



ON VEUT NOUS FAIRE FERMER NOS GUEULES !

Tous les moyens sont bons pour essayer de nous réduire au silence. Kléber Paulmier, le subtil dirigeant de Commodore nous attaque en justice et Alan Sugar, le délicat personnage qui dirige Amstrad Angleterre nous demande 10 millions de dommages et intérêts pour atteinte à sa petite image de marque personnelle et - beaucoup mieux - 100 briques pour lui avoir soi-disant bloqué ses ventes de CPC 6128 pendant une semaine. Qu'est-ce qu'on se marre !

IMPRESSIONNÉ ? QUI ÇA ?

Mais comment ont-ils fait pour tenir si longtemps ? Comment supporter un abominable petit journal qui se permet de critiquer la noble industrie de la micro-informatique ?

Un sale fouillemerde qui ose parler de la pénurie de disquettes ? Vous que des dizaines de milliers d'utilisateurs ont attendus pendant plus de six mois ! Un torche-cul qui n'hésite pas à présenter Alan Sugar comme ce qu'il est réellement : un rustre qui rote en public, qui écrit des horreurs sur ses notes de service et dont la seule utilité qu'il trouve aux journaux français et anglais réside dans l'emballage des frites grasses dont il doit faire sa nourriture favorite et unique.

Arrosées de mauvaise bière, comme il se doit ; un Pédégé qui demande à ses dirigeants de "museler" la presse qui ne lui est pas entièrement favorable quand il ne fait pas carrément passer des articles éhontés dans les "jour-

naux" qu'il contrôle par des budgets de publicité et autres gâteries hautement rémunératrices pour ceux qui se disent journalistes ou rédacteurs en chef de ces publications.

ET KLEBER MUDA ?

Et Kléber Paulmier ? En voilà un qui préfère faire du bruit et laver son linge sale en public plutôt que de s'occuper de son boulot,

l'ex-patron d'Apple France, avait probablement beaucoup de défauts, mais il avait le mérite d'être un vrai patron et on en arrive à le regretter ! Mais je m'énerve, je m'énerve et j'en oublie l'essentiel. Tous ces beaux messieurs se sont trouvés un nouveau point commun : faire fermer sa gueule à Hebdogiciel. Je ne sais pas s'ils ont pensé un seul instant que ça pouvait marcher. En tout cas, cet article va les rassurer : ils vont pouvoir en tenter, des procès injustifiés, voilà de la matière ! La liberté de la presse, fut-elle spécialisée, n'est pas un vain mot et ce ne sont pas des marchands qui se mettront en travers de sa route.

AMSTRAD ? GÉNIAL

On commence par Amstrad ? Le CPC 464, admirable machine à bien des titres, a fait son apparition avec l'appui et la bénédiction de l'HHHHebdo. Jamais aucune machine n'avait réuni autant de qualités pour un prix aussi raisonnable. Les rapports de l'HHHHebdo et d'Amstrad baignaient alors dans la félicité, d'autant que le CPC 6128, modèle plus perfectionné, suivait le mouvement avec des atouts indéniables. Nous étions dans le camp d'Amstrad et Alan Sugar nous aimait comme un fou. Lors d'une visite à Paris, à la fin de l'année dernière, il allait même jusqu'à baisser le prix de ses disquettes sur les conseils de Michel Desangles, journaliste de l'HHHHebdo. Vous vous souvenez sûrement de l'interview exclusive qu'il nous accordait et où il pourfendait le prix des disquettes, les faisant subi-

Suite page 14



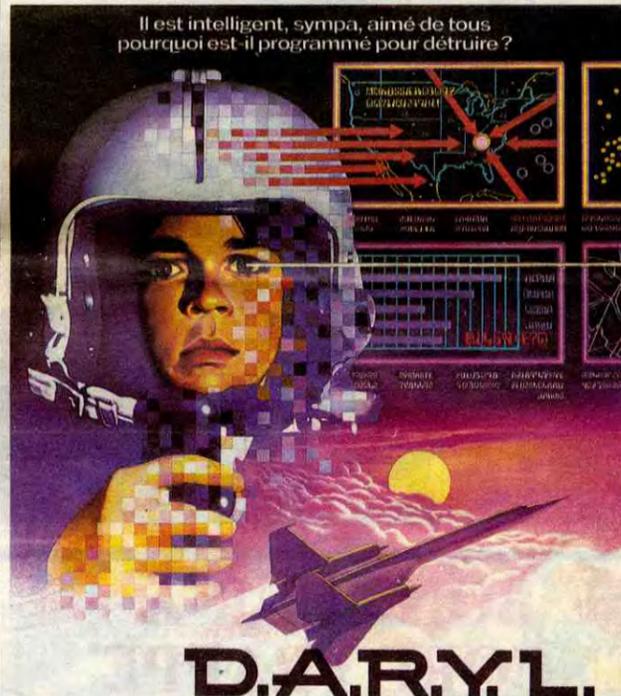
La commission paritaire a refusé son agrément aux journaux ne traitant que d'un ordinateur, quand on voit ce qui se passe dans certains d'entre eux, on ne peut qu'apprécier cette résolution.

boulot qui consiste - rappelons-le - à préserver l'image de marque de Commodore et à assurer la distribution de ses ordinateurs en France et certainement pas à faire des communiqués de presse fantaisistes. Gassée,

CONCOURS



Il est intelligent, sympa, aimé de tous pourquoi est-il programmé pour détruire ?



D.A.R.Y.L.

Impossible de cacher plus longtemps la vérité.

COLUMBIA FILMS PRESENTE UNE PRODUCTION JOHN HEYMAN-BURTT HARRIS D.A.R.Y.L. MARY BETH HURT · MICHAEL MCKEAN · KATHRYN WALKER · COLLEEN CAMP · JOSEF SOMMER · BARRET OLIVER MUSIQUE DE MARVIN HAMLISCH CO-PRODUIT PAR BURTT HARRIS ET GABRIELLE KELLY ÉCRIT PAR DAVID AMBROSE & ALLAN SCOTT ET JEFFREY ELLIS PRODUIT PAR JOHN HEYMAN RÉALISÉ PAR SIMON WINNER

COLUMBIA

VOIR PAGE 2

BIDOUILLE GRENOUILLE

Où 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 15

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 21

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 33

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 11.12.13.

CINOCHÉ-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 X07 • 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 •

D.A.R.Y.L.

de Simon WINCER

avec Barret OLIVER (Daryl), Mary Beth HURT (Joyce Richardson), Michael McKEAN (Andy Richardson) et Danny CORKILL (Turtle)

Il est bien brave le petit Daryl même s'il ne sourit pas souvent. Il ne comprend rien aux excitations de ses copains ou de ses parents, mais ça fait rien : lui, ce qui l'intéresse, c'est leur faire plaisir et leur rendre service. Quand son père a besoin de fric et que le distributeur refuse de lui en donner, Daryl farfouille à toute allure sur le clavier... Et les billets se mettent à pleuvoir sans que la somme soit débitée du compte de son père ! Lui qui semble à mille lieux d'aimer le sport, le voilà-t-y pas qui fait

gagner l'équipe de son père la première fois qu'il touche une batte de baseball. Le pauvre chéri est tout bêtement surdoué, que dis-je, hyperdoué, d'une rapidité de réflexion fabuleuse. Il comprend tout, vite et bien. La perfection sans la grosse tête. Le rêve quoi, sauf que ça inquiète forcément ses parents qui, eux, n'ont pas l'honneur de posséder les mêmes qualités. Remarquez, je dis des conneries, pasque c'est pas vraiment ses parents... Joyce et Andy Richardson ne pouvaient avoir d'enfants, ils ont donc adopté le petit Daryl qu'était dans le catalogue à ce moment-là. Il est mignon, serviable, en bonne santé, le seul hic, en fait, c'est qu'il est amnésique : il ne se souvient d'aucun détail de sa vie pré-adoptive ! Mais comme tout le monde a été très gentil avec lui, il s'est habitué aux humains qui l'entourent et il a même appris à aimer ses parents et son pote, le gros Turtle. Ça y est, je vous vois déjà saliver. Comment que dites-vous ? Que vous avez déjà tout compris, que Daryl n'est qu'un zombie de plus, un réchappé de la 108ème dimension, un clone d'une autre galaxie...

Je vous en prie, mesurez-vous, ayez le triomphe un peu plus discret... Cause que vous avez tout faux. Sur toute la ligne. Revenons donc à nos moutons. Un beau jour, alors que toute la famille Richardson baigne dans un doux bonheur ouaté, se pointe un couple étrangement triste qui se proclame "vrais parents de Daryl", preuves à l'appui. Ces deux-là ont l'air d'aimer le môme autant que leur dernière cuite, mais ils sont féroceement décidés à l'emmener avec eux. Daryl obéit, sans hurler de joie, mais il obéit parce qu'il est comme ça (vous comprendrez en allant voir le film). Et là je renonce à vous décrire les flots de larmes qui envahissent l'écran (et les spectateurs) quand tout ce petit monde se sépare !

En fait les "vrais" parents ont laissé une impression tellement bizarre aux Richardson, que ceux-ci vont remonter la filière D.A.R.Y.L. Vous noterez les majuscules et les points entre les lettres, qui ont leur importance, comme tout ce que j'écris d'ailleurs ! Et alors, et alors, petit à petit, ils (et nous avec) vont découvrir que Daryl est encore plus extraordinaire que le petit génie qu'il était au début du film. On irait même jusqu'à se demander s'il est réellement un enfant, mais bon, hein, c'est quand même pas moi qui vais déflorer le secret !

C'est, quand les parents touchent au but, c'est-à-dire à leur approche d'une base "top secret" du Pentagone, que le film s'emballe et que la gentille histoire se transforme en thriller haletant. Bonjour les poursuites à pied, en bagnole, à cheval ! Euh non, pas à cheval, mais c'est spectaculaire quand même ! Enfin Daryl comprendra qu'il est vraiment et ce que le verbe "aimer" veut dire (sniffou que c'est beau !). Le "happy end" se place là, ça se termine évidemment bien et nous on a passé un super bon moment !

Si D.A.R.Y.L. est un modèle de réussite, c'est parce que c'est d'abord un film pro : aucun des ingrédients qui le constituent n'est particulièrement génial, mais tous les participants ont fait du bon boulot. Ça nous donne un produit rodé, efficace et touchant. Quelque chose de purement commercial, mais dans l'excellent sens du terme : une histoire simple quoique proche du fantastique, un rythme passionnant sans aucun répit et une interprétation "dans le ton". Gentil sans être mièvre, rapide sans être violent, c'est ce qu'on appelle un pur moment de détente, un film à voir par tout le monde... Surtout par ceux branchés par l'informatique. Et vous en êtes, ou alors vous ne lisez pas le bon journal !



D.A.R.Y.L., THE CONCOURS !

Non mais vous vous rendez compte ? ! Ça suffisait pas que tonton Jacq se décarcasse chaque semaine à vous offrir ses fabuleuses critiques, mais le voilà qui se transforme, en plein été, en père Noël. C'est les bras chargés de cadeaux que je me présente à vous, à l'occasion de la sortie de Daryl.

C'EST QUOI TES CADEAUX ?

D'abord j'ai pensé organiser un concours avec 412 questions très très compliquées sur l'histoire du cinéma guatémaltèque sans aucun prix à la clé. Pour la beauté du sport en quelque sorte ! Mais je me suis laissé dire que ça n'aurait pas vraiment accroché auprès des lecteurs de l'HHHébd... Alors, j'ai renoncé à mes exigences cinéphiliques et j'ai prié le ciel pour que je puisse vous offrir quelque chose de palpable. A part la gloire, l'honneur, la joie de participer, bien entendu ! Et puis, vous me croirez pas mais c'est vrai, le ciel m'a entendu. Pas n'importe quel ciel, cela va de soi, mais le ciel de l'informatique. Même que c'était obligé vu que Daryl (the movie) n'existerait pas sans vos dévoreuses d'octets chéries !

Où voulais-je en venir ? Ah oui les prix...

Sachez que la bonne maison ATX International (coucou l'encadré qui est leur est consacré) offre aux gagnants du concours Daryl, une tapée de disquettes. Et des disquettes comment ? Vierges, une face tous standards, 5 pouces 1/4, merci beaucoup ! Et encore c'était sans compter sur la gentille "Columbia Films" qui offre 50 affiches du film.

1er prix : 10 disquettes vierges et l'affiche du film.

2ème au 5ème prix : 5 disquettes et l'affiche. Les 20 suivants recevront généreusement 1 (une) disquette et l'affiche. Les 25 derniers n'auront droit qu'à l'affiche mais elle est très joolie !

Les autres auront droit à toute ma gratitude ce qui n'est pas peu de chose ! !



LES QUESTIONS, LES QUESTIONS ! !

Rassurez-vous, elles sont pas nombreuses et pas excessivement difficiles pour les rares qu'ont un peu de jugeote et de curiosité. A tous les autres je souhaite bon courage et bonne chance quand même !

1ère question : En quoi le gentil D.A.R.Y.L. n'est-il pas un enfant comme les autres ?

2ème question : Quel est, en millisecondes, la vitesse d'accès maximale des disques durs CORE (distribués par ATX International) ? Pour vous aider sachez que la réponse se situe entre 10 et 50 Ms.

3ème question : Quel est le titre du film qui était en tête du dernier Jacq Top 15 ?

Question subsidiaire, et obligatoire : Notez, de 0 à 20, tous les films que vous avez vu depuis le début de l'année.

ET POUR REPOUDRE ? ?

Pour répondre, rien de plus simple... Ou presque. Il vous suffit de noter les réponses aux 4 questions sur une feuille de papier, de glisser la feuille dans une belle enveloppe et de l'envoyer à :

HEBDOGICIEL Concours DARYL
24 rue Baron
75017 PARIS

Par pitié, n'oubliez pas d'indiquer sur votre grille de réponses vos coordonnées postales. Et pensez à écrire proprement, les torchons illisibles étant irrémédiablement condamnés ! !

Au fait vous êtes priés de répondre avant le 25 juillet minuit, le cachet de la poste faisant foi comme on dit !

LE BONHEUR A ENCORE FRAPPE

de Jean-Luc TROTIGNON

avec Jean-Luc BIDEAU (Achille Pinglard), Michèle BROUSSE (Ginette Pinglard), Jean-Noël BROUTE (Adolf Pinglard), Caroline APPERE (Josette Pinglard), Denise PERON (Mémé Pinglard)

Achille Pinglard est un petit chef facho (doux euphémisme) d'une usine d'armements. Ginette, sa vulgaire seconde épouse bosse dans le cinéma, en clair, elle est caissière dans un ciné porno. Ils ont une fille, Josette, handicapée par une minerve qui lui coince le cou, qui se trouve

être la Cendrillon (là aussi le mot est faible) de la famille. La pauvre hère en est réduite à écrire ses malheurs dans un journal intime qui, exploité par ses parents indignes, deviendra le nouveau Goncourt ! Quant à Mémé Pinglard, elle est toujours gaie, malgré son fauteuil de paraplégique, grâce au gros rouge qu'elle ingurgite goulument ! N'oublions pas Adolf qui, de retour du service militaire, se voit accueilli comme un intrus. Son père a même tenté de soudoyer le commandant de sa caserne pour le faire garder plus longtemps chez

les bidasses ! Bref les Pinglard sont craignos, atroces, kitsch, décapants, grossiers, immondes, vicelards et j'en passe et des plus dégueux ! Les Pinglard sont la synthèse de tous les tics orduriers des nombreux beaufs que connaît notre beau pays. Ça rappelle Hara-Kiri, Reiser, Cabu, Bukowski, Carali (si, si) mais, oserais-je le dire, c'est plus pire que tout ça ! Pas un gramme de bons sentiments dans le film, pas une phrase au français correct, pas un seul geste de bonté, rien que l'ignoble et la crasse. Et même si on n'aime pas, y a toujours du vocabulaire à prendre. Je terminerai donc par ce dialogue appelé à passer à la postérité :
M. Pinglard : - T'es belle quand tu repasses mes slips... Ginette, j'ai la merguez qui me dérange.
Mme Pinglard : - Laisser tomber, Achille : y'a du ketchup dans le cornet de frites.
M. Pinglard : - Et alors ? Y a qu'à saucer.



SOLO POUR DEUX

15/20

de Carl REINER

avec Steve MARTIN (Roger Cobb), Lily TOMLIN (Edwina Cutwater), Victoria TENNANT (Terry Hoskins) et Richard LIBERTINI (Prakha Lasa)

Vous venez de lire le nom du réalisateur et de vous dire que non, décidément, ce Carl Reiner ne vous dit absolument rien.

VROOM-VROOM ATX International...

En 1984, IBM lançait son PC-AT et rencontra de graves problèmes avec les disques intégrés qu'elle proposait. C'est là que, tel Zorro, CORE est arrivé et a été en mesure de répondre à la demande grâce à ses disques durs, 100% compatibles IBM PC/XT/AT, dont le temps d'accès moyen est hyper rapide (et fait l'objet d'une question dans notre concours).

Tous les disques durs CORE sont vendus en package par la toute jeune (née en juillet 85) société ATX International. International parce qu'elle représente CORE en Europe et en Amérique latine. A la tête d'ATX, Jean-François Chanta-

raud, 23 ans. Oui, vous avez bien lu, 23 ans ! A 18 ans, après un plantage au bachot, il se barre aux Etats-Unis où il va se faire les dents en bourlinguant dans le secteur de la vente. Grâce à quelques bons contacts pris aux States et taillé par l'envie de monter sa propre affaire, il se jette sur le secteur-tremplin de la micro-informatique. Meilleure arme pour réussir : proposer un produit très ciblé et totalement indispensable ! Ça sera le cas avec la gamme de disques durs CORE (de 20 Mo à 260 Mo), qui permettaient à ATX d'afficher un chiffre d'affaires de plus de 10 millions de francs en dix mois d'existence ! Et ça ne fait que commencer !

Grave erreur, puisque Carl Reiner n'est autre que l'époustouflant créateur du film, culte d'entre tous les cultes, "Les cadavres ne portent pas de costards" (qui est d'ailleurs ressorti dans quelques grandes villes pour l'été). C'est quelqu'un qui ne se contente pas de la gaudriole "tarte à la crème" et se complait à creuser des situations aussi croustillantes que perverses. Il récidive, avec bonheur, avec Solo pour deux.

Edwina Cutwater, une milliardaire excentrique, et clouée au lit depuis sa naissance, se meurt dans son palace. A ses côtés un gourou tibétain tente de transférer son âme dans le corps de Victoria, la ravissante fille du palefrenier du château, à qui doit revenir toute la fortune d'Edwina. Evidemment, l'expérience foire et c'est Roger Cobb, l'avocat chargé de la succession, qui reçoit en son corps viril l'âme totalement frivole de la riche mourante ! Pour être plus précis, Roger ne contrôle plus que la moitié gauche de son corps, la

droite étant entièrement dévolue à la volonté d'Edwina ! Commence alors un long calvaire pour Roger qui doit réapprendre à marcher, à conduire, à manger... Et même à pisser !

Le reste n'est que variations autour du thème original de l'entente cordiale des deux sexes dans un seul corps, auxquelles on ajoutera un zeste de suspense puisque Edwina et Roger doivent récupérer "leur" fortune, que la pulpeuse Victoria semble bien peu disposée à rendre. Et qu'elle va, malheureusement pour elle, déguster jusqu'à l'os...

Proche du génial Maxie, que bien peu d'entre vous sont allés voir en avril dernier, mais en plus burlesque et en moins touchant, Solo pour deux vaut surtout pour l'accumulation de gags époustoufflants. On pourrait regretter que les scènes "sentimentales" soient naïves au possible, mais ne comptez pas sur moi pour dire du mal d'un film où on se tient les côtes quasiment de bout en bout !

BARAKOUDA FACE THOMSON MO5

AUX HOMOSQUES

LES VRAIS AMIS SE MESURENT AU NOMBRE DE BAFES QU'ILS AURAIENT DU VOUS DONNER!

Une cité engloutie dans les profondeurs du Pacifique, sert de refuge à l'ignoble professeur Moreau détenteur des plans du monstre suprême. Dure mission pour BARAKOUDA, qui devra pour la première fois de sa vie, affronter les mystérieux HOMOSQUES gardiens du domaine...

Christophe VIE



SUITE DU N°143

```
40864 BOXF(7,8)-(13,12):" ",2,7:COLOR4,0:
LINE(3,6)-(10,6):" *":LOCATE3,7:PRINT" *":
LOCATE9,7:PRINT" *":
40870 COLOR2,0:LOCATE30,14,0:PRINTFH(1):
LOCATE30,15,0:PRINTFH(2):FORI=1T06:REA
DA,B:PSET(A,B)GR$(25),3:NEXTI:PSET(8,19)
GR$(23),5:PSET(8,18)GR$(23),5
40880 DATA5,23,33,23,27,19,34,19,33,15,1
6,7
40885 PSET(16,24)GR$(22),2:PSET(17,24)GR
$(22),2
40890 PSET(21,6)GR$(20),6:PSET(21,7)GR$(
21),6:PSET(17,23)GR$(67),5:PSET(39,22)GR
$(20),8:PLAY"LSA1T501RE":PSET(39,23)GR$(
21),8:PLAY"02M103FA04S005LA"
40900 DPB=0:XY=37:YX=22:X=37:Y=22:XX=24:
YY=14:CA=0:RH=1:TA=1:TB=2:TC=3:TD=4:TE=
5:TF=6:HO=1:GOSUB1040:GOTO1200
40909 *****EXPLORATION LABO *****
40910 IF STRIG(0) THEN PSET(7,19)GR$(38)
,5:PSET(8,19)GR$(43),5 ELSEGOTO40910
40920 A=STICK(0):IF A<1 THEN40920 ELSE
PLAY"05A0T8L12RERE#FAFA#MIMI#FADOREMIREM
I#"
40930 COLOR14,7:LOCATEX,Y,0:PRINTFB(1):
LOCATEX,Y+1,0:PRINTFB(2):
40940 FORI=1T015:PSET(7,19)GR$(38),1,0:P
SET(8,19)GR$(43),1,0:PLAY"101L5T5M105RE
RE":NEXTI
40950 CONSOLE4,24:FORI=1T06:SCREENI,1+I:
PLAY"01ALL6REDO":NEXTI:PLAY"L2SISISISIS
SISIL9600":SCREEN0,0,0:GOTO1200
41000 *****TABLEAU 6 *****
41010 BOX(0,4)-(39,11)GR$(65),8:BOXF(0,1
2)-(39,24)CHR$(127),4:RESTORE41020:FORI=
1T06:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D)GR$(65),
8:NEXTI:PSET(36,11)" ":PSET(37,11)" "
41020 DATA4,7,38,7,0,12,0,24,39,12,39,24
,38,24,34,24,34,23,34,20,6,24,6,20
41030 PSET(1,7)GR$(65),8:PSET(38,11)GR$(
65),8:LINE(1,12)-(35,12)GR$(46),15,4:LIN
E(7,24)-(33,24)GR$(47),2,4:PSET(39,5)" "
,0:PSET(39,6)" "
41040 FORI=1T05:READA,B:PSET(A,B)GR$(25)
,3:NEXTI:FORI=1T04:READA,B:PSET(A,B)GR$(
24),1:NEXTI
41050 DATA4,6,21,6,8,10,13,6,15,10,5,10,
16,6,30,6,29,10
41060 FOR I=1 TO9:READA,B:PSET(A,B)GR$(2
6),15:NEXTI:DATA6,6,8,6,17,10,26,10,31,1
0,24,6,25,6,26,6,27,6,28,6
41070 PSET(37,5)GR$(23),5:PSET(37,6)GR$(
23),5:COLOR5,0:LOCATE2,7,0:PRINTAP#
41080 X=3:Y=21:TBL=6:GOSUB1040:TC=0
41085 *****DEPLACEMENT CAPSULE*****
41090 FORI=1T08:COLOR14,7:LOCATEX,Y-1,0:
PRINTFB(1):LOCATEX,Y+1,0:PRINTFB(2):
COLOR2,4:LOCATEX,Y+2,0:PRINTAP#:COLOR4:L
OCATEX,Y+3,0:PRINTCHR$(127):CHR$(127):
NEXTI:Y=13
41100 A=STICK(0):IF A=3 THEN X=X+1
41110 IF A=7 THEN X=X-1
41120 IF X<2 THEN X=1 ELSE IF X=37 THEN4
1150
41125 COLOR4:IF A=3 THEN LINE(X-1,Y)-(X-
1,Y+2)CHR$(127) ELSE IF A=7 THEN LINE(X+
2,Y)-(X+2,Y+2)CHR$(127)
41130 COLOR14,7:LOCATEX,Y,0:PRINTFB(1):
LOCATEX,Y+1,0:PRINTFB(2):COLOR2,4:LOCAT
EX,Y+2:PRINTAP#
41140 GOSUB41170:PLAY"00T5L24P":GOTO4110
0
41150 X=36:FORI=1T04:COLOR14,7:LOCATEX,Y
-1,0:PRINTFB(1):LOCATEX,Y+1,0:PRINTFB
(2):COLOR2,0:LOCATEX,Y+2,0:PRINTAP#:COL
OR4:LOCATEX,Y+3,0:PRINTCHR$(127):CHR$(
127):NEXTI
41160 XY=36:YX=9:Y=9:X=36:DPB=0:BOXF(X,Y
)-(X+1,Y+1)" ":GOTO1200
41169 *****TIRS CANONS *****
41170 TC=TC+1:IF TC=3 THEN TC=0 ELSE RET
URN
41180 T=INT(RND*27)+7:LINE((T*8)+4,(24*8
)-2)-((T*8)+4,(16*8))-1:IF POINT((T*8)+
4,(16*8)-1)=2 THEN 41200 ELSE PLAY"04A1T
3L4REDO#L12P"
41190 LINE((T*8)+4,(24*8)-2)-((T*8)+4,(1
6*8))-1:RETURN
41200 PLAY"03T5L8A1REL280191":COLOR4,4:L
OCATEX,Y,0:PRINTCHR$(127):CHR$(127):ATT
R0,1:LOCATEX,Y+2,0:PRINTCHR$(127):CHR$(1
27):PLAY"SI":ATTR0,0:GOSUB41190:VIE=VIE
-1
41210 FC=100:GOSUB1040:GOTO41080
41300 *****TABLEAU 7 *****
41310 RESTORE41320:FORI=1T017:READA,B,C,
D:LINE(A,B)-(C,D)GR$(66),8:NEXTI:PSET(38
,20)GR$(66),8:COLOR5:LOCATE36,20:PRINTAP
#
41320 DATA0,4,39,4,0,5,2,5,12,5,27,5,0,6
,2,6,13,6,21,6,14,7,21,7,16,8,21,8,17,9
,18,9,0,7,0,21,0,24,39,24,39,23,39,15,1,2
0,35,20,13,16,38,16,14,15,38,15,25,14,38
,14,31,13,36,13,31,12,36,12
41330 FORI=1T04:READA,B:PSET(A,B)GR$(25)
```

```
,3:NEXTI:FORI=1T04:READA,B:PSET(A,B)GR$(
24),1:NEXTI:FORI=1T07:READA,B:PSET(A,B)G
R$(26),15:NEXTI
41340 DATA14,23,15,23,25,23,31,19,7,23,1
1,23,28,23,27,19,18,23,19,23,20,23,21,23
,18,19,19,19,20,19
41350 PSET(8,19)GR$(67),5:HH=1:HV=16:GOS
UB41590:PSET(0,22)GR$(20),8:PLAY"LSA1T50
1RE":PSET(0,23)GR$(21),8:PLAY"02M103FA04
S005LA"
41360 GOSUB1040:XY=1:YX=22:X=1:Y=22:GOTO
1200
41499 *****DEPLACEMENT HELICOPTRE*****
41500 PLAY"101L5T5M105REDO":BOX(X,Y)-(
X+1,Y+1)" ":HH=1:HV=16
41505 IF STRIG(0) THEN41510 ELSE41505
41510 A=STICK(0):IF A=1 THENHV=HV-1:GOTO
41560
41520 IF A=5 THEN HV=HV+1:GOTO41540
41530 GOTO41580
41540 IF POINT((HH+1)*8,(HV+3)*8)<-1 OR
POINT((HH+3)*8,(HV+3)*8)<-1 OR POINT((H
H+6)*8,(HV+3)*8)<-1 OR POINT((HH+5)*8,(H
V+3)*8)<-1 THEN HV=HV-1:GOTO41630
41550 LOCATEHH,HV-1,0:PRINT" ":GOT
041580
41560 IF POINT((HH)*8,(HV)*8)<-1 OR POINT
((HH+2)*8,(HV)*8)<-1 OR POINT((HH+3)*8,(H
V)*8)<-1 OR POINT((HH+5)*8,(HV)*8)<-1 THEN
HV=HV+1:GOTO41630
41570 LOCATEHH,HV+4,0:PRINT" "
41580 GOSUB41590:GOTO41610
41590 COLOR7,0:LOCATEHH,HV,0:PRINTHELI$(
1):COLOR1,0:LOCATEHH,HV+1:PRINTHELI$(2):
LOCATEHH,HV+2:PRINTHELI$(3):COLOR7,0
41600 LOCATEHH,HV+3:PRINTHELI$(4):COLOR0
:RETURN
41610 IF POINT((HH+7)*8,(HV)*8)<-1 OR POI
NT((HH+7)*8,(HV+3)*8)<-1 OR POINT((HH+7)
*8,(HV+1)*8)<-1 OR POINT((HH+7)*8,(HV+
2)*8)<-1 THEN41630
41620 HH=HH+1:IF HH=33 THEN41800 ELSE GO
TO41510
41630 ATTR0,1:LOCATEHH+1,HV+2,0:COLOR3:
PRINTGR$(32):GR$(32):GR$(32):PLAY"11L1
6REDOLE96RE#":LOCATEHH+1,HV+2,0:PRINTGR
$(33):GR$(33):GR$(33):ATTR0,0:BOXF(HH,H
V)-(HH+6,HV+3)" ":VIE=VIE-1:GOSUB1050:GO
TO41350
41799 *****GAGNE*****
41800 ATTR0,1:LOCATE12,12,0:COLOR5:PRIN
T"GAGNE!!!":ATTR0,0
41810 FORI=1T02:PLAY"00T6L3204SIL1805DOL
42RE04L18SILASIL42SOL18SISILASOL42MIL18M
ISISIL42LA":NEXTI:PLAY"L6"
41820 FORI=1T02:PLAY"L3205REREREREL18MIO
4LALALAL32LAL18LALALALASOSOSOSOS":N
EXTI:PLAY"L32SIO5L18DOL42RE"
41900 CONSOLE0,24:CLS:COLOR5:LOCATE1,2:P
RINT"BRAYO!!!":PRINT"Grace a vous,nous n
'entendrons plus parler du professeur
MORREAU pendant un bon moment."
41910 PRINT:PRINT"Il lui faudra du temps
pour reconstruire une nouvelle cite scie
ntifique. De plus vous avez recu
pere ses plans, qui lui ont demande de
s années de recherches."
41920 PRINT:PRINT"Encore une fois je vou
s felicite."LINE(0,15)-(39,15)"-":LOCAT
E0,17:PRINT"Vous avez gagne avec un scor
e":PRINT"de ";SCR; " points."PRINT:PRINT
"Voulez-vous rejouer (O/N) ?"
41930 A=INKEY$:IF A$="O" THEN10 ELSE IF
A$<"N" THEN41930
41940 CLS:SCREEN4,6,6:END
49000 END
50000 *****DEF. GRAPHISME*****
50010 DEFGR$(0)=3,5,3,2,27,61,104,100:DE
FGR$(1)=192,160,192,64,216,188,22,38:DEF
GR$(2)=100,103,39,14,12,24,24,48:DEFGR$(
3)=38,230,228,112,48,24,24,12
50020 FB$(1)=GR$(0)+GR$(1):FB$(2)=GR$(2)
+GR$(3)
50030 DEFGR$(4)=1,2,3,0,3,0,1,15:DEFGR$(
5)=192,224,224,224,224,192,224,160:DEFGR
$(6)=31,1,3,3,3,6,6,14:DEFGR$(7)=160,32
,224,96,48,48,24,56
50040 PGB$(1)=GR$(4)+GR$(5):PGB$(2)=GR$(
6)+GR$(7)
50050 DEFGR$(8)=3,7,7,7,7,3,7,5:DEFGR$(9
)=128,64,192,0,192,0,128,240:DEFGR$(10)=
5,4,7,6,12,12,24,28:DEFGR$(11)=248,128,1
92,192,192,96,96,112
50060 PDB$(1)=GR$(8)+GR$(9):PDB$(2)=GR$(
10)+GR$(11)
50070 DEFGR$(12)=0,0,0,0,0,0,0,65:DEFGR$(
13)=120,188,248,32,96,96,224,96:DEFGR$(
14)=255,64,0,1,1,1,2,14:DEFGR$(15)=255,9
6,224,16,16,8,8,56
50080 PH$(1)=GR$(12)+GR$(13):PH$(2)=GR$(
14)+GR$(15)
50090 DEFGR$(16)=67,228,67,74,85,81,83,1
01:DEFGR$(17)=192,32,192,80,168,136,200,
168:DEFGR$(18)=79,67,66,68,72,72,72,88:0
EFGR$(19)=240,192,64,32,16,16,16,24
50100 FH$(1)=GR$(16)+GR$(17):FH$(2)=GR$(
18)+GR$(19)
50130 DEFGR$(20)=60,60,60,60,24,153,153,
255:DEFGR$(21)=255,153,153,24,60,60,60,6
0
50140 DEFGR$(22)=255,126,60,24,24,60,126
,255
```

```
50150 AP#=GR$(22)+GR$(22)
50160 DEFGR$(23)=60,60,60,60,60,60,60,60
50170 DEFGR$(24)=8,20,20,38,111,246,96,0
:DEFGR$(25)=24,48,96,96,96,96,48,24:DEFG
R$(26)=24,4,60,66,255,231,102,60:DEFGR$(
27)=60,66,126,255,219,219,219,255
50180 DEFGR$(28)=255,249,201,207,243,147
,151,255:DEFGR$(29)=35,19,15,3,3,15,19,3
5:DEFGR$(30)=196,200,240,192,192,240,200
,196
50190 TSA#=GR$(29)+GR$(30)
50200 DEFGR$(31)=0,0,0,2,127,2,0,0:DEFGR
$(32)=110,57,64,254,56,79,154,110:DEFGR$(
33)=0,0,0,48,128,56,0,0:DEFGR$(34)=0,0,
0,64,255,64,0,0:DEFGR$(35)=24,4,4,14,10,
10,10,14
50210 DEFGR$(36)=60,102,231,129,129,102,
102,102:DEFGR$(37)=102,102,126,126,126,1
26,60,60:DEFGR$(38)=255,144,249,151,151,
249,144,255
50220 DEFGR$(39)=255,195,165,153,153,165
,195,255:DEFGR$(40)=255,153,189,153,153,
189,153,255:DEFGR$(41)=255,129,189,165,1
65,189,129,255:DEFGR$(42)=255,153,164,19
5,195,164,153,255
50230 DEFGR$(43)=255,9,159,233,233,159,9
,255:DEFGR$(44)=255,137,137,137,255,137,
137,255:DEFGR$(45)=3,7,14,30,60,124,252,
252
50240 DEFGR$(46)=255,255,153,255,129,129
,129,255:DEFGR$(47)=60,24,24,24,60,24,12
6,255
50250 DEFGR$(48)=0,0,0,0,0,255,0,0:DEFGR
$(49)=0,0,0,0,0,255,24,24
50260 HELI$(1)=" "+GR$(48)+GR$(48)+GR$(
49)+GR$(48)+GR$(48)
50270 DEFGR$(50)=0,0,0,0,0,0,224:DEFGR
$(51)=0,1,1,3,7,15,31,63:DEFGR$(52)=0,19
2,240,252,251,248,248,248:DEFGR$(53)=0,0
,0,0,128,64,32,16
50280 DEFGR$(54)=112,56,63,63,120,112,22
4,0:DEFGR$(55)=0,0,255,255,0,0,0:DEFGR
$(56)=63,255,255,255,7,3,1,0:DEFGR$(57)=
248,248,255,255,255,255,255:DEFGR$(58)=
8,4,254,254,254,252,248,248
50290 DEFGR$(59)=0,0,0,0,127,255,255,127
:DEFGR$(60)=112,112,112,112,255,255,255,
255:DEFGR$(61)=1,1,1,1,255,255,255,255:0
EFGR$(62)=192,192,192,192,240,248,248,24
0
50295 DEFGR$(63)=255,0,119,119,7,231,231
,0:DEFGR$(64)=255,144,86,214,214,208,255
,255
50300 HELI$(3)=" "+GR$(54)+GR$(55)+GR$(5
6)+GR$(54)+GR$(57)+GR$(58)
50310 HELI$(2)=" "+GR$(50)+" "+GR$(51)+G
R$(63)+GR$(52)+GR$(53)
50320 HELI$(4)=" "+GR$(59)+GR$(60)+GR$(
61)+GR$(62)
50330 DEFGR$(65)=255,171,213,171,213,169
,211,255:DEFGR$(66)=255,153,231,195,195,
231,153,255:DEFGR$(67)=8,8,8,8,8,8,8,62
50340 DEFGR$(68)=3,7,5,7,3,2,3,25:DEFGR$(
69)=23,17,37,71,9,17,31,17:DEFGR$(70)=7
,9,8,8,8,8,24:DEFGR$(71)=192,224,160,2
24,192,64,192,152:DEFGR$(72)=232,136,164
,226,144,136,248,136:DEFGR$(73)=224,144,
16,16,16,16,16,24
50500 RETURN:" OUF!!!!!!!"
```

LISTING 3

```
0 *****
1 * ADAPTATION CLAVIER *
2 * DU JEU BARAKOUDA *
3 *****
4 * POUR DIRIGER BARAKOUDA, VOUS UTILISEZ
LES 4 FLECHES (DROITE, GAUCHE, MONTER, DESC
ENDRE). ACTION EST REPLACÉE PAR [ESPACE]
5 * LE DEBOULEMENT DU JEU EST LE MEME.
VOICI LES LIGNES A MODIFIER
50 ATTR0,0:LOCATE2,12,0:PRINT"APPUYEZ S
UR ESPACE" A=RND:LOCATE2,12:PRINT"
":JT#=INKEY$:IF JT#<" " THEN
ATTR0,0:RETURN ELSE50
1250 JT#=INKEY$:IF JT#=CHR$(9) THEN DPB=
1:GOTO1310
1260 IF JT#=CHR$(8) THEN DPB=2:GOTO1320
1270 IF JT#=CHR$(11) THEN GOTO1550
1280 IF JT#=CHR$(10) THEN GOTO1650
1290 IF JT#="" THEN IF DPB<0 THEN1750
40380 JT#=INKEY$:IF JT#="" THEN40390 EL
SE40390
40910 JT#=INKEY$:IF JT#="" THEN PSET(7,
19)GR$(30),5:PSET(8,19)GR$(43),5 ELSEGOT
040910
40920 JT#=INKEY$:IF JT#=CHR$(10) THEN409
20 ELSE PLAY"05A0T8L12RERE#FAFA#MIMI#FAD
OREMIREMI#"
41100 JT#=INKEY$:IF JT#=CHR$(9) THEN X=X
+1
41110 IF JT#=CHR$(8) THEN X=X-1
41125 COLOR4:IF JT#=CHR$(9) THEN LINE(X-
1,Y)-(X-1,Y+2)CHR$(127) ELSE IF JT#=CHR$(
8) THEN LINE(X+2,Y)-(X+2,Y+2)CHR$(127)
41505 JT#=INKEY$:IF JT#="" THEN41510 EL
SE41505
41510 JT#=INKEY$:IF JT#=CHR$(11) THENHV=
HV-1:GOTO41560
41520 IF JT#=CHR$(10) THEN HV=HV+1:GOTO4
1540
```

EDITO

J'en peux plus. Je viens de me taper l'article de la première page, douze pages pour le numéro spécial été, deux heures chez l'avocat, trois chez l'imprimeur, j'ai lu tous les numéros doubles de nos fainéants de confrères et j'ai un peu forcé sur le pastis à cause de la chaleur. Alors pour l'édition, allez donc prendre un bain, ça remplacera très bien.

Gérard Ceccaldi

PARDON MONSIEUR. ACCEPTERIEZ-VOUS QUE JE NE VOUS DISE RIEN?

PARCE QU'HIER SOIR J'AI PASSE MA SOIREE A BANARDER.



LES FRANÇAIS SONT VRAIMENT LES GENS LES PLUS COMPREHENSIFS DE LA TERRE



HEP, MADAME, PUIS-JE NE PAS VOUS PARLER?



JE M'AMUSE COMME UN FOU! HE TOI! J'AI RIEN A TE DIRE!



HEP, FRANÇAIS, EST-CE QU'ON PEUT FERMER SA GUEULE AVEC VOUS?



ATTENDEZ, JE VAIS VOUS EXPLIQUER

CARALI

TAROT

Graphisme superbe et adversaires de taille, de quoi occuper agréablement vos pluvieuses journées estivales...

Jean-Yves LE FRIEC

Mode d'emploi :
Tout d'abord, tapez et sauvegardez le listing 1 (présentation). Tapez ensuite et lancez le listing 2 (chargeur hexadécimal), puis entrez chaque série de huit codes du listing 3 et à leur suite la somme de contrôle (sans valider par ENTREE et sans les espaces qui s'affichent automatiquement). La présence d'une erreur fait retentir un signal et réaffiche l'adresse de la ligne à retaper. Sinon, l'adresse suivante s'affiche etc... En fin de saisie, appuyez sur "S" pour obtenir les commandes de sauvegarde (à sauvegarder à la suite du listing 1). Tapez et sauvegardez finalement le listing 4 sous le nom de "TARI+" à la suite du langage machine. Sachez que ce programme est compatible avec la présence du D.O.S.

THOMSON TO7, TO7 70



LISTING 1

```
10 REM .....
20 REM .....
30 REM ..
40 REM .. J-Y LE FRIEC VOUS PROPOSE ..
50 REM .. DE TRANSFORMER VOS TO 7 ..
60 REM .. ET TO 7-70 EN PARTENAIRES ..
70 REM .. POUR DE LONGUES PARTIES DE ..
80 REM ..
90 REM ..
100 REM.. *****
110 REM.. *** TAROT ***
120 REM.. *****
130 REM.....
140 REM.....
150 CLEAR, &H9FFF, 16
160 LOCATE 0,0:CLS
170 SCREEN 1,2,0
180 BOX(0,0)-(319,199)
190 BOX(1,1)-(318,198)
200 FOR I=1 TO 120
210 READ A$
220 POKE &H9FFF+I, VAL("&H"+A$)
230 NEXT I
240 EXEC &HA000
250 FOR I=1 TO 8
260 READ A,B,C,D
270 LINE (A,B)-(C,D)
280 NEXT I
290 DEFGR$(0)=1,3,7,7,3,1,4,9,121
300 DEFGR$(1)=128,192,224,224,192,128,14
0,158
310 DEFGR$(2)=255,255,121,49,1,1,3,7
320 DEFGR$(3)=255,255,158,140,128,128,19
2,224
330 DEFGR$(4)=1,1,3,7,15,31,63,255
340 DEFGR$(5)=192,192,224,240,248,252,25
4,255
350 DEFGR$(6)=255,63,31,15,7,3,1,1
360 DEFGR$(7)=255,252,248,240,224,192,12
8,128
370 DEFGR$(8)=24,60,126,254,255,255,255,
255
380 DEFGR$(9)=24,60,126,127,255,255,255,
255
390 DEFGR$(10)=127,63,63,15,7,3,1,1
400 DEFGR$(11)=254,252,252,248,224,192,1
28,128
410 DEFGR$(12)=1,1,3,15,31,63,127,255
420 DEFGR$(13)=128,128,192,240,248,252,2
54,255
430 DEFGR$(14)=255,255,255,125,57,1,3,31
440 DEFGR$(15)=255,255,255,190,156,128,1
92,240
450 T$=GR$(0)+GR$(1)+CHR$(10)+CHR$(8)+CH
R$(8)+GR$(2)+GR$(3)
460 LOCATE 8,4:COLOR0:PRINT#
470 T$=GR$(4)+GR$(5)+CHR$(10)+CHR$(8)+CH
R$(8)+GR$(6)+GR$(7)
480 LOCATE 15,4:COLOR1:PRINT#
490 T$=GR$(8)+GR$(9)+CHR$(10)+CHR$(8)+CH
R$(8)+GR$(10)+GR$(11)
500 LOCATE 23,4:COLOR1:PRINT#
510 T$=GR$(12)+GR$(13)+CHR$(10)+CHR$(8)+
CHR$(8)+GR$(14)+GR$(15)
520 LOCATE 31,4:COLOR0:PRINT#
530 LOCATE 4,17:PRINT"Vous voulez de bon
s partenaires..."
540 LOCATE 6,19:PRINT"Bien jouer n'est p
as simple"
550 LOCATE 14,21:PRINT"PATIENCE..."
560 LOCATE 8,23:PRINT"Le changement sera
long."
570 REM LE LISTING AUSSI: PARESE: X->99 0
7 90 95
580 LOCATE 0,0,0
590 CLEAR, &HD877, 53
600 LOADM"DEF CAR"
610 RUN TARI+
620 DATA CE, A0, 6D, FF, A0, 82, 8E, 0, 1, BF, A0,
86, 10, 8E, 0, 10, FE, A0, 82, A6, C0, 26, 1, 39, B7,
60, 41, C6, 1B, BD, E8, 3, E6, C0, FF, A0, 82, BD, E8,
3, 80, 20, CE, E8, 45, C6, 8, 3D, 33, CB, 86, 8, B7,
A0, 8A, 7A, A0, 8A, 27, 23, E6, C0, 31, 3F, BE, A0, 8
6, 86, 80
630 DATA B7, A0, 84, B6, A0, 84, 44, 81, 1, 27, E7,
B7, A0, 84, 30, 1, F5, A0, 84, 27, EE, BD, E8, 33, 2,
0, E9, BE, A0, 86, 30, 8, BF, A0, 86, 10, 8E, 0, 10, 2
0, A3, 54, 41, 41, 44, 52, 45, 4F, 44, 54, 41, 0
640 DATA 0, 56, 56, 0, 0, 57, 57, 0, 263, 0, 319, 5
6, 262, 0, 319, 57, 319, 143, 263, 199, 319, 142, 2
62, 199, 0, 143, 56, 199, 0, 142, 57, 199
```

LISTING 2

```
10 CLS:SCREEN 6,0,0
20 AD$="D878":AD=VAL("&H"+AD$)
30 PRINT HEX$(AD); " "
40 FOR I=0 TO 7
50 A$=INPUT$(1):PRINT A$;
60 IF A$="S" THEN 230
70 B$=INPUT$(1):PRINT B$; " "
80 X$=A$+B$
90 X=VAL("&H"+X$)
100 POKE AD,X
110 AD=AD+1
120 Z=Z+X
130 NEXT I
140 PRINT " ";
150 A$=INPUT$(1):PRINT A$;
160 B$=INPUT$(1):PRINT B$;
170 C$=INPUT$(1):PRINT C$;
180 D$=INPUT$(1):PRINT D$;
190 E$=A$+B$+C$+D$
200 E=VAL("&H"+E$)
210 IF E<>Z THEN AD=AD-8:PLAY"SI SI"
220 Z=0:GOTO 30
230 AD=AD-1:PRINT
240 PRINT"SAVEM ";CHR$(34);"DEF CAR";CHR$
(34);",&H";AD$; ",&H";HEX$(AD); ",0"
250
```

LISTING 3

```
D878 18 18 18 18 99 5A 3C 18 01A7
D880 80 82 82 82 82 86 82 80 0410
D888 80 9E 90 8C 92 92 9E 80 046C
D890 80 9E 92 82 86 92 9E 80 0468
D898 80 84 9E 94 90 90 90 80 0466
D8A0 80 9E 82 82 9E 90 9E 80 046E
D8A8 80 9E 92 92 9E 90 9E 80 048E
D8B0 80 82 82 82 82 92 9E 80 0438
D8B8 80 9E 92 92 8C 92 9E 80 047E
D8C0 80 9E 82 82 9E 92 9E 80 0470
D8C8 80 AE AA AA AA AA AE 80 0504
D8D0 00 40 60 40 40 40 40 00 01A0
D8D8 00 78 48 40 30 08 78 00 01B0
D8E0 00 78 48 60 40 48 78 00 0220
D8E8 00 08 08 08 28 78 20 00 00D8
D8F0 00 78 40 78 08 08 78 00 01B8
D8F8 00 78 40 78 48 48 78 00 0238
D900 00 78 48 40 40 40 40 00 01C0
D908 00 78 48 30 40 48 78 00 01F8
D910 00 78 48 78 40 40 78 00 0230
D918 00 74 54 54 54 54 74 00 0238
D920 80 80 80 94 BE 9C 88 04B4
D928 80 80 80 9C BE 9C 88 04B6
D930 80 90 88 AA FF AE 9C 88 051B
D938 80 80 80 88 9C BE BE 94 04B4
D940 C0 80 80 F8 F8 C0 80 0610
D948 00 80 C0 E0 C0 80 00 0440
D950 E0 C0 98 F8 C0 C0 80 05C0
D958 C0 C0 E0 F8 F8 78 30 05A8
D960 01 03 0F 0F 0F 07 01 00 002D
D968 01 03 0F 0F 0F 07 03 01 0034
D970 03 01 0C 1F 0F 07 03 01 003D
D978 00 01 03 0F 0F 0F 06 003E
D980 10 38 7C 7C 28 00 00 00 0168
D988 10 38 7C 38 10 00 00 00 0100
D990 10 38 54 FE 54 10 38 00 00 0236
D998 28 7C 7C 38 10 00 00 00 0168
D9A0 00 80 E0 F0 F0 60 80 00 0420
D9A8 00 80 C0 E0 E0 C0 80 00 0440
D9B0 00 80 80 30 F8 30 80 C0 0398
D9B8 60 F0 F0 F0 C0 80 80 0558
D9C0 01 03 0F 1F 0F 07 01 03 0062
D9C8 01 03 0F 0F 0F 07 03 01 0034
D9D0 01 03 0F 1F 3F 19 03 07 0082
D9D8 0C 1E 1F 1F 0F 07 03 01 0082
D9E0 80 88 88 94 94 A2 AE 80 0470
D9E8 80 8E 90 90 90 90 8E 80 0450
D9F0 80 9C 92 92 92 92 9C 80 0480
D9F8 80 9C 94 9C 92 92 9C 80 0482
DA00 00 22 22 14 14 08 00 00 0070
DA08 00 70 08 08 08 08 70 00 0100
DA10 00 38 48 48 48 48 38 00 0190
DA18 00 38 48 48 38 28 48 00 0170
DA20 00 80 00 00 20 0A A6 00D0
DA28 01 02 00 DA CF D8 58 D8 03B8
DA30 78 34 76 A6 8C F2 26 2C 0398
DA38 30 80 00 02 BF 60 2D E6 0381
DA40 80 00 8A 86 08 3D 38 88 029D
DA48 A6 84 30 01 AF 8C DC C6 0438
DA50 80 3D 30 8B A6 84 A7 8C 035D
DA58 00 30 01 AF 8C CF 6F 8C 0406
DA60 C9 35 76 39 A6 8C C1 A1 0441
DA68 8C BF 22 5A BE 60 2D AF 03C1
DA70 8C 8D AE 8C BE BF 60 2D 0485
DA78 30 8D 00 4D A6 8C AB C6 03AD
DA80 1B 8D E8 03 E6 86 BD E8 04D4
DA88 03 AE 8C A1 AE 8C 99 4A 03F3
DA90 48 EC 86 30 8B 30 1F A6 036A
DA98 8C 90 E6 80 C1 84 27 1F 038D
DAA0 8D E8 03 C1 08 27 06 C1 035F
DAA8 0A 27 08 20 ED 85 02 27 01F7
DAB0 E9 8D E8 03 20 EA D8 01 0418
DAB8 27 E0 8D E8 03 20 85 AE 0458
DAC0 80 FF 6C BF 60 2D 35 76 03EF
DAC8 39 4C 40 4E 4F 00 31 00 01A0
DAD0 00 90 00 00 00 00 00 00 0040
DAD8 FF 9C E3 7E 00 00 00 C0 03BC
DAE0 C0 80 00 00 00 00 00 83 01C3
DAE8 83 83 82 80 80 80 80 FE 0486
DAF0 FC F0 80 00 00 00 00 F7 0363
DAF8 E3 40 88 04 C8 C8 EA E0 05D9
DB00 8E 9F 0F F0 F0 F0 E0 80 0600
DB08 80 9F 9F 8F 8F 8F 8F 04F3
DB10 FE FE FF FF FF FF FF FF 07F5
DB18 FE FF FF FF FF FF FF FF 07F3
DB20 FE 00 FC 7C 8C F0 E0 FE 05D0
DB28 80 FF 0F BF 8F 83 F1 F3 05C9
DB30 00 00 01 FF 0F 07 FF FF 03F5
DB38 E0 F0 FF 80 00 00 9F 80 038D
DB40 C0 F0 FF FF FF 00 7C 87 05AD
DB48 8F B1 BE BF 8F BF FF 05FA
DB50 FF FF FF FF FF 7F 7F 0678
DB58 FF FF FF FF 7F 7F 3F 60 0599
DB60 E0 F0 F0 F8 F8 70 00 87 05A7
DB68 9F 9F 9F 9F 8F 81 87 57 0469
DB70 13 13 2B 11 02 C7 EF 00 021A
DB78 00 00 00 01 0F 3F 7F 00 00CE
DB80 00 00 00 40 C0 C0 80 00 0300
DB88 80 80 80 80 80 83 83 00 0386
DB90 00 00 7E C7 38 FF 83 71 02F0
DB98 75 7E 00 7F EE 88 00 4C 0334
DBA0 44 C6 46 84 C4 64 84 83 0383
DBA8 80 80 80 80 80 80 7F 03FF
DBB0 FF 7F 3F 0F 01 00 80 80 0245
DBB8 00 03 8F EF EF E6 71 36 03FD
DBC0 14 18 E8 C8 C8 C8 48 FF 0483
DBC8 FF BF 9F 9F 8F 8F 87 37 04D8
DBD0 88 E8 EC EF DE DF BF 7F 06EE
DBD8 8F 8F 9F 7F 3F 7F F6 04EF
DBE0 F0 F0 C2 8E 8E 8E FF 05D9
DBE8 FF FF FF FF F0 F8 F0 07C4
DBF0 E0 F0 FF FF 10 10 10 08 0406
DBF8 08 08 FF FF 0F 0F 1F 0252
DC00 0F 0F FF FF FF FF FF F1 060A
DC08 F1 F1 C3 8F 8F FF F1 06A2
DC10 FE FC FE F9 F1 F1 EF D0 07BF
DC18 F8 78 F7 37 17 10 EC E0 0444
DC20 F8 FC FE FE FF FF FF 92 077F
DC28 93 93 93 98 A8 EC 94 0510
DC30 9B 9F 9F BF C6 40 60 00 03FE
DC38 00 80 E0 F0 FE FF FE 00 0557
DC40 00 00 00 00 00 00 00 00 0160
DC48 A6 A3 A1 E2 E3 A2 82 00 0503
DC50 11 77 FE 00 7E AE 8E 02 0342
DC58 00 07 00 64 00 B3 18 43 017C
DC60 18 57 80 18 41 81 82 02D1
DC68 08 08 08 08 0A 18 40 83 0108
```

