



UN NOUVEAU SONY : LE MSX 2,5

La saga du MSX continue. On le croyait mort, le voilà qui revient avec ses grands sabots. Sony et Philips annoncent d'autres machines et surtout de nouveaux concepts alors que les autres constructeurs MSX préfèrent attendre.

UNE LONGUE HISTOIRE

Comment faire pour parler de MSX sans replacer l'habituel historique qui raconte l'aventure mystérieuse et pourtant passionnante de l'arrivée des Japonais sur le marché de la micro ? Diantre ! J'ai beau m'essorer les neurones, rien ne sort. Ah, si attendez. Vous avez vu Highlander ? C'est l'histoire d'un mec, au demeurant fort sympathique, qui est immortel depuis le seizième siècle et qui doit couper la tête de tous les autres immortels pour gagner un "prix".

L'histoire du MSX, c'est pareil. Au début, des tonnes de constructeurs se lancent dans la grande aventure de la micro. Parmi eux, on distingue les mortels (Oric, Lynx, Texas, Matel, Matra) et les immortels (Sony, Philips, Apple, IBM...). Les immortels se livrent une lutte impitoyable à l'issue de laquelle "il ne peut en rester qu'un". Oh, qu'elle est bonne !

En fait, l'aventure MSX aurait pu paraître cocasse et anecdotique mais ne l'est pas tant que ça. En effet, les principaux constructeurs de MSX, en l'occurrence Philips et Sony, sont tout à fait conscients d'avoir lancé le MSX avec un petit ordinateur qui ne symbolise pas du tout la réelle philosophie du produit. Les VG5000 et autres HB75 n'étaient que des ébauches pour montrer au grand public que quelque chose allait se produire et que désormais il faudrait compter avec les Japonais et leurs alliés.

Et comme par hasard, c'est en 1986 que Sony et Philips dévoileront leurs projets, lentement mais sûrement et selon eux, cette année marquera le tournant du monde de la micro-informatique.

L'ACTION COMMENCE

Du côté de Sony, l'image du HB75 est déjà bieh loin. On vous a déjà largement montré le MSX 2 première version (le HB 500 F) il y a quelques semaines,

il est temps de vous montrer la suite : le HBG 900 F. Avant de vous décrire le matos, une petite explication s'impose à propos du nom de la bécane. Chez Sony, HB veut dire Hit Bit. Donc HB 900, c'est le Hit Bit 900. Le F qui suit veut dire France, c'est-à-dire clavier azerty accentué et alimentation électrique ad hoc. Reste l'innovation du jour, le G pour Genlock. Genlock ? Ça vous dit quelque chose mais vous n'arrivez pas bien à vous rappeler. Le Genlock, c'est tout simplement une interface miracle. Grâce à elle, vous pouvez piloter un vidéodisque ou encore faire des incrustations vidéo.

Si on exclut cette interface, la bécane en elle-même est comparable au HB 500 que nous vous avions présenté dans le numéro 126. Le clavier est tou-



HBG900F, un MSX 2 (course)

jours aussi agréable et comporte les mêmes 89 touches dont un pavé numérique. L'avant de l'unité centrale ne possède plus qu'un seul port cartouche, le deuxième a laissé la place à un lecteur de disquettes 3 pouces et demi. A noter la possibilité d'ajout d'un second

lecteur sans s'encombrer de fils grâce à un espace réservé dans la carcasse de la bête. Sous le drive, on distingue un petit bitonio pour régler le volume qui avoisine le même reset que celui du HB 500. Les deux ports joystick sont toujours là, au même endroit sous l'espace du deuxième drive optionnel.

TOUJOURS PLUS FORT

C'est dans la bête que les choses changent réellement. Quand on a testé le HB 500 F, nos informaticiens diaboliques se sont précipités dessus, l'ont ouvert et ont admiré ses tripes. Et justement, le HB 500 leur a paru un peu vide du côté des interfaces. C'était comme si une carte avait été prévue et que les composants n'avaient pas été montés. Sur le HB 900, les trous

incrustations. D'autre part, Sony a rajouté 14 Ko de ROM pour gérer la RS232 et 16 Ko destinés à piloter un disque laser, en basic s'il vous plaît ! Au dos du monstre, on distingue une sublime RS232 (25 broches donc standard), une très agréable entrée vidéo composite, une interface cassette, imprimante et vidéo ainsi qu'un connecteur audio entrée/sortie.

A QUOI ÇA SERT ?

Pourquoi donc avoir développé un engin de ce genre ? Sur ce point de vue, Sony est un petit peu moins clair. Pour eux, la cible est le marché des amateurs très exigeants et surtout ceux qui ont un rapport avec la vidéo. Le HB 900 est censé répondre à la demande qui correspond au croisement du marché de la vidéo et de la micro. C'est une liaison entre le modèle en dessous qui est très limité au niveau vidéo et le modèle au-dessus qui, lui, est exclusivement réservé aux applications vidéo.

Imaginez un peu les possibilités d'un système complet avec un HB 900 à la base. Non. Vous ne voyez pas. Bon. Prenons les choses dans l'ordre : vous achetez un HB 900 F auquel vous branchez un moniteur couleur de qualité (un black trinitron de Sony, restons Nippons) et un lecteur de vidéodisque du genre de celui de... Sony (le LDP 1500 P est très bon, je vous le recommande). A tout ça, vous connectez un minitel. Ca y est, vous commencez à piger l'astuce. Philips appelle ça le NMS, New Media System, c'est-à-dire "nouveau concept de communication".

Disons que vous avez envie de rechercher quelque chose sur une base de données, vous utilisez le minitel et au lieu de visualiser une information littéraire chiante, vous avez droit au son et lumière d'un disque laser et d'un MSX 2.

Pas fous les Japonais, non ? Tout le monde se demandait ce que le HB 75 pouvait bien avoir

d'un Home Intelligent Terminal, c'était sans compter sur la ruse japonaise qui consiste à s'implanter sur un marché et à casser la baraque quelque

ports joystick sont situés sous le drive, quant au bouton reset et aux voyants de mise en marche, du drive et de caps lock, ils sont au-dessus du lecteur sur le côté



Exclusivité : une photo du MSX2 Philips !

temps plus tard. Remarquez, les Japonais ne sont pas les seuls sur le coup puisque les Hollandais de Philips suivent pas à pas et "en étroite collaboration" avec eux la progression du développement NMS. Tiens, à propos, le MSX 2 Philips ?

TROMPETTES ET TAPIS ROUGE

Philips tient à ne pas dévoiler le VG 8235 avant la mi-mai, ce qui est fort désagréable, vous pouvez l'imaginer. Néanmoins, quelques informations ont pu filtrer de par les hautes instances de la maison ainsi que la photo du monstre. On sait que cette machine sera vendue en dessous de 5000 francs dans sa configuration de base. Vu du dessus, c'est un ordinateur classique en un seul élément (pas de clavier séparé comme chez Sony). L'unité centrale comprend donc le clavier, le port cartouche et le drive 3 pouces et demi intégré. Les deux

gauche. Le clavier comprend 73 touches, pas de pavé numérique mais quatre flèches placées sur le côté droit. Un autre port cartouche est situé au dos de l'appareil ainsi qu'une interface parallèle, un connecteur pour un deuxième drive et de quoi brancher le tout à un moniteur ou à une télé. A l'intérieur on trouve 256 Ko de RAM dont 128 pour la mémoire écran et 128 pour l'utilisateur. La mémoire morte est partagée en 48 Ko pour la ROM MSX-2 habituelle, 16 Ko pour le Disk Basic tout comme sur le Sony. Excitez-vous les neurones avec cette photo, je vous la prête, vous me la rendez après la récré.

PRIX MÉCHANTS

Seules restrictions : les prix ! Le HB 900 coûte dans les 14.000 francs toutes taxes comprises avec les docs nécessaires. Si on compte 6000 francs de Black

Suite page 14

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général ! La loi 85-600, titre V, article 47, du 3 juillet 1985 autorise une copie de sauvegarde, et si par malheur vous trouvez dans cette rubrique la manière de déplomber un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après. Lire page 16

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 16

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 34

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 11.12.13.14

CINOCHE-TELOCHE pages 2, 35.

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.

INFO BD : TOUTE L'ACTUALITE EN PAGE 23

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 •

CANNES A LE PLUS !

Et où qu'il est tonton Jacq pendant que les autres triment comme des bêtes ? Eh ben il est à Cannes, au 39^e Festival du Film. Vautré dans un transat douillet, sirotant un coquetéle bien frais, je me fais masser le dos par une pulpeuse starlette à qui j'ai fait croire que j'étais un très influent producteur ! Non, tout faux, Cannes pour les critiques c'est pas vraiment ça, mais plutôt un marathon de films à voir et de stars à dénicher. Cannes c'est 1500 projections en 12 jours, 12 500 festivaliers dont 3000 journalistes, 1 500 000 communications téléphoniques, 400 personnes chargées de l'organisation et un fleuve ininterrompu de champagne !!! C'est tout simplement l'événement à la plus forte couverture médiatique après les Jeux Olympiques, même si ces poules mouillées d'amerloques craignent de venir cette année à cause des bombinettes made in Libye ! Question films en sélection officielle, le programme est alléchant au possible : en

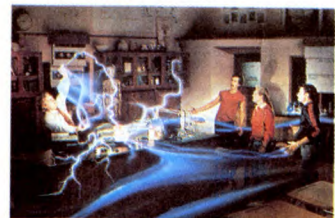
ouverture (jeudi) le très attendu Pirates de Roman Polanski, plus Color Purple de Spielberg, After Hours de Scorsese, Fool for Love d'Altman (avec Sam Shepard et Kim Basinger), I Love You de Marco Ferreri (avec Christophe Lambert), Hannah et ses sœurs de Woody Allen et Runaway Train de Konchalovsky, entre autres. Côté cocorico, on aura Tenue de soirée (que vous avez tous vu), Le Lieu du crime de Techné (avec Deneuve et Stanczak), Thérèse d'Alain Cavalier, Max mon amour d'Oshima et Un homme et une femme, Vingt Ans déjà de Claude Lelouch. Une sélection qui fait l'unanimité pour elle, ce qui en soi est déjà une performance ! Plus les sélections de la section "Un certain regard", de la "Quinzaine des réalisateurs", de "Perspectives du cinéma français", de la "Semaine de la critique" et le Marché "plein de sous" du film. Jacq survivra-t-il à ce traitement démoniaque ? Interviewera-t-il la belle-mère de Sylvester Stallone ? Assistera-t-il au cocktail offert par p'tit Marcel chez la grosse Lulu ? Vous le saurez la semaine prochaine dans cette même page !

LES AVENTURIERS DE LA 4^e DIMENSION

de Jonathan BETUEL



avec John STOCKWELL (Mike Harlan), Danielle VON ZERNECK (Ellie Sawyer), Fisher STEVENS (Vince Latello), Raphael SBARGE (Sherman) et Dennis HOPPER (Bob Roberts).



Il est étonnant de voir à quel point les grosses boîtes de production n'ont absolument aucune imagination ! Touchstone Films, la petite sœur de Walt Disney, se sent tellement obligée de faire de gentils petits films qui plairont aussi bien aux pleurnichards

en couche-culottes qu'aux géants bouton-neux, que les résultats en deviennent atrocement insipides et puent la plagiat à 100 miles ! C'coup-ci, les modèles s'appellent "Retour vers le futur" ou "Explorers" : on prend un jeune branleur pas trop mal foutu (bonjour les dents éclatantes alors qu'il ne se lave jamais !), on le laisse un peu bécoter les boudins de son bahut, s'engueuler avec ses vieux et frimer avec sa bagnole turbo-con/pressée. Quand on sait tout sur lui, on remet en route son instinct fouille-merde qui le mène alors vers un mystérieux engin d'apparence tout à fait inoffensif. Les emmerdes (on dit les aventures quand on est poli) peuvent commencer avec au programme, comme d'habitude, la célébrissime *distorsion espace-temps* !

Ici, l'engin de malheur bouffe l'énergie environnante pour créer un champ magnétique capable de ressusciter les objets et les êtres du passé et du futur. Du coup, Mike, son pote et sa potesse vont affronter un homme de Néanderthal, des mutants, des gladiateurs, des Vietcongs et un charmant dinosaure en digestif ! Les effets spéciaux sont minables (le dinosaure m'a rappelé les meilleurs péplums préhistoriques), je devrais même dire LE effet spécial tellement ils usent et abusent des arcs électriques vomis par la boule en délire ! Par chance John Stockwell (vu dans "Christine") et surtout Fisher Stevens tirent brillamment leur épingle du jeu. Un jeu sans surprises, sans enthousiasme et sans véritable humour. Faut-il faire niais à ce point pour faire grand public ??

ber les neurones, je n'ai réussi à décoder dans *La Machine à découder* qu'un beau navet. Un vrai, un pur comme "L'Exécutive" ou "Justice de flic" pour ne prendre que les plus récents (et les plus français).



Et comment on s'y prend pour réussir un beau navet ? Il suffit de prendre un grave paranoïaque récemment évadé de l'asile, de lui filer un nom germanique (Ralph Enger) et de le faire tirer sur tous ceux qui osent le critiquer : son flingue devient alors "la machine à découder", hilarant, nooon ? Mettez-lui dans les pattes une pétasse qui le déteste mais reste quand même avec lui pasqu'on sait pas pourquoi. Plus Steff, un balourd qui cherche vainement un peu de pognon pour faire bouillir la marmite et qui, lui aussi, va vivre une intense liaison avec le taré. Le tout baigne dans un cauchemar perpétuel, tellement grotesque qu'on se marre quand on ne dort pas ! Evidemment, l'erreur est humaine. Admettons que Mocky joue son jockey sur ce raté et attendons le prochain...

POLICE FEDERALE LOS ANGELES

de William FRIEDKIN



avec William PETERSEN et John PANKOW

Vous avez vu la note là, hein, vous l'avez vue ? Elle est bonne; je dirais même plus : elle est bonne (et une assiette vide en est la preuve !). Mais Dieu que cette note m'arrache la gueule. Et pourquoi qu'elle abime son petit minois délicat au tonton Jacq, hein pourquoi ? ? ! Ouais ça me fais mal de mettre 16/20 à un film CIC, la seule, l'unique, la bande à part de boîte de distribution qui refuse au remarquable critique de l'HHHebdo

tout, le salaud dépravé et destructeur, les nanas salopes ou baisées mais toujours bien atteintes, le petit flic innocent qui vire sa cuti à coups de lattes dans la gueule, etc. etc. Le scénario est cruellement banal dans le genre, tout en crescendos (is ?), destroy dans le sanglant et le sadique. A en baver sur sa layette toute neuve ! Plus la musique canon (signée Wang Chung), les empilages de bagnoles embouties, les fusillades en feu d'artifice, les faux billets qui croustillent, plus et plus et pouet ! Tout est super, rapide, flippant et marrant pour



l'accès aux projections de presse ! Pasque tout de même, ça donne pas envie d'apprécier un film que de le voir clandestinement. En plus d'apprendre que *To live and die in L.A.* (c'est le titre en anglaise) a été un triomphe aux States, ça me donnerait plutôt l'envie de changer de trottoir, vu le goût douteux dont font preuve les masses besogneuses d'outre-Atlantique !

Mais loin de tous ces préjugés indignes, *Police Fédérale* est un pur régal de thriller, de suspense décapant, à vous faire arracher, de vos ongles crochus, les accoudoirs de votre fauteuil en velours mité !! Les ingrédients sont impitoyablement classiques : le flic vengeur prêt à

rien gâter. Tout ça grâce au savoir-faire d'un des maîtres de l'angoisse made in USA, j'ai nommé William Friedkin. Ce vieux pervers, à défaut d'être une star comme Carpenter ou De Palma, se contente de nous asséner tous les 4,5 ans un bijou de déballage hémoglobino-frissonnant. Au catalogue : *French Connection*, *L'Exorciste*, *Cruising*, rien que du bon et du qui tient la route. Bon, ouais, d'accord *Police Fédérale* est quelquefois un peu cheap par rapport à ses ambitions et fait dans l'in vraisemblance un peu facile. Mais merde quoi, pour une fois qu'on respire à mort pour trente balles, on va quand même pas jouer au pisse-froid, hein ? !

ULTRAVIXENS de Russ MEYER



avec Francesca "Kitten" Natividad (Lavonia et Lola Langusta), Ann Marie (Sœur Eufaula Roop), June Mack (Junk Yard Sal) et Ken Kerr (Lamar Shedd)

Attention CUL-TE ! Sein Meyer a encore frappé ! Depuis Vixens, Supervixens et j'en passe et des plus grosses, on se doutait que les deux mamelles du plus profond des réalisateurs étaient... le sein droit et le sein gauche ! *Ultravixens* nous plonge donc dans une énième resucée de "Partouze dans l'industrie laitière", "Opération à poumon ouvert" ou "Tête, c'est du 130". Les généreuses créatures gonflées de Russ Meyer crèvent l'écran et les turgescences de leurs partenaires ! D'ailleurs ici les mecs sont essorés, manipulés, ridiculisés, écrasés sous les coups de boutoir des lolos-bulldozers de ces dames. *Ultravixens* se déroule à Small Town, petite ville américaine moyenne. Et quand je dis moyenne, il faut entendre un trou paumé de tout, envahi de bouseux stupides et de ménagères lubriques. Le mari ne pense qu'à bosser dans la joie et à réviser ses cours du soir. La femme, comme toutes les tendres épouses (c'est bien connu !), passe ses interminables journées à baiser avec un représentant en aspirateurs, à se branler avec le manche à balai, à épuiser les éboueurs de passage ou à violer les puceaux en chaleur. Le linge, la cuisine, la vaisselle ? Non merci, elles ne mouillent pas pour ça !



Compatissez alors au martyr de Lamar Shedd, le malheureux époux de Lavonia, la tempête sexuelle faite femme. Malgré ses efforts vaillants, il ne parvient jamais à la satisfaire; au bout, il est contraint de faire des heures sup' auprès de sa patronne, une noire au coffre insoutenable ! Il croit se reposer chez le dentiste ? Le viâ alors qui tombe sur un pédé en rut alors que Lavonia se prend un pied d'enfer avec l'assistante. Et le reste à l'avenant... Bref c'est beau comme une tour Eiffel en lampe de chevet, le mauvais goût triomphe, et nous on aime ça. Même si, au bout d'un quart d'heure, on commence à se lasser des grincements de somniers. Dis-trayant, original mais vaguement étouffant. A quand Kadhafivixens ? !

RETENEZ-MOI...

Ou je torpille une autre centrale nucléaire !! J'ai eu le bonheur de passer pour un con la semaine dernière en vous servant une tartine sur **NOMADS** qui

avait sorti le 30 avril. "Ils" ont annulé la sortie deux jours avant, trop tard pour changer ma page. Nomads sort le 28 mai, sûr et certain et absolument vrai de vrai et que ça changera plus !!

AMUSE-GUEULE

Comment couper les cheveux en 48 quand on peut acheter une perruque ? Ou comment faire simple et bien (cf. *Police Fédérale*) quand on peut faire compliqué et pénible ? Les réponses sont dans **MONEY MOVERS** et elles aiment ça ! Un film qui pourrait être directement inspiré des mésaventures de Protecval à Marseille, si toute l'affaire ne se passait en Australie. Et kesaco Protecval ? C'est une entreprise de convoyage de fonds dont les fourgons ont été plusieurs fois attaqués l'an dernier. Idem chez les kangourous : un fourgon des "services de sécurité Darcy" est dévalisé; manque de bol pour eux, les voleurs se font abattre par plus pourri qu'eux ! On commence à se douter que tout le monde est capable de tout et que les vendus se ramassent aussi facilement que les dollars ! Deux sectes de brigands s'affrontent alors autour du magot de Darcy : le gros bonnet qui arrose les flics pour être peinardeur et attendons le prochain...

AVEZ-VOUS VU LE BEINEIX ?

Un gros bisou à Florence-Dorothee qui me parle de "37°2 le matin" sur une double page, avec un cœur gros comme ça ! "Quand on en sort, écrit-elle, pendant un moment, on n'est plus pareil. J'y suis allée trois fois, j'ai toujours la même impression. A la fin, t'es même pas sûr que c'est vraiment la fin". Florence parle superbement du Beineix, ça fait plaisir de voir un goût partagé.

Le ton est moins aimable chez Monique (c'est le prénom de Miou-Miou dans Tenue de soirée) qui m'accuse, ni plus, ni moins, d'avoir saboté le texte de Philippe Djian, le petit génie qu'a écrit "37°2". Il faut qu'elle sache, l'innocente au stylo vengeur, que la citation qui ouvrirait ma critique est à la lettre près la phrase d'ouverture du film. Le sabotage n'est pas de moi mais de Beineix lui-même. Quand on adapte un bouquin, il est évident qu'on ne peut pas conserver toute la matière : il faut charcuter, recoller, résumer en s'efforçant de garder les nuances du texte ! Vaste affaire, menée de main de maître par Beineix. Et toc !

MORDOR

Inconscient du danger que représente la possession de l'anneau de Mordor, vous étiez jusqu'à présent un hobbit bien peinard. Mais voilà qu'un jour "Gandalf le blanc", magicien notoire, vous révèle l'effroyable menace...

David DELLA FLORA

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux listings :
Listing 1 : CSAVE "PAINT", AUTO
Listing 2 : CSAVE "MORDOR", AUTO
Les règles sont incluses.

LISTING 1

```
5 HIMEM#95FF
6 TEXT:PAPER0:INK7:CLS:POKE618,10
7 ZAP:PRINT:PRINTCHR$(27);"L STOP
PEZ LE MAGNETO":PRINT
8 PRINT"S.V.P patientez,la foncti
on PAINT se charge..."
10 REPEAT:READA$:A=VAL("#"+A$):PO
KE#9600+N,A=N+1:UNTILA$="FIN"
12 CLS:PRINT:PRINT"REMETTEZ LE MA
GNETO EN MARCHÉ":ZAP
15 CLOAD "MORDOR"
20 DATA9,0A,8D,36,96,8D,43,96,A9
,2D,8D,94,96,A9,D2,8D,55,96,A9,AD,
8D,54,96
22 DATAAD,FC,FF,C9,2D,FD,17,A9,C5
,8D,36,96,8D,43,96,A9,C8,8D,94,96,
A9,D3
24 DATA8D,55,96,A9,36,8D,54,96,2D
,C5,D8,86,02,ED,0C,9D,15,ED,EF,8D,
11
26 DATA2D,C5,D8,86,03,86,04,ED,0D
,9D,06,ED,C7,8D,02,9D,03,4C,36,D3
30 DATA9,0D,85,05,8D,E2,02,8D,E4
,02
40 DATA8D,E6,02,85,08,85,0A,A9,01
,8D,E5,02,A9,AD,85,09,78
50 DATAA6,02,EB,CA,86,02,ED,0B,FD
,05,2D,11,97,FD,F4,EB,86,02,A9,0D,
85,06,85,07
60 DATAA5,02,8D,E1,02,A5,03,8D,E3
,02,2D,C8,FD,A4,03,FD,22
70 DATA8B,84,04,2D,11,97,FD,07,A9
,0D,85,06,18,9D,13
80 DATAA5,06,DD,0F,E6,06,A6,05,A4
,02,94,6D,A4,03,88,94,7D,E6,05
90 DATAA4,03,CD,C7,FD,22,C8,84,04
,2D,11,97,FD,07,A9,0D,85,07,18,9D,
13
100 DATAA5,07,DD,0F,E6,07,A6,05,A
4,02,94,6D,A4,03,C8,94,7D,E6,05
110 DATAE6,02,A5,02,C9,FD,0F,09,A
4,03,84,04,2D,11,97,FD,94,A5,05,DD
,02,58,6D
120 DATAC6,05,A6,05,B4,6D,84,02,B
4,7D,84,03,84,04,2D,11,97,DD,E7,4C
,71,96
140 :
150 :
200 DATAAD,FF,A5,02,38,E9,06,C8,B
0,FA,69,07,85,0D,84,1D,18,A5,08
,09,E9,0D
230 DATA85,09,88,DD,FD,FD,16,38,E
5,0A,AB,FD,1D,18,A9,28,65,08,85,08
,A9,0D,65
240 DATA09
260 DATA85,09,88,DD,FD,84,01,A5,0
4,85,0A,B1,08,0A,0A,A4,0D,0A,88,DD
,FC
250 DATA9D,02,E6,01,38,A5,08,E5,1
0,85,08,A5,09,E9,0D,85,09,A5,01,6D
260 DATAFIN
```

LISTING 2

```
0 REM MORDOR
1 HIMEM#95FF:POKE618,10
2 CLEAR
10 DIME$(25),D$(25),O$(16),O(16)
,VE$(9):DIMMO$(18)
15 CLS:RESTORE:VO=1:OQ=1:VO=1:DR=
1:LP=1:LF=1
18 RI=1
20 TEXT:PAPER0:INK7
22 SO$="" :FORI=1TO3:D$=CHR$(INT(R
ND(1)*26)+65):SO$=SO$+D$:NEXT
25 REM VOCABULAIRE
30 DATAJETER,TUER,DIRE,INTERROGER
,DONNER,PRENDRE,FIN,SOULEVER,EXAMI
NE
40 DATACORDE,ANNEAU,ELFE,ORQUE,VA
GABO,LOUP,DRAGON,SORT,BOURSE,RUNES
,EPEE
50 DATAEAU,ROCHER,ARBRE,PANTACLE
55 DATADRAGON,CRATERE,MARAIS
60 FORI=1TO9:READB$:VE$(I)=LEFT$(
B$,3):NEXT
61 FORI=1TO18:READC$:MO$(I)=LEFT
$(C$,3):NEXT
65 REM LIEUX
70 DATAdans les montagnes,SE,dans
les montagnes,SE0,dans les montag
nes,SO
80 DATAdans le chateau,S,dans les
montagnes,S,sur une colline,SNE
90 DATAsur la route,NSE0,sur les
```

```
bords d'un marais,NSE0
100 DATAa la porte du chateau,NE0
,dans la tour des Goblins,AUCUNE
110 DATAau guet des Elfes,NSE,dan
s la foret,NSE0,dans la foret,NSE0
120 DATAdans le desert,SE0,dans l
es collines,NS0,dans la foret,NE
130 DATAdans la foret,NE0,dans la
foret,NSE0,dans la foret,NSE0
140 DATAdans le desert,N0,la Mont
agne du Destin,E,au pied de la mon
tagne,E0
150 DATAau bord d'une riviere,EON
,dans un pre,NE0,A l'entree du Mor
dor,0
160 FORI=1TO25:READE$(I),D$(I):NE
XT
165 REM OBJETS
170 DATAdes runes,4,un dragon bel
liqueux,9,des centaines de Goblins
,10
180 DATAun Elfe pacifique,11,Un p
entacle,0,un loup,13,un magicien,0
190 DATAun vagabond,15,une corde,
0,un grand arbre,17,une epee,0
200 DATAun cratere de volcan,21,u
n orque,22,de l'eau,23,un gros roc
her,24
210 DATAune bourse,0
220 FORI=1TO16:READO$(I),O(I):NE
XT
222 PRINT"Voulez-vous des explica
tion ?"
223 GETR$:IFR$="O" THEN30000
224 IFR$="N" THEN230ELSE223
230 PO=25
240 HIRE$=CURSET12,110,1:DRAW27,
D,1
245 CURSET0,0:O=FILL110,1,0:CURSE
T6,0,3:FILL110,1,23
250 GOSUB40000+(200*PO):GOSUB2000
0
251 GOSUB6000
254 WAIT50:R=0
255 FORGG=1TO16:IF0(GG)=POTHENR=1
:NEXT
256 IFGG<17THENIF0(GG)<>POTHENNEX
T
258 CLS:IFR=0THEN29D
260 PRINT"Vous voyez ";
270 FORFF=1TO16:IF0(FF)=POTHENPRI
NTO$(FF);";";
280 NEXT:GOTO3000
290 PRINT"Rien d'interessant ";
300 PRINTCHR$(127)
310 INPUT"Que faites-vous ";IRE$
311 IFR$="E"ORR$="O"ORR$="S"OR
R$="N" THEN8000
315 IFR$="FIN" THENRUN
320 L$=LEFT$(R$,3)
325 IFL$="REG" THEN254
330 LO=LEN(R$)
340 IFMID$(R$,LO,1)="" ORMID$(R
$,LO,1)="" THEN400
350 LO=LO-1:IFLO<>0THEN340
360 PRINT"JE NE COMPRENDS PAS":GO
TO310
400 R$=MID$(R$,LO+1,3)
402 REM ANALISEUR DE SYNTAXE
410 HH=1
420 IFL$=VE$(HH) THEN450
430 HH=HH+1:IFHH<>10THEN420
440 PRINT"JE NE COMPRENDS PAS":GO
TO310
450 MM=1
460 IFR$=MO$(MM) THEN490
470 MM=MM+1:IFMM<>19THEN460
480 PRINT"JE NE COMPRENDS PAS":GO
TO310
490 IFL$=VE$(1) THEN1000:REMJETER
500 IFL$=VE$(2) THEN1500:REMTUER
510 IFL$=VE$(3) THEN2500:REMDIRE
520 IFL$=VE$(4) THEN2000:REMINTERR
OGER
530 IFL$=VE$(5) THEN3000:REMDONNER
540 IFL$=VE$(6) THEN3500:REMPRENDRE
560 IFL$=VE$(8) THEN4000:REMSOULEV
ER
570 IFL$=VE$(9) THEN4500:REMEEXAMIN
E
580 GOTO310
1000 REM JETER
1010 IFR$="COR"ANDCO=1THEN1040
1020 IFR$="ANN" THEN1100
1030 PRINT"POURQUOI FAIRE ?":GOTO
310
1040 IFPO<>8THEN1030
1050 PRINT"VOUS JETEZ LA CORDE DE
L'AUTRE COTE DU MARAIS":GETR$
1060 PRINT"VOUS POUVEZ LE TRAVERS
ER !":TR=1:GOTO310
1100 IFPO<>21THEN1030
1110 GOSUB10000
1500 REM TUER
1505 IFAR=0THENPRINT"VOUS N'ETES
PAS ARME.":GOTO310
1510 IFR$="ELF"ANDLF=1ANDPO=11THE
```

```
N1520
1512 IFR$="ORQ"ANDOO=1ANDPO=22THE
N1522
1514 IFR$="VAG"ANDVO=1ANDPO=15THE
N1530
1516 IFR$="LOU"ANDLP=1ANDPO=13THE
N1540
1518 PRINT"ASSASIN !":GOTO310
1520 PRINT"VOUS N'AVEZ PAS HONTE
D'ATTAQUER UN ELFE ?":GETR$:GOT
0310
1522 PRINT"D'UN COUP D'EPEE,VOUS
LUI TRANCHEZ LA TETE":OQ=2
1524 O$(13)="un orque mort":GOTO
310
1530 PRINT"VOUS ETES FOU DE VOUS
ATTAQUER A CE VAGABOND":GETR$
1532 PRINT"CAR IL MARMONNE QUELQU
E MOT ET D'UN COUP,":GETR$
1534 PRINT"VOUS VOUS TRANSFORMEZ
EN CRAPAUD !":GETR$:GOTO9000
1540 PRINT"VOUS LE TRANSPERCEZ D'
UN COUP D'EPEE.":LP=0:GETR$:GOTO7D
00
2000 REM INTERROGER
2005 IFR$="ELF"ANDLF=1ANDPO=11THE
N2020
2010 PRINT"BLA BLA BLA ?":WAIT200
:PRINT"BLI BLO BLU":GOTO310
2020 PRINT"L'ELFE VOUS DIT !":GET
R$
2030 PRINT"Faites attention dans
ce pays du mal !":GETF$
2040 PRINT"Il vous donne un penta
cle et disparaît":O(5)=110(4)=0
2050 O(4)=O:LF=D:GETR$:GOTO254
2500 REM DIRE
2505 IFR$="SOR" THEN2700
2510 IFR$="S" THEN2530
2512 PRINT"BLA BLA BLA BLA BLA":G
ETR$:GOTO310
2530 IFPO=9THEN2540
2532 IFPO=23THEN2560
2534 PRINT"PAS ICI,CE N'EST PAS L
A PEINE":GOTO310
2540 PRINT"ALORS QUE VOUS RECITEZ
LA FORMULE,VOUS VOYEZ QUE LE DRAG
ON":GETD$
2550 PRINT"EST EN TRAIN DE SE PET
RIFIER !":DR=0
2555 O$(2)="un dragon petrifie":
GETT$:GOTO310
2560 PRINT"VOUS RECITEZ LA FORMUL
E ET LA RIVIERE":GETF$
2562 PRINT"SE PETRIFIE !":RI=0
2570 GOTO310
2700 INPUT"QUEL EST LE SORT ";FT$
2710 IFFT$=S0$ THEN2530
2720 PRINT"EH NON !":GOTO310
3000 REM DONNER
3005 IFR$<>"BOU" THEN3020
3010 IFPO=15ANDVO=1ANDBO=1THEN303
0
3020 PRINT"NON,C'EST A MOI !":GOT
0310
3030 PRINT"LE VAGABOND VOUS REMER
CIE.":GETF$:PRINT"IL VOUS DONNE UN
E CORDE."
3040 O(9)=15:O(8)=0:BO=0:GETR$:GO
TO254
3500 REM PRENDRE
3505 IFR$="RUN"ANDRU=0THEN3510DELS
E3515
3510 IFPO=4ANDO(1)=4THENPRINT"D'A
CCORD":O(1)=0:RU=1
3512 GOTO254
3515 IFR$="PEN"ANDPE=0THEN3520DELS
E3525
3520 IFPO=11ANDO(5)=11THENPRINT"D
'ACCORD":O(5)=0:PE=1
3522 GOTO254
3525 IFR$="COR"ANDCO=0THEN3530DELS
E3535
3530 IFPO=15ANDO(9)=15THENPRINT"D
'ACCORD":O(9)=0:CO=1
3532 GOTO254
3535 IFR$="EPE"ANDAR=0THEN3540DELS
E3545
3540 IFPO=17ANDO(11)=17THENPRINT"
D'ACCORD":O(11)=0:AR=1
3542 GOTO254
3545 IFR$="BOU"ANDBO=0THEN3550DELS
E3555
3550 IFPO=24ANDO(16)=24THENPRINT"
D'ACCORD":O(16)=0:BO=1
3552 GOTO254
3555 IFR$="EAU"ANDEA=0THEN3560DELS
E3565
3560 IFPO=23ANDO(14)=23THENPRINT"
D'ACCORD":O(14)=0:EA=1
3562 GOTO254
3565 PRINT"PAS D'ACCORD":GOTO310
4000 REM SOULEVER
4010 IFR$="ROC"ANDPO=24THEN4030
4020 PRINT"SOULEVER QUOI ?":GOTO3
10
4030 PRINT"VOUS SOULEVEZ LE ROCHE
```

```
R .IL EST TRES LEGER."
4035 GETF$
4040 IFBO=1THEN310
4050 PRINT"EN DESSOUS VOUS TROUVE
Z UNE BOURSE.":O(16)=24:GETF$:GOTO
255
4402 DRAW-10,5D,1
4500 REM EXAMINER
4510 IFR$="ARB"ANDPO=17THEN4550
4520 IFR$="ROC"ANDPO=24THEN4600
4525 IFR$="ANN" THEN4680
4530 IFR$="RUN"ANDDR=1ANDPO=9THEN
4610
4531 IFR$="DRA"ANDRU=1THEN4615
4532 IFR$="ELF"ANDLF=1ANDPO=11THE
N4620
4533 IFR$="BOU"ANDBO=1THEN4625
4534 IFR$="MAR"ANDPO=8THEN4630
4535 IFR$="LOU"ANDLP=0ANDPO=13THE
N4675
4536 IFR$="VAG"ANDVO=1ANDPO=15THE
N4635
4538 IFR$="CRA"ANDPO=21THEN4640
4540 IFR$="LOU"ANDLP=1ANDPO=13THE
N4645
4542 IFR$="ORQ"ANDOO=1ANDPO=22THE
N4650
4543 IFR$="DRA"ANDDR=0ANDPO=9THEN
4675
4544 IFR$="EAU"ANDEA=1THEN4655
4545 IFR$="ORQ"ANDOO=0ANDPO=22THE
N4675
4546 IFR$="EPE"ANDAR=1THEN4660
4547 IFR$="COR"ANDCO=1THEN4665
4548 IFR$="PEN"ANDPE=1THEN4670
4549 PRINT"DIEU QUE CELA EST INTE
RESSANT !":GOTO310
4550 PRINT"VOUS FOUILLEZ LE FEUIL
LAGE DE L'ARBRE.":WAIT200
4555 IFPP=1THEN310
4558 PLAY2,2,5,100
4560 PRINT"ET POP ! UNE EPEE TOMB
E !":O(11)=17:GETF$:PP=1:GOTO255
4600 PRINT"C'EST CURIEUX,IL EST T
RES LEGER":GOTO310
4610 PRINT"VRAIMENT BELLIQUEUX ET
HORRIBLE...":GOTO310
4615 PRINT"INDECHIFFRABLES !!!":G
OTO310
4620 PRINT"IL A L'AIR SYMPA...":G
OTO310
4625 PRINT"PLEINE DE FRIC...":GO
TO310
4630 PRINT"IL Y A UN ARBRE DE L'A
UTRE COTE...":GOTO310
4635 PRINT"SALE,TRAPPU ET ETRANGE
...":GOTO310
4640 PRINT"IL EST PLEIN DE LAVE E
T CRACHE DU FEU.":GOTO310
4645 PRINT"UN ENORME ET FEROCÉ LO
UP...":GOTO310
4650 PRINT"UN ORQUE DEGEULASSE,CO
MME LES AUTRES...":GOTO310
4655 PRINT"TRANSPARENTÉ COMME L'E
AU CLAIREUH...":GOTO310
4660 PRINT"TRANCHEANTE COMME UN RA
SOIR...":GOTO310
4665 PRINT"TRES,TRES LONGUE ET SO
LIDE...":GOTO310
4670 PRINT"TRES ETRANGE,N'EST IL
PAS ?":GOTO310
4675 PRINT"TRES TRES TRES MORT ..
":GOTO310
4680 PRINT"COMME TOUS LES AUTRES
ANNEAU,MAIS...":GOTO310
6000 REM SPECIALITE
6010 IFEA=0AND(PO=14ORPO=2D) THENP
RINT"VOUS MOURREZ DE SOIF":GETF$:G
OTO9000
6020 IFPO=10THENPRINT"LES GOBELIN
S SE JETTENT SUR VOUS.":GETR$:GOTO
9000
6030 IFPO=21ANDOO=1THENPRINT"L'OR
QUE SE JETTE SUR VOUS ET VOUS TUE.
":GOTO9000
6035 IFPO=4ANDPE=0THENPRINT"UN EC
LAIR JAILLIT DU PLAFOND.":GOTO9000
6040 RETURN
7000 CLS:PRINT"SOUDAIN,UN MAGICIE
N DESCEND D'UN ARBRE."
7010 GETF$
7020 PRINT"IL VOUS EST TRES RECON
NAISSANT.":GETF$
7040 PRINT"IL VOUS RECITE UN SORT
":SO$:GETF$
7050 CLS:PRINT"ET IL DISPARAIT ..
":O$(6)="un loup mort":LP=0:GOTO
310
8000 REM DEPLACEMENT
8005 EE=0:NN=0:SS=0:OO=0
8010 FORU=1TOLEN(D$(PO))
8015 Z$=D$(PO)
8020 IFMID$(Z$,U,1)="E" THENEE=1
8030 IFMID$(Z$,U,1)="O" THENOO=1
```



NIBBLER

Père chenille disait toujours : "Tu verras quand tu seras grande, combien il est difficile de se nourrir !.."

Jean-Philippe PETIT



```

50 REM NIBBLER
100 KEY 139,"speed key 20,2"+CHR$(13)
110 SPEED INK 20,20
120 ENT 1,5,-20,1,15,12,1
130 INK 1,20,0
140 DEFINT a-z:DEFREAL f,p,t
150 MODE 1:PAPER#1,0:PEN 1:PAPER 0
:LOCATE 1,20:PRINT"UTILISEZ-VOUS U
N MONITEUR VERT? (O/N)"
160 r$="":WHILE r$="" :r$=INKEY$:WE
ND
170 r$=LOWER$(r$):IF r$("&quot;o" AND r
$("&quot;n" THEN 160
180 CLS
190 INK 0,0
200 IF r$="o" THEN INK 1,10:INK 3,
20:INK 4,10:INK 7,5:INK 8,26:INK 9
,7:INK 10,20:c1=20:c2=10 ELSE INK
1,9:INK 3,6:INK 4,13:INK 7,12:INK
8,5:INK 9,7:INK 10,6:c1=6:c2=13
210 INK 5,5,24:INK 6,24,10
220 RANDOMIZE(1)
230 GOSUB 2710
240 DIM board(19,19),x(200),y(200)
,sens(200)
250 MSCORE=0
260 GOTO 2980
270 FOR t=1 TO 100:a=SQ(2):NEXT
280 GOSUB 950
290 SPEED KEY 1,1
300 niv=2:ecran=1:meccr=1:vie=3:sco
re=0
310 PEN#1,9
320 l=1:limite=1:temps=300
330 IF meccr>6 THEN meccr=1:niv=niv+
2
340 X(1)=7:Y(1)=10
350 X1=7:Y1=10
360 sens(1)=243:board(2,10)=248:a1
=3
370 GOSUB 1160
380 dd=243
390 yy=vie*4:FOR n=yy TO yy+2:LD
CATE#1,20,n:PRINT#1,"":NEXT
400 LOCATE#1,9,4:PRINT#1,"300"
410 EVERY 50 GOSUB 3470
420 WHILE INKEY$("&quot;"):WEND
430 REM
440 REM *** BOUCLE DU JEU ***
450 REM
460 WHILE r=0
470 m$=INKEY$:IF m$="" THEN 570
480 d=ASC(m$):IF d=8 THEN d=242 EL
SE IF d=10 THEN d=241 ELSE IF d=9
THEN d=243 ELSE IF d=11 THEN d=240
490 IF (d=dd) OR (d<240) OR (d)243
) THEN 570
500 IF d=243 THEN x2=x1+1:y2=y1:GD
TO 540
510 IF d=242 THEN x2=x1-1:y2=y1:GD
TO 540
520 IF d=241 THEN y2=y1+1:x2=x1:GD
TO 540
530 y2=y1-1:x2=x1
540 t=board(x2,y2)
550 IF t=250 THEN 570
560 dd=d:GOTO 750
570 d=dd
580 IF d=243 THEN x2=x1+1:y2=y1:GD
TO 620
590 IF d=242 THEN x2=x1-1:y2=y1:GD
TO 620
600 IF d=241 THEN y2=y1+1:x2=x1:GD
TO 620
610 y2=y1-1:x2=x1
620 t=board(x2,y2)
630 IF t>250 THEN 750
640 IF d=243 THEN t1=board(x1,y1+1
):t2=board(x1,y1-1) ELSE IF d=242
THEN t1=board(x1,y1-1):t2=board(x1
,y1+1) ELSE IF d=241 THEN t1=board
(x1-1,y1):t2=board(x1+1,y1) ELSE t
1=board(x1+1,y1):t2=board(x1-1,y1)
650 IF t1=250 THEN 700
660 IF d=243 THEN dd=241:GOTO 570
670 IF d=241 THEN dd=242:GOTO 570
680 IF d=242 THEN dd=240:GOTO 570
690 dd=243:GOTO 570
700 IF t2=250 THEN 470
710 IF d=243 THEN dd=240:GOTO 570
720 IF d=240 THEN dd=242:GOTO 570
730 IF d=242 THEN dd=241:GOTO 570
740 dd=243:GOTO 570
750 x1=x2:y1=y2
760 IF t=249 THEN board(x1,y1)=0:rb
o=bo-1:a1=al+niv:SOUND 4,100,20,3,
0,1:score=score+10:DI:LOCATE#1,1,4
:PRINT#1,USING"#####";score:EI
770 IF a1=0 AND l=limite THEN x(1+
1)=x(1):y(1+1)=y(1):sens(1+1)=sens
(1):x(L)=x1:y(L)=y1:sens(L)=d:limi
te=limite+1:a1=al-1:GOTO 840
780 LL=L+1:IF LL>LIMITE THEN LL=1
790 L1=LL+1:IF L1>LIMITE THEN L1=1
800 IF t=248 OR temps<=0 THEN 840
810 LOCATE x(1),y(1):PRINT" ":boar
d(x(1),y(1))=0
820 LOCATE x(LL),y(LL):PRINT CHR$(
sens(L1))
830 x(1)=x1:y(1)=y1:sens(1)=d
840 PEN 10:LL=L-1:IF LL<1 THEN LL=
LIMITE
850 PAPER 4:LOCATE x(LL),y(LL):PRI
NT CHR$(248):PAPER 0

