



# THOMSON JOUE LES LAPINS

Chez Thomson, c'est gala : trois nouvelles machines d'un coup, toutes normales. Et leurs prix sont normaux aussi ! Qu'est-ce qui leur arrive, dis-donc ?

## GÉNÉRALITÉS

Expédions les formalités en vitesse : mer, plage, soleil, bananiers, bonnes vacances. Voilà. Passons aux choses sérieuses.

D'un seul coup d'un seul, Thomson sort trois micros. Pas gratuitement, pour le plaisir : plutôt pour se préserver d'une diminution de leur part de marché, dangereusement menacée par Amstrad. Le MO5 et le TO7-70 sont abandonnés et remplacés respectivement par le MO6 et le TO8, et le TO9 se voit adjoindre un aide de camp du nom de TO9+, ce qui est particulièrement bien trouvé et surtout extrêmement original. Après tout, vaut mieux ça que TO9.5. Enfin bref.

Un portrait de la situation avant d'entrer dans le vif des bécanes : il y a 450.000 Thomson en France, un 16 bits est prévu pour mai 87, Platini ayant raté un but sera remplacé dans les campagnes de pub par les frères Bogdanoff qui eux ne risquent pas d'en rater (son cons, chez Thomson, pourquoi ils n'ont pas pensé avant à ne surtout pas prendre un footballeur ?) et Amstrad tout la trouille à madame Thomson qui hésite entre tarabuster son mari pour qu'il aille lui casser la gueule et aller planquer ses bijoux en Suisse.

## LE MO6

Alors lui, c'est le bas de la gamme. C'est celui qui prendra le relais dans les écoles. Vu de l'extérieur, d'abord, on pense que c'est une erreur. Puis on s'aperçoit que c'est simplement un mauvais calcul : comme les autres modèles de la gamme, il est blanc cassé. Ça a plusieurs inconvénients : ça fait plastoc, ça se salit à la vitesse grand V (les possesseurs d'Apple IIc savent à quel point il est difficile de nettoyer des touches blanches !) et on ne peut pas l'exposer en magasin plus de 15 jours. Mais bon,

fallait faire un Amstrad français qui ne ressemble pas trop à Amstrad, alors ils ont pris le contre-pied. On constate ensuite qu'il y a un magnétophone intégré. Ce qui pose exactement le même pro-



LE MO6 : LE GRAND FRÈRE DU MO5

blème que sur le CPC 464 et le MSX Sony : quand on ne sait pas azimuter une tête de lecture, ou si on a le moindre problème avec le magnéto, il faut renvoyer la bécanne. Ça offre aussi le même avantage : on pose sur la table, on appuie sur Marche et ça marche, sans avoir besoin de brancher des trucs et des machins dans tous les sens. Car en plus, l'alimentation à la bonne idée d'être intégrée. Parfait.

Le clavier n'est pas beau mais pas désagréable, certains mots clés basic sont sérigraphiés sur les touches ce qui permet de les obtenir directement. Il y a aussi cinq touches de fonction, qui en sont dix puisqu'on peut les utiliser avec la touche shift.

En regardant attentivement, on s'aperçoit que même sans regarder attentivement on aurait

remarqué le port cartouche qui est au-dessus du clavier, en plein milieu. Sur les côtés, on remarque, dans le désordre : une sortie péritel, le câble est fourni, deux prises joystick, ô surprise aux normes Atari, et



qui peuvent recevoir en plus une souris (en option, 350 bal-



LE TO8 : LE GRAND COUSIN DU TO7-70

les), un connecteur imprimante qui, je défaille, est Centronics, un bus d'extension de fort belle

facture, une sortie son et un connecteur pour le crayon optique (en option aussi). A noter que le bus d'extension est prévu pour accueillir une RS 232. Ceux qui ne connaissent pas Thomson trouveront tout ça normal, mais ceux qui connaissent vont s'étonner : quoi, tout est standard ? On pourra brancher des joysticks de n'importe quelle marque ? N'importe quelle imprimante ? Oui, fini le bon temps des interfaces coûteuses pour brancher des matériels malingres. On s'aigrie. C'est le mot d'ordre. Dedans ? Il y a un 6809 à 1 Mhz, autrement dit le même vieux 8 bits que dans les autres Thomson. Vous étiez prévenus : le 16 bits ne sortira pas avant mai. Et il y a 128 Ko de Ram, dont 110 pour l'utilisateur, et en ligne, s'il vous plaît ! Pas de banques de mémoire à switcher, c'est tout accessible en basic et on peut faire un programme de 100 Ko sans avoir à jongler.

Côté écran, on a le choix entre 40 et 80 colonnes et 8 modes graphiques (le plus précis : 640x200 en deux couleurs, le plus coloré : 160x200 en 16 couleurs Bit Map (donc, les couleurs ne bavent pas), le plus fou : 160x200, 5 couleurs avec

ment, parmi une palette de 4096.

On s'emmerde, hein ? Il vieillit, pépé HHHHébd. Il a pas encore dit de mal. Attendez, c'est pas fini. Y a deux basics : l'un est le vieux basic pourrave du MO5 qui autorise une compatibilité totale des programmes du MO5 avec le MO6 l'adjectif "total" est un terme informatique qui veut dire "à 90%", l'autre est le beau nouveau basic Microsoft (R) (c) TM d'enfer. Je vous donne les mots

clés les plus alléchants : CVD, CVI, CVS (qui transforme des variables alphanumériques en variables numériques, double-précision et entières), DO...LOOP (exécute une boucle jusqu'à ce que l'instruction EXIT soit rencontrée), CRUNCH et EVAL (exemple : dans un programme, 10 A\$="GOTO 20" : ? EVAL (CRUNCH\$(A\$)) est équivalent à GOTO 20. Ça permet d'interpréter des ordres directs dans un programme), INPUTWAIT (saisie formatée... dans le temps !), ON INTERVAL (permet des interruptions tous les x dixièmes de seconde en basic) et ON KEY (interruption sur un caractère pressé).

En appuyant simultanément sur les touches M, O et 6, la photo digitalisée des auteurs de la Rom apparaît à l'écran. Ça permet aux démonstrateurs de chez Thomson d'éviter des questions géantes ("Est-ce qu'il est TOTALEMENT compatible avec le MO5 ?". "Oh, regardez, une belle photo !"). On peut brancher un lecteur de disquettes double face double densité 3 pouces et demi (mais sur quoi je vais dire du mal, moi ?) de 640 Ko formatés en adjoignant un contrôleur à 400

balles. Le lecteur de disquettes, lui, vaut 2000 balles avec le ker-moins usuel (10 balles).

Font chier, chez Thomson, qu'est-ce qu'on va leur reprocher, maintenant ? Le prix ? Pas tellement : 2690 balles, pour la qualité, c'est pas très cher. C'est même acceptable. Enfin, ça baissera certainement d'ici Noël, mais c'est déjà pas mal.

## LE TO8

Le TO8, c'est le remplaçant du



LE TO9+ : LE BEAU-FRÈRE PAR ALLIANCE DU TO9

TO7-70, version hobbyiste fou. Asseyez-vous (sauf si vous êtes en train de lire cet article chez votre marchand de journaux, ça la foutrait mal) que je vous narre ça par le menu. Alors d'abord, il est blanc cassé comme son frangin et c'est toujours pas une bonne idée. Ensuite, il a le même pavé numérique. Et il a les mêmes touches de fonction que le MO6 et le même port cartouche. Il a exactement les mêmes trous, mais pas tout à fait, puisqu'il y a un trou spécial pour un lecteur de disquettes, pour l'extension 256 Ko de Ram et un pour un magnéto. Il possède 256 Ko de Ram, dont 240 utilisateurs, extensibles à 512 Ko moyennant 1000 balles, mais la cartouche Ram de 256 Ko ne sera disponible que fin septembre ("fin septembre" est un terme informatique qui désigne Noël. Qu'est-ce que je suis pédagogue, aujourd'hui !).

Suite page 20

## BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, ou 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 déplaner un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après. Lire page 11

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 11

## FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 26

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 9.10.

CINOCHÉ-TELOCHÉ pages 2, 27.

## 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 19

## DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 •

COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 •

MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM •

TEXAS TI99/4A • THOMSON TO7, TO7/70 ET MO5 •

# CINOCHE ! DANS CETTE PAGE RIEN SUR JEAN DE FLORETTE !!!

Le film le plus cher du cinéma français (on parle de 110 millions de francs pour Florette et sa suite "Manon des sources"); un casting à la démesure du projet : Depardieu, Montand, Auteuil; le choc du mélo d'hier (Pagnol) et du mélo d'aujourd'hui (Claude Berri pour "Tchao pantin")... et pas de projection de presse pour le critique d'Hebdogiciel!!! On se fout de vous chers lecteurs. Patientez jusqu'à la semaine prochaine, vous aurez droit à ma petite note. Dernière minute : même topo pour **Under The Cherrymoon** de Prince qui est sorti en catastrophe mercredi dernier, pour coïncider avec son concert parisien du 25 août !

## TROP TARD BALTHAZAR

de Philippe LOPES-CURVAL

13/20

avec Tania LATARJET (Pivoine) et Didier CRAYE (Rouquin)

Les parents de la petite Pivoine partent en vacances, les veinards. Elle est pas trop contente de devoir les suivre, mais bon

hein, elle doit avoir dix ans à tout casser. C'est pas un âge où on décide toute seule de ce qu'on va glander durant l'été. Bref, elle suit, non sans maugréer dans sa barbe... A sa décharge, faut bien dire que ses vieux (le genre cadre clean et snob) sont d'un chiant, mais d'un chiant...! Arrêt-pipi sur l'autoroute, un brin d'air frais et hop, Pivoine s'évade, court, court pour échapper à ses tortionnaires ringards. Elle court vers l'aventure au galop et déniché l'oiseau rare : un p'tit rouquin bien crai-

gnos qui l'embarque dans sa DS pourrie. La caisse est volée, comme tout ce que "possède" Rouquin. Déserteur à la noix, il écume la cambrousse à la recherche de rencontres grisantes et d'un coin cool pour becqueter et pioncer. Mais sous son air louf et son perfecto, Rbuquin cache un cœur d'or qu'il va jeter aux pieds de Pivoine. La princesse, un rien capricieuse, apprécie et emballe se son aîné. Elle expérimente la drague... et ça maaarche!!!

Pour son premier long métrage, Philippe Lopes-Curval a fait dans le puzzle branché : dialogues vifs et pseudo-poétiques, un rien de fantastique, deux doigts d'illumination, un chouia d'humour desperado... et cette toute fascination des jeunes réalisateurs pour les grimaces des mômes ! Si chacun de ces ingrédients est éternant au possible, le tout est bizarrement très attachant.



## BEAU TEMPS MAIS ORAGEUX EN FIN DE JOURNEE

de Gérard FROT-COUTAZ

avec Micheline PRESLE (Jacqueline), Claude PIEPLU (Jacques), Tonie MARS-HALL (Brigitte) et Xavier DELUC (Bernard)

14/20

Jacques et Jacqueline font dans le genre vieux couple aigri par les rhumatismes et les soucis ménagers. Les journées lartés se succèdent aux soirées molles, rythmées par les querelles incessantes et les courtes à faire. Et puis, paf, l'événement

imprévu, le bonheur retrouvé, le fils (unique, la mère !) débarque -quasiment- à l'improviste, accompagné de celle qui va devenir sa femme.

Première moitié du film : la préparation du repas, reproches, menaces et tragédies culinaires au menu. Deuxième moitié : les deux tourtereaux se pointent pour griller et pour annoncer l'irréparable (leur mariage) aux parents. Le repas se déroule, lourd, oppressant... et terriblement comique pour le spectateur.

C'est là tout le formidable charme de **Beau Temps mais...**, à savoir de caricaturer la banalité du train-train quotidien d'une famille X, comme vous et pas moi. La caricature impose un trait énorme, gras, généreux et se doit d'engendrer le rire (jaune et féroce) ! Et même si le film pêche par un montage teuf-teuf et une photo à la limite du tolérable, on s'en tape une bonne tranche, bien noire et bien grasse. Et puis même que c'est vrai que le Pieplu et la Micheline roulent grand train. A voir sans crier gare !

## L'AMOUR SORCIER

de Carlos SAURA

06/20

avec Antonio GADES (Carmelo), Christina HOYOS (Candela), Laura DEL SOL (Lucia) et Juan Antonio JIMENEZ (José)

Carlos Saura aura beaucoup donné au fla-

menco; il achève aujourd'hui sa trilogie consacrée à la danse libre (comme on dit dans Astérix). En 1981, **Noces de sang**, puis **Carmen** en 1983 ont été de superbes démonstrations de fièvre du samedi soir made in Spain. Mais hélas pour nous, dans le mot "trilogie" il y a trois, trois films donc et, vous n'êtes pas plus bêtes que moi, vous aurez noté qu'il en manque un. Et si l'n'en manque qu'un ce sera **L'Amour sorcier** : même épure de style, même sensibilité torride que dans les deux premiers... l'inspiration en moins. Ici le flamenco tourne à vide, baigne dans une torpeur vaguement hallucinée.

En plus Saura nous avertit dès le début que sa tragédie est toute en toc : sa caméra se balade au-dessus des cintres d'un studio de cinéoché et va se nicher sur un plateau où l'on a planté un décor de camp gitane. Yes, yes, mein film ist entièrement filmé en studio, caramba c'est branché !

L'avertissement ne tombe pas dans l'oreille d'un sourd. On ne croit en effet pas un seul instant aux soubresauts flamencoques et sanglants de quelques gitans passés dans leurs traditions débiles ! Candela et José ont été "mariés" dès leur plus jeune âge par leurs pères respectifs. Et vian ! Le flamenco. Oui mais Candela aime Carmelo et José aime Lucia. Mon Dieu que le monde est mal fait. Et po ! Reflamenco, lent, très lent, si, encore plus lent que ça !

Le soir des noces, José meurt d'un coup de couteau... et Carmelo-drame est injustement emprisonné. Et zou ! Re-ce que vous savez, ronzzz. A partir de là, la réalité va se télescoper à la magie, aux sorcelleries. Le tout baigné dans le flamenco jusqu'au boutiste qui devrait désevoûter tout ce beau monde. On achève bien les chevaux... ainsi que le spectateur qui en arrive ainsi au terme d'une bonne petite sieste !

## YIDDISH CONNECTION

de Paul BOUJENAH

avec Charles AZNAVOUR (Aaron), Ugo TOGNAZZI (Mosche), Vincent LINDON (Zvi), Charlie CHEMOUNY (Samy) et André DUSSOLIER (le séminariste)

Moshe Di Cremona, patron d'un délicatessen (équivalent juif de la catéria) voudrait envoyer ses enfants dans le meilleur (et le plus cher) lycée. L'intention est louable, mais manque le financement. De son côté Zvi voudrait épouser Rebecca. Hélas, la tradition juive veut que l'aînée, Judith, se

marie en premier. Détail aggravant : Judith est largement moche et ne trouve pas le moindre prétendant. D'où le rêve insensé de Zvi : dégoter trois briques pour payer le chirurgien esthétique à sa future belle-sœur !

Samy, quant à lui, voudrait devenir producteur de disques. Lui non plus n'a pas le premier centime de ses ambitions. Reste Aaron le brave brocanteur qui est le seul à ne pas avoir de soucis d'argent... jusqu'à ce que ses trois compères le plument au poker !

04/20

La bande des quatre a donc un beau point commun : le besoin urgent de blé. Sans

moyen légal d'en trouver. Ils utiliseront donc le moyen illégal : le casse. Un séminariste pas très catholique (fabuleux Dussolier) fera l'indispensable cinquième larrou, le percuteur du coffre.

Tout est minutieusement préparé (ils vont jusqu'à répéter le braquage dans la remise d'Aaron) et curieusement tout se passera très bien. Avec un butin-surprise à la clé ! J'en vois déjà qui trouvent l'histoire diablement mince et qui accusent le gentili cric de leur en cacher l'essentiel juste pour faire chier. Et ben, une fois de plus, c'est raté : je vous ai tout dit ! Le scénario est effectivement d'une minceur effrayante ! Pour être clair, il est du même niveau que le reste : ici tout (je dis bien : TOUT) est nul, poussif, ringard et j'en passe. **Yiddish Connection** invente un nouveau genre : la comédie-catastrophe. Les prétendus gags sont à se les mordre. Oserai-je vous conseiller de fuir ce film pour vous éviter une telle mutilation ?

## CORPS ET BIENS

de Benoit JACQUOT

avec Dominique SANDA (Hélène), Lambert WILSON (Michel Sauvage), Danièle DARRIEUX (Mme Krantz), Jean-Pierre LEAUD (Marcel), Ingrid HELD (Ariane) et Sabine HAUDEPIN (Paule)

13/20

C'est bien simple, ça fait trois semaines que j'ai vu ce film et j'en suis toujours à tenter de mettre un sens à ce magma d'atmosphères troubles, perverses, finement malaxées pour le plus grand délice des spectateurs schizophrènes. Attention, je n'ai pas dit que c'était chiant ou atrocement intello, non, non; c'est simplement bourré de fausses pistes malsaines qui égarent rapidement le critique cartésien ! Tout commence sur la côte Atlantique, dans la pension de Madame Krantz quand sa voisine, une grande folle tombeuse de beaux ténébreux, est trucidée par X, l'homme à la balafre en forme de serpent. X c'est Sauvage, un gigolo psychopathe à ses heures perdues qui, flanqué de Marcel, son âme damnée vociférante, est à la recherche d'une belle et riche puceille à épouser. Epouser sa fortune, vous m'avez compris.

La proie du Sauvage sera Ariane, dont la curieuse demi-sœur est Hélène, une actrice en mal de rôles qui avait, en son temps, été la première à découvrir le corps de la vicque assassinée ! Tiens quand je vous disais que cette histoire était tor-due... et encore nous n'en sommes qu'au bledouilllements de l'intrigue ! Sachez seulement que Mme Krantz est bien décidée à venger sa copine, qu'Hélène est prête à tout pour ramener les sous d'Ariane (ainsi que Sauvage) à

elle, qu'un psychanalyste délirant va toutre un somptueux merdier et que Marcel se prend pour le Zorro du Diable. Tout ça se trimbale gentiment de vacheire en coup fourré. C'est glauque, pourri et j'aime ça.

Il est regrettable, par contre, que Benoit Jacquot se soit laissé aller à tant de facilité avec ses comédiens. Si vous imaginez Dominique Sanda en splendeur diaphane et salope, Lambert Wilson en illuminé hagar, Léaud en dangeureux allumé, vous ne serez pas déçus : les acteurs se confondent parfaitement avec leurs personnages. Tout est hyper-prévisible et



donc forcément pénible. Restent la géniale composition de Danièle Darrieux en vieille alcoolice enragée et le Léaud qui, à l'occal de jouer les méchants, est actuellement réellenent sous les verrous pour avoir coigné sa voisine. Quand la réalité dépasse la fiction...

## RAPPELS :

**LE PALTOQUET** de Michel Deville. 15/20. Certes l'exercice de style est parfait, les comédiens géants (sauf Fanny Ardant en sex-symbol, bof !), les dialogues au scalpel. Et les décors, alouette. Et la musique, corbeau. Et la lumière, moineau. On baigne dans le cynisme, le mystère (le non-dit) le plus total. Le puzzle se complète, se défile dans le moindre tréssaillement de peau ou de voix. On croit rêver face à une telle perfection... Qui mais le jouet est peut-être trop beau, trop bien léché, l'émotion en a été balayée une fois pour toutes. On est baba devant tant de maîtrise mais on participe pas à l'aventure...

**LE MOMÉ** d'Alain Corneau. 13/20. Taillé sur mesure pour le moine Anconina, le nouveau film de Corneau (Le Choix des armes, Fort Saganne) fait dans le polar hyper-classicos : le fic, profondément blessé depuis son enfance, craque pour une belle pute souvent cognée par son



mac. Elle résiste farouchement et leur liaison s'en va cahin-caha entre pièges, poursuites en bagnole, indications véreuses et parties de jambes en l'air. Deux surprises : Anco-dine joue le chaud lapin (mais on ne voit jamais sa quodette) et toute la musique du film est signée Otis Redding. Un must ! Le tout est assez mal ficelé mais se laisse voir plaisamment. C'est déjà ça !

**CENT FRANCS L'AMOUR** de Jacques Richard. 05/20. Dialogues nullissimes, montage inexistant, caméra poussive, on a du mal à se tenir calme face à tant d'absences ! Bref les bras m'en tombent... Ah si quand même, j'oubliais les acteurs. Enfin je dis "les", c'est "le" que j'aurais dire cause que le seul qui émerge (brillamment) de laisser-aller ambiant est Bohringer en vieux Pédé illuminé. A part ça rien de bien émouvant dans cette histoire de photographe (Jérémy), éreinté entre un bienfaiteur aux mains baladeuses et une copine vaguement dépressive et qui va flasher comme un malade sur une danseuse de peep-show. Une heure trente pour approcher la minigonne, c'est trop ! Deux minutes pour l'emballer, c'est pas assez !

# KZQOYK

Encore une fois victime de votre incorrigible avidité, vous voilà en des lieux impossibles à la recherche des HONXIDRONES scintillants, jalousement gardés par les MAULYCEURS et les VASTHATEURS...

Gérard SEBBAH

Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez si vous le désirez le listing 1, ou prenez tout simplement connaissance des règles qui y sont incluses. Entrez les quelques 8011 codes du listing 2 sous CALL-151 et sauvegardez les par :

BSAVE KZQOYK, AS4000, LS8011  
Lancez le "monstre" par BRUN KZQOYK.