LISTING 3

```
DC70 84 1B 41 85 86 08 08 08 0203
DC78 08 0A 1B 40 87 1B 52 88 01E9
DC80 1B 42 1B 57 89 0A 08 08 01F2
DC88 08 08 0A 8B 1B 53 8C 8D 022C
DC90 1B 57 8E 08 08 08 0A 1B 012A
DC98 8F 90 1B 40 1B 52 91 1B 0293
DCA0 57 92 08 08 08 08 0A 1B 012E
DCA8 41 93 94 1B 40 95 96 08 02F6
DCB0 08 08 08 0A 1B 41 97 98 01AD
DCB8 80 80 84 1B 40 95 96 80 0251
DCC0 80 99 9A 08 08 08 0A 01DD
DCC8 1B 41 9B 9C 1B 40 9D 9E 0329
DCD0 08 08 08 0A 1B 41 9F 0125
DCD8 1B 53 0A A1 A2 08 08 08 0269
DCE0 08 0A A3 A4 A5 A6 08 08 02B4
DCE8 08 08 0A A7 A8 A9 1B 57 0284
DCF0 AA 08 08 08 0A 1B 40 012F
DCF8 AB AC 1B 41 AD AE 08 08 031E
DD00 08 08 0A 1B 40 AF 08 08 0254
DD08 80 04 43 41 56 41 4C 49 0234
DD10 45 52 04 52 4F 49 04 00 0189
DD18 20 0A A6 02 02 00 DD C2 0273
DD20 DF 3B D8 78 34 76 A6 C0 0446
DD28 F2 26 C2 30 8D 00 92 BF 0352
DD30 60 2D E6 8D 00 8A 86 0318
DD38 3D 30 8B A6 84 30 01 AF 0302
DD40 8C DC C6 08 3D 30 8B A6 03D4
DD48 84 4F 8C D0 30 01 AF 8C 03F3
DD50 CF 6F 8C C9 35 76 39 A6 041D
DD58 8C C1 A1 8C BF 22 5A BE 0473
DD60 60 2D AF 8C BD AE 8C BE 0475
DD68 BF 6D 2D 30 8D 00 4D A6 02FC
DD70 8C AB C6 1B 8D E8 03 E6 04A6
DD78 86 BD E8 03 AE 8C A1 A6 04AF
DD80 8C 99 4A 48 EC 86 30 88 03E4
DD88 30 1F A6 8C 90 E6 80 C1 0438
DD90 04 27 1F 8D E8 03 C1 08 02B8
DD98 27 06 C1 8A 27 08 20 E8 0237
DDA0 35 02 27 E9 BD E8 03 20 035F
DDA8 E4 85 01 27 E0 BD E8 03 0419
DDB0 2D 0B AE 8D 4C 6C BF 60 04C0
DDB8 2D 35 76 39 4F 4D 4E 4F 0247
DDC0 00 2F 00 00 00 00 00 00 002F
DDC8 00 00 84 7C AA 00 00 00 01AA
DDD0 00 00 80 3E 1F 0F 07 07 01F6
DDD8 00 01 7B 87 77 27 26 01CB
DDE0 56 DC E0 C0 80 00 00 0352
DDE8 81 80 9F 9F 9F 8F 08 03 036F
DDF0 81 80 37 8F 9F 4F C7 C7 0442
DDF8 FC 00 FE EF F7 FC FF 06B7
DE00 0F 00 FE FE F7 FC F8 30 052D
DE08 C0 C0 FF FF FF FE FE 0778
DE10 BE BF BF C0 80 80 7E 7A 0579
DE18 3A BF DF 5C 5E DE 33 01 03E0
DE20 03 DF C7 7E 7E FF FF 0554
DE28 FF FF 81 83 8C 9F BF FF 05E8
DE30 FF FF 00 F0 FF 3F DF EF 05FA
DE38 F7 F8 00 3F E3 F2 F9 05E2
DE40 F1 EC 00 C0 80 F0 F8 0505
DE48 F8 F8 80 80 80 80 81 04F1
DE58 83 87 3B 6A 64 EA EE E1 04C6
DE60 DE 80 80 C0 E0 F0 F8 0646
DE68 7C 3E 00 00 00 00 55 010F
DE70 2E 21 80 80 80 80 80 035F
DE78 80 80 85 04 F0 07 07 012D
DE80 00 00 4E 1C F0 F0 C0 03F2
DE88 00 00 14 34 34 24 20 00 00C0
DE90 00 00 F5 3F 0E 01 06 07 0150
DE98 06 04 2A 3F C2 EC 1C 4C 0289
DEA0 8A 96 30 30 34 B4 BE FE 0414
DEA8 7E 64 9F 9F 8F 8F 87 044C
DEB0 83 81 39 11 01 01 00 01 0151
DEB8 01 00 80 80 80 80 80 0281
DEC0 80 00 7C 7C 38 80 F8 F8 0420
DEC8 88 88 BE FF FF FF FF 0729
DED0 FF BF 01 00 01 01 15 01 01D7
DED8 68 79 9E 16 80 A9 80 00 03BE
DEE0 00 00 FC FE FF FE FE 0674
DEE8 FE 7C 9D 9D 9F 9F 91 9C 050F
DEF0 BE BE 00 01 01 00 01 0180
DEF8 01 01 00 80 80 80 80 0202
DF00 88 9C 80 C0 E0 F0 F0 0604
DF08 F8 F8 A6 FE FF FD AD AC 06C9
DF10 8C 8C 61 51 32 38 37 43 02AE
DF18 FC 54 20 60 E0 68 80 78 0400
DF20 FC AF 80 80 80 84 A4 AC 04FF
DF28 AC A8 00 00 03 07 0F 1F 018C
DF30 38 72 00 00 E0 E0 F0 043A
DF38 20 A0 02 00 07 00 56 00 011F
DF40 B9 1B 41 1B 57 80 80 81 0308
DF48 80 08 08 08 08 0A 82 83 01AF
DF50 84 85 08 08 08 0A 1B 014E
DF58 42 86 1B 53 87 88 1B 57 02B7
DF60 89 08 08 08 08 0A 1B 0158
DF68 53 88 8C 1B 57 8D 08 08 0279
DF70 08 08 0A 8E 1B 53 8F 90 0235
DF78 1B 57 91 08 08 08 0A 012D
DF80 1B 41 92 93 94 80 08 08 02A5
DF88 08 08 0A 82 95 80 80 04 0235
DF90 1B 41 1B 57 96 1B 40 97 0256
DF98 98 1B 43 99 08 08 08 01AF
DFA0 0A 1B 41 82 1B 40 9A 98 0278
DFA8 1B 43 9C 08 08 08 0A 0124
DFB0 1B 41 9D 1B 52 9E 9F 1B 02BE
DFB8 57 A0 08 08 08 0A A1 01C2
DFC0 1B 52 A2 A3 1B 57 A4 08 02D0
DFC8 08 08 0A 1B 52 A6 01DA
DFD0 A7 1B 57 88 08 08 08 01E1
DFD8 0A 1B 43 A9 1B 40 AA 02C1
DFE0 1B 44 80 08 08 08 0A 0109
DFE8 1B 43 AC 1B 40 AD AE 1B 02DB
DFF0 44 80 04 52 45 49 4E 45 023B
DFF8 04 56 41 4C 45 54 04 00 0184
```

LISTING 3

```
e bats les cartes"
11 FORI=78TO1STEP -1:V=INT(RND*I)+1:K=VC
(I):VC(I)=VC(V):VC(V)=K:NEXT I
12 D=D+1:IFD=5THEND=1
13 FORJ=1TO4:FORI=19TO24:C(J,I)=78:NEXTI
J:FORI=1TO78:G(I)=78:NEXT I:FOR J=0 TO
4:CPEJ(I)=0:NEXT J
14 CHI=0:PLI=0:EXC=0:CJ=0:MA=0:CP=0:CQ=0
:Y=1:Y=17:XF=2:PJ=0:BP=0:MTR=0:PR=0:AE=0
:CB=0:NAJ=0:NTA=0:EX=0:MC=0
15 CLS:COLOR7,2:LOCATE15,0:PRINT#;LOCAT
E6,1:PRINT#;LOCATE24,1:PRINT#;LOCATE15
,2:PRINT#;LOCATE17,0:PRINT#(3):LOCATE8
,1:PRINT#(2):LOCATE27,1:PRINT#(4):LOCA
TE18,2:PRINT#(1)
16 COLOR6,0:LOCATE0,4:PRINT"C'est le jou
eur < "P$(D); "> qui distribue:PRINT'd
ans le sens des aiguilles d'une montre"
18 JI=0:CO=0:L1=1:XC=6:YC=8:FOR=0TOS:FOR
J=1TO4:JI=J+1:IFJI=5THENJ=1
19 FOR NCD=1 TO 3:CO=CO+1:C(JI,NCD+T*3)=
VC(CO):IFJI=1THENGOSUB494
22 NEXT NCD
23 IF LK7 AND RND#3<2 THEN CH(L)=VC(CO+1
):CO=CO+1:BOXF(XC+L-1)*5,YC-(XC+3*(L-1
)*5,YC+6)*5,4,6:L=L+1
24 NEXT J,I:FOR J=1 TO 4:AT=0:FOR C=1 TO
18:IF C(J,C)=56 THEN PB=1:AT=AT+1 ELSE
IF C(J,C)>56 THEN AT=AT+1
25 NEXT C:IF AT=1 AND PB=1 THEN CLS:LOCA
TE0,10:PRINT#(J);"n'a pas assez d'atout
":PRINT#gour que la partie soit jouable.
":TT=1000:GOSUB492:GOTO12
26 NEXT J
27 GOSUB496:PRINT"Encore un peu de patie
nce ... Je range nos cartes puis J'affi
che les vôtres.":FORJ=1TO4:FORC=1TO17:FO
RCC=1TOC TO 18:IF C(J,C)>C(J,C) THEN K=C
(J,C):C(C,J)=C(J,C):C(C,J)=K
30 NEXT CC,C,J:FOR NCD=1 TO 18:GOSUB521:N
EXT NCD:GOSUB496:K=D:P=0:FORI=1TO4:TP(I)=
0:PR(I)=0:NEXT I:PRN=0
31 FOREP=1TO4:K=K+1:IFK=5THENK=1
32 IF K1 THEN34
33 IF PR1<>1 THEN GOSUB94:IF PRN<>1 T
HEN 51 ELSE 49
34 IF PRK<>-1 THEN51
35 GOSUB496:PRINT"Le joueur en < "P$(K);
"> réfléchit:PRINT"et annonce qu'il va
... ":IF TP(K)>0 THEN46
36 FORI=1TO18:C=C(K,I)
39 FORJ=0TOS:FORZ=1TO3:IF C=10+2+(14*J)
THEN TP(K)=TP(K)+Z*3/2:GOTO43
40 NEXT Z,J
41 IF C=57 AND C<77 THEN TP(K)=TP(K)+(C-
56)/4:AT=AT+1:GOTO43
42 IF C=56 THEN TP(K)=TP(K)+5 ELSE IF C=
57 THEN P=1:TP(K)=TP(K)+10 ELSE IF C=77
THEN TP(K)=TP(K)+20
43 NEXT I:TP(K)=TP(K)+INT(RND*13):LOCATE
21,5:IFP=1ANDAT<6THENPR(K)=0:GOTO50
45 PR(K)=INT(TP(K)/10)-3:IF PR(K)>4 THEN
PR(K)=4
46 LOCATE21,5:IF PR(K)>PR THEN PR=PR(K):
PRN=K ELSE 50
47 PRINTPR(K);:IF PR>3 THEN PRINT" PR
$(6)
48 TT=1000:GOSUB492
49 EP=1:GOTO51
50 PR(K)=-1:PRINT"passer":TT=700:GOSUB49
2
51 GOSUB496
52 NEXT EP
53 IFPR=0THENPRINT"Aucun joueur ne prend
...":PRINT"...":VOS:GOSUB5:TT=1500:GOSUB
492:CLS:SCREEN6,0:GOTO12
54 LOCATE0,3:PRINT#(PRN);" a decide de
":PR(K);:IFPR>2 THEN PRINT" PR$(5)
55 IF PR(PRN)=3 THEN FOR G=1 TO 6:CG=CG+
1:G(CG)=CH(G):VC(CG)=CH(G):NEXT G:CP=6:M
C=1:GOTO116
56 IF PR(PRN)=4 THEN FOR G=1 TO 6:CP=CP+
1:VC(CG)=CH(G):NEXT G:MC=1:GOTO116
57 GOSUB496:PRINT VOS:GOSUB58:IF MC=1 TH
EN RETURN ELSE GOTO59
58 FORNC=1TO6:(PRN,18+NC)=CH(NC):C=CH(N
C):X=5*NC+1:Y=8:GOSUB522:NEXTNC:RETURN
59 IF PRN=1 THEN100
60 GOSUB496:PRINT"Je prepare le chien du
preneur":FOR J=1 TO 23:FOR I=1+J TO 24:
IF C(PRN,J)>C(PRN,I) THEN K=C(PRN,J):C(P
RN,J)=C(PRN,I):C(PRN,I)=K
63 NEXT I,J
64 FOR F=0 TO 3:NC(F)=0:DA(F)=0:RO(F)=0:
NEXT F:L=1:FOR F=1 TO 18:FOR J=0 TO 3:IF
C(PRN,F)>J+1 AND C(PRN,F)<14+J+14 TH
EN NC(F)=J+1
65 IF C(PRN,F)=13+14*J THEN RO(J)=RO(J)+
1 ELSE IF C(PRN,F)=12+14*J THEN DA(J)=DA
(J)+1
66 NEXT J,F:FORF=0TOS:M(F)=5:NEXTF:ES=0
67 ES=ES+1
68 CO=RND*4:IF M(CO)=5 THEN M(CO)=CO EL
S E 68
69 IF NC(CO)<6 AND RO(CO)=0 THEN72
70 IF NC(CO)<4 AND RO(CO)=1 AND DA(CO)=0
THEN75
71 IF ES<4 THEN67 ELSE79
72 FOR CA=24 TO 1STEP -1:IF C(PRN,CA)>1
4*CO-1 AND C(PRN,CA)<14+CO*14 THEN CH
(C)=C(PRN,CA):L=L+1:C(PRN,CA)=78
73 IF L=7 THEN108
74 NEXT CA:GOTO71
75 S=0:FOR CA=24 TO 1STEP -1:IF C(PRN,CA
)>14*CO-1 AND C(PRN,CA)<13+CO*14 THEN CH
(L)=C(PRN,CA):L=L+1:C(PRN,CA)=78
76 S=S+1:IF S=NC(CO)-1 THEN71
77 IF L
```


MANOIR

Vivez une lutte cauchemardesque contre les fantômes innommables qui peuplent un sinistre manoir...

Christiane PATRIA

MODIFICATIONS EXL 100 TAROT des n°134 à 138

L'auteur nous fait part de modifications suivantes à apporter à son programme :

```
4584 IF HAUT < 14 AND JCPF,5,0)=1 THEN Y=1:GOTO 4990
4704 I=0:IF CM<CI THEN 4711
4705 GOSUB 10000
```

```
4706 IF JCPF,0,0)=1 AND H=0 AND P ETBOU=0 THEN Y=1:GOTO 4990
4708 FOR Z=0 TO 3:IF G(Z)-INT(G(Z)/100)*100>10 THEN 4710 ELSE NEXT
4709 IF JCPF,5,0) AND W=RE(3) THEN I=5:Y=0:GOTO 4990
4710 Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):GOTO 499
0
4711 GOSUB 7200:IF Y<0 THEN 4990
4712 IF JCPF,0,0)=1 THEN 4707
4714 Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):GOTO 499
```

```
0
4802 FOR S=1 TO 4:FOR Z=0 TO 3:IF Z=PF THEN 4820
4804 V=C(PF,S):R1=LEN(V):IF R1=0 THEN 4822
4806 Y=VAL(SEG$(V$,1,2)):IF K(Z,S)=1 AND Y<11 THEN GOTO 4990
4822 NEXT S
4826 IF Z=1 THEN R2=R1-S:GOTO 4830
4828 IF R1>R2 THEN R2=R1-S:Z
4831 V=C(PF,S)
4832 I=S:Y=VAL(SEG$(V$,1,2))
10012 NEXT Z
10202 TEST=0:IF (I=0 AND Y=21)OR(I<0 AND Y=14)THEN TEST=1:GOTO 10220
```

EXELVISION EXL 100



QUI PEUT LE PLUS, PEUT LE PLUS OU MOINS.

SUITE DU N° 143

```
1275 IF Y=36 THEN GOTO 1875
1280 IF Y=6 THEN IF AR1=0 THEN AR1=1:GOSUB 2175
1285 LOCATE (17,Y):PRINT CHR$(32):CHR$(1)
1290 Y=Y+1
1295 IF Y>6 AND Y<36 THEN IF SEG$(A1$,Y-7+A1,1)<>" THEN GOTO 1970
1300 GOTO 240
1305 IF Y=36 THEN LOCATE (14,36):PRINT CHR$(15):GOTO 335
1310 IF Y=34 THEN IF AR2=0 THEN AR2=1:GOSUB 2175
1315 IF Y=26 THEN GOTO 1800
1320 LOCATE (14,Y):PRINT CHR$(32):CHR$(1)
1325 Y=Y+1
1330 IF Y>4 AND Y<19 THEN IF SEG$(A2$,Y-5+A2,1)<>" THEN GOTO 1970
1335 GOTO 340
1340 IF Y=37 THEN LOCATE (11,37):PRINT CHR$(15):GOTO 420
1345 IF Y=3 THEN IF AR3=0 THEN AR3=1:GOSUB 2175
1350 IF Y=25 THEN GOTO 2210
1355 IF Y=21 THEN IF AF1<0 THEN ED1=1
1360 IF R=22 THEN IF AF1<0 THEN GOTO 1970
1365 LOCATE (11,Y):PRINT CHR$(32):CHR$(1)
1370 Y=Y+1
1375 IF Y>4 AND Y<18 THEN IF SEG$(A4$,Y-5+A4,1)<>" THEN GOTO 1970
1380 IF ED1=1 THEN ED1=0:GOTO 1970
1385 GOTO 420
1390 !
1395 IF Y=37 THEN GOTO 1225
1400 IF Y=25 THEN GOTO 1970
1405 IF Y=10 THEN GOTO 2210
1410 IF Y=4 THEN IF AR4=0 THEN AR4=1:GOSUB 2175
1415 IF Y=7 THEN IF AF1<0 THEN ED1=1
1420 IF Y=8 THEN IF AF1<0 THEN GOTO 1970
1425 IF Y=9 THEN GOTO 1535
1430 LOCATE (8,Y):PRINT CHR$(32):CHR$(1):Y=Y+1
1435 IF Y>13 AND Y<24 THEN IF SEG$(A5$,Y-14+A5,1)<>" THEN GOTO 1970
1440 IF ED1=1 THEN ED1=0:GOTO 1970 ELSE GOTO 525
1445 !
1450 IF S1=1 THEN GOTO 1495
1455 IF Y=25 THEN GOTO 2210
1460 IF Y=19 THEN IF AR5=0 THEN AR5=1:GOSUB 2175
1465 LOCATE (5,Y):PRINT CHR$(32):CHR$(1)
1470 Y=Y+1
1475 IF Y>9 AND Y<15 THEN IF SEG$(A7$,Y-10+A7,1)<>" THEN GOTO 1970
1480 IF Y>5 AND Y<26 THEN GOTO 640
1485 GOTO 740
1490 !
1495 IF Y=36 THEN GOTO 1520
1500 LOCATE (5,Y):PRINT CHR$(32):CHR$(1)
1505 Y=Y+1
1510 IF Y>28 AND Y<36 THEN IF SEG$(A8$,Y-29+A8,1)<>" THEN GOTO 1970
1515 GOTO 740
1520 IF AR1=1 AND AR2=1 AND AR3=1 AND AR4=1 AND AR5=1 THEN GOTO 2735
1525 AF$="IL VOUS MANQUE UN OU PLUSIEURS COFFRES"
1530 GOSUB 2185:PAUSE 3:AF$="":GOSUB 2185:GOTO 640
1535 LOCATE (X,Y):CALL COLOR("1RB"):PRINT CHR$(16)
1540 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (X,Y+1):PRINT CHR$(1)
1545 Y=Y+1
1550 GOTO 525
1555 CALL COLOR("1GB")
1560 IF X=17 THEN GOTO 1585
1565 IF X=14 THEN GOTO 1615
1570 IF X=11 THEN GOTO 1650
1575 IF X=8 THEN GOTO 1700
1580 IF X=5 THEN GOTO 1745
1585 IF Y=6 AND AR1=0 THEN AR1=1:GOSUB 2175
1590 IF Y=2 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(15):GOTO 240
1595 Y=Y-1
1600 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(15):CHR$(32)
1605 IF Y>6 AND Y<37 THEN IF SEG$(A1$,Y-7+A1,1)<>" THEN GOTO 1970
1610 GOTO 240
1615 IF Y=35 AND AR2=0 THEN AR2=1:GOSUB 2175
1620 IF Y=2 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(15):GOTO 335
1625 IF Y=29 THEN GOTO 1785
1630 Y=Y-1
1635 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2):CHR$(32)
1640 IF Y>4 AND Y<19 THEN IF SEG$(A2$,Y-5+A2,1)<>" THEN GOTO 1970
1645 GOTO 335
```

```
1650 IF Y=3 AND AR3=0 THEN AR3=1:GOSUB 2175
1655 IF Y=2 OR Y=32 THEN LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(15):GOTO 420
1660 IF Y=23 THEN ED1=1
1665 IF Y=23 THEN IF AF1<0 THEN GOTO 1970
1670 IF Y=22 THEN GOTO 1850
1675 Y=Y-1
1680 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2):CHR$(32)
1685 IF Y>4 AND Y<18 THEN IF SEG$(A4$,Y-5+A4,1)<>" THEN GOTO 1970
1690 IF ED1=1 THEN ED1=0:GOTO 1970
1695 GOTO 420
1700 IF Y=1 THEN GOTO 2155
1705 IF Y=28 THEN GOTO 2220
1710 IF Y=10 THEN IF AF2<0 THEN GOTO 1970
1715 IF Y=8 THEN GOTO 1850
1720 IF Y=9 THEN IF AF2<0 THEN GOTO 1970
1725 IF Y=4 THEN IF AR4=0 THEN AR4=1:GOSUB 2175
1730 Y=Y-1:LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2):CHR$(32)
1735 IF Y>13 AND Y<24 THEN IF SEG$(A5$,Y-14+A5,1)<>" THEN GOTO 1970
1740 GOTO 525
1745 IF Y=6 THEN GOTO 2220
1750 IF Y=28 THEN GOTO 2220
1755 IF Y=19 THEN IF AR5=0 THEN AR5=1:GOSUB 2175
1760 Y=Y-1
1765 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(2):CHR$(32)
1770 IF Y>9 AND Y<14 THEN IF SEG$(A7$,Y-10+A7,1)<>" THEN GOTO 1970
1775 IF Y>28 AND Y<36 THEN IF SEG$(A8$,Y-29+A8,1)<>" THEN GOTO 1970
1780 GOTO 640
1785 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
1790 Y=26:LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(15)
1795 GOTO 335
1800 CALL POKE(258,250,135)
1805 CALL COLOR("1CB"):LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
1810 LOCATE (14,27):PRINT CHR$(26):PAUSE .4
1815 LOCATE (13,28):PRINT CHR$(27):LOCATE (14,27):PRINT CHR$(18):PAUSE .4
1820 LOCATE (12,29):PRINT CHR$(28):LOCATE (13,28):PRINT CHR$(23):PAUSE .4
1825 LOCATE (11,30):PRINT CHR$(29):LOCATE (12,29):PRINT CHR$(23):PAUSE .4
1830 LOCATE (11,31):PRINT CHR$(30):LOCATE (11,30):PRINT CHR$(25):PAUSE .4
1835 LOCATE (11,32):PRINT CHR$(15):CALL POKE(259,0):LOCATE (11,31)
1840 PRINT CHR$(22)
1845 X=11:Y=32:GOTO 420
1850 LOCATE (X,Y):CALL COLOR("1RB"):PRINT CHR$(6)
1855 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (X,Y-1):PRINT CHR$(2)
1860 Y=Y-1
1865 IF X=11 THEN GOTO 420
1870 IF X=8 THEN GOTO 525
1875 IF CLEAR=1 THEN GOTO 1890
1880 AF$="Il vous manque la cle pour l'ascenseur"
1885 GOSUB 2185:GOTO 240
1890 DATA 15,9,16,7,17,8,15,11,16,7,17,10,15,7
1895 DATA 16,7,17,32,14,11,15,7,16,10,14,7,15,7
1900 DATA 16,32,13,11,14,7,15,10,13,12,14,7
1905 DATA 15,13,13,7,14,7,15,32
1910 CALL POKE(258,200,133)
1915 LOCATE (20,33):PRINT " "
1920 LOCATE (17,36):PRINT CHR$(32):CHR$(15)
1925 PAUSE .5:CALL COLOR("1MB")
1930 LOCATE (17,37):PRINT CHR$(6):PAUSE .5
1935 RESTORE 1890:FOR Z=1 TO 22
1940 READ AS1,AS2:LOCATE (AS1,39):PRINT CHR$(AS2)
1945 PAUSE .1:CALL POKE(258,250-2,132):NEXT Z
1950 CALL POKE(259,0)
1955 GOTO 330
1960 AF$="Il vous manque la cle pour la sortie"
1965 GOSUB 2185:GOTO 640
1970 ! ACCIDENT
1975 FOR Z=1 TO 3
1980 CALL POKE(258,60,132):PAUSE .1:CALL POKE(259,0)
1985 PAUSE .1:NEXT Z
1990 AF$="UNE VIE DE MOINS...":GOSUB 2185
1995 PAUSE 1:VIE=VIE-1:IF VIE=0 THEN GOTO 2470
2000 CLEAR=0:S1=0:O=0:AF1=0:AF2=0:GOTO 215
2005 CALL COLOR("1GB")
2010 IF X=8 AND Y=10 THEN GOTO 2020
2015 GOTO 745
```

A SUIVRE...

TI 99/4A BASIC ETENDU

Suite de la page 6

```
1430 SC=SC+200 :: GOSUB 1630
1440 CALL SPRITE(#8,131,2,30,145,VIT*0.5,VIT*0.5):: RETURN
1450 CALL SPRITE(#9,132,13,30,145,VIT*0.5,VIT*0.5):: RETURN
1460 CALL SPRITE(#10,132,13,30,96,VIT*0.5,-VIT*0.3):: RETURN
1470 CALL SPRITE(#11,131,2,30,96,VIT*0.5,-VIT*0.3):: RETURN
1480 CALL SPRITE(#12,133,2,30,96,VIT*0.5,-VIT*0.3):: RETURN
1490 CALL SPRITE(#13,133,2,30,145,VIT*0.5,VIT*0.5):: RETURN
1500 CALL SPRITE(#14,130,7,30,145,VIT*0.5,VIT*0.5):: RETURN
1510 CALL SPRITE(#15,130,7,30,96,VIT*0.5,-VIT*0.3):: RETURN
1520 CALL HCHAR(24,4,104):: CALL HCHAR(24,6,100):: CALL HCHAR(24,7,101):: CALL HCHAR(23,26,110):: CALL HCHAR(24,26,111):: RETURN
1530 CALL HCHAR(23,4,88):: CALL HCHAR(23,6,97):: CALL HCHAR(23,7,99):: CALL HCHAR(24,4,104):: CALL HCHAR(24,6,100):: CALL HCHAR(24,7,101):: CALL HCHAR(23,26,110):: CALL HCHAR(24,26,111):: RETURN
1540 CALL HCHAR(24,6,100):: CALL HCHAR(24,7,101):: CALL HCHAR(23,26,110):: CALL HCHAR(24,26,111):: RETURN
1550 CALL HCHAR(24,28,102):: CALL HCHAR(
```

```
24,29,103)
1560 FOR U=1 TO 100
1570 CALL KEY(0,K,S):: IF K=100 THEN 1610
1580 NEXT U :: SC=SC-100 :: DISPLAY AT(2,2)SIZE(4):USING "####":SC
1590 CALL HCHAR(23,4,88):: CALL HCHAR(23,6,97):: CALL HCHAR(23,26,110)
1600 CALL HCHAR(24,26,111):: CALL HCHAR(23,7,99):: CALL HCHAR(24,4,104):: CALL HCHAR(24,6,100):: CALL HCHAR(24,7,101):: RETURN
1610 SC=SC+50 :: DISPLAY AT(2,2)SIZE(4):USING "####":SC :: GOTO 1590
1620 CALL HCHAR(23,26,110):: CALL HCHAR(24,26,111):: RETURN
1630 FOR U=1 TO 15 :: CALL SOUND(250,-3,0):: CALL HCHAR(23,28,105):: CALL HCHAR(23,29,106):: NEXT U :: SC=SC-100
1640 CALL HCHAR(23,4,88):: CALL HCHAR(24,4,104):: CALL HCHAR(23,6,97):: CALL HCHAR(23,7,99):: CALL HCHAR(24,6,100):: CALL HCHAR(24,7,101)
1650 CALL HCHAR(23,26,110):: CALL HCHAR(24,26,111)
1660 CALL DELSPRITE(ALL):: DISPLAY AT(24,19)SIZE(3):" 0" :: CALL SOUND(2000,-5,0)
1670 RESTORE 1690
1680 FOR I=1 TO 7 :: READ C :: DISPLAY AT(24,7)SIZE(2):C :: CALL SOUND(500,-5,0) :: NEXT I
1690 DATA 5,4,3,2,1,0,0
1700 CALL HCHAR(23,10,108):: CALL HCHAR(23,11,109)
1710 DISPLAY AT(24,19)SIZE(3):" 0" :: VT=0 :: SC=SC-100 :: GOTO 440
1720 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: CALL
```

```
DELSprite(ALL):: CALL SCREEN(2)
1730 CALL COLOR(8,4,2,9,4,2,*10,4,2,11,4,2,12,4,2)
1740 CALL COLOR(1,10,2,2,10,2,3,10,2,4,10,2,5,4,2,6,4,2,7,4,2)
1750 DISPLAY AT(8,1):" DOMMAGE ! VOUS N'AVEZ PAS REUSSI VOTRE EXAMEN "
1760 DISPLAY AT(12,1):" DE CONDUCTEUR DU T.G.V."
1770 DISPLAY AT(23,1):" VOULEZ VOUS RECOMMENCER O/N"
1780 CALL SOUND(500,-2,0):: CALL SOUND(500,-1,0):: CALL SOUND(2000,-2,0)
1790 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 1790
1800 IF K=111 THEN 100 ELSE END
1810 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL SCREEN(2)
1820 CALL COLOR(8,4,2,9,4,2,10,4,2,11,4,2,12,4,2)
1830 CALL COLOR(1,10,2,2,10,2,3,10,2,4,10,2,5,4,2,6,4,2,7,4,2)
1840 DISPLAY AT(6,1):" BRAVO VOUS VEZ DE PASSER AVEC SUCCES VOTRE EXAMEN DE "
1850 DISPLAY AT(10,1):" CONDUCTEUR DU T.G.V."
1860 DISPLAY AT(16,1):"LA S.N.C.F VOUS DIT MERCI!!!"
1870 DISPLAY AT(23,1):" VOULEZ VOUS LE RECOMMENCER O/N"
1880 CALL SOUND(350,784,0,392,4,196,2):: CALL SOUND(90,4440,30):: CALL SOUND(350,784,0,392,4,196,2):: CALL SOUND(90,4440,30):: CALL SOUND(90,4440,30)
1890 CALL SOUND(550,988,0,494,4,247,2):: CALL SOUND(60,4440,30):: CALL SOUND(250,988,0,494,4,247,2)
1900 CALL SOUND(350,880,0,440,4,220,2):: CALL SOUND(90,4440,30):: CALL SOUND(350,784,0,392,4,196,2):: CALL SOUND(350,659,0,330,4,165,2):: CALL SOUND(450,440,30)
1910 CALL SOUND(250,988,0,494,4,247,2):: CALL SOUND(350,880,0,440,4,220,2):: CALL SOUND(90,4440,30)
1920 CALL SOUND(200,784,0,392,4,196,2):: CALL SOUND(350,880,0,440,4,220,2):: CALL SOUND(250,4440,30)
1930 CALL SOUND(250,988,0,494,4,247,2):: CALL SOUND(350,880,0,440,4,220,2):: CALL SOUND(90,4440,30)
1940 CALL SOUND(350,784,0,392,4,196,2):: CALL SOUND(90,4440,30):: CALL SOUND(90,659,0,330,4,165,2):: CALL SOUND(450,440,30)
1950 CALL SOUND(250,659,0,330,4,165,2):: CALL SOUND(250,784,0,392,4,196,2):: CALL SOUND(350,880,0,440,4,220,2)
1960 CALL SOUND(250,4440,30):: CALL SOUND(250,988,0,494,4,247,2):: CALL SOUND(350,880,0,440,4,220,2):: CALL SOUND(80,440,30)
1970 CALL SOUND(350,784,0,392,4,196,2):: CALL SOUND(350,659,0,330,4,165,2):: CALL SOUND(90,4440,30)
1980 CALL SOUND(250,587,0,294,4,147,2):: CALL SOUND(90,4440,30):: CALL SOUND(50,659,0,330,4,165,2):: CALL SOUND(150,440,30)
1990 CALL SOUND(350,784,0,392,4,196,2):: CALL SOUND(90,784,0,392,4,196,2)
2000 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 2000
2010 IF K=111 THEN 100 ELSE END
```

SPACELAB

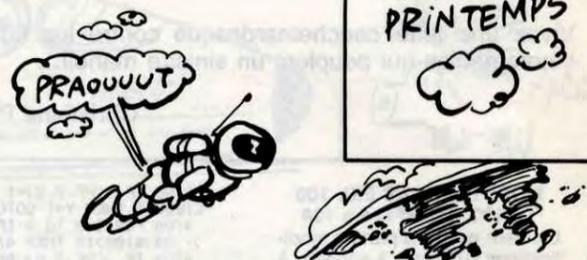
A bord de la navette DISCOVERY, participez à quelques héroïques et spectaculaires missions spatiales...

Jean-Luc ARBOGAST



AMSTRAD

MIEUX VAUT HÉTÉRO, QUE PÊTER AU PRINTEMPS



SUITE DU N°143

```

1360 IF INKEY(73)=0 OR INKEY(2)=0
THEN PLOT 0,0:DRAW x,y,0:y=y-5
1370 IF INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0
THEN PLOT 0,0:DRAW x,y,0: x=x-5
1380 IF INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0
THEN PLOT 0,0:DRAW x,y,0: x=x+5
1390 IF y<=0 THEN y=0
1400 IF y>=130 THEN y=130
1410 IF x>=150 THEN x=150
1420 IF x<=-150 THEN x=-150
1430 PLOT 0,0:DRAW x,y,1
1440 t1=TEST(x,y+2)
1450 IF t1=3 THEN 1680
1460 t2=TEST(a1,b1)
1470 t3=TEST(a1,b1-32)
1480 t4=TEST(a+48,b)
1490 t5=TEST(a+48,b-32)
1500 IF t4=1 OR t5=1 THEN 1540
1510 IF t2=1 OR t3=1 THEN 1540
1520 ENT -1,6,-1,1,12,1,1,6,-1,1:
SOUND 5,1978,30,9,0,1,4
1530 GOTO 1280
1540 ' bras casse
1550 v=v-1
1560 FOR j=15 TO 1 STEP -1:SOUND 2
,0,5,j,0,0,1:NEXT j
1570 TAG
1580 MOVE a,b:PRINT " ";
1590 MOVE a,b-16:PRINT " ";
1600 MOVE a1,b1:PRINT " ";
1610 MOVE a1,b1-16:PRINT " ";
1620 MOVE a2,b2:PRINT " ";
1630 MOVE a2,b2-16:PRINT " ";
TAGOFF
1640 PLOT 0,0:DRAW x,y,0
1650 LOCATE 1,25:PRINT "score :";s
c:"bras :";v
1660 IF v<=0 THEN 1820
1670 GOTO 1240
1680 ' reussi
1690 FOR i=500 TO 1 STEP -20:SOUND
5,i,0,5,15:NEXT i
1700 sc=sc+100
1710 sat=sat+1:IF sat=11 THEN 1880
1720 TAG
1730 MOVE a,b:PRINT " ";
1740 MOVE a,b-16:PRINT " ";
1750 MOVE a1,b1:PRINT " ";
1760 MOVE a1,b1-16:PRINT " ";
1770 MOVE a2,b2:PRINT " ";
1780 MOVE a2,b2-16:PRINT " ";
TAGOFF
1790 PLOT 0,0:DRAW x,y,0
1800 LOCATE 1,25:PRINT "score :";s
c:"bras :";v
1810 GOTO 1240
1820 ' Perdu
1830 CLS
1840 LOCATE 12,5:PRINT "vous avez
Perdu avec ";sc:"points"
1850 LOCATE 12,7:PRINT "vous ferez
Peut-etre mieux la Prochaine fois
...."
1860 LOCATE 15,20:PRINT "une autre
? (o/n)"
1870 IF INKEY(34)=0 THEN RUN ELSE
1870
1880 ' 3e tableau
1890 GOSUB 2810
1900 f=0
1910 INK 1,16:INK 2,26:INK 3,24
1920 SYMBOL AFTER 140
1930 SPEED INK 1,1
1940 SYMBOL 140,0,0,0,30,53,107,22
1,182
1950 SYMBOL 141,0,0,0,0,128,96,2
18
1960 SYMBOL 142,170,213,122,38,28
1970 SYMBOL 143,84,160,128
1980 '
1990 SYMBOL 144,0,0,0,0,0,248,14
2000 SYMBOL 145,161,191,128,128,13
4,135,255
2010 SYMBOL 146,128,192,48,124,124
,248,224
2020 met#=#CHR$(140)+CHR$(141)+CHR#
(32)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR#
(8)+CHR$(142)+CHR$(143)+CHR$(32)
2030 v1#=#CHR$(144)+CHR$(8)+CHR$(10
)+CHR$(145)+CHR$(146)
2040 ORIGIN 0,0
2050 LOCATE 1,1:PRINT "score :";sc
2060 LOCATE 1,3:PRINT "vaisseaux :
";v
2070 x=3:y=12
2080 m1=INT(RND(1)*35)
2090 m2=INT(RND(1)*25)
2100 m3=INT(RND(1)*35)
2110 m4=INT(RND(1)*25)
2120 m5=INT(RND(1)*35)
2130 m6=INT(RND(1)*25)
2140 m7=INT(RND(1)*35)
2150 m8=INT(RND(1)*25)
2160 IF m2<=10 THEN m2=10
2170 IF m4<=10 THEN m4=10
2180 IF m6<=10 THEN m6=10
2190 IF m8<=10 THEN m8=10
2200 IF m2>=22 THEN m2=22
2210 IF m4>=22 THEN m4=22
2220 IF m6>=22 THEN m6=22
2230 IF m8>=22 THEN m8=22
2240 IF m1<=1 THEN m1=30
2250 IF m3<=1 THEN m3=30
2260 IF m5<=1 THEN m5=30
2270 IF m7<=1 THEN m7=30
2280 PEN 1
2290 LOCATE m1,m2:PRINT met#
2300 LOCATE m3,m4:PRINT met#
2310 LOCATE m5,m6:PRINT met#
2320 LOCATE m7,m8:PRINT met#
2330 e1=INT(RND(1)*640):e2=INT(RND
(1)*200):PLOT e1,e2,3
2340 m1=m1-1:IF m1<=1 THEN LOCATE
m1,m2:PRINT " ";LOCATE m1,m2+1:
PRINT " ";m1=30:m2=INT(RND(1)*
2):IF m2<=10 THEN m2=10:IF m2>=22
THEN m2=22
2350 m3=m3-1:IF m3<=1 THEN LOCATE
m3,m4:PRINT " ";LOCATE m3,m4+1:
PRINT " ";m3=30:m4=INT(RND(1)*
25):IF m4<=10 THEN m4=10:IF m4>=22
THEN m4=22
2360 m5=m5-1:IF m5<=1 THEN LOCATE
m5,m6:PRINT " ";LOCATE m5,m6+1:
PRINT " ";m5=30:m6=INT(RND(1)*
25):IF m6<=10 THEN m6=10:IF m6>=22
THEN m6=22
2370 m7=m7-1:IF m7<=1 THEN LOCATE
m7,m8:PRINT " ";LOCATE m7,m8+1:
PRINT " ";m7=30:m8=INT(RND(1)*
25):IF m8<=10 THEN m8=10:IF m8>=22
THEN m8=22
2380 IF x+1=m1 AND y=m2 THEN 2620
2390 IF x+1=m5 AND y=m6 THEN 2620
2400 IF x+1=m7 AND y=m8 THEN 2620
2410 IF x+1=m3 AND y=m4 THEN 2620
2420 IF x+1=m1 AND y=m2+1 THEN 262
0
2430 IF x+1=m3 AND y=m4+1 THEN 262
0
2440 IF x+1=m5 AND y=m6+1 THEN 262
0
2450 IF x+1=m7 AND y=m8+1 THEN 262
0
2460 IF x+1=m1 AND y+1=m2 THEN 262
0
2470 IF x+1=m3 AND y+1=m4 THEN 262
0
2480 IF x+1=m5 AND y+1=m6 THEN 262
0
2490 IF x+1=m7 AND y+1=m8 THEN 262
0
2500 LOCATE x,y:PRINT " "
2510 LOCATE x,y+1:PRINT " "
2520 IF INKEY(72)=0 OR INKEY(0)=0
THEN LOCATE x-2,y:PRINT " ";LOCA
TE x-2,y+1:PRINT " ";y=y-1
2530 IF INKEY(73)=0 OR INKEY(2)=0
THEN LOCATE x-2,y:PRINT " ";LOCA
TE x-2,y+1:PRINT " ";y=y+1
2540 PEN 2
2550 IF y<=10 THEN y=10
2560 IF y>=23 THEN y=23
2570 LOCATE x,y:PRINT v1#
2580 LOCATE x-1,y:PRINT " "
2590 LOCATE x-1,y+1:PRINT " "
2600 x=x+1:IF x=36 THEN sc=sc+250:
LOCATE x-1,y:PRINT " ";LOCATE x-1
,y+1:PRINT " ";LOCATE 1,1:PRINT "
score :";sc:x=3:f=f+1:IF f>=10 THE
N 2980
2610 GOTO 2280
2620 ' destroyed
2630 FOR i=0 TO 5:SOUND 5,0,50,13,
0,0,i:NEXT i
2640 SPEED INK 1,5:INK 2,6,12
2650 v=v-1:IF v<=0 THEN 1820
2660 PEN 2:LOCATE 1,3:PRINT "vaiss
eaux :";v
2670 FOR i=1 TO 400:NEXT i
2680 LOCATE m1,m2:PRINT " "
2690 LOCATE m3,m4:PRINT " "
2700 LOCATE m5,m6:PRINT " "
2710 LOCATE m7,m8:PRINT " "

```

```

2720 LOCATE m1,m2+1:PRINT " "
2730 LOCATE m3,m4+1:PRINT " "
2740 LOCATE m5,m6+1:PRINT " "
2750 LOCATE m7,m8+1:PRINT " "
2760 LOCATE x,y:PRINT " "
2770 LOCATE x,y+1:PRINT " "
2780 FOR i=1 TO 500:NEXT i
2790 INK 2,26
2800 GOTO 2290
2810 ' decor
2820 CLS
2830 ORIGIN 640,400
2840 DEG
2850 FOR i=180 TO 280
2860 x=150*COS(i)
2870 y=150*SIN(i)
2880 PLOT 0,0:DRAW x,y,1
2890 NEXT i
2900 ORIGIN 320,350
2910 FOR i=1 TO 360
2920 x=50*COS(i)
2930 y=50*SIN(i)
2940 PLOT 0,0:DRAW x,y,3
2950 NEXT i
2960 ORIGIN 0,0:FOR i=1 TO 200:x=I
NT(RND(1)*640):y=INT(RND(1)*400):P
LOT x,y,3:NEXT i
2970 RETURN
2980 ' 4e tableau
2990 CLS
3000 INK 0,0:INK 1,11:INK 2,16:INK
3,12
3010 ORIGIN 110,-100:DEG
3020 FOR i=1 TO 180
3030 x=200*COS(i)
3040 y=200*SIN(i)
3050 PLOT 0,0:DRAW x,y,1
3060 NEXT i
3070 ORIGIN 200,300:DEG
3080 FOR i=1 TO 360
3090 x=50*COS(i)
3100 y=50*SIN(i)
3110 PLOT 0,0:DRAW x,y,2
3120 NEXT i
3130 ORIGIN 300,350:DEG
3140 FOR i=1 TO 360
3150 x=10*COS(i)
3160 y=10*SIN(i)
3170 PLOT 0,0:DRAW x,y,1
3180 NEXT i
3190 ORIGIN 400,360:DEG
3200 FOR i=1 TO 360
3210 x=25*COS(i)
3220 y=25*SIN(i)
3230 PLOT 0,0:DRAW x,y,3
3240 NEXT i
3250 ORIGIN 0,0:FOR i=1 TO 200:x=I
NT(RND(1)*640):y=INT(RND(1)*400):P
LOT x,y,3:NEXT i
3260 LOCATE 1,2:PEN 1:PRINT "score
";sc
3270 SYMBOL AFTER 140
3280 SYMBOL 141,16,8,4,194,33,24,5
3

```

Suite page 9



VIC 20

Suite de la page 4

```

10110 PRINT"I | | | | | | |
";
10120 PRINT"I- - |
";
10130 PRINT"I - - - |
";
10140 PRINT"I - |
";
10150 PRINT"|||| | | | |
";
10160 PRINT"I |
";
10170 PRINT"I | | | |
";
10180 PRINT"I |
";
10190 PRINT"#####
";
10230 FOR T=38400TO38796+21:POKE T
,15:NEXTT:RETURN
10240 PRINT"J| | | | | | | | | |
|";
10250 PRINT"I- - |
";
10260 PRINT"I - - |
";
10270 PRINT"I |
";

```

```

10280 PRINT"|||| | | | |
";
10290 PRINT"I |
";
10300 PRINT"I |
";
10310 PRINT"I- - |
";
10320 PRINT"I - - |
";
10330 PRINT"I | | | | |
";
10340 PRINT"I- - |
";
10350 PRINT"I |
";
10360 PRINT"I - |
";
10370 PRINT"I- |
";
10380 PRINT"I - |
";
10390 PRINT"I - | |
";
10400 PRINT"|||| | | | |
";
10410 PRINT"I |
";
10420 PRINT"I |
";
10430 GOTO 10190
10440 PRINT"J| | | | | | | | | |
|";
10450 PRINT"I |
";
10460 PRINT"I - |
";

```

```

10470 PRINT" | - | |
";
10480 PRINT" | - - |
";
10490 PRINT" | | | | | | |
";
10500 PRINT" |
";
10510 PRINT" | | | | | | | |
";
10520 PRINT" | - |
";
10530 PRINT" | - |
";
10540 PRINT" |
";
10550 PRINT" | | | | | | | |
";
10560 PRINT" | | | | |
";
10570 PRINT" |
";
10580 PRINT" | - - |
";
10590 PRINT" |
";
10600 PRINT" | | | | |
";
10610 PRINT" | | | | |
";
10620 PRINT" |
";
10630 GOTO 10190
10640 PRINT"J| | | | | | | | | |
|";
10650 PRINT" |
";

```

```

10660 PRINT" |
";
10670 PRINT" |
";
10680 PRINT" | - - - - |
";
10690 PRINT" | | | | | | | |
";
10700 PRINT" |
";
10710 PRINT" |
";
10720 PRINT" | - |
";
10730 PRINT" |
";
10740 PRINT" |
";
10750 PRINT" | | | | | | | |
";
10760 PRINT" |
";
10770 PRINT" |
";
10780 PRINT" | - |
";
10790 PRINT" | - - - - |
";
10800 PRINT" |
";
10810 PRINT" | | | | | | | |
";

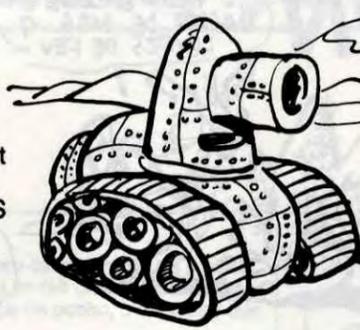
```

A SUIVRE...

TANK

Invitez votre adversaire à participer à un duel aussi bruyant qu'impitoyable...

Fathri KARMOUS



AMSTRAD

VOUS POUVEZ Y ALLER. J'AI MIS DES BOULES QUIÈS.



