Mais allez à la phrase suivante, c'est encore plus mieux. Ce soft est en trois D et en temps réel. C'est presque comme un dessin animé, le tout agrémenté d'effets géniaux de translation, rotation et tout le bastingue. Ah, il faut le voir, ce petit bonhomme, enfin vous, bref, lui quoi, en train de se démerer comme un



dingue pour votre pomme. Sérieux, il cavale super vite, et en plus il se fend la poire, à moins que ce ne soit un gobe-mouches, je sais pas. Bon, c'est GENIAL et on ne le dira jamais assez. Spectrophiles, foncez sur I Of The Mask de Electric Dreams sur Spectrum.

HISTOIRE DE LAIT ET DE CREME

Il existe deux sortes de programmes, ceux qui me plaisent et les autres (c'est comme les gens : y a les dentistes et les autres, et justement je préfère les autres). Evidemment, la classification d'un soft dans l'une ou l'autre de ces catégories dépend de mes goûts. Et c'est pourquoi je suis très gêné avec *The Gustard Kid*. En effet, je le trouve nul. Pourtant, il n'est pas complètement craignos. Mais c'est pas beau parce les dessins sont craignos, mais au niveau de l'animation ça peut aller, stuvieux, ça speede bien. Mais c'est pas beau, c'est tout, c'est pas compliqué. C'est pas intéressant et même carrément chiant. Malgré tout, c'est pas mal fait techniquement, et l'idée de base est rigolote. Un même doit retrouver des récipients à crème anglaise, mais pour ça il lui faut suffisamment de lait. Et le problème, c'est que d'affreux monstres veulent le lui prendre. Gasp, que va-t-il advenir du lait et de son propriétaire ? Vous voyez, l'histoire est mignonne tout plein. Mais comme je l'ai déjà dit plus haut, malgré



une réalisation honnête, le soft est moche. Les programmeurs devaient baigner dans la crème en faisant ce soft. Voilà, c'est tout moche et c'est *The Gustard Kid* de *New Generation Software* pour Spectrum.

L'AVENTURE C'EST L'AVENTURE

Une des modes du moment est l'aventure graphique avec gestion des actions par icônes. A ce titre, *Ark Pandora* de *Rino* sur C64 et 128 est un bon exemple. L'écran étant divisé en deux, vous pouvez admirer deux fenêtres : l'une, celle du dessus, fait apparaître l'action, et l'autre en bas contient les icônes. Les auteurs ont visiblement cherché à faire un jeu agréable à utiliser, et sur *Pandora*, c'est une réussite. Et en plus, l'histoire et les petits miquets sont à la hauteur. J'explique. C'est l'histoire d'un pirate meurtrier emprisonné à vie

vingt-dix tableaux, et ils sont tous de qualité égale : très honnête. Au fil de ces tableaux, ce cher pirate va donc devoir affronter tout un petit monde. Le jeu étant graphique, il est évident que tout ça doit bouger, et ça bouge bien. De plus, comme un jeu comporte de la musique ou des bruits, *Pandora* ne pouvait pas y échapper. Et, c'est pas si mal que ça, c'est même bien. Les icônes font ce qu'elles doivent faire, et je suis bien content pour elles. Si vous leur demandez gentiment, elles se mettront en quatre pour que vous



sur une île dont les habitants acceptent de le libérer, à condition qu'il les délivre de la tyrannie du Grand Prêtre Du Culte Du Diable A La Con. Bon, ça commence pas trop mal. Voyons le reste. Le programme contient environ quatre-

puissiez créer vos propres tableaux, les sauvegarder, et plein d'autres trucs. Tout ça commandé du bout des doigts, grâce à votre joystick habituel. Alors, n'oubliez pas, *Ark Pandora* de *Rino* pour C64 et 128.

UN GRAND JEU

On vient de recevoir deux nouveaux softs à l'HHHébd, je vous raconte pas. Jeu : je ne vais rien dire tout de suite, ce sera à vous de deviner ce qu'on en pense. Je parle de ces deux nouveautés dans le même article parce que ce sont deux productions d'une seule et même boîte : *Datam*.

Le premier s'appelle *Astrologia* et comme son nom l'indique aux idiots, il parle d'astrologie. Après une page de présentation particulièrement ringarde qui représente

A la question "heure de naissance ?", allez-vous répondre "3 H 27" ? Ben non, vous l'avez dans le trouignon, fallait dire "1 H 27", à cause des horaires d'été et que tout ça c'est très compliqué. Conclusion, si vous vous apprêtez à fêter son anniversaire, vous avez deux heures de retard et vous êtes con.

Le deuxième soft mirobolant de *Datam*, c'est "Le cours de Basic CPC Amstrad". Le titre n'est même pas français, et d'une. De



les douze signes astraux, le logiciel nous demande d'entrer dans l'ordre le jour, l'heure, le mois, l'année, la latitude et la longitude de notre naissance. Viennent ensuite les calculs, et on apprend que si on est né le 22 janvier on est du signe du Verseau, ou de celui du Bélier si on a vu le jour un 25 mars. Baléze, non ? C'est pas tout, on peut également découvrir quel est notre ascendant, quelles planètes nous sont bénéfiques, et lesquelles sont prêtes à nous tomber sur la gueule à la moindre sollicitation. J'ai eu beau chercher, je n'ai pas vu la signature de *Madame Soleil*. Pourtant, c'est de son niveau. La doc, qui se résume à quelques lignes, nous met

quand même en garde : taut faire gaffe aux corrections horaires. Un exemple ? D'accord. Votre petit frère est né à 3 heures 27, et vous voulez connaître son thème astral.

très forts. Le cours de *Basic CPC Amstrad* et *Astrologia* de *Datam* pour Amstrad. (*) : note pour les infirmes.

ETOILES

L'espace se vend bien. La preuve ? Vous avez vu le nombre de softs qui s'y déroulent ? Par exemple, *Starship Androméda* de *Ariolasoft* sur C64 et 128 vous met aux commandes d'un vaisseau spatial. Et pourquoi faire ? C'est simple, votre mission est de faire plein de choses, afin de renverser le tyran qui règne sur la fédération galactique. Sachez que ce tyran se nomme *Alana*. Votre mission n'est pas simple, le jeu comportant pas mal de phases. Ces différentes phases sont autonomes, c'est-à-dire qu'elles correspondent chacune à un jeu d'arcade. Pour simplifier, disons que le jeu en contient plusieurs. La quantité est présente, mais la qualité ? Eh bien, ô bonheur, elle n'a pas été sacrifiée. En effet, l'imagerie est de très



bonne facture. Pour ne pas assombrir ce tableau idyllique, les commandes sont très précises et la rapidité des mouvements n'a pas à rougir d'une éventuelle comparaison. Vu la complexité des aventures qui vous attendent, il ne faut pas espérer venir à bout de ce soft en quelques minutes. Alors, si jamais vous avez envie d'un super jeu d'arcade, pensez à *Starship Androméda* de *Ariolasoft* sur C 64 et 128.

LA DEUX-CHEVAUX DES LOGICIELS

Un petit tiercé, ça vous tente ? Si oui, allez au PMU le plus proche de chez vous, mais surtout n'achetez pas *Sport of Kings*. Dans ce jeu qui n'en est pas un d'ailleurs, vous regardez courir des chevaux mal dessinés, tout en vous arrachant les vêtements. C'est un concours hippique, en somme. Le jeu est en basic, quoiqu'il utilise des routines en langage machine. De plus, il n'est même pas protégé, on peut le breaker comme on veut (bonne nouvelle pour les pirates). Bon, avant de pouvoir admirer les canassons essayer de courir plus vite que les autres, il faut choisir le nombre d'étalons qui vont s'affronter et parier. Et c'est tout. *Sport of Kings* (roi des cons, oui) de *Mastertronics* pour Spectrum.

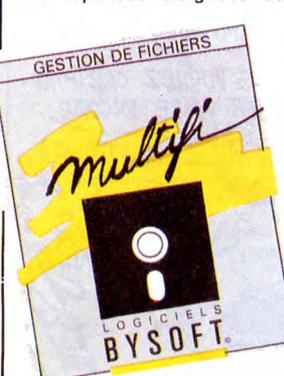


NUL, C'EST NUL !

Regardez bien les deux jaquettes qui illustrent cet article. Regardez bien ! C'est fait ? Bon, alors dès que vous les reverrez, dans un magasin quelconque, fuyez à toutes jambes. Si vous êtes myope, sachez que ces horreurs sont de chez *Bysoft*, qu'elles tournent sur *Amstrad*, et que leurs noms sont *L'instit* et *Multifi*. En voyant les titres, je m'attendais au pire. J'étais en dessous de la vérité. Par exemple, prenons *L'instit*. Comme son nom l'indique c'est un logiciel d'ÉAO. Une petite précision en passant, la présence de ce genre de soft sur *Amstrad* peut étonner, mais sachez que pas mal de boîtes de l'enseignement privé sont équipées en CPC (le plan Fabius ne tenait pas compte de ces établissements). *Bysoft* en a donc déduit que l'ÉAO était un marché porteur. Fin de la petite précision.

modèle théorique, tout en ayant une réponse positive de la part de l'ordinateur. Donc, il faut un analyseur syntaxique. Or *L'instit* n'en possède pas. C'est-à-dire que si à la question : "Quelle est la forme de la terre ?" on répond : "Elle est ronde", et que la réponse théorique est : "Ronde", nous avons droit à un laconique : Faux, essaie encore. No comment ! Côté sons, à part un beep, c'est le trou noir. Pour les illustrations et les dessins, c'est pas la peine. Apprendre avec un ordinateur, c'est déjà pas jouissif, mais le faire en plus avec un soft nul c'est encore pire. Je vous laisse conclure, vous êtes assez grand. Passons à l'autre, l'ineffable, l'inévitable et habituelle gestion de fichiers. Bon la, je vais vous faire

Mais pour qu'un programme d'ÉAO soit intéressant, il faut qu'il intègre des graphiques et des sons, et que la gestion des réponses soit suffisamment souple pour permettre à "l'élève" de donner des réponses éloignées du



une petite confiance, mais ne le répétez pas : c'est en basic et y a pas de doc. Je n'en dirai pas plus : ici aussi, la conclusion vous appartient. En résumé, même combat pour *Multifi* et *L'instit* de *Bysoft* pour *Amstrad*.

BROCHETTE DE BRITANIUM

Le syndrome chinois, vous connaissez ? Non ? Et si je vous parle de *Three Miles Island* aux États-Unis ? Non plus ? Bon, d'accord, je raconte. *Three Miles Island* est une ville américaine, et elle a le plaisir de compter parmi ses habitants une charmante centrale nucléaire. Malheureusement, cette chère centrale déconne complètement, ce qui manque de causer beaucoup de problèmes à toute la planète. En effet, le syndrome chinois est la résultante d'un échauffement excessif du réacteur nucléaire. Le réacteur, non refroidi, s'enfoncé alors vers le centre de la terre. Evidemment, nous avons droit à une bonne dose de radiations (relisez tout, apprenez par cœur, et préparez l'interro de la semaine prochaine). Mais pourquoi ce long préambule, vous demandez-vous ? Eh bien c'est très simple, c'est pour parler de *Countdown To Meltdown* de *Mastertronics* pour C64 et 128, soft dans lequel votre rôle est d'éviter une catastrophe nucléaire, mais c'est pas à *Three Miles Island*, c'est à *Meltdown*. Pour sauver l'humanité, vous devez interrompre le processus en cours. Heureusement vos robots sont très fidèles, et grâce à votre réseau de caméras vous pourrez les suivre dans les deux mille salles que comporte l'enceinte de la



centrale. Pour guider vos chères mécaniques, vous avez droit à un joystick, ainsi qu'à un nombre important de commandes sélectionnables par menu. Le soft est bien fait, la sauce sonore est correcte, la liaison avec l'émincé de sprite est parfaite, en revanche l'accompagnement dessinateur est un peu léger. Il faudra donc prévoir fromage et dessert, afin d'être rassasié. C'était *Countdown To Meltdown* de *Mastertronics* sur C64 et 128 (blurr !).

SPECIAL PIRATES

Amis pirates, les éditeurs pensent à vous, ces temps-ci, bien qu'ils s'en défendent (rapport à une certaine loi dont on vous a déjà parlé dans nos colonnes). C'est *Bysoft* qui s'est penché sur votre cas, et qui vous a concocté un petit *Disc-Tool*.

Présenté dans un petit sachet plastique, cet utilitaire va vous rendre quelques services. On y trouvera toutes les fonctions classiques déjà offertes par *Oddjob* ou par *Locksmith* (pas celui d'Apple, celui d'Amstrad), c'est-à-dire formatage rapide en système, data ou IBM, du disk ou piste par piste, examen approfondi de la disquette avec option d'écriture, et bien sûr back-up total (uniquement si vous possédez deux drives). D'un emploi facile, ce programme est commun, banal, déjà vu. Le copieur vous offre de formater la disquette destination exactement au même format que la source, ce qui nous oblige presque à utiliser des disquettes vierges pour avoir une chance de succès. Et tout le monde sait que les 3 pouces, en ce moment...



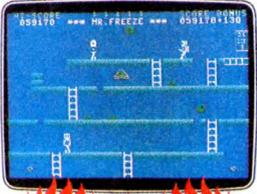
Disc-Tool, un utilitaire de plus, de *Bysoft* pour *Amstrad* sur disk uniquement (une face pour le 464, l'autre pour le 6128).

POUBELLE

Mais qu'est-ce que c'est que ça ? Du Firebird ? Mais c'est pas possible, d'habitude leurs softs sont

COMMODORE 64 KEYBOARD or JOYSTICK

MR. FREEZE



FIREBIRD

moins pourris que ça ! Et encore, je mesure mes mots. Non, sérieux,

le premier qui achète un de ces softs est maudit kill kill muerta. Quels softs ? J'y arrive.

The Helm, pour C64 et Spectrum, est un jeu d'aventure. Branchant ? M'ouais, à part un petit détail pour le moins gênant, il est cent pour cent en texte. Pour ajouter un peu de sel, sachez qu'en plus l'analyseur syntaxique est nul. Donc, poubelle.

Mr Freeze, pour Spectrum et C64 est une sorte de jeu d'arcade avec des graphismes nuls, une zizique nulle et un scénario nul. Et toujours pour ajouter un peu de sel à ce bel ensemble, le soft est d'une mauvaise foi exemplaire. J'explique, cool et tout. On veut monter sur une échelle, et vlan, comme par enchantement un bidule se pointe comme par magie et zou un petit rayon sur le coin de la tronche de monsieur Freeze, alias vous-même. Et à chaque fois que vous tentez de monter une échelle, car en gros c'est le but du jeu, le petit rayon vous frappe de

48K SPECTRUM KEYBOARD/KEMPSTON/CURSORS/INTERFACE 2

BOOTY

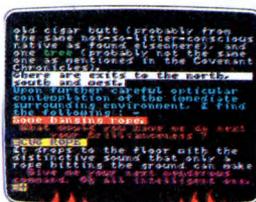


FIREBIRD

plein fouet. Donc le soft est injouable. Alors que fait-on dans un pareil cas ? Mmmh ? Poubelle. Booty, pour les mêmes, est probablement le moins mauvais de tous. Le jeu consiste à promener Booty dans plusieurs tableaux, et à lui faire emmagasiner un trésor. Le problème, c'est qu'il est nul mal-

48K SPECTRUM

THE HELM



FIREBIRD

gré tout, parce qu'il est nul, ça ne s'explique pas, on comprend quand on voit. Poubelle. Bon, alors s'il te plaît monsieur Firebird, tu pourrais pas faire mieux que The Helm, Mr Freeze, Booty de Firebird pour C64 et Spectrum ?

MAIS OÙ EST ALBERTE ?

Eh, t'as pas vu Alberte ? Non, pourquoi ? Ben j'ai un truc pour elle ; c'est Technician Ted de Hewson Consultants pour Amstrad. Ah ouais ? Et c'est quoi comme truc ? Ben c'est l'histoire de Ted qui est technicien et il se promène dans

des endroits pas très bien fréquentés. Il lui arrive plein de choses à ce pauvre Ted, le problème c'est que j'ai pas réussi à sortir des trois premiers tableaux. Ben c'est parce que t'es nul ! Mais non, le jeu est trop dur, à chaque fois que tu veux faire un truc c'est pas possible parce que tu tombes dans un trou ou parce que tu te prends un vélo dans la tronche. Ah ok, et le son ? Ouais, le son est pas mal, mais c'est pareil : c'est pas dur de faire plus joli et plus mieux. Bon alors bon, disons que c'est nul, alors. Ouais, disons-le.

Technician Ted de Hewson Consultants pour Amstrad.



RAMBOMANIE

Depuis tout petit, votre rêve le plus cher est de pouvoir faire un destroy d'enfer parmi ces enfoirés d'anti-impérialistes. Eh bien votre phantasme inassouvi va bientôt être réalisé grâce à Green Beret de Imagine (sous licence Konami) sur votre Spectrum adoré. Ce soft

Vous, enfin votre pigeon, devez prendre garde à vos agresseurs qui n'hésiteront pas à utiliser les moyens les plus affreux pour vous réduire à néant. Vous, enfin, bref, allez avoir à affronter les armes les plus despotiques du genre mortier, mines, et bien d'autres. Mais



est vraiment extra, les graphismes sont peaufinés à un point que j'ai rarement eu l'occasion de voir sur cette babasse. En plus, pour ne rien gâcher l'animation est, elle aussi, de très bonne facture. Hélas le son n'est pas à la hauteur du graphisme. Vous, enfin, votre larbin, aurez à affronter les défenseurs d'une base de missiles, d'un port, d'un pont et d'un camp de prisonniers.

vous, ouais bon d'accord, en viendrez à bout, et cela uniquement grâce à votre courage, votre habileté, et surtout grâce à votre coupeau suisse à vingt-deux lames garanties cent pour cent pur beurre. En effet votre dignité vous empêchera de vous emparer des lance-flammes de ces machiavéliques ennemis (oh le mec, eh !). Green Beret et de Imagine pour Spectrum.

MAX WELL

Pas la peine d'en rajouter... Oh, et puis si ! Max, c'est un présentateur de télé en Angleterre ; seulement, il a une particularité, c'est qu'il n'existe pas. Hein ? Ben oui. Ou plutôt ben non. Max est une création synthétique, une sorte de dessin animé électronique qui présente certaines séquences sur une chaîne privée britannique. Il connaît là-bas un succès énorme. Aujourd'hui, Max a un problème : il a perdu sa personnalité (le con, il avait qu'à faire un peu plus attention). Et votre rôle, bien entendu,

ET JE VOUS DIS MERDE À TOUS. ET LE PREMIER QUI VEUT ME CASSER LA GUEULE IL PEUT VENIR. LE CRÉTIN.



consiste à la retrouver. Voilà pour le scénario.

Là arrive une chose qu'on ne peut pas négliger : on est aidé. Par qui (ou par quoi, ne soyons pas sec-

taires) ? Par le graphisme. Il est détaillé, tellement que ma télé a failli ne pas en revenir. Je dois maintenant préciser pour que la suite des explications reste claire

que la scène se passe dans un immeuble de deux cent quarante-huit étages (au pif, j'ai pas compté). On peut utiliser les caméras (y en a une à chaque étage) pour avoir une vision dans les huit directions. Pour le reste, y a qu'à suivre les indications sur l'écran, c'est pas trop compliqué.

Je ne parlerai pas du son, qui a été négligé (comme d'habitude, mais pouvons-nous réellement nous attendre à autre chose sur le Spectrum ?), et arriverai directement à la conclusion, là, tout de suite, dans un instant, après une page de publicité.

Conclusion : ce n'est pas la peine de vous ruer chez votre distributeur habituel, mais si vous passez devant chez lui un jour, entrez et achetez Max Headroom de Quicksilver pour Spectrum.

HISTOIRE D'ECHECS

The Chess Game de MicroClassic sur C64 et 128 n'est pas un jeu d'échecs, contrairement à ce que vous pensiez en lisant le début de cette phrase. Mais kaisse donc ? Et pourquoi ce titre ? Eh bien c'est parce que ça se passe sur un échiquier et que c'est l'histoire d'un

petit bonhomme aux prises avec une des pièces du jeu. Cette pièce colore les cases de l'échiquier et si le petit mossieur passe sur une des cases ainsi colorées il lui arrive plein de malheurs. Il y a en plus un ravissant public constitué de monstres tous plus vilains les uns que les autres. A part ça, c'est pas mal du tout, le graphisme est agréable et l'animation est pas trop mal foutue. La bande-son est un peu bâclée, mais rien de désastreux. C'est donc un soft bien fait sans gros défauts, mais il mérite une mention spéciale pour l'originalité du scénario qui est une chose de plus en plus rare. Donc, si vous n'avez jamais réussi à battre votre micro aux échecs, vous tenez avec ce soft l'occasion d'une belle revanche. The Chess Game de MicroClassic sur C64 et C128.

MAIS VOUS ÊTES FOU ! QUI, JE SAIS, MAIS C'EST ÇA QU'IL FAUT LE CHOMAGE



NONTERRAQUEOUS

L'un des arguments de vente de Mastertronic France est que pour quelques dizaines de francs les jeux Mastertronic permettent de se distraire pendant plusieurs minutes ou plusieurs heures. Mais avec Nonterraqueous pour Amstrad, ils battent leur record. En effet, avec ce soft on ne s'amuse pas du tout, ceci toujours pour quelques dizaines de francs. Le but du jeu est de trimballer une bestiole à hélice dans des tableaux plein de choses difformes. Evidemment, l'animation est en dessous de pas mal de berkiels, et mieux vaut ne rien dire du son qui ne ressemble à rien de connu. En plus, je dois vous dire que de toute manière je n'ai rien, mais alors rien, compris au soft. Encore un mot, Mastertronic vous prévient implicitement de la qualité du soft puisque la traduc-



tion littérale du titre est : Ne pas raquer. Alberte a encore du travail, avec Nonterraqueous de Imagine pour Amstrad

GYRODIZZY

Ce n'est pas sous ce nom on ne peut plus banal que se cache la dernière production d'Electric Dreams, la boîte anglaise bien connue. En effet, le logiciel dont je m'en vais maintenant vous entretenir s'appelle Spindizzy. "Alors pourquoi ?". vous entendez-je haletter. Parce que. Parce que ce soft-là ressemble

beaucoup à Gyroscope, voilà pourquoi.

Gyroscope, ça vous dit rien ? Bande d'ignares !! Filez vite ! Hors de ma vue, avant que je ne me fâche. Je n'accepte pas d'être lu par de la vermine. C'est comme ça, vous n'y pouvez rien. Bon, allez, revenez. Il me faut

quelques lecteurs. Gyroscope, c'était une boule infernale qu'on devait diriger sur un parcours non moins infernal. Spindizzy, c'est une boule infernale qu'on doit diriger sur un parcours non moins infernal. Ça ressemble, hein ? Bien sûr, les décors changent, mais ils sont quand même foutrement ressemblants ! En d'autres termes, ils sont absolument géniaux. Côté son, on ne peut pas s'empêcher d'être déçu. Juste un petit bip quand on heurte un mur ou quand on bouffe un diamant (ah oui, au fait : y en a pas beaucoup, mais il faut en ramasser le maximum). C'est léger. Enfin bon, le reste nous fait oublier ce défaut, qui, s'il est petit, n'en est pas moins majeur (NDLR : Allo ?). L'animation est excellente,

ce qui ne gâte rien. A tous les dingues de Gyroscope, je ne dirai que ces quelques mots : vous qui vous êtes éclatés comme des bêtes et qui pensiez ne jamais pouvoir ressentir encore cette sensation étrange et pénétrante (la dégoutante !), vous qui croyiez que le summum du jeu était atteint, vous qui pleuriez devant votre machine en attendant désespérément LE jeu qui vous ferait entrevoir une fois de plus le Nirvana, je dis ceci : vous vous trompiez !

Super-EL (Electric Dreams) est arrivé, amenant avec lui le jeu qui résoudre vos problèmes ! Rézuez-vous sur Spindizzy d'Electric Dreams pour Amstrad (en attendant les versions pour d'autres machines),

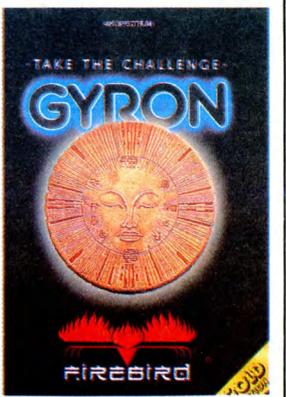


GYRON REVOIR MA NORMANDIE...

Firebird a encore frappé. Seule la cible a changé : c'est maintenant au Spectrum qu'ils s'attaquent. La manière aussi a changé. Après nous avoir envoyé tant de merdes et de sous-merdes, ils ont enfin décidé qu'ils pouvaient être aussi bons que les autres, si ce n'est meilleurs.

Non, je suis vache ; ils ont aussi sorti de bons softs, chez Firebird. Dommage qu'ils les gardent pour eux et ne nous envoient (presque) que des nullités.

On a donc testé pour vous (merci Bernard Gyron). Et on en est content (tant de bavardages pour dire ça, faut le faire !), mais oui ! Bon c'est vrai, le scénario n'est pas des plus originaux, mais enfin bon, bref, voilà, on a décidé de passer là-dessus, exceptionnellement. Non, non, on n'est pas subitement devenus gentils, mais la suite pouvait faire pardonner cet affront à notre sensibilité. Je m'explique : imaginez-vous emprisonné dans un gigantesque labyrinthe (je vous avais dit que c'était banal) en 3D (on ne voit plus que ça, de nos jours). Le parcours infernal est très... comment dirai-je... sophistiqué. Le graphisme est dément. L'animation (car il y en a une) est très réussie. Et patati et patata... Je n'en dirai pas plus. A vous de



découvrir les bienfaits rajournissants (l'idée n'est pas neuve (- oh, pardon !)) de ce soft, l'un des meilleurs du genre sur cette machine... (mettez ici le qualificatif de votre choix) qu'est le Spectrum (NDLR : T'as rien suivi, toi ; on t'a dit que c'était racheté par AMSTRAD !).

GYRON de FIREBIRD pour SPECTRUM (NDLR : les lecteurs rectifieront d'eux-mêmes).

DEMONIAQUE

Imaginez que tout d'un coup, vous ayez à combattre le Diable. Genre normal, quoi, habituel, hier j'ai acheté un pain et aujourd'hui je vais combattre le Diable, parce que c'est samedi et que tous les samedis je combats le Diable. Bon, je dis ça pour bien vous faire comprendre que combattre le Diable n'a rien d'étonnant. Donc, comme vous êtes peut-être pas au courant, je vais vous expliquer comment ça se passe.

D'abord, pour combattre le Diable (je concours pour le titre du "Plus Grand Nombre De Fois Que La Phrase "Combattre Le Diable" Doit Être Répétée"), il faut se taper ses légions tartares. En l'occurrence, les légions ressemblent à des hordes de belles-mères et de beaux-pères agressifs. Une fois qu'on a zigouillé la troupe au complet, on obtient un machin qui appartient visiblement à la catégorie des "machins qu'on doit en avoir le plus possible pour finir le dernier tableau sinon on est mal". Tout ça se passe en 3D, j'ai oublié de vous prévenir. Et figurez-vous qu'une horde de belles-mères acariâtres et démoniaques en 3D, c'est plutôt un truc qu'il faut pas prendre au pti déj, sous peine d'ulcères un peu partout très vite. Donc, après, il y a une nouvelle vague de démons, qui ont un autre nom, mais qui ressemblent toujours à des belles-mères, on ne

peut pas tout avoir. Elles vont plus vite, faut dire. Après, y a une troi-



sième vague de belles-mères, puis une quatrième et ça peut durer longtemps.

Le scrolling d'arrière en avant (ce qui est remarquable, d'habitude c'est plutôt de gauche à droite) est absolument bien. Le dessin est plutôt chouettes. Le son est plutôt absent, mais on s'en fout, ça repose. Voilà. Cassez-vous, c'est fini. Ah non, dernier truc, que j'oublie pas, sinon je me fais engueuler : (attention, ouverture de caractères gras) **Twisters** de (attention, ouvertures de caractères italiques) **System 3** pour (attention, rien du tout) **Spectrum**.

BLASÉ !!

Lucasfilms récidive. Après **Rescue on Fractalus** (entre autres, on a pas de place pour tous les citer), sort de leurs ateliers **Ballblazer**. Je préviens tout de suite pour éviter les évanouissements futurs : ce soft est super (en tout cas la version sur Spectrum l'est; pour les autres machines, il faudra attendre qu'on daigne nous envoyer les adaptations). Commençons par le début : la première impression. Une fois le chargement effectué, on constate avec admiration que l'écran est partagé en deux parties. En haut, le joueur numéro 1, et en bas l'autre joueur, qui, soit dit en passant, est forcément votre petit(e) ami(e). L'ordinateur se sent sans doute trop bon pour jouer avec des nuls de votre genre. Dans chaque moitié de l'écran, le même décor en 3D, vert et blanc. On ne discute pas le choix des couleurs, ça va très bien ensemble. On remarquera en passant que le graphisme ressemble étrangement à celui de **3D-Fight**, que les connaisseurs ont encore en mémoire.

Ensuite, le jeu commence. L'animation est vraiment réussie, ce qui n'étonne plus personne de la part de cet éditeur. On bouge dans toutes les directions. "Bouge" n'est pas le terme exact : on glisse plu-



tôt. Le but du jeu est simple : il faut attraper une balle folle lancée entre vous et votre adversaire qui, précisons-le, avance en sens inverse du votre.

Le son est (comme d'habitude sur Spectrum, on le sait) complètement ringard, mais bon, il était difficile de faire mieux. Merci Sir Clive.

Là, je vais me contenter de pomper la doc pour vous fournir une conclusion digne de ce nom : c'est un jeu simple à jouer, mais difficile à maîtriser. Voilà, c'est tout et c'est très éloquent, je trouve.

C'était, en direct de l'an 3097 (dixit la doc) **Ballblazer** de Lucasfilms Games pour Spectrum (on apprend grâce à la pub fournie avec le jeu que **Rescue on Fractalus** va bientôt sortir sur cette machine. Ouf, on respire).

ET ENCORE UN NOUVEAU MAC !

Les riches possesseurs de Macintosh vont encore une fois faire la gueule, Apple leur sort une nouvelle version du Mac 512, le "Macintosh Enhanced" avec lecteur de disquettes 800 Ko et la Rom du Macintosh plus.

Non seulement ils ont payé leur engin un peu plus que la peau du cul, mais en plus voilà leur 512 de luxe ramené au rang de vieux machin démodé. Il leur reste heureusement la possibilité de déboursier 4 ou 5.000 balles de plus pour transformer leur banal 512 en Enhanced dernier modèle beau, chic, in et tout et tout.

Tiens, j'enfonce un peu le clou : vous savez combien coûte un Mac Enhanced aux US ? 15.000 balles ! Et un Mac plus ? 18.000 balles, pas un rond de plus ! Et vous savez combien ils les payent, les Français ? Au moins le double. Parfaitement.



TROIS D

Un logiciel de CAO sur Thomson, ça vous branche ? Non ? Alors au revoir !

Maintenant que les générateurs sont partis, causons de CAO de Loricels pour Thomson MO5 et TO7-70. Tout d'abord, remarquons l'intelligence des gens de Loricels : ces derniers présentent CAO comme une introduction à cette technique. Bravo, ça les rend crédible.

Ce soft est richement présenté dans un classeur du plus bel effet (très HiTech, comme on dit). Et que trouve-t-on dans ce classeur ? Le soft, évidemment, mais aussi le mode d'emploi. D'ailleurs, cette notice d'utilisation est relativement

bien faite. Débutant par une introduction à la représentation des objets en trois dimensions, elle vous emmène vers des horizons très graphiques grâce à la présentation des nombreuses commandes du logiciel. Ces dernières, au nombre d'une soixantaine, vous permettront de faire plein de choses intéressantes. Le nombre élevé de ces instructions amène à penser que ce logiciel est en réalité un véritable langage de programmation. Le livret d'explications se termine avec un certain nombre d'annexes, ces dernières apportant des renseignements supplémentaires sur le programme. Un petit détail est à signaler, la version sur TO7 est plus étoffée que celle implantée sur MO5. Nous voilà donc à la fin de cet article qui ne trouvera sa réelle conclusion que lorsque vous aurez lu la phrase suivante : la voici.

Pourquoi les kss kss cherche de Loricels n'ont-ils pas choisi une programmation par icônes et stylo optique ?

CAO de Loricels pour Thomson TO7-70 et MO5.



ÇA BOUGE !

Ah oui ça bouge, et de partout. C'est **Supersleuth** de Gremlin Graphics et c'est pour Spectrum. Vous devez diriger un personnage complètement speed qui se



nomme Grumpy Gumphrey. Le pauvre petit bonhomme rondouillard est complètement perdu au milieu de la panique générale, et vous devez l'aider afin de lui trouver un assistant. Tâche très compliquée, mais la qualité du jeu fait qu'on ne décolle pas du manche à bonheur. Des couleurs partout, et une animation vraiment très chouette font oublier la sonorisation pauvre qui accompagne l'ensemble. Voilà le style de soft que l'on aimerait trouver plus souvent sur cette bécane : **Supersleuth** de Gremlin Graphics pour Spectrum.

HENRI TACHAN CHANTE AU TLP!



COMMODORE CONTRE COMMODORE

Suite de la page 1

maintenant à réparer les machines en trois semaines" alors qu'il demande d'un autre côté un droit de réponse à l'HHHHebdo qui l'a attaqué sur ce sujet, c'est normal, pour un PDG, ça ? Trois semaines de délai, c'est pas un long, ça, pour changer un fusible ? Et quand il annonce que MAINTENANT la politique de SAV est à la mesure des ambitions de Commodore, ça veut dire qu'AVANT elle ne l'était pas ? Voilà donc votre droit de réponse, Monsieur Kléber Paulmier : "Commodore France répare maintenant les machines en 3 semaines."

Et les ambitions de Commodore, c'est quoi ? Dans notre excellent confrère (enfoiré !) "Micro Vente" du 26 novembre 1985, Monsieur Kléber Paulmier déclare vouloir se placer en 1986 "sur la base du milliard de chiffre d'affaires". En avril 86, cinq mois après, les ambitions sont plus modestes, à la question posée avec insistance par les journalistes : "Quel est le chiffre d'affaires prévu pour 86", il n'a pu opposer qu'un "terriblement difficile à estimer", ce qui est, vous le voyez, très précis. On est loin du milliard, surtout quand on sait que les prévisions pour juin 86 atteignent difficilement 140 millions. Le même chiffre que Procep en 84, ça valait vraiment le coup de monter une filiale ! J'ajouterais que je supporte difficilement

qu'on soupçonne l'HHHHebdo de partialité vis-à-vis d'Atari, surtout en public, que quand on est PDG on se doit d'avoir une attitude et un langage un peu plus chatié qu'un portefaix et là, si vous n'avez pas compris que je n'aime pas Kléber Paulmier, il ne vous reste plus qu'à vous abonner à une revue plus chic que la nôtre. Il en existe quelques-unes.

LE VIF DU SUJET

Le vif du sujet ? D'abord la version de Procep : "Nous avons travaillé pendant 8 ans pour implanter la marque Commodore en France et nous y sommes parvenu. Commodore est venu s'installer en France, nous a piqué notre clientèle et ne nous a pas indemnisé. Nous estimons qu'il y a concurrence déloyale, nous devons 9 millions de francs à Commodore que nous ne payons pas et nous demandons 17 millions de dommages et intérêt."

La version Commodore-France : "Procep ne paye pas ses factures et nous les avons indemnisé en leur permettant de continuer à vendre du Commodore."

QUELQUES DETAILS

Les positions ont le mérite d'être claires. Par contre, elle ne sont pas complètes, loin s'en

faut.

D'abord, il faut préciser que contrairement à ce que Kléber Paulmier a affirmé pendant sa conférence de presse, il n'y a pas eu d'incident de paiement avant le début des hostilités. Il l'écrit d'ailleurs dans une lettre que je tiens à sa disposition, je cite : "à cette date (12 février 1986), PROCEP faisait un PREMIER incident de paiement, traite non honorée...". Son indemnisation sous forme d'autorisation de vente de Commodore malgré des incidents de paiement fait donc bien piètre figure.

Autre détail qui ne plaide pas en la faveur de Commodore : quand la joyeuse équipe se justifiait sur son fabuleux SAV pendant cette même conférence de presse, elle a évoqué une palette de 1000 machines qui lui était arrivée directement de Procep sans bons de prise en charge. Belle occasion de débâter devant les journalistes sur l'organisation merdique de Procep et sur ces pauvres utilisateurs qui ne peuvent pas récupérer leurs engins car, vous comprenez, nous ne savons pas à qui elles sont, nous ne pouvons pas les rendre et nous allons passer des annonces dans vos journaux, messieurs, pour retrouver les propriétaires. Les 1000 machines en question ne sont à personne ! Ce sont des machines en panne que Procep a échangé à ses clients contre des machines neuves, la pénurie de pièces les y ayant obligé !