## LISTING

```

5 D# = CHR# (4): NORMAL : PRINT
D#*PRE3: PRINT : FOR I = 1 TO 3:
S# = BS# + CHR# (8): NEXT
6 DUX = 252:NDX = 253:NN = 10
7 CUS(2) = " " + BS#
9 PH# = "1234567890.....": DIM L
1$(100): REM
10 ONERR GOTO 40
25 I = 0
30 I = I + 1: READ L$(I): GOTO 3
0: REM
40 POKE 216,0:NL = I - 1: GOSUB
300: POKE 34,5: INVERSE: HOME
50 FOR I = 6 TO NL: FOR J = 1 TO
LEN(L$(I)):C# = MID$(L$(I),
J,1)
60 GOSUB 200
65 CUS(I) = C# + C# + C# + BS# : C
C = (1 + (C# = 1)) : C# = C# + CUS(I)
C: PRINT C#: NEXT C: CALL - 868:
PRINT
80 IF PEEK (37) = 23 THEN NORM
AL: PRINT " PRESSEZ UNE
TOUCHE": CALL - 868: POKE - 16
368,0: WAIT - 16384,128: POKE -
16368,0: INVERSE: HOME
85 NEXT
90 NN = 1: FOR I = 20 TO 0 STEP
- 1: C# = CHR# (I): GOSUB 200: NEX
T: POKE 34,0: PRINT CHR# (4): "BR
UN KZQOYK"
200 IF C# < " " THEN POKE DU
%,1: C = INT (ASC (C#) / NN) + 1:
POKE NDX, C: CALL 2055
210 RETURN
300 FOR CA = 1 TO 79: FOR FI = 1
TO 4: UTAB I: HTAB CA: PRINT MID$
(L$(I),CA,1): NEXT: NEXT
310 RETURN
1000 DATA "Gérard SEBBAH

```

Paris le 23 Juin 1986\*

2000 DATA "10 rue Augustin THIER  
RY Apt 163"

3000 DATA "75019 PARIS"

4000 DATA "Tél: 42 49 55 21"

5000 DATA " "

6000 DATA " "

7000 DATA " "

Bonjour à tous, "

8000 DATA " "

9000 DATA " "

10000 DATA " Ne cherch  
ez pas une quelconque explication  
au nom de ce programme, "

11000 DATA "KZQOYK est un jeu en  
5 tableaux qui demande un minimum  
d'adresse et de logique, "

12000 DATA " "

14000 DATA " Le principe est  
simple et classique: armé de votre  
joystick, vous devez "

15000 DATA "prendre le maximum d'  
'objets scintillants (les HONXIDRO  
NES). Ceux-ci sont "

16000 DATA "protégés par des MAU  
LYCEURS ou des VASTHATEURS (ou les  
deux à la fois), "

17000 DATA "Vous avez la possibi  
lité de reposer les objets pris (c  
ela peut servir à vous) "

18000 DATA "protéger des monstre  
s sus-cités) en pressant sur le bo  
uton 0 du joystick, "

19000 DATA " "

20000 DATA " Pour passer au  
tableau suivant, vous ne devez pas  
laisser plus de 3 "

21000 DATA "objets et passer la  
porte (qui clignotera le moment ve  
nu). La valeur des "

22000 DATA "objets pris double à  
chaque tableau et vous ne dispose  
z que d'un temps limité "

23000 DATA "pour les prendre (le  
nombre d'objets pris apparaît en  
bas à droite de "

24000 DATA "l'écran), "

25000 DATA " "

26000 DATA " Les monstres ont  
une certaine logique de déplacem  
ent. Il vous sera utile "

27000 DATA "de la connaître pour  
les neutraliser, "

```

28000 DATA " *
29000 DATA " Si vous en avez
marre de jouer, pressez une touch
e, *
30000 DATA " *
31000 DATA " Pour jouer à ce
jeu en haute résolution, il est p
référable d'avoir un
32000 DATA "écran couleur, *
33000 DATA " *

```

## LISTING 2

```

*4000.C011
4000-A9 15 20 ED FD 20 E2 F3
4008-80 52 C0 A9 00 85 FA 40
4010-93 EB A2 0C A0 03 20 20
4018-EB A9 1D A0 A0 99 C0 5E
4020-88 88 00 F9 98 20 93 EB
4028-A2 00 A0 03 20 20 EB A9
4030-05 8D 40 A9 05 8D 75
4038-40 A9 FF 8D 0A 03 AD 40
4040-40 20 93 EB A2 05 A0 03
4048-20 20 EB 0E 40 A2 FF
4050-8E 51 45 EE 0A 03 AA 0A
4058-03 C9 05 80 BC 0A AD 8E
4060-80 4D 8D 81 40 BD 81 4D
4068-8D 82 40 A9 07 A0 D0 20
4070-F2 E2 A2 11 A0 03 20 2D
4078-EB A2 02 20 D3 46 04 00
4080-00 00 00 A9 01 8D 9F 42
4088-A9 00 8D A0 42 8D 08 03
4090-8D 74 4D 8D 41 4D 8D 42
4098-4D 20 50 41 A9 C0 A0 03
40A0-20 F9 EA A9 00 A0 03 20
40A8-A7 E7 A5 A2 30 20 A2 02
40B0-20 D3 46 04 00 16 E3 5E
40B8-A9 00 A0 03 20 F9 EA E2
40C0-0C A0 03 20 2D EB A2 05
40C8-20 D3 46 02 08 16 AD 75
40D0-40 03 03 4C 19 40 20 3B
40D8-46 A9 01 A0 00 20 1C 45
40E0-2C 10 C0 20 D3 44 8D 83
40E8-20 06 42 AD 9F 42 AC A0
40F0-42 CD 50 45 D0 08 CC 51
40F8-45 00 06 20 AB 42 4C 3E
4100-40 AD 08 03 F0 03 20 4A
4108-45 AE 73 4D 30 0C 8E 3E
4110-4D 20 5C 45 AE 3E 4D CA
4118-10 F4 AE 71 4D 30 10 BE
4120-26 41 20 C2 42 A2 00 9E
4128-03 4C 68 40 CA 10 F0 AE
4130-72 4D 30 10 BE 38 41 2D
4138-C7 43 A2 00 9F 03 4C 68
4140-40 CA 10 F0 AD 00 C0 10
4148-97 2C 10 C0 8D 51 C0 40
4150-A2 FF 8E 71 4D 8E 73 4D
4158-8E 72 4D A0 15 A9 27 8C
4160-3F 4D 48 20 BB 46 C0 18
4168-0D 2D EE 71 4D AE 71 4D
4170-A9 00 9F C9 08 68 AC 3F
4178-4D 8C 3F 4D 8D 9D 01 08
4180-98 9D 65 08 8D 01 08 A9
4188-18 9D 20 09 38 69 00 29
4190-18 8D 88 41 4C F3 41 C0
4198-09 0D 29 68 AC 3F 4D 8C
41A0-3F 4D 48 EE 73 4D AE 73
41A8-4D 9D 91 09 98 9D F5 09
41B0-A9 09 9D 59 0A 38 69 00
41B8-C9 0D 9D 02 A9 0F 8D 81
41C0-41 4C F3 41 C0 0F D0 2B
41C8-EE 72 4D AE 72 4D A9 0D
41D0-9D 85 08 68 AC 3F 4D 8C
41D8-3F 4D 48 9D 8D 0A 98 9D
41E0-21 08 8D 8D 0A 98 0F 38
41E8-69 0D C9 13 9D 02 A9 0F
41F0-9D E9 08 68 AC 3F 4D 18
41F8-E9 00 30 03 4C 5F 41 8F
4200-30 03 4C 5D 41 6D A9 9E
4208-42 8D 96 42 AD A0 42 8D
4210-97 42 A2 00 20 1E FB A9
4218-60 20 A8 FC C0 A8 90 04
4220-A9 01 0D 04 C0 57 8C 0D
4228-A9 FF 8D 41 4D A9 0D 8D
4230-42 4D F0 1A A2 01 20 1E
4238-FB C0 A8 90 0A 91 D0 1E
4240-04 C0 57 8C 3A 9F FF 8D
4248-42 4D A9 00 8D 41 4D 18
4250-AD A0 42 6D 42 4D AB 18
4258-AD 9F 42 6D 41 4D 20 BB
4260-46 8D 1E C0 03 90 1A C0
4268-09 90 04 C0 0D 90 0A A9
4270-10 A8 20 83 46 AD CF 46
4278-8D 9F 42 AD 0D 46 8D A0
4280-42 AD A1 42 38 69 00 C9
4288-20 9D 02 A9 1C 8D A1 42
4290-A2 00 20 D3 46 03 01 00

```



**SERVEUR HEBDOGICIEL**  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

# EDITO

C'est dur, hein ? Difficile de se retrouver planté devant son ordinateur quand, tous les soirs, pendant un mois, les cheveux au vent, sur fond de soleil s'enfonçant doucement dans la mer calme, on a couru, nu sur la plage déserte, une magnifique déesse blonde et bronzée dans chaque main, nues elles aussi, leurs petits seins dardés offerts à toutes les caresses, sans parler du reste ouvert à toutes les fantaisies et à tous les fantasmes. Saaaaaalopes.

Difficile de se remettre au régime cheese-frites-coca quand on s'est emparé de foie gras, de langoustes et de rosé bien frais pendant quatre grandes semaines.

Difficile de refaire pour la nième fois ses comptes et de constater que, cette année, ça ne passera jamais, ou alors seulement si le banquier est devenu fou ou à moins qu'il soit mort ou que mes chèques et mes cartes bleues se soient perdus.

Heureusement que les promoteurs ont encore une fois fouillé le feu à la Côte d'Azur pour pouvoir construire sur les zones protégées. Et juste après mon départ. Ça console un peu mais ça remplace pas, j'étais quand même mieux là-bas qu'ici.

Parce qu'ici, c'est le merdier habituel d'après vacances mais moins que d'habitude : Thomson montre ses nouvelles machines, le serveur minitel HG fonctionne presque normalement, Amstrad présente son compatible PC la semaine prochaine, le club a fait un malheur pendant les vacances et on a même livré 20.000 disquettes trois pouces à 29 bailles. Que demande le peuple ?

Gérard CECCALDI



A SUIVRE...



# TEMPLE

Victime de sa curiosité blasphématoire, l'intrepide aventurier se retrouve prisonnier d'un temple peuplé de présences hideuses. Pour gagner sa liberté, il n'eut d'autre recours que d'appliquer la magie présente en ces lieux d'épouvante...

Marc MOLLARD

Mode d'emploi :

Ce jeu tournant sur version de base, comporte 5 tableaux de difficulté croissante. Après lancement du listing 1, le menu suivant vous est proposé :  
 1) jeu : lancement du jeu à condition d'avoir préalablement chargé le langage machine par l'option 3 (ou 2). Les règles vous sont proposées.  
 2) charg. codes mach. : permet l'implantation des codes machine du lis-

ting 2. A la question "Adr. début ?" : entrez la valeur 4830. Cette dernière s'affiche en hexadécimal. Entrez alors à la suite et sans les espaces les huit codes machine (exemple : 11E512D5CDDFC2C9) et validez par RETURN. L'adresse suivante s'affiche, etc. En fin de saisie, tapez "FIN" pour le retour au menu.

3) chargement K7 : charge votre programme binaire préalablement sauvegardé par l'option 4. Spécifiez le nom de la sauvegarde et l'adresse de début d'implantation (ici : 4830).

4) sauvegarde K7 : sauvegarde sur cassette, le langage machine entré en mémoire par l'option 2. Spécifiez le nom de la sauvegarde, l'adresse de début et l'adresse de fin (respectivement 4830 et 8030).

Nota : pour les options 3 et 4, si vous ne disposez pas de la prise REMOTE, supprimez les instructions MOTORON et MOTOROFF des lignes 104, 110, 130, 136. Le jeu se lance directement par EXEC 4964.

# CANON X07



NUL N'EST TROP BÊTE EN SON PAYS!



SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

## LISTING 1

```

0 *****
2 *****TEMPLE*****
4 *****listing n°1**
6 *****
8 CLEAR24,MH12DA
10 FONT*(142)*="188,160,160,172,160,160,1
60,160"
12 FONT*(128)*="252,252,252,252,252,252,2
52,252"
14 FONT*(143)*="252,4,4,244,4,4,196,4,"
16 FONT*(129)*="136,248,136,248,136,248,1
36,252"
18 FONT*(144)*="164,160,160,172,160,160,1
60,188"
20 FONT*(130)*="0,0,0,0,0,0,0,252"
22 FONT*(145)*="228,4,4,244,4,4,4,252"
24 FONT*(131)*="248,200,168,182,200,168,1
52,252"
26 FONT*(133)*="248,168,248,168,168,216,2
16,252"
28 FONT*(134)*="248,136,248,168,168,216,2
16,252"
30 FONT*(135)*="248,136,136,168,168,216,2
16,252"
32 FONT*(136)*="248,136,136,136,168,216,2
16,252"
34 FONT*(137)*="248,136,136,136,136,216,2
16,252"
36 FONT*(138)*="248,136,136,136,136,136,2
16,252"
38 FONT*(139)*="248,136,136,136,136,136,1

```

```

36,252"
40 FONT*(159)*="0,120,48,120,220,188,120,
252"
42 FONT*(233)*="0,0,72,48,120,120,220,252
52"
44 FONT*(239)*="0,32,112,168,32,80,80,252
"
46 FONT*(241)*="0,224,96,96,64,84,40,252"
48 FONT*(242)*="0,136,248,168,112,32,0,25
2"
50 FONT*(243)*="0,28,24,24,8,168,80,252"
52 FONT*(246)*="136,168,248,168,168,216,2
16,252"
54 FONT*(249)*="0,64,48,232,32,80,200,252
"
56 FONT*(250)*="0,32,16,120,52,208,8,252"
58 FONT*(251)*="0,16,96,184,32,80,152,252
"
60 FONT*(252)*="0,16,32,120,176,44,64,252
"
62 FONT*(140)*="4,12,28,28,20,28,28,252"
64 FONT*(141)*="124,124,124,124,124,124,12
4,252"
66 CLS:PRINT"1:Jeu"
68 PRINT"2:charg.codes mach. 3:chargemen
t.K7 4:sauvegarde.K7"
70 AB=INKEY:IFAB=">"THEN70ELSEONVAL(AB)G
OTO13H,74,88,112
72 GOTO70
74 CLS:INPUT"Adr. debut"JA1
76 CLS
78 PRINTHEX(A1)
80 BB="":LINEINPUTBB
82 IFBB="FIN"THEN66
84 IFLEN(BB)<16THENPRINT"erreur":POKE43
,4:GOTO76

```

```

86 FORA=17016STEP2:POKEA1,VAL("&H"+MID(B
B,A,2)):A1=A1+1:NEXTA:GOTO76
88 "chrgmt K7
90 CLS
92 INITW1,"CAS1:"
94 INPUT"nom du prg"IA8
96 INPUT"adr. debut"IP1
98 POKE43,4
100 INPUTW1,BB:IFBB<>A$THENPRINTBB;"trou
ve":GOTO98
102 INPUTW1,P2:P2=P1+P2
104 MOTORON
106 A=INP(W1):IFAC=253THEN106
108 FORA=P1TOP2
110 B=INP(W1):POKEA,B:NEXTA:MOTOROFF:GOT
O66
112 "sauvegarde
114 CLS
116 INITW1,"CAS0:"
118 INPUT"nom du prg"IA8
120 INPUT"adr. debut"IP1
122 INPUT"adr. fin"IP2
124 IFP2<P1THEN120
126 POKE43,4
128 PRINTW1,A$:PRINTW1,P2-P1
130 MOTORON:OUTW1,253
132 FORA=P1TOP2
134 B=PEEK(A):OUTW1,B:NEXTA
136 OUTW1,0:MOTOROFF:GOTO66
138 "jeu
140 CLS:LOCATE2,1:PRINT"regles du jeu?"
142 AB=INKEY:IFAB=">"THEN142ELSEIFAB="N"
THEN192
144 CLS:PRINT"vous devez, a l'aide des t
ouches du curseur, sortir du"
146 POKE43,4:CLS

```

```

148 PRINT"temple.pour cela,il vous faut
reconstituer un livre de magie"
150 POKE43,4:CLS
152 PRINT"qui est divisé en 5 parties,ich
acune se trouvant dans chaque"
154 POKE43,4:CLS
156 PRINT"tableau 1:le 1er contient la p
age de la formuleles 4 autres"
158 POKE43,4:CLS
160 PRINT"contiennent les 4 parties du
livre."
162 POKE43,4:CLS
164 PRINT"Pour accéder au ta-bleau suiv
ant,il fautpouvoir boire la"
166 POKE43,4:CLS
168 PRINT"1:ole(elle permet detraverser
les murs) et passer par la porte."
170 POKE43,4:CLS
172 PRINT"Apparavant, il faut prendre u
es les BONUS(generalement6)"
174 POKE43,4:CLS
176 PRINT"du tableau.2serpentset 1 tete
vous empêchent de mener a bien"
178 POKE43,4:CLS
180 PRINT"votre mission.Sachezque vous a
vez 5 vieset que le contact avec"
182 POKE43,4:CLS
184 PRINT"un monstre vous faitperdre une
vie..."POKE43,4:CLS
186 PRINT"Dans chaque tableau se trouve
2 portes d'hyperespace.1:POKE43,4:CLS
188 FORA=1705:LOCATE5,1:PRINT"bonne CHAN
CE":LOCATE5,1:PRINTSTRING(13," ")
190 BEEP20,1:NEXTA
192 FORA=17020:NEXTA
194 EXECMH1364:END

```

## LISTING 2

```

12DE 11 E5 12 D5 CD DF C2 C9
12E6 CD BD C0 76 C3 E7 13 CD
12EE 50 13 C3 E1 13 JA E2 18
12F6 FE 32 CA 4B 13 3E C8 06
12FE FF 05 20 FD 3D 20 FB C3
1306 0B 14 CD 9E CE 21 C6 18
130E CD F7 FE 2A E0 18 CD 98
1316 BB 21 02 01 22 BB 00 21
131E 45 13 CD F7 FE 21 C6 18
1326 CD F7 FE 2A 83 1F ED 5B

```

```

132E E0 18 A7 ED 52 38 02 19
1336 EB EB 22 83 1F CD 98 BB
133E 21 03 01 22 BB 00 C9 48
1346 A9 47 48 20 00 3E 17 C9
134E FD 12 2A 83 1F 22 1C 19
1356 C9 CD BD C0 C3 18 1A CD
135E BD C0 21 E4 18 C9 3E 33
1366 CD 28 E4 3E 38 CD 28 E4
136E C3 E1 13 FD 21 E7 18 FD
1376 66 00 FD 6E 01 22 BB 00
137E 3A EA 18 CD BE C1 3E FF
1386 D3 F4 3C D3 F3 06 85 3E

```

```

1396 6E 01 3A FD 18 84 67 22
139E 88 00 78 CD BE C1 04 3E
13A6 8C 88 20 E3 22 BB 00 3E
13AE 83 CD BE C1 3A F6 18 84
13B6 67 3A F7 18 85 6F FD 74
13BE 00 FD 75 01 06 8E 3E 80
13C6 80 D3 F2 22 88 00 78 CD
13CE BE C1 05 3E 84 88 20 EE
13D6 3E 83 3E EA 18 97 D3 FA
13DE C3 0B 14 CD 18 19 CD 43
13E6 1F CD 40 19 3A E5 18 FE

```

```

13EE 06 20 07 3E 01 32 E5 18
13FE 00 18 EF FD 21 E7 18 FD 66
13FE 00 FD 6E 01 3A E9 18 22
1406 88 00 CD BE C1 CD 57 1D
140E 3A EA 18 FE E9 20 1A 11
1416 0A 00 2A E0 18 19 22 E0
141E 18 21 EA 18 36 82 23 35
1426 26 01 FD 21 14 00 CD DE
142E 12 21 F2 18 06 02 7E FE
1436 85 CA 27 1B FE EF CA 27
143E 1B FE F6 CA 27 1B FE F9
1446 CA 27 1B FE FA CA 27 1B

```

A SUIVRE...

# CREASY MINER

Voulant s'approprier les multiples richesses d'une ancienne mine abandonnée, ce pauvre bougre de Renzo découvre avec effroi la vivante et redoutable hostilité de ce lieu oublié...

André TIMMERMANS

Mode d'emploi :

Sauvegardez à la suite et à votre convenance par CLOAD ou LOAD (dans ce dernier cas, changez la commande de chargement en ligne 1100 du listing 1) les deux parties de ce programme (28 Ko pour le programme principal). Les règles sont incluses dans la première partie.

HOLA! T'AS PAS BONNE MINE!

MSX

C'EST PARCE QUE TU NE ME TAILLES PAS ASSEZ SOUVENT!



## LISTING 1

```

10 *****
20 *****
30 *****
40 *****
50 *****
60 *****
70 *****
80 *****
90 *****
100 *****
110 *****
120 *****
130 *****
140 *****
150 *****
160 *****
170 *****
180 *****
190 *****
200 *****
210 *****
220 *****
230 *****
240 *****
250 ONSTOP80SUB1110:STOPON
260 COLOR2,0,0:KEYOFF:SCREEN1:WIDTH31
270 FORI=512T0727:READA:VPOKEI,A:NEXT
280 DATA112,136,8,184,168,168,112,8
290 DATA124,254,130,130,254,130,130,130
300 DATA252,254,130,252,130,254,252,0
310 DATA124,254,130,128,130,254,124,0
320 DATA252,254,130,130,130,254,252,0
330 DATA254,254,130,248,130,254,254,0
340 DATA254,254,130,248,128,128,128,0
350 DATA124,254,128,150,130,254,124,0
360 DATA198,198,130,254,130,198,198,0
370 DATA56,56,16,16,16,56,56,0
380 DATA62,62,0,136,248,112,0
390 DATA148,152,248,224,248,152,148,0
400 DATA128,128,128,128,130,254,254,0
410 DATA238,254,186,146,146,130,130,0
420 DATA194,226,178,154,142,134,130,0
430 DATA124,254,130,130,130,254,124,0
440 DATA252,254,130,252,128,128,128,0
450 DATA124,254,130,130,130,244,122,0
460 DATA252,254,130,252,176,152,148,0

```

```

470 DATA24,254,128,124,2,254,124,0
480 DATA24,254,16,16,56,16,16,0
490 DATA138,138,138,138,254,124,0
500 DATA138,138,138,198,108,56,16,0
510 DATA138,138,146,146,186,254,238,0
520 DATA132,204,120,48,120,204,132,0
530 DATA138,198,108,56,16,16,0
540 DATA254,6,12,24,48,96,254,0
550 *****
560 PRESENTATION
570 *****
580 PRINT"CREASY MINER":PRIN
T"
590 PRINT:PRINT:PRINT" AIDEZ LE MAL
HEUREUX RENZO":PRINT" A VIDER ENTIE
REMENT CETTE"PRINT" MINE JET A EN
RESSORTIR":PRINT" VIVANT MALGR
E LES":PRINT" NOMBREUX DANGERS:"
600 PRINT:PRINT" FANTOMES":PRINT
" TRAPPES":PRINT" COUPS DE
GRIBOU":PRINT" MAGNONNETS":PRINT
" CHUTE DE BOUTEILLES":PRINT"
FORCUSES"
610 LOCATE8,17:PRINT" L'APPUI SUR LA
BARRE D'ESPACE":PRINT" PERMET DE
CHANGER DE":PRINT" POSITION:
":PRINT:PRINT" DEBOUT OU ACCROU
PI"
620 AB=INKEY:IFAB<>">"THEN620
630 *****
640 EXPLICATION DEPLACEMENT DEBOUT
650 *****
660 PRINT" POSITION DEBOUT":PR
INT
670 PRINT" CHANGEMENT D'ETAGE HAUT
":PRINT
680 PRINT" GRIMPER"PRINT"
690 PRINT" UNE COLONNE"
700 PRINT"
710 PRINT"
720 PRINT"
730 PRINT"
740 PRINT"
750 PRINT"
760 PRINT"
770 PRINT"
780 PRINT"
790 PRINT"

```

```

800 PRINT" DESCENDRE"PRINT"
810 PRINT" UNE COLONNE"
820 PRINT" CHANGEMENT D'ETAGE BAS"
830 AB=INKEY:IFAB<>">"THEN830
840 *****
850 EXPLICATION DEPLACEMENT ACCROU
PI
860 *****
870 PRINT:PRINT" POSITION ACCROU
PIE"
880 PRINT:PRINT" RIEN RIEN
890 PRINT:PRINT"
900 PRINT"
910 PRINT"
920 PRINT"
930 PRINT"
940 PRINT"
950 PRINT"
960 PRINT"
970 PRINT"
980 PRINT"
990 PRINT"
1000 PRINT"
1010 PRINT" CHANGEMENT D'ETAGE BAS
":PRINT:PRINT"
1020 AB=INKEY:IFAB<>">"THEN1020
1030 *****
1040 ENREGISTREMENT PROGRAMME
1050 ***** PRINCIPAL
1060 *****
1070 FORI=4T024:PRINT:NEXT
1080 PRINT" CHANGEMENT DU PROGRAMME
PRINCIPAL EN COURS"
1090 FORI=17010:PRINT:NEXT
1100 CLOAD"CREASY"
1110 COLOR15,4,7:SCREEN0:END

```

```

T:VPOKEB211,111
40 FORI=180T01327:READA:VPOKEI,A:NEX
T:VPOKEB212,96
50 FORI=1344T01375:READA:VPOKEI,A:NEX
T:VPOKEB213,32
60 FORI=1408T01431:READA:VPOKEI,A:NEX
T:VPOKEB214,64
70 FORI=1472T01479:READA:VPOKEI,A:NEX
T:VPOKEB215,208
80 DATA8,247,247,247,0,127,127,127
90 DATA8,247,247,247,0,127,127,127
100 DATA199,199,4,88,68,96,227,227
110 DATA255,68,24,24,24,24,80,255
120 DATA8,0,0,0,0,0,0,0
130 DATA8,62,65,127,65,34,24,8
140 DATA58,62,24,60,126,255,255,126
150 DATA130,134,134,254,224,14,242,14
160 DATA0,0,0,60,126,255,255,126
170 DATA255,255,255,0,0,0,0,0
180 DATA0,0,0,60,66,255,66,60
190 DATA187,170,187,0,187,170,187,0
200 DATA255,255,239,255,255,0,0,0
210 DATA116,46,38,62,126,124,120,112
220 DATA255,255,255,255,255,0,0,0
230 FORI=384T0463:READA:VPOKEI,A:NEXT
240 FORI=528T0783:READA:VPOKEI,A:NEX
T
250 DATA112,136,136,0,136,136,112,0
260 DATA32,32,32,0,32,32,32,0
270 DATA112,0,0,112,128,128,112,0
280 DATA112,0,0,48,0,0,112,0
290 DATA138,136,136,112,0,0,0,0
300 DATA112,128,128,112,0,0,112,0
310 DATA112,128,128,112,136,136,112,0
320 DATA112,0,0,0,0,0,0,0
330 DATA112,136,136,112,136,136,112,0
340 DATA112,136,136,112,0,0,112,0
350 DATA124,254,130,130,254,130,130,0
360 DATA252,254,130,252,130,254,252,0
370 DATA124,254,130,128,130,254,124,0
380 DATA254,254,130,248,130,254,254,0
390 DATA254,254,130,248,128,128,128,0
400 DATA124,254,128,150,130,254,124,0
410 DATA198,198,130,254,130,198,198,0
420 DATA56,56,16,16,56,56,0
430 DATA62,62,0,136,248,112,0
440 DATA148,152,248,224,248,152,148,0

```

## LISTING 2

```

10 KEYOFF:COLOR4,0,0:SCREEN1:WIDTH31
11 DEFINTA-Z,DIMH(15,6),AR(13,6)
20 HS="00000":HS=0:H$="VLEN98008104E
4345"
30 FORI=1216T01223:READA:VPOKEI,A:NEX

```

A SUIVRE...