```

```

860 LOCATE x1,y1:PRINT CHR$(d+4):b
oard(x1,y1)=248:LL=L-1:IF LL<1 THE
N LL=LIMITE
870 IF bo=0 THEN a=REMAIN(0):FOR n
=0 TO temps STEP 5:score=score+5:L
OCATE#1,1,4:PRINT#1,USING"#####
###";score;temps-n:SOUND 2,n+20,2
:NEXT:FOR t=1 TO 1000:NEXT:ecran=
ecran+1:meccr=meccr+1:GOTO 320
880 IF t=248 OR temps<=0 THEN 2940
890 l=l+1:IF l>limite THEN l=1
900 WEND
910 REM
920 REM *** FIN DE LA BOUCLE DU JE
U ***
930 REM
940 SPEED KEY 20,2:MODE 2:PEN 1:IN
K 0,0:INK 1,20:BOARD 0:PRINT"RETO
UR AU BASIC":a=REMAIN(0):END
950 REM
960 REM *** PRESENTATION ECRAN ***
970 REM
980 MODE 0
990 PEN 8
1000 BORDER 0
1010 LOCATE 1,6:PRINT STRING$(19,1
43):FOR x=1 TO 19:board(x,1)=250:N
EXT x
1020 FOR y=7 TO 23:LOCATE 1,y:PRIN
T CHR$(143):board(1,y)=250:LOCAT
E 19,y:PRINT CHR$(143):board(19,y
)=250:NEXT y
1030 LOCATE 1,24:PRINT STRING$(19,
143):FOR x=1 TO 19:board(x,19)=250
:NEXT x
1040 PEN 8:LOCATE 1,2:PRINT"SCORE
TEMPS HISCORE"
1050 PEN 9:LOCATE 1,4:PRINT" 0
300";USING"#####";MSCORE
1060 FOR y=8 TO 15 STEP 4
1070 PEN 3:LOCATE 20,y:PRINT CHR$(
244)
1080 PAPER 4:LOCATE 20,y+1:PRINT C
HR$(248)
1090 PAPER 0:LOCATE 20,y+2:PRINT C
HR$(240)
1100 NEXT y
1110 WINDOW 1,19,5,24:PAPER 0
1120 DATA 0,318,32,302,608,318,576
,302,576,30,608,14,32,30,0,14
1130 RESTORE 1120
1140 FOR n=1 TO 4:READ x1,y1,x2,y2
:FLOT x1,y1,0:DRAW x2,y2:NEXT
1150 RETURN
1160 REM
1170 REM *** LABYRHINTES ***
1180 REM
1190 GOTO 2460
1200 '1ER TABLEAU
1210 RESTORE 1220:RETURN
1220 DATA 24,36,86,74,86,98,36,24
1230 DATA 0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,2,0
1240 DATA 0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1
,0,1,1,1,0
1250 DATA 2,1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,1
,0,1,0,1,2
1260 DATA 0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1
,0,1,1,1,0
1270 DATA 0,0,0,0,2,1,0,1,0,1,0,1,1
,2,0,0,0,0
1280 DATA 0,1,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1
,1,1,1,1,0
1290 DATA 2,1,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0
,2,0,0,1,2
1300 DATA 0,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1
,1,1,0,1,0
1310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
1320 DATA 0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1
,1,1,1,1,0
1330 DATA 0,2,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0
,0,0,0,2,0
1340 DATA 0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1
,0,1,1,1,0
1350 DATA 0,1,0,1,0,1,0,0,2,0,0,1,1
,0,1,0,1,0
1360 DATA 0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1
,0,1,1,1,0
1370 DATA 0,0,0,0,2,1,2,1,0,1,2,1,1
,2,0,0,0,0
1380 DATA 0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1
,1,1,1,1,0
1390 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
1400 DATA 17
1410 '2eme TABLEAU
1420 RESTORE 1430:RETURN
1430 DATA 33,151,84,60,62,42,233,1
33
1440 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
1450 DATA 0,1,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
,0,0,0,1,0
1460 DATA 0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0
,1,0,1,0,0
1470 DATA 0,0,1,0,0,1,0,0,1,0,0,1,0
,0,0,1,0,0
1480 DATA 0,0,0,1,0,1,0,0,1,0,0,1,0
,0,1,0,0,0
1490 DATA 0,1,0,1,2,2,1,2,1,2,1,2,2
,2,1,0,1,0
1500 DATA 0,1,0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,0
,1,0,0,1,0

```

```

1510 DATA 0,0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,0,0
,1,0,1,0,0
1520 DATA 0,0,1,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0
,2,0,1,0,0
1530 DATA 0,0,0,1,2,1,0,1,0,1,0,1,0
,2,1,0,0,0
1540 DATA 0,0,1,0,2,1,0,1,0,1,0,1,1
,2,0,1,0,0
1550 DATA 0,0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,0,0
,1,0,1,0,0
1560 DATA 0,1,0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,0
,1,0,0,1,0
1570 DATA 0,1,0,1,2,2,1,2,1,2,1,2,2
,2,1,0,1,0
1580 DATA 0,0,0,1,0,1,0,0,1,0,0,1,1
,0,1,0,0,0
1590 DATA 0,0,1,0,0,1,0,0,1,0,0,1,1
,0,0,1,0,0
1600 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
1610 DATA 18
1620 '3eme TABLEAU
1630 RESTORE 1640:RETURN
1640 DATA 0,55,85,21,21,21,23,0
1650 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
1660 DATA 0,1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0
,2,1,0,0,0
1670 DATA 0,2,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,2,1,0
1680 DATA 0,0,1,0,1,2,0,0,0,0,0,0,0
,2,1,0,1,0
1690 DATA 0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,1,0,1,0
1700 DATA 0,0,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1
,1,1,0,1,0
1710 DATA 0,0,1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,1,0
1720 DATA 0,0,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1
,1,1,2,1,0
1730 DATA 0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,1,0,1,0
1740 DATA 0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0
,2,1,0,1,0
1750 DATA 0,0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,2,1,0
1760 DATA 0,0,1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,1,0
1770 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,2
1780 DATA 0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1
,0,1,1,1,0
1790 DATA 0,1,0,1,0,1,0,1,2,1,0,1,1
,0,1,0,1,0
1800 DATA 0,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1
,0,1,1,1,0
1810 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,2,0
1820 DATA 14
1830 '4eme TABLEAU
1840 RESTORE 1850:RETURN
1850 DATA 8,28,58,121,242,116,56,1
6
1860 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
1870 DATA 0,1,1,1,1,0,0,1,1,1,0,0,0
,1,1,1,1,0
1880 DATA 0,1,0,0,0,0,2,0,0,0,2,0,0
,0,0,0,1,0
1890 DATA 0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,1
,0,0,0,1,0
1900 DATA 0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,1
,0,0,0,1,0
1910 DATA 0,0,0,1,2,0,0,0,0,0,0,0,0
,2,1,0,0,0
1920 DATA 0,0,0,1,0,0,1,2,0,2,1,0,0
,0,1,0,0,0
1930 DATA 0,1,2,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0
,0,0,2,1,0
1940 DATA 0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,2,0
1950 DATA 0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,1,0
1960 DATA 0,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0
,0,0,0,1,0
1970 DATA 0,1,2,0,0,0,1,2,0,2,1,0,0
,0,0,2,1,0
1980 DATA 0,0,0,1,0,0,1,0,0,0,1,0,0
,0,1,0,0,0
1990 DATA 0,0,0,1,2,0,0,0,0,0,0,0,0
,2,1,0,0,0
2000 DATA 0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1
,0,0,0,0,0
2010 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1
,1,1,1,0,0
2020 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
2030 DATA 17
2040 '5eme tableau
2050 RESTORE 2060:RETURN
2060 DATA 39,149,148,82,73,169,170
,70
2070 DATA 1,0,0,1,0,2,1,1,1,1,2,0,0
,0,1,1,1,1
2080 DATA 2,0,0,1,0,0,2,1,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
2090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0
,0,0,0,0,2
2100 DATA 0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,1
,1,0,1,1,1
2110 DATA 1,0,1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,2
,1,0,0,0,1
2120 DATA 1,0,1,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0
,1,0,0,0,1
2130 DATA 1,0,1,0,0,0,0,0,0,2,1,0,0

```

```

1,2,0,0,1
2140 DATA 1,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0
,1,1,1,0,1
2150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,1,2,0,0,1
2160 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,0
,1,0,0,0,1
2170 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,1,2,1,0,0
,1,0,0,0,1
2180 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,1,0,0,0,2
2190 DATA 1,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0
,1,0,1,0,0
2200 DATA 1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0
,1,0,1,0,1
2210 DATA 1,0,1,1,1,1,1,0,1,0,0,0,0
,0,0,1,0,1
2220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,2,0,0
,0,0,0,0,0
2230 DATA 2,0,0,1,1,1,0,2,0,0,1,1,1
,1,0,0,0,2
2240 DATA 17
2250 '6eme et dernier tableau
2260 RESTORE 2270:RETURN
2270 DATA 28,34,64,92,98,66,66,60
2280 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,1,0,0,0,2
2290 DATA 0,0,1,1,1,0,1,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
2300 DATA 0,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1
,0,0,0,0,0
2310 DATA 0,0,1,1,1,0,1,0,1,2,0,0,0
,0,0,0,0,0
2320 DATA 0,0,0,0,0,2,1,0,1,0,0,0,0
,1,1,1,1,1
2330 DATA 0,0,0,1,1,1,1,0,1,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
2340 DATA 1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
2350 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,0
2360 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
2370 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,0
2380 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,1,0,0,0,0
2390 DATA 0,1,0,0,0,1,1,1,1,0,0,2,0
,1,0,0,1,0
2400 DATA 0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,1,1
,1,0,0,1,0
2410 DATA 0,1,0,1,1,1,1,0,1,0,0,0,0
,0,0,0,1,0
2420 DATA 0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0
,0,0,0,1,0
2430 DATA 0,1,1,1,0,0,1,2,1,1,1,1,1
,1,0,0,1,0
2440 DATA 2,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
2450 DATA 8
2460 INK 7,0:INK 5,0:INK 6,0
2470 LOCATE 1,1
2480 DN meccr GOSUB 1210,1420,1630,
1840,2050,2260
2490 FOR n=0 TO 7:READ n(n):NEXT:S
YMBOL 255,n(0),n(1),n(2),n(3),n(4)
,n(5),n(6),n(7)
2500 FOR y=2 TO 18
2510 FOR x=2 TO 18
2520 READ d
2530 IF d=0 THEN PEN 0:LOCATE x,y
:PRINT" ":board(x,y)=0:GOTO 2560
2540 IF d=1 THEN PEN 7:LOCATE x,y
:PRINT CHR$(143):board(x,y)=250:
GOTO 2560
2550 IF d=2 THEN PEN 6:LOCATE x,y
:PRINT CHR$(255):PAPER 0:board(x
,y)=249
2560 NEXT x
2570 NEXT y
2580 READ bo
2590 FOR c=1 TO 12
2600 FOR t=1 TO 20:NEXT t
2610 INK 7,c
2620 NEXT c
2630 FOR c=1 TO 24
2640 FOR t=1 TO 20:NEXT t
2650 INK 6,c
2660 NEXT c
2670 INK 6,24,6
2680 PEN 8
2690 PEN#1,15:LOCATE#1,3,25:PRINT#
1,"TABLEAU:"USING"#";ecran:PEN#1,9
2700 RETURN
2710 REM
2720 REM *** redefinitions des car
acteres ***
2730 REM
2740 DATA 7E,6E,6E,7E,7E,3C,1B,1B
2750 DATA 1B,1B,3C,7E,7E,6E,6E,7E
2760 DATA 00,FB,FC,9F,9F,FC,FB,00
2770 DATA 00,1F,3F,F9,F9,3F,1F,00
2780 DATA 00,3C,6E,8",FF,99,99,FF
2790 DATA FF,99,99,FF,81,6E,3C,00
2800 DATA 1F,29,69,4F,4F,69,29,1F
2810 DATA FB,94,9E,F2,F2,9E,94,FB
2820 DATA 7E,FF,E7,C3,C3,E7,FF,7E
2830 DATA FF,AA,00,FF,55,00,FF,AA
2840 DATA 00,7F,65,49,53,65,49,7F

```

Suite page 28

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

TE VOILA SAUVÉE MA REINE!



OUAIS, BEN TU CHANGES DE MARQUE DE DENTIFRICE, OU TU ME DÉPOSES AU TAXI LE PLUS PROCHE!

APPLE

QUAND LE VIN EST TIRÉ, ARRIVENT LES DÉBOIRES.



SUITE DU N° 133

```

10065 GOTO 10025
10070 ON PL GOTO 12000,10090,10
500
10075 REM *****
10080 REM *** NOUVEAU JEU ***
10085 REM *****
10090 :
10095 PRINT CHR$(4);"BLOAD DA
TA/SS PROG"
10100 L = 0:PV = 50:FO = 20:EX =
0:EC = 0:CD$ = ""
10105 FOR I = 1 TO 5:CD$ = CD$ +
CHR$(INT(RND(1)*26)+65
):NEXT I
10110 HOME : HGR : HCOLOR= 3
10115 HPLLOT 0,0 TO 200,0 TO 200
,159 TO 0,159 TO 0,0
10120 HPLLOT 205,5 TO 230,5 TO 2
30,30 TO 205,30 TO 205,5
10125 POKE 232,149: POKE 233,16

10130 FOR I = 1 TO 5: XDRAW I AT
197 + I * 7,50: NEXT
10135 FOR I = 1 TO 4: XDRAW I +
4 AT 197 + I * 7,110: NEXT
10140 FOR I = 1 TO 3: XDRAW I +
8 AT 197 + I * 7,70: NEXT
10145 XDRAW 6 AT 225,70: XDRAW
5 AT 232,70
10150 XDRAW 5 AT 204,90: XDRAW
12 AT 211,90: XDRAW 1 AT 218
,90
10155 FOR I = 1 TO 4: XDRAW 13 A
T 239,30 + I * 20: NEXT
10160 K = PV:K1 = 50: GOSUB 415:
K = FO:K1 = 70: GOSUB 415
10165 K = EX:K1 = 90: GOSUB 415:
K = EC:K1 = 110: GOSUB 415
10170 POKE 232,89: POKE 233,17:
XDRAW 5 AT 252,0: POKE 232,
149: POKE 233,16: XDRAW 8 AT
252,29: XDRAW 5 AT 265,14: XDRAW
10 AT 239,14
10175 HCOLOR= 3: HPLLOT 254,10 TO
254,25: HPLLOT 247,17 TO 261,17
10180 RM = 0
10190 HOME : VTAB 19:SP = 140: P
OKE - 16368,0:DN = 0
10195 IF L = 0 THEN 5000
10200 VTAB 21: GOTO 500
10500 REM *****

10505 REM *** RESTAURATION ***

10510 REM *****

10515 NORMAL : HOME : ONERR GOT
O 10580
10520 PRINT CHR$(4);"BLOAD DA
TA-JEU"
10525 PRINT CHR$(4);"BLOAD PE
RSD-JEU"
10530 PR = PEEK(768)
10535 PV = PEEK(769) * 256 + P
EEK(770)
10540 FO = PEEK(771) * 256 + P
EEK(772)
10545 EX = PEEK(773) * 256 + P
EEK(774)
10550 EC = PEEK(775) * 256 + P
EEK(776)
10555 L = PEEK(777)
10560 CD$ = ""
10562 FOR I = 1 TO 5:CD$ = CD$ +
CHR$(PEEK(777+I)):NEXT I
10565 POKE 216,0: GOTO 10110
10570 REM *** ERREUR ***
10575 IF PEEK(222) < > 6 THEN
END
10580 VTAB 12: PRINT "IL N'Y A
PAS DE JEU SAUVEGARDE."
10582 POKE - 16368,0
10585 VTAB 15: PRINT "APPUYER S
UR UNE TOUCHE..."; GET R$
10590 GOTO 10016
11000 REM *****

11005 REM *** PRESENTATION ***

11010 REM *****
11015 PRINT CHR$(4);"BLOAD DA
TA/SS PROG"
11020 HGR : POKE - 16302,0: HCO
LOR= 3:J = 5:H = 77:U = 0:V = 34
11022 SCALE= 1: ROT= 0
11025 FOR I = U TO V STEP 2: REA
D A,B

```

```

11030 IF A = 1 THEN POKE 232,1
49: POKE 233,16
11035 IF A = 2 THEN POKE 232,8
9: POKE 233,17
11040 IF B = 0 THEN 11050
11045 XDRAW B AT H + (I / 2) *
7,J
11050 POKE 4604,100: POKE 4605,
5: CALL 4606: NEXT
11055 J = J + 15:H = H + 21: IF
J = 35 THEN 11065
11060 U = 0:V = 22: GOTO 11025
11065 A = 30:B = 40
11070 GOSUB 11570:A = A + 30: GO
SUB 11580:A = A + 30: GOSUB 11600
:A = A + 30: GOSUB 11615:A =
A + 30: GOSUB 11570:A = A + 30: GO
SUB 11630:A = A + 30: GOSUB 11645

11075 A = 120:B = 95: GOSUB 1169
0:A = A + 20: GOSUB 11705
11080 A = 45:B = 140
11085 GOSUB 11600:A = A + 30: GO
SUB 11615:A = A + 30: GOSUB 11655
:A = A + 30: GOSUB 11670:A =
A + 30: GOSUB 11680:A = A + 30: GO
SUB 11570
11090 X = 4637:Y = 4870:T = 1.3:
GOSUB 6000
11095 IF PEEK(- 16384) < 128
THEN 11090
11100 RETURN
11500 RETURN
11505 DATA 1,1,2,1,2,2,1,11,1
,4,1,6,2,3,1,0,1,3,1,4,2,4,2
,4,1,5,2,5,1,5,1,7,1,3,1,5,1
,1,1,11,1,5,1,8,1,5,2,5,2,2,
1,5,1,0,1,2,1,2,1,2
11550 REM *****
11555 REM *** LETTRES ***
11560 REM *****
11565 REM *** T ***
11570 HPLLOT A,B TO A + 26,B TO
A + 26,B + 6 TO A + 16,B + 6
TO A + 16,B + 40 TO A + 10,
B + 40 TO A + 10,B + 6 TO A,
B + 4 TO A,B: RETURN
11575 REM *** R ***
11580 HPLLOT A,B TO A + 20,B TO
A + 26,B + 5 TO A + 26,B + 1
5 TO A + 20,B + 20 TO A + 15
,B + 20 TO A + 26,B + 35 TO
A + 26,B + 40
11585 HPLLOT TO A + 20,B + 40 TO
A + 6,B + 20 TO A + 6,B + 40 TO
A,B + 40 TO A,B: HPLLOT A + 6
,B + 5 TO A + 17,B + 5 TO A +
20,B + 9 TO A + 20,B + 12
11590 HPLLOT TO A + 17,B + 15 TO
A + 6,B + 15 TO A + 6,B + 5: RETU
RN
11595 REM *** I ***
11600 HPLLOT A + 6,B TO A + 20,B
TO A + 20,B + 6 TO A + 16,B
+ 6 TO A + 16,B + 34 TO A +
20,B + 34 TO A + 20,B + 40
11605 HPLLOT TO A + 6,B + 40 TO
A + 6,B + 34 TO A + 10,B + 34 TO
A + 10,B + 6 TO A + 6,B + 6 T
O A + 6,B: RETURN
11610 REM *** S ***
11615 HPLLOT A,B TO A + 26,B TO
A + 26,B + 5 TO A + 6,B + 5 T
O A + 6,B + 17 TO A + 26,B + 17 TO
A + 26,B + 40 TO A,B + 40 TO A,B
+ 35 TO A + 20,B + 35
11620 HPLLOT TO A + 20,B + 22 TO
A,B + 22 TO A,B: RETURN
11625 REM *** A ***
11630 HPLLOT A,B TO A + 26,B TO
A + 26,B + 40 TO A + 20,B +
40 TO A + 20,B + 22 TO A + 6
,B + 22 TO A + 6,B + 40 TO A
,B + 40 TO A,B
11635 HPLLOT A + 6,B + 5 TO A +
20,B + 5 TO A + 20,B + 17 TO
A + 6,B + 17 TO A + 6,B + 5: RETU
RN
11640 REM *** N ***
11645 HPLLOT A,B TO A + 6,B TO A
+ 20,B + 28 TO A + 20,B TO
A + 26,B TO A + 26,B + 40 TO
A + 20,B + 40 TO A + 6,B + 12 TO
A + 6,B + 40 TO A,B + 40 TO
A,B: RETURN
11650 REM *** E ***
11655 HPLLOT A,B TO A,B + 40 TO
A + 26,B + 40 TO A + 26,B +
35 TO A + 6,B + 35 TO A + 6,
B + 22 TO A + 20,B + 22 TO A
+ 20,B + 17

```

```

11660 HPLLOT TO A + 6,B + 17 TO
A + 6,B + 5 TO A + 26,B + 5 TO A +
26,B TO A,B: RETURN
11665 REM *** U ***
11670 HPLLOT A,B TO A,B + 40 TO
A + 26,B + 40 TO A + 26,B TO
A + 20,B TO A + 20,B + 34 TO A +
6,B + 34 TO A + 6,B TO A,B: R
ETURN
11675 REM *** L ***
11680 HPLLOT A,B TO A,B + 40 TO
A + 26,B + 40 TO A + 26,B +
34 TO A + 6,B + 34 TO A + 6,
B TO A,B: RETURN
11685 REM *** e ***
11690 HPLLOT A,B TO A + 16,B TO
A + 16,B + 4 TO A + 4,B + 4 T
O A + 4,B + 10 TO A + 10,B + 10 TO
A + 10,B + 14 TO A + 4,B + 14 TO
A + 4,B + 20
11695 HPLLOT TO A + 16,B + 20 TO
A + 16,B + 24 TO A,B + 24 TO A,B
: RETURN
11700 REM *** t ***
11705 HPLLOT A,B TO A + 16,B TO
A + 16,B + 4 TO A + 10,B + 4
TO A + 10,B + 24 TO A + 6,B
+ 24 TO A + 6,B + 4 TO A,B +
4 TO A,B: RETURN
12000 REM *****
12005 REM *** REGLES DU JEU **
*
12010 REM *****
*
12015 HOME : HTAB 11: INVERSE :
PRINT "TRISTAN ET ISEULT": N
ORMAL
12020 POKE 34,4: POKE 35,24
12025 HOME
12030 VTAB 20: SPEED= 100
12035 PRINT "BUT DU JEU:"
12040 PRINT : PRINT " L'IGNO
BLE TYRAN 'IVAN LE TERRIBLE'
A ENLEVE LA BELLE ISEULT ,
ET LA DETIENT PRISONNIERE AU
FOND DE SON CHATEAU..."
12045 PRINT " TRISTAN EST DE
VANT UN CAVEAU, QUI EST L'ENTR
EE SECRETE DU DONJON D'IVAN.
"
12050 PRINT : PRINT " VOUS E
TES TRISTAN , ET VOUS DEVEZ
DELIVRER VOTRE BIEN-AIMEE
ISEULT."
12055 PRINT : PRINT " MAIS A
TTENTION , LE CHATEAU EST
GARDE PAR DES MONSTRES SAN
GUINAIRES , ETRECELE DE NOMB
REUX PIEGES..."
12060 PRINT : PRINT "
POUR VOUS DEPLACER , VOUS
DISPOSEZ DES TOUCHES SUIVAN
TES:"
12062 PRINT
12065 HTAB 7: PRINT "N POUR NOR
D": HTAB 7: PRINT "S POUR SU
D": HTAB 7: PRINT "E POUR ES
T"
12070 HTAB 7: PRINT "O POUR OUE
ST": HTAB 7: PRINT "H POUR H
AUT": HTAB 7: PRINT "B POUR
BAS"
12075 PRINT : PRINT : PRINT "
VOUS NE POUVEZ VOUS DEPLAC
ER QUE LORSQUE 'ACTION:'
APPARAIT A L'ECRAN."
12080 PRINT " DANS LES AUTRE
S CAS , REPONDEZ AUX QUESTI
ONS"
12085 PRINT : PRINT : PRINT "
VOTRE PERSONNAGE EST DEFIN
I PAR": PRINT " - SES POINTS
DE VIE (P.VIE)"
12090 PRINT " - SA FORCE": PRINT
" - SON EXPERIENCE (EXP)": PRINT
" - SON ARGENT (ECUS)"
12095 PRINT : PRINT : PRINT " -
LES P.VIE DEFINISSENT L'ETA
T DE VOTRE PERSONNAGE , S'ILS
TOMBENT A ZERO , VOUS E
TES MORT"
12100 PRINT " - LA FORCE SERT A
BATTRE LES MONSTRES DANS L
ES COMBATS"
12105 PRINT " - L'EXPERIENCE VO
US SERT A AMADOUER LES MONSTR
ES , DANS LE BUT DE LES FAIR
E FUIR"
12110 PRINT " - A CHAQUE FOIS Q
UE VOUS RESSORTEZ DU DONJON

```

```

, TOUS VOS ECUS SONT RECONV
ERTIS EN P.VIE"
12115 PRINT : PRINT : PRINT "
EN TAPANT 'ESC' APRES 'ACT
ION' , VOUS POUVEZ CHANGER LA
VITESSE D'AFFICHAGE (1) OU SAU
VEGARDER UNE PARTIE EN COURS
(2)": PRINT
12120 PRINT " POUR RESTAURER
UNE PARTIE SAUVÉE , CHOISI
SSEZ L'OPTION ANCIEN JEU"
12122 POKE - 16368,0: SPEED= 2
55
12125 PRINT : PRINT : PRINT "AP
PUYER SUR UNE TOUCHE POUR ME
NU :"; GET R$: GOTO 10020

```

LISTING 3

0800-	04	00	02	00	00	04	00	00	
0808-	00	08	03	01	00	05	00	0A	
0810-	06	00	00	02	00	03	01	0A	
0818-	00	01	05	00	00	07	00	0F	
0820-	07	00	06	04	00	01	01	0F	
0828-	00	03	00	05	00	06	06	0F	
0830-	00	05	00	00	06	00	03	0F	
0838-	02	00	07	00	0D	0F	04	0F	
0840-	00	0A	00	08	00	06	00	0F	
0848-	09	00	00	00	0E	0E	01	14	
0850-	0C	00	00	00	0F	0E	00	14	
0858-	00	0B	00	00	00	08	08	14	
0860-	00	0F	00	00	0A	09	04	19	
0868-	00	10	00	00	0B	09	00	19	
0870-	00	00	10	00	00	02	09	19	
0878-	0E	00	00	0F	00	03	01	19	
0880-	00	14	00	00	00	08	10	19	
0888-	00	00	13	00	0A	10	00	19	
0890-	00	15	14	12	00	05	0E	19	
0898-	11	00	00	13	00	03	03	19	
08A0-	13	00	00	00	0C	0B	06	19	
08A8-	00	00	00	00	0D	00	01	1E	
08B0-	00	19	00	00	0F	09	00	1E	
08B8-	00	00	19	00	0E	0C	04	1E	
08C0-	17	1C	1A	18	00	01	01	1E	
08C8-	00	00	00	19	00	06	00	00	
08D0-	00	00	1C	00	0D	10	00	1E	
08D8-	19	00	1D	1B	00	01	03	1E	
08E0-	00	00	00	1C	00	06	0A	1E	
08E8-	00	20	1F	00	00	07	00	23	
08F0-	00	21	00	1E	00	06	01	23	
08F8-	1E	00	21	00	00	02	0B	23	
0900-	1F	00	22	20	00	01	00	23	
0908-	00	00	00	21	76	0A	00	23	
0910-	00	00	24	00	00	11	12	00	
0918-	00	00	25	00	00	13	0C	28	
0920-	00	00	00	24	7F	0A	01	28	
0928-	00	00	00	00	75	12	06	1E	
0930-	00	00	00	00	00	77	12	01	1E
0938-	06	00	A1	00	6E	00	58	00	
0940-	49	00	42	00	0E	00	27	27	
0948-	27	2D	2C	35	2D	25	35	35	
0950-	35	2D	36	37	3F	3E	3F	37	
0958-	3F	3F	3F	24	27	27	2D	35	
0960-	6F	31	3F	2E	0D	25	3C	40	
0968-	23	0D	3E	0E	25	08	15	15	
0970-	35	1F	3E	1C	37	45	43	43	
0978-	36	00	3C	3F	3C	0C	35	2D	
0980-	00	2D	35	38	2E	15	15	36	
0988-	36	3B	3F	1C	24	64	04	00	
0990-	2D	35	3B	2E	15	3F	BF	2D	
0998-	2D	35	3F	3F	37	2D	2D	35	
09A0-	3F	3F	77	2D	25	00	3F	3F	
09A8-	3F	3F	3F	27	64	64	0C	2D	
09B0-	2D	2D	2D	2D	15	1B	1E	1E	
09B8-	36	33	36	36	36	36	3F	3F	
09C0-	3F	3F	3F	3F	24	24	24	4D	
09C8-	49	32	4E	49	89	62	0C	0C	
09D0-	0C	0C	24	24	24	23	13	20	
09D8-	00	3F	3F	3F	3F	3F	3F	36	
09E0-	36	36	2E	2D	2D	2D	2D	2D	
09E8-	25	24	24	3C	1B	1B	13	6E	
09F0-	49	89	12	0C	0C	0C	0C	0C	
09F8-	24	24	24	9C	1E	1E	1E	9E	
0A00-	30	18	1B	1B	1B	1B	1B	63	
0A08-	0C	0C	0C	8C	2D	2D	2D	2D	
0A10-	2D	4C	24	24	24	3C	3F	3F	
0A18-	3F	3F	3F	3F	36	36	36	6E	
0A20-	49	49	49	60	24	24	24	23	
0A28-	00	02	00	5C	00	06	00	24	
0A30-	24	37	27	37	3F	37	36	36	
0A38-	36	0E	0E	35	36	36	36	25	
0A40-	24	24	24	0C	24	24	1B	1B	
0A48-	BB	2D	1E	6E	09	36	37	35	
0A50-	37	35	37	35	37	35	6F	21	
0A58-	24	24	0C	24	24	2C	3C	0C	
0A60-	24	24	0C	24	24	25	23	97	

F-14 SUPER TOMCAT

THOMSON TO7 70, M05

IL N'EST DE PIRE AVEUGLE QU'UN CYCLOPE BORNE.

Le commandant du porte-avions USS THOMSON, confié à votre ardeur de pilote fraîchement émoulu, la mission OMEGA qui consiste en la destruction du SDR (Super Détecteur Radar). Le fantastique F-14 SUPER TOMCAT mis à votre disposition, devra faire merveille entre vos mains...

François ZANIER

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite (cassette ou disquette) les listings 1 (modifications M05 ou TO 9 incluses), 2 (SAVE"INTERLUD.2") et 3 (SAVE"OMCAT"). Le lancement du premier programme (sauvegardé sous un nom de votre choix) charge et lance automatiquement la présentation qui contient les règles et à sa suite, le programme principal.



LISTING 1

```

01 PRINTCHR$(20):POKE24635,64:CLS:POKE&HE
703,0
2 CLEAR,,16
3 DEFGR$(0)=0,0,52,72,72,72,74,52
4 DEFGR$(1)=0,0,8,20,16,16,16,8
5 DEFGR$(2)=0,0,8,20,24,16,16,44
6 DEFGR$(3)=0,0,8,20,16,16,16,44
7 DEFGR$(4)=0,0,8,24,8,8,8,4
8 DEFGR$(5)=0,0,84,252,84,84,84,86
9 DEFGR$(6)=0,0,44,116,36,36,36,38
10 DEFGR$(7)=0,0,24,36,36,36,36,88
11 DEFGR$(8)=0,0,184,52,36,52,40,32
12 DEFGR$(9)=0,0,40,20,16,16,16,40
13 DEFGR$(10)=0,0,24,36,32,28,4,56
14 DEFGR$(11)=0,0,16,16,16,16,16,40
15 DEFGR$(12)=0,0,108,36,36,36,36,26
16 DEFGR$(13)=0,0,60,68,8,120,34,124
17 DEFGR$(14)=0,0,69,40,16,16,16,69
18 DEFGR$(15)=0,0,209,145,145,138,139,19
19
20 RESTORE19:POKE24635,96:F0R1=I08:READ
A:PSET(11+I,10):GR$(A):NEXT:DATA3,9,0,6,1
,7,4,10
21 RESTORE20:F0R1=I06:READA:PSET(21+I,1
0):GR$(A):NEXT:DATA13,0,6,4,2,9
22 RESTORE21:POKE24635,120:F0R1=I08:REA
DA:PSET(15+I,12):GR$(A):NEXT:DATA8,9,2,10
,2,6,11,2
23 RESTORE22:POKE24635,72:F0R1=I03:READ
A:PSET(11+I,14):GR$(A):NEXT:DATA3,14,15
24 RESTORE23:F0R1=I05:READA:PSET(15+I,1
4):GR$(A):NEXT:DATA10,12,8,2,9
25 RESTORE24:F0R1=I06:READA:PSET(21+I,1
4):GR$(A):NEXT:DATA11,7,5,1,0,11
26 F0R1=90:TO15STEP=5:BOX(I,1-15)-(319-I,
214-I),0:NEXT
27 LOCATE0,0:RUN"INTERLUD"
28 ** ATTENTION: CE PROGRAMME A ETE
ETUDIE POUR FONCTIONNER SUR UN
TO7-70 AVEC BASIC VERSION 1.0 **
29 ** SI VOUS POSSEDEZ UN MOS, UN
TO7-70 OU UN TO9 AVEC LE BASIC
128, APORTEZ LES MODIFICATIONS
SUIVANTES DANS L'ENSEMBLE DU
PROGRAMME **
30 ** POUR LES MOSISTES, RETIREZ TOUS
LES "POKE" EXCEPTES LES "POKE24635
"X", EQUIVALENTS DE COLOR AVEC LES
16 COULEURS **
31 ** DONC POUR LE M05, TO7-70 BASIC
128 ET TO9 BASIC 128, REMPLACER
LES "POKE 24635,X" PAR:
** 64 => COLOR 0,8
** 72 => COLOR 1,8
** 96 => COLOR 4,8
** 120 => COLOR 7,8
** 128 => COLOR 8,0
** 136 => COLOR 9,0
** 144 => COLOR10,0
** 152 => COLOR11,0
** 160 => COLOR12,0
** 168 => COLOR13,0
** 176 => COLOR14,0
** 184 => COLOR15,0
** 68 => COLOR 0,12
** 100 => COLOR 4,12
** 76 => COLOR 1,12
** 71 => COLOR 0,15
32 ** REMPLACER AUSSI POKE&HE703,0
PAR SCREEN,,8 **

```

LISTING 2

```

01 PRINTCHR$(20):POKE24635,64:CLS:POKE&HE
703,0
2 CLEAR,,16
3 DEFGR$(0)=0,0,52,72,72,72,74,52
4 DEFGR$(1)=0,0,8,20,16,16,16,8
5 DEFGR$(2)=0,0,8,20,24,16,16,44
6 DEFGR$(3)=0,0,8,20,16,16,16,44
7 DEFGR$(4)=0,0,8,24,8,8,8,4
8 DEFGR$(5)=0,0,84,252,84,84,84,86
9 DEFGR$(6)=0,0,44,116,36,36,36,38
10 DEFGR$(7)=0,0,24,36,36,36,36,88
11 DEFGR$(8)=0,0,184,52,36,52,40,32
12 DEFGR$(9)=0,0,40,20,16,16,16,40
13 DEFGR$(10)=0,0,24,36,32,28,4,56
14 DEFGR$(11)=0,0,16,16,16,16,16,40
15 DEFGR$(12)=0,0,108,36,36,36,36,26
16 DEFGR$(13)=0,0,60,68,8,120,34,124
17 DEFGR$(14)=0,0,69,40,16,16,16,69
18 DEFGR$(15)=0,0,209,145,145,138,139,19
19
20 RESTORE19:POKE24635,96:F0R1=I08:READ
A:PSET(11+I,10):GR$(A):NEXT:DATA3,9,0,6,1
,7,4,10
21 RESTORE20:F0R1=I06:READA:PSET(21+I,1
0):GR$(A):NEXT:DATA13,0,6,4,2,9
22 RESTORE21:POKE24635,120:F0R1=I08:REA
DA:PSET(15+I,12):GR$(A):NEXT:DATA8,9,2,10
,2,6,11,2
23 RESTORE22:POKE24635,72:F0R1=I03:READ
A:PSET(11+I,14):GR$(A):NEXT:DATA3,14,15
24 RESTORE23:F0R1=I05:READA:PSET(15+I,1
4):GR$(A):NEXT:DATA10,12,8,2,9
25 RESTORE24:F0R1=I06:READA:PSET(21+I,1
4):GR$(A):NEXT:DATA11,7,5,1,0,11
26 F0R1=90:TO15STEP=5:BOX(I,1-15)-(319-I,
214-I),0:NEXT
27 LOCATE0,0:RUN"INTERLUD"
28 ** ATTENTION: CE PROGRAMME A ETE
ETUDIE POUR FONCTIONNER SUR UN
TO7-70 AVEC BASIC VERSION 1.0 **
29 ** SI VOUS POSSEDEZ UN MOS, UN
TO7-70 OU UN TO9 AVEC LE BASIC
128, APORTEZ LES MODIFICATIONS
SUIVANTES DANS L'ENSEMBLE DU
PROGRAMME **
30 ** POUR LES MOSISTES, RETIREZ TOUS
LES "POKE" EXCEPTES LES "POKE24635
"X", EQUIVALENTS DE COLOR AVEC LES
16 COULEURS **
31 ** DONC POUR LE M05, TO7-70 BASIC
128 ET TO9 BASIC 128, REMPLACER
LES "POKE 24635,X" PAR:
** 64 => COLOR 0,8
** 72 => COLOR 1,8
** 96 => COLOR 4,8
** 120 => COLOR 7,8
** 128 => COLOR 8,0
** 136 => COLOR 9,0
** 144 => COLOR10,0
** 152 => COLOR11,0
** 160 => COLOR12,0
** 168 => COLOR13,0
** 176 => COLOR14,0
** 184 => COLOR15,0
** 68 => COLOR 0,12
** 100 => COLOR 4,12
** 76 => COLOR 1,12
** 71 => COLOR 0,15
32 ** REMPLACER AUSSI POKE&HE703,0
PAR SCREEN,,8 **

```

```

22 F0R1=I04:READA,B,X,Y:BOXF(A,B)-(X,Y)
,CC:NEXT:DATA162,160,168,191,169,160,180
,166,169,173,180,179,174,167,180,172
23 F0R1=I07:TO178:LINE(I,180)-(I+2,191),C
C:NEXT
24 '
25 BOXF(200,160)-(218,166),CC:BOXF(206,1
67)-(212,191),CC
26 '
27 F0R1=I04:READA,B,X,Y:BOXF(A,B)-(X,Y)
,CC:NEXT:DATA221,160,238,166,221,185,238
,191,221,167,227,184,232,167,238,184
28 '
29 BOXF(242,160)-(247,191),CC:BOXF(255,1
60)-(260,191),CC:F0R1=160:TO178:LINE(247,
1)-(251,1+13),CC:LINE(255,1),CC:NEXT
30 '
31 F0R1=I03:READA,B,X,Y:BOXF(A,B)-(X,Y)
,CC:NEXT:DATA264,160,278,166,264,185,278
,191,264,167,270,184
32 '
33 F0R1=I04:READA,B,X,Y:BOXF(A,B)-(X,Y)
,CC:NEXT:DATA282,191,287,179,294,179,299
,191,282,180,299,176,290,160,290,166
34 F0R1=160:TO168:LINE(289,1)-(282,1+14),
CC:LINE(291,1)-(299,1+14),CC:NEXT
35 '
36 BOXF(301,160)-(319,166),CC:BOXF(307,1
67)-(313,191),CC
37 '
38 F0R1=I016:READA,B,X,Y:LINE(A,159)-(B
,144),CC:LINE(A,144),CC:LINE(C,159)-(D
,144),CC:NEXT:DATA1,39,53,21,31,60,67,38,53,78,8
5,60,81,99,112,98,102,116,120,108,114,12
4,129,128,123,132,144,148,144,147,156,15
8,162,162,174,179
39 DATA199,190,203,217,220,206,218,237,2
41,221,226,246,254,230,235,259,263,238,2
49,277,287,256,259,291,300,267,279,318
40 F0R1=I018:READA,B,X,Y:LINE(A,B)-(X,Y)
,CC:NEXT:DATA53,145,53,147,8,171,27,164
,17,172,23,169,17,178,30,170,8,190,36,17
4,67,145,67,151,38,190,48,183,85,145,85,
155,45,178,51,173,60,190,79,171
41 F0R1=I018:READA,B,X,Y:LINE(A,B)-(X,Y)
,CC:NEXT:DATA112,145,112,147,98,165,101
,161,88,173,94,167,98,173,101,168,81,134
,85,180,98,190,101,186,121,145,121,148,1
29,145,129,148,189,185,113,174,120,190,1
21,185
42 F0R1=I07:READA,B,X,Y:LINE(A,B)-(X,Y)
,CC:NEXT:DATA44,145,144,157,129,172,133
,167,148,176,142,166,130,190,134,179,155
,173,155,167,158,184,158,167,175,171,173
,167
43 F0R1=I011:READA,B,X,Y:LINE(A,B)-(X,Y)
,CC:NEXT:DATA190,145,190,150,190,150,19
9,166,196,162,196,174,196,174,204,190,20
6,145,206,147,220,190,213,177,231,184,22
7,179,221,145,221,147,230,145,230,147,24
1,190,238,184,254,190,247,183
44 F0R1=I011:READA,B,X,Y:LINE(A,B)-(X,Y)
,CC:NEXT:DATA238,145,238,146,260,190,25
9,184,278,184,269,177,255,145,254,147,28
1,175,269,167,281,190,259,184,293,190,28
7,185,299,178,287,172,269,145,267,147,30
0,165,293,162,306,190,300,186
45 LOCATE0,24:F0R1=I018:PRINTCHR$(13):N
EXT:CONSOLE6,24,0:CLS
46 '
47 POKE24635,128:LOCATE0,24:PRINT"Prenez
avoir passe 20 jours dans les simula
teurs de vol de l'armee, on vous aenfin
expedie a bord du porte-avion USS TH
OMSON."
48 COLOR1:PRINT"Quelques jours pou
r maitriser parfaite- ment le catapultag
e et l'appontage est- vous voila devant
le commandant il vousconfie la fameuse
MISSION OMEGA."
49 POKE24635,136:PRINT" Cette missi
on consiste a detruire le SDR(Super Dete
cteur Radar):celui-ci empêche tout trafic
naval entre l'océan atlanti-que et la m
er mediterrane."
50 GOSUB311:COLOR2
51 COLOR2:LOCATE0,24:PRINT" On sait
seulement que le SDR se trouve quelque
part dans la zone OMEGA:il est inutile
de vous rappeler que le SDR estbien pr
otegé par des croiseurs armes de MISSILE
S MEP-AIR."
52 POKE24635,144:PRINT" Mais sans p
lus attendre, voici les re- gles et le
mode d'emploi des commandes."
53 GOSUB311
54 BOXF(57,49)-(262,71),1:POKE24635,184:L
OCATE8,7:PRINT"REGLES DE LA SIMULATION":
:CONSOLE9,24
55 COLOR3:LOCATE0,24:PRINT" Vous pilotez
un chasseur biplace polyvalent embarq
ue sur le F-14 SUPER TOMCAT. Vous disposez
d'un plafond maximal de 9999 m, et d'
une vitesse maximale de 2600 km/h. La
consommation de kerosene"
56 PRINT"depend du regime des reacteurs."
57 POKE24635,152:PRINT" La vitesse
depend de la vitesse verticale: plus vo
us piquez, plus la vitesse augmente et
inversement.En actionnant lebouton (TRI
M), vous monterez ou piquezerez 2 fois plus
vite."
58 GOSUB311
59 LOCATE0,24:COLOR4:PRINT" Pour virer, il
nclinez l'avion selon la longueur du v
irage: la vitesse de rota- tion varie en
fonction de la vitesse: 3 Deg/s a 250
0 Km/h, 6 Deg/s a 200 Km/h."
60 POKE24635,160:PRINT" Si vous dep
assez le plafond maximal(pluse 9999m),
un systeme automatique a inertie vou
s ramenera a cette altitude."
61 PRINT:COLOR3,4:LOCATE8,24:PRINT"APPUY
ER SUR UNE TOUCHE":A$=INPUT$(1):COLOR,0
:CONSOLE6,24:CLS
62 BOXF(41,45)-(278,71),1:POKE24635,184:L
OCATE6,7:PRINT"MODE D'EMPLOI DES COMMAND
ES":CONSOLE9,24
63 RESTORE63:POKE24635,176:F0R1=I018:RE
ADA,B,C:PSET(A,B):GR$(C):NEXT:DATA65,14,1,
5,18,8,27,14,0,29,14,1,31,14,8,27,16,4,3
1,16,8,27,18,7,29,18,8,31,18,9

```

```

64 POKE24635,160:PSET(5,16):GR$(5):PSET(2
9,16):GR$(5):COLOR1:PSET(1,13):GR$(3):PSET
(25,13):GR$(3):BOXF(0,96)-(79,167),3:BOXF(1
3,96)-(271,167),3
65 POKE24635,96:LOCATE13,9:PRINT"JOYSTIC
K":POKE24635,184:LOCATE1,11:PRINT"Accels
er":LOCATE1,21:PRINT"Decelerer":LOCATE2
6,14:PRINT"Piquer":LOCATE26,21:PRINT"Mon
ter":LOCATE34,15
66 LOCATE34,15:PRINT"Virer":LOCATE36,16:
PRINT"":LOCATE34,17:PRINT"droite":LOCAT
E18,15:PRINT"Virer":LOCATE20,16:PRINT"":
LOCATE18,17:PRINT"Gauche":COLOR1:LOCATE
20,12:PRINT"Trim":COLOR2:LOCATE15,10:PRI
NT"1":0":PSET(14,10):GR$(4):PSET(19,10):GR
$(6)
67 GOSUB311:POKE24635,96
68 LOCATE0,10:PRINT"COMMANDE AU CLAVIER":
:COLOR1:PRINT"RESTORE63:F0R1=I08:READA
$:PRINT "A$":NEXT:DATA0,0,P,A,R,R,M,B
$:PRINT"RAZ":POKE24635,152
69 RESTORE63:F0R1=I27:TO20:READA$:LOCATE4,
1:PRINTA$:NEXT:DATA$ort/entre le Train
d'atterrissage,sort/entre la Quille d'
appontage,enclenche/stop la Post-combus
tion,sort/entre les Aerofreins
70 DATAenclenche/retire le Radar de comb
at,enclenche/entre un Missile air-mer/e
nclenche/entre une Bombe,lanche l'arme e
nclenche (Feul),initialise la mission (
Fin)
71 GOSUB311
72 COLOR5:LOCATE0,24:PRINT"Pour utiliser
les commandes au clavier, appuyez sur l
a touche desiree: si vous appuyez avec s
econde fois, l'effet sera contraire au
precedent."
73 POKE24635,168:PRINT"ATTENTION":
51 vous appuyez sur (RAZ), votre missi
on sera terminee... (mais vous revien
drez au menu principal)"
74 GOSUB311
75 COLOR6:LOCATE0,24:PRINT"Les aerofrein
s vous aident a freiner... plus viteetst
ention quand meme au decrochage. La pos
t-combustion vous aide a acclereler plu
s vite. Le radar de combat aide a bien s
e situer pour lancer un"
76 PRINT"missile ou une bombe."
77 POKE24635,176:PRINT"Pour lancer
un missile ou une bombe, il vous suffit
d'enclencher une des deux armes(en ap
puyant sur (M) ou (B)), puis d'appuyer s
ur (F) (comme (Fire))."
78 GOSUB311
79 COLOR7:LOCATE0,24:PRINT"Pour "::COLOR
2:PRINT"DECOLLER"::COLOR7:PRINT":PRINT
"au debut de chaque mission et apres
chaque atterrissage reussi, votre F14 s
etrouve en debut de piste de decollage:
"cap au 90(deg), train sorti!"
80 POKE24635,184:PRINT"pousser les reac
teurs a fond: "a partir de 160
Km/h vous pouvez tirer sur le mancheat
ention au decrochage):si vous ne voule
z pas decoller tout de suite, lorsque l
'avion aura quitte la"
81 PRINT" piste, il volera en paliera c
ondition que la vitesse soit suffisante
(160), sinon...)"
82 GOSUB311
83 COLOR1:LOCATE0,24:PRINT"Pour "::COLOR
2:PRINT"ATTERRIR"::COLOR7:PRINT":PRINT
" Lorsque vous voulez atterrir(mission
accomplie, plus de carburant,...), vous
devez suivre cette demarche":
84 POKE24635,136:PRINT"-etre au cap 90,
tousjours derriere le porte-avions":P
RINT"-etre a une altitude entre 10 et 20
m: -sortir le train d'atterrissage et
la quille d'appontage":PRINT"avoir
une vitesse entre 150 et 300 Km/h"
85 GOSUB311:POKE24635,136
86 LOCATE0,24:PRINT" a quelques pixels d
un porte-avions, en- tamer une legere d
scente(-1 ou -2 m/s)-au contact du sol(b
ruit crispillant), le freinage se fera
automatiquement par la crosse d'apponta
ge."
87 POKE24635,128:PRINT"Chaque atte
rrissage reussi vous rapportedes points(
ATTENTION:la gestion des at- terrissage e
st tres severe,gniak,gniak!)."
88 GOSUB311
89 LOCATE0,24:COLOR2:PRINT"La zone OMEGA
est divisee en 35 parties:l'ensemble fo
rme un rectangle de 7/5 (Voir CARTE D
E LA ZONE dans le programmeprincipal). C
'est dans une de ses 35 parties que l
e SDR est cache."
90 PRINT:POKE24635,144:PRINT"Si vous pas
sez trop pres, un missile sol-air pou
rta vous detruire: il en est de meme pou
r les croiseurs, mais ceux-ci se deplac
ent incessamment(quand vous changez de
tableau), ils sont 10 en tout."
91 GOSUB311:GOSUB315:GOSUB311
92 LOCATE0,24:COLOR3:PRINT"Pour accompi
r votre mission, il faut que vous ayez
detruit les 10 croiseurs et le SDR:si
vous avez epuise toutes vosarmes, vous
pouvez atterrir pour vous ravitailler(e
n armes et en carburant)."
93 PRINT:POKE24635,152:PRINT"il y a en t
out 4 porte-avions(visibles sur la cart
e)qui se deplacent que dans leur tablea
u: un tableau ne peut compor-ter qu'un
seul bateauporte-avions,croi- seur ou SDR
"
94 GOSUB311
95 LOCATE0,24:COLOR4:PRINT"Pour pouvoi
r lancer un missile, il faut d'abord l'enc
lancher, puis le lancer: mais avant to
ut, il faut que vous soyez bien place(c
, a,d que le radar de combat soit enclen
chet que vous soyez aux"
96 PRINT"environs du cap 90 ou du cap 27
(ceci depend du sens dont vous vou
dirigez)."
97 PRINT:POKE24635,160:PRINT"En effet, l
'angle de recherche du missi-le n'est pa
s de 180 deg!"