Sordide : Monsieur Kléber Paulmier, on ne se marre pas quand on parle des 70 personnes que

Procep a du licencié, le chômage n'a rien de rigolo. Et même si une dizaine de personnes ont pu bénéficier d'un reclassement chez Atari, on n'affirme pas le contraire avec des airs entendus. C'était une conférence de presse, pas un couloir, les bruits y circulent moins facilement.

Décidément, cette conférence de presse n'était pas plus une bonne idée que la création de Commodore France.

STOOOOOOOP

Bon, on va arrêter là. Si demain Citroën ou Renault se mettaient à ouvrir des points de vente juste à côté des boutiques de leurs concessionnaires, ce serait de la concurrence déloyale pure et simple. On ne peut faire concurrence à ses propres distributeurs sans les indemniser.

Aujourd'hui, Commodore essaye de faire le coup à une boîte française sans bourse délier. C'est pourtant pas beaucoup, 17 millions de francs, dans l'immensité des pertes de Commodore. Qu'ils payent et qu'ils arrêtent de nous faire chier à laver leur linge sale en public.

FIN

Voilà, vous savez tout. A moins qu'Elie Kénan ne nous ait caché quelques détails. On n'est pas PDG de PROCEP et maintenant PDG d'Atari France sans être malin.

MONTRE UN PEU LE MICRO, LÀ

Ah, je le sens, vous habitez dans la région de Brest. J'en suis persuadé ! Mais que faites-vous là, à taper bêtement sur votre ordinateur ? Vous êtes fous ? Courez chercher votre agenda et ouvrez-



le au lundi 5 mai. Plus vite que ça, on se presse ou je viens vous donner la fessée. Le 5 mai, ceux qui habitent cette région vont pouvoir se prosterner devant leur poste de radio placé sur 103 MHz et écouter Silicon Valley, l'émission qui décape ! Ça se passe entre 20 heures et 21 heures. Et que va-t-il y avoir ce jour-là, hein ? Je vous le donne en mille : une interview de notre père à tous, Gérard Cecaldi (signe de croix, courbettes, mouvements de reconnaissance multiples et variés) !

Je vous répète donc la procédure : région de Brest, lundi 5 mai, Radiogram sur 103 MHz, émission Silicon Valley. Ne la ratez pas, je ferai une interrogation écrite la semaine prochaine.

MINI MIRE

Il y a deux semaines, j'ai frappé un grand coup sur le petit doigt de pied des Télécoms avec un article sur "La grande escroquerie des PTT", comme aurait dit Johnny Rotten. Ravivez-vous les Ram, bon sang ! Je vous causais de l'insupportable monopole bureaucratique et du gouffre intellectuel déployé à l'intérieur de cette énorme administration en évoquant l'infatigable facture contestée, l'inévitable engueulade du responsable de votre agence commerciale, l'intolérable supériorité de cette administration même face à la justice et l'impensable idée de gagner un procès contre elle. J'évoquais mon expérience personnelle et celle de nombreuses personnes m'ayant contacté après avoir été victime de factures largement exagérées.

Quels ont été les résultats après cette dénonciation publique du monopole ? Aucun. Enfin, aucun en ce qui concerne les PTT, bien sûr ! Je l'avais écrit, les PTT ne risquent rien donc n'essayeront pas de se défendre sur ce terrain. Par contre, des utilisateurs m'ont contacté. Parmi eux, il y a ceux qui partagent mon indignation et qui restent impuissants, ceux qui commencent à se rendre compte qu'ils ne sont pas les seuls à se faire arnaquer et ceux qui constatent l'ampleur du désastre. Alors une idée me vient à l'esprit : avez-vous pensé à vous rencontrer ? Les PTT peuvent tout se permettre puisque, comme je l'ai déjà dit, ce sont eux qui possèdent tous les éléments susceptibles de vous donner raison ou tort. Mais s'ils ont devant eux une association bien organisée dont les membres peuvent bénéficier de l'expérience des autres et peuvent pleurer leurs maux en famille, les choses iraient sans doute mieux.

Alors, si vous avez pigé ce que je viens de vous murmurer à l'oreille, écrivez-moi et filez-moi vos idées; si vous n'avez rien compris, allez vous enfilez un bon pastis et relisez le paragraphe précédent. Tenez, pour vous prouver l'étendue mentale des P et T, voici un extrait d'une lettre d'information du ministère concerné à propos de la campagne de publicité, autant dire d'intoxication sur le thème : "bou-

gez avec la poste". "La forme de publicité choisie a délibérément été conçue comme un spectacle, d'où l'idée d'un film. Ou plus exactement d'un "Opéra-clip" d'une durée hors du commun, 60 secondes. Une minute étonnante, de musique et de jeux qui montrent que la poste bouge et qui invite la France entière à bouger avec la poste : les personnages dansent, voltigent, sur fond jaune et bleu. "Bouger avec la Poste", un slogan qui doit faire exploser les idées "toutes faites" d'immobilisme de cette administration et traduit implicitement le dynamisme des postiers." Authentique. La mode libérale est à l'honneur ces temps-ci. Ce n'est pas moi qui m'en plaindrai. J'aimerais plutôt qu'elle ne se concrétise pas seulement sur des slogans publicitaires mais qu'elle existe réellement dans le fond et dans la forme, ce dont je doute profondément. Revenons un peu sur l'aimable problème des micro-serveurs. "Aimable", pourquoi donc ? Parce que l'innovation devient trop rare sur ces "nouveaux médias". Oh, je vous vois d'ici : "Le père Escapade a sa petite crise. C'est rien, ça lui passera". Vous vous plantez majestueusement, mes bichons.

Il y a un an, le phénomène micro-serveur était très intéressant à suivre. En quelques mois, c'est devenu banal, sans nouveauté, sans sensations. Ah, ça ne lui a pas plu à l'opérateur de Cosmos 6502 quand je lui ai dit que son serveur était chiant. Mais il n'avait peut-être pas bien pigé ma démarche. Les monovoyes doivent cesser d'être des "messageries-boîtes aux lettres". Ils doivent se démarquer des serveurs habituels et proposer d'autres possibilités, faire preuve d'un certain intérêt et donc s'arrêter de pomper bêtement des pages écrans sur les serveurs de T3. A la place de Cosmos, j'aurais pu dire ADN ((1) 48 94 02 50), Bid Fou ((1) 48 06 47 01) ou Cider-1 (38 90 23 13) qui font preuve d'une banalité à faire pleurer.

Opérateurs de nouveaux micro-serveurs, cette foutue rubrique est la vôtre. Si vous ne me signalez pas votre présence, comment voulez-vous que je parle de vous ? Tenez, heureusement que je suis là, sinon, qui aurait connu Tel Aix, au 42 92 19 36 précédé du 16 pour ceux qui n'habitent pas la région d'Aix en Provence. Attention aux horaires : 22h00 à 8h01. Si vous appelez à 8h02, vous êtes foudroyé illico par

la baguette magique de l'opérateur diabolique. L'Amiserv, l'organisation qui réunit les micro-serveurs, organisera une réunion géante dans trois ou quatre semaines. Vous y serez invités (à vos risques et périls et à vos frais, on n'est pas des bêtes) le moment venu. Ce sera pour vous l'occasion ou jamais de rencontrer les gamins boutonneux qui ont créé ces micro-serveurs et qui ont lancé le mouvement en France.

Tiens, je viens d'avoir une idée géniale (vous marrez pas, bande de nuls), si je vous faisais une rubrique : "le courrier de Mini Mire" ? Sympa, non ? Toutes les semaines, s'il y a une lettre marrante qui a un rapport avec le minitel, je la passe ici. Ok ? Cette semaine, je n'en ai pas de vraiment cocasse, si ce n'est le très marrant Philippe Pair qui m'explique la signification des trois octets contenus dans la Rom du minitel.



Je vous reproduis ici la chose : le premier octet identifie le constructeur du minitel :

- A - Matra
 - B - Radiotechnique
 - C - Telic Alcatel
 - D - Thomson
 - E - CCS
 - F - Fiet
 - G - Fime
 - H - Unitel
 - I - Option
 - J - Bull
 - K - Télématique
- Le deuxième octet donne le type du minitel ou de périphérique :
- b - Minitel 1 avec clavier ABCD
 - c - Minitel 1 avec clavier AZERTY
 - d - Minitel 10 avec clavier AZERTY
 - e - Couleur à entrée vidéo et incrustation

n - ordinateur émulant le minitel
j - imprimante
r - Minitel 1 avec modem retournable
s - Minitel 1 couleur avec modem retournable.

Le troisième octet est le numéro de la version logiciel. Grâce à ces renseignements, vous pouvez, si vous êtes un serveur, identifier un minitel. Si par exemple la Rom de votre minitel contient Cr0, cela veut dire que votre terminal est un minitel 1 Telic-Alcatel avec modem retournable. Sehr intéressant, comme dirait Jacq, le cave qui fait la rubrique ciné et qui a mis 20/20 à L'Année du Dragon, je ne l'en remercierai jamais assez, merci... merci...

Une petite page "statistique" avant de passer à la diffamation de la semaine. Voici les résultats des deux premiers mois de 1986 en heures de connexion et en nombre d'appels :

T1 - 452.516 heures en 4.445.000 appels (6 minutes par appel)

T2 - 617.446 heures en 9.676.000 (3 minutes et demi par appel)
T3 - 2.667.652 heures en 20.610.000 (8 minutes par appel)

Conclusion monumentale : quand les PTT disent que les services professionnels sont plus importants que les services grand public, ils nous baratinent la gueule de leur habituelle propagande.

Avant de vous dire bonsoir, bande de minitellistes verveux, je tiens à exprimer mon mépris vis-à-vis de Fabrice Broche qui me lit actuellement, je sais que tu me lis, ordure. J'entame actuellement une procédure d'humiliation dans l'ultime but de le réduire à néant. De plus amples informations lors de notre flash de 22h30.

Ici Escapeneufg, à vous les studios.

COMMUNIQUE COMMUNIQUE COMMUNIQUE COMMUNIQUE

AMSTRAD RACHETE SINCLAIR ?

REVENDEURS - PARTICULIERS, RIEN DE CHANGÉ !

Nous assurons dorénavant tout le S.A.V. Sinclair (Hors garantie) sur le plan national, voici comment procéder : Envoyez-nous vos machines dans un paquet poste (- de 5 Kg) et en urgent. Retour huit à dix jours en contre remboursement.

REVENDEURS :
Contactez-nous pour tarifs, tous les composants ZX81, SPECTRUM, MICRODRIVE, ALPHACOM 32, QL, sont en vente.
Liste de prix contre 8,80 frs en timbres. DEVIS POSSIBLE.

ET TOUS LES PRODUITS SINCLAIR !

APELEC SYSTÈMES, 37, rue Gambetta, 50600, VILLEDIEU.
TEL: 33.51.30.76. TELEX: APELSY 170016 F

CANON X-07

Les Mystères...

160 pages de découvertes : l'assembleur Z-80, plus de 150 adresses, le T6834, l'architecture interne, la gestion des périphériques, la zone système, des dizaines d'applications, plus de 40 schémas... La référence sur le X-07 !!

Applications...

Cet ouvrage de 154 pages constitue la suite logique des "Mystères". Les dernières choses à connaître sont présentes : les E/S du X-07, utilisation de routines L.M., les interruptions... Et plus de 15 applications musclées !!

Je désire recevoir d'urgence :

0 Les Mystères du X-07 130 F
0 Applications 130 F
Règlement de +15 F (port) =
à l'ordre des Editions NEPTUNE, 18 bis rue VIOLET, 75015 PARIS. Tél : 64.56.81.56.

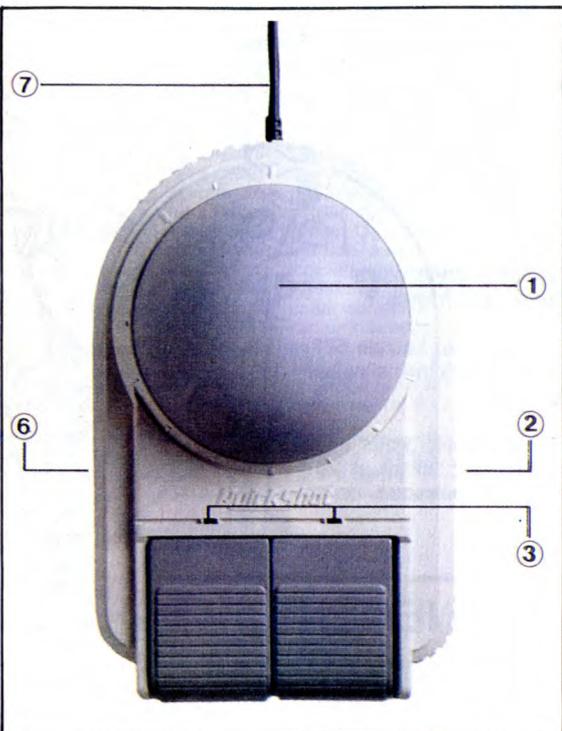
QUICK SHOT IX



- 1) BOULE DE CONTROLE A MICRO-CONTACTS
- 2) TIR AUTOMATIQUE
- 3) LED DE CONTROLE DES BOUTONS DE TIR
- 6) COMMUTATEUR DROITE GAUCHE POUR CHANGER DE MAIN
- 7) CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

FONTIONNE AVEC LES ORDINATEURS : ATARI, COMMODORE, SPECTRAVIDEO ET LES CONSOLES DE JEUX VIDEO.
FONTIONNE AUSSI SUR LES ORDINATEURS AMSTRAD SANS POSSIBILITE D'UTILISER LE TIR AUTOMATIQUE NI LES VOYANTS DE CONTRÔLE.

20% DE REDUCTION AUX MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL



BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H.160 RUE LEGENDRE 75017 PARIS

QUICK SHOT IX 165 F. PRIX SPECIAL CLUB HEBDOGICIEL 133 F. N° DE CARTE :

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

Participation aux frais de port : 20 F.

Sensationnel Nouveau Clavier Professionnel

Pour votre SPECTRUM 16/48 K et +

87 touches dont 26 auto-shiftées montage facile par vous-mêmes (10 mn + 1 tournevis)



Prix 950 F T.T.C.

Autre modèle à 67 touches : 550 F T.T.C.
- chèque à la commande ou contre-remboursement
- livraison 48 h (port en sus 30 F) ou vente sur place

Documentation sur demande :
C.T. (PARIS) S.A.
92-98, boulevard Victor-Hugo - 92110 CLICHY
Tél. (1) 42.70.83.62 - Télex CTP 615 240 F

C'EST MAGIQUE

Les grosses têtes de Gargoyle Games doivent être de puissants sorciers car sortir un soft aussi chouette sur Spectrum, bonjour ! Le nom, c'est Heavy on the Magick et c'est génial (le nom s'arrête à Magick, n'allez pas

même fenêtre que vous pourrez suivre les aventures de notre héros au fil de ses rencontres avec divers monstres et autres. Vers le bas de l'écran et au milieu (d'accord ? bien) se trouve la fenêtre de communication où les com-



croire que c'est "Heavy On The Magick Et C'est Génial"). C'est un jeu d'aventure avec animation graphique. On communique avec le héros en tapant sur les touches du clavier (heureusement). Chaque touche a une fonction bien précise, et c'est drôlement bien parce que comme ça on s'affranchit en grande partie de la lourdeur habituelle des analyseurs syntaxiques. C'est vraiment une idée d'enfer. A l'écran nous avons droit à plusieurs fenêtres, quatre pour être précis. Celle du haut contient l'habituel pigeon qui morfle à votre place. Lorsqu'il s'embête il bouge sa longue cape, car il a une longue cape et c'est vraiment bien. Evidemment, c'est dans cette

mentaires et vos interventions apparaissent. Toujours en bas mais aux extrémités, deux petites fenêtres vous informent de l'état de santé de notre larbin ainsi que de son expérience. Le tout étant plein de jolies couleurs afin de rendre le programme encore plus mieux. Pour la fin, je vous ai réservé la musique, et là c'est vraiment une performance. Je vous jure que c'est la première fois de ma vie que j'entends une bande-son aussi chouette sur Spectrum.

Il faut absolument jouer avec ce soft, au moins une fois dans sa vie, parce que c'est vraiment génial. **Heavy On The Magick** de Gargoyle Games sur Spectrum.

Une salle de réunion, luxueuse, lambrissée, des boiseries partout, une immense table en ébène massif, des fauteuils en cuir qui doivent coûter la peau des narines, les fenêtres sont obturées par des rideaux en velours noir. Douze hommes sont assis autour de la grande table, par petits groupes, car elle est prévue pour accueillir au moins quarante personnes. Au fond, derrière l'évêque, se trouvent le Président du Directoire et son secrétaire. Les autres sont les Membres. Aujourd'hui, ils doivent prendre une décision.

10 FOR A=42000 TO 42025: READ X: POKE A, X: NEXT: CALL 42000

20 IDISC: SAVE "KEEPERS", B, 2048, 34000, 2048
30 DATA 205, 9, 185, 62, 255, 205, 107, 188, 33, 44, 164, 17, 0, 152, 6, 2, 205, 119, 188, 33, 0, 8, 205, 131, 188, 201

Pour jouer, taper RUN "KEEPERS".
Les Membres n'y prennent pas garde. Ils savent que le Président est un peu bizarre, qu'il a des manies: son grand pied, c'est le bidouillage. Mais personne ne semble s'en émouvoir, car c'est le Président et qu'on ne fait pas de remarques désobligeantes au Président. Il prend la parole:

"Alors, messieurs?"
Ce faisant, il déplace encore le tas de papiers qui est sous son coude. Un autre prend la place du premier sous l'épiscopo:

"Pour ceux qui l'avaient raté sur Oric, voilà la solution pour Amstrad du Diamant de l'île maudite, par Eric Gambin:

Droite, prends massue, gauche, avance, gauche, gauche, prends

BIDOUILLE GRENOUILLE

gourde, droite, droite, droite, avance, gauche, avance, gauche, avance, gauche, avance, pose massue, prends couteau, demi-tour, avance, droite, avance, droite, avance, droite, avance, lance couteau, prends couteau, prends pelle, déballe terre, pose pelle, avance, prends bottes, mets bottes, bois gourde, pose gourde, demi-tour, grimpe cocotier, prends noix de coco, descends, droite, avance, droite, avance, coupe plante, prends trousse de survie, pose couteau, prends fortifiants, prends cachet d'aspirine, prends sérum, demi-tour, avance, avance, gauche, avance, droite, avance, gauche, avance, gauche, avance, gauche, avance, prends massue, droite, lance massue, mange noix de coco, avale fortifiants, ouvre

lance sabre, droite, prends seau, droite, avance, avance, avance, gauche, avance, prends sabre, demi-tour, prends casque, mets casque, prends corde, attache seau, gauche, avance, avance, descends seau, remonte seau, bois eau, gauche, avance, avance, gauche, avance, droite, avance, avance, avance, avance, pose corde, interroge sage, demi-tour, ouvre porte, avance, droite, décapite dragon, droite, avance, pose corde, avance, gauche, prends diamant, gauche, avance, gauche, avance, avance, avance, gauche, avance, avance, avance, pose casque, prends jerrican, avance, gauche, appuie bouton, demi-tour, fais plein, monte hélico, décolle (chargement de la troisième partie, i. e. dessin et musique)."

Ces mots paralysent tout le monde. Le regard glacé du Président scrute

tour à tour tous les participants, qui ne réagissent pas. Il insiste: "Vous êtes bien peu loquaces, messieurs..."
Le plus jeune d'entre tous prend la parole.

"Je propose que celui qui subtilise le papier-toilettes se dénonce, afin d'éviter la prolongation d'une séance qui, j'en suis certain, nous est pénible à tous..."

Le président le fustige du regard, ce qui fait remuer son coude et déplace un papier, sans quoi je vois vraiment pas comment je ferais pour introduire la bidouille suivante:

"Voici quelques sauvegardes de sécurité sur MO5, par B. Bonhomme. Pour les utiliser, si il y a un programme basic, le recopier par: POKE 8699, 57

LOAD
POKE 8575, 0
POKE 8699, 126
SAVE "NOM DU PROG."

Pour les parties en langage machine, il faut faire le CLEAR qui s'impose, c'est-à-dire CLEAR adresse de début moins un, puis taper LOADM. Lorsque le programme est chargé, faire SAVEM "Nom du programme en LM", &H adresse de début, &H adresse de fin, &H adresse d'exécution.

"Ce n'est pas à vous de prendre des décisions, mon jeune ami!"
Le jeune ami ferme sa gueule, l'air contrit. Mais le Président prend soudain une expression étrange, ce qui naturellement fait glisser une autre feuille sous l'épiscopo (et allez donc!):

"A propos du Diamant de l'île Maudite, si vous voulez aller à la deuxième partie sans passer par la première, comme Patrick, faites: POKE &AC03, &AE: POKE &AC02, &45: POKE &AC01, &32: LOAD "PARTIE1"

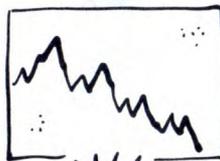
Ce qui charge la partie basic. Après le 13ème bloc et l'affichage du Ready, faire LIST puis: CLS: GOTO 8030

Le deuxième programme se charge alors sans problème. Par la suite, il faut taper SAUVE quand on est dans la deuxième partie pour ne pas avoir à recharger la première à chaque fois."

Le Président a vraiment l'air mal. Ses assistants se précipitent vers lui, le soutiennent, lui frottent de grandes baffes pour le ranimer. Il reprend enfin ses esprits et dit d'une voix rauque:

"J'AVOUE! C'EST MOI! J'AI TOUJOURS ÉTÉ UN AMOUREUX FOU DU DOUBLE ÉPAISSEUR!"

MESSIEURS, L'AFFAIRE EST SÉRIEUSE! DEPUIS QU'ON SE RETIENT, LE CHIFFRE D'AFFAIRE BAISSE!



trappe, prends torche, avale cachet d'aspirine, droite, avance, droite, avance, droite, avance, gauche, allume torche, gauche, avance, gauche, avance, gauche, avance, ouvre tiroir, prends paquet de cigarettes, ouvre paquet, prends clef, droite, descends, demi-tour, ouvre grille, avance (chargement deuxième partie), gauche, prends corde, droite, appuie œil, avance, gauche, avance, avance, droite,

prends jerrican, droite, avance, avance, droite, prends casque, gauche, avance, droite, avance, avance, avance, avance, pose jerrican, gauche, prends marteau, demi-tour, prends sabre, droite, avance, avance, avance, avance, droite, brise grille, avance, pose sabre, pose corde, avance, droite, pose sabre, appuie œil, avance, avance, recule, recule, prends sabre, avance, avance, avance,

Nom	Nom prog en LM	Debut	Fin	Exec
Beach-head	MO5	3658	9FFF	5871
Numéro 10	LOGO	5000	51E0	5000
	PHOTO	9800	9FFF	9F4C
	NO10	3000	7600	3000
Novasprites	NOVASPRITES	5000	9FFF	9178
	TOP1	4000	48CF	0000
Top chrono	TOP2	2800	9E00	7030
	TENMO5	4150	9FFF	5500
Super-Tennis	HELIAMO5	5000	7FFF	0000
Rotorwar	MIAMO5	6100	768C	66DE
Scrotch	DES	9204	9FFF	9204
L'Aigle d'Or	BIN	5000	5C00	5000
	AIGLE	4000	9FFF	4000
Assdesass	ASSDESA	4F24	5010	2C84
Dames	BIN	84D0	9FFF	0001
Crocky II	CODE	6590	9B14	0001
Space Shuttle				
Sim.	SHULTO	3000	7030	7000
	DATORB	3000	4500	3000
	SHULT1	5000	96F0	0000
Challenge voile	OISEAU5	8CA0	959C	8CA0
	DESSIN5	80E8	8980	80E8
PV2000	PV2MO5	9F00	9FD0	0000
Odin	ODIN	9DD9	9ED1	E8FC
Empire	BIN	814C	9FFF	0000
Microscrabble	SCR1	2880	9E60	2880

"Ecoutez... Je suis rongé par le remords. J'avoue: c'est moi qui piquais le PQ. Pour chez moi. Ça m'évitait d'en acheter. Je suis désolé, j'ai craqué. Si vous voulez ma démission..."
Heureusement, ses adjoints comprennent. Ils ne veulent pas la mort du petit cheval, ils oublieront l'affaire.
Le mystère du PQ qui disparaît est résolu.

DEULIGNORANTS



IGNORANT PEUT-ÊTRE, MAIS J'EN PENSE PAS MOINS.

Salut les frangins. Quoi de neuf, aujourd'hui? Vous vous emmerdez parce qu'il ne fait pas beau? Pas moi. J'ai plein de deulignes à tester, sur toutes les machines, je suis submergé, quoi. Quand Milou sera devenu le maître du monde, je lui dirai de penser à moi et de me prendre un assistant. Peut-être même qu'il acceptera de faire un Hebdo avec seulement des deulignes. On peut rêver, non?

Jacques Le Roux en avait marre de poker pour changer les couleurs de son Commodore, alors il a poké pour ne plus avoir à poké. Pas bête, le mec. Du coup, il empêche deux logiciels.

Listing Commodore

```
1 PRINT "COM-DEULIGNORANTS"
2 FOR I=0 TO 44: POKE 49374+I, PEEK(1924+I): NEXT I
3 REM COMMANDES COULEUR
4 RS: JACQUES LE ROUX: I
5 ER: SH/SPC: SH
6 /* * * * * COM.M
```

Moi JE SUIS LA POUR FAIRE JOLI

BLEP



Frédéric Biron, lui, adore siffler en travaillant. Il a donc appris à son EXL à jouer de la musique en deuligne. Fallait le faire, et il l'a fait.

Listing EXL 100

```
1 CALL POKE(50688,165,8,6,10): CALL
2 POKE(49156,198,0)
3 AS=KEY$:N=ASC(A*):CALL POKE(258,N,
4 135):GOTO 2:CALL POKE(249,45)
```

Les pirates ont la parole: Francis Malard vous propose de copier vos programmes sans s'occuper de leur place en mémoire. La copie sera protégée, mais elle sera là. Quand le message "appuyez sur C" apparaît, mettez la cassette de destination, appuyez sur REC et PLAY, puis sur C. Ça fonctionne sur MO5 et pas sur TO7 ni sur TO7-70, ni sur TO9, ni sur TO344, ni sur...

Listing THOMSON

```
1 CLEAR,12287:A#(0)="8E300086013F22108E9
2 C1685FF3F20F79C15C10026F18D334F3F2286091
3 08E9E308D408608108E9C178D38C6203F0286038
4 D3086013F2286FF108E9C163F20F79C158D077D9
5 C152B2220ECF69C16108E9C15A6A0A78080C9C132
6 43E5A26F4A6A0A78039E6A03F024A26F93980DE4
7 F3F2239108E3000
8 A#(1)="7F9C1486033F22E6A02A03F79C144F3
9 F20E6A426014C31AB7D9C142B0220E486023F223
0 C6070EFB54524F555645203A20":FOR I=1 TO 171
1 :B=I:117:POKE40447+I,VAL("&H"&MID$(A#(1-B
2 ),I*2+B*234-1,2)):NEXT I:CLS:EXEC40448:PRI
3 NT"< APPUYEZ SUR C":A#(1)=INPUT$(1):PRINT"C
4 OPIE":EXEC40561
```

Un DAO en deuligne, ça vous tente? Alors tapez celui-ci dont voici d'ailleurs les commandes, parce que sinon on est paumé, mais alors là complètement paumé.
E: Efface l'écran
Z: Tracé d'une droite
Caps Lock: Change la couleur du "stylo"
S: Sauve le dessin sous le doux nom de "D"
L: Charge un dessin appelé "D", bien entendu.
Attention: Une fois le programme lancé, appuyez une fois sur Caps Lock pour faire apparaître le curseur.

Listing Amstrad

```
1 BORDER 0:INK 0,0:FOR I=70 TO 75:
2 IF INKEY(I)=0 THEN IF I=74 THEN X=
3 X-2 ELSE IF I=75 THEN X=X+2 ELSE I
4 F I=72 THEN Y=Y+2 ELSE IF I=73 THE
5 N Y=Y-2 ELSE IF I=71 THEN DRAW R x1
6 -x,y1-y,c:x1=x,y1=y:ELSE IF I=70 T
7 HEN C=C+1:IF C>3 THEN C=0
8 NEXT I:t=TEST(x,y):PLOT x,y,c:PLOT
9 x,y,t:IF INKEY(76)=0 THEN PLOT x,
10 y,c:x1=x,y1=y:GOTO 1 ELSE IF INKEY
11 (58)=0 THEN CLS:GOTO 1 ELSE IF INK
12 EY(60)=0 THEN SAVE"ID",B,49152,163
13 84:GOTO 1 ELSE IF INKEY(36)=0 THEN
14 LOAD"ID",49152:GOTO 1 ELSE 1
```

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS

UNE CUILLERÉE POUR PAPA, UNE CUILLERÉE POUR MAMAN...



572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs? Faut les sortir!
Et si vous vous abonnez? 450 francs au lieu de 572, ça marche? Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 230 francs.

Si vous faites partie du Club Hebdogiciel, vous avez gagné 10% de mieux. 405 francs pour un an et 207 francs pour 6 mois. Le bulletin est là, dessous, on se dépêche.

ABONNEMENT

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

Nom: Prénom:

Adresse complète:

Ordinateur utilisé:

N° de carte obligatoire pour les membres du Club:

France: 1 an: 450 francs
6 mois: 230 francs
Etranger: 1 an: 530 francs
6 mois: 270 francs

Membres du Club, déduisez vous-mêmes les 10% soit: CCP Chèque bancaire

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pétés est réservé aux membres du club Hebdogiciel.
- Les petites annonces gratuites envoyées par les membres du club Hebdogiciel sont prioritaires.
- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient d'une remise de 10% sur l'abonnement annuel et semestriel à Hebdogiciel.
- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres (mise en service avril 86).
- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de tarifs réduits sur les badges, tee-shirts, casquettes et autres gadgets inutiles édités par Hebdogiciel.
- Les membres du club Hebdogiciel reçoivent une carte et un insigne gratuit lors de leur adhésion (à choisir parmi 9 modèles originaux de Carali).
- Le club Hebdogiciel apportera son aide aux membres du club en cas de litige avec des vendeurs ou des revendeurs de matériel informatique.
- Les membres du club Hebdogiciel disposent d'un numéro de téléphone direct où une charmante personne leur fournira tous les renseignements sur les activités du club et sur les logiciels du soft-parade.
- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé chaque mois. Le premier prix est beau. Règlement en avril, surprise !
- La cotisation annuelle pour l'adhésion au club Hebdogiciel est fixée à 150 francs.
- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.
- Hebdogiciel se réserve le droit de refuser l'adhésion au club à qui bon lui semble, non mais !
- L'adhésion au club Hebdogiciel entraîne l'acceptation du présent règlement.

Un club pas comme les autres !
Au lieu de se contenter de vous pomper 150 francs et de partir aux Bahamas avec votre fric, on se décarcasse pour vous trouver les dernières nouveautés à des prix que même les énormes et gras grossistes, ils ont jamais vu ça.
Regardez le règlement, là, à côté, tout est expliqué.

TEE-SHIRT HEBDOGICIEL

MAINTENANT ON VOUS HABILLE

NOUVEAU



A	B	C
75	67	52

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC : 24 rue Baron, 75017 PARIS

NOM	PRENOM	TAILLE	PRIX	Quant.	Montant
ADRESSE		SMALL			
VILLE	CODE POSTAL	MEDIUM			
		LARGE			
TARIF C : N° de carte du Club obligatoire :				TOTAL :	
TARIF B : N° d'abonné obligatoire :				Participation aux frais de port : 15,00F.	
Règlement joint : Chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat poste (étranger) <input type="checkbox"/>				MONTANT A PAYER :	

FAITES DE LA PROPAGANDE !

Vous êtes membre du club ? Vous voulez que l'HHHHebdo renforce sa position de meilleur canard d'informatique in the world ? Facile : faites de la propagande ! Distribuez des badges autour de vous et parlez du journal à tout ce qui bouge, surtout si il a un ordinateur. Allez-y, remplissez le bon ci-dessous, c'est gratuit, on paye même le port. Vous avez droit à 50 badges par personne. On compte sur vous, on en a fait fabriquer 30.000 pour cette opération d'intoxication.

Bon de commande :
 Envoyez moi un paquet de badges.