# WATER-PANIC

VIC 20

LES VACANCES C'EST  
COMME LES COUPS DE  
MARTEAU SUR LA  
TÊTE. ÇA FAIT DU  
BIEN QUAND  
ÇA S'ARRÊTE.



Tiens ! Il pleut !..

Laurent D'ABRIGEON

Mode d'emploi :  
Pas de pokes, pas d'extension déboire (snif !), mais seulement un joystick.  
Vous devez rattraper des gouttelettes de pluie à l'aide d'une cuvette qui  
peut malheureusement n'en contenir que trois (gouttes). Votre récipient  
rempli devra être vidé à l'arrivée d'eau en bas à droite. Vous disposez de  
trois vies signalées par des gouttes rouges en haut à gauche.

```
1 REM *****
2 REM ** POUR **
3 REM ** HEBDOGICIEL **
4 REM **
5 REM ** WATER PANIC **
6 REM **
7 REM ** L. D'ABRIGEON **
8 REM **
9 REM ** SUR VIC 20 **
10 REM **
11 REM *****
12 PRINT "J"
13 POKE36878,15
14 POKE36879,30
15 TI$="000000"
16 POKE37154,127
17 VER=8:TI$="000000"
40 RESTORE
50 POKE36869,254:POKE52,24:POKE56,
24
60 FORT=6144T06263
65 READA:POKET,A
66 NEXTT
67 DATA0,255,255,0,255,255,255,0,3
,255,252,3,255,255,255,3
68 DATA4,12,26,30,12,0,0,0
69 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
```

```
70 DATA24,52,124,100,56,48,56,60
71 DATA127,127,126,124,60,60,108,1
19
72 DATA24,44,62,14,44,24,56,124
73 DATA254,254,126,126,60,60,108,2
52
74 DATA129,66,36,24,0,0,0,0
75 DATA129,66,60,24,0,0,0,0
76 DATA129,126,60,24,0,0,0,0
77 DATA255,126,60,24,0,0,0,0
78 DATA32,16,32,16,40,22,1,0
79 DATA26,26,27,28,15,7,3,0
80 DATA32,10,36,138,36,83,246,255
100 PRINT "M"
110 PRINT "#####"
120 FORV=7684T07698STEP4
125 X=INT(RND(1)*4)*4+7684
130 NEXTV
135 POKE36878,5
139 O=44
140 O=O+22
141 FORJK=230T0235
142 POKE36876,JK
143 NEXTJK
144 POKE36876,0
145 PRINT "#####"
#####M"
```

```
150 POKEK+6,2
155 POKEK+0-22,3
160 POKEK+30720+6,6
162 IFX+G=8142+22ANDVER<11THENVER=
VER+1:SK=SK+1:GOTO120
165 IFX+G<8164+22ANDX+G>8164THEN12
0
170 IFPEEK(8168)=2THENTN=8168:GOSU
B500
171 IFPEEK(8172)=2THENTN=8172:GOSU
B500
172 IFPEEK(8176)=2THENTN=8176:GOSU
B500
173 IFPEEK(8180)=2THENTN=8180:GOSU
B500
175 IFSC=3THEN700
176 PRINT "M"
177 FORLI=0TOSCE
178 PRINT "M";
179 NEXTLI
180 IF(PEEK(37152)AND128)=0THENU=U
+1:CUR=4:B=U+1
185 POKE37154,255
190 IF(PEEK(37151)AND16)=0THENU=U-
1:CUR=6:B=U-1
195 POKE37154,127
200 POKE8142+U,CUR+1
```

```
220 POKE38862+U,0
222 POKE8120+U,CUR
232 POKE38840+U,2
240 POKE8142+B,VER:POKE38862+B,6
250 IFCUR=4THENPOKE8142+U-1,3:POKE
8120+U-1,3:POKE8142+U-2,3
260 IFCUR=6THENPOKE8142+U+1,3:POKE
8120+U+1,3:POKE8142+U+2,3
270 IF8142+B=8142+19THENVER=8:POKE
8142+B,12
400 GOTO140
500 REM*****MANQUES****
501 POKETN,14
510 FORHO=128T0150
520 POKE36877,HO
530 NEXTHO
535 POKE8168,3:POKE8172,3:POKE8176
,3:POKE8180,3
540 POKE36877,0:SC=SC+1:RETURN
700 PRINT "J":POKE36869,240
710 PRINT "#####"
715 PRINT "SCORE:R";SK
720 INPUT "#####AUTRE";A$
730 ILEFT$(A$,1)="0"THENRUN
```

READY.

# LE SNORLUCK

SERVEUR  
HEBDOGICIEL

3615 + HG  
PUIS ENVOI

# COMMODORE 64

BONJOUR! ici  
LEON ZITRONE!

ALLO? ENVOYEZ-MOI  
UN SNORLUCK! JE SENS  
QUE MON  
POSTE VA  
DECONNER

Téléviseurs mis en péril par des G.A.G. (Générateurs Anti-Gravité), réclament de toute urgence l'aide d'un snorluck !..

Mode d'emploi :  
Ce jeu utilise le joystick. Attention après lancement, l'emploi d'une routine d'interruption empêche le chargement ou la sauvegarde d'un programme. Les règles sont incluses.

Stéphane JEANNERET et Sami COLL

```
10 REM *****
20 REM *** INITIALISATIONS ***
30 REM *****
40 :
50 NT=10:REC=2500
60 PRINT "J";
70 PRINT "#####"
80 PRINT "#####"
88 INDEZ S.V.P!"
90 PRINT "#####"
100 B=0:FORI=49157 TO 49475:READA:
POKEI,A:B=B+A:NEXT
110 IF B<36873 THEN PRINT "IL Y A
UNE ERREUR DANS LES DATAS DU L-M":
END
120 V=53240
130 POKE2040,13:POKE2041,14:POKE20
42,15:POKE2043,15:POKE2044,15:POKE
2045,13
140 B=0:FORI=832 TO 1022
150 READA:POKEI,A:B=B+A
160 NEXT
170 IF B<18776 THEN PRINT "IL Y A
UNE ERREUR DANS LES DATAS DES
PRITES":END
180 POKEV+39,1
190 POKEV+40,0
200 POKEV+41,3
210 POKEV+42,6
220 POKEV+43,7
230 POKEV+44,8
240 POKEV+27,0
250 :
260 REM *****
270 REM *** PRESENTATION ***
280 REM *****
290 :
300 SCO=0:ENERG=750:NIV=25
310 POKE53208,9:POKE53261,8:PRINT
"J"
320 PRINT "M"
330 PRINT "M"
340 PRINT "M"
350 PRINT "M"
360 PRINT "M"
370 PRINT "M"
380 PRINT "M"
390 PRINT "#####"
400 PRINT "#####"
410 PRINT "#####"
420 GOSUB490
430 PRINT "#####"
440 PRINT "#####"
450 PRINT "#####"
```

```
460 PRINT "M"
470 FORI=0 TO 150:IF PEEK(56320)=1
11 THEN 610
480 NEXT:GOSUB490:GOTO550
490 PRINT "#####"
500 PRINT "M"
510 PRINT "M"
520 PRINT "M"
530 FORI=0T0150:IF PEEK(56320)=111
THEN 610
540 NEXT:RETURN
550 PRINT "#####"
560 PRINT "M"
570 PRINT "M"
580 PRINT "M"
590 FORI=0 TO 150:IF PEEK(56320)=1
11 THEN 610
600 NEXT:GOSUB490:GOTO430
610 PRINT "#####"
620 OETA$:IF A$="N" THEN 850
630 IF A$="O" THEN 850
640 PRINT "#####"
650 PRINT "#####"
660 PRINT "#####"
670 PRINT "#####"
680 PRINT "#####"
690 PRINT "#####"
700 PRINT "#####"
710 PRINT "#####"
720 PRINT "#####"
730 PRINT "#####"
740 PRINT "#####"
750 PRINT "#####"
760 PRINT "#####"
770 PRINT "#####"
780 PRINT "#####"
790 PRINT "#####"
800 PRINT "#####"
810 PRINT "#####"
820 IF PEEK(56320)<111 THEN 820
830 :
```

```
840 REM *****
850 REM ** BOUCLE PRINCIPALE **
860 REM *****
870 :
880 FORR= 1 TO NT
890 ON R GOSUB2100,2440,2740,3050,
3360,3670,3980,4290,4600,4910
900 GOSUB1190
910 GOSUB5270
920 POKE49152,XA:POKE49153,YA:POKE
V,XA:POKEV+1,YA:POKE49154,XB:POKE4
9155,YB
930 IF PEEK(56320)=127 THEN920
940 BY49157
950 CC=63:POKEV+21,CC
960 NB=3
970 :
980 PRINT "#####"
990 IF SCO<REC THEN REC=SCO:PRINT
"#####"
1000 IF FLO=1 THEN PRINT "#####"
1010 IF FLO=1 THEN FLO=0:PRINT "#####"
1020 IF ENERG<0 THEN POKEV+21,0:G
0T05450
1030 IF PEEK(V+30)=0 THEN 1080
1040 IF PEEK(V+30)=35 THEN FLO=1:E
NERG=ENERG-NIV:GOTO1080
1050 IFPEEK(V+30)=37THENCC=CC-4:PO
KEV+21,CC:SCO=SCO+50:NB=NB-1:GOSUB
5730:GOTO1080
1060 IFPEEK(V+30)=41THENCC=CC-8:PO
KEV+21,CC:SCO=SCO+50:NB=NB-1:GOSUB
5730:GOTO1080
1070 IFPEEK(V+30)=49THENCC=CC-16:P
OKEV+21,CC:SCO=SCO+50:GOSUB5730:NB
=NB-1
1080 IF PEEK(V+31)<32 THEN FLO=1:E
NERG=ENERG-NIV/5:POKE56320,111
1090 IF NB=0 AND PEEK(49152)>200 A
ND PEEK(49153)>210 THEN 1110
1100 GOTO980
1110 REM *** SORTIE ***
1120 SCO=SCO+100
1130 POKEV+21,0
1140 NEXT R
1150 NIV=NIV+25
1160 GOTO880
1170 :
1180 REM *****
1190 REM ** INITIALISATION ECRAN **
1200 REM *****
1210 :
1220 PRINT "M";
1230 FORT=0 TO 23
1240 PRINTTAB(28);
1250 NEXT T
1260 FORI= 1994+28 TO 2023 :POKEI,
160:NEXT
1270 FORI= 0 TO 24:POKE1063+40*I,1
60:NEXT
1280 FORI= 56284 TO 56295:POKEI,7
:NEXT
1290 FORI= 0 TO 24:POKE5535+40*I,7
:NEXT
1300 PRINT "#####"
1310 PRINT "#####"
1320 PRINT "#####"
```

```
1330 PRINT "#####"
1340 PRINT "#####"
1350 PRINT "#####"
1360 PRINT "#####"
1370 PRINT "#####"
1380 PRINT "#####"
1390 PRINT "#####"
1400 PRINT "#####"
1410 PRINT "#####"
1420 PRINT "#####"
1430 PRINT "#####"
1440 RETURN
1450 END
1460 :
1470 REM *****
1480 REM *** DONNEES L-M ***
1490 REM *****
1500 :
1510 DATA120,169,18,160,192,141,20
,3,140,21
1520 DATA3,88,96,173,4,192,201,0,2
08,6
1530 DATA238,4,192,76,59,192,201,1
,208,6
1540 DATA238,4,192,76,119,192,201
,2,208,6
1550 DATA238,4,192,76,119,192,169
,0,141,4
1560 DATA192,76,49,234,173,2,192,2
37,0,192
1570 DATA240,4,176,17,144,21,173,3
,192,237
1580 DATA1,192,240,28,176,17,144,2
1,76,107
1590 DATA192,206,2,192,76,71,192,2
38,2,192
1600 DATA76,71,192,206,3,192,76,10
7,192,238
1610 DATA3,192,173,2,192,141,2,208
,173,3
1620 DATA192,141,3,208,173,0,220,2
08,3,76
1630 DATA49,234,201,126,208,12,206
,1,192,206
1640 DATA1,192,32,23,193,76,49,234
,201,125
1650 DATA208,12,238,1,192,238,1,19
2,32,23
1660 DATA193,76,49,234,201,119,208
,12,238,0
1670 DATA192,238,0,192,32,23,193,7
6,49,234
1680 DATA201,123,208,12,206,0,192
,206,0,192
1690 DATA32,23,193,76,49,234,201,1
21,208,18
```

A SUIVRE...



# C'est nouveau, ça vient de sortir

## DE LUXE

Ah bin oui alors, mais de luxe quand même. Ou plutôt revisité par, oh ! pardon ! Je suivais le cours, (tortueux, certes), de mes pensées. Trap, le soft qui s'appelle Trap, c'est une espèce de Space Invader, mais de luxe. C'est-à-dire que le but du jeu est de descendre en flammes le maximum d'Aliens, ou de Znorriens, ou de Xhghsfghjhgans, (oui, même eux). On remarquera donc de quelle remarquable imagination les concepteurs ont fait preuve de. Avez-vous remarqué que j'ai employé deux fois le mot "remarquable" dans ma remarquable précédente remarque ? Remarque, j'ai l'air de critiquer, là, mais ce jeu est en fait très bien réalisé. Le scrolling est remarquable, l'action suffisamment rapide pour que vous vous y repreniez à 2 fois avant d'être en état de dire : "J'ai vécu l'enfer." Détail amusant, si votre joystick est en rade, suite à une partie de décaathlon avec votre cousin parkinsonien, pas de lézard ! On peut piloter à l'aide du clavier. Mais c'est moins pratique. De piloter avec le clavier, j'veux dire, plutôt qu'avec le joystick, pour piloter. Et pis, des



bâtons de joie, y z'en vendent des pas chers et des biens. Pas chers et biens à LA FOIS, hein. Oh bin c'est rudement bien, j'y cours de ce pas (j'ai de très longues jambes). A propos de jambes, sur l'autre face de la cassette, il y a une démo musicale d'enfer. Ne la chargez pas par Load, c'est une piste AUDIO. Encore à propos de jambes, comment définir ce soft en très peu de temps ? C'est un Space Invader de luxe (je crois que ça, je l'ai déjà dit), vachement bien scrollé, où le but du jeu est de détruire des méchants et de bombarder des villes, ce qui fait ressembler de Zaxxon vu d'en haut, mais de luxe.

Trap de Alligata pour CBM 64/128.

## LE BLUES DU LOGON

Logon please. Pitié ! Y remettement ça. Non mais c'est pas possible des trucs pareils, le type, il allume sa bécano, pour se détendre un peu, voire pour se déridier, et PAF ! y va encore falloir se prendre la tête. Nom d'un petit bonhomme, je rêve, là ! Hacker, vous connaissez ? (si non, dommage pour vous, on est pas des historiens de la micro, que je sache !) Quoi qu'il en soit, Hacker I était déjà vaché balaise, mais alors le II (Hacker II), c'est l'enfer. Alors, y a Alexander

plus à démontrer, il a bien fallu que j'y joue un peu, à ce machin, pour pouvoir vous les filer, ces foutus coups de... pouce dont vous êtes friants. On prend son cutter, et on découpe ce qui suit, après, on le colle (pas le cutter, mais ce qui suit !), on le colle donc sur son moniteur et on évite ainsi d'accrocher le déficit de la sécu et de se cramer la tête au Mogadon 500. Logon. Là, pas de lézard, c'est le même mot de passe que dans le premier, Australia. Après ? Ouille ! voici les codes. Surveillance



Cherkasov, un scientifique russe qui se mêle de politique, il est l'heureux possesseur de secrets qui peuvent déstabiliser la balance entre les 2 super puissances et pour tout dire, il est tout-à-fait en mesure de foutre sa zone avec une guerre mondiale à la clé. Brrr ! Heureusement, alors que vous faites mumuse avec votre ordinateur, vous tombez par erreur (sic), sur un serveur confidentiel (et apparemment très très mal protégé !), et c'est le début de longues nuits blanches ponctuées par l'absorption de café noir, de quoi voir rouge au bout de très peu de temps, surtout que le jeu commence par : Logon please. L'enfer, je vous dis, et bien que le sérieux de l'HHHHebdo ne soit

camera : 2. Pre-recorded : 3. Camera bypass switch : 6. Security monitor : 4. MFSM panel control : 1. Video matrix : 7. Output MFSM display : 5. A la question Sbordj, répondez mille sabords, tonnerre de Brest ! Ceci fait, vous aurez droit à un code d'accès, (Logon I.D.). Par exemple, le mien, c'est 00987. Après, j'en ai eu marre, et ce en dépit des graphismes super et du jeu qui a l'air super et en plus vous êtes un chouette gros tas de copains supérieurs. Mais déplorer en faux, c'est frustrant. Bonne nuit.

Hacker II de Activision pour Apple II, Amiga, Atari ST, Commodore 64/128, Macintosh et PC. Rien que ça !

## NOUVELLES DES RICHES

Richards, richardes, réjouissez-vous, le disque dur interne HyperDrive 2000 pour Macintosh Plus annoncé en février 86 sera disponible le 10 septembre. Vous allez pouvoir claquer les quelque 40.000 balles TTC dont vous ne saviez que faire. Pour ce modeste prix vous avez droit à 20 méga, un 68000 qui speede à 12 Mhz, un co-processeur arithmétique 68881 qui accélère méchamment la vitesse des calculs et, en prime, 1 méga 1/2 de mémoire vive supplémentaire pour votre Mac + ce qui, si je compte bien vous fait une Ram d'enfer de 2,5 méga. Il vous reste quelques sous ? Pour 4.000 balles TTC, P-Ingénierie vous file HyperNet, un superbe logiciel serveur de fichier pour faire profiter de votre disque dur les 25 Mac et Mac + qui équipent votre splendide appartement de 800 mètres carrés des Champs-Élysées. Vous n'êtes pas du genre à partager ? Même un disque dur pour vos propres ordinateurs ? Pas de problème, P-Ingénierie a pensé à vous, pour moins de 15.000 balles TTC (une misère !) vous pouvez vous procurer des HyperDrive FX 20, disque dur externe de 20 méga qui se branche sur la prise SCSI de votre Mac +. 20 méga for-



matés, ventilé, alimentation séparée, pas de co-processeur mais 4 logiciels fournis : un logiciel de sauvegarde du disque dur sur disquette, un logiciel de cryptage de données très utile pour maquiller vos calculs de caisse noire ou vos impôts bidonnés, et deux logiciels spooler d'imprimante, un pour la LaserWriter et un pour l'Image Writer. Si votre désir frénétique de dépenses somptuaires n'est toujours pas assouvi, sachez que vous pouvez brancher jusqu'à sept HyperDrive FX 20 sur un même Mac +. 140 méga en ligne pour en mettre plein la vue à tous ces minables qui n'ont même pas dix bâtons à claquer en revenant de vacances.

## CAPE ET EPEE CW

Bien que le PCW soit présenté comme un ordinateur à vocation professionnelle, on ne peut que constater que de plus en plus de jeux sont écrits pour lui. Tenez par exemple, Batman, qui avait été en son temps soft de la semaine.

Et ben voilà, comme ça, il débarque sur le PCW en question, pour faire jolli.

Et pour ce qui est de faire jolli, il le fait bien !

Le jeu, c'est exactement le même que sur CPC, Spectrum ou CBM; la présentation des décors est également identique, mais ce qui frappe tout de suite l'œil averti de l'utilisateur, c'est la beauté des décors. Je ne dirai pas, pour des raisons évidentes (je veux pas passer pour un con (non mais des fois ça va pas la tête, non ?)),



qu'ils sont hauts en couleurs, mais quand même, ils sont très étonnants.

Je n'en dirai pas plus, il faut que vous jugiez de vous-même.

Batman de Ocean pour Amstrad PCW 8256/8512.

## SYBEX POUR LE PRIX DE TROIS

Tiens, encore du Sybex. Ils sont marrants, chez Sybex. On entend pas parler d'eux pendant trois, quatre mois, voire plus, et puis tout d'un coup, comme ça, sans prévenir, ils nous font le coup du "tiens, prends ça dans la gueule, et puis ça, et encore ça". Si au moins c'était pas lancé trop fort, ça passerait, mais là, ça fait mal... Ce qui fait qu'on se retrouve avec trois bouquins, tous consacrés à l'Apple II. Même pas le Mac, c'est vous dire s'ils retardent, les mecs ! Bon, le premier, c'est Astrologie,

numérologie et biorythmes. Bon, je tourne la première page, puis la seconde, et là je trouve, accrochez-vous à vos fauteuils roulants, la dédicace : à Roger Bourgaillat, auteur de l'auteur, qui l'a initié, il n'y a pas si longtemps, à la géométrie des menuisiers, la logique des assemblages, et à la vie libre d'un artisan. Rigolez pas, on est dans un pays libre et démocratique, on a droit de dédicacer ses bouquins à qui on veut, de la manière qu'on veut. Mais quand même. Y a des limites.

Et puis dans l'intro, on apprend que le but de ce livre est de "proposer une initiation à des sciences dites non exactes", ce qui est plutôt marrant, parce qu'apprendre des choses inexactes avec un ordinateur, qui est une des choses les plus exactes qui existent, c'est paradoxal.

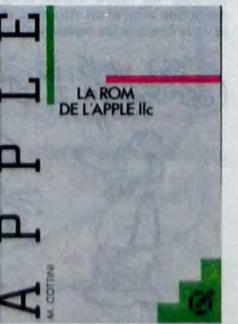
Le sommaire ? Le sommaire : Chapitre 1 : l'astrologie occidentale, 64 pages, dont seulement 14 ayant un rapport avec l'informatique. Chapitre 2 : l'astrologie chinoise, 12 pages, dont 4 pour un listing. Chapitre 3 : la numérologie, 12 pages, dont 7 occupées par un listing. Chapitre 4 : les biorythmes, 12 pages, dont 5 pour un listing. Annexes : les mots clés du livre, une bibliographie, les régimes

horaires de l'Afrique du Nord (allez savoir pourquoi ?), et une petite aide pour la mise au point des programmes présentés.

Au total 140 pages, dont 26 traitant un tant soit peu de l'informatique et de l'Apple II, le tout pour 108 francs. On se fou de la gueule de qui, chez Sybex ?

Deuxième œuvre inoubliable proposée, c'est La ROM de l'Apple IIc, et c'est la suite de "la ROM de l'Apple II", du même auteur d'ailleurs.

Là, c'est quand même un peu mieux qu'avant. On y trouve presque tout ce qu'il est préférable de savoir quand on veut connaître à fond son ordinateur : le microprocesseur, la ROM et la RAM, les périphériques, le langage AppleSoft, le ProDos, les disquettes, et enfin, quand même, parce que



## C'EST LA GUERRE !

Non non, les mecs, partez pas, c'est la guerre, ok, mais pour de rire. C'est rien que pour des queues de cerises. C'est la guerre genre wargame. C'est même deux wargames en fait. Arrivé à ce passage, je n'ai plus rien à raconter. Que dire des wargames tournant sur micro, sinon que ce sont des wargames tournant sur un micro ? D'abord, pourquoi faire tourner un wargame sur un micro ? Pour éviter d'encombrer la table de la salle à manger avec une carte et des pions, que le chat, avec les pions, y se prend pour Gengis Khan et il balance les armées dans tous les sens et qu'en plus, la table, là, y va falloir la débarrasser parce qu'on va pas tarder à manger. C'est cela, Rommel, à mercredi prochain ! Hein ? Je vous le demande. Pourquoi ? Bin justement, pour éviter que le chat et vos parents ou petit(e)s ami(e)s foutent leur zone. Un wa; jame sur micro sert à vous simpifier la vie et en plus on peut sauver une partie en cours. Et, plus génial, on peut recharger une partie précédemment sauvée. Les fidèles lecteurs de l'HHHHebdo sentent que je vais dire que tous ces avantages ne font pas parti des softs



dont je vous parle. Perdu ! Ces wargames sont de vrais wargames. Le premier est une copie de Théâtre Europe, (dont le sujet est une confrontation Est/Ouest). C'est moins bien fait, moins jolli, mais d'un niveau de jeu beaucoup plus complexe. Voilà. L'autre soft vous replonge à l'époque de Rommel, n'est pompé sur rien sinon sur l'histoire, mais est quand même d'un niveau beaucoup plus complexe aussi.

Germany 1985 et Knight of the Desert de Transatlantic Simulations pour CBM 64/128.