```

```

98 GOSUB311
99 LOCATE0,24:COLOR5:PRINT"Pour pouvoi
r lancer une bombe, il faut d'abord l'enc
lancher, puis la lancer: mais avant to
ut, il faut que vous soyez bien place(c
, a,d que le radar de combat soit enclen
chet que vous soyez dirigez"
100 POKE24635,168:PRINT"vers le navire e
nmetait il faut que vous soyez assez pres
de celui-ci, car la trajectoire de l
a bombe depend de votre vitesse et de l'
altitude du F14. Mais voici les t
rajectoires des bombes et des missiles."
101 GOSUB311:GOSUB312:GOSUB311
102 LOCATE0,24:COLOR6:PRINT"Le cockpit s
era represente en deux par- ties:d'abord
le tableau dans lequel vousvous trouvez
: le bleu represente la mer, et un point
orange delimitte le ta- bleauprotre
avion: est represente par un pixel noir."
103 PRINT:POKE24635,176:PRINT"Si vous e
t passez les limites, vous vous retrouver
ez dans un autre tableau. ATTENTION
a ne pas sortir de la zone. Le porte-a
vions est represente par un rectangle
bleu foncé et le croiseur par"
104 PRINT"un rectangle rouge." :GOSUB311
105 COLOR7:LOCATE0,24:PRINT"Le SDR est r
eprésente par un rectangle rouge. Le tr
ainee du missile est repre- sentee par u
ne ligne verte et la bombe par un pixel
rose."
106 PRINT:POKE24635,184:PRINT"-le reste
de l'ecran represente les dif-ferents in
dicateurs:VITESSE pour la vi- tesse hori
zontale, ALTI pour l'altitude,VSP pour l
a vitesse verticale, CA pour la cadence
, CAP pour le cap, FUEL pour"
107 PRINT"le carburant, EN pour le regim
e des reacteurs."
108 GOSUB311
109 LOCATE0,24:COLOR7:PRINT"Les missiles
et les bombes sont repre- sentes par d
es symboles:lorsqu'ils sont enclenches,
ils s'allument en rouge. TAB est l'in
dicateur du tableau present."
110 PRINT:POKE24635,136:PRINT"TA est l'i
ndicateur du train d'atterrissage, OF ce
lui de la quille d'appontage, PC celui d
e la post-combustion, AF celui des aerofr
eins, SC celui du score."
111 GOSUB311
112 POKE24635,128:LOCATE0,24:PRINT"En ha
ut a gauche, il y a le radar de comba
t que l'on actionne avec (M) s'arr
ete de fonctionner lorsque vous
etes trop eloigne de la cible:vous pouve
z le reactivationner quand vous serez"
113 PRINT"assez proche de la cible."
114 PRINT:POKE24635,184:PRINT"VEZ DE L
ECTURE MAINTENANT!!! VOUS ALLEZ
POUVOIR ADMIRER VOTRE F14.....(
HOUARFFF,HOUARFFF!!!!)....."
115 GOSUB311
116 CONSOLE6,24:CLS:BOXF(8,49)-(310,71),1
:LOCATE2,7:PRINT"RESTEZ CALME, LE PROGRA
MME SE CHARGE":CONSOLE9,24
117 BOXF(0,77)-(319,199),6:COLOR0,6
118 CLEAR,,16:GOSUB125:X=8:Y=18:GOSUB140
119 CLEAR,,25:GOSUB145:X=14:Y=15:GOSUB17
1
120 CLEAR,,46:GOSUB182:X=18:Y=15:GOSUB22
9
121 CLEAR,,20:GOSUB240:X=26:Y=18:GOSUB25
7
122 CLEAR,,25:GOSUB273:X=25:Y=11:GOSUB29
9
123 CONSOLE6,24,0:RUN"OMCAT"
124 END
125 DEFGR$(0)=0,0,0,0,0,0,0,63
126 DEFGR$(1)=0,0,0,0,0,0,0,255
127 DEFGR$(2)=0,0,0,0,0,0,0,15,240
128 DEFGR$(3)=0,0,0,0,0,0,0,255,1
129 DEFGR$(4)=0,0,0,0,0,0,1,254,128
130 DEFGR$(5)=0,0,0,0,0,0,0,0
131 DEFGR$(6)=120,63,0,0,0,0,0
132 DEFGR$(7)=0,240,15,0,0,0,0,0
133 DEFGR$(8)=0,0,255,0,0,0,0,0
134 DEFGR$(9)=0,0,0,255,0,0,0,0
135 DEFGR$(10)=2,4,2,255,3,0,0,0
136 DEFGR$(11)=65,64,64,128,255,0,0,0
137 DEFGR$(12)=127,240,127,0,0,0,0,0
138 DEFGR$(13)=255,0,255,0,0,0,0,0
139 RETURN
140 '<1> F14 SUPER TOMCAT
141 LOCATE8,7:PRINTGR$(0)GR$(1)GR$(1)GR$
(2)GR$(3)GR$(4)GR$(5)GR$(5)
142 LOCATE8,7+1:PRINTGR$(6)GR$(7)GR$(8)G
R$(9)GR$(10)GR$(11)
143 LOCATE8,7+2:PRINTGR$(5)GR$(5)GR$(5)G
R$(14)GR$(15)GR$(15)
144 RETURN
145 DEFGR$(0)=0,0,0,0,0,0,0,0
146 DEFGR$(1)=12,12,12,12,12,12,14
147 DEFGR$(2)=10,10,10,10,10,10,9,9
148 DEFGR$(3)=9,9,9,9,9,9,4,4
149 DEFGR$(4)=0,0,0,0,0,0,128,128
150 DEFGR$(5)=0,0,0,0,0,0,255,255
151 DEFGR$(6)=0,12,12,12,12,12,255
152 DEFGR$(7)=4,4,4,255,0,0,0,249
153 DEFGR$(8)=128,129,129,129,241,143,12
8,0
154 DEFGR$(9)=0,255,0,0,0,255,31,255
155 DEFGR$(10)=0,255,12,0,0,255,255,255
156 DEFGR$(11)=7,255,13,29,105,139,19,19
157 DEFGR$(12)=240,15,0,240,255,255,255,
255
158 DEFGR$(13)=24,24,255,24,24,24,48,80
159 DEFGR$(14)=31,31,255,17,30,14,14,14
160 DEFGR$(15)=243,243,151,23,39,39,55,4
0
161 DEFGR$(16)=255,255,255,254,254,254,2
54,124
162 DEFGR$(17)=80,112,64,0,0,0,0,1
163 DEFGR$(18)=14,13,12,12,12,8,200
164 DEFGR$(19)=76,195,96,80,136,134,129,

```

Suite page 27

TURBO FRED

Vous avez le redoutable privilège de remplacer le célèbre pilote TURBO FRED, au grand prix organisé par HEBDO-GICIEL. Il est certain que vous en apprécierez la piste ver-glassée, les plaques d'huile et l'obscurité des tunnels...

Brice GATEAUX (miam !)



```

10 *****
20 *****TURBO FRED*****
30 *****(C) AVRIL 1986****
40 *****BRICE GATEAUX****
50 *****
60 !
70 !MATERIEL UTILISE: TI.994/A+
MAGNETD+ BASIC ETENDU.
80 CALL CLEAR
90 CALL CHAR(128,"00010202020202010000
0000000000000000000000000000000000
0000")! FRED
110 CALL CHAR(136,"071F3F7F7FFFECECECE
CFFE0E060E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0
0000")! CASQUE
120 CALL CHAR(140,"1F1D1E1F1C1B0F0703000
0000000000000000000000000000000000
0000")! VISAGE
130 CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(3):: CALL
SCREEN(2):: FOR Q=1 TO 12 :: CALL COLOR
(0,8,1):: NEXT Q :: DISPLAY AT(11,8):"TU
RBO FRED"
140 CALL SPRITE(#5,136,8,76,154,#6,140,1
0,88,154,#7,128,16,2,103,#8,132,16,2,119
):: DISPLAY AT(24,5):"RULE? PRESS Y OR N
"
150 CALL KEY(0,K,S):: IF K=78 THEN 410
160 IF K<>78 THEN 150
170 CALL DELSPRITE(#7,#8):: CALL LOCATE(
#5,2,109):: CALL LOCATE(#6,14,109):: CAL
L CLEAR
180 FOR Q=1 TO 12 :: CALL COLOR(Q,16,2):
: NEXT Q
190 PRINT "salut les keums!" :: PRINT "j
e m'presente: turbo fred!" :: PRINT "com
me j'me suis plante la"
200 PRINT "tronche en becane hier soir,"
:: PRINT "c'est vous qu'allez piloter,"
:: PRINT "mon tacot a la grande course"
210 PRINT "organisee par hhhebdogicIEL."
:: PRINT "attention: pas de conneries!"
:: PRINT "flinguez pas trop ma tire!"
220 PRINT "j'vais vous expliquer"
e topo": :: PRINT "vous prenez la poigne
e 1," :: PRINT "vous l'actionnez vers le
bas"
230 PRINT "et c'est parti mon kiki!" ::
PRINT "accrochez vous au manche et serre
z les dents," :: PRINT "ca va decoiffer!"
240 PRINT "appuyer sur l'clavier pour" :
: PRINT "la suite de mon blabla..."
250 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 250
260 CALL CLEAR :: PRINT "au bebut, il fa
ut appuyer" :: PRINT "sur le bouton de l
a poignee" :: PRINT "pour monter la vite
sse."
270 PRINT "magnez vous, parce que le " :
: PRINT "temps est limite!" :: PRINT "50
0 secondes pour la partie," :: PRINT "c'
est pas derche!"
280 PRINT "quand vous serez a 220km/h,"
:: PRINT "la vitesse se bloquera!" :: PR
INT "ce sera marque dans le bas" :: PRIN
T "a gauche: speed block-"
290 PRINT "les instructions du jeu s
ont en rosifif!" :: PRINT "il faudra alor
s zigzaguer" :: PRINT "entre les autres
bagnoles."
300 PRINT "ensuite, vous auez droit a"
:: PRINT "la piste glissante, aux" :: PR
INT "flaques d'huile, et au" :: PRINT "g
entil tunnel!"
310 PRINT "appuyez encore..."
320 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 320
330 CALL CLEAR :: PRINT "si vous voyez:-
speed limit-" :: PRINT "surtout lachez l
e bouton" :: PRINT "pour retrograder!"
340 PRINT "quand je vous aurais dit" ::
PRINT "que chaque accident vous" :: PRI
NT "perd 10 secondes, que"
350 PRINT "la direction de ma tire ne" :
: PRINT "reagit pas bien, que"
360 PRINT "rester sur la pelouse vous" :
: PRINT "enleve plein de points, et" ::
PRINT "que vous pouvez vous payer"
370 PRINT "les arbres qui s'y trouvent,"
:: PRINT "j'suis sur que vous rangerez"
:: PRINT "vite fait ce jeu a la con!"
380 PRINT "ou alors, c'est que vous" ::

```

```

PRINT "etes plus cingles que moi!" :: P
RINT "dans ce cas, appuyer une"
390 PRINT "derniere fois sur le clavier"
:: PRINT "et rendez-vous a l'hosto" ::
PRINT "apres la course!"
400 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 400
410 CALL DELSPRITE(ALL)
420 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: RANDO
MIZE :: GOSUB 430 :: GOTO 460
430 FOR Q=1 TO 9 :: CALL VCHAR(1,Q,128,2
4):: NEXT Q
440 FOR Q=24 TO 32 :: CALL VCHAR(1,Q,128
,24):: NEXT Q
450 FOR Q=10 TO 23 :: CALL VCHAR(1,Q,136
,24):: NEXT Q :: RETURN
460 CALL CHAR(128,"0007878307FFFF8BFF7
F3078780000000000000000000000000000
0000")! VOITURE V
470 CALL CHAR(132,"00007878307FFFF8BFF7
F3078780000000000000000000000000000
0000")! VOITURE H
480 CALL CHAR(136,"161C375AF856B96E956D9
3A5D3A0E18D09CF8671CF8AED52BD6AD57A96C
810")! ARBUSTE
490 CALL CHAR(116,"C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0
C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0
0000")! BORD
500 CALL CHAR(140,"060361793F3F3F1F0F3F3
F6F476200000000000000000000000000000
0000")! HUILE
510 CALL CHAR(112,"FFFF7F7F3F3F1F0F0F0F
070703030101FFFFFEFCFCFCFBFBFBFBFBFBFB
080")! PHARE
520 CALL CHAR(96,"0306040C08181030206040
C0B0FF0000B0C040602030101B080C040602F0E0
00")! TRIANGLE
530 CALL CHAR(100,"00784878784800FC00282
86C4444444400000087387C5000000BAFEB3BBAF
EBA")! SYMBOLES
540 CALL CHAR(104,"2A4C6535BF1F8FF7F1FB
F6FCF1A5236C09C9B4E0F0FCE4F2BCCE4B098C
850")! EXPLOSION
550 FOR W=2 TO 8 :: CALL COLOR(W,5,3):
: NEXT W :: CALL COLOR(13,3,3):: CALL CO
LOR(14,15,15):: CALL COLOR(1,3,3):: CALL C
OLOR(9,2,15)
560 CALL SPRITE(#1,128,2,155,122)
570 CALL SPRITE(#2,136,13,40,20,#27,136
,13,85,50,#26,136,13,158,33)
580 CALL SPRITE(#25,136,13,40,225,#24,13
6,13,90,200,#23,136,13,163,230)
590 GOSUB 1460
600 CALL JOYST(1,0,P):: IF Q=0 AND P=0 T
HEN 400
610 RE=1 :: CALL SON(VI)
620 GOSUB 1410 :: GOSUB 1350 :: TI=TI-1
:: GOSUB 1510 :: IF TI=0 THEN 1220
630 SC=SC+VI/2 :: DISPLAY AT(2,1)SIZE(6)
:SC
640 IF VI<110 THEN 610
650 DISPLAY AT(22,2)SIZE(5):"SPEED" :: D
ISPLAY AT(23,2)SIZE(5):"BLOCK"
660 CA=103 :: GOSUB 740
670 RE=2 :: CALL SON(VI):: C=82 :: FOR
Q=2 TO 6 :: CALL SPRITE(#Q,128,2,193,C,
INT((30-15+1)*RAND)+15,0):: C=C+20 :: NEX
T Q
680 FOR DELAI=1 TO 100
690 CALL SON(VI):: CALL COINC(ALL,Y)::
IF Y=-1 THEN 1600 ELSE GOSUB 1300 :: GO
SUB 1380 :: TI=TI-1 :: GOSUB 1510 :: IF
TI=0 THEN 1220
700 CALL COINC(ALL,Y):: IF Y=-1 THEN 160
0
710 SC=SC+VI/2 :: DISPLAY AT(2,1)SIZE(6)
:SC :: NEXT DELAI
720 CALL SON(VI):: FOR Q=2 TO 6 :: CAL
L DELSPRITE(#Q):: NEXT Q :: CALL MOTION(
#1,0,0)
730 CA=100 :: GOSUB 740 :: GOTO 760
740 CALL SPRITE(#2,96,7,4,165):: FOR Q=1
TO 9 :: CALL HCHAR(2,22,CA):: CALL SON
D(-150,2000,2):: CALL HCHAR(2,22,140)::
NEXT Q :: TI=TI-3
750 CALL DELSPRITE(#2):: RETURN
760 CALL COLOR(14,8,8):: RE=3 :: FOR DEL
AI=1 TO 30
770 JK=INT(RND*2)+1 :: ON JK GOTO 780,79
0
780 CALL MOTION(#1,0,15):: GOTO 800
790 CALL MOTION(#1,0,-15)
800 CALL SOUND(-2000,-2,9,1000,3):: TI=T
I-1 :: GOSUB 1510 :: IF TI=0 THEN 1220

```

```

B10 SC=SC+VI :: DISPLAY AT(2,1)SIZE(6):S
C
820 GOSUB 1290 :: GOSUB 1380
830 CALL COINC(ALL,Y):: IF Y=-1 THEN 161
0
840 NEXT DELAI
850 CALL MOTION(#1,0,0):: RE=4 :: CALL S
ON(VI):: CALL COLOR(14,15,15)
860 CA=102 :: GOSUB 740
870 CALL SON(VI)
880 CALL SPRITE(#2,140,9,1,INT((170-80+1
)*RAND)+80,106,0)
890 FOR E=1 TO 3 :: GOSUB 1300 :: GOSUB
1380 :: CALL SON(VI)
900 CALL COINC(ALL,Y):: IF Y=-1 THEN 159
0
910 NEXT Q :: CALL DELSPRITE(#2):: CALL
MOTION(#1,0,0):: TI=TI-2 :: GOSUB 1510 :
: IF TI=0 THEN 1220
920 CALL SON(VI):: RE=5
930 CALL HCHAR(22,1,128,8):: CALL HCHAR(
23,1,128,8)
940 CALL SOUND(-1000,3000,3):: DISPLAY A
T(21,2)SIZE(5):"SPEED" :: DISPLAY AT(22,
2)SIZE(6):"LIMIT" :: DISPLAY AT(23,2)SIZ
E(4):"100"
950 CALL SON(VI):: GOSUB 1410 :: GOSUB
1350
960 TI=TI-1 :: GOSUB 1510 :: IF TI=0 THE
N 1220
970 DISPLAY AT(2,22)SIZE(4):VI*2 :: SC=S
C+VI/2 :: DISPLAY AT(2,1)SIZE(6):SC
980 IF VI>50 THEN 950
990 VI=50 :: GOSUB 1350
1000 CALL SON(VI):: CALL COLOR(1,2,2):
: CALL CLEAR
1010 FOR Q=23 TO 28 :: CALL COLOR(#Q,2):
: NEXT Q :: FOR Q=2 TO 8 :: CALL COLOR(Q
,8,2):: NEXT Q :: S=100 :: RE=6
1020 CALL SPRITE(#17,116,5,1,70,S,0,#18,
116,5,100,70,S,0):: CALL SPRITE(#19,116,
5,15,185,S,0,#20,116,5,115,185,S,0):: GO
SUB 1480
1030 CALL POSITION(#1,A,B):: CALL SPRITE
(#22,112,12,A-17,B-4,#21,112,12,A-17,B+4
)
1040 FOR DELAI=1 TO 10 :: CALL SON(VI)
1050 CALL SPRITE(#2,128,2,193,INT((155-8
0+1)*RAND)+80,22,0)
1060 FOR W=1 TO 3 :: CALL SON(VI):: GO
SUB 1530 :: GOSUB 1380
1070 CALL COINC(#1,#2,10,Y):: IF Y=-1 TH
EN 1580
1080 TI=TI-1 :: GOSUB 1510 :: IF TI=0 TH
EN 1220
1090 GOSUB 1530 :: GOSUB 1380
1100 CALL COINC(#1,#2,10,Y):: IF Y=-1 TH
EN 1580
1110 SC=SC+VI/2 :: DISPLAY AT(2,1)SIZE(6)
:SC
1120 NEXT W :: NEXT DELAI
1130 CALL SON(VI):: CALL DELSPRITE(#2,
#21,#22)
1140 CALL MOTION(#1,0,0):: FOR Q=1 TO 15
:: DISPLAY AT(10,B):"EXTENDED PLAY" ::
CALL SOUND(-100,1000,3):: CALL HCHAR(10
,10,32,14):: NEXT Q
1150 CALL SON(VI):: TI=TI+150 :: GOSUB
1510 :: CALL SON(VI):: CALL COLOR(13,
2,2):: CALL COLOR(14,2,2):: GOSUB 430 ::
CALL SON(VI)
1160 VI=110 :: GOSUB 1350
1170 FOR Q=1 TO 8 :: CALL COLOR(Q,5,3):
: NEXT Q :: CALL COLOR(13,3,3):: CALL CO
LOR(14,15,15):: FOR W=17 TO 20 :: CALL DE
LSPRITE(#W):: NEXT W
1180 FOR Q=23 TO 28 :: CALL COLOR(#Q,13)
:: NEXT Q
1190 CALL SON(VI):: GOSUB 1480 :: GOTO
670
1200 CALL SON(VI):: C=82 :: FOR Q=2 TO 2
6 :: CALL SPRITE(#Q,128,2,193,C,INT((30
-15+1)*RAND)+15,0):: C=C+20 :: NEXT Q ::
GOTO 690
1210 CALL POSITION(#1,A,B):: CALL SPRITE
(#22,112,12,A-17,B-4,#21,112,12,A-17,B+4
):: GOTO 1050
1220 CALL SOUND(-500,300,5):: CALL CLEAR
:: CALL DELSPRITE(ALL):: DISPLAY AT(2,9
):"SCORE":SC
1230 DISPLAY AT(10,10):"GAME OVER" :: D
ISPLAY AT(18,5):"REPLAY? PRESS Y OR N"
1240 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 1240

```

```

1250 IF K=89 THEN 420
1260 IF K<>78 THEN 1240
1270 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(24,1):"AU
REVOIR" :: FOR Q=1 TO 500 :: NEXT Q
1280 END
1290 V=35 :: GOTO 1310
1300 IF VI>25 THEN V=13 ELSE V=VI
1310 CALL JOYST(1,0,P):: IF Q=4 AND P=0
THEN CALL MOTION(#1,0,V)
1320 IF Q=4 AND P=0 THEN CALL MOTION(#1
,0,-V)
1330 IF Q=0 AND P=0 THEN CALL MOTION(#1,
0,0)
1340 RETURN
1350 !VITESSE
1360 FOR Q=23 TO 28 :: CALL MOTION(#Q,VI
,0):: NEXT Q
1370 RETURN
1380 !POSITION
1390 CALL POSITION(#1,Z,X):: IF X<69 OR
X>175 THEN CALL SOUND(-800,1000,5):: SC=
SC-VI*2 :: DISPLAY AT(2,1)SIZE(6):SC
1400 RETURN
1410 !ACCELERATION
1420 CALL KEY(1,K,S):: IF K=18 THEN VI=V
+2 ELSE VI=VI-2
1430 IF VI<0 THEN VI=0 ELSE IF VI>110 TH
EN VI=110
1440 DISPLAY AT(2,22)SIZE(4):VI*2
1450 RETURN
1460 !AFFICHAGE
1470 SC=0 :: VI=0 :: TI=500
1480 DISPLAY AT(1,2)SIZE(6):"SCORE" ::
DISPLAY AT(2,1)SIZE(6):SC
1490 DISPLAY AT(1,23)SIZE(7):"SPEED" ::
DISPLAY AT(2,22)SIZE(4):VI*2
1500 DISPLAY AT(3,2)SIZE(6):"TIME"
1510 IF TI<0 THEN TI=0
1520 DISPLAY AT(4,1)SIZE(4):TI :: RETURN
1530 CALL JOYST(1,0,P)
1540 IF Q=4 AND P=0 THEN CALL MOTION(#21
,0,16):: CALL MOTION(#22,0,16):: CALL MO
TION(#1,0,16)
1550 IF Q=4 AND P=0 THEN CALL MOTION(#2
1,0,-16):: CALL MOTION(#22,0,-16):: CALL
MOTION(#1,0,-16)
1560 IF Q=0 AND P=0 THEN CALL MOTION(#21
,0,0):: CALL MOTION(#22,0,0):: CALL MOTI
ON(#1,0,0)
1570 RETURN
1580 CALL DELSPRITE(#21,#22,#2):: CALL M
OTION(#1,0,0):: CALL POSITION(#1,A,B)::
GOTO 1630
1590 CALL DELSPRITE(#2):: GOTO 1610
1600 FOR Q=2 TO 6 :: CALL DELSPRITE(#Q)
:: NEXT Q
1610 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL POSITION
(#1,A,B):: X=0 :: FOR Q=1 TO 5
1620 CALL PATTERN(#1,128):: CALL SOUND(-
500,-5,0):: CALL PATTERN(#1,132):: NEXT
Q :: CALL COLOR(#1,9):: GOTO 1650
1630 X=1 :: FOR Q=1 TO 6 :: CALL SOUND(-
900,-6,0):: CALL PATTERN(#1,104):: CALL
COLOR(#1,9):: CALL PATTERN(#1,136)
1640 CALL PATTERN(#1,128):: CALL COLOR(#
1,2):: NEXT Q :: CALL PATTERN(#1,104)::
IF X=0 THEN 1670
1650 CALL COLOR(#1,9):: FOR Q=10 TO 14 :
: CALL SPRITE(#Q,136,11,A,B):: NEXT Q ::
IF X=1 THEN CALL DELSPRITE(#1)
1660 CALL MOTION(#10,6,6):: CALL MOTION(
#11,-6,6):: CALL MOTION(#12,6,-6):: CALL
MOTION(#13,-6,-6):: IF X=0 THEN 1630
1670 FOR Q=0 TO 25 STEP 3 :: CALL SOUND(-
90,-6,0):: NEXT Q
1680 FOR Q=10 TO 14 :: CALL DELSPRITE(#Q
):: NEXT Q
1690 TI=TI-10 :: GOSUB 1510
1700 CALL SON(VI):: CALL SPRITE(#1,128
,2,155,122)
1710 IF RE=1 THEN 620
1720 IF RE=2 THEN 1200
1730 IF RE=3 THEN 800
1740 IF RE=4 THEN 890
1750 IF RE=5 THEN 990
1760 IF RE=6 THEN 1210
1770 SUB SON(VB)
1780 CALL SOUND(-4000,-3,9,VB+110,9)
1790 SUB END

```

THOMSON MO5

Suite de la page 9

```

2300 DATA"COMBIEN DE FOIS ATLANTIS PEUT-
ELLE ETRE UTILISEE",40,80,PLUS DE 100
2310 DATA"COMBIEN D'ASTRONAUTES ATLANTIS
PEUT-ELLECONTENIR AU MAXIMUM",7,10,12
2320 DATA"LA SOUTE D'ATLANTIS PEUT-ELLE
CONTENIR UNE CHARGE MAXIMALE DE",29500
KG,103400 KG,230000 KG
2330 DATA"LE RESERVOIR PRINCIPAL D'ATLAN
TIS EST-ILREPLI AVEC",DU PROPERGOL,DE L
'HYDROGENE LIQUIDE,DE LA POUDE
2340 DATA"LES BOOSTERS D'ATLANTIS SONT-I
LS LARGES A UNE ALTITUDE DE",5 KM,10 KM
,50 KM
2350 DATA"LA DUREE ENTRE 2 LANCEMENTS D'
ATLANTIS EST-ELLE DE",40 JOURS,2 MOIS,6
MOIS
2360 DATA"COMBIEN DE MOTEURS ATLANTIS PO
SSEDE-T-ELLE",2,3,5
2370 DATA"LE BRAS ARTICULE D'ATLANTIS ME
SURE-T-IL",5 M,15 M,23 M
2380 DATA"QUELLE CHALEUR ATLANTIS SUPPOR

```

```

TE-T-ELLE EN RENTRANT DANS L'ATMOSPHERE"
,500 DEGRES,2800 DEGRES,12000 DEGRES
2390 DATA"COMBIEN DE BRIQUES REFRACTAIRE
S ATLANTISPOSSEDE-T-ELLE",8500,3400,5000
0,9+UEM14#BL
2400 DATA"COMBIEN DE TEMPS VOTRE BOUCLEI
R EST-IL OPERATIONNEL",15 SECONDES,"0,5
SECONDES","0,15 SECONDES"
2410 DATA"LES ARMES DES SOVIETIQUES FONC
TIONNENT- ELLES",AU COURANT,AU LASER,AU
METHANE
2420 DATA"LE SAS D'ENTREE DU VAISSAU SO
VIETIQUE SE TROUVE-T-IL SUR",SOYOUZ T9,
SALIOUT 7,COSMOS 1443
2430 DATA"AVEC QUELLE NAVETTE EFFECTUEUR
Z-VOUS LA MISSION",CHALLENGER,ATLANTIS,C
OLUMBIA
2440 DATA"COMBIEN LE COMPLEXE PEUT-IL CO
NTENIR DE SOVIETIQUES AU MAXIMUM",3,5,11
2450 DATA"VOTRE RESERVOIRE D'OXYGENE CON
TIENT-IL",5 LITRES,10 LITRES,"28,4 LITRE
S"
2460 DATA"COMBIEN DE COMBINAISONS SERONT
A VOTRE DISPOSITION PENDANT LA MISSION
",1,3,5
2470 DATA"PENDANT LA MISSION,SEREZ-VOUS
EN CONTACTAVEC",HUSTON,CAP CANAVERAL,CAP
KENNEDY
2480 DATA"COMBIEN DE MOTEURS AUXILIAIRES
POSSEDE LE VAISSAU SOVIETIQUE",3,5,12
2490 DATA"ENVIRON COMBIEN D'UNITES DE TE
MPS AUREZ-VOUS POUR FAIRE DEMARRER LE VA
ISSEAU",MOINS DE 5000,ENTRE 5000 ET 8000
,PLUS DE 8000,98V8satul.
4000 *****

```

```

++ RESULTATS ++
*****
5000 IF SC<90 THEN Z020#="LA NASA VOUS F
ELICITE. AVEC UN SCORE
COMME LE VOTRE,LA MISSION SE DEROULERA S
ANS EMBUCHE."!GOT05100
5010 IF SC=90 AND SC>80 THEN Z020#="VOU
S AUREZ PEUT-ETRE QUELQUES PROBLEMES EN
EFFECTUANT VOTRE MISSION MAIS NE VOUSINQ
UIETEZ PAS,LA NASA EST LA."!GOT05100
5020 IF SC=80 AND SC>70 THEN Z020#="BRA
VO,VOUS REALISEZ UN SCORE TOUT-A-FAITHON
ORABLE,ATTENTION TOUTE FOIS A NE PAS ETR
E TROP SUR DE VOUS."!GOT05100
5030 IF SC=70 AND SC>60 THEN Z020#="CA
N'EST PAS TERRIBLE,MAIS AVEC UN PEU D'A
TTENTION ET D'AIDE DE LA NASA, VOTRE MIS
SION DEVRAT ETRE MENE A BIEN."!GOT0510
0
5040 IF SC=60 AND SC>50 THEN Z020#="BOF
!! IL FAUT COMMENCER A VOUS FAIRE DUSOU
CIS,CONTINUEZ ENCORE A VOUS ENTRENEZ"!G
OT05100
5050 IF SC=50 AND SC>40 THEN Z020#="OHL
ALALALA!!! QUEL CARTON! LA NASA VOUS REM
ERCIE ET VA EMBARCHER DES ASTRONAUTESPRO
FESSIONNELS."!GOT05100
5060 IF SC=40 AND SC>30 THEN Z020#="MON
PAUVRE VIEUX! JE NE COMPRENDS PAS CEQUI
S'EST PASSE,N'ETES-VOUS PAS ENTRE A LA
NASA AVEC UN PEU DE PISTON"?!GOT05100
5070 IF SC=30 AND SC>20 THEN Z020#="NOU
S NOUS VOYONS CONFRONTES A UN GRAVE PRO
BLEME,LA NASA RECHERCHE DES FEMMES DEMEN
AGES,MAIS SEREZ-VOUS A LA HAUTEUR DU TRA

```

```

VAIL"?!GOT05100
5080 IF SC<20 AND SC>10 THEN Z020#="EUH
...VOYONS...EUH...COMMENT DIRE...BEN,EUH
...BON...EUH...VOUS...ENFIN...EUH...VOU
S ETES NUL QUOI..."!GOT05100
5090 IF SC=10 THEN Z020#="LA NASA DEMAN
DE A TOUS DE BIEN VOULOIR FAIRE UNE MIN
UTE DE SILENCE POUR SALUER LE SUICIDE DE
CE ?????? D'ASTRONAUTE."!GOT05100
5100 LOCATE0,1,0
5110 FORPCF=1TOLEN(Z020):PS#MID#(Z020
,PCF,1):IFPS#=" THENPRINT";ELSEIFPS#="
" THENPRINT";ELSEIFPS#=" THENPRINT"
";ELSEIFPS#=" THENPRINT";ELSEIFPS#="
"? THENPRINT";ELSEIFPS#=" THENPRINT"
";ELSEIFPS#=" THENPRINT";ELSEIFPS#="
(ASC(PS#)-38)
5120 NEXT PCF
5130 LOCATE19,21:COLOR0,7:PRINTBOUC(INT(
RND*3)+1);CHR$(30):FORG=1TO3:IF INKEY#<
" THENCOSOLE0,24:CLS:SCREEN4,6,6:END EL
SE NEXT:GOT05130
6000
0000000000 00 00 0000000000
0000000000 00 00 0000000000
00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 000000
00 00 00 00 00 000000
00 00 00 00 00 000000
00 00 00 00 00 000000
00 00 00 00 00 000000
00 00 00 00 00 000000
0000000000 0000000000 00
0000000000 0000000000 00

```


JEU DE GUERRE

Ce titre vaseux n'est en fait que la traduction de celui du logiciel dont je m'en vais maintenant vous entretenir. Je suis certain que cette jolie phrase a fait réagir plus d'un cerveau : les plus intelligents d'entre vous ont dû penser "encore un wargame !". Ben non, c'est pas entièrement vrai (ni complètement faux d'ailleurs). Il s'agit en fait d'un jeu qui demande à la fois une réflexion intensive et un goût prononcé pour le passage de joystick. Mais commençons par le commencement.

On a devant les yeux un terrain militaire (en fait, c'est une île, mais comme on ne voit pas la mer on s'en fout de le savoir ou pas). Le principe (et le but) du jeu est en fait relativement simple : il faut virer de la patrie chérie l'ennemi qui s'y est introduit sans vous demander

viendra vous emmerder pour autant. Si vous avez envie d'envoyer à la casserole deux chars, un bombardier et un chasseur, c'est kif-kif. Bref, une grande liberté d'action. Heureusement, parce que la suite est beaucoup moins gaie.

Le graphisme est certes très détaillé (on voit tout (oh !), depuis les barrières jusqu'aux arbres, en passant par les trous (re-oh !) et les failles). Mais tout ça, c'est pas joli. Le choix des couleurs y est pour beaucoup. Je n'ai personnellement jamais aimé le mélange du marron caca d'oie et du vert pomme. Au fait, les tanks sont violets et les avions orange. Vous voyez le tableau !

L'animation est correcte, sans plus. Le scrolling, itou.

Le son, lui, a été complètement



la permission. Le hic, c'est de reconnaître l'envahissement de l'envahisseur, car rien n'est précisé (remarque que c'est pas trop grave car chaque joueur doit exterminer l'autre, alors on a pas besoin de savoir si on a le bon droit pour soi ou pas).

Pour frapper le plus fort possible sur la gueule de l'autre, on dispose de chasseurs, de bombardiers et de tanks, le tout en nombre limité (of course). Chacun des belligérants choisit le véhicule qu'il veut envoyer à la casse, sans contrainte d'ordre à respecter. Ainsi, si vous décidez que tous vos tanks doivent être détruits avant de pouvoir lancer une offensive aérienne, c'est votre problème, personne ne

délaissé. On peut à peine entendre le bruit d'une explosion quand une bombe touche le sol ou un ennemi. Ça fait peu (pour un Commodore s'entend parce que sur un Spectrum, ce serait génial. C'est la vie).

De deux choses l'une : ou les programmeurs sont des fainéants patentés, et c'est inexcusable, ou ils ne savent pas programmer et c'est encore moins pardonnable. Faut se faire une raison.

Bon, on épilogue : n'achetez que si vous avez du fric à dépenser (ça veut dire que vous avez vu tous les films de la semaine, été à tous les concerts et visité tous les bistros).

War Play de ANCO pour Commodore 64 et 128.

AU VOL!



Rassurez-vous : sous ce titre alarmant ne se cache pas un sous-soft nullissime au possible, bien au contraire. Je voulais seulement prévenir qu'il s'agit d'un simulateur de vol. Un de plus ? Ben oui, ils n'ont rien inventé, les programmeurs. On voit toujours le même décor vert bien rectiligne qui tourne dans tous les sens et toujours le même cockpit. On remarque seulement un détail supplémentaire : les mains du pilote s'agrippant au manche à balai comme ma concierge s'accroche au sien. Et c'est tout.

Seulement, il est détaillé, ce graphisme : tous les instruments sont représentés, tous les voyants sont là, il ne manque rien.

Le décollage est difficile, on est un peu perdu dans les commandes très nombreuses. Là, le détail dont on vous a causé plus haut s'anime : vous tournez à tribord et paf ! la main déplace le manche vers la droite. Il en va de même quelle que soit la direction que

vous choisissiez.

Ah, au fait, votre mission est d'aller le plus loin possible en détruisant tous les ennemis (qui sont pas très jolis, mais c'est normal puisque c'est des ennemis). Le jeu est rapide, et il vous faudra beaucoup de réflexes et de sang-froid pour en venir à bout.

Achetez, achetez **Delta Wing** de Mastertronic pour Spectrum.

BEURKKK...

Je sais pas de quoi je vais bien pouvoir vous parler, aujourd'hui. Y a rien à dire. Je pourrais causer de ma copine, mais je ne suis même pas sûr que ça vous intéresse. En fait, je suis complètement blasé. Et ce depuis que j'ai été torturé à grand coup de Robot Messiah. Je ne voulais pas l'essayer, moi, ce soft. Les autres non plus, d'ailleurs. Alors on a tiré au sort, et c'est tombé sur moi. Comme d'habitude. Et bien sûr, ils vont encore gueuler après. Parce que j'aurai pas parlé de ce jeu. Mais c'est impossible d'en parler ! C'est pas un jeu ! Y a pas de graphisme, y a pas de son, y a pas



de scénario, y a rien, quoi ! Bon, on arrête le massacre.

Robot Messiah de Alphasatim (qui c'est, ceux-là ?) pour Spectrum.

N'IMPORTE QUOI !

C'est sûr, jusqu'à maintenant la meilleure bécane de jeu est le C64. Un autre truc est sûr, le potentiel de cette babasse n'est pas utilisable avec le basic d'origine. Donc, hors l'assembleur, point de salut. Mais les éditeurs continuent à sortir des basics étendus pour cette bécane. C'est le cas de Epyx avec son **Programmers' Basic Toolkit**. Toolkit ? Pas d'accord, toolkit signifie boîte à outils. C'est-à-dire que le soft doit apporter des fonctions facilitant la mise au point d'un programme. Et c'est là que le bât blesse, sur une centaine d'instructions, seules une dizaine sont des aides, c'est insuffisant. Donc ce soft n'est pas un toolkit. Basic ? Ça oui, c'est un basic étendu. Mais comme tous les basics étendus, il est inutilisable sans la présence en mémoire du programme. Donc vos œuvres en basic étendu ne seront utilisables qu'avec ce dernier. Lamentable ! C'est con, vous avez plein de fonctions graphiques et sonores et plein d'autres, mais enfin bref. Programmers ? Non, encore planté, tout faux. Un programmeur sur C64 travaille en assembleur. C'est plus beau, plus rapide et plus pratique. En plus, je me marre, Epyx prétend qu'avec leur soft on peut obtenir la même vitesse d'exécution qu'en assembleur ! Eh oh, ça va pas les mecs ? On n'est pas tombés de la dernière pluie. Un basic aussi rapide que des routines LM, ils nous prennent vraiment pour des cons.

Programmers' Basic Toolkit de Epyx pour C64/128.



STAR... COUAC!!!

Je ne vous ferai pas l'affront de vous demander si vous connaissez la boîte **Bubble Bus Software**. Si ça vous dit quelque chose, vous devez également savoir quel est leur logo. Non ? Bon, ça fait rien. C'est un bus (étonnant, non ?), tout rond, et qui sourit. C'est tout. Pourquoi je vous parle de ça ? Parce que ce bus est à peu de choses près le héros de leur nouveau jeu : **Starquake**. Blob (c'est son nom) a été envoyé sur une planète émergée d'un trou noir, et dont le noyau instable risque d'exploser, provoquant ainsi l'annihilation de l'univers. Il faut donc qu'il régénère le noyau pour l'empêcher de se désintégrer. Drôle de boulot pour cette petite chose, qui fait plus penser à un personnage de Walt Disney qu'à Superman.



Le principe du jeu n'est pas récent, ce n'est encore une fois pas l'innovation qui prime : on se retrouve avec un **Lode Runner** version numéro 34256543. Cependant, la qualité des graphiques, la sonorisation démente, la variété

des tableaux, j'en passe et des meilleurs, font de ce jeu un super-biciclé... superbe !

A quand un autre soft de cette qualité, Monsieur Bubble ?

Starquake de **Bubble Bus Software** pour Commodore.

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

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 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 commentaires 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.



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

L'ADAM DE LA MER

Ce sera peut-être vous. Quoique, question Adam, vous vous posez là. Enfin bon, passons. Y a pas longtemps, on vous causait dans ce même journal (et dans la même rubrique d'ailleurs) d'une nullité d'Electric Dreams. Je ne sais si ces gens nous ont lus (je dis ça

"c'est super, précipitez vous". Je vais vous dire pourquoi c'est qu'il est bien, ce jeu.

D'abord, parce qu'il tourne sur Commodore (ce n'est pas une assurance de qualité, j'en conviens aisément, mais ça donne un espoir). Ensuite, parce que dès les premières images, on sent qu'il a été peaufiné avec amour, et non pas avec l'idée de le faire éditer rapidement pour qu'il rapporte un max. Et elles sont vraiment superbes, ces premières images. Indescriptibles, c'est le mot juste. Donc, je décris pas.

Ah, quand même, le but du jeu : renflouer le Titanic, pas moins !

Vous êtes pour cela aux commandes d'un fabuleux robot sous-marin, le T.S.1. Ce que vous voyez, c'est les images qu'il vous envoie grâce à sa caméra incorporée (là, un coup de chapeau aux programmeurs : on croirait vraiment voir un film de Cousteau).

Avant la plongée, il faut convaincre des sponsors de participer à votre aventure. C'est la partie la plus chiant du jeu,



pour être modeste : ils ne peuvent que nous avoir lu, voyons), mais toujours est-il qu'ils ont décidé de se rattraper en nous envoyant un BON logiciel. Non ? Mais si. Il s'agit de Titanic, et c'est dément. Je pourrais m'arrêter là, sachant la confiance et l'estime dans lesquelles vous nous tenez, mais j'ai décidé (un peu aidé par le "boss", faut dire) que vous méritiez mieux que les éternels "ce soft est nul, n'achetez pas" ou au contraire

mais la suite vaut bien la peine de s'emmerder dix minutes.

La bande son est géniale, quoique trop rare (au début du jeu, et un peu en cours de partie si vous avez de la chance). Dommage. Bon, je vais m'arrêter là, parce qu'on pourrait faire 10 pages sur ce jeu, et que j'ai envie d'aller pisser.

C'était **RMS Titanic** de **Electric Dreams** pour Commodore.

ON EST PAS D'ACCORD !

Mais alors pas de tout. Il est grand tant que je vous apprenne le B.A. BA de l'acheteur de logiciels. Ça se résume en une phrase : ne croyez pas ce qui est écrit sur la jaquette du jeu que vous convoitez, surtout quand c'est du genre "vous allez faire l'affaire de votre vie en achetant notre produit car c'est le meilleur, il a été remarqué par tous les grands magazines, en voici la preuve" (et là ils citent les canards en question, genre "...génial", alors que l'extrait original est : "Ce jeu est loin d'être génial"). Si vous voyez ça, soyez prudents, le plus souvent ça n'est qu'un attrape-couillon.

Je vous dis cela parce que ce que j'ai sous les yeux comporte ce genre de remarques. Si vous pensez que je suis un couillon, je rigole doucement parce que c'est pas moi qui fait les courses. Et paf !

Bon, allons-y quand même : c'est un petit de chez The Edge, ça s'appelle **Fairlight** et ça espère squatter la mémoire de votre C64. C'est un jeu de rôles en 3D, et ça se pose là question graphiques (on a reçu que la version Commo-

dore, mais les photos d'écran sur la jaquette sont celles de l'Amstrad et c'est meilleur). Le scénario est banal, jugez-en plutôt : vous devez retrouver le "Livre De La Lumière", un livre magique. C'est tout.

Si vous arrivez à prendre votre pied là-dessus, téléphonez-moi : je vous réserverai une place à l'asile le plus proche de chez vous.

A éviter à tout prix, ce **Fairlight** de **The Edge** pour Commodore et bientôt Amstrad



RRAAAHHH

Ils sont drôles chez Firebird, en règle générale la qualité de leurs soft est proportionnelle à la qualité de leurs emballages. Emballage pourri, soft pourri. Si, c'est vrai ! Pour en être sûr, relisez les derniers numéros de l'HHHHebdo. Et voilà une pièce à rajouter au dossier de l'accusation : The Wild Brunch pour Amstrad et Spectrum.