SUITE DU N° 143

```

5100 NEXT
5110 x=x-d(f,1):y=y-d(f,2)
5120 IF ra=0 THEN ra=1:ri=RND*1+1
5130 RETURN
5140 '***** test Pur *****
5150 a1=TEST (v1,w1)
5160 a2=TEST (v1-16,w1)
5170 a3=0
5180 RETURN
5190 a1=TEST (v1-16,w1)
5200 a2=TEST (v1,w1)
5210 a3=TEST (v1,w1-16)
5220 RETURN
5230 a1=TEST (v1,w1)
5240 a2=TEST (v1,w1-16)
5250 a3=0
5260 RETURN
5270 a1=TEST (v1,w1)
5280 a2=TEST (v1,w1-16)
5290 a3=TEST (v1-16,w1-16)
5300 RETURN
5310 a1=TEST (v1,w1-16)
5320 a2=TEST (v1-16,w1-16)
5330 a3=0
5340 RETURN
5350 a1=TEST (v1,w1-16)
5360 a2=TEST (v1-16,w1-16)
5370 a3=TEST (v1-16,w1)
5380 RETURN
5390 a1=TEST (v1-16,w1-16)
5400 a2=TEST (v1-16,w1)
5410 a3=0
5420 RETURN
5430 a1=TEST (v1-16,w1-16)
5440 a2=TEST (v1-16,w1)
5450 a3=TEST (v1,w1)
5460 RETURN
5470 '***** changement *****
5480 vv=v:ww=w:GOSUB 3640
5490 xx=x:yy=y:GOSUB 3720
5500 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
5510 PEN 3:PAPER 0:FOR i=1 TO mn-1
5520 LOCATE n(i,1),n(i,2):PRINT a1
5530 NEXT
5540 IF vb>0 THEN LOCATE vb,wb:PEN
3:PRINT a1
5550 IF xb>0 THEN LOCATE xb,wb:PRI
NT a2
5560 v=2:w=4
5570 x=38:y=21
5580 m=5:n=5
5590 mn=1:op=0
5600 e=5:f=1
5610 g=0:h=0
5620 ri=0:ra=0
5630 vb=0:wb=0
5640 FOR i=1 TO 6000:NEXT
5650 IF c<1 OR d<1 THEN 5710
5660 LOCATE 18,2:PEN 0:PAPER 1:PRI
NT mn
5670 LOCATE 18,25:PEN 0:PAPER 2:PR
INT mn
5680 PEN 3:PAPER 0:PRINT CHR$(22)+
CHR$(1)
5690 GOTO 2700
5700 '***** fin *****
5710 g1=0:g2=639
5720 g3=399:g4=0
5730 k=0:p=0
5740 PLOT g1,g3,p+1:p=p+1:p=p MOD

```

```

2
5750 DRAW g2,g3:DRAW g2,g4
5760 DRAW g1,g4:DRAW g1,g3
5770 g1=g1+2:g2=g2-2
5780 g3=g3-2:g4=g4+2
5790 k=k+1:IF k<100 THEN 5740
5800 FOR i=1 TO 500:NEXT
5810 lo=c-d:GOTO 1410
5820 LOCATE 1,4:PEN 3
5830 PRINT " Cette guerre effroyab
le est terminee"
5840 LOCATE 5,7:PEN 1
5850 PRINT "Le tank rouge Pilote P
ar "n1$
5860 LOCATE 5,9:PRINT "A ";
5870 GOSUB 6030:lo=d-c
5880 PRINT " ce combat"
5890 LOCATE 5,11:PEN 2
5900 PRINT "Le tank bleu Pilote Pa
r "n2$
5910 LOCATE 5,13:PRINT "A ";
5920 GOSUB 6030
5930 PRINT " ce combat"
5940 LOCATE 10,16:PEN 3
5950 PRINT "Voulez-vous rejouer ?"
;
5960 IF INKEY<>="" THEN 5960
5970 GOSUB 7030
5980 a$=LOWER(a$):ch=0
5990 IF a$="o" THEN PRINT"oui":ch=
1
6000 IF a$="n" THEN PRINT"non":ch=
2
6010 IF ch=2 THEN MODE 1:PEN 1:PAP
ER 0:INK 0,0:INK 1,24:END
6020 p1=2:c=3:d=3:CLS:lo=0:GOTO 15
80
6030 IF lo=3 THEN PRINT "mene bril
lantment";
6040 IF lo=2 THEN PRINT "remporte
facilement";
6050 IF lo=1 THEN PRINT "gagne tra
nquilement";
6060 IF lo=-1 THEN PRINT "perdu in
justement";
6070 IF lo=-2 THEN PRINT "perdu ro
ndement";
6080 IF lo=-3 THEN PRINT "perdu la
mentablement";
6090 RETURN
6100 '***** Page ecran *****
6110 PEN 1:LOCATE 10,5:PRINT"QUE D
ESTREZ-VOUS ?"
6120 LOCATE 10,7:PEN 2:PRINT"1":P
EN 3:PRINT"# Les regles"
6130 LOCATE 10,8:PEN 2:PRINT"2":P
EN 3:PRINT"# Le jeu"
6140 LOCATE 10,9:PEN 2:PRINT"3":P
EN 3:PRINT"# Le tableau"
6150 LOCATE 10,10:PEN 2:PRINT"4":P
EN 3:PRINT"# Un joueur"
6160 LOCATE 10,11:PEN 2:PRINT"5":P
EN 3:PRINT"# Deux joueurs"
6170 IF de=0 THEN GOSUB 6690 ELSE
ON de GOSUB 6700,6740
6180 IF a$<>"1" AND a$<>"2" AND a$
<>"3" AND a$<>"4" AND a$<>"5" THEN
6170
6190 IF a$="2" THEN RETURN
6200 IF a$="1" THEN GOSUB 6330
6210 IF a$<>"3" THEN 6250
6220 ta=ta+1:IF ta=7 THEN ta=1
6230 LOCATE 26,9:PEN 3:PRINT ta;
6240 GOTO 6170
6250 IF a$<>"4" THEN 6280
6260 p1=p2=3
6270 p1=1:GOTO 6110
6280 IF a$<>"5" THEN 6110
6290 p1=3:p2=1

```

```

6300 p1=2:GOTO 6110
6310 GOTO 6110
6320 '***** regles *****
6330 CLS:PEN 3
6340 PEN 3:LOCATE 1,3:PRINT " SI V
OUS VOULEZ DETRUIRE QUELQU'UN,"
6350 PRINT
6360 PEN 2:PRINT " C'EST LE MOMENT
,ET CECI PAR LE BIRIS"
6370 PRINT
6380 PEN 1:PRINT " DE CE JEU DONT
LE BUT PRINCIPAL EST"
6390 PRINT
6400 PEN 2:PRINT " D'ANEANTIR L'AD
VERSAIRE AVANT QU'IL"
6410 PRINT
6420 PEN 1:PRINT " NE VOUS ANEANTI
SSE LUI MEME."
6430 PRINT
6440 PEN 2:PRINT " LA VERSION UN J
OUEUR EST DECONSEILLEE "
6450 PEN 1:PRINT " CAR TOTALEMENT A
LEATOIRE"
6460 PRINT
6470 PEN 3:PRINT " APPUYEZ S
UR UNE TOUCHE"
6480 PRINT " POUR CONTI
NUER"
6490 ON de GOSUB 6700,6740
6500 CLS:a$=CHR$(15)+CHR$(3)+""+c
HR$(15)+CHR$(2):b$=CHR$(15)+CHR$(1
)
6510 PEN 3:LOCATE 1,3:PRINT " U
TILISEZ LES TOUCHES SUIVANTES"
6520 PRINT
6530 PEN 1:PRINT "
ROUGE "a$" BLEU"
6540 PEN 3:PRINT "
"
6550 PRINT "
"
6560 PEN 3:PRINT " ROTATION:-GAUCH
E "b$<<"<2>" "a$<<"<1>"
6570 PEN 3:PRINT " -DROIT
E "b$<<"<X>" "a$<<"<2>"
6580 PEN 3:PRINT "
"
6590 PEN 3:PRINT " ALLUMAGE MOTEUR
"b$<<"<V>" "a$<<"<enter>"
6600 PEN 3:PRINT "
"
6610 PEN 3:PRINT " EXTINCTION MOTE
UR "b$<<"<C>" "a$<<"<3>"
6620 PEN 3:PRINT "
"
6630 PEN 3:PRINT " DEPOT DE MINE
"b$<<"<N>" "a$<<"<. >"
6640 PEN 3:PRINT "
"
6650 PEN 3:PRINT " CANON ACTIONNE
"b$<<"<B>" "a$<<"<0>"
6660 ON de GOSUB 6700,6740
6670 CLS:RETURN
6680 '***** musique Jazz *****
6690 de=1:dd=53:RESTORE 6860
6700 GOSUB 6780
6710 IF dd>0 THEN RETURN
6720 SOUND 2,319,120,13,,5
6730 de=2:dd=53:RESTORE 6940
6740 GOSUB 6780
6750 IF dd>0 THEN RETURN
6760 SOUND 1,319,120,15,2:SOUND 2,
159,120,15,2:SOUND 4,80,120,15,2
6770 GOTO 6690
6780 a$=INKEY$:IF a$<>"" THEN RETU
RN
6790 IF SQ(2)>4 THEN 6790
6800 dd=dd-1:IF dd<0 THEN RETURN
6810 READ nn,tt,vv

```

```

6820 SOUND 4,nn/2,tt*11,vv+12
6830 SOUND 2,nn,tt*11,vv+11
6840 SOUND 1,nn*2,tt*11,vv+10
6850 GOTO 6780
6860 DATA 213,3,3,213,2,3,213,3,3,
284,1,1,253,2,1,284,1,1
6870 DATA 239,3,2,253,2,3,284,3,3,
284,1,1,253,2,1,284,1,1
6880 DATA 213,3,2,213,2,3,213,3,3,
213,1,1,190,2,1,213,1,1
6890 DATA 179,3,2,190,2,3,213,3,3,
426,1,1,379,2,1,338,1,1
6900 DATA 319,2,3,253,1,1,213,2,1,
253,1,1,319,2,3,338,1,1,358,2,3,25
3,1,1
6910 DATA 213,2,1,253,1,1,319,2,3,
358,1,2,379,2,3,159,1,1,190,2,1,20
1,1,1
6920 DATA 213,2,3,253,1,1,319,2,1,
379,1,3,239,2,3,253,3,3,213,1,3
6930 DATA 225,3,3,239,3,3,253,2,3,
268,1,1,284,1,3,301,1,1
6940 DATA 213,3,3,213,2,3,213,3,3,
284,1,1,253,2,1,284,1,1
6950 DATA 239,3,2,253,2,3,284,3,3,
284,1,1,253,2,1,284,1,1
6960 DATA 213,3,2,213,2,3,213,3,3,
213,1,1,190,2,1,213,1,1
6970 DATA 179,3,2,190,2,3,213,3,3,
426,1,1,379,2,1,338,1,1
6980 DATA 319,2,3,253,1,1,213,2,1,
253,1,1,319,2,3,338,1,1,358,2,3,25
3,1,1
6990 DATA 213,2,1,253,1,1,319,2,3,
358,1,2,379,2,3,159,1,1,190,2,1,20
1,1,1
7000 DATA 213,2,3,253,1,1,319,2,1,
379,1,3,239,2,3,253,3,3,213,1,3
7010 DATA 225,3,3,239,3,3,253,2,3,
239,1,1,225,1,3,213,1,1
7020 '***** musique fin *****
7030 dd=44:RESTORE 7110
7040 READ nn,tt,vv,11
7050 a$=INKEY$:IF a$<>"" THEN RETU
RN
7060 IF SQ(1)>4 THEN 7050
7070 IF ll=0 THEN FOR i=1 TO 6:NEX
T
7080 SOUND 1,nn*1.266,tt*6.9+vv*1.
5
7090 dd=dd-1:IF dd<0 THEN 7030
7100 GOTO 7040
7110 DATA 127,1,2,0,119,1,2,1,113,
1,2,1,106,1,2,1
7120 DATA 80,4,3,0,80,4,3,0,80,4,3
,0
7130 DATA 84,1,2,0,80,1,2,1,63,1,2
,1,71,1,2,1
7140 DATA 80,8,3,0,84,4,2,1
7150 DATA 150,1,2,0,142,1,2,1,127,
1,2,1,119,1,2,1
7160 DATA 84,4,3,0,84,4,3,0,84,4,3
,0
7170 DATA 95,1,3,0,84,1,3,1,80,1,3
,1,84,1,3,1
7180 DATA 95,8,3,0,106,4,2,1
7190 DATA 127,1,2,0,119,1,2,1,113,
1,2,1,106,1,2,1
7200 DATA 80,4,3,0,80,4,3,0,80,4,3
,0
7210 DATA 84,2,3,0,80,2,3,1,75,8,3
,0,71,7,2,1
7220 DATA 71,1,3,0,63,4,3,0,80,4,3
,0,71,4,3,0

```

A SUIVRE...

AMSTRAD

Suite de la page 8

```

3290 SYMBOL 142,4,8,16,32,64,248,2
24,208
3300 SYMBOL 143,0,0,0,0,7,9,19
3310 SYMBOL 144,0,0,0,56,113,227,1
99,142
3320 SYMBOL 145,0,0,0,0,192,128
3330
3340 SYMBOL 146,3,15,16,32,64,128
3350 SYMBOL 147,240,152,12,7,3,5,9
,19
3360 SYMBOL 148,39,78,156,56,113,2
27,199,238
3370 SYMBOL 149,28,63,58,228,200,1
44,32,64
3380
3390 SYMBOL 150,39,78,252,56,113,2
27,199,14
3400 SYMBOL 151,60,57,126,230,203,
241
3410 SYMBOL 152,128,0,0,0,0,175,23
9,124
3420
3430 SYMBOL 153,28
3440 SYMBOL 154,0,1,1
3450 SYMBOL 155,248,240,224
3460 sat1$=CHR$(141)+CHR$(142)+CHR
$(143)+CHR$(144)+CHR$(145)
3470 sat2$=CHR$(146)+CHR$(147)+CHR

```

```

$(148)+CHR$(149)
3480 sat3$=CHR$(150)+CHR$(151)+CHR
$(152)
3490 sat4$=CHR$(153)+CHR$(154)+CHR
$(155)
3500 PEN 3
3510 LOCATE 30,6:PRINT sat1$
3520 LOCATE 30,7:PRINT sat2$
3530 LOCATE 31,8:PRINT sat3$
3540 LOCATE 31,9:PRINT sat4$
3550 LOCATE 1,12:PEN 3:PRINT "bonu
s :";v;"*";s;"=";v*ksc
3560 sc=sc+v*ksc:LOCATE 1,2:PEN 1:P
RINT "score :";sc
3570 SOUND 150,100,200,7
3580 FOR i=1 TO 250:NEXT i
3590 SOUND 150,200,200,7
3600 FOR i=1 TO 250:NEXT i
3610 SOUND 150,300,200,7
3620 FOR i=1 TO 250:NEXT i
3630 SOUND 150,400,200,6
3640 FOR i=1 TO 250:NEXT i
3650 SOUND 150,500,200,5
3660 FOR i=1 TO 250:NEXT i
3670 SOUND 150,600,200,4
3680 FOR i=1 TO 250:NEXT i
3690 SOUND 150,700,200,3
3700 FOR i=1 TO 250:NEXT i
3710 SOUND 150,800,200,2
3720 FOR i=1 TO 250:NEXT i
3730 SOUND 150,900,200,1
3740 FOR i=1 TO 300:NEXT i
3750 LOCATE 1,12:PRINT "
"

```

```

3760 SYMBOL AFTER 140
3770 SYMBOL 140,0,0,30,115,115,30
3780 SYMBOL 141,3,98,95,245,245,95
,98,3
3790 SYMBOL 142,255,6,254,84,84,25
4,6,255
3800 bomb$=CHR$(140)+CHR$(141)+CHR
$(142)+CHR$(143)
3810 ORIGIN 320,0
3820 PLOT -320,200:DRAW 320,200,3
3830 DATA -320,-300,-280,-260,-240
,-220,-200,-180,-160,-140,-120,-10
0,-80,-60,-40,-20,0,20,40,60,80,10
0,120,140,160,180,200,220,240,260,
280,300,320,340,360,380
3840 RESTORE 3830
3850 FOR i=1 TO 36:READ a
3860 PLOT a,400:DRAW a-100,200,3
3870 NEXT i
3880 PLOT -320,200:DRAW -320,0
3890 DRAW 319,0:DRAW 319,200
3900 a=0:b=1
3910 f2=INT(RND*50):ex=0
3920 DEG:FOR i=1 TO 180
3930 x=320*COS(i)
3940 y=130*SIN(i)
3950 TAG:PLOT -400,-100,3:MOVE x,y
:PRINT bomb$:MOVE x,y+16:PRINT "
";:MOVE x,y-16:PRINT " ";:PL
OT -320,0:DRAW 319,0,3:DRAW 319,20
0,3
3960 PLOT a,b:DRAW -320,b,1:PLOT a
,b:DRAW 320,b,1
3970 PLOT a,b:DRAW a,200,1:PLOT a,

```

```

b:DRAW a,0,1
3980 IF INKEY(72)=0 OR INKEY(0)=0
THEN PLOT a,b:DRAW 320,b,0:PLOT a,
b:DRAW -320,b,0:b=b+8
3990 IF INKEY(73)=0 OR INKEY(2)=0
THEN PLOT a,b:DRAW 320,b,0:PLOT a,
b:DRAW -320,b,0:b=b-8
4000 IF INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0
THEN PLOT a,b:DRAW a,200,0:PLOT a
,b:DRAW a,0,0:a=a-8
4010 IF INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0
THEN PLOT a,b:DRAW a,200,0:PLOT a
,b:DRAW a,0,0:a=a+8
4020 f2=f2+1
4030 IF f2=80 OR f2=120 OR f2=200
OR f2=240 OR f2=280 OR f2=320 OR f
2=360 OR f2=400 OR f2=440 THEN GOS
UB 4060
4040 IF x<=-169 AND y<=110 THEN 52
60
4050 NEXT i
4060 ' tir
4070 FOR i1=500 TO 1 STEP -1:SOUND
2,i1,1,7:NEXT i1
4080 IF a>x THEN 4090 ELSE 4120
4090 IF a<x+48 THEN 4100 ELSE 412
0
4100 IF b<y THEN 4110 ELSE 4120
4110 IF b>y-16 THEN 4130
4120 RETURN
4130 ' missile destroyed
4140 TAGOFF

```

A SUIVRE...

LA QUETE D'ATON

TU VEUX ENCORE UN
BAISER DE MES
LEVRES DE FEU ?

MSX

IL N'Y A DE PIRE
FOUR QUE CELUI
QUI NE VEUT
PAS S'ETEINDRE

Dans le grand labyrinthe de la vallée des rois où rôdent les spectres d'Amon et du dragon Apopis, l'ancien dieu Aton dans l'espoir de retrouver sa liberté, vous inspira une quête mystique...

Joël RIVET



SUITE DU N°143

```
4550 RETURN
4560 RESTORE 4570:GOSUB 4640
4570 DATA 230,050,u1e4u1h1e1l1b9l1d1e1
d3b9l1g1d1l12g2l1g1l1nh1d1n1r1e1r1e2r2
e1r1d1f2d3l1g1l1g1l1g1d1r2e1r1e1r1e1r
1e1r1e1r1e1r1e1r1e1r1u1h1g1h1g1h1g1h1
g1l1g1e1r1e1u2e1u1e1r1e1r1e1r2u1r2nr1
u1ne1l1g1l1g1l1g1l1g1l1
4580 RETURN
4590 RESTORE 4600:GOSUB 4640
4600 DATA 221,055,f2u1d3l1g1l1g1l1g1u
3e1u1e2u1l2u1r1e2r1e2r1e2r1e2e2u2e1r1
e1d2r1e3r1e3r1e3r1e3d4g1d1g1d1g1d3r1e
3r1e1u3h1u1h1
4610 RESTORE 4620:GOSUB 4640
4620 DATA 223,053,r1e2r1e2r1e2d8g1d1g
1g1d1r1e2r1e2r1e2h1h1l1u7r1e3r1e3r1
4630 RETURN
4640 READ U,V,W$
4650 PSET(U,V),1
4660 DRAW W$
4670 RETURN
4680 GOSUB 4800
4690 PSET(201,52):PRINT#1,"N"
4700 PSET(184,68):PRINT#1,"O ♦ E"
4710 PSET(201,84):PRINT#1,"S"
4720 PUT SPRITE 2,(20+16*PI(U,5),3+1
6*PI(U,6)),5,25
4730 PUT SPRITE 3,(20+16*PI(U,5),3+1
6*PI(U,6)),12,25
4740 PUT SPRITE 1,(20+16*PI(U,5),3+1
6*PI(U,6)),6,26
4750 PUT SPRITE 1,(20+16*PI(U,5),3+1
6*PI(U,6)),6,27
4760 R$=INKEY$:TI=TI+1
4770 IF TI>6400 THEN AS="vos yeux ont
abusé du plan:il s'est détruit":GOSUB
B 2720:R$=INPUT$(1):RETURN 210
4780 IF R$="" THEN 4740
4790 RETURN 210
4800 COLOR 10,1,1:SCREEN2
4810 FOR L=1 TO 90
```

```
4820 X=20+PI(L,5)*16+5
4830 Y=PI(L,6)*16+5
4840 FOR K=1 TO 4
4850 OU$(K)="c1"
4860 IF PI(L,K)<>0 THEN OU$(K)="c1"
4870 NEXT K
4880 REM dessin d'une pièce en plan
4890 PX=(X\16)*16
4900 PY=(Y\16)*16
4910 PSET(PX,PY)
4920 PI$="c10r6"+OU$(1)+"r5c10r4d6"+O
U$(2)+"d5c10d4l5"+OU$(3)+"l5c10l5u5"+
OU$(4)+"u5o10u5"
4930 DRAW PI$:
4940 NEXT L
4950 RETURN
4960 RESTORE 4980
4970 FOR I=0 TO 7:READ X(I),Y(I):NEXT
4980 DATA 02,94,170,94,102,121,170,12
1,72,94,72,120,205,94,205,120
4990 RETURN
5000 CM(2)=RND(-TIME MOD100)*20+1
5005 FOR I=1 TO 90
5010 J=RND(-TIMEMOD100)*4
5020 IF J=0 THEN 5060
5030 FOR K=0 TO J
5040 CP(I,K)=RND(-TIME MOD100)*20+1
5050 NEXT K
5060 NEXT I
5065 IU=RND(-TIME MOD100)*45+45
5070 FOR I=0 TO 3:CP(84,I)=0:NEXT
5080 A(4)=RND(-TIMEMOD100)*90+1
5090 CM(0)=RND(-TIME MOD100)*20+1
5110 IV=RND(-TIME MOD100)*45+45
5120 A(1)=84:A(2)=23:A(3)=55
5150 CM(3)=RND(-TIME MOD100)*20+1
5160 VE=RND(-TIME MOD100)*15+1
5170 A(5)=RND(-TIMEMOD100)*90+1
5175 CM(1)=RND(-TIME MOD100)*20+1
5180 RETURN
5190
5200 DATA "Le chat aime le rat et l'o
iseau","Le soleil, la lune et le nil
forment l'univers","La lumière illumine
le roi, sa maison et l'Egypte."
5210 DATA "Quand le soleil frappe, le
chat aime la maison","Quand l'oiseau
vole dans la lumière,le rat court dan
s l'ombre","Le roi aime l'Egypte et l
e nil"
```

```
5220 DATA "Du soleil et du nil est né
l'Egypte","De l'univers sont nées au
ssi l'ombre et la lune","De l'univers
sont nées aussi la peur et l'ennemi"
5230 DATA "Aime ton roi et l'ennemi t
remblera","La maison du chat c'est la
peur du rat","Le soleil est un oisea
u qui a peur de l'ombre"
5240 DATA "De la lumière de la lune na
quit le rat","Le roi domine l'Egypte
comme la lumière l'univers"
5250 DATA "Le chat et l'oiseau ont po
ur ennemi la lune","Le soleil et le n
il dévoileront l'antre de l'ennemi"
5260 RESTORE 5310
5270 FOR I=1 TO 16
5280 FOR J=0 TO 3
5290 READ V(I,J)
5300 NEXT J,I
5310 DATA 19,17,20,14,1,2,3,8,4,7,5,18
,1,19,17,5,14,4,20,6
5320 DATA 7,17,18,3,1,3,16,18,8,16,6,
2,8,16,15,12,17,7,12,15
5330 DATA 5,19,15,20,1,14,15,6,4,2,16,
20,7,18,4,8,19,14,12,2,1,3,5,12
5340 FOR J=4 TO 7
5350 CM(J)=RND(TIMEMOD100)*20+1
5360 I=0
5370 IF CM(J)=V(VE,I) THEN 5350
5380 IF I<3 THEN I=I+1:GOTO 5370
5390 NEXT
5400 FOR I=0 TO 3:CP(10,I)=CM(I+4):NE
XT
5410 RETURN
5420 PRINT " La quete d'Ato
n"
5430 PRINT " Aventures égypti
ennes":PRINT
5440 PRINT "Vous avez reçu un message
mystique de l'ancien dieu Aton qui v
ous ordonne de le libérer. Vous vous
retrouvez ainsi dans le grand labyri
nthe de la vallée des rois qui possè
de une seule sortie."
5450 PRINT "Le but est de trouver cett
e sortie qui vous permettra de libé
rer Aton. Pour pouvoir activer la sor
tie, vous devez fournir une certaine
phrase (appelée vérité) choisie au
hasard parmi 20 au début du jeu.
```

```
5460 PRINT " Dans chaque pièce du lab
yrinthe, vous trouverez des dessins(c
artouches). A chaque dessin, c
orrespond un mot; chaque groupe de 4
dessins donc de 4 mots forme une phr
ase. Pour vous aider à trouver la bon
ne,chaque bon cartouche";
5470 PRINT "pris vous sera signalé:"
5480 GOSUB 5570:LOCATE0,22:PRINT"Appu
yer sur une touche pour continuer";
5490 R$=INPUT$(1):CLS
5500 PRINT "vous pourrez en avançant d
ans le jeu, utiliser les mots clé po
ur obtenir des renseignements sur les
vérités ou la signification des ca
rtouches, le plan du labyrinthe, pas
sage secret etc."
5510 PRINT "Mais attention, les spectr
es d'Amon et du dragon Apopis rôdent.
Leur rencontre peut soit vous être f
atale, soit vous apporter la vérité.P
our vous défendre, vous devez possèd
er un cartouche-talis-man (différent d
es cartouches-vérité)."
5520 PRINT "N'oubliez jamais: le temps
de lecture du plan est compté (compteu
r TPS), ainsi que le nombre de carto
uches que vous pouvez gaspiller (co
mpteur CAJ) 12 maximum."
5530 PRINT " Pour vous déplacer, utilis
ez les 4 flèches de direction."
5540 PRINT "Liste des mots-clés:chang
e(suivi de 2 chiffres),prend,jette,de
scond,cartouche,plan,suicide,vérité,s
ens."
5550 GOSUB 5570
5560 RETURN
5570 M1$="v511030000120140"
5580 M3$="v411020000120140"
5590 M2$="1406cfe1320c140c00512b-18b
-0600e14fe1320c140c12014r05fgl32g+
14g+18gfoo+12c"
```

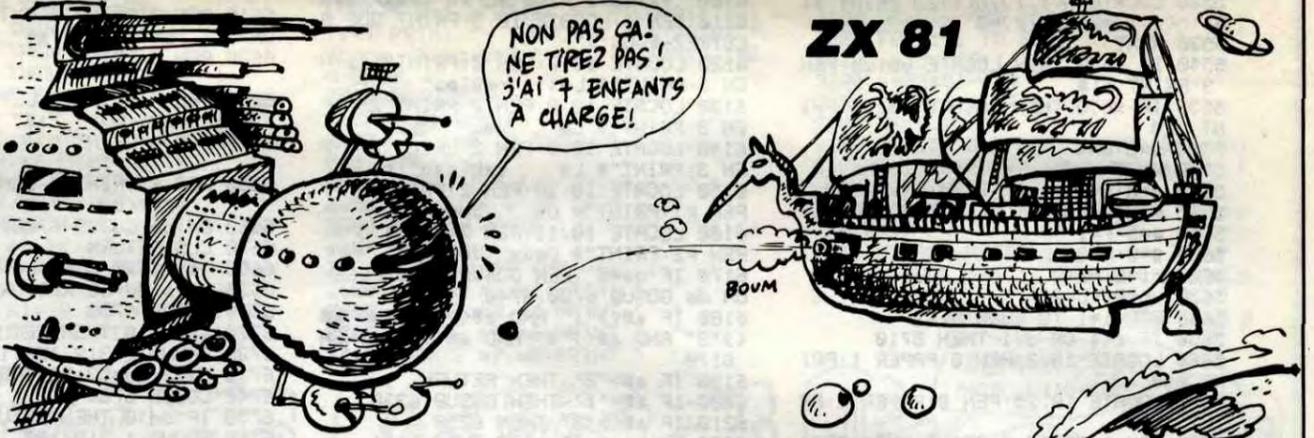
A SUIVRE...

MAD-BATTLE

Pour les tempéraments particulièrement belliqueux, c'est un régal de régler ses comptes par duels à l'ASTRO-JET...

Laurent CREMMER

Mode d'emploi :
Tapez tout d'abord le programme chargeur (listing 1). Après lancement, entrez la valeur 1115 à la question "Longueur REM ?" et entrez les codes machine du listing 2. Supprimez ensuite les lignes du programme chargeur à l'exception de la ligne 1 REM et tapez le programme principal (listing 3). Les règles sont incluses.



```
LISTING 1
1 REM 00000000000000000000000000000000
000000000000000000000000000000000000
20 IF PEEK(16514)<>52 THEN GO
TO 200
30 LET M$="CD230F21A740014A06C
D9E092A7F40014A0609227F402182403
576233676CD2B0FC976"
40 FOR N=16514 TO 16548
50 POKE N,16*CODE M$+CODE M$(2
)-476
60 LET M$=M$(3 TO )
70 NEXT N
80 PRINT "LONGUEUR REM ?"
90 INPUT A
100 LET A=A-50
110 LET B=INT(A/255)
120 LET C=INT(A/255*B)
130 POKE 16521,B
140 POKE 16530,B
150 POKE 16522,C
160 POKE 16531,C
170 RAND USR 16514
200 SCROLL
210 PRINT "ADRESSE ?"
220 INPUT A
230 SCROLL
240 PRINT A;
250 FOR N=0 TO 7
260 INPUT A$;
270 IF A$="X" THEN GOTO 200
280 IF A$="S" THEN GOTO 400
290 IF A$="." THEN GOTO 340
300 IF LEN A$<2 THEN STOP
310 POKE A+N,16*CODE A$+CODE A$
(2)-476
320 PRINT " ";A$;
330 GOTO 360
340 LET P=PEEK(A+N)
350 PRINT " ";CHR$(26+INT(P/1
6));CHR$(26+P-INT(P/16)*16);
360 NEXT N
370 LET A=A+8
380 PRINT
390 GOTO 230
400 SAVE "CHARGEUR"
```

```
LISTING 2
16514 00 00 C3 10 42 C3 BF 40
16522 02 01 02 01 1C 14 06 03
16530 02 00 00 00 00 00 00 00
16538 02 00 00 00 00 00 00 00
16546 02 00 00 00 00 00 00 00
16554 02 00 00 00 00 00 00 00
16562 02 00 00 00 00 00 00 00
16570 02 00 00 00 00 00 00 00
16578 02 00 00 00 00 00 00 00
16586 02 00 00 00 00 00 00 00
16594 02 00 00 00 00 00 00 00
16602 02 00 00 00 00 00 00 00
16610 02 00 00 00 00 00 00 00
16618 02 00 00 00 00 00 00 00
16626 02 00 00 00 00 00 00 00
16634 02 00 00 00 00 00 00 00
16642 02 00 00 00 00 00 00 00
16650 02 00 00 00 00 00 00 00
16658 02 00 00 00 00 00 00 00
16666 02 00 00 00 00 00 00 00
16674 02 00 00 00 00 00 00 00
16682 02 00 00 00 00 00 00 00
16690 02 00 00 00 00 00 00 00
16698 02 00 00 00 00 00 00 00
16706 02 00 00 00 00 00 00 00
16714 02 00 00 00 00 00 00 00
16722 02 00 00 00 00 00 00 00
16730 02 00 00 00 00 00 00 00
16738 02 00 00 00 00 00 00 00
16746 02 00 00 00 00 00 00 00
16754 02 00 00 00 00 00 00 00
16762 02 00 00 00 00 00 00 00
16770 02 00 00 00 00 00 00 00
16778 02 00 00 00 00 00 00 00
16786 02 00 00 00 00 00 00 00
16794 02 00 00 00 00 00 00 00
16802 02 00 00 00 00 00 00 00
16810 02 00 00 00 00 00 00 00
16818 02 00 00 00 00 00 00 00
16826 02 00 00 00 00 00 00 00
16834 02 00 00 00 00 00 00 00
16842 02 00 00 00 00 00 00 00
16850 02 00 00 00 00 00 00 00
16858 02 00 00 00 00 00 00 00
16866 02 00 00 00 00 00 00 00
16874 02 00 00 00 00 00 00 00
16882 02 00 00 00 00 00 00 00
16890 02 00 00 00 00 00 00 00
16898 02 00 00 00 00 00 00 00
16906 02 00 00 00 00 00 00 00
16914 02 00 00 00 00 00 00 00
16922 02 00 00 00 00 00 00 00
16930 02 00 00 00 00 00 00 00
16938 02 00 00 00 00 00 00 00
16946 02 00 00 00 00 00 00 00
16954 02 00 00 00 00 00 00 00
16962 02 00 00 00 00 00 00 00
16970 02 00 00 00 00 00 00 00
16978 02 00 00 00 00 00 00 00
16986 02 00 00 00 00 00 00 00
16994 02 00 00 00 00 00 00 00
17002 02 00 00 00 00 00 00 00
17010 02 00 00 00 00 00 00 00
17018 02 00 00 00 00 00 00 00
17026 02 00 00 00 00 00 00 00
17034 02 00 00 00 00 00 00 00
17042 02 00 00 00 00 00 00 00
17050 02 00 00 00 00 00 00 00
17058 02 00 00 00 00 00 00 00
17066 02 00 00 00 00 00 00 00
17074 02 00 00 00 00 00 00 00
17082 02 00 00 00 00 00 00 00
17090 02 00 00 00 00 00 00 00
17098 02 00 00 00 00 00 00 00
17106 02 00 00 00 00 00 00 00
17114 02 00 00 00 00 00 00 00
17122 02 00 00 00 00 00 00 00
17130 02 00 00 00 00 00 00 00
17138 02 00 00 00 00 00 00 00
17146 02 00 00 00 00 00 00 00
17154 02 00 00 00 00 00 00 00
17162 02 00 00 00 00 00 00 00
17170 02 00 00 00 00 00 00 00
17178 02 00 00 00 00 00 00 00
17186 02 00 00 00 00 00 00 00
17194 02 00 00 00 00 00 00 00
17202 02 00 00 00 00 00 00 00
17210 02 00 00 00 00 00 00 00
17218 02 00 00 00 00 00 00 00
17226 02 00 00 00 00 00 00 00
17234 02 00 00 00 00 00 00 00
17242 02 00 00 00 00 00 00 00
17250 02 00 00 00 00 00 00 00
17258 02 00 00 00 00 00 00 00
17266 02 00 00 00 00 00 00 00
17274 02 00 00 00 00 00 00 00
17282 02 00 00 00 00 00 00 00
17290 02 00 00 00 00 00 00 00
17298 02 00 00 00 00 00 00 00
17306 02 00 00 00 00 00 00 00
17314 02 00 00 00 00 00 00 00
17322 02 00 00 00 00 00 00 00
17330 02 00 00 00 00 00 00 00
17338 02 00 00 00 00 00 00 00
17346 02 00 00 00 00 00 00 00
17354 02 00 00 00 00 00 00 00
17362 02 00 00 00 00 00 00 00
17370 02 00 00 00 00 00 00 00
17378 02 00 00 00 00 00 00 00
17386 02 00 00 00 00 00 00 00
17394 02 00 00 00 00 00 00 00
17402 02 00 00 00 00 00 00 00
17410 02 00 00 00 00 00 00 00
17418 02 00 00 00 00 00 00 00
17426 02 00 00 00 00 00 00 00
17434 02 00 00 00 00 00 00 00
```

```
LISTING 3
1 REM
2 REM
3 REM
4 REM *****
5 REM **MAD-BATTLE**
6 REM *****
7 REM
8 REM (C) 1986 L. CREMMER
9 REM
10 REM ATTENTION:
11 REM LES " " DU PROGRAMME
12 REM S'OBTIENNENT EN FAISANT
13 REM SHIFT+GRAPHIC+"A"
14 REM
15 REM -----
16 RUN 18
17 SAVE "MAD-BATTLE"
18 CLS
19 CLEAR
20 PRINT " ** LAURENT CREMMER
PRESENTE: **"
21 POKE 16416,0
22 PRINT
23 PRINT
24 PRINT
25 PRINT
```

Suite page 30

DANS LA POCHE

Y a des mecs qui ont des idées bizarres. Sharp, par exemple. Nous, à l'HHH-Hebdo, on a une secrétaire d'enfer. C'est la NDLJC, vous la connaissez si vous lisez les petites annonces. Elle ressemble vachement aux secrétaires des films américains produits par Playboy, formes rebondies, sensuelle, aguichante et tout. Bon, on vous a promis de passer sa photo, on le fera un de ces quatre. Eh ben Sharp, ils ont rien trouvé de mieux que de faire une secrétaire non-pulpeuse, non-aguichante, non-élastique : la EL-6150. C'est un petit machin qui permet de mémoriser 200 numéros de téléphone (les nouveaux, ceux à huit chiffres) et de gérer vos rendez-vous et vos notes diverses. Personnellement, je préfère notre secrétaire à nous.

Ils ont aussi sorti un PC-1100, qui comme son nom ne l'indique pas n'est nullement un compatible de



poche mais n'est pas sans ne pas être (c'est-à-dire qu'il l'est, mais je me paume dans les négations) un Personal-Computer de poche coûtant 1100 balles, d'où le nom (agenda, mémoire 2 Ko + cartes en option 4 et 8 Ko, Basic résident). Quant à la calculette scientifique de poche EL-5050 (il va falloir envisager l'achat d'un treillis

à force de les remplir, les poches), c'est en fait une calculette scientifique de poche, c'est-à-dire que

les seules personnes intéressées seront celles qui ont l'habitude de faire mumuse dans leurs poches, ce qui est très onaniste, comme pratique. Si à l'avenir vous voyez un type louche en imperméable avec un feutre mou qui agite fébrilement sa main dans sa poche, c'est qu'il calcule scientifiquement. Méfiez-vous.

MATCH COMMODORE/PROCEP

Il y a plusieurs sortes de sociétés en France et leurs formes juridiques sont très différentes. Les deux types principaux de sociétés commerciales sont les sociétés anonymes (SA) et les sociétés à responsabilité limitée (SARL). En gros, les SARL sont créées pour démarrer une activité et elles passent ensuite en SA avec des actionnaires réels et des capitaux plus conséquents. Les façons de gérer ces deux formes de sociétés sont aussi très différentes : dans une SA, les décisions importantes sont prises par un conseil d'administration élu par les actionnaires et présidé par un Président Directeur Général. Ce PDG est généralement assisté de directeurs généraux qui partagent une partie des responsabilités avec lui. Dans une SARL, les actionnaires sont généralement 2 ou 3 personnes qui se réunissent chaque fois qu'ils leur tombent un œil et c'est le gérant qui prend la quasi-totalité des décisions. Le GERANT, pas le PDG. Une SARL ne peut avoir ni Président Directeur Général, ni Directeur Général, elle a tout juste droit à un vulgaire gérant.

Et être simplement gérant alors que l'on rêve d'être un bon gros/gras PDG depuis qu'on est en culotte courte, ça file des boutons à pas mal de patrons de petites boîtes. Rendez-vous compte, pendant une réception : "Cher ami, je me présente : Henri-Edouard de la Petite Couronne, marquis de Carambar et Pédégé de la International Sweats and Acid Drops Corporation. Et vous-même, très cher ?" - "Kléber Paulmier dit Muda, gérant de la SARL Commodore, et encore, que pour la France. Mais j'ai le ventre jaune (*), je vous montre ?". Ça la fout mal, gérant, surtout dans les réceptions mondaines. Le malheur, c'est que Kléber Palmier, il est même pas gérant ! C'est Sergio Messa, le patron de Commodore Italie qui est gérant de Commodore France SARL. Du moins c'est ce qu'indiquait le 10 juillet les statuts déposés au Tribunal de Commerce de Paris par Commodore (**). Mais alors, qu'est-ce qu'il fait, qu'est-ce qu'il a, qui c'est celui-là ? Pourquoi convoque-t-il la presse à tout bout de champ ?

Qu'est-ce qu'il fout à l'AFP ? A quel titre vient-il demander des droits de réponse à l'HHH-Hebdo ? En quel honneur demande-t-il des dommages ? Décidément, les mystères du petit monde de la micro sont insondables ! Peut-être des erreurs de recrutement ? Ou des inversions dans les graphologies de ces Messieurs qui croient diriger le monde et qui ne s'occupent que d'une épicerie avec la Culture et le Modernisme comme alibis ?

Mais revenons à nos moutons et au Match de l'année, Commodore France contre Procep, ancien importateur de Commodore. La guerre continue, mais l'inénarrable Kléber Paulmier, tantôt PDG, tantôt Directeur Général, tantôt représentant légal de Commodore France SARL, tantôt allez savoir quoi a choisi une tactique pour le moins bizarre : il abreuve les journaux de communiqués tendancieux visant à discréditer son adversaire : déclarations fantaisistes à l'AFP, invention de 2.000 machines en panne soi-disant renvoyées dans ses locaux par Procep et dont les 2.000 propriétaires courent dans tous les sens pour les retrouver, conférence de presse dont un des objectifs est de faire passer Procep pour un margoulin qui ne paye pas ses dettes. Et maintenant ne voilà-t-il pas qu'il nous annonce dans son communiqué n°21 (ça commence à bien faire) qu'il vient de gagner une nouvelle bataille juridique contre

Procep. Les oreilles échauffées par ses récentes élucubrations, nous avons vérifié ses dires et il s'agit seulement d'une confirmation des saisies conservatoires dont nous vous avons déjà parlé. Nous avons, comme d'habitude, appelé Procep et Elie Kénan nous a déclaré que "Ce nouveau communiqué était encore une fois destiné à induire la presse en erreur comme pour la dépêche AFP démentie aussitôt ou pour les 2.000 machines en panne qui n'ont existé que dans l'imagination de Kléber Paulmier. L'action de fond n'a pas encore été jugée et c'est seulement à son issue que l'on saura si Procep a bien droit à 17 millions de francs pour perte d'exclusivité." Tiens, pendant que j'y suis, Procep a déposé plainte contre Kléber Paulmier pour corruption de salarié. Une information est ouverte par le tribunal de Nanterre. D'après Procep, Kléber Paulmier aurait promis monts et merveilles (poste important, salaire mirifique, voiture de fonction, etc.) à un salarié de chez Procep en échange de documents confidentiels. L'espionnage informatique en France, voilà qui est nouveau ! Mais jusqu'où iront-ils ?

(*) Selon notre confrère DISTRIBUTRIQUE, il faut retenir Kléber Paulmier pour qu'il ne déboulotte pas sa chemise à tout bout de champ : il tient beaucoup à prouver que, comme tous les Solognots (***), il a le ventre jaune ! (***) C'est d'ailleurs très bizarre que Messa soit encore gérant alors qu'il est démissionnaire de Commodore depuis pas mal de temps. (****) Natifs de la Sologne, ignares que vous êtes.

TOUT A TRACK

T remblez mortels, le démon de Midi a encore frappé. Mais non, je ne vais pas vous parler des amours tapageuses de Line Renaud, mais non (oh lui, eh !). Encore que c'est de musique dont il est question et qu'il s'agit que je vous entretienne ici et maintenant (96.6 Mhz, en grève de la faim depuis un mois). Bon alors, entrons dans le vif du sujet. Super track est un studio 16 pistes pour Commodore, ouai-ouai, farpaiement. Il permet de connecter 16 synthés ou boîtes à rythmes ou cafetières ou n'importe quoi à la condition expresse (café expresso, ah ah ah !) que vous disposiez de prises MIDI. Il est alors possible de garder en mémoire jusqu'à 30.000 événements, c'est-à-dire 30.000 notes ou silences ou commandes de changements de sons divers. Jusque-là, c'est pas mal. Attendez, les keum ! Partez pas ! On peut aussi créer des pistes fantômes. Des pistes fantômes ? Bin voui ! c'est des pistes qui se baladent dans l'ordinateur sans utiliser l'espace mémoire et



néanmoins restreint du Commodore. L'intérêt ? Tu prends une piste, tu la "fantomise" et après tu peux la faire jouer avec un retard : en musique, ça s'appelle doubler une piste et ça permet d'avoir un effet d'écho (par exemple, pour Stéphanie, il faut quadrupler les pistes fantômes). Eh toi, là-bas, reviens ! C'est pas fini ! J'ai pas encore dit que les notes se rentrent avec le clavier du synthé connecté, en temps réel ou pas à pas, j'ai pas dit qu'on peut faire un doublage de vitesse piste par

piste : en doublant 8 noires (des notes noires !) on se retrouve avec 8 croches, et 8 croches, ça fait 4 noires, ok ? Comme d'habitude, on trouve les commandes de mixage, copy et tout ça. Ah oui, un dernier mot, on peut synchroniser un magnéto à bande et même faire un écho (donc retard) via le câble MIDI. C'est du tout bon, que j'vous dis. Aux environs de 1700 francs en disquette avec l'interface MIDI. Super-track de C-lab pour Commodore 64/128 et Apple.

AIE, AIE, AIE, AMSTRAD BAISSÉ LE PRIX DU 6128

La dernière fois que Sugar a annoncé une baisse de prix, c'était en décembre 85 pour les disquettes trois pouces et on les a attendues 6 mois ! Aujourd'hui, ou plutôt à la rentrée, c'est le CPC 6128 qui baisse. De là à conclure que le CPC 6128 va se retrouver en rupture de stock, il n'y a qu'un pas et nous n'hésiterons pas à le franchir. D'autant plus que le 8256 marche très fort et que le compatible IBM (avec disquettes 5 pouces 1/4) arrive à grands pas. Il devrait d'ailleurs même être déjà là depuis le début du mois. Bon, le CPC 6128 monochrome passe de 5.990 à 5.490 francs et le CPC 6128 voit son prix ramené de 4.490 à 3.990 francs. Dommage que nous soyons fâchés avec Amstrad, nous aurions pu nous féliciter d'une aussi heureuse initiative : un des meilleurs appareils et le meilleur rapport qualité/prix qui baisse, il faut le faire. Le Sinclair/Amstrad, 128 Ko, lecteur de cassettes intégré est prêt. S'il est distribué en France, il vous en coûtera 1.600 francs, sans moniteur. Mais sera-t-il distribué ?



C'était notre rubrique "Mais où ont-ils eu ces informations ? Jamais personne ne leur fera fermer leur gueule ?"

L'ELAN N'A PAS PRIS LE SIEN

Qui ne se souvient pas de Enterprise et de son super ordinateur, l'Elan ? Qui ? Beaucoup de monde, on dirait. OK, je résume. En 1983, Enterprise annonçait en Angleterre la sortie de l'Elan, un ordinateur utilisant un Z80 comme microprocesseur. Pourtant très prometteur au début, l'Elan (rebaptisé plus tard le Flan, et encore plus tard l'Enterprise) s'est autant vendu qu'un cornet de glace au pôle Nord. Du coup, Enterprise (la société) a vu ses dettes augmenter sans arrêt, sans avoir la possibilité de rembourser quoi que ce soit. Maintenant, trois ans plus tard, Enterprise a à son passif plus de 8 millions de livres Sterling de dettes, plus 3 millions de ces mêmes livres de matériels divers (unités centrales, périphériques...) en stock, invendables bien sûr, même à des prix ridiculement bas. En tout, Enterprise a sur les bras à peu près 12.000 Elan 64 Ko, et autant de 128 Ko. Plutôt que de les laisser pourrir dans leur hangar, pourquoi ne pas les envoyer aux Ethiopiens qui manquent de tout ?



GRATUIT ET INTERESSANT

Le "journal" dédié à Amstrad dont il est question dans l'article de première page et que nous continuons à ne pas citer pour ne pas lui faire de publicité gratuite, non mais, s'est associé à Ere Informatique, refuseur de vente et éditeur de logiciels, pour lancer une intéressante opération.

revendeurs Ere Informatique. Intéressante opération qui devait remplir les boutiques, augmenter le tirage du canard et faire une très joli pub à Ere Informatique. Malheureusement, beaucoup de revendeurs n'étaient pas au courant de l'intéressante opération et ne disposaient pas du logiciel en



Pour fêter l'anniversaire du journal, les lecteurs pouvaient, avec un bon à découper, récupérer gratuitement un programme chez les

question. Ceux qui l'avaient en stock n'étaient pas plus avancés : le programme était buggé ! Intéressante opération, non ?

MON DIEU, PROTEGEZ-NOUS!

KBI, jeune et dynamique société, se spécialise dans la duplication de softs, pour que les éditeurs puissent les vendre à (beaucoup) plus qu'une dizaine d'exemplaires, ce qui est bien pratique pour eux. Jusque-là, rien de bien intéressant pour les petits informateurs que vous êtes. Là où ça va devenir tout bon pour vous, c'est quand je vous aurai dit que KBI, au même titre que les éditeurs, se sent très concernée par le fléau du piratage - ou par le hobby du piratage, ça dépend des points de vue. Donc, KBI propose depuis peu une nouvelle protection pour Amstrad CPC et PCW, et IBM et compatibles, qu'elle n'hésite pas un instant à qualifier d'"incopiables". Le principe est tout bête : chaque contrôleur de drive a ses limites, il y a des informations qu'il peut écrire mais pas relire, et d'autres qu'il peut lire mais pas écrire (voir figure 1). Et c'est là qu'est l'astuce : en programmant la machine à dupliquer les disquettes pour qu'elle écrive sur une certaine piste des informations que le drive pourra seulement lire, ça permet de rendre les disquettes incopiables, puisque tout soft de copie, quand il fait le transfert des données de la source à la destina-

tion, réécrit exactement ce qu'il lit (voir figure 2). Or là, c'est impossible, puisque le drive ne peut physiquement pas réécrire les octets en question (oui, je sais, je me répète, mais c'est pour que vous compreniez bien). Je vous vois venir, mes agneaux : "incopiable" ne veut pas dire "indéplombable", et vous aurez tout à fait raison. Il suffit qu'un type soit assez balèze pour trouver dans le soft la routine qui va lire les octets piégés (et donc vérifier si c'est la version originale ou une copie), qu'il la vire, et paf, trois jours plus tard, tout le pays aura le soft. Ce à quoi KBI répond que le type en question, il faut d'abord le trouver, et qu'ensuite, le temps qu'il passera à bidouiller sera toujours ça de gagné pour les éditeurs à fourguer un maximum de softs. Ce à quoi l'HHHHebdo répond qu'Aldo Reset, le pirate sur Apple le plus célèbre de France et de Navarre, mettait seulement entre 5 minutes et 12 heures pour déplomber un soft, et qu'un grand nombre de pirates sur Apple sont passés à l'Atari. Enfin, soyons réalistes, si cette protection ne va pas stopper d'un coup de baguette magique le piratage, elle va tout au moins le ralentir, puisque la plupart des copieurs

COMBIEN AVEZ-VOUS FAIT DE COPIES? AVOUEZ!



AUTANT DE COPIES QUE CELLES QU'IL YA AUTOUR DE VOUS MONSIEUR LE PRESIDENT.



(non diplômés) arrivent chez eux, chargent leur Oddjob, Turbo-copy III, Locksmith ou autre copieur des familles, et regardent en souriant niaisement l'ordinateur faire le boulot à leur place (voir figure 3). Si on regarde du côté finances, cela permettra, en théorie, aux éditeurs de vendre moins cher, puisque le piratage en baisse égale frais de recherche en plombage en moins, donc coûts de production moindres, et puis on peut rêver, non ? Allez, rêvons un coup : allô, Ere

Informatique ? Vous êtes bien client de KBI ? Vous utilisez bien cette protection ? Est-ce que ça va faire baisser, même d'un tout petit peu, le prix de vos logiciels ? Non ? Ah bon, merci, au revoir (voir figure 4). Bref, voilà une protection qui vaut ce qu'elle vaut, qui est je crois la meilleure qu'on puisse proposer à des éditeurs, ce qui n'est pas peu dire quand on sait qu'une protection a en moyenne 1 semaine de durée de vie, et qui, en plus, est proposée gratuitement aux éditeurs.