## R.A.S

Rien à signaler. Warriors of Ras est LE jeu le plus nul qu'il m'ait été donné de voir dans mon éprouvante vie de testeur de logiciels en tous genres. Là, je m'avance un peu. On ne sait jamais ce que l'avenir nous

pas à dire, j'y aurai mis les formes. Maintenant, passons à la méthode musclée. C'est de la merde, du caca, du berk-berk-berk. Le temps passe et je ne vous ai toujours pas dit de quoi il retourne. C'est un jeu de rôle. La jaquette ressemble à la pochette d'un groupe de Hard rock qui, comme tous les groupes de Hard rock font du Hard rock alors qu'ils feraient mieux d'apprendre ne serait-ce qu'un accord de gratte, autre que les sempiternels barrés qui le sont d'ailleurs très mal avec ce type de musique. Mais je m'éloigne du sujet, je vous parlais des pochettes des groupes de Hard qui confondent pâte-mêlé, les Beatles, les Vikings et le mauvais goût. Et même encore avant, je crois me souvenir avoir parlé de Warrior of Ras qui est un jeu nul, du fait que les graphismes ne méritent même pas qu'on en parle et que le jeu non plus, même. C'est indescriptible, il faut le voir, etc.

Warrior of Ras de Screenplay pour Commodore 64/128.



réserve. Mettons que ce soft fait partie de la déjà longue liste de jeux incroyablement mauvais. Y a

# C'est nouveau, ça vient de sortir

## PHALSBERG

Et les mecs ! C'est pas une bière blonde ! Phalsberg, c'est un jeu, Phalsberg, c'est un village d'aventuriers, Phalsberg, c'est mon Amérique à moi ! Sur la planète Kelvor, au début était l'unique, puis vinrent les Elfes, les Hommes, les Magiciens, et toutes sortes de bestioles plus ou moins sympathiques. En ces temps bénis le bon roi Phalox (un cachet matin midi et soir) administrait Primatera et Kalimater, les 2 continents de la planète, et régnait dans le bonheur et la joie et hop ! Ai D'harelac kum Chic'h rael ! Par Mitra ! Par Crom ! Par Touze ! Les dieux furent maudits quand vinrent les âges sombres du troisième millénaire qui virent Blackstar prendre le pouvoir. En plus, Blackstar a chourré les attributs royaux et les a envoyés valdinguer dans tous les sens. Et voilà le problème ! C'est à vous de récupérer les dits attributs. Et comment ça se passe à l'écran, vous entendez-je crier de vos milliers de bouches tendues désespérément dans l'attente d'une réponse qui ne saurait tarder, et ce, en dépit du fait que vous feriez bien mieux de vous servir de vos oreilles, tas de dévotionnistes aux mœurs étranges ! Oui ! Alors l'écran ? Très bien ! Phalsberg est un jeu d'aventure-rôle dans la plus pure lignée d'Ultima et consorts. Ça veut dire que ça ressemble à Mandragore en mieux, et à Danse Macabre en encore plus mieux. Les param-

ètres sont nombreux et... J'ai perdu le fil de ma longue tirade, mon vis-à-vis m'interrompant sans cesse pour me parler de son nouveau caleçon. Ouais, je disais que de nombreux paramètres, (points de vie, expériences et tout ça !), rendent ce jeu aussi réel qu'un jeu avec des dés, (salut dédè, toujours mal au cul ?) L'intérêt de l'ordina-



teur, dans ce cas, c'est qu'il se charge du fastidieux décompte des points et des tableaux habituellement réservés au Maître de jeu. Les graphismes sont zoulizoulis et la présentation impeccable. Une carte de la région est fournie avec le soft, ainsi qu'un tableau récapitulatif. Nickel, ce jeu est nickel !  
Phalsberg de ERE informatique pour commodore 64/128

## MAMAN, J'AI RIEN AUX DENTS

Vous possédez un Spectrum et voulez programmer de bons jeux d'arcade ? Alors n'achetez pas Arcade Creator. Comme son nom l'indique, ce soft est un utilitaire qui devrait permettre de créer des jeux d'arcade, des bons de préférence. Il est vrai que la qualité du jeu dépendra de l'habileté du programmeur à faire de bons trucs, mais encore faudrait-il que le soft aide (comme dirait Saint Bob), ne serait-ce qu'un tout petit peu, à faire quelque chose. Je vous explique. Après le chargement, il y a un menu qui vous propose 8 options : redéfinition de caractères, génération de sons, création de sprites, conception d'écrans de jeux (jusqu'à 40 maximum), sauvegarde sur cassette, chargement à partir de la cassette, vérification des données sauveées, et utilisation du soft par le clavier ou par le joystick. Attendez, je recompte... oui, ça fait bien huit. Pour redéfinir les caractères, c'est classique : y a une grille de 8 cases sur 8, on allume certaines cases, et le caractère s'affiche à côté de l'écran de travail. La génération de sons, c'est pas mieux : on fait varier les 5 param-



ètres (début, fin, longueur, pas et répétition) jusqu'à ce qu'on trouve quelque chose d'acceptable. Les sprites, c'est kif-kif les caractères, à part que la grille elle fait 64 cases sur 64. Pour les écrans de jeux, on reprend les caractères redéfinis et on les place où on veut de façon à former un écran jouable. Le reste se passe d'explications. C'est génial, non ?  
Non.  
Arcade Creator de Argus Press Software Group pour Spectrum 48 Ko.

## PLUS QUE QUATRE JOURS

Hé, les gars, les anxieux, patientez un peu : dans quatre jours, le 2 septembre exactement, Amstrad présentera à l'Amstrad Show de Westminster sa nouvelle bécane, le PC 1512, celui qu'on attend depuis si longtemps, oui c'est lui, le compatible IBM. Plus de détails sur cette bécane la semaine prochaine, ok ?



## NOUVELLES DES PAUVRES

Fauchés, fauchées, réjouissez-vous, C & D Informatique à Levallois (47 56 13 76) vous propose un disque dur 20 mégas pour votre IBM PC ou compatible pour 3.950 francs TTC. Si, si, vous avez bien lu : 3.950 balles avec carte contrôleur, cordons, fixations et une notice. Mais alors, les disques durs pour Mac à 15.000 balles, ceux pour Atari à 7.000 balles et ceux pour IBM qui oscillent entre 10 et 50.000 balles sont vachement chers ? Comment ce fait-ce ? Certains constructeurs s'en mettraient-ils pleins les poches ?



## OH, MES GARS !

Alors là, voilà, c'est un logiciel, il s'appelle Mission Omega, et il est très très bien. Non, vraiment, il est très très bien. Le but du jeu est de désamorcer une bombe en une heure. Certes, c'est pas très original, mais finalement, le reste nous fait oublier ce petit défaut. La bombe, c'est en fait un alien nommé Oméga et qui fait rien qu'à vouloir vous embêter. Pour ce faire, vous disposez de plusieurs robots, tous uniques, dont vous définissez les caractéristiques en début de jeu. Ce temps vous est bien sûr compté comme faisant partie de votre mission. Hein ? J'ai oublié quoi ? De

réel, mais le jeu est en temps réel. Voilà. Le jeu, qui est en temps réel, est entièrement dirigé par icônes, ce qui est très pratique, on le sait. Surtout quand c'est en temps réel. Bref, Oméga, le vilain extraterrestre veut anéantir l'humanité, le tout en temps réel. A vous de l'en empêcher, en temps réel bien sûr. Si le graphisme, quoi que bon, est plutôt pauvre question quantité, la musique, elle, par contre, en revanche, à l'inverse tandis que cependant, elle est absolument géniale : je vous jure, on croirait que la chaîne stéréo du voisin marche à pleins tubes et que c'est elle



dire que le jeu se joue en temps réel ? Ah ben oui, excusez-moi : le jeu se joue en temps réel, et vous avez même un compteur qui vous indique le temps qui passe, temps qui, on ne le répètera jamais assez, est en temps réel, même si c'est pas vrai parce que c'est le jeu qui est en temps réel et pas le temps, le temps lui il est toujours

qu'on entend réel. Là dessus vient s'ajouter une animation très bien réussie, pour former finalement un jeu en temps réel qui vous fera passer de bons moments, en temps réel évidemment. Mission Omega de Mind Games pour Amstrad (non, je ne dirai plus que c'est en temps réel).

## CHEQUE

Alors ça, c'est un nouveau jeu de chez Minipuce, alors ça ça tourne sur Thomson, alors ça ça s'appelle Sirius. Et puis voilà, c'est l'histoire d'un petit robot qui se trouve sur la planète Sirius et qui doit trouver (je m'excuse pour les répétitions mais j'ai rien trouvé d'autre à dire (eh merde, encore une)) le maître de Sirius, capturer son esprit et quitter le temple de Sirius par la porte d'entrée de Sirius. Heureusement que c'est un robot, parce qu'un homme ne pourrait survivre à cette mission si dure et si dangereuse à la fois, oh là la. Et puis voilà, quoi, c'est un jeu pour Thomson. Bien alors, dans le jeu, y a des graphismes. Si. Mais avant, y a deux pages de présentation : la première et la deuxième. La première est moins bien que la deuxième. La deuxième est mieux que la première. Et mon tout est un nouveau jeu pour Thomson. Le jeu se passe dans un labyrinthe en trois dimensions avec des pièges partout et seulement trois robots pour remplir la mission. Le robot n'est pas beau, mais le labyrinthe est assez joli. Le robot est



une combinaison subtile de caractères redéfinis, et donc pas un vrai sprite. L'animation est faite au caractère et pas au pixel. Le son n'est pas de la musique mais des bruitages. Le tout est un nouveau jeu pour Thomson. De chez Minipuce, 32 avenue des Gobelins, 32456 La Varennes-Colombes, tél (16) 34 27 54 91 tous les jours après vingt-quatre heures, vous tombez sur Mireille la charmante standardiste qui est prête à écouter tous vos malheurs. Je précise tout cela parce que Minipuce m'a promis un chèque de ..... francs si je disais du bien d'eux, donc je. Sirius de Minipuce pour Thomson.

## MAGNUM 1925

Mastertronic a souvent été évoqué dans nos colonnes, et pas toujours en très bons termes. Ça se comprend, d'ailleurs. Mais alors là, je sais pas. Parce que voyez-vous, ces gens-là s'écartent de leur route habituelle qu'est le chemin si pavé d'embûches (qu'ils n'arrivent pas à éviter) du logiciel, pour faire un petit tour du côté du hard, comme ça, histoire de voir ce que ça peut donner. Alors, quel matos peuvent-ils bien fabriquer ? Un ordinateur ? Non, faut pas exagérer. Un mûcheur, alors ? Non plus, restons sérieux. Un périphérique ? Une imprimante ? Un lecteur de cassettes ? De disquettes ? Non, rien de tout cela, juste un joystick, nommé Magnum. Là, pour une fois, le mot français "poignée de jeux" est adéquat, enfin un. Parce que c'est une poignée qui sert à jouer. Poignée, ça ressemble à une crosse de revolver, ça tient bien dans la main, pas dans la bouche (d'ailleurs, à ce propos, j'ai acheté un caleçon sur lequel y a écrit "flond dans la bouche, pas dans la main", c'est vous dire si je... oui, enfin, bon, revenons à Mastertronic, voulez-vous ?). Oui, donc, c'est une poignée, avec dessus un



tubercule honteux qui dirige le personnage ou le vaisseau de votre jeu. Le bouton de feu est situé juste sous le pouce, sans que celui-ci n'ait à faire d'effort pour l'atteindre, d'où presque pas de fatigue manuelle, ni bucale. Le Magnum est aux normes Atari, autant dire qu'il fonctionnera sur toutes les bécanes, à l'exception du C-16, mais un adaptateur sera bientôt disponible. Le prix de l'engin ? En Angleterre, entre 12 et 13 livres sterling (de 120 à 130 balles). Commercialisation début septembre.

## HISTOIRE D'IO

Ça y est, c'est devenu une institution chez Ere Informatique : tous les jeux sont trilingues (français, anglais, allemand). Le dernier en date, c'est Robbot, avec trois b, pour bien montrer que c'est un jeu en trois dimensions (excusez le jeu de mots, c'est à cause de la rentrée, ça déprime). Donc, dans Robbot, vous devez retrouver des sources d'énergie parce que vous vous êtes écrasé sur la planète IO (génisse en deux lettres) à cause d'une panne de carburant, et vous avez besoin de l'énergie détectée pour repartir parce que sinon vous allez rester bloqué sur c'te foutue planète et que c'est pas ça du tout que vous voulez. Pour ce faire, vous disposez heureusement (merci le

hasard, ça alors, si on s'attendait, le suspense était insoutenable pendant au moins trente deux secondes vingt et un dixièmes, et je vous épargne les centièmes) de



trois robots qui vont faire le boulot à votre place, tandis que vous resterez confortablement installé dans votre fauteuil le plus moelleux. Chaque robot a sa propre vocation : le premier prend en charge la prospection et le transport des marchandises, le second s'occupe des réparations éventuelles, tan-

dis que le troisième maintient le contact radio entre eux et vous. Inutile de dire que vous ne pourrez pas repartir si un seul des robots est détruit ou si le contact radio avec eux est rompu. Le principe du jeu n'est pas sans rappeler celui de Sorcery ou de Strangeloop, impression confirmée par la beauté et le style des graphismes, mais enfin bon, ce qui a marché marchera, c'est en se mouchant on ne devient mouche, et toutes ces sortes de choses. L'ambiance musicale est elle aussi plutôt bien réussie, alors de quoi nous plaignons-nous ? Tiens, au fait, puisqu'on parle de Ere, y a un petit nouveau qui va bientôt sortir pour Amstrad : il s'agit de Tensions, un strip poker que j'ai pu juger de visu, je vous dis pas, invitez votre gonzesse avant de le charger, ça peut servir ! Robbot de Ere informatique pour Amstrad, et voilà.

"Ça y est, je le vois venir d'ici, il va nous faire un Bidouille Grenouille sur ce qu'il a fait pendant ses vacances".  
 Perdu. D'abord, je vais pas vous faire de Bidouille du tout. Désormais, je ne m'occupe plus que du cinoche, parce que je ne suis pas du tout d'accord avec cet enfoiré de Jacq qui ose ne mettre que 12 à Clockwise qui mérite carrément 19.5 (je profite de cette parenthèse que je viens de trouver pour passer un petit message : Pirateur K.g.B est le plus grand pirate de tous les temps, le K.g.B est le plus grand groupe de tous les temps (chef: Koka K.g.B) et Grégoire nous pompe. Excusez-moi, mais comme j'ai plus de timbre, je peux pas lui écrire pour lui dire alors je profite du canard. Voilà.)  
 Donc, je vais vous parler de Clockwise. C'est un film avec John Cleese, qui est un des Monty Python, comme chacun ne le sait pas (malheureusement). Je vais vous le raconter, tiens, pour vous mettre l'eau à la bouche.  
 Au début du film, Stimpson (Cleese), le proviseur, répète les discours qu'il doit prononcer à sa nomination à la tête de la très fermée Association des Proviseurs, à Norwich. Pendant ce temps, ses élèves rentrent en classe, et certains d'entre eux s'échangent des bidouilles (ouais, bon, j'ai craqué). Parmi celles-ci, une de Bidouille Software permettant (normalement) de passer Commando de cassette à disquette (mais ça dépend des versions):  
 "Taper le programme suivant :  
 10 I TAPE.IN : IDISC.OUT.  
 MEMORY &270F  
 20 LOAD "1"  
 30 SAVE "COMMANDO", B, &5C00, &15E, &5C00  
 40 LOAD "1"  
 50 SAVE "COM2", B, &2710, &5974  
 60 LOAD "1"  
 70 SAVE "COM3", B, &2710, &2DC0  
 80 LOAD "1"  
 90 SAVE "COM4", B, &2710, &35FA  
 Exécutez-le, puis tapez le programme suivant et sauvevez-le sous le nom "COMMANDO.BAS":  
 10 CLS  
 20 LOAD "COMMANDO.BIN"  
 30 CALL &5C04

Pour jouer, tapez RUN "COMMANDO".  
 Voici aussi la façon d'avoir un meilleur son sur Galaxia. Il faut d'abord le copier en se plaçant après la présentation et en tapant :  
 MEMORY &32FF  
 LOAD "1"  
 SAVE "GALA", B, &3300, &66FF  
 Puis, tapez et sauvegardez ce programme :  
 10 MEMORY &32FF  
 20 CLS  
 100 ENT -1, = 40, 1, 2, 1, 4, = 30, 1, 2, -1, 4  
 110 ENT -2, = 62, 1, 1, 1, 4, = 94, 1, 1, -1, 4  
 120 ENT -3, 5, 4, 1, 17, -4, 1, 15, 4, 1, 6, -4, 1, 3, 4, 1  
 130 ENT -4, 5, 4, 1, 5, -4, 1  
 140 ENT -5, = 200, 1, 20, 4, 1, 10, -4, 1, 20, 4, 1, 10, -4, 1  
 150 ENT 6, 100, 4, 1  
 160 ENT 7, 100, -4, 1  
 170 ENT 8, 20, -1, 2, 1, 7, 1  
 180 ENT -9, 6, 1, 1, 6, -2, 1, 6, 3, 1, 6, -4, 1, 6, 2, 1  
 190 ENT 10, 17, -1, 1  
 200 ENT -11, 3, 2, 1, 5, -2, 1  
 210 ENT -12, = 90, 1, 20, -2, 1  
 220 ENT -13, 5, 1, 2, 10, -1, 2, 10, 1, 1, 20, -1, 1, 15, 1, 3  
 230 ENV 1, = 9, 5000  
 240 ENV 2, 1, 0, 30, 7, -1, 10  
 250 LOAD "IGALA" : DIM A(5) : CALL &3300, @A(0) : CALL &7A58  
 Exécutez-le pour jouer."  
 Donc, ils rentrent en classe et Stimpson s'apprête à partir par le train. A la suite d'un dialogue intraduisible entre lui et le cheminot à qui il demande dans quel train il doit monter, il se trompe. Et le rate ! Lui d'habitude si ponctuel, il est bien embêté... pendant ce temps, les mômes continuent à s'envoyer des bidouilles. Sylvain Petit, par exemple, envoie la solution de Zorro :  
 "On va donner des noms aux tableaux, ça va être beaucoup plus simple. Par exemple, le tableau de départ, on va l'appeler le tableau du puits, le suivant, celui du palmier, etc.  
 Bon. Allez au tableau du palmier (sans prendre le mouchoir, il est inutile pour l'instant) et allez au suivant, là où se trouvent le canapé et la clé. Saisissez-vous de la clé, grimpez sur le canapé à la jointure des deux coussins. Sautez, et lorsque vous aurez atteint un élan suffisant, sautez à droite de façon à atteindre le niveau supérieur. Descendez

# BIDOUILLE GRENOUILLE

l'échelle et dirigez-vous à droite. Vous tomberez au tableau où se trouve la tombe. A l'aide des échelles, grimpez jusqu'en haut, sautez toujours avec votre clé jusqu'au niveau supérieur gauche. Là, en continuant à gauche, vous tombez au tableau précédent (avec le canapé) mais vous vous trouvez en haut. Ne vous approchez pas trop du bord et sautez à gauche. Vous avez la clé ! Vous pouvez passer la porte. Rendez-vous à gauche en haut de l'écran. Là se trouve une épée avec un Z au bout, prenez-la, redescendez et rendez-vous au tableau du puits. Grimpez alors à la liane. Dirigez-vous à droite. Vous arriverez à un tableau que j'appellerai celui du bouff puisqu'il y a un bouff qui bloque la sortie en bas à droite. Vous, vous êtes à gauche. Laissez-vous tomber, remontez l'échelle et placez votre épée en dessous du XY. Placez-vous sur le souffleur et sautez. Le Z de l'épée rougit. Lorsqu'il est assez rouge, saisissez-vous en et approchez-vous du bouff. Si le Z était assez chaud, vous verrez le bouff partir avec un Z sur le côté. Il ne vous reste plus qu'à aller à cette sortie, prendre le fer à cheval. Vous retombez alors au tableau du peuplier. Avancez et allez au tableau du canapé. A la place de l'épée de tout à l'heure, vous voyez un nouvel objet : une cloche. Pour la prendre, faites comme pour l'épée et rendez-vous au tableau de la tombe. Vous voyez la cloche ? Vous voyez les deux arcs côte à côte en haut de l'écran ? Eh bien vous devez placer la cloche dans l'un des deux arcs. Si elle est bien mise, elle doit sonner. Retournez au tableau du canapé pour prendre l'autre cloche et placez-la dans l'autre arc. A ce moment, les deux cloches sonneront et un passage avec une échelle apparaîtra sous la tombe marquée RIP. Descendez, allez-y. Vous êtes alors dans les souterrains. Le but est de prendre tous les sacs marqués \$ et d'emprunter l'échelle ou

une botte, un verre et un fer à cheval qui clignote (celui que vous avez pris). Donc, il faut prendre la botte et le verre pour que cette sortie soit libre. Il reste un sac à prendre à ce tableau, il vous indique également la sortie à prendre. Vous tomberez dans un tableau qui même au verre, un des objets à prendre. Il est inutile de vous dire qu'il ne faut pas aller à l'eau ! Et comme, si vous continuez à droite, vous tombez inégalement à l'eau, il faut revenir sur vos pas. Le truc, lorsque vous

vous retrouvez au tableau des cloches (auparavant, vous retournez à un tableau identique. Prenez le passage du milieu à gauche, prenez l'échelle du haut à droite, vous y êtes, ouf !) Continuez à gauche, vous retombez au tableau au canapé. Une trompette se trouve en haut à gauche. Allez la chercher, puis rendez-vous au tableau du palmier, placez-vous sur l'espèce de tremplin, de manière à ce que la trompette se trouve à droite. Appuyez sur le bouton. Vous verrez une note de musique et un garde qui va sauter sur le tremplin vous fait monter à la maison. Il ne vous reste plus qu'à aller chercher la botte et à sauter par le palmier. Ensuite, rendez-vous au tableau du puits, saisissez-vous du mouchoir et descendez dans le puits. A l'aide des flotteurs, rendez-vous sur le bord opposé, prenez le verre, allez à droite, vous retombez au même tableau, allez à nouveau à droite. Vous arrivez au tableau avec le mur où le fer, le verre et la botte clignotent, le passage est libre, allez-y ! Un nouveau tableau ! Vous êtes à la prison. Vous devez libérer 6 prisonniers en évitant les tirs des gardiens. Une fois les 6 prisonniers libérés, ils formeront un escalier que vous emprunterez. Vous arrivez au tableau suivant, simple, où vous devez arriver en bas à gauche. Voilà, vous y êtes, à la prison de votre bien-aimée. Grimpez la voir. Elle vous repousse : c'est que vous avez oublié quelque chose. Restez sur l'échelle, vous verrez votre score augmenter, puis sautez à gauche. Vous vous retrouvez alors au tableau de la tombe. Allez au tableau du canapé, vous verrez une rose. Prenez-la, allez au puits, repassez à la prison, retournez à la prison de la belle et remettez-lui le bouquet de fleurs. D'énormes cœurs remplissent l'écran et une charmante musique retentira. Voilà, c'est tout."  
 Donc, Stimpson se trompe de train. Il est obligé de réquisitionner la voiture qu'une de ses élèves a "empruntée" à ses parents. Mais ceux-ci ne sont pas au courant et alertent la police. Et là, je m'aperçois que comme d'habitude j'ai trop ignoré les détails et que je n'ai pas la place de raconter la fin de l'histoire. Merde. Allez le voir, c'est le mieux.



thé. Une fois 6 sacs pris, vous arriverez dans un tableau (ils se ressemblent tous, là est toute la difficulté, mais si vous ne vous êtes pas trompés, vous devrez y tomber) où l'issue en haut à droite est bloquée par un mur où se trouvent gravés

## WANTED

recherche **REVENDEURS**

**FLOOPY** le magazine digital

**Les avantages**

- Une marge importante dès le départ
- Pas de risques : nous reprenons les invendus
- Une aide à la vente et un pôle d'attraction garanti autour de vos stands micro : La disquette B de FLOOPY est une disquette publicitaire qui présente les nouveautés sous forme de démos. N'hésitez pas à la faire tourner en permanence, elle est faite pour ça !
- Nous citons gratuitement dans une rubrique du magazine, l'adresse de votre point de vente, votre promo du mois, ou tout message que vous voudriez transmettre à NOS lecteurs, VOS futurs clients !...

68.92.60.79.

NE MANQUEZ PAS LE No 1

Nous prenons les commandes par téléphone avant le 25 septembre, dépêchez vous, il n'y en aura pas pour tout le monde...

FLOOPY

MIDI DIFFUSION PERPIGNAN 88 66 13 47

Chaque mois:

## FLOOPY 64

le 1<sup>er</sup> magazine digital pour Commodore 64/128

le "SOFT" au prix de la disquette vierge ex. abonnement 6 mois, soit 12 disquettes 220 F

**disquette A : Le Magazine**

- Les meilleurs programmes, trucs et astuces
- Infos - Bancs d'essais - Animations musicales ...
- Initiation assembleur
- Les concours (meilleurs programmes, graphismes, musiques) et de nombreuses autres rubriques ...