C'est une histoire de cowboy, de shérif et de saloon, bref tous les poncifs des mauvais westerns. En gros, vous êtes accusé d'un meurtre que vous n'avez pas commis. Seul contre tous, vous allez tenter de prouver votre innocence en trouvant le vrai meurtrier. Bon, le scénar n'est pas plus foireux que les histoires d'extra-terrestres, mais le truc est mal fait. Je vous rassure, il n'y a pas que du texte, mais c'est tout comme : les illustrations sont nulles. C'est pas beau et ça donne pas envie de jouer, c'est comme ça, un point c'est tout. Heureusement que la gestion du soft est faite par un système de menus, comme ça on n'a pas besoin de les engueuler :



Il vaut mieux avoir une gestion par menu qu'une mauvaise analyse syntaxique. Bon, j'arrête là, j'en ai marre de me démener comme un dingue pour vous faire comprendre que ce soft est une merde invendable, et surtout inachetable. **The Wild Brunch** de Firebird pour Amstrad et Spectrum.

ET RE !

Non, non, ne partez pas ! Je viens encore vous causer d'une adaptation. Eh oui, encore. Amis commodoristes, vous avez passé une centaine de nuits blanches à essayer d'aller le plus loin possible dans ce superbe jeu qu'est Commando, et vous cherchez à revendre votre micro pour en acheter un plus moderne ? Suivez mon conseil : n'achetez pas un Amstrad. Pourquoi ? Parce que vous serez déçu. Pourquoi ? Parce que la version Amstrad du jeu évoqué un peu plus haut vient de sortir et qu'elle est nulle. Pourquoi ? Parce que. On commence par le commencement ? O.K. La première chose

qui vient vous frapper la gueule, c'est le graphisme. On passe sur la laideur des personnages, tout le monde sait que les CPC ne possèdent pas ces sprites que tout ordinateur digne de ce nom devrait pouvoir animer, et on arrive aux décors. Ça se résume en une seule phrase : y en a pas. Pas du tout ? Pas du tout. On a droit à seulement un fond verdâtre pas joli du tout. Les programmeurs ont dû penser que ça simplifierait le scrolling, argumenterez-vous intelligemment ? Ben non, même pas, pour la bonne et simple raison que le scrolling il est nul. Ah, je vous vois venir, vous allez illico rétorquer que l'Amstrad faut pas lui en



demandeur trop, que ce n'est pas et que ce ne sera jamais un Commodore et que je suis un con ? Je serais d'accord avec vous sur tous les points, sauf sur le dernier. Seulement l'Amstrad est quand même une bonne machine et faut pas pousser.

Bizarrement, la musique, qui est ce qu'il y a de plus difficile à programmer sur c'te bêcane, est bien faite. J'pige pas. Si vous aimez les nullités, ruez-vous sur **Commando de Elite** pour Amstrad, sinon passez votre chemin.

L'ANTIPIRATAGE

Mastsoft, cette société au nom difficilement prononçable propose aux éditeurs de logiciels une nouvelle protection : le Mastcod. Il s'agit d'un "automate générateur de codes constitué d'une arborescence à 15 niveaux" et qui n'est ni plus ni moins qu'une carte qu'on entiche sur le bus d'extension de son IBM ou compatible. Le principe est simple : le concepteur du soft met plein de bugs codés

dans son programme, et le bouchon (c'est le nom qu'ils lui ont donné) le débogue, ce qui fait que sans cette merveille de la technologie le soft ne peut pas tourner convenablement. La démonstration qu'on m'en a faite a tourné court : même avec le bouchon le logiciel ne voulait rien savoir. Question prix, c'est silence, secret d'Etat. C'est ça, l'industrie française.



LE RETOUR DE LA REVANCHE DU FILS DE CHUCKIE EGG

Drôle, le titre, non ? C'est les maquetistes qui vont être emmerdés, quand ils vont voir ça. Bah, il n'ont qu'à trouver plus éloquent pour annoncer la suite des aventures de Chuckie. Parce qu'il ose revenir sur nos écrans, ce taré ! Et tenez vous bien - il doit accourir à la rescousse d'une usine... d'œufs en chocolat. Si vous avez déjà vu plus ou moins comme scénario, bravo ! Moi pas.

Le jeu compte 120 tableaux, tous plus nuls les uns que les autres, ce qui n'est pas peu dire. On est vachement heureux de lire sur la doc qu'on "ne trouve pas seulement des objets, mais qu'on peut également les déplacer et les utiliser". Ben mon colon, ça c'est nouveau; comment pouvait-on vivre sans avoir connu cela ? Le plus simplement et le plus sainement du monde, croyez-moi. Mais que raconté-je donc, tout emporté par mon élan que je suis ? Le héros, c'est pas Chuckie, c'est Harry. Chuckie, on sait pas qui c'est.

Bon, je suis sympa, je vous décris les dessins (de toute façon, j'ai pas grand-chose à dire dessus) : ils sont nuls. Nuls ? Vraiment nuls ? Absolument nuls ? Oui. Oui, pour le Commodore s'entend. A titre de comparaison, je dirais que si ce jeu tournait sur (au hasard...) Alice, il serait génial. Donc, si vous

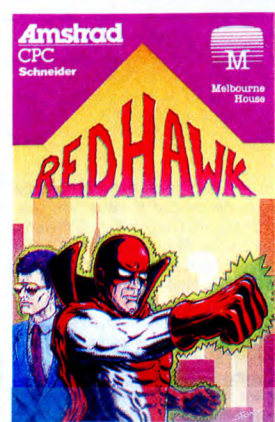
avez tout bien lu Freud et si vous avez suivi depuis le début, on en déduit que si Anf nous envoie une version Alice de Chuckie Egg 2, on en dira du bien, ce qui les changera un peu. Je vais vous faire rire un peu : la doc du jeu est condensée en exactement 6 mots : "Instructions are displayed on the screen." Ils ont fait fort, non ?

Voilà, c'était... Hein ? La musique ? Quoi, la musique ? Y en a pas de musique, alors ne m'interrompez pas inutilement, et laissez-moi finir ma prose (it !). **Chuckie Egg 2 de Anf Nulli** (ça ne s'invente pas !) **Secundus** pour Commodore. Merci de votre attention.

MICRO-BD

Ça vous est déjà venu à l'idée de faire de la bande dessinée sur votre ordinateur ? Ben non, of course, vous êtes trop nuls pour avoir ce genre d'inspiration divine. Chez Melbourne House par contre, y a des types qui ont des idées bizarres, dont celle justement de faire d'un banal jeu d'aventure une BD marrante.

J'explique : Vous êtes le super héros super connu et super bourré de super pouvoirs, j'ai nommé Redhawk. Votre but dans la vie est de combattre le mal sous toutes ses formes, comme il se doit. Pour pousser le "réalisme" jusqu'au bout, et de même que Superman ou Spiderman ont des identités secrètes qui leur servent en général à avoir plein d'emmerdes ou occasionnellement à pouvoir tirer un coup, Redhawk, lorsqu'il ne se balade pas au-dessus des gratte-ciels, n'est que le pauvre et tristounet Kevin Oliver (donc, il faut trouver l'ordre qui le transformera en Faucon-Rouge, et croyez-moi, c'est pas du gâteau). Comme mentionné précédemment, ce soft est un jeu d'aventure graphique, avec un analyseur de syntaxe qui tient la route et tout et tout. L'originalité, c'est la manière dont les dessins sont représentés à l'écran : on voit trois cases de BD avec phylactères, commentaires et bien sûr dessins. Exemple : je dis (en anglais dans le texte) "va



au nord", et un nouveau dessin apparaît avec pour commentaire "Kevin cherche un chemin vers le nord..." (nouveau dessin) "mais n'en trouve pas". Autre exemple : j'ordonne "dis bonjour au micro", et un phylactère apparaît avec comme texte écrit dedans à l'intérieur "Bonjour le micro". Et comme si ça ne suffisait pas, les dessins dont il est question plus haut sont mignons tout plein. Bref, c'est du tout bon. **Redhawk** de Melbourne House pour Amstrad.

DEVINEZ...

... ce que j'ai devant les yeux ? Que tous ceux qui ont répondu "une adaptation" se réjouissent : ils ont gagné le droit de lire cet article, et que les autres m'envoient un chèque pour mes frais de répétitions.

Le catch est à l'horreur (admirez la subtilité du jeu de mots grâce à Melbourne House : on vient de recevoir la version Amstrad de **Rock'n Wrestling** pour Amstrad. Pour plus de précisions sur ce soft, reportez-vous à l'HHHHebdo numéro 126 page 13 : tout y est expliqué dans le détail. Je vais donc me contenter d'un vulgaire plagiat de l'article en question. Quoique non, tout compte fait, je ne le puis, car les deux versions n'ont aucun point commun. Autant la première était bonne, autant la seconde est nulle.

Le graphisme est embrouillé, on n'arrive pas à distinguer son combattant de celui de l'adversaire, et encore moins du ring. Cela vient surtout du fait que vous avez des catcheurs multicolores : un petit peu de rose pour les membres, du noir pour les godasses et des carres bizarroïdes un peu partout et dans toutes les gammes de couleurs : du vert marron caca d'oie au bleu ciel orageux en passant par le rouge Ceccaldi-en-colère, tout y est. Horrible.

La qualité médiocre de la réalisation vous laisse sur votre faim et sur votre fin car le personnage est quasi impossible à diriger comme il faut. Si vous arrivez à vaincre le premier adversaire, faites-nous signe : on passera votre nom dans le journal en lettres de feu. **Rock'n Wrestling** de Melbourne House pour Amstrad.

ILS AURAIENT PU EVITER LES GROS PLANS SUR LES POINTS NOIRS DE LA GUEULE DU CATCHEUR!



COWBAYE

Joss Jerrald, vous connaissez ? Pas étonnant. Mais sachez que cet illustre inconnu ne va pas rester longtemps. J'vas vous causer de lui un p'tit peu, partez pas. "Son nom rime avec dollars et pouvoir dans la vallée de San José. L'ancien cowboy veut quitter la vallée et cherche son successeur à la tête du double J, le ranch le plus prospère (youpla boum) à l'ouest du Rio Globo. Mais pour cela, le futur maître du "JJ" devra sortir victorieux de sept épreuves lors d'un fantastique rodéo."

Ainsi parle la jaquette de Rodéo. Vous l'avez compris, le cowboy solitaire qui vient tenter sa chance, c'est vous qui possédez un Thomson.

Allez, je vous cite les épreuves en question : le rodéo à proprement parler sur cheval ou taureau, le tir sur cible fixe ou mobile, et la course au lasso, à pied ou à cheval.

Malgré la ringardise extrême de la page de présentation et la lenteur excessive du chargement, on a ensuite un jeu superbe. Les graphismes sont excellents; ce sont même les meilleurs qui m'aient été donné de voir sur cette bêcane.

L'animation, bien qu'extraordinairement réalisée au point de vue déplacement des personnages et des animaux, souffre malheureusement d'une lenteur accablante autant pour le joueur que pour les programmeurs. Pour jouer, il est conseillé de posséder un modèle de micro équipé d'un clavier mécanique, vu qu'il faut masser les touches (ou le bâton de joie) pour pouvoir avancer en appuyant dessus le plus rapidement possible pour gagner de la vitesse (si vous n'avez pas compris cette phrase, rassurez-vous, moi non plus). Le clavier gommé n'est pas du tout adapté à ce sport épuisant au maximum, et c'est bien dommage. vu que c'est le plus répandu.

Le son n'est certes pas parfait, loin s'en faut, mais il est passable, et même acceptable. Allez, les cowboys en (et dans l') herbe, ruez-vous sur ce jeu, vous n'en verrez pas d'autre comme ça avant longtemps, c'est tonton Jacq (le taré du ciné) qui vous le dit (il est en train de s'éclater dessus comme un malade). **Rodéo** de Microids pour Thomson MO5 et TO7-70.

C'EST INHUMAIN !

Avez-vous la moindre petite idée de ce que peut être le travail de testeur de logiciels, surtout à l'HHHHebdo ? Non ? Veinards ! Vite, deux mots sur ce boulot ingrat : c'est dur.

Et, comme si cela ne suffisait pas, les éditeurs ne nous font pas de fleurs : les trois quarts des softs qu'ils nous envoient sont archi nuls, un huitième est moyen, un seizième est bon, et le reste est excellent. Je vous donne un exemple pour que vous compreniez bien notre calvaire : on reçoit cent nouveautés; un rapide calcul nous donne : 75 sont des nullités, 12 sont passables, 7 sont bons, et 6 sont excellents. On n'en sort plus, on en a marre, et on finit par ne plus pouvoir distinguer le bon du mauvais, et ce dans tous les domaines, y compris celui auquel vous pensez, bande d'obsédés dégénérés.

Si je vous raconte notre triste et lamentable vie, c'est parce que le soft dont je vais vous parler incessamment sous peu fait partie des trois quarts cités plus haut. Je vous livre son nom tout de suite, histoire d'étoffer cet article : **Gerry the Germ**.

Allons-y dans l'ordre et dans la joie. Gerry the Germ est un monstre (un peu comme le diable de Tasmanie qu'il y a dans certains Bugs Bunny) qui veut paraître mignon alors qu'il est on ne peut plus horrible. Et il doit faire quoi, ce chérubin ? Ben on en sait rien, c'est

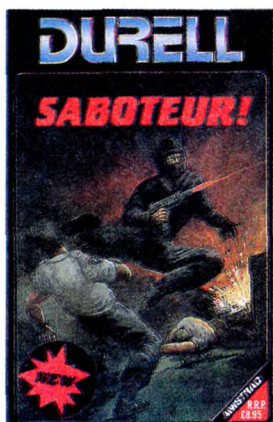
TIENS! TU AS 1/4 D'HEURE POUR TESTER CES JEUX!



pas clair du tout. Apparemment, il doit s'échapper d'un pays plein de monstres encore plus laids que lui. Les graphismes, assez jolis au demeuré (pardon : au demeurant) sont complètement gâchés par la gestion au caractère plutôt qu'au pixel des personnages. Ne parlons pas de la musique, elle est inexistante. Allez, allez, on oublie tout et on recommence comme si de rien n'était. Il me reste 74 nullités à essayer. **Gerry the Germ** de Firebird pour Spectrum (c'est pas une excuse !).

NINJA

La vie d'un ninja n'est pas facile, l'entraînement est dur et les missions sont au niveau de votre légendaire efficacité. Heureusement, à l'occasion de grands événements, comme l'anniversaire de Hiro Hito ou la fête des Cerisiers, vous avez droit à des jours de repos. Mais vous êtes un ninja, et même le repos signifie entraînement. Allumant votre passocom Amstrad, vous chargez Saboteur de Durell, et vous repartez pour votre monde de silence et d'action. Bien sûr, vous connaissez par cœur l'histoire de ce logiciel, retrouver le disque magnétique contenant le nom des traîtres est une mission classique pour le ninja que vous êtes. Vous ne comptez même plus le nombre de fois où vous avez eu à éviter des gardes et leurs chiens, à vous infiltrer dans les bâtiments des ennemis de votre pays, ne parlons pas du nombre d'ordinateurs ayant sauté avec vos bombes. Les graphismes et les attitudes des personnages de ce jeune jeu



sont tellement précis que l'on arrive à se prendre au jeu (jaune). D'où cet article (dé)bridé, d'ailleurs. **Saboteur de Durell sur votre Amstrad.**

LA FOIREUX DE PARIS

J viens vous causer d la foire d Paris, mon gars. Ah ouais, c'est chouette, c'te foire-là. Surtout le stand d la culture auvergnate. S'tu passes par là, viens donc me voir, j'suis l'gros moustachu qui vend les sandwiches. Ceci était une petite annonce personnelle, pour faire plaisir à un copain. Mais la foire de Paris, c'est pas seulement la bouffe. C'est pire qu'à la Samaritaine : on y trouve vraiment de tout, des bagnoles d'occase aux tuiles pour votre toit en passant par les niches pour chien, tout y est. Moi, bien sûr, et uniquement dans le but de vous informer, je suis allé au bâtiment 8 qui abrite entre autres la micro-informatique. Aïe, quel spectacle désastreux ! Certes, certes, y a beaucoup de béca-



nes, mais d'une, c'est toujours les mêmes (Amstrad, Commodore et Thomson), et de deux, si vous voulez avoir une chance de tripoter le clavier de l'une d'elles, vous avez

intérêt à venir tôt le matin, vu que le nombre de petites guêpes qui s'agglutinent autour est très élevé, sûrement plus en tout cas que le niveau de lisibilité de cette phrase. Bon, si on arrive à se frayer un chemin dans le flot immonde de tous ces êtres dégoulinants de sueur, on remarque plusieurs stands, dont ceux de Général Vidéo, de Vismo et de Microstorey. Cherchez pas celui d'un constructeur quelconque, y en a pas. Chez Général, pas de surprise : y a de l'Amstrad, toujours de l'Amstrad, et rien que de l'Amstrad. Qu'est-ce qu'ils vont faire, ceux-là, quand Sugar va se casser la gueule ? Je l'ignore. En tout cas, ils doivent être bien cotés chez l'importateur parce que les stocks s'accumulent contre les murs. Chez Microstorey en revanche, on a devant nos yeux ébahis - tenez-vous bien - un Amiga. Et devinez qu'est-ce qui tourne sur cet Amiga ? Deluxe Paint lui-même, le bougre était venu sans ses enfants et avait décidé??de passer voir le comptable qui a quelques questions à te poser à propos??voyait

deux ST, un 1040 avec une démo pour en foutre plein la vue aux badauds, et un 520 sur lequel des milliers de pirates se battaient pour assouvir leur soif de nouveautés. Le stand de Vismo foisonnait de petites têtes blondes trop curieuses, le matos partait à tout va et les vendeurs n'en pouvaient plus. En sortant du pavillon Télé-vidéo-micro-informatique, on pouvait admirer un stand pour la maîtrise de l'énergie qui scandait de droite à gauche sur plusieurs mètres : "Maîtriser l'énergie : pas si bête". Le chauve à col roulé qui tenait le stand avait sans doute cru bon de donner l'exemple en allumant un mur d'une vingtaine de télévisions hurlant leurs programmes. Voilà des gens qui savent de quoi ils parlent ! Si vous avez envie de faire un tour à la Foire de Paris, je ne saurais vous le déconseiller, mais si vous y allez pour voir de la micro, faites vos prières car vous risquez d'y voir une concrétisation d'un fait abominable : la micro n'est plus.

SPACE STORIES

Faire un programme original et parlant d'espace est une chose très difficile. Pourtant certains y arrivent, exemple : Empire ! de Firebird pour C64/128. Evidemment, le scénario reste bateau. Devoir construire un empire galactique est chose commune de nos jours, très commune même. Oui, je sais, vous avez déjà nettoyé plein de systèmes solaires des envahisseurs qui les instauraient, mais ne soyez pas blasé pour

chasseur photonique de course et tout le reste, mais stylisé. C'est-à-dire que votre imagination fait une bonne partie du boulot. Si vous n'êtes pas foutu d'avoir une idée, le soft sera nul, autrement vous pourriez vous prendre pour Luke Skywalker, ou n'importe quel équivalent. Evidemment, tous les instruments classiques sont au rendez-vous, l'ordinateur central, l'indicateur de carburant, et le reste. Un point important à signa-



autant. Je sais aussi que vous êtes le meilleur pilote de l'univers historico-mystico-gélatineux, donc vous ne pourrez pas vous défilier, encore une fois vous êtes coincé. Je vous avais prévenu, l'histoire est bateau. Alors, où est l'originalité de ce soft ? J'y arrive, du calme, du self-control et du sang-froid. D'habitude, votre tube cathodique vous offre le plus de réalisme possible, et ici c'est pas le cas. C'est comme si on vous montrait une image théorique de la réalité. Au centre de l'écran il y a un cercle, et dans ce cercle vous avez le privilège de voir votre

ler : l'inertie de votre vaisseau. Les commandes ne réagissent qu'après un certain temps, et c'est vraiment extra, le soft n'en est que plus réaliste. Votre joystick dans une main et ce que vous voulez dans l'autre, vous pourriez entendre le chip sonore de votre C64 se mettre en quatre pour vous faire plaisir. Encore une petite chose, Empire est un titre déposé par Loricels, mais ici c'est Empire ! avec un point d'exclamation, alors ne confondez pas.

Empire ! de Firebird pour C64/128.

DEUX SOFTS

Master Of Magic et Golden Talisman pour C64, ça vous dit quelque chose ? Normal, vous n'avez pas encore lu cet article. D'ailleurs, ça me donne une idée d'enfer. Je vais écrire cet article au fur et à mesure que vous le lisez et si vous mettez une semaine pour le lire, je mettrai une semaine pour l'écrire. Super comme plan, non ? Zou, c'est parti mon kiki. Dans Master Of Magic vous devrez explorer un réseau de cavernes peuplées d'êtres bizarres et inquiétants. Mais vous êtes obligé de le faire pour retrouver la dernière amulette de l'immortalité.



Sans cette amulette il vous sera impossible de retourner dans le monde normal, c'est-à-dire que vous ne pourrez plus lire cet article et si vous ne pouvez plus le lire je ne peux plus l'écrire (pourquoi ? goto début). Heureusement, vous venez de retrouver l'amulette et je reprends la rédaction de cet article (NDLR : grouille, ça fait trois jours que t'es dessus !). Ou en étais-je ? Ah oui, le logiciel est commandé par le joystick. Mais ce n'est pas un jeu d'arcade : la sélection de vos actions est confiée à un gestionnaire de menu. A l'écran, vous n'apparaissent que comme un simple point clignotant.



N'en concluez pas que le graphisme est nul, vous feriez erreur. Il est pas mal, mais seulement à certains moments. Le son est pas mal non plus, mais seulement à certains moments. Le scénar (etc.).

Le deuxième soft dont je veux vous parler, c'est Golden Talisman. C'est un jeu d'arcade, vous devez retrouver les 5 parties d'un talisman. Sans ce talisman complet en votre possession, les sorciers et autres nécromanciens seront tout-puissants. Si vous échouez, la cité sera livrée aux puissances du mal. Vous devrez affronter moults dragons, oiseaux de malheur et autres (mais surtout les autres, qui ont du poil partout). Tout ceci dans la joie et la bonne humeur, grâce à votre joystick adoré. Au passage je vous signale que la Toccata de J.S. Bach passe très bien sur Commodore, et vous m'en voyez fort aise. De plus c'est pas trop moche, et ça bouge mignonnettement. Alors pourquoi s'en priver ?

Master Of Magic et The Golden Talisman de Mastertronic sur C64/128.

VENDUE !



J'ai lu dans une récente interview de Maron Vannier, la PDG d'Amstrad France, ces quelques lignes que je ne peux m'empêcher de

vous reproduire texto (elle répondait à la question : "Conserverez-vous pour vos machines professionnelles ce format de disquettes 3 pouces qui ne correspond à aucun standard ?") : "Le seul standard acceptable, c'est celui du nombre de ventes."

En langage clair de Monsieur-tout-le-monde, ça signifie : on a imposé le format 3 pouces aux utilisateurs Amstrad, on continuera à le faire, et comme c'est nous qui contrôlons la production des disquettes de ce format, on peut encore faire du blé en continuant à arnaquer les pauvres petits consommateurs, et on va pas s'en priver.

Bien sûr, tout le monde le savait, mais c'est la première fois qu'ils le disent à haute et intelligible (?) voix. Après nous avoir pris pour des cons, ils remuent le couteau dans la plaie en se frottant carrément de notre gueule.

L'ARNAQUE DE LA SEMAINE

Cette cassette est de couleur bleue, son éditeur s'appelle Cascade et ça tourne sur Amstrad. Le nom de cette horreur est, je cite : 50 Fantastic Games On One Cassette. Pour simplifier, disons 50 Games. Bon, c'est nul, mais alors vraiment nul. Pas la nullité classique et habituelle. Non, c'est encore pire que tous les plans foireux qui pourraient germer dans un cerveau d'éthylisme sénile. Pourquoi est-ce si nul que ça ? C'est simple, tous les programmes sont en basic et nuls. Ça c'est très fort, d'habitude les éditeurs font nul et en assembleur. Eh non monsieur, chez Cascade nous faisons nul et en basic. Très fort, c'est le genre de plan du style : Mais enfin monsieur, c'est en Basic pour que les acheteurs puissent apprendre la programmation en décortiquant la substance de nos œuvres. Exemple de la première œuvre de cette cassette, les âmes sensibles sont priées de sortir, les autres doivent laisser la logique et le bon sens de côté. C'est fait ? D'accord c'est parti, essayez d'imaginer un Pac-Man en basse résolution. C'est déjà moche au possible, mais enlevez le son et supprimez tout ce qui concerne la gestion des commandes : c'est ça, vous commencez à avoir une petite idée. Fin de la description de la première œuvre de la cassette. Fin du premier exemple.

Les personnes sensibles ne peuvent pas encore revenir, les autres doivent suivre la démarche décrite tout à l'heure. Deuxième exem-

ple : prenez le premier exemple, enlevez le nom et le scénario, ajoutez des commandes inversées et nulles (très important). Le son reste le même. Le but : rester incompréhensible à tout prix. Voilà, vous avez Cyclons, mais en plus chouette. Fin du deuxième et dernier exemple. Non, c'est pas en examinant des listings foireux que vous pourrez apprendre à programmer. Donc Cascade n'a pas d'excuse, et c'est un vrai scandale de s'oser sortir une merde pareille. Une conclusion en forme de remarque, les éditeurs pourraient faire un effort pour nous éviter de perdre du temps.

50 Games de l'atfreux Cascade pour rien, c'est nul n'achetez pas, ne piratez pas, n'y touchez pas, vous risqueriez d'être contaminés



APPEL AUX CLUBS

Nantaises, Nantais, si vous avez un Amstrad et l'esprit convivial, vous êtes fait pour adhérer à un Club. Un club d'adorateurs d'enclumes, pensez-vous ? Point du tout, mon frir, un club d'adorateurs d'Amstrad. Et justement il y en a un dans votre région, qui s'appelle "Club Amstrad de Bouguenais", qui est situé Square Ange Guépin, 44340 Bouguenais.

Le téléphone, c'est le 40 65 31 34 et le monsieur qu'il faut demander quand on a composé le numéro c'est Monsieur Jean-Louis Riou, qui est très sympathique (ça me coûte pas un rond et ça lui fait sûrement plaisir, pourquoi s'en priver ?). Et puisqu'on est sur le sujet, tous les chefs de clubs peuvent soit nous téléphoner soit nous écrire

soit nous télexer soit nous envoyer un coursier soit utiliser le téléphone arabe soit nous envoyer un télégramme soit une télécopie soit nous laisser un message en Bal soit nous contacter par les petites annonces de Libé pour nous donner les coordonnées de leur club. Idem si vous éditez une revue, un fanzine, un journal, une feuille de chou, un organe interne ou quoi que ce soit d'à peu près ressemblant : on en parlera. Cet appel ne s'applique pas à l'Ordinateur Solitaire ni à Kilt, qui risqueraient de



profiter de l'occasion pour qu'on cause d'eux.

UN NOUVEAU SONY : LE MSX 2,5

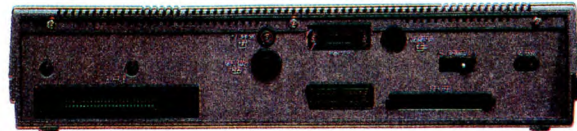
Suite de la page 1

Trinitron et 17.000 francs de vidéodisque (avec la carte de synchronisation), on arrive à des sommes pas vraiment abordables.

Pour Philips qui compte lancer son New Média System complet

CONCLUSION

Il y a de fortes chances pour qu'on vous parle de plus en plus de MSX dans les semaines et les mois qui viennent. Pour le moment, l'avance des constructeurs qui ont choisi ce standard



Quoi de plus beau que le cul d'un MSX

dès 1987, il va falloir compter sur la baisse du coût des composants et de la technologie électronique en général. Mais, comme je vous le disais, le long terme prime, donc tout est envisageable.

n'est pas flagrante mais leur politique est fondamentalement calculée à long terme. Donc, accrochez-vous au pinceau car ce que nous préparent Japonais et Hollandais risque d'être très beau !

ERRATUM

Contrairement à ce que nous avons écrit la semaine dernière dans l'HHHHebdo, Kléber Palmier de Commodore est un vrai PDG. La preuve : il a le téléphone dans sa voiture. Branché, le téléphone ?



ARTHUR ET ZOÏDS

Une adaptation, une de plus. On a l'habitude, merci. C'est Martech qui nous inonde aujourd'hui des versions pour Amstrad et MSX de Zoïds. On va pas y aller par trente-six chemins (j'hésitais entre les chemins et les chandelles, alors j'ai fait un compromis; je sais, c'est nul comme remarque, mais comment voulez-vous travailler correctement quand, d'une part, il y a des zigotos à côté de vous qui font un potin du tonnerre en mettant en morceaux un Commodore qui n'avait d'ailleurs pas mérité cela, et quand, d'autre part, on doit subir les engueulades sans fin d'Escapeneufgé et de Fabrice

le but du jeu : il n'a pas bougé d'un poil. Du coup, et ce dans l'unique but d'économiser ma salive qui déjà dégouline sur mon clavier parce que j'ai faim, je ne dirai rien. Z'avez qu'à relire l'HHHHebdo concerné (et en plus, je sais pas lequel c'est, voyez-vous, alors faites des recherches et arrêtez de pleurer). Je préviens tout de suite : il va maintenant y avoir deux paragraphes identiquement semblables. C'est volontaire, respectivement : un pour la version des adorateurs de tonton Sugar (Su-sucre pour les intimes) et un autre pour les japonaisants. Choisissez celui qui



Broche, ces deux tordus qui se sont provoqués en duel et auxquels je suis prêt à fournir des bazookas ou des bombes atomiques pourvu qu'ils nous laissent en paix ensuite ?) : Zoïds sur Commodore était un jeu géant. Zoïds sur Amstrad et MSX est un jeu géant. De là à conclure que Martech est une boîte géniale il n'y a qu'un pas, que je me garderai bien de franchir d'ailleurs; je donne mon avis sur les softs, pas sur les éditeurs. Je me demande si j'ai vraiment besoin de vous rappeler quel est

vous concerne et rendez-vous trois chapitres plus bas pour la conclusion. Premièrement : Amstrad. Graphisme génial, sonorisation démente mais trop rare, intérêt certain. Deuxio : MSX. Graphisme génial, sonorisation démente mais trop rare, intérêt certain. Tertio : la conclusion. Graphisme génial, sono... Je vous laisse devenir la suite. Zoïds de Martech pour Amstrad et MSX.

COURRIER DU LECTEUR

Messieurs, J'ai eu par hasard l'occasion de rencontrer Monsieur Cordie, Directeur Commercial d'Amstrad France. Devant témoins nous avons eu une petite discussion des plus intéressantes.

Il faut reconnaître que j'ai eu le plus grand mal à suivre le raisonnement de ce monsieur aux compétences reconnues. Aussi je vous livre pélemêle les explications qu'il a bien voulu me donner.

Si les revendeurs ne sont pas approvisionnés, c'est la faute des bateaux, qui font rien qu'à l'embêter. Une fois ils partent pas, une autre ils arrivent pas. En plus, y a des containers qui prennent l'eau. Les concurrents s'y mettent aussi. Ils ont habitués les clients à trouver des stocks de tout. Amstrad, lui, ne veut pas de stocks : ça coûte trop cher. C'est pour ça que leurs concurrents ont dû arrêter, ruinés... Amstrad, lui, est intelligent : pas de stocks de rien. Donc, c'est le meilleur puisqu'il est le seul sur le marché. C'est pour ça qu'on ne trouve rien, parce que c'est bon.

Alors si vous n'êtes pas content de la marque, allez voir ailleurs. Ceci se passait la semaine dernière dans une grande surface de la banlieue nantaise et Monsieur Cordier n'était interpellé que sur le manque de matériel, dont la qualité a fait ses preuves.

Alors, avec mes copains du club Amstrad (50 personnes de tout âge et de tout sexe (enfin, des deux)), nous avons réfléchi au problème. Qui dit problème dit solution, voici les nôtres :

- 1 - Faire effectuer les transports par la poste.
 - 2 - Emballer le matériel dans des sacs étanches.
 - 3 - Arrêter de nous prendre pour des cons.
- Sir Sugar devrait de temps en temps se rappeler qu'il a pu se payer Lord

Sinclair avec le fric des amstradistes de la première heure. Depuis décembre, il nous promet des disquettes pour demain. Aujourd'hui, il n'y a toujours pas de disquettes, mais il n'y a plus non plus de micros, ni d'imprimantes. Alors, les usines de Sugar sont-elles montées sur les mêmes bateaux que les disquettes ?



*Mickey Sugar parlait il y a peu d'imposer le standard 3 pouces. Standard, tu fous le camp... Amstradistes, mes frères, il n'y a qu'une seule chose dans le bateau : nous ! Et ce bateau, c'est une galère ! Attendons la prochaine marée...

J.C. Schultz, Bouguenais.

HHHH - Ben dis donc, qu'est-ce qu'il est dur, Jean-Claude ! Ceci dit, quelque chose nous a paru bizarre. Lorsque nous avons préparé l'article qui était en couverture du n° 117 (du 10 janvier dernier), nous avons eu l'occasion de discuter au téléphone une bonne heure avec Monsieur Cordier. Bizarrement, nous avons eu exactement les mêmes excuses : bateaux qui n'arrivent pas et containers pleins d'eau de mer... En cinq mois, ils auraient tout de même dû se rendre compte que leurs containers n'étaient pas des plus fiables et que leur compagnie maritime laissait à désirer. Mais non, ils perdent régulièrement un cargaison sur trois et attendent impatiemment les deux autres. Après tout, peut-être considèrent-ils l'obstination comme une vertu ?

STOP : le 9.5.86, 10 h 01' 34" OUVERTURE DE D.I.A.LOG STOP.

**NOS ATOUTS :
CHOIX, RAPIDITÉ
FIABILITÉ**

**LOGICIELS
A 20 F LA K7 !
ET 30 F LA DISQUETTE !**
TOUTE MARQUE.

**VEZ DIALOGUER
AVEC NOUS !**

**NOTRE
PUNCH : DES
PRIX GRIGNOTES !**

Y'A UN TRUC ? !

Comme elle, tapez dans le **1 000 !**
Adhérez au 1^{er} centre d'**ECHANGE DE LOGICIELS**
Profitez de notre opération

COUP DE POING SUR LES PRIX !

Apportez vos anciens logiciels et venez en choisir de nouveaux parmi les **1 000** disponibles dans notre magasin : pour 150 F/AN. Ne payez que 20 ou 30 F le logiciel !

D.I.A.LOG C'EST AUSSI :

Vente de Logiciels neufs, matériels et accessoires à des prix **D.I.A.LOG !**

Service vente par correspondance : demandez notre catalogue en précisant la marque de votre ordinateur, toujours à des prix **D.I.A.LOG !** (joindre 2 timbres pour frais d'envoi)



**SUIVEZ
SES
TRACES...**

Je désire recevoir, sans engagement de ma part, votre catalogue

NOM _____

Prénom _____

Rue _____ VILLE _____

C.P. _____

Marque de votre ordinateur : _____

Ci-joint deux timbres à 2,20 F.

FONCEZ CHEZ D.I.A.LOG : 28, rue des Carmes. 75005 PARIS Tél. : 43.29.55.31 Métro : Maubert-Mutualité.

MINI MIRE TRÈS SPÉCIAL



ESCAPAGE
HEP CORECTRISSÉ, T'ES LIBBRE SE COÏR?

Décidément, je suis incorrigible (NDLR : et incorrigible, cet imbécile d'esc9g fait 115 fautes par mots. Il avait écrit : "incorrigible" !). C'est vrai, j'ai la manie des "spécial" quelque chose. Je trouve ça marquant. Cette semaine, j'avais deux raisons primordiales de faire un "spécial", je m'en suis donc sorti par une remarquable pirouette, comme d'habitude. La première de ces deux raisons, c'est la méga réunion de l'Amiserv prévue, tambours et trompettes, pour le 17 mai. La deuxième, c'est la sortie du pack télématique d'Exelvision.

Comme je sais que cette dernière nouvelle vous étonne au plus haut point, je la garde pour la bonne bouche et je commence par la première. L'Amiserv, qu'est-ce que l'Amiserv ? Je vous le donne en mille : c'est l'organisation qui réunit les micro-serveurs. Unique en son genre, elle se plaisait et se complaisait dans de petits meetings restreints et mesquins entre opérateurs de serveurs. Malheureusement, chaque réunion ayant lieu à Paris, les serveurs du sud n'y assistaient quasiment jamais. Idem pour les utilisateurs de ces micro-serveurs qui ne pouvaient jamais ne serait-ce qu'entrevoir leurs idoles. Il était donc temps de frapper un grand coup ! C'est chose faite désormais avec la méga-réunion de l'Amiserv

qui aura lieu le 17 mai et à laquelle vous serez le bienvenu ou la bienvenue selon le cas. L'entrée sera gratuite et conseillée pour tous les opérateurs et payante pour les autres personnes. Quand je dis payante, c'est 20 francs par personne ce qui, avouez-le, n'est pas énorme. Quels sont les arguments avancés par les organisateurs pour vous faire venir ? Pour eux, c'est l'occasion de rencontrer leurs utilisateurs, d'avoir un dialogue avec eux, d'avoir une opinion concernant le profil de chacun et de savoir ce qu'ils aimeraient qu'on leur propose comme service. Petite anecdote : la presse est aussi invitée gracieusement et sera accueillie dans la plus grande euphorie.

Christian Quest, le président, se tient à votre disposition pour tout renseignements, il est bien bon, ce bougre ! Vous pourrez le joindre à JCA informatique au 43 97 34 34. Attention, ce n'est pas un serveur. Deuxième grande nouvelle de la semaine, la sortie d'un pack télématique chez Exelvision. "Bof, me direz-vous, depuis quand Exelvision fait-il de bons produits" ? Ah, c'est tout nouveau, ça vient de sortir. Je vous fais le topo ? Allez, c'est parti !

Petit rappel historique à propos du constructeur du matos : Exelvision est une société française sélectionnée par le ministère de l'éducation nationale du temps du gouvernement Fabius pour équiper les écoles en micro-ordinateurs. D'après eux, déjà 9000 écoles seraient équipées en bécanes de cette marque. Bien sûr, vous pouvez interpréter ces chiffres de la façon que vous voulez : 9000 écoles avec un ordinateur par école ou bien 9000 ordinateurs pour 18000 écoles. C'est

selon. Mais passons sur ce petit détail et examinons plutôt le matériel.

La gamme EXL se caractérise par des liaisons sans fil entre les éléments de la bécanne. Ainsi, le clavier n'est relié à l'unité centrale que par des rayons infra-rouges et les manettes de jeu en font autant. La chose aurait été très intéressante si le procédé utilisé avait fait ses preuves. Malheureusement ce n'est pas le cas. En effet, durant la frappe certaines touches ont tendance à sauter si le clavier n'est pas juste dans l'axe qu'il faut. Heureusement le pack télématique comprend un clavier professionnel avec de vraies touches, enfin, avec des touches, quoi. L'ancien modèle caoutchouc est gracieusement offert par le constructeur, merci... merci... merci...



L'EXL 100, le voilà, LE VOILA !

Le Pack télématique comprend donc ce clavier, une unité centrale classique, un modem à enficher au dos de la partie principale et une Exelmemoire. L'Exelmemoire est une cartouche qu'on introduit également à l'arrière de l'U.C. et qui permet de sauvegarder 16 Ko de données de la même façon qu'un lecteur de disquette mais sur des mémoires. C'est un système qui a l'avantage d'avoir des temps d'accès très réduits mais l'inconvénient d'une mémoire tout à fait

insuffisante. Le modem s'encastré dans le slot réservé à cet effet au dos de l'engin et présente une RS232 femelle et une interface Centronics tout à fait standard. Entre les deux, on distingue une petite ouverture dans laquelle on branche une prise gigogne. Une fois ces deux branchements faits, il ne vous reste plus qu'à enfoncer la cartouche Exelmemoire et à allumer l'usine à gaz.

Dans un premier temps, vous apercevez un superbe menu qui n'en est pas un puisqu'il vous propose des options que vous ne pouvez pas choisir directement. Vous devez donc exécuter un repli stratégique sur la doc et apprendre grâce à vos yeux éberlués que toutes les commandes se font par appui sur Fctn et une autre touche. Ainsi, la simple émulation minitel s'obtient en appuyant sur Escape, la composition du numéro au clavier de la bécanne passe par un Fonction B, la sauvegarde d'une page écran s'opère après un Fonction 5 et la sauvegarde sur Exelmemoire ou sur disquette est immédiate après un Fonction D. L'émulation est bonne et comprend tous les codes vidéo-text existants. Elle englobe les clignotements à deux temps et les codes de masquages. Vous disposez aussi d'un répertoire de numéros de téléphone pour ne pas vous gonfler à taper ceux que vous utilisez couramment. Vous pouvez communiquer avec un autre odinateur par l'intermédiaire du protocole kermit ou d'un protocole utilisateur. Cette fonction vous permet de transférer des fichiers et des pages écran à un copain équipé du même matos. Fonction A vous aiguille sur la fonction répondre de l'Exelmodem. C'est sur cette possibilité que nous sommes restés le plus longtemps. Grâce à elle, vous pouvez charger quelques messages vocaux créés à l'aide d'un logiciel qui n'est pas encore terminé (!), Exelox, et les balancer sur la ligne le moment venu. Le modem étant pourvu d'une détection de sonnerie, vous pouvez tout à fait fabriquer un réel répondeur enregistreur. Vous branchez le magnétophone avec la télécommande. Quelqu'un vous appelle, le modem décroche, le message est

envoyé, l'Exl émet un bip sonore, le magnétophone se déclenche et votre interlocuteur laisse son message. Pas mal, non ? Malheureusement, ce système ne permet pas la création d'un micro-serveur grâce à de nouvelles instructions en extension du basic par exemple. Dieu me préserve, il y a quand même une description des routines en assembleur TMS 7020 relatives à l'ACIA telles que l'envoi de données et la numérotation automatique. Il faudra donc que vous soyez un fin programmeur en langage machine de ce microprocesseur pour en créer un.

Le pack comprend, outre le modem et l'unité centrale, un moniteur monochrome de course puisque le tuyau qui le relie à l'ordinateur est un cordon péritel ! Tout à fait, monsieur ! Et c'est un moniteur monochrome ! Vieux comme nous sommes, nous avons tout de suite branché un Atari 520 ST sur cet étrange écran et nous avons réussi à voir la couleur... en monochrome ! Étonnant, non ?

Je termine par ce que vous attendez tous depuis le début de cet article : mon opinion personnelle ! D'après moi, si vous n'avez pas peur de vous arracher les cheveux



L'Exelmodem, esthétique comme ma grand-mère !

Oh, mon dieu ! Le temps et la place qui m'étaient réservés étant largement dépassés, je vous laisse en paix ! Escapeneutgé.

COMMUNIQUE

Toujours le SAV hors garantie Sinclair retour 8 jours maximum, en C remb.

Produits et composants Sinclair, tarif contre 8.80 frs en timbres.

DMP 2000, disponible (dans la limite des stocks) 2 290,00 frs TTC + 50 frs port, chèque joint à la commande, livraison immédiate.

LOGICIELS :

Fascal, DEV PAC, C, etc... pour Amstrad 464, 664, 6128, 8256 et Spectrum, Shap MSX, liste de prix même condition que ci-dessus.

APELEC SYSTEMES

37, rue Gambetta 50800 Villedieu
TEL:33-51-30-76 Telex: APELSY 170016 F

NOUVEAUTÉS S.E.H.



QUICK SHOT IX



- BOULE DE CONTRÔLE A MICRO-CONTACT
- TIR AUTOMATIQUE
- VOYANTS DE CONTRÔLE DES BOUTONS DE TIR
- COMMUTATEUR DROITE GAUCHE POUR CHANGER DE MAIN
- CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

133 F.

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

FONCTIONNE AVEC ATARI, COMMODORE, SPECTRAVIDEO ET LES CONSOLES DE JEUX VIDEO. EGALEMENT AVEC AMSTRAD, SANS POSSIBILITE D'UTILISER LE TIR AUTOMATIQUE NI LES VOYANTS DE CONTROLE.

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

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

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT : 20 F.

DIRECT DRIVE



999 F.

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

POUR APPLE IIC ET IIE

LECTEUR DE DISQUETTES COMPATIBLE APPLE IIC ET IIE (CABLE FOURNI).

SILENCIEUX
COMPACT
GARANTI 12 MOIS PIECES ET MAIN D'OEUVRE

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

DIRECT DRIVE : 1350 F. PRIX SPECIAL CLUB HEBDOGICIEL : 999 F. N° CARTE CLUB :

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT : 40 F.

Ça peut vous paraître bizarre, mais je fais partie de la commission internationale des observateurs de la centrale nucléaire soviétique qui a explosé. Ils ont probablement pensé que déplorer une centrale n'est pas plus compliqué que de déplorer un soft, et ils m'ont appelé. Bon. On est arrivés six heures après l'explosion. Nous étions une douzaine représentant six pays différents. L'autre Français, c'était Carali. Alors là, je sais pas pourquoi ils ont demandé Carali, mais je crois que c'est à cause de ses dessins subversifs, qui plaisent bien aux pontes du Parti qui n'osent pas l'avouer. Pendant tout le voyage, il me disait : "Eh, tu peux faire un Bidouille Grenouille sur Henri Tachan ?" et moi je lui répondais : "Ah oui, c'est vrai qu'il chante au TLP du 6 mai au 8 juin. Ok, j'en parlerai, j'aime bien aussi."

Nous sommes donc arrivés sur les lieux du crime (pardon camarades, sur les lieux du léger incident) à la tombée de la nuit. L'air était frais et doux et nous avons profité de quelques flamèches éparées pour griller quelques merguez que nous avions pris la précaution d'emporter.