Nom

prénom

adresse

N° de carte du club

AMSTRAD

	K7	160	144	110
* 1815	DSK	219	197	148
** 3 D BOXING	K7	121	109	70
** 3 D BOXING	DSK	177	159	126
** 3 WEEKS IN PARADISE	K7	112	101	78
* 3D FIGHT	K7	160	128	112

	DSK	200	160	140
* 3D FIGHT	K7	121	109	85
** 3D GRAND PRIX	DSK	190	171	115
** 3D MEGACODE	K7	180	162	126
** 3D MEGACODE	DSK	260	234	182
** 3D VOICE CHESS FRANÇAIS	K7	121	108	85
** 3D VOICE CHESS FRANÇAIS	DSK	182	163	117
** 5 me AXE	K7	190	152	133
** 5 me AXE	DSK	200	160	140
** AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128
** AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	190	171	152
** AIRWOLF	K7	109	98	63
** AIRWOLF	DSK	157	141	98
** ALIEN	K7	104	94	72
** ALIEN	DSK	147	132	101
** ALIEN 8	K7	110	99	78
** ALIEN BREAK-I	K7	104	94	76
** AM STRAM DAMES	K7	130	117	91
** AM STRAM DAMES	DSK	189	170	129
** AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7	193	174	138
** AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK	295	266	207
** BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
** BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	125

	DSK	185	167	115
* BAD MAX	DSK	198	178	120
* BAD MAX	K7	130	117	81
** BALL BLAZER	K7	105	95	73
** BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	127
** BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	220	198	154
** BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98
** BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	220	198	154
** BATTLE OF MIDWAY	K7	121	109	85
** BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	126
** BEACH HEAD	K7	130	117	78
** BEACH HEAD	DSK	159	152	110
** BORED OF RINGS	K7	85	76	59
** BORED OF RINGS	DSK	190	171	115
** BOULDER DASH	K7	100	90	63
** BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	70
** BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	76
** BRUCE LEE	K7	110	99	77
** BRUCE LEE	DSK	170	153	115
** CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
** CAULDRON	K7	98	88	70
** CAULDRON	DSK	153	138	101
** CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91

	DSK	189	170	129
** CHALLENGER REVERSI	K7	114	103	80
** COBRA PINBALL	DSK	140	126	97
** COBRA PINBALL	K7	119	107	82
** COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140	105
** COLOSSUS CHESS 4	K7	109	98	76
** COMBAT LYNX	K7	107	96	68
** COMMANDO	DSK	182	169	127
** COMPUTER HITS 6	K7	121	108	85
** COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	85
** CONFUZION	K7	87	78	62
** CRAFTON ET XUNK	K7	140	126	98
** CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198	154
** CRAZY GOLF	K7	104	94	72
** CYRUS CHESS	K7	121	109	85
** CYRUS CHESS	DSK	155	140	106
** D BASE 2	DSK	790	711	632
** DAMBUSTERS	K7	112	101	78
** DAMS	K7	295	266	206
** DAMS	DSK	395	356	277
** DARK STAR	K7	84	76	63
** DATAMAT	DSK	450	405	315

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n°

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

Nom Prénom

Adresse

Ville Code Postal

Signature :

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



ÇA VIENT DE SORTIR

		A	B	C
THOMSON				
**	3D FIGHT	K7	160	112
SPECTRUM				
**	ARK PANDORA	K7	96	86
**	BOULDERDASH III	K7	121	108
**	GREEN BERRER	K7	96	86
**	HEAVY ON THE MAGIC	K7	121	108
**	MOVIE	K7	96	86
**	SUPERSLEUTH	K7	96	86
**	ZOIDS	K7	121	108
COMMODORE				
**	ALTERNATE REALITY : THE CITY	DSK (2)	240	168
**	ARK PANDORA	K7	121	108
**	ARK PANDORA	DSK	121	108
**	BOMBE JACK	K7	108	97
**	BOULDERDASH III	K7	121	108
**	DR WHO	K7	145	130
**	DR WHO	DSK	170	153
**	GAME MAKER	DSK	206	185
**	R.M.S. TITANIC	K7	121	108
**	R.M.S. TITANIC	DSK	182	163
**	SPINDIZZY	K7	121	108
**	STARSHIP ANDROMEDA	DSK	171	154
**	STARSHIP ANDROMEDA	DSK	157	141
**	ZOIDS	K7	121	108
AMSTRAD				
**	BOULDERDASH III	K7	121	108
**	BOMBEJACK	K7	108	87
**	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163
**	GET DEXTER	DSK	182	163
**	HARRIER STRIKE FORCE	K7	121	108
**	HARRIER STRIKE FORCE	DSK	182	163
**	MOVIE	DSK	182	163
**	PING PONG	DSK	182	163
**	SPINDIZZY	K7	121	108
**	SPINDIZZY	DSK	182	163
**	STRANGELOOP	DSK	182	163
**	SUPERSLEUTH	K7	108	87
**	ZOIDS	K7	121	108
MSX				
**	ZOIDS	K7	121	108

		A	B	C
**	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK	140	126
**	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK	220	198
**	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK	180	162
**	THEY SOLD A MILLION	K7	121	108
**	THEY SOLD A MILLION	DSK	182	169
**	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121	108
**	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	182	169
**	THINK	K7	109	98
**	TORNADO LOW LEVEL	K7	96	87
**	TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171
**	TRIPLE PACK	DSK	180	162
**	WARLORD	K7	99	89
**	WARRIOR	K7	143	129
**	WARRIOR	DSK	183	165
**	WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99
**	WAY OF THE TIGER	K7	121	108
**	WAY OF THE TIGER	DSK	182	163
**	WHO DARES WINS	K7	96	86
**	WHO DARES WINS	DSK	178	160
**	WHO DARES WINS II	K7	95	86
**	WHO DARES WINS II	DSK	163	147
**	WINTER SPORTS	K7	124	112
**	WINTER SPORTS	DSK	155	140
**	WIZARD LAIR	K7	122	110
**	WIZARD LAIR	DSK	140	126
**	WORKING BACKWARDS	DSK	178	160
**	WORLD CUP FOOTBALL	K7	97	87
**	WORLD SERIE BASEBALL	K7	110	98
**	YIE AR KUNG FU	K7	105	95
**	YIE AR KUNG FU	DSK	155	140
**	ZAXXON	K7	121	109
**	ZORRO	K7	110	99

APPLE

**	7 CITIES OF GOLD	200	180	140
**	ADVENTURE CONSTRUCTION	200	180	140
**	A.E	269	242	90
**	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220

SUPPORTS
DSK DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CASSETTE
S CARTOUCHE

		A	B	C
**	ANGLAIS 1	425	382	325
**	ANGLAIS 2	425	382	325
**	ANGLAIS 3	425	382	325
**	ANGLAIS 4	425	382	325
**	ARCHON II	200	180	140
**	AXIS ASSASSIN	195	175	90
**	BACKGAMMON DYNACOMP	249	224	90
**	BARD'S TALE	380	342	280
**	BATTLE FOR NORMANDY	350	315	135
**	BELLE AU BOIS DORMANT	195	175	50
**	BRIDGE MASTER DYNACOMP	349	314	135
**	BRUCE LEE	245	221	90
**	CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
**	CARMEN OF SAN DIEGO	493	444	280
**	CASTLE OF WOLFENSTEIN	244	220	90
**	CENTPEDE	272	245	50
**	CHASSE AU MAGOT	195	175	50
**	CHOPLIFTER	269	242	90
**	COLOSSUS CHESS 4	396	358	238
**	CONAN	275	248	110
**	CRIME DU PARKING	190	171	127
**	CRIQUE CROQUE CROQUZ	100	90	50
**	DAEDALUS	145	130	50
**	DALLAS QUEST	195	175	90
**	DESIGNER PENCIL	272	245	170
**	EPIDEMIE	195	176	127
**	EVOLUTION	195	175	50
**	FEMME NE SUPPORTAIT PAAS	195	175	127
**	GESTION PRIVEE	900	720	440
**	GHOSTBUSTER	396	358	238
**	HACKER	375	338	227
**	HANSEL ET GRETTEL	195	175	50
**	HERO	272	245	170
**	HOLD UP	290	261	232
**	KARATEKA	380	342	238
**	LITTLE COMPUTER PREOPLE	350	315	230
**	MANDRAGORE	290	261	232
**	MAX THE GLOBE TROTTER	900	720	350
**	MEME LES POMMES DE TERRE	190	171	127
**	MICRO SCRABBLE	470	423	290
**	MOEBIUS	680	612	430
**	MOON PATROL	200	180	140
**	MOVIE MAKER	195	176	127
**	MUR DE BERLIN	200	180	140
**	MUSIC CONSTRUCTION	328	295	270
**	OPERATION MERCURY	195	175	50
**	OURSONS COMPENT	195	175	50
**	OURSONS S'AMUSENT	195	175	50
**	PARANOIAK	190	171	127
**	PINBALL CONSTRUCTION	200	180	140
**	PIFALL II	333	300	190
**	POOYAN	255	230	90
**	PORTEFEUILLE BOURSIER	1450	1305	1110
**	RUEE VERS L'OR	100	90	50
**	SCOOP	430	387	301
**	SKY BLAZER	240	216	120
**	SKYFOX	180	162	85
**	SPACE SHUTTLE	328	295	190
**	SPACE SHUTTLE	297	267	90
**	SPACE EVASION	134	121	98
**	SUMMER GAMES II	267	240	197
**	TEMPLE D'APSHAI	195	175	50
**	ULTIMA III	740	666	450
**	WINTER GAMES	297	267	224
**	WIZARDRY 1	470	423	180
**	WIZARDRY 2	323	291	120
**	WIZARDRY 3	369	332	140
**	XPER	950	855	656
**	ZAXXON	272	245	70

ATARI

**	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109
**	AMERICAN ROAD RACE	DSK	180	162
**	ARCADE CLASSICS	K7	121	108
**	ARCHON	K7	145	131
**	ARCHON	DSK	181	163
**	ATTACK MUTANTS CAMELS	K7	96	86
**	AXIS ASSASSIN	K7	97	87
**	AXIS ASSASSIN	DSK	115	104
**	BALLBLAZER	DSK	182	164
**	BALLBLAZER	K7	121	109
**	BATTLE OF NORMANDY	DSK	292	263
**	BEACH HEAD	DSK	121	109
**	BEACH HEAD	K7	112	101
**	BLUE MAX	K7	112	101
**	BLUE MAX	DSK	125	112
**	BLUE MAX 2001	K7	121	109
**	BLUE MAX 2001	DSK	180	162
**	BOULDERDASH	K7	119	107

		A	B	C
**	BOULDERDASH	DSK	162	146
**	BOULDERDASH II	K7	121	109
**	BOULDERDASH II	DSK	180	162
**	BOUNTY BOB	K7	121	109
**	BRUCE LEE	K7	140	126
**	BRUCE LEE	DSK	180	162
**	CHOP SUEY	K7	109	96
**	CHOP SUEY	DSK	157	141
**	CHOPLIFTER	DSK	225	203
**	COLOSSUS CHESS	K7	121	109
**	COLOSSUS CHESS	DSK	223	201
**	COMBAT LEADER	K7	170	153
**	CONAN	DSK	170	153
**	D-BUG	K7	97	87
**	D-BUG	DSK	115	104
**	DAM BUSTER	K7	97	87
**	DECATHLON	K7	140	126
**	DECATHLON	DSK	190	172
**	DROP ZONE	K7	121	109
**	EIDOLON	DSK	182	164
**	ELECTRA GLIDE	K7	109	96
**	ELECTRA GLIDE	DSK	152	137
**	ENCOUNTER	K7	125	113
**	F 15 STRIKE EAGLE	K7	121	109
**	F 15 STRIKE EAGLE	DSK	170	153
**	FIGHTER PILOT	K7	60	54
**	FIGHTER PILOT	DSK	130	117
**	FIVE A SIDE	K7	90	82
**	FLIP AND FLOP	DSK	182	164
**	GHOST CHASER	K7	112	101
**	GHOSTBUSTERS	DSK	129	118
**	GHOSTBUSTERS	DSK	150	135
**	GOONIES	K7	112	101
**	GREMLINS	K7	114	103
**	HACKER	K7	121	109
**	HACKER	DSK	180	162
**	HARD HAT MAC	K7	121	109
**	HARD HAT MAC	DSK	125	112
**	JUMP JET	K7	114	103
**	JUMP JET	DSK	149	134
**	KARATEKA	DSK	380	342
**	KENNEDY APPROACH	K7	169	152
**	KENNEDY APPROACH	DSK	190	171
**	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	330	297
**	KRONOS RIFT	DSK	173	156
**	LODE RUNNER	DSK	427	384
**	MEDIATOR	K7	109	96
**	MEDIATOR	DSK	155	140
**	MERCENARY	K7	121	109
**	MERCENARY	DSK	157	141
**	MIG ALLEY ACE	K7	121	109
**	MIG ALLEY ACE	DSK	175	158
**	MINER 2049	K7	168	151
**	MOON SHUTTLE	K7	74	67
**	MOON SHUTTLE	DSK	104	94
**	NATO COMMANDER	K7	112	101
**	ONE ON ONE	K7	121	109
**	ONE ON ONE	DSK	157	141
**	PITFALL II	K7	125	112
**	PRINT SHOP	DSK	454	409
**	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	157	141
**	RED MOON	K7	124	112
**	RESCUE OF FRACTALUS	K7	121	109
**	RESCUE OF FRACTALUS	DSK	183	147
**	RIVER RAID	K7	125	112
**	ROAD RACE	K7	147	132
**	SMASH HITS 1	K7	162	148
**	SMASH HITS 2	K7	162	148
**	SMASH HITS 3	K7	176	160
**	SMASH HITS 4	K7	121	109
**	SMASH HITS 4	DSK	157	141
**	SOCCER	CAR	163	147
**	SOLO FLIGHT	K7	190	171
**	SOLO FLIGHT	DSK	210	189
**	SPACE SHUTTLE	K7	129	116
**	SPIDERMAN	K7	101	91
**	SPIDERMAN	DSK	107	96
**	SPITFIRE ACE</			

	A	B	C		A	B	C		
FRANK BRUNO'S BOXING	DKS	149	134	102	STRIP POKER	K7	112	101	78
FRANKIE GOES HOLLYWOOD	K7	121	109	78	SUMMERMAGES	K7	115	104	88
FRANKIE GOES HOLLYWOOD	DKS	170	153	120	SUMMERMAGES	DKS	180	162	128
FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71	SUMMERMAGES II	DKS	180	162	128
FRIDAY THE 13 TH	DKS	133	120	93	SUPER SILVER PACK	K7	142	127	90
GENESIS	DKS	150	135	90	SUPERBOWL	K7	121	108	85
GHETTO BLASTER	K7	105	95	77	SUPERPIPELINE II	K7	99	89	63
GHOSTBUSTER	K7	124	112	77	SUPERZAXXON	K7	110	99	71
GHOSTBUSTER	DKS	180	162	100	SUPERZAXXON	DKS	170	153	115
GOONIES	DKS	111	100	77	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	81	73	52
GOONIES	DKS	140	115	115	TALES OF ARABIAN NIGHT	DKS	150	134	104
GROGGS REVENGE	K7	129	116	80	TAPPER	K7	112	101	78
GROGGS REVENGE	DKS	129	116	80	TAPPER	DKS	170	153	115
GYROSCOPE	K7	97	87	62	TERROR MOLINOS	K7	101	91	70
GYROSCOPE	DKS	180	144	100	THE HOBBIT	K7	167	150	96
H.E.R.O	K7	125	113	88	THE HOBBIT	DKS	167	150	113
HACKER	K7	110	99	81	THE LAST V8	K7	45	40	31
HACKER	DKS	144	130	103	THE MUSIC STUDIO	K7	129	116	94
HARD BALL	DKS	150	135	110	THE MUSIC STUDIO	DKS	239	215	144
HARD HAT MACK	K7	121	109	84	THEATRE EUROPE	K7	140	126	96
HARD HAT MACK	DKS	140	126	100	THEY A SOLD MILLION II	K7	121	108	85
HERBERTS DUMMY RUN	K7	120	108	83	THEY A SOLD MILLION II	DKS	182	169	127
HUNCHBACK II	K7	96	87	67	THEY SOLD A MILLION	DKS	182	169	127
HUNCHBACK II	DKS	100	90	40	THEY SOLD A MILLION II	DKS	182	169	127
HYPERBIKER	K7	109	98	76	THING ON A SPRING	K7	96	87	67
IMPOSSIBLE MISSION	DKS	190	171	128	THING ON A SPRING	DKS	120	108	84
IMPOSSIBLE MISSION	DKS	190	171	128	TIR NA NOG	K7	114	103	80
INDIANA JONES	K7	120	108	83	TORNADO LOW LEVEL	K7	83	75	53
INFERNAL RUNNER	KAR	180	162	126	TOURNAMENT TENNIS	DKS	198	178	120
INTERNATIONAL SOCCER	CAR	178	160	121	TOY BIZARRE	DKS	250	225	145
JAMMIN	DKS	116	104	72	ULTIMA II	DKS	170	153	115
JUMPER	K7	111	100	77	UNDERWURLDE	K7	120	108	83
JUMP JET	DKS	140	126	87	UNDERWURLDE	DKS	112	101	78
KARATEKA	K7	121	109	84	UP AND DOWN	K7	105	95	74
KARATEKA	DKS	380	342	224	URIDIUM	DKS	150	135	95
KENNEDY APPROACH	DKS	120	108	83	URIDIUM	DKS	350	315	245
KENNEDY APPROACH	DKS	150	135	110	URIDIUM	DKS	750	675	525
KENSINGTON	K7	145	131	100	URIDIUM	K7	100	90	68
KONG STRIKES BACK	K7	91	82	64	WAY OF EXPLODING FIST	DKS	170	153	115
KORONIS RIFT	K7	121	109	85	WAY OF EXPLODING FIST	K7	120	108	83
KORONIS RIFT	DKS	185	149	117	WHIRLWIND	K7	97	87	67
KUNG FU MASTER	K7	112	101	78	WHO DARES WINS II	DKS	183	147	100
KUNG FU MASTER	DKS	170	153	115	WHO DARES WINS II	DKS	183	147	100
KWAK COPY	DKS	296	272	205	WILD WEST	K7	80	72	56
KUNZI JONES	K7	80	72	56	WILD WEST	DKS	157	141	110
LAW OF THE WEST	K7	111	100	76	WINNIE THE POOH	DKS	150	135	95
LAW OF THE WEST	DKS	150	135	110	WINTERGAMES	DKS	110	99	71
LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95	79	WINTERGAMES	DKS	185	167	141
LITTLE COMPUTER PEOPLE	DKS	180	144	109	WIZARD	K7	121	109	83
LODE RUNNER	K7	121	109	84	WIZARD	DKS	157	141	110
LODE RUNNER	DKS	140	126	95					
LORDS OF MIDNIGHT	K7	107	96	68					
LORDS OF THE RINGS	K7	185	148	105					
MACADAM BUMPER	K7	96	87	67					
MACHINE LIGHTING	K7	304	274	202					
MAIL ORDER MONSTERS	DKS	180	144	108					
MANDRAGORE	K7	250	225	200					
MANDRAGORE	DKS	250	225	200					
MANIC MINER	K7	84	58	43					
MASK OF THE SUN	DKS	180	162	90					
MASTQUERADE	DKS	150	135	110					
MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31					
MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	82					
MAX ASSEMBLER	K7	96	87	67					
MELBOURNE PACK	K7	70	63	40					
MERCENARY	K7	114	103	71					
MERCENARY	DKS	144	130	99					
MERCENARY	K7	257	231	182					
MICROSCRAMBLE	K7	112	101	78					
MIG ALLEY ACE	DKS	170	153	115					
MIG ALLEY ACE	DKS	170	153	115					
MINDSHADOW	K7	120	108	83					
MINDSHADOW	DKS	250	225	156					
MOEBIUS	K7	120	108	83					
MONSTER TRIVIA	K7	112	101	78					
MOON SHUTTLE	K7	90	81	47					
MOON SHUTTLE	DKS	125	112	78					
NICK FALDO GOLF	K7	121	109	84					
NIGHT MISSION PINBALL	K7	250	225	130					
NIGHT MISSION PINBALL	DKS	250	225	130					
NIGHTSHADE	K7	121	109	84					
NODES OF YESOD	K7	121	109	84					
NOW GAMES	K7	110	99	78					
NOW GAMES 2	K7	102	92	75					
OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200					
OMEGA PLANETE INVISIBLE	DKS	250	225	200					
ONE ON ONE	K7	121	109	84					
ONE ON ONE	DKS	180	144	95					
OPERATION COYBORG	K7	140	126	93					
OPERATION WHIRLWIND	DKS	180	144	108					
OPERATION WHIRLWIND	DKS	180	144	108					
OUTLAWS	K7	112	101	78					
PARADROID	K7	100	90	58					
PARADROID	DKS	132	119	91					
PASCAL 64	DKS	350	315	245					
PASTFINDER	K7	99	89	72					
PASTFINDER	DKS	145	131	104					
PINGBALL CONSTRUCTION	K7	180	162	109					
PINGBALL CONSTRUCTION	DKS	182	169	127					
PING PONG	K7	101	90	82					
PITSTOP II	K7	110	99	77					
PITSTOP II	DKS	145	130	101					
POLE POSITION	K7	112	101	78					
POOYAN	DKS	250	225	90					
PSI WARRIOR	K7	100	90	70					
PSYTRON	K7	96	87	67					
RACING DESTRUCTION SET	K7	157	141	110					
RACING DESTRUCTION SET	DKS	182	164	127					
RAID OF BUNDELING BAY	K7	112	101	84					
RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	78					
RAID OVER MOSCOU	DKS	157	141	110					
RAMBO	K7	97	87	69					
RAMBO	DKS	132	119	91					
REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	121	109	84					
REALM OF IMPOSSIBILITY	DKS	180	144	100					
RED ARROW	K7	109	98	76					
RED MOON	K7	85	76	59					
RESCUE ON FRACTALUS	K7	130	117	82					
RESCUE ON FRACTALUS	DKS	180	144	103					
RESCUE ON FRACTALUS	K7	175	158	126					
REV'S	DKS	215	194	145					
RIVER RAID	K7	106	95	77					
RIVER RAID	DKS	250	225	145					
ROAD RACE	K7	114	103	78					
ROAD RACE	DKS	153	138	110					
ROBIN OF THE WOOD	K7	114	103	80					
ROCK'N WRESTLE	K7	120	108	83					
ROCK'N WRESTLE	DKS	155	139	108					
ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	69					
ROCKY HORROR SHOW	DKS	134	121	91					
RUPERT	K7	96	87	67					
SABRE WULF	K7	112	101	78					
SABRE WULF	DKS	155	139	108					
SCARABEUS	K7	120	108	83					
SCARABEUS	DKS	145	131	105					
SCHIZOPHRENIA	K7	96	87	64					
SCUBA DIVE	K7	80	72	40					
SEVEN CITIES OF GOLD	DKS	182	167	127					
SHADOW FIRE	K7	124	112	77					
SHADOW FIRE	DKS	173	156	117					
SHERLOCK HOLMES	K7	180	144	117					
SKYFOX	K7	120	108	83					
SKYFOX	DKS	157	141	110					
SLAPSHOT	K7	97	87	69					
SOLO FLIGHT	K7	180	144	117					
SORCERY	K7	109	98	80					
SPACE DOUBT	K7	97	87	62					
SPACE PILOT II	K7	89	80	63					
SPACE PILOT II	DKS	127	114	88					
SPACE SHUTTLE	K7	116	104	72					
SPACE SHUTTLE	DKS	250	225	145					
SPEED KING	K7	107	96	86					
SPEED KING	DKS	137	123	98					
SPEELBOUND	K7	45	40	31					
SPELUNKER	K7	121	109	84					
SPELUNKER	DKS	131	121	96					
SPITFIRE 40	K7	121	109	84					
SPITFIRE ACE	K7	112	101	78					
SPLATSHOT	DKS	140	126	96					
SPY VS SPY	K7	112	101	78					
SPY VS SPY	DKS	145	130	101					
SPY VS SPY II	K7	121	109	84					
SPY VS SPY II	DKS	145	130	101					
SPY'S DEMISE	K7	112	101	78					
SPY'S DEMISE	DKS	170	153	115					
STAFF OF KARNATH	K7	112	101	78					
STAR LEAGUE BASEBALL	K7	130	117	85					
STARION	DKS	152	137	103					
STARION	K7	111	100	77					
STEALTH	K7	121	109	84					
STELLAR 7	DKS	150	135	95					
STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	67					

	A	B	C		A	B	C		
STRIP POKER	K7	112	101	78	SAGA	K7	150	135	105
SUMMERMAGES	K7	115	104	88	SCUBA DIVE	K7	48	43	33
SUMMERMAGES	DKS	180	162	128	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105
SUMMERMAGES II	DKS	180	162	128	SPACE WALL	K7	76	68	57
SUPER SILVER PACK	K7	142	127	90	STRESS	K7	120	108	83
SUPERBOWL	K7	121	108	85	SUPER JEEP	K7	180	144	

gratuites

Petites Annonces

MECCARILLOS

CIGARILLOS EXTRA-FINS

AMSTRAD

ECHANGE Logiciels pour Amstrad CPC 464 sur K7, livres Micro Application n°1, 6 et 9. Jean-Marc Fouquet, 2 place Jargeat, 07800 La Voulte sur Rhône.

VENDS CPC 464 monochrome, adaptateur péritel, jeux, livres : 2000F. Tél. (1) 43 63 91 32 (après 19h).

VENDS originaux Sorcery, Macadam Bumper, Chorologie, Meurtre à Grande Vitesse, Meurtre sur l'Atlantique, World up, Match Point, Theatre Europe, Bataille d'Angleterre, Bataille pour Midway, Rally II, Raid, Frank Bruno Boxing, 3D Grand Prix, K7 avec manuel : 500F pièce. Vends Geste d'Artillac, 2 K7 : 1200F. Olivier au (1) 39 73 33 42.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur disquette seulement. Envoyer liste et timbre pour réponse à E. Leblanc, 1, rue des Grés, 8° étage, 77130 Montoreau.

VENDS divers logiciels originaux pour Amstrad : 10F et 15F pièce. Liste sur demande. Ecrire à Antony Gonzales, 3, rue Jean Mabillon, 08000 Charleville Mézières. Tél. (16) 24 56 15 27 (après 17h).

ECHANGE divers logiciels pour CPC 664 ou 6128. Vends ou échange contre stylo optique, synthétiseur vocal pour 464 ou 664. Yves Pérés, 22, rue de Berry, 29200 Brest.

VENDS Amstrad 464 couleur. Sous garantie, un logiciel, jeux : 3500F. Tél. (1) 43 34 53 92, le soir à partir de 17h.

CHERCHE pour Amstrad 664, tous correspondants sympa sur Paris pour échanges divers. Franck au (1) 42 39 24 40.

ECHANGE programmes pour Amstrad sur K7. Eric Mulner, Campsegret, 24140 Villambard.

ECHANGE nombreux programmes contre walkman en bonne état. demander Stéphane au (1) 34 19 01 66.

RECHERCHE programmes professionnels sur disquette 3" ou 3 1/2 pour Amstrad CPC 464. Echange programmes 464 sur K7. Faire offre uniquement sur BL.HHEBDO (Télétel 3). Pseudo : "Radio HLM".

VENDS ou échange logiciels originaux pour Amstrad : Sultan's Maze, Roland on the Ropes, Fruit Machine, Dun Darach (80F pièce), Fighter Pilot, 3D Voice Chess (Disk : 100F pièce). Richard Giraudo, 7, impasse Jacques Brel, 38090 Villefontaine. Tél. (16) 74 95 66 87 après 19h.

ECHANGE logiciels pour Amstrad, 4580E Sauvage, Grenéville en Beauca, 45400 Outarville. Tél. (16) 38 39 95 32 après 19h.

VENDS Amstrad CPC 464 moniteur monochrome : 2300F. Tél. (16) 77 72 70 38 après 18h. Le week-end au (16) 74 89 86 97.

ECHANGE logiciels pour Amstrad 664 ou 6128. Serge Ragu, 8, rue du Gal de Gaulle, 28500 Charpont/Vernouillet. Tél. (16) 37 43 83 00 le soir.

ECHANGE logiciels contre synthétiseur vocal Techni-Music. Thierry au (16) 78 85 32 01 ou autre synthétiseur.

ECHANGE logiciels pour Amstrad 464, demander Sébastien au (16) 75 60 80 84.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, programmes jeux et utilitaires, manettes, documentations et livres : 3990F. Jacques au (1) 42 22 04 45.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, imprimante DMP1, joystick, divers logiciels, revues et bouquins. Très bon état : 4500F à débattre. Demander Bruno au (1) 48 13 73 de 17h à 18h.

RECHERCHE et achète notice (ou photocopies) du Fortran sur CPM 2.2. Laurent au (1) 48 41 92 72.

VENDS disquettes originales pour Amstrad 100F pièce. Tél. (1) 44 48 59 61.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur garanti jusque octobre 86, logiciels et nombreux accessoires. Tél. (16) 27 97 11 80.

VENDS pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128, nombreux logiciels originaux sur K7 ou disquette (jeux ou utilitaires, possibilité d'avoir liste sur demande), joystick Quishot II neuf et quelques livres de Micro Application (Trucs et astuces pour le CPC, Le Basci au bout des doigts, Programmes Basic). Stéphane Clot-Giral, 29, rue Aquier Bouffard, 81100 Castres. ECHANGE divers logiciels pour Amstrad contre un Modem.

ECHANGE divers logiciels pour Amstrad contre lecteur de disquette DD1-1 seul. Tél. (1) 64 01 78 60 à partir de 19h en semaine.

CPC 6128 : 664 possédant programmes, cherche correspondants et programme d'astrologie très performant. R. Halimi, 41 A, rue d'Isard, 13001 Marseille. Tél. (16) 91 84 77 61.

VENDS Amstrad couleur garanti 10 mois, lecteur disquette, programmes divers, disquettes vierges, K7 jeux, 5 livres, joystick, revues Amstrad, le tout 5800F. Tél. (1) 30 73 16 04 après 18h.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur, disquettes, programmes 5000F. Echange Amstrad CPC 6128 contre Imagewriter ou Chat Mauve, moniteur couleur ou revues 5000F. Tél. 66 84 00 77 (heures repas). Rémy.

VENDS 4 livres de Micro Application dont Truc et Astuce 2 pour Amstrad, Pæk et Poke, Langage Machine. Tél. (1) 39 85 53 93 de 17h30 à 19h. Ou écrire à Vincent Bryche, 51, avenue des Jasmins, 95500 Conches.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, jeux, livres, etc. 4000F. Tél. (16) 23 83 23 63.

ECHANGE logiciels pour CPC 464. Tél. (16) 43 33 04 27 le soir. (sur le Mans uniquement).

ECHANGE logiciels pour Amstrad (K7), Micro Application n°6 (La Bible) contre synthétiseur vocal Technimusic. Christian Frémont, 41, rue de Chalais, 94240 L'Hay les Roses. Tél. (1) 46 61 56 56.

VENDS CPC 464 couleur, rallonge clavier/moniteur, quickshot II, livre, nombreux logiciels, nombreux revues spécialisées : 4500F. Julien Thomas au (1) 42 88 06 07.

ECHANGE ou achète logiciels sur K7 pour Amstrad CPC 464. Tél. (16) 25 75 97 après 20h30. Ou écrire à Michel Papepey, 81, rue des Lombards, 10000 Troyes.

ECHANGE ou achète logiciels sur CPC 464, 664, 6128. Alain Le Blond, Losterhof, 56630 Langonnet.

ECHANGE logiciels pour Amstrad (464, 664 ou 6128). Tél. (16) 73 60 36 72.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 464. Olivier Posty, 5, rue des Epis, 68120 Pfaffatt.

VENDS Amstrad 464 couleur, logiciels jeux et utilitaires originaux, livres, revues anglaises et françaises. Prix à débattre. Sylvain Lanbrot Tél. (1) 45 34 18 40.

VENDS 2° lecteur FDI de disquettes pour Amstrad. Etat neuf, très peu servi. Lambert, 1, square Henri Sellier, 94600 Choisy le roi. Tél. (1) 48 84 17 70.

ACHETE logiciels pour Amstrad, jeux et utilitaires. Faire offre liste des logiciels et prix à Menarsi Douadi, 1, allée de la Lisière Bruch, 57600 Forbach. Tél. (16) 87 75 90. Vends CPC 464 couleur : 3000F.

ECHANGE nombreux logiciels de jeux et utilitaires pour Amstrad. Albert Tourneux, 78, rue de la Corderie, 41150 Ancenis.

VENDS CPC 464 couleur, joystick, utilitaire de gestion et nombreux livres. Tél. (16) 53 24 72 79.

APPLE

CHERCHE tout programme pour Apple Iie et imprimante Image Writer. Valérie Mathieu, 18, rue du Dauphiné, 91220 Brétigny sur Orge.

ECHANGE magnétoscope Akai VHS, contre Apple de préférence Iie en bon état avec programmes. José Tensienia au (1) 48 06 75 61.

VENDS Apple II - 64Ko, Z80, RVB, prix à débattre. Eventuellement lecteur disques, contrôleur, moniteur monochrome, Seiko GP100A avec interface, programmes. Tél. (1) 39 14 12 19.

CHERCHE tablette graphique Koala Pad pour Apple avec carte et tout pas trop cher. David Bocher, 40, rue du général Leclerc 02140 Vervins.

VENDS solution pour jeux d'aventure sur Apple II à 10F (Paranoiak, Crime du Parking, Enlèvement...) et jeux d'arcade (Conan, Caverns of Galistos, Bolo, Run for it...) pour 5F. Echange aussi nombreux programmes pour la même machine. E. Teillard, 45, Quai Carnot, 92200 St Cloud ou Tél. (1) 48 02 02 11.

NDLJC : Eh ben lui, on peut dire qu'il s'emmerde pas ! D'abord, tout ce c'est paru dans l'HHHéBdo et pour le même prix.

VENDS Macintosh 128Ko, gonflé à 512, imprimante Imagewriter, lecteur externe, logiciels divers, 75 disquettes : 22000F. Tél. (1) 42 49 34 36.

ATARI

CHERCHE correspondants pour échanges divers (et même d'été) sur Atari 800XL. (NDLJC : Encore un pit marant !). Guy Fraisse, 9, rue Praire, 42000 St Etienne. Tél. (16) 77 23 48 03.

VENDS Atari 800XL, 4 livres pour la modeste somme de 700F. Jean Christophe Lefait, 13, rue de occn, 62400 Vendin Les Bethunes.

COMMODORE

ECHANGE nombreux jeux sur disquette ou K7 pour CBM64. Christophe Darbois, 30, allée des Champenois, 51100 Reims.

VENDS pour CBM 64 10 K7 originales de jeux : 300F. 40 N° Hebdo : 200F. 15 N° Micro 7 : 150F. 8 N° O.I. : 100F. Imprimante MPS 801, programmes : 1700F. Cherche cartouches, câbles, extensions diverses (RS232, crayon optique, XL80...) que j'échange contre programmes. Faire toutes propositions à Lionel Provost, 16, avenue Marache, 77300 Combs-la-Ville. Tél. (1) 60 60 82 01 après 18h.

VENDS Commodore 64, bon état, joystick, lecteur de K7, 5 jeux, 2 livres : 2600F. Tél. (1) 45 75 74 76.

ECHANGE programmes sur CBM 64, uniquement sur disk. Tél. (16) 53 64 40 (le mercredi de 13h à 15h).

VENDS Imprimante MPS 803 (Ncol 85) : 1200F. En cadeau nombreux logiciels sur disquettes. Vends 3 originaux sur K7 (Eureka, Spy Us Spy 1 et 2) : 150 F ou échange contre 4 disquettes 3" 1/2. Daniel au (1) 39 62 60 57.

CHERCHE pour CBM64, Info-Graph sur disk. Echange contre autre jeux ou utilitaires sur disquettes. Vends aussi cosmic Split pour CBM 64 : 60F. Christian Beringuier, 9, rue de Provence, 42300 Roanne. Tél. (16) 77 87 33 34.

VENDS Commodore 64, drive 1541, nombreux jeux pour 3000F ou Commodore 64, jeux pour 1500F. Tél. (16) 61 73 01 34.

ECHANGE logiciels sur CBM, 1541 en L.M. et sous CPM 2.2. Dominique Delpeche au 068/55 18 62. (après 17h, Belgique)

ECHANGE divers logiciels pour C64. Envoyer liste pour réponse à Jean-Marc Daumont, Montfort, escalier 20, n° 194, 34700 Lodève.

VENDS CBM 64, secam, péritel, lecteur K7, joysticks, 20 Kg de livres, docs et jebdlogiciels, très nombreux logiciels jeux et utilitaires. JP Costes. Tél. (16) 83 56 22 48.

VENDS C64 (Secam/Pal, péritel), 1541, K7, 2 joysticks avec nombreux programmes, revues ; livres pour C64 en bon état, sous garantie : 3500F. Vends disquette Dyan (DF/DMD) bonne qualité : 50F les 10. M. Ken, 22, avenue de Choisy, 75013 Paris. Tél. (1) 45 84 74 89 après 18h.

ECHANGE nombreux programmes sur K7 pour CBM 64. Nicolas Meynet, "Les Hesperides", Bât C2, rue du Capitaine Blazy, 83600 Fréjus. Tél. (16) 94 53 81 59. (NDLJC : D'abord NDLJC ça veut dire "Note De La Jolie Claviste" et non pas de la jeune claviste, banane !)

VENDS CBM64 Pal, bouton Reset, joystick, documentations, revues, livres, cartouche Tool 64 : 1500F. Eric au (1) 34 77 45 73.

VENDS Commodore 128, lecteur disquettes 1541, lecteur K7 1531, moniteur couleur 1702, cartouche Fastload, disquettes. Le tout 8300F. avec le moniteur ou 8000 F sans le moniteur. Jean-Marc Demoly, 6 bis, rue des Moines, 75017 Paris. Tél. (1) 42 28 22 04.

VENDS C64, convertisseur analogique, 1541, disquettes programmes, boîtes de rangement, 3 joystick, 2 cartouches (Power Cartridge, Game Killer), magnéto K7, K7, plusieurs livres et docs : 500F. Tél. (1) 42 48 29 01 après 18h.

ECHANGE jeux C64 contre jeux 520 St. Yann (1) 42 38 10 41

CHERCHE personne pour créer club d'échange de jeux sur CBM 64. Tél. (16) 90 47 02 95. Demander Frédéric.

CHERCHE Commodoriste pour échange nombreux jeux sont nouveautés sur disquettes. Tél. (1) 42 71 37 81.

VENDS 5 K7 de jeux originaux : Burger Chase, Headache, A View to a Kill, Burger Time et Forbidden Forest. Le tout pour 1000F ou contre 15 disquettes 5" 1/4 ou un Quickshot II. Appeler Gaël au (1) ou (16) 35 67 60 03.

ECHANGE jeux pour Commodore 64 sur disquettes. Envoyer liste à Stéphane Sapene, Les Campanules, Bâtiment J, La Pomme, 13011 Marseille.

VENDS CBM64, magnéto, manettes, jeux et utilitaires : 1700F. Très bon état. Dick Tél. (1) 47 72 02 73. (entre 17 et 20h.)

ECHANGE programmes pour CBM64 sur disquettes et K7. David au (16) 48 50 30 53. (1) 48 84 17 70.

ECHANGE programmes pour C64 sur disquette ou K7. Jean-François Vallier, 5, avenue Charles de Gaulle, 84600 Valréa. Tél. (16) 90 35 01 40 heures repas.

ECHANGE programmes pour C64 sur K7 uniquement et recherche documents ou programmes pour la synthèse de parole sur C64. M. Hernandez, 28, boulevard Ullyse Cassé, 47200 Marmande.

Jeune et talentueux graphiste sur C64, cherche programmeur sérieux connaissant le langage machine en vue de créer jeu. François Rissard, "La Fonderie", 35170 Bruz. Tél. (16) 99 52 93 96

CHERCHE personne possédant un C64 et programmes à échanger sur disquettes.

VENDS Vic 20 Pal, fiche extension 16K, super expander, programmes Aid, Magnéto. Le tout en bon état : 1000F. Tél. (16) 23 58 47 07.



CHERCHE jeux et utilitaires sur Commodore 128, C64, Vic 20 (vendeurs s'abstenir). Tél. (1) 38 93 70 20.

VENDS C64, lecteur K7, joystick, livres, logiciels : 3000F. Imprimante MPS803, logiciels Print-Shop et Vazavire sur disk : 1200F.

VENDS C64 Pal, 1541 (01/86), joystick, livres, logiciels : 3000F. Tél. (1) 34 77 45 73.

VENDS pour C64 K7 originales : Forbidden Forest, Burger Time, Burger Chase, A View to a Kill, Headache. Le tout 1000F. Ou échange contre un Quickshot II ou contre 15 disquettes 5" 1/4 vierges. Appeler Gaël au (1) 35 67 60 03.