Des maintenant, envoyez nous vos meilleures réalisations, les programmes publiés seront rémunérés

**disquette B :**

Les meilleurs logiciels du moment en démo.

En préparation pour Amstrad. En prévision pour Apple et Atari ST

38 F chez votre revendeur de "soft" habituel

NUMERO 1: OCTOBRE 1986

Dès maintenant, abonnez-vous. Des cadeaux pour les premiers abonnés.

Je m'abonne pour:	NOM:
3 mois (6 disquettes): 114 F <input type="radio"/>	Prénom:
6 mois (12 disquettes): 220 F <input type="radio"/>	Adresse:
1 an (11 n° : 22 disquettes): 380 F <input type="radio"/>	
pour 1 an <input type="radio"/> SUISSE 110 FS	
<input type="radio"/> BELGIQUE 2810 FB <input type="radio"/> CANADA 87 SC	

A retourner, paiement joint par chèque à l'ordre de:

INFOMEDIA - BP 12 - 66270 LE SOLER - TEL : 68.92.60.79

# NOUVEAUTÉS S.E.H.



## LECTEUR DE K7

**POUR AMSTRAD**



- COMPTEUR
- FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

**149F**

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

## QUICK SHOT IX



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

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

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

## 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**

## MONITEUR 12" GOLDSTAR

- ECRAN VERT ANTI REFLET
- CONNECTEUR RCA
- CABLE RCA (mâle-mâle fourni)



POUR **650F**  
LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

## CANON V-20



**750F**  
POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- UNITÉ CENTRALE Z80
- MÉMOIRE
  - RAM 32K (BASIC-MSX)
  - RAM 64K + RAM VIDEO 16K

- CÂBLE PÉRITEL FOURNI
- EN CADEAU XYZOLOG K7

## QUICKSHOT X

- PC POUR IBM PC ET COMPATIBLES
- AP POUR APPLE IIE ET IIC

- LEVIER DE CONTROLE ULTRA PRECIS
- BOUTON DE CENTRAGE
- SELECTEUR : Main gauche/Main droite.
- TIR AUTOMATIQUE



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

## LOGICIEL X-COM

## INTERFACE X-740

**235F**  
POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- INTERCONNECTION X07
- APPLICATION MSX POUR INTERFACE X740



- LIAISON X07-V20

**290F** . POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- 1 CANON V20
- 1 INTERFACE X-740 POUR LIAISON V20-X07
- EN CADEAU XYZOLOG K7

**990F.** POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

CONFIGURATION COMMUNICATION V-20 - X07

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

LECTEUR K7 :	199 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	149 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 30F.
DYSTAR DRIVE :	990 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	790 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 40F.
QUICKSHOT IX :	165 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	133 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
QUICKSHOT X (APPLE) :	165 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	133 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
QUICKSHOT X (IBM PC) :	165 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	133 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
MONITEUR GOLDSTAR :	850 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	650 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
CANON V20 :	950 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	750 F.	<input type="checkbox"/>	Expédition par transporteur : 100F.
CANON V20 + X740 :	1.290 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	990 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 50F.
INTERFACE X-740 :	490 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	290 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 70F.
LOGICIEL X07-COM :	337 F.	<input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	235 F.	<input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
						FRAIS DE PORT + 15F.

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

# 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 Caral).

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

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

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

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

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

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

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

SUPPORTS  
DSK K7  
CAR S

DISQUETTE  
CASSETTE  
CARTOUCHE  
SOFTCARD

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

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

APRÈS LE RETOUR DE NESSIE  
LE MONSTRE DU LOCH NESS

**VOICI LE RETOUR DES  
DISQUETTES 3 POUCES !!**

APRÈS AVOIR LIVRÉ LES COMMANDES  
EN ATTENTE IL NOUS EN RESTE 10.000  
POUR VOUS, VEINARDS !

VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER  
PAR CORRESPONDANCE OU À LA BOUTIQUE.

PRIX UNITAIRE			PORT	
A	B	C	QUANTITÉ	TARIF
35	33	29	1 ou 2	6 F.
			jusqu'à 5	8 F.
			jusqu'à 10	11 F.
			jusqu'à 20	13 F.

ATTENTION, OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE  
DES STOCKS DISPONIBLES ET LIMITÉE À 20 DISQUETTES  
PAR PERSONNE.

POUR COMMANDER UN TEE SHIRT HEBDOGICIEL, UTILISEZ LE BON CI-DESSOUS.

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

NOM : ..... PRENOM : ..... DISQUETTES :  
 ADRESSE : ..... Désire commander .....  
 DISQUETTES VIERGES 3 POUCES ..... F.  
 VILLE : ..... CODE POSTAL : ..... Port + ..... F.  
 N° de téléphone : ..... Total : ..... F.

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : .....  
 TARIF B : N° d'abonné obligatoire : .....  
 TEE SHIRT :  
 Small  Médium  Large   
 Quantité : .....  
 Prix unitaire : .....  
 Règlement joint : Chèque bancaire  CCP  Mandat poste (étranger)

Port : ..... + 15 F.  
 TOTAL : .....

## CHOISISSEZ UN BADGE



A VOS MARQUES PRÊTS ?  
PARTEZ !!  
ET SOYEZ LES PREMIERS  
A BÉNÉFICIER CHAQUE SEMAINE  
DES PRIX ÉCLATÉS  
DE LA PROMO HEBDO  
ATTENTION,  
STOCKS LIMITÉS !!



**BOUTIQUE DU CLUB**

Horaires : du mardi au Vendredi, 10h - 13h / 14h - 19h.  
le samedi, 10h - 13h / 14h - 18h.  
Fermée le lundi mais permanence téléphonique  
au Club, assurée.

BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL  
160, rue Legendre, 75017 PARIS.  
Tél. (1) 46.27.01.00.  
Métro : Guy-Moquet

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

AMSTRAD, ATARI ST  
COMMODORE ET ORIC  
PERIPHERIQUES ET  
ACCESSOIRES  
LES PRIX ? TELEPHONEZ

au  
(1) 46 27 01 00

## BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n° .....

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

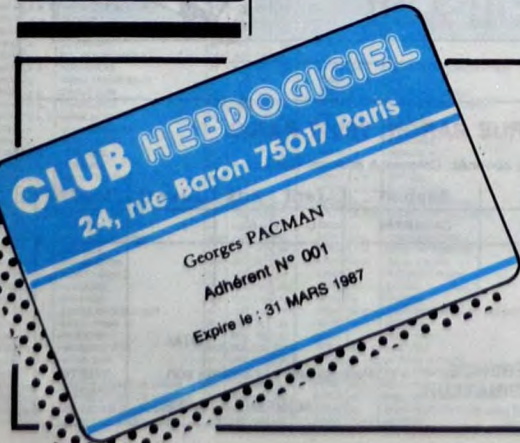
Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code Postal .....

Signature : .....

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



C'EST NOUVEAU  
ÇA VIENT DE SORTIR

### AMSTRAD

AM362 ***	BATMAN/8256	DSK	182 163 127
AM363 ***	GHOSTBUSTERS/8256	DSK	182 163 127
AM364 ***	GHOST N'GOBLINS	K7	121 108 85
AM365 ***	GHOST N'GOBLINS	DSK	182 163 127
AM366 ***	GLADIATOR	K7	109 99 77
AM367 ***	GLADIATOR	DSK	182 163 127
AM368 ***	JACK THE NIPPER	K7	109 99 77
AM369 ***	JACK THE NIPPER	DSK	182 163 127
AM370 ***	KNIGHT GAMES	DSK	182 163 127
AM371 ***	LORD OF THE RING	DSK	304 274 213
AM372 ***	LORD OF THE RING/8256	DSK	304 274 213
AM373 ***	NODES OF YESOD	K7	121 108 85
AM374 ***	PRO TENNIS	K7	121 108 85
AM375 ***	PRO TENNIS	DSK	182 163 127
AM376 ***	RESCUE ON FRACTALUS	K7	121 108 85
AM377 ***	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	182 163 127
AM378 ***	ROOM 10	K7	97 88 88
AM379 ***	THE HOBBIT/8256	DSK	304 274 213
AM380 ***	TOADRUNNER	K7	109 99 77
AM381 ***	TOADRUNNER	DSK	182 163 127

### APPLE

AP078 **	THE HOBBIT	365 329 256
----------	------------	-------------

### ATARI ST

ST032 **	CARDS	243 219 171
ST033 **	LITTLE COMPUTER PEOPLE	426 384 299
ST034 ***	THE ANIMATOR	365 329 256

### ATARI 800

AT122	AZTEC	K7	121 108 85
AT123	BLUE RIBBON	DSK	182 163 127
AT124	PIERRE POLO	K7	121 108 85
AT125	PIERRE POLO	DSK	182 163 127
AT126	PIERRE POLO	DSK	182 163 127
AT127 **	TEMPLE OF APHSAI TRILOGY	K7	73 66 52
AT128	THE SECOND CITY	K7	121 108 85
AT129	WARRIOR OF RAH	K7	121 108 85

### COMMODORE

CO385	1985	DSK	188 163 127
CO386	FLOYD THE DROID	K7	121 108 85
CO387 **	GAME MAKER	DSK	182 163 127
CO388	GERMANY 1984	K7	121 108 85
CO389	GERMANY 1984	DSK	182 163 127
CO390 ***	GHOSTN'GOBLINS	K7	280 252 196
CO391	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DSK	304 306 238
CO392	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	K7	121 108 85
CO393	KING SIZE	DSK	182 163 127
CO394 *	KNIGHT GAMES	K7	121 108 85
CO395	KNIGHT GAMES	DSK	182 163 127
CO396	KNIGHTS OF THE DESERT	K7	121 108 85
CO397	LEADERBOARD	K7	121 108 85
CO398	LEADERBOARD	DSK	158 143 111
CO399	NEXUS	DSK	182 63 27
CO400	SOLO FLIGHT 2	K7	121 108 85
CO402	SPLIT PERSONALITIES	DSK	134 121 94
CO403	SPLIT PERSONALITIES	K7	73 66 52
CO404	THE SECOND CITY	DSK	121 108 85
CO405	THE SECOND CITY	K7	121 108 85
CO406	TOUCH DOWN	DSK	158 143 111
CO407	TOUCH DOWN	K7	121 108 85
CO408 **	V	DSK	182 163 127
CO409 **	WARRIORS OF RAH	DSK	182 163 127
CO410	WARRIORS OF RAH	K7	121 108 85

### COMMODORE AMIGA

CO351 **	ARCHON	365 329 256	
CO352 *	ARTIE FOX	365 329 256	
CO353 ***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	426 384 299
CO354 **	ONE ON ONE	365 329 256	
CO355 ***	SEVEN CITIES OF GOLD	365 329 256	
CO356 **	SKYFOX	365 329 256	

### IBM PC ET COMPATIBLES

IB002 **	THE HOBBIT	365 329 256
----------	------------	-------------

### MSX

MS137	CLUEDO	K7	121 108 85
MS138	JACK THE NIPPER	K7	109 99 77
MS139	MONOPOLY	K7	121 108 85
MS140	SCRABBLE ANGLAIS	K7	121 108 85

### SPECTRUM

SP250	ACE	K7	121 108 85
SP251	HI-JACK	K7	121 108 85
SP252 *	IWOJIMA	K7	97 88 88
SP253	JACK THE NIPPER	K7	97 88 88
SP254	KUNG-FU MASTER	K7	97 88 88
SP255	MERMAID MADNESS	K7	121 108 85
SP256	PYRACURSE	K7	121 108 85
SP257 *	REBEL PLANET	K7	121 108 85
SP258	RESCUE ON FRACTALUS	K7	97 88 88

# PROMO HEBDO

## STOCK LIMITE

### AMSTRAD

AM	HEB	CALC	DSK	127 115 90
AM	HEB	CAP SUR DAKAR	K7	70 60 50
AM	HEB	CARNET D'ADRESSES	K7	70 60 50
AM	HEB	CARNET D'ADRESSES	DSK	127 115 90
AM	HEB	COMPTA PRO 182	DSK	186 167 131
AM	HEB	COURRIER	K7	70 60 50
AM	HEB	EASY BANK	K7	70 60 50
AM	HEB	EASY CALC	K7	70 60 50
AM	HEB	EASY FILE	K7	70 60 50
AM	HEB	EASY GRAPH	K7	70 60 50
AM	HEB	EASY REPORT	K7	70 60 50
AM	HEB	FACTURATION	DSK	120 110 80
AM	HEB	FILE	DSK	120 110 80
AM	HEB	GRAPH	DSK	120 110 80
AM	HEB	L'ILE INFERNALE	K7	70 60 50
AM	HEB	L'ILE INFERNALE	DSK	120 110 80
AM	HEB	LA PALETTE MAGIQUE	K7	70 60 50
AM	HEB	LA PALETTE MAGIQUE	DSK	120 110 80
AM	HEB	MINI FICHER	K7	70 60 50
AM	HEB	STOCK	DSK	120 110 80
AM	HEB	THE BREAK	K7	70 60 50
AM	HEB	AIRWOLF	K7	100 90 70
AM	HEB	CRAYON ET XUNK	K7	130 117 91
AM	HEB	HACKER	K7	120 108 84
AM	HEB	HIGHWAY ENCOUNTERS	K7	110 99 77
AM	HEB	HI-RISE	K7	90 81 63
AM	HEB	LORIGRAPH	K7	200 180 140
AM	HEB	LORIGRAPH	DSK	290 261 2 3
AM	HEB	OMEGA LA PLANETE INVISIBLE	K7	240 216 168
AM	HEB	POUVOIR	K7	140 144 112
AM	HEB	RED ARROW	K7	110 99 77
AM	HEB	RED ARROW	DSK	150 125 105
AM	HEB	SPY VS SPY	K7	140 126 98
AM	HEB	SUPER PIPELINE II	K7	110 99 77
AM	HEB	WARRIOR	DSK	180 162 126

### APPLE

AP	HEB	AXIS ASSASSIN	175 157 123
AP	HEB	BUDGET FAMILIAL	347 313 245
AP	HEB	CLICKWORKS	918 826 646
AP	HEB	COCCINELLE	210 189 148
AP	HEB	COLORAGES	284 255 200
AP	HEB	CX BASE 100	772 696 545
AP	HEB	CX BASE 200 + TEXTE	1532 1396 1090
AP	HEB	CX BASE 200	1280 1152 901
AP	HEB	CX TEXTE	462 416 326
AP	HEB	EMAP	665 419 328
AP	HEB	EPISTOLE DOS 3.3	809 728 570
AP	HEB	FORGET ME NOT	146 132 103
AP	HEB	FRACTIONS EN FOLIE	146 132 103
AP	HEB	GALAXIE I	328 298 225
AP	HEB	GESTION PRIVEE	353 317 249
AP	HEB	HANSEL ET GRETEL	76 68 54
AP	HEB	HARD HAT MACK	175 157 123
AP	HEB	HERACLES COMPTA	287 258 202
AP	HEB	HOMOPHONIE	215 193 151
AP	HEB	JAMELOIRE MON FRANCAIS	60 50 40
AP	HEB	JEU DES INVENTIONS	117 105 82
AP	HEB	JEU DES RECORDS	117 105 82
AP	HEB	L'HOTEL DES MARIONNETTES	115 104 81
AP	HEB	LA BELLE AU BOIS DORMANT	75 68 53
AP	HEB	LA CHASSE AU MAGOT	75 68 53
AP	HEB	LA PARADE DES MARIONNETTES	115 104 81
AP	HEB	LE COMPLET DU BOURDON	115 104 81
AP	HEB	LECTURE RAPIDE	210 189 148
AP	HEB	LES AUTOS DE MARS	122 109 86
AP	HEB	LES JEUX DU BOURDON	115 104 81
AP	HEB	LES OURSONS COMPTENT	76 68 53
AP	HEB	LES OURSONS ET L'ARC	76 68 53
AP	HEB	LES PUZZLES DE GERTRUDE	115 104 81
AP	HEB	LES SECRETS DE GERTRUDE	116 104 81
AP	HEB	MICRO-FLUTE	156 141 110
AP	HEB	MULTIPLAN	577 519 406
AP	HEB	NAJA 1	97 88 69
AP	HEB	NAJA 2	155 139 109
AP	HEB	NOMBRES BOITEUX	168 152 119

### ATARI

AT	HEB	CAMELEON	K7	70 60 50
AT	HEB	COMMENT COMPTER	K7	60 50 40
AT	HEB	INITIATION AU BASIC 1	K7	70 60 50
AT	HEB	INITIATION AU BASIC 2	K7	70 60 50
AT	HEB	INITIATION AU BASIC 3	K7	70 60 50
AT	HEB	SPIDER INVASION	K7	101 60 50

### COMMODORE

CO	HEB	ALPHAVILLE	K7	80 70 60
CO	HEB	BRIQUE LOGIQUE	K7	80 70 60
CO	HEB	CHIFFRES PERCHES	K7	80 70 60
CO	HEB	COCCINELLE	K7	100 80 70
CO	HEB	FRACTIONS EN FOLIE	K7	80 70 60
CO	HEB	PYTHAGORE	K7	70 60 50
CO	HEB	POINT D'ORGUE 1	K7	100 90 80
CO	HEB	ROCK'N'BOLT	K7	70 60 50
CO	HEB	ROCK'N'BOLT	DSK	120 110 80
CO	HEB	WEB DIMENSION	K7	70 60 50
CO	HEB	AMERICAN ROAD RACE	K7	120 108 84
CO	HEB	BALLBLAZER	K7	115 104 72
CO	HEB	JUMP JET	K7	109 98 76
CO	HEB	THEY SOLD A MILLION	DSK	160 144 112
CO	HEB	THEY SOLD A MILLION II	DSK	160 144 112
CO	HEB	VIRGULE SENIOR	K7	340 306 238
CO	HEB	VIRGULE SENIOR	DSK	649 584 454

### MACINTOSH

MA	HEB	AD MAC FICHER	400 360 283
MA	HEB	CX MAC BASE	1148 1033 809
MA	HEB	EXPERT LOGO MAC	1262 1119 875
MA	HEB	FILE VISION (US)	660 665 465
MA	HEB	HABADEX	996 917 702
MA	HEB	MAC BUREAU	687 611 480
MA	HEB	MAC LION	996 917 702
MA	HEB	MAC MANAGER	687 611 480

### ORIC

OR	HEB	TIC TAC	K7	70 60 50
OR	HEB	VISION	K7	70 60 50

### SPECTRUM


SP	HEB	BEAM RIDER	K7	70 60 50
SP	HEB	ENDURO	K7	70 60 50
SP	HEB	HERO	K7	70 60 50
SP	HEB	LE CUBE	K7	100 90 80

### THOMSON

TH	HEB	AGENDA 107	CAR	117 105 82
TH	HEB	ALPHAVILLE	K7	81 73 57
TH	HEB	AU PAYS DES COMTES	K7	70 60 50
TH	HEB	BRIQUE LOGIQUE	K7	81 72 57
TH	HEB	BUDS 1.2.3	CAR	117 105 82
TH	HEB	CALCUL NUMERIQUE	K7	70 60 50
TH	HEB	CALCULATRICE	CAR	97 87 68
TH	HEB	CARNET D'ADRESSES	CAR	198 178 140
TH	HEB	CHIFFRES ET LETTRES	CAR	117 105 82
TH	HEB	CHIFFRES PERCHES	K7	81 73 57
TH	HEB	COMPTE-CHEQUES	CAR	156 140 110
TH	HEB	CONJUGUER	K7	81 72 57
TH	HEB	DICTEE ELECTRONIQUE	K7	62 56 44
TH	HEB	ENIGMATRIA	CAR	137 123 96
TH	HEB	EQUATIONS ET INEQUATIONS	K7	70 60 50

## QUICKSHOT II

A	B	C
85	76	56



### BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC, 24 RUE BARON, 75017 PARIS

Déterminez vous-même le prix auquel vous avez droit. Colonne C pour les membres du club. Colonne B pour les abonnés. Colonne A pour les visiteurs.

Nom ..... Prénom .....  
 Adresse .....  
 Ville ..... Code postal .....  
 N°téléphone : .....

Date de la commande : .....  
 Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des matériels commandés.  
 Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

Tarif C : N° de carte de club obligatoire : .....  
 Tarif B : N° d'abonné obligatoire : .....

Règlement joint : Chèque bancaire  CCP  Etranger : Mandat poste international

Ref.	Log.	Ord.	Support	Tarif	Prix	Quant.	Montant
Ex : AT001	AMERICAN ROAD	ATARI	CASSETTE	C	85	1	85

ECRIRE LA RÉFÉRENCE,  
 ET LE NOM DE L'ORDINATEUR  
 EN ENTIER

TOTAL : .....  
 Participation aux frais de port : 15,00.  
 MONTANT A PAYER : .....



Table listing software titles and prices under the ABC category, including titles like 'ORIC MUNCH', 'SECRET DU TOMBEAU', and 'SUPER JEEP'.

Table listing software titles and prices under the ABC category, including titles like 'RIVER RAID', 'SHARK HUNTER', and 'SNOW SHOT'.

Table listing software titles and prices under the ABC category, including titles like 'GOONIES', 'GUMFIGHT', and 'GYRON'.

Table listing software titles and prices under the ABC category, including titles like 'SPY VS SPY', 'STAR SEEKER', and 'STAR STRIKE'.

Table listing software titles and prices under the ABC category, including titles like 'GRAPHIQUES 107/70', 'L'INTOXIC', and 'JUPITER'.

MSX

Table listing software titles and prices under the MSX category, including titles like 'ADAPTIFR SOFTWARE', 'ANTARCTIC ADVENTURE', and 'ATHLETIC LAND'.

SPECTRUM

Table listing software titles and prices under the SPECTRUM category, including titles like '4 mm PROTOCOLE', 'ALIEN B', and 'AIR WOLF'.

THOMSON

Table listing software titles and prices under the THOMSON category, including titles like '1815 107/70', '3 D KIGHT', and '5 mm AXI'.

VIC 20

Table listing software titles and prices under the VIC 20 category, including titles like 'ADVENTURE LAND', 'CLOWNS', and 'COSMIC CRUNCHER'.

ABC

Table listing software titles and prices under the ABC category, including titles like '290 261 222', '290 261 222', and '290 261 222'.

DEULIGNAP!

Bonjour, ça va ? Moi ça va bien, merci. Restons dans le Z80, voulez-vous, avec Laurent Licour...

Le premier féanant de la rentrée, c'est Marc Pham qui propose aux amstradistes deux nouvelles instructions IRSECT, buff, form, piste, secteur...

Listing Amstrad. 10 DATA 00,00,00,00,01,1E,A4,21,10,44,0,0,01,1E,C9,23,A4,C3,29,A4,52,53,45,43D4,00,DD,7E,04,FE,01,2B,09,FE,02,2B,13,FE,00,2B,0B,C9,DD,7E,00,66,00,1B,0A,DD,7E,00,C6,40,1B,00,3,DD,7E,00,DD,56,02,1E,DD,DD,66,07,DD,6E,06,F5,0E,07,CD,0F,B9,F1,D5,4F,00,66,C6,C1

Listing Thomson T07+16 Ko et T07-70. 1 A\$(0)="F899D82C1B2716C18C2619C603CD336DEB99E2C86BC3452BD037E2AED9B8BD067E0629E07F3BDD0805960581027205C6057E033D057DD303927580DE97E052C7E0534D6E2605C147E03535FD789B18226037E17D09D826037E17C58D077E18BD8187270A818A270D8199221D0E8382629DB27E8F003262"

Pour les originaux, une routine qui décale l'écran HIREs vers la droite, jusqu'à l'effacement complet. On dit un grand merci à François Launay.

Listing Oric-Atmos. 1 A\$="R26A00084149A98515C03F908R515C9BF0004CD0EB68B114C93F9087293F4A894891" 2 FOR I=1 TO 44:POKE#3FF+I,VAL("H1D6#R#14CB0E2E61500E",I&2-1,2):NEXT I 3 ' Routine reprogrammable permettant le décalage de l'écran HIREs 4 ' vers la droite jusqu'à effacement (en 6 fois) 5 Faire CALL #400

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS LES BONNES RESOLUTIONS DE CARALI Si vous vous abonnez, s'arrête de boire!

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.

Form for subscription details: A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris. Nom: Prénom: Adresse complète: Ordinateur utilisé: N° de carte obligatoire pour les membres du Club: France: 2 ans: 850 F. Club 807,50 F. 1 an: 450 F. Club 405 F. 6 mois: 230 F. Club 207 F. 3 mois: 120 F. Club 108 F. Etranger: 2 ans: 1000 F. Club 950 F. 1 an: 530 F. Club 477 F. 6 mois: 270 F. Club 243 F. 3 mois: 140 F. Club 126 F.