Le lendemain, convocation d'un membre du bureau confédéral de je sais pas quoi, en russe ça se dit "soyouz mir", je ne connais pas la traduction exacte. Il nous a réunis dans un grand bureau sobre, et nous a dit :

"Voici le point de la situation, résumé par Thierry Peyne. La centrale va très bien. Le seul problème, c'est l'Amstrad 464 qui est dans le réacteur. Voici les solutions que nous proposons pour le tirer de là. D'abord, pour avoir des vies infinies sur Brian Bloodaxe, taper et exécuter le programme suivant :

Voici la liste des objets pour chaque ville de Hacker :

Berne : Cash
 London : Chronographe
 Cairo : Scarabée
 Athens : Statue de Tut
 Agra : Chalet Suisse
 New York : Stocks et Bonds
 Tokyo : Perles
 Peking : Camera 35mm
 San Francisco : album des Beatles
 West Indies : Jade

Pour avoir des vies infinies sur Space Hawks :

```
10 MEMORY &4E1F
20 LOAD "!"
30 POKE &5ADD, 0
40 CALL &4E20
Pour transporter une charge de 4095 kilos au lieu de 2045 dans Combat Lynx :
```

```
10 MODE 1
20 MEMORY 5630
30 LOAD "!"
40 POKE 27740, 255 : POKE 27441, 15 : POKE 27910, 255 : POKE 27911, 15 : POKE 28300, 52 : POKE 28301, 48 : POKE 28302, 57 : POKE 28303, 53
50 CALL 32138
Pour avoir des vies infinies sur Killer Gorilla :
```

```
10 MODE 1 : MEMORY &3FFF
20 WINDOW 8, 33, 18, 20 : INK 0, 0
30 BORDER 0 : INK 2, 6 : INK 3, 26
40 PRINT "KILLER GORILLA"
50 LOAD "!" : CALL &8200
60 MEMORY &1FFF
70 LOAD "!"
80 POKE 17429, 0
90 CALL &4100
Sur Kung-Fu, il faut placer ce poke après les Load dans le chargeur basic pour avoir des vies infinies :
```

```
POKE 18924, 0
Sur Number One :
```

```
POKE 30087, 0
Pour avoir des vies, bombes, vaisseaux et hommes infinis sur Gauntlet :
```

```
10 MODE 1 : MEMORY &8FFF : WINDOW 8, 33, 18, 20
20 INK 0, 0 : BORDER 0 : INK 2, 6 : INK 3, 26
30 PRINT "GAUNTLET SE CHARGE"
40 LOAD "!"
50 CALL &9000
60 OPENOUT "SBLUB" : MEMORY &FFF : CLOSEOUT
70 LOAD "!", &1000 : POKE &4961, 0
80 MODE 1 : INPUT "NOMBRE DE VAISSEAUX (MAX 99)"; A
90 POKE &3BED, INT
```

BIDOUILLE GRENOUILLE

```
(A/10) * 16 + (A/10-INT(A/10)) * 10
100 INPUT "NOMBRE DE BOMBES (MAX 99)"; A
110 POKE &3BF2, INT (A/10) * 16 + (A/10-INT(A/10)) * 10
120 INPUT "NOMBRE D'HOMMES (MAX 64)"; A
130 IF A < 64 THEN POKE &3C40, A ELSE GOTO 120
140 CALL &1D6A
Pour avoir des vies infinies sur Cauldron :
```

```
10 FOR P = &40 TO 125
20 READ AS : A = A XOR VAL (AS)
30 NEXT
40 IF A < > 10 THEN PRINT "Vous êtes nul : erreur dans les datas" : STOP
50 RESTORE
60 FOR P = &2000 TO &203D
70 READ AS : POKE P, VAL ("&" + AS) : NEXT
80 CALL &2000
90 DATA 21, 0, 20, 11, 40, 0, 6, 40, ED, B0, C3, 4D, 0, 6, 4, C5, 3E, 52, 11, 18, 0, 21, 9E, 0, CD, A1, BC, 3A, A4, 0, CB, 7F, 20, 5, E6, 3, CD, E, BC, 2A, 9E, 0, ED, 5B, A0, 0, 3E, 4C, CD, A1, BC, C1, 10, D9, 3E, 0, 32, 4D, DA, C3, 0, C8
C'est tout pour cette séance."
En sortant, Carali me chuchote : "T'oublies pas Tachan, hein ? T'en parles, hein ? T'oublies pas, hein ?" Je le rassure, en lui précisant que c'est du 6 mai au 8 juin au TLP à Paris, histoire de lui prouver que je suis effectivement au courant. Il est encore tôt et nous avons le temps de nous balader avant le repas de midi. Nous passons devant l'un des bâtiments intacts, et à notre grande surprise, nous constatons qu'il y a des revendications inscrites au pochoir sur l'un des murs. Il y a donc de la contestation en URSS ? Voilà les graffitis en question (les plus malins d'entre vous remarqueront que se sont des bidouilles. C'est tout ce que j'ai trouvé comme moyen pour les introduire) :
```

```
"Attention, c'est long, compliqué, compatible 464 - 664 - 6128, de ULTD, parti :
Pour obtenir une copie anti-chocolat
```

sur disquette (je deviens trop nerveux avec tout ce café) de Code-nome Mat Tout Court (c'est-à-dire pas le II, venez pas me dire que ça marche pas), munissez-vous de l'original, d'une cassette vierge et d'une disquette. Débranchez le drive. Sautez le lanceur basic sur la cassette et placez-la au début du fichier binaire. Entrez en mode direct :

```
OPENOUT "ALBERT" : MEMORY 7999
POKE &B8D2, 29 : POKE &B8D1, 0
LOAD "MAT", 8000
Mettez la K7 vierge et tapez :
```

```
SAVE "MAT1", 8000, 20000
SAVE "MAT2", 28000, 16001
En passant, notez le jeu de mot (Mat1, matin, ha ha, sacré René !). Faites Reset, rebranchez le drive,
```



```
rembobiner la K7 ex-vierge, tapez ce programme et faites RUN après avoir introduit la disquette :
```

```
10 OPENOUT "RENE" : MEMORY 7985 : ITAPE.IN
20 LOAD "MAT1", 8000 ' ha ha, sacré René !
30 FOR I = 7986 TO 7997 : READ AS
40 POKE I, VAL ("&" + AS) : NEXT I
50 SAVE "MAT1", B, 7986, 20014
60 LOAD "!" : MAT2", &C000
70 SAVE "MAT2", B, &C000, 16001
80 DATA 21, 00, C0, 11, 60, 6D, 01, 81, 3E, ED, B0, C9
Pour lancer le jeu, exécutez ce programme :
```

```
10 OPENOUT "MARCEL" : MEMORY 7986 : MODE 1
20 LOAD "MAT1", 7986 ' quel
```

boute-en-train, ce René !

```
30 BORDER 0 : FOR I = 0 TO 3 : INK I, 0
40 CALL 7986
50 CALL 8003
Pour passer Roland on the Ropes de K7 à disquette, passez le ou les programmes basic sur la cassette et placez-vous au début du fichier binaire, puis mettez une disquette dans le trou prévu à cet effet et lancez ce programme :
```

```
10 OPENOUT "ISIDORE" : MEMORY &1323
20 ITAPE.IN : IDISC.OUT
30 LOAD "!", &1324 : SAVE "ROPE1", B, &1324, &6000 ' Euh.. C'est naturel
40 LOAD "!", &7330 : SAVE "ROPE2", B, &7330, &3000
Lorsque Ready s'affiche, faire Reset. Pour lancer le jeu, exécuter le programme suivant :
```

```
10 OPENOUT "RIEN" : MEMORY &1323 : MODE 2
20 LOAD "ROPE1" : BORDER 0 : INK 0, 0 : INK 1, 0
30 LOAD "ROPE2", &C000
40 FOR I = &1000 TO &100B : READ AS
```

"Voici, offerts sur un plateau par Game Cracker, quelques vies illimitées et autres gadgets de ce genre. Ghost Gobbler :

```
DOKE & 16ED, & EAEA
DOKE & 16EF, & EAEA
Mushroom mania :
DOKE & 1259, & EAEA
POKE & 125B, & EA
Two guns turtle :
POKE & 43A8, 29
Manic Miner :
DOKE & 683, & EAEA
Pour jouer directement au tableau désiré :
```

```
DOKE & 611, & EAEA
POKE & 5540, N° du tableau -1
3D-Munch :
DOKE & 68DC, & EAEA
POKE & 68DE, & EA
Rabbit :
DOKE & 2AA2, & EAEA
Après avoir fait un DOKE & 31E2, & F5F0, il vous suffira d'appuyer sur Del pour revenir au basic.
Hellion :
```

```
POKE & 13FE, & EA
DOKE & 13FF, & EAEA
Pour jouer directement au tableau désiré, appuyez sur Ctrl-Del, l'ordinateur vous demande alors le code. Il faut taper BIG (les lettres tapées ne s'affichent pas à l'écran). Vous avez alors trois solutions : tapez J pour Joystick, K pour clavier ou Shift + backslash (on obtient la barre verticale). Dans ce troisième cas, il vous faudra alors taper la touche dont le code ASCII est égal au numéro du tableau - 1. Exemple : A (code ASCII 65) vous permettra de jouer au tableau 66. Après cette opération le programme reviendra à la présentation et il vous suffira d'appuyer sur la lettre C pour jouer au tableau choisi.
Defence Force :
```

```
DOKE & 3F98, & EAEA
DOKE & 3EE0, & EAEA
Fire Flash :
DOKE & 48C8, & EAEA
Zebbie :
DOKE & 338D, & EAEA
DOKE & 338F, & EAEA
Insect Insanity :
DOKE & 4B57, & EAEA
Chopper :
DOKE & 280B, & EAEA
POKE & 280D, & EA
Ouf !"
Après, Carali me demande de pas oublier de causer d'Henri Tachan, et je lui réponds que j'oublierai pas parce que j'aime bien aussi, et à la semaine prochaine petits lecteurs.
```

DEULIGNOMINIE

Salut les tarés ! J'suis pas content, aujourd'hui. On peut même plus se foutre de la gueule du monde sans

que ça vous retombe sur la votre. Lisez, lisez, vous comprendrez ce qui m'arrive.

La voilà, la raison de ma colère : Didier CHABOT a relevé le défi que je lui avais lancé quelques semaines plus tôt, et ça me soufle et ça me gonfle et j'en ai marre que lui il soit capable de faire ça et que moi il me faut trois pages au moins et que c'est pas juste et... Alors je lui lance un autre défi : tu nous refais la même chose avec une vue du jardin des plantes au printemps 1984 (je me suis renseigné : c'était l'année où on a compté le plus de visiteurs), avec détails et tout et tout, et on passe ta photo dans cette rubrique. De toute façon, tu les auras tes deux softs, pleure donc pas comme ça.

Fabrice BELLET revient en force dans la rubrique, avec deux nouvelles fonctions qui en fait n'en forment qu'une : COULEUR et POINT, destinées à commuter la mémoire écran de son TO7. POINT concerne la mémoire forme et couleur celle du même nom. La semaine prochaine, Thomson sera absent de la rubrique, qu'on se le dise !

```
Listing Apple
1 HGR2 :D(1) = 139:D(5) = 139:C
(1) = 16:C(5) = 166: FOR K =
0 TO 1 STEP 0: FOR Q = 0 TO 7:A =
Q * .1963 + .9: POKE 230,32 + I *
32: CALL - 3088: RESTORE :X = SI
N (A) * 10:Y = COS (A) * 10:C(0)
= .91 + X:D(0) = 139 + 7 * Y
+ X:C(2) = 91 + Y:D(2) = 13
9 + Y - 7 * X:C(3) = 91 - X :
D(3) = 139 - X - 7 * Y:D(4) =
91 - Y:D(4) = 139 + 7 * X - Y
3 READ M: FOR B = 0 TO 11: READ
N: HCOLOR = 3 - 3 * ((Q = 0 AND (B
= 5 OR B = 6 OR B = 10)) +
(Q > 0 AND (B = 2 OR B = 3 OR
B = 5 OR B = 6))) : HPL0T (D(M),C
(M) TO D(N),C(N)):M = N: NEXT
: POKE 49236 + I,0:I = ABS
(I - 1) : NEXT Q,K: DATA ,1,2
,3,1,4,3,5,2,,5,4,,
Listing Thomson
63999 D=256*PEEK(8467)+PEEK(8468):L=256*
PEEK(D)+PEEK(D+1):POKEL-1,58:A=256*PEEK
(L)+PEEK(L+1)-4:POKED,INT(A/256):POKED+1,
A-256*PEEK(D):FORN=L TOA+3:POKEN,PEEK(N+
4):NEXT:FORN=4TO7:POKEA+N,32:NEXT
```

```
Listing Thomson 2
0 A#="8E620B8602A78033CC14EF8133CC1FEF81
308C29AFC8FC308C2C8FC8FE39504F494ED4434F
554C4555D20000000000006810225037E07F3309C
F07E2B30B6E7C38A01B7E7C339B6E7C384FE67E7
C339":CLS:SCREEN 4,6,6:PRINT"FUNCTIONS P
OINT/COULEUR","COMMUTATION DE LA MEMOIRE
ECRAN",
1 PRINT"COPYRIGHT BY FABRICE":PRINT:COLO
R,,1:PRINT"IMPLANTATION":;:COLOR,,1:INP
UT"&H",X#:X=VAL("&H"+X#):FOR T=1 TO 79:P
OKEK+T-1,VAL("&H"+MID$(A#,T*2-1,2)):NEXT
:EXEC X:CLEAR,X-1
Bertrand GENEAU de LAMARLIERE de COULD-YOU-
REPEAT-PLEASE-I-HAVE-NOT-UNDERSTOOD adore
la période de Noël, pas seulement pour les cadeaux
mais aussi pour la neige toute blanche qui semble glis-
ser le long d'un fil invisible. Aussi a-t-il recréé sur son
Oric 1 ce moment merveilleux, snif.
```

Hé, ho, les amateurs de l'illisibilité des programmes, vous êtes là ? Bon, alors Jean Michel EDEL a ce qu'il vous faut : un deuligne qui permet d'entrer des lignes basic de plus de 255 caractères en en fusionnant deux. Ça mange pas de pain, mais fallait y penser. Au fait, c'est pour MO5. Pour les possesseurs de TO7 ou de TO7-70, remplacer PEEK(8467) et PEEK(8468) par respectivement PEEK(24860) et PEEK(24861).

```
Listing Oric
1 FORI=46345TO47103STEP2:POKEI,0:
NEXT:FORI=1TO255:A#=#A#+CHR$(95#RND
(1)+33):NEXT
2 POKE61B,10:POKE619,10:CLS:FORI=
1TO10000:PRINTA#:NEXT
```

Avant de partir, faut que je m'excuse auprès de l'auteur de DAO sur Amstrad de la semaine dernière, j'ai pas passé son nom; et c'est tellement le foutoir ici que je le retrouve pas. Alors qu'il nous passe un coup de fil et on rectifiera le tir la semaine prochaine. Bye.

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS

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

MEMBRES DU CLUB DEDUISEZ VOUS-MÊMES LES 10 %

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

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

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

Règlement joint :
 CCP
 Chèque bancaire

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

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

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

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

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate 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		MEDIUM			
CODE POSTAL		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 :	

CHOISISSEZ UN BADGE



SUPPORTS	DISQUETTE
DSK	CASSETTE
K7	CARTOUCHE
CAR	SOFTCARD
S	

PRIX	PRIX TARIF
A :	PRIX ABONNÉ
B :	PRIX CLUB
C :	

COTES	INDISPENSABLE
***	RECOMMANDÉ
**	BON
*	

AMSTRAD

	A	B	C
* 1815	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
* 3D FIGHT	DSK 200	160	140
** 3D GRAND PRIX	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

	A	B	C		A	B	C		A	B	C
** 3D VOICE CHESS FRANÇAIS	DSK 182	163	117	** BATTLE OF BRITAIN	DSK 180	162	126	*** CONFUZZION	K7 87	78	62
** 5 me AXE	K7 190	152	133	** BEACH HEAD	K7 130	117	78	*** CRAFTON ET XUNK	K7 140	126	98
** AFFAIRE VERA CRUZ	DSK 200	160	140	** BEACH HEAD	DSK 159	152	110	*** CRAFTON ET XUNK	DSK 220	198	154
** AFFAIRE VERA CRUZ	DSK 190	171	152	*** BORED OF RINGS	K7 85	76	59	* CRAZY GOLF	K7 104	94	72
* AIRWOLF	K7 109	98	63	** BORED OF RINGS	DSK 190	171	115	*** CYRUS CHESS	K7 121	109	85
* AIRWOLF	DSK 157	141	98	*** BOULDER DASH	K7 100	90	63	*** CYRUS CHESS	DSK 155	140	106
** ALIEN	K7 104	94	72	** BOULDER DASH III	K7 121	108	85	** D BASE 2	DSK 790	711	632
** ALIEN	DSK 147	132	101	** BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7 106	95	70	** DAMBUSTERS	K7 112	101	78
** ALIEN 8	K7 110	99	78	** BRIAN'S BLOODAXE	K7 109	98	76	*** DAMS	K7 295	266	206
** ALIEN BREAK-I.	K7 104	94	76	** BRUCE LEE	K7 110	99	77	*** DAMS	DSK 395	356	277
** AM STRAM DAMES	K7 130	117	91	** BRUCE LEE	DSK 170	153	115	*** DARK STAR	K7 84	76	63
** AM STRAM DAMES	DSK 189	170	129	** CAVES OF DOOM	K7 30	27	20	*** DATAMAT	DSK 450	405	315
** AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7 193	174	138	** CAULDRON	K7 98	88	70	** DEFEND OR DIE	K7 97	87	59
** AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK 295	266	207	** CAULDRON	DSK 153	138	101	** DEVIL'S CROWN	K7 115	104	71
** BACK TO THE FUTURE	K7 115	104	83	** CHALLENGER REVERSI	K7 130	117	91	** DEVIL'S CROWN	DSK 169	152	106
** BACK TO THE FUTURE	DSK 182	163	125	** CHALLENGER REVERSI	DSK 189	170	129	** DEVPAC	K7 305	275	214
** BAD MAX	K7 185	167	115	** CHUCKIE EGG II	K7 114	103	80	*** DEVPAC	DSK 360	324	252
** BAD MAX	DSK 198	178	120	** COBRA PINBALL	K7 140	126	97	** DIARY OF ADRIAN MOLE	K7 124	112	85
** BALL BLAZER	K7 130	117	81	** COLOSSUS CHESS 4	DSK 219	197	148	** DOOMSDAY BLUES	K7 124	108	85
** BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7 105	95	73	** COLOSSUS CHESS 4	K7 119	107	82	** DOPPLEGRANGER	K7 91	82	58
** BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK 182	163	127	** COMBAT LYNX	DSK 155	140	105	** DRAGON TORC OF AVALON	K7 96	86	67
** BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK 220	198	154	** COMMANDO	K7 107	96	68	** DUNDARACH	K7 115	104	81
** BATAILLE D'ANGLETERRE	K7 140	126	98	** COMPUTER HITS 6	DSK 182	169	127	** DUNDARACH	DSK 140	126	87
** BATAILLE POUR MIDWAY	DSK 220	198	154	** COMPUTERS HITS 10	K7 121	108	85	** DUNGEON ADVENTURE	K7 112	101	78
** BATTLE OF BRITAIN	K7 121	109	85	** COMPUTERS HITS 10 II	K7 121	108	85	** DUO PACK FIGH EXLO	DSK 229	206	138
								** EDEN BLUES	K7 140	126	98

BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

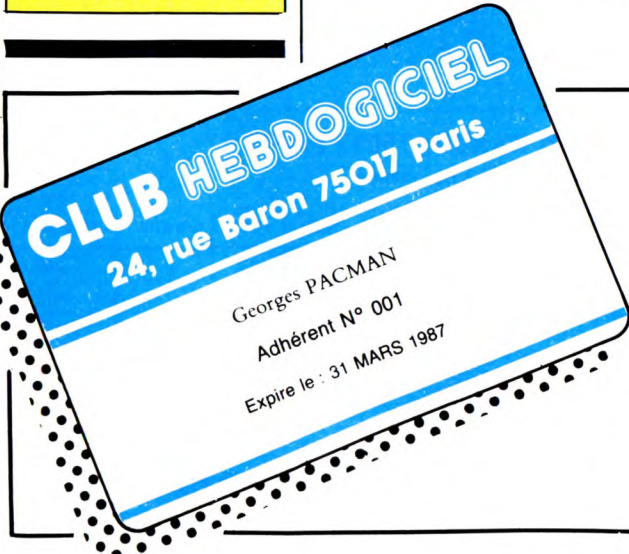
Je choisis le badge n°

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

Nom Prénom
 Adresse
 Ville Code Postal

Signature :

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



ÇA VIENT DE SORTIR

	A	B	C
SPECTRUM			
*** ARK PANDORA	K7 96	86	67
*** GREEN BERRER	K7 96	86	67
*** HEAVY ON THE MAGIC	K7 121	108	85
*** MAX HEADROOM	K7 96	86	67
*** MOVIE	K7 96	86	67
*** SUPERSLEUTH	K7 96	86	67
*** V	K7 121	108	85
*** ZOIDS	K7 121	108	85
COMMODORE			
*** ALTERNATE REALITY : THE CITY	DSK (2) 240	216	168
*** ARK PANDORA	K7 121	108	85
*** ARK PANDORA	DSK 121	108	85
*** BOMBE JACK	K7 108	97	75
*** DR WHO	K7 145	130	101
*** DR WHO	DSK 170	153	119
*** GAME MAKER	DSK 121	108	85
*** MAX HEADROOM	K7 121	108	85
*** R.M.S. TITANIC	DSK 182	163	127
*** R.M.S. TITANIC	K7 121	108	85
*** SPINDIZZY	DSK 182	163	127
*** SPINDIZZY	K7 121	108	85
*** STARSHIP ANDROMEDA	DSK 157	141	109
*** STARSHIP ANDROMEDA	K7 121	108	85
*** V	K7 121	108	85
*** ZOIDS	K7 121	108	85
AMSTRAD			
*** BOMBEJACK	K7 108	87	75
*** BOUNDER	K7 108	87	75
*** BOUNDER	DSK 157	141	109
*** DOOMSDAY BLUES	DSK 182	163	127
*** GET DEXTER	DSK 182	163	127
*** HARRIER STRIKE FORCE	K7 121	108	85
*** HARRIER STRIKE FORCE	DSK 182	163	127
*** MOVIE	K7 121	108	85
*** PING PONG	DSK 182	163	127
*** SPINDIZZY	DSK 182	163	127
*** SPINDIZZY	DSK 182	163	127
*** STRANGELOOP	K7 108	87	75
*** SUPERSLEUTH	K7 121	108	85
*** ZOIDS	K7 121	108	85
MSX			
*** BOUNDER	K7 108	87	75
*** GUNFIGHT	K7 108	87	75
*** ZOIDS	K7 121	108	85

APPLE

	A	B	C
*** 7 CITIES OF GOLD	200	180	140
*** ADVENTURE CONSTRUCTION	200	180	140
*** A.E	269	242	90
*** AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
*** ANGLAIS 1	425	382	225
*** ANGLAIS 2	425	382	225
*** ANGLAIS 3	425	382	225
*** ANGLAIS 4	425	382	225
*** ANGLAIS 5	425	382	225
*** ANCHON 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	90
*** BRIDGE MASTER DYNACOMP	349	314	135
*** BRUCE LEE	245	221	180
*** CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
*** CARMEN OF SAN DIEGO	493	444	280
*** CASTLE OF WOLFGSTEIN	244	220	90
*** CENTPEDE	272	245	50
*** CHASSE AU MAGOT	195	175	90
*** CHLOUFLIFER	269	242	90
*** COLOSSUS CHESSE 4	396	356	238
*** CONAN	275	248	110
*** CRIME DU PARKING	190	171	127
*** CRIQUE CROQUE CRAQUE	100	90	50
*** DAEDALUS	145	130	50
*** DALLAS QUEST	195	175	90
*** DESIGNER PENCIL	272	245	170
*** EPIDEMIE	195	176	127
*** EVOLUTION	195	175	90
*** FEMME NE SUPPORTAIT PAAS	195	175	127
*** GESTION PRIVEE	800	720	640
*** GHOSBUSTER	328	295	200
*** 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	800	720	550
*** MEME LES POMMES DE TERRE	190	171	127
*** MICRO SCRABBLE	470	423	290
*** MOEBIUS	680	612	430
*** MOON PATROL	195	176	50
*** MOVIE MAKER	200	180	140
*** MUR DE BERLIN	195	176	127
*** MUSIC CONSTRUCTION	200	180	140
*** OPERATION MERCURY	390	351	270

SUPPORTS
DSK
K7
CAR
S

DISQUETTE
CASSETTE
CARTOUCHE
SOFTCARD

	A	B	C
*** OURSONS COMPTEPT	195	175	50
*** OURSONS S'AMUSENT	195	175	50
*** PARANOIAK	190	171	127
*** PINBALL CONSTRUCTION	200	180	140
*** PIFALL II	333	300	190
*** PLYMAN	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	126
*** SPACE SHUTTLE	328	295	190
*** SPARE CHANGE	297	267	90
*** SPIDER EVASION	134	121	98
*** SUMMER GAMES II	267	240	197
*** TEMPLE D'APSHAI	195	175	50
*** ULTIMA II	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

	A	B	C
*** AMERICAN ROAD RACE	K7 121	109	85
*** ARCADE CLASSICS	K7 121	108	85
*** ARCHON	DSK 182	163	127
*** ARCHON	K7 96	86	72
*** ATTACK MUTANTS CAMELS	K7 97	87	68
*** AXIS ASSASSIN	DSK 115	104	85
*** BALLBLAZER	DSK 182	164	113
*** BALLBLAZER	K7 121	109	85
*** BATTLE OF NORMANDY	DSK 292	263	185
*** BEACH HEAD	DSK 121	109	85
*** BEACH HEAD	K7 112	101	82
*** BLUE MAX	K7 121	101	82
*** BLUE MAX	DSK 125	112	88
*** BLUE MAX 2001	K7 121	109	82
*** BLUE MAX 2001	DSK 190	162	117
*** BOULDERDASH	K7 119	107	86
*** BOULDERDASH	DSK 162	146	114
*** BOULDERDASH II	K7 121	109	85
*** BOULDERDASH II	DSK 180	162	117
*** BOUNTY BOB	K7 121	109	82
*** BRUCE LEE	K7 140	126	90
*** BRUCE LEE	DSK 180	162	90
*** CHOP SUEY	K7 109	98	76
*** CHOP SUEY	DSK 157	141	110
*** CHLOUFLIFER	DSK 225	203	145
*** COLOSSUS CHESSE	K7 121	109	78

ATARI ST

	A	B	C
*** BBS	DSK 365	328	256
*** BORROWED TIME	DSK 310	279	217
*** BRATACCAS	DSK 410	369	287
*** CALENDAR	DSK 245	220	172
*** COLOUR SPACE	DSK 245	220	172
*** DEGAS	DSK 430	387	300
*** DFT IBM/ST	DSK 365	328	256
*** DISK HELP	DSK 365	328	256
*** DOS SHELL MS/DOS EMULATOR	DSK 365	328	256
*** FLIP SIDE	DSK 245	220	172
*** HACKER	DSK 310	279	217
*** KISSED	DSK 365	328	256
*** LANDS OF HAVOC	DSK 245	220	172
*** M-COPY	DSK 609	548	426
*** M-DISK RAM DISK	DSK 157	141	109
*** MI-TERM	DSK 365	328	256
*** MINDSHADOW	DSK 310	279	217
*** MUD PIES	DSK 245	220	172
*** SOFT SPOOL	DSK 245	220	172
*** THE PAWN	DSK 310	279	217
*** UTILITIES	DSK 430	387	300

COMMODORE

	A	B	C
*** 4 ZAP ! SIZZLERS	K7 121	108	85
*** 4 ZAP ! SIZZLERS	DSK 182	169	127
*** 4 me PROTOCOLE	K7 157	141	95
*** 4 me PROTOCOLE	DSK 194	174	121
*** ADVENTURE CONSTRUCTION	DSK 160	144	108
*** AIR WOLF	K7 97	87	69
*** AMERICAN ROAD RACE	K7 121	109	83
*** AMERICAN ROAD RACE	DSK 190	171	127
*** ARCADE CLASSICS	K7 121	108	85
*** ARCADE HALL OF FAME	K7 121	108	85
*** ARCADE HALL OF FAME	DSK 182	169	127
*** ARCHON	K7 145	130	101
*** ARCHON	DSK 165	149	120
*** AXIS ASSASSIN	K7 96	87	67
*** AXIS ASSASSIN	DSK 120	108	83
*** AZTEC	DSK 116	104	72
*** BACK TO THE FUTURE	K7 114	103	71
*** BALLBLAZER	K7 115	104	72
*** BALLBLAZER	DSK 180	162	109
*** BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7 130	117	81
*** BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK 160	144	117

	A	B	C
*** BATAILLE POUR MIDWAY	K7 140	112	98
*** BATTLE D'ANGLETERRE	K7 140	112	98
*** BATTLE FOR BRITAIN	K7 120	108	84
*** BEACH HEAD	DSK 121	109	79
*** BEACH HEAD	DSK 155	140	108
*** BEACH HEAD II	K7 121	109	79
*** BEACH HEAD II	DSK 170	153	122
*** BLACKWHYCHE	K7 120	108	83
*** BLADE RUNNER	K7 110	99	78
*** BLUE MAX	K7 112	101	78
*** BLUE MAX	DSK 180	162	118
*** BLUE MAX	K7 112	101	78
*** BLUE MAX 2001	DSK 180	162	118
*** BOROVED TIME	DSK 160	144	117
*** BOULDERDASH	K7 109	98	76
*** BOULDERDASH	DSK 162	146	110
*** BOULDERDASH II	K7 137	123	94
*** BOULDERDASH II	K7 121	108	85
*** BOUNDER	K7 124	112	77
*** BOUNDER	DSK 155	140	106
*** BOUNTY BOB	K7 120	108	83
*** BOUNTY BOB	DSK 180	162	118
*** BOZO'S NIGHT OUT	K7 80	72	46
*** BREAK DANCE	K7 109	98	76
*** BRIAN JACKS SUPERSTAR	DSK 150	135	95
*** BRIAN JACKS SUPERSTAR	K7 112	101	78
*** BRUCE LEE	DSK 180	162	118
*** BRUCE LEE	K7 31	28	24
*** CARTOUCHE MEGAMEM 50 KO	CAR 360	324	252
*** CASTEL DOCTOR CREEP	K7 121	109	84
*** CAULDRON	K7 130	117	70
*** CENTPEDE	CAR 150	135	95
*** CHARTBUSTER	K7 100	90	65
*** CHLOUFLIFER	K7 121	109	84
*** CHLOUFLIFER	CAR 165	148	90
*** COLOSSUS CHESSE 4	DSK 178	160	121
*** COLOSSUS CHESSE 4	K7 160	144	117
*** COMBAT LEYND	K7 106	95	74
*** COMIC BAKERY	K7 109	98	76
*** COMMANDO	K7 90	81	70
*** COMMANDO	DSK 180	164	100
*** COMPUTER HITS 10	K7 121	108	85
*** COMPUTER HITS 10	K7 121	108	85
*** COMPUTER HITS 10 II	K7 121	108	85
*** COMPUTER HITS 8	K7 97	87	62
*** CONAN	DSK 170	153	100
*** COSMIC BOUNCE	DSK 409	380	280
*** D-BUG	DSK 120	108	83
*** DALLAS QUEST	DSK 179	161	90
*** DAWDARACH	K7 145	130	81
*** DUNGEON ADVENTURE	K7 110	99	68
*** EIDOLON	K7 121	109	85
*** EIDOLON	DSK 170	153	121
*** ELECTRA GLIDE	K7 121	108	85
*** ELIDON	K7 119	107	82
*** ELIDON	DSK 196	176	119
*** ELITE	DSK 155	140	115
*** ELITE	DSK 121	109	84
*** ENIGMA FORCE	K7 245	221	172
*** EXTRA TOOL	DSK 245	221	172

A B C			A B C			A B C			A B C					
** GHETTO BLASTER	K7	105 95 77	** SUPERPIPELINE II	K7	99 89 63	** SUPERFRUIT	K7	62 56 48	** ASTRO CLONE	K7	97 87 68	** STARQUAKE	K7	97 87 68
** GHOSBUSTER	K7	124 112 77	** SUPERZAXXON	DSK	110 99 71	** TALISMAN	K7	107 96 67	** ATC ATC	K7	89 82 47	** STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97 87 68
** GHOSBUSTER	DSK	180 162 100	** TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	81 73 52	** THE QUILL	K7	180 162 128	** BACK PACKERS	K7	97 87 68	** STONKERS	K7	64 58 30
** GOONIES	K7	115 104 77	** TALES OF ARABIAN NIGHT	DSK	150 135 90	** TITAN	K7	107 96 67	** BACK TO SKOLL	K7	84 74 59	** SUPER CHESS 3.5	K7	130 117 79
** GOONIES	DSK	160 144 115	** TAPPER	K7	112 101 78	** TRESOR DU PIRATE	K7	94 85 69	** BACK TO THE FUTURE	K7	115 104 83	** SUPER PIPELINE II	K7	97 87 68
** GROGGS REVENGE	K7	129 116 80	** TAPPER	DSK	170 153 115	** TRIATHLON	K7	150 135 105	** BALLBLAZER	K7	121 108 85	** SUPER SILVER II	K7	143 129 94
** GYROSCOPE	K7	97 87 62	** TERROR MOLINOS	K7	101 91 70	** TRICK SHOT	K7	62 56 48	** BALLE DE MATCH	K7	124 112 87	** SUPERBOWL	K7	143 129 94
** GYROSCOPE	DSK	160 144 100	** THE HOBBIT	K7	167 150 98	** TYRANN	K7	165 149 118	** BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	91 82 59	** SWORD AND SORCERY	K7	121 109 78
** H.E.R.O	K7	125 113 88	** THE HOBBIT	DSK	167 150 113	** ULTIMA ZONE	K7	80 72 29	** BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	104 126 98	** TALES OF ARABIAN NIGHTS	K7	67 50 42
** HACKER	K7	111 90 81	** THE LAST V8	K7	45 40 31	** VORTEX	K7	270 243 189	** BATAILLE POUR MIDWAY	K7	104 126 98	** TAPPER	K7	97 87 68
** HACKER	DSK	144 130 103	** THE MUSIC STUDIO	K7	129 116 94	** WORLD WAR 3	K7	88 79 65	** BATTLE OF THE PLANET	K7	121 109 83	** TAU CETI	K7	95 86 62
** HARD BALL	K7	120 108 83	** THE MUSIC STUDIO	DSK	239 215 144	** XENON 1	K7	97 87 61	** BATTLE OF THE PLANET	K7	121 109 83	** TERROR MOLINOS	K7	96 86 66
** HARD BALL	DSK	150 135 110	** THEATRE EUROPE	K7	140 126 98	** XENON 3	K7	94 85 69	** BEACH HEAD	K7	97 87 68	** THAT'S THE SPIRIT	K7	92 83 66
** HARD HAT MACK	K7	121 109 84	** THEY A SOLD MILLION	K7	121 108 85	** ZODIAC	K7	31 28 23	** BEAR BOVVER	K7	25 23 8	** THE BUGGLE	K7	122 110 78
** HARD HAT MACK	DSK	140 126 100	** THEY A SOLD MILLION II	K7	121 108 85	** ZORGONS REVENGE	K7	97 87 71	** BLADE RUNNER	K7	109 98 76	** THE COVENANT	K7	97 87 63
** HERBERTS DUMMY RUN	K7	120 108 83	** THEY SOLD A MILLION	DSK	182 167 127			** BLUE MAX	K7	97 87 68	** THE CUSTARD KID	K7	54 49 41	
** HUNCHBACK II	K7	96 87 67	** THEY SOLD A MILLION II	DSK	182 169 127			** BORED ON THE RING	K7	84 76 59	** THE DUKES OF HAZZARD	K7	87 78 63	
** HYPER BIKER	K7	100 90 40	** THING ON A SPRING	K7	96 87 67			** BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	97 87 68	** THE LAST V8	K7	45 40 31	
** IMPOSSIBLE MISSION	K7	109 98 76	** THING ON A SPRING	DSK	120 108 84			** BOULDERDASH III	K7	121 108 85	** THE LEGEND OF AVALON	K7	92 83 66	
** IMPOSSIBLE MISSION	DSK	190 171 128	** TIR NA NOG	K7	114 103 80			** BRIDGE PLAYER 3	K7	157 141 85	** THE RATS	K7	120 108 84	
** INDIANA JONES	K7	120 108 83	** TORNADO LOW LEVEL	K7	83 75 53			** BRUCE LEE	K7	97 87 68	** THEATRE EUROPE	K7	140 126 98	
** INFERNAL RUNNER	K7	180 162 100	** TOURNAMENT TENNIS	DSK	198 178 120			** BUCKS ROGERS	K7	97 87 68	** THEY SOLD A MILLION	K7	121 109 85	
** INTERNATIONAL SOCCER	CAR	178 160 121	** TOY BIZARRE	DSK	250 225 145			** CHESS THE TURK	K7	78 70 9	** THEY SOLD A MILLION II	K7	121 109 85	
** JAMMIN	K7	91 82 58	** ULTIMA II	DSK	170 153 115			** COMMAND LYNX	K7	110 99 67	** THINK	K7	97 87 68	
** JAMMIN	DSK	116 104 72	** UNDERWURLDE	K7	120 108 83			** COMPUTER HITS 10	K7	121 108 85	** TIR NA NOG	K7	121 109 83	
** JUMP JET	K7	111 100 77	** UNDERWURLDE	DSK	155 139 108			** COMPUTER HITS 10 II	K7	121 108 85	** TOMAHAWK	K7	112 101 72	
** JUMP JET	DSK	140 126 96	** UP AND DOWN	K7	112 101 78			** CONFUZION	K7	87 78 63	** TOY BIZARRE	K7	96 86 71	
** KARATEKA	K7	121 109 84	** URIDIUM	K7	105 95 74			** CORN CROPPER	K7	25 23 8	** TRASHMAN	K7	68 61 50	
** KARATEKA	DSK	380 342 224	** URIDIUM	DSK	150 135 95			** COSMICS WAR TOADS	K7	97 87 68	** TRAVEL WITH TRASHMAN	K7	68 61 50	
** KENNEDY APPROACH	K7	120 108 83	** VIRGULE	K7	350 315 245			** CRITICAL MASS	K7	121 109 84	** UNDERWULDE	K7	140 126 98	
** KENNEDY APPROACH	DSK	150 135 110	** VIRGULE SENIOR	DSK	750 675 525			** CROCKY	K7	64 58 40	** WAY OF EXPLODING FIST	K7	102 92 72	
** KENSINGTON	K7	145 131 100	** WAY OF EXPLODING FIST	K7	100 90 68			** DAILEY THOMSON DEATHLON	K7	84 76 58	** WAY OF THE TIGER	K7	121 108 85	
** KONG STRIKES BACK	K7	91 82 58	** WAY OF EXPLODING FIST	DSK	170 153 115			** DALLAS	K7	64 58 40	** WINTER SPORT	K7	121 109 85	
** KORONIS RIFT	K7	121 108 85	** WHIRLINDUR	K7	120 108 83			** DAMBUSTERS	K7	121 109 85	** WINTERGAMES	K7	97 87 68	
** KORONIS RIFT	DSK	165 149 117	** WHO DARES WINS II	K7	97 87 67			** DARK STAR	K7	95 86 63	** WIZARD LAIR	K7	85 77 60	
** KUNG FU MASTER	K7	112 101 78	** WHO DARES WINS II	DSK	163 147 100			** DOOMSDARK REVENGE	K7	99 89 71	** WORLD CUP	K7	72 65 50	
** KUNG FU MASTER	DSK	170 153 115	** WILD WEST	K7	121 109 83			** DUNGEON	K7	121 109 85	** WORLD SERIES BASEBALL	K7	84 76 58	
** KWICK COPY	DSK	295 266 207	** WINNIE THE POOH	DSK	157 141 110			** DUNGEON ADVENTURE	K7	109 98 75	** XCEL	K7	81 73 62	
** LAZY JONES	K7	80 72 40	** WINTERGAMES	K7	110 99 71			** DYNAMITE DAN	K7	84 76 59	** YE AR KUNG FU	K7	97 87 68	
** LAW OF THE WEST	K7	111 100 76	** WIZARD	DSK	185 167 141			** EDITOR ASSEMBLER	K7	124 112 86	** ZAKON	K7	116 104 80	
** LAW OF THE WEST	DSK	150 135 110	** WIZARD	K7	121 109 83			** ELITE	K7	145 131 86	** ZENJI	K7	96 87 71	
** LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105 95 71		DSK	157 141 110			** EMERALD ISLE	K7	84 76 59	** ZIP ZAP	K7	64 58 44	
** LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	160 144 109						** ENIGMA FORCE	K7	119 107 83	** ZORRO	K7	97 87 68	
** LODE RUNNER	K7	121 109 84						** EVIL CROWN	K7	121 109 83	** ZOOMM	K7	25 23 8	
** LODE RUNNER	DSK	140 126 96						** FAIR LIGHT	K7	84 76 47				
** LORDS OF MIGHT	K7	107 96 68						** FIGHTER PILOT	K7	90 81 53				
** LORDS OF THE RINGS	K7	185 148 105						** FIGHTING WARRIOR	K7	97 87 68				
** MACADAM BUMPER	K7	96 87 65						** FORBIDDEN PLANET	K7	97 87 68				
** MACHINE LIGHTING	K7	304 274 202						** FORMULA ONE	K7	97 87 68				
** MAIL ORDER MONSTERS	DSK	160 144 108						** FRANK BRUNO BOXING	K7	84 76 55				
** MANDRAGORE	K7	250 225 200						** FRANK GOES TO HOLLYWOOD	K7	121 109 78				
** MANDRAGORE	DSK	250 225 200						** GALAXIANS	K7	64 58 40				
** MANIC MINER	K7	64 58 43						** GERRY THE GERM	K7	96 86 67				
** MASK OF THE SUN	DSK	180 162 90						** GIFT FROM THE GODS	K7	124 112 86				
** MASQUERADE	DSK	150 135 110						** GLADIATOR	K7	109 98 55				
** MASTER OF MAGIC	K7	45 40 31						** GLASS	K7	97 87 66				
** MASTER OF THE LAMP	K7	124 112 82						** GO TO HELL	K7	85 77 56				
** MATCH POINT	K7	96 87 67						** GOODERWAKE	K7	97 87 68				
** MAX ASSEMBLEUR	K7	195 176 137						** GUNFIGHT	K7	97 87 59				
** MELBOURNE PACK	K7	70 83 40						** GYRON	K7	121 109 78				
** MERCENARY	K7	114 103 71						** GYROSCOPE	K7	89 80 64				
** MERCENARY	DSK	144 130 99						** H.E.R.O	K7	73 66 56				
** MICROSCRABBLE	K7	257 231 182						** HACKER	K7	97 87 68				
** MIG ALLEY ACE	K7	112 101 78						** HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121 109 85				
** MIG ALLEY ACE	DSK	170 153 115						** HIGHWAY ENCOUNTER	K7	97 87 68				
** MINDSHADOW	K7	120 108 83						** HOBBIT	K7	157 141 101				
** MINDSHADOW	DSK	250 225 156						** HULK	K7	121 109 78				
** MOEBIUS	K7	120 108 83						** HUNCHBACK	K7	78 70 30				
** MONSTER TRIVIA	K7	112 101 78						** HUNCHBACK II	K7	78 70 57				
** MOON SHUTTLE	K7	90 81 47						** HYPERSORTS	K7	97 86 58				
** MOON SHUTTLE	DSK	125 112 78						** ILE MAUDITE	K7	140 126 98				
** NICK FALDO GOLF	K7	121 109 84						** IMPOSSIBLE MISSION	K7	97 87 68				
** NIGHT MISSION PINBALL	K7	250 225 130						** INTERCEPTOR COBALT	K7	88 79 70				
** NIGHT MISSION PINBALL	DSK	250 225 130						** INTERNATIONAL KARATE	K7	84 76 58				
** NIGHTSHADE	K7	121 109 84						** JAWS	K7	25 23 8				
** NODES OF YESOD	K7	121 109 84						** JET SET WILLY	K7	84 76 59				
** NOW GAMES	K7	110 99 68						** JET SET WILLY II	K7	120 108 85				
** NOW GAMES 2	K7	102 92 75						** JEU DE DAMES	K7	120 108 85				
** OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250 225 200						** JUJUBALANCE	K7	121 109 79				
** OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	250 225 200						** KNIGHT LORE	K7	84 76 59				
** ON COURT TENNIS	DSK	124 112 77						** KONG STRIKES BACK	K7	84 76 59				
** ONE ON ONE	K7	121 109 84						** KOROTONI WILF	K7	68 61 50				
** ONE ON ONE	DSK	160 144 95						** LAZY JONES	K7	87 78 63				
** OPERATION CYBORG	K7	140 126 98						** LODE RUNNER	K7	107 96 66				
** OPERATION WHIRLWIND	K7	140 126 93						** LOMBRICS	K7	94 85 55				
** OPERATION WHIRLWIND	DSK	160 144 108						** LORDS OF MIDNIGHT	K7	89 80 64				
** OUTLAWS	K7	112 101 78						** LORDS OF THE RING	K7	163 147 113				
** PARADROID	K7	100 90 58						** LORIGRAPH	K7	111 100 73				
** PARADROID	DSK	132 119 91						** MACADAM BUMPER	K7	96 86 67				
** PASCAL 64	DSK	350 315 245						** MANAGER	K7	140 126 98				
** PASTFINDER	K7	99 89 72						** MANDRAGORE	K7	239 215 172				
** PASTFINDER	DSK	145 131 104						** MANIC MINER	K7	68 61 50				



CIGARILLOS EXTRA-FINS

AMSTRAD

ECHANGE nombreux jeux pour 664 ou 6128. Stéphane au (16) 39 73 19 27.

ECHANGE moniteur monochrome, adaptateur péritel, 10 logiciels, pour Amstrad CPC 464, contre moniteur couleur. Tél. (1) 43 02 61 06 après 19h.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 ou disquettes pour Amstrad. Tél. (16) 73 60 36 72.

VENDS 6128 couleur, de décembre 85, joystick, disquettes, 5400F. Tél. (16) 60 75 61 89 après 20h.

VENDS Amstrad 464 monochrome, drive DD1, adaptateur péritel couleur, mémoire 64K, câbles, notices, nombreux logiciels, 4000F. Jacky au (16) 30 92 43 55.

VENDS très nombreux logiciels pour Amstrad ou les échange contre extension ou ordinateur de poche. Gaëtan Bourrée, 21, avenue des Acacias, 35270 Combours. Tél. (16) 99 73 00 03 le week-end.

REMPLETS 10 disquettes vierges de logiciels pour Amstrad contre un synthétiseur vocal Techni-Musique. Thierry au (16) 78 85 32 01.

VENDS magnétophone avec cordon, joystick Stick, 500F, ou échange contre 8 disquettes 3". Tél. (16) 94 62 30 58 après 19h.

VENDS CPC 464 couleur, joystick, livres, jeux et utilitaires sur K7, 50 listings, revues, 4000F. Yves Sevalle au (1) 43 04 22 10.

ECHANGE nombreux logiciels sur disquettes pour Amstrad contre crayon optique, souris, imprimante, etc. Alain Boucly, 12, rue Barantonerie, 78610 Le Perray-en-Yvelines. Tél. (1) 34 84 61 37.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 ou disquettes pour Amstrad. Cyril Chopin, résidence du Parc, 61, rue d'Alsace, 49400 Saumur.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, imprimante DMP1, de février 85, logiciels, revues et bouquins sur l'Amstrad, joystick, 4500F. Bruno au (16) 48 78 13 73 de 17 à 18h.