PIQUETS DE GREVE

Un "front commun de défense du QL" s'est formé en Angleterre la semaine dernière. C'est un groupe d'éditeurs et de revendeurs qui a monté ça. Parmi eux, Eidersoft, le distributeur du Thor (voir article du précédent numéro) et PST, qui a

marché ? Plusieurs dizaines de milliers, chacun en ayant acheté quelques milliers peu avant le rachat de Sinclair par Amstrad. Sans boîtiers, bien sûr. On les voit apparaître dans le Thor, ou à l'étranger dans des versions espagnoles. Même si Amstrad décide



acheté 20.000 QL à Amstrad sous promesse de ne pas en vendre plus. But du groupement : continuer à soutenir et à promouvoir la machine, et aussi tenter de racheter les licences à Amstrad afin de pouvoir continuer à en fabriquer à partir des cartes-mères existantes. Il semble que Thorn-Emi se soit mis sur les rangs. Mais combien existe-t-il de cartes-mères sur le

de ne pas commercialiser de nouvelles versions et d'en interdire la fabrication, on peut s'attendre à voir les 50.000 qui sont dans la nature débarquer un jour ou l'autre à des prix incroyables. On le trouve déjà à 1000 balles en version anglaise chez Pyramide, à Paris. Pour un 16 bits et 128 Ko de Ram, c'est pas mal... On comprend les angoisses d'Amstrad.

LA SOLUTION

JE CHERCHE UNE SOLUTION SANS PROBLEME
TU RÊVES

Pour résoudre le problème du drive 1571 qui équipe le C128 et qui se plante lamentablement quand il reçoit du fast load dans le cul, un lecteur nous communique la bidouille suivante : il faut initialiser le drive en 1541 par OPEN 15, 8, 15, "UO"MO" : CLOSE 15, ceci étant valable jusqu'au prochain reset. Notre service après-vente est-il meilleur que celui de Commodore ?

HOUSSE QUE TU VAS ?

Run Informatique distribue en France et au prix de 110 francs, une housse pour souris, qui protège la petite bête de vos gros doigts gras gris, et qui

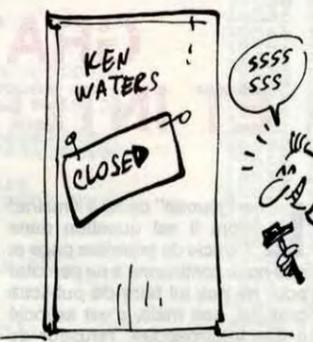
en plus est jolie, puisqu'elle a la forme et l'apparence... d'une souris, toute en poils. C'est inutile mais superbe et ça amuse beaucoup les chats.



DIS DONC, WAOUU... T'ES PAS DU QUARTIER, TOI.

PLUS OU MOINS BRADÉ

Ken Waters, président de Computerland, vient d'annoncer sans rire à Oakland (Californie) qu'il allait faire fabriquer sur mesure des compatibles IBM en Corée du Sud. Ce brave homme possède quelque 800 magasins franchisés de par le monde et il compte bien faire un malheur en vendant ses copies 20% moins cher que les originaux. Quand on sait que l'on trouve déjà des compatibles avec 40 ou 60 % d'écart par rapport à IBM, on se demande si ça valait vraiment la peine de faire une conférence de presse.



BIENTÔT...

Melbourne House annonce à ses clients et à tous ceux qui pourraient le devenir sous peu la sortie prochaine (juillet (juillet ? mon dieu, mais c'est ce mois-ci !)) de The Hobbit et de Lords of the Ring sur Amstrad PCW 8256. On attend de voir ce que ça va donner. D'autre part, The Hobbit viendra également bientôt réjouir les possesseurs d'Apple et d'IBM PC (NDLR : pour les Applistes, les plus copieurs d'entre eux connaissent déjà cette version).



68020 !

Il semble qu'Atari et Commodore aient la ferme intention de lancer tous les deux une nouvelle machine sur le marché en septembre. Séparément, hein, mais on s'en fout. Commodore prévoit l'Amiga 2 (qui est déjà chez

quelques développeurs aux Etats-Unis), qui, comme son concurrent d'Atari est équipé du 68020, un vrai 32 bits. Tous deux auront au moins 2 mégas de Ram, et ils visent un marché plus professionnel que les machines qu'ils proposent actuellement. Atari veut faire de ce TT son haut-de-gamme, laissant le ST développer le marché qu'il a déjà. Commodore, par contre, ne fait qu'une suite à l'Amiga, puisque celui-ci, à cause de son prix, n'est pas vraiment une machine grand public. Ils ont l'intention de viser de petits marchés, comme l'industrie, la musique et l'éducation.

Les deux machines seront équipées d'un chip sonore et d'un chip graphique, et la qualité des machines viendra très probablement de la qualité des chips choisis. Malheureusement, ils veulent tous deux être le premier à sortir la merveille, et ils vont encore nous sortir un truc pas fini. Ils sont incorrigibles.



DES CLAPS DANS LA GUEULE

On ne peut pas s'empêcher d'être un peu déçu après avoir regardé la deuxième production de Ubi Soft. On avait pensé, au début, après la sortie de Zombi, que nous tenions là une boîte capable de rivaliser avec les plus féroces des éditeurs étrangers, qui viennent nous envahir lâchement avec leurs softs même pas traduits et donc auxquels personne ne pige la plupart du temps quoi que ce soit, ce qui nous amène à nous demander raisonnablement si Jeanne d'Arc a bien existé, ou si ce n'est pas, après tout, une invention des historiens qui veulent nous faire prendre des vessies pour des lanternes et la guerre de Cent ans pour celle de 40, ce qui n'est pas possible puisqu'en 40 on savait au moins à qui on avait à faire, c'est-à-dire aux Allemands, qui venaient d'un beau pays, toutefois moins beau, il faut croire, que le nôtre, patrie de l'inégalé camembert normand, région que j'affectionne tout particulièrement, surtout depuis que ma tante y est décédée, me laissant un héritage qui aurait pu être plus conséquent, alors qu'en fait je n'ai ramassé que les miettes, mes cousins étant passés avant moi, les salauds. Ils vivent depuis en Provence, et moi j'attends qu'ils y crévent, les ordures, dans l'espoir de toucher ce qui me revenait de droit, puisque j'avais toujours été, depuis ma prime jeunesse, le préféré de ma tante Anémone, laquelle, à la réflexion, est morte non pas en Normandie, mais en Bretagne. Et si Jeanne a vraiment vécu, qu'a-t-elle donc bien pu foutre avant de jouer le rôle principal du légendaire film "la femme au foyer" ?

Clap Ciné, pour en revenir à Ubi Soft, est un logiciel bien réalisé, qui présente un certain intérêt éducatif, à défaut de ludique. Il s'agit de questionnaires sur le cinéma, qui forment ce qu'on appelle de nos jours un test de connaissances. Contrairement à beaucoup d'autres logiciels de ce genre, Clap Ciné a le remarquable avantage d'être attirant, grâce à des graphismes très jolis qui viennent agrémente le jeu, qui, au fait, est capable de vous poser 2000 questions différentes, ce qui n'est quand même pas mal, surtout que l'on peut raisonnablement penser, et surtout espérer

que les p'tits gars de chez Ubi vont bientôt nous sortir une disquette contenant des questions supplémentaires. Pour vous aider, des indices vous seront donnés, pour peu que vous en fassiez la demande. Ces indices seront de 2 genres différents : soit un renseignement complémentaire sur la star dont vous recherchez le nom, soit directement, à l'instar du jeu du pendu, une lettre sera ajoutée au nom en question. Pour vous gêner, et d'après notre spécialiste es ciné Jacq, quelques questions seront pour vous introuvables, puisque les réponses programmées sont fausses. Par exemple, une faute d'orthographe, bien compréhensible certes, est tout à fait emmerdante : écrire Myriam Roussel alors qu'en fait il s'agit de Myriem Roussel, ça fait pas sérieux. Il paraît qu'il y en a d'autres. Pour tout renseignement complémentaire, appeler ou écrire à Jacq, Hebdogiciel, 24 rue Baron, 75017 Paris, merci pour lui. Le numéro de téléphone est dans le canard.



Je disais donc que l'on ne peut pas s'empêcher d'être déçu après avoir joué avec ce soft, parce qu'on a vite fait de s'en lasser, malgré les petites musiques qui viennent vous encourager quand vous avez gagné, ou se foutre de votre gueule quand le temps, limité bien naturellement, est écoulé. C'est d'ailleurs le problème de tous les softs de ce genre, et Clap Ciné de Ubi Soft pour Amstrad n'a pas échappé à la règle.

GRATUIT!!!

Aaaaaah ! Tas de consommateurs avides, voilà un titre qu'il est accrocheur, n'est-ce pas ? Ça vous interpelle son cochon de payeur, ça madame, ça vous fait gouzi-gouzi à l'adresse banque, hein ? Il est vrai qu'à force de se brûler les doigts sur la lanterne qu'on voudrait nous faire prendre pour une vessie (d'amour mourir me madame font vos yeux, belle), on peut avoir oublié la signification de ces 2 syllabes : gra-tuit, gratuit, répétez-les lentement, ces syllabes, imprégnez-vous de la magie sauvage qui s'en dégage. Mais au fait, alors que votre cœur s'étreint, que votre voix s'éraïlle, que votre raison s'égaré et alors que moi-même je ne me sens pas très bien, au fait, c'est quoi qu'il est gratuit et que je vous prends la tête avec ? C'est de Micro-Application, c'est pour les ceusses qui ont acheté Le Livre du Gem et à qui l'absence de l'index fait cruellement défaut : ils ouvrent leurs oreilles, ils prennent une enveloppe à leur adresse avec un tim-

GRATUIT ? OÙ ?
QUAND ? QUOI ?
J'ACCEPTÉ.



bre dessus (collé, le timbre) et ils envoient le tout chez Micro-Application qui leur renverra l'index en question. C'est le premier service après-vente pour livre, chouettos, non ? Remarque, c'est normal, ils avaient qu'à pas l'oublier. Quand on ne fait que traduire, on respecte l'original, non mais. Pourquoi pas un dictionnaire classé par ordre anarcho-alphabétique ?

EN VENTE PARTOUT

HEBDOGICIEL



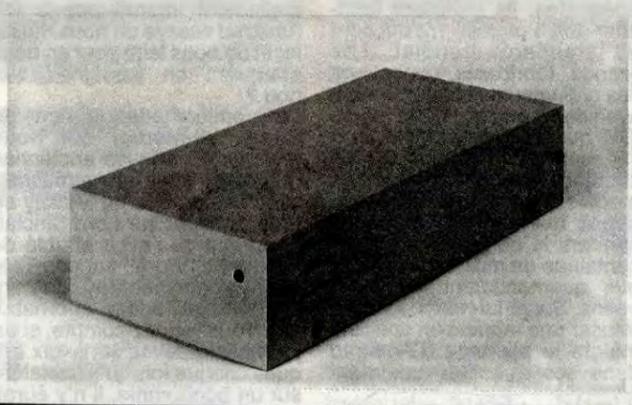
24 F. N°2

JE DEVIENS FOU

Bon, voilà la généalogie de l'affaire. Il y a deux mois, Atari annonce confidentiellement la sortie d'un disque dur 20 Mo à 8000 balles. C'est bien, pas cher et tout, mais on préfère ne pas en parler, parce qu'on ne sait jamais, il y a des chances pour que ce soit retardé, mieux vaut ne pas l'annoncer trop tôt. Il y a un mois, on apprend que le prix passe à 7000 balles, mais que ce n'est toujours pas disponible. Tiens ? Des baisses de prix alors qu'on a rien demandé ? C'est Apple qui devrait prendre des leçons. Il y a deux semaines, on apprend qu'une erreur de livraison repousse la sortie de la machine

en septembre... Ben voilà, heureusement qu'on l'a pas annoncée. Et puis on apprend aujourd'hui que non seulement il est disponible immédiatement, mais qu'en plus son prix est passé à 6000 balles TTC. Et sans kermoins, s'il vous plaît. Pour ce prix-là, il peut être divisé en 1 à 4 unités logiques, il débite ses informations à 5 mégabits/seconde (divisez par 8 pour avoir la vitesse en octets/seconde) et il est livré avec une disquette d'utilitaires, un câble de raccordement, un manuel d'utilisation et une alimentation intégrée.

Si même Atari se met à respecter ses délais, où va-t-on !



JOYSTICK ?

Cascade Games, la société qui nous a valu quelques horreurs particulièrement horribles, si je puis me permettre, est en train de mettre sur le marché britannique une interface joystick pour PCW. Espérant comme il peut, le patron de la boîte n'a pas hésité à déclarer : "notre première production sera d'environ 10.000 unités et nous pensons vendre l'interface avec un joystick pour environ 20 livres", soit 200 balles. Le 8256 a eu un succès phénoménal et nous sommes très confiants. L'individu a également fait remarquer qu'on pouvait utiliser le joystick à la place de la souris dans un bureau, par exemple. Par ailleurs, la boîte songe à la sortie d'un simulateur de vol sur PCW nommé Ace qui sera compatible avec l'interface sus-nommée. Qui eut cru que cette erreur de la



nature de bécane aurait un jour sa consécration avec un simulateur de vol ?

ENFIN

Enfin un peu plus de renseignements sur l'hypothétique Amstrad PC. Il serait enfin proposé ce mois-ci à l'Amstrad Show de Hammersmith (Angleterre), ou en septembre au PCW Show, enfin, incessamment sous peu, quoi. Il serait équipé du GEM de Digital Research et d'un DOS+ entièrement compatible avec le MS DOS de l'IBM PC. Deux modèles sont prévus : un 128 Ko de Ram monochrome au prix de 399 livres (Sterling bien sûr, donc 5000 francs après le passage de la Manche), et un 256 Ko Ram couleur, pour la modique somme de 499 livres (soit environ 6000 balles, les voyages coûtent cher). Les deux versions, à l'instar du PCW, seraient livrées avec une imprimante.

OH ! QUELLE JOIE !
QUEL BONHEUR !
J'AI RIEN COMPRIS
À CE TEXTE !



D.D.D

Non, DDD ne signifie pas que je vais vous parler de DareDevil. Ça veut dire que c'est de 3D dont il est question et même plus précisément (pour être plus précis en somme) c'est de graphisme en 3D sur Atari ST que je suis en train de vous entretenir. Well, pour une fois, je vais commencer par la fin : qu'est-ce à dire ? Bin voilà, d'habitude, on parle du bouquin en long en large et en travers et ensuite, on dit brièvement qu'une disquette accompagne l'ouvrage. Ça, c'est d'habitude, mais aujourd'hui on va un peu changer. Pour le moment, on va dire que le bouquin en question, c'est un cours sur la 3D, plutôt orienté ST. Bien, ceci dit, je peux vous entretenir de la disquette, laquelle disquette est une mine de renseignements utiles et variés. Quels renseignements ? Ah, bande de lecteurs avides, ouvrez grands vos yeux et suivez-moi : La disquette contient les 7 programmes du livre, dont un utilitaire de dessin indispensable si vous débutez en 3D. Avec cet utilitaire vous dessinez un volume en coupe et la machine vous recrée un dessin 3D qu'il ne vous reste plus qu'à faire tourner dans tous les sens avec possibilité d'ombrage des surfaces (là, ça tourne plus, par contre), plus 9 fichiers sources d'exemples divers. Certes, je ne vous cacherais pas que tous les programmes sont rédigés en assembleur, ce qui semble tout à fait logique, l'assembleur étant capable de traiter en un temps relativement raisonnable le grand nombre d'infor-

mations mises en œuvre. Quand au bouquin, c'est pareil avec un chapitre dans lequel sont jetées les bases du graphisme en 3D. En fait, le livre et la disquette forment un tout, sauf si vous ne disposez pas d'un ST, auquel cas vous pourrez, tas de fripons, trouver des routines et renseignements utiles, et ce, quelle que soit la machine sur laquelle vous jetâtes votre dévolu un beau jour de février (enfin, moi, c'était en février). Bref, c'est du beau boulot mais il eut été plus simple d'appeler le livre "Mode d'emploi" et la disquette d'accompagnement "Soft". C'est encore l'utilisateur qui va raquer le double de fric. Normal : c'est de Micro-Application. Ça s'appelle Graphismes en 3D sur Atari ST.

PUIS-JE VOUS PA... PA... PARLER DE D.D.D. ?



À TON TOUR, YA.YA

CHACUN SON TOUR

Et paf ! Après les Français, c'est au tour des Allemands d'être privés de disquettes trois pouces. Et ce ne sont pas les 20.000 unités produites par jour par la société Dortmund (comme ça se prononce), et bientôt le double, qui vont y changer quelque chose : 20% de la production partent en Angleterre, d'où la quasi-totalité repart presque immédiatement pour les States. Pour vendre ses machines aux Américains, Sugar a encore une fois préféré nous ignorer, nous autres petits Européens, alors que c'est finalement nous qui en avons le plus besoin, vu qu'aux Etats-Unis, Amstrad, ben, heu, c'est pas grand chose (c'est un euphémisme)...



MONSIEUR 80%

Denis Thébaud, plus connu sous le surnom de Monsieur 80%, et directeur de Innélec, doit bien se réjouir : il vient de signer un contrat de distribution exclusive des softs de CRL pour le PCW d'Amstrad, SAS Raid et Blackstar. Bonne chance.

ALLO, MADAME 20% ? PASSEZ-MOI VOTRE MARI



ART OF NOISE

JE PEUX AVOIR UN ÉCHANTILLON ?



Ouaip mon pt'it gars ! Super ! Un sampler pour Commodore. Quoi ? un sampler ? C'est quoi cette bestiole ? A quoi ça sert, d'abord, un sampler, hein ? J't'en ficherais moi, des samplers, encore électronique et compagnie, c'est l'affaire. Ok, avant toute chose, pour maintenir la pression, je dis : c'est l'pied. Bien, un sampler c'est un échantillonneur qui, comme son nom l'indique fait des échantillons. En musique, un échantillon, c'est un morceau de son. J'en vois déjà qui ont compris, je continue pour ceux qui n'ont pas encore fait le rapprochement avec le titre (si vous lisez la rubrique de Ben de temps en

temps, vous auriez entendu parler de Art of Noise, groupe utilisant justement moult samples.) Comment obtenir un sample ? Rien de plus facile, il suffit de le faire rentrer dans l'échantillonneur au moyen d'un micro (phone). Tu prends le micro (phone), tu dis caca et le Commodore te dit caca sur toute la gamme avec ta propre voix. Avec ta propre voix ? Eh oui ! Because ta voix elle est numérisée par la machine, et qui dit numérisé dit données modifiables. Donc si vous me suivez bien, vous venez d'apprendre que le Sound-Sampler mémorise n'importe quel son et peut le restituer. Comme les ordinateurs adorent bidouiller les

données, eh bin, le son, on peut le bidouiller. Que donne un son bidouillé ? par exemple, ça donne un son à l'envers (je sais, c'est un peu compliqué à comprendre mais il suffit d'écouter pour piger : en gros, si le son fait Paf-shtak, une fois inversé, ça va donner Katsh-faP. Attention avec le mot radar ou ici le résultat est très décevant ! Pas encore couché ? Ok, je poursuis, le Sound-sampler permet de mémoriser un son sur 1.4 secondes (chez les musicos, on dit échantillonner à 1 seconde 4), il dispose d'une présentation par fenêtres du plus bel effet, il permet de gérer un synthé extérieur par l'adjonction d'une interface MIDI standard, la courbe du son s'affiche à l'écran (page par page ou segment par segment) et enfin, en prime serai-je tenté de dire, dispose d'un écho digital allant de 20 millisecondes à 2 secondes secondes secondes secondes pardon. Imaginez le pied d'enfer que vous pourrez vous prendre : vous branchez un ampli de chaîne et vous échantillonnez le filet de voix de Stéphanie (comme je ne suis pas sectaire vous pouvez également digitaliser Jeanne Mas et Joan Baez.) Dans la même boîte, cartouche, disquette et cassette. Très bô, pas trop cher pour ce qu'il fait (1200 balles, quand même). Sound-sampler de Commodore pour Commodore 64.



PARTEZ A LA COURSE AU TRESOR AVEC LES DETECTEURS white's



CARACTÉRISTIQUES DES DÉTECTEURS WHITE'S	AF 101	60 S2	2000 D S3	3000 D S3	4000 D S3	5000 D S3	6000 D S2/S3 6000 DI S3	PI 1000
Fréquence (en kHz).....	12,5	20	6,59	6,59	6,59	6,592	6,592	50
Poids (en kg).....	1,1	1,1	1,3	1,5	2,1	2,3	2,4	2,5
Alimentation (en volts).....	9	9	9	9	12	9+12	9+12	9
Autonomie (en heures).....	40	100	30	30	20	20	20	30
HP + Prise casque.....	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Cadran + Test piles.....	—	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Détection tous métaux avec compensation d'effet de sol	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Détection avec discrimination variable.....	—	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Détection avec discrimination et compensation d'effets de sol.....	—	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Disques interchangeables de 10 - 20 - 30 - 40 cm.....	—	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
PERFORMANCES (en mètres):								
Monnaie.....	0,18	0,24	0,26	0,26	0,28	0,32	0,36	0,24
Objet diamètre 5 cm.....	0,24	0,28	0,34	0,34	0,36	0,38	0,38	0,34
Objet diamètre 10 cm.....	0,34	0,40	0,40	0,40	0,45	0,50	0,50	0,48
Objet diamètre 20 cm.....	0,44	0,50	0,56	0,56	0,60	0,76	0,76	0,70
Objet diamètre 30 cm.....	0,52	0,64	0,70	0,70	0,80	1,05	1,05	0,86
Objet diamètre 60 cm et +	0,70	0,90	1,10	1,10	1,30	1,80	1,80	1,10
Avec disque de 30 cm de diam.	—	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	

EN WEEK-END,
EN VACANCES OU A
LA PLAGE
RETROUVEZ
LES TRESORS ENFOUIS,
PIECES DE MONNAIES,
BAGUES, BIJOUX,
OBJETS PRECIEUX.

GRATUIT
POUR TOUT ACHAT
"FRANCE TERRE PROMISE"
(REPERTOIRE GEOGRAPHIQUE,
HISTORIQUE ET BIBLIOGRAPHIQUE
DES DECOUVERTES DE
TRESORS EN FRANCE
DEPUIS PLUS DE
200 ANS.

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

DIV231 WHITE'S AF 101 790 F. TARIF CLUB 710 F.
 DIV232 WHITE'S BC 60 S2 1890 F. TARIF CLUB 1700 F.
 DIV233 WHITE'S 2000 DS3 2490 F. TARIF CLUB 2240 F.
 DIV234 WHITE'S 3000 DS3 2890 F. TARIF CLUB 2600 F.
 DIV235 WHITE'S 4000 DS3 3990 F. TARIF CLUB 3590 F.
 DIV236 WHITE'S 5000 DS3 4990 F. TARIF CLUB 4490 F.
 DIV237 WHITE'S 6000 DS3 6490 F. TARIF CLUB 5840 F.
 DIV238 WHITE'S 6000 DS3 8980 F. TARIF CLUB 8080 F.
 DIV239 WHITE'S PI1000 (détecteur sous-marin) 5490 F. TARIF CLUB 4940 F.

NOM : PRENOM :
 ADRESSE :
 CODE POSTAL : VILLE :
 N° CARTE CLUB : N° téléphone :

PORT + 50F.

ON VEUT NOUS FAIRE FERMER NOS GUEULES !

Suite de la page 1

tement passer de 45 à 35 francs. Malheureusement c'était aussi le début des difficultés de livraison pour Amstrad France. La fin de l'année fut catastrophique pour nombre de revendeurs qui n'avaient plus rien à vendre et qui n'arrivaient pas à convaincre leurs clients d'acheter une autre marque qu'Amstrad. L'utilisateur qui avait eu la chance d'acquérir un CPC 6128 n'était guère mieux loti puisqu'il lui fallait attendre les fameuses disquettes à 35 francs qui avaient mystérieusement disparu.

banlieue parisienne. La quasi-totalité des journaux d'informatique ont repris l'information sans évidemment vérifier les dires d'Amstrad. Nous, nous sommes allés sur place et nous avons fait des photos du stock en question. Mais, si des disquettes étaient effectivement en stock, rien ne prouvait que le stock tampon de 200.000 disquettes était effectivement

pas les Asiatiques qui sont les seuls à posséder les machines adéquates, ils préférèrent fabriquer des 3 pouces 1/2 qui sont au standard mondial. Les grands fabricants conçoivent des ordinateurs qui fonctionnent avec des 3 pouces 1/2 et même IBM qui était resté fidèle au 5 1/4 vient de s'aligner sur ce standard avec ses nouveaux modèles. Les Asiatiques ont refusé quantité de disquettes pendant la pénurie malgré les centaines de milliers de pièces que qu'émandaient les Européens. Sugar lui-même s'est vu refuser une fabrication spéciale malgré le plantage d'Amstrad dans ses quantités comman-

tent de nous refuser la vente de ces disquettes, ce qui est formellement interdit par la loi, Amstrad essaye de nous museler et de nous faire peur en nous attaquant en justice. Drôle, non ? La première attaque vient de Sugar lui-même, qui nous réclame 10 briques anciennes pour avoir osé le représenter avec des oreilles de Mickey en train de taper sur Lord Sinclair et surtout de l'avoir affublé de l'étiquette "Porc" sur son Tee-shirt. Vachement au courant des lois, le Pédégé international. Vous rendez compte, si un journaliste devait sortir dix briques chaque fois qu'il débâterait sur un bonhomme, il n'y aurait pas beaucoup de candidats devant les feuilles blanches des journaux. Ce qui arrangerait bigrement les bonhommes en question surtout quand ils essayent d'étouffer leur dernière connerie. Le canard enchaîné ? Faillite ! Le Monde ? Le Figaro ? Dépôt de bilan ! Bref, on va pas passer la nuit là-dessus : si nous avons besoin d'une preuve du caractère de cochon de Sugar, le procès-verbal de son assignation est maintenant là pour en attester.

100 BRIQUES DE DOMMAGES ET INTERETS

Et on continue. 10 briques, Hebdogiciel en a probablement les moyens, on essaye de l'impressionner un peu plus. Tiens on va demander 100 bâtons pour son faux Amstrad 5512. Et, le plus sérieusement du monde, les avocats d'Amstrad France tiennent le raisonnement suivant : étant donné que nous avons vendu un paquet d'ordinateurs depuis que nous nous sommes installés en France, étant donné qu'Hebdogiciel nous empêche de tourner en rond, étant donné que le faux Amstrad nous a foutus dans la mouise, nous ne vendrons qu'un petit paquet d'ordinateurs d'ici à la fin de l'année alors que nous devons



prévu de façon continue. Et, vicieux, nous avons passé une commande de 20.000 disquettes livrables immédiatement et payables au comptant. Et bien sûr, ces disquettes, Amstrad refuse de nous les livrer. Pourquoi ? Amstrad avance qu'une commande de cette importance ne correspond pas à ses habitudes, que nous sommes des mauvais payeurs et d'autres fadaïses de ce genre. La réalité nous semble plus évidente : la fabrication des disquettes 3 pouces n'intéresse

dées. Il lui a fallu attendre son tour. Les livraisons effectives de mai partiront probablement comme des petits pains et le manque chronique de disquettes fera donc son apparition très rapidement.

Le refus de livrer à Hebdogiciel les 20.000 disquettes commandées et qui pourraient faire cruellement défaut semble être la preuve de cette thèse.

LE FIGARO FAIT FAILLITE ?
Mais ce n'est pas tout. Non con-

VOUS L'AVEZ RATÉ ?

NE PLEUREZ PLUS, nous l'avons réédité !

100 pages de programmes de course avec 6 cassettes de 25 programmes originaux. Le tout pour 100 francs, qui dit moins ?

Bon de commande à découper ou à recopier, adressé à :
HEBDOGICIEL, 24, rue Baron, 75017 Paris.

Je désire recevoir "Hebdogiciel Hors-Série Amstrad", accompagné de ses 6 cassettes de programmes.

NOM :
 PRENOM :
 ADRESSE COMPLETE :

Ci-joint mon règlement de 100 francs + 15 francs de participation aux frais de port et d'emballage, soit 115 francs.

Chèque CCP

L'HHHEBDO COMMANDE 20.000 DISQUETTES

C'est pas fini. Pour arrêter ce que ce Monsieur considère comme des "bruits", un communiqué de presse gonflant annonçait que plus de 300.000 disquettes avait été livrées en mai et qu'un stock tampon de plus de 200.000 disquettes était disponible dans un hangar de la

L'informatique a du bon. Grâce à un couple de relais, quelques claviers et quelques moniteurs, nous avons pu mettre sous surveillance toutes les vieilles dames de Paris sans qu'elles soient le moins du monde au courant. C'est très pratique, ça nous a permis de prendre sur le fait l'assassin du 11ème. Oui, celui dont tout le monde parle, celui qui inquiète Pasqua, celui qui décime nos plus beaux fleurons troisièmesques, celui qui tranche dans le vif du sujet : nous l'avons vu sur nos écrans de contrôle. Seul problème : pour dissimuler nos installations, nous avons dû créer un système qui ne permet de visualiser les images qu'une semaine après leur prise. Alors d'une part, on a réussi à filmer le type mais une semaine trop tard, et d'autre part, il était masqué, alors de toutes façons... On a cependant pu le filmer dans plusieurs de ses forfaits. Ça se passe toujours de la même façon. Envoyez la scène, s'il vous plaît. Voilà... Alors d'abord, ça se passe en pleine nuit. Donc il entre doucement, vous remarquerez qu'il ne choisit que des appartements dont les serrures sont faciles à trafiquer. Il entre et il se dirige sans hésiter vers la chambre à coucher où la vieille dame dort. Regardez, il allume brusquement la lumière... Il a une arme braquée sur la dame. C'est un faux revolver, un jouet. Je vous laisse écouter, nous avons aussi la bande-son.

"Silence ! Pas un mot ou je tire !"

... Doucement ! Je vais t'attacher, pas un mot, pas un geste. Voilà. Maintenant, je vais te déplomber, vieille morue. Ouvre la bouche, et plus vite que ça."

Regardez, il sort un outil bizarre et l'enfonce dans la bouche de la vieille dame. Il tire brusquement et sort un plombage. Il l'examine...

"C'est pas ça ! Voyons celui-là... Ah !" Il l'examine à la lumière, sort une pince de sa poche, brise le plombage, récupère une fine peluche sur laquelle est inscrit :

"Pour passer Emulcom en fichier sur Atari ST, afin de le mettre sur une disquette double face, par exemple, changer dans Emulcom.prg avec un éditeur de secteurs les octets suivants :
A l'adresse F6EE, 66 04 devient 4E 71. A l'adresse 109F2, 66 26 devient 4E 71. A l'adresse 10A16, 4E 72 devient 4E 75. A l'adresse 10A40, 66 2C devient 4E 71. A l'adresse 10A66, D1 10 devient 4E 71. C'est un truc de Hob."

Il éclate d'un grand rire hystérique, déroule de son poignet gauche une grande corde et s'en sert pour étrangler la vieille dame.

Scène suivante, s'il vous plaît. Merci. Alors celle-ci se passe deux jours plus tard. vous voyez qu'il utilise exactement la même procédure pour rentrer. Et il arrache deux plombages avant de trouver celui qui l'intéresse... Nous avons coupé le son, c'est insoutenable. On peut agrandir le message qu'il trouve dans le troisième plombage, s'il vous plaît ? Merci. Regardez.

"Solution de Treasure Island sur C64 et ST par B. Str. Première partie :

Talk to Billy, s, take tankard, take rum, n, give rum, ask Billy about fist, ask Billy about treasure, ask Billy about island, ask Billy about map, ask Billy about Flint, open door, tell Billy, no, take paper, listen, take metal, s, up, take newspaper, read newspaper, examine door, kick door, open chest with key, oil cloth, unlock chest, open chest, take oilcloth, take gold, take tobacco, take watch, examine oilcloth, open window, d, s, s, w, s, talk to woman, sw, examine cane, e, e, tell doctor about pirate, give oilcloth, climb up, tell squire about fist, tell squire about fist.

Deuxième partie :
N, n, sit down, talk to Long John, s, w, talk to captain, s, aft, aft, forward, aloft, d, d, forward, aft, aft, port, open seachest, examine seachest, take spyglass, starboard, starboard, port, aft, forward, forward, starboard, talk to doctor, port, aft, aft, sing, port, u, aft, hide into barrel, listen, listen, forward, d, use rope, tell doctor about mutiny, port, forward, tell captain about mutiny, talk to squire, tell squire about rum, aft, aft, aft, talk to Silver, forward, forward, read paper, forward, talk to doctor, aft, aft, d, examine casks, move cask, examine keg, u, open cabinet, take food, take knife, close cabinet, forward, forward, aloft, talk to sailor, forward, tell captain about keg, u, use spyglass.

Troisième partie :
Board boat, take conch, n, take gold, sit, talk to Silver, tell Silver about man, ask Silver about treasure, no, no, ne, ne, n, tell captain about pirate, tell captain about Hispaniola, talk to doctor, talk to squire, examine window, examine bed, examine floor, take ring, d, w, se, se, s, blow conch, talk to man, give food, talk to Gunn, ask Gunn about boat, ask Gunn about treasure, se, examine ledge, examine coracle, examine plant, take resin, use resin, enter boat.

Quatrième partie :
Climb line, up, aft, talk to man, no, yes, forward, raise anchor, cut line with knife, aft, ask Hand about mutiny, ask Hand about Silver, aft, examine barrel, take pistol, forward, forward, use pistol, take barrel, w, w, s, s, s, w, talk to Silver.

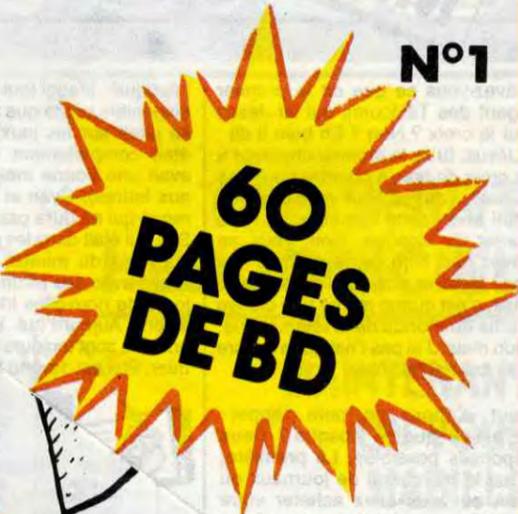
Cinquième partie :
Ask Silver about doctor, ask Silver about treasure, talk to Silver, examine paper, wait, talk to doctor, talk to Silver, examine cabin, examine map, w, examine map, sw, examine map, s, examine skeleton, s, s, examine map, e, run, take metal, n, w, n, tell doctor about Silver, s, cut rope with cutlass, talk to doctor, talk to captain, talk to squire, tell captain about Hispaniola, tell doctor about treasure, tell squire about Gunn, blow conch, follow Gunn, talk to doctor, exit, talk to captain, take Silver."

Voilà. Vous pensez peut-être qu'il ne s'agit que d'une coïncidence, qu'il a tué les autres vieilles dames pour autre chose ? Eh bien voici la séquence que nous avons prise trois jours plus tard. Nous avons supprimé l'entrée dans l'appartement, car elle se passe toujours de la même façon. Nous arrivons directement au moment où il ligote la dame. Regardez, il va faire exactement pareil : il va la déplomber. Et regardez l'agrandissement qu'il sort du plombage brisé :

25 juin 1986 - Belgique : 144 Fb - Suisse : 6,20 Fs
M - 2999 - 1 - 19 F.

Marcel

BANDES DESSINÉES D'HUMOUR DRÔLE



N°1

A	B	C
75F	67F	52F

WANXEROX LE BANNI

ET UNE PLEIADÉ
DE MARCELS :

- Marcel CARALI
- Marcel MASSE
- Marcel LUCQUES
- Marcel GOTLIB
- Marcel DUBOUT
- Edmond COUCHO

ET PLEIN D'AUTRES...

DANS CE NUMÉRO RIEN SUR CHRISTINE VILLEMIN

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

NOM	PRENOM	TAILLE	PRIX	Quant.	Mor
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 : 15,00		
Règlement joint : Chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat poste (étranger) <input type="checkbox"/>			MONTANT A PAYER :		

CRÉDITISSEZ UN BADGE



A B C			A B C			A I							
DSK 157	141	98	AM038	**	BATTLE OF BRITAIN	K7 121	109	85	AM058	**	COBRA PINBALL	DSK 219	11
K7 104	94	72	AM039	**	BATTLE OF BRITAIN	DSK 180	162	126	AM059	***	COLOSSUS CHESS 4	K7 119	11
DSK 147	132	101	AM302	***	BATMAN	K7 108	87	75	AM060	***	COLOSSUS CHESS 4	DSK 155	11
K7 110	99	78	AM319	***	BATMAN	DSK 181	162	126	AM320	***	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	DSK 194	11
K7 104	94	76	AM040	*	BEACH HEAD	K7 130	117	78	AM061	**	COMBAT LYNX	K7 109	1
K7 330	297	225	AM041	*	BEACH HEAD	DSK 159	152	110	AM062	**	COMMANDO	K7 107	1
DSK 390	351	270	AM042	***	BOMB JACK	K7 108	87	75	AM063	**	COMPUTER HITS 6	DSK 182	11
K7 250	225	180	AM043	***	BORED OF RINGS	K7 85	76	59	AM064	**	COMPUTERS HITS 10	K7 121	11
DSK 300	270	225	AM044	***	BORED OF RINGS	DSK 190	171	115	AM065	**	COMPUTERS HITS 10 II	K7 121	11
K7 330	297	225	AM045	***	BOULDER DASH	K7 100	90	63	AM066	***	CONFUZZION	K7 87	1
						K7 121	108	85					

"Solution de Globe-Trotter sur Apple par Lada Bugsbuster :

Face A :
Charger chaudière, n, e, prendre lime, o, n, e, n, regarder porte, prendre clef, fabriquer passe, s, o, s, o, e, casser miroir, prendre morceau, regarder hublot, faire signal.



Face B :
Monter taxi, aller aéroport, louer avion, donner argent, inventaire, tirer manche, appuyer palonnier, fouiller épave, prendre jumelles, utiliser jumelles, démonter jumelles, allumer feu, parler touareg (il vous donne une énigme à résoudre. Solution de l'énigme : transférer 3 vers 2, 2 vers 1, 1 vers 3, 2 vers 1, 4 vers 1,

1 vers 2, 3 vers 2, 2 vers 1, 1 vers 2, 2 vers 4, 4 vers 1, 1 vers 3), parler marin, payer marin, monter à bord, attaquer marins, fouiller cale, arracher ferrure, percer coque, crier, monter pont, sauter mer.

Face C :
Nager mer, attraper caisse, aider capitaine, frapper capitaine, aider capitaine, parler capitaine, accoster plage, n, aller bazar, demander travail, s, aller café, demander travail, s, aller coiffeur, demander travail, s, aller fumerie, demander travail, aller restaurant, demander travail, n.

Face D :
Simuler maladie, assommer garde, s, s, n, aider homme, voler voiture, n, n, fouiller voiture, prendre passeport, bas, o, montrer passeport, n, parler homme, s, prendre parachute, ouvrir sas, parler homme.

Pour le wargame final, démerdez-vous. Un conseil, cependant, vous avez tout intérêt à grouper vos divisions, question de stratégie."

Vous voyez ? Ça n'a rien d'une coïncidence hasardeuse. Eh bien maintenant que vous avez vu ces preuves accablantes, je vais vous révéler la vérité : ce déplombeur de vieilles dames est un ancien dentiste qui durant toute sa vie a caché dans les moulures de ses patients des solutions de jeux ! Et maintenant que sa retraite est venue, il a enfin le temps de jouer à ses jeux, et il a décidé de récupérer son bien...

MINI MIRE

SPECIAL TAM TAM DES GORILLES

Savez-vous ce que dit le premier agent des Télécoms qui vit Jésus sur la croix ? Non ? Eh bien il dit : "Jésus, tu es le premier chanteur à la croix de bois à chanter pour des clous". Tout ça pour vous dire que Mini Mire, cette semaine, va vous parler de kiosque. Non, vous ne rêvez pas. Non, je ne deviens pas fou. Mais le kiosque, qu'on se le dise, c'est quand même une grosse partie du monde de la télématique. Non mais. J'ai pas l'habitude de dire des conneries, hein. Bon.

l'époque : Maggi (qui n'était jamais disponible parce que tout le monde se jetait sur les jeux), Armen (qui était complètement nul mais qui avait une bonne messagerie-boîte aux lettres), Cyan et sa téléconférence qui ne dura pas longtemps et Stel qui était dans les premiers à lire les rams du minitel. Puis SM est arrivé avec ses forums. Et tous les jours de nouvelles idées apparaissent. Aujourd'hui, la plupart des anciens sont toujours là. Le premier, Stel est devenu

rencontres en direct plus ou moins sous entendues "JH CH JF. Pas sérieux s'abstenir", ces serveurs étaient drôles jusqu'au jour où ils sont devenus encombrants. Désormais, tout bon serveur se doit d'avoir sa messagerie dans laquelle on parle de cul, sinon il est condamné à mourir. Même Libé et le Parisien Libéré (PL, ça aussi c'est un vieux de la vieille. Tiens, à propos, saviez-vous que compte tenu que c'était le premier serveur important à s'installer, la DGT de l'épo-

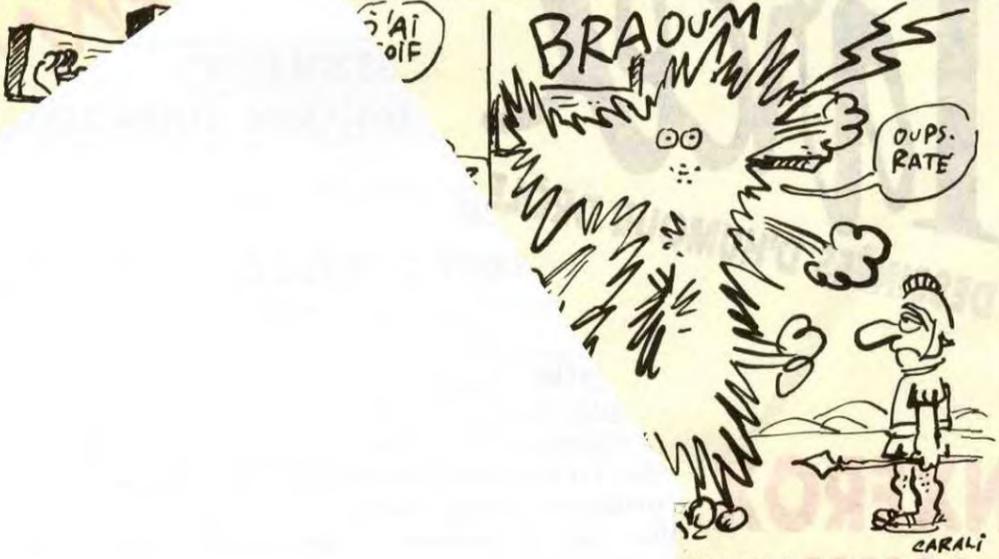
beaucoup de messageries envahies par des obsédés sexuels de tous bords (si, si, de tous bords. Que ça soit GPH, le très particulier serveur de la gent masculine ou Amazone (AMAZ) l'extrêmement spécial serveur de la gent féminine). Heureusement, il y a de la place pour les autres aussi. Tous les autres. Par exemple Judaïca et Hébraïca se livrent à une concurrence sauvage et sans merci pour la sauvegarde de la Torah sacrée. Je vous le disais, il y a de la place pour tout le monde. CRACJ est pas mal aussi, dans le style, vous pourrez y trouver un Politic Show particulièrement croustique et une rubrique réservée aux écoliers qui veulent faire faire leurs devoirs par un prof assermenté. Rigolez pas, j'ai fait l'expérience (c'est fou ce que c'est utile les pseudos !). Vous vous pointez et il y a réellement un prof qui répond aux problèmes que vous lui posez (en maths, physique, anglais. Ça

est l'organe de matique (j'allais pas dire l'organe de télé, hein !) de TF1. On y trouve un menu qui comprend une bonne partie de beaucoup d'émissions de la chaîne. A2 vous fera entrer dans le monde de "la chaîne de référence" du Sieur Léotard. Vous pourrez y laisser un scoop pour y gagner des sous, causer à France Roche pour Sexy Folies, voir des bons plans à propos des Enfants du Rock, y pomper des tests et jouer aux Chiffres et Les Lettres. Bref, tout un programme. Je passe sur FR3 et TV6 qui sont quasiment nullissimes (à l'image des chaînes respectives d'ailleurs). La politique à son petit coin à elle toute seule avec GAO, la Gauche Assistée par Ordinateur. Vous y trouverez un mode d'emploi de la description (êtes-vous assez Hi-Tech et suffisamment Touch ?) et vous pourrez y cuisiner l'invité de la semaine (c'était Hernu quand j'ai essayé). C'est très léger. Le fond est ce qu'il est mais la forme l'est encore moins (conclusion : cette remarque à uniquement pour but de faire se perdre le lecteur dans des conjectures à propos de l'opinion politique de l'auteur). JLANG, pour rester à gauche est un des serveurs les plus mégalos de tout le kiosque. Les colonnes de Buren ne sont pas livrées avec la facture. Seul intérêt, vous pouvez poser vos questions au surhomme (chacun son truc) et admirer les réponses (y a-t-il de la censure ?). AGIR vous permettra de pénétrer dans la "démocratie en direct". Au menu, le dialogue avec des hommes politiques (personnellement, je n'en ai pas vu souvent), poser des questions à son politicien chéri, et un tas d'autres trucs très intéressants mais dont je me rappelle plus biscotte le serveur n'était pas terminé quand je l'ai essayé. Les partis classiques ne sont pas représentés (sauf le Front National avec NATIO) d'une façon claire (c'est-à-dire qu'ils ne sont pas représentés comme tels) ou alors ils sont particulièrement discrets. Et puis, il faut bien se dire une chose, les législatives étant terminées, ils ont tous rangé leurs petits serveurs pour ne pas faire trop de frais, pensez donc !

Les biorhythmes et les horoscopes aussi font fureur sur le kiosque. On les retrouve sur Aspar et sur la plupart des serveurs de cul (avec des variantes du genre "Eroscope" ou "horoscope sexuel"). On note aussi Le Troisième Oeil (LTO) et L'Inconnu (LINC) qui ouvrent la porte Transpac de la vingtième dimension (quoique LINC soit "en réaménagement" depuis plus de trois mois !). A quand un serveur pour les passionnés des boîtes de camembert ? "Et le TEA", m'a demandé récemment une voix innocente au téléphone ? C'est vrai ça : que devient le TEA ? Inutile, je pense, de vous rappeler que le TEA était un groupement de révolution Anti-Kiosque-à-Un-Franc-La-Minute. Le TEA (Transpac Enemy Association) n'avait pas hésité à lancer un appel à la manifestation sur Transpac le mois dernier. Il s'agissait de faire se connecter un maximum de personnes en même temps sur le même serveur, enfin, sur Transpac surtout, pour occasionner une surcharge et faire ralentir le système. Eh bien, croyez-moi ou non, mais ça n'a pas marché du tout. Les membres du TEA ont bien tenté de s'approprier la lenteur de ce jour-là, mais en fait, Transpac est en train de simuler des montées en charge pour tester leurs nouvelles bécanes, et les PTT modifient les PAV (Points d'Accès Vidéo-tex) pour la nouvelle numérotation (4 chiffres au lieu de 8), ce qui cause un général ralentissement de la bête. Il est bon de signaler que régulièrement, tous les après-midis, le kiosque rame comme un malade pour vous donner votre communication et surtout pour afficher les pages d'un seul trait. Résultat : tous les 256 caractères, vous devez attendre une ou deux secondes pour avoir l'honneur de voir la suite. De quoi s'énerver compte tenu de la lenteur déjà existante du système. Allons-nous vers une saturation du type de celle de l'année dernière ? Les questions sont posées, les constatations sont faites, aux Pétés la balle ! A la semaine prochaine. Escapeneufgé.

Tout d'abord un petit rappel : qu'est-ce que le kiosque ? Deux réponses possibles. La première, c'est le marchand de journaux du coin où vous allez acheter votre HHHHebdo préféré. La deuxième, c'est l'actuel Télétel 3 qui coûte quasiment un franc la minute et s'obtient par composition de cadran téléphonique d'

Une fois la page vous avez le vous désirez mois mois da Po dé c veu dou Pou seul avec con les étai (l'ar il n' tre i Sou



dépend du prof qui est là au moment où vous vous pointez). La télévision a aussi sa petite place. Ainsi, les trois télévisions nationales (plus pour longtemps, certes) et la toute petite 6 ont droit à un morceau du camembert. Ainsi TVINFO

ÉS S.E.H.

QUICK SHOT IX



POUR **133F** LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- BOULE DE CONTROLE A MICRO CONTACT
- TIR AUTOMATIQUE
- CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

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

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

DYSTAR DRIVE



POUR **790F** LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- LECTEUR DE DISQUETTES COMPATIBLE APPLE IIC ET IIE (CABLE FOURNI).
- SILENCIEUX
- GARANTIE 12 MOIS PIECES ET MAIN D'OEUVRE

POUR APPLE IIC ET IIE

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

LECTEUR K7 : 199 F. PRIX SPECIAL CLUB : 149 F. FRAIS DE PORT + 30F.
 DYSTAR DRIVE : 990 F. PRIX SPECIAL CLUB : 790 F. FRAIS DE PORT + 40F.
 QUICKSHOT IX 165 F. PRIX SPECIAL CLUB : 133 F. FRAIS DE PORT + 20F.

NOM : PRENOM :
 ADRESSE :
 CODE POSTAL : VILLE :
 N° CARTE DU CLUB : N° de téléphone :

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 du nouveau serveur de course : 15 juillet.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

BOUTIQUE CLUB

APRES LES LOGICIELS ET LES BOUQUINS VOICI LES ORDINATEURS AU TARIF CLUB !!

AMSTRAD, ATARI ST COMMODORE PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES LES PRIX ? TELEPHONEZ au (1) 46 27 01 00

EXEMPLE :
MONITEUR 12" GOLDSTAR
- ECRAN VERT ANTI-REFLET
- CONNECTEUR RCA
- CABLE RCA (MALE-MALE) FOURNI
PRIX CLUB A LA BOUTIQUE **749 F** TTC
EXPEDITIONS NOUS CONSULTER

BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL
160, rue Legendre, 75017 PARIS.
Tél. (1) 46.27.01.00.

Horaires : du mardi au Vendredi, 10h - 13h / 14h - 19h.
le samedi, 10h - 13h / 14h - 18h.

Fermée le lundi mais permanence téléphonique au Club, assurée.