# MUSIQUE

## EDITO

La saison estivale démarrait en fanfare : concerts et festivals, festivals et concerts, on ne savait plus où donner de la tête, tant il y en avait. Résultat, les organisateurs et programmeurs n'ont plus que les yeux pour pleurer, étant donnée la baisse de fréquentation, atteignant souvent 50% par rapport à 1985. Vous allez voir que l'été prochain il n'y aura plus un concert à se mettre sous la dent.

BEN

## LITTLE BOB FÊTE LE 10<sup>e</sup> ANNIVERSAIRE DE SA STORY

**HHHEBDO** : "1986, c'est la dixième anniversaire des aventures de rocker, raconte nous un de tes plus beaux souvenirs avec Little Bob Story."

**LITTLE BOB** : "Oh ! C'est plein de choses, des rencontres, des gens, des éclateries... Et aussi des tas de trucs que personne d'autre n'a faits. Par exemple, pendant l'été 85, on est allé à Madagascar. On était le premier groupe de rock à y jouer depuis quinze ans. On s'est retrouvé en face de 5000 personnes dans un théâtre de plein air, où on avait tenu à jouer pour le peuple - parce qu'on avait joué avant pour les bourgeois - et il y avait pratiquement le double de monde en dehors des murs, parce que le théâtre était déjà plein. Pour te dire l'ambiance... Et l'armée gardait tout ça, parce que le palais du président était juste à côté. Au départ, ça m'avait fait flipper : des soldats à notre contact, j'en voulais pas ! Et finalement, pendant le concert, les soldats ne s'occupaient pas du tout des gens, ils nous regardaient. A la fin, ils s'arrachaient nos autographes avec les filles qui nous assaillaient pour en avoir. Dingue !"

**HHHH** : "Comment aviez-vous trouvé ce plan pour aller jouer à Madagascar ?"

**LITTLE BOB** : "Avant, on était allé jouer à la Réunion et on y avait rencontré un disquaire qui était d'origine malgache. Ensuite, il était venu s'installer à Paris. Et un jour, il est venu nous voir après un concert en nous disant qu'il voulait nous faire jouer dans son pays... On n'a pas été déçu. L'accueil était tellement chaleureux, là-bas ! Pendant ce concert en plein air, au deuxième morceau, des mômes sont arrivés avec une couronne de fleurs. J'en avais la gorge serrée, je ne pouvais plus chanter... Tu sais, j'ai failli rester là-bas et j'y retournerai, c'est sûr..."

**HHHH** : "Cette année, tu as inauguré une nouvelle formule en duo avec un pianiste de jazz. Comment est-ce venu ?"

**LITTLE BOB** : "C'est un ami commun au pianiste et à moi qui m'a proposé cette rencontre. Il voulait mettre en présence un rocker et un jazzman. J'ai d'abord pris ça comme un gag, mais j'ai eu envie d'essayer. Au départ, on a fait un concert comme ça pour rigoler et puis on nous a proposé de faire une télé et ensuite une petite tournée en Bretagne. C'était super, très frais, accueil extra. Cette formule me permet d'exploiter toutes les possibilités de ma voix, ce qui n'est pas évident avec un groupe comme le mien. Je chante toutes mes ballades, plus deux ou trois reprises de Tom Waits, quelques Fats Domino, des classiques de Sam Cooke, etc. En fait,

**LITTLE BOB** : "Oui, avec Nico, le batteur, on a produit les Road Runners, un groupe excellent, avec un vrai chanteur, ce qui est rare en France, et de bonnes mélodies. Avec eux, on a fait un mini L.P. qui devrait sortir un de ces jours. On a aussi produit un 45 tours des Sentinelles et on m'a proposé d'autres trucs. Mais tout cela demande du temps et il faut que je m'occupe du prochain album de Little Bob Story. J'ai déjà pas mal de chansons, mais il faut que j'y travaille encore, parce que je veux qu'il soit parfait."

**HHHH** : "Pour en revenir au dixième anniversaire de L.B.S., il s'est déjà passé des choses pour fêter l'événement et il y en a d'autres à venir."

**LITTLE BOB** : "En fait, c'est marrant, parce que je suis le seul qui reste de la formation d'il y a dix ans, mais comme ça s'appelle 'l'histoire de Little Bob', c'est pas un problème... (il se marre)... Oui, on a donc fêté ça par une tournée des clubs comme à l'époque. D'ailleurs, il ne faut pas se leurrer, actuellement, c'est soit les grandes salles de 10 000 places, soit les clubs. Entre les deux, il n'y a plus rien. On a donc préféré jouer dans des clubs pleins jusqu'à la gueule, avec la possibilité de sentir le public jusqu'à le toucher. J'adore ce contact et ça m'a donné envie de recommencer ce genre de tournée... Mais l'événement des dix ans de L.B.S., ça va être surtout un film, réalisé par Jean-Pierre Sarset - lui, c'est un rocker - et coproduit par

**SHOW DEVANT**  
\* FESTIVAL "VIENS VOIR LE ROCK", à Puché, Aulnoy-81, le 31/8, avec LITTLE BOB STORY, RECUP'VERRE, SENTINELLES, KING SIZE, MANNEQUINS.

la Maison de la culture du Havre, la Ville et le Conseil régional. Le tournage a commencé en été 85 avec l'enregistrement d'un concert à La Rochelle. Un autre concert a été enregistré au Havre, avec ce qui se passe dans les loges avant et après... Il y a eu le studio, pendant l'enregistrement du dernier Maxi, et aussi des moments où je me balade sur le port et dans les bars du Havre. Et puis, on est allé à New York. Pour le réalisateur, il s'agissait de faire un parallèle entre Le Havre et New York, à cause de mon amour pour cette ville et sa musique. On est donc parti là-bas au mois



ça m'a tellement éclaté que j'ai l'intention de continuer ce duo parallèlement au groupe."

**HHHH** : "Je me suis laissé dire que tu l'étais lancé aussi dans la production, cette année."

de mars. On est allé boire un coup chez Southside Johnny, comme en voisins. On a vu Willy Deville dans un bar de Soho. Chacun parle de moi... On est aussi allé voir Giorgio Gomelsky, qui vit maintenant à New York et qui nous parle de la musi-

que en général... Le résultat doit être un vidéogramme de 50 minutes, une sorte de reportage où on me voit vivre... Il y a eu aussi des images tournées à un moment très dur pour moi. Au début de l'année, j'ai perdu mon père trois semaines après avoir perdu ma mère. Parfois, ça doit se voir sur ma gueule dans ce film... Cet événement a d'ailleurs retardé mon travail de plusieurs mois. J'ai bien essayé d'enregistrer le maxi, mais l'ingénieur du son me disait : 'c'est pas possible, c'est pas toi qui chantes, là !' Il a donc fallu repousser le studio à plus tard, ainsi que la sortie du disque..."  
**HHHH** : "Quand est le prochain rendez-vous avec Little Bob Story ?"  
**LITTLE BOB** : "Ce sera le 8 novembre, où nous donnerons un grand concert éphémère au Havre, pour le dixième anniversaire. Le film sera projeté en première partie. Tous les musiciens qui ont joué sur le maxi participeront au show, ainsi qu'un certain nombre d'invités de marque. Vous serez tous les bienvenus !"

## DIANE TELL

"Faire à nouveau connaissance" (EMI/Pathé Marconi)

Une Québécoise installée depuis quelque temps à Paris et qui sait dévoiler tous ses talents d'artiste. Une bien belle voix au timbre clair et léger, une façon de composer de la musique qui tient plus de l'esprit "rock" que de celui de la variété (où l'on aurait a priori tendance à la classer), de l'énergie, mais sans jamais omettre ni la finesse, ni le



doigté, et pour ne rien gâcher, quelqu'un qui sait aussi choisir ses amitiés dans ce qu'il est devenu d'appeler "le métier de la chanson". Et oui, les textes de trois chansons de cet album sont signés François Hardy, quelqu'un qui, malgré ses occupations d'astrologue radiophonique, ne se compromet pas avec n'importe qui, pour n'importe quoi. Trois chansons, donc : "Faire à nouveau connaissance" (air connu), "Paradis d'espace" et "L'Age bête", paroles Hardy, musique Tell, qui s'accordent superbement. Voilà pour le côté plaisant. Parce qu'il y a aussi le côté un peu déplaisant. Ce sont des détails, mais justement le genre de détails qui agacent : cette façon de surproduire à force de vouloir trop figoler. Cette façon d'enregistrer vingt-cinq couches de la mélodie chantée, de remixer le tout en se disant que là, pas de problème, ce sera parfait, mais sans s'apercevoir qu'on perd totalement l'impulsion originale (toujours très intéressante) de la voix, ni qu'en rajoutant un tas d'effets (genre millipied de delay plus une pincée de réverb, etc.), on finit non seulement par rendre les paroles incompréhensibles, mais aussi par faire ressortir un défaut de prononciation des 's' que la petite dame s'est pourtant efforcée de corriger. Bref, comme disait la grand-mère de mon pote, le mieux est l'ennemi du bien : une sentence qu'il serait bon que producteurs, réalisateurs et autres mixeurs gardent toujours bien en tête.

## CLASS OF '55

"Memphis Rock & Roll Homecoming" (Mercury/Phonogram)

Ouais, mon garçon, c'est que j'te raconte là, c'est la véritable histoire de l'Amérique, comme tu la raconteras à tes enfants et p'tits enfants. Ouais, ces quatre gars-là étaient des as de la musique, ouais ! C'était en 1955, tu n'étais pas né... Il y avait Carl Perkins, Jerry Lee Lewis, Roy Orbison, Johnny Cash et bien d'autres. Ces types-là étaient des rebelles, ils chantaient du rock'n'roll



## DAVE STEWART & BARBARA GASKIN

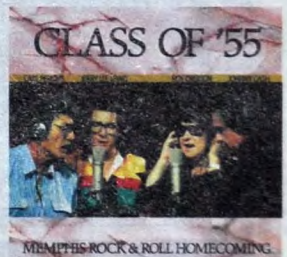
"The Locomotion" 45 t. (Stiff/Musidisc)

Quand j'ai vu la pochette, je me suis dit : "Oh ! le beau design !" Quand j'ai vu le titre, je me suis dit : "Quelle idée géniale de reprendre ce super-tube lancé par Little Eva au début des années 60 !" Quand je me

suis aperçu que Dave Stewart d'Eurythmics était dans le coup, je me suis dit : "Ca, ça va être un truc excellent pour faire danser tout le monde !" Mais quand j'ai écouté, j'ai hurlé : "Arrêtez-moi ce massacre !" Depuis, je fais des pieds et des mains pour retrouver l'original de Little Eva : une version inégalable.

en se roulant par terre, grimpaient sur leurs pianos, mettaient une ambiance folle partout où ils passaient et rendaient les filles dingues. Ouais ! Et puis Elvis est arrivé et ces gars-là ont été obligés de drôlement ramer dans son ombre pour continuer à exister comme musiciens. Seulement voilà, Presley est mort et eux sont toujours vivants... Alors comme ça, trente ans plus tard, les gars des studios Sun à Memphis, justement ceux qui virent les beaux jours du rock'n'roll de l'époque, ont eu l'idée géniale de se souvenir du bon vieux temps du succès en invitant quatre de ces vieux briscards de l'époque à faire un disque ensemble. Et ben, "Class '55", c'est ça et c'est tout SAUF du rock'n'roll ! Ces vieux-là savent plus que rouiller sur des

ballades larme à l'œil ou sautiller sur des petits riffs country, tellement qu'ils en ont bouffé, de la merde à hit-parade. Et ouais, mon gars, l'Amérique n'est plus ce qu'elle était... mais l'important, c'est de laisser vivre les légendes.



**SHOW DEVANT**  
\* MORV KANTE, le 30/8 : Mulhouse

## INFOS TOUT POIL

\* KCP a déposé son bilan cet été. Une nouvelle qui tombe comme ça, toute sèche et qui, pour beaucoup d'entre vous, ne veut pas dire grand-chose. Il s'agit simplement de la fin d'un des plus gros promoteurs de concerts en France. Fondée en 1973, la société KCP s'était assurée en l'espace de cinq ans le quasi-monopole sur les grosses tournées rock internationales. A force d'épiques luttes d'influences tant au niveau de la politique nationale, qu'à celui d'une connivence avec les producteurs de spectacles et les agents de stars américaines et anglaises, Albert Koski s'était offert la part du lion dans un secteur où l'on ne se fait pas de cadeau. Il n'était d'ailleurs, lui-même, pas du genre à en faire, exploitant la douzaine de techniciens-roadsies, sans que les concerts n'auraient pas pu se faire. A des tarifs dérisoires, payés au noir, conservant jalousement l'exclusivité d'exploitation du Pavillon de Paris (Porte de Pantin), jusqu'à sa destruction, contraignant les promoteurs de province à sous-traiter avec lui des dates de tournées à l'organisation souvent précaire... homme d'affaires fort jongleur, meneur d'hommes implacable, c'est à cause de sa mégalomanie de producteur que Koski a fini par mettre la clé sous la porte. On peut quand même lui faire confiance pour avoir tranquillement assuré ses arrières au moment opportun.

\* Hexagonal Rock 86, concours de groupes rock amateurs qui a déjà eu lieu dans la région de Toulouse en 84 et 85, s'étend cette année à cinq régions de l'Hexagone. Dix groupes seront sélectionnés par région, et les finales auront lieu à partir du 1er octobre 86. Si ça vous intéresse, voici les adresses des correspondants :

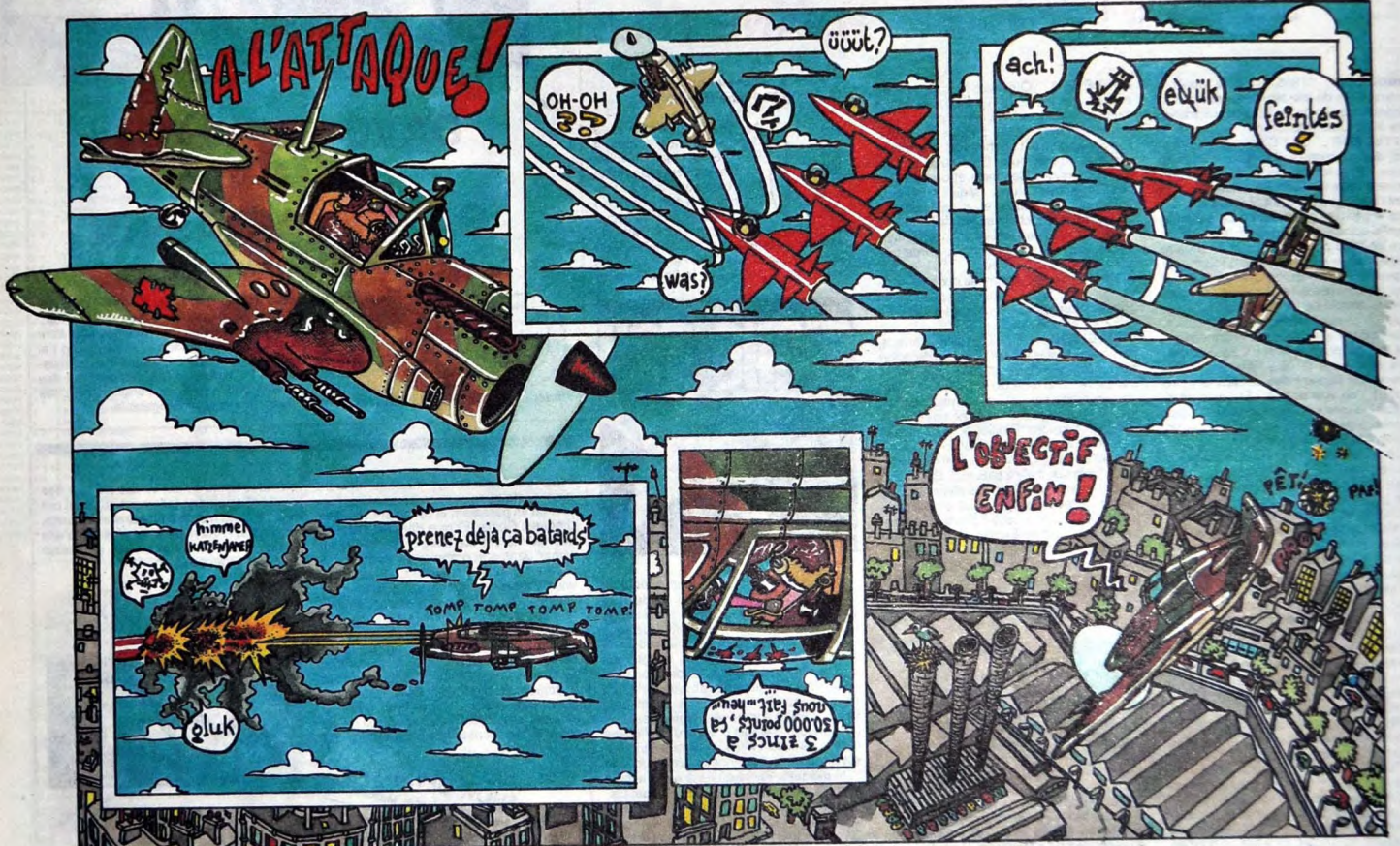
- Région Rhône-Alpes : FUN GRENOBLE - ISERCOS SA  
28, rue Emile-Guerryard  
38000 GRENOBLE. Tél. 76.47.96.47

- Région Lorraine : FUN NANCY - SA EST RADIO FM  
205, avenue du Général-Leclerc  
54000 NANCY

- Région Bretagne : AGORA SPECTACLES  
13, place Chartreux  
76140 LE PETIT QUEVILLY. Tél. 35.72.33.88

- Région Aquitaine : FUN BORDEAUX - VOX CREATION SARL  
41, bd Pierre-1er-de-Sebe  
33110 BORDEAUX BOUSCAT. Tél. 56.42.01.10

\* Lors de l'une des dernières interviews données par Jim Kerr, le chanteur de Simple Minds, avant d'entreprendre l'enregistrement de leur disque live à Paris, il avait déclaré qu'après cet acte, le groupe cessait toute activité jusqu'à nouvel ordre.



# B.D!

## EBDITO

Cette semaine, comme tous les éditeurs sont d'incurables feignasses sauf Glénat, il n'y a que des Glénat. C'est comme ça. C'est les seuls à bosser au mois d'août quand les autres sont en vacances. Résultats : ils sont blêmes, mais ils sortent des albums. Bravo les mecs, c'est de la dévotion ou je ne m'y connais pas. Tiens, une anecdote en passant : l'affiche de Circus (sur laquelle une superbe nana en porte-jarretelles se tripote

la cuisse, une puissance érotique d'enfer, une cote déjà élevée chez les collectionneurs) a été interdite à Paris et à Nantes pour attentat à la pudeur. A Paris, c'est une dame qui n'appréciait pas que les poils de la sus-dite nana arrivent à la hauteur de la tête de son même qui a porté plainte, car l'affiche était placardée sur la porte de sa boulangerie habituelle. Les mères de famille outragées sont une plaie qu'on aspirerait de sel avec plaisir.

Milou.



## FRUPT



Voir le tome 2.

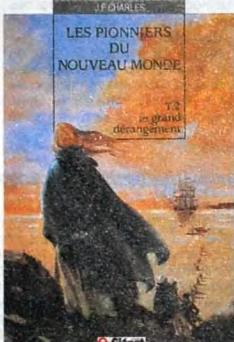
LE PILORI de CHARLES chez GLENAT, 39,50 francs.

## KLUZH



Réédition des deux tomes des Pionniers du nouveau monde qui ont bien marché. Les plus collectionneurs d'entre vous pourront se reporter à ma critique parue à l'époque de la sortie du second. Ils s'apercevront ainsi que je change d'avis comme de chemise. C'est bien pour les gens qui aiment bien les reconstitutions historiques. Moi, j'aime pas, mais je sais qu'il y a des tas de gens qui aiment : les fans d'Alix, par exemple. Je n'en suis pas. Chers fans d'Alix, achetez ces albums. Mais en général, les fans d'Alix ne lisent pas. Alors les autres, ben passez rapidement.

LE GRAND DERANGEMENT de CHARLES chez GLENAT, 39,50 francs.



## DRUJG



Encore Bucquoy. Toujours Bucquoy. Bucquoy écrit des scénarios à la vitesse d'un cheval au galop. Bucquoy est peut-être un cheval, va savoir. En tout cas, il est belge et toutes ses histoires se passent en Belgique, avec des protagonistes belges, des sujets belges, des belgicistes et des références belges. Bon, voilà l'histoire en quelques mots : le soir du Bal du Rat Mort (une sorte de carnaval belge, heureusement que c'est expliqué), d'étranges phénomènes arrivent : une baleine s'échoue sur la plage, un infirme retrouve l'usage de ses jambes, un cocu tue sa femme et son amant (de sa femme, pas son amant à lui), et des tas de rats (vous voulez que je vous chante une chanson ?) apparaissent un peu partout. Plus tard, d'autres rats apparaissent. Encore plus tard, les rats commencent à prendre une place prépondérante dans l'histoire. Au bout d'un moment, ça ne parle plus que rat et on s'aperçoit que l'un des protagonistes a vu un rat dans son enfance qui l'a traumatisé et depuis, il est devenu une sorte d'esprit du mal qui attire les rats et provoque la folie. Ça ressemble à Vendredieu 13, sauf que là, ça finit vraiment en queue de poisson.

Donc, c'est vraiment pas terrible. Mais là où je m'étonne, c'est qu'il



y a un tome à paraître, qui est la suite, probablement. Je vois pas très bien ce qui va se passer, puisque l'esprit du mal en question meurt à la fin de l'album. Va-t-on nous faire le coup du "Ressuscitage En Catastrophe Qui Permet d'Assurer Le Deuxième Tome" ? C'est fort probable. En attendant, ce premier album, c'est pas la joie.

LE BAL DU RAT MORT de BUCQUOY et CHARLES chez GLENAT, 39,50 francs.

## 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

Ouais! MOuais... BOF BEUARK!



Voilà quelque chose qui n'est pas courant chez Glénat : une série historique en un seul tome ! Pas de "à suivre" à la fin de l'album, vous

le scénario est tout à fait prenant. On dirait un peu du Agatha Christie. Le principe de l'histoire, c'est l'histoire d'un type qui écrit l'histoire d'un type qui écrit... Bon, y a pas de type et personne n'écrit, je dis ça juste pour vous donner une idée de la construction du truc. Je ne vous donne aucun élément du scénario parce que j'ai peur d'en dévoiler trop. Enfin, je peux vous dire que ça se passe pendant la guerre, qu'il y a un réseau de résistants dans le coup et qu'ils pourchassent un Allemand qui se cache à Confolens. C'est sympa.

LA VEUVE DE CONFOLENS de RIVIERE et DUMAS chez GLENAT, 39,50 bailes.



## SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 20

vous rendez compte ? Et en plus, c'est pas trop mal. Le dessin, étant de Rivière, ressemble à du Rivière, c'est-à-dire un peu maladroite, mais

## PRONT

Oh, comme c'est énervant. Avec la politique de Glénat de faire 5 tomes pour chaque histoire, on reste toujours sur sa faim jusqu'au dernier. Quand ça passe en feuilleton hebdomadaire, ça va, mais quand on sait qu'il va falloir attendre un an pour le tome 2 et cinq ans pour avoir la fin de l'histoire, on se lasse rapidement. Surtout quand comme dans le cas présent, ça risque d'être bien mais on se contente de présenter les personnages. Un anglais et un professeur russe se rencontrent sur le trans-sibérien et fraternisent. On ne sait pas très bien ce qu'ils vont faire. Ils rencontrent en route des forçats et s'en font des amis, et ça s'arrête là. On pense qu'il va se passer quelque chose avec une des passagères que l'anglais a rencontré dans le train, mais il faut attendre le tome 2 pour en être sûr. En résumé, voici un excellent album, ou plutôt un excellent cinquième d'album.



MILOSZ de RODOLPHE et CORDONNIER chez GLENAT, 39,50 bailes.

## GLOBR

Et un album chiant. Un. C'est l'histoire d'un jeune homme au 18ème siècle qui veut partir pour les Amériques. Ça n'a rien de drôle, ni rien de très intéressant. Bon, l'auteur a copié les costumes sur la page de garde d'un Larousse d'avant 1980, donc ça ressemble, la reconstitution est potable, ça fait 18ème siècle, pas de problèmes, on reconnaît très bien. Et on se retrouve avec une histoire nulle dans un contexte différent du nôtre. C'est trop bateau. Une fois qu'on a trouvé le principe, on ne marche plus. "Fkzykz le martien regardait souvent Saturne en rêvant. Depuis sa plus tendre enfance, il y a 10.000 ans, il avait toujours rêvé d'y aller, ne serait-ce que pe,da, deux ours de soleil. Mais il savait que le voyage était coûteux et que ses parents ne le laisseraient jamais l'accomplir..." ou alors : "Loïc aimait la violence aux falaises de Bretagne. C'était le paysage qu'il avait toujours connu. Mais certains soirs, à la clarté des étoiles, il se prenait à rêver à Paris, la ville lumière...". Je peux vous en faire



15.000, des trucs comme ça. C'est pas le cadre qui va le rendre intéressant. Donc, poubelle.