VENDS Amstrad 6128 monochrome, état neuf (15.03.86), souris AMX, 5 disquettes, housses, joystick 500 Pro, 4900F. Baillat, 8, rue Marx-Dormoy, 92260 Fontenay-aux-Roses.

VENDS ou échange nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464. Philippe à Toulouse au (16) 61 80 75 79.

VENDS CPC 664 couleur, excellent état, emballage d'origine, joystick, 4 mois de garantie, 4300F. Tél. (1) 69 01 91 23 après 17h30.

VENDS disquettes vierges 3" pour Amstrad, 35F pièce. Eric au (1) 30 56 36 93.

ECHANGE logiciels pour Amstrad 464. Eric Boule, 4, rue John Lennon, 78180 Montigny. Tél. (16) 30 64 48 56 après 18h30.

VENDS CPC 6128 monochrome vert, de décembre 85, jeux et utilitaires, 3900F. Tél. (1) 46 71 07 02 le soir.

CHERCHE logiciels pour passer programmes de K7 à disquettes (Transmat). Vends ou échange plus de 100 logiciels de jeux ou utilitaires. Laurent Ricart de Marseille au (16) 91 62 65 29.

CHERCHE copieur déplaçant pour Amstrad CPC 464. Tony Cuperlier, 30, rue de la Forgette, 02830 St-Michel. Tél. (16) 23 58 36 45.

CHERCHE personne ayant un câble de liaison minitel-Amstrad ainsi que le logiciel. Christophe Choquel, 71, résidence George-Sand, 62200 Boulogne-sur-Mer.

CHERCHE très sérieux les cours d'assembleur pratique sur l'Amstrad des no 115 et 123. François Hochedé, 23, résidence du bois St-Martin, 80380 Villers-Bretonneux.

ECHANGE moniteur monochrome Amstrad, de nombreux logiciels, contre un moniteur couleur Amstrad. Zaghlouche Lachmi, 124, avenue Jean-Jaurès, 93500 Pantin. Tél. (1) 48 40 37 07.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 464. A. Le Blond, Losterhoat, 56630 Langonnet.

ECHANGE 80 logiciels pour Amstrad contre un lecteur de disquettes DDI-1. Echange logiciels, trucs et astuces CPC 464. Charles Richard, 2, route de St-Sauveur, 77134 Les Ormes-sur-Voulzie. Tél. (1) 64 01 78 60 à partir de 19h.

ECHANGE et cherche programmes sur K7 ou disquettes pour Amstrad 6128. François Laurent, 120 rue Jean-Mermoz, 80300 Albert.

ACHETE ou échange contre mes disquettes de jeux, imprimante pour Amstrad 6128. Tél. (16) 44 88 15 15 le soir.

VENDS imprimante Amstrad DMP 2000 sous garantie, papier listing, 2000F. Tél. (16) 30 73 16 04 après 19h.

VENDS Amstrad 6128 couleur, interface Midi 86, logiciels, collection de revues sur Amstrad, sous garantie (11.85), 7500F à débattre, ou échange contre CX5M, CX5MII ou toute autre proposition MSX. J.-François Hoffmann, 1, square d'Aix, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. (1) 48 41 28 91.

CHERCHE déplaçant pour Amstrad CPC 6128. Echange logiciels sur disquettes. Christophe Palayer, Les Assards, 26730 Hostun. Tél. (16) 75 48 83 54.

VENDS CPC 6128 couleur, de février 86, sous garantie, disquettes de jeux, logiciels et manuel, 5500F. Yves au (1) 43 42 09 96 le soir.

VENDS Amstrad CPC 6128, magnétophone, lecteur de disquettes 5"1/4, importante logithèque. Fabrice au (1) 47 70 23 94 après 18h30.

VENDS Okimate 20, câble pour Amstrad, logiciels de copie d'écran couleur et noir et blanc, 2 cartouches de rubans. Fabrice au (1) 47 70 23 94 après 19h.

ACHETE notice de Tasprint et cherche programmes utilitaires pour DMP 2000. Michel Tellier, 6, rue Jean-Bouin, 95600 Eauboune.

VENDS imprimante Amstrad DMP1, Scriptor, Supercopy, Amsword, 2 rubans, nombreux logiciels, 1500F. Christophe au (16) 20 24 87 20.

CHERCHE contacts Amstrad sur Metz. Serge Wunsch, 55, avenue de Strasbourg, 57070 Metz. Tél. (16) 87 75 17 92.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, jeux, livres, 5 cassettes vierges, joystick, matériel neuf : 3600F. Tél. (1) 30 73 16 04 après 18h.

ECHANGE ou achète logiciels originaux sur disquettes uniquement. Tél. (16) 42 87 46 26.

Club Amstrad Sud Manche propose activités diverses sur Amstrad 464, drive, 664 et 6128. Pour les passionnés de programmation et travaux en équipe sérieuse, aide, échange expérience... Pas sérieux s'abstenir. Pour tout renseignement écrire au Club Amstrad Sud Manche, 19, rue du Commandant-Clouard, 50150 Sourdeval.

ECHANGE nombreux logiciels sur Amstrad 464 sur K7 contre machine à écrire AZERTY ou imprimante MPC40 ou autre. (sur Marseille ou banlieue seulement) Alain Dubuis, 143, rue Félix-Pyat, Bât D22, 13003 Marseille. Tél. 91 02 12 83.

APPLE

VENDS Apple IIc, moniteur IIc, souris, joystick, programmes, documentations programmes et système, boîtes de rangement disquettes. Le tout peu servi, cédé à 8000F. ou 7500F. Pour les membres du club Hebdo. Francis Spiesser, 16, rue Nansouty, 75014 Paris. Tél. (1) 45 89 18 32 le soir. (NDLJC : Ben v'la aut'chose, il fait un prix pour les membres du club. Pourquoi pas pour les abonnés pendant qu'il y est !)

CHERCHE joystick, livres, carte souris. Cherche également pour Canon X07 carte 8K, livres, mots divers. Tél. (16) 75 56 45 50 heures des repas.

CHERCHE correspondants sur Apple IIc pour échange divers. Jean-Michel Fougère, 5, impasse de l'Ouest, 78310 Maurepas.

ECHANGE divers logiciels pour Apple IIc. Tél. (16) ou (1) 63 61 32 18.

VENDS imprimante Scribe Apple IIc cause double emploi : 2500F (à débattre). Nicolas Chanoine, 38, rue de l'Arquebuse, 52100 Saint-Dizier. Tél. (16) 25 05 30 54 tous les jours à partir de 19h15 demander Nicolas.

VENDS imprimante Dot Matrix Printer Apple, interface parallèle, cordons, logiciel hard-copy graphique. Prix à débattre. François au (16) 39 46 09 84 après 18h.

ECHANGE logiciels sur Apple IIc. Demander Thierry au (1) 43 61 03 96.

VENDS cause double emploi, Apple IIe, clavier Qwerty, 2 lecteurs disquettes, carte 80 colonnes, câble imprimante, excellent état : 6000F. Demander John au (1) 45 00 65 45 entre 19h et 20h.

VENDS Apple IIc, juin 1985, 65C02, 2 drives, Z80, 80 colonnes, 64K, super série, imagewriter, joystick, nombreux logiciels, docs : 13500F, configuration sans imprimante : 9500F, imprimante et supersérie : 4500F. Thierry au (1) 43 36 83 67 le soir.

CHERCHE contacts avec possesseurs Apple IIc pour jeux. Fabien Malivert, 7, rue des Pendants, 87100 Limoges. Tél. (16) 55 01 10 92. (NDLJC : Bonjour l'adresse...)

VENDS Apple IIe, 2 drives, 128 Ko, 80 colonnes, 16 couleurs, joysticks, souris, jeux, utilitaires, livres, documentations. Mr Bernard Tél. (1) ou (16) 48 84 07 34.

CHERCHE contacts pour échange programmes sur Apple II, de préférence sur département 59 et 61. Thierry Lahousse, 68, résidence Roger-Bouvier, 59250 Halluin. Tél. 20 03 32 72 ou 20 37 97 22.

VENDS Apple IIe, moniteur, deux lecteurs de disquettes, carte 80 colonnes étendue 128K, joystick, clavier numérique séparé, nombreux logiciels avec livre. le tout acheté le 25.06.85. Prix 10 000F. Tél. (1) 60 01 12 75.

ECHANGE super programmes sur Apple II, dont beaucoup de nouveautés telles que Fight night, Goonies, Bard's Tale, Zorro, Trigoly of Asphai, Koronis Rift, Eidolon... Recherche surtout programmes très récents voir importations ? Recherche également docs de toute sorte. Philippe Rabouille, 10, rue de l'Eglise, Chivy-les-Étouvelles, 02000 Laon. Tél. (16) 23 20 62 46.

VENDS Apple IIe, moniteur vert, un lecteur de disquettes. Prix à débattre. Tél. (16) 50 77 95 87.

VENDS Apple III 256K, disk dur 5M octets, imprimantes N84, microline code barre, écran, logiciels, gestion magasin, gestion fichier clients, gestion brouillard de banque : 80 000F. Tél. (16) 86 59 13 76.

VENDS Apple IIe 128Ko, 2 drives Apple, carte chat mauve Eve 80 colonnes, couleur, 64KO), 2 cartes contrôleur, carte Epson APL, souris et carte Apple, joystick, moniteur vert, livres, programmes. Le tout 11 000F. Tél. (1) 42 40 87 57 (bureau) ou le 42 50 81 13 (domicile).

CHERCHE contacts Apple II. Jean-Philippe Vuillomenet, Chevillarde 34, 1208 Genève (Suisse).

VENDS Apple IIc complet avec doc. d'origine, moniteur ambre Zenith, drive Chino, souris avec mouse point, sac de transport, programmes (Appleworks, CX Base 200, Papyrus, Sorcellerie, Flight Simulator II, etc.) disquettes démo. et vierges, livres divers, le tout : 8000F. Tél. (1) 45 81 34 65.

VENDS Apple IIc, nombreux logiciels, livres, disquettes vierges : 8000F. moniteur couleur Océanic : 2000F. Joystick Apple : 200F. Thierry Julien, tél. (1) 45 55 95 50. Poste 27.42 (heures de bureau ou répondeur).

Appelophyles, j'ai la joie de vous annoncer que j'en ai deux ! Hein ? Mais non ! Je vends deux Apple II, si ça vous branche appelez le (1) 43 66 01 93 après 17h. Mr Valérie. (NDLJC : Essayez si le téléphone marche pas le 43 56 01 93 parce que c'était mal écrit. Et en plus il se permet de faire des plaisanteries, cong !)

COMMODORE

ECHANGE logiciels pour C64 sur disk et K7. Tél. (16) 82 33 03 50 après 18h.

CHERCHE programmes pour C64 sur K7 et disk. Cherche nouveautés (Harlem Shuffle, Russians, Just can't stand it, Money \$ Too Tight, You are my world, It's a kind of magic, Sorry angel, In Between days, Sun city, Running up that hill, Walk of life, I Got you babe, etc.) Envoyez vos longues listes à J.F. Clomac, 13, avenue du Béarn, 78310 Maurepas.

VENDS jeux originaux pour C64, 15F pièce. Guillaume Leneveu, 17, avenue Garibaldi, 55100 Verdun. Tél. (16) 29 86 23 51 après 18h.

CHERCHE plein de nouveautés à échanger sur CBM64. Si vous voulez me joindre, téléphonez au (16) 94 98 81 70 et demander Nicolas ou écrivez à Nicolas Radisson, 972, chemin de Fontanieu, 83200 Le Revest-Toulon.

CHERCHE pour Commodore 64, lecteur de disquettes. Prix maximum 1000F. Tél. (1) 48 54 99 75 Bruno.

VENDS Commodore 64, adaptateur péritel, deux joysticks, lecteur de disquettes 1541, jeu, livres, garantie encore 8 mois, programmes. Le tout 6000F. Stéphane Sebbagh, 96C, rue de la Granière, 13011 Marseille. Tél. (16) 91 89 30 79.

ECHANGE pour CBM64, nombreux logiciels. Realm Of Lucifer ? Possède carte CP/M 2.2 pour C64. Dominique Delplace, au 068/55 18 62. (en Belgique avec 17h.)

VENDS CBM64, drive 1541, lecteur K7, K7, disquettes, manette. Le tout pour 5000F. Christophe Baranger Tél. (16) 54 32 05 16.

ECHANGE logiciels pour C64 sur disquettes uniquement dont nouveautés. Appeler Laurent au (16) ou (1) 34 15 31 48 après 18h. Sauf le week-end et mercredi.

VENDS Commodore 64, magnéto C2N, deux joysticks, programmes : 3900F. Laurent Xémar, 17, rue La Boétie, 91210 Draveil. Tél. (1) 69 03 66 33.

ECHANGE nombreux programmes pour C64 et drive 1541 uniquement. Franck le Grand, Parc du Vincin, 3 square de l'Île Berder, 56000 Vannes. Tél. (16) 97 63 02 57 (préciser mon nom).

CHERCHE programmes utilitaires pour CBM64. Chekoun, 6, rue des Merisiers, 77170 Brie-Comte-Robert.

ORIC

VENDS Atmos 48K, alimentations, péritel, magnéto, manuel, livre (la boîte à outils), K7, 9 Hebdogiciel (dont les deux numéros quadruples) : 1150F. Michael au (16) 93 83 00 84 (Nice).



THOMSON

VENDS interface imprimante MO5/TO7 : 300F. J.-P. Alix Tél. (16) 35 83 68 72.

VENDS TO7, magnéto : 1500F. Imprimante Thomson à impacts : 1800F. Mr Lenglet, 56, rue Dombasle, 75015 Paris, Tél. (1) 42 50 83 83.

VENDS Thomson MO5, magnéto, crayon optique, logiciel Pictor, livres : 2200F. Adaptateur pour TV non muni de prise péritel : 150F. Nadège au (16) 91 51 57 31 (le matin) Marseille.

VENDS TO7 extension 16K, logiciels, 4 manuels : 1800F. Tél. (16) ou (1) 34 14 09 31.

VENDS TO7, magnéto, extension mémoire 16K, K7 initiation langage basic, Atonium, Picto-Motus : 1800F. Tél. (1) 46 60 27 05 le soir.

CHERCHE contact pour échange de logiciels de jeux sur MO5. Laurent Dallari, Chemin du Paradis, résidence La Maguelone, 13500 Martigues.

VENDS cartouche logo TO7/TO7, manuel d'utilisation, livre d'initiation au logo. le tout : 500F. Stéphane Girardot, 22, avenue de la Marne, 13260 Cassis.

VENDS MO5, magnéto K7, crayon optique, 2 manettes de jeu, extension musique et son, 3 livres sur le basic et un livre sur l'assembleur : 4000 F. Olivier Renaud au (16) 27 30 17 92 après 18h.

VENDS TO7, 16 K7, lecteur K7, contrôleur de jeux, 2 manettes, cartouche basic, 3 livres, programme éducatif. Vendu 5000F (à débattre). Tél. (1) 34 67 04 76 à partir de 17h.

VENDS TO7 Thomson, extension mémoire, logiciels, manettes : 2000F. Tél. (1) 48 67 23 56 poste 42 ou 55.

VENDS Wormy pour TO7/70 ou MO5 : 190F. Tél. (1) 30 62 86 79 après 17h.

ECHANGE ou achète nombreux programmes pour TO7/70. Recherche Las Végas, Geste d'artillac, Mandragore. Michel au (1) 40 86 42 57.

VENDS TO7/70, magnéto, basic, livres, jeux : 2500F. Matériel neuf, cause départ. Michel Ouder, 11, rue du Poitou, 57110 Yutz. Tél. (16) 82 56 16 96.

VENDS cause double emploi, TO7/70, lecteur K7, extension music et jeu, basic, divers manuels, clavier Peritex : 2200F. Tél. (1) 43 07 48 82 après 20h.

VENDS ordinateur TO7 (branchement péritel), cartouche basic, magnéto, paire de manettes, extension 2Ko, extension mémoire 16Ko, cartouches Airbus, Polyphonia, livre sur le basic su TO7, K7 : 3000F. Régis Gaude, 6, rue des Acacias, 01800 Meximieux. Tél. (16) 74 61 21 03 après 19h.

VENDS pour MO5 et TO7/70 imprimante à impact PR90-582, interface : 2000F. Tél. (16) 55 87 75 61.

CHERCHE lecteur disquettes 80F et un clavier mécanique (- 500F). Patrice au (16) 76 75 54 22 le soir.

ZX 81

VENDS ZX81 de base complet : 150F, 16Ko Sinclair : 100F, 16Ko memotech : 100F, carte vocal : 150F, carte son : 150F, carte graphique : 150F, haute résolution graphique memotech : 150F, Ass/Monitor micro concept sur Epron : 200F, 20 K7 : 150F (jeux et utilitaires), divers livres : 100F ou le tout : 1200F. Jean-Marc Jalon, 43 bis, bd Gambetta, 78300 Poissy. Tél. (1) 30 74 03 55 après 18h.

CHERCHE interface Memotech, langage machine, livre "Robotisez votre ZX 81" de P. Gueule. Yves Accard Tél. (1) 48 20 61 83 (heures bureau).

DIVERS

VENDS 8 Bits interface pour imprimante pour faire du graphisme sur toute imprimante avec Amstrad : 200F. Ivan Bonassin, 44, rue P.-Morat. Tél. (16) 78 75 58 14.

VENDS Sharp MZ 700 (64Ko de mémoire vive), lecteur enregistreur de K7, imprimante graphique 4 couleurs, câble péritel, plusieurs langages (super Basic, Assembleur), recherche stylo papier pour imprimante, de nombreux logiciels, manuels d'utilisation, manette de jeu, le tout pour 1800F. Fabrice Tisserand, 2, avenue des Clayes, 78450 Villepreux. Tél. (1) 34 62 45 58 après 18h.

Thomson MO5, Oric Atmos, Texas Ti99/4A cherchent correspondants pour créer club (uniquement par correspondance) parution d'un journal tous les deux mois qui vous sera envoyé. Echange programmes. Club entièrement gratuit (NDLJC : Ceci dit en passant... Si vous voyez c'que j'veux dire ?) Didier Méance, 12, bd d'Igny, 91430 Igny. Tél. (1) 69 41 32 61

et port parallèle FA4, MEV 4K OR4, 1400F. Jean-Pierre Granier, 122, boulevard Murat, 75016 Paris. Tél. (1) 42 88 89 66.

VENDS boîtes de 10 disquettes 3"1/2 SFDD, 200F, 10 disquettes 5"1/4 SFDD, 4 francs pièce, boîte avec clés pour 5"1/4, 100F. Ivan Bonassin, 44, rue P. Morat, 69008 Lyon. Tél. (16) 78 75 58 14.

VENDS Laser 200 (1984) en parfait état, avec cordons, 1000F. Tél. (16) 60 06 38 63.

VENDS machine à écrire Brother EP-20, 750F, 5 livres sur le ZX 81, 130F, ou le tout 800F. Tél. (16) 91 35 03 11.

VENDS Sharp PC 1251, boîtier CE-125 (imprimante, K7), nombreux bouquins, K7, 1500F à débattre. Tél. (1) 48 97 95 10.

VENDS interface CGV PHS 60 péritel/sécam, alimentation, 300F. Tél. (16) 64 57 93 55.

VENDS CBS, K7 de jeux, manettes, interface péritel, 1000F. José Costa, Le Veau Maréchal, Luché-Pringé, 72800 Le Lude. Tél. (16) 43 45 47 16 après 18h.

VENDS Sharp MZ800 (6.85), 64K, programmes, lecteur de K7, manuels, 300F à débattre. M.Devise, 260, traverse de la Courtaude, 83140 Six-Fours. Tél. (16) 94 25 67 66 après 20h.

LORETTKY recherche désespérément Joan. On s'est rencontré par hasard le samedi 19 avril 1986 sur le serveur Antigel aux Salons où l'on cause. Si tu te reconnais : Pascal Samson, lot Alé Goz, 29246 Poullaouen.

VENDS VG 5000 Philips péritel, cordons, K7, 350F plus port. Tél. (16) 24 37 41 48.

VENDS imprimante Mannesman Tally MT80 + avec interface parallèle Centronics, de juillet 85, excellent état, 2500F. Tél. (1) 43 85 04 66.

CHERCHE programmes sur K7 ou disquette. Vendeurs s'abstenir. Eric au (1) 20 50 24 03.

VENDS Dragon 32 (22.07.83) en très bon état, manettes, jeux, Pascal, assembleur désassembleur, 4 livres, revues, 2200F. Philippe Naïm, 3, rue Henri-Ranvier, 75011 Paris. Tél. (1) 43 73 82 49.

VENDS Goupil 2, 48K, double lecteur de disquettes simple face, simple densité, 5 pouces, moniteur 24x80 à écran vert Orega, imprimante Microline 132 colonnes L83A avec régulateur de tension, K7, papier, manuel, 8500F à débattre. Tél. (1) 43 78 54 17.

VENDS Dragon 32 complet en très bon état, 2 joysticks, programmes, téléviseur, câbles, 1200F. Tél. (1) 46 60 70 46.

ACHETE des vieux HHHHebdo. Faire offre à François au (16) 39 46 09 84 après 18h.

CHERCHE contact avec utilisateurs d'Hector 2H + 48K pour échange de listings, programmes, trucs et astuces. Vincent Chevalier-Gachet, Le Bon, 73400 Ugine.

BONJOUR à Hackers One et à Chemabs. Se méfier de Glouton. Big Jump.

VENDS CBS Coleco-Vision neuf, K7 d'origine, 1000F (valeur 1600F). Vends adaptateur pour téléviseur sans péritel pour CBS, 200F (valeur 800F). Vends K7 Zaxxon, Miner et Rocky, 1000F. Tél. (16) 83 73 34 17.

ECHANGE programmes de l'HHHHebdo pour MSX ou Oric. José Wallois, résidence Flandres, B24, 245, rue Marinot, 62100 Calais.

VENDS collections de l'HHHHebdo, l'OI, Micro VO, SVM. Alain Lagrais, l'Etang, 72370 Ardenay. Tél. (16) 43 89 88 12.

VENDS Laser 200, 64K, jeux sur K7, livres, 1200F, ou l'échange contre drive DD1 pour Amstrad. Frédéric au (1) 64 03 10 56.

CHERCHE contacts pour échanges de programmes, trucs et astuces, uniquement sur Strasbourg et ses environs. Olivier au (16) 88 31 18 36 après 18h30.

VENDS Dragon 32 pal/sécam, 8 logiciels, 100 programmes, magnétophone, 6 livres, magazines et revues, 1500F. Tél. (16) 39 35 00 94 après 18h30.

ECHANGE listing de fichier d'adresses contre listing de jeux ou utilitaires. Stefano Di Mola, 40, rue de l'Armistice, 61600 Roux, Belgique.

VENDS 14 K7 Mattel à 70F pièce à débattre. Eric Ferey, 153, rue Lœmert, 67210 Niedernai. Tél. (16) 88 95 62 24.

VENDS Alice 4K, extension 16K, adaptateur téléviseur noir et blanc, nombreux logiciels, avec 2 manuels de Basic, un d'assembleur, 950F. M.Meunier, Les Jonchères, 03800 Gannat. Tél. (16) 70 90 09 19.

Directeur de la Publication rédacteur en chef Gérard CECCALDI Directeur Technique Benoite PICAUD

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 leurs choix. Comment faire ? Prenez les prix de la liste ci-jointe, ajoutez 10 francs de port pour le premier album et 6 francs pour les suivants, renvoyez-nous le bulletin jaune avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit.

Salut les nomenclaturistes (distingués). Cette semaine est une semaine faste (non, pas spécialement rapide), car je vous propose l'album de quelqu'un que vous ne connaissez sûrement pas, dans votre très grande ignorance.

Vincent Hardy a pourtant déjà fait des albums, tous excellents et il donne dans celui-ci toute sa mesure : du Tex Avery en BD. Bref, je vous propose "La véritable histoire de Ashe Barrett" sur un plateau d'argent. En plus, comme je sais que vous ne m'aimez que pour mes cadeaux, je vous donne gratuitement (c'est-à-dire sans que vous ayez à déboursier quoi que ce soit, mais vous connaissiez certainement déjà la signification du mot "gratos", avides comme je vous sais) un superbe jeu de l'oie érotique (c'est-à-dire carrément porno, mais vous connaissiez certainement déjà la signification du mot "érotique", obsédés comme je vous sais) de Jacovitti. Un grand, avec des bites dans tous les coins (mais, bref). Voilà. Trouvez-en, des grands frères aussi gentils que moi. La semaine prochaine, je vous offre des clopes (en cachette des parents, œuf corse).

Envoyez-moi le jeu de l'oie de Jacovitti. Pardon ? Y a un album avec ? Ouais, mettez-le, on verra. Hein ? C'est du Hardy ? Ah ben génial ! L'oubliez pas, surtout ! J'envoie 67 balles plus le port, et voilà.

Envoyez-moi les albums de la liste ci-contre que j'ai cochés et auxquels je n'ai pas oublié de joindre un chèque juteux.

Envoyez-moi un catalogue gratuit, puisqu'il est gratuit.

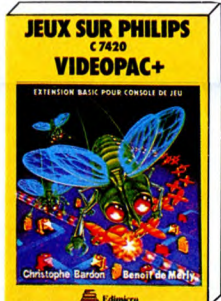
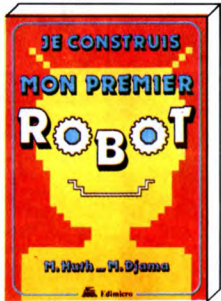
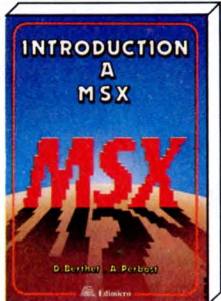
L'HOMME A LA VALISE	45,00	MORTES SAISONS - BERTHET	33,00
CLARKE ET KUBRICK 1	39,50	COULEUR CAFE - BERTHET 3	33,00
CLARKE ET KUBRICK 2	39,50	LE THEOREME DE BELL	49,00
CLARKE ET KUBRICK 3	39,50	SPOOKY	32,00
AVANT GUERRE	39,00	LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00	KRAKEN	69,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00	BLOODI ET LES RONGEURS	32,00
BLOODI ET LES RONGEURS	32,00	CONTES PERVERS	59,00
CONTES PERVERS	59,00	MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00	MORBUS GRAVIS	59,50
MORBUS GRAVIS	59,50	PAS DE DEO GRATIAS POUR ROCK MASTARD	65,00
PAS DE DEO GRATIAS POUR ROCK MASTARD	65,00	REBEL - PEPE MORENO 1	45,00
REBEL - PEPE MORENO 1	45,00	ZEPPELIN - F. MORENO 2	45,00
ZEPPELIN - F. MORENO 2	45,00	JOE'S AIR FORCE - PEPE MORENO 3	52,00
JOE'S AIR FORCE - PEPE MORENO 3	52,00	LE PRIVE D'HOLLYWOOD - BERTHET 1	33,00
LE PRIVE D'HOLLYWOOD - BERTHET 1	33,00		

Nom :
Prénom :
Adresse :

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

134

AVEC EDIMICRO DOMESTIQUEZ VOTRE ORDINATEUR



SINCLAIR QL

GUIDE PRATIQUE DU SINCLAIR QL

"Nous avons apprécié ce livre. Quel que soit le niveau des lecteurs, ils y trouveront une somme impressionnante d'informations, et des programmes nombreux et intéressants. C'est un bon outil d'initiation à la pratique de notre Sinclair QL".
Direc International - Sinclair. 196 pages - 135 F.

MSX

INTRODUCTION A MSX

Tous les éléments pour maîtriser MSX, et réaliser sans difficulté vos premiers programmes. 160 pages - 108 F.

APPLICATIONS FAMILIALES EN BASIC MSX

Comment concevoir un programme Basic. Gestion familiale - Remboursement d'un prêt - Impôts - Programme de banque - Calcul d'intérêts. 180 pages - 98 F.

VG 5000 PHILIPS

GUIDE DU VG 5000 PHILIPS

Ce guide présente toutes les possibilités du Philips VG 5000 et vous initie, en douceur, à la programmation. De nombreux exemples de jeux sont présentés : chasse au trésor, mille-pattes, chasse à l'éléphant,.... 180 pages - 95 F.

JEUX SUR VG 5000 PHILIPS

20 jeux graphiques, plus passionnants les uns que les autres, commentés en détail. Le premier chapitre présente les techniques de programmation et vous conduira vers la création de vos propres jeux. 180 pages - 95 F.

MO5

TOUT SUR LE MO5 : Basic, graphisme, assembleur

Tout ce qu'il faut savoir pour bien se servir de son MO5 : le Basic du MO5, les possibilités graphiques et sonores, le langage machine,.... 290 pages - 98 F.

JEUX SUR MO5

Vous découvrirez dans cet ouvrage 20 jeux, tous passionnants, pour votre MO5. Chaque programme de jeu est accompagné d'une analyse détaillée de sa structure. 150 pages - 95 F.

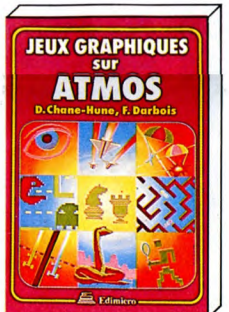
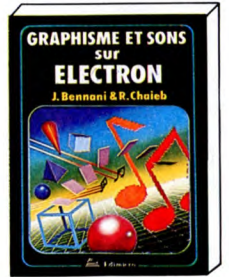
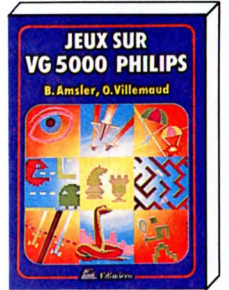
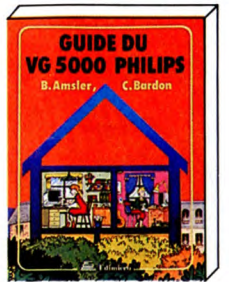
PHILIPS C7420 VIDEOPAC +

JEUX SUR PHILIPS C7420 VIDEOPAC +

Le seul ouvrage disponible sur le sujet. Plus de vingt programmes vous sont proposés, de longueur et de difficulté croissante : initiation au Basic, graphisme et sons, techniques de programmation des jeux, jeux d'action, jeux de réflexion. 200 pages - 105 F.

ET AUSSI, DANS LA MÊME COLLECTION :

- L'Amstrad avec plaisir 156 pages - 59 F
- Je construis mon Premier Robot 152 pages - 86 F
- Nouveaux Jeux sur Atmos 140 pages - 88 F
- Jeux Graphiques sur Atmos 192 pages - 98 F
- Premiers Pas en Programmation sur Oric/Atmos 168 pages - 79 F
- Aventures sur Spectrum 200 pages - 120 F
- Jeux graphiques sur Spectrum 164 pages - 95 F
- Jeux d'Adresse et de Hasard sur C64 160 pages - 95 F
- Jeux d'Action et de Réflexion sur C64 152 pages - 95 F
- Graphisme et Sons sur Electron et BBC 180 pages - 95 F
- Guide du TO7 - 70 296 pages - 98 F
- Jeux sur TO7 - 70 156 pages - 95 F
- Ordinateur Familial : que choisir ? 192 pages - 85 F



BON DE COMMANDE

Je désire recevoir les ouvrages suivants :

Ci-joint mon règlement par chèque de F, libellé à l'ordre de FDS/Edimicro (participation aux frais de port : 1 vol. : 9 F, 2 vol. : 13 F, 3 vol. : 16 F, 4 vol. et plus : 21 F).

Je désire recevoir votre catalogue

Nom : Adresse :
Signature :



FDS-EDIMICRO - 121/127 Avenue d'Italie - 75013 PARIS - Tél. : (1) 585.00.00

DIFFUSION REVENDEURS : CHOPLIVRE, 8-10, rue Pierre Moulié - 94200 IVRY - Tél. : 672.07.57

MURRAY, MOM, WINNIE ET LES AUTRES

Trois logiciels pour Atari ST sont passés entre nos mains fébriles et excitées à l'idée d'apercevoir enfin des logiciels corrects sur cette machine. Reconnaissez que de superbes produits sont exhibés mais que très peu d'entre eux sont effectivement en vente. Donc, quand on en voit de nouveaux, on ose souvent espérer qu'ils vont être d'une qualité supérieure à leurs prédécesseurs.

Ces trois nouveaux sont Murray and Me, Mom and Me d'Antic et Winnie the Pooh de chez Sierra avec la collaboration de Walt Disney. Puisque nous sommes entre gens civilisés, je propose que nous prenions ces softs l'un après l'autre et dans l'ordre et la discipline, s'il vous plaît !

Murray est un individu fort sympathique coincé dans votre ST qui vous raconte sa vie confortablement installé dans son écran haute résolution. De temps en temps, il interrompt le cheminement de ses pensées et vous adresse la parole. C'est pas compliqué : vous ne pouvez répondre que par oui ou par non. Ce logi-

ciel est-il un jeu ou une simple démonstration des qualités de l'Atari ? Je l'ignore. Murray and Me m'a fait penser à Little Computer People d'Activision où vous voyez un petit personnage évoluer dans l'ordinateur. Malgré le manque d'intérêt certain, il faut bien

avouer que certaines expressions de Murray sont tout à fait irrésistibles. Le seul problème, c'est qu'on se demande pourquoi ce soft est vendu !

Mom and Me est une stricte copie de Murray and Me excepté le dessin du personnage et les dialogues. L'algorithme est complètement pompé sur le précédent et

toutes les idées deviennent tout à fait nulles et sans aucun effet comique.

Winnie the Pooh est un jeu d'aventure réservé soit aux enfants très jeunes soit aux simples d'esprit de tous âges. Si vous faites partie de cette dernière catégorie, vous êtes concerné. La réalisation est assez bonne, mille fois meilleure en couleur qu'en noir et blanc, la musique n'est pas géniale, le scénario est franchement léger (normal, c'est réservé aux gosses) mais la réalisation finale est très pédagogique et devrait pouvoir intéresser quelques charmants bambins. Le seul problème c'est que le jeu est en anglais, c'est-à-dire qu'il est

absolument inutilisable par un enfant français normalement constitué.

Donc, globalement, on est encore assez déçu des concepteurs sur Atari. Se contenter d'un traitement de texte insupportable et d'une base de donnée nulle devient relativement difficile. Espérons que la prochaine cuvée sera de meilleure qualité.



ANNONCES A L'HORIZON

CRL software prépare une série de nouveaux produits parfaitements intéressants. Parmi eux, Pilgrim est un jeu d'aventure en texte pour Commodore 64 qui retrace l'aventure d'un héros, vous en l'occurrence, devant aller chercher "le Gardien" dans les montagnes d'un pays tout à fait inconnu nommé Meridian. Bref, c'est une denrée de plus pour les adorateurs du jeu d'aventure littéral. Sans transition (je ne sais pas pourquoi je dis ça, mais les présentateurs de la télé le font sans cesse, ça leur donne l'impression d'être important) Tau Ceti vient d'être adapté pour Commodore 64 et regroupe, d'après les auteurs, le maximum de possibilités sonores et graphiques possibles sur la machine.

Toujours sans transition, Blade Runner qui tournait jusqu'alors sur C64 passe désormais sur Amstrad ce qui est une bonne nouvelle puisque ce programme avait été classé "logiciel de la semaine" en son temps. Espérons que cette version aura les mêmes qualités que la précédente.

Enfin, Nu Wave, une division de CRL annonce la sortie d'un soft d'un genre nouveau : Tubular Bells. Il s'agit d'un générateur de beaux dessins (je sais pas quoi dire d'autre. En anglais, c'est un



Light Synthesizer, enfin, vous appelez ça comme vous voulez) couplé à l'album de Mike Oldfield du même nom complètement digitalisé, ce qui ravira ses fans, qui emmerdent les autres (c'est un message personnel). A ne pas rater.

Les prix de ces nouveautés varient autour de 70 à 100 francs ce qui prouve, une fois de plus, qu'en Angleterre les prix sont à la baisse.

VIVE L'ASTRAP À FROMAGE



L'Astrap n'est pas une maladie vénérienne et encore moins un protocole de transmission semi-binaire. C'est une association loi de 1901 dont la principale vocation est d'initier les jeunes entre 13 et 17 ans à des activités scientifiques et techniques. Parmi les plans d'enfer de cette association, on distingue l'organisation de séjours englobant la micro-informatique, la robotique et l'astronomie. N'empêche que je me demande comment les gens qui gèrent des associations à but non lucratif peuvent bien vivre ! Quel dévouement ! Mon dieu ! J'en suis tout retourné ! Si vous désirez de plus amples renseignements, contactez l'Astrap, 3 rue Pierre Curie, 63000 Clermont-Ferrand.

DANS LA CATÉGORIE
BOÎTE À SEL - MOULIN À POIVRE

Coucho Tralalou
présente:

LES POMPES À MERDE

CHANSONNETTE COMIQUE
À RIMES IRRÉGULIÈRES
MAIS NEANMOINS BIEN SENTIES.

22 HEURES, LES RAYMONDS
DE SORTIE TRAINENT EN
LAISSE MÉDOR, DOROTHÉE
ET KIKI.



GENTILES BOULES DE POÏLS
OU POMPES À MERDE EN
HERBE.



ET QUE ÇA TE TARTINE
L'ESPACE À PEU PRÈS VEÏT
ET QUE ÇA TE TARTINE
LE TROTTOIR À GLISSADE,



...A GLISSADE.



APRÈS LE TARTINAGE VIENT LE REMUE
MÉNAGE. HEUREUSES ET DÉLIVRÉES, LES
POMPES À MERDE SE TORCHE LÈCHENT
L'OIGNON ET ABOÏENT EN CANON.



ET QUE ÇA TE CASSE LES
COUILLES ET QUE ÇA TE PÊTE
LE SOMMEIL...



HIER LA RÉVOLTE A GRONDE,
J'AI JAILLI DE MON LIT ET ME
SUIS DIT (CECI)



ET SUR CE J'AI SORTI
J'AI HURLÉ DANS LA NUIT.



MAIS LES FLICS SONT VENUS
ET ME L'ONT MIS AUX FESSES.



PLUS TARD J'AI TARTINÉ
UN PEU SUR L'ESPACE VERT,
BEAUCOUP SUR LE TROTTOIR;
J'AI UN PEU TARTINÉ.



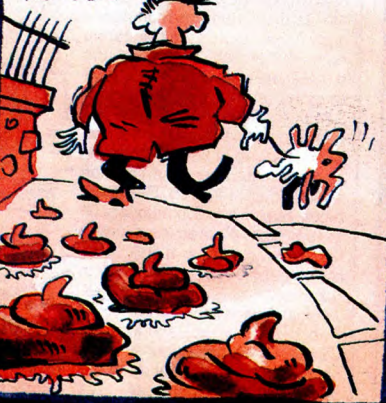
MAIS J'ME SUIS FAIT GAULER
EMBARQUER... PRENDRE POUR
UN CINGLÉ.



J'AI PAYÉ DES AMENDES D'ENFER...
...TRÈS CHER.



L'INJUSTICE TOUCHE AU
COMBLE, RAYMOND PROMÈNE
ZÉZETTE ET CONTINUE SA
RONDE.



IMPUNI ET GRATIS IL RÉVEILLE
LES VOISINS. SANS REMORDS
IL REPEINT LES TROTTOIRS
ET AUSSI LES PARTERRES.



EN UN MOT COMME EN CENT
LES POMPES À MERDE, VILAINEMENT,
ÇA COMMENCE
À BIEN FAIRE.



B.D!

EBDITO

Tiens, je vais vous parler d'un truc dont je ne vais pas vous parler. Je suis en train de lire un énorme bouquin qui vient de sortir, "Les Entretiens Numa Sadoul - Franquin". Il y a un nombre de pages absolument considérable et c'est écrit tout petit, et je n'en suis pour l'instant qu'au quart. Jusqu'à présent, c'est très bien, mais comme je suis consciencieux, je vais attendre de l'avoir terminé pour vous en parler. Si on m'en laisse le temps, je serai prêt dès la semaine prochaine. Attendez-vous à du colossal.

Et je profite que j'ai le micro pour répondre à mon confrère et ami

Pascal Tourain, rédacteur en chef du fanzine 196 cm. Cher Pascal, ne pense pas que je nourrisse quelque haine envers ton service de presse. Il est vrai que j'aurais dû insister plus lourdement pour obtenir ces photos. J'espère que tu ne m'en veux pas. Si tu veux, je t'envoie quelques timbres-poste à 2,20 francs en signe d'amitié.

Chers lecteurs, zau revoir.

Milou.

PS: la semaine prochaine, je reprends le BDPARADE à zéro. C'est comme ça.

BD Parade!

L'HOMME A LA VALISE	GOOSSENS	18
LA FEMME DU MAGICIEN	BOUCQ/CHARYN	17
TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
ASHE BARRETT	HARDY	17
LE NAIN JAUNE	JC DENIS	17
LA VIE LA MORT...	BOUCQ/DELAN	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
LE PAYS QA	ROSINSKI/VAN HAMME	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	STRAMBER	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
QUEQUETTE BLUES	BARU	17
OUTSIDERS	RODOLPHE/FERRANDEZ	17
VIET BLUES	MUNOZ/SAMPAYO	17

MIEUX



Voilà un nouvel album de la seule série qui puisse prétendre concurrencer ce que fait Moebius. Les dessins sont plus vivants, mieux travaillés, les cadrages plus audacieux et plus réussis. Un nouveau Thorgal, quoi.

Dans le genre "je sais pas où je vais mais j'y vais d'un pas ferme et décidé", Van Hamme fait très fort. Thorgal doit combattre un dieu Maya extra-terrestre, rien que ça. Je vois pas très bien ce qui pourrait l'empêcher de consacrer son prochain album à la rencontre "Thorgal Contre Le Reste De l'Univers". Sinon le fait que cet album est à suivre, et qu'il faut bien terminer l'histoire en cours.

Bon, je vais pas m'étendre sur Thorgal, il a eu le prix du public dans je sais plus quelle convention, donc vous le connaissez. Sachez seulement que pour l'instant c'est le meilleur.



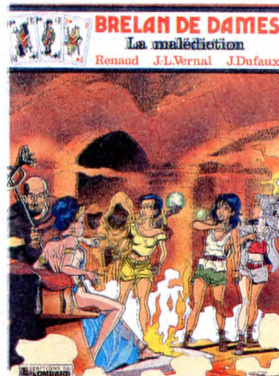
LE PAYS QA de ROSINSKI et VAN HAMME chez LOMBARD, 35 mieux.

PAS DRÔLE



C'est Drôles de Dames en bd, point à la ligne. Elles sont trois, elles vont partout, elles fouinent, découvrent des machineries, gagnent à la fin, sont mignonnes, rusées, intelligentes, bref, c'est chiant au possible et on apprend rien de nouveau qu'en regardant la télé.

LA MALEDICTION de RENAUD (non, pas lui), VERNAL et



DUFAUX chez LOMBARD, 35 gueuzesses.



VOILA...



...un album qui aurait mérité d'être de Moliterni.

LE TRIERARQUE SANS NOM de RUFFIEUX et SAINT-MICHEL chez DARGAUD, 59,50 nuls.

FROMAGE

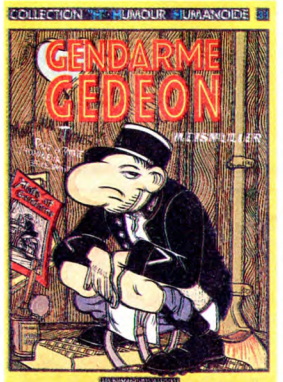


J'avais déjà vu des hommages à bien des gens, Hergé et Franquin en tête, mais à Benjamin Rabier, jamais. Rabier, c'est celui qui a dessiné la Vache Qui Rit, entre autres choses, mais il a fait plein d'autres choses. Je saurais pas vous dire exactement quand ça se passait, ça

Le gendarme Gédéon ressemble aux brigadiers stupides des vanes de la maternelle (ceux qui confondent les chaussettes et les souris). Il est très con, gaffe sans arrêt, se plante dans tout ce qu'il fait.

Le problème, qui est un problème personnel, c'est que les brigadiers ont cessé de me faire rire très exactement à mon entrée en CE1. Il y a cependant des gens que ça continue à amuser. Ils peuvent donc raisonnablement considérer l'acquisition de ce bouquin d'un bon œil. Moi, je vais aller relire Ashe Barrett.

GENDARME GEDEON de WEISSMULLER chez LES HUMANOS, 32 fromages.



doit se situer dans les années trente, à vue de nez. Et donc, j'ai l'impression que Weissmuller rend hommage à Rabier, mais si ça se trouve, c'est pas ça du tout, bien que ça y ressemble.

DOUBLON



Bon. Qu'est-ce qu'on doit dire quand un scénariste se laisse nettement aller à la facilité ? Et que le scénariste en question est jeune et promet malgré tout ? Et que de plus il est soutenu par un dessin agréable, bien que jeune lui aussi ? C'est très simple : on dit que le scénariste se laisse nettement aller à la facilité mais qu'il promet malgré tout et qu'il est soutenu par un dessin agréable bien que jeune lui aussi. Ouais. C'est ça qu'on dit. Et qu'est-ce qu'on dit d'un critique qui tire à la ligne ?



JIKMA



C'est dommage que le dessin de Tournadre ne soit pas encore très au point, parce que le scénario de Christin tient largement la route. C'est une sorte d'analyse en profondeur des milieux littéraires parisiens, avec ce que ça implique comme magouilles, relations et trucages. Un des plus gros éditeurs

français disparaît sans laisser de traces. Son ex-amante et un membre du conseil d'administration de la boîte, ex-flic, vont enquêter pour le retrouver. Ils sont amenés à rencontrer toutes les têtes couronnées de la littérature, tous plus ou moins fous, perdus dans leurs délirés mégalomanes ou paranoïaques.

SOUFFLANT



C'est ma semaine, les mecs. Tout est bon, ou presque. J'aime déjà beaucoup Jean-Claude Denis, mais là, il m'estomache carrément. C'est une histoire de Luc Leroi qui dure tout l'album, contrairement aux précédents qui étaient constitués de plusieurs petites histoires.