TEE-SHIRT HEBDOGICIEL

MAINTENANT ON VOUS HABILLE

A	B	C
75F	67F	52F

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

NOM PRENOM
 ADRESSE
 VILLE CODE POSTAL

TAILLE	PRIX	Quant.	Montant
SMALL			
MEDIUM			
LARGE			
TOTAL :			
Participation aux frais de port :			15,00F.
MONTANT A PAYER :			

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire :
 TARIF B : N° d'abonné obligatoire :
 Règlement joint : Chèque bancaire CCP Mandat poste (étranger)

CHOISISSEZ UN BADGE



AMSTRAD

	A	B	C
AM001 *	1815		
AM002 *	1815		
AM003 **	3 D BOXING	121	109 70
AM004 **	3 D BOXING	177	159 126
AM005 **	3 WEEKS IN PARADISE	112	101 78
AM006 *	3D FIGHT	160	128 112
AM007 *	3D FIGHT	200	160 140
AM008 **	3D GRAND PRIX	121	109 85
AM009 **	3D GRAND PRIX	190	171 115
AM010 **	3D MEGACODE	180	162 126
AM011 **	3D MEGACODE	260	234 182
AM012 **	3D VOICE CHESS FRANCAIS	121	108 85
AM013 **	3D VOICE CHESS FRANCAIS	182	163 117
AM014 **	5 me AXE	190	152 133
AM015 **	5 me AXE	200	160 140
AM016 *	AFFAIRE VERA CRUZ	160	144 128
AM017 *	AFFAIRE VERA CRUZ	190	171 152
AM018 *	AIRWOLF	109	98 63

	A	B	C
AM019 **	AIRWOLF	104	94 72
AM020 **	ALIEN	147	132 101
AM021 **	ALIEN	110	99 78
AM022 **	ALIEN 8	104	94 76
AM023 **	ALIEN BREAK-1	330	297 225
AM024 **	AMS CALC	390	351 270
AM025 **	AMS CALC	250	225 180
AM026 **	AMS FONCTION	300	270 225
AM027 **	AMS FONCTION	330	297 225
AM028 **	AMSGRAPH/STAT	390	351 270
AM029 **	AM STRAM DAMES	130	117 91
AM030 **	AM STRAM DAMES	189	170 129
AM031 **	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	193	174 138
AM032 **	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	295	266 207
AM033 **	BACK TO THE FUTURE	115	104 83
AM034 **	BACK TO THE FUTURE	182	163 125
AM035 **	BAD MAX	185	167 115
AM036 **	BAD MAX	198	178 120
AM037 **	BALL BLAZER	130	117 81
AM038 **	BARRY MAC GUIGAN BOXING	105	95 73
AM039 **	BARRY MAC GUIGAN BOXING	182	163 127
AM040 **	BATAILLE D'ANGLETERRE	140	126 98
AM041 **	BATAILLE D'ANGLETERRE	220	198 154
AM042 **	BATAILLE POUR MIDWAY	220	198 154

	A	B	C
AM038 **	BATTLE OF BRITAIN	121	109 85
AM039 **	BATTLE OF BRITAIN	180	162 126
AM040 **	BATMAN	108	87 75
AM041 **	BATMAN	181	162 126
AM042 **	BEACH HEAD	130	117 78
AM043 **	BEACH HEAD	159	152 110
AM044 **	BOMB JACK	108	87 75
AM045 **	BORED OF RINGS	85	76 59
AM046 **	BORED OF RINGS	190	171 115
AM047 **	BOULDER DASH	100	90 63
AM048 **	BOULDER DASH III	121	108 85
AM049 **	BOUNDER	108	87 75
AM050 **	BOUNDER	157	141 109
AM051 **	BOUNTY BOB STRIKES BACK	106	95 70
AM052 **	BRIAN'S BLOODAXE	109	98 76
AM053 **	BRUCE LEE	110	99 77
AM054 **	BRUCE LEE	170	153 115
AM055 **	CAULDRON	98	88 70
AM056 **	CAULDRON	153	138 101
AM057 **	CAVES OF DOOM	30	27 20
AM058 **	CHALLENGER REVERSI	130	117 91
AM059 **	CHALLENGER REVERSI	189	170 129
AM060 **	CHIROLOGIE	60	50 40
AM061 **	CHUCKIE EGG II	114	103 80
AM062 **	COBRA PINBALL	140	126 97

	A	B	C
AM058 **	COBRA PINBALL	219	197 148
AM059 **	COLOSSUS CHESS 4	119	107 82
AM060 **	COLOSSUS CHESS 4	155	140 105
AM061 **	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	194	175 136
AM062 **	COMMANDO	109	98 76
AM063 **	COMMANDO	107	96 68
AM064 **	COMPUTER HITS 6	182	169 127
AM065 **	COMPUTERS HITS 10	121	108 85
AM066 **	COMPUTERS HITS 10 II	121	108 85
AM067 **	CONFUZZION	87	78 62

REVENDEURS
 POUR VOUS PROCURER LES LOGICIELS DU CLUB
 CONTACTEZ STEPHANE CARRIE
 AU (1) 46 27 01 00

SUPPORTS
 DSK DISQUETTE
 K7 CASSETTE
 CAR CARTOUCHE
 S SOFTCARD

COTES
 ★ ★ ★ INDISPENSABLE
 ★ ★ RECOMMANDE
 ★ BON

PRIX
 A : PRIX TARIF
 B : PRIX ABONNE
 C : PRIX CLUB



BULLETIN D'ADHESION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS
 (ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)

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

Je choisis le badge n°

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

Nom Prénom
 Adresse
 Ville Code Postal

Signature :

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

ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD				
AM341 ***	ALIEN HIGHWAY II	K7	109	99
AM342 **	COMMANDO	DSK	182	163
AM343 *	CORE	K7	121	108
AM344 ***	EQUINOX	K7	121	108
AM345 ***	EQUINOX	DSK	182	163
AM347 **	FOURMOST ADVENTURE	K7	97	88
AM348 *	GOLDEN PATH	K7	121	108
AM349 *	GOLDEN PATH	DSK	170	153
AM350 **	L'HERMITAGE	K7	171	154
AM351 **	L'HERMITAGE	DSK	195	175
AM352 **	MELTDOWN 6128	DSK	182	163
AM353 *	SHOGUN	K7	121	108
AM354 *	SHOGUN	DSK	182	163
AM355 **	SKYFOX	DSK	194	175
AM356 **	TOMAHAWK	K7	121	108
AM357 *	TOMAHAWK	DSK	182	163
AM361 **	V	DSK	182	163

APPLE				
AP076 ***	FOLIE MEURTIERE AU COLLEGE		100	90
AP077 *	LA BOITE A PUCES		295	266

ATARI ST				
ST024 *	BLACK GAULDRON		365	329
ST025 **	HABAWRITER V.ANGLAISE		730	657
ST026 **	HABADEX V.ANGLAISE		608	548
ST027 **	HABAMERGE V.ANGLAISE		487	439
ST028 **	HABAVIEW V.ANGLAISE		913	822
ST029 **	LATIC C COMPILER METACOMCO		1582	1424
ST030	LISP METACOMCO		1825	1643
ST031	PASCAL METACOMCO		1095	986

ATARI				
AT119 **	CRUSADE IN EUROPE	K7	182	163
AT120 **	CRUSADE IN EUROPE	DSK	243	219
AT121 ***	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	163

COMMODORE AMIGA				
CO374 *	BORROWED TIME	DSK	304	274
CO375 ***	BRATACCAS	DSK	426	383
CO376 **	HACKER	DSK	204	274
CO377 *	MINDSHADOW	DSK	304	274
CO378 **	MUSIK STUDIO	DSK	426	383

COMMODORE				
CO379 **	BIGGLES	K7	121	108
CO380 **	BOUNCES	K7	121	108
CO381 **	CAULDRON II	K7	110	99
CO382 **	CRUSADE IN EUROPE	K7	121	108
CO383 **	CRUSADE IN EUROPE	DSK	243	219
CO372 **	DEVIL'S GALLERY	K7	100	90
CO373 **	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90
CO384 **	GREEN BERET	DSK	182	163

IBM PC ET COMPATIBLES				
IBP01 ***	CHAMPIONSHIP GOLF	DSK	426	384

MSX				
MS130 *	L'AFFAIRE VERA CRUZ	K7	171	154

MSX 2				
MS131 **	JET BOMBER	K7	91	82
MS132 **	JET BOMBER	DSK	142	128
MS133 ***	FLIGHT DECK II	K7	159	144
MS134 ***	FLIGHT DECK II	DSK	208	187
MS135 ***	NORTH SEA HELICOPTER	K7	182	163
MS136 ***	NORTH SEA HELICOPTER	DSK	208	187

THOMSON				
TH123 **	ASS DESASS T09	DSK	527	474
TH124 ***	VAMPIRE T07/M05	K7	195	175
TH125 ***	VAMPIRE T09	DSK	248	223

A B C					A B C				
AM067 ***	CRAFTON ET XUNK	K7	140	126					
AM068 ***	CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198					
AM070 ***	CRAZY GOLF	K7	104	94					
AM071 ***	CYRUS CHESS	K7	121	109					
AM072 ***	CYRUS CHESS/8256	DSK	155	140					
AM321 **	D BASE 2	DSK	179	175					
AM073 **	DAMBUSTERS	DSK	190	171					
AM074 **	DAMES	K7	112	101					
AM075 **	DAMES	K7	90	82					
AM076 **	DAMES	DSK	130	117					
AM077 **	DARK STAR	K7	295	266					
AM078 **	DATAMAT	DSK	395	356					
AM079 **	DEFEND OR DIE	K7	84	76					
AM080 **	DEVIL'S CROWN	K7	97	89					
AM081 **	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152					
AM082 **	DEVYAC	K7	308	275					
AM083 **	DEVYAC	DSK	360	324					
AM322 **	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112					
AM084 **	DOCTOR WHO	K7	146	132					
AM085 **	DOCTOR WHO	DSK	207	187					
AM086 **	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108					
AM087 **	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163					
AM088 **	DOPPELGÄNGER	K7	91	82					
AM089 **	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86					
AM090 **	DUNDRARACH	K7	115	104					
AM091 **	DUNDRARACH	DSK	140	126					
AM092 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM093 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM094 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM095 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM096 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM097 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM098 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM099 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM100 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM101 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM102 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM103 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM104 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM105 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM106 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM107 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM108 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM109 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM110 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM111 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM112 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM113 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM114 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM115 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM116 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM117 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM118 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM119 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM120 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM121 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM122 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM123 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM124 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM125 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM126 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM127 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM128 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM129 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM130 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM131 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM132 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM133 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM134 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM135 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM136 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM137 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM138 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM139 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM140 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM141 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM142 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM143 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM144 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM145 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM146 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM147 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM148 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM149 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM150 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM151 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM152 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM153 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM154 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM155 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM156 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM157 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM158 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM159 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM160 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM161 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM162 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM163 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM164 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM165 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM166 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM167 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM168 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM169 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM170 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM171 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM172 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM173 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM174 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM175 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM176 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM177 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM178 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM179 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM180 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM181 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM182 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM183 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM184 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM185 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					
AM186 **	DUNDRARACH	DSK	112	101					

A B C				
AM304 *	PACIFIC	K7	140	126
AM305 *	PACIFIC	DSK	220	198
AM187 **	PACK FIVE	K7	104	94
AM188 **	PANZADROME	K7	110	99
AM189 ***	PING PONG	K7	112	101
AM190 ***	PING PONG	DSK	182	163
AM191 **	PLANETE BASE	K7	150	135
AM192 **	POUVOIR	K7	180	162
AM193 **	POUVOIR	DSK	200	180
AM194 **	PROJECT FUTURE	K7	114	103
AM195 **	PUNCHY	K7	104	94
AM196 **	PUNCHY	DSK	147	132
AM197 **	PYJAMARAMA	K7	107	96
AM198 **	PYJAMARAMA	DSK	147	132
AM199 **	RAID	K7	112	101
AM200 **	RAID	DSK	161	152
AM201 **	RAMBO	K7	109	98
AM202 ***	RASPUTINE	K7	94	85
AM203 **	RED ARROWS	K7	163	147
AM204 **	RED ARROWS	DSK	158	142
AM205 **	RED HAWK	K7	121	109
AM206 **	RED MOON	K7	87	78
AM207 **	REVERSI CHAMPION	K7	160	144
AM208 **	REVERSI CHAMPION	DSK	198	178
AM209 **	ROCCO	K7	114	103
AM210 **	ROCCO	K7	97	87
AM211 **	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163
AM212 **	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163
AM213 **	RUNESTONE	K7	98	88
AM214 **	SABRE WOLF	K7	112	101

SUPPORTS
DSK DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTOUCHE
S SOFTCAR

A B C				
AM211 **	SCRABBLE	K7	112	101
AM212 **	SCRABBLE	DSK	155	140
AM213 **	SEAS OF BLOOD	K7	121	109
AM214 **	SHADOW FIRE	K7	121	108
AM215 **	SKYFOX	K7	129	116
AM216 **	SORCERY	K7	95	86
AM217 **	SORCERY	DSK	160	144
AM218 **	SORCERY PLUS	K7	140	126
AM219 **	SORCERY PLUS	DSK	200	180
AM220 **	SOULS OF DARCON	K7	114	103
AM221 **	SOULS OF DARCON	DSK	178	160
AM222 **	SOUTHERN BELLE	K7	106	95
AM223 **	SPACE MOVING	K7	295	266
AM224 **	SPACE MOVING	DSK	395	356
AM225 **	SPACE SHUTTLE	K7	290	261
AM226 **	SPELLBOUND	K7	45	40
AM227 **	SPINZIZZY	K7	121	108
AM228 **	SPINZIZZY	DSK	162	147
AM229 **	SPITFIRE 40	K7	155	140
AM230 **	SPITFIRE 40	DSK	197	178
AM231 **	SPY HUNTER	K7	110	99
AM232 **	SPY VS SPY	K7	147	132
AM233 **	SPY VS SPY	DSK	179	159
AM234 **	SPY VS SPY II	K7	105	95
AM235 **	SPY VS SPY II	DSK	155	140
AM236 **	STAR STRIKE	K7	80	72
AM237 **	STARION	K7	125	113
AM238 **	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91
AM239 **	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138
AM240 **	STRANGELOOP	K7	124	112
AM241 **	STRANGELOOP	DSK	182	163
AM242 **	SUPERCHES	K7	90	81
AM243 **	SUPERCHES	DSK	130	117
AM244 **	SUPER PIPELINE II	K7		

Table listing video games with columns for ID, title, and price. Includes titles like DONALD DUCK, DR WHO, DUNDARACH, etc.

Table listing video games with columns for ID, title, and price. Includes titles like SCARABEUS, SCHIZOPHRENIA, SCUBA DIVE, etc.

Table listing video games with columns for ID, title, and price. Includes titles like SUPER METEORS, SUPERCOPY, TERMINUS, etc.

MSX

THOMSON

MICRO CARTOUCHES VIERGES POUR QL ET SPECTRUM

Table with 3 columns: A, B, C and values 44, 39, 30.

SPECTRUM

ORIC

Table listing video games for Oric platform with columns for ID, title, and price.

VIC 20

Table listing video games for Vic 20 platform with columns for ID, title, and price.

MERE DEULIGNE

Z'avez vu Carali, la semaine dernière ? Il a encore trouvé un moyen de se défilier lâchement, le bougre ! Il est vraiment très fort. Alors je cherche LE truc qu'il pourra pas faire. J'ai pas encore trouvé, mais ça viendra.

Pour le numéro du mois d'août, je reçois déjà quelques trucs, mais c'est pas encore tout à fait ça. Si vous pouvez m'envoyer des deulignes pour des machines qui ne passe pour ainsi dire jamais dans la rubrique, genre Atari ST et IBM, vous gênez pas les mecs, vous gênez surtout pas. Le courage est souvent récompensé.

Et puis voici celui qui gagne les deux softs de la semaine : c'est Eric Fauquet, qui envoie de quoi faire quelques copie anti-café, en transformant une inutile touche SELECT en un superbe bouton RESET. Tout programme en L.M sera préservé après le reset. Faites gaffe qu'un programme ne vienne pas écraser la routine qui se trouve en &H200, sinon, bonjour les dégâts !

Listing MSX.

```
1 POKE&HFD0D,0:POKE&HFDCE,&HF2:F0
RI=1TO10:READA$:POKE&HF200+I,VAL("&H"+A$):NEXT
2 DATA79,FE,3E,2B,01,C9,CD,00,00,
C9:POKE&HFDCC,&HC3
```

Et puis parce qu'un peu de musique n'a jamais fait de mal à personne (quoique ça dépend laquelle, regardez Jeanne Mas...), laissez votre Oric vous jouer la Marche Funèbre de Chopin, via Jim Bley (ou Blay, je sais pas, c'était mal écrit).

Listing Oric-Atmos.

```
1 DATA0,70,8,70,8,30,8,80,11,50,10,
40,8,40,8,60,7,40,8,80
2 FORI=1 TO10:READA,B:MUSIC2,3,A,1
0:MUSIC1,2,A,12:WAITB:MUSIC1,1,1,0
:NEXT
```

Pour Thomson maintenant, un petit jeu pas mal foutu pour un deuligne : vous êtes la dernière flamme qui existe sur Terre, évitez donc les gouttes d'eau qui vous tombent dessus. Tâchez de battre le record de Quan (c'est le prénom) Le Luu Minh (c'est le nom) qui est de 157.

Listing Thomson TO7-70 uniquement.

```
1 CLEAR,,2:X=20:Y=12:DEFGR$(0)=16,56,116,
242,250,242,100,56:F$=GR$(0):CLS:BOX(0,
0)-(39,24)F$,4:N=1:G$=GR$(1):FORI=32769T
032797:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:DA
TAF6,60,3B,A6,03,26,06,CA,80,C4,BF,20,0B,
4A,26,06,CA,40,C4,7F,20,02,CA,3F,F7,60,
3B,39:GOTO2
2 DEFUSR0=32769:D=STICK(0):A=INT(39*RND):
B=INT(RND*24):S=S+1:SET(A,B)F$,4:X=X+N:
Y=Y+N:IFPOINT(X*8,Y*8+3)=4THENCLS:PRINTS
:ENDELSEPSET(X,Y)G$,1:IFD=1THENM=0:N=-1:
GOTO2ELSEIFD=5THENM=0:N=1:GOTO2ELSEIFD=3
THENM=1:N=0:GOTO2ELSEIFD=7THENM=-1:N=0:G
OTO2ELSE2
```

Enfin, pour clore les débats, Cédric Garnier propose aux pirates un petit utilitaire qui crée un nouvelle fonction IFROG qui permet de dépiler les programmes basic. Pour l'utiliser, tapez IFROG, puis LOAD "nom du programme".

Listing Amstrad CPC 464 uniquement.

```
1 h=&9FFF:MEMORY h:FOR i=1 TO 47:R
EAD a:POKE h+i,a:NEXT i:CALL &A000
:NEW
2 DATA 252,166,14,160,1,14,160,33,
0,160,205,209,188,201,19,160,195,2
4,160,70,82,79,199,0,62,7,205,90,1
87,62,174,50,3,172,62,69,50,2,172,
62,50,50,1,172,201,201,0,0
```

Ben voilà, c'est tout pour cette semaine. Dès que le serveur de l'HHHHebdo sera de nouveau opérationnel, ce qui ne saurait tarder, je m'ouvrirai une autre BAL pour lire vos messages. Mais on en est pas encore là, on verra ça plus tard. Salut les agneaux, que le Dieu des Deuligneurs (DDD en abrégé) soit avec vous.

Louis-Pierre, la vedette.

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS

LES GOUVERNEMENTS PASSENT, HEBDOGICIEL RESTE. ABONNEZ-VOUS, C'EST MOINS DANGEREUX QUE DE VOTER

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 : 1 an : 530 francs
6 mois : 270 francs

Nom : Prénom :

Adresse complète :

Ordinateur utilisé :

N° de carte obligatoire pour les membres du Club :

Members du Club, déduisez vous-mêmes les 10% soit :
Règlement joint :
 CCP
 Chèque bancaire



CANON V-20

750 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- UNITE CENTRALE Z80 - A
- MEMOIRE
 - RAM 32K (BASIC-MSX)
 - RAM 64K + RAM VIDEO 16K
- CABLE PERITEL FOURNI
- EN CADEAU : XYZOLOG (K7)

INTERFACE X-740



LIAISON X07-V20

290 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

LOGICIEL X-COM

235 F
POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- INTER-CONNECTION X07
- APPLICATION MSX POUR INTERFACE X 740

CONFIGURATION COMMUNICATION V-20 - X-07

990 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- 1 CANON V-20
- 1 INTERFACE X-740 POUR LIAISON X-07 V-20

EN CADEAU XYZOLOG (K7)

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

CANON V-20 : 950 F. PRIX SPECIAL CLUB : 750 F. FRAIS DE PORT + 50F.
CANON V-20 + X740 : 1.290 F. PRIX SPECIAL CLUB : 990 F. FRAIS DE PORT + 70F.
INTERFACE X-740 : 490 F. PRIX SPECIAL CLUB : 290 F. FRAIS DE PORT + 20F.
LOGICIEL X07-COM : 337 F. PRIX SPECIAL CLUB : 235 F. FRAIS DE PORT + 15F.

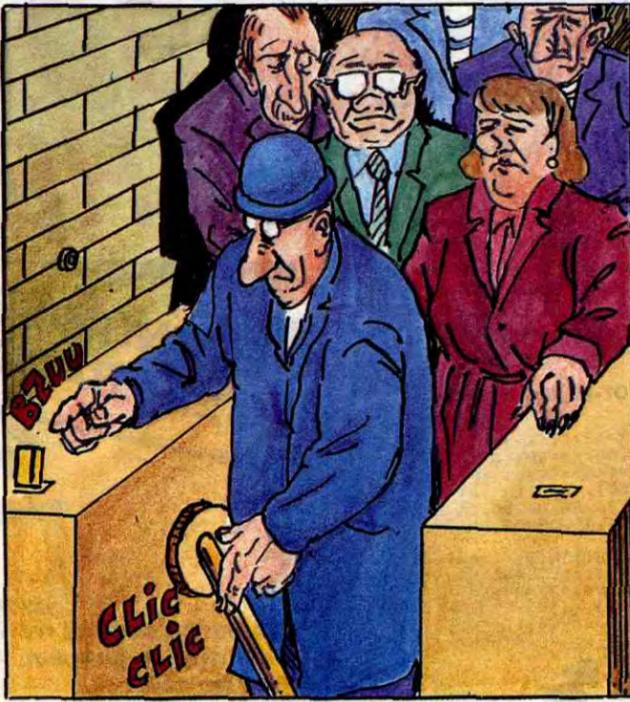
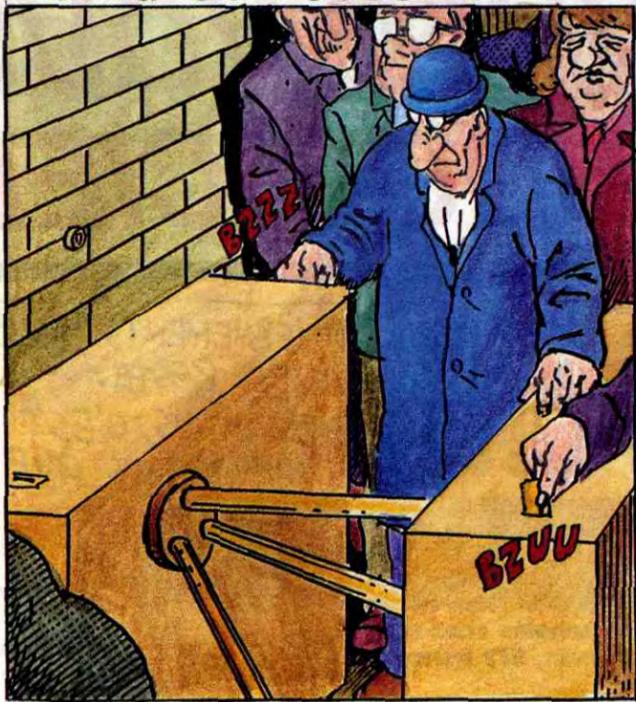
NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

N° CARTE DU CLUB : N° de téléphone :
Règlement joint : Chèque bancaire CCP

l'étou se resserre



Non, il n'est pas encore question de doter les tickets de métro d'une piste optique, permettant l'interrogation directe du F.P.R. (Fichier des personnes recherchées) et de son sous-fichier le F.R.S. (Fichier des renseignements supplémentaires). Mais il en est par contre très fortement question depuis l'an dernier pour le passeport (européen). Et, depuis cette année, pour la carte d'identité nationale. Il n'y a aucune raison pour que l'échelle des libertés ne continue pas à se rétrécir indéfiniment... Après le ticket de métro l'an prochain que va-t-on informatiser?



... Cette fois voilà un "AFO3," accompagné d'un "AL" sortant d'un séjour en H.P. pour névrose suicidaire...

Ha! Cette fois c'est un "S," fiché à la fois à la DST, à la DPSD, et à la DGSE... Voyons son tableau de chasse: 154 attentats sur le territoire, 163 à l'extérieur...

Houlà! Celui-là il les accumule! Voici un superbe spécimen de "G," avec un magnifique palmares: Non-paiement d'une contravention pour défaut du sigle "F" à l'arrière de son véhicule! et puis, comme si ça n'était pas suffisant je vois: Fausse déclaration fiscale concernant la cylindrée de sa voiture!!! Et c'est pas fini!

... à surveiller de près, il n'y a rien de plus satissant dans le métro

163 contre 154... bon ça va, il a gagné à l'extérieur, laissons-le filer...

... de plus, il est descendu trois fois consécutives à Mercadet-Poissonnières la même semaine!

celui-là on ne peut pas le laisser vaquer impunément!

Allez hop, interpellation immédiate

In vraisemblable! encore un cas! celui-là n'est fiché nulle part!

... à fichier d'urgence sur le fichier des non-fichés!

... Dans deux ans les cotons-tiges informatisés pourront nous trahir...

Hein? Mais qu'est-ce tu fous là?

Mais comment que t'as fait pour passer dans la salle de bains? Alors que t'y es tricard pour 15 piges et qu'tous les flics du couloir te filent le derche?!

l'occupe! Tu m'prends vraiment pour un cave! j'connais un douanier ripou à la frontière d'la salle de bains qui m'a fait passer en barque cette noye.

ATTENTION LE CONTROLE INFORMATIQUE SE FERA PAR LÀ!

... Dans trois ans l'informatisation de notre code génétique permettra enfin un contrôle permanent à la source même de nos tares...

Je regrette, mais votre code génétique indique la présence de deux gènes AAT. anormaux, abîmés risques de bronchite chronique.

nous ne pouvons donc pas vous embaucher

Théuheu Théuheu

Ta gueule! les chromosomes doivent apprendre à ne pas tousser pendant les visites médicales d'embauche!

(le contrôle génétique à l'embauche se fait déjà couramment aux USA)

B.D!

EBDITO

Je voudrais vous parler d'une escroquerie qui me tient particulièrement à cœur : ce sont les fausses parodies des faux Jalons. Que je vous explique. Jalons, groupe drôle s'il en fut jamais, a sorti un jour une parodie du Monde qui s'appelait Le Monstre, et une de Libération qui s'appelait L'aberration. Ces parodies se sont bien vendues, merci. Aussitôt, un aigrefin s'est précipité pour racheter les droits d'exploitation du Monstre et a décidé d'en sortir un par mois. S'étant aperçu que le créneau était bon, et profitant de la brèche - et du lectorat - de Jalons, il a récidivé en sortant

le Clébard Déchaîné, le Bigaro et France-Poir. Rien de très grave en soi, d'autant que dans le même temps, Jalons a sorti Franche Démence. Le problème, c'est que le type qui a racheté le Monstre et son équipe ne sont pas drôles du tout. Leurs parodies sont sinistres. Et en plus, ils marquent en tout petit en haut de leurs tentatives : "ce journal n'est pas fait par le groupe" et plus bas, en énorme, qui attire bien l'œil : "JALONS". C'est de l'arnaque ou je ne m'y connais pas. Par contre, achetez Franche Démence, ça vaut son pesant de camemberts.

Milou.

BA'ABEK



Tiens, une coïncidence. Les trois A arrivent chez leur ami qui est bouquiniste sur les quais de la Seine. Première coïncidence ?.. Quand ils ont besoin d'un enclumiste, ils vont chez leur vieil ami qui justement se trouve être un enclumiste. Bon, là c'est un bouquiniste. Ils cherchent des documents sur la Corse. Et justement, deuxième coïncidence, l'ami bouquiniste vient d'acheter un lot de documents sur la Corse en salle des ventes. Bon. Je passe les détails. A ce moment-là, troisième coïncidence, un type se pointe et se montre très intéressé par les documents en question. Plus tard on apprendra (bien qu'on s'en doute déjà) qu'il est sur leur piste depuis longtemps.

Fin de la première page.

Si vous considérez qu'une suite de coïncidences vaseuses peut vous tenir en haleine jusqu'à la fin du bouquin, n'hésitez pas : vous pouvez en toute confiance acheter l'œuvre intégrale de Vasseur et de Mittei. Dans tous les autres cas, je serais vous, j'hésiterais nettement avant d'acquiescer ce chef-d'œuvre kitch, témoin parlant d'une époque heureusement révolue pendant

laquelle les scénaristes n'avaient pas encore honte d'utiliser les coïn-



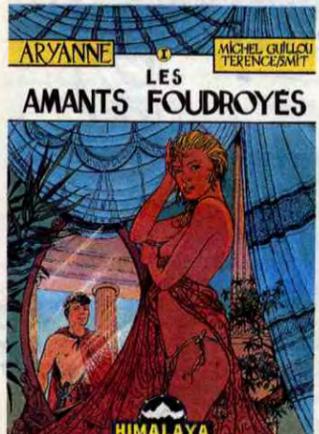
cidences pour faire passer n'importe quoi. Fin du quart d'heure culturel. Amen.

ABORDAGE A BONIFACIO de MITTEI et VASSEUR chez RECREABULL, 36 francs.

GENRE



Berk ! Qu'est-ce qu'il leur prend, à Magic Strip, de sortir ça ? Ils sont fous ou quoi ? Imaginez, c'est comme si Jacques Martin (qui d'Alix) se mettait à faire du cul ! C'est du cul petit, mesquin, refoulé. Scénario ringard et pseudo-historique, mal dessiné, incompré-



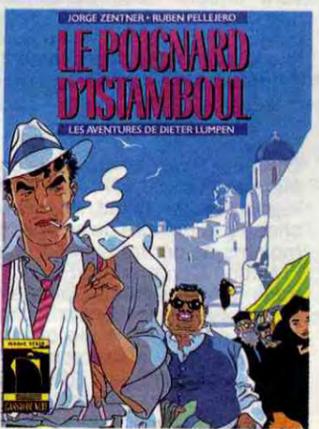
hensible, je peux pas trouver mieux pour définir cet album : c'est du cul refoulé. Totalement inintéressant. Ça m'étonne d'autant plus de Magic-Strip qu'ils n'ont pas pour habitude de sortir des albums purement commerciaux et nuls. Ben là, c'est raté, kon.

LES AMANTS FOUDROYES de GUILLOU, TERENCE et SMIT chez MAGIC-STRIP, 42 francs.

30



Imaginez Hugo Pratt dessinant mieux qu'il ne le fait d'habitude (cherchez pas. En gros, j'aime pas les auteurs connus), avec un Baru ayant décidé de faire dans l'exotisme 1930 au scénario. Vous voyez bien ce que je veux dire ? Eh ben ça, texto. Quatre histoires courtes en noir et blanc, qui se passent un peu partout, de la Turquie à l'Inde en passant par une île déserte. Thème commun à ces quatre histoires : Dieter Lumpen, un allemand flemmard qui ne rêve que d'arrêter de travailler et qui à chaque fois se retrouve dans des galères impossibles. Il se fait engager chauffeur d'une vieille bourgeoise de Munich : aussitôt, elle décide d'aller récupérer un poignard qui lui a été volé par la Mafia turque (c'est pas exacte-



BD Parade!

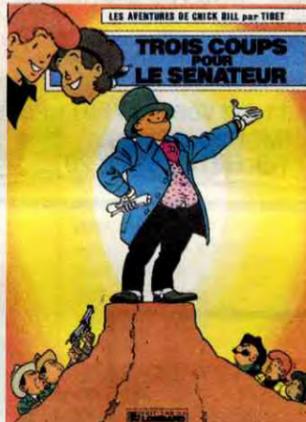
DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	ZENTNER/PELLEJERO	16
RETOUR	BERNET ABULI	16
CARNAGE +	BERNET TRILLO	16
LES ONCLES PAUL	COLLECTIF	15
UN MAX DE MAD	COLLECTIF	15
SUDOR SUDACA	MUNOZ SAMPAYO	15
AUX VOLEURS	KONK	15
DECRESCENDO	PTILUC	14
A LA VIE A LA MORT	BODIER MAKYO	14
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	AUTHEMAN	14
UN MÔME DE PERDU...	TAFFIN	14
CADAVRES EN SOLDE	SAM'AYO SOLANO LOPEZ	14
BARBE-NOIRE ET LES INDIENS	REMACLE	14
SUPERWEST	MATTIOLI	14
OBJECTIF DANGER	ROBBINS	14
L'AMERZONE	SOKAL	13
L'ARBRE DE MAI	COTHIAS JUILLARD	12
NOUVELLES DU PAYS	FERRANDEZ	12
LES CHRONIQUES DE PANDARVE 2	DON LAWRENCE LODEWIJK12	12
LA MANIERE NOIRE	WOZNAK	12
ALERTE A ESLAPION	SERON	11
ECRIT PAR LA TEMPETE	GINE	11
LE CLUB DE MAFALDA	QUINO	11
LE LYNX A TIFS 6	PLEIN DE GENS	11



FOU



C'est fou, hein ? J'aime pas Tibet. Chaque fois que je discute avec des fans de bd, je m'engueule avec eux à cause de cet enfoiré de Tibet. C'est peut-être parce que ça ressemble énormément à du Hergé et que - comble de l'horreur - je n'aime pas Hergé non plus. C'est fou, hein ? Vous avez déjà vu des critiques bd qui n'aiment pas Hergé, vous ? C'est hyper-rare, je peux vous dire. A ma connaissance, on est un seul. C'est probablement parce que je suis arrivé à la génération d'après. Je vais pas vous raconter ma vie (bien que ce ne soit pas l'envie qui m'en manque), mais j'ai commencé ma carrière de lecteur bédéphile par Gotlib. J'ai pris le train en marche, en fait. Donc, contrairement à tous ceux qui ont commencé avant, je n'ai pas la nostalgie des bd des années 50. Alors Tibet, c'est pas la peine : je peux pas. C'est vieux et il ne m'a pas ému quand j'étais tout piti. Donc, désolé pour les fans, mais c'est de la merde.



TROIS COUPS POUR LE SENATEUR de TIBET et GREG chez LOMBARD qui ressort ses fonds de tiroir en ce moment, 35 francs.

BOB MORAND



Tiens, un scénario de Duchateau, cong. Avec la chaleur qu'il fait, dur. Bon, Serge Morand est un détective privé qui tombe sur une affaire compliquée, bien sûr, dangereuse, bien sûr, inextricable, bien sûr, qui met en jeu des personnalités, bien sûr, et qui s'achève dans un bain de sang, bien sûr. En fait, le véritable problème, c'est que l'histoire est développée sur 45 planches, calmement, normalement, et que tout d'un coup, à la 46ème, on a droit à toute la fin qui aurait dû tenir dans au moins cinq ou six planches. Ça fait genre on a complètement oublié qu'il fallait condenser à la fin, alors on a tout casé dans la dernière planche. Donc, la fin est incompréhensible (à mois d'avoir noté les indices tout au long du bouquin sur un morceau de papier, mais je connais peu

de gens qui le font). Par contre, le dessin est sympa et le sujet lui-même non seulement actuel, mais en plus légèrement futuriste (en fait, carrément de la sf. Ce n'est pas à vous, vieux routards de l'informatique, que je vais apprendre que la création d'un per-



sonnage synthétique parfait n'est pas pour demain !). Enfin, c'est un album moyen, quoi.

LADY ROCK de DUCHATEAU et SANAHUJAS chez GLENAT, 39,50 balles.

ment ça, mais je travestis la vérité pour qu'il vous reste des surprises en le lisant. Je suis attentionné, hein ?). En gros, c'est carrément le seul bon album de la semaine. Mais il l'est, hein (bon).

LE POIGNARD D'ISTAMBOUL de ZENTNER et PELLEJERO chez MAGIC STRIP, 42 francs.

BONTE DIVINE

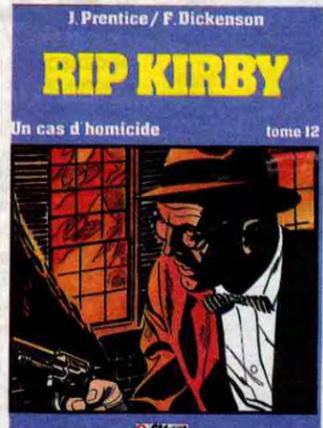


Les jeunes cons qui me lisent ne sachant certainement pas ce qu'est Rip Kirby, je m'en vais leur expliquer en deux coups les gros. Rip Kirby est un détective privé qui sévissait aux Etats-Unis à partir des années

quotidiens - fut reprise à sa mort par Prentice, qui était son assistant, et qui que bon, qui a continué à la dessiner ensuite, quoi. Bref, 99% des gens se foutant complètement de savoir si c'est Laurel ou Hardy qui dessine, disons simplement que Rip Kirby est un détective des années 50.

Mais il a un look tout-à-fait particulier, puisque publié en strip : chaque strip comporte trois images, dont la première est presque toujours un résumé du strip précédent. Au début, ça casse un peu le rythme, mais on s'habitue très vite. Et puis après, on peut déguster tranquillement ces histoires de Rip Kirby, qui est un détective des années 50 (vous remarquerez qu'exceptionnellement, je n'émetts aucun critère de jugement sur l'ouvrage, parce que je ne l'ai pas lu, parce qu'il fait 160 pages et que j'aime pas lire morcellement, et qu'en conséquence j'attends que tout soit paru pour m'y mettre, avec une pipe et un whisky à la main, dans mon fauteuil en velours, entouré de mon chien et de ma robe de chambre).

RIP KIRBY TOME 12 de PRENTICE chez GLENAT, 120 balles. C'est ça, Lise ? oui, merci.



50. Créé par Alex Raymond, l'inoubliable dessinateur de Lucky Luke, non, pardon, de Guy L'Eclair, cette série qui était publiée quotidiennement dans des mensuels - non, des

MONSIEUR MUSK



Voilà quelque chose d'ambitieux. Que je vous narre le propos : en 2282, des missiles (je m'arrête tout de suite, pour ne pas laisser la plus petite place à la confusion : ce que je vous raconte n'est pas dans la bd, mais dans le texte d'intro) bactériologiques ravagent la terre, ayant pour conséquence la perte totale de l'odorat pour l'espèce humaine. Les seuls parfums qu'ils peuvent sentir sont des parfums synthétiques hyper-puissants. Malheureusement, ceux-ci défoncent complètement et abiment le cerveau. Belle intro, hein ? Ça devrait cracher du feu, une histoire comme ça. Eh ben ça crache que dalle. Parce que le dessin est trop faiblard, ambitieux et raté, que le scénario est mal fait très mal découpé, trop implicite (je suppose que le lecteur a compris ce que je voulais dire, alors je ne prends pas la peine de glisser une subtile explication), résultat : on s'emmerde et on décroche rapidement. De temps en temps, on a droit à une case qui remplit toute la plan-



che, un peu comme du Mœbius, sauf que comme c'est pas beau, on a l'impression de se faire voler.

MUSK de BOCCAR et FROIDMONT chez ARMONIA, 39 balles.

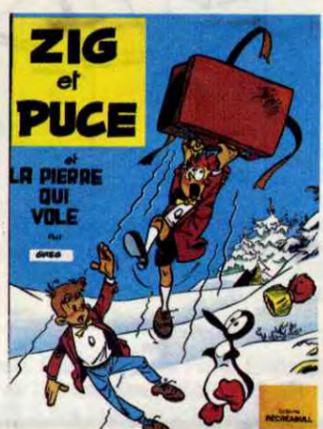
FABULEUX

SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 26



Zig et Puce vont découvrir sous vos yeux le secret fabuleux de la pierre qui vole. Chouettes, hein ? Dessinée et scénarisée par Greg, cette histoire vous amènera aux confins d'un monde merveilleux où les petits enfants rattrapent des bandits



et où les mêmes petits enfants sont honnêtes et gentils. Autrement dit, c'est n'importe quoi. Greg est l'un, sinon le scénariste le plus prolifique que je connaisse. Ce qui est loin d'être une qualité, quand on voit ce que ça donne. Mais qu'est-ce qui m'arrive, aujourd'hui ? Je descends les uns après les autres tous les grands classiques, Hergé, Tibet, Greg, qui sait, pourquoi pas Duchateau, aussi ? Ah oui, bonne idée, tiens, je vais vous dire du mal de Duchateau dans tout à l'heure.

En attendant, continuons à dire du mal de Greg. C'est naïf, ce qu'il fait. Pour des mômes, oui, mais des mômes d'il y a vingt ans, à l'époque où ils obéissaient encore à leurs parents, qui leurs disaient de lire des bd bien pensantes et pas trop révolutionnaires. Donc, Zig et Puce trouvent la pierre qui vole, et tout le monde s'en fout.

LA PIERRE QUI VOLE de GREG chez RECREABULL qui passe son temps à racheter les fonds de tiroir de Lombard qui n'en veut plus, 45 balles.

PRIX D'A.M.I.E

VENTES

SUPER PROMO
MANETTE PRO
170F

AMSTRAD	
CPC 464 Mono	2680 F
CPC 464 Couleur	3980 F
CPC 6128 Mono	4480 F
CPC 6128 Couleur	5980 F
PCW 8256	5920 F
Lecteur K7	350 F
Lecteur Disq. DD1	1990 F
Lecteur Disq. DD12	1490 F
Imprimante DMP 2000	2290 F
Imprimante LX 80	2990 F
Imprimante OKIMATE	950 F
Imprimante MCP 40	2250 F
Imprimante TP 100	395 F
Adaptateur Péritel MP 1	495 F
Adaptateur Péritel MP 2	290 F
Crayon optique LP 1	690 F
Souris AMX	390 F
Synthétiseur vocal	495 F
Synthétiseur musical	1990 F
MODEM	890 F
Emulateur Minitel	590 F
RS 232	220 F
Tablette graphique	590 F
Doubleur JOYSTICK	1190 F
Extension mémoire 64K	1190 F
Extension mémoire 256K	1190 F
Disque Silicone 256K	2200 F
Moniteur Couleur	2200 F
COMMODORE :	
Unité Centrale : C 64	1800 F
C 128	2990 F
C 128 D	6400 F
AMIGA	17700 F
PC 10 série II	15350 F
PC 20 série II	23660 F
PCAT	40260 F
Lecteur cassette 1530	350 F
Lecteur disquette 1541	1800 F
1570	2450 F
1571	3250 F
Imprimante : MPS 801	1300 F
MPS 803	1600 F
Moniteur : Mono s/son	890 F
Mono a/son	1100 F
Couleur CIAGI	2100 F
Couleur 1702	2500 F
Couleur 1901	3500 F
Interface PAL RVB	450 F
Crayon optique	410 F
Souris	550 F
Synthétiseur	640 F
MODEM	1990 F
Emulateur Minitel	390 F
RS 232	650 F
POWER CARTRIDGE	490 F
Tablette graphique	1300 F
Clavier musical	620 F

ACCESSOIRES :	
Poignée de jeux QS I	70 F
QS II	90 F
DAEWOO	120 F
PRO	170 F
TURBO	220 F
Boîte rangement 50 disq. 5"1/4	125 F
Boîte rangement 100 disq. 5"1/4	139 F
Boîte rangement 30 disq. 3"	150 F
Housse C 64	70 F
C 128	90 F
CPC 464	70 F
CPC 6128	70 F
Capot C 64	100 F
C 128	120 F
Pince à disquette	60 F
Tous cordons à la demande	-
CONSOMMABLES :	
Cassettes vierges C20 (les 10)	60 F
Disquettes 5"1/4 SP DD (les 10)	70 F
Disquette 3"	35 F
Papier listing	-
Ruban encreur	-
Recharge stylo table traçante	-
LOGICIELS :	
CATALOGUE, ENVOI SUR DEMANDE	-
LIVRES :	
MICRO APPLICATION-PSI-SYBEX-NATHAN-etc...	-

PROMOTION ÉTUDIANT
(justificatif demandé)
Amiga F TTC 14950
PC 10 + World
+ Multiplan F TTC .. 12900
PCW 8256 F TTC 5450
Outil idéal pour
frapper vos thèses.

17 700 F ttc

AMIGA TE VOILA !

L'AMIGA existe, je l'ai rencontré.
Chez A.M.I.E. une salle d'expo lui est consacrée.
Un show-room permanent pour une démo,
l'ordinateur de la seconde génération ne laisse
pas indifférent. Les softs sont au rendez-vous.
Étonnez-vous. 11, bd Voltaire 75011 Paris.

Promos!

C 64 + lecteur K7	1990 F
C 64 + lecteur Disq.	3250 F
C 128 + 1570	4990 F
C 128 D + 1901	9600 F
CPC 464 Mono + Interface Couleur	2850 F
CPC 6128 Couleur + Imprimante	6870 F
PCW 8256 + DBase II + 10 disquettes	6790 F

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

NOM _____

ADRESSE _____

TÉL _____

RÉFÉRENCES	PRIX

CATALOGUE SOFT :

Participation aux frais d'envoi + 20 F

Règlement : je joins F chèque bancaire CCP mandat-lettre

REMISES AUX COLLECTIVITÉS
Ouvert du Lundi au Samedi
de 9 h 00 à 19 h 00

SERVICE APRES-VENTE

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

Prix fixés : Forfait ou sur devis
Délais réduits : Maxi 8 jours

Qualité assurée : Chaque réparation est garantie 1 mois



11, bd Voltaire 75011 Paris
(M° République)
Tél. : (1) 43.57.48.20

ON VEUT NOUS FAIRE FERMER NOS GUEULES !

Suite de la page 14

en fourguer un gros, en conséquence nous estimons que tant multiplié par tant ça fait tant et avec les frais, ça nous fait cent briques ! Par ici la bonne soupe ! Excellent moyen de sortir de la crise : on attaque la presse, responsable de tous les maux et par la même occasion, on lui fait fermer sa gueule.

LA LIBERTÉ DE LA PRESSE

Malheureusement, la presse en question, elle est pas près de se laisser faire. Surtout l'HHHHebdo. Le "journal" concurrent en question dont nous ne citerons pas le titre - ça ferait monter ses ventes - a passé un "droit de réponse" dicté par Amstrad. Et cet article, non content de mettre en doute notre intégrité (un comble), attaque nos journalistes de façon injurieuse et calomnieuse. Ce qui fait que, étant donné que cet article va faire baisser nos ventes, que nous avons vendu chaque semaine un paquet de journaux non négligeable, que nous devons vendre un gros paquet de journaux d'ici la fin de l'année et que, à cause de cet article, nous n'en vendrons qu'un ridicule petit paquet de rien du tout, nous estimons que tant multiplié par tant, avec les frais et tout ça, Amstrad nous doit 300 briques bien tassées. Et nous concluons même que, dans ces conditions, nous sommes tout à fait d'accord pour payer 100 briques à Amstrad à condition qu'ils nous versent nos 300 bâtons. Excellente affaire en cette époque difficile pour la Micro. Par contre, nous ne fermons pas nos gueules. J'oubliais, Sugar a écrit sur une de ses délicates notes de service : "Rubbish", en parlant de l'HHHHebdo. Le machin qui ressemble vaguement à un journal dont nous parlions plus haut a eu la bonne idée de la publier

en illustration de l'article dicté par Amstrad. L'HHHHebdo se considère donc comme gravement injurié et demande en conséquence 30 briques en réparation. Dans les mêmes conditions que pour le reste, bien entendu. Voilà, fini pour Amstrad. Ha, non, allez faire un tour du côté des petits articles des pages centrales, vous y trouverez les prix qui seront pratiqués par Amstrad incessamment sous peu pour le CPC 6128. Ils

MAIS QUAND ALLEZ-VOUS VOUS DÉCIDER DE FERMER VOS GUEULES ?



vont encore nous demander une compensation pour avoir bloqué leurs ventes jusqu'à ce que le prix baisse effectivement. Je meurs de trouille.

MINABLE

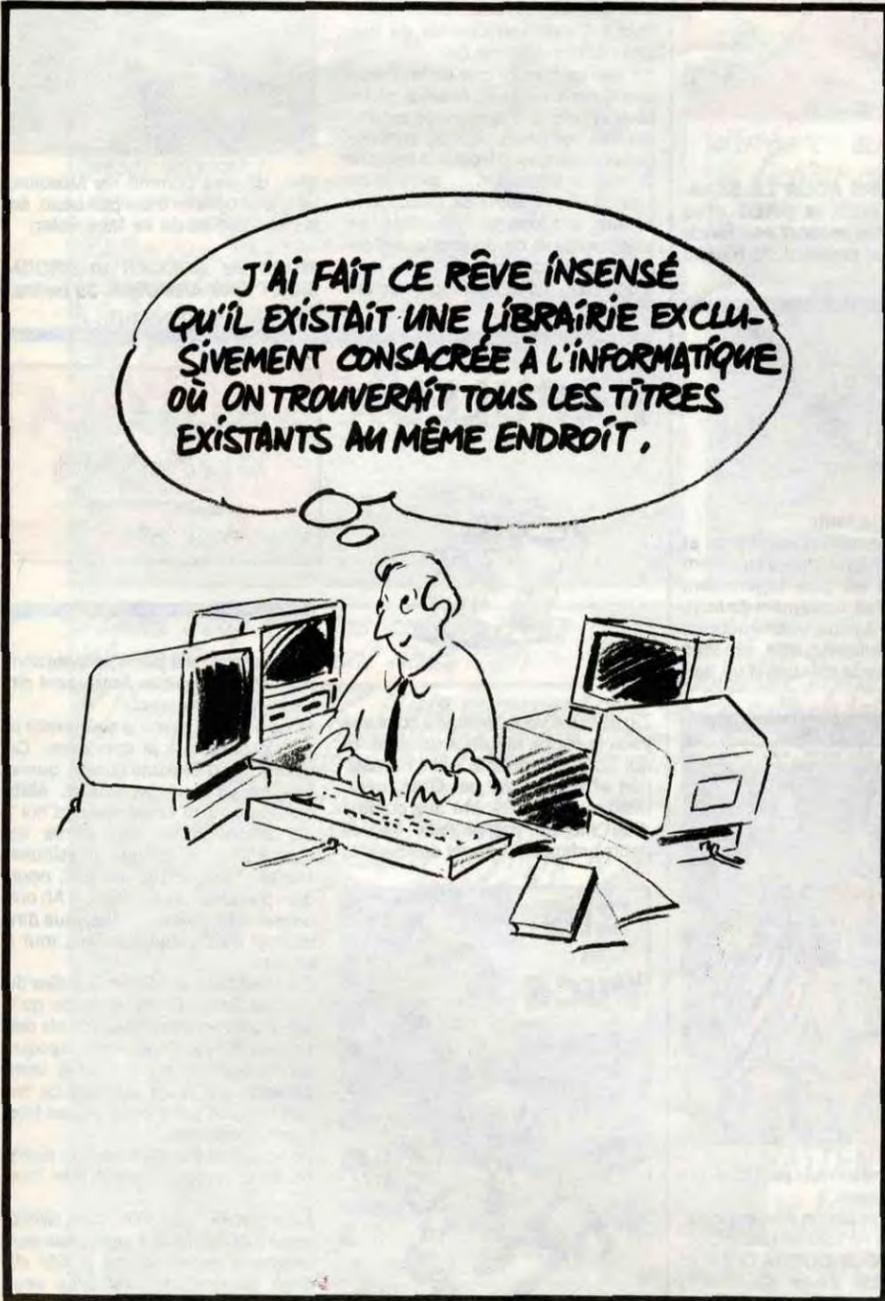
Et Kléber Paulmier dans tout ça, me direz-vous ? Eh bien, vous répondrais-je, il fait la même chose à la mesure de ses petits moyens de gérant (voir l'article "Match Commodore/Procep" dans les actualités). Comme il est lui aussi excédé par l'arrogance de l'HHHHebdo qui ne respecte rien ni personne, il nous a envoyé un "droit de réponse" pour affirmer haut et fort que son service après-vente

pète le feu et que Procep c'est ci et que Procep c'est ça et qu'il y a que lui qui est gentil et qui tient ses promesses. Malheureusement, ce n'est pas notre avis et nous avons vu les preuves que dans l'affaire qui oppose Commodore à Procep, les magouilleurs sont du côté de Commodore. Comme nous avons refusé de publier son communiqué, ce brave gérant nous assigne en justice et nous réclame le passage de son article assorti de 3.000 francs de dommages par semaine de retard et, pendant qu'il y est, il réclame quelques milliers de francs pour lui, pour ses petits frais et pour Commodore. A peine une brique. Minable.

même pas 10 bâtons ! Fini pour Kléber Muda ? Non, une information soi-disant confidentielle : la marge des revendeurs va augmenter de 9% sur l'Amiga. Vous pressez pas pour faire vos stocks, les copains.

CONCLUSION

Nous déclarer la guerre ? Pourquoi pas, ça sera probablement plus amusant que de combattre les simples arnaqueurs et les petits malins. Nous préférons les grandes batailles aux bagarres de rue, c'est généralement le consommateur qui gagne et le consommateur, il est de notre côté !



L'HEBDO, LA TELE, LA HIFI ET LA VIDEO

DES RONDS DANS L'EAU

Les relevés n'ont pas l'air d'affecter beaucoup la FNAC, Darty et les autres. Ils continuent joyeusement à appliquer des prix que l'on pourrait qualifier d'usurier. Les engagements de meilleur prix, de prix le plus bas ou autre remboursement de différence ne sont pas tenus et tout le monde s'en fout. Mais que font les pouvoirs publics ? Qu'est-ce qu'ils attendent pour faire leur boulot ? La Direction de la Concurrence et des prix est-elle aussi efficace que la Commission Informatique et Libertés ? Pauvre France !