VENDS C64 RVB, magazines, 2 tomes de Basic, logiciels, Turbo Tape II, 2 joysticks, un livre : 3400F à débattre. (NDLJC : Alors lui, bravo ! Il a carrément oublié de mettre ses coordonnées pour qu'on puisse le joindre. Voilà pourquoi y a des annonces qui passent jamais !)

VENDS Vic 20 avec cordons et magnéto, 5 cartouches de jeux. Toute la documentation sur le Vic 20, prix à débattre. Alain Crochet La Gerbetière, St Pazarne 55680 Nantes. Tél. (16) 40 54 44 28.

VENDS pour Vic 20 extension 3K : 200F. Extension 8K : 350F. Extension 16K : 450F. Le tout en parfait état, frais expédition compris. Tél. (1) 30 34 98 57.

ECHANGE jeux pour CBM64 sur disquettes. Hubert (1) 42 71 37 81.

VENDS CBM64, lecteur K7, drive 1541, autoformation basic tome I et II, nombreux livres et magazines, programmes : 3900F. Vendre l'ensemble Pal/Peritel : 300F. Stéphane (1) 30 52 34 28.

ECHANGE programmes pour Commodore 64 avec disque. Cherche d'anciens titres, possède disque. Adventure Construction Set, Skyfox, Andromède, Scarabées, Beach-Head II, Wintergames... Ecrire à Bruno Le Calvé, 25, rue Edmond Rostand, 35000 Rennes.

ORIC

ECHANGE programmes sur disk (microdis et jaming). Philippe Le Menelec, 15, rue Olivier Beauregard, 91380 Chilly Mazarin. Tél. (1) 69 09 10 79 le soir.

ECHANGE jeux pour Oric Atmos. Ecrire à Grégoire de Rotailier, 12 bis, rue de Metz, 54000 Nancy. Tél. (16) 83 28 23 33.

VENDS Oric 1 à 2 Roms, magnéto, programmes sur K7 : 1200F. Interface manettes, poignée : 250F. Moniteur G. Screen 20 Mz, sociale orientale : 850F. Le tout en bon état. Tél. (1) 69 28 31 47 après 18h.

VENDS Atmos peritel, magnéto, logiciels et revues Théoric (10 numéros) : 500F. Moniteur NB avec câble : 500F. Eric au (1) 30 55 16 05.

ECHANGE pour Atmos 35 logiciels contre joystick et interface, 35 contre synthétiseur de parole en français, environ 70 contre imprimante MPC40. Philippe Rollin, 40, route de Montbeauguy, 03400 Yzeux. Tél. (16) 70 46 14 07 après 19h.

VENDS Oric Atmos 48K, nombres K7, boîtier, cordon péritel, cordon imprimante. 12 Théoric, 7 livres sur Atmos. Vendu 1800F. Marc Chouteau. Tél. (1) 44 41 69 03.

VENDS Oric 1 48K, moniteur monochrome, magnéto, câbles, livres : 1500F. HP41CV : 700F. Tél. (1) 46 72 26 70 (heures bureau).

VENDS Atmos 48K, magnéto, cordons, jeux, programmes, documentation. Prix à débattre. Frédéric Baurand, 10, rue Henri Farman, 21000 Dijon. Tél. (16) 80 72 29 46 après 18h.

VENDS pour Oric/Atmos interface joystick programmable, Quick Shot : 280F. Mr Ellul Tél. 68 96 39 23.

(NDLJC : Encore un qui a oublié de me mettre si il était en région parisienne ou en province. Vous n'avez qu'à essayer les deux).

VENDS Oric Atmos sous emballage, tous accessoires, nombreux programmes, livres : 1200F. Possibilité livraison sur Paris. Olivier au (1) 64 28 82 23.

VENDS cause double emploi Oric Atmos 48K, manuels anglais et français, magnéto HEBDO, imprimante MCP 40 sous garantie, câble péritel, livres, nombreux programmes, 4000F à débattre. En prime, Théori du n° 4 à 18. Pierre A. Letellier, Pdg St Laurent, 14700 Falaise. Tél. (16) 31 90 12 80.

CHERCHE assembleur désassembleur pour Oric Atmos, échange programmes. Monsieur Gonçalves F 1234, rue de Paris, Ecouvres, 54200 Toul.

VENDS Oric Atmos, peritel, 25 logiciels (les meilleurs) prix : (une affaire) : 550F. Moniteur mono Philips TP 200 (très bon état) : 600F. Frédéric Lefebvre Tél. (16) 35 80 22 00 après 18h.

VENDS programmes sur disk jasmim GP100, câble, listing 1500F. Olivier Meriot, 68, rue de la Louvière, 78120 Rambouillet. Tél. (1) 34 83 92 66 poste 465.

ECHANGE Ordinateur Oric 1 complet, logiciels contre extension et/ou logiciels pour Amstrad 664 faire offre uniquement par lettre à M. Capizco Michel Résidence Le Cap d'Or Bat D3, Corniche de Solvieu, 83140 Six Fours les Plages.

VENDS Oric Atmos, 2 jasmim, imprimante 80 colonnes, 5 disquettes (Jeux, Utilitaires) 3600F ou séparément (à débattre). Tél. (16) 68 22 66 18 après 19h.

ECHANGE tout programme pour Oric Atmos 48K. D. Roux, Les Embaysses Hautes, 46200 Souillac.



Echange tous programmes pour Oric Atmos ou Oric 1. Frédéric Laloayoux, 5, rue John Kennedy, 60100 Nogent sur Oise. Tél. (16) 44 71 33 21.

CHERCHE contacts pour échanges divers programmes sur K7 ou disquettes. Joël Faroux, 3, rue Bouzniquah, Rabat, Maroc.

VENDS Oric Atmos 48K, moniteur, magazines, logiciels : 1800F. environ. Christian Massire. Tél. (1) 43 45 92 93.

SPECTRUM

VENDS ZX Spectrum 48Ko, Péritel, nombreux logiciels (originaux), nombreux bouquins : 1200F. Tél. (1) 43 02 07 14.

VENDS softs originaux pour Spectrum 48K (entre autres Alien 8, Manic Miner...) de 20 à 100F. Jean-Marie Chaffard, 8, rue Elsa Trialet, 07250 Le Pouzin. Tél. (16) 75 63 90 78. (NDLJC : La jolie claviste t'embrasse pas, elle te serres la main, comme un homme ! Non mais des fois !)

VENDS ZX Spectrum, peritel, programmes utilitaires et jeux, magnéto, cordon, 2 livres, l'ordinateur est garanti encore 4 mois, 2000F à débattre. Pascal Guérin, 5, rue du Pas-Escas, 06140 Tourrettes sur Loup. Tél. (16) 93 59 31 09.

SPECTRUM, pal 48K, accessoires (cordons, prise péritel...), K7 de jeux, livres sur Spectrum : 3000F. Emmanuel Cadel, 4, rue Chavet, Sully Tillard, 60430 Noailles.

Ecrire une super nouvelle archi géniale, Crash Smash (92%), notice, boîtier bon état, port compris : 90F. Vends aussi autre jeux originaux port compris : Abu Simbel Fined-Out, 80F. Computer Scrabble : 120F. Mined-Out, Chequered Flag, Horace Gas Sking, Chess : 35F. Make a Chip (fonctions logiciels : Nor, Nand, Or...). 60F. Tél. (1) 34 51 26 80.

SPECTRUM + datant du 05/01/85 avec prise péritel et interface noir et blanc plus tous les cordons nécessaires à son fonctionnement et 70 très bons logiciels, interface joystick programmable, magnéto spécialement conçu pour l'ordinateur avec en plus une documentation très importante et très très lourde. Le tout pour 1800F. (P.S. : pour cause d'un anuiti technique en juillet (court-circuit), l'ordinateur a été entièrement changé le 2 novembre 85). Appelez au (1) 47 45 53 96, demander Adrian Smith.

Spectrum recherche programmes récents pour échange, ainsi que programmeurs en langage machine. machine DUBY, 8, allée V. Bénony, 01000 Bourg. Tél. (16) 74 23 74 48.

VENDS Spectrum 48Ko, interface jeux, joystick Quick Shot 2, peritel, livre, K7 : 2000F. François Bellefontaine, 2, rue P. de Coubertin, 78210 Bocteb. Tél. (16) 35 31 01 48.

VENDS Spectrum + 85 avec softs dont 30 nouveautés et K7 originaux, 2 livres. Le tout 2000F. Philippe Fargeix, Benaud Laps, 63270 Vic-le-Comte.

VENDS sous garantie, ordinateur ZX Spectrum, 48K avec péritel, interface turbo, un micro drive et 28 jeux (avec des Hits). Vendu 2500F. Demander Nicolas au (1) 42 06 73 44 à partir de 18h.

CHERCHE correspondant pour échange de programmes de jeux pour ZX Spectrum. David Bayry, 90, rue du Bois, 6712 Tormica, Belgique.

VENDS imprimante Alphacom 32 pour ZX 81 et Spectrum avec bloc d'alimentation. Etat net 850F. Tél. (1) 46 57 70 08 après 19h.</

INCROYABLE !

**MÊME LES JAPONAIS
N'EN REVIENNENT PAS**

DU SONY A 950 FRANCS !!

SONY HIT-BIT

- CLAVIER AZERTY.

- 3 LOGICIELS INTEGRÉS :

- ADRESSE (carnet d'adresses).
- PLANNING (agenda).

- MEMO (bloc note pouvant être utilisé comme "Mini Traitement de Textes").

- NOTICES EN FRANÇAIS.

- FOURNI AVEC CÂBLE MAGNÉTO.

**STANDARD
MSX**

**EN CADEAU
XYZOLOG (K7)
LE JEU ★★★**

**750 FR.
POUR LES MEMBRES
DU CLUB
HEBDOGICIEL**

BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H. 160 rue Legendre 75017 Paris.
SONY HIT-BIT 950 F. PRIX SPECIAL CLUB HEBDOGICIEL 750 F.
N° CARTE.....

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
Participation aux frais de port 30 F. Matériel Garanti 1 an pièces et main d'œuvre.
Règlement par : chèque CCP Mandat

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

20.000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE pour 2 personnes en CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

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

Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du con-

cours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

**1ER PRIX
20000 FRANCS**

**AVEC ÇA JE
POURRAI ME PAYER
DES PLAQUETTES
DE PILULES
POUR TOUTE
MA VIE !**



BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

SALUT LA PROMO



Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau, plusieurs points-cadeaux donnant droit à un album de bandes dessinées gratos (3 points pour "les robinsons du rail" de Franquin, 5 points pour "Kamasutra" de Jacovitti, et 8 points pour "Pin-Up, toutes les pinups du siècle"). Comment commander ? Très simple, sur la liste des albums publiés chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 10 francs de port si vous n'en commandez qu'un ou 6 francs par album s'il y en a plusieurs, et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit et à partir de 240 francs vous recevrez gratos le mensuel "Spot BD".

Salut les investisseurs à long terme. Cette semaine, je vous fais un cadeau royal. Un collector. La page 20 des "110 pilules" en sérigraphie. Ça, c'est vachement rare (il y en aura une cinquantaine tout au plus) et ça sera vachement recherché dès que vous aurez paumé votre exemplaire. Pour ça, faut bien sûr que vous me commandiez le bouquin, on n'a rien sans rien. Je suis un peu embêté, parce qu'avant, je vous disais les conneries sur le port à partir de je sais pas combien d'albums, les trucs dans ce style, ça faisait de l'animation, ça meublait, et puis là, je sais plus quoi dire. Bon, ben à la semaine prochaine. Ah, une dernière chose : c'est vraiment hard, la page 20. Si vous êtes mineurs, je veux pas de problèmes avec vos parents, démerdez-vous.

Dans le seul et unique but d'obtenir la sérigraphie, je vous commande "les 110 pilules", mais en fait je m'en fous, parce que le cul, c'est pas ma tasse de thé, sauf en sérigraphie. Donc, bon.

Je voudrais des albums de la liste ci-contre, ou alors d'autres, je prends un stylo un papier mon courage à deux mains la poudre d'escampette et j'écris tout ça sur un papier.

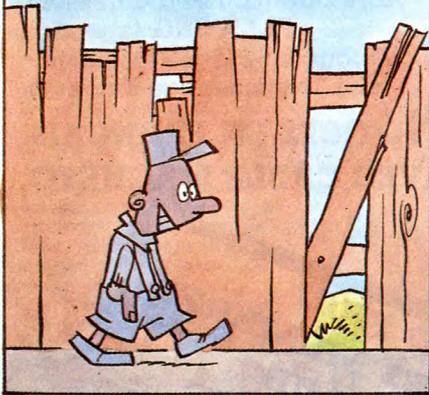
Catalogue gratuit.

- L'HOMME A LA VALISE 45,00
- CLARKE ET KUBRICK 1 39,50
- CLARKE ET KUBRICK 2 39,50
- CLARKE ET KUBRICK 3 39,50
- AVANT GUERRE 39,00
- LA FEMME DU MAGICIEN 72,00
- KRAKEN 69,00
- TRAGIQUES DESTINS 49,00
- BLOODY ET LES RONGEURS 32,00
- CONTES PERVERS 59,00
- MAESTER ET BOULES DE GOMME 45,00
- MORBUS GRAVIS 59,50
- PAS DE DEO GRATIAS POUR ROCK MASTARD 65,00
- L'HORLOGER DE LA COMETE 33,00
- REBEL - PEPE MORENO 1 45,00
- ZEPPELIN - PEPE MORENO 2 45,00
- JOE'S AIR FORCE - PEPE MORENO 3 52,00
- LE PRIVE D'HOLLYWOOD - BERTHET 1 33,00
- MORTES SAISONS-BERTHET 2 33,00
- COULEUR CAFE - BERTHET 3 33,00
- LE THEOREME DE BELL 49,00
- SPOOKY 32,00
- L'ANGE CARNIVORE 70,00
- LA FIN DU MONDE... 59,00
- PLUS MORT QUE MOI... 28,00
- SES ADIEUX A LA SCENE 33,00
- LA FEMME PIEGE 69,00
- LE 9ème JOUR DU DIABLE 52,00
- LA MALEDICTION 35,00
- LES 110 PILULES 45,00
- HISTOIRES ORDINAIRES DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER 45,00
- LE TRIERARQUE SANS NOM 59,50
- LE SORTILEGE DU HARICOT 35,00
- LE HUITIEME SARCOPHAGE 35,00
- LE VICOMTE 59,50

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

NORDAFFE et les GROTRANPLANS!

NORDAFFE ÉTAIT UN HUMANOÏDE DE LA DEUXIÈME GÉNÉRATION: CEUX QUI ÉTAIENT DÉJÀ TRÈS PERFORMANTS, MAIS PAS TRÈS BIEN RÉUSSIS, COMME LIGNE



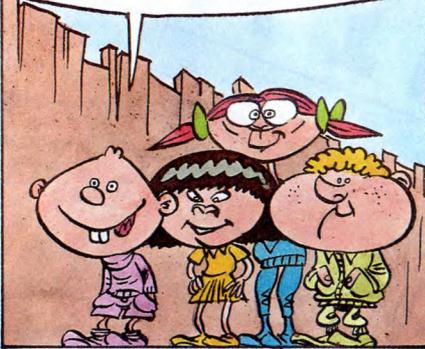
ALORS, LES GRELUCHES ET LES GRELOTS, ÇA GICLE COMME VOUS VOULEZ?

SALUT, NORDAFFE!



LA BANDE À NORDAFFE, C'ÉTAIT LES GROTRANPLANS, DES HUMAINS DE LA DERNIÈRE GÉNÉRATION, CEUX QUI AVAIENT DE GROSSES TÊTES ET DE PETITS CULS

UN PEU QUE ÇA GICLE! QU'EST-CE QU'ON FAIT, AUJOURD'HUI. QU'Y A PAS ÉCOLE?



SI ON FAISAIT UNE CABANE, FANT DES PIEDS?

AH OUAIS GÉNIAL!

AH OUAIS, FANT DES PIEDS!

AVEC QUOI, FANT?

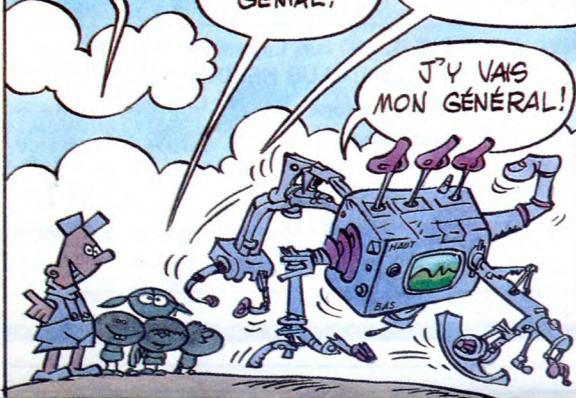


J'AI BRICOLÉ UN COLLÈGUE QUI VA NOUS FAIRE ÇA LE DOIGT DANS LES NEZ!

GÉNIAL!

FANT DES PIEDS!

J'Y VAIS MON GÉNÉRAL!



PENDANT QU'IL Y VA, JE VAIS VOUS RACONTER L'HISTOIRE DU TROU QUI REPLEIN SON PROFOND

AH OUAIS, GÉNIAL!

ET APRÈS, CELLE DE TROTO SUR LE DOIGT DE RÉGLISSE



... ET ALORS LE CURÉ DIT: TOUT CE QUI TOMBE DU CIEL EST PLUS LOURD QUE L'AIR. ET PLAF! IL REÇOIT UN POT DE CHAMBRE À AIR!

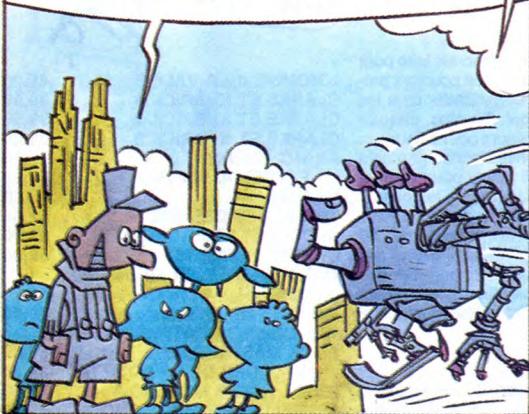
OUAAAAH! GÉNIAL

FANT DE RIRE!

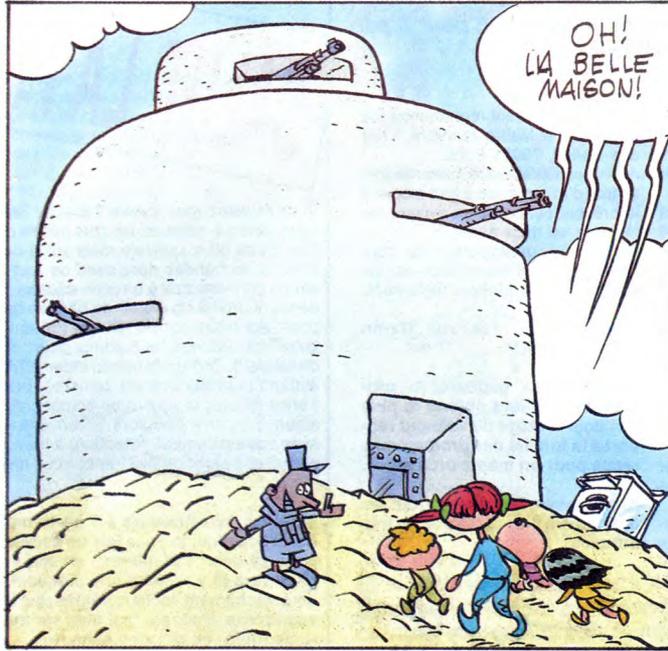


MISSION ACCOMPLIE, MON GÉNÉRAL!

GROUILLE-TE DÉMONTÉ CHEZ LE QUINCAILLER AVANT QU'IL DÉCOUVRE QU'IL LUI MANQUE DES PIÈCES



OH! LA BELLE MAISON!



AVEC CE BAZOOKA, ON VA POUVOIR EXTERMINER KHADAFIURE ET SES FOUS DE DIABLE

JUSTEMENT, LES VOILÀ!

FANT DE DIABLE!

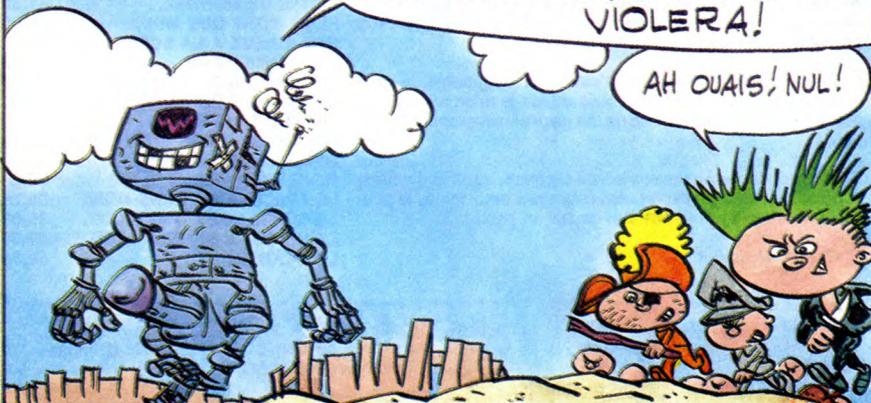
GÉNIAL!



KHADAFIURE ÉTAIT UN HUMANOÏDE DE LA PREMIÈRE GÉNÉRATION: CEUX QUI ÉTAIENT LAIDS COMME DES POUX ET PAS DU TOUT AU POINT

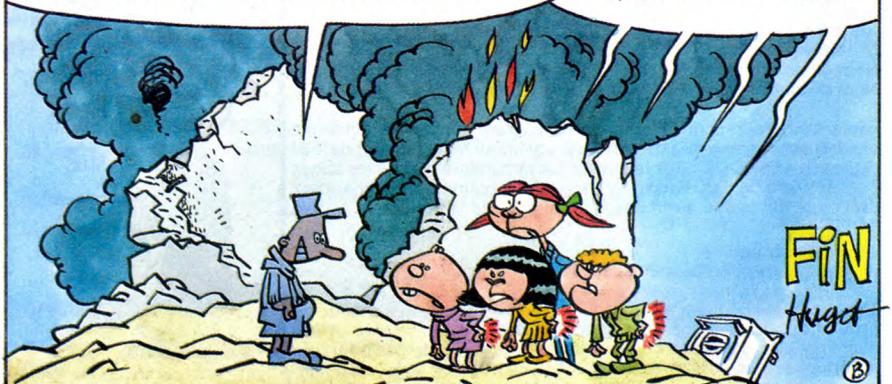
ON VA LES TUER À MORT, LES FAIRE CUIRE, ET APRÈS, ON LES VIOLERA!

AH OUAIS! NUL!



ON A PAS RÉUSSI À LES EXTERMINER, MAIS ILS ONT PAS RÉUSSI À NOUS TUER À MORT ET À NOUS FAIRE CUIRE

TU T'EN FOUS, TOI, NORDAFFE, TU AS PAS UN PETIT CUL!



FIN
Hugot

B.D!

EBDITO

Bon, eh bien comme d'habitude, il y a de grandes chances pour que cette semaine ait sept jours. Ce qui ne va pas sans me bercer d'une langueur mélancolique, à la seule évocation d'un déterminisme contre lequel nous ne pouvons rien, nous, pauvres mortels engoncés dans le manteau roide du destin. Tout ça pour vous dire que je viens de terminer la lecture du dernier bouquin de Pierre Desproges, "Des femmes qui tom-

bent", et que j'en suis absolument ravi, parce que c'est très bien, vraiment. Donc, malgré l'absence de petits miquets (si on excepte le dessin de couverture qui est de Sempé), vous pouvez vous jeter dessus. Dans six mois, je vous causerai de ce qui est en train de sortir en ce moment même, histoire d'être dans les temps.

Milou.

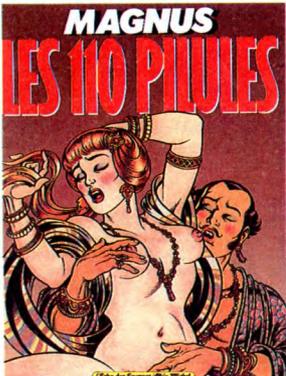
ADAPTATIVE



Voilà une adaptation d'un roman chinois par Magnus, dont je ne saurais dire s'il est sincère ou s'il dessine parce qu'on lui commande des albums. Paru par épisodes dans l'Echo, on ne se rendait pas trop compte de la dose de cul qu'il y a dedans. Quand on a l'album en mains, on commence à réaliser. Je crois que c'est l'album grand public qui contient le

plus de cul que j'aie jamais vu. Hallucinant. En plus, soit Magnus est consciencieux soit il est génial : c'est très bien fait. Moral et tout. Seul problème : vaut mieux pas être seul pour le lire, parce que ça rend sourd, à force. Bon, je vous résume l'histoire en deux coups les gros ? Un empereur chinois rencontre fortuitement un moine qui lui donne un paquet de 110 pilules qui lui permettent de bander pendant très longtemps. Mais il ne doit pas en prendre plus d'une à la fois, et pas plus d'une par mois. Bon, alors il commence à en prendre bien comme il faut, sans dépasser la prescription, il se saute douze fois son harem à chaque lune et ça dure comme ça un certain temps. Naturellement, au bout de pas longtemps, il craque et en prend de plus en plus. Il en meurt (comme ça, vous connaissez la fin), mais je vous raconte pas comment : je vous dirai seulement que c'est assez gerbe. L'album est luxueux, en plus. Albin Michel a mis le paquet sur la présentation, on a vraiment l'impression d'en avoir pour son fric.

LES 110 PILULES de MAGNUS chez ALBIN MICHEL, 45 culs.

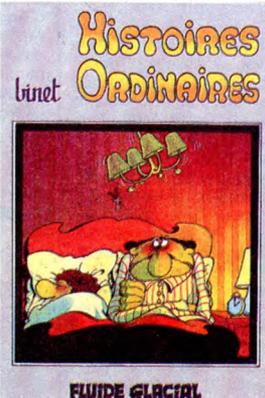


ET DE UN



Tiens, un bon album de Binet. Ça devenait rare, surtout depuis qu'il gagne un max de blé avec ses Bidochon. On comprend qu'il raréfie ses perles. Ceci dit, c'est une réédition en relié d'un album de 79, donc vous l'avez peut-être déjà. Humour noir, à l'époque on pensait que Binet était capable de faire encore mieux.

HISTOIRES ORDINAIRES de BINET chez AUDIE, 45 histoires.



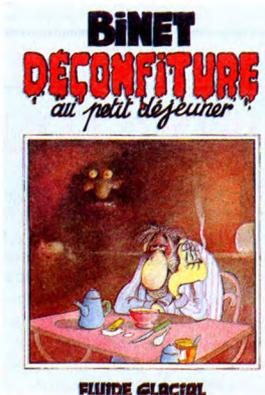
ET DE DEUX



Et sept ans plus tard, on s'aperçoit que justement, Binet est capable de faire mieux. Alors là, on est loin de ses conneries commerciales. Ça devient vraiment très bon, très haut. Je sais pas pourquoi je dis très haut, c'est l'adjectif qui me vient à l'esprit. C'est achevé, quoi.

Je vais vous dire ce que je pense. Si ça se trouve, il procède pas du tout comme ça, mais ça y ressemble tellement qu'il devrait : il doit faire ses Bidochons régulièrement, un peu comme un fonctionnaire, allez tiens, je vais pondre mon Bidochon mensuel. Et de temps en temps, après un bon week-end, ou le matin après une sale nuit, il doit dessiner deux ou trois cases d'une histoire en cours, pour laquelle il

prend bien son temps. Et l'histoire mûrit, il la laisse traîner, la peaufine, la brosse, la lisse, la fignole, ajoute un trait de crayon par-ci, un coup de brosse par-là, refait une réplique, redessine une tête... Et le résultat est là : c'est superbe.



DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER de BINET chez AUDIE, 45 coups.

BD Parade!

L'HOMME A LA VALISE	GOOSSENS	18
LA FEMME DU MAGICIEN	BOUCQ/CHARYN	17
TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
CLARKE ET KUBRICK 3	FONT	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
PAS DE DEO GRATIAS...	BOUCQ/DELAN	17
MORBUS GRAVIS	SERPIERI	17
LA FEMME PIEGE	BILAL	17
LE THEOREME DE BELL	SCHULTHEISS	17
MAESTER ET BOULES DE GOMME	MAESTER	17
LA FIN DU MONDE EST POUR CE SOIR	PETILLON	17
LE VICOMTE	RODOLPHE/FERRANDEZ	17
MORTES SAISONS	BERTHET/ANDREAS	17
DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER	BINET	17
LES 110 PILULES	MAGNUS	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
JOE'S AIR FORCE	PEPE MORENO	17
LE BAL DE LA SUEUR	RALPH/CROMWELL/REBS	17
KRAKEN	BERNET/SEGURA	17
LA GUERRE DES OREILLES	TRAMBER	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
QUEQUETTE BLUES	BARU	17



NON NON



Pourquoi voudriez-vous que le second tome de Niky soit meilleur que le premier ? Vous croyez aux miracles ? Vous êtes con, point à la ligne. Je vais vous dire : non, finalement je vais pas vous dire. J'ai changé d'avis au moment précis où je tapais la virgule. Tant pis pour vous.

LE HUITIEME SARCOPHAGE de DUPA chez LOMBARD, 35 camions.



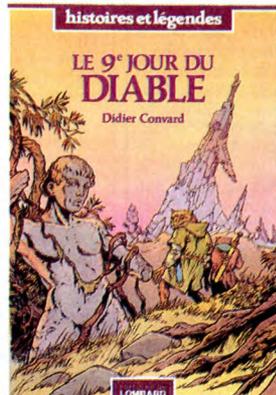
SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 21

FANTASTOCHE



Ça ressemble un peu à "la 4ème dimension", si cette série était plus fantastique et moins SF. Or, elle est



SF et pas fantastique. Donc, ça n'y ressemble pas, en fait, oubliez ce que je viens de dire. L'album, lui, est fantastique, voilà un bon point d'acquis. Genre la malemort et les loups-garous qui résistent aux balles en argent. C'est pas trop mal dessiné, on sent bien que Convard s'applique pour qu'on dise qu'il sait bien le faire, mais ça passe pas mal. C'est des courts récits, ce qui permet de passer d'une ambiance à une autre sans éprouver la lassitude des grands récits (si ça avait été un grand récit, j'aurais dit qu'on avait l'avantage de pouvoir savourer l'histoire sans être sans arrêt en train de changer de background). Bon, ben c'est bien.

LE 9ème JOUR DU DIABLE de CONVARD chez LOMBARD, 52 loupes.

ZARICOS



Que ceux qui aiment les histoires de sortilèges de haricots, se lèvent ! Bien ! Maintenant, qu'ils se retournent ! Bien ! Maintenant, qu'ils se dirigent vers la sortie ! Bravo ! Et maintenant, qu'ils dégagent ! Voilà ! Merci. Ils sont cons, hein ? Remarque, quelqu'un qui éprouve une quelconque attirance envers les sortilèges de haricots ne peut pas être intelligent. C'est normal.

LE SORTILEGE DU HARICOT de BEDU chez LOMBARD, 35 zaricos.

MAMMA MIA!



C'est du foutage de gueule à fond la caisse. Imaginez-vous : un album sur Conan Doyle, bourré d'astérisques énervantes (genre : Authentique, Conan Doyle s'est marié le XX juillet machin-truc, authentique, Bram Stoker était l'auteur de Dracula) à prétexte éducatif, dans lequel il arrive à Doyle une histoire dans le style de Sherlock Holmes, alors même, rendez-vous compte, que c'est LUI l'auteur de Sherlock Holmes ! Vous vous rendez compte de la coïncidence ?

C'est un peu dommage que ça arrive après "C'était demain", le film de Nicholas Meyer, dans lequel Wells inventait réellement la machine à voyager dans le temps, et que ce soit 184710483 fois moins bien. Et puis c'est dessiné comme un cochon (remarquez le raccourci littéraire : au lieu de dire que c'est dessiné comme aurait pu le faire un cochon, je dis que c'est dessiné

comme un cochon. Ça me permet d'écrire deux fois plus vite, en général, sauf quand je prends quinze lignes pour expliquer comment je fais pour aller si vite).



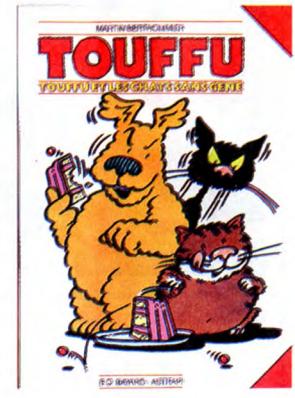
Bon, retournez voir Highlander, vous perdrez moins votre temps.

CONAN DOYLE MÈNE L'ENQUÊTE de GAUDO et PASCAL chez OKAPI, 40 coïncidences.

TOUT CON



Cet album est comme Alain Juppé : nul. C'est un gros chien con et mal dessiné qui passe son temps à faire des conneries qui n'intéressent personne sauf l'auteur, et encore. Une page par gag, mais vraiment, j'ai le clavier qui me démange lorsque j'écris "gag", parce que faut vraiment prendre un bon paquet de poil à gratter pour rire. Je ne sais pas si vous avez compris à quel point je trouve cet album nul. J'espère que mes mots sont à la hauteur de ma pensée. Car c'est vraiment ringard, voyez-vous. Complètement nul. Comment dire ? Gerbe, si je puis me permettre. Gerbos, même. Nul, quoi.



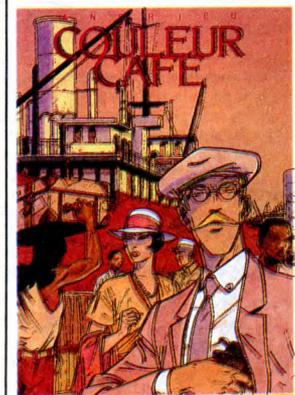
TOUFFU de BERTHOMIER qui ferait mieux de se recycler dans la fabrication de camembert chez OKAPI, 40 chiens nuls.

LEURCOU FÊÇA



Réédition en cartonné du premier album de Berthet, Couleur Café. C'est assez ancien, ça date (et Begin) de 1981. Ça se passe au Congo, qui à l'époque était belge, et c'est une histoire assez complexe de trafic d'armes sous couvert de transit de café et de fonds. Je vais pas vous résumer l'histoire, car c'est inrémuable, pour l'excellente raison que le résumé prendrait 48 pages, c'est-à-dire autant que l'original, et donc j'abandonne. Berthet est formidable, j'ai déjà eu l'occasion de le dire, et je vais pas me gêner pour le répéter. Andrieux se démerde pas mal aussi. Le carton de la couverture est bien cartonné, on peut pas dire. Y a des couleurs, aussi. Et des numéros de pages très bien faits, au Letraset, encadrés, c'est du plus bel effet. Au dos, on a droit à la repro des cou-

vertures des autres albums de Berthet. Bref, l'album est génial et je ne saurais trop vous en conseiller l'acquisition.



COULEUR CAFÉ de BERTHET et ANDRIEU chez DUPUIS, 33 belges.

DEUX MOTS



Je vous dois des excuses, bien que d'habitude je ne doive rien à personne. En même temps, il est sorti



deux albums de Rodolphe et Ferrandez, et j'en ai laissé un de côté pour la semaine suivante : ça se passait il y a un mois. Et puis je l'ai oublié, con que je suis, je me foutrais des baffes.

Je l'avais laissé de côté parce que c'était le meilleur des deux. Comme Outsiders, Vicomte est composé de plusieurs petites histoires courtes, mais elles ont un lien entre elles : le personnage principal, surnommé "Vicomte", ce qui explique en grande partie le choix du titre. En totalité, même, à y bien réfléchir. Ce Vicomte est un escroc international, d'une finesse et d'une subtilité remarquables. On le retrouve en plusieurs lieux en en plusieurs temps, performant à chaque fois une nouvelle escroquerie. Les histoires sont menées de main de maître, des petits bijoux travaillés avec amour, chaque réplique tombe où il faut et quand il faut, les prétextes sont solides, et le tout est servi par un dessin parfaitement adapté, très bon, et stop.

Donc, je regrette beaucoup d'avoir oublié, parce que c'était vachement bien. Mais il n'est jamais trop tard pour bien faire, comme dirait mon ami Alain Crépin (je vous expliquerais un autre jour).

LE VICOMTE de RODOLPHE et FERRANDEZ chez DARGAUD, 59,50 pistolets.