La finesse qu'il y a là-dedans, mamma mia! Quelle classe! Imaginez-vous que Denis s'est attaqué à un gros morceau : décrire et expliquer le comportement d'un

type qui est amoureux. Et il a réussi. Sans grosse artillerie, avec une délicatesse étonnante, avec l'air de ne pas y toucher, comme si c'était simplement une constatation. Il y a en plus une histoire complètement délirante de prestidigitateurs, d'automates, de vase volé, de cambriolages... On a reproché à Denis de dessiner exactement comme Veyron, et on a eu largement raison sur la ressemblance, mais moins sur le reproche. Pour moi, c'est un fait, point à la ligne. Il dessine comme Veyron, et j'ai pas l'impression que ce soit une tare, ni un défaut. Ça colle parfaitement bien avec ses histoires, et le terrain est assez grand pour deux. Donc, j'aime bien, en conclusion. Beaucoup, même. Allez, disons que c'est génial et n'en parlons plus.

LE NAIN JAUNE de DENIS chez CASTERMAN, 66 génies.

VÈJE



Vais-je m'en sortir ? Je suis condamné, cette semaine, à ne lire que de bons bouquins. Comme si j'avais que ça à foutre. C'est beaucoup plus facile de dire du mal que du bien. Qu'est-ce que vous voulez dire, quand vous aimez quelque chose ? Eurgh, j'aimeuh biengue, congueu... Et c'est tout.

En l'occurrence, et si je puis me permettre, j'aimeuh biengueuh le dernier Boucq, qui est en fait un vieux Boucq réédité en couverture cartonnée. Et maintenant va falloir que j'explique pourquoi, la galère.

Ce sont de petites histoires, ou des histoires courtes, au choix, vous rayez la mention inutile et vous m'emmerdez pas, dont le scénario est de Delan, avec qui il a fait par la suite Rock Mastard, mais je m'interromps car Milou Moulou, mon maquettiste de choc, a une remarque à faire. Il considère qu'à



On dit qu'il tire à la ligne, cong. Bon. Album de jeunesse, collectionnable, sympa quand même, polar à deux niveaux, hommage à Hollywood et à Freud (mais très vague-ment, quand même).

SORTIE DES ARTISTES de YVAN et RODOLPHE chez FUTURO, 28 pages.



C'est bien quand même.

UN CERCLE MAGIQUE de CHRISTIN et TOURNADRE chez DARGAUD, 59, 50 auteurs.

SBLUBS



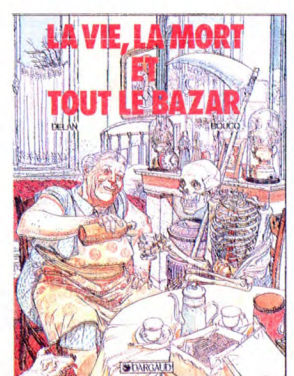
C'est une histoire qui se passe au temps des dirigeables et qui est pas bien dessinée. Pour les détails, reportez-vous à votre marchand d'enclumes favoris.



LADY MAGE KANE de SERA et BORDERIE chez FUTURO, 32 ballons.

ses débuts, Boucq était influencé par, je te laisse la parole : *Allez eh*

Voilà. Et je suis d'accord avec lui. Donc, ces histoires sont anciennes mais très bonnes et je ne sais que dire d'autre. En conséquence, achetez les yeux fermés.



LA VIE, LA MORT ET TOUT LE BAZAR de BOUCQ et DELAN chez DARGAUD, 42 dos de couverture (je vous laisse la surprise).

Y A UN JEU DE MOTS



"La véritable histoire de Ashe Barrett" est un des meilleurs albums que j'aie lu. Carrément. Hardy avait déjà fait quelques albums, pas assez à mon sens, tous excellents, mais là il dépasse tout ce qu'il a fait auparavant. Laissez-moi vous résumer l'histoire en deux mots.

Ashe Barrett se rend avec la plus grande fébrilité à un rendez-vous où il doit rencontrer les types pour lesquels il doit bosser, mais il ne sait pas exactement qui. Il parvient au bout d'une lutte acharnée contre l'inaction à les rencontrer. Ils lui font aussitôt remplir un dossier ("quelle est votre profession ? - Homme d'action"), qu'il perd, ce qui l'amène à en remplir un second, puis à tuer tout le monde lorsqu'on lui en demande un troisième. En effet, il n'a pas vraiment le feeling et il n'aime pas remplir des dossiers puisque c'est un super-héros.



A chaque fois que les types qui l'escortent trouvent une combine pour les sortir de la berde (ça se dit comme ça), il en trouve une autre, un peu moins bonne. Et pour faire valoir ses idées, il menace de tuer tout le monde. Exemple : leur vaisseau vient d'échapper à une torpille, mais il exige que le vaisseau fasse demi-tour pour aller montrer à la torpille de quel bois il se chauffe, lui, Ashe Barrett (y a un jeu de mots, réfléchissez).

En un mot, c'est un des meilleurs albums de cette année.

LA VERITABLE HISTOIRE DE ASHE BARRETT de HARDY chez VENTS D'OUEST, 67 plans d'action.

SALUT LA PROMO
VOIR PAGE 21

AFRICA FETE AU NEW MORNING

On a beau lui pardonner un paquet de conneries, Gainsbarre en fait parfois beaucoup trop. Voilà-t-y pas qu'il a vendu sa barbe de trois jours et son jean délavé contre un foutu paquet de clops ! La scène se passe dans les salons de l'hôtel Georges V, bourrés à craquer de journalistes look cadre dynamique, notre ex-erotopétomane débite imperturbable un tas de fadaïses compilées et signées par le service marketing de la SEITA. Il finit même par fredonner ces vers immortels : "Au prix de 7,50F, la Gitane blonde est une cigarette de qualité..." Fallait vraiment qu'il touche le paquet pour se ridiculiser à faire la pub d'un paquet de blondes lui qui ne grille que des brunes... BEN.

Pour son printemps 86, Africa Fête nous offre deux soirées, les 13 et 14 mai, au New Morning. Toujours fidèle à cette volonté de présenter un panorama des réalités actuelles de la musique africaine, Mamadou Konte nous invite, cette fois, à découvrir le groupe sud-africain noir et blanc Savuka, transfuge de Juluka, et à juger de la longévité de l'art chorégraphique et vocal d'Abeti, l'une des étoiles du Zaïre. Un concert avec Africa Fête n'est jamais un concert tout à fait comme les autres : ces gens savent apporter "l'ambiance" qui fait qu'en plein Paris, on se croirait transporté quelque part sous les tropiques. Et oui, créer l'ambiance, ça demande du talent, et c'est pour ça qu'America Fête tient le coup depuis plus de cinq ans ? parce qu'un de leur spectacle n'est jamais juste un concert, mais un lieu de connexions où tout le monde se retrouve à discuter ou palabrer autour de plats délicieux, extraits de marmittes au fumet exquis, en sirotant quelque cocktail au goût exotique. Parce qu'aussi les choix musicaux d'America Fête sont toujours judicieusement dosés, avec une option affirmée pour la danse et la volonté de faire découvrir au public parisien les meilleures formations africaines. C'est à l'initiative de l'association que sont venus en France Xalam et Youssou N'Dour, elle a aidé à faire connaître Toure Kunda, Salif Keita et bien d'autres. Bref, Africa Fête, on est toujours surpris, mais jamais déçu.



Elle introduisant très tôt les synthétiseurs. Elle a incontestablement créé un style, une école, dont se sont inspirées la plupart des jeunes stars féminines du Zaïre. Le New Morning ne devrait donc pas être trop grand pour celle qui s'est produite en Chine et dans des stades de 40 000 personnes...

point de l'inciter à former un groupe avec lui, chose impensable au pays de l'apartheid. Leur musique, c'est celle que l'on joue et que l'on danse dans les rues des ghettos noirs, là où s'entassaient les travailleurs migrants, assignés par le gouvernement raciste à s'expatrier de leurs régions d'origine, s'ils veulent trouver un travail. C'est d'ailleurs la dure réalité de cette vie qu'évoque le premier album de Juluka, "Universal Men". Il aura fallu dix ans à Siphò et Johnny avant de pouvoir l'enregistrer. Et le seul label-manager qui aura eu le courage de signer le groupe noir et blanc sera peu après mis à la porte chez CBS en reconnaissance de son acte. Qu'à cela ne tienne, Hilton Rosenthal, l'homme en question, fonde alors son propre label.

SHOW DEVANT

* SAVUKA (ex-JULUKA), le 10/5 : Angoulême, le 14/5 : Paris (New-Morning).

SAVUKA ex-JULUKA

Le 14 mai, c'est avec beaucoup d'émotion qu'on accueillera le groupe mixte sud-africain Savuka. Dans le numéro 127, je vous parlais avec passion de la musique de Juluka, dont le disque "Ukungiladela", enregistré en 84, sortait tout récemment en France. Avec cette puissance rare qui en émane, Juluka était parvenu à se

Minc Records (premier label indépendant d'Afrique du Sud), afin de continuer à produire Juluka. "Africa Litanie", deuxième album du groupe, fait un malheur auprès des radios et du public noirs. Sous la pression populaire, leur troisième disque, "Ubhule Bemvelo", sera consacré à des morceaux traditionnels zoulous. Sur scène, une dizaine de danseurs s'avancent, armés de lances, et miment un corps à corps avec un adversaire fictif, au rythme du "foot-stomping dance". Pour ses trois disques suivants, Juluka est plébiscité, même si les protestations des Blancs

SHOW DEVANT

* JIMMY CLIFF, le 12/5 : Toulouse, le 13/5 : Montpellier, le 14/5 : Nice, le 15/5 : Toulon.

ABETHI SHOW

Le 13 mai, donc, Abeti orchestrera la fête. Abeti Masikini (son nom lui-même pourrait se traduire par : "Divas des Pauvres"), celle qu'on a surnommée "La Tigresse", dont le show, pimenté des évolutions de danseuses et danseurs à la plastique érotico-sculpturale, a été présentée sur quatre continents. Avec plus de dix ans de carrière et bientôt onze albums à son actif,

SHOW DEVANT

* ABETHI ET SES TIGRESSES, le 13/5 : Paris (New Morning).

Abeti n'a rien d'une novice sur la scène africaine. Née dans le Haut-Zaïre, au sein d'une famille de la haute bourgeoisie, elle s'initie assez jeune à la musique occidentale, jouant de l'orgue et chantant dans les chorales. A Kinshasa, où sa famille s'installe en 64 (Abeti a 10 ans), elle se met à chanter les succès de variété dans les surprises-parties et obtiendra un premier prix de la chanson à 13 ans. Profitant du passage de la star togolaise Bella Bellow dans la capitale zaïroise, Abeti se présente à son manager, Gérard Akueysson, qui décide de la prendre en main et l'entraîne au Togo. La carrière professionnelle d'Abeti commence donc hors de son pays, alors qu'elle a 17 ans. En 71, elle parcourt les pays d'Afrique de l'Ouest, avant d'attaquer l'Europe (Olympia plein en 72, 73 puis 75 où elle tourne dans les grandes villes françaises) et aux Etats-Unis, remplissant le Carnegie Hall de New York en 74. Jaloux de ses succès étrangers, les Zaïrois ont un peu boudé Abeti. Durant la fin des années 70, elle s'efforcera donc de les subjuguier à coup de séduction, se produisant régulièrement à Kinshasa et dans les provinces du Zaïre. Considérée aujourd'hui comme l'une des plus grandes chanteuses africaines, Abeti est aussi

placer au sommet de la réussite populaire en Afrique du Sud. Pourtant, l'année dernière, fatigué par la pression des producteurs et des médias, Siphò Mchunu, cofondateur et coleader noir du groupe avec le Blanc Johnny Clegg, décidait de se retirer pour un temps dans sa tribu du Zou-

SHOW DEVANT

* JULIAN LENNON, le 9/5 : Paris (Grand Rex).

loulard, après des années de lutte raciale. Décidé cependant à continuer coûte que coûte, son frère blanc, Johnny, a rebaptisé le groupe Savuka en attendant le retour de Siphò. Depuis leur rencontre en 1969, Johnny et Siphò (alors âgé de 16 ans) ne s'étaient jamais quittés. Tous deux musiciens, le jeune Noir et le jeune Blanc s'étaient alors mesurés dans un duel... à la guitare, passionné des musiques et des traditions zouloues, Johnny, d'origine anglaise, avait séduit son ami Siphò au

affluent les rares fois où le groupe passe à la télévision ? Juluka reste un groupe soudé par la lutte, jusqu'à ce qu'il donne ses premiers concerts en Angleterre et aux USA. Apparemment, les Occidentaux n'ont pas vraiment saisi les réalités de l'Afrique du Sud, les Européens les plus concernés par l'anti-apartheid accusent Johnny d'exploiter Siphò. Quant aux Américains, la musique inspirée de la tradition zouloue leur passe largement au-dessus de la tête, ils y verraient bien quelques synthés en plus... Les contradictions du show business international ont fini par miner Siphò. Pourtant Johnny tient bon avec son groupe de Noirs et de Blancs. Savuka n'est peut-être qu'un groupe de transition avant la reforme de Juluka, mais il faut absolument les voir, parce que leur musique est fabuleuse.

SHOW DEVANT

* JOE JACKSON, le 14/5 : Montpellier, le 15/5 : Bordeaux.

MICRO... SILLONS

JOE JACKSON

Big World (A&M/Polydor)

Singulier personnage que ce Joe Jackson, obligé de se singulariser pour réussir (vu sa tronche, pas franchement esthétique). Après le ska, le rock rappeux, un virage rétro-jazzy avec assasinat en règle des



SHOW DEVANT

* XALAM, les 14, 15 et 16/5 : Paris (Cirque d'Hiver).

l'une des premières à avoir incité la traditionnelle rumba zaïroise à se moderniser.



FELA

La nouvelle est tombée jeudi 24 avril : "Fela a été libéré." Aujourd'hui âgé de 48 ans, le père de l'Afrobeat, le premier à avoir dévoilé l'identité de la musique africaine moderne aux yeux du monde occidental, aura croupi pendant vingt mois dans les geôles nigérianes, pour n'avoir eu de cesse de dénoncer la corruption du pouvoir dans son pays. Le prétexte de son emprisonnement était futile : accusé "d'avoir omis de présenter au fonctionnaire des douanes les devises étrangères en sa possession", alors que de retour de

Londres, où il avait enregistré "Army Arrangements", il reprenait avec son groupe l'avion à Lagos, afin d'aller mixer les bandes à New York. Fela écopait d'une peine de cinq ans de prison. Durant l'année 85, de multiples mouvements s'étaient levés de par le monde en faveur de sa libération, dont la fameuse caravane Jericho, constituée des meilleurs artistes africains vivants à Paris. Mais il aura fallu le renversement du gouvernement du général Buhari, la pression des médias au Nigeria et les démarches incessantes de Boko, médecin réputé et frère de Fela, avant que les autorités ne se décident à le grâcier. Les réactions du grand musicien ne sauraient tarder...



"valeurs rock", Joe revient à un rock concis. Emballé avec fougue, cynisme et sarcasmes bien sentis, ce double album (qui ne contient en fait que trois faces, pour la singularité...) prouve à nouveau que Joe Jackson est loin d'être un idiot ou un manchot. Au piano, à l'accordéon ou à l'harmonica, il n'a besoin de leçon de personne. Encore moins pour les compositions et l'écriture fallacieuse de ses textes. Et, comme s'il fallait qu'il donne encore

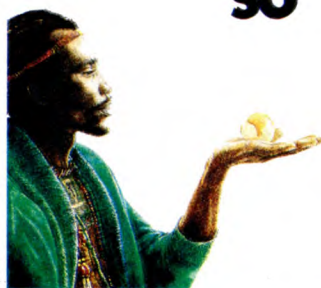
SHOW DEVANT

* MATT BIANCO, le 9/5 : Annecy, le 12/5 : Dijon, le 13/5 : Grenoble, le 14/5 : Marseille, le 15/5 : Clermont-Ferrand.

d'autres preuves de sa totale indépendance, il se charge lui-même de sa production, enregistrant directement sur deux pistes en digital, sans aucun remixage et sans le concours du moindre synthé ou de la moindre boîte à rythme. On ne peut que saluer la performance. "Big World", un album direct, intelligent, où se catapultent ballades, rocks et tangos comme autant de doses d'énergie et de feeling : une pièce singulièrement réussie.

SO KALMERY & UJAMAA

Avec So Kalmery, on découvre un tout autre aspect de la musique zaïroise. Les multiples productions des Franco, Roche-reau et consort nous ont habitués à la rumba et au soukous. So, lui, puise dans la tradition musicale de l'est du Zaïre, actualisant l'antique rythmique du "Brakka". Tempo moyen et chaloupé, musique de la terre, le Brakka d'Ujamaa évoque parfois le reggae hypnotique d'un Burning Spear. C'est une musique mystique et méditative, "Bra" signifiant "le commencement" et "Ka", "la fin". So Kalmery, qui a vécu la moitié de son existence à Lusaka, en Zambie, y a formé son premier groupe à l'âge de seize ans. Avec ses diverses formations, il a parcouru les pays de l'Afrique de l'Est, Ouganda, Ruanda,



Burundi, Tanzanie, Kenya (où il a déjà enregistré trois disques), avant de venir en Europe. Nouvelle couleur qui vient s'ajouter à la riche palette des musiques africaines déjà connues ici, le Brakka d'Ujamaa mérite d'être découvert.

INFOS TOUT POIL

- * L'Eldorado de Paris, qui avait récupéré, en plus de la sienne, la programmation de Bobino, vient de voir ses portes fermées par les "pouvoirs publics". La "Culture" sous la droite, c'est quand même autre chose ! Et quelle "Sécurité" ! Maintenant, pour les concerts, adressez-vous à l'Olympia, c'est la seule salle de moyenne importance qui nous reste à Paris.
- * Les portraits de stars rock de Pierre Terrasson, photographe de grand talent sont exposés jusqu'au 31 mai, sous le titre "Serge, Mick, Jacques et les autres...", à la Bibliothèque-Discothèque Georges Brassens, Gare de Saint-Quentin-en-Yvelines 78180 Montigny-le-Bretonneux. (Tél. 30 43 53 36).
- * Vent de panique chez les stars ricaines (Prince, Patti Labelle, etc.) qui annulent leurs projets de voyages en Europe, influencés par la psychose terroriste déclenchée tambours battants aux Etats-Unis. Décidément, Reagan n'est bon qu'à foutre sa merde partout.

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**



**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 40 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'intervient que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'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
20 000 FRANCS!**



AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous ! La marche à suivre est simple : - Repérez dans la grille ci-contre, le programme pour lequel vous voulez voter, ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant). - Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote. - Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote. A renvoyer avant le 15 mai à minuit à HEBDOGICIEL. Concours mensuel, 24 rue BARON 75017 PARIS. Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien

grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !
Date limite d'envoi du Bulletin de Vote le Jeudi 15 mai à minuit.

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 15 mai à minuit à HEBDOGICIEL, Concours Mensuel, 24 rue Baron 75017 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :
NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :
NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

	N°130	N°131	N°132	N°133
APPLE II	OENOLOGIE	TRON	TRISTAN & ISEULT	TRISTAN & ISEULT
AMSTRAD	CATACOMBES	CATACOMBES	BEACH RAID	BEACH RAID
AMSTRAD	FUGITIF	FUGITIF	PECHE CLANDESTINE	PECHE CLANDESTINE
CANON X07	FORMULE 1	FORMULE 1	JEU DES PONTS	JEU D'HIVER
CASIO FX 702 P	MOSQUITO-HUNT	MARCHE EN BULLANT	COURSE F1	L'EXPLORATEUR
COMMODORE 64	WILTOR	WILTOR	ESPIO	ESPIO
COMMODORE VIC 20	TIR AU CANON	MISSION F15	LEFT BALLON	STRIP CRAPS
EXL 100	PIN BALL	PIN BALL	MEMICON	MEMICON
MSX	TIME PILOT	TIME PILOT	CHENILLE	U-BODVE
ORIC	L'HERITIER	COPIEUR PRO	COPIEUR PRO	3D GRAPH
ORIC	L'HERITIER	L'HERITIER	L'HERITIER	OLD TIMER
SPECTRUM	008	TENERE	TENERE	TENERE
THOMSON	HEBDO RUNNER	HEBDO RUNNER	GUERRE SPATIALE	GUERRE SPATIALE
THOMSON	LES MARTIENS	MASQUE DU GRAILLE	MASQUE DE GRAILLE	ZEK ET ZIK
TI99/4A (B.E)	TI LODE	TI LODE	TAURUS	KARATEKA
ZX 81	SUPER HOT	SUPER HOT	MANOIR 3D	NIBBLER

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.

CYCLOTRON

Prisonnier évadé de la prison sud, tentez de gagner votre liberté par la destruction des impitoyables "lasermobs" à la solde de l'infâme M.D.P (Ministres Des Prisons)...

Laurent ROUSSEAU

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez le listing 1 (chargeur des codes machine) par GOTO 9999, puis tapez et sauvegardez le listing 2 (programme principal). Chargez le programme chargeur et lancez-le après vous être placé en mode enregistrement à la suite du programme principal. Lancez ce dernier pour jouer, les règles sont incluses.

LISTING 1

```

88 REM
89 DATA 205,170,34,71,126,4,7,
16,253,203,71,40,22,193,193,33,0
126,211,254,70,16,254,35,124,
204,23,32,244,33,68,39,217,201,3
020000
90 REM
91 REM
92 REM
93 REM
94 REM
95 REM
96 REM
97 REM
98 REM
99 REM
100 DATA 58,8,92,33,103,127,70,
184,40,5,119,43,54,255,35,43,62,
88,6,19,211,254,47,80,211,254,19
7,70,16,254,193,16,243,53,62,16,
215,62,5,215,1,5,24,205,217,13,3
100,127,30,32,205,40,25,237,91
100,127,99,106,43,124,254,255,3
0,193,193,1,0,0,0,24,162,92,
65,237,93,100,127,62,16,215,62,7
,215,39,11
101 REM
102 REM
103 REM
104 REM
105 REM
106 REM
107 REM
108 REM
109 REM
110 DATA 33,108,127,52,126,254,
19,55,254,2,54,255,35,135,133,111,12
0,70,202,202,70,127,229,229,33,10
13,100,127,13,35,70,24,25,255,205,
48,255,20,214,3,48,251,17,24,144,6
1,225,197,126,184,48,3,60,24,1,
61,119,47,115
111 REM
112 REM
113 REM
114 REM
115 REM
116 REM
117 REM
118 REM
119 REM
120 DATA 71,35,126,185,48,3,60,
4,1,61,119,79,197,205,217,13,199
,225,17,143,62,184,184,32,14,1
,185,32,10,2,62,62,6,13,52,147,
16,195,35,126,25,62,6,13,52,147,
61,237,82,16,251,63,43,16,253,6
0,190,40,12,225,33,143,92,54,7,
60,145,215,54,2,201,53885
121 REM
122 REM
123 REM
124 REM
125 REM
126 REM
127 REM
128 REM
129 REM
130 DATA 225,6,9,197,62,187,135
,50,123,82,33,70,35,79,205,217
13,62,144,215,3,0,0,126,211,254
,35,124,254,9,32,247,225,193,16,
223,54,254,33,143,92,54,2,33,109
127,126,254,255,192,35,35,125,2
54,149,32,245,225,225,1,1,0,217,
199,62,126
131 REM
132 REM
133 REM
134 REM
135 REM
136 REM
137 REM
138 REM
139 REM
140 PRINT AT 10,3;"PAS D'ERREUR
DANS LES DATAS"
141 PRINT AT 12,0; FLASH 1;"MAI
NTENANT,PREPAREZ LE SAUVETAGE"
142 SAVE "cyclocode"CODE 32000,
540
143 STOP
144 LET n=n-1
145 IF x<0 THEN PRINT AT 10,10;
"ERREUR LIGNE "LIGNE: STOP
2000 LET ligne=ligne+10: RETURN
9999 SAVE "cyclocharg" LINE 10

```

LISTING 2

```

1 REM
2 REM
3 REM
4 REM
5 REM
6 REM
7 REM
8 REM
9 REM
10 REM
11 REM
12 REM
13 REM
14 REM
15 REM
16 REM
17 REM
18 REM
19 REM
20 REM
21 REM
22 REM
23 REM
24 REM
25 REM
26 REM
27 REM
28 REM
29 REM
30 REM
31 REM
32 REM
33 REM
34 REM
35 REM
36 REM
37 REM
38 REM
39 REM
40 REM
41 REM
42 REM
43 REM
44 REM
45 REM
46 REM
47 REM
48 REM
49 REM
50 REM
51 REM
52 REM
53 REM
54 REM
55 REM
56 REM
57 REM

```



SPECTRUM

LA FORTUNE VIENT AUX 24 HEURES DU MANS (ALAIN PROST)

```

8: CLEAR 31999: LOAD ""CODE : CL
9:
15 REM
16 REM
17 REM
18 REM
19 REM
20 FOR n=USR "a" TO USR "d"+7:
READ a: POKE n,a: NEXT n
210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,60,255
,150,255,195,195,195,231,0,0,0
,0,0,0,0,60,255,153,255,60,60,60
,128
31 REM
32 REM
33 REM
34 REM
35 REM
36 REM
37 REM
38 REM
39 REM
40 REM
41 REM
42 REM
43 REM
44 REM
45 REM
46 REM
47 REM
48 REM
49 REM
50 REM
51 REM
52 REM
53 REM
54 REM
55 REM
56 REM
57 REM
58 REM
59 REM
60 REM
61 REM
62 REM
63 REM
64 REM
65 REM
66 REM
67 REM
68 REM
69 REM
70 REM
71 REM
72 REM
73 REM
74 REM
75 REM
76 REM
77 REM
78 REM
79 REM
80 REM
81 REM
82 REM
83 REM
84 REM
85 REM
86 REM
87 REM
88 REM
89 REM
90 REM
91 REM
92 REM
93 REM
94 REM
95 REM
96 REM
97 REM
98 REM
99 REM
100 REM
101 REM
102 REM
103 REM
104 REM
105 REM
106 REM
107 REM
108 REM
109 REM
110 REM
111 REM
112 REM
113 REM
114 REM
115 REM
116 REM
117 REM
118 REM
119 REM
120 REM
121 REM
122 REM
123 REM
124 REM
125 REM
126 REM
127 REM
128 REM
129 REM
130 REM
131 REM
132 REM
133 REM
134 REM
135 REM
136 REM
137 REM
138 REM
139 REM
140 REM
141 REM
142 REM
143 REM
144 REM
145 REM
146 REM
147 REM
148 REM
149 REM
150 REM
151 REM
152 REM
153 REM
154 REM
155 REM
156 REM
157 REM
158 REM
159 REM
160 REM
161 REM
162 REM
163 REM
164 REM
165 REM
166 REM
167 REM
168 REM
169 REM
170 REM
171 REM
172 REM
173 REM
174 REM
175 REM
176 REM
177 REM
178 REM
179 REM
180 REM
181 REM
182 REM
183 REM
184 REM
185 REM
186 REM
187 REM
188 REM
189 REM
190 REM
191 REM
192 REM
193 REM
194 REM
195 REM
196 REM
197 REM
198 REM
199 REM
200 REM
201 REM
202 REM
203 REM
204 REM
205 REM
206 REM
207 REM
208 REM
209 REM
210 REM
211 REM
212 REM
213 REM
214 REM
215 REM
216 REM
217 REM
218 REM
219 REM
220 REM
221 REM
222 REM
223 REM
224 REM
225 REM
226 REM
227 REM
228 REM
229 REM
230 REM
231 REM
232 REM
233 REM
234 REM
235 REM
236 REM
237 REM
238 REM
239 REM
240 REM
241 REM
242 REM
243 REM
244 REM
245 REM
246 REM
247 REM
248 REM
249 REM
250 REM
251 REM
252 REM
253 REM
254 REM
255 REM
256 REM
257 REM
258 REM
259 REM
260 REM
261 REM
262 REM
263 REM
264 REM
265 REM
266 REM
267 REM
268 REM
269 REM
270 REM
271 REM
272 REM
273 REM
274 REM
275 REM
276 REM
277 REM
278 REM
279 REM
280 REM
281 REM
282 REM
283 REM
284 REM
285 REM
286 REM
287 REM
288 REM
289 REM
290 REM
291 REM
292 REM
293 REM
294 REM
295 REM
296 REM
297 REM
298 REM
299 REM
300 REM
301 REM
302 REM
303 REM
304 REM
305 REM
306 REM
307 REM
308 REM
309 REM
310 REM
311 REM
312 REM
313 REM
314 REM
315 REM
316 REM
317 REM
318 REM
319 REM
320 REM
321 REM
322 REM
323 REM
324 REM
325 REM
326 REM
327 REM
328 REM
329 REM
330 REM
331 REM
332 REM
333 REM
334 REM
335 REM
336 REM
337 REM
338 REM
339 REM
340 REM
341 REM
342 REM
343 REM
344 REM
345 REM
346 REM
347 REM
348 REM
349 REM
350 REM
351 REM
352 REM
353 REM
354 REM
355 REM
356 REM
357 REM
358 REM
359 REM
360 REM
361 REM
362 REM
363 REM
364 REM
365 REM
366 REM
367 REM
368 REM
369 REM
370 REM
371 REM
372 REM
373 REM
374 REM
375 REM
376 REM
377 REM
378 REM
379 REM
380 REM
381 REM
382 REM
383 REM
384 REM
385 REM
386 REM
387 REM
388 REM
389 REM
390 REM
391 REM
392 REM
393 REM
394 REM
395 REM
396 REM
397 REM
398 REM
399 REM
400 REM
401 REM
402 REM
403 REM
404 REM
405 REM
406 REM
407 REM
408 REM
409 REM
410 REM
411 REM
412 REM
413 REM
414 REM
415 REM
416 REM
417 REM
418 REM
419 REM
420 REM
421 REM
422 REM
423 REM
424 REM
425 REM
426 REM
427 REM
428 REM
429 REM
430 REM
431 REM
432 REM
433 REM
434 REM
435 REM
436 REM
437 REM
438 REM
439 REM
440 REM
441 REM
442 REM
443 REM
444 REM
445 REM
446 REM
447 REM
448 REM
449 REM
450 REM
451 REM
452 REM
453 REM
454 REM
455 REM
456 REM
457 REM
458 REM
459 REM
460 REM
461 REM
462 REM
463 REM
464 REM
465 REM
466 REM
467 REM
468 REM
469 REM
470 REM
471 REM
472 REM
473 REM
474 REM
475 REM
476 REM
477 REM
478 REM
479 REM
480 REM
481 REM
482 REM
483 REM
484 REM
485 REM
486 REM
487 REM
488 REM
489 REM
490 REM
491 REM
492 REM
493 REM
494 REM
495 REM
496 REM
497 REM
498 REM
499 REM
500 REM
501 REM
502 REM
503 REM
504 REM
505 REM
506 REM
507 REM
508 REM
509 REM
510 REM
511 REM
512 REM
513 REM
514 REM
515 REM
516 REM
517 REM
518 REM
519 REM
520 REM
521 REM
522 REM
523 REM
524 REM
525 REM
526 REM
527 REM
528 REM
529 REM
530 REM
531 REM
532 REM
533 REM
534 REM
535 REM
536 REM
537 REM
538 REM
539 REM
540 REM
541 REM
542 REM
543 REM
544 REM
545 REM
546 REM
547 REM
548 REM
549 REM
550 REM
551 REM
552 REM
553 REM
554 REM
555 REM
556 REM
557 REM
558 REM
559 REM
560 REM
561 REM
562 REM
563 REM
564 REM
565 REM
566 REM
567 REM
568 REM
569 REM
570 REM
571 REM
572 REM
573 REM
574 REM
575 REM
576 REM
577 REM
578 REM
579 REM
580 REM
581 REM
582 REM
583 REM
584 REM
585 REM
586 REM
587 REM
588 REM
589 REM
590 REM
591 REM
592 REM
593 REM
594 REM
595 REM
596 REM
597 REM
598 REM
599 REM
600 REM
601 REM
602 REM
603 REM
604 REM
605 REM
606 REM
607 REM
608 REM
609 REM
610 REM
611 REM
612 REM
613 REM
614 REM
615 REM
616 REM
617 REM
618 REM
619 REM
620 REM
621 REM
622 REM
623 REM
624 REM
625 REM
626 REM
627 REM
628 REM
629 REM
630 REM
631 REM
632 REM
633 REM
634 REM
635 REM
636 REM
637 REM
638 REM
639 REM
640 REM
641 REM
642 REM
643 REM
644 REM
645 REM
646 REM
647 REM
648 REM
649 REM
650 REM
651 REM
652 REM
653 REM
654 REM
655 REM
656 REM
657 REM
658 REM
659 REM
660 REM
661 REM
662 REM
663 REM
664 REM
665 REM
666 REM
667 REM
668 REM
669 REM
670 REM
671 REM
672 REM
673 REM
674 REM
675 REM
676 REM
677 REM
678 REM
679 REM
680 REM
681 REM
682 REM
683 REM
684 REM
685 REM
686 REM
687 REM
688 REM
689 REM
690 REM
691 REM
692 REM
693 REM
694 REM
695 REM
696 REM
697 REM
698 REM
699 REM
700 REM
701 REM
702 REM
703 REM
704 REM
705 REM
706 REM
707 REM
708 REM
709 REM
710 REM
711 REM
712 REM
713 REM
714 REM
715 REM
716 REM
717 REM
718 REM
719 REM
720 REM
721 REM
722 REM
723 REM
724 REM
725 REM
726 REM
727 REM
728 REM
729 REM
730 REM
731 REM
732 REM
733 REM
734 REM
735 REM
736 REM
737 REM
738 REM
739 REM
740 REM
741 REM
742 REM
743 REM
744 REM
745 REM
746 REM
747 REM
748 REM
749 REM
750 REM
751 REM
752 REM
753 REM
754 REM
755 REM
756 REM
757 REM
758 REM
759 REM
760 REM
761 REM
762 REM
763 REM
764 REM
765 REM
766 REM
767 REM
768 REM
769 REM
770 REM
771 REM
772 REM
773 REM
774 REM
775 REM
776 REM
777 REM
778 REM
779 REM
780 REM
781 REM
782 REM
783 REM
784 REM
785 REM
786 REM
787 REM
788 REM
789 REM
790 REM
791 REM
792 REM
793 REM
794 REM
795 REM
796 REM
797 REM
798 REM
799 REM
800 REM
801 REM
802 REM
803 REM
804 REM
805 REM
806 REM
807 REM
808 REM
809 REM
810 REM
811 REM
812 REM
813 REM
814 REM
815 REM
816 REM
817 REM
818 REM
819 REM
820 REM
821 REM
822 REM
823 REM
824 REM
825 REM
826 REM
827 REM
828 REM
829 REM
830 REM
831 REM
832 REM
833 REM
834 REM
835 REM
836 REM
837 REM
838 REM
839 REM
840 REM
841 REM
842 REM
843 REM
844 REM
845 REM
846 REM
847 REM
848 REM
849 REM
850 REM
851 REM
852 REM
853 REM
854 REM
855 REM
856 REM
857 REM
858 REM
859 REM
860 REM
861 REM
862 REM
863 REM
864 REM
865 REM
866 REM
867 REM
868 REM
869 REM
870 REM
871 REM
872 REM
873 REM
874 REM
875 REM
876 REM
877 REM
878 REM
879 REM
880 REM
881 REM
882 REM
883 REM
884 REM
885 REM
886 REM
887 REM
888 REM
889 REM
890 REM
891 REM
892 REM
893 REM
894 REM
895 REM
896 REM
897 REM
898 REM
899 REM
900 REM
901 REM
902 REM
903 REM
904 REM
905 REM
906 REM
907 REM
908 REM
909 REM
910 REM
911 REM
912 REM
913 REM
914 REM
915 REM
916 REM
917 REM
918 REM
919 REM
920 REM
921 REM
922 REM
923 REM
924 REM
925 REM
926 REM
927 REM
928 REM
929 REM
930 REM
931 REM
932 REM
933 REM
934 REM
935 REM
936 REM
937 REM
938 REM
939 REM
940 REM
941 REM
942 REM
943 REM
944 REM
945 REM
946 REM
947 REM
948 REM
949 REM
950 REM
951 REM
952 REM
953 REM
954 REM
955 REM
956 REM
957 REM
958 REM
959 REM
960 REM
961 REM
962 REM
963 REM
964 REM
965 REM
966 REM
967 REM
968 REM
969 REM
970 REM
971 REM
972 REM
973 REM
974 REM
975 REM
976 REM
977 REM
978 REM
979 REM
980 REM
981 REM
982 REM
983 REM
984 REM
985 REM
986 REM
987 REM
988 REM
989 REM
990 REM
991 REM
992 REM
993 REM
994 REM
995 REM
996 REM
997 REM
998 REM
999 REM
1000 REM

```

THOMSON
TO7 70,MO5

Suite de la page 27

```

34 BOXF(NB,MB)-(NB-1,MB-1),-1
35 IF Y=AN2 ORY<ANI THENCX=0:GOTO17
36 BN=AN2-X:MB=36+(BN-12):NB=36+(Y-AN4):
BOXF(NB,MB)-(NB-1,MB-1),5
37 IFBM THENELSE17
38 XBD=XBD/1.3:YBD=YBD/1.3:XBO=XBO+XBD:Y
BO=YBO+YBD:PSET(XBO,YBO),5:ABO=ABO-60:IF
ABO<11 THENELSE17
39 IFBAE=1 THENELSE41
40 IFXB<(AN3-9) ANDXB<(AN3+9) ANDYBO<(AN
4-3) ANDYBO<(AN4+4) THENGOSUB148:COLOR6:G
O17ELSEGOSUB152:COLOR6:GOTO17
41 IFXB<(AN3-9) ANDXB<(AN3+17) ANDYBO<(A
N4-5) ANDYBO<(AN4+6) THENGOSUB148:COLOR6:G
O17ELSEGOSUB152:COLOR6:GOTO17
42 *****
* CONDITIONS SECONDAIRES *
*****
43 CP=CP-KK:IFCP<359 THENCP=0
44 IFCP<0 THENCP=359
45 GOTO22
46 IF P<4GOTO53
47 IFV<3GOTO200
48 IFV<4 ANDV<0 THENL=10:VS=0:KP=0:KK=
0:GOSUB917:GOSUB914:GOSUB89:GOTO29
49 IFAL=10 ANDVI<300GOTO199ELSEIFAL=10 AND
TA=0GOTO197
50 IFQ=1 ANDL=10 ANDVI<0 THENEG=EG-1.5:VI
=EG*24:VT=VI/500:GOSUB88:IFEG<0 THENEG=0
:VI=0:VT=0:PSET(7,15)VMA$(0),1:OF=0:GOSU
B88:GOTO178
51 IFAL<10GOTO201
52 GOTO29
53 IFAL<10GOTO198
54 IFVI<10GOTO192
55 GOTO29
56 IFP<4GOTO202
57 IFAL=10 THENFU=0:GOTO30

```

A SUIVRE...

KEY PROGRAMMER

CANON X07

LES BEAUX JOUS
FONT LES BELLES
AMIBES



JE SUIS CONTENT
COMME LE ROI
ARTABAN.

Voici vos 64
TOUCHES ET LA
PAIRE DE GANTS.
A 64 DOIGTS QUI
VA AVEC.



Pour votre commodité, offrez à votre machine la bagatelle de 64 touches programmables supplémentaires.

Alain JACQUOT

Mode d'emploi :

Après lancement (vérifiez au préalable soigneusement les datas), entrez l'adresse d'implantation des codes machine destinés à demeurer en mémoire. Le choix de cette adresse dépend bien sûr de la configuration utilisée. De plus, il est vivement conseillé de protéger la zone d'implantation (d'un écrasement éventuel) par un CLEAR approprié ou un fichier de longueur adéquate créé par INIT.

Après la mise en mémoire de la routine machine, il est possible de lire les instructions ou de visualiser l'attribution de chaque mot clé (constituez-vous un petit tableau).

Lors de la première utilisation du programme, l'ordinateur s'éteint. Une fois rallumé, le programme de départ (créé par START\$) détourne la routine de saisie usuelle des touches et rend effectives les nouvelles possibilités. Dès lors, si vous avez conservé le programme Basic, il vous est possible de le relancer afin de lire les instructions ou visualiser les correspondances touche-mot clé. L'adresse d'implantation déjà fournie ne vous sera pas redemandée et l'ordinateur ne s'éteindra pas en fin de programme.

L'accessibilité des nouvelles de fonction s'obtient par :

CTRL/A en mode direct.
PRINT CHR\$(1) dans un programme.

Un mot clé s'obtient en mode GRPH par appui sur la touche concernée, exactement de la même manière que pour l'obtention d'un caractère graphique; exemple :

GRPH puis A donne MID\$.
GRPH puis 1 donne PSET.
GRPH puis SHIFT/F donne DEFINT.

A noter qu'un second appui sur GRPH est inutile pour revenir aux caractères normaux et continuer la frappe. D'autre part, pour obtenir les caractères graphiques interdits par le mode CTRL/A, il faut revenir au mode normal par : CTRL/Q en mode direct. PRINT CHR\$(17) dans un programme. Le programme Basic a pour principal intérêt de permettre la définition aisée d'une configuration personnelle. En effet, ce sont les datas des lignes 1000 à 1315 qui déterminent les affectations de la manière suivante : DATA touche concernée, mot clé affecté, adresse hexadécimale des caractères constituant le mot clé. Il est donc nécessaire de connaître l'emplacement en mémoire de chaque mot clé (de &HEE83 à &HF073). Le programme suivant vous permettra de créer un petit tableau :

```
5 DEFINT A-Z:J=1
10 INPUT "Mot-clé":A$
15 L=LEN(A$)
20 MID$(A$,1,1)=CHR$(ASC(MID$(A$,1,1))+1)
28)
30 FOR I=&HEE83 TO &HF073
40 C=ASC(MID$(A$,J,1))
50 IF PEEK(I)<>C THEN J=1:GOTO80
60 IF J=L THEN PRINT HEX$(I-J+1):RUN
70 J=J+1
80 NEXT
```

Supposons maintenant que vous désiriez attribuer "STOP" à la touche "S" à la place de "STEP". D'après votre tableau, les caractères codés en ASCII du mot "STOP" sont placés à partir de l'adresse &HEEBE. Vous devrez donc modifier comme suit la ligne 1125 :

1125 DATA S, STOP, EEBE

Simple, n'est-ce pas ?..