HTHV

Jean CHAPELLE
prêche pour son église.
(Suite de la semaine dernière)

H : Pourquoi cette position des fabricants, normalement ils auraient dû être ravis de voir leurs prix baisser.

C : C'est le schéma idéal de la concurrence, malheureusement les fabricants se plaignaient de l'alignement de la FNAC sur mes prix et, par ricochet, de l'alignement de tous ses concurrents importants comme Darty, Nasa, les grands magasins, les Hypers et donc l'ensemble de la grande distribution parisienne. Les revendeurs traditionnels étaient évidemment gênés par ces baisses : alors que du fait des ententes sur les prix, ils pouvaient prétendre vendre au même prix ou légèrement au-dessus que les grands discounteurs, avec ces alignements ils passaient pour des voleurs auprès de leurs clients.

H : L'essentiel reste quand même le consommateur et les matériels qui devraient être vendus en plus grande quantité puisque moins cher. Si le Laser baisse de 3.690 francs à moins de 3.000 francs, il s'en vend beaucoup plus, non ?

C : Théoriquement oui, mais en fait la baisse n'affecte pas toutes les marques, puisque certains refusent de livrer les vrais casseurs de prix. De ce fait, le commerçant - gros distributeur ou petit revendeur - va préférer vendre les marques à forte marge. Vous allez donc trouver chez Darty ou à la FNAC deux sortes de produits : les produits à forte marge et ceux à faible marge bénéficiaire.

H : Dans ce cas, c'est le client qui choisit !

C : Encore une fois, théoriquement oui, mais pratiquement non ! Et, sur ce sujet, je suis obligé de ne citer que des observations faites par des fournisseurs ou des déclarations faites au juge d'instruction.

H : Vous êtes bien prudent !

C : Oui, car j'ai des adversaires qui ne laissent rien passer. Ce que je vais relater est prouvable par certains documents, notamment les écoutes téléphoniques et les interrogatoires dont nous avons déjà parlé.

Les fabricants affirment que les grands distributeurs vont tout faire pour ne pas vendre les marques à faible marge en utilisant des moyens divers : on déclare indisponible l'appareil bon marché, on le met en bout de rayon, on lui donne de mauvais tests, on commissionne moins bien les vendeurs qui ainsi trouvent tous les défauts à ces appareils. Par contre, les marques protégées ont toutes les qualités.

Comme cela se produit à grande échelle, l'image de marque du fabricant est affectée sur tout le marché français.

Ce dénigrement est amplifié par les revendeurs traditionnels qui n'ont aucune raison de promouvoir des appareils qui ont mauvaise réputation, qui ne leur laissent pas de marge et qui, en plus, leur passent pour des voleurs.

Bien entendu, ces pratiques n'existeraient pas si toutes les marques étaient chez les casseurs car, les autres revendeurs n'ayant plus aucun ilot de profit privilégié, ils seraient obligés de vendre toutes les marques à un taux moyen et ils n'auraient plus intérêt à favoriser certaines marques.

H : Vous-même, vous ne cassez pas le prix de toutes les marques.

C : J'aimerais bien, mais je subis des refus de vente que l'administration refuse de sanctionner, encourageant ainsi les fournisseurs dans leurs refus.



LE MUR DE LA CONCURRENCE

REGLES DU JEU

HEBDOGICIEL publiera gratuitement chaque semaine les prix les plus bas dont il aura connaissance, en indiquant le nom et l'adresse du ou des magasins concernés.

HEBDOGICIEL fera des relevés de prix mais fait surtout appel à tous les commerçants concernés et à ses lecteurs pour qu'ils lui envoient les prix qu'ils estiment les plus bas dans leur région.

HEBDOGICIEL s'engage à publier les prix les plus bas, quels que soient les commerçants qui les pratiquent, et ce gratuitement, étant indépendant de toute pressions publicitaires ou autres.

HEBDOGICIEL fera tout son possible pour faire connaître les initiatives, les systèmes de vente et les établissements originaux qui œuvrent dans l'intérêt du consommateur.

PUBLICITE GRATUITE

Commerçants de France et de Navarre, faites de la publicité à bon compte dans Hebdogiciel. Envoyez-nous les prix des matériels sur lesquels vous pensez être bien placés. Nous publierons gratuitement votre adresse et une fiche sur vos activités et vos méthodes de vente. Apportez un maximum de précisions à ces renseignements et particulièrement aux conditions principales de vente des produits (durée de la garantie, livraison, mise en service, vente par correspondance, etc.) ainsi que vos horaires d'ouverture. En gros, faites le boulot à notre place. Attention, nous vérifierons vos dires.

AU SECOURS !

Aidez-nous à faire vivre cette page. Envoyez-nous les prix intéressants pratiqués par les commerçants de votre région. N'oubliez pas de mentionner les références exactes des matériels concernés ainsi que l'adresse exacte, le téléphone du point de vente. Grouillez-vous, bande de consommateurs. Siouplait.



COMPAREZ, IL EN RESTERA TOUJOURS QUELQUE CHOSE.

Relevé au 7 JUILLET 1986.

(Seuls les trois meilleurs prix sont affichés, les autres sont trop chers (TC) !)

	STAR VIDEO	CHAPELLE	CONCURRENCE	FNAC	DARTY	EXPRESS CASH
MAGNETOSCOPES						
AKAI VS 202 S		4.990	4.990		5.490	
AKAI VS 303 S		5.800	5.800		5.980	
AKAI VS 112 S		5.600	5.600	5.990	5.990	
JVC HRD 142 S	5.450	5.400	5.550	TC		5.090
JVC HRD 152 S	5.950	5.850	5.950	6.290	6.290	
JVC HRD 157 S	7.850	7.750	7.990	8.390	8.390	
JVC HRD 250 S	7.150	7.100		7.390	7.390	
JVC HRD 566 S	7.950	7.800		8.490	8.490	
PANASONIC NV 730		6.990	6.990	7.590	6.650	
PANASONIC NV 460		6.200	6.200	6.990	6.790	
SAMSUNG VL 503 P (LECTEUR)		2.700	2.700	2.990	2.990	
CAMERAS VIDEO						
JVC GRC 2S	15.450	15.200	15.000	TC	15.990	
SONY CCDV8 AF		15.000	15.000	16.450	16.450	
CASSETTES VIDEO (Cassettes de marque la moins chère. Prix unitaire pour achat par 20)						
CASSETTE E 120	42,00	40,00	42,00	40,45	41,80	TC
CASSETTE E 180	42,72	44,00	TC	TC	42,27	TC
TELEVISEURS						
SONY 37 CM KV 1412 F		3.700	3.700	3.950	3.790	
SONY 51 CM KV 2092 FE		5.200	5.200	5.790	5.500	
SONY 56 CM KV 2264 FE		6.400	6.200	6.950	6.280	
SONY 68 CM KV 2762 FE		6.350	6.500	TC	6.390	
SONY 47 CM KV 1882 F		4.400	4.400	4.950	4.650	
SONY 56 CM KV 2215 FE		5.700	5.790	5.790	5.990	
AKAI 40 CM CFT 151		4.300	4.300	4.790	4.790	
AKAI 55 CM CFT 211		5.300	5.880	5.890	5.890	
HI.FI						
SONY DISCMAN LASER		3.300	3.300	3.690	3.690	2.900
SONY FH 10 W		4.800	4.800	5.490	5.490	
SONY FH 77		5.200	5.200	5.890	5.890	
SONY CDP35		2.700	2.700	2.950	2.950	
AKAI CHAINE MIDI 313 WTD		6.500	6.500	7.990	6.990	
WALKMAN SONY WM 22		370	380	390	380	
WALKMAN SONY WM 75		990	990	1.050	1.020	
WALKMAN SONY WM 101		1.400	1.400	1.490	1.490	
WALKMAN SONY WM 65		1.900	1.900	2.100		
WALKMAN SONY WMD6C		2.800	2.800	3.100	2.990	
LASER PHILIPS CDP 104		2.600	2.600	2.990	2.990	
LASER PHILIPS CDP 150		2.600	2.600	2.990	2.950	

Suite et fin la semaine prochaine

Adresses : FNAC montparnasse, FNAC Halles et FNAC Etoile, DARTY Madeleine et DARTY République, CONCURRENCE place de la Madeleine, CHAPELLE 131 rue de Rennes à Paris, STAR VIDEO à Nanterre et EXPRESS CASH 3 rue Lavoisier à Morangis.

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

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

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

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

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

ET SI JE VOUS CHANTE "COMME UN OURAGAN" QU'EST-CE QUE JE GAGNE ?



BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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



L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
BLOODI ET LES RONGEURS	32,00
ASHE BARRETT	67,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
ROCK MASTARD	65,00
LE THEOREME DE BELL	49,00
LA FIN DU MONDE...	59,00
LA FEMME PIEGE	69,00
LES 110 PILULES	45,00
DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER	45,00
LE VICOMTE	59,50
OBJECTIF DANGER	69,00
LE PAYS QA	35,00
LES ONCLES PAUL	49,00
DECRESCENDO	69,00
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 1	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 2	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 3	39,50
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	220,00
CADAVRES EN SOLDE	42,00
EXECUTIVE WOMAN	59,00
RETOUR	64,00
CARNAGE +	49,00
UN MAX DE MAD	80,00
SAMBRE	59,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBO-LOGUE 2	45,00
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	42,00
MUSK	39,00
RIP KIRBY TOME 12	120,00
LES AMANTS FOUDROYES	42,00
LADY ROCK	39,50
LA PIERRE QUI VOLE	45,00
TROIS COUPS POUR LE SENATEUR	35,00
LA CLEF DU BONHEUR	25,00
ABORDAGE A BONIFACIO	36,00

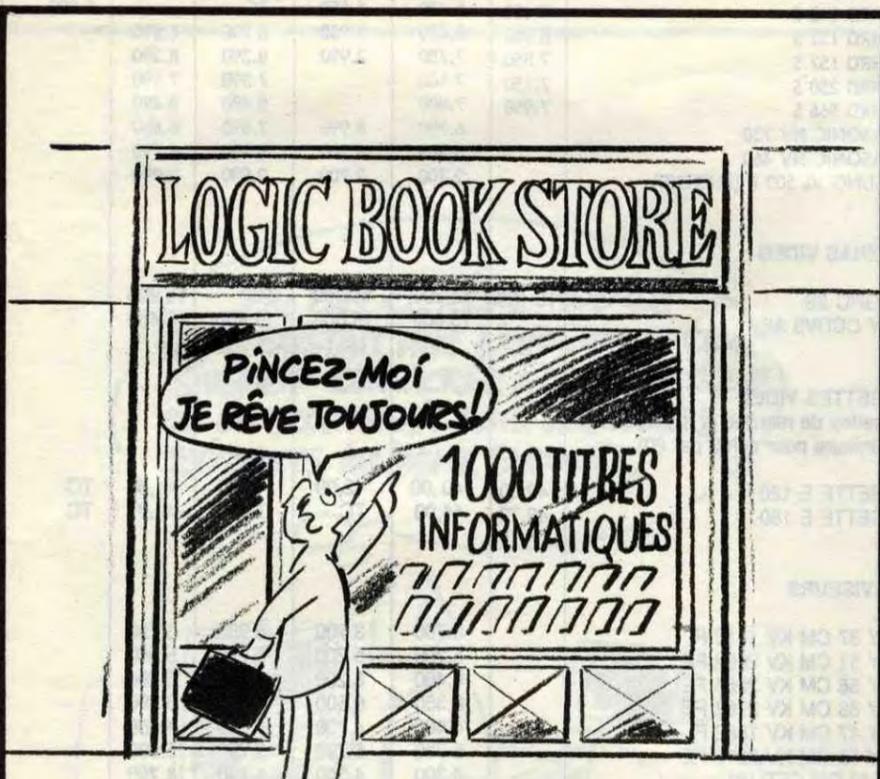
Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point cadeau. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 10 francs de port pour un unique album commandé ou 6 francs de port par album ou rien du tout à partir de quatre albums et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. A partir de 240 francs, vous recevrez gratis le mensuel SPOT BD.

Pour simplifier un peu nos envois, n'oubliez pas de cocher les cases ci-dessous pour recevoir votre ou vos cadeaux ou votre ou vos points-cadeaux :
 Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.
 J'ai 3 points cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :
 1) Walter Minus
 2) Philippe Bertrand
 3) André Juillard
 J'ai 5 points cadeaux, je reçois au choix le "Livre du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti.
 J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.
 J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie. Au choix :
 1) "Kamasutra" de Jacovitti
 2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.
 J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocopies. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Vous avez regardé la page de mon estimable confrère Milou ? Vous avez vu un peu le désert dans lequel nous sommes plongés ? Je l'ai prévenu en lui apportant ses bouquins - merde, je me suis trahi, tout le monde va savoir que je suis son comparse voleur - il n'y a rien de bon, sauf "Le poignard d'Istanbul", qui est par contre bon. Eh ben c'est dit, c'est la promo de cette semaine. Si vous me l'achetez, je vous refille gratos cinq cartes postales d'Hugo Pratt, parce que le dessin ressemble un peu. Voilà. D'autres questions ?

- Envoyez-moi l'album en question et les cartes postales en question, que je vous règle au prix de 42 francs plus le port en question.
- Envoyez-moi les albums que j'ai cochés sur la liste en question.
- Envoyez-moi le catalogue gratuit en question.
- Dites-moi comment on fait pour consulter votre service minitel. Télétel 3 puis EDITEL ? Ok, en question.

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



LOGIC-BOOK-STORE
 39, rue de Lancry - 75010 Paris
 Tél. : (1) 42.06.72.28
 Ouverture le 10 Juin 1986
 Métro : Jacques-Bonsergent

LOGIC-BOOK-STORE
 Je désire recevoir votre tarif de livres concernant le(s) matériel(s) ou l'application suivante :
 Nom : Prénom :
 Adresse : Ville :
 Code :
 Cinq 2 timbres à 2,20 F
 Date de ma demande :

SIS.

que voulez-vous, les autres nous aiment !!!

... Et vous ?

SAGEST-INFORMATIQUE-SOFTWARE
 1^{er} distributeur Français pour AMSTRAD, à votre service.
CATALOGUE REVENDEUR AMSTRAD : 50.92.85.80 +

Petites Annonces

gratuites

VENDS pour Amstrad synthé vocal Technimusic 100% français, n'ayant jamais servi (ordinateur en panne) : 300F. Mr Ellul au (16) 68 96 39 23.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, lecteur disk, disquettes 3", 1 joystick, Ass. Désassembleur Amsoft, adaptateur péritel MP1, livre sur Langage Machine, nombreux jeux, en bon état : 3500F. Tél. (1) 60 03 48 32.

VENDS imprimante DMP1 avec importante logithèque : 1200F. Soimo San Roger, 16, rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. (1) 47 31 23 79.

ECHANGE logiciels sur K7 pour Amstrad. Tony Cuperlier, 30, rue de la Forgette, 02830 Saint-Michel.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, manuel, livre de programmation, housses, joystick, une trentaine d'originaux : 3000F à débattre. Patrick au (1) 45 84 88 94 après 18h.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur couleur, manette jeux, nombreux logiciels : 3500F. Tél. (16) 27 88 81 05.

VENDS moniteur monochrome pour Amstrad très bon état, cause achat d'un adaptateur péritel : 800F port compris. Stéphane Jupinet, Résidence la Maguelone, Chemin de Paradis, 13500 Martigues.

ECHANGE nombreux logiciels sur disquettes pour Amstrad contre Interface RS232C, Modem DTL 2000, extension 64K ou 256K, Silicon disk ou synthétiseur vocal. Tout ça pour un 6128. Bruno Motyka, St Franchy, 58330 St Saugel. Tél. (16) 86 58 24 43, toute la journée.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, acheté en février 86, avec 2 joysticks, nombreux logiciels, revues : 4200 F. Tél. (16) 55 35 12 80.

VENDS matériel neuf cause double emploi, carte mémoire Phoenix, extension 64K avec manuel, logiciel de gestion des 64K supplémentaires, cordon de branchement (acceptant le branchement d'un drive). B. Michaud, 40430 Sore. Tél. (16) 58 07 64 23 ou (16) 56 62 43 56 heures bureaux.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur K7. Jean Marc Charuet, 14, rue Léo Lelès, 13200 Arles.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, adaptateur Péritel, livres, Bible sur programmeur, Trucs et Astuces, Musique sur Amstrad, Assembleur de l'Amstrad, K7 jeux et utilitaires : 3400F le tout. Mr Ruiz, 1, allée de la Coudraie, 77400 Pomponne. Tél. (1) 64 30 54 70 après 19h.

ECHANGE nombreux programmes sur K7 ou disquettes dont Spellbound, Last V8 sur K7 et La Geste d'Artillac et beaucoup d'autres sur K7 ou disquettes. François Taveron, Les Pins-Avignon, 39200 St-Claude. Tél. (16) 84 45 21 87 tous les jours entre 10h et 18h.

VENDS Modem Digitelec plus pour Amstrad : 1200F. Sous garantie, interface Amstrad pour Modem Digitelec plus : 300F. Patrick Dublanche au (1) 42 82 62 21.

AMSTRAD PCW recherche partenaire jeux et utilitaires. Conan Peigus Ansouis, 84240 La-Tour-d'Aigues.

ECHANGE logiciels sur K7 pour CPC 464. Vends livres pour Amstrad (Micro Application, Pay, Hachette...) Prix très intéressants. Enfin et finalement, cherche contacts sur Evreux. Contact sympa quo ! Eric Bilet, 5, place des Noisetiers, 27930 Angerville-la-Campagne. Tél. (16) 32 28 24 16.

POSSESEUR Amstrad CPC 6128, vends nombreux jeux originaux entre 5 et 20F. Stéphane Paris, 17, avenue Beauregard, Cran-Gevrier, 74000 Annecy. (NDLJC : Quelle idée de s'appeler Paris et d'habiter Annecy. Mince, j'crois bien l'avoir déjà sortie cette vanne-là, il faudrait que j'en trouve une autre ! En plus, c'est vrai qu'elle est débile !)

VENDS Amstrad 6128 monochrome, joystick, manuel, nombreux jeux sur disquettes au choix, sous garantie : 4000F. Echange jeux contre notices de Ma Base, Hbasic, Cobra Pinball, Vera Cruz. Cherche sur disquettes Zombie, Ciné Chap, Wintergames, Blorythmes, Chronologie, Archon, Graphich, Tour du Monde en 80 Jours. Laisser téléphone au (1) 64 28 65 55 ou écrire à Alain Qui, 15, rue des Chaudins, 77140 Nemours. (NDLJC : Ça doit être marrant quand on lui demande son nom à qui là. "Comment vous vous appelez, vous ?" "Qui" qu'il répond. "Ben, vous" qu'on lui répond. Ça peut durer longtemps comme ça, hein !)

VENDS CPC 464 couleur, lecteur DD11, joystick, 65 revues, 10 livres, nombreux logiciels, très bon état : 5000F. Tél. (16) 69 48 68 20 après 20h.

CHERCHE photocopies de notices de jeux pour Amstrad : Mission Delta, Skyfox, Battle of Britain, Raid Over Moscow, Jumpjet. Je paye les photocopies et frais de port. Echange They Sold a Million Il d'origine, contre Combat Lynx, Rambo, 3D Boxing, Meurtre sur l'Atlantique, sur disquettes. Tél. (16) 78 40 47 16 le soir. (NDLJC : Qui d'abord, l'as pas le droit de faire comme moi dans ton annonce, d'ailleurs j'les ai pas mises tes notes, bien fait !)

AMSTRAD 6128 cherche correspondants pour échange jeux, utilitaires, divers sur K7 ou disquettes. Benoît Lejeune, 2, rue Henri-Lecocq, 5000 Namur, Belgique.

ECHANGE programmes sur disquettes 3" pour Amstrad 6128. Dominique Lagrue, Le Petit-Buisson, 17480 Thenac.

ECHANGE nombreux logiciels sur disk et K7. Cherche nouveautés et correspondant super-extra-rapide. Marc Sauvageot au (1) 37 51 40 33 à partir de 17h.

VENDS cause double emploi, extension 256Ko DK'Tronics en très bon état : 1000F à débattre. Xavier Sauvau au (1) 46 28 20 90 (Paris 12°)

J'ai de bons logiciels originaux (boîtes, K7) : Speedy Word Compilateur : 200F. AMS Fncion : 150F. Graphologie : 100F. Numérus : 100F. Rally 2 : 80F, et plein d'autres. Debugger : 40F. Redéfinition Clavier/Caractères : 50F. ZX 81 : 150F. Quelques numéros Amstrad User. Tél. (1) 43 38 72 71.

ECHANGE Amstrad CPC 464 monochrome sous garantie, jeux, contre CBM64 même configuration (VC, moniteur, magnéto K7) opérationnel et avec garantie si possible. Thierry au (1) 47 09 20 16.

VENDS CPC 464 monochrome, nombreux jeux, prose péritel pour TV couleur, livres, peu servi, prix à débattre. Claude Fessler, 6, rue Y.-Farge, 26200 Montélimar.

CHERCHE Amstrad CPC464 couleur complet sur Paris et Région parisienne de préférence, entre 2500F et 3000F. Faire offre à Antoine au (1) 46 04 59 26.

VENDS Amstrad CPC 6128, écran vert au complet avec emballages, adaptateur TV MP2, jeu et utilitaires, garantie jusqu'à décembre 86 : 4300 F. Tél. (1) 46 71 07 02 le soir.

VENDS pour CPC nombreux logiciels originaux sur K7 à prix intéressant, liste contre enveloppe timbrée. Mr Silimani, 6, rue de la Croix-Blanche, 77370 Nangis.

ECHANGE nombreux programmes contre imprimante compatible Amstrad ou lecteur DDI-1, synthé vocal. F. Duclos, 92, avenue des Fleurs, 32800 Eauze.

CHERCHE de tout urgence lecteur DD1 pour 464, échangeur programmes sur K7. Envoyer propositions à Christian Villes, BP51, 47300 Agen.

VENDS console jeux VCS2800 avec transformateur, les manettes, 15 cartouches de jeux : 1500F. Gilles au (1) 39 46 49 35 le soir après 18h30 ou le week-end.

ATARI ST cherche programmes jeux, utilitaires pour achat à prix raisonnable ou échange contre hebdo n°58 à 142, Soft et Micro n°1 à 21 ou encore quelques SVM. Faire offre à Ermiias au (16) 41 36 16 12 après 18h.

VENDS Atari 520ST avec moniteur monochrome, secteur simple face, câble péritel et nombreux programmes. Prix à débattre, mais moins de 5000F. Tél. (1) 69 38 64 01.

VENDS Atari 520ST, parfait état, sous garantie avec lecteur disquettes SF354, souris, moniteur mono, adaptateur pour TV couleur, 4 livres sur le ST (Bible, ST, GEM, Langage Machine, 68000), nombreux logiciels jeux et utilitaires : le tout 7500F. Alain au (1) 43 49 03 19.

VENDS Atari 800XL, 64K, moniteur Zénith vert, lecteur disk 1050, lecteur K7 1010, jeux, livres, disquettes : 1000F. Tél. (1) 46 54 22 93 après 18h.

VENDS Atari 800XL neuf, alimentation, cordons, notice, Pole Position : 600F. Mr Bénot, 34, rue du Pont-Neuf, 86000 Poitiers. Tél. (16) 49 61 09 53.

CHERCHE contacts sur Atari ST pour échanges divers et fructueux (surtout programmes de jeux). Stéphane Bontemps, 10, rue Botha, 75020 Paris. Tél. (1) 47 97 82 19.

VENDS Atari 1040ST monochrome, acheté le 10/05/86 : 8500F avec manettes et plusieurs logiciels. Tél. (16) 27 97 11 80 ou (16) 27 88 35 35 poste 744.

ATTENTION ! A tous les possesseurs de programmes 16Ko pour Atari 600XL, lecteur K7 1010, envoyez-moi votre liste avec les prix, je paye avec des coupons réponses. Aziz Mimouni, 4, rue Abou-Faris-El-Marini, Rabat, Maroc. (NDLJC : Qui c'est qui t'a dit que les étrangers participent pas aux concours ? C'est pas vrai, y'a des Belges, des Suisses et bien d'autres encore... Alors vas-y, tu peux envoyer !)

CHERCHE lecteur de disquettes jusqu'à 1200F maximum. Tél. (16) 91 75 36 29. Cherche correspondant pour Atari qui aurait un lecteur de disk. Jean-Marie Cazzera, 14 square de la Pauline, 13009 Marseille.

COMMODORE

ECHANGE contre jeux ou disquettes vierges, nombreux jeux et programmes sur disquettes ainsi que les dernières nouveautés pour Commodore 64/128. Nombreux jeux également sur K7. Tél. (16) 61 86 58 73.

VENDS ou échange contre CBM64, disquette ou C128D, l'ensemble suivant : Oric 1, Atmos, magnéto K7, carte Ram Overlay, cordon, stylo optique, cordon, interface joystick programmable, joystick Quickshot II, collection revue Théoric, nombreux programmes dont 30 logiciels originaux, carte entrée-sortie, imprimante Seikosha GP100A, Mark II et une Rom Atmos en plus. Vends aussi carte Apple Parallèle/Série : 450F. Dominique au (16) 21 28 56 42.

VENDS divers schémas pour C64 (Modem, synthé vocal, RS 232C...) et autres. Sylvain au (16) 93 46 88 47.

VENDS originaux sur K7 pour CBM64 : Logo basic, F1, Decathlon, Hunchback I et II, Spy Us Spy, Jump Challenge, Funbus Wanda, le tout 300F ou 45 F pièce, échange nombreux jeux sur K7 ou disk sur CBM64, cherche boîte de rangement 100 disquettes vierges. Benoît Roux, 2, chemin du Calvaire, 61100 Nevers.

VENDS Commodore 64, lecteur K7 et disquettes, moniteur, Fast Load, bureau informatique, nombreux jeux et utilitaires, manuel et disquettes vierges : 7000F. Tél. (1) 39 65 44 26.

CBM64 Echange amical de nombreux programmes sur K7 ou disquettes. Envoyez liste, réponse assurée. Guillaume Denis, 8, chemin du Gaty, 85400 Luçon. Tél. (16) 51 56 07 19.

ECHANGE nouveautés sur K7 pour CBM64. Tél. (1) 46 06 40 77 demander Alexandre.

ECHANGE pour Vic 20 Pole Position, Lode Runner, A.E., Congo, Dig Dug, Seafox, Jungle Hunt... Cherche programmes langage machine. Guillaume Malliot, 12, avenue Aristide Briand, 21100 Dijon. Tél. (16) 80 72 17 45.

VENDS pour C64 programmes sur disquettes originaux : Uridium, The Last V8, Critical Mass, Transformers. Eric Sinquin, Kerbiquet, Cidex 143/1, 29128 Treleglin.

ECHANGE nombreux programmes pour CBM64 sur disk ou K7, réponse assurée. Christophe Bertaud, 6, rue Mille-Souris, 85400 Luçon. Tél. (16) 51 56 24 49.

FAN du Commodore Vic 20, désire entrer en liaison avec autres fans de Vic 20 (sur les logiciels, matériels...). Franck Poirmeur, Haramont, 6 route de Largny, par Villiers-Cotteret 02600.

ACHETE tous programmes pour C128 en mode 128. Echange jeux pour C64 + 1541 (nouveautés). Possède de nombreux jeux. Envoyez vos listes à Cedry Le Dressay, Le Frieuré-au-Reclus, 56400 Auray. Tél. (16) 97 56 48 46.

VENDS nombreuses nouveautés sur CBM64 uniquement sur disquettes, Fastload : 200F, interface Pal/Péritel : 350F. Stéphane au (1) 30 52 34 28.

VENDS TV NB Pal/Secam en bon état, programmes pour CBM64 : 650F. L. Boumédane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 86 39 (absent en juillet).

EXELVISION

COUCOU ! Possesseur d'un EXL100, cherche les précieux numéros 134 et 136 pour des prix inférieurs à 10F. Sylvain Clozier, 15, rue de la Jonquière, 75017 Paris. (NDLJC : Non seulement il habite juste à côté de l'HHHHebdo, mais en plus, j'crois savoir qui sait...)

VENDS, EXL100, cartouche EXLBasic, manuel Basic, le tout encore sous garantie 6 mois : 2500F. Tél. (16) 41 50 69 17 (Maine-et-Loire).

CHERCHE possesseur d'EXL100 pour contacts sympas, échanges de jeux, d'astuces, de programmes... (si possible, abonné à l'incomparable HHHHebdo). David au (1) 86 55 71 59 après 18h.

ECHANGE nombreux programmes de toutes sortes sur K7 ou disk pour EXL100. Possibilité liaison Modem. Tél. (1) 47 97 92 30 ou 47 97 90 94.

MSX

ECHANGE logiciels MSX. Cyrille Chaidron, 19, allée Eugène-Vaillin, 80000 Amiens.

ECHANGE logiciels pour MSX. L. Aidon, Chemin de La Chapelle-Lacoste, 34300 Clermont-L'Hérault au (16) 67 96 32 85.

VENDS jeux originaux sur K7 pour MSX : Star Avenger : 35F, Manic Miner : 35F. Vends également nombreux livres pour MSX : MSX En Famille : 50F, Canon X07 : Jeux et Programmes : 35F et FX702P : A La Conduite du 702P : 30F, Boîte à Outils : 15F. C'est pas fini ! Vends aussi interface K7 pour FX702P et FX602P : 110F et FX-350 (Calculatrice Scientifique) : 230F très bon état. Adaptateur électronique pour Commodore du modèle GL987R/986R : 30F. Christophe Chelle, 9, rue de la Marquise-de-Sévigné, 80000 Amiens. Tél. (16) 22 43 38 69.

ECHANGE logiciels Plomb'x, Scramb, Maxima, Hero, Jet Fighter, Past Finder, Xyzolog, Aldo, Super Robot Sauvage... Contre Alien 8, Boulder dash, Computer Hits 6, Dog Fighter, Flight Deck, Jet Bomber, Knight Lore, Macadam Bumper, Master of the Lamps, Odin, North Sea Helicopter, Red Moon, Sorcery, The Wreck, Zaxxon, Zoids, YRM 102 Voicing Program, Son de Saxo pour CX5M, ou autres programmes. Jacques au (16) 76 21 11 02 après 18h.

Y a-t-il des gens intéressés par la formation d'un club MSX sur la région de Grenoble ? Soyez sympas et faites-moi part de vos idées. Il s'agira bien entendu d'une association 1901. Personnellement je suis particulièrement intéressé par les applications musicales et graphiques du MSX. Ecrivez-moi donc : Jacques Coullavin, 11, boulevard des Frères-Désaire, 38170 Seyssinac.

VENDS MSX PHC285 Sanyo, poignée, livres, prix intéressant. Tél. (16) 22 91 67 80 le soir.

VENDS MSX Philips 8020, lecteur K7 : 1500F à débattre. J. Claude au (1) 48 38 18 55 après 17h.

CHERCHE possesseur de MSX pour échange de programmes. Tél. (1) 47 37 50 99 après 18h30.

ORIC

CHERCHE Club Oric à Lyon. Echange programmes pour Oric Atmos. Cherche livre de robotique sur Oric Atmos pour échange contre programmes. Cherche toujours donateur de Hebdoiciel. (Au fait, quelqu'un m'a déjà téléphoné à ce sujet, et je n'ai plus de nouvelles de lui, alors si il pouvait m'appeler ça serait bien), cordon pour se servir du mintel comme moniteur. Franck au (16) 78 49 61 43.

VENDS K7 originales : Zoolympics : 70F, Poopy : 30F, Master Panic : 30F, Super Jeep : 80F, Super Advanced Breakout : 30F, Ultima Zone : 30F, M.A.R.C : 40F, Munch Back : 35F, Mr Wimpy : 35F, Mopper : 35F, Terminus : 60F, Frelon : 60F, Oric Munch : 20F, Robert au (16) 33 54 22 41.

VENDS K7 Oric Atmos originales : Vol Oric, Le Manoir du Dr Genius, La Tour Fantastique, 3D Munch, le tout : 150F. Tél. (1) 45 28 07 52 avant 14h et après 21h.

VENDS Oric Atmos état neuf, moniteur, magnéto, jeux : 2000F. Tél. (1) 47 28 73 83. Mr Ginoulhac.



VENDS Oric Atmos 48K, moniteur, magnéto, logiciels, à débattre. Christian Massire au (1) 43 45 92 93.

ECHANGE nombreux programmes pour Oric. Envoyez vos listes à Emmanuel Barrer, Chemin du Périmètre, Aire 25750 Aray.

VENDS Oric/Atmos, microdisk, Sedoric, imprimante MCP40, moniteur monochrome, synthétiseur vocal, Théorics, bouquins, nombreux logiciels sur K7 et disk : 8000F. Possibilité vente séparée. Frédéric Reclus, 1, rue de Puivert-Lacroix-Falgade, 31120 Porter/Garonne. Tél. (16) 61 76 24 45.

VENDS cause départ Oric 1 64K complet et révisé avril avec tous les câbles, moniteur couleur, nombreux programmes sur K7 : 2000F à débattre. F. Hernandez, Parc Résidential de l'Amélie, 33780 Soulauc-sur-Mer (NDLJC : Tiens, j'vais y passer une journée là-bas, j'te verrai p't'être. Quoique j'te connais pas, alors c'est raté !)

VENDS Oric/Atmos très bon état, modulateur NB, interface joystick programmable, MCP40, 30 logiciels originaux, magnéto K7, nombreux livres, le tout 1700F. Michel Cluzel au (16) 61 24 12 80.

SPECTRUM

VENDS interface joystick programmable Dk Tronics', peu servi : 200F. Echange programmes divers pour Zx Spectrum. Achète Zx Spectrum en panne. Vends pour ZX 81 assembleur et moniteur desassembleur, Fast Load Monitor 644 : 50F chaque, avec notice, état neuf. Mr Longuemart, 45 bis, rue Charles Schmidt, 93400 Saint-Ouen.

CHERCHE pour Zx Spectrum interface manettes de jeux à petit prix. Christophe Renaud, 35, La Laurina, Arsac, 33460 Margaux. Tél. (16) 56 88 36 81.

ACHETEZ pour le prix du microdrive et du magnéto, un ensemble Spectrum 48K complet, comprenant l'unité centrale, les interfaces Péritel NB, ZX1, ZX2, un microdrive, un magnéto, une poignée, l'imprimante Sinclair, 15 micro-cassettes, 6 livres, nombreux programmes, docs, revues... : 2000F seulement le tout. Tél. (1) 34 14 88 48 le soir.

ECHANGE logiciels Spectrum de toutes sortes, me contacter au (16) 53 93 82 62. Eric Encognere, Laborie, 47800 Miramont.

VENDS interface ZX1, lecteur microdrive pratiquement neuf pour Spectrum 1000F. Echange logiciels. Philippe Barton, 8, rue des Martels, 04100 Manosque. Tél. (16) 92 72 36 57 le soir.

VENDS Spectrum 48Ko Pal très bon état, interface ZX2 joystick, 9 K7 originales : Eureka, Paytron, Daley's Thompson Decathlon, Macadam Bumper, The Flying Formula, Manager, Manic Miner, Booby, Chequered Flag, diverses revues, le tout 1500F. Nicolas le soir après 18h30 (NDLJC : Bravo ! En fait, c'est une devinette, vous devez trouver tout seul son numéro de téléphones... Après on va encore dire que j'mets des mois pour passer une PA. Comment voulez-vous passer une annonce si y'a pas l'téléphone, hein ?)

ECHANGE programmes pour Spectrum d'un compilateur intégral, Vox, Forth pascal, Lographe, recherche papier pour ZX printer. Yannick Marquet, 95, avenue Rochester, 35700 Rennes. Tél. (16) 99 36 59 85.

VENDS pour Spectrum originaux : Mugsy, Yie Ar Kung Fu, Macadam Bumper, TLL, The Way of Exploding Fire, Hypersport, Dynamite Dan, Night Shade, Alien 8, Zaxxon, Ghostbusters, Bruce Lee, Knight Lore, Balle de match, le tout 100F. Christophe Muller, 5, rue Antoine Moillier, 63160 Billom.

Possède nombreux logiciels pour ZX Spectrum et j'en recherche encore d'autres. J'attends vos propositions. Patrick Deval, 88, avenue Turgot, 19100 Brive.

ECHANGE logiciels sur Spectrum. Envoyez vos listes à Miguel Siscart, 25, rue Chasse-Isabeau, 7350 Hautroge Belgique. Tél. 065/62 14 25 après 17h.

CHERCHE contacts à Paris et en Seine-St-Denis pour échange des logiciels sur Spectrum. Vends également manettes de jeux Quickshot II en bon état pour 60F. Eric au (1) 48 34 26 18 à partir de 18h.

VENDS pour Spectrum divers logiciels originaux récents entre 25 et 35F. Clément POLINE, 52, rue Croix-Saint-Pierre, 27130 Verneuil-sur-Avre.

TEXAS

VENDS T199/4A, péritel et modulateur Sécam, cordon magnéto, modules de jeux (Parsec, Jawbreaker II, Echech), Basic Etendu, K7 (Lunar Lander II, le Basic par Soi-même, Techniques des Programmes de Jeux I et II) Pirate Adventure (module et K7), Mission Impossible, Mystery Fun House, plusieurs livres. Tout le matériel est en bon état et c'est un excellent ordinateur pour débuter et progresser rapidement. Le tout : 2000F. Eric au (16) 61 86 58 73.

VENDS pour T199/4A, un boîtier d'extension, 1 lecteur de disquettes, 1 contrôleur de disquettes, une extension mémoire, 1 module de gestion de disques (Disk Manager II), 1 module de Basic Etendu, 1 module assembleur (Mini-Mémoire), 5 modules de jeux : Pole Position, Super Demon Attack, Micro Surgeon, Tombsone City et Ti Invaders, 1 paire de manettes de jeux et d'innombrables jeux sur disquettes, le tout d'une valeur inestimable (+ 8000F), sacrifié au prix de 3000F. Oui ! 3000F tout compris. Mr Steux, 45, rue de Grand-Champs, 44240 La Chapelle-sur-Erdre. Tél. (16) 40 77 88 88.

VENDS T199/4A péritel, manettes de jeu, câble magnéto, manuel français, K7 le Basic par Soi-même, modules : Parsec, Munchman, Hustle, nombreux listing, 99 Magazine : 1800F prix à débattre, état neuf, emballage d'origine. Mr Zanat, 22, chemin du Pont, Beynost, 01700 Miribel. Tél. (16) 78 55 36 61.

VENDS pour T199/4A synthé de parole : 700F. Emmanuel Bastien, 2, rue du Dahomey, 60200 Compiègne. Tél. (16) 44 40 33 24.

CHERCHE pour T199/4A carte IF RS232C interne et boîtier RS232C Scicape externe. Possibilité échange avec FX702P, FA3, FP10 et/ou PB100, FA2 et/ou FX750P, FA20 (printer), micro K7 enr. Olympus. Michel Voisin, 22, route de Venerque, 31190 Auterive. Tél. (16) 61 08 21 88 le soir ou le (16) 61 27 30 22 et (16) 61 27 35 31 heures bureau.

DIVERS

Pas le temps ou pas la patience de taper de longs listings ? Je le ferai pour vous contre un forfait de 50F (K7 et envoi compris), 2 sauvegardes (slowfast). M. Ragot, 7, rue Louise-Thuliez, 75019 Paris.

VENDS Canon X07 version 8Ko, adaptateur secteur, cordon magnéto, piles, Les Mystères du X07 (aide à la programmation en assembleur), documentation (3 livres), 40 Programmes pour Canon X07, nombreux logiciels jeux et utilitaires, housse et emballage d'origine, le tout en parfait état et encore sous garantie : 1800F à débattre. Manuel Fernandes, 62, avenue Raspail, 94100 Saint-Maur. Tél. (1) 48 89 51 26.

VENDS nombreux logiciels IBM et compatibles utilitaires, prix sur demande, jeux : 200F les 5 (originaux). F.X Gavalda, 42, rue de l'Abbaye du Val, 95630 Marolles. Tél. (1) 30 36 33 95.

VENDS Casio PB100, interface K7 FA3, mémoire OR1, 5 K7 (jeux, math, etc.), nombreux programmes, neuf, le tout dans emballage d'origine : 500F. Tél. (1) 43 33 03 20.

RECHERCHE notice en français des compilateurs CBasic et Laser, tout schéma d'application sur convertisseur A/N avec ADC 0816 ou 0817 ou autres. Frais remboursés. Echange ou achète transfo torique (1x9) + (2x15) environ 65VA contre un transfo normal de 2x9 et un de 2x15. Tous les deux en 65VA. Peut être vendu. Tél. (16) 38 66 76 02 après 14h. (NDLJC : Impossible de la passer pour le 11, pour cela il aurait fallu qu'elle nous arrive le 1er juillet).

VENDS imprimante Epson LX80 très peu servi avec option Picot Tracteur et un carton de livraison : 2900F. Tél. (1) 37 46 89 09 le soir ou le week-end.

VENDS revues informatiques-électroniques, microcartouches Sinclair pour ZX1, K7 originaux Spectrum, docs ou échange contrequettes 5" 1/4, 3" 1/2 ou programmes Atari 800XL-520ST. Didier Merleateau, 35, rue Montesquieu, bid7, cité Ar, 16100 Cognac. Tél. (16) 45 82 81 62 après 18h.

ACHETE HHHHebdo, livres... concernant le PHC25 Sanyo. Laurent Torlois, Chemin des Essartes, 17100 Saintes. Tél. (16) 46 74 34 24.

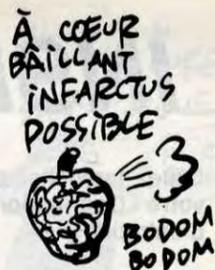
VENDS ou échange contre CBM64 Sécam avec magnéto, boîte à rythmes DDM110, sons numériques/Digitalk (g. caisse, c. claire, rimshot, 2 tons, charleston ouvert, fermé, cymbale, clap). Programmation lamps réel ou pas à pas. Métronome, sauvegardes des rythmes sur K7. Mémoire non volatile, sons stéréo, casque, Trig Out, synchro, transfo. Iourni. Jean-Luc Arsac, 11, rue Mozart, 26500 Bourg-les-Valence. Tél. (16) 75 56 45 31.

VENDS revues informatiques-électroniques, microcartouches Sinclair pour ZX1, K7 originaux Spectrum, docs ou échange contrequettes 5" 1/4, 3" 1/2 ou programmes Atari 800XL-520ST. Didier Merleateau, 35, rue Montesquieu, bid7, cité Ar, 16100 Cognac. Tél. (16) 45 82 81 62 après 18h.

ACHETE HHHHebdo, livres... concernant le PHC25 Sanyo. Laurent Torlois, Chemin des Essartes, 17100 Saintes. Tél. (16) 46 74 34 24.

VENDS ou échange contre CBM64 Sécam avec magnéto, boîte à rythmes DDM110, sons numériques/Digitalk (g. caisse, c. claire, rimshot, 2 tons, charleston ouvert, fermé, cymbale, clap). Programmation lamps réel ou pas à pas. Métronome, sauvegardes des rythmes sur K7. Mémoire non volatile, sons stéréo, casque, Trig Out, synchro, transfo. Iourni. Jean-Luc Arsac, 11, rue Mozart, 26500 Bourg-les-Valence. Tél. (16) 75 56 45 31.

VENDS imprimante MPS803, tracteur en très bon état pour 1000F. Mr Ken au (1) 45 84 7



Votre bon vieux T07 mérite bien l'offrande de quelques sympathiques lutins...

François JAMIN

SUITE DU N° 143

```

61245 DATA 21,4F,1F,03,A6,25,33,C6,1F,30,2A5
61250 DATA C1,33,22,04,E1,2A,24,0E,E0,2A,361
61255 DATA 50,F7,B8,0F,E6,2C,F0,B8,0F,5C,533
61260 DATA 20,09,E1,2C,23,05,E0,2C,EB,2A,37F
61265 DATA 5A,E7,21,E7,23,CE,B7,BF,B6,B8,61E
61270 DATA 02,6D,C6,27,03,BD,B2,D3,7C,E7,504
61275 DATA C3,EC,A4,8D,B2,A4,8D,B2,B1,7A,700
61280 DATA E7,C3,8D,B2,B1,34,40,CE,B6,BF,681
61285 DATA B6,B8,02,6D,C6,26,04,35,40,20,362
61290 DATA 55,35,40,6D,2D,27,4F,EC,26,81,36D
61295 DATA 07,10,22,00,E3,C1,07,10,22,00,216
61300 DATA DD,48,48,48,12,B7,B8,0E,FA,B8,4F6
61305 DATA 0E,86,08,E7,C4,33,C8,28,4A,26,3DA
61310 DATA F8,33,C9,FE,C0,7C,E7,C3,E6,28,6E6
61315 DATA C1,7F,10,22,00,B2,34,10,BE,60,386
61320 DATA 2D,86,08,3D,C3,00,08,30,8B,86,304
61325 DATA 08,E6,82,E7,C4,33,C8,28,4A,26,4AE
61330 DATA F6,35,10,7A,E7,C3,31,2E,7A,B8,4F0
61335 DATA 01,10,26,FD,F6,39,CE,40,00,33,3A4

```

```

61340 DATA C6,86,A0,3D,58,49,33,C8,39,86,487
61345 DATA 08,E6,C4,E7,80,33,C8,28,4A,26,4AC
61350 DATA F6,33,C9,FE,C0,39,86,08,E6,80,5DD
61355 DATA E7,C4,33,C8,28,4A,26,F6,33,C9,530
61360 DATA FE,C0,39,34,30,AE,A4,CE,B7,00,532
61365 DATA B6,B8,02,4A,48,EE,C6,A6,C0,10,52C
61370 DATA 27,00,53,B7,B8,07,E6,C0,10,27,3CD
61375 DATA 00,4A,F1,B8,00,10,22,00,43,10,278
61380 DATA 8E,B6,BF,6D,A5,27,0D,10,8E,B8,49F
61385 DATA 72,86,0E,3D,31,AB,AC,A4,27,07,39D
61390 DATA 7A,B8,07,26,D9,35,B0,8E,B7,7F,4E1
61395 DATA F6,B8,02,86,01,A7,85,B7,B8,10,4E2
61400 DATA 35,B0,C6,01,20,1C,C6,16,20,18,2FC
61405 DATA C6,2B,20,14,C6,3D,20,10,C6,52,370
61410 DATA 20,0C,C6,71,20,08,C6,90,20,04,305
61415 DATA C6,B1,20,00,8E,B4,0F,4F,FD,B8,4EC
61420 DATA 0E,EE,8B,7C,B8,0F,1F,30,4F,C1,429
61425 DATA 04,27,08,8D,E8,03,FC,B8,0E,20,3BD
61430 DATA EC,7E,05,3B,CE,B7,BF,8D,B4,F8,657
61435 DATA 20,06,CE,B6,BF,8D,B4,F8,34,16,51C
61440 DATA C1,02,25,6B,5C,AE,01,1F,12,31,2C0
61445 DATA A5,10,BF,B8,04,E6,80,C1,30,26,4AD
61450 DATA 05,7F,B8,03,20,09,C1,31,26,49,2C9
61455 DATA C6,01,F7,B8,03,E6,80,C1,3A,26,500

```

```

61460 DATA 3E,E6,84,A6,01,80,30,C0,30,81,470
61465 DATA 09,22,32,C1,09,22,2E,34,02,86,233
61470 DATA 0A,3D,4F,EB,E0,F1,B8,00,22,24,450
61475 DATA 8D,14,30,03,BC,B8,04,27,0A,24,2A1
61480 DATA 16,A6,1F,81,2C,26,10,20,D0,35,2E3
61485 DATA 16,39,FE,B8,0C,33,C5,F6,B8,03,4BA
61490 DATA E7,C4,39,7E,07,F3,C6,05,7E,03,4A8
61495 DATA 53,C1,00,27,E6,20,F2,86,03,87,473
61500 DATA 62,0B,8E,B4,DF,BF,62,0C,8E,B4,4FD
61505 DATA 01,BF,62,0E,8E,B6,C0,6F,80,8C,4AF
61510 DATA C0,00,25,F9,39,80,D6,B1,62,0B,48B
61515 DATA 25,03,7E,07,F3,8E,B4,F2,7E,2B,47D
61520 DATA 38,4C,55,54,49,4E,53,20,54,52,2DD
61525 DATA 4F,50,20,4E,4F,4D,42,52,45,55,2D7
61530 DATA 58,04,43,4F,4F,52,44,4F,4E,4E,2BE
61535 DATA 45,45,53,20,45,52,52,4F,4E,45,2C8
61540 DATA 45,53,04,45,52,52,45,55,52,20,291
61545 DATA 44,45,20,56,49,54,45,53,53,45,2CC
61550 DATA 04,43,41,52,41,43,54,45,52,45,28E
61555 DATA 20,49,4E,45,58,49,53,54,41,4E,2D3
61560 DATA 54,04,46,45,4E,45,54,52,45,20,281
61565 DATA 44,45,20,54,52,41,56,41,49,4C,28C
61570 DATA 20,4D,41,4C,20,44,45,46,49,4E,280

```

```

61575 DATA 49,45,04,45,52,52,45,55,52,20,287
61580 DATA 44,41,4E,53,20,50,41,52,41,4D,287
61585 DATA 45,54,52,45,53,20,43,4F,55,4C,2D6
61590 DATA 45,55,52,04,45,52,52,45,55,52,2C5
61595 DATA 20,44,41,4E,53,20,54,41,42,4C,289
61600 DATA 45,20,54,45,53,54,20,43,4F,4C,2A3
61605 DATA 4C,49,53,49,4F,4E,04,45,52,52,28B
61610 DATA 45,55,52,20,43,41,52,20,4C,55,2A3
61615 DATA 54,49,4E,53,20,49,4E,45,58,49,28D
61620 DATA 53,54,41,4E,54,53,04,49,4E,54,2CC
61625 DATA 45,52,52,55,50,04,4D,4F,56,05,419
61630 DATA 49,4E,49,04,49,04,4C,80,61,4DE
61635 DATA B0,00,FF,B8,0C,B6,B8,00,81,41,4A3
61640 DATA 25,03,7E,B3,22,39,05,60,89,60,332
62000 '*****CHARGEMENT DES DATAS*****'
62010 '
62015 FOR I=&HB000 TO &HB509 STEP 10
62020 SOMLIGNE=0
62025 FORU=0T09:READ OCTET$:POKEI+U,VAL("&H"+OCTET$):SOMLIGNE=SOMLIGNE+VAL("&H"+OCTET$):NEXT
62030 READ SOMME$:IF VAL("&H"+SOMME$) <> SOMLIGNE THENPRINT"ERREUR DE DATA EN LI GNE";X*5+61000:PRINT"LIST"X*5+61000:PRINTCHR$(11);CHR$(11);CHR$(11):END
62040 X=X+1:NEXT
62050 RETURN