EDITO

"Hé P'pa ! D'ici, comment j'fais pour aller à la ville ? Et il dit : facile, suffit d'tourner à droite, là où ils vont construire ce nouveau centre commercial. Ensuite, tout droit sans t'arrêter à l'endroit où ils veulent implanter la bretelle d'autoroute. Puis à droite de ce qui va être le nouveau centre sportif. Et tu ne t'arrêtes que là où ils pensent construire ce drive-in-bank. Impossible de la rater. Et j'ai dit : ça doit être là. Ooo coo coo. Cités d'or. Villes d'or. Cités d'or. Villes d'or. Et de longues voitures en longues files et d'énormes panneaux qui disent tout : Alléluia, Yodelayehoo. Chacun pour soi. Ooo coo coo. Cités d'or. Villes d'or. Merci pour la balade." Laurie Anderson. (Tiré du morceau "Big Science".)

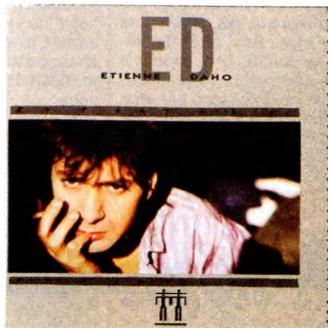
...à vous... BEN



ETIENNE DAHO

Pop Satori (Virgin)

Avec ce troisième album, Daho confirme ses grandes qualités d'auteur de chansons pop. Même s'il n'est pas vraiment présenté



SHOW DEVANT
★ STEVIE RAY VAUGHAN, le 7/5 : Paris (Olympia).

comme tel, ce disque a un petit goût de concept album, avec sa "face pop" débutant sur le "Satori Thème" et sa "face satori" glissant en final sur l'achèvement du thème de départ, aux échappées synthétiques fort agréables, sur lequel, en talk-over, Daho prend un malin plaisir à tourner subtilement son personnage en dérision, à démythifier l'image de crooner-pop, de sweet-lover qui émanait de tous ses hits. Un disque intelligent, où l'on s'aperçoit que, sans son ancien compagnon producteur Franck Darcel, Etienne Daho s'en tire à merveille et où le tandem Daho/Turboust s'affirme comme l'un des plus inspirés du moment. Heureuse sur-

SHOW DEVANT
★ LAURIE ANDERSON, le 5/5 : Paris (Olympia).

prise aussi de trouver quelques morceaux très dansants, tranchant avec les climats brumeux dans lesquels Daho sait toujours se complaire. Enfin, pour compléter la valeur de l'ensemble, un titre qui devrait pulvériser les hit-parades : "4000 Années d'horreur". Emballage classieux, cadeau précieux.

JANET JACKSON

What Have you Done For me Lately (A&M/Polydor) 45 t.

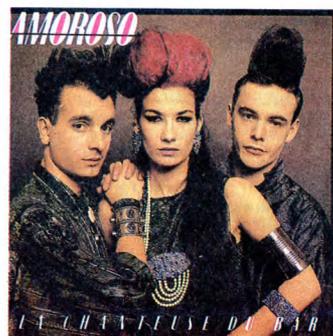
Encore une petite frangine de la tribu Jackson. On n'en verra jamais la fin. Bon, ben voilà, même si la petite Janet possède un très joli filet de voix et qu'elle semble vouloir faire cavalier seul par rapport à sa famille, on reste dans les mêmes gammes, les mêmes rythmes, les mêmes couleurs qu'avec les autres. Evidemment, ça se danse, mais ça manque tout de même d'un peu d'inspiration.

AMOROSO

La Chanteuse du Bar (Barclay) 45t.

Ach ! Quel look ! Et Gaëlle Girre, la chanteuse semble être une fort belle femme. S'attendrait-on à ce que l'option musicale d'Amoroso soit le revival de la chanson réaliste, fleuron de la tradition française des années 30 ? Et bien si... C'est vrai qu'il paraît que les Anglais ont plébiscité Anne (au secours) Pigalle. Le public français ira-t-il jusque-là ?

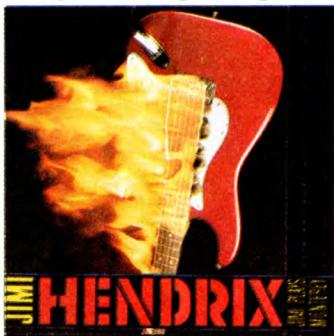
SHOW DEVANT
★ DEPECHE MODE, les 6 et 7/5 : Paris (Bercy), le 8/5 : Lyon



INFOS TOUT POIL

- ★ Il se pourrait que B.A.D. (Big Audio Dynamite), le génial groupe formé par l'ex-Clash Mick Jones, vienne donner des concerts en France vers la fin du mois de mai. Very exciting, indeed !
- ★ Décidément, les voies du Showbiz sont ultrapénétrables. N'apprend-t-on pas en effet, que la Princesse d'Ici Paris, la Déesse de France Dimanche, L'Idole de Paris-Match, j'ai nommé Stéphanie de Monaco in person, vient de ravir la première place du Top 50, grâce aux gazouillis hystériques qu'elle grava sur vinyle, sous le titre "Ouragan". On imagine la liesse de ses producteurs... Il fait si bon vivre en France sous la droite !
- ★ A peine deux semaines avant les deux soirées que le groupe donnera au Zénith, probablement à guichets fermés, Kassav vient de perdre son trompettiste André Laëdi, victime d'une surdose de médicaments contre le paludisme, pris au cours de leur toute récente et triomphale tournée africaine.
- ★ Les concerts de Luther Allison et de Xalam qui devaient se dérouler au Cirque d'Hiver entre le 21 et le 26/4, ont été reportés au mois de mai, au même endroit. Luther Allison s'y produira les 12 et 13/5 et Xalam les 14, 15 et 16/5.

MICRO... SILLONS



JIMI HENDRIX

Jimi Plays Monterey (Polydor)

Il aura fallu près de vingt ans avant que ne soit publiée l'intégralité du show extraordinaire que donnait Jimi Hendrix le 18 juin 1967 au Festival de Monterey. Constatation évidente : les producteurs ont largement pris leur temps... Cela dit, ils ont bien fait les choses et en grand. Les masters 8 pistes de l'enregistrement original du concert ont été transposés sur un trente-deux pistes digital et le nouveau master obtenu a été mixé, égalisé, bichonné sous toutes les coutures, ce qui

donne un résultat parfaitement satisfaisant. Pour s'en rendre compte, il suffit de comparer cette nouvelle gravure intégrale avec le premier témoignage discographique de l'événement : le fameux disque d'anthologie "Historic Performance Recorded at the Monterey Pop Festival", dont une face est consacrée au Jimi Hendrix Experience (légendaire trio formé en Angleterre avec Noël Redding à la basse et Mitch Mitchell à la batterie), et l'autre à Otis Redding. La musique coule comme de la lave en fusion. L'émotion est intacte. Comprendons bien qu'il ne s'agit pas d'un disque réservé aux nostalgiques. La musique d'Hendrix a su passer les années sans rien perdre de sa force expressive, de son génie. Je ne pourrais donc que vous conseiller de vous procurer ce témoignage d'un concert visionnaire. A noter également que le même enregistrement est paru en compact disc.

LAURIE ANDERSON

"Ce qui m'intéresse essentiellement à travers la technologie, c'est l'échantillonnage (sampling), c'est-à-dire de pouvoir enregistrer n'importe quoi en digital pour le replacer sur un clavier. C'est ça qui me plaît... échantillonner tout un tas de choses, des mots principalement, des sortes de sifflements, des cris d'oiseaux..." En deux phrases, on comprend d'emblée que Laurie Anderson n'a rien à voir avec un quelconque produit du showbiz. Si l'énorme

d'enregistrer ses premiers disques à base d'instruments électroniques relativement sophistiqués, Laurie Anderson a fait longtemps au cours de ses performances, les faisant brûler, s'en servant en guise de poêle à frire, dotant l'un d'un système de platine tourne-disque, l'archet muni d'un saphir servant de bras et l'ensemble produisant, selon ses propres termes, "les bruits les plus horribles que j'ai jamais entendus". Mais son prototype le plus

toute tracée des jeunes virtuoses, elle préfère s'ouvrir l'esprit à l'histoire de l'art puis à la sculpture. Diplômée des Beaux-Arts à l'université de Columbia, elle enseignera quelque temps la sculpture égyptienne et assyrienne, avant de devenir critique d'art, puis de se lancer dans la photographie et l'art électronique qui l'amèneront à découvrir en même temps que les jeunes artistes de sa génération, les délices de l'art performance.

SHOW DEVANT
★ STEEL PULSE, le 2/5 : Concarneau, le 3/5 : Nantes, le 4/5 : Rouen.

célèbre est encore le fameux violon auquel elle a substitué aux cordes quatre têtes magnétiques sur lesquelles elle frotte un archet dont le crin a été remplacé par une bande magnétique enregistrée, jouant avec la vitesse, le sens de défilement avant-arrière, etc. Bref, avant d'en venir à la musique relativement structurée, et ma

Aujourd'hui reconnue, adulée et bien sûr critiquée dans le monde entier, après dix années de vaches maigres, Laurie Anderson a tout le loisir de laisser libre cours à son esprit créatif si particulier et si incisif. Hantée par le concept de "Communication" qui régit le XX^e siècle, mais implique également que le genre humain ne peut plus se passer des "machines communicantes", Laurie Anderson triture et détourne le matériel de la communication, afin de produire un sens neuf, différent. Les machines, bien sûr : "Il y a deux différentes manières d'approcher la matière. L'une, je pense, c'est d'avoir une grande idée et d'essayer alors de forcer le matériel à faire ce que vous voulez. L'autre, c'est en quelque sorte de débloquer, de voir alors ce que le matériel peut faire et de jouer avec. Je crois que c'est comme ça que j'ai toujours le mieux fonctionné." Mais surtout le langage, et c'est là que sa rencontre artistique avec William Burroughs paraissait inévitable. Si Burroughs est le principal grand artiste contemporain à avoir travaillé avec Laurie Anderson, de nombreux musiciens en perpétuelle recherche se sont même au jeu de ses compositions instrumentales : Peter Gabriel, Adrian Belew, Nile Rogers, Bill Laswell, Daniel Ponce, David Van Tieghem impliquaient déjà leurs talents dans "Mister Heartbreak", son précédent LP.

SHOW DEVANT
★ DIO + KEEL, le 5/5 : Paris (Zénith).

Avec "Home of the Brave", son nouvel album, qui tient également de bande-son d'un film écrit, réalisé et interprété par Laurie Anderson, on retrouve Nile Rogers à la production (en particulier sur deux morceaux d'un funk torride), Richard Landry aux saxo, clarinette et flûte, David Van Tieghem aux percussions, Adrian Belew à la guitare et au chant, Joy Askew aux claviers et au chant, Sang Won Park à la cithare coréenne. Quant à Laurie Anderson elle-même, elle utilise des Vocoders, un Harmonizer, un Synclavier et des batteries électroniques Linn et Simmons. Un disque que je vous laisse découvrir. Et si vous êtes curieux et passionné de l'art scénique et musical de Laurie Anderson, j'espère que vous vous êtes déjà procuré des places pour son concert parisien du 5 mai. Nul doute, que l'Olympia sera comble ce soir-là.

SHOW DEVANT
★ STING, le 3/5 : Paris (Bercy).

succès international de "O Superman", il y a quatre ans, pouvait laisser croire à néophyte que la petite femme vêtue comme un homme, au visage de lutin et au regard étrangement inquisiteur n'était qu'une météorite pop échappée de la mouance Eno & C°, les initiés savaient que cette gloire aussi inattendue que méritée était le signe de l'émergence populaire de

SHOW DEVANT
★ RENAUD, le 2/5 : Le Mans, le 3/5 : Rennes, le 4/5 : Brest, le 6/5 : Lorient, le 7/5 : Nantes, le 8/5 : Angers.

l'Art Performance, sorte d'iceberg patiemment élaboré par les artistes multimédia tout au long des années 70. A propos de glace, on se souviendra qu'une des premières performances de Laurie Anderson, "Duo sur la glace", consistait pour elle à jouer du violon en duo avec une bande magnétique préenregistrée, diffusée par un magnéto cassette placé à l'intérieur du violon lui-même, chaussée de patins à glace dont chacune des lames était prise

SHOW DEVANT
★ THE CRAMPS, le 2/5 : Nice, le 4/5 : Montpellier, le 5/5 : Toulouse, le 6/5 : Bordeaux, le 8/5 : Annecy.

dans un bloc de glace, jusqu'à ce que, la glace fondant, elle perde l'équilibre et se casse la figure, ce qui marquait la fin de la performance. Selon elle, il s'agissait d'établir un parallèle entre l'équilibre instable du patineur et du violoniste. Avant



foi fort belle, de ses enregistrements, il aura fallu que Laurie Anderson passe par une longue période de déstructuration du langage musical ingurgité pendant son enfance. Dès l'âge de cinq ans, on la forme, en effet, aux joies du violon classique, dont sa mère est elle-même férue, afin qu'elle puisse participer avec ses sept frères et sœurs à l'orchestre familial. Laurie se révèle plutôt douée et se trouve déjà promise à une vocation de concertiste, lorsqu'elle décide, à seize ans, de laisser tomber et son orchestre, le Chicago Youth Symphony, et la musique classique. Refusant d'avoir à emprunter la voie étroite et

3D. GRAPH

Exceptionnel ! Formidable ! Transformer un ORIC en CRAY XMP ? La C.A.O en temps réel sur ORIC ? Ah oui, très fort !! La meilleure programmation jamais reçue, etc. (excusez un testeur fou enthousiaste qui n'a pas encore pris ses calmants...).

Alexis HUMPHREYS

Mode d'emploi :

Ce programme permet d'animer en temps réel des figures en trois dimensions. Vous devez tout d'abord entrer les coordonnées des points à afficher, puis les segments à tracer; exemple :

ENTREE DES POINTS :

```
0, 0, 0
50, 0, 0
50, 0, 50
0, 0, 50
25, 70, 25
```

ENTREE DES SEGMENTS :

```
0, 1
1, 2
2, 3
3, 0
4, 0
4, 1
4, 2
4, 3
```

FIN suivi de trois RETURN.

AFFICHAGE DE LA FIGURE :

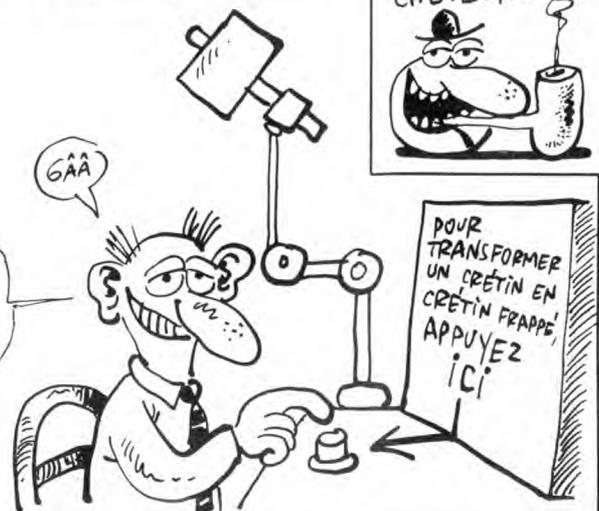
L'animation s'effectue par les touches suivantes :

```
"X", rotation + autour de Ox.
"M", rotation - autour de Ox.
"C", rotation + autour de Oy.
"<", rotation - autour de Oy.
"Z", rotation + autour de Oz.
"N", rotation - autour de Oz.
"←", translation - suivant Ox.
"→", translation + suivant Ox.
"↑", translation + suivant Oy.
"↓", translation - suivant Oy.
">", réduction de la figure.
"/", agrandissement de la figure.
"i", affichage de la figure initiale.
RETURN, retour au menu.
```



ORIC/ATMOS

APRES LA PLUIE,
LE SECHE
CHEVEUX.



```
10 HIMEM#2200:GOSUB 1300:CALL#B19
11: CLEAR
20 CLS
30 PRINT"INDIQUEZ VOTRE CHOIX:"
40 PRINT:PRINT
50 PRINT"1/ ENTREE DES POINTS"
60 PRINT
70 PRINT"2/ ENTREE DES SEGMENTS"
80 PRINT
90 PRINT"3/ AFFICHAGE DE L'OBJET"
100 PRINT
110 PRINT"4/ AJOUT DE POINTS"
120 PRINT
130 PRINT"5/ AJOUT DE SEGMENTS"
140 GETA$
150 IFA$<"1"ORA$>"5"THEN140
160 V=VAL(A$):CLS
170 ONVGO$SUB190,340,420,200,350
180 GOTO20
190 A=0:I=0
200 PRINT"X";I;"Y";I;"Z";I;
210 INPUTX$,Y,Z
220 IFX$="FIN"THEN330
230 X=VAL(X$)
240 IFX<-120ORX>1190RY<-1000RY>99
ORZ<-120ORZ>1190THENPING:GOTO200
250 X=X-256*(X<0):Y=Y-256*(Y<0):Z
=Z-256*(Z<0)
260 POKE#8B00+A,X:POKE#8B01+A,0
270 POKE#8B00+A,X:POKE#8B01+A,0
280 POKE#8B02+A,Y:POKE#8B03+A,0
290 POKE#8B02+A,Y:POKE#8B03+A,0
300 POKE#8B04+A,Z:POKE#8B05+A,0
310 POKE#8B04+A,Z:POKE#8B05+A,0
320 A=A+6:I=I+1:IFI<24THEN200
330 POKE#74,A:RETURN
340 B=0:J=0
350 INPUT"POINTS A RELIER";C$,D
360 IFC$="FIN"THEN410
370 C=VAL(C$)
380 IFC<0ORD<0ORC>=1ORD>=ITHENPIN
G:GOTO350
390 POKE#8D90+B,C:POKE#8D91+B,D
400 B=B+2:J=J+1:IFJ<56THEN350
410 POKE#72,B:RETURN
420 HIRE$=POKE#26A,10
430 CALL#855C
440 TEXT:POKE#26A,3
450 RETURN
460 REM ----- CODES MACHINE -----
470 DATA 160,0,166,5,232,165,9,17
,7,145,7,70,9,208,5,169,32,133,9,2
00,165
480 DATA 10,24,101,6,133,10,144,1
0,165,7,105,39,133,7,144,2,230,8,2
02,208
490 DATA 219,96,160,0,166,5,232,1
65,9,17,7,145,7,70,9,208,5,169,32,
133,9
500 DATA 200,165,10,24,101,6,133,
10,144,10,165,7,233,40,133,7,176,2
,198,8
510 DATA 202,208,219,96,160,0,166
,4,232,165,9,17,7,145,7,165,7,24,1
05,40
520 DATA 133,7,144,2,230,8,165,10
,24,101,6,133,10,144,9,70,9,208,5,
169,32
530 DATA 133,9,200,202,208,218,96
,160,0,166,4,232,165,9,17,7,145,7,
165,7
540 DATA 56,233,40,133,7,176,2,19
8,8,165,10,24,101,6,133,10,144,9,7
0,9,208
550 DATA 5,169,32,133,9,200,202,2
08,218,96,32,21,129,165,2,197,0,17
```

```
6,14
560 DATA 166,0,134,2,133,0,166,1,
165,3,134,3,133,1,165,3,56,229,1,1
33,4
570 DATA 165,2,56,229,0,133,5,32,
80,129,165,3,197,1,144,26,165,4,19
7,5,176
580 DATA 10,165,4,164,5,32,58,129
,76,0,128,165,5,164,4,32,58,129,76
,86,128
590 DATA 169,0,56,229,4,133,4,197
,5,176,10,165,4,164,5,32,58,129,76
,43,128
600 DATA 165,5,164,4,32,58,129,76
,130,128,165,0,24,105,120,133,0,16
5,2,24
610 DATA 105,120,133,2,169,0,56,2
29,5,169,99,229,1,133,1,169,0,56,2
29,6
620 DATA 169,99,229,3,133,3,96,13
2,10,162,8,10,176,4,197,10,144,3,2
29,10
630 DATA 56,38,6,202,208,241,134,
10,96,165,1,133,7,169,0,162,8,70,7
,144,2
640 DATA 105,39,106,102,7,202,208
,246,24,105,160,133,8,138,164,0,13
2,6,162
650 DATA 8,6,6,42,201,6,144,3,233
,6,56,38,6,202,208,243,170,165,7,2
4,101,6
660 DATA 133,7,144,2,230,8,189,0,
142,133,9,96,169,169,141,61,34,169
,64,141
670 DATA 62,34,169,0,133,2,169,16
0,133,3,169,63,133,0,169,34,133,1,
160,0
680 DATA 169,141,145,0,165,2,200,
145,0,165,3,200,145,0,230,2,208,2,
230,3
690 DATA 165,0,24,105,3,133,0,144
,2,230,1,165,3,201,191,208,217,165
,2,201
700 DATA 64,208,211,169,96,141,25
5,127,96,162,0,188,144,141,185,6,1
42,168
710 DATA 185,0,141,133,0,185,2,14
1,133,1,185,3,141,133,5,188,145,14
1,185,6
720 DATA 142,168,185,0,141,133,2,
185,2,141,133,3,185,4,141,133,6,23
2,232
730 DATA 134,115,32,174,128,166,1
15,228,114,208,199,96,32,41,131,24
,189,0
740 DATA 141,105,2,157,0,141,24,1
38,105,6,170,197,116,208,239,76,12
2,130
750 DATA 32,41,131,24,189,0,141,2
33,1,157,0,141,24,138,105,6,170,19
7,116
760 DATA 208,239,76,122,130,32,41
,131,24,189,2,141,233,1,157,2,141,
24,138
770 DATA 105,6,170,197,116,208,23
9,76,122,130,32,41,131,24,189,2,14
1,105,2
780 DATA 157,2,141,24,138,105,6,1
70,197,116,208,239,76,122,130,162,
0,189,0
790 DATA 141,16,2,73,255,201,120,
176,38,232,232,189,0,141,32,24,131
,16,2
800 DATA 73,255,201,100,176,22,23
2,232,189,0,141,16,2,73,255,201,12
0,176,9
810 DATA 232,232,228,116,208,210,
```

```
76,103,133,76,35,131,189,0,141,133
,1,189
820 DATA 1,141,41,224,10,38,1,42,
38,1,42,38,1,42,133,0,189,0,141,16
,6,165
830 DATA 0,9,248,133,0,96,24,189,
1,141,101,1,157,1,141,189,0,141,10
1,0,157
840 DATA 0,141,96,56,189,1,141,22
9,1,157,1,141,189,0,141,229,0,157,
0,141
850 DATA 96,32,41,131,32,176,130,
32,210,130,232,232,32,176,130,32,2
10,130
860 DATA 232,232,32,176,130,32,21
0,130,232,232,228,116,208,228,76,1
22,130
870 DATA 189,1,141,201,1,169,0,12
5,0,141,96,32,53,131,76,109,133,16
6,116
880 DATA 189,255,140,157,111,140,
202,208,247,96,166,116,189,111,140
,157
890 DATA 255,140,202,208,247,96,3
2,41,131,32,176,130,32,228,130,232
,232
900 DATA 228,116,208,244,162,0,18
8,144,141,185,6,142,133,0,188,145,
141,185
910 DATA 6,142,133,1,32,141,131,2
08,29,230,0,230,0,230,1,230,1,32,1
41,131
920 DATA 208,16,230,0,230,0,230,1
,230,1,32,141,131,208,3,76,35,131,
232,232
930 DATA 228,114,208,200,76,103,1
33,164,0,185,0,141,164,1,217,0,141
,96,189
940 DATA 0,141,133,3,189,1,141,41
,128,10,38,3,42,133,2,189,0,141,16
,6,165
950 DATA 2,9,254,133,2,189,1,141,
56,229,3,133,3,189,0,141,229,2,133
,2,96
960 DATA 189,0,141,133,4,189,1,14
1,70,4,106,70,4,106,70,4,106,133,5
,189,0
970 DATA 141,16,6,165,4,9,224,133
,4,96,165,3,24,101,5,133,1,165,2,1
01,4
980 DATA 133,0,96,165,3,56,229,5,
133,1,165,2,229,4,133,0,96,152,157
,0,141
990 DATA 165,1,157,1,141,96,32,41
,131,232,232,32,152,131,232,232,32
,195
1000 DATA 131,32,240,131,168,165,
1,133,6,32,152,131,202,202,32,195,
131,32
1010 DATA 226,131,232,232,32,255,
131,202,202,165,6,133,1,32,254,131
,232
1020 DATA 232,232,232,228,116,208
,205,76,122,130,32,41,131,232,232,
32,152
1030 DATA 131,232,232,32,195,131,
32,226,131,168,165,1,165,6,32,152,
131,202
1040 DATA 202,32,195,131,32,240,1
31,232,232,32,255,131,202,202,165,
6,133,1
1050 DATA 32,254,131,232,232,232,
232,228,116,208,205,76,122,130,32,
41,131
1060 DATA 32,195,131,232,232,232,
232,32,152,131,32,240,131,168,165,
1,133,6
```

```
1070 DATA 32,195,131,202,202,202,
202,32,152,131,32,226,131,32,255,1
31,232
1080 DATA 232,232,232,165,6,133,1
,32,254,131,232,232,228,116,208,20
5,76
1090 DATA 122,130,32,41,131,32,19
5,131,232,232,232,232,32,152,131,3
2,226
1100 DATA 131,168,165,1,133,6,32,
195,131,202,202,202,202,32,152,131
,32,240
1110 DATA 131,32,255,131,232,232,
232,232,165,6,133,1,32,254,131,232
,232
1120 DATA 228,116,208,205,76,122,
130,32,41,131,32,152,131,232,232,3
2,195
1130 DATA 131,32,240,131,168,165,
1,133,6,202,202,32,195,131,232,232
,32,152
1140 DATA 131,32,226,131,32,255,1
31,202,202,165,6,133,1,32,254,131,
138,24
1150 DATA 105,6,170,228,116,208,2
06,76,122,130,32,41,131,32,152,131
,232
1160 DATA 232,32,195,131,32,226,1
31,168,165,1,133,6,202,202,32,195,
131,232
1170 DATA 232,32,152,131,32,240,1
31,32,255,131,202,202,165,6,133,1,
32,254
1180 DATA 131,138,24,105,6,170,22
8,116,208,206,76,122,130,166,116,1
89,255
1190 DATA 138,157,255,140,202,208
,247,32,61,34,32,222,129,173,8,2,2
01,188
1200 DATA 208,3,76,26,130,201,172
,208,3,76,50,130,201,180,208,3,76,
74,130
1210 DATA 201,156,208,3,76,98,130
,201,159,208,3,76,246,130,201,148,
208,3
1220 DATA 76,65,131,201,176,208,3
,76,8,132,201,130,208,3,76,65,132,
201,186
1230 DATA 208,3,76,122,132,201,14
0,208,3,76,179,132,201,170,208,3,7
6,236
1240 DATA 132,201,136,208,3,76,36
,133,201,179,208,3,76,92,133,201,1
75,208
1250 DATA 158,96,-1
1260 DATA 32,16,8,4,2,1,0,6,12,18
,24,30,36,42,48,54,60,66,72,78,84,
90,96
1270 DATA 102,108,114,120,126,132
,138,-1
1300 REM - CHARGEMENT DES CODES -
1310 CLS
1320 PRINT"CHARGEMENT DES CODES .
..."
1330 RESTORE
1340 I=#8000
1350 READ A
1360 IF A<>-1 THEN POKE I,A:I=I+1
:GOTO 1350
1370 I=#8000
1380 READ A
1390 IF A<>-1 THEN POKE I,A:I=I+1
:GOTO 1380
1400 RETURN
```

AMSTRAD

Suite de la page 10

```
8750 TAG:MOVE petx,pety:PRINT " ";CH
R$(158);CHR$(158);CHR$(158);CHR$(159
);CHR$(160);CHR$(161);CHR$(162);CHR$
(158);TAGOFF:EI
8760 FOR I=1 TO 800:NEXT
8770 DI:PAPER 0:LOCATE 1,13:PRINT "
":
EI
8780 na=51
8790 RETURN
8800 GOTO 4200
8810 *****
```

```
8820 * fin second partie *
8830 *****
8840 LOCATE 1,25:PAPER 3:PEN 3:PRINT
REMAIN(2);REMAIN(3):LOCATE 1,25:FOR
I=1 TO 1000:NEXT
8850 FOR I=1 TO 1000:NEXT
8860 PAPER 2:PEN 3:FOR ix=1 TO 20 ST
EP 2 :PLOT 1,240-ix,2:DRAW 140-ix*8,
240-ix:PLOT 140-ix*8,240-ix,1:DRAW 1
80+ix*5,240-ix:PLOT 180+ix*5,240-ix,
2:DRAW 460-ix*5,240-ix:PLOT 460-ix*5
,240-ix,1:DRAW 500+ix*8,240-ix
8870 PLOT 500+ix*8,240-ix,2:DRAW 639
,240-ix:FOR I=1 TO 1000:NEXT:NEXT:LO
CATE 1,1
8880 FOR I=1 TO 7000:NEXT
8890 PAPER 3:PEN 3:LOCATE 1,25:FOR I
=1 TO 25:PRINT:NEXT
8900 INK 2,15:PEN 2:LOCATE 1,8:PRINT
"BRAVO !!! VOUS AVEZ DELIVRE CE DET
ROIT":LOCATE 1,9:PRINT"VOUS PASSEZ A
```

```
UN DETROIT PLUS DIFFICILE": LOCATE
10,12:PRINT "SCORE = ";sc;" ";LEVEL
";pp:FOR I=1 TO 4000:NEXT
8910 abc=abc-2:frequn=5:xyz
=xyz-2
8920 GOTO 310
8930 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 8930
8940 *****
8950 * tableau des scores *
8960 *****
8970 INK 1,15:PEN 1:CLS:INPUT "ENTRE
Z VOTRE NOM";NOM$(10):SC(10)=SC:PP(1
0)=PP
8980 FOR I=1 TO 9:FOR J=I+1 TO 10
8990 IF SC(I)<SC(J) THEN cx=SC(I):SC
(I)=SC(J):SC(J)=CX:BX=PP(I):PP(I)=PP
(J):PP(J)=BX:AX$=NOM$(I):NOM$(I)=NOM
$(J):NOM$(J)=AX$
9000 NEXT:NEXT
9010 CLS
```

```
9020 INK 1,6:LOCATE 12,2:PRINT "***
HI-SCORE ***"
9030 INK 2,15:PEN 2
9040 FOR I=1 TO 10
9050 LOCATE 6,I+5:PRINT ".....
....."
9060 IF I=10 THEN LOCATE 3,I+5:PRINT
':GOTO 9080
9070 LOCATE 4,I+5:PRINT I
9080 LOCATE 8,I+5:PRINT NOM$(I)
9090 LOCATE 25,I+5:PRINT"...LEVEL";P
P(I)
9100 LOCATE 19,I+5:PRINT USING "####
#";SC(I)
9110 NEXT
9120 INK 0,18:PEN 0
9130 LOCATE 15,24:PRINT"appuyer sur
une touche"
9140 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 9140
9150 CLS:RETURN
```


MEMICON

Ou les aventures d'une paire de joueurs à la recherche de leurs paires...

Patrice LACOUTURE



HEP, VOUS N'AURIEZ PAS VU MA PAIRE?

EXELVISION EXL 100



SUITE DU N° 132

```

1380 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (3,3):PRINT CHR$(4):LOCATE (4,4):PRINT CHR$(4)
1390 CHAIN$="":FOR I=1 TO 12:CHAIN$=CHAIN$&CHR$(I):NEXT
1400 CALL COLOR("1Yb"):LOCATE (3,8):PRINT RPT$(CHAIN$,2)
1410 CALL COLOR("ORB"):LOCATE (5,33)
1420 PRINT CHR$(9);RPT$(CHR$(4),5);CHR$(6):LOCATE (6,33)
1430 PRINT CHR$(3);CHR$(9);CHR$(4);CHR$(5);CHR$(9);CHR$(4);CHR$(3)
1440 LOCATE (7,33):PRINT CHR$(3);CHR$(25);CHR$(4);CHR$(7);CHR$(8);CHR$(6);
1450 PRINT CHR$(3)
1460 LOCATE (8,33):PRINT CHR$(3);CHR$(8);RPT$(CHR$(4),3);CHR$(7);CHR$(3)
1470 LOCATE (9,33):PRINT CHR$(8);RPT$(CHR$(4),5);CHR$(7)
1480 CALL COLOR("OYB"):LOCATE (8,6):PRINT CHR$(9);
1490 PRINT RPT$(RPT$(CHR$(4),2)&CHR$(22),6);CHR$(4);CHR$(6)
1500 LOCATE (9,6):PRINT RPT$(CHR$(3)&" ",8):LOCATE (10,6)
1510 PRINT RPT$(CHR$(3)&" ",8)
1520 LOCATE (11,6):PRINT CHR$(8);RPT$(CHR$(4)&CHR$(4)&CHR$(24),6);CHR$(4);
1530 PRINT CHR$(4);CHR$(7)
1540 DATA M,E,I,C,O,N
1550 CALL COLOR("OMBHL"):RESTORE:FOR I=1 TO 7
1560 READ A$:LOCATE (9,4+I*3):PRINT A$;A$:LOCATE (10,4+I*3):PRINT A$;A$
1570 NEXT
1580 CALL COLOR("Obb"):LOCATE (14,2):PRINT CHR$(9);RPT$(CHR$(4),3);CHR$(5)
1590 LOCATE (15,2):PRINT CHR$(8);RPT$(CHR$(4),3);CHR$(7)
1600 LOCATE (14,8):CALL COLOR("OMBH"):PRINT "Par LACOUTURE Patrice le 26/1/85"
1610 LOCATE (15,8):PRINT "Par LACOUTURE Patrice le 26/1/85"
1620 CALL SOUND(5):CALL SOUND(10):CALL SOUND(10):PAUSE -.15:CALL SOUND(5)
1630 CALL COLOR("Obb"):LOCATE (19,3):PRINT "Taper [ESC] pour les explications"
1640 CALL COLOR("ORB"):LOCATE (21,5):PRINT "Une autre touche pour jouer."
1650 CALL KEY1(A,B):C=RND:IF B=0 OR B=-1 THEN 1650
1660 IF A=27 THEN 1730
1670 RETURN
1680 !
1690 !*****
1700 ! Explications
1710 !*****
1720 !
1730 CLS:CALL COLOR("OCB")
1740 CALL "MEMICON : "
1750 CALL COLOR("OGB"):PRINT "(Se joue a deux ou seul)"
1760 PRINT "A l'ecran s'affiche une grille dans "
1770 PRINT "laquelle sont inscrites les lettres de "
1780 PRINT "A a X. De chaque cote de cette grille "
1790 PRINT "Joueur 1" et "Joueur 2" s'affichent, "
1800 PRINT "accompagnes de leur score."
1810 PRINT "Supposons que vous soyez le joueur 1: "
1820 PRINT "Joueur 1" clignote: c'est a vous de jouer."
1830 PRINT "Tapez une lettre, et celle-ci disparaît "
1840 PRINT "dans la grille, laissant a la place un "
1850 PRINT "petit dessin. Appuyez sur une autre let- "
1860 PRINT "tre, elle laisse apparaître un autre "
1870 PRINT "dessin. Deux cas se presentent alors : "
1880 PRINT:PRINT " 1) Les deux dessins sont differents."
1890 PRINT " Vous entendez alors pendant trois "

```

```

1900 PRINT " secondes un son grave, les dessins "
1910 PRINT " sont effaces, puis le tour vient a votre adversaire."
1920 CALL SOUND(5)
1930 CALL COLOR("ORBFI"):PRINT "Pressez une touche":CALL COLOR("OGB"):A$=KEY$
1940 PRINT " 2) Les deux dessins sont identiques : "
1950 PRINT " Vous entendez un son different et "
1960 PRINT " votre score augmente de 1 point."
1970 PRINT " Les deux dessins restent sur l' "
1980 PRINT " ecran avec votre couleur et vous rejouez.":PRINT
1990 PRINT "Le but du jeu est de trouver le maximum de couples. Il est termin";
2000 PRINT "e lorsque "
2010 PRINT "les douze couples ont ete trouves."
2020 PRINT "L'ordinateur annonce le gagnant apres unavertissement sonore et le "
2030 PRINT "Jeu reprend au depart."
2040 PRINT "Si les deux joueurs sont a egalite, il n'affichera rien."
2050 PRINT "Dans les deux cas vous devrez appuyer sur une touche pour ";
2060 PRINT "recommencer."
2070 PRINT:PRINT:PRINT
2080 CALL SOUND(5):CALL COLOR("ORBFI"):PRINT "Pressez une touche."
2090 A$=KEY$:CALL COLOR("OGB"):PRINT "Si vous choisissez de jouer seul, vous "
2100 PRINT "devez aller le plus vite possible ! "
2110 PRINT "Votre temps sera compte ! Non pas en "
2120 PRINT "secondes mais en "cycles programme""
2130 PRINT "(10 secondes correspondent environ a 115cycles-programme)."
2140 PRINT:PRINT "Bon amusement ! "
2150 FOR I=1 TO 13:PRINT:NEXT
2160 CALL SOUND(5):CALL COLOR("ORBFI"):PRINT "Pressez une touche.":A$=KEY$
2170 GOTO 1330
2180 !
2190 !*****
2200 ! Entree nbre joueurs
2210 !*****
2220 !
2230 CALL COLOR("OCB"):PRINT "Combien de joueurs ?";
2240 !
2250 CALL COLOR("ORB"):INPUT " ";NJ
2260 IF NJ>2 OR NJ<1 THEN 2230
2270 RETURN
2280 IF NJ=2 THEN RETURN
2290 LOCATE (8,1):CALL COLOR("OBY")
2300 PRINT CHR$(9);RPT$(CHR$(4),8);CHR$(5)
2310 PRINT CHR$(3):LOCATE (9,10):PRINT CHR$(3):PRINT CHR$(3):LOCATE (10,10)
2320 PRINT CHR$(3)
2330 PRINT CHR$(8);RPT$(CHR$(4),8);CHR$(7):RETURN
2340 !
2350 !
2360 !*****
2370 ! Sous-programmes
2380 !*****
2390 !
2400 !
2410 SUB SOUND(A)
2420 FOR Y=260 TO 510 STEP A
2430 CALL POKE(258,Y,132):NEXT
2440 CALL POKE(259,45):SUBEND
2450 SUB TIC:CALL SPEECH("L,0D7C8BAAB602FC")
2460 SUBEND