TIMON DES BLES de BARDET et ARNOUX chez GLENAT, 39,50 francs.

## GRULF



Voilà un album étrange. Si j'étais en face de toi, lecteur copoclophilie, je dirais : voici un album étrange. Car je l'ai en main en ce moment même. Tu vas le découvrir comme moi. Accroche tes bretelles aux miennes, on est partis.

La couverture est belle et étrange. Et grande. Car c'est la collec' de luxe de chez Glénat, la riposte à la collec' de luxe de chez Albin Michel. Les éditeurs, ils se copient entre eux, c'est une vraie cour de récréation. Remarque, quand c'est une bonne idée, tant mieux. Ils sont deux à faire de beaux albums luxueux pas trop chers, c'est bien. Vaut mieux ça que le contraire. Donc, sur la couverture, outre le titre, on remarque le nom de l'auteur : Schultheiss. Déjà, nos oreilles se dressent. C'est un bon, Schultheiss. Un qui a tout compris. Histoires dures, sobres, dialogues au rasoir, dessin efficace, tout est bon. Passons à l'intérieur.

Ça se passe en Afrique, là où les blancs sont considérés presque comme des animaux par les noirs. Un aventurier tente de devenir le chef d'une bande de trafiquants noirs, et c'est très dur, car il doit prouver qu'il est plus fort qu'eux. Mais heureusement, il a des pouvoirs magiques, et les convainc de sa supériorité. Malheureusement, comme Schultheiss est nettement supérieur à moi, j'ai pas trop compris si il possédait réellement des pouvoirs ou si c'était un trucage. Bref, il décide d'aller détourner un bateau qui contient des ordinateurs

militaires qui doivent être livrés à un pays en guerre. Mais la moitié de l'Afrique semble vouloir s'emparer de ces ordinateurs. Et tout le monde capture tout le monde pour leur faire avouer comment ils comptent s'y prendre, et puis ils se mettent tous à attaquer en même temps et là on commence à avoir un peu de mal à suivre. A la fin, on ne sait plus du tout, on ne sait même pas si les ordinateurs ont été récupérés. C'est un peu décevant, surtout si on est fan de Schultheiss. C'est un album normal, je m'attendais à un truc complètement génial... Enfin, heureusement qu'il y a la patte, quand même.

## LE RÊVE DU REQUIN



LE REVE DU REQUIN de SCHULTHEISS chez GLENAT, 59 francs.

## FIZBL



Aïe. Pauvre Blachon. Blachon, si tu m'écoutes, arrête de lire tout de suite, je vais dire du mal. Arrête, je te dis, ça va te faire de la peine inutilement. Y a certains auteurs que j'imagine en train de lire mes mauvaises critiques, et je me poulèche en pensant : "tiens, je vais dire que son dessin est nul, il va en prendre plein la gueule, et puis je vais rajouter un petit mot sur la bêtise de ses textes, en passant". Blachon, j'ai pas spécialement envie de dire du mal, il a un beau dessin, il a l'air sympa (enfin, je le connais pas, mais c'est pas un type qu'on déteste d'emblée). Mais bon, il a mal choisi son truc, quoi. Il a voulu faire de la critique sociale métaphorique, genre les Fables de La Fontaine, ou Le Baron Noir de Got et Pétilon, et puis ça a pas marché, parce qu'il a choisi des oiseaux pour véhiculer ses idées et que c'est pas vraiment un support génial. C'est trop métaphorique, en fait. Et puis y a un dessin par page, ça fait vraiment escroquerie. On en a pas pour son fric, loin de là (car en dessin, le meilleur rapport qualité/prix, c'est Carali qui fait un seul dessin avec



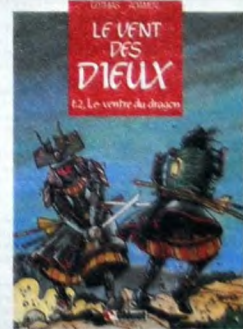
une idée qui pourrait occuper tout un album. Sans déconner). Et en plus, c'est quand même un peu prétentieux. Bon, n'achetez surtout pas, c'est hypernul. Blachon, j'avais prévenu.

DES OISEAUX ORDINAIRES de BLACHON chez GLENAT, 49,50 bailes.

## BLURG



Voici (remarquez la plurielisation (je dis ça pour tuer la correctrice qui veut pas que je subjonctivise les conjonctions de subordination)) deux auteurs que j'aime bien (ce coup-ci, elle est achevée). Adamov, qui est entre autres le dessinateur des Eaux de Mortelune, et Cothias, qui n'est autre que le scénariste des précitées Eaux de Mortelune, qui sont un bon album (elle bougeait encore). Deux auteurs que j'aime bien malgré le sérieux dans lequel ils se cantonnent. Tôme deux, ça veut dire qu'il y a eu un tome un : il était bien, si mes souvenirs sont bons. L'histoire se passe au Japon au temps des samouraïs et des dragons. Et justement, y a un dragon, dans l'album, un vrai, en chair et en os. Et puis y a des vampires, et des cadavres qui ressuscitent et des tas de trucs dans le style. Tiens, si un jour je deviens biographe de Cothias, je décrirai l'année 1986 comme sa période fantastique : il pond des tas de scénarios sur le thème "et si toutes ces vieilles légendes s'avéraient bien réelles ?". Alors y a des monstres qui déboulent de tous les coins de page, des humains aux pouvoirs



bizarres, des phénomènes étranges... Donc, c'est une histoire de samouraï qui cause de samouraïs (samouraï ?). J'aime bien, et j'aime bien. Donc.

LE VENTRE DU DRAGON de COTHIAS et ADAMOV chez GLENAT, 39,50 francs.

# 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-

course 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.

## BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire :  
 (signature des parents pour les mineurs)

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



	N°142	N°143	N°144	N°145
APPLE II	MOUSE DRAW	MOUSE DRAW	MOUSE DRAW	MOUSE DRAW
AMSTRAD	AMITYVILLE	SPACELAB	SPACELAB	SPACELAB
AMSTRAD	TANK	TANK	TANK	TANK
CANON X07	LABYXO VII	LABYXO V.II	LABYXO V.II	LABYXO V.II
CASIO FX 702 P	JEU DE PISTE	ANTI GANG	SURVIVOR	YAM'S
COMMODORE 64	INSECT JUNGLE	INSECT JUNGLE	INSECT JUNGLE	SPEED LOAD
COMMODORE VIC 20	CREATIX V.II	CREATIX V.II	JUMP MAN	JUMP MAN
EXL 100	MANOIR	MANOIR	MANOIR	MANOIR
MSX	LA QUETE D'ATON	LA QUETE D'ATON	LA QUETE D'ATON	LA QUETE D'ATON
ORIC	MORNIFLES	MORNIFLES	MORNIFLES	TACATAC
SPECTRUM	MINE D'ENFOIRES	MINE D'ENFOIRES	INTRUDER	INTRUDER
THOMSON	BARAKOUDA	BARAKOUDA	BARAKOUDA	SUPBAS
THOMSON	LUTIN	LUTIN	LUTIN/TAROT	ECHES
T199/4A (B.E)	T.G.V.	T.G.V.	T.G.V.	3D BOXING
ZX 81	PUZZLE LETTRES	PUZZLE LETTRES	MAD BATTLE	MAD BATTLE

## AUX URNES

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous !  
 La marche à suivre est simple :  
 - Repérez dans la grille ci-contre, le programme pour lequel vous voulez voter, ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).  
 - Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.  
 - Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.  
 A renvoyer avant le 4 septembre à minuit à HEBDOGICIEL, Concours mensuel, 24 rue BARON 75017 PARIS.  
 Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien

grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du

BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

Date limite d'envoi du Bulletin de Vote le Jeudi 4 septembre à minuit.

### BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 4 septembre à minuit à HEBDOGICIEL, Concours Mensuel, 24 rue Baron 75017 PARIS.

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

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

NOM ET PRENOM : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_

# THOMSON JOUE LES LAPINS

Suite de la page 1

A l'allumage, on peut choisir sa palette de couleurs et la taille mémoire allouée au disque virtuel, qui est automatiquement mis en place. Les opérations en sont d'autant accélérées. On peut choisir également sa version du basic : soit le basic du TO7-70, grâce auquel les logiciels sont totalement compatibles (voir plus haut), soit le basic 512 Microsoft, qui gère tous les doigts dans le nez : la mémoire en ligne, le lecteur de disquettes, le QDD (quick disk drive, 850 balles, c'est pas si cher, finalement) et les graphismes (les mêmes que sur MO6).  
 Question : on aura bientôt des disques durs ? Réponse : Non, parce qu'il faut compter 6000 balles pour 20 Mo et c'est trop cher. Ah, excusez-moi, je m'évanouis. Voilà. Je suis revenu à moi. Qu'avez-vous dit, cher monsieur Thomson ? 6000 balles pour 20 Mo, trop cher ? D'accord, permettez un instant, je me ré-évanouis un petit coup et je suis à vous. Ça y est. Vous voulez dire que votre politique est dorénavant la baisse des prix ? Est-ce bien cela ? Ai-je bien compris ? Ai-je oui (Note de Ceccaldi : ...) ce qu'il fallait ? Réve-je ? Plane-je ? Délire-je ? Non ? Bon, d'accord. Thomson se lance dans la guerre des prix. Pas très violemment, certes, mais si ils ont réussi à vendre 450.000 bécanes en étant hors de prix, qu'est-ce que ça va être si ça devient raisonnable !  
 Tout est commandable par menus déroulants et icônes. Drôle d'idée pour un 8 bits, c'est plus lent que sur un Mac ou un Atari mais on s'y fait bien et c'est agréable. On peut charger plusieurs programmes en mémoire et les exécuter à tour de rôle.  
 Inutile de causer du basic : c'est pratiquement le même que celui du MO6. La souris est gérée, ainsi que le crayon optique, il y a des ordres en logo pour déplacer une tortue, bref, c'est du kif.  
 Pourquoi ils l'ont fait blanc cassé, ces cons ?  
 Et ça vaut 2990 balles, pas un sou de moins. Amrad va-t-il suivre ?

le sujet, car vous, public chéri, n'êtes pas la cible visée pour cet engin. En effet, il est plutôt prévu pour les PME et PMI (petites entreprises) : il est livré avec Paragraphe (traitement de texte), Fiches et Dossiers (une base de données, Dieu merci en version débuggée), Communications (un soft de) et... Multiplan (en fait, Thomson et Microsoft s'entendent très bien. On parle même de l'adaptation possible de Word, le traitement de texte sur Mac). Avec Multiplan (qui en est à la version 1.07, la dernière réalisée en 8 bits), on peut transférer des fichiers de n'importe où à n'importe quel, sous format Dii ou Ascii. De plus, celui-ci est entièrement compatible avec la souris et le joystick. La majorité des programmes disponibles sont des utilitaires de gestion, de stock, de compta, de paye...  
 Il a carrément 512 Ko de Ram (contre 128 pour le TO9), dont 450 utilisables directement. Comme le TO9, il a un lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 intégré, un port pour un magnéto, un pour un QDD, un pour le crayon optique, nia nia souris joystick imprimante extensions trous trous.  
 Mais son atout principal, c'est son modem intégré. V23, donc 1200/75 bauds, compatible minitel, avec un émulateur digne d'éloges et un câble qui ne mesure que 3 mètres, chef, chef, je suis content, chef, j'ai trouvé un défaut ! Mon bureau est à quatre mètres de la prise téléphonique (voix de Thomson) : Oui, mais on peut se faire installer gratuitement un deuxième prise n'importe où. (voix de moi :)  
 Excusez-moi, chef, pouvez vous rendre, c'est une erreur. Y a pas de défaut. Donc, un émulateur qui émule à grands coups de menus déroulants et de crayon optique, et qui va même jusqu'à proposer un mode serveur, chef, réveillez-vous, j'en ai trouvé un autre ! C'est pas un vrai mode serveur ! On ne peut pas faire d'arborescence, ni de choix quelconque, ni rien de ce qui ressemble à un serveur. En fait, on peut consulter des pages en faisant suite suite, ou télécharger des zones mémoire, point à la ligne. C'est dommage, ça aurait pas coûté beaucoup plus cher de faire un monovoie.

Bon, je vais glisser rapidement sur

LE TO9+

On trouve tout de même une composition automatique de numéros, un répertoire, une sauvegarde de pages vidéotex, une sauvegarde sous format ASCII (qui élimine les graphismes, entre autres, pour l'exploiter sous Multiplan ou traitement de texte), un composeur graphique et si on se donne la peine d'acheter une caméra, une interface et un soft, ça fait même digitalisation au format vidéotex !  
 The price : 7490. Chef ! Ça y est, ils ont fait un faux pas, chef, c'est trop cher ! On les embarque au dépôt, chef ? Et en plus, ils n'ont pas leurs papiers sur eux !

### C'EST JUSTE MANIÈRE DE DIRE

Bon, je vais conclure. Sur trois machines, y en a deux qui sont à des prix honnêtes, et mêmes bons. Les modes d'emploi sont beaux et clairs. La garantie est de 12 mois pièces et main d'œuvre. Les périphériques sont communs à toute la gamme. Thomson s'ouvre enfin aux joies des connecteurs standards. Les machines sont toutes blanc cassé (ça, c'est vachement négatif, tu vois. Je ressens des mauvaises vibrations, quand je vois des bécanes blanc cassé). Quelques prix en plus : le TO8 avec un moniteur couleur (belle définition, bien que carcasse blanc cassé) et un drive 640 Ko : 6000 balles, à un kermoisin près. Le TO9+ avec moniteur noir et blanc haute résolution, imprimante qualité courrier et cordon imprimante blanc cassé : 9990 balles (mais à mon avis, ça va baisser). Le moniteur couleur haute résolution blanc cassé : 2490 balles. Comme le seul concurrent direct est Amstrad, à ce prix-là, comparons : en faisant une cote mai taillée entre le MO6 et le CPC 464 (qui n'offrent pas les mêmes configurations, l'Amstrad coûte 2490 balles en monochrome, magnéto compris, 64 Ko de Ram), on arrive à peu près au même prix. Par contre, l'Amstrad bénéficie d'une bibliothèque de logiciels impressionnante, ce qui n'est pas le cas de Thomson, qui se cantonne plutôt à des sous-merdes pseudo-pédagogiques. Pour le TO8, on peut le comparer avec un 6128 : là encore, ça se joue dans un mouchoir. Drive trois pouces intégré pour l'un, 3 pouces 1/2 en option pour l'autre, inutile de chercher la bête : les prix se tiennent. C'est la guerre.  
 Par contre, vous précipitez pas sur le Thomson pour acheter, attendez qu'on découvre les bugs. Hein, chef, doit bien y en avoir, des bugs, non ?

## Salut la promo

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

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
- 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.

Bonne rentrée, les enfoirés. Je serai bref, puisque j'ai beaucoup de mal à écrire (j'ai trop bronzé, alors je pète du bout des doigts). Cette semaine, si vous m'achetez le superbe album de Schuttheiss, je vous offre une superbe sérigraphie originale de Schuttheiss lui-même. Ça vous plaît ? Tant mieux. Et lisez le texte ci-dessus, je le laisserai tant que vous ne le connaissez pas par cœur. Cochez ce que vous voulez où vous voulez, et basta.

- Je voudrais une sérigraphie à 50 balles plus port. En passant, j'ajoute un album de Schuttheiss gratos.
- Je voudrais des points-cadeaux. En passant, envoyez-moi aussi les albums dont je coche sur.
- Je ne veux qu'un peu de tendresse et un catalogue gratuit.

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
BLOODY 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 PAYS QA	59,50
OBJECTIF DANGER	69,00
LES ONCLES PAUL	35,00
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 PILORI	39,50
LE GRAND DERANGEMENT	39,50
LA VEUE DE CONFOLENS	39,50
MILOSZ	39,50
TIMON DES BLES	39,50
DES OISEAUX ORDINAIRES	49,50
LE VENTRE DU DRAGON	39,50
LE REVE DU REQUIN	59,00
LE BAL DU RAT MORT	39,50

Nom : \_\_\_\_\_ Code postal + Ville : \_\_\_\_\_  
 Prénom : \_\_\_\_\_ Envoyez ce bon à : IMPRESSION 3 Impasse du  
 Adresse : \_\_\_\_\_ Colombier 95230 SOISY N° 150



# LE TRUC

Où vous devrez acquérir une véritable science de plombier (enfin "le truc" quoi...) pour établir une arrivée d'eau plutôt singulière...

Patrice ARENAS

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les règles sont incluses.



# AMSTRAD

QUI VOLE UN ŒUF, VOLE UN BŒUF MAYONNAISE.



SERVEUR HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

## LISTING 1

```

10 ' *****
20 *
30 * ARENAS Thierry *
40 *
50 * LE TRUC *
60 *
70 ' *****
80
90 MODE 1
100 SYMBOL AFTER 200
110 SYMBOL 201,85,171,87,175,95,19
1,127,255
120 SYMBOL 202,255,127,191,95,175,
97,171,85
130 SYMBOL 203,255,254,253,250,245
234,213,170
140 SYMBOL 207,85,170,85,170,85,17
0,85,170
150 FOR i=1 TO 59
160 READ x,y,z,p
170 PEN P:LOCATE x+13,y:PRINT CHR$(
z)
180 NEXT
190 FOR i=1 TO 131
200 READ x,y,z,p
210 PEN P:LOCATE x+4,y:PRINT CHR$(
z)
220 NEXT
230 PEN I:LOCATE 3,10:PRINT "LE VR
AI, L'UNIQUE, L'IRREPLACABLE"
240 LOCATE 3,19:PRINT STRING$(36,C
HR$(45))
250 LOCATE 19,24:PRINT CHR$(164)+"
ARENAS Thierry 1986"
260 RUN"
270 DATA 2,2,222,3,3,2,207,3,4,2,2
0,1,3,9,2,222,3,10,2,207,3,11,2,207
,3,12,2,207,3,13,2,201,3
280 DATA 2,3,143,1,3,3,143,1,4,3,1
43,3,8,3,222,3,9,3,143,1,10,3,143,
1,11,3,143,1,12,3,143,1,13,3,203,3
,14,3,201,3
290 DATA 2,4,143,1,3,4,143,1,4,4,1
43,3,8,4,143,1,9,4,143,1,10,4,203,
3,11,4,207,3,12,4,143,1,13,4,143,1
,14,4,143,3
300 DATA 2,5,143,1,3,5,143,1,4,5,1
43,3,8,5,143,1,9,5,143,1,10,5,143,
1,11,5,143,1,12,5,143,1,13,5,143,1
,14,5,212,3
310 DATA 2,6,143,1,3,6,143,1,4,6,2
03,3,5,6,207,3,6,6,201,3,8,6,143,1
,9,6,143,1,10,6,203,3,11,6,207,3,1
2,6,207,3,13,6,201,3
320 DATA 2,7,143,1,3,7,143,1,4,7,1
43,1,5,7,143,1,6,7,212,3,9,7,143,1
,10,7,143,1,11,7,143,1,12,7,143,1,
13,7,212,3
330 DATA 3,9,222,3,4,9,207,3,5,9,2
01,3,9,9,222,3,10,9,207,3,11,9,201
,3,12,9,222,3,13,9,207,3,14,9,201,
3,17,9,222,3,18,9,207,3,19,9,207,3
,20,9,201,3,21,9,222,3,22,9,207,3,
23,9,207,3,24,9,201,3,27,9,222,3,2
8,9,207,3,29,9,207,3,30,9,207,3,31
9,201,3
340 DATA 2,10,222,3,3,10,143,1,4,1
0,143,1,5,10,203,3,6,10,201,3,9,10
,143,1,10,10,143,1,11,10,203,3,12,
10,143,1,13,10,143,1,14,10,203,3,1
5,10,201,3,17,10,143,1,18,10,143,1
,19,10,143,1,20,10,143,3,21,10,143
,1,22,10,143,1,23,10,143,1,24,10,2
12,3,26,10,222,3
350 DATA 27,10,143,1,28,10,143,1,2
9,10,143,1,30,10,143,1,31,10,203,3
,32,10,201,3
360 DATA 2,11,143,1,3,11,143,1,4,1
1,143,1,5,11,143,1,6,11,212,3,10,1
1,143,1,11,11,143,1,12,11,143,3,13
,11,143,1,14,11,143,1,15,11,212,3,
18,11,143,1,19,11,143,1,20,11,143,
3,21,11,143,1,22,11,143,1,23,11,14
3,3,26,11,143,1,27,11,143,1,28,11,
143,3,30,11,143,1
370 DATA 31,11,143,1,32,11,212,3
380 DATA 3,12,143,1,4,12,143,1,5,1
2,143,3,10,12,143,1,11,12,143,1,12
,12,143,3,18,12,143,1,19,12,143,1,
20,12,143,3,21,12,143,1,22,12,143,
1,23,12,143,3,26,12,143,1,27,12,14
3,1,28,12,143,3,30,12,222,3,31,12,
207,3,32,12,201,3
390 DATA 3,13,143,1,4,13,143,1,5,1
3,203,3,6,13,207,3,7,13,201,3,9,13
,22,3,10,13,143,1,11,13,143,1,12,
13,203,3,13,13,201,3,18,13,143,1,1
9,13,143,1,20,13,203,3,21,13,143,1
,22,13,143,1,23,13,212,3,26,13,143
,1,27,13,143,1,28,13,203,3,29,13,2
07,3,30,13,143,1
400 DATA 31,13,143,1,32,13,212,3
410 DATA 4,14,143,1,5,14,143,1,6,1
4,143,1,7,14,212,3,9,14,143,1,10,1
4,143,1,11,14,143,1,12,14,143,1,13
,14,212,3,19,14,143,1,20,14,143,1,
21,14,143,1,22,14,212,3,27,14,143,
1,28,14,143,1,29,14,143,1,30,14,14
3,1,31,14,212,3

```

## LISTING 2

```

10 ' *****
20 *
30 * ARENAS Thierry *
40 *
50 * LE TRUC *
60 *
70 ' *****
80
90 ATTENTION, a la ligne 470 et a
ux lignes 550 a 600, le caractere
"X" correspond au caractere obtenu
en faisant Ectr] x
90 ' routine L.M
100
110 RESTORE 120:FOR i=&000 TO &0
06:READ a:b:POKE i,VAL("0"+a):NEXT
120 DATA c0,60,bb,32,07,00,c9
130 FOR i=&000 TO &0035:POKE i,0:
NEXT
140
150 ' Page Presentation 1
160
170 DIM no(70):FOR i=1 TO 70:no(i)
=&095/2*(i+14)/12:NEXT i:RESTORE
4010
180 MODE 1
190 BORDER 14
200 INK 1,26:INK 0,1:INK 3,11
210 PEN 1
220 LOCATE 15,10:PRINT "VOULEZ-VOU
S."
230 LOCATE 11,12:PRINT "1 - Jouer
au TRUC."
240 LOCATE 11,14:PRINT "2 - Voir l
es règles."
250 GOTO 3900
260
270 ' Page Presentation 2
280
290 SYMBOL AFTER 91
300 SYMBOL 92,0,126,126,126,126,12
6,126
310 ENV 5,10,-1,1,5,-1,2:ENT -5,0,
2,1,7,3,1,6,4,1,5,6,1,4,10,11
320 MODE 1:INK 1,26:INK 0,1:INK 3,
11:PEN 1
330 nj=1:nv=1:FOR i=1 TO 4:bonus(i
)=10:NEXT
340 t0(1)=" \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \
"
350 t0(2)=" \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \
"
360 t0(3)=" \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \
"
370 t0(4)=" \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \
"
380 t0(5)=" \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \
"
390 titre=t0(1)+CHR$(10)+STRING$(
24,CHR$(8))+t0(2)+CHR$(10)+STRING$(
24,CHR$(8))+t0(3)+CHR$(10)+STRING$(
24,CHR$(8))+t0(4)+CHR$(10)+STRIN
G$(24,CHR$(8))+t0(5)
400 WINDOW #4,9,33,2,6:PRINT #4,t1
tre$
410 PLOT 1,190,3:DRAW 640,190,3:PL
OT 1,192,3:DRAW 940,192,3
420 PLOT 144,1:DRAW 144,190:PLOT 1
42,1:DRAW 142,190
430 PLOT 400,1:DRAW 400,190:PLOT 4
70,1:DRAW 470,190
440 PLOT 144,46:DRAW 478,46:PLOT 1
44,48:DRAW 478,48
450 PLOT 1,270:DRAW 640,270:PLOT 1
,272:DRAW 640,272
460 LOCATE 2,10:PRINT "NOMBRE DE J
OUEURS NIVEAU DE JEU"
470 LOCATE 9,12:PRINT "X"nj"X":LOC
ATE 32,12:PRINT nv
480 LOCATE 11,18:PRINT "NOMBRE "CH
R$(242)" CHR$(243)" NIVEAU"
490 LOCATE 20,15:PRINT " "LOCATE
20,17:PRINT CHR$(240)
500 LOCATE 20,19:PRINT CHR$(241):L
OCATE 20,21:PRINT " "
510 LOCATE 14,24:PRINT "ECOPIY val
ide"
520
530 ' choix niveau et Joueur
540
550 IF INKEY(1)=0 OR INKEY(75)=0 T
HEN LOCATE 32,12:PRINT "X"nv"X":LO
CATE 8,12:PRINT " "nj" "
560 IF INKEY(8)=0 OR INKEY(74)=0 T
HEN LOCATE 9,12:PRINT "X"nj"X":LOC
ATE 31,12:PRINT " "nv" "
570 IF (INKEY(0)=0 OR INKEY(72)=0)
AND TEST(136,216)=1 THEN nj=nj+1
IF nj>4 THEN nj=4:LOCATE 9,12:PRIN
T "X"nj"X" ELSE LOCATE 9,12:PRIN
T "X"nj"X"
580 IF (INKEY(2)=0 OR INKEY(73)=0)
AND TEST(136,216)=1 THEN nj=nj-1
IF nj<1 THEN nj=1:LOCATE 9,12:PRIN
T "X"nj"X" ELSE LOCATE 9,12:PRIN
T "X"nj"X"
590 IF (INKEY(0)=0 OR INKEY(72)=0)
AND TEST(504,216)=1 THEN nv=nv+1
IF nv>5 THEN nv=5:LOCATE 32,12:PR
INT "X"nv"X" ELSE LOCATE 32,12:PRIN