```

THOMSON T07, T07 70

Suite de la page 5

```

86 FOR I=1 TO 4:IF CJ(I)=56 AND PLI<17 T HEN 88
87 CG=CG+1:G(CG)=CJ(I)
88 NEXT I:RETURN
89 CG=CG+1:G(CG)=56:RETURN
90 FOR I=1 TO 4:IF CJ(I)=56 AND EXC=1 AN D PLI<17 THEN GOSUB89
91 CP=CP+1:V(CP)=CJ(I)
92 NEXT I:RETURN
93 C=C(JR,F):C(JR,F)=78:RETURN
94 PRINT"Voulez-vous : -0- Passer -1- Pr endre -2- Garder -3- Garder sans le c hien -4- Garder contre le chien":
95 CH$=INPUT$(1):CH=VAL(CH$):IF CH<0 OR CH>4 THEN PLAY "SISI":GOTO95
96 PR(1)=CH:IF PR(1)=0 THEN99
97 IF CH<PR+1 THEN PLAY"SISI":GOSUB496:P RINT"Alions,le joueur en <";P$(PRN):" > a deja propose de ";PR$(PR):TT=1000:GOS UB492:GOSUB496:GOTO94
98 PR=CH:PRN=1:RETURN
99 PR(1)=-1:RETURN
100 GOSUB496:PRINT"Deplacez la fleche po ur indiquer les cartes que vous voulez e carter":PRINT"ENTREE" pour confirmer vo tre choix.":XMF=35
101 XF=2:YF=24:FOR NC=1 TO 6
102 GOSUB497
103 IF YF=24 THEN Z=XF/2:CH(NC)=C(1,XF/2 ) ELSE Z=18-INT(XF/5):CH(NC)=C(1,Z)
104 FOR EC=1 TO NC-1:IF CH(EC)=CH(NC) TH EN PLAY"DOSIDO":GOTO102
105 NEXT EC:FOR I=0 TO 3:IF CH(NC)=13+14 *I THEN PLAY"SISI":GOTO102
106 NEXT I:Z(NC)=2:IF CH(NC)=56 OR CH(NC )=57 OR CH(NC)=77 THEN PLAY "SISI":GOTO1 02
107 LOCATEXF,YF-8:PRINT"*":NEXT NC:FOR I =1 TO 6:C(1,Z(I))=78:NEXT I
108 GOSUB496:PRINT"Je rechange les carte s du preneur"
109 FOR J=1 TO 23:FOR I=1+J TO 24
110 IF C(PRN,J)>C(PRN,I) THEN K=C(PRN,J) :C(PRN,J)=C(PRN,I):C(PRN,I)=K
111 NEXT I,J
112 LOCATEXF,YF:PRINT " ";CHI=1
113 IF PRN<>1 THEN 115
114 X=1:Y=17:FOR NC=1 TO 18:GOSUB521:NEX T NC
115 FOR G=1 TO 6:CG=CG+1:G(CG)=CH(G):V(C G)=CH(G):NEXT G:CP=6
116 BOXF(0,56)-(319,135),0:JR=0
117 IF PRN<>1 THEN GOSUB438
118 GOTO120
119 GOSUB151:IF CJ=4 THEN 122
120 JR=JR+1:IF JR=5 THEN JR=1
121 GOTO128
122 IF MTR=PRN THEN GOSUB86
123 GOSUB90:PLI=PLI+1
124 GOSUB496:PRINT"Le joueur en <";P$(M TR):" > prend le p11":TT=1000:GOSUB492
125 IF PLI=18 THEN 559
126 JR=MTR:MTR=0:CJ=0:PJ=0:EXC=0
127 BOXF(0,56)-(319,135),0
128 GOSUB496:PRINT"Au joueur en <";P$(J R):" > de jouer"
129 IF JR<>1 THEN GOSUB196:GOTO139
130 LOCATE0,5:PRINT"Indiquez la carte qu e vous desirez jouer":
131 XMF=(18-PLI)*2-1:XF=2:YF=24:GOSUB 49 7:0=C(1,XF/2):U=C(1,XF/2):IF CJ=0 THEN 471
132 Y=8:X=10+CJ*5:GOSUB522:C(1,XF/2)=78 :Y=17
133 FOR NC=1 TO 18-PLI
134 IF C(1,NC)=78 THEN C(1,NC)=C(1,NC+1) :C(1,NC+1)=78
135 IF NC<18-PLI THEN GOSUB521
136 NEXT NC:C=U
137 BOXF(296-PLI*16,136)-(311-PLI*16,191 ),0:IF PLI=17 THEN BOXF(8,136)-(24,191), 0
138 COLOR 6,0:LOCATE XF,YF:PRINT " ";
139 IF JR>1 THEN Y=8:X=10+CJ*5:GOSUB522

```

```

140 CJ=CJ+1:CJ(CJ)=0
142 IFC>56 THENNAJ=NAJ+1
143 IFC>57 THENPB=1
144 IF JR=PRN THEN PJ=1
145 IFJR=PRN AND C=56 THEN EXC=1
146 IFCJ=1 THEN Z=C:GOSUB192:CNP=NCT
147 IF JR=1 THEN150
148 FOR I=1 TO 18-PLI:IF C(JR,I)=78 THEN C(JR,I)=C(JR,I+1):C(JR,I+1)=78
149 NEXT I
150 GOTO119
151 IF CJ<>1 THEN 154
152 IF C=56 THEN MTR=0:RETURN
153 MTR=JR:RETURN
154 IF C=56 THEN RETURN
155 IF CJ(1)>55 THEN 178
156 Z=C:GOSUB192:IF NCT=CNP THEN 168
157 IF NCT=0 THEN 160
158 IFJR=PRN THEN CPE(CNP)=1:CPE(0)=1
159 RETURN
160 IF JR=PRN THEN CPE(CNP)=1
161 I=0
162 FOR F=1 TO CJ-1
163 IF CJ(F)<57 THEN 165
164 IF I<CJ(F) THEN I=CJ(F)
165 NEXT F
166 IF C>I THEN MTR=JR:RETURN
167 RETURN
168 FOR F=1 TO CJ-1
169 IF CJ(F)>56 THEN RETURN
170 NEXT F
171 I=0
172 FOR F=1 TO CJ-1
173 IF CJ(F)<LB OR CJ(F)>LH THEN 175
174 IF I<CJ(F) THEN I=CJ(F)
175 NEXT F
176 IF C>I THEN MTR=JR
177 RETURN
178 IF CJ(1)=56 THEN 182
179 IF C>55 THEN 161
180 IF JR=PRN THEN CPE(0)=1
181 RETURN
182 IF CJ=2 THEN MTR=JR:RETURN
183 IF CJ(2)<56 THEN 185
184 GOTO175
185 Z=C:GOSUB192:K=NCT
186 Z=CJ(2):GOSUB192
187 IF NCT=K THEN 168
188 IF C>56 THEN 191
189 IF JR=PRN THEN CPE(NCT)=1:CPE(0)=1
190 RETURN
191 IF JR=PRN THEN CPE(NCT)=1:GOTO161 EL SE GOTO161
192 IF Z=56 THEN NCT=5:LB=56:LH=56:RETUR N
194 IF Z>56 THEN NCT=0:LB=57:LH=77:RETUR N
195 NCT=INT(Z/14)+1:LB=NCT*14-14:LH=NCT* 14-1:RETURN
196 IF PLI<>16 THEN 200
197 FOR I=1 TO 18-PLI
198 IF C(JR,I)=56 THEN C(JR,I)=78:C=56:R ETURN
199 NEXT I
200 IF JR=PRN AND CJ=0 THEN445
201 L=0:IF CJ=0 THEN327
202 IF CNP=0 THEN209
203 IF CJ=1 AND CNP=5 THEN327
204 IF CJ>1 AND CNP=5 THEN400
205 Z=CJ(1):GOSUB 192
206 FOR F=1 TO 18-PLI:IF C(JR,F)<LB OR C (JR,F)>LH THEN208
207 GOTO298
208 NEXT F
209 FOR F=1 TO 18-PLI:IF C(JR,F)>56 THEN 238
210 NEXT F
211 IF PJ=0 THEN214
212 IF PRN=MTR THEN214
213 GOTO 385
214 K=INT(RND*4)*14
215 FOR F=1 TO 18-PLI
216 FOR J=0 TO 9
217 FOR I=1 TO 4
218 IF C(JR,F)=J+K THEN 93
219 K=K+14:IF K=56 THEN K=0
220 NEXT I
221 K=INT(RND*4)*14
222 NEXT J
223 K=INT(RND*4)*14
224 NEXT F
225 FOR F=1 TO 18-PLI
226 IF C(JR,F)=56 THEN 93
227 NEXT F
228 FOR F=1 TO 18-PLI

```

```

229 K=INT(RND*4)*14
230 FOR J=10 TO 13
231 FOR I=1 TO 4
232 IF C(JR,F)=J+K THEN 93
233 K=K+14:IF K=56 THEN K=0
234 NEXT I
235 K=INT(RND*4)*14
236 NEXT J
237 NEXT F
238 L=0
239 FOR F=1 TO CJ
240 IF CJ(F)>56 THEN 276
241 NEXT F
242 IF CJ=3 AND JR=PRN THEN 244
243 IF PJ=0 THEN 247
244 FOR F=1 TO 18-PLI
245 IF C(JR,F)>56 THEN 93
246 NEXT F
247 IF JR=PRN THEN 250
248 FOR F=1 TO 18-PLI:IF C(JR,F)=57 THEN 272
249 NEXT F
250 FOR F=1 TO CJ
251 K=INT(RND*4)*14
252 FOR J=12 TO 13
253 FOR I=1 TO 4
254 IF CJ(F)=J+K THEN 272
255 K=K+14:IF K=56 THEN K=0
256 NEXT I
257 K=INT(RND*4)*14
258 NEXT J
259 NEXT F
260 IFL=1 THEN297
261 IF CNP=0 THEN265
262 FOR F=1 TO 18-PLI
263 IF C(JR,F)=56 THEN 93
264 NEXT F
265 FOR F=1 TO 18-PLI
266 IF C(JR,F)>57 THEN93
267 NEXT F
268 FOR F=1 TO 18-PLI
269 IF C(JR,F)=56 THEN 93
270 IF C(JR,F)=57 THEN 93
271 NEXT F
272 FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
273 IF C(JR,F)>57 THEN 93
274 NEXT F
275 GOTO268
276 FOR F=1 TO 18-PLI
277 IF C(JR,F)=57 AND MTR=PRN THEN 272
278 NEXT F
279 K=0
280 FOR F=1 TO CJ
281 IF C(JF)>56 THEN 283
282 IF K<CJ(F) THEN K=CJ(F)
283 NEXT F
284 FOR F=1 TO 18-PLI
285 IF C(JR,F)>K THEN C=C(JR,F):M=F:GOTO 293
286 NEXT F
287 IF PJ=1 AND MTR=PRN THEN 260
288 IF JR=PRN THEN 265
289 FOR F=1 TO CJ:IF CJ(F)=77 AND MTR<>P RN THEN 244
290 NEXT F
291 IF PJ=1 THEN 244
292 GOTO260
293 FOR F=1 TO CJ:IF CJ(F)=57 THEN 450
294 NEXT F
297 F=M:C=C(JR,F):GOTO93
298 IF PRN=JR THEN 403
299 IF CPE(0)=1 AND CPE(NCT)=1 AND PJ=1 THEN 316
300 IF PJ=0 THEN 316
301 IF PRN=MTR THEN 306
302 FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
303 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 305
304 GOTO93
305 NEXT F
306 IF CPE(0)=0 AND CPE(NCT)=1 THEN 316
307 K=0
308 FOR F=1 TO CJ
309 IF C(JF)<LB OR CJ(F)>LH THEN 311
310 IF K<CJ(F) THEN K=CJ(F)
311 NEXT F
312 FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
313 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 315
314 IF C(JR,F)>K AND C(JR,F)>LH+1 THEN 9 3
315 NEXT F
316 FOR F=1 TO 18-PLI
317 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH-3 THEN 3 19
318 GOTO93
319 NEXT F

```

```

320 FOR F=1 TO 18-PLI
321 IF C(JR,F)=56 THEN 93
322 NEXT F
323 FOR F=1 TO 18-PLI
324 IF C(JR,F)<LB+11 OR C(JR,F)>LH THEN 326
325 GOTO93
326 NEXT F
327 IF CPE(0)=1 OR PJ=1 THEN385
328 IF PB=1 THEN 340
329 Z=0:FOR F=1 TO 18-PLI:IF C(JR,F)=57 THEN CB=0:GOTO340
330 IF C(JR,F)>57 THEN Z=Z+1
331 IF C(JR,F)=77 THEN 93
332 NEXT F
333 IF CB=1 THEN 337
334 IF Z>4 THEN 336
335 GOTO340
336 CB=1
337 FOR F=1 TO 18-PLI
338 IF C(JR,F)>57 THEN 93
339 NEXT F
340 CO=RND*4+1:FOR J=1 TO 4:CO=CO+1:IF C O=5 THEN CO=1
341 IF CPE(CO)=0 THEN 347
342 LB=CO*14-14:LH=14*CO-5
343 FOR F=1 TO 18-PLI
344 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 346
345 GOTO93
346 NEXT F
347 NEXT J
348 CO=RND*4:FOR F=0 TO 3:CO=CO+1:IF CO =4 THEN CO=0
349 Z=0:LB=14*CO:LH=13+14*CO
350 FOR J=1 TO 18-PLI:IF C(JR,J)<LB OR C (JR,J)>LH THEN 353
351 Z=Z+1
352 IF Z>4 THEN 356
353 NEXT J
354 NEXT F
355 GOTO360
356 FOR F=1 TO 18-PLI
357 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 359
358 GOTO93
359 NEXT F
360 CO=RND*4:FOR J=0 TO 3:CO=CO+1:IFCO=4 THEN CO=0
361 LB=14*CO:LH=9+14*CO
362 FOR F=1 TO 18-PLI
363 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 365
364 GOTO93
365 NEXT F,J
367 FOR F=1 TO 18-PLI
368 IF C(JR,F)>57 THEN 93
369 NEXT F
370 CO=RND*4:FOR J=0 TO 3:CO=CO+1:IFCO=4 THEN CO=0
371 LB=10+J*14:LH=13+J*14
372 FOR F=1 TO 18-PLI
373 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 375
374 GOTO93
375 NEXT F,J
377 FOR F=1 TO 18-PLI:IF C(JR,F)=56 OR C (JR,F)=57 THEN 93
380 NEXT F
385 CO=INT(RND*4):FOR J=1 TO 4:CO=CO+1:I F CO=5 THEN CO=1
386 IF CPE(CO)=0 THEN391
387 LB=CO*14-13:LH=CO*14-1:FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
388 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 390
389 GOTO93
390 NEXT F
391 NEXT J
392 FOR J=13 TO 0 STEP -1
393 CO=RND*4:FOR I=0 TO 3:CO=CO+1:IF CO =4 THEN CO=0
394 FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
395 IF C(JR,F)=J+CO*14 THEN 93
396 NEXT F,I,J
397 FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
398 IF C(JR,F)>55 THEN 93
399 NEXT F
400 IF CJ(2)>56 THEN 209
401 Z=CJ(2):GOSUB192:GOTO206
403 FOR F=1 TO CJ
404 IF CJ(F)=56 AND CJ(F)>78 THEN 316
405 NEXT F
406 IF CJ=3 THEN 428
407 K=0
408 FOR F=1 TO 18-PLI
409 IF C(JR,F)<LB OR C(JR,F)>LH THEN 411
410 IF K<C(JR,F) THEN K=C(JR,F)

```

Suite page 31

MOUSE DRAW

Soumettez entièrement votre souris à vos délirantes fantaisies artistiques...

William SCHLEGEL



SUITE DU N° 143

```

1470 IF S > 0 THEN 1300
1480 GOSUB 1110
1490 GOTO 1300
1500 IF (A > X AND B < Y) THEN 1
600
1510 IF (A < X AND B < Y) THEN 1
560
1520 IF A = X OR B = Y THEN 1710

1530 IF (A > X AND B > Y) THEN 1
640
1540 IF (A < X AND B > Y) THEN 1
680
1550 IF ((A + S1) > 279 OR (B +
S2) > 191) THEN CALL - 198: RETU
RN
1560 HCOLOR= 3: GOSUB 1730: GOSU
B 1740
1570 HCOLOR= 0: GOSUB 1730: GOSU
B 1740
1580 GOSUB 1810
1590 GOTO 1710
1600 HCOLOR= 3: GOSUB 1750: GOSU
B 1770
1610 HCOLOR= 0: GOSUB 1750: GOSU
B 1770
1620 GOSUB 1810
1630 GOTO 1710
1640 HCOLOR= 3: GOSUB 1750: GOSU
B 1790
1650 HCOLOR= 0: GOSUB 1750: GOSU
B 1790
1660 GOSUB 1810
1670 GOTO 1710
1680 HCOLOR= 3: GOSUB 1730: GOSU
B 1790
1690 HCOLOR= 0: GOSUB 1730: GOSU
B 1790
1700 GOSUB 1810
1710 RETURN
1720 REM -----

```

```

1730 FOR N = 1 TO S1 STEP T: XDR
AW 6 AT A + N, B: XDRAW 8 AT X - N,
Y: NEXT : RETURN
1740 FOR N = 1 TO S2 STEP T: XDR
AW 7 AT A, B + N: XDRAW 9 AT X, Y -
N: NEXT : RETURN
1750 FOR N = S1 TO 1 STEP - T:
XDRAW 6 AT X + N, Y: XDRAW 8 AT A -
N, B: NEXT
1760 RETURN
1770 FOR N = S2 TO 1 STEP - T:
XDRAW 7 AT A, B + N: XDRAW 9 AT X, Y
- N: NEXT
1780 RETURN
1790 FOR N = S2 TO 1 STEP - T:
XDRAW 7 AT A, B - N: XDRAW 9 AT X, Y
+ N: NEXT
1800 RETURN
1810 XDRAW 10 AT X - 3, Y - 3: FO
R N = 1 TO 5: NEXT : HCOLOR= 0: XD
RAW 10 AT X - 3, Y - 3: HCOLOR= 3
1820 RETURN
1830 REM ----- INVERSE (0)
-----
1840 SCALE= 96
1850 HCOLOR= 3
1860 FOR I = 0 TO 279
1870 XDRAW 7 AT I, 0: NEXT I
1880 SCALE= 1: GOSUB 540: GOTO 2
70
1890 REM ----- INVE
RSE (4) -----
1900 IF S < > 3 THEN 1300
1910 SCALE= (S2 / 2): ROT= 0
1920 IF H = 8 THEN GOTO 2010
1930 FOR I = A TO X STEP (SGN (
X - A))
1940 IF B < Y THEN XDRAW 7 AT I
, B + (S2 / 2): NEXT : GOTO 1960
1950 XDRAW 7 AT I, Y + (S2 / 2):
NEXT
1960 IF S > 0 THEN 1300
1970 A = 0: B = 0
1980 SCALE= 1: ROT= 0: HCOLOR= 3
1990 GOSUB 1110

```

```

2000 GOTO 1300
2010 HCOLOR= 0: FOR I = A TO X S
TEP (SGN (X - A))
2020 IF B < Y THEN DRAW 7 AT I,
B + (S2 / 2): NEXT : GOTO 1960
2030 DRAW 7 AT I, Y + (S2 / 2): N
EXT : GOTO 1960
2040 REM ----- TOUCHES
-----
2050 TEXT : HOME : PRINT CHR$ (
4)"PRÉ3"
2060 NORMAL : PRINT : PRINT
2070 INVERSE : HOME : NORMAL : P
OKE 32,1: POKE 33,78: POKE 34,1: P
OKE 35,23: HOME
2080 HTAB 32: INVERSE : PRINT ".
. TOUCHES ...": NORMAL
2090 POKE 32,10
2100 PRINT : PRINT : INVERSE : P
RINT " 1 2 3 5 6 7 ";: NORMAL : PR
INT " -> Couleurs "
2110 PRINT : INVERSE : PRINT " T
/ O X P £ * % V ";: NORMAL : PRIN
T " -> Broses "
2120 PRINT : INVERSE : PRINT " *
Q 9 G ";: NORMAL : PRINT " -> Gom
mes "
2130 PRINT : INVERSE : PRINT " &
";: NORMAL : PRINT " -> Texte "
2140 PRINT : INVERSE : PRINT " 0
4 8 ";: NORMAL : PRINT " -> Inver
sion de toute ou portion de page,
effacement "
2150 PRINT : INVERSE : PRINT " R
";: NORMAL : PRINT " -> Rectangle
s "
2160 PRINT : INVERSE : PRINT " L
S C I ";: NORMAL : PRINT " -> Loa
d, Save, Catalog, Imprimer "
2170 PRINT : INVERSE : PRINT " H
RETURN ";: NORMAL : PRINT " -> Cr
ayon noir ou blanc "
2180 PRINT : INVERSE : PRINT " E
SPACE ";: NORMAL : PRINT " -> Effa
ce la page "
2190 PRINT : PRINT SPC(15);: I
NVERSE : PRINT " -> Appuyez sur un

```

```

e touche <--";: NORMAL : WAIT - 1
6384,128,127
2200 CLEAR : POKE - 16304,0: PO
KE - 16297,0: POKE - 16302,0: GO
TO 200
2210 FOR N = 1 TO 5: POKE - 163
36,0: NEXT : RETURN
2220 REM ----- TEXTE -----
-----
2230 SCALE= 1: ROT= 0: HCOLOR= 3
-----
2240 POKE 232,0: POKE 233,96
2250 H = X: V = Y - 4
2260 A = PEEK ( - 16384)
2265 HCOLOR= 3: XDRAW 42 AT H, V:
FOR N = 1 TO 10: NEXT : HCOLOR= 0
: XDRAW 42 AT H, V: HCOLOR= 3
2270 IF A = B THEN : GOTO 2260
2280 B = A
2290 POKE - 16368,0
2300 IF A > 128 THEN 2260
2310 IF (A = 46 OR A = 44) THEN
F = 43: GOSUB 2450: IF A = 44 THEN
H PLOT H - 7, V + 7
2320 IF (A = 8 AND H > = 8) THE
N H = H - 7: GOTO 2260
2325 IF (A = 127 AND H > = 8) T
HEN H = H - 7: F = 40: HCOLOR= 0: G
OSUB 2450: H PLOT H - 7, V + 7: HCOL
OR= 3: H = H - 7
2330 IF (A = 11 AND V > = 9) TH
EN V = V - 8: GOTO 2260
2340 IF (A = 10 AND V < = 182)
THEN V = V + 8: GOTO 2260
2350 IF (A = 21 AND H < = 271)
THEN H = H + 7: GOTO 2260
2360 IF (A = 13 AND V < = 182)
THEN V = V + 8: H = X: GOTO 2260
2370 IF A = 40 THEN F = 38: GOSU
B 2450
2380 IF A = 41 THEN F = 39: GOSU
B 2450

```

A SUIVRE...

THOMSON T07, T07 70

Suite de la page 29

```

411 NEXT F
412 IF K=LH THEN 424
413 FOR F=1 TO CJ
414 IF C(J,F)<LB OR C(J,F)>LH THEN 416
415 IF C(J,F)>K THEN 316
416 NEXT F
417 A=1:B=(PLI*4)+6:IF PR>3 THEN A=7
418 FOR F=K+1 TO LH
419 FOR J=A TO B
420 IF V(C(J))=F THEN 423
421 NEXT J
422 GOTO316
423 NEXT F
424 FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
425 IF C(J,F)<LB OR C(J,F)>LH THEN 427
426 GOTO93
427 NEXT F
428 K=0
429 FOR F=1 TO CJ
430 IF C(J,F)<LB OR C(J,F)>LH THEN 432
431 IF K<C(J,F) THEN K=C(J,F)
432 NEXT F
433 FOR F=1 TO 18-PLI
434 IF C(J,F)<LB OR C(J,F)>LH THEN 436
435 IF C(J,F)>K THEN 424
436 NEXT F
437 GOTO316
438 K=0:BA=0:FOR F=1 TO 18-PLI
439 IF C(PRN,F)>56 THEN K=K+1
440 NEXT F
441 IF K>8 THEN BA=1:RETURN
442 P=0:FOR F=1 TO 18-PLI:IF C(PRN,F)=56
THEN P=1
443 NEXT F:IF K>7 AND P=0 THEN BA=1
444 RETURN
445 IF BA=0 THEN 453
446 AT=0:FOR F=1 TO 18-PLI:IF C(J,F)>56
THEN AT=AT+1
447 NEXT F
448 AT=NAJ+AT:IF AT=21 OR (EX=1 AND AT=2
0) THEN 453
449 IF NTA<2 THEN NTA=NTA+1:GOTO265
450 FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
451 IF C(J,F)>57 THEN 93
452 NEXT F
453 CO=0:BA=0:FOR I=0 TO 3:CO=CO+1:IF CO=
4 THEN CO=0
454 FOR F=1 TO 18-PLI
455 IF C(PRN,F)=13+14*CO THEN GOTO93

```

```

456 NEXT F, I
457 IF AE=1 THEN 466
458 CO=0:FOR F=1 TO 4:A(F)=0:NEXT F
459 FOR J=0 TO 3:FOR F=1 TO 18-PLI
460 IF C(JR,F)>14*J AND C(JR,F)<13+14*J
THEN A(J+1)=A(J)+1
461 NEXT F, J
462 FOR F=1 TO 4:FOR I=1 TO 4:IF A(F)>A(
I) THEN CO=F
463 NEXT I, F
464 AC=CO*14-14:AD=CO*14-1
465 IF CO=0 THEN 265
466 FOR F=1 TO 18-PLI
467 IF C(JR,F)<AC OR C(JR,F)>AD THEN 469
468 GOTO93
469 NEXT F
470 AE=0:GOTO458
471 IF C=56 OR CNP=5 THEN 132
472 Z=C:GOSUB192
473 IF CNP=0 THEN 480
474 IF NCT=CNP THEN 132:IF W<11 THEN ON W GOSU
B 541,542,544,546,548,549,550,551,552,55
4 ELSE 529
475 Z=CJ(1):GOSUB192
476 FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
477 IF C(1,F)<LB OR C(1,F)>LH THEN 479
478 GOTO493
479 NEXT F
480 L=0:FOR F=18-PLI TO 1 STEP -1
481 IF C(1,F)>56 THEN L=C(1,F):GOTO 484
482 NEXT F
483 GOTO132
484 IF C<56 THEN 493
485 Z=0
486 FOR F=1 TO CJ:IF C(J,F)<56 THEN 488
487 IF Z<C(J,F) THEN Z=C(J,F)
488 NEXT F
489 IF Z=0 AND C>55 THEN 132
490 IF L>Z AND C<2 THEN 493 ELSE 132
492 FOR W=0 TO TT:NEXT W:RETURN
493 GOSUB496:COLOR, I:PRINT"Petit malin.
.. On voudrait me rouler!!! Il faut rejo
uer ... Plus serieusement !!!":COLOR , I:
TT=1000:GOSUB492:GOSUB496:LOCATEXF, YF:PR
INT " ";:GOTO131
494 BOXF(X, Y)-(X+3, Y+6)*", 4, 6
495 LINE(X*8, Y*8)-(X*8, (Y+6)*8+7), 4: X=X+
2: TT=30:GOSUB492:RETURN
496 COLOR 6, 0:FOR NL=4 TO 7:LOCATE 0, NL:
PRINTCHR$(24):NEXT NL:LOCATE0, 4:RETURN
497 LOCATEXF, YF:PRINTGR$(0);:FL$=INPUT$(
1)
498 ON ASC(FL$)-7 GOTO 500,503,506,508,,
510
499 GOTO 511
500 IF XF>3 AND YF=24 THEN LOCATEXF, YF:P
RINT " ";:XF=XF-2:GOTO497
501 IF XF>10 AND YF=15 THEN LOCATEXF, YF:
PRINT " ";:XF=XF-5:GOTO497
502 GOTO511
503 IF XF<XMF AND YF=24 THEN LOCATEXF, YF
:PRINT " ";:XF=XF+2:GOTO497
504 IF XF<30 AND YF=15 THEN LOCATEXF, YF:
PRINT " ";:XF=XF+5:GOTO497
505 GOTO511
506 IF CHI=0 AND YF=15 THEN LOCATEXF, YF:P
RINT " ";:YF=2:YF=9:GOTO497
507 GOTO511
508 IF CHI=0 AND YF=24 THEN LOCATEXF, YF:P
RINT " ";:YF=YF-9:YF=8:GOTO497
509 GOTO511
510 RETURN

```

```

511 PLAY"SiSi":GOTO497
512 0$="*
*":FOR I=1TO4:H1$(I)=" "+
GR$(24+I)+GR$(28+I)+GR$(24+I):H2$(I)=" "
+GR$(28+I)+GR$(24+I)+ " "H3$(I)=GR$(28+I
)+GR$(24+I):H3$(I)=H3$(I)+H3$(I):H4$(I)=
GR$(40+I)+GR$(36+I):H4$(I)=H4$(I)+H4$(I)
:H5$(I)=" "+GR$(40+I)+GR$(36+I)+ " "
517 H6$(I)=GR$(40+I)+GR$(36+I)+GR$(40+I)
:NEXT I
518 P$(1)="SUD":P$(2)="OUEST":P$(3)="NOR
D":P$(4)="EST":V0$="Voici ce que contena
it le chien !"
519 FOR I=0 TO 5:READ PR$(I):NEXT I
520 RETURN
521 C=C(1,NC):X=1+(NC-1)*2
522 CC=INT(C/14)+1:IF CC=3 OR CC=1 THEN
CO=0 ELSE CO=1
523 COLOR CO, 7:IF C>55 THEN 533
524 BOXF(X, Y)-(X+3, Y+6)*", "
525 W=C MOD 14 + 1:IF W<11 THEN ON W GOSU
B 541,542,544,546,548,549,550,551,552,55
4 ELSE 529
526 LOCATEX, Y:PRINTGR$(W)
527 LOCATEX+3, Y+6:PRINTGR$(W+10)
528 GOTO539
529 W=W-10:ON W GOSUB 555,556,557,558
530 COLOR0, 7:LOCATEX, Y:PRINTGR$(44+W):L
OCATEX+3, Y+6:PRINTGR$(48+W)
531 IF W=1 THEN PSET(X+1, Y):GR$(24+CC):PSET(
X+2, Y+6):GR$(40+CC):PSET(X, Y+1):GR$(20+
CC):PSET(X+3, Y+5):GR$(32+CC)
532 GOTO548
533 BOXF(X, Y)-(X+3, Y+6)*", 0, 4
534 CO=0:LOCATEX, Y:COLOR0, 7:IF C=56 THEN
PRINT"*:LOCATEX+3, Y+6:PRINT"*:GOTO539
535 IF C<67 THEN PRINTGR$(C-56):LOCATEX+
3, Y+6:PRINTGR$(C-46):GOTO539
536 IF C<76 THEN PRINTGR$(1):GR$(C-66):LO
CATE X+2, Y+6:PRINTGR$(C-56):GR$(11):LINE(
X*8+8, Y*8)-(X*8+8, Y*8+7), -8:LINE(X*8+24,
Y*8+48)-(X*8+24, Y*8+55), -8:GOTO539
537 IF C=77 THEN PRINTGR$(2):GR$(1):LOCAT
E X+2, Y+6:PRINTGR$(1):GR$(12):LINE(X*8+8
, Y*8)-(X*8+8, Y*8+7), -8:LINE(X*8+24, Y*8+4
8)-(X*8+24, Y*8+55), -8:GOTO539
538 PRINTGR$(2):0":LOCATEX+2, Y+6:PRINT"0
"GR$(12):CO=0:GOTO539
539 LINE(X*8, Y*8)-(X*8, (Y+7)*8-1), CO
540 RETURN
541 LOCATEX, Y+3:PRINTH2$(CC):RETURN
542 LOCATEX, Y:PRINTH2$(CC)
543 LOCATEX, Y+6:PRINTH2$(CC):RETURN
544 GOSUB542
545 LOCATEX, Y+3:PRINTH2$(CC):RETURN
546 LOCATEX, Y:PRINTH2$(CC)
547 LOCATEX, Y+6:PRINTH2$(CC):RETURN
548 GOSUB546:GOSUB541:RETURN
549 GOSUB546:LOCATEX, Y+3:PRINTH3$(CC):RE
TURN
550 GOSUB549:LOCATEX, Y+1:PRINTH3$(CC):RE
TURN
551 GOSUB546:LOCATEX, Y+2:PRINT
552 LOCATE X, Y+3:PRINTH2$(CC)
553 GOSUB546:LOCATEX, Y+2:PRINTH3$(CC):LO
CATEX, Y+4:PRINTH4$(CC):RETURN
554 GOSUB553:LOCATEX, Y+1:PRINTH2$(CC):LO
CATEX, Y+5:PRINTH5$(CC):RETURN
555 POKE&HDD1B, 2:POKE&HDD1D, 0:LOCATEX, Y:
EXEC&HDD1B:RETURN
556 POKE&HDA2B, 1:POKE&HDA2A, 0:LOCATEX, Y:

```

```

EXEC&HDA25:RETURN
557 POKE&HDD1B, 1:POKE&HDD1D, 0:LOCATEX, Y:
EXEC&HDD1B:RETURN
558 POKE&HDA2B, 2:POKE&HDA2A, 0:LOCATEX, Y:
EXEC&HDA25:RETURN
559 IF PR=1 THEN M=1 ELSE IF PR=2 THEN M
=2 ELSE IF PR=3 THEN M=4 ELSE M=6
560 PB=0:SUP=0:CLS:LOCATE10, 0:PRINT"Part
ie terminee...":IF MC=1 THEN GOSUB 57:MC
=0:TT=1000:GOSUB492:CLS:SCREEN 6, 0:GOTO5
60
561 LOCATE 0, 2:PRINT"Je procede au decom
pte des points":GOSUB587:TP=0:BO=0:FORF=
1TO78:IF G(F)=78 THEN 567
562 IF G(F)=56 OR G(F)=57 OR G(F)=77 THE
N TP=TP+4.5:BO=BO+1:GOTO567
563 IF G(F)>57 THEN TP=TP+5:GOTO567
564 FOR J=0 TO 3:FOR Z=0 TO 3:IF G(F)=(1
0+J)+14*Z THEN TP=TP+1.5+J:GOTO567
565 NEXT Z, J
566 TP=TP+.5
567 NEXT F:PAR=PAR+1
568 LOCATE0, 4:PRINTP$(PRN);" avait decid
e de ";PR$(PR):PRINT"Il a";BO;"bout":IF
BO=1 THEN PRINT"s"
569 PRINT" dans ses plis.":PRINT"Il lui
fallait donc":IF BO=0 THEN PO=56 ELSE I
F BO=1 THEN PO=51 ELSE IF BO=2 THEN PO=4
1 ELSE IF BO=3 THEN PO=36
570 TP=INT(TP):PRINTPO;" points.":PRINT"I
l en a";TP
572 IF TP>=PO THEN TP=(TP-PO+25)*M:GOTO5
74
573 TP=(TP-PO-25)*M:PRINT"Il a donc perd
u";-TP;"points.":GOTO575
574 PRINT"Il a donc gagne";TP;"points."
575 PRINT"Voici ou en sont les scores ap
res"PAR"partie";IF PAR=1 THENPRINT"s"
576 FOR F=1 TO 4:IF PR=F THEN SC(F, PAR)
=TP*3-SUP*3*(PB=1)+SUP*3*(PB=0) ELSE 580
577 FOR J=1 TO 4:IF F=J THEN 579
578 SC(J, PAR)=TP-SUP*(PB=0)+SUP*(PB=1)
579 NEXT J
580 NEXT F:BOX(0, 100)-(320, 140+PAR*8):LI
NE(0, 116)-(320, 116)
581 FOR I=0 TO 3:LOCATE10*1, 13:PRINT"JOU
EUR";I+1:TP(I+1)=0:LINE(80*1, 100)-(80*1,
140+PAR*8):NEXT I
582 FOR F=1 TO PAR:FOR I=1 TO 4:LOCATE2+
10*(I-1), 14+I:PRINTSC(I, F):TP(I)=TP(I)+S
C(I, F):NEXT I, F:LINE(0, 124+PAR*8)-(319, 1
24+PAR*8)
583 COLOR3:FOR I=0 TO 3:LOCATE2+10*I, PAR
+16:PRINTTP(I+1):NEXT:COLOR6
584 LOCATE0, 24:PRINT"Une autre partie ?"
:AS=INPUT$(1):IF AS="N"THEN END ELSE IF
AS<"0" THEN 584
585 IF PAR=6 THEN CLS:FOR I=1TO4:SC(I, I)=
TP(I):PAR=1
586 GOTO12
587 FOR I=1 TO 4:IF CJ(I)=57 THEN 589
588 NEXT I:RETURN
589 SUP=10*M:IF PRN=I THEN PB=1
590 PRINTSUP;"points de prime pour petit
a bout":
591 RETURN
600 DATA passer, prendre, garder, garder sa
ns, garder contre, le chien

```

Professeur de sciences physiques, Serge FILQUIER se devait de réaliser avec brio, un programme sur les unités de mesure.



UNITES

```
9 REM *****
10 REM * LE SYSTEME *
11 REM * INTERNATIONAL *
12 REM * D'UNITES. *
13 REM * PAR S. FILQUIER *
14 REM *****
20 REM
30 REM
99 REM *****
100 REM * REDEFINITION CARAC *
101 REM *****
110 CLEAR,,20
120 DEFGR$(0)=0,0,0,76,210,82,82,76
130 DEFGR$(1)=64,160,64,64,0,0,0,0
140 DEFGR$(2)=64,160,64,224,0,0,0,0
150 DEFGR$(3)=224,64,32,224,0,0,0,0
160 DEFGR$(4)=32,64,240,32,0,0,0,0
170 DEFGR$(5)=224,192,32,192,0,0,0,0
180 DEFGR$(6)=48,64,160,144,96,0,0,0
190 DEFGR$(7)=4,12,196,4,0,0,0,0
200 DEFGR$(8)=4,10,196,14,0,0,0,0
210 DEFGR$(9)=14,4,194,14,0,0,0,0
220 DEFGR$(10)=2,4,207,2,0,0,0,0
230 DEFGR$(11)=14,12,196,12,0,0,0,0
240 DEFGR$(12)=6,8,20,210,12,0,0,0
250 DEFGR$(13)=0,0,36,36,60,32,64,64
260 DEFGR$(14)=0,24,36,66,66,36,231,0
270 DEFGR$(15)=28,4,200,16,0,0,0,0
280 DEFGR$(16)=80,104,72,72,0,0,0,0
290 DEFGR$(17)=96,144,144,96,0,0,0,0
300 DEFGR$(18)=0,1,62,98,34,34,34,0
310 DEFGR$(19)=16,40,16,40,124,68,68
499 REM *****
500 REM * PRESENTATION *
501 REM *****
510 LOCATE 0,0:CLS:SCREEN 1,0,0
520 ATTRB 1,1:LOCATE 3,3:PRINT"Le S Y S
T E M E":LOCATE 7,10:PRINT"INTERNATION
AL":LOCATE 6,17:PRINT"D' U N I T E S"
530 ATTRB 0,0:COLOR 3:FOR I=1 TO 1000:NE
XT:LOCATE 12,20:PRINT"par S.FILQUIER"
540 FOR J=1 TO 1000:NEXT
998 REM
999 REM *****
1000 REM * PRESENTATION DU SYSTEME *
1001 REM *****
1002 REM
1010 CLS:SCREEN 4,6,0
1020 LOCATE 15,2:COLOR 1:PRINT"HISTORIQUE"
```

```
TRE ":COLOR 4:LOCATE 12,20:PRINT"longueur
egale a 1650763,73"
2320 PRINT"longueurs d'onde dans le vide
de la rad"
2330 PRINT"iation correspondant a la tra
nsition en"
2340 PRINT"tre les niveaux 2p10 et 5d5 d
e l'atome"
2350 PRINT"de KRYPTON 86 (1960)."
```

```
TEMPS"
3120 LOCATE 1,12:COLOR 0:PRINT"Aire, Superficie":LOCATE 19,12:PRINT"metre carre":
LOCATE 33,12:PRINT"m";GR$(2):LOCATE 37,1
2:PRINT"m";GR$(2)
3130 LOCATE 1,14:PRINT"Volume":LOCATE 19
,14:PRINT"metre cube":LOCATE 33,14:PRINT
"m";GR$(3):LOCATE 37,14:PRINT"m";GR$(3)
3140 LOCATE 1,16:PRINT"Vitesse":LOCATE 19
,16:PRINT"m / s":LOCATE 32,16:PRINT"ms"
;GR$(7):LOCATE 36,16:PRINT"ms";GR$(7)
3150 LOCATE 1,18:PRINT"Acceleration":LOCATE 19
,18:PRINT"m / s";GR$(2):LOCATE 32,18:PRINT"ms";GR$(8):LOCATE 36,18:PRINT"m
s";GR$(8)
3160 LOCATE 1,20:PRINT"Frequence":LOCATE 19
,20:PRINT"hertz":LOCATE 32,20:PRINT"H
z":LOCATE 37,20:PRINT"s";GR$(7)
3170 Y=10:GOSUB 3900
3180 BOX(4,76)-(316,172),4:LINE(4,92)-(3
16,92),4:LINE(144,76)-(144,172),4:LINE(2
46,76)-(246,172),4:LINE(280,76)-(280,172
),4
3190 GOSUB 8500 's.p tourne page
3198 REM
3199 REM *****
3200 REM * MECANIQUE *
3201 REM *****
3202 REM
3210 CLS:COLOR 1:LOCATE 15,1:PRINT"MECANIQUE"
3220 Y=31:GOSUB 3900
3230 LOCATE 1,5:COLOR 0:PRINT" Masse Volumique":LOCATE 19,5:PRINT"kg par m";GR$(3):
LOCATE 30,5:PRINT"kgm";GR$(9)
3240 LOCATE 1,7:PRINT"Quantite de":LOCATE 19
,7:PRINT"mouvement":LOCATE 19,7:PRINT
"kgm par s":LOCATE 29,7:PRINT"kgms";GR$(7)
3250 LOCATE 1,9:PRINT"Force":LOCATE 19,9
:PRINT"newton":LOCATE 31,9:PRINT"N":LOCATE 35,9:PRINT"mk":LOCATE 36,10:PRINT"s"
;GR$(8)
3260 LOCATE 1,11:PRINT"Pression":LOCATE 19
,11:PRINT"pascal":LOCATE 31,11:PRINT"P
a":LOCATE 35,11:PRINT"kgm";GR$(7):LOCATE 36,12:PRINT"s";GR$(8)
3270 LOCATE 1,13:PRINT" Energie":LOCATE 19
,13:PRINT"joule":LOCATE 31,13:PRINT"J":
LOCATE 35,13:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 36
,14:PRINT"s";GR$(8)
3280 LOCATE 1,15:PRINT"Puissance":LOCATE 19
,15:PRINT"watt":LOCATE 31,15:PRINT"W":
LOCATE 35,15:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 36
,16:PRINT"s";GR$(9)
3290 LOCATE 1,17:PRINT" Moment cinetique":
LOCATE 19,17:PRINT"kg.m";GR$(2):" / s":
LOCATE 29,17:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 31
,18:PRINT"s";GR$(7)
3300 LOCATE 1,19:PRINT" Moment d'inertie":
LOCATE 19,19:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 29
,19:PRINT"kgm";GR$(2)
3310 LOCATE 1,21:PRINT" Moment d'une":LOCATE 19
,21:PRINT"force":LOCATE 19,21:PRINT
"N.m":LOCATE 31,21:PRINT"Nm":LOCATE 35,2
1:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 36,22:PRINT"s"
;GR$(8)
3320 BOX(4,20)-(316,183),4:LINE(4,36)-(3
16,36),4:LINE(144,20)-(144,183),4:LINE(2
30,20)-(230,183),4:LINE(272,20)-(272,18
3),4
3340 GOSUB 8500 's.p tourne page
3398 REM
3399 REM *****
3400 REM * ELECTRICITE *
3401 REM *****
3402 REM
3410 CLS:COLOR 1:LOCATE 15,2:PRINT"ELECTRICITE"
3420 Y=5:GOSUB 3900
3430 LOCATE 1,7:COLOR 0:PRINT"Quantite d'elec":LOCATE 19,7:PRINT"culomb":LOCATE 31,7:PRINT"C":LOCATE 35,7:PRINT"sa"
3440 LOCATE 1,9:PRINT" Tension potentiel":
LOCATE 3,10:PRINT"d.d.p f.e.m":LOCATE 19
,9:PRINT"volt":LOCATE 31,9:PRINT"V":LO
CATE 34,9:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 35,10
:PRINT"A";GR$(7):"s";GR$(9)
3450 LOCATE 1,11:PRINT" Champ electrique":
LOCATE 19,11:PRINT"V par m":LOCATE 30,1
1:PRINT"Vm";GR$(7):LOCATE 34,11:PRINT"kg
m":LOCATE 35,12:PRINT"A";GR$(7):"s";GR$(
9)
3460 LOCATE 1,13:PRINT"Resistance":LOCATE 19
,13:PRINT"impedance":LOCATE 19,13:PRIN
T"ohm":LOCATE 31,13:PRINT"GR$(14):LOCATE 34,13:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 35,14:PR
INT"A";GR$(8):"s";GR$(9)
3470 LOCATE 1,15:PRINT"Conductance":LOCA
TE 19,15:PRINT"siemens":LOCATE 31,15:PR
INT"s":LOCATE 35,15:PRINT"A";GR$(2):"s";G
R$(3):LOCATE 34,16:PRINT"kg";GR$(7):"m";
GR$(8)
3480 LOCATE 1,17:PRINT"Resistivite":LOCA
TE 19,17:PRINT"ohmetre":LOCATE 31,17:PR
INTGR$(14):"m":LOCATE 35,17:PRINT"kgm";G
R$(3):LOCATE 34,18:PRINT"A";GR$(8):"s";G
R$(9)
3490 LOCATE 1,19:PRINT"Capacite":LOCATE 19
,19:PRINT"farad":LOCATE 31,19:PRINT"F"
:LOCATE 35,19:PRINT"A";GR$(2):"s";GR$(4)
:LOCATE 34,20:PRINT"kg";GR$(7):"m";GR$(8)
3500 LOCATE 1,21:PRINT"Permittivite":LOCA
TE 19,21:PRINT"Farad par m":LOCATE 30,21:PR
INT"fm";GR$(7):LOCATE 35,21:PRINT"A";GR$(
2):"s";GR$(4):LOCATE 34,22:PRINT"kg";GR$(
7):"m";GR$(9)
3510 BOX(4,36)-(316,183),4:LINE(270,36)-(
270,183),4:LINE(4,54)-(316,54),4:LINE(2
28,36)-(228,183),4:LINE(150,36)-(150,183
```

THOMSON T07, T07 70, M05

```
>,4
3520 GOSUB 8500 's.p tourne page
3598 REM
3599 REM *****
3600 REM * MAGNETISME *
3601 REM *****
3602 REM
3610 CLS:LOCATE 1:LOCATE 15,5:PRINT"MAGNETISME"
3620 Y=9:GOSUB 3900
3630 LOCATE 1,11:COLOR 0:PRINT"Induction mag.":LOCATE 19,11:PRINT"tesla":LOCATE 30,11:PRINT"T":LOCATE 35,11:PRINT"kg";GR$(8):LOCATE 36,12:PRINT"A";GR$(7)
3640 LOCATE 1,13:PRINT"Champ magnetique":LOCATE 19,13:PRINT"A / m":LOCATE 30,13:PRINT"Am";GR$(7)
3650 LOCATE 1,15:PRINT"Flux d'induction":LOCATE 19,15:PRINT"weber":LOCATE 30,15:PRINT"Wb":LOCATE 35,15:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 35,16:PRINT"s";GR$(8):"A";GR$(7)
3660 LOCATE 1,17:PRINT"Inductance":LOCATE 19,17:PRINT"henry":LOCATE 30,17:PRINT"H":LOCATE 35,17:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 35,18:PRINT"s";GR$(8):"A";GR$(8)
3670 LOCATE 1,19:PRINT"Permeabilite":LOCATE 19,19:PRINT"H / m":LOCATE 30,19:PRINT"Hm":GR$(7):LOCATE 35,19:PRINT"kgm":LOCATE 35,20:PRINT"s";GR$(8):"A";GR$(8)
3680 BOX(4,68)-(316,172),4:LINE(4,84)-(316,84),4:LINE(146,68)-(146,172),4:LINE(228,68)-(228,172),4:LINE(272,68)-(272,172),4
3690 GOSUB 8500 's.p tourne page
3698 REM
3699 REM *****
3700 REM * THERMODYNAMIQUE OPTIQUE *
3701 REM *****
3702 REM
3710 CLS:COLOR 1:LOCATE 9,1:PRINT"THERMODYNAMIQUE-OPTIQUE"
3720 Y=3:GOSUB 3900
3730 LOCATE 1,5:COLOR 0:PRINT"Coef. dilatation":LOCATE 3,6:PRINT"lineique":LOCATE 19,5:PRINT"1 / K":LOCATE 30,5:PRINT"K";GR$(7)
3740 LOCATE 1,7:PRINT"Conductivite":LOCATE 19,7:PRINT"thermique":LOCATE 19,7:PRINT"W / (m.K)":LOCATE 30,7:PRINT"Wm";GR$(7):LOCATE 31,8:PRINT"kg";GR$(7):LOCATE 35,7:PRINT"kgm":LOCATE 35,8:PRINT"s";GR$(9);"K";GR$(7)
3745 LOCATE 1,9:PRINT"Capacite ther.":LOCATE 3,10:PRINT"massique":LOCATE 19,9:PRINT"J / (kg.K)":LOCATE 30,9:PRINT"Jkg";GR$(7):LOCATE 31,10:PRINT"K";GR$(7):LOCATE 35,9:PRINT"m";GR$(2):"s";GR$(8):LOCATE 36,10:PRINT"K";GR$(7)
3750 LOCATE 1,11:PRINT"Entropie":LOCATE 19,11:PRINT"J / K":LOCATE 30,11:PRINT"JK";GR$(7):LOCATE 35,11:PRINT"kgm";GR$(2):LOCATE 35,12:PRINT"s";GR$(8):"K";GR$(7)
3755 LOCATE 1,15:PRINT"Flux lumineux":LOCATE 19,15:PRINT"lumen":LOCATE 30,15:PRINT"lm":LOCATE 35,15:PRINT"cdsr"
3760 LOCATE 1,17:PRINT" Eclairage lum.":LOCATE 19,17:PRINT"lux":LOCATE 30,17:PRINT"lx":LOCATE 35,17:PRINT"cdsr":LOCATE 36,18:PRINT"m";GR$(8)
3770 LOCATE 1,19:PRINT" Luminance lum.":LOCATE 19,19:PRINT"cd / m";GR$(2):LOCATE 30,19:PRINT"cdm";GR$(8)
3780 LOCATE 1,21:PRINT"Exposition lum.":LOCATE 19,21:PRINT"lx.s":LOCATE 30,21:PRINT"lx.s":LOCATE 35,21:PRINT"cdsr":LOCATE 35,22:PRINT"sm";GR$(8)
3785 BOX(4,20)-(316,183),4:LINE(4,36)-(316,36),4:LINE(4,104)-(316,104),4:LINE(146,20)-(146,183),4:LINE(228,20)-(228,183),4:LINE(272,20)-(272,183),4
3790 GOSUB 8500 's.p tourne page
3798 REM
3799 REM *****
3800 REM * MOLECULAIRE NUCLEAIRE *
3801 REM *****
3802 REM
3810 CLS:LOCATE 9,2:COLOR 1:PRINT"MOLECULAIRE NUCLEAIRE"
3820 Y=4:GOSUB 3900
3825 LOCATE 1,6:COLOR 0:PRINT" Masse molaire":LOCATE 19,6:PRINT"kg / mol":LOCATE 30,6:PRINT"kg":LOCATE 30,7:PRINT"mol";GR$(7)
3830 LOCATE 1,8:PRINT"Volume molaire":LOCATE 19,8:PRINT"m";GR$(3):" / mol":LOCATE 30,8:PRINT"m";GR$(3):LOCATE 30,9:PRINT"mol";GR$(7)
3835 LOCATE 1,10:PRINT"Concentration":LOCATE 3,11:PRINT"massique":LOCATE 19,10:PRINT"kg / m";GR$(3):LOCATE 30,10:PRINT"kgm";GR$(7)
3840 LOCATE 1,12:PRINT"Concentration":LOCATE 3,13:PRINT"molaire":LOCATE 19,12:PRINT"mol / m";GR$(3):LOCATE 30,12:PRINT"mol":LOCATE 31,13:PRINT"m";GR$(7)
3845 LOCATE 1,14:PRINT" Molarite":LOCATE 19,14:PRINT"mol / kg":LOCATE 30,14:PRINT"mol":LOCATE 30,15:PRINT"kg";GR$(7)
3850 LOCATE 1,16:PRINT" Activite":LOCATE 3,17:PRINT"rayonnement":LOCATE 19,16:PRINT"becquerel":LOCATE 30,16:PRINT"Bq":LOCATE 36,16:PRINT"s";GR$(7)
3855 LOCATE 1,18:PRINT" Dose absorbee":LOCATE 19,18:PRINT"gray":LOCATE 30,18:PRINT"Gr":LOCATE 35,18:PRINT"m";GR$(2):"s";GR$(8)
3860 LOCATE 1,20:PRINT"Exposition":LOCATE 3,21:PRINT"aux rayons":LOCATE 19,20:PRINT"C / kg":LOCATE 30,20:PRINT"ckg";GR$(7):LOCATE 35,20:PRINT"as":LOCATE 35,21:PRINT"kg";GR$(7)
A SUIVRE...
```

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LANGAGE MACHINE SUR ORIC

L'ATMOS EST-IL UN AMSTRAD ?