```

ZX 81

Suite de la page 26

```

320 PRINT AT 1,13;"4000"
330 PRINT
331 PRINT
332 PRINT
333 PRINT
334 PRINT
335 PRINT
336 PRINT
337 PRINT
338 PRINT
339 PRINT
340 PRINT
341 PRINT
342 PRINT
343 PRINT
344 PRINT
345 PRINT
346 PRINT
347 PRINT
348 PRINT
349 IF L=1 THEN POKE 17241,14
350 IF L=1 THEN POKE 17278,7
351 GOSUB 8000
352 PRINT AT 22,4;"TABLEAU 2",
353 TAB 6;" NIB ";N
354 RAND USR 17236
355 GOSUB 9000
356 IF NOT N THEN GOTO 6000
357 IF I THEN GOTO 300
358 RAND USR 17472
359 PRINT AT 1,13;"4000"
360 GOTO 255
361 POKE 16519,47
362 LET Z=7
363 PRINT AT 1,13;"4000"
364 PRINT
365 PRINT
366 PRINT
367 PRINT
368 PRINT
369 PRINT
370 PRINT
371 PRINT
372 PRINT
373 PRINT
374 PRINT
375 PRINT
376 PRINT
377 PRINT
378 PRINT
379 PRINT
380 PRINT
381 PRINT
382 PRINT
383 PRINT
384 PRINT
385 PRINT
386 PRINT
387 PRINT
388 PRINT
389 PRINT
390 PRINT AT 1,13;"4000"
391 GOTO 350
392 POKE 16519,54
393 LET Y=5000
394 LET N=N+1
395 PRINT AT 1,13;"5000"
396 PRINT
397 PRINT
398 PRINT
399 PRINT
400 PRINT
401 PRINT
402 PRINT
403 PRINT
404 PRINT
405 PRINT
406 PRINT
407 PRINT
408 PRINT
409 PRINT
410 PRINT
411 PRINT
412 PRINT
413 PRINT
414 PRINT
415 PRINT
416 PRINT
417 PRINT
418 PRINT
419 PRINT
420 PRINT
421 PRINT
422 PRINT
423 PRINT
424 PRINT
425 PRINT
426 PRINT
427 PRINT
428 PRINT
429 PRINT
430 PRINT
431 PRINT
432 PRINT
433 PRINT
434 PRINT

```

```

435 PRINT
436 PRINT
437 PRINT
438 PRINT
439 PRINT
440 PRINT
441 PRINT
442 PRINT
443 PRINT
444 PRINT
445 PRINT
446 PRINT
447 PRINT
448 PRINT
449 GOSUB 8000
450 PRINT AT 22,5;"TABLEAU 4",
451 TAB 7;" NIB ";N
452 RAND USR 17236
453 GOSUB 9000
454 IF NOT N THEN GOTO 6000
455 IF I THEN GOTO 500
456 RAND USR 17472
457 PRINT AT 1,13;"5000"
458 GOTO 455
459 POKE 16519,40
460 LET Y=5000
461 PRINT AT 1,13;"5000"
462 PRINT
463 PRINT
464 PRINT
465 PRINT
466 PRINT
467 PRINT
468 PRINT
469 PRINT
470 PRINT
471 PRINT
472 PRINT
473 PRINT
474 PRINT
475 PRINT
476 PRINT
477 PRINT
478 PRINT
479 PRINT
480 PRINT
481 PRINT
482 PRINT
483 PRINT
484 PRINT
485 PRINT
486 PRINT
487 PRINT
488 PRINT
489 PRINT
490 PRINT
491 PRINT
492 PRINT
493 PRINT
494 PRINT
495 PRINT
496 PRINT
497 PRINT
498 PRINT
499 PRINT
500 PRINT
501 PRINT
502 PRINT
503 PRINT
504 PRINT
505 PRINT
506 PRINT
507 PRINT
508 PRINT
509 PRINT
510 PRINT
511 PRINT
512 PRINT
513 PRINT
514 PRINT
515 PRINT
516 PRINT
517 PRINT
518 PRINT
519 PRINT
520 PRINT
521 PRINT
522 PRINT
523 PRINT
524 PRINT
525 PRINT
526 PRINT
527 PRINT
528 PRINT
529 PRINT
530 PRINT
531 PRINT
532 PRINT
533 PRINT
534 PRINT
535 PRINT
536 PRINT
537 PRINT
538 PRINT
539 PRINT
540 PRINT
541 PRINT
542 PRINT
543 PRINT
544 PRINT
545 PRINT
546 PRINT
547 PRINT
548 PRINT
549 PRINT
550 PRINT
551 PRINT
552 PRINT
553 PRINT
554 PRINT
555 GOSUB 8000
556 PRINT AT 22,5;"TABLEAU 5",
557 TAB 7;" NIB ";N
558 RAND USR 17236
559 GOSUB 9000
560 IF NOT N THEN GOTO 6000
561 IF I THEN GOTO 700
562 RAND USR 17472
563 PRINT AT 1,13;"5000"
564 GOTO 555
565 POKE 16519,40
566 LET Z=9
567 PRINT AT 1,13;"5000"
568 PRINT
569 PRINT
570 PRINT
571 PRINT
572 PRINT
573 PRINT
574 PRINT
575 PRINT
576 PRINT
577 PRINT
578 PRINT
579 PRINT
580 PRINT
581 PRINT
582 PRINT
583 PRINT
584 PRINT
585 PRINT
586 PRINT
587 PRINT
588 PRINT
589 PRINT
590 PRINT
591 PRINT
592 PRINT
593 PRINT
594 PRINT
595 PRINT
596 PRINT
597 PRINT
598 PRINT
599 PRINT
600 PRINT
601 PRINT
602 PRINT
603 PRINT
604 PRINT
605 PRINT
606 PRINT
607 PRINT
608 PRINT
609 PRINT
610 PRINT
611 PRINT
612 PRINT
613 PRINT
614 PRINT
615 PRINT
616 PRINT
617 PRINT
618 PRINT
619 PRINT
620 PRINT
621 PRINT
622 PRINT
623 PRINT
624 PRINT
625 PRINT
626 PRINT
627 PRINT
628 PRINT
629 PRINT
630 PRINT
631 PRINT
632 PRINT
633 PRINT
634 PRINT
635 PRINT
636 PRINT
637 PRINT
638 PRINT
639 PRINT
640 PRINT
641 PRINT
642 PRINT
643 PRINT
644 PRINT
645 PRINT
646 PRINT
647 PRINT
648 PRINT
649 PRINT
650 PRINT
651 PRINT
652 PRINT
653 PRINT
654 PRINT
655 PRINT
656 PRINT
657 PRINT
658 PRINT
659 PRINT
660 PRINT
661 PRINT
662 PRINT
663 PRINT
664 PRINT
665 PRINT
666 PRINT
667 PRINT
668 PRINT
669 PRINT
670 PRINT
671 PRINT
672 PRINT
673 PRINT
674 PRINT
675 PRINT
676 PRINT
677 PRINT
678 PRINT
679 PRINT
680 PRINT
681 PRINT
682 PRINT
683 PRINT
684 PRINT
685 PRINT
686 PRINT
687 PRINT
688 PRINT
689 PRINT
690 PRINT
691 PRINT
692 PRINT
693 PRINT
694 PRINT
695 PRINT
696 PRINT
697 PRINT
698 PRINT
699 PRINT
700 PRINT
701 PRINT
702 PRINT
703 PRINT
704 PRINT
705 PRINT
706 PRINT
707 PRINT
708 PRINT
709 PRINT
710 PRINT
711 PRINT
712 PRINT
713 PRINT
714 PRINT
715 PRINT
716 PRINT
717 PRINT
718 PRINT
719 PRINT
720 PRINT AT 1,13;"7500"
721 PRINT
722 PRINT
723 PRINT
724 PRINT
725 PRINT
726 PRINT
727 PRINT
728 PRINT
729 PRINT
730 PRINT
731 PRINT
732 PRINT
733 PRINT
734 PRINT
735 PRINT
736 PRINT
737 PRINT
738 PRINT
739 PRINT
740 PRINT
741 PRINT
742 PRINT
743 PRINT
744 PRINT
745 PRINT
746 PRINT
747 PRINT
748 PRINT
749 PRINT
750 POKE 16571,2
751 POKE 16748,3
752 POKE 16928,3
753 POKE 17110,3
754 GOSUB 8000
755 PRINT AT 22,5;"TABLEAU 7"
756 RAND USR 17236
757 GOSUB 9000
758 IF NOT N THEN GOTO 6000
759 IF I THEN GOTO 800
760 RAND USR 17472
761 PRINT AT 1,13;"5500"
762 GOTO 755
763 POKE 16571,2
764 POKE 16748,3
765 POKE 16928,3
766 POKE 17110,3
767 GOSUB 8000
768 PRINT AT 22,5;"TABLEAU 8"
769 RAND USR 17236
770 GOSUB 9000
771 IF NOT N THEN GOTO 6000
772 IF I THEN GOTO 800
773 RAND USR 17472
774 PRINT AT 1,13;"5500"
775 GOTO 755

```

```

800 POKE 16519,30
805 LET Z=13
810 LET Y=5000
815 LET N=N+1
820 PRINT AT 1,13;"5000"
830 PRINT
831 PRINT
832 PRINT
833 PRINT
834 PRINT
835 PRINT
836 PRINT
837 PRINT
838 PRINT
839 PRINT
840 PRINT
841 PRINT
842 PRINT
843 PRINT
844 PRINT
845 PRINT
846 PRINT
847 PRINT
848 PRINT
850 POKE 16571,3
851 POKE 16748,3
852 POKE 16928,3
853 POKE 17110,3
854 GOSUB 8000
855 PRINT AT 22,5;"TABLEAU 8"
856 RAND USR 17236
857 GOSUB 9000
858 IF NOT N THEN GOTO 6000
859 IF I THEN GOTO 1000
860 RAND USR 17472
861 PRINT AT 1,13;"5000"
862 GOTO 855
1000 FOR I=3 TO 23
1002 PRINT AT I,0;" "
1003 NEXT I
1004 IF L>1 THEN GOTO L+1000
1010 POKE 16571,1
1020 POKE 16748,1
1030 POKE 16928,1
1040 POKE 17110,1
1100 POKE 17241,10
1110 POKE 17278,5
1120 PRINT AT 2,1;" NIVEAU 2 "
1130 LET L=L+1
1140 GOTO 100
1200 POKE 16571,1
12010 POKE 16748,1
12020 POKE 16928,1
12030 POKE 17110,1
12040 POKE 17241,10
12050 POKE 17278,5
12105 POKE 17277,128

```

Suite page 28

OLD-TIMER

Où le délice d'un étroit passage (c'est un casse-tête !) vous en fera voir de toutes les couleurs...

Jean-Marc ANCELIN



```

10 REM *****
15 REM *
20 REM * OLD - TIMER *
25 REM *
30 REM * J.M. ANCELIN *
35 REM *
40 REM *****
45 REM
50 REM
55 CLS:POKE618,2:PAPER0:INK1:DIMA
(45):TEXT
60 Z=22:K=36:A%=CHR$(4):B%=CHR$(2
7)
65 FORJ=0TO10STEP5
70 FORI=10TO12:A(I+J)=3:A(I+J+12)
=6
75 NEXTJ,I
80 A(Z)=1:IFQ=1THENQ=0:GOTO150
85 IFPEEK(#CACA)=201THENBC=#E76A:
DC=#E93D:GOTO100
90 BC=#E6CA:DC=#E8D4
100 GOSUB1150:PRINT:PRINT"J
e joins le mode d'emploi ?":GETX$:
CLS
105 IFX$=""THENQ=0:GOSUB1000
150 CALLBC:HIRES:INK1:POKE618,2
155 FORJ=1TO17:READB
160 V=INT(B/5)-1:U=B-(V+1)*5+1
165 P=40323+6*U+1440*V
170 FORI=1TO16:POKEP,1:P=P+40:NEX
TI,J
175 FORI=10TO118STEPK
180 CURSET28,I,0:DRAW10B,0,1:NEXT
185 FORI=28TO136STEPK
190 CURSET1,10,0:DRAW,10B,1:NEXT
195 FORI=82TO190STEPK
200 CURSET100,1,0:DRAW10B,0,1:NEX
T
205 FORI=100TO208STEPK
210 CURSETI,82,0:DRAW,10B,1:NEXT

```

```

220 RESTORE:FORJ=1TO16:READB
225 C=A(B):GOSUB765:NEXT:CALLDC
230 IFQ=1THEN1200
250 GOSUB880
255 GETX$:H=ASC(X$)-7
260 IFH<10RH>4THEN255
300 NC=NC+1
310 ONHGOTO400,700,500,600
400 X=1:Y=2:C=6:D=3
405 GOSUB850
410 GOTO750
500 X=-5:Y=-10:C=3:D=6
505 GOSUB850
510 GOTO750
600 X=5:Y=10:C=6:D=3
605 GOSUB850
610 GOTO750
700 X=-1:Y=-2:C=3:D=6
705 GOSUB850
750 T=INT(Z/5)-1:S=Z-(T+1)*5+1
755 CURSET10+K*5,K*T-8,1
760 FORI=8TO1STEP-1:CIRCLEI,0:NEX
T
765 V=INT(B/5)-1:U=B-(V+1)*5+1
770 P=40319+6*U+1440*V
775 FORI=1TO16:POKEP,C:P=P+40:NEX
T
780 CURSET10+K*U,K*V-8,1
785 FORI=1TOB:CIRCLEI,1:NEXT
790 IFNC=0THENRETURN
795 IFNC<45THEN250
800 RESTORE:FORI=1TOB:READE
805 IFA(E)<>6THEN250
810 NEXT
815 PRINT:PRINTA$;B$;"BRAVO, REU
SSI EN "NC;" COUPS:"
820 GETZ$:PRINTA$:END
850 B=Z
855 IFA(B+X*1)=CTHENA(B+X*1)=1:A(
Z)=C:Z=Z+X*1:RETURN

```

```

860 IFA(B+X*1)=DANDA(B+Y*1)=CTHEN
A(B+Y*1)=1:A(Z)=C:Z=Z+Y*1:RETURN
865 NC=NC-1:GOTO255
875 GOTO255
880 IFA(Z-1)=3ORA(Z-5)=3THENRETUR
N
885 IFA(Z+1)=6ORA(Z+5)=6THENRETUR
N
890 IFA(Z-2)=3ORA(Z-10)=3THENRETU
RN
895 IFA(Z+2)=6ORA(Z+10)=6THENRETU
RN
900 PRINT:PRINTA$;B$;"JINUTILE D'
INSISTER, VOUS ETES COINCE.":EXPL
ODE
905 GETZ$:PRINTA$:END
950 DATA10,11,12,15,16,17,20,21,2
3,24,27,28,29,32,33,34,22
1000 REM
1005 GOSUB1150
1010 PRINT:PRINT" Deux ca
rres 3*3 relies par un coin.
1015 PRINT" 8 pions "CHR$(131)
;"jaunes";CHR$(129);" 8 pions ";
1020 PRINTCHR$(134);"bleus."
1025 PRINT:PRINT" L
E JEU :
1030 PRINT:PRINT" CHANGER TOUS
LES PIONS DE CARRE
1035 PRINT"
-----
1040 PRINT:PRINT" LA
REGLE :
1045 PRINT:PRINTCHR$(131);"Les pi
ons jaunes se déplacent vers le
1050 PRINTCHR$(131);"bas ou a dro
ite
1055 PRINT:PRINTCHR$(134);"Les bi
eus, vers le haut ou a gauche.
1060 PRINT:PRINT"Chaque pion peut

```

```

en sauter un autre decouleur diff
erente, si la case";
1065 PRINT" suivante est vide.
1070 PRINT:PRINT" APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE S.V.P.":GETX$
1075 CLS:GOSUB1150
1080 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(131);"
0 0 0
1085 PRINT:PRINTCHR$(131);"
0 0 0
1090 PRINT:PRINTCHR$(131);"
0 0 "CHR$(134);"0 0
1095 PRINT:PRINTCHR$(134);"
0 0 0
1100 PRINT:PRINTCHR$(134);"
0 0 0":PRINT
1115 PRINT"Vous déplacerez les pi
ons a l'aide des fleches de directi
on.
1120 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTA$;B$
;"N OPTIONS "A$
1125 PRINT:PRINT:PRINT" - 1 - JE
MONTRE":PRINT:PRINT" - 2 - VOUS FA
ITES
1130 GETQ:CLS:RETURN
1150 PRINT:PRINTA$;B$;"J
O L D - T I M E R";A$;RETURN
1200 READH:PRINT:PRINT:PRINT
1205 FORL=1TO46:READH
1220 GOSUB310
1225 NEXTL
1230 PRINT:PRINT" A VOUS DE JOUER
MAINTENANT":WAIT300:RESTORE:GOTO60
1300 DATA1,2,2,1,4,3,3,4,4,1,3,2,
1,1,4,2,3,2,4,3,2,4,1,1,4,2,3,4,2,
3,2,4,1,1
1305 DATA2,3,1,4,4,3,3,4,1,2,2,1

```

SPECTRUM

Suite de la page 9

```

8645 BEEP .01,-15: GO SUB 9010:
IF INT (RND*2)=0 THEN GO TO 8660
8650 LET YC=INT (RND*4)+4: LET X
C=INT (RND*5)+1
8653 IF ATTR (Yc,Xc)=3 THEN LET
Yc=Yc-1: BEEP .02,-5: PRINT PAPE
R 0: AT Yc,Xc: " " : IF Yc=0 THEN G
O TO 8659
8655 GO TO 8645
8660 LET YC=INT (RND*20)+3
8663 IF ATTR (2,Yc)=34 THEN LET
Yc=Yc-1: BEEP .02,0: PRINT INK 0
: PAPER 4: AT 2,Yc: " " : IF Yc=0 T
HEN GO TO 8660
8665 GO TO 8645
8669 PRINT AT 0,0;"VOUS AVEZ PER
DU CE COMBAT": GO SUB 9020
8670 IF GR=0 THEN PRINT AT 0,0;"
L'ENNEMI VOUS DEPOUILLE": GO SUB
9020: GO SUB 9030: PRINT AT 0,0
;"IL VOUS LAISSE CHAMEAUX, RAVIT
A-ILLEMENT ET JERRICRANS": GO SUB
9020: GO TO 8690
8671 PRINT AT 0,0;"IL vous reste
"gr" guerriers.Un autre comba
t?(0/N)";
8672 GO SUB 8250
8673 IF 0=1 THEN GO SUB 8695: GO
TO 8685
8674 LET r=GR: RETURN
8680 GO SUB 9030: PRINT AT 0,0;"
VOUS AVEZ GAGNE LE COMBAT": LET
Yc=Yc+gr: GO SUB 9020: GO SUB 903
0: PRINT AT 0,0;"Il vous reste
"gr" guerriers": FOR I=3 TO 7: P
RINT AT I,1: PAPER 4: INK 0: "
": NEXT I: GO SUB 9020: GO SUB
9030: RETURN
8690 LET r=0: LET o=-1: LET fus=
0: LET bou=0: LET m=0: LET pio=0
: LET pel=0: LET nch=0: RETURN
8695 IF gr>15 THEN LET gr=15: LE
T o=-r-15: RETURN
8698 LET gr=gr: LET r=0: RETURN
8705 GO SUB 8400: PRINT AT 0,0;"
Pour Passer a une il faut tirer
les 5 crocodiles": GO SUB 9020:
GO SUB 9030: GO SUB 9040
8710 IF fus<0 THEN PRINT AT 0,0
;"0 pour tirer": LET TIR=0: LET
YO=10: LET XO=18: GO TO 8720
8712 PRINT AT 0,0;"Vous n'avez p
as de fusil il faudra revenir":
GO SUB 9020: GO SUB 9030: GO SUB
9040: GO SUB 8400: LET d=4: RET
URN
8720 FOR n=1 TO 5: PRINT AT YO,X
0: PAPER 8:
8721 LET YO=INT (RND*3)+10: LET
XO=INT (RND*8)+14: PRINT PAPER 8
: INK 3: AT YO,XO: "G": GO SUB 90
10
8730 IF INKEY$="" THEN GO TO 87
50
8740 PRINT INK 3: PAPER 8: AT YO,
XO: " " : GO TO 8721
8750 PLOT OVER 1: INK 8;148,127:
DRAW OVER 1: INK 8,0,-56: BEEP
.01,30: PLOT OVER 1: INK 8;148,1
27: DRAW OVER 1: INK 8,0,-56
8751 LET TIR=TIR+1: IF TIR=20 TH
EN PRINT AT 0,0;"Vous avez trop
tiré votre fusil a explosé il fa
ut en racheter un": LET FUS=0: G
O SUB 9020: GO SUB 9030: GO SUB
9040: GO SUB 8400: LET d=4: RETU

```

```

RN
8753 IF XO=18 THEN GO TO 8760
8754 IF XO+1=18 THEN GO TO 8760
8755 GO TO 8740
8760 PRINT AT 0,0: PAPER 8: AT YO,
XO: "I": AT 0,0;n: " crocodile(s)
mort(s)": FOR J=1 TO 100: NEXT J
: GO SUB 9030
8765 NEXT n
8770 PRINT PAPER 4: AT 5,18: " " :
RETURN
8810 LET O=0: IF BOU<>0 THEN GO
TO 8820
8812 PRINT AT 0,0;"Dans cet oasi
s,il vous faut Une boussole,reto
urnez l'acheter " : GO SUB 9020:
GO SUB 9030: GO SUB 9040: LET O=
-1: RETURN
8825 CIRCLE 27,88,15: PRINT AT 8
3,1"N": AT 13,3;"S": AT 10,0;"O": A
T 10,8;"E": PLOT 27,88: DRAW 0,1
3
8828 PRINT AT 0,0;"Le gue se tro
uve a l'EST"
8839 PRINT PAPER 4: AT 11,28: "
"
8840 GO SUB 9020: GO SUB 9030: R
ETURN
9000 FOR I=1 TO 50: NEXT I: RETU
RN
9010 FOR I=1 TO 5: NEXT I: RETUR
N
9020 FOR I=1 TO 150: NEXT I: RET
URN
9030 PRINT AT 0,0: " " : RETURN
9040 PRINT AT 1,0: " " : RETURN
9050 PRINT AT 19,0: " " : RETURN
9060 PRINT AT 21,0: " " : RETURN
9080 GO SUB 9050: PRINT AT 19,1;
"Vous n'avez pas assez": AT 21,1;
"Vous avez "m": F: GO SUB 9050: GO T
O 9030
9200 DATA "N","O","P","Q","L","L
","A","B"
9210 DATA "La montagne","La riv
iere","La colline","La valle
e","La plaine","belle
","jolie","magnifique","
superbe","brillante"
9220 DATA "le matin","le soi
r","la nuit","le jour
","l'apres-midi","la pluie
","l'orage","le tempete"
9410 INK 3: PAPER 0: CLS
9413 PRINT AT 0,11;"INVENTAIRE"
9415 PRINT AT 2,0;"CHAMEAUX
":NCH;AT 3,0;"GUERRIERS
":FUS
9419 PRINT AT 4,0;"RAVITILLEMEN
T":S;KG
9421 PRINT AT 5,0;"JERRICRANS
":NJ;AT 6,0;"PELLE
":PEL
9423 PRINT AT 7,0;"PIOCHE
":PIO;AT 8,0;"FUSIL
":FUS
9425 PRINT AT 9,0;"BOUSSOLE
":BOU
9429 PRINT AT 14,0;"STATUETTES
":T;AT 15,0;"QUARTZ
":Q;KG
9431 PRINT AT 18,0;"ARGENT DE PO
CHE":M;F;AT 19,0;"COMPTE
BANCAIRE":CB;F
9433 GO SUB 9020: GO SUB 8500: G
O TO 9909
9502 LET O=0: PAPER 6: INK 0: CL
S
9503 GO SUB 8600
9505 GO SUB 1500
9512 FOR J=1 TO 2
9513 IF J=1 THEN LET Fq=5
9514 IF J=2 THEN LET Fq=3
9515 FOR I=1 TO Fq
9516 IF J=2 THEN GO TO 9526
9518 IF I=5 THEN INK 7: GO TO 95

```

```

20
9519 INK I-1
9520 LET q(i)=f(i): LET r(i)=e(i)
: GO SUB 1700
9521 NEXT I
9522 NEXT J
9526 IF I=5 THEN INK 7: GO TO 95
20
9527 INK I-1
9528 LET q(i)=v(i): LET r(i)=h(i)
: GO SUB 1700
9529 NEXT I
9530 NEXT J
9540 INK 0: GO TO 1020
9530 GO SUB 9050: PRINT AT 19,0;
"VOULEZ-VOUS ACHETER? (0/N) " : G
O SUB 8250
9533 IF 0=-1 THEN GO TO 9987
9537 INK 3: GO SUB 9050: PRINT A
T 2,1;"Le magasin vend " :
9539 IF NV=2 THEN GO TO 9549
9540 IF NV=3 THEN GO TO 9553
9543 GO SUB 8090
9544 IF INT (RND*2)=0 THEN PRINT
AT 9,2;"3-UNE PELLE
":F
9545 GO SUB 8060: GO TO 9557
9549 GO SUB 8090
9550 IF INT (RND*2)=0 THEN PRINT
AT 9,2;"4-UNE PIOCHE
":F
9552 GO SUB 8060: GO TO 9557
9553 GO SUB 8090
9554 IF INT (RND*2)=0 THEN PRINT
AT 9,2;"5-UN FUSIL
":F
9555 IF INT (RND*2)=0 THEN PRINT
AT 11,2;"6-UNE BOUSSOLE
":F
9556 GO SUB 8060
9557 INK 4: IF NO=1 THEN GO TO 9
568
9558 IF NO=2 THEN GO TO 9670
9559 IF NO=3 AND NV=1 THEN GO TO
9675
9560 IF NO=4 AND NV=2 THEN GO TO
9675
9562 IF NO=5 AND NV=3 THEN GO TO
9690
9563 IF NO=6 AND NV=3 THEN GO TO
9695
9564 GO TO 9630
9565 PRINT AT 19,1;"Combien?
":GO SUB 8270: LET Jaz=1
9566 LET P=Jaz*5: IF P>M THEN
GO TO 9080
9567 LET N=N+Jaz: LET M=M-P: L
ET F=P: GO SUB 1800
9568 GO SUB 9020: GO SUB 9050: G
O SUB 9060: GO TO 9630
9570 PRINT AT 19,1;"Combien? (en
KG) " : GO SUB 8270: LET rvt=1
9571 LET P=rvt*30: IF P>M THEN
GO TO 9080
9572 LET S=S+RV: LET M=M-PR: LET
F=PR: GO SUB 1800
9573 GO SUB 9020: GO SUB 9050: G
O SUB 9060: GO TO 9630
9575 IF M=50 THEN GO TO 9080
9576 LET M=M-50: LET F=50: GO SU
B 1800
9577 IF NO=3 THEN LET P=1
9578 IF NO=4 THEN LET P=10
9580 GO SUB 9020: GO SUB 9050: G
O SUB 9060: GO TO 9630
9590 IF M<2000 THEN GO TO 9080
9591 LET M=M-2000: LET F=2000: G
O SUB 1800: LET fusil: GO SUB 90
20: GO SUB 9050: GO SUB 9060: G
O TO 9630
9595 IF M<300 THEN GO TO 9080
9596 LET M=M-300: LET F=300: GO
SUB 1800: LET bou=1: GO SUB 9020
: GO SUB 9050: GO SUB 9060: GO T
O 9630
9705 GO SUB 9030: PRINT AT 0,0;"
VOUS ETES A LA BANQUE "
9710 PRINT AT 1,0;"votre compte:
":cb;"FR"
9720 GO SUB 9020: GO SUB 9040: P
RINT AT 1,0;"Déposez-vous? (0/N) "

```

```

9721 GO SUB 8250
9722 IF 0=-1 THEN GO TO 9730
9724 GO SUB 9040: PRINT AT 1,0;"
Combien? " : GO SUB 827
0: LET dep=1
9727 IF dep>M THEN PRINT AT 0,0;
"IMPOSSIBLE": AT 1,0;"vous avez
":F: GO TO 9720
9728 LET cb=cb+dep: LET m=m+dep:
GO SUB 9030: GO SUB 9040: GO SU
B 9770
9730 GO SUB 9040: PRINT AT 1,0;"
Retirez-vous?(0/N) " : GO SUB 8250
9732 IF 0=-1 THEN GO TO 9740
9734 GO SUB 9040: PRINT AT 1,0;"
Combien? " : GO SUB 8270
: LET ret=1
9737 IF ret>cb THEN PRINT AT 0,0
;"IMPOSSIBLE": AT 1,0;"votre comp
te: "cb;"FR": GO SUB 9000: GO
TO 9730
9738 LET cb=cb-ret: LET m=m-ret:
GO SUB 9030: GO SUB 9040: GO SU
B 9770
9750 LET d=5: LET c=17: GO SUB 9
030: GO SUB 9040
9760 RETURN
9770 PRINT AT 0,0;"votre compte:
":cb;"FR": AT 1,0;"sur vous:
":m;"FR": GO SUB 9020: RETURN
9805 GO SUB 9030: GO SUB 9040: P
RINT AT 0,0;"MARCHAND DE CHAMEAU
":
9806 PRINT AT 1,0;"Un chameau pe
ut porter 200 KG": GO SUB 9020
9807 LET pc=(INT (RND*11)+20)*10
0
9810 PRINT AT 0,0;"Prix du chame
au: "pc;"F": AT 1,0;"Voulez-vou
s en acheter? (0/N) " : GO SUB 825
0
9819 IF 0=-1 THEN GO TO 9860
9821 GO SUB 9040
9822 PRINT AT 1,0;"Combien? " : G
O SUB 8270: LET h=1
9825 LET P=h*30: LET M=M-P
9831 IF M<0 THEN PRINT AT 1,0;"V
ous n'avez pas assez
": LET M=M+pt: GO TO 9813
9833 PRINT AT 1,0;"Il vous reste
":m;"FR": GO SUB 9020
: LET NCH=NCH+HA
9850 LET d=5: LET c=21: GO SUB 9
040: RETURN
9906 PAPER 0: INK 3: CLS: PRINT
AT 0,7;"MAGASIN GENERAL"
9907 PRINT AT 19,0;"VOULEZ-VOUS
VOTRE INVENTAIRE (0/N) " : GO SUB
8250
9908 IF 0=+1 THEN GO TO 9400
9909 CLS: PRINT AT 19,0;"VENDEZ
-VOUS QUELQUE CHOSE? (0/N) " : GO
SUB 8250
9912 IF 0=-1 THEN GO TO 9630
9915 GO SUB 9050: PRINT AT 3,1;"
Le magasin achete: "AT 8,2;"1-3t
atuettes: 1000 F/p": AT 10,
2;"2-Quartz: 1000 F/KG
"
9925 INK 4: GO SUB 8060
9927 IF NO=2 THEN GO TO 9926
9931 IF NO=2 THEN GO TO 9959
9933 IF T<0 THEN GO TO 9978
9954 LET r=t+1000: PRINT AT 17,
1;"Vous en avez "t;AT 19,1;"Cel
a vous fait "rs": F: LET M=M+r
s: LET t=0: GO SUB 9020: GO TO 9
903
9959 IF q<=0 THEN GO TO 9978
9960 LET r=q+1000: LET M=M+r:q:
PRINT AT 17,1;"Vous en avez "q;
":KG": AT 19,1;"Cela vous fait
":r;": LET q=0: GO SUB 9020: G
O TO 9903
9978 PRINT AT 20,1: INK 2;"MENTE
UR vous n'en avez pas": GO SUB 9
020: GO TO 9903
9987 GO SUB 9050: LET d=12: LET
c=21: GO SUB 2505: RETURN

```

U-BOOTE

DANS LES WC DU SOUS-MARIN

J'ESPÈRE QUE LE PLOMBIER A RÉPARÉ LA CHASSE D'EAU!

CHLONG

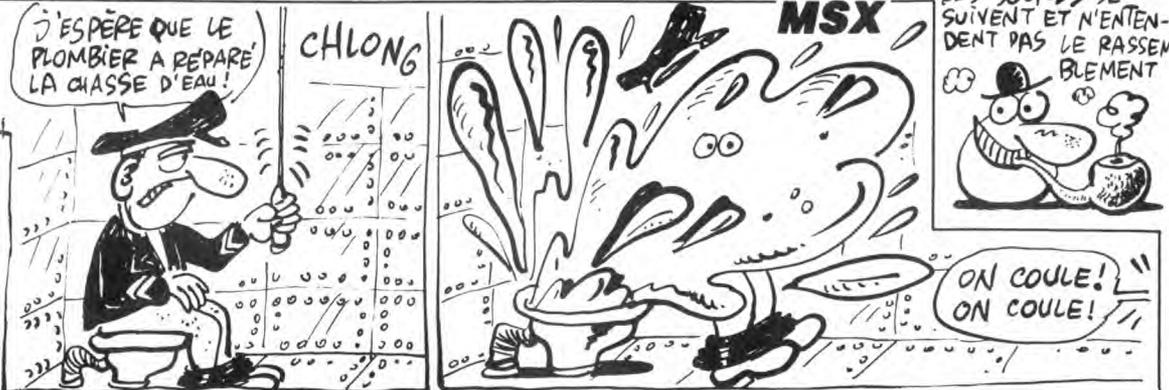
MSX

LES SOURDS SE SUIVENT ET N'ENTENDENT PAS LE RASSEMBLEMENT

Mai 1941 : vous assurez le commandement du sous-marin britannique U-67, chargé au large de l'Islande, de la destruction systématique de tous les bâtiments ennemis en surface (claustrophobes s'abstenir...)