Nota : si se peut que vous ne puissiez obtenir les mots clés normalement accessibles par SHIFT/touche. Sachez que le programme n'est pas en cause (différence de conception de certaines ROM).

```
10 REM *****
15 REM ***** KEY PROGRAMMER *****
20 REM ***** Par ALAIN JACQUOT *****
30 REM ***** Pour CANON X-07 *****
40 REM ***** (c) 1985 *****
50 REM *****
60 REM
100 CLS:PRINTTAB(3)"Key Programmer"
120 LINE(18,8)-(100,8)
123 IFPEEK(161)<>193THENGOTO200
125 GOSUB810
130 LOCATE0,2:PRINT"Un instant..."
140 GOSUB510
160 GOSUB610
190 GOSUB910
200 ' Menu
210 BEEP1,1
215 FONT$(128)="0,32,16,248,16,32,0,0"
220 LOCATE0,2:PRINT"Instructions (0/N) ?"
230 IFKEY("N")=-1THEN245
240 IFKEY("0")=0THEN230
242 GOSUB310
245 LOCATE0,2:PRINT"Visualisation des touches (0/N) ?"
250 IFKEY("N")=-1THEN950
255 IFKEY("0")=0THEN250
260 RESTORE:CLS
262 FORP=1TO32
265 READX$,Y$,Z$,I$,J$,K$
270 PRINTX$;CHR$(128);Y$;TAB(10);I$;CHR$(128);J$;
280 IFCSRLIN=3THENPOKE&H2B,4:CLS:GOTO290
285 PRINT
290 NEXTP
295 IFPEEK(161)<>193THEN END ELSE GOTD9
300 'Instructions
310 CLS
320 PRINT"Ce logiciel vous permet d'obtenir 64"
330 PRINT"touches de fonction supplémentaires (CHR$(128):"
340 POKE&H2B,4:CLS
350 PRINT"Pour y accéder:";TAB(19);CHR$(128);"CTRL A ou CHR$(11)"
```

```
360 PRINT"caract. graphiques alors inaccessibles";
390 POKE&H2B,4:CLS
400 PRINT"Si A"CHR$(128)"MID$, taper:";PRINT"GRPH puis A"
410 PRINT"Initule de retaper GRPH ensuite";TAB(18);CHR$(128);
420 POKE&H2B,4:CLS
430 PRINT"Si a"CHR$(128)"ERROR, taper:";PRINT"GRPH puis SHIFT A"
440 PRINT"Initule de retaper GRPH ensuite";TAB(18);CHR$(128);
450 POKE&H2B,4:CLS
460 PRINT"Pour retrouver les caract. graphiques:"
470 PRINT"CTRL @ ou CHR$(17)";PRINTTAB(18);CHR$(128);
480 POKE&H2B,4:CLS
490 RETURN
500 ' Codage des touches
510 A$="";?1abAN00cdef2345UVYTXE.K.GOS72ghCJi0;1k16BmD-98nLMRPaIpw"FHq"
530 FORG=1TO64
540 READX$,Y$,Z$,
550 X=INSTR(A$,X$)
570 AD=TABLE*2X-2
580 POKEAD,VAL("&H"+RIGHT$(Z$,2))
590 POKEAD+1,VAL("&H"+LEFT$(Z$,2))
595 NEXTG:RETURN
600 ' Chargement des codes machine
610 RESTORE2000
620 FORK=1MPTOIMP+&H59
630 READA$
640 POKEK,VAL("&H"+A$)
650 NEXT:RETURN
800 ' Lieu d'implantation de la routine
810 CONSOLE2,2:LOCATE0,2
820 INPUT"Adr. d'implantation ";IMP
830 CONSOLE0,4
840 SWITCH=IMP-1:TABLE=SWITCH-&H80
845 IL=IMP MOD256:IH=IMP \256
850 SL=SWITCH MOD256:SH=SWITCH \256
860 TL=TABLE MOD256:TH=TABLE \256
870 RETURN
900 ' Pour rendre la routine relogeable
910 POKEIMP+&H3A,TL:POKEIMP+&H3B,TH
```

```
920 POKEIMP+&H08,SL:POKEIMP+&H09,SH
930 POKEIMP+&H13,SL:POKEIMP+&H14,SH
935 POKEIMP+&H18,SL:POKEIMP+&H19,SH
940 POKESWITCH,0
945 RETURN
950 ' Nouvelle routine clavier
953 IFPEEK(161)<>193THENCLS:END
955 START$="POKE160,"+STR$(IL)
960 START$+="POKE161,"+STR$(IH)+CHR$(13)
965 OFF1
998 '
999 ' Correspondance touche - fonction
1000 DATA 1,PSET,EF3E
1005 DATA 2,PRESET,EF42
1010 DATA 3,LINE,EEEE
1015 DATA 4,CIRCLE,EF1F
1020 DATA 5,POINT,FO6F
1025 DATA 6,SCREEN,EF5D
1030 DATA 7,FONT$,EFCC
1035 DATA 8,STICK,FO65
1040 DATA 9,STRIG,FO6A
1045 DATA 0,KEY,FO4B
1050 DATA -,CHRS,FO48
1055 DATA ^,BEEP,EF73
1060 DATA @,LEFT$,FO50
1065 DATA W,RIGHT$,FO55
1070 DATA E,ELSE,ECC2
1075 DATA R,RETURN,EEB5
1080 DATA T,THEN,EFDB
1085 DATA Y,IF,EEA7
1090 DATA U,END,EEB3
1095 DATA I,INPUT,EE91
1100 DATA O,POKE,EF04
1105 DATA P,PEEK,FO24
1110 DATA @,EXEC,EF34
1115 DATA [,HEX$,FO3A
1120 DATA A,MID$,FO5B
1125 DATA S,STEP,EEF2
1130 DATA D,DATA,EEBD
1135 DATA F,FOR,EE86
1140 DATA G,GOTO,EEA0
1145 DATA H,RESUME,EEEE
1150 DATA J,DEFFN,EEFF
1155 DATA K,INKEY$,EFA3
1160 DATA L,LOCATE,EF38
```

```
1165 DATA I,ASC,FO45
1170 DATA ",",INT,FO00
1175 DATA J,RND,FO0F
1180 DATA Z,CLS,EF2C
1185 DATA X,RESTORE,EEA9
1190 DATA C,CONSOLE,EF25
1195 DATA V,CLEAR,EF1A
1200 DATA B,GOSUB,EEB0
1205 DATA N,NEXT,EEB9
1210 DATA M,FSET,EF59
1215 DATA ",",INIT,EF6A
1220 DATA .,LOAD,EF62
1225 DATA /,SAVE,EF66
1230 DATA ?,PRINT,EF08
1235 DATA @,LLIST,EF15
1240 DATA @,LPRINT,EEF9
1245 DATA !,ERASE,EF6E
1250 DATA @,OUT,EEF4
1255 DATA @,INP,EF49
1260 DATA @,ERROR,EEE9
1265 DATA @,DEFSTR,EECD
1270 DATA @,DEFINT,EEED3
1275 DATA @,DEFSTR,EEED9
1280 DATA @,USING,EFBC
1285 DATA @,DEFDBL,EEEF
1290 DATA @,KEY$,FO37
1295 DATA @,LEN,FO3D
1300 DATA @,VAL,FO42
1305 DATA @,STR$,FO3E
1310 DATA @,ERL,EF91
1315 DATA @,ERR,EF94
1998 '
1999 ' Programme langage machine
2000 DATA F5,FE,01,20,07,3E,01,32,FF,1F,
F1,C9,FE,11,20,07,3E,00,32,FF,1F,F1,C9
2010 DATA 3A,FF,1F,FE,01,28,04,F1,C3,BE,
C1,F1,F5,FE,80,30,04,F1,C3,BE,C1,F1,F5
2020 DATA E5,C5,D6,80,FE,60,38,02,D6,40,
87,21,00,1C,06,00,4F,09,4E,23,46,0A,D6
2030 DATA 80,CD,BE,C1,03,0A,FE,80,38,F7,
F5,3E,00,CD,1E,E3,F1,C1,E1,F1,C9
```

ZX 81

Suite de la page 26

```
160 PRINT "- (■) ->30 PTS"
165 PRINT
170 PRINT "- (■) ->20 PTS"
175 PRINT
180 PRINT "- (■) ->10 PTS"
185 PRINT
190 PRINT "- (■) ->40 PTS"
195 PRINT
200 PRINT AT 21,0;"
205 PRINT AT 0,0;"
210 IF I$<>" THEN GOTO 250
220 PRINT AT 21,0;"
230 PRINT AT 0,0;"
240 GOTO 200
250 POKE 16523,VAL I$+4
260 CLS
270 FOR F=1 TO 20
280 NEXT F
290 GOSUB 9000
300 RAND USR 16515
305 PRINT AT 19,9;" AT 19,1
910 " AT 18,9;" AT 18,19;"
310 LET B=B+1
320 IF B=5 THEN GOTO 400
330 POKE (PEEK 16520+256+PEEK 16521),128
340 PRINT AT 21,27;" AT 21,27
350 IF INKEY$="" THEN GOTO 340
350 GOTO 300
400 LET SC=10*(PEEK 16524+256+PEEK 16525)
401 PRINT AT 21,0;"
402 PRINT AT 21,1;"VOTRE SCORE EST DE :SC; POINTS"
403 LET B=0
```

```
404 IF SC>4000 THEN PRINT AT 5,13;"BONUS";AT 5,13;"
405 IF INKEY$="" THEN GOTO 404
406 IF SC<4000 THEN GOTO 409
407 GOTO 800
409 FOR S=1 TO 4
410 IF SC/R(S) THEN GOTO 495
420 NEXT S
440 GOTO 50
500 FOR H=3 TO 5 STEP -1
510 IF S=4 THEN GOTO 550
520 LET R(H+1)=R(H)
530 NEXT H
540 LET P(S)=SC
550 GOSUB 9120
555 PRINT AT 4,11;" AT 4,1
560 " AT 9,11;" AT 9,16;"
570 PRINT AT 4,11;R(1);AT 4,16;R(2);AT 9,11;R(3);AT 9,16;R(4)
580 IF INKEY$="" THEN GOTO 580
590 POKE 16524,0
600 POKE 16525,0
610 GOTO 50
620 REM BONUS
630 POKE 16520+256+PEEK 16521,128
640 RAND USR 16515
650 LET SC=10*(PEEK 16524+256+PEEK 16525)
660 GOTO 409
6999 REM
9000 REM
DESSIN DU FLIPPER
9005 REM
9009 PRINT AT 0,0;
9010 FOR F=0 TO 21
9020 PRINT "
9030 NEXT F
9040 FOR F=4 TO 21
9050 PRINT AT F,4;" AT F,26;"
9060 NEXT F
9070 PRINT AT 0,4;"
9080 PRINT AT 1,4;" AT 1,25;"
AT 2,4;" AT 3,4;" AT 3,27;"
```

```
9084 REM
9085 REM
LS CARACTERES GRIS DE LA LGE 9080 AINSI QUE LS 2 PREMIERS DE LA LGE 9090 ST OBTENUS PAR SHIFT A EN MODE GRAPH. LES AUTRES DE LA LGE 9090 PAR H.
9086 REM
9090 PRINT AT 18,6;" AT 18,24;"
AT 4,7;" AT 4,23;" AT 8,7;"
AT 6,21;" AT 8,11;" AT 8,19;"
AT 9,5;" AT 11,18;" AT 12,14;"
AT 13,14;" AT 14,14;"
AT 15,14;" AT 14,14;"
AT 19,5;"
AT 20,5;"
AT 21,5;"
9105 RETURN
9106 REM
9110 REM
DESSIN DU FLIPPER II
9115 REM
9120 PRINT AT 0,0;
9121 FOR F=0 TO 21
9130 PRINT "
9140 NEXT F
9150 PRINT AT 0,12;" AT 1,11;" AT 1,19;" AT 2,10;"
AT 2,20;" AT 3,10;"
AT 4,10;" 0000 0000;" AT 5,10;"
AT 5,20;" AT 5,15;" AT 6,10;"
AT 8,10;" AT 7,10;" AT 9,10;"
0000 0000;" AT 10,10;"
TAME OVER;" AT 11,10;"
9160 PRINT AT 12,9;"
AT 13,8;"
AT 15,6;"
AT 17,6;"
AT 18,5;"
AT 19,4;"
AT 20,4;"
AT 21,4;"
```

```
9170 POKE 16418,0
9180 PRINT "
9190 POKE 16418,2
9200 RETURN
9205 REM
9210 REM
TITRE
9215 REM
9220 PRINT AT 5,0;"
9230 PRINT "
9240 PRINT "
9250 PRINT "
9260 PRINT "
9270 PRINT "
9280 PRINT "
9290 PRINT "
9300 PRINT "
9310 PRINT "
9320 PRINT "
9330 PRINT "
9340 PRINT "
9350 PRINT "
9360 FOR F=1 TO 200
9370 IF INKEY$<>" THEN LET F=200
9380 NEXT F
9390 RETURN
9395 INPUT I$
9397 REM AVRIL 1985
9398 SAVE "TIL"
9399 RUN
```


Fasciné dans sa jeunesse par le ballet romantique des péniches et le subtil mécanisme des écluses sur le canal de Bourgogne, Pierre FAURE devenu grand, élabore sur ce thème un amusant exercice de logique.



PERMIS ECLUSE

MSX

Mode d'emploi : Effectuez votre choix parmi les actions proposées à l'aide du joystick et validez par le bouton de tir. Sachez que l'impression du "permis écluse" nécessite une imprimante. Toutefois, les démunis peuvent prendre connaissance de ce précieux document, en rajoutant : WIDTH 40 en fin de ligne 6250, en supp + rimant la ligne 6260 et en remplaçant LPRINT par PRINT aux lignes 6270 à 6800 (créez alors votre propre afficheur).

```

10 / 00000000000000000000
20 / O O
30 / O PERMIS ECLUSE O
40 / O O
50 / 00000000000000000000
60 /
70 GOTO 2040
80 /
90 / 00000000000000000000000000000000
100 / O BOUCLE PRINCIPALE O
110 / 00000000000000000000000000000000
120 /
130 GOTO 340
150 FORI=1TO2000:NEXT
160 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT
170 A=STICK(1)
180 X=X-16*(A=5)+16*(A=1)
190 IFX>175THENX=175
200 IFX<111THENX=111
210 PUTSPRITE0,(126,X),9,D:FORI=1TO20
0:NEXT
220 D=D-1
230 E=-152*(A=3)-32*(A=7)
240 IFTHEN320
250 IFSTRIG(1)THEN60SUB420
260 GOTO 170
270 /
280 / 00000000000000000000000000000000
290 / O GESTION DU TABLEAU O
300 / 00000000000000000000000000000000
310 /
320 PRESET(F,0+5):COLOR13:PRINT#1,T(6
-FMOD7,(0-95)/16)
330 /
340 PRESET(E,X+5):COLOR15:PRINT#1,T(6
-EMOD7,(X-95)/16)
350 F=E:G=X
360 GOTO 170
370 /
380 / 00000000000000000000000000000000
390 / O GESTION DE LA GACHETTE O
400 / 00000000000000000000000000000000
410 /
420 LINE(0,83)-(255,91),1,BF
430 FORI=255TO8STEP-25
440 SOUND7,62:SOUND8,16:SOUND0,I:SOUN
D13,9:SOUND11,120:SOUND12,30
450 NEXT
460 IFF=32AND0=111THEN620
470 IFF=152AND0=111THEN710
480 IFF=32AND0=127THEN800
490 IFF=152AND0=127THEN890
500 IFF=32AND0=143THEN980
510 IFF=152AND0=143THEN1400
520 IFF=32AND0=159THEN1680
530 IFF=152AND0=159THEN1780
540 IFF=32AND0=175ANDM<4THENPRESET(9
0,83):COLOR 15:PRINT#1,"Ok, on y va":
GOTO 1880
550 IFF=152AND0=175ANDM<180THENPRESET
(90,83):COLOR 15:PRINT#1,"Ok, on y va
":GOTO 1960
560 RETURN160
570 /
580 / 00000000000000000000000000000000
590 / O OUVERE PORTE AVAL O
600 / 00000000000000000000000000000000
610 /
620 IFF(1)=1THENPRESET(70,83):COLOR 1
5:PRINT#1,"C'est déjà fait"
630 IFF(1)=2AND0=1THENPRESET(36,83):P
RINT#1,"IMPOSSIBLE pour l'instant"
640 IFF(1)=2AND0=0THENPRESET(90,83):P
RINT#1,"Ok, j'ouvre":60SUB4680:P(1)=1
650 RETURN160
660 /
670 / 00000000000000000000000000000000
680 / O OUVERE PORTE AMONT O
690 / 00000000000000000000000000000000
700 /
710 IFF(2)=1THENPRESET(70,83):COLOR 1
5:PRINT#1,"C'est déjà fait"
720 IFF(2)=2AND0=0THENPRESET(36,83):P
RINT#1,"IMPOSSIBLE pour l'instant"
730 IFF(2)=2AND0=1THENPRESET(90,83):P
RINT#1,"Ok, j'ouvre":60SUB4840:P(2)=1
740 RETURN160
750 /
760 / 00000000000000000000000000000000
770 / O FERME PORTE AVAL O
780 / 00000000000000000000000000000000
790 /
800 IFF(1)=2THENPRESET(70,83):COLOR 1
5:PRINT#1,"C'est déjà fait":RETURN160
810 PRESET(90,83):PRINT#1,"Ok, je fer
me"
820 60SUB5000:P(1)=2
830 RETURN160
840 /
850 / 00000000000000000000000000000000
860 / O FERME PORTE AMONT O
870 / 00000000000000000000000000000000
880 /
890 IFF(2)=2THENPRESET(70,83):COLOR 1
5:PRINT#1,"C'est déjà fait":RETURN160
900 PRESET(90,83):PRINT#1,"Ok, je fer
me"
910 60SUB5150:P(2)=2
920 RETURN160
930 /
940 / 00000000000000000000000000000000
950 / O OUVERE VANNE AVAL O
960 / 00000000000000000000000000000000
970 /
980 IFF(3)=1THENPRESET(70,83):COLOR 1
5:PRINT#1,"C'est déjà fait":RETURN160
990 PRESET(90,83):PRINT#1,"Ok, j'ouv
re":P(3)=1
1000 IFF(1)=1THEN5:60SUB4800:RETURN
160
1010 IFF(1)=2THEN5:60SUB5110
1020 IFF(1)=0THENRETURN160
1030 60SUB6050
1040 ONP(2)GOTO 1050,1120
1050 FORI=45TO56
1060 LINE(91,I)-(199,I),14
1070 IFM=880RM=180THENA=16:FORJ=0TO0+
6STEP2:PUTSPRITEJ,(M+A,I-16),7:A=A+16
:NEXT:N=I-16
1080 LINE(176,I)-(190,I),15
1090 LINE(200,I)-(255,I),10
1100 NEXT
1110 IFF(4)=2THEN14:60SUB4960:GOTO
1240ELSE1240
1120 IFF(4)=2THEN1130ELSE1170
1130 FORI=45TO59
1140 LINE(91,I)-(175,I),14
1150 IFM=880THENA=16:FORJ=0TO0+6STEP2:
PUTSPRITEJ,(M+A,I-16),7:A=A+16:NEXT:N
=I-16
1160 NEXT:B=0:RETURN160
1170 FORI=45TO56
1180 LINE(91,I)-(199,I),14
1190 IFM=880RM=180THENA=16:FORJ=0TO0+
6STEP2:PUTSPRITEJ,(M+A,I-16),7:A=A+16
:NEXT:N=I-16
1200 LINE(176,I)-(178,I),15
1210 LINE(200,I)-(255,I),10
1220 NEXT
1230 IFF(4)=2THEN14:60SUB5260
1240 FORI=57TO59
1250 LINE(91,I)-(175,I),14
1260 IFM=880THENA=16:FORJ=0TO0+6STEP2:
PUTSPRITEJ,(M+A,I-16),7:A=A+16:NEXT:N
=I-16
1270 NEXT
1280 LINE(0,83)-(255,91),1,BF
1290 BEEP
1300 PRESET(16,83):COLOR 15:PRINT#1,"
DESOLÉ, le bief amont est vide"
1310 PLAYS1,S2,S3:TIME=0
1320 IFSTRIG(1)THENRUN
1330 IFTIME>10THENTIME=0:PLAYS1,S2,S3
1340 GOTO 1320
1350 /
1360 / 00000000000000000000000000000000
1370 / O OUVERE VANNE AMONT O
1380 / 00000000000000000000000000000000
1390 /
1400 IFF(4)=1THENPRESET(70,83):COLOR
15:PRINT#1,"C'est déjà fait":RETURN16
0
1410 PRESET(90,83):PRINT#1,"Ok, j'ouv
re":P(4)=1
1420 IFF(2)=1THEN5:60SUB4960
1430 IFF(2)=2THEN5:60SUB5260
1440 IFF(2)=0THENRETURN160
1450 CIRCLE(174,60),8,5,1,57,3,14
1460 LINE(175,53)-(175,59),5:PAINT(17
3,56),5
1470 60SUB6050
1480 ONP(1)GOTO1490,1560
1490 FORI=45TO56
1500 LINE(167,I)-(199,I),14
1510 LINE(176,I)-(178,I),15
1520 LINE(200,I)-(255,I),10
1530 IFM=180THENA=16:FORJ=0TO0+6STEP2
:PUTSPRITEJ,(M+A,I-16),7:A=A+16:NEXT:
N=I-16
1540 NEXT:LINE(166,I)-(175,I+2),14,BF
1550 C=14:60SUB5260:60SUB1280
1560 ONP(3)GOTO1490,1570
1570 FORI=59TO45STEP-1
1580 LINE(91,I)-(175,I),5
1590 LINE(88,I)-(90,I),15
1600 IFM=880THENA=16:FORJ=0TO0+6STEP2:
PUTSPRITEJ,(M+A,I-17),7:A=A+16:NEXT:N
=I-17
1610 NEXT:B=1
1620 RETURN160
1630 /
1640 / 00000000000000000000000000000000
1650 / O FERME VANNE AVAL O
1660 / 00000000000000000000000000000000
1670 /
1680 IFF(3)=2THENPRESET(70,83):COLOR
15:PRINT#1,"C'est déjà fait":RETURN16
0
1690 PRESET(90,83):PRINT#1,"Ok, je fe
rme":P(3)=2
1700 IFF(1)=1THEN4:60SUB4800
1710 IFF(1)=2THEN15:60SUB5110
1720 RETURN160
1730 /
1740 / 00000000000000000000000000000000
1750 / O FERME VANNE AMONT O
1760 / 00000000000000000000000000000000
1770 /
1780 IFF(4)=2THENPRESET(70,83):COLOR
15:PRINT#1,"C'est déjà fait":RETURN16
0
1790 PRESET(90,83):PRINT#1,"Ok, je fe
rme":P(4)=2
1800 IFF(2)=1THEN4:60SUB4960
1810 IFF(2)=2THEN15:60SUB5260
1820 RETURN160
1830 /
1840 / 00000000000000000000000000000000
1850 / O PENICHE <-- O
1860 / 00000000000000000000000000000000
1870 /
1880 L=M:M-L-92:H=-1
1890 60SUB5340
1900 RETURN160
1910 /
1920 / 00000000000000000000000000000000
1930 / O PENICHE --> O
1940 / 00000000000000000000000000000000
1950 /
1960 L=M:M+L+92:H=1
1970 60SUB5340
1980 RETURN160
1990 /
2000 / 00000000000000000000000000000000
2010 / O INITIALISATION O
2020 / 00000000000000000000000000000000
2030 /
2040 COLOR15,1,1
2050 SCREEN2,2,0
2060 KEYOFF
2070 DEFINTA-P,X,Y
2080 DEFSTRQ-W
2090 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
2100 DIMT(2,5)
2110 P=1
2120 PRESET(20,80):COLOR 7:PRINT#1,"M
anette de jeu connectée"
2130 PRESET(20,120):COLOR 7:PRINT#1,"
Imprimante MSX connectée"
2140 Q="U1H1R3B1D1"
2150 R="U7G4E1H1F2H1E2H1F1E2H1F2H1E2H
1F2H1E1"
2160 T="U1L1R1U2L1R1U1D1R2U1D4U1L1R3D
1U4D1L1R3U1D4U1L1"
2170 V1="H2U1H1U2H1U3H1U5E1U5E1U3E1U2
E1U1E2R1F2D1F1D2F1D3F1D5F1D5G1D3G1D2G
1D162L2"
2180 V2="U4R1D4"
2190 S1="V6L1004ECEGFDECD03B"
2200 S2="V6L1003CEGEFDECD02B"
2210 S3="V6L1005GEFDECD04B"
2220 X=111
2230 D=1
2240 E=32:F=32:G=111
2250 IFF=2THEN3170
2260 FORK=0TO9
2270 FORJ=1TO4
2280 S=""
2290 FORI=1TO8
2300 READB(I)
2310 S=S+CHR$(B(I))
2320 NEXTI
2330 S(J)=S
2340 NEXTJ
2350 SPRITE$(K)=S(1)+S(2)+S(3)+S(4)
2360 NEXTK
2370 /
2380 / PERSONNAGE 1
2390 /
2400 DATA7,31,63,127,127,255,224,172
2410 DATA182,172,98,33,36,19,8,7
2420 DATA224,248,252,254,254,255,7,53
2430 DATA93,53,70,132,36,200,16,224
2440 /
2450 / PERSONNAGE 2
2460 /
2470 DATA7,31,63,127,127,255,224,172
2480 DATA186,172,98,33,36,19,8,7
2490 DATA224,248,252,254,254,255,7,53
2500 DATA109,53,70,132,36,200,16,224
2510 /
2520 / PENICHE *-->
2530 /
2540 DATA,31,8,11,10,107,252,132,131
,128,64,64,224,240,232,,255,,255,36,
231,60,36,255,,24,36,36,24,
2550 /
2560 / PENICHE <*-
2570 /
2580 DATA,,16,24,8,235,169,159,160,
32,168,112,,64,,3,7,4,255,17,255,,
12,18,18,12,
2590 /
2600 / PENICHE --*-->
2610 /
2620 DATA128,64,240,33,160,160,191,32
,41,255,,1,1,,128,,128,128,248,15
,40,255,,192,32,32,192,
2630 /
2640 / PENICHE <*-
2650 /
2660 DATA,,128,192,64,255,17,255,,
,,255,17,255,,96,144,144,96,
2670 /
2680 / PENICHE --*-->
2690 /
2700 DATA,,255,136,255,,6,9,9,6,
,,1,3,2,255,136,255,,
2710 /
2720 / PENICHE <--*--
2730 /
2740 DATA,,1,,1,1,31,240,20,255,,3,4,
4,3,,1,2,15,132,5,5,253,4,148,255,,1
28,128,,
2750 /
2760 / PENICHE ---*-->
2770 /
2780 DATA,,192,224,32,255,136,255,,
48,72,72,48,,8,24,16,215,149,249,
5,4,21,14,,2
2790 /
2800 / PENICHE <---*--
2810 /
2820 DATA,,255,,255,36,231,60,36,255,
,24,36,36,24,,248,16,208,80,214,63,
33,193,1,2,2,7,15,23
2830 /
2840 / TITRE
2850 /
2860 CLS
2870 PRESET(40,0):COLOR 3:PRINT#1,"En
traînement et Examen"
2880 PRESET(104,14):PRINT#1,"pour le"
2890 LINE(74,31)-(192,48),9,B
2900 U="PERMIS ECLUSE"
2910 COLOR 15
2920 FORJ=75TO77
2930 FORI=1TOLEN(U)
2940 BEEP:PRESET(J+I*8,36):PRINT#1,MI
D$(U,I,1)
2950 NEXT:NEXT
2960 PRESET(48,68):COLOR 3:PRINT#1,"G
râce à ce jeu,"
2970 PRESET(48,80):PRINT#1,"préparez
vos prochaines"
2980 PRESET(48,92):PRINT#1,"vacances
sur le canal"
2990 PRESET(48,104):PRINT#1,"de BOURG
OGNE..."
3000 /
3010 / CHOIX NIVEAU
3020 /
3030 PRESET(112,135):COLOR 15:PRINT#1
,"ENTRAÎNEMENT"
3040 PRESET(112,160):PRINT#1,"PERMIS"
3050 PRESET(32,184):COLOR 5:PRINT#1,"
Copyright Pierre Faure 1985"
3060 Y=132
3070 A=STICK(1)
3080 IFA=5ANDY<150THENY=Y+26
3090 IFA=1ANDY>132THENY=Y-26
3100 IFSTRIG(1)THEN3160
3110 FORI=1TO100:NEXT
3120 PUTSPRITE0,(0,Y),9,0
3130 FORI=1TO150:NEXT
3140 PUTSPRITE0,(80,Y),9,1
3150 GOTO 3070
3160 IFY=132THENP(1)=1:B=0:NI=1ELSEP(
1)=2:B=1
3170 FORI=2TO4
3180 P(I)=3-P(I-1)
3190 NEXT
3200 /
3210 / 0000000000
3220 / O DECOR O
3230 / 0000000000
3240 /
3250 PUTSPRITE0,(0,192),0
3260 CLS
3270 LINE(0,57)-(255,75),10,BF
3280 LINE(80,42)-(87,71),14,BF
3290 LINE(88,42)-(175,68),14,BF
3300 LINE(176,42)-(199,56),14,BF
3310 LINE(200,43)-(255,56),10,BF
3320 LINE(200,40)-(255,42),3,BF
3330 LINE(0,55)-(24,55),3
3340 LINE-STEP(16,-3),3
3350 LINE-STEP(16,-4),3
3360 LINE-STEP(16,-5),3
3370 LINE-STEP(7,-3),3
3380 LINE-STEP(0,17),3
3390 LINE-STEP(-79,0),3
3400 PAINT(0,56),3
3410 LINE(80,39)-(199,41),14,B
3420 FORI=84TO196STEP4
3430 PSET(I,40),14
3440 NEXT

```

A SUIVRE...

DON CAMILLO

Monsignore sur Antenne 2, le jeudi, il redevient curé sur Canal + le dimanche. Fernandel (1961) contre Terrence Hill (1974), le match sera arbitré *urbi et orbi* par Don Patillo. Résultat prévisible : échec et pâtes.

BOMBYX

ENFANTILLAGES

L'AMI MAUPASSANT : L'HÉRITAGE

Série de Claude Santelli avec Georges Géret, Jean-Michel Dupuis, Sonia Volereaux et Claude Giraud.

Mr Cachelin (Géret), ancien sous-officier de la coloniale, est commis au ministère de la Marine. Il possède aussi une fille à marier et une sœur, millionnaire qui bourrera d'or le couffin de sa nièce le jour de ses noces. Tout le ministère en rêve, mais Lesable (Dupuis), mouvant plus vite que les autres, dîne chez les Cachelin. Lesable, émouvant et charmeur, gagne la main de la belle Coralie. La tantine, ex-mondaine reconvenue dans les bonnes œuvres, exige un enfant avant de la couvrir d'or. Lesable a beau couvrir sa mie, rien n'y fait.

La vieille meurt mais son testament conditionne l'héritage à la conception d'un enfant avant trois ans. Les mois passent et Lesable s'ensable dans le delta de sa chair et tendre. Mr Cachelin furieux amène un collègue au foyer, histoire de pallier l'insuffisance de son gendre. Ils sont trois hommes pour un couffin.

Maupassant se venge avec férocité de ses années de médiocrité passées au même ministère. Du Labiche, en plus noir. Drôle, amer, acerbe, une belle charge contre les petits-bourgeois en quête de respectabilité.

Diffusion le mercredi 14 à 20h35 sur TF1. photo TF1.

UN SI DOUX VISAGE

Film d'Otto Preminger (1952) avec R. Mitchum et Jean Simmons.

Frank (Mitchum) conduit des ambulances. Une asphyxie est signalée à la villa Tremayre, il y conduit le médecin. Sur place, la jeune et jolie Diana Tremayre (Simmons) remarque le porteur de brancards. Elle tombe amoureuse et lui propose de partager son matelas (Simmons). Frank n'est pas contre (enfin, si) mais il rêve de s'acheter un garage et pour cela, il lui faut un matelas de \$.

Pour le garder auprès d'elle, Diana sabote la voiture de sa belle-mère, dont elle est la seule héritière. Clinc-cling Boum : jackpot. Frank, pas dupe de la manoeuvre, veut la fuir mais machiavélique, elle l'entraîne dans une ultime promenade en voiture.

Beauté menaçante, Jean Simmons incarne avec une grâce juvénile et perverse, cette femme-enfant à l'amour capri-



CARRÉMENT MÉCHANT

POULET AU VINAIGRE

Film de Claude Chabrol (1984) avec Jean Poiret, Stéphane Audran, Michel Bouquet, Caroline Cellier, Jean Topart et Pauline Laffont.

Dans une petite ville de province, le drame couve sous les dehors paisibles des allées de châtaigniers. Hubert Lavoisier, (Bouquet, très champêtre), le notaire, Philippe Morasseau (Topart, très visqueux), le médecin, et Gérard Filiol, le boucher (très carnassier), s'impatientent. La juteuse

opération immobilière qu'ils ont organisée bute sur le pavillon minable de Mme Cuno (Audran). Cette vieille folle, paralytique en plus, qui y demeure en compagnie de son fils refuse obstinément de vendre sa baraque malgré les menaces réitérées de Filiol qui jure d'interner la vieille où à défaut de la flamber vive dans sa cage à poules.

La mort accidentelle de Filiol puis la disparition de Mme Morasseau amène la venue de l'inspecteur Lavardin (Poiret, génial). Sans-gêne, fouille-merde patenté, amateur de grande cuisine (ah ces œufs au paprika), Lavardin dérange tout le monde avec une insolence tranquille. Louis Cuno, facteur de son état et amoureux de la postière dans le civil, et Morasseau, au bord de la folie, sont les cibles privilégiées de son agressivité. Ça va tourner au vinaigre.

Long à démarrer, bancal quand à la fin, le film tire son unité du ton qui le traverse



cieux et possessif. Mitchum joue l'homme-objet avec complaisance, le rôle de gigolo dépassé par les événements lui colle à la peau comme un tricoté. Un petit bijou, l'un des meilleurs Preminger. Bien vu l'hommage, Patrick.

Diffusion le dimanche 18 à 22h30 sur FR3 en V.O.

de part en part : méchant, jamais content. De l'aigreur comme style de vie. Chabrol a retrouvé sa verve, à quand le retour de Jean Yanne ? Et une révélation : Pauline, la fille à Bernadette, pas Soubirou, la fiancée de Lourdes, non, Laffont, la fiancée du cinéma, est aussi gironde que sa mère. Pulpeuse, délurée, on la reverra souvent.

Diffusion le dimanche 18 à 20h35 sur Canal +.

FONDU AU NOIR

Film de V. Zimmerman (1980) avec D. Christopher, L. Kerridge et T. Thomerson.

Eric Binford (Christopher), petit employé négligent, vit une existence médiocre avec sa mère, paralytique et possessive (qu'il-quit *Poulet au Vinaigre*). Il se réfugie dans l'imaginaire : le cinéma. Il se passe des vieux films qu'il connaît par cœur.

Un soir où sa vioque le bassine plus que d'habitude, il la pousse dans l'escalier. Elle meurt et l'enquête conclut à l'accident. Eric qui a pris goût à la mise en scène décide de remaker les meurtres classiques du cinéma. Il abat successivement son patron qui l'a licencié, puis une ex-collègue puis une prostituée.

Super mais frustrant parce que tout le film fonctionne par référence plus ou moins parodique. Réalisé dans un style proche de De Palma, un bon polar.

Diffusion le mercredi 14 à 20h35 sur C+.



L'inconnue de Vienne

ROMPRE AVEC LE PASSÉ

L'INCONNUE DE VIENNE

Film de B. Stora (1986) avec Marie-France Pisier, Richard Bohringer, Gérard Klein et Catherine Frot.

Florence (M.-F. Pisier), médecin parisien, mène une vie de famille bien remplie : vingt ans de mariage, deux enfants, un métier prenant. Claude, son mari, (Bohringer), voyage beaucoup. Peu souvent au foyer, il rentre les bras chargés de cadeaux exotiques. Un soir qu'il revient d'Afrique, il trouve Florence distante. Cette dernière supporte mal sa vie sur rail. Son fils, Thomas (11 ans) traverse une phase de mutisme, sa fille multiplie les aventures, son mari vit par trop en dehors de chez eux. Lorsque des amis arrivent pour dîner, Florence craque et sort droit devant elle : métro, boulevards (les balayeurs), Dodo,

train, arrêt : Vienne. Seule dans la froidure dans l'hiver, presque sans un , elle se réinvente une vie. Une chambre d'hôtel ringarde, un boulot manuel sans intérêt, une garde-robe de prusinic.

On n'échappe pas à son destin, elle porte en elle un mystère qui intrigue les gens, qui les attire. Malgré elle, elle lie connaissance avec la postière, un garçon de café, un entrepreneur en maçonnerie, très entreprenant. Au bout de quelques semaines, elle est à nouveau prisonnière d'un inextricable tissu de conflits affectifs.

Enfin, un sujet qui offre un superbe rôle de femme. La Pisier y prouve l'étendue de son talent dans un téléfilm qui n'oublie pas l'humour. Une histoire simple, un portrait psychologique très réaliste.

Diffusion le samedi 17 à 20h35 sur TF1. Photo TF1-C. Chevalin.

UN HOMME ET UNE FEMME

Film de C. Lelouch (1966) avec Jean-Louis Trintignant, Anouk Aimée, un épagnou, les planches de Deauville, et le

sable blanc de la Manche... Scie musicale de Francis Lai.

Un kemé croise une zésgon venu comme lui rendre visite à leurs chiars, en pension à Deauville. Il pleut, le sable rentre dans leurs godasses, elle jacte de son mec, cascadeur, un féfé de la cafetière, clamé depuis deux ans, lui ne trouve rien de mieux que de lui causer du suicide de sa femme. Bref, la joie de vivre les inonde tel un arc-en-ciel sur le Rambo Warrior. Elle a froid et court enfiler un collant, il a soif de gloire et court enfiler les virages du Monte-Carlo. Elle flippe, lui écrit, il la rejoint. Et Chabadi badi, et chabada bada....

Le film français, le plus récompensé dans le monde, allez savoir pourquoi ? Anouk Aimée y fait une merveilleuse composition d'épagnou triste, Trintignant roule vite, et démontre qu'il a pas trouvé son permis de conduire dans une chaussette surprise. Résultat, un excellent documentaire promotionnel sur Deauville qui mérite les éloges du syndicat d'initiative.

Diffusion le mardi 13 à 20h35 sur A2.

MON-SIGNORE SIMONE

LES CHEMINS DE LA HAUTE VILLE

Film de Jack Clayton (1959) avec Simone Signoret, Laurence Harvey, Heather Sears et Donald Wolff.

Joe Lampton (Harvey) arrive dans une petite ville du Yorkshire, décidé à prendre sa revanche sur la vie. Enfant misérable, ses parents moururent sous les bombes. Mobilisé, il fit la guerre comme prisonnier, la scoumoune quoi. Employé à la trésorerie municipale, il rêve d'habiter la ville haute, d'appartenir à la gentry. Pour cela, il séduit Susan (Sears), la fille au cacique du coin, Mr Brown. Lequel, pas fou, s'empresse d'envoyer sa fille sur le Continent. Joe, qui a un trop plein de tendresse, engage une liaison avec Alice (Signoret), une jeune française à la maturité épanouie. Bonheur, amour et coupe de thé. Mais Alice revient, que va faire, Joe ?

En ce qui concerne la prestation de la Signoret, inutile d'étaler les banalités habituelles, il suffit d'aligner les palmarès : prix d'interprétation Cannes, Academy Award (G-B), Mostra de Venise et Oscar à Hollywood. Si elle a pas eu le César, c'est parce qu'il existait pas. Et le film ? Bien, très bien même.

Diffusion le vendredi 16 à 21h00 sur C+.

MUSIC-HALL

Série de Marcel Bluwal (2x90mn) avec Simone Signoret, Daniel Olbrychski, André Dussolier, Laura Morante et Georges Claisse.

Vienne, mars 1938, le trio Singing Fools fuient les nazis qui viennent d'Anschluss l'Autriche (Vienni, vidi, vini). Edouard, la vedette est reconnu et arrêté à la gare. Les rescapés, Paul, Rudiger et Hannah, la femme d'Edouard, arrivent à Paris, sans un sou.

A l'Eden-Théâtre (Paris), Mme Yvonne Pierre (Signoret) auditionne pour sa nouvelle revue. Harry (W. Pzoniak), le pianiste lui présente le trio allemand comme un lever de rideau possible. Malgré leur look pas possible, Mme Yvonne les engage et leur consent même une avance. Et pourtant, elle a bien des soucis, son commanditaire traditionnel refuse de la financer. Enfin, elle a quand même trouvé un titre pour sa revue : Foutez-nous la paix.



Un futur classique, un Bluwal quoi. Avec de belles surprises, Dussolier prend le costume à Jean Gabin, et ça lui va bien. Et Simone : la sérénité, l'émotion, un grand plaisir.

Diffusion le jeudi 15 à 20h35 sur FR3. Photo FR3.

PSI 5 Trading Company de US Gold pour C64

J'adore la science-fiction, alors dès qu'un soft parle d'espace je me précipite dessus pour l'essayer avant tout le monde. Et c'est de cette manière que j'ai découvert PSI 5 Trading Company de US Gold pour C64.

Ce qui est bien dans ce soft, c'est tout, mais le reste n'est pas mal non plus. Commençons par l'histoire. Contrairement à ce qui se fait couramment, vous n'aurez pas à construire un empire galactique ou à sauver votre planète. Non, ici votre rôle est d'effectuer une livraison

grâce à votre fidèle cargo-space. Si vous échouez dans votre mission, vous pourrez pointer à l'ANPE du coin : cette livraison est le dernier espoir de votre compagnie de fret

Vous pourrez choisir votre équipage, votre vaisseau, votre route, faire tout ce que vous voudrez. Si vous avez le malheur d'échouer, vous serez le seul responsable, à moins que des pirates... Déjà, l'histoire est d'enfer, voyons la suite. Le multifenêtrage étant à la mode, US Gold ne s'est pas gêné pour faire

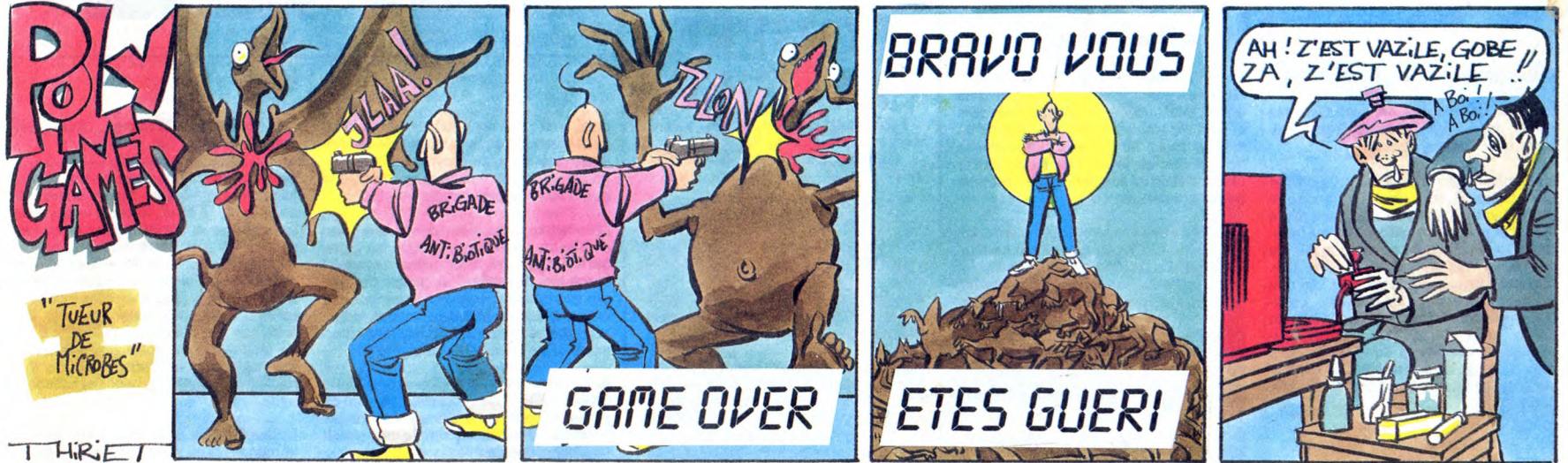
comme les petits copains. Laissez-moi vous narrer la chose : il y a trois fenêtres à l'écran et celle du haut en contient trois, ce qui en fait un total de six, ou cinq si on chipote. A droite de la fenêtre du haut y a un truc super, c'est une image qui

représente les membres de votre équipage. Vous pourrez y voir le navigateur, le mécanicien, et tous les autres. Mais attention, c'est plein de détails, ça bouge de partout, y a plein de couleurs, de voyants lumineux et tout et tout. C'est comme la photo, ça impressionne, sauf que là c'est vous qui êtes impressionnés, pas la pellicule. Toujours dans la fenêtre du haut, mais à gauche de votre tube cathodique, vous avez l'image de l'espace hostile qui vous entoure, attention aux pirates et autres écumeurs des profondeurs intergalactiques. Comme pour tout à l'heure ça bouge et c'est super, extra, génial, je manque de qualificatifs. Le bas de cette même fenêtre, celle du haut, a droit à plein de bitognots genre jauge de fuel, compas, voyants de batterie, etc. C'était la fenêtre du haut. Celle du milieu vous souhaite le bonjour, allons lui rendre une petite visite. Elle vous permettra, grâce à votre joystick, d'avoir accès à toutes les commandes

du jeu, ce qui est bien agréable, avouez-le. L'accès à ces commandes est possible grâce à un système de menu horizontal, nous en concluons donc qu'il n'y a pas d'analyseur syntaxique, et c'est pas son absence qui nous fera pleurer. Au revoir, chère fenêtre du milieu. La dernière fenêtre étant celle du bas, prenons l'ascenseur et appuyons sur rez-de-chaussée. Nous y sommes, et vous pouvez apercevoir des renseignements supplémentaires sur vos commandes, ainsi que prendre connaissance des messages de votre équipage. A propos des commandes, autant vous dire qu'il y en a un max. Donc il faudra plancher sur la doc, sans ça c'est la panique assurée. Reste un dernier point à éclaircir avant de nous quitter, et c'est le son. Il est au même niveau que le reste du programme, c'est-à-dire vraiment génial. Voilà c'est la fin, et comme disent les Anglo-Saxons : have a good fun.



AMSTRAD	Nibbler	page 5
J. Philippe PETIT	Tremplaine	page 29
AMSTRAD	Tristan et Iseult	page 6
Laurent OLKUSZ	Key Programmer	page 32
APPLE	Golf	page 3
Patrick VILLENEUVE	Tarot	page 8
CANON X07	Memorie	page 30
Alan JACQUOT	U-BODVE	page 27
CBM 64	Mordor	page 4
J.F. JAQUELIN	Cyclotron	page 31
EXL 100	Turbo Fred	page 10
Michel MOUROT	Guerras Spatiales	page 9
FX 702 P	Strip Craps	page 28
J.M. PICHERY	Tilt	page 26
MSX		
Thierry LEGAGNEUR		
ORIC		
David Bella Flora		
SPECTRUM		
Laurent ROUSSEAU		
TI 99/4A (be)		
Brice GAVEAU		
Thomson T07		
Michael ESCOFFIER		
VIC 20		
Pascal BRUGNEAUX		
ZX 81		
Pascal DELALANDE		



la Règle à Calcul LA PUISSANCE... THOMSON

LOGICIELS : NOTRE SELECTION



- PACK FIL, planète inconnue remarquable jeu d'aventure qui vous séduira par son étonnant graphisme animé. N° 10, Jouer en première division avec platini MICRO SCRABLE pour jouer seul ou en famille 295 F
- KARATE, pour vous entraîner dans votre fauteuil 190 F
- AIRBUS, un simulateur de vol de très haut niveau 390 F
- DIEUX DU STADE, des jeux olympiques très performants 170 F
- FOOTBALL VIFI, un football classique avec un très bon graphisme 175 F
- SUPER TENNIS, jeu parlant, pour jouer seul ou à deux 195 F
- BLITZ, jeu d'échec pour d'ébutant et joueurs confirmés 390 F
- COLOR CALC, un vrai tableur professionnel 590 F
- COLOR PAINT, dessiner avec facilité sur votre écran, possibilité d'enregistrer les dessins 590 F
- 5° AXE, jeux d'aventures 190 F
- ANGLAIS, sept volumes pour vous permettre de réviser l'anglais (le volume) 210 F
- VALISE SIXIEME, programme d'entrée en sixième : orthographe, grammaire, mathématiques et rédaction (4 K7) 490 F



M05 ORDINATEUR AVEC NOUVEAU CLAVIER

- Crayon optique
- Lecteur de cassettes M05
- Pictor logiciel de dessin
- Mandragnore jeu d'aventure
- Guide BASIC du M05

L'ensemble: 2490 Fr TTC



PROMOTION EDUCATION

- T0 7/70 nouveau clavier
- Langage BASIC
- 2 cassettes de jeu
- Bon de réduction sur
- Logiciels éducatifs

L'ensemble: 3390 Fr TTC

PROMOTION MONITEUR COULEUR

- T0 7/70 nouveau clavier
- Crayon optique intégré
- Langage BASIC
- Moniteur couleur THOMSON

L'ensemble: 4490 Fr TTC



T0 9 UNITE CENTRALE COMPRENANT :

- Clavier type professionnel
- Lecteur de disquettes 3,5" intégré
- Logiciel FICHES et DOSSIERS intégré
- Logiciel de TRAITEMENT DE TEXTES intégré
- Crayon optique
- Prise PERITEL + 2 disquettes d'aide à la programmation

L'ensemble: 6490 Fr TTC

PROMOTION T09

T09 + moniteur couleur THOMSON: 8990 Fr TTC

T09 + moniteur monochrome THOMSON: 6990 Fr TTC

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Expédition gratuite du catalogue de logiciels THOMSON.

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA RÈGLE À CALCUL :

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

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.

parking gratuit Maubert-Lagrance

- MATERIEL :**
- Clavier mécanique M05 550 Fr
 - Extension M05 + JARNE 1985 Fr
 - Magnétophone M05 550 Fr
 - Modulateur SECAM pour TV sans péritel 590 Fr
 - QDD M05 ou T0 7/70 850 Fr
 - QDD Quick disk drive T0 7/70 + 4 logiciels 990 Fr
 - Extension mémoire 16 K pour T07 490 Fr
 - Extension mémoire 64 K pour T0 7/70 1200 Fr
 - Magnétophone T0 7/70 650 Fr
 - Contrôleur et lecteur de disquettes (DF, DD) 3270 Fr
 - Contrôleur pour manette de jeux 160 Fr
 - Manette de jeux 120 Fr
 - Assembleur langage 890 Fr
 - Imprimante à impact 40 col 1290 Fr
 - Imprimante PR 90.600 (courrier) 2900 Fr
 - Contrôleuse + cable pour imprimante à impact 480 Fr
 - Malette professionnelle F.I.L. 1290 Fr

- MATERIEL T09**
- Lecteur supplémentaire 3,5" 320 ko 1.950 F
 - Imprimante pour M05/T07-70/T09 2.950 F
 - Câble de raccord Imprimante 190 F
 - Unité centrale 8.950 F
 - Moniteur N/B 31 cm ... 990 F
 - Câble pour moniteur ... 80 F
 - Moniteur couleur 36 cm Datq 3.150 F
 - Souris 450 F