Non, bien sûr. Message personnel à Louis-Pierre, dont je n'ai pas l'adresse personnelle : franchement, cher associé, et je pèse mes mots (je suis sponsorisé par les balances Tetsu) pour te parler sans détours et avec ma droiture qui n'a d'égale que mon goût

toujours, je n'ai rien à te dire. Toutefois, je suis récemment sorti avec ma copine J... (tu sais, celle qui a le dos ...) et elle m'a révélé la véritable raison de ma venue sur Terre : il faut butoiser les Milois hors de François, tu vois, quoi. J'en suis coi : à quoi bon ? Il a un don, Rémy (je suis ai caché ma véritable identité pour des raisons

Nous allons donc conspirer dans l'ombre, mais auparavant, nous devons nous unir par le sang. En roucououge et noioir (les couleurs de l'Oric, aufkours).

COMPLÈTEMENT À LA MAS, LE MEC

Bon, il faudrait parler d'assembleur, puisque le titre de cette page est "FORMATION À L'ASSEMBLEUR PRATIQUE". Pratique, c'est vite dit. Les mecs, je sais pas quoi vous raconter aujourd'hui. Je pourrais recourir à l'artifice classique qui est d'abrèger en se disant que Carali bouchera les trous. Je ne mange pas de ce pain-là. Ni de celui-là. Alors je vais recourir à un autre artifice classique : présenter un programme. D'accord, il faut qu'on pratique, alors pratiquons donc dans la joie et l'allégresse.

Il est une instruction méconnue : elle a pour nom BRK (pour BREAK, car elle était souvent utilisée par les pionniers qui travaillaient avec des cartes à affichage hexa pour arrêter un programme). Elle n'a qu'un lointain rapport avec les E/S, dont nous reparlerons plus tard, c'est donc pas pour ça que je vous en parle. J'ai rien compris à ce que j'ai dit, c'est pas grave. BRK est souvent appelé Software Interrupt. Pourquoi me direz-vous ? C'est une très bonne question, vous répondrai-je avec l'air assuré de celui qui sait. -Oh ? me rétorquerez-vous, sidéré que vous êtes par une telle science.

La vraie raison est que le BRK s'exécute via (d'où le rapport avec les E/S : via) le vecteur des interruptions, à savoir # FFFE et # FFFF (je mets toujours des dièses partout, ça fait chier la nana qui tape l'article, car la console utilisée ne connaît pas les "#". Vous avez dit les

il lui conte fleurette, pour faire civilisé, mais, très rapidement, il empile, dans l'ordre et avec une certaine violence, provoquant la pile sans intention de la provoquer, bref, il emplit PCH (la valeur du compteur de programme, poids fort), PCL (idem, poids faible) et le registre d'état. Tout le registre d'état ? Non ! Un bit résiste encore et toujours à la provocation, c'est le bit dénommé B du registre d'état. Ce bit, bit 4 de P, indique qu'un BRK a été exécuté, sans intention de l'exécuter, d'ailleurs.

BREAK DANCE, CHAUFFE, CHAUFFE, MARCEL

Donc, reprenons le cheminement. Comme une IRQ, le BRK a empiété PCH, PCL et P. Ou plus exactement, il a empiété le contenu de PC augmenté de 2. Pourquoi ? Nous verrons que c'est pratique plus tard. Mais la similitude avec les IRQ ne s'arrête pas là. Là non plus. -Où s'arrête-t-elle donc, demande alors JGRO(F), dit "le tableau à une dimension", qui marque par cette question débile le retour dans notre lectorat. -Ta gueule, lui répondit-on. Il se tut. Y a pas moyen d'expliquer quelque chose tranquillement, il faut toujours qu'on vienne nous déranger. Les gars, je viens de mettre les pieds sur l'alimentation de mon ordinateur, ça réchauffe. Donc, continuant comme une IRQ, le contenu des adresses # FFFE-# FFFF est placé dans PCH-PCL, ce qui veut dire en clair que l'exécution continue à l'adresse contenue dans le vecteur d'IRQ.

Donc il faut gérer le BRK au début de la routine d'IRQ (j'ai oublié de dire que les IRQ sont inhibées par le BRK). Si vous voulez gérer le BRK, voici le début typique d'une routine d'IRQ :

```
STA sauvegarde
PLA ;récupérer le registre d'état.
PHA ; mais ne pas le modifier.
AND # %00010000 ; tester le flag BRK.
BNE BRK
BEQ IRQ
```

" # " ? -Oui, j'ai dit les " # ". Donc, le BRK est rarement utilisé. C'est un tort. D'abord, ça fait quoi ? Plein de trucs bizarres. Si le 6502 rencontre, chemin faisant, un BRK,

A noter qu'il n'est pas besoin de remettre à zéro l'indicateur de BRK. Le moment où il est remis à 0 est pour moi un mystère, écrivez au journal si vous le savez. Il est facile de faire un programme qui le déter-

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

ZX 81 -> 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114 118 122 126 130 134 138 142
 COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130 134 138 142
 ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96

101 106 111 115 119 123 128 131 136 141
 AMSTRAD -> 111 115 119 123 127 131 135 139 143
 APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128 132 135 139 143
 SPECTRUM -> 112 116 120 124 127 132 136 140
 THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129 133 137 141
 MSX -> 113 117 121 125 129 133 137 140

mine, mais j'ai la flamme.

Dans un premier temps, supposons que le BRK ne soit pas géré. On se retrouve rapidement avec un RTI, la routine d'IRQ n'ayant pas reconnu les siens.

On retourne donc non pas sur l'octet qui suit le BRK, mais sur celui qui précède le troisième octet après le BRK, en un mot le deuxième octet après le BRK, le premier étant ignoré, à sa place ça m'aurait pas plu, mais on ne lui demande pas son avis.

Et alors là, c'est le plantage assuré. Là aussi.

Petit test pratique : CALL # 500 (car # 500, en début de programme basic, contient toujours 0, qui est le code du BRK) et plouf !

Sauf si vous possédez SEDORIC, car la BRK y est gérée pour éviter la plupart des plantages inopportuns.

```
DETIRQ : STA IRQSVA ; sauvegarde A
        PLA ; récupérer P
        PHA ; mais le laisser au sommet de la pile
        AND # $10 ; tester indicateur de BRK
        BEQ IRQ ; non, ce n'est qu'une vulgaire IRQ
BRK : PLP ; récupérer le flag I (autoriser interruption)
LDA # ] MSBRK
LDY # [ MSBRK ; afficher BRK à l'adresse...
JSR $CCB0 ; ($CBED si 1.0)
        PLA
        SEC
SBC # $02 ; enlever 2 pour retrouver la vraie valeur du BRK
        TAX ; sauvegarde dans X
        PLA
SBC # 00 ; idem poids fort
JSR $E0C5 ; ($E0C1 si 1.0) afficher nombre dans XA
JMP $C496 ; ($C4A3 si 1.0) afficher "IN LINE XXXX" et retour à Ready
IRQ:JMP $EE22 ; ($EC03 si 1.0) IRQ normale.
MSBRK : ASC BRK à l'adresse.
```

si tant est qu'un plantage puisse être opportun.

ALLONS BON !

Viiiilite, dis-nous, Fabricious, comment tu fais pour gérer le BRK ? OK, babies, j'me mets à table. Première application du BRK : faire que son exécution ne plante pas la bécane (ça fait plus pro que de dire mon petit Oric chéri). Pour ça, il suffit de repérer un BRK et d'aller afficher un message explicite du style : "Je me permets de dire, mon cher... (remplacer les pointillés par votre nom) que tu viens d'exécuter inopinément, j'en

suis sûr, un BRK à l'adresse XXXX. Je prends donc l'initiative de t'afficher le présent message, afin que tu corriges, rapidement j'en suis sûr, le misérable bug de ton space invaders qui t'a fait lamentablement échouer sur ce putain de BRK à la con." Un tel programme vous fera entrer dans l'ère de l'informatique douce et conversationnelle.

CIEL ! MON PROGRAMME !

Alors là les mecs, et là aussi d'ailleurs, je suis écroulé de rire parce que le compteur de mots de mon traitement de texte vient d'afficher 6551. Or 6551 est le nom d'un boîtier d'entrées/sorties de la famille 6500, connu sous le nom d'ACIA. D'où mon écroulement de rire (sans intention de m'écrouler). Je suis vraiment à la masse. Bref, voici un tel programme :



immodéré de la sincérité et mon sens du parler vrai et direct. Bref, j'irai droit au but, tel un ballon irrésistiblement attiré par les filets. Et le stade entier se leva pour entendre ma déclaration : mes bien chers frères, mes bien chères sœurs, mon petit Louis-Pierre, fidèle ami de

évidentes de sécurité) : celui de massacrer à la pelle les bébés BD (elle suffoque, je la réconforte). Sur ce elle regagnis son foyer, et je ne la revis plus. Il ne me reste d'elle qu'un souvenir incandescent, qui enflamme encore mon discours quand j'en parle.

LANGAGE MACHINE SUR SPECTRUM

Premier aperçu :

J'explique : 'RST' est un CALL spécial du Z80. Il y en a quelques-uns comme ça : RST \$8, RST \$10, RST \$18, RST \$20, RST \$28, RST \$30 et RST \$38 (et les citer tous, c'est pratique, ça fait cours d'assembleur bien complet et ça remplit la page).

Mais c'est bien simple, RST \$8, c'est la même chose que CALL \$8 sauf qu'une fois assemblé, ça n'occupe qu'un octet de mémoire au lieu de trois et que, par conséquent et en plus, ça s'exécute plus rapidement. Cinq microsecondes pour un RST \$10 au lieu de huit microsecondes pour un CALL \$10, n'est-ce pas merveilleux ?

N'extasions pas trop longtemps. Vifons dans l'entrée. Et précisons que ce fameux mnémonique appelle une routine qui affiche à l'écran le caractère dont le code ASCII est dans le registre A du Z80. En prime, on peut contrôler l'emplacement d'affichage de ce caractère en pokant l'abscisse en 23688 et l'ordonnée en 23689 (ce qui peut se faire en une seule opération en

Autre digression sur le même sujet :

Nos palabres précédents s'appliquaient à RST \$10 uniquement, pas aux autres RST. Alors si nous profitons que nous sommes là pour aller boire un coup. Oups, encore une gaffe. Je voulais dire : profitons-en pour parler brièvement des autres RST.

Non, après tout, on n'en parlera pas (revirement de situation, quel suspense !), c'était une blague (excuse géniale). En fait nous n'allons causer que des numéros 0, 8 et \$10 (puis du \$38, mais une autre fois) parce que les autres servent à des machins très compliqués de gestion de la ROM Basic et que donc on en a rien à... parce que de toute façon, on ne les utilisera pas.

Commençons par le mnémonique le plus marrant que l'on puisse trouver sur un Spectrum : RST 0. C'est vrai qu'il est chouette, lui, il réinitialise le système. Derrière cette expression barbare se cache le fait qu'après son exécution par le micro-

assembleur, par un de ces merveilleux mnémoniques 16 bits du Z80). Attention, l'écran se gère alors comme un écran 'texte' (comme en Basic par des 'PRINT AT' si vous voulez). Puis, il y a quand même quelques particularités particulières que nous verrons dans la suite de ce cours. Sinon, ça serait trop simple, et je n'aurais rien à vous expliquer.

Suivons par la critique RST 8 (je n'ai pas mis de '\$', ce n'est pas pour des histoires d'argent, c'est parce que 8 et \$8, c'est kif, z'avez jamais remarqué ?) qui est critique parce qu'il sert essentiellement à critiquer de messages d'erreurs vos programmes foireux. Le message d'erreur qu'il retournera lors de son exécution est déterminé par l'octet qui le suit dans la mémoire. Mais un octet, c'est 255 possibilités et il n'y a pas 255 messages d'erreurs prévus : d'où des possibilités d'affichage de messages d'erreurs assez loufoques qu'on va naturellement s'empreser d'exploiter. Essayez donc ce qui suit :

10 POKE 40000,207 : POKE 40001,28 : RANDOMIZE USR 40000 : REM 207 est le code machine de RST 8

Deuxième à percevoir :

Terminons par l'introducteur (de cours de cette semaine) RST \$10. On en a déjà parlé, mais complétons. Parce qu'il faut dire que pour employer sciemment ce mnémonique, il est nécessaire de commenter par préciser sur quel canal doit

se faire la sortie des caractères à afficher. C'est-à-dire que si l'on souhaite que l'affichage par RST \$10 se fasse effectivement à l'écran, on devra prendre soin de le spécifier par un CALL \$1601 avec la valeur 2 dans le registre A. Si on avait placé 3 dans A, les caractères envoyés par la suite à RST \$10 auraient été dirigés vers l'imprimante. Attention, ce CALL \$1601, d'initialisation, n'agit plus après un retour sous Basic. Donc, dans une routine machine, il faudra toujours mettre un CALL \$1601 avant un RST \$10. Mais il n'est pas nécessaire d'en mettre plus d'un : c'est même inutile comme qui dirait (grave : on tourne à Tintin).

Autre bizarrerie plus ou moins utile et propre à RST \$10 : chaque fois que ce mnémonique affiche un caractère, il arrange son pointeur d'emplacement d'affichage de façon que le prochain envoi de caractère se fasse à la position normalement suivante. On écrit de gauche à droite et quand on arrive en fin de ligne, on passe au début de la ligne suivante, normalement. Eh bien RST \$10 fait pareil, tout seul, comme un grand, sans qu'on ne précise rien en 23688 (pour des raisons de vocabulaire, pour que vous puissiez suivre les injonctions cours-assemblyennes d'autres beaux-caiseurs, ajoutons que l'adresse 23688 est celle des deux octets de la variable système nommée 'S-POSN'). C'est un mode de travail dit 'téléscripteur', à cause de certaines similitudes douteuses.

Encore un gag pratique : afin de choisir l'emplacement d'affichage, plutôt que de contrôler S-POSN par des POKE, on peut simplement effectuer un basique PRINT AT 'l'endroit de notre choix', ce qui revient au même mais plus simplement.

Exemple en assembleur :

```
S-POSN EQU 23688
ORG 28000
LD A,2
CALL $1601
LD HL,MESSAGE
LD A, LONGUEUR.DU.MESSAGE
LD B,A
LOOP LD A,(HL)
RST $10
DJNZ LOOP
RET
MESSAGE : DEFB 'toto'
LONGUEUR.DU.MESSAGE : DEFB 4
```

Clôture en forme de prise de conscience :

Pour finir, si on spécifiait qu'un usage des routines de la ROM du Spectrum est à déconseiller quand on veut aller vite mais à conseiller quand on veut faire simple ou utiliser peu de place en mémoire ? Oui, on le spécifie.

Nicolas.

MUSIQUE

MARY WILSON, qui demeura le pilier des Supremes jusqu'en 1977, après le départ de Diana Ross en 1969, a entrepris d'écrire un livre de mémoires, "Ma Vie de Suprêmes". Qui retracera les plus belles années du groupe de 1960 à 1970. Quand elle demanda à Diana Ross d'apporter son témoignage, la grande star la vertement envoyée pêtre. Elle avait bien autre chose à faire, pensez ! C'est fou ce que les gens sont méchants. **BEN**

25 ANS CHEZ MOTOWN

Celle qui fut la première firme de disques fondée par des Noirs, entièrement managée par des Noirs, au départ entièrement consacrée à des artistes Noirs, celle qui cependant chercha avec succès à réaliser le fameux "crossover", en lançant ses stars sur les marchés internationaux de la rock-music, à la suite du boum des années 60, la bien nommée "Hitsville USA", née près d'une usine de Détroit, ayant maintenant pignon sur rue dans les hauteurs de Hollywood, LA MOTOWN fête, cette année, les 25 ans de deux de ses plus grosses "locomotives" : les Temptations et Diana Ross and the Supremes. En tant que chef d'une entreprise plutôt familiale à l'origine, Berry Gordy, malgré l'extension de son empire, est toujours resté sensible au respect des traditions. En 1980, il fêtait les 20 ans de Motown avec quelques brillantes rééditions et compilations, en 1985, il fêtait en coffrets et

grandes pompes, le quart de siècle de sa compagnie, la seule rescapée parmi les maisons de disques black fondées dans les années 60. En 1986, il ne pouvait pas faire de jaloux et se devait, même si Diana Ross a quelque peu perdu l'éclat diaphane de ses vingt ans, même si parmi les Temptations ne restent plus que deux des membres de la formation originale, Berry Gordy se devait, donc, de marquer le coup en fanfare et galettes de vinyle sous emballage idoine. Un triple album pour Diana Ross and the Supremes, seulement un double pour les Temptations. Deux sorties qui ne manquent aucunement d'intérêt, surtout pour les fans du genre, dont, vous l'aviez deviné, je fais partie. Le fait d'honorer ces deux groupes ensemble n'est d'ailleurs pas dû au hasard. Il existe, en effet, une relation étroite entre les Temptations et les Supremes. Un peu d'histoire... Les Temptations sont, en fait, le résultat de la fusion de deux groupes, The Distant et The Primes, à la fin des

années 50. On est encore à l'époque de la grande vogue des groupes doo-wop, c'est-à-dire des groupes essentiellement vocaux, dont le répertoire se chante a capella, en jouant sur l'harmonisation des divers registres des chanteurs. C'est le cas du nouveau groupe de cinq membres, qui n'a d'ailleurs pas encore pris le nom de Temptations, et qui signe son pre-



SHOW DEVANT
 * INDOCHINE, le 18/7 : Béziers, le 19/7 : Lyon (Fouvière), le 22/7 : Nyon.

WOODENTOPS

Giant (Rough Trade/Virgin)

Les plus perspicaces d'entre vous auront sans doute remarqué que le nom de Woodentops a eu vite fait, ces derniers temps, de cou- rir de bouche à oreille. Il avait suffi de



quelques 45 tours et concerts brûlants pour qu'ils obtiennent instantanément la réputation de "next big thing". Ce premier album ne fait que confirmer les promesses. Etrange compromis entre les ambiances acoustiques du folk et le speed imparable du punk, on est étonné par l'intelligence de la démarche, l'impression d'ouverture et de nouveauté qui se dégage de l'ensemble. Débarrassée des débordements de séquences synthétiques, la pop anglaise voudrait-elle enfin se réhumaniser (comme le prophétisait Police) ? C'est ce que tend à prouver

SHOW DEVANT
 * HIGELIN/LOCKWOOD, le 20/7 : Fiumorbu, le 22/7 : Marseille.

un groupe comme Woodentops, dont l'inspiration salvatrice peut être comparée à celle d'un Prefab Sprout. Cependant, l'énergie viscérale des premiers paraît plus apte à défricher les accès à de nouveaux horizons pop.

BIG COUNTRY

The Seer (Mercury/Phonogram)

Les plus perspicaces d'entre vous auront sans doute remarqué que le nom de Big Country était annoncé, il n'y a pas si longtemps, comme la "next big thing". Il aura suffi de quelques disques pour qu'on finisse par se lasser de ce boucan héroïco-mystique, ronflant de guitares saturées, qu'on voudrait bien nous faire assimiler au son des cornemuses. Finalement, l'ennui qui se dégage de cet album entier de Big Country permet de mieux comprendre le succès des Pogues. Eux sont irlandais et ne prétendent pas jouer autre



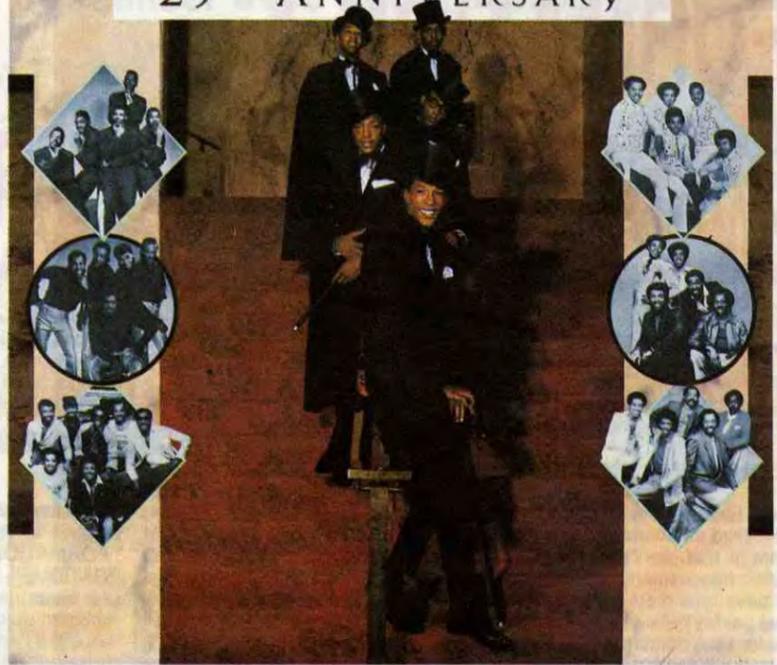
chose que des traditionnels, alors que les Ecossais de Big Country semblent avoir la prétention de réécrire de vieilles légendes à l'usage du XXI^e siècle. Mais quelle lourdeur dans la pompe ! On se demande vraiment comment Kate Bush a accepté de laisser sa voix s'embourber dans "The Seer", le titre qui donne son nom à l'album. Et puis ces gens ont tellement l'air de se prendre au sérieux !

mier contrat chez Motown, peu après sa fondation en 1960, sous le nom de The Elgins, abandonné un an plus tard. Venus d'Alabama, Paul Williams et Eddie Kendricks drainaient dans le sillage des Primes, leur premier trio, un quatuor de jeunes admiratrices alors âgées de 16 ans, qu'ils avaient incitées à former un girl-group, épaulant pour assurer leurs premières parties sous le nom de Primettes. A vrai dire, les petites en voulaient drôlement et s'étaient présentées pour une audition chez Berry Gordy dès 1960, à la suite de leurs copains et plus ou moins grâce à la médiation de Smokey Robinson (qui avait aidé Gordy à monter sa société). Ne les trouvant pas vraiment assez mûres, le patron de Tamla Motown les avait gentiment jetées. C'était sans compter sur l'insistance des filles, qui estimaient simplement que si les autres faisaient de l'argent dans la chanson, il n'y

SHOW DEVANT
 * RAY LEMA, les 18 et 19/7 : Fiumorbu, les 21 et 22/7 : Avignon.

avait pas de raison qu'elles n'en fassent pas autant. Après moult entreprises de séduction et un harcèlement continu pour s'imposer comme choristes dans les studios, Gordy finit par craquer et les signe en 1961. Il les baptise The Supremes. Le parallèle avec leurs copains des Temptations se poursuit dans un vague échec, puisque les deux groupes végètent plus ou moins durant trois années, sans parvenir à faire de véritable tube, alors que les stars et le style Motown éclatent déjà avec le "Please Mr. Postman" des Marvellites (n°1), le "Heatwave" de Martha and the Vandellas, le "Fingertips" du gamin Stevie Wonder, etc. C'est ce qui vaut à Diana Ross et ses copines le méchant surnom de "no hit Supremes", sur la tournée "Motortown Revue" de 1963. Berry Gordy sait pourtant une bonne chose : que le travail paie si l'on sait attendre. Et, en effet, 1964 sera l'année où décolleront de concert les Temptations avec "My Girl" et les Supremes avec "Where Did Our Love Go". Dans la

THE TEMPTATIONS 25TH ANNIVERSARY



foulée, les filles aligneront quatre n°1 de suite : "Baby Love", "Come See About Me", "Stop In The Name Of Love", "Back In My Arms Again". Grâce aux fameuses leçons de danse et de maintien qu'elles ont reçues de la sœur de Gordy, elles sont immédiatement propulsées au rang de stars. Grâce également à l'extraordinaire trio d'auteurs de tubes Holland/Dozier/Holland, le groupe ne quittera plus les sommets de la gloire, jusqu'au départ de Diana Ross vers son destin de superstar, en 1969. C'est cette période de la prodigieuse ascension des Supremes que retrace le triple album de leur 25^e anniversaire. Les deux premières faces ne contiennent que des hits n°1, à l'exception de "I'm Gonna Make You Love Me", seulement n°2, qu'elles interprètent avec les Temptations. Trois des autres faces contiennent une vingtaine d'enregistrements inédits, souvent intéressants par leur

caractère jazzy, parfois ridicules comme ce "Heigh-Ho", la comptine des nains de Blanche Neige... Quant au double LP des Temptations, il présente un survol assez représentatif de la carrière de ce groupe au nom et à la réputation stables, mais aux mutations diverses (alors qu'ils ont toujours été cinq, dont les deux piliers Otis Williams et Melvin Franklin, pas moins de douze chanteurs se sont succédés dans la formation). Tous leurs classiques sont là : "My Girl", "Cloud Nine" (version live à Londres), "Just My Imagination (Running Away With Me)", une version en concert pratiquement inédite de "Papa Was A Rollin' Stone", l'originale de "Power" et un certain nombre d'inédits. Finalement, on aurait tort de s'offusquer du penchant traditionaliste de Berry Gordy, parce que ce n'est pas tous les jours que sortent d'aussi bons disques...

FESTIVALS EN PAGAILLE

- * **FESTIVAL D'ANTIBES/JUAN LES PINS**, à Antibes -06-, avec Pat Metheny Trio, Hermeto Pascoal : le 19/7; Tito Puente/Celia Cruz, Trouble Funk : le 20/7; Orchestre National de Jazz, McCoy Tyner Trio + Guests : le 21/7; George Benson, Jon Hendrickx Family : le 22/7, The Clez Morim, Ray Barretto et Bernard Lavilliers, Eddie Palmieri : le 23/7; Al Jarreau, David Sanborn : le 24/7.
- * **V^e FESTIVAL PLEIN CHAMPS**, à Salles-Courbatuers -12-, le 19/7, avec Gatemouth Brown, Friandise Rock, Amar Sundry, Unlimited Blues Time et les artificiers d'Ephémère Pyrotechnie.
- * **FESTIVAL DE NEYRAC**, à Neyrac -05-, les 19 et 20/7, avec une quinzaine de bons groupes, dont Raoul Petite. (Rens. 92.54.15.77)
- * **FESTIVAL PETIT PRE**, à Pludual -22-, le 19/7, avec Dilem, Manu Dibango, Les Etoiles, Zachary Richard, Simply Red.
- * **LE NEW MORNING A CINQ ANS**, à Paris -75- (New Morning), avec George Adams/Don Pullen Quartet + John Scofield : le 18/7; Ray Barretto : le 19/7, Tito Puente : le 21/7; McCoy Tyner/Freddie Hubbard/Woody Shaw : le 22/7 (deux concerts : 20h et 23h); Arturo Sandoval : le 24/7.
- * **FESTIVAL sur le circuit automobile d'Albi -81-**, du 17 au 23/7, avec de nombreux groupes intéressants. (Rens. 63.54.11.11 ou 61.21.47.00)
- * **LYON MUSIQUE FESTIVAL**, à Lyon -69- (Théâtre Antique de Fourvière), avec Lloyd Cole and the Commotions, Fleshtones, Immaculate Fools : le 18/7; Indochine : le 19/7; Kent, Renaud; le 20/7.
- * **FESTIVAL DE JAZZ DE SALON DE PROVENCE**, à Salon-de-Provence -13-, jusqu'au 21/7, avec une excellente affiche. (Rens. 90.42.12.12)
- * **JVC GRANDE PARADE DU JAZZ**, à Nice -06-, jusqu'au 20/7, avec une affiche splendide. (Rens. 93.21.22.01)
- * **II^e FESTIVAL DU FIUMORBU**, à la Plage de Calzarellu, près de Ghisonaccia, -20-, les 18 et 19/7, avec une affiche alléchante. (Rens. 95.44.00.91 ou 95.44.00.04)
- * **MONTREUX JAZZ FESTIVAL**, à Montreux -Suisse-, avec l'Orchestre national de Lille derrière les solistes Jacques Higelin, Didier Lockwood, etc., George Benson, Astor Piazzolla Quintet + Gary Burton : le 18/7; Douze heures marathon, avec Herbie Hancock, Brandford Marsalis, Ron Carter et Al Foster, etc. : du 19/7 soir au 20/7 matin.

INFOS TOUT POIL

- * Diane Tell sera l'une des premières à rouvrir la saison musicale parisienne, en s'installant les 18, 19 et 20 septembre sur la scène de l'Olympia. Une excellente occasion de se rendre compte qu'elle a de belles choses à dire sur de la bonne musique et qu'elle les dit bien.
- * Qui eût cru possible la rencontre entre les petites anglaises les Belles Stars et les gros ricains poilus de ZZ Top ? Et bien, ils seraient, paraît-il, devenus copains comme cochons et projettent non seulement de se présenter ensemble sur une même scène pendant une tournée d'été américaine, mais encore d'enregistrer un duo...
- * Y aurait-il une relation de cause à effet ? Toujours est-il que depuis que les frictions s'accroissent entre la chanteuse Claudia Brucken et son groupe Propaganda, leur tournée d'été s'est vue entièrement annulée.
- * Le nouvel album de Kas Product, enregistré à Bruxelles sortira en septembre chez Musidisc. Mona et Spatz ont par ailleurs composé la musique d'un court métrage de SF, "WASP" de Michel Sibra, qui sera distribué dans le circuit des salles Gaumont.

VIVE LES BOURGES

Le Printemps de Bourges a fêté son dixième anniversaire cette année.

Un excellent millésime qui vous est compacté par TF1, le vendredi 25 à 22h15. BOMBYX

LES NEGRES

BLEU NOIR

Ciné 16 de Jacques Cornet avec Paul Barge, Daniel Rivière, Sophie Deschamps, Jenny Arase et Philippe Rouleau.

Marc (Rivière) passionné de littérature furète souvent dans les bacs à solde des librairies. Il y trouve un roman, *Le Bleu et le Noir*, le premier roman d'un écrivain aujourd'hui reconnu par le public et les critiques : Davier.

Pour s'amuser, il donne à son amie Laurence (Deschamps), employée de banque, le texte à redactylographier. Puis envoie le manuscrit à l'éditeur qui avait publié le roman quinze ans plus tôt et qui le refuse aujourd'hui. Très heureux de son canular, Marc prend contact avec Davier. Robert Davier (Barge), ronronnait dans son confort, incapable de transmettre des émotions. Marc le bouscule, l'amuse, le régenère. Une amitié naît. Ils décident de réécrire le livre ensemble.

Joli coup de patte sur le monde littéraire, ses turpitudes, ses misères et ses gloires. Coup de chapeau à la littérature, ce ciné 16 aborde sans lourdeur un sujet rare et peu facile : la création artistique.

Diffusion le jeudi 24 à 20h35 sur FR3.

QUERELLE

Film de Rainer Werner Fassbinder (1982) avec Brad Davis, Franco Nero, Jeanne Moreau et Laurent Malet.

A bord du "Vengeur" qui vient de jeter l'ancre en rade de Brest, l'équipage se prépare à jeter sa gourme lors de la descente à terre. Selon, le lieutenant du navire, voit s'éloigner avec regret la démarche chaloupée du beau Querelle, un marin au physique séduisant.

Querelle va au bordel du port tenu par une dénommée Lysiane (Moreau). Lysiane.

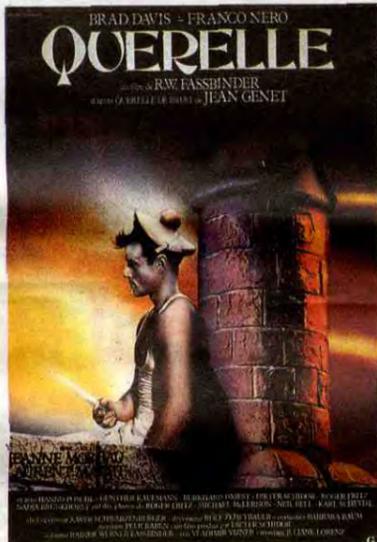
chanteuse réaliste, tenancière sentimentale, a un mari, Nono, et un amant, Robert, le frère de Querelle.

Dès qu'elle le voit, elle tombe sous le charme de Querelle et lui offre ses Roberts. Mais Nono lui aussi a flashé sur les biceps de Querelle et le soumet à son désir viril sous le regard impuissant de Lysiane ("No, no, pas ma Querelle" dit la maquerelle) qui après coup, va chercher querelle à son mari.

Ambiance 39°2, cuir, sueur et alcool. Style théâtral, artificiel pour ne pas dire pompier. Musique et décor : viole d'amour et bande au néon. Sujet : le désir charnel. Histoire : errance d'une bande à part. Caractères (hères rances) : prima donna, Anu-bis et Sphinx-ter.

Moralité : Mousse qui roule amasse champagne (Pipe air head-sick).

Diffusion le samedi 19 à 20h36 sur Canal +



L'AMOUR CRUCIFIÉ

STELLA

Film de Laurent Heynemann (1983) avec Nicole Garcia, Thierry Lhermitte, Victor Lanoux, Jean-Claude Brialy, Gérard Desarthe et Charles Denner.

Stella (Garcia) et Yvon (Lhermitte) vivent d'amour et de coupons de ravitaillement

STELLA



en 1944. Stella, juive, risquant la déportation, Yvon s'engage dans la milice pour la sauver. Au service de la Gestapo, il s'occupe du service culturel, section production des œuvres d'art (original, non, après LE TRAIN).

En août 44, le terrain devient brûlant, et Caron, le chef, prépare le repli, le com-

EXECUTIVE WOMEN

LA FEMME DE L'ANNEE

Film de George Stevens (1942) avec Spencer Tracy, Katharine Hepburn, Fay Bainter et Réginald Owen.

Tess Harding (Hepburn) signe de brillantes chroniques mondaines dans un quotidien. Tom Craig (Tracy) aligne des comptes rendus musclés dans la page sportive du même canard. Malgré leurs caractères opposés, le muscle va charmer la vamp sophistiquée.

Ils s'aiment, se marient et ont beaucoup de petits articles. Hélas, le travail de Tess (réceptions, banquets, cocktails, inaugurations, célébrations...) bouleverse quotidiennement leur vie privée. Sam ne peut s'y faire et la quitte la mort dans l'âme. En réaction, Tess se donne à corps perdu dans son travail. Mais le boulot suffit-il à apporter le bonheur à une femme ?

Premier film du couple Tracy-Hepburn, il marque le début d'un grand amour qui s'étira sur neuf films et vingt-cinq ans, un record encore aujourd'hui inégalé. Une comédie alerte basée sur des dialogues incisifs. Sympa et drôle.

Diffusion le dimanche 20 à 22h30 en V.O. sur FR3.

mandant Paulet, un résistant sanguinaire ayant juré d'avoir leur peau. Un agent double propose à Yvon de donner le fichier de la milice en échange de sa vie.

Intrigue très complexe sous prétexte d'époque troublée. Alors que l'homme se soumet à toutes les ignominies pour sauver son amour, Stella passe de l'irresponsabilité à la prise de conscience. Un cheminement douteux, un schématisme pénible, une absence de rigueur, d'intensité plus celle de l'originalité rend le film peu convainquant.

Diffusion le mardi 22 à 20h35 sur Canal +. Photo Ciné-Plus, la librairie du Cinéma, 2 rue de L'Etoile, 75017 Paris, Tél : 42. 67. 51.52.

LETTRE D'UNE INCONNUE

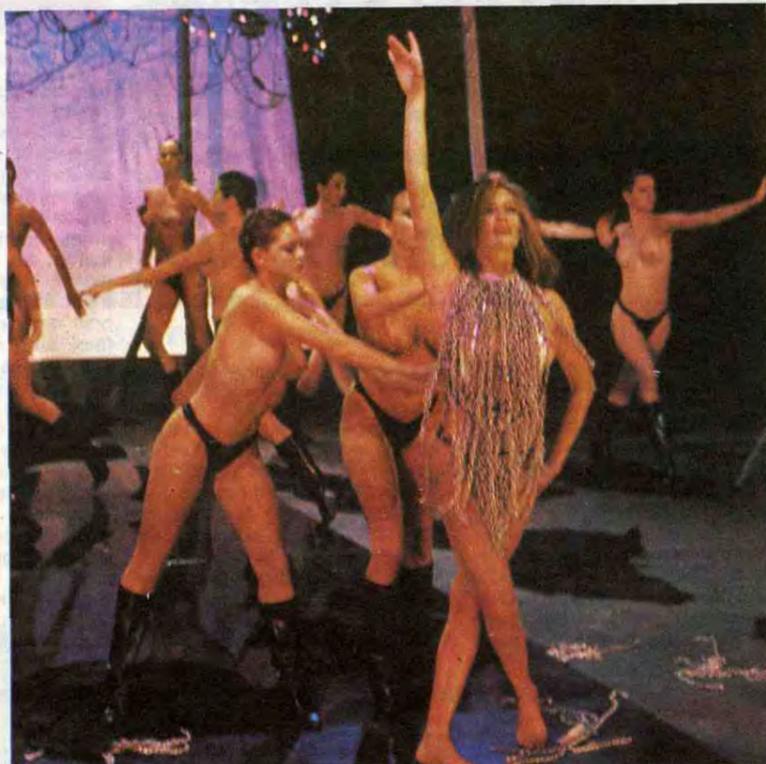
Film de Max Opnuls (1948) avec Joan Fontaine et Louis Jourdan.

Stefan Brand, pianiste célèbre et vieillissant, reçoit une missive surprenante. Dans une longue lettre, une inconnue lui déclare l'avoir aimé toute sa vie. Proche voisine alors adolescente, elle fit sa connaissance et tomba amoureuse de lui. Elle rompit ses fiançailles pour rester à proximité, gagna péniblement sa vie, le suivit plusieurs fois en tournée et même le rencontra quelques fois.

D'une mémorable soirée viennoise, elle garde le souvenir d'une idylle au Prater, et plus tard d'une étreinte dans un parc. De rares moments de bonheur dans une vie passée à l'ombre d'un artiste inconsistant et frivole. L'enfant qui lui est né de lui vient de mourir du typhus. Mariée à un diplomate viennois qui acceptait cette situation, elle se meurt à son tour du typhus dans un hôpital...

Jamais le champion du romantisme mélancolique n'avait atteint un tel sommet dans la perfection formelle. La reconstitution en studio et sur maquette de la Vienne d'antan est remarquable. Un film poignant avec un duo de comédiens synonyme de glamour.

Diffusion le vendredi 25 à 23h00 sur A2.



MARIE LOVE

MARIE LOVE

Comédie de Jean-Pierre Richard avec Béatrice Camurat, Roger Mimmont, Françoise Christophe, Catherine Rich et Hélène Surgère.

Paul Henri Leroy vient d'être sacré maire de Perasten (Elle-et-Vilaine) au quatrième tour de manège électoral. Paul Henri (Mimmont), jeune homme charmant et si comme il faut, a un bel avenir : énarque, conseiller auprès de ce crétin d'État au Développement Culturel, fiancé à la fille d'Edmond Cadiou, le grand homme politique de la région.

Pichavant, son adjoint et adversaire politique, contrecarre sa mission d'évangélisation culturelle. Au lieu du pianiste virtuose, Pichavant impose Marie Love, stripteaseuse vire-tueuse de cœurs comme attraction de la fête annuelle : la St-Artus.

Marie Love, de son vrai nom Dominique de Saint-Cieus, cumule les qualités physiques et intellectuelles. Et si Paul Henri supporte mal les avances amoureuses de Georges-Edouard, le compagnon de celle-

ci en cours d'analyse psy, il succombe au dynamisme tonique de Marie Love.

Paul Henri délaisse sa fiancée, sa secrète aire d'Etat, et se consacre à la carrière de Marie Love. Il en fait la vedette de "Tropique du Goulag", une pièce d'avant-garde, engagée (dans la contre-allée du pouvoir) Du côté du scénario, on affiche complet rebondissements, coups de théâtre, gags, incongruités multiples, les 90 minutes sont biens remplies. Côté acteurs, pas de problème. Mais alors d'où vient la déception ?

Du rythme bien sûr. Les plans, bien amenés, déchaînent le rire plus souvent le sourire mais pas le fou rire, car les séquences manquent de punch et s'achèvent languides. Dommage, car l'ironie iconoclaste de l'auteur n'épargnait personne.

Au fait Georges-Edouard est un cabot, un vrai, un chien quoi. Et s'il est braque, n'en est pas moins Briard contrairement à ce qu'on raconte.

Diffusion le mercredi 23 à 20h35 sur A2. Photo A2.

L'ÉTERNEL MASCULIN

LES CHASSEURS DE SCALPS

Film de Sydney Pollack (1968) avec Burt Lancaster, Shelley Winters, Telly Savalas et Ossie Davis.

En 1850, Joe Bass (Lancaster), trappeur, a terminé sa saison de chasse lorsque sa route croise celle d'une tribu d'Indiens Kiowas qui lui "échangent" son stock de fourrures de castor contre leur esclave : Joseph Lee (Davis). Bass se retrouve avec un nègre originaire de la Louisiane, un intellectuel lettré paumé dans les neiges des Rocheuses. Bass qui veut récupérer ses peaux poursuit les Indiens. Ces derniers ivres morts, sont assaillis, dévalisés et massacrés par des chasseurs de scalps, dirigés par Jim Howle (Savalas).

Bass continue sa traque mais perd Lee, capturé par les "scalpeurs". Piège, coups fourrés, Indiens, prostituée au grand cœur, capture se succèdent. De renversements de situations en coups de théâtre, les cadavres se multiplient au bord du chemin.

Et d'un, ce western est bourré d'humour jusqu'à la gueule, et de deux, un quatuor d'acteurs de caractère s'en donne à cœur joie, et de trois, il s'agit d'un conte philosophique sur l'esclavage, l'argent, l'amitié, la culture représentée ici par le nègre. Et de quatre, ce film inclassable (aventure épique, comédie baroque, tragédie loufoque) mérite largement votre attention.

Diffusion le mardi 22 à 20h35 sur FR3.

L'HOMME A POIGNE

Série de Wolfgang Staudte avec Gustav Knuth, Eva Brumby, Rainer Hunold, Volker Lechtenbrik, Michael Kausch, Dagmar Biener et Eos Schopol.

Saga berlinoise d'une famille petite bourgeoise de 1914 à 1936. Moins armée intellectuellement que l'aristocratie, la décadence des valeurs prusso-germaniques touchera de plein fouet cette bonne famille allemande bien de chez eux. On notera : un patriarce ottocrate et

rétrograde, probe et austère et qui restera digne jusque dans sa déchéance sociale (Gustav), un fils aîné, victime de son père, exploité par la société, mort à la guerre (Wilhelm la galère) Eric, le second rejeton, officier, voleur, trafiquant, escroc minable.



Sophie, indépendante, irrespectueuse, célibataire et infirmière-chef, Eva, prostituée intermittente et Heinz le jeunot, gentil et honnête, obéissant et travailleur, complètent le tableau.

La guerre peut se déclarer, l'Empire s'écrouler, la crise économique s'installer, tout cela n'est que péripétie au sein de la famille de "L'homme à poigne". Voilà une série impeccable, trop même (les accessoires repeints de neuf sentent la peinture fraîche), certes sans originalité mais pour une fois que les voisins d'outre-Rhin s'adonnent à l'autocritique, saluons ce salubre exercice.

Diffusion chaque jeudi sur TF1 du 24 juillet au 3 septembre à 20h35. Photo TF1.

KNIGHT GAMES

de ENGLISH SOFTWARE
pour COMMODORE et AMSTRAD

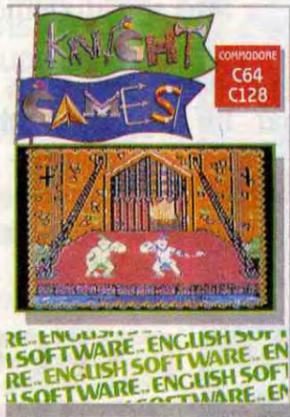
Avez-vous remarqué le nombre de fois où le mot anglais "knight" (qui signifie "chevalier") est la proie d'affreux jeux de mots, puisqu'il est souvent pris dans le sens de "night" (qui signifie "nuit"). Par exemple, KnightMare, KnightAlie Delon, et puis maintenant Knight Games. Pourquoi vous dis-je ceci ? Pour faire une introduction, tout bêtement, à Knight Games, justement, jeu grâce auquel vous remonterez les siècles jusqu'aux

temps louches du Moyen Age, quand Jeanne d'Arc, alors méconnue mais toujours pucelle, n'entendait pas encore de voix, sinon, vu son jeune âge, elle les aurait sûrement pris pour celle de son grand-père l'appelant pour le goûter, et aurait alors manqué sa vocation de sauveuse de la France. Ce qui prouve bien que Dieu n'est pas si con que ça. Pour ne pas vous dépayser trop, je vais essayer de parler comme les

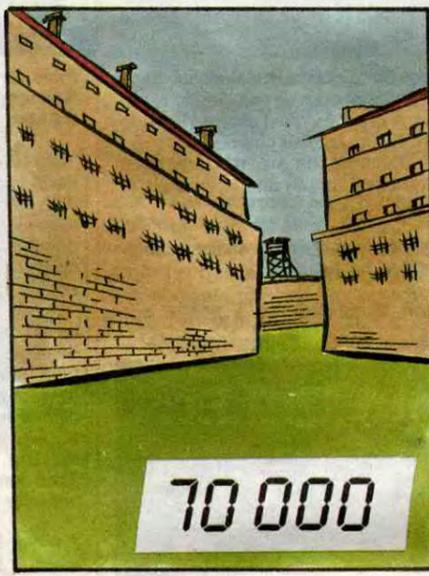
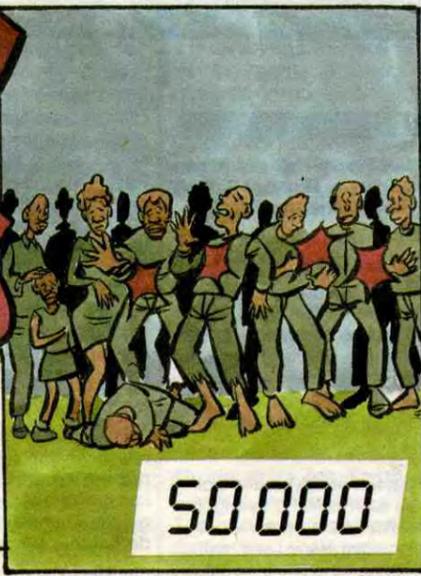
gens de l'époque, et c'est pas facile, croyez-moi. Or donc, frères humains qui après nous vivrez, n'ayez contre nous des cœurs endurcis, car si pitié de nous pauvres avez, nous ne vous ferons pas de cadeaux et ça va cartonner un maximum dans les vertes prairies et les salles de châteaux, merde ! Knight Games vous permettra de frapper d'estoc et de taille à bras raccourcis, car c'est un jeu (ben oui !), et c'est un jeu et je, enfin, je me suis embarqué dans une phrase galère, et je, STOP ! Calme, cool, on respire profondément, et on repart : Knight Games, jeu d'arcade et de combat tout à la fois, vous plonge dans l'ambiance médiévale des joutes et tournois de l'Angleterre du bon roi Richard. Digne descendant de "Summer Games" (pour le principe de chargement) et de "The Way of the Exploding Fist" pour le contrôle du ou des joueurs (10 directions possibles). Knight Games vous laisse le

choix des armes : 3 niveaux de jeu, 8 combats (à l'épée, au bâton, à la masse d'armes, à l'arbalète, etc.). La musique (agréable, la musique, et si elle ne vous plaît pas, chose ô combien improbable, vous pouvez

lui rabattre le caquet les doigts dans le nez ; ça a l'air bête, mais y a des jeux où il faut dessouder le haut-parleur pour avoir un peu de calme, parce que l'auteur n'a tout simplement pas pensé à glisser une bête option "sound on/off"), la musique, disais-je donc avant d'être interrompu, est différente à chaque castagne. Et comme y a 8 combats possibles, y a 8 musiques différentes. La présentation est très soignée : si vous regardez le bord de votre écran (alors que vous devriez plutôt penser à vous défendre), vous pourrez voir des gouttes de cire glisser lentement le long d'une bougie : méfiance ! Votre temps est limité. Je vais être franc avec vous : en y jouant, j'ai ressenti une vague de plaisir me submerger des pieds jusqu'à la tête. C'est très agréable, comme sensation. Pour vous donner une idée, la dernière fois que j'ai eu cette sensation-là, c'était quand ma copine m'a fait une pizza au thon et anchois.



AMSTRAD	Spacelab	page 8	
J. Luc ARBOGAST	Tank	page 9	
AMSTRAD	Mouse Draw	page 31	
P. FATHRIKMOUS	Labyxo VII	page 4	
APPLE	Insect Jungle	page 30	
W. SCHLEGEL	Manoir	page 7	
CANON X07	Survivor	page 28	
M. MARTINEZ	Roland GAILLARD	page 28	
CBM 64	MSX	La Quête d'Aton	page 10
J. CHENET	ORIC	Mornifles	page 28
EXL 100	J.P. FERRAND	Intruder	page 6
Christiane PATRIA	SPECTRUM	T.G.V.	page 6
FX 702 P	Alain JONQUET	Barakouda	page 3
Roland GAILLARD	TI 99/4A (be)	Lutin	page 29
MSX	J. BOSCOUZAREIX	Tarot	page 5
Joel RIVET	Thomson MO5	Jump Man	page 4
ORIC	C. VIE	Mad Battle	page 10
J.P. FERRAND	Tomson T07		
SPECTRUM	F. JAMIN		
Alain JONQUET	Thomson T07		
TI 99/4A (be)	J. Yves LE FRIEC		
J. BOSCOUZAREIX	VIC 20		
Thomson MO5	J. Yves HENNECART		
C. VIE	ZX 81		
Tomson T07	Roland CREMMER		
F. JAMIN			
Thomson T07			
J. Yves LE FRIEC			
VIC 20			
J. Yves HENNECART			
ZX 81			
Roland CREMMER			



la Règle à Calcul

ATARI LA MARQUE QUI MONTE LES PRIX QUI BAISSENT

PROMOTION

POUR TOUT ACHAT D'UN 1040 STF

1 logiciel + 1 manette de jeux



FICHE TECHNIQUE :

512 Ko RAM (520 STF)
1 Mo RAM (1040 STF)
Microprocesseur 68000 (16-32 bits)
Haute résolution (640-400) en monochrome
Palette de 512 couleurs
Environnement GEM
Lecteur de disquettes 3" 1/2 360 Ko (520 St) ou 720 Ko (1040 STF)
Coprocesseur musical 3 voix
Clavier AZERTY
Interfaces série RS232C, centronics, MIDI, RVB analogique

LOGICIELS 130XE

FLIGHT SIMULATOR 2	560 F
COLOSSUS CHESS 3.0	144 F
FIGHTER PILOT	119 F
GREAT AMERICAN ROAD RACE	149 F
SUMMER GAMES	159 F
BEACH HEAD	159 F
NIGHT MISSION PINBALL	359 F
BOULDERDASH 2	159 F
SEVEN CITIES OF GOLD	185 F

Unité centrale 1 Mo
Ecran (couleur ou monochrome)
Lecteur de disquettes 1 Mo
Souris - basic - néochrome

1040 STF
9.990 F
Moniteur monochrome H.R.

11.990 F
Moniteur couleur

Crédit immédiat sur tout le magasin

PROMOTION

520 STF + MONITEUR COULEUR: 7.990 F!

PROGRAMMER EN JOUANT

1 Micro-ordinateur avec son lecteur de disquette 130XE **2.990 F**

LOGICIELS 520-1040 STF (disponibles).

Utilitaires :	
PACK BUREAUTIQUE	1 250 F
MODULA 2 ST	1 450 F
TEXTOMAT	450 F
MCOPI	175 F
MCC PASCAL	925 F
MCC ASSEMBLEUR	925 F
MCC LATTICE C	925 F
FORTRAN	1 350 F
HABAWRITER	680 F
Seka (assembleur)	366 F
DEGAS	450 F
DBMAN	1 780 F
PLUS PAINT	395 F
CAD 3D	550 F
K-SPRED	550 F
SOFT WORKS	890 F
PASCAL UCSD	390 F
HIPPO RAM DISK	375 F
JEUX :	
THE PAWN	208 F
JEU D'AVENTURE "GRAPHIQUE"	
TIME BANDIT	315 F
JEU D'ARCADE	
COLOURSPACE	200 F
JEU D'ARCADE	
BRATTACAS	370 F
JEU D'ARCADE	
MINDSHADOW	252 F
JEU D'AVENTURE	
BORROWED	250 F
JEU D'AVENTURE	
HACKER	490 F
JEU D'AVENTURE	
SUNDOG	315 F
JEU D'AVENTURE	
KING QUEST	475 F
JEU D'AVENTURE	

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA REGLE A CALCUL 65 Bd St-Germain
BP 300 75228 Paris Cedex 05
Tél. : 43.25.68.88 Télex : 220 064 F/1303 RAC
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
parking gratuit Maubert-Lagrange