Thierry LEGAGNEUR

Mode d'emploi : Les règles sont accessibles par la touche F 10. Pour le reste, assumez au mieux vos responsabilités de commandant...



```
10 POKE #HFB00,1: KEY OFF: ON STOP 60
SUB 4190
20 DEFSNG A-2
30 ON ERROR GOTO 4720
40 OPEN "GRP." FOR OUTPUT AS1
50 COLOR 4,11,11: SCREEN 3,2,1: PSET(
0,40): PRINT#1, "U-BOOTE"
60
70 LUTINS
80
90 DATA 255,129,195,231,195,129,255,0
,255,255,255,255,255,255,255,255,
231,199,231,231,231,231,255
100 DATA 255,231,219,251,231,223,195,
255,255,195,251,243,251,251,195,255,2
55,247,231,215,195,247,247,255
110 FOR M=0 TO 5: SP$="" : FOR F=0 TO 7:
READ S: SP$=SP$+CHR$(S): NEXT
120 SPRITE$(M)=SP$: NEXT
130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,14,31,
255,255,127,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
32,255,255,254
140 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,15,1
27,127,63,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,2
54,254,252
150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,14
,63,31,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,16,2
52,248
160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,
15,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,
224
170 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
1,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192
180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128
190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,6
4
200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,
0,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,0,64,
32
210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,0,
8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,64,0,32
,16
220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,9,
0,16,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,64,32,0,
32,8
230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,5,0,21
,0,36,0,0,0,0,0,0,0,0,0,64,0,80,4,3
3,4
240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2,1,12,16,34,8
,64,1,164,0,0,0,0,0,0,0,128,64,144,32
,8,144,2,72,17
250 FOR F=10 TO 21: SP$=""
260 FOR SB=0 TO 31: READ S: SP$=SP$+C
HR$(S): NEXT
270 SPRITE$(F)=SP$: NEXT
280 SPRITE$(30)=CHR$(128)
290
300 INITIALISATION
310
320 TW=RND(-TIME)
```

```
330 ON KEY GOSUB 780,810,970,1320,136
0,2750,2760,2770,2780,2790: ON STRIG
GOSUB 2150: ON INTERVAL=200 GOSUB 710
340 DIM SC(10): DIM NM$(10): FOR F=0
TO 9: SC(F)=1000*(F+1): NM$(F)="HEBDO
6ICIEL": NEXT: Ce caractere \ s'obte
lent en appuyant sur CODE SHIFT /
350
360 STOP OFF: STOP ON: STOP STOP
370 BL=0: AS=5: PR=83: PU=5: FU=80: O
X=80: BT=80: DE=75: YS=100: XS=120: S
C(10)=0: TP=20: DD=.5: TW=300: T2=999
: PL=0: SP=0: MO=0: BC=1
380 AV=0: V1=0: V2=10: V3(0)=10: V3(1
)>=10: V4=80: V5=80: V6=5: V7=0
390 XB(0)=0: YB(0)=0: FOR F=1 TO 5
400 XB(F)=RND(1)*255: IF ABS(XB(F)-XS
)<35 THEN GOTO 400
410 YB(F)=RND(1)*192: IF ABS(YB(F)-YS
)<35 THEN GOTO 410
420 NEXT: FOR F=0 TO 9: TX(F)=XS: TY(
F)=YS: TD$(F)="" : AV(F)=0: NEXT
430 SOUND 0,255: SOUND 1,10: SOUND 7,
631010000: SOUND 6,15: SOUND 8,5
440 GOSUB 2210: GOSUB 3420
450
460 DEBUT
470
480 COLOR 3,13,13: SCREEN 0: NM$(10)=
"": WIDTH(37)
490 LOCATE 3,8: PRINT"PUIS-JE SAVOIR
VOTRE NOM SUP ?"
500 PRINT
"
510 NL=1: FOR F=0 TO 1000: LOCATE 11+
NL,11: PRINT"
520 NL$=INKEY$: IF NL$<>" THEN IF AS
C(NL$)>31 AND ASC(NL$)<150 THEN LOCAT
E 11+NL,11: PRINT NL$: NL=NL+1: NM$(1
0)=NM$(10)+NL$
530 IF NL$13 THEN F=1000
540 NEXT: LOCATE 0,21
550 PRINT
- Thierry L. - Av
ril 1986
560 PRINT,"U-BOOTE version 2",,"
",,"Mai 1941, vous venez d'être
promu commandant du sous-marin U-
67, voguant au large de l'Islan
de.",,"Votre mission:",,"
570 PRINT" Détruire tous les bâtiment
s de surface passant dans votre
zone maritime afin de parfaire
le blocus de la Grande Bretagne."
580 PRINT,"Bonne chance Commandant "
,NM$(10): PRINT
590 CA=0: E=4: GOSUB 3060
600 FOR F=0 TO 40: TD$=INKEY$: NEXT
610 FOR F=0 TO 9000: IF INKEY$<>" TH
```

```
EN F=9000
620 NEXT: PRINT,"HIT SCORE",,"
"
630 FOR F=0 TO 9: TD$=INKEY$
640 PRINT " .....": LOCATE
1,22: PRINT F+1: LOCATE 7,22: PRINT
SC(F): LOCATE 17,22: PRINT" Cdt ": NM
$(F): PRINT,,: NEXT
650 FOR F=0 TO 9000: IF INKEY$<>" TH
EN F=9000
660 NEXT: SCREEN 2,0: GOTO 1080
670 TD$(2)="" : GOSUB 3280: INTERVAL 0
N: GOTO 4380
680
690 TEMPS
700
710 IF AV(1)<2 THEN SOUND 2,50: SOUND
,9,10: FOR SS=0 TO 30: NEXT
720 TW=TW-1: FUFU=V7: SOUND 9,0: IF
TW MOD100=0 THEN GOSUB 3430
730 IF TW=0 THEN GOTO 4470
740 RETURN
750
760 ASSIETTE
770
780 IF PR<85 THEN PL=1
790 AS=AS-1: IF ASC(V1) THEN AS=V1
800 GOTO 840
810 MO=1: IF PR<83 THEN PL=2 ELSE PL=
1
820 AS=AS+1: GOSUB 920: IF AS>V2 AND
MO=1 THEN AS=V2
830 IF MO=1 THEN SOUND 1,1 ELSE SOUND
1,10
840 ON E GOTO 870,850,910,930,4200
850 IF PL=1 OR (PL=0 AND AS=5) THEN G
OSUB 3170: GOSUB 1820: GOSUB 3200
860 RETURN
870 IF PL<2 THEN LINE(182,155)-(239,
162),1,BF: COLOR 7: PSET(188,155),1:
IF MO=0 THEN PRINT#1,"DIESEL" ELSE PR
INT#1,"ELECTR"
880 IF PL=0 THEN TD$(3)="Surface" ELS
E IF (AS>5 OR BL=.5) AND PR=83 THEN T
D$(3)="Immersion"
890 LINE(62,33)-(163,40),3,BF: COLOR
1: PSET(62,33),3: PRINT#1,TD$(3)
900 PUTSPRITE 0,(37,AS*4+7),6,0
910 RETURN
920 IF PU>V3(MO) THEN GOSUB 1360: G0T
O 920
930 RETURN
940
950 BALLAST
960
970 IF E=1 THEN LINE(192,128)-(230,13
4),1,BF: COLOR 7: PSET(192,128),1: IF
BL=.5 THEN PRINT#1,"VIDE" ELSE PRINT
#1,"PLEIN"
980 IF BL=.5 THEN BL=-.5: OX=OX-10: G
OSUB 1470: GOTO 1020 ELSE BL=.5
990 MO=1: IF PR<84 THEN PL=2 ELSE PL=
1: GOTO 830
1000 RETURN
```

```
1010 IF PR<83 THEN BL=-.5
1020 IF PR<83 AND PR<85 THEN PL=1
1030 IF PR<83 THEN BL=0
1040 RETURN
1050
1060 BOUCLE PRINCIPALE
1070
1080 FOR FD=1 TO 10: KEY(F0) ON: NEXT
1090 PR=PR+BL+(AS-5)*(PU/39)
1100 XS=XS+COS(RA)*(PU/10): IF XS<31
THEN XS=31 ELSE IF XS>231 THEN XS=231
1110 YS=YS-SIN(RA)*(PU/10): IF YS<3 T
HEN YS=3 ELSE IF YS>180 THEN YS=180
1120 PP=250: FOR BA=0 TO 5
1130 XB(BA)=XB(BA)+X1(BA)
1140 YB(BA)=YB(BA)+Y1(BA)
1150 RB(BA)=SQR((XB(BA)-XS)^2+(YB(BA)
-YB)^2): IF BA>0 AND PP>RB(BA) THEN P
P=RB(BA)
1160 NEXT
1170 FOR FO=1 TO 10: KEY(F0) STOP: NE
XT
1180 IF BL=.5 THEN GOSUB 990 ELSE GOS
UB 1010
1190 IF PR<83 OR (PR=83 AND AS<5) TH
EN PR=83: PL=0: IF AS<5 THEN MO=0: G
OSUB 820 ELSE GOSUB 790: IF AS=5 THEN
AS=4: MO=0: GOSUB 820
1200 FOR NT=1 TO 4: IF TT(NT)>0 THEN
GOSUB 2260
1210 NEXT
1220 IF PP>5 AND RB(0)<1 AND PL=0 THE
N GOSUB 4510 ELSE IF TD$(4)="Ravit. R
epar." THEN GOSUB 4690
1230 ON STICK(0) GOSUB 1350,1350,3110
,1350,1350,1350,3040,1350
1240 ON E GOSUB 1540,1950,2990,670
1250 IF PL<0 THEN GOSUB 1410 ELSE G0
SUB 1440
1260 IF RB(0)<28 OR INT(RND(1)*20)=0
OR PP<28 THEN GOSUB 3260 ELSE IF TD$(
0)<>" THEN TD$(0)="" : TD$(2)="" : SOU
ND 10,0: GOSUB 3310: GOSUB 3370
1270 IF PR<153 THEN GOSUB 3760: GOSUB
3700
1280 GOTO 1080
1290
1300 PUISSANCE
1310
1320 IF PU<V3(MO) THEN PU=PU+.5
1330 IF E=1 THEN PUTSPRITE 3,(154,165
-PU*8),6,0
1340 SOUND 8,B,PU
1350 RETURN
1360 IF PU>0 THEN PU=PU-.5
1370 GOTO 1330
1380
1390 PLONGEE OUI/NON
```

Suite page 31

TI99 BASIC ETENDU

Suite de la page 10

```
880 FOR X=20 TO 1 STEP -1: CALL E(30):
: DISPLAY AT(19,X):SEG$(FE$,1,2B-X):: NE
XT X
890 FOR X=1 TO LEN(FE$): DISPLAY AT(22,
6)SIZE(19):" :: DISPLAY AT(19,1):SEG$(F
E$,X,2B)
900 DISPLAY AT(22,6)SIZE(19):"taped le b
outon tir" :: CALL KEY(1,K,S):: IF K=1B
THEN 920
910 CALL SOUND(10,-1,0): NEXT X :: GOTO
870
920 CALL HCHAR(22,1,8B,32): CALL HCHAR(
19,1,32,32)
930 CALL CHAR(132,"000000070606000050F1
E1E1F0F0F07000000C00000000C0EC7EFCDBCC
0B0")
940 CALL CHAR(136,"00000000101010302000
10100000000000000000B0B0000030280000000
000")
950 CALL CHAR(140,"000D1B3FC7B70C040C0C
000000000000C060F07B3B0C0406000000000
000")
960 CALL SPRITE(1,132,16,126,40,#2,136,
9,126,40,#3,140,16,142,40)
961 CALL CHAR(123,"103B541010101010,124
,"0B0B0B0B2A1C0B",125,"000402FF0204000
0",126,"00002040FF402000",96,"00001B1800
1B1800")
970 DISPLAY AT(19,7):"voulez vous les re
gles" :: CALL KEY(0,K,S):: IF K=111 THEN
990
980 IF K=110 THEN 1120 :: GOTO 970
990 AS="ce jeu se joue a deux" :: GOSUB
1140 :: AS="avec les manettes" :: GOSUB
1140
1000 AS="le joueur qui choisi" :: GOSUB
1140
1140 AS="le karateka doit tuer" :: G0
```

```
SUB 1140
1010 AS="quatre ennemis" :: GOSUB 1140
1020 AS="lorsque vous donnez" :: GOSUB
1140
1030 AS="un triangle bleu" :: GOSUB 114
0
1040 AS="disparaît et lorsque" :: GOSUB
1140
1050 AS="il ne lui reste" :: GOSUB 1
140
1060 AS="plus de triangle il" :: GOSUB
1140
1070 AS="tombera mort" :: GOSUB 1140
1080 AS="même chose pour vous" :: GOSUB 1
140
1090 AS="mais les triangles" :: GOSUB 1
140
1100 AS="sont rouges" :: GOSUB 1140 :: A
S="l'ennemi ne doit" :: GOSUB 1140 :: A
S="pas toucher la porte" :: GOSUB 1140
1110 AS="fermée car il" :: GOSUB 1140 ::
AS="perdra un triangle" :: GOSUB 1140
1120 AS="si le karateka perd" :: GOSUB 1140
1130 AS="tous ses triangle le" :: GOSUB 1
140
1140 AS="jeu sera termine" :: GOSUB 1140
1150 AS="pour les mouvements" :: GOSUB 11
40
1160 AS="la manette" :: GOSUB 1140
1170 AS="parade du coup de pied" :: GOSUB
1140
1180 AS="la manette" :: GOSUB 1140
1190 AS="coup de pied au ventre" :: G0
SUB 1140
1200 AS="manette" :: GOSUB 1140 :: A
S="deplace votre homme" :: GOSUB 1140
1210 AS="manette" :: GOSUB 1140
1220 AS="deplace votre homme" :: GOSUB
1140
1230 AS="bouton tir" :: GOSUB 1140
1240 AS="coup de poing" :: GOSUB 1140
1250 AS="pour le coup de poing" :: GOSUB
1140
1260 AS="il faut presser" :: GOSUB 1
140
1270 AS="le bouton pendant un" :: GOSU
B 1140
1280 AS="moment" :: GOSUB 1140 :: AS="si
pendant ce court" :: GOSUB 1140 :: AS="
reps vous positionnez" :: GOSUB 1140
1290 AS="la manette" :: GOSUB 1140
1300 AS="la parade du coup de" :: GOSUB 114
0
1310 AS="poing" :: GOSUB 1140
1320 CALL HCHAR(19,1,32,32): CALL E(100
0)
1330 CALL SCREEN(16): CALL SOUND(100,-6
,0): CALL SCREEN(2): CALL DELSPRITE(AL
L): CALL CLEAR
1340 CALL MAGNIFY(4): GOTO 1150
1350 DISPLAY AT(19,7):AS: CALL E(B00):
: RETURN
1360 SUBEND
1370 SUB S
1380 CALL CHAR(100,"00000024301B0000000C
```

```
3E3F1F1F0E00000000000000000000000000
0000")
1390 CALL CHAR(104,"000024000E041E1F0C00
000000000000000000000000000000000000
0000")
1400 CALL CHAR(108,"1B1B1F1F0E0E0E0E1E0
E1E0B0C0000000000000000000000000000000
0000")
1410 CALL CHAR(112,"0000000090C0600000C
1E3E3C7B7B3000000000000000000000000000
0000")
1420 CALL CHAR(116,"0000009000301070703
00000000000000000000000000000000000000
0000")
1430 CALL CHAR(120,"78585878783838383C1C1
C0B0C000000000000000000000000000000000
000")
1440 CALL SPRITE(10,100,16,110,40,#11,1
04,9,110,50,#13,108,16,142,50)
1450 CALL CHAR(112,"1E1F0F0707070F1E0C
00000000000000000000000000000000000000
0000")
1460 CALL CHAR(116,"1E1F0F07070F3F3F1B
00000000000000000000000000000000000000
0000")
1470 SUBEND
1480 SUB E(G)
1490 FOR V=1 TO G: NEXT V
1500 SUBEND
1510 SUB A
1520 CALL CHAR(120,"000001030311F1E0E0F
0707030104070000000000BFB7B7F0E0E0C0B0
20E0")
1530 CALL CHAR(124,"0F0E0F0F1F0F201F0B1B
000000000000070F0F0F004FB1010000000000
0000")
1540 CALL CHAR(96,"010300000000C0B0C0E
06020000C0B0C0C0C0000030301030706040
00")
1550 CALL SPRITE(1,96,16,110,150,#2,120
,9,110,150,#3,124,9,142,150)
1560 SUBEND
1570 SUB MA
1580 CALL CHAR(100,"000000000000010300
0000030301010000000000C0E0E06060606040
0040")
1590 CALL CHAR(104,"00000000000000000001
01000000000000000000000000000000000000
B0B0")
1600 CALL CHAR(108,"000003070F0F07070100
0000000000004E0E0B000000B0B0C00000000000
0000")
1610 CALL CHAR(112,"01070000000000000000
00000000000000000000000000000000000000
0000")
1620 SUBEND
1630 SUB P
1640 PRINT :: CALL E(400)
1650 SUBEND
```


ESPIO

Ou les aventures d'un espion maladroit, à la recherche de l'unique sortie d'un immeuble plutôt inhospitalier...

Philip HALL



COMMODORE 64



SUITE DU N° 132

```

40490 PRINT " "
40500 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:
NEXT
40510 PRINT " "
40525 POKEV+29,0:POKEV+23,112
40530 POKE2042,241:POKE2043,241
40535 POKE2044,245:POKE2045,245
40540 POKEV+41,9:POKEV+42,3
40545 POKEV+43,11:POKEV+44,12
40547 POKEV+45,15:POKEV+46,0
40550 POKEV+6,100:POKEV+7,155
40555 POKEV+8,100:POKEV+9,97
40557 POKEV+10,148:POKEV+11,97
40560 POKEV+12,196:POKEV+13,97
40561 POKEV+14,155:POKEV+5,55
40565 POKEV+21,239:POKEV+30,3
40570 POKEV+15,182
40790 SYS13847
40800 IF PEEK(13842)=ATHEN50105
40810 SC=SC+PEEK(13844)*10
40830 POKE214,17:POKE211,8:SYS58732
40840 POKE646,2
40850 PRINT "VOTRE SCORE EST"SC
40860 FORA=102000
40870 NEXTA
40880 POKE214,17:POKE211,8:SYS58732
40890 PRINT " "

```

```

41000 REM
41010 REM
41020 REM TABLEAU FINAL
41030 REM
41040 REM
41050 POKEV+21,3
41060 POKEV+1,213
41070 POKEV+3,213
41080 FORA=1010
41090 PRINT " "
41100 NEXT
41110 PRINT " "
41120 PRINT " "
41130 PRINT " "
41140 PRINT " "
41150 PRINT " "
41160 PRINT " "
41170 PRINT " "
41180 FORA=1010
41190 N=PEEK(V+1)-8:POKEV+1,N:POKEV+3,N:
41200 PRINT
41210 NEXT
41215 POKE2040,234
41216 POKE2041,235
41220 FORX=PEEK(52948):TO190
41230 POKEV,X:POKEV+2,X
41235 FORP=1:TO10:NEXTP
41240 NEXTX
41250 FORA=1:TO5
41255 POKEV+1,112:POKEV+3,112
41260 POKEV+23,2:POKEV+29,3
41270 FORP=1:TO100
41280 NEXTP

```

```

41285 POKEV+1,133:POKEV+3,133
41290 POKEV+23,0:POKEV+29,0
41300 FORP=1:TO100
41310 NEXTP
41320 NEXTA
41330 POKEV+30,3
41340 FORA=190:TO200
41350 POKEV,A:POKEV+2,A
41355 FORP=1:TO10:NEXTP
41360 NEXTA
41361 POKEV+27,3
41362 FORA=200:TO220
41363 POKEV,A:POKEV+2,A
41364 FORP=1:TO10:NEXTP
41365 NEXTA
41370 POKEV+21,0
41380 POKEV,75:POKEV+2,75
41390 POKEV+1,205:POKEV+3,205
41395 POKEV+5,210
41400 POKE211,10:POKE214,20:SYS58732
41410 PRINT"BOHUS 1000 !!!"
41420 SC=SC+1000
41430 FORA=1:TO2000:NEXTA
41440 PRINT" "
41500 GOSUB40000
41502 POKE211,6:POKE214,6:SYS58732
41504 PRINT" "
41510 GOTO40095
45000 A$(0)=" VOUS ETES UN ESPION EN
VOYE DANS UN"
45010 A$(1)="BATIMENT POUR VOLER DES DOC
UMENTS."
45020 A$(2)=" MAIS VOUS NE TROUVEZ R
IEN ET VOUS"
45030 A$(3)="DEVEZ SORTIR DE CE PIEGE."
45040 A$(4)=" CE BUILDING A POUR SEUL
SORTIE UNE"
45050 A$(5)="PORTE QUI SE TROUVE AU SOUS
-SOL ,VOUS"
45060 A$(6)="DEVEZ DONC AFFRONTER TOUT L
ES OBSTACLES"

```

```

45070 A$(7)="QUE VOUS ALLEZ RENCONTRER."
45075 A$(8)=" "
APPLIQUER SUR UNE TOI
CHE"
45080 PRINT" " :POKE646,1
45085 PRINT-PRINT" INSTRUCTI
ONS"
45086 PRINT:PRINT:PRINT
45087 FORA=0:TO8
45090 FORB=1:TOLEN(A$(A))
45100 PRINTMID$(A$(A),B,1):
45105 FORC=1:TO20
45107 NEXTC
45110 NEXTB
45120 PRINT:PRINT
45130 NEXTA
45140 POKE198,0:WAIT198,1
45150 PRINT" "
45160 GOTO15
49990 REM
49992 REM PLAN DE FIN/TABLEAU SCORES
49993 REM
49994 REM
50105 POKEV+21,0:POKE646,2
50145 POKE214,10:POKE211,12:SYS58732
50150 PRINT" "
50155 POKE214,11:POKE211,12:SYS58732
50160 PRINT" "
50165 POKE214,12:POKE211,12:SYS58732
50170 PRINT" "
50220 POKE214,17:POKE211,8:SYS58732
50230 PRINT"VOTRE SCORE EST"SC
50240 IF SC<1000:SC=SC+1000
50250 FORA=0:TO4000
50255 NEXT
50260 PRINT" "
50270 POKE646,6
50275 POKE13842,3
50280 GOTO15

```



MSX

Suite de la page 31

```

2450 PSET(25,6),11:PRINT#1,"+":PSET
(25,28),11:PRINT#1,"0":PSET(25,50),
11:PRINT#1,"-":PSET(22,65),14:PRIN
T#1,"ASS"
2460 LINE(15,78)-(50,192),,BF
2470 COLOR 7
2480 FOR F=83 TO 173 STEP 10
2490 P=P+1:IF P=2 THEN P=0
2500 IF P=1 THEN PSET(9,F),14:PRINT#
1,(F-83)*2
2510 LINE(40,F)-(46,F):NEXT
2520 LINE(42,83)-(46,173),,BF:LINE(4
2,153)-(46,173),8,BF:LINE(42,82)-(46
,PR-1),4,BF
2530 COLOR 1:LINE(16,179)-(49,189),1
4,BF:PSET(18,181),14:PRINT#1,"PROF"
2540 LINE(180,96)-(241,110),1,BF:LIN
E(182,98)-(206,108),14,BF:PSET(184,1
00),14:PRINT#1,"CAP"
2550 LINE(55,78)-(168,192),1,BF
2560 FOR F=58 TO 145 STEP 28
2570 LINE(F,81)-(F+23,176),11,BF
2580 LINE(F+14,85)-(F+17,173),5,BF
2590 LINE(F-1,179)-(F+24,189),14,BF
2600 PSET(F+4,86),11:PRINT#1,"1":PS
ET(F+4,126),11:PRINT#1,"%" :PSET(F+4
,165),11:PRINT#1,"0"
2610 NEXT
2620 PSET(59,181),14:PRINT#1,"FUE":
PSET(87,181),14:PRINT#1,"BAT":PSET(
115,181),14:PRINT#1,"OXY":PSET(143,
181),14:PRINT#1,"PUI"
2630 LINE(180,112)-(241,137),1,BF:LI
NE(182,114)-(239,124),14,BF:PSET(184
,116),14:PRINT#1,"BALLAST"
2640 LINE(180,139)-(241,164),1,BF:LI
NE(182,141)-(239,151),14,BF:PSET(188
,143),14:PRINT#1,"MOTEUR"
2650 LINE(180,166)-(241,192),1,BF:LI
NE(182,168)-(239,178),14,BF:PSET(184
,170),14:PRINT#1,"MISSION":PSET(184
,182),14:PRINT#1,"TPS"
2660 LINE(55,0)-(168,75),1,BF:LINE(5
8,3)-(165,60),3,BF:LINE(58,63)-(165,
73),14,BF:PSET(81,65),14:COLOR 1:P
RINT#1,"MESSAGES"
2670 FOR F=0 TO 5:PSET(62,F*9+6),3:
PRINT#1,T$(F):NEXT
2680 GOSUB 3060:GOSUB 1330:GOSUB 14
90
2690 COLOR 7:PSET(192,128),1:IF BL=
.5 THEN PRINT#1,"PLEIN" ELSE PRINT#1,
"VIDE"
2700 PSET(188,155),1:IF M0=0 THEN PR
INT#1,"DIESEL" ELSE PRINT#1,"ELECTR"
2710 GOSUB 900:GOSUB 3200:RETURN
2720
2730 " ECRAN ?
2740
2750 IF E=1 THEN RETURN ELSE E=1:GOT
O 2390
2760 IF E=2 THEN RETURN ELSE E=2:GOT

```

```

0 1740
2770 IF E=3 THEN RETURN ELSE E=3:GOT
O 2830
2780 IF E=4 THEN RETURN ELSE E=4:GOT
O 4000
2790 IF E=5 THEN RETURN ELSE E=5:GOT
O 4300
2800
2810 " CARTE
2820
2830 GOSUB 3170:COLOR 3,3,3:CLS
2840 LINE(31,0)-(231,180),14,BF:LINE
(22,0)-(28,180),1,BF:LINE(31,182)-(2
31,192),1,BF
2850 FOR F=31 TO 231 STEP 25
2860 LINE(F,0)-(F,180),1
2870 IF F<231 THEN PSET(F+11,183),1:
PRINT#1,CHR$(F-31)/25+65)
2880 LINE(F,182)-(F,192),3:NEXT
2890 FOR F=0 TO 181 STEP 30
2900 LINE(31,F)-(231,F),1
2910 IF F<181 THEN PSET(15,F+12),3:P
RINT#1,F/30+1
2920 LINE(22,F)-(28,F),3:NEXT
2930 LINE(131,1)-(131,9),14:LINE(32,
90)-(55,90),14:LINE(22,90)-(230,90)
,14:LINE(131,170)-(131,179),14
2940 COLOR 1:PSET(125,2),14:PRINT#1
,90":PSET(224,87),14:PRINT#1,"0"
PSET(121,172),14:PRINT#1,"270":PSET
(33,87),14:PRINT#1,"180"
2950 LINE(169,0)-(230,12),1,BF:LINE(
170,2)-(229,10),14,BF:PSET(173,3),14
:PRINT#1,"CAP":GOSUB 3090
2960 FOR F=1 TO 9:TX(F-1)=TX(F):TY(
F-1)=TY(F):NEXT:TX(9)=X5:TY(9)=Y5
2970 FOR F=1 TO 9:LINE(TX(F-1),TY(F-
1))-(TX(F),TY(F)),1:NEXT
2980 PSET(TX(9)-2,TY(9)-3),POINT(TX(9
)-2,TY(9)-3):PRINT#1,"X":TIME=0:GOT
O 3200
2990 IF TIME>999 THEN GOSUB 3170:GOS
UB 2750
3000 RETURN
3010
3020 " DEGRE
3030
3040 XT=XT+V6:DE=DE+V6:IF E<2 THEN
DE=DE+V6
3050 IF DE>360 THEN DE=DE-360
3060 RA=DE/360*6.28324
3070 IF E=1 THEN LINE(214,100)-(234,1
06),1,BF:PSET(206,100),14:COLOR 7:
PRINT#1,DE
3080 IF E=2 THEN LINE(227,6)-(247,12)
,5,BF:PSET(219,6),1:PRINT#1,DE
3090 IF E=3 THEN LINE(197,3)-(226,9),
14,BF:PSET(197,3),14:PRINT#1,DE
3100 RETURN
3110 XT=XT-V6:DE=DE-V6:IF E<2 THEN
DE=DE-V6
3120 IF DE<0 THEN DE=360+DE
3130 GOTO 3060
3140
3150 " LUTINS/FONCTIONS ON/STOP
3160
3170 FOR J=1 TO 10:KEY(J)OFF:NEXT:
STRIG(0)OFF
3180 IF E=4 OR E=5 THEN SCREEN 2
3190 FOR F=0 TO 20:PUTSPRITE F,(0,18

```

```

5),0,20:NEXT:RETURN
3200 FOR K=1 TO 10:IF K<11 THEN KEY(
K)ON
3210 NEXT:IF E=2 THEN STRIG(0)ON
3220 RETURN
3230
3240 " MESSAGE POSI BA
3250
3260 IF PP<28 THEN GOSUB 3420:GOTO 3
330
3270 IF RB(0)<28 THEN GOTO 3330
3280 PP=255:FOR BA=1 TO 5:IF RB(BA)
<PP AND XB(BA)>31 AND XB(CA)<231 AND
YB(BA)>0 AND YB(CA)<181 THEN BP=BA:P
P=RB(BA)
3290 NEXT
3300 IF T$(2)=" " AND PP>25 THEN T$(
2)="Objectif -> "+CHR$(XB(BP)-31)/25+
65)+CHR$(YB(BP)-30+49) ELSE T$(2)="
3310 IF E=1 THEN LINE(62,24)-(163,31)
,3,BF:COLOR 1:PSET(62,24),3:PRINT#
1,T$(2)
3320 RETURN
3330 IF (PP<28 OR RB(0)>1) AND T$(0)
=" " THEN T$(0)="--ALERTE--":GOSUB
3370
3340 IF PP<5 THEN GOSUB 3510 ELSE SOU
ND 10,0:IF T$(0)="DANGER <<" THE
N T$(0)="":T$(1)="":GOSUB 3630
3350 IF (PP<28 OR RB(0)>1) AND T$(2)
<>"Navire en vue" THEN T$(2)="Navire
en vue" ELSE RETURN
3360 GOTO 3310
3370 IF E=1 THEN LINE(62,6)-(163,13),
3,BF:COLOR 1:PSET(62,6),3:PRINT#1,
T$(0)
3380 RETURN
3390
3400 " RECTIF DIRECT BA
3410
3420 IF PR<83 THEN IF INT(RND(1))*((PR
+83)/PP)/((PU*10+1)))>0 THEN RETURN
3430 FOR DB=1 TO 5
3440 AA=ATN((Y5-YB(DB))/(X5-XB(DB)))
:IF XS>XB(DB) THEN AA=6.2832-AA ELSE
AA=3.1416-AA
3450 IF (TT(1)>0 OR TT(2)>0 OR TT(3)>
0 OR TT(4)>0) AND RB(DB)<30 AND INT(
RND(1))*((1/BC)*10)=0 THEN DT=INT(RND(1
)*5):IF DT=0 THEN AA=AA-1.5 ELSE IF D
T=1 THEN AA=AA+1.5 ELSE IF DT=2 THEN
3470
3460 X1(DB)=COS(AA)*DD:Y1(DB)=-SIN(A
A)*DD
3470 NEXT:RETURN
3480
3490 " DANGER PROX
3500
3510 SOUND 5,0: SOUND 4,255: SOUND 12
,5: SOUND 13,8: SOUND 10,16
3520 IF T$(0)<>"DANGER <<" THEN T
$(0)="":DANGER <<":GOSUB 3370
3530 IF PP<1 AND PR<84 THEN AV(0)=AV(
0)+10:T$(1)=">>COLLISION<<":GOSUB
3620:GOTO 3700
3540 IF PR<83 THEN GOTO 3580
3550 IF T$(1)<>"Tir d'obus" THEN T$(
1)="Tir d'obus":GOSUB 3620
3560 IF INT(RND(1))*PP<1 THEN GOTO 36
50

```

```

3570 RETURN
3580 IF PP>3 THEN IF T$(1)<>" " THEN
T$(1)="":GOTO 3630 ELSE RETURN
3590 IF T$(1)<>"Tir grenades" THEN T
$(1)="Tir grenades":GOSUB 3620
3600 IF INT(RND(1))*PP<(PR/30)<1 THEN
GOTO 3650
3610 RETURN
3620 IF E=1 THEN LINE(62,6)-(163,13),
3,BF:COLOR 1:PSET(62,6),3:PRINT#1,
T$(0)
3630 IF E=1 THEN LINE(62,15)-(163,22)
,3,BF:COLOR 1:PSET(62,15),3:PRINT#
1,T$(1)
3640 RETURN
3650 SOUND 8,16: SOUND 12,16: SOUND 1
3,0:T$(5)=">>TOUCHE <<":GOSUB 372
0:GOSUB 3690:RETURN
3660
3670 " AVARIES
3680
3690 ON INT(RND(1)*17)+1 GOSUB 3760,3
770,3760,3790,3760,3820,3760,3850,376
0,3870,3760,3890,3760,3930,3760,3950,
3760
3700 AV=0:FOR TA=0 TO 8:AV=AV+AV(TA
):NEXT
3710 T$(5)=STR$(AV)+" Avarie":IF AV
>1 THEN T$(5)=T$(5)+"s"
3720 IF E=1 THEN LINE(62,51)-(163,57)
,3,BF:COLOR 1:PSET(62,51),3:PRINT#
1,T$(5)
3730 IF AV(0)>9 THEN GOTO 4200
3740 SOUND 8,PU: SOUND 12,5: SOUND 13
,8:RETURN
3750 GOTO 3750
3760 AV(0)=AV(0)+1:RETURN
3770 IF AV(1)=2 THEN 3760 ELSE AV(1)=
AV(1)+1
3780 RETURN
3790 IF AV(2)=20 THEN 3760 ELSE AV(2)
=AV(2)+1
3800 V5=80-(80/100*AV(2)*5):BT=BT-(B
T/100*5)
3810 RETURN
3820 IF AV(3)=20 THEN 3760 ELSE AV(3)
=AV(3)+1
3830 V4=80-(80/100*AV(3)*5):DX=DX-(D
X/100*5)
3840 RETURN
3850 IF AV(4)=20 THEN 3760 ELSE AV(4)
=AV(4)+1
3860 V3(1)=V3(1)-.5:GOSUB 920:RETUR
N
3870 IF AV(5)=20 THEN 3760 ELSE AV(5)
=AV(5)+1
3880 V3(0)=V3(0)-.5:GOSUB 920:RETUR
N
3890 IF AV(6)=2 THEN 3760 ELSE AV(6)=
AV(6)+1
3900 IF AV(6)=2 THEN V1=AS:V2=AS:RE
TURN
3910 IF AS<5 THEN V1=AS:V2=INT(RND(1
)*5)+5 ELSE V2=AS:V1=INT(RND(1)*4)+1
3920 RETURN
3930 IF AV(7)=2 THEN 3760 ELSE AV(7)=
AV(7)+1:IF AV(7)=1 THEN V6=3 ELSE V6
=0

```

A SUIVRE...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LANGAGE MACHINE SUR THOMSON

Tout d'abord et avant toute chose, avouons à notre grand dam, les imperfections de HEBDO RUNNER (enfin, la version publiée dans nos colonnes des N° 129-130 et 131). - Persistance exubérante du curseur. Virez l'instru par la formule :

```
10 FOR I = 0 TO 7
20 READA$, B$
30 POKEVAL("&H"+A$),
VAL("&H"+B$)
40 NEXT :DATA 7D18,86
,7D19,20,7D1A,B7,7D1B
,60,7D1C,19,7D1D,12,
7D1E,12,7D1F,12
```

- Impossibilité de retourner sous Basic comme stipulé dans le mode d'emploi. C'est bonne blague, il suf-

France). Soit l'exorcisme : POKE &H82A7, &H80 : POKE &H82A8, &HFB

Inutile de préciser que ces pokes magiques, doivent être effectués avant lancement (sauvegardez après vérification, la version ainsi modifiée).

Ouf c'est fait, passons vite à autre chose. Comment bidouiller les interruptions du THOMSON, à notre avantage à nous personnellement : Pour temporiser la vitesse d'un jeu, il est possible d'utiliser une boucle à vide tout bête, analogue à celles fréquemment utilisées sous Basic. Lorsque la boucle principale effectue toujours le même travail, cette méthode ne pose aucun problème,



fit de remplacer le SWI (retour sous éditeur assembleur) par un vulgaire RTS. Soit l'incantation : POKE &H8221, &H39.

exemple : dans notre jeu du N° 108, la vitesse de déplacement du "X" restait constante dans tous les cas. Dans HEBDO RUNNER par contre, la génération progressive des monstres risquait d'influer sérieusement sur la vitesse d'exécution. Il était

donc nécessaire, quelque soit le nombre de monstres, de maintenir constant le laps de temps entre chaque mouvement du coureur. Pour cela, nous avons paramétré les interruptions du THOMSON selon nos besoins.

Démonstration exemplaire : sont regroupées dans l'exemple suivant, toutes les routines utilisées dans l'inénarrable HEBDO RUNNER.

PUTC EQU \$E803 : vous l'avez reconnu, il s'agit de la routine PRINT façon assembleur.

TMSB EQU \$E7C6 : voilà qui est fort intéressant. A cette adresse qui fait partie des adresses d'entrées-sorties du PIA SYSTEME 6846, se trouve une valeur de 16 bits qui se décrémente continuellement. Celle-ci à zéro, une interruption de type IRQ est demandée (voir éventuellement notre cours du N° 98 concernant les interruptions) et le décompte reprend à partir de la valeur initiale. Il suffit donc, pour modifier la fréquence de cette interruption, de placer une valeur de notre choix en \$E7C6. Sous Basic, cette valeur est initialisée à 12499, soit une interruption toutes les 100 millisecondes (soyons précis).

TIMEPT EQU \$6027
KBIN EQU \$E830
STATUS EQU \$6019

Rappelons si besoin est, que pour greffer une routine maison sur une interruption, trois opérations sont nécessaires :
1 - Placer en TIMEPT, l'adresse de début de notre routine.
2 - Terminer obligatoirement notre routine par un JMP KBIN, sous peine de plantage grave.
3 - Forcer à 1 le bit 2 du registre STATUS, afin que père THOMSON daigne s'abaisser à bien vouloir tenir compte de notre humble rou-

te (dans notre exemple, la routine de décrémentation DETOU). Dans HEBDO RUNNER, il existe donc une boucle qui gère le déplacement du CEIKAHALDI et s'il y a lieu, le va et vient des BEHINOAT. Au terme de cette boucle, le programme attend en RALLEU, que la variable TEMPO initialisée à 10 soit nulle. Cette variable est décrémentée par la sous-routine DETOU qui branchée sur interruption, assure un travail des plus réguliers (une horloge en quelque sorte). Il est évident que plus il y aura de monstres, plus le temps d'attente en RALLEU sera réduit et assurera ainsi à notre personnage, une vitesse de déplacement relativement constante.

A noter qu'il faut veiller à ce que la valeur de TEMPO une fois nulle, ne soit plus décrémentée (sous peine

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

- ZX 81 -> 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114 118 122 126 130
- COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130

- ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119 123 128 131
- AMSTRAD -> 111 115 119 123 127 131
- APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128 132
- SPECTRUM -> 112 116 120 124 127 132
- THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129
- MSX -> 113 117 121 125 129

de prendre la valeur \$FF). Ceci dans le cas particulier où de nombreux monstres se trouvant à l'écran, le temps mis par le programme pour gérer tout ce petit monde, soit supérieur à celui nécessaire à la décrémentation de TEMPO. Donc :

★★ RALLEU ★★

TST TEMPO : ici, le programme attend le feu vert.

BNE RALLEU
LDB #10 : en initialisant à 10 la variable TEMPO, on impose l'exécution de 10 interruptions.

STB TEMPO

★★ DETOU ★★

TST TEMPO
BEQ SORTIN : TEMPO à 0 ?
DEC TEMPO : à chaque interrup-

tion donc, TEMPO non nul est décrémentée.
SORTIN JMP KBIN

Nouveauté :

TEMPO RMB 1

RMB x n'est pas une instruction (mnémotique), mais une directive d'assembleur spécifiant à l'assembleur qu'il doit réserver une zone mémoire de x octets (ici, un octet).

Ah oui, notre exemple là en bas ou ci-dessus à côté, utilise une temporisation du type précité, pour l'affichage des lettres composant un message d'une très grande délicatesse.

Les "raffinés" Jean-Michel MAS-SON, Franck CHEVALLIER et Jean-Claude PAULIN.

6809 Language Module 1.0

E803	PUTC	EQU	\$E803
E7C6	TMSB	EQU	\$E7C6
E830	KBIN	EQU	\$E830
6027	TIMEPT	EQU	\$6027
6019	STATUS	EQU	\$6019
A000	CC	A048	DEBUT
A003	FD	6027	LDD
A006	7F	A053	STD
A009	B6	6019	CLR
A00C	3A	20	LDA
A00E	B7	6019	ORA
A011	CD	5000	STA
A014	FD	E7C6	LDD
			STD
A017	CE	A036	EXEMP
A01A	86	07	LDA
A01C	8D	A03D	BOUCL
A01F	E6	00	LDB
A021	40	E803	JSR
A024	8A		DECA
A025	26	F5	BNE
A027	B6	6019	FIN
A02A	84	DF	LDA
A02C	B7	6019	ANDA
A02F	CD	30D3	STA
A032	FD	E7C6	LDD
A035	3F		STD
			TMSB
			SWI

A036	50	52	4F	55	MESS	FCC	'PROUTE.		
A03A	54	45	2E						
A03D	7D	A053		RALLEU	TST	TEMPO			
A040	26	FB		BNE	RALLEU				
A042	C6	0A		LDB	#10				
A044	F7	A053		STB	TEMPO				
A047	39			RTS					
A048	7D	A053		DETOU	TST	TEMPO			
A04B	27	03		BEQ	SORTIN				
A047	7A	A053		DEC	TEMPO				
A050	7E	E830		SORTIN	JMP	KBIN			
A053				TEMPO	RMB	1			
				0000	END				
00000	Total Errors								
10	CLEAR,	&H9FFF:	FORN=	&HA000	TO	&HA053			
20	READA\$:	POKEVAL,	VAL("&H"+A\$):	NEXT					
30	EXEC	&HA000							
100	DATA	CC,	A0,	48,	FD,	60,	27,	7F,	A0
110	DATA	53,	B6,	60,	19,	8A,	20,	B7,	60
120	DATA	19,	CC,	50,	00,	FD,	E7,	C6,	CE
130	DATA	A0,	36,	86,	07,	BD,	A0,	3D,	E6
140	DATA	C0,	BD,	E8,	03,	4A,	26,	F5,	B6
150	DATA	60,	19,	8A,	DF,	B7,	60,	19,	CC
160	DATA	30,	D3,	FD,	E7,	C6,	39,	50,	52
170	DATA	4F,	55,	54,	45,	2E,	7D,	A0,	53
180	DATA	26,	FB,	C6,	0A,	F7,	A0,	53,	39
190	DATA	7D,	A0,	53,	27,	03,	7A,	A0,	53
200	DATA	7E,	E8,	30,	00				

LANGAGE MACHINE SUR MSX

Très chers lecteurs :

Avant d'entrer dans le vif du sujet, attardons-nous quelques instants sur la merveilleuse singularité de notre court programme du N°129, qui consiste à "conserver la main" pendant le déroulement d'un programme (ici, le trajet d'un "X"). Sachez que ce spectaculaire tour de magie, par ailleurs fort amusant (essayez donc de taper un programme...), est un exemple d'application de ce que l'on nomme communément "le détournement des interruptions". En effet, votre Z80 en plus de son travail habituel, doit cycliquement s'acquiescer de quelques tâches subalternes. La scrupulation du clavier pour détecter entre autres un éventuel CTRL/STOP, en est l'exemple le plus significatif. Donc régulièrement, notre ami stoppe son travail en cours, en sauvegardant vite fait les données (en fait il les "empile", nous verrons cela) et exécute un petit programme qui lui permet de s'enquérir de l'état d'un périphérique donné (clavier par exemple). Après quoi, si rien de particulier n'est détecté, il récupère les données de son travail un instant délaissé (il les "dépile") et poursuit son boulot peinarde.

listing source fumeux autant que fameux du N°129. Entrons donc dans le vif du sujet, qui bien qu'intéressant, n'en demeure pas moins passionnant.

Première passe

Vue d'ensemble verticale :
- En tête, pas de titre : on était pas sûr d'avoir la place et puis pour l'instant, rien à foutre.
- En sous-tête : définition des variables (eh oui, comme en Basic).
- Au milieu : le programme gentil.
- A la fin : la fin.

Vue d'ensemble horizontale :
- A gauche : les adresses mémoires où sont rangées les codes objets, qui sont vous ne l'ignorez pas, la codification hexadécimale des données et des mnémoniques.
- Un peu moins à gauche : les données et les codes d'instructions. A noter que les codes d'instructions inscrits sur un ou deux octets, sont séparés s'il y a lieu de leur opérande immédiate par un espace.
- Presqu'à droite : le champ des étiquettes (labels en Anglais), qui servent à nommer pour plus de commodité, certains emplacements mémoires. A signaler dans ce champ, la présence de points virgules qui invalident les lignes ainsi débutées. En fait ";" est tout simplement l'équivalent pour l'assembleur utilisé, de l'ordre REM Basic.
- Carrément à droite : les mnémoniques et directives d'assemblage.

Assembleur, que ferais-je sans toi !

Petit topo sur quelques assembleurs disponibles (pour MSX bien sûr).
- Macro-80 (Microsoft) : celui que

nous utilisons. Très bien en soit, parce que sans éditeur... C'est le plus puissant puisqu'il permet l'utilisation de "macros" (mot désignant une suite paramétrée de codes). Puissant, parce qu'utilisé avec un éditeur de lien tel que le L80 (si ça vous gonfle, sautez au paragraphe suivant...), il permet de lier plusieurs programmes assemblés séparément et qu'il permet l'usage de bibliothèques de programmes stockés sur disquettes.

Revenons sur la remarque "sans éditeur" : en fait Macro-80 (M80), utilise un éditeur... heu, disons un peu nul, appelé ED. Cependant, puisqu'il assemble des fichiers ASCII, les sources peuvent être préparées sous un traitement de textes et même provenir d'une autre machine telle que l'IBM. A défaut de disposer d'un MSX muni d'un drive 5"1/4 et d'un IBM nanti d'un bon traitement de textes, vous devrez au moins posséder un traitement de textes MSX, sauvegardant sur disquette et en ASCII. Autre mise en garde et sans vouloir faire de l'élitisme : sachez que la puissance de cet assembleur n'est pas exploitable par le commun des mortels. Donc, débutants s'abstenir.

- Champ (P.S.S) : Complet mais sans plus, parfait pour l'utilisateur moyen ne disposant que d'un magnétophone. Assez simple d'emploi, bien qu'on puisse lui reprocher sa difficulté d'adaptation à un lecteur de disquettes.
- ZEN (Kuma) : Désagréable et rebelle par son manuel très mal traduit, son éditeur ignoble (enfin, à notre sens). Difficile à manier, il ne présente guère d'attraits. Mais enfin, tous les goûts sont dans la nature...
- ODIN (Loricels) : nos excellents confrères et amis de MICROS MSX semblent l'apprécier. Quant à nous, avouons que cette perle n'a pas encore été soumise à notre bienveillance...
- M.A.D. : et pourquoi pas l'assembleur de Frédéric DEVILLE publié

dans nos colonnes (N°119). Suffisant à une bonne initiation, il n'y a pas lieu de s'en priver...
REM 1 : oui, le choix de notre assembleur M80, capable d'assembler aussi bien du Z80 que du 6502 (encore une particularité particulière), nous oblige à cette précision préalable : C'est d'un fulgurant Z80 qu'il s'agit !

REM 2 : Rappel. Il est utile, sinon nécessaire et indispensable de préciser à votre assembleur, l'emplacement d'assemblage de votre programme (à partir de quel emplacement mémoire, vos codes objets seront implantés). A signaler que M80 indique par un " " (celui situé "un peu moins à gauche" dans le listing), que les valeurs ainsi marquées sont à modifier lors d'un éventuel déplacement du programme en mémoire (on appelle ça "reloger").

En outre, les adresses et valeurs sur deux octets visibles dans le listing, ne sont pas inscrites dans l'ordre de lecture du Z80, ni d'ailleurs comme elle seront placées en mémoire (oui, rappelez-vous : le poids faible "avant" le poids fort). Ici, pour notre (votre) commodité (merci M80), ces valeurs sont écrites normalement à l'endroit (poids fort, poids faible); exemple : en \$8E13, nous n'aurons pas CD 00 4D en mémoire, mais bien CD 4D 00.

REM 3 : définition des variables. Inutile de vous démontrer l'utilité de la définition préalable des variables. Ici, on attribue un nom à une adresse mémoire (ou à une suite d'adresses) qui sera chargée d'une valeur initiale lors de l'assemblage. Pour le M80 :
DB signifie "define Bytes", pour la définition d'une ou plusieurs valeurs sur un octet (8 bits).
DW signifie "define Words" ("word" ou mot, symbolise une suite de deux octets), pour la définition d'une ou plusieurs valeurs sur

deux octets (16 bits).

Détaillons et justifions :
Nous avons affaire à un programme qui balade un "X" sur l'écran. Pour ce faire, nous aurons besoin de connaître l'adresse du VDP où sera "vpokée" le code ASCII du caractère baladeur. Cette adresse sera stockée dans la variable POS (16 bits). De plus, il sera nécessaire de stocker les coordonnées de notre "X", pour effectuer les tests de bords de l'écran. L'abscisse sera placée dans la variable XR et l'ordonnée en YR. Les plus grandes valeurs de ces coordonnées puisqu'inférieures à 255, seront stockables sur un octet. De même, il sera très utile de stocker les valeurs de variation des coordonnées en DX et DY, ainsi que les valeurs de déplacement de l'adresse en DPX et DPY. Ces dernières, bien qu'inférieures à 16 bits, seront néanmoins codées de la sorte par commodité d'addition avec POS, nous en reparlerons. En fait, cette zone mémoire réservée aux variables, nous permet une organisation relativement simple du programme.

Que va-t'il se passer, ou les mystères d'un algorithme :

- 1ère partie : on place un caractère "espace" à l'ancien emplacement du "X". Bien qu'il semble illogique de commencer par un effacement, c'est pourtant ce qu'il faut faire, vous comprendrez par la suite.
- 2ème partie : on calcule la nouvelle adresse de "vpokage" du "X" ainsi que ses nouvelles coordonnées, en additionnant : à l'ancienne adresse, les valeurs de déplacement de l'adresse - aux anciennes coordonnées, les valeurs de déplacement des coordonnées. Soit :
XR et YR : coordonnées X, Y du "X".
DX et DY : valeurs de variation des coordonnées, entre chaque affichage on aura fait : XR = XR + DX et YR = YR + DY.

DPX et DPY : même chose que DX et DY, mais relativement à l'adresse de "vpokage".
POS : adresse de "vpokage". Si vous avez bien suivi, vous avez pigé qu'entre chaque affichage, POS = POS + DPX + DPY.
La valeur de DPX sera liée à celle de DX, celle de DPY à celle de DY, soit (notons au passage qu'une soustraction est l'addition d'un nombre négatif) :

Déplacements du "X" :	DX	DY	DPX	DPY
droite en descendant :	1	1	1	40
droite en montant :	1	-1	-1	40
gauche en descendant :	-1	1	-1	40
gauche en montant :	-1	-1	-1	40

Notez qu'une variation de 1 de la coordonnée YR, équivaut à une variation de 40 octets de l'adresse de "vpokage" (ligne de 40 caractères).

3ème partie : on teste les coordonnées du "X", pour savoir si l'on doit modifier les valeurs de déplacement pour le prochain déplacement du "X" (position d'affichage déjà déterminée dans la deuxième partie).

DX, DY, DPX, DPY seront modifiés comme suit en fonction de XR et YR :

XR	YR	DX	DY	DPX	DPY
1	?	1	?	1	?
39	?	-1	?	-1	?
?	1	?	1	?	40
?	19	?	-1	?	40

4ème partie : on affiche le "X".
5ème partie : on "rend la main" à la machine qui de ce fait nous "rend la main" (expliqué au début).

Bon, on arrête là. Vivement la REM 4 pour débiter réellement la programmation en assembleur...

Les volubiles Nicolas BOURDIN et Jean-Claude PAULIN.

PASSÉ SIMPLE

ERNST JUNGER, JOURNAL D'OCCUPATION et LE TEMPS DÉTRUIT évoquent le conflit 39-45 à travers les écrits intimes des soldats. Un montage (lecture de texte sur images) sobre, émouvant, authentique mais triste sur TF1, le 7 à 21h35 et le 8 à 10h00, puis 23h00.

BOMBYX



EPOQUE EPIQUE ET COLEGRAM

ALEXANDRE NEVSKI

Film de S. M. Eisenstein (1939) avec N. Tcherkassov, N. Okhlopov, A. Abrikossov et D. Orlov. Musique de S. Prokofiev.

Au XIIIe siècle, la Russie vit des heures difficiles. A l'est, les raides tartares transforment périodiquement les paysans russes en steak, à l'ouest, la ville de Pskov vient de tomber sous les coups des hordes allemandes : les chevaliers teutoniques. La colère, le désespoir, la peur s'emparent de Novgorod, la capitale du czar de Russie. Des traîtres poussent la population à capituler devant les hordes germaniques. Mais les patriotes vont chercher Alexandre Nevski, un boyard courageux, afin qu'il organise la résistance à l'envahisseur. Il accepte, galvanise le peuple, l'organise en milice et tend un piège aux Teutons sur le lac gelé de Peipousk.

Film patriotique à usage interne (le danger nazi, ultime rejeton de l'hydre capitaliste, pointe son brassard), le génie d'Eisenstein le métamorphose en symphonie en blanc majeur à la beauté plastique saisissante, une construction poétique à laquelle la partition musicale participe pleinement. Un spectacle somptueux, solennel et raffiné contenant l'une des séquences (le lac gelé) les plus parfaites de l'histoire du cinéma.

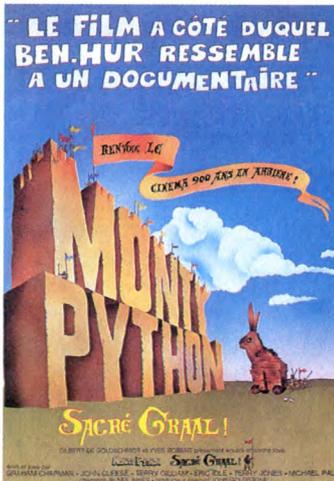
Diffusion le vendredi 9 à 23h00 sur A2 en V.O.

MONTY PYTHON, SACRE GRAAL

Fantaisie burlesque (1974) de T. Gilliam et T. Jones avec G. Chapman, John Cleese, T. Gilliam, E. Idle, T. Jones et M. Palin.

Sir B-d Vert, Sir Lance l'eau du Lac, Sir Robe 1 et autres cirés de la chevalerie adhèrent au club des chevaliers de la Table Ronde (50 écus au Conforama de l'époque). Pour une somme modique, ils ont droit à une cote de mailles aux armes du club, une réduction aux sons et lumières des châteaux de la Loire (une réalisa-

tion de l'immobilière Merlin l'Enchanteur), un abonnement gratuit à Chevalerie d'aujourd'hui et comme cadeau d'intronisation THE KNIGHTS OF THE NIGHT, le dernier soft d'Epic sur Spectral.



Après de multiples beuveries (chevaliers de la Table Roonde, alloooooo voir...) ils ressassent toujours les mêmes histoires. Arthur (Chapman), le président du club, en a ras le heaume, aussi les envoient-ils à la quête du Graal, histoire d'avoir des histoires drôles à raconter en revenant. Sir Robe 1 (Idle) affronte un chevalier à trois têtes, Lance L'eau du Lac (Cleese) sauve une demoiselle en détresse qui s'avère être... Herbert, le fils du roi du Château marécageux. Et ainsi de suite, et sans queue ni tête, ni bras, ni jambes...

Cartésiens, rationalistes, mystiques religieux et petit doigt sur la couture du pantalon s'abstenir, le délire seul est roi, le mauvais goût de rigueur et l'anachronisme, la référence obligatoire. Génial décapage des mythes moyenâgeux, à voir absolument pour mourir idiot.

Diffusion sur Canal + le jeudi 8 à 20h35.

A CAUSE D'ELLES

LES AMANTS DE LA NUIT

Film de Nicholas Ray (1946) avec J.C. Flippen, F. Granger et C. O'Donnell.

Trois prisonniers s'évadent. Si Chickanaw et T. Dub sont des criminels endurcis, Bowie Bowers (Granger), innocent du forfait dont on l'accuse, cherche un avocat pour obtenir sa réhabilitation. Qui dit avocat compétent dit grosse légume, donc de gras honoraires. A court d'argent, Bowie s'acquitte avec les deux gangsters pour un cambriolage. Il rencontre la nièce de Chickanaw qu'il trouve à son goût. Keechie (O'Donnell) a du chic, un anneau nuptial lui convient, ils partent en voyage de noces dans un camping. Las, les 2 méchants les retrouvent et obligent Bowie à accomplir un autre vol... qui finira mal.

Dès sa première œuvre, Ray traite son thème favori, la course contre la fatalité d'une jeunesse au ban de la société. Les chants crépusculaires sont les plus beaux.

Diffusion le dimanche 11 sur FR3 en V.O.

DES GENS SANS IMPORTANCE

Film d'Henri Verneuil (1955) avec Jean Gabin, Françoise Arnoul, Paul Frankeur, Robert Dalban et Pierre Mondy.

Jean Viard, cinquante ans, routier de son état, marié, deux enfants, une cirrhose en formation, bouffe comme à l'habitude dans un relais routier (deux croûtes au Michelpain) avec des copains. Il y rencontre Clotilde (Arnoul), une jeune serveuse qui le

trouve... beau comme un camion. En voiture clotilde, ça roule pour elle, ils deviennent amants.

Tout baigne lorsque les bielles s'emment. Jean perd son boulot, Clo tombe encoque mais lui cache. Elle se dégonfle (au sens propre, mais ça fait tâche). Jean vient au but : il quitte sa famille et emmène Clo qui meurt dans ses bras, suite à son débâtonnement.

Diffusion le lundi 5 à 20h35 sur TF1.

MANEGES

Film d'Yves Allégret (1950) avec Simone Signoret, Bernard Blier et Jeanne Baumer.

Suite à un accident de voiture, une jeune femme très grièvement blessée est hospitalisée. Sa mère et son mari accourent et la croient mourante. Alors la mère raconte l'horrible histoire : Dora, qui n'a jamais aimé Robert, était sur le point de le quitter. Elle l'a épousé pour son fric et l'a doté d'une paire de cornes appréciable. Robert effondré quitte l'hôpital alors que Dora survit mais restera paralysée à vie. Na, bien fait.

Le personnage de Simone (une garce absolue) fit date tant pour l'âpreté du caractère, son avidité au gain que pour le langage ordurier qu'elle crache avec le plus grand naturel. La langue française en a entendu bien d'autres depuis, reste une satire très noire des mœurs bourgeoises.

Diffusion le vendredi 9 sur Canal + à 21h00.

COUP DE TETE

Film de Jean-Jacques Annaud (1979) avec Patrick Dewaere, France Dougnac, Jean Bouise, Michel Aumont, Paul Le Person et Corinne Marchand.

A Trincamp, on vit entre l'usine et le stade de foot, dirigés tous les deux par le même sinistre individu : le président Sivardière (Bouise). François Perrin (Dewaere), ouvrier qui joue au ballon rond, se prend des gnons et en redonne... au joueur vedette. Viré du terrain, cela équivaut au licenciement. Dont acte. François fait ses adieux à Trincamp, à sa copine, il trinque un bon coup et s'engueule avec tout le monde.

A l'autre bout de la ville, une jeune femme de la bonne société se fait violer. Coupable idéal, François, ramassé à la gare par les pandores, va trinquer pour un tricard inconnu. Jusqu'au moment où qualifiée pour les demi-finales de Coupe de France, l'équipe de foot s'envoie en l'air dans un car. On récupère tous les réserves possibles et donc François qui... s'évade.

Teigneux, braillard, généreux, grande gueule anarchiste devant l'éternel, Dewaere retrouve sa pêche des VALSEUSES. Annaud réussit une excellente analyse du football, son importance sociale, ses magouilles en tout genre. Drôle, acerbé, vigoureux, un coup de pied dans les tibias du cinoche national.

Diffusion le mardi 6 à 20h35 sur A2. Photo A2.

CAUCHEMARDESQUE

TARANTULA

Film de J. Arnold (1955) avec John Agar, Mara Corday et Léo G. Carroll.

Herr professeur Deemer (L. G. Carroll) recherche un mode d'alimentation économique à l'aide d'isotopes radioactifs. Par piqures, Deemer (O. K. Carol) obtient un accroissement important du volume et du poids de ses cobayes. Une araignée devenue gigantesque s'échappe et attaque la population de la ville, histoire de rendre toutes les piquozes qu'on lui a infligées. La panique vide la ville car la taille de l'araignée dépasse les buildings.

Comme le producteur du film a les moyens, on fera appel à l'aviation et au napalm. Énième resucée du savant dangereux incapable de dominer ses découvertes, agrémentée à la sauce du jour (isotopes radioactifs). Quelques beaux trucaes, pas mal sans plus.

Diffusion le mardi 6 à 23h00 en V.O. sur FR3.

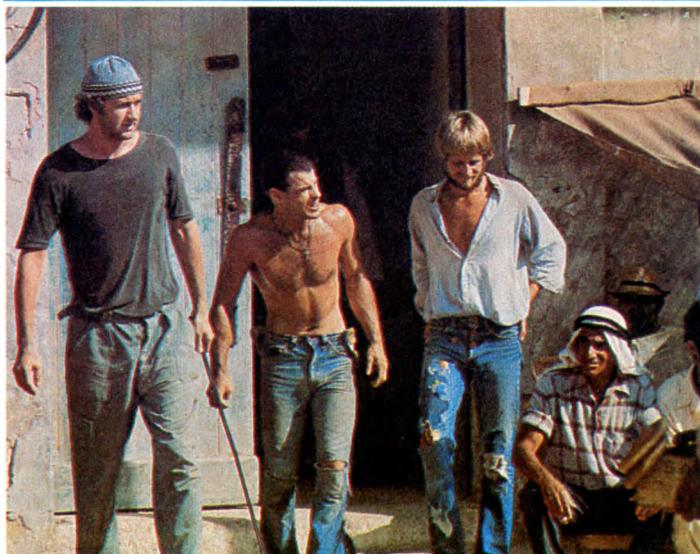
MIDNIGHT EXPRESS

Film d'Alan Parker (1978) avec Brad Davis, Randy Quaid, Bo Hopkins et John Hurt. Musique Giorgio Moroder.

Billy Hayes, comme tout Occidental, a fantasmé sur les mirages de l'Orient. Fascination du voyage, du pittoresque, etc. Il en est revenu aujourd'hui. Du mirage, pas de l'Orient. Car pour quelques hectogrammes d'une plante médicinale interdite à l'exportation, il a été arrêté à la douane d'Istamboul.

redoutable, Midnight Express tord les tripes et flatte le masochisme impénitent du spectateur. Réalisateur remarquable, Parker (Bugsy Malone, The Wall, Birdy) est donc encore moins excusable d'enfoncer le clou du racisme avec autant de lourdeur. Aux dernières nouvelles, le trafic de drogue entre l'Orient et les Etats-Unis se porte bien.

Diffusion le dimanche 9 à 20h35 sur C+. Photo exceptionnellement évadée de Ciné-Plus, la librairie de cinéma, 2, rue de l'Etoile, 75017 Paris. Tél : 42.67.51.52.



LA FUITE DU TEMPS

UNE HISTOIRE IMMORTELLE

Film TV d'Orson Welles (1967) avec Orson Welles, Jeanne Moreau, Rogio Coggio et Norman Eshley.

Dans tous les ports et sur tous les bateaux (hisse et ho), il y a toujours un marin qui se vante d'avoir été le héros d'une aventure extraordinaire. Un vieil homme l'aurait emmené dans sa superbe demeure, régalez avec un souper fin et donné une pièce d'or de cinq guinées pour féconder sa femme, jeune et belle.

Monsieur Clay (Welles), maître tout-puissant de Macao, mais sans enfant, entend concrétiser cette légende afin de se prouver que l'argent peut tout faire : même posséder l'imaginaire. Il se met en quête d'un matelot d'une femme (J. Moreau). Il les trouve et présente le mâle à Virginie : "Mate le lot".

La puissance n'exclut pas l'angoisse devant la mort, la fuite du temps, le désir d'un héritier. Tiré d'une nouvelle de Karen Blixen (héroïne d'Out of Africa), le film de Welles explore un univers fantastique, support idéal à son talent hors normes.

Diffusion le samedi 8 à 24h00 sur FR3.

FEDORA

Film de Billy Wilder (1978) avec W. Holden, Marthe Keller, J. Ferrer et Hildgarde Knef.

Barry Detweiler (Holden) recherche une star pour jouer Anna Karénine et obtenir des appuis financiers. Il se rend à Corfou où vit cloîtrée, Fedora (Keller), une



ancienne vedette à l'éternelle beauté, retirée dans une solitude dorée. Star adulée, Fée dorée (cousue d'or) refuse de le recevoir, c'est ce qu'affirme son entourage (gorilles, médecin au sérum de jeunesse, dame de compagnie, infirmières...).

À la suite de cette visite, Fedora (Marthe, quel air) se révolte contre ses géoliers et rejoint Barry. Fedora se fait dorer la couenne avec lui lorsque débarque son médecin qui la récupère. Barry barrit de désespoir mais perd connaissance suite au contact fortuit d'un objet contondant avec son crâne.

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

ALIEN HIGHWAY

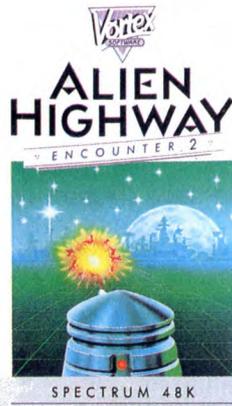
(Encounter II)
de Vortex pour Spectrum et Amstrad.

Ça y est, ils nous refont le coup du logiciel à suivre. Remarquez que je n'ai rien contre, surtout quand le premier épisode était génial, et quand le deuxième est tout aussi réussi.

Eh bien c'est le cas. Vortex récidive. Mais commençons par le commencement. Si vous êtes arrivé à bout de Highway I, vous ne serez pas du tout déçus par le numéro 2, bien au contraire. Le graphisme est sensiblement le même (on notera seulement un petit changement de cou-

leurs), entendez par là qu'on a toujours la même vue en 3D de l'autoroute infernale et qu'on contrôle le même petit robot qu'avant, un Vortron, pour ceux qui l'auraient oublié. Quelle que soit la version que vous allez posséder car vous ne POUVEZ pas rater ce soft, vous ne serez pas déçu (une fois de plus, merci l'HHHHebdo). Les ennemis, les Aliens, ont le même genre de têtes qu'apparaissent, à la fois drôles et terrifiantes. Le scénario, maintenant. Après que la puissance des Vortrons a fait échouer la tentative de domination

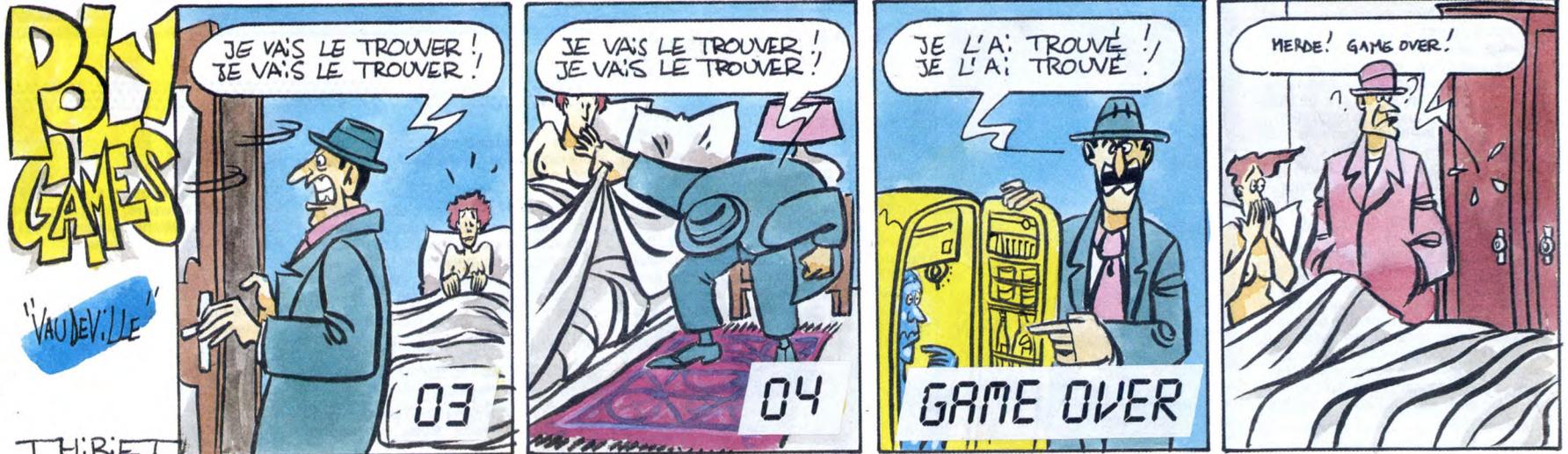
de la Terre par l'abominable et redoutable agresseur Alien, vous devez retourner sur le champ de bataille pour frapper le cœur industriel de l'Empire Alien, avant qu'il ne rassemble ses armées avec une force plus puissante encore. Rien que ça ! Vous disposez pour ce faire d'un ET D'UN SEUL Vortron, qui se reconstituera chaque fois qu'il sera détruit, pour peu qu'il lui reste assez d'énergie. Bref, ça vous donne un nombre de vies infini, puisque des générateurs électriques sont éparpillés sur l'autoroute. Cette mesure s'imposait, car le jeu a subi un énorme changement par rapport au précédent : il est devenu dur. Très dur. On doit pousser jusqu'à la Destination Finale une espèce d'entonnoir sans vie, qui, s'il peut paraître inutile et gênant au possible, est le seul à pouvoir anéantir l'Alien. De plus, les générateurs évoqués plus haut vont aussi servir à recharger le Terratron (c'est son petit nom) qui perd son énergie en route, le con. Vous nous connaissez, après le gra-



phisme et le scénario on passe à l'examen du son : là, on ne peut pas s'empêcher d'être déçu. Pas de petite musique d'accompagnement pour nous tenir éveillé après 22 heu-

res (de jeu), juste quelques bruits lors des tirs de laser ou des destructions - la vôtre ou celle des Aliens. Enfin, bon, après tout, on peut être difficile sans pour autant aller chercher des poux dans la tête de tout le monde, alors on passe. Le reste nous permet de petit manque à notre habituelle rigueur. C'est ça qu'on appelle l'impartialité. Et voilà. Répétons-le encore une fois, car on ne le dira jamais assez et que ça mérite que tout le monde le sache (et quand je dis tout le monde, c'est TOUT le monde, même les concurrents de Vortex (qu'ils prennent donc un peu exemple sur cette boîte et nous envoient des softs de cette qualité encore inégale, bordel de merde, c'est pourtant pas dur !)), c'est LE logiciel de la semaine, de la quinzaine, du mois, de l'année et même du millénaire (de toute façon, on ne sera pas là pour vérifier, alors on peut dire ce qu'on veut et même insulter le futur président de la XIX^e République, personne ne viendra nous emmerder pour autant).

AMSTRAD	Beach Raid	page 4
Olivier DEMANGEL	Peche Clandestine	page 8
AMSTRAD	Denis DEGIOANNI	page 8
APPLE	Tristan et Iseult	page 5
Patrick VILLENEUVE	Jeu d'hiver	page 3
CANON X07	Emmanuel de LAPPARENT	page 3
CBM 64	Espio	page 32
Philip HALL	Memicon	page 27
EXL 100	L'explorateur	page 10
Patrice LACOUTURE	U-BODVE	page 30
FX 702 P	3D GRAPH	page 25
Olivier LACOT	OLD TIMER	page 29
MSX	Tenere	page 9
Thierry LEGAGNEUR	Karateka	page 10
ORIC	Zek et Wik	page 28
Alexis HUMPHREYS	Guerras spatiales	page 7
ORIC	Strip Craps	page 6
J.Marc ANCELIN	Nibbler	page 26
SPECTRUM		
TI 99/4A (be)		
Michael GONZALEZ		
Thomson T07		
F. VANDEPLANQUE		
Thomson M05		
Michael ESCOFFIER		
VIC 20		
Pascal BRUGNEAUX		
ZX 81		
Philippe TRIBOULET		



LA REGLE A CALCUL OFFRE UNE 1/2 JOURNEE DE FORMATION GRATUITE A TOUT ACHETEUR D'UN PCW 8256*

* système à traitement de texte en français, 256 Ko, disquette 170 Ko, RAM DISK 112 Ko. Système d'exploitation CPM+, livré avec basic et logiciels Locoscript. Imprimante 80 colonnes, qualité courrier.

PCW 8256
4997 F H.T.
AVEC
L'IMPRIMANTE

la Règle à Calcul

TARIFS

MATERIEL :	
CPC 6128 COULEUR	5990 F □
CCP 6128 MONOCHROME	4490 F □
CPC 464 COULEUR	3990 F □
CPC 464 MONOCHROME	2590 F □
DDI-1 Lecteur de disquettes avec contrôleur	1990 F □
MP2 Adaptateur péritel pour 664, 664, 6128	490 F □
DMP 2000 Imprimante qualité courrier	2290 F □
Câble pour imprimante parallèle type "Centronics"	150 F □
Magnétocassette avec cordon pour 664, 6128	390 F □
Câble magnétocassette pour 664, 6128	95 F □
Rallonge pour 464	75 F □
Rallonge pour 664, 6128	100 F □
Joystick QUICKSHOOT 1	100 F □
Joystick QUICKSHOOT 2	140 F □
Adaptateur pour 2 joysticks	150 F □
Synthétiseur de parole en français	480 F □
Carte 8 E/S digitale	395 F □
Carte 8 E analogique	395 F □
D Base II	790 F □
Multiplan	490 F □
Disquette vierge	45 F □

CPC 464 Complet 3990 F T.T.C.*

CPC 6128 Complet 5990 F T.T.C.*

* 64 K RAM, lecteur de K7 intégré, moniteur couleur.

* 128 K RAM, lecteur de disquette 3" intégré, moniteur couleur.

AMSTRAD

BON DE COMMANDE PROMO FEVRIER 86

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg. 30 F

LA RÈGLE A CALCUL :

65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Tél. : 43.25.68.88

Livraison des produits disponibles sous 8 jours. parking gratuit Maubert-Lagrange