```

```

T "X"nv"X"
600 IF (INKEY(2)=0 OR INKEY(73)=0)
AND TEST(504,216)=1 THEN nv=nv-1
IF nv<1 THEN nv=1:LOCATE 32,12:PRIN
T "X"nv"X" ELSE LOCATE 32,12:PRIN
T "X"nv"X"
610 IF INKEY(9)=0 OR INKEY(76)=0 T
HEN GOTO 640
620 FOR i=1 TO 40:NEXT
630 GOTO 550
640 CLS
650
660 ' entree noms des joueurs
670
680 CALL &BB03
690 WINDOW #1,24,40,10,10
700 WINDOW #3,8,14,9,13
710 PEN #1,1:PAPER #1,0
720 z=+1:IF z>n THEN 850
730 LOCATE 8,10:PRINT "NOM DU JOUE
UR":z
740 GOSUB 770
750 nom(z)=b0
760 GOTO 720
770 a0="":b0="":CLS #1:p1=24:PRINT
#1,STRING$(7,CHR$(45))
780 a0=INKEY(0)=a0:IF a0="" THEN 78
0 ELSE IF a0=CHR$(13) THEN 810 ELS
E IF INKEY(79)=0 AND p1>24 THEN p1
=p1-1:LOCATE p1,10:PRINT CHR$(45):
SOUND 2,100,10,15:b0=LEFT$(b0,LENK
b0)-1):GOTO 780
790 a=ASC(a0):IF a<65 OR a>122 OR
(a>90 AND a<97) THEN GOTO 780
800 b0=b0+a0:IF LEN(b0)>7 THEN b0=
LEFT$(b0,7):GOTO 780 ELSE LOCATE p
1,10:PRINT a0:SOUND 1,0,2,6,0,0,1
0:p1=p1+1:GOTO 780
810 FOR i=LENK(nom(z)) TO 7:b0=b0+
CHR$(32):NEXT:RETURN
820
830 ' initialisation caracteres et
symbols
840
850 POKE &0008,nj:POKE &0009,nv
860 FOR i=1 TO LENK(nom(1)):POKE &
0009+i,ASC(MID$(nom(1),i,1)):NEXT
870 FOR i=1 TO LENK(nom(2)):POKE &
0010+i,ASC(MID$(nom(2),i,1)):NEXT
880 FOR i=1 TO LENK(nom(3)):POKE &
0011+i,ASC(MID$(nom(3),i,1)):NEXT
890 FOR i=1 TO LENK(nom(4)):POKE &
0012+i,ASC(MID$(nom(4),i,1)):NEXT
900 CLS
910 DIM a0(15):DIM ch0(16):DIM c0#
(11)
920 SYMBOL 161,24,28,14,199,227,11
2,56,24
930 SYMBOL 162,24,56,112,227,199,1
4,28,24
940 SYMBOL 163,24,56,112,224,192,0
,0,0
950 SYMBOL 164,0,0,0,192,224,112,5
6,24
960 SYMBOL 165,0,0,0,3,7,14,28,24
970 SYMBOL 166,24,28,14,7,3,0,0,0,0
980 SYMBOL 167,128,128,128,128,128
,128,128,128
990 SYMBOL 168,128,128,128,128,255,255
,128,128,128
1000 SYMBOL 169,128,128,128,128,12
8,128,128
1010 SYMBOL 170,24,24,24,24,24,24,2
4,24,255
1020 SYMBOL 171,24,24,24,0,0,24,24
,24
1030 SYMBOL 172,0,0,0,231,231
1040 SYMBOL 173,24,24,24
1050 SYMBOL 174,0,0,0,224,224
1060 SYMBOL 175,0,0,0,0,24,24,24,24
1070 SYMBOL 176,0,0,0,0,7,7
1080 SYMBOL 177,0,126
1090 SYMBOL 178,24,56,112,227,199,
14,28,24
1100 SYMBOL 179,128,128,140,143,14
0,128,128,192
1110 SYMBOL 180,0,0,230,254,230,64
,224,224
1120 SYMBOL 181,0
1130 SYMBOL 182,225,237,237,237,23
7,237,237,225
1140 SYMBOL 183,176,215,215,215,21
5,215,215,240
1150 SYMBOL 184,0,192,112,152,232,
236,244,244
1160 SYMBOL 185,192,128,128,128,12
8,128,128,255
1170 SYMBOL 186,224,0,0,0,0,0,25
5
1180 SYMBOL 187,116,124,100,254,0,
0,255
1190 SYMBOL 188,120,120,120,129,15
9,175,144,159
1200 SYMBOL 189,0,0,0,247,255,255,
223,32
1210 SYMBOL 190,0,0,0,128,248,244,
8,248
1220 SYMBOL 191,159,143,143,143,14
3,135,135,135
1230 SYMBOL 192,239,239,247,247,25
1,251,253,254
1240 SYMBOL 193,248,240,240,240,24

```

```

0,224,240,232
1250 SYMBOL 194,135,131,131,131,12
9,128,128,255
1260 SYMBOL 195,255,255,255,255,25
5,126,0,255
1270 SYMBOL 196,40,208,192,192,128
,0,0,255
1280 GOSUB 1290:GOTO 1540
1290 RESTORE 1290:FOR i=1 TO 15:RE
AD ch:ch(i)=CHR$(ch):NEXT:DATA 32
,149,154,161,162,163,164,165,166,1
67,168,169,170,95,159
1300 ch$(16)=CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(
9)+CHR$(8)
1310 cd0(1)="JbapkecPlmn"
1320 cd0(2)="JbapkdcPlmn"
1330 cd0(3)="JbapkcPlmn"
1340 cd0(4)=cd0(2)
1350 cd0(5)=cd0(1)
1360 cd0(6)=cd0(2)
1370 cd0(7)=cd0(3)
1380 cd0(8)=cd0(3)
1390 cd0(9)=cd0(1)
1400 cd0(10)=cd0(3)
1410 cd0(11)=cd0(2)
1420 FOR j=1 TO 11:FOR i=1 TO 11:a
0(j)=a0(j)+CHR$(ASC(MID$(cd0(j),i,1
))-96):NEXT:NEXT
1430 a0(12)=CHR$(179)+CHR$(180)+CH
R$(181)+CHR$(182)+CHR$(183)+CHR$(18
4)+CHR$(185)+CHR$(186)+CHR$(187)
1440 a0(13)=CHR$(188)+CHR$(189)+CH
R$(190)+CHR$(191)+CHR$(192)+CHR$(19
3)+CHR$(194)+CHR$(195)+CHR$(196)+CH
R$(197)+CHR$(198)+CHR$(199)+CHR$(20
0)+CHR$(201)+CHR$(202)+CHR$(203)+CH
R$(204)+CHR$(205)+CHR$(206)+CHR$(20
7)+CHR$(208)+CHR$(209)+CHR$(210)+CH
R$(211)+CHR$(212)+CHR$(213)+CHR$(21
4)+CHR$(215)+CHR$(216)+CHR$(217)+CH
R$(218)+CHR$(219)+CHR$(220)+CHR$(22
1)
1450 c0(1)=CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(
10)+CHR$(8)+CHR$(165)+CHR$(154)+CH
R$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CH
R$(149)+CHR$(32)+CHR$(10)+CHR$(8)
+CHR$(8)+CHR$(166)+CHR$(154)+CHR$(
10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(32)+CHR$(
32)
1460 c0(2)=CHR$(154)+CHR$(164)+CHR
$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(32)+CH
R$(32)+CHR$(149)+CHR$(10)+CHR$(8)+CH
R$(32)+CHR$(149)+CHR$(10)+CHR$(8)+
CHR$(8)+CHR$(154)+CHR$(163)
1470 h0(1)=CHR$(32)+CHR$(165)+CHR$(
154)+CHR$(154)+CHR$(164)+CHR$(10)
+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CH
R$(149)+CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(14
9)
1480 h0(2)=CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(
32)+CHR$(32)+CHR$(149)+CHR$(32)+CH
R$(32)+CHR$(149)+CHR$(10)+CHR$(8)+
CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(166)+
CHR$(154)+CHR$(154)+CHR$(163)
1490 e0(1)=CHR$(167)+CHR$(32)+CHR$(
32)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
8)+CHR$(167)+CHR$(32)+CHR$(32)+CH
R$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
169)+CHR$(95)+CHR$(95)
1500 RETURN
1510
1520 ' dessin Jeu
1530
1540 FOR i=1 TO nj:sc0(i)="0":ess(i
)=0:tabl(i)=1:NEXT
1550 mode 1
1560 FOR i=0 TO 3:INK i,1:NEXT
1570 WINDOW #1,23,40,1,25:PEN #1,3
:PAPER #1,2:CLS #1
1580 FOR i=1 TO nj:ess(i)=ess(i)+1
:NEXT
1590 LOCATE #1,1:JJ#2+3:PRINT #1,"
"
1600 JJ=JJ+1:IF JJ>nj THEN JJ=1
1610 so=0:FOR i=1 TO nj:so=so+ess(i
):NEXT:IF so=nj&4 THEN 3100
1620 IF ess(JJ)=4 THEN 1600
1630 LOCATE #1,3:JJ#2+4:PRINT #1,"
*":LOCATE #1,3:JJ#2+4:PRINT #1,STR
ING$(7,CHR$(177)):IF JJ<1 THEN LO
CATE #1,3:(JJ-1)#2+4:PRINT #1,SPAC
E(7) ELSE LOCATE #1,3:nj#2+4:PRIN
T #1,SPACE(7)
1640 coup=20
1650 IF i=1 THEN LOCATE #1,3,6:RR
INT #1,STRING$(7,CHR$(177))
1660 FOR i=1 TO nj:LOCATE #1,3,1#2
+3:PRINT #1,LEFT$(nom(i),7):NEXT
1670 FOR i=1 TO nj:LOCATE #1,17-LE
N(asc(i)),1#2+3:PRINT #1,asc(i):LO
CATE #1,12,1#2+3:PRINT #1,STRING$(
6-LEN(asc(i)),0):NEXT
1680 PLOT 22#16,11#16-8,0:DRAW 640
,11#16-8,0:PLOT 22#16,11#16-8,0:DR
AW 640,11#16-8,0
1690 LOCATE #1,1,10:PRINT #1," TR
BLERU":tabl(JJ)
1700 LOCATE #1,1,20:PRINT #1," ES
SRI":ess(JJ)
1710 LOCATE #1,1,22:PRINT #1," NI
VEAU":nv

```

### A SUIVRE...

# L'LE DU DOCTEUR SPOUNZ

La paisible région où vous passez vos vacances est victime de faits absolument incroyables : des jeunes gens ont été enlevés par d'horribles mutants d'apparence reptilienne et emmenés de force sur une île voisine jusqu'alors inhabitée. Seul l'immonde docteur SPOUNZ peut être à l'origine d'événements aussi atroces...

Jean-Yves LE FRIEC

Mode d'emploi :  
Tout d'abord, sauvegardez le listing 1 (programme de présentation). Tapez ensuite (et sauvegardez pour des emplois ultérieurs) le listing 2. Ce dernier est destiné à planter en mémoire les codes hexadécimaux des listings 3, 4 et 6. Il vous suffit de spécifier l'adresse de début sans le préfixe "&H", puis d'entrer chaque série de huit codes et à leur suite la somme de contrôle (sans valider par ENTREE et sans les espaces qui s'affichent automatiquement). La présence d'une bève fait retentir un signal et réat-

fiche l'adresse du début de la ligne à retaper. Sinon, l'adresse suivante s'affiche, etc. Appuyez sur "S" en fin de saisie pour obtenir les commandes de sauvegarde du langage machine. Sachez que vous pouvez également par cette commande, morceler votre saisie. Donc, par ce programme chargeur, sauvegardez à la suite du listing 1 les codes des listings 3 et 4 respectivement par :  
SAVEM 'TITRES', &HC000, &HC272, &H0  
SAVEM 'GRPRES', &HD5C1, &HDFFF, &H0  
Sauvegardez à la suite de ces programmes binaires le programme principal (listing 5) sous le nom de "SPOUNZ" et utilisez une nouvelle fois le langage hexadécimal, pour sauvegarder à sa suite les codes du listing 6 par :  
SAVEM 'DCSP', &HD355, &HDFFF, &H0  
Nota : les adresses de fin obtenues par appui sur "S" en fin de saisie des programmes binaires, comporteront quelques octets en plus. Ce n'est pas grave, vous pouvez très bien ne pas en tenir compte et sauvegarder comme indiqué ci-dessus.  
Dernier détail : ce jeu est d'une qualité vraiment exceptionnelle, voilà...

# THOMSON T07, T07 70

SERVEUR  
HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

WOUA ! LA MAGNIFIQUE  
PLAGE POUR MOI TOUT SEUL!

À MOI LES  
VAHINES ET LES  
SARDINES GRILLÉES

L'ENFER EST PAVÉ  
DE BONS  
EXTINCTEURS!



## LISTING 1

```

5 CLS
10 CLEAR :&HFFF
12 SCREEN 6,0,0
16 LOADM "TITRES"
18 POKE &HC000,1:POKE &HC005,0:LOCATE 8,
0,&HEXC &HC000
20 POKE &HC003,2:POKE &HC005,0:LOCATE 20
,&HEXC &HC000
21 POKE &HC003,3:POKE &HC005,0:LOCATE 16
,&HEXC &HC000
22 POKE &HC003,4:POKE &HC005,0:LOCATE 25
,&HEXC &HC000
23 CLEAR,1:DEFGR$(0)=0,0,0,4,2,255,2,4
75 BOXF(8,40)-(319,127),6
70 LOADM "GRPRES"
80 POKE &HD006,1:POKE &HD008,0
90 LOCATE 2,12:HEXC &HD003
100 POKE &HD006,2:POKE &HD008,0
110 LOCATE 5,8:HEXC &HD003
120 POKE &HD006,3:POKE &HD008,0
130 LOCATE 32,12:HEXC &HD006
140 POKE &HD004,2:POKE &HD006,0
150 LOCATE 24,6:HEXC &HD004
160 POKE &HD004,3:POKE &HD006,0
170 LOCATE 16,9:HEXC &HD004
180 POKE &HD004,4:POKE &HD006,0
190 LOCATE 20,7:HEXC &HD004
200 POKE &HD004,5:POKE &HD006,0
210 LOCATE 32,7:HEXC &HD004
220 COLOR 3,0:LOCATE 0,17:PRINT "Une f
ois de plus,des faits vont nécessiter vo
tre intervention.Dans la region ouvous p
assez des vacances bien meritees:voici
que plusieurs jeunes gens ont eteenlev
s par ...des mutants... HOMMES-LEZARDS
230 PRINT "On les a vus se diriger vers
une ile voisine jusqu'alors inhabitee
. Qui pouvait bien etre a l'o
rigine de ces atroces experiences ?
. C'est un nom vous est tout de sui
te venu a l'esprit....SPOUNZ!":GOSUB 500
250 PRINT "Cette ile,deja decouverte d'ani
s,aux pue frequentables,est donc mainte
nant sous la coupe d'un maitre aussi fou
que dan gereux....":PRINT "Aurez-vous
s assez de courage pour af
ronter une
mission aussi perilleuse?":GOSUB 500
260 PRINT "Commencons par definir votre p
ersonnage:pour cela,appuyez sur une touc
he et vous obtiendrez successivement votr
e VITALITE:VOTRE HABILITE et votre CHANC
E"
270 V$=INKEY$:IF V$="" THEN X=RND:GOTO 2
70 ELSE COLOR 6:LOCATE 0,21:PRINT"VITALIT
E":V$=14+INT(RND*6):PRINT V$
280 H$=INKEY$:IF H$="" THEN X=RND:GOTO 2
80 ELSE COLOR 6:LOCATE 0,22:PRINT"HABILIT
E":H$=7+INT(RND*6):PRINT H$
290 S$=INKEY$:IF S$="" THEN X=RND:GOTO 2
90 ELSE COLOR 6:LOCATE 0,23:PRINT"CHANC
E":S$=7+INT(RND*6):PRINT S$
300 PRINT:PRINT " Avant de partir
le sorcier local vous propose une potio
n de sa fabrication.":GOSUB 500
310 PRINT "Allez-vous choisir la potion
1":PRINT "1- de valeur redonnant la v
italite":PRINT "2- de fortune redonnant 1
a chance":PRINT "3- d'adresse redonnant
l'habileté":PRINT "Vous disposerez de 2
oses"
320 LOCATE 0,22:PRINT"Votre choix :":P
$=INKEY$:IF ASC(P$)<49 OR ASC(P$)>51 T
HEN 320
330 VAL(P$):PRINT
335 GOSUB 500
336 PRINT "Vocabulaire a utiliser:"COLOR
6:PRINT:PRINT"<D>":COLOR3:PRINT"ue"
":COLOR6:PRINT"<E>":COLOR3:PRINT"st
":COLOR6:PRINT"<S>":COLOR3:PRINT"ud
":COLOR6:PRINT"<N>":COLOR3:PRINT"ord
":COLOR6:PRINT"<M>";
337 COLOR3:PRINT"anser":COLOR6:PRINT"
":COLOR3:PRINT"tion":COLOR6:PRINT"
"<C>":COLOR3:PRINT"ombat":COLOR6:PRIN
T"<D>":COLOR3:PRINT"iscuter":COLOR1:PR
INT"<A>":COLOR3:PRINT"bandon"
338 GOSUB 500
339 PRINT:PRINT:PRINT " Bien...maintenant
PATIENCE le temps de la saisie"
340 POKE &HD361,1:POKE &HD352,0:POKE &HD
353,0:POKE &HD354,1:POKE &HD355,0
350 LOADM "DCSP"
351 FOR I$=0 TO 14:FOR J=0 TO 7:READ A:PO
KE &HD209+I*(7-J)+J,A:PRINT J,I
353 DATA 194,129,1,1,31,57,133,201,201,1
37,57,31,1,1,129,194,7,1,1,0,0,0,0,0,0
0,0,0,1,1,7,224,128,128,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,128,128,224,67,129,128,249,157,0
161,147,7,161,156,248,128,128,249,67,0
0,112,0,0,0,7,0
354 DATA 255,127,63,31,15,7,3,1,255,254,2
52,249,240,224,192,128,255,254,252,248,2
48,224,207,128,255,127,63,31,15,7,243,1
,8,2,0
355 FOR I$=0 TO 127:DEFGR$(I)=0:PRINT I
356 RUN "SPOUNZ"
360 COLOR 3:ATTN 1,1:LOCATE 35,24:PRINT
GR$(0):IF INPUT$(1)="" THEN CHR$(9) THEN
500
510 BOXF(0,128)-(319,199),-1
520 ATTRB 0,0:LOCATE 0,17:RETURN
    
```

## LISTING 3

```

C000 20 0A A6 03 04 00 CO AA 0241
C008 C1 E3 0C A9 34 76 A6 8C 0451
C016 02 26 2C 30 8D 00 92 BF 035F
C018 60 2D E6 8D 00 9A 86 08 0318
C020 3D 30 88 A6 84 30 81 AF 0382
C028 8C DC 0C 06 3D 30 8B A6 03D4
C030 84 A7 8C D8 30 01 AF 8C 3F04
C038 09 E0 14 1C 35 76 39 A6 041D
C040 8C C1 A1 8C BF 2E 5A 8E 0473
C048 6D 2D AF 8C 8D AE 8C 86 0475
C050 BF 6D 2D 38 8D 00 4D A6 02FC
C058 8C 8D C6 18 8D E8 83 E6 0486
C066 3D E0 E8 03 AE 8C A1 A6 04AF
C068 8C 93 4A 1C 1C 8C 30 8E 33E4
C070 30 1F A6 8C 9E E6 80 C1 0438
C078 04 27 1F 8D E8 03 C1 0E 02BB
C080 27 06 C1 0A 27 08 2D E0 0237
C088 85 02 27 E9 8D E8 03 20 035F
C090 E4 05 01 27 6D BF E8 03 0419
C098 2D 0E AE 8D FF 6C BF 6D 04C8
C0A0 2D 35 76 39 4D 4D 4E 4F 0247
C0A8 00 27 1C 1C 1C 1C 1C 00C7
C0B0 3F 00 00 00 00 00 00 00 013D
C0B8 00 7C 00 00 04 92 82 86 019A
C0C0 00 00 00 00 00 00 00 00 0086
C0C8 00 00 7C 38 10 10 10 00C4
C0D0 00 00 1C 1C 1C 1C 1C 1C 00A8
C0D8 1C 1C 02 0E 00 00 00 00 003C
C0E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00A8
C0E8 1C 3C 3F 1E 00 00 00 0085
C0F0 00 00 FF 1C 1C 1C 1C 1C 0185
C0F8 1C 0F 1F 3E 3E 0E 02 0E 0258
C100 02 0E 0E 1F 1E 1C 1C 1C 00A3
C108 1C 3C 0C 1E 1F 1C 1C 1C 007F
C110 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 012E
C118 64 62 18 1F 18 8B 78 3B 0279
C120 18 08 0F 0E 1E 3C F8 F0 0285
C128 C0 00 08 1C 18 18 18 18 01C4
C130 3D 12 18 18 18 18 18 18 00F5
C138 02 18 08 0F 1D 39 71 31 018A
C140 07 07 C3 7F 3F 18 18 18 01DA
C148 18 18 0F 9F 3C FC 0E 06 041A
C150 03 03 07 1E 38 E0 00 00 0143
C158 00 07 72 22 00 00 00 0099
C160 00 08 0F 1D 39 71 31 018A
C168 19 08 11 3F 3F 33 33 33 0448
C170 33 33 0C C0 C0 C0 C0 60 01AB
C178 30 1F 01 03 03 07 07 0F 0073
C180 1D F9 3C 7F 7F 7F 7F 0540
C188 FF F0 0F 0F 7F 7F 6F 6F89
C190 FE 3C 30 18 00 00 00 00 018E
C198 00 00 7F 2D 00 00 00 0009F
C1A0 00 00 9F 8D F0 E0 C0 04C7
C1A8 C0 80 F8 0C 06 03 03 03 0253
C1B0 83 07 36 33 31 31 31 0142
C1B8 39 3D 18 33 43 33 33 01A5
C1C0 43 46 11 37 37 33 33 0176
C1C8 33 33 11 33 33 33 33 0174
C1D0 33 38 1E 37 71 28 10 08 017A
C1D8 04 3E 10 38 30 30 30 009F
C1E0 00 00 00 00 00 00 00 0095F
C1E8 46 00 52 00 88 18 43 1B 091E
C1F0 50 80 81 82 83 84 83 08 0365
C1F8 00 00 00 00 00 00 00 00 013D
C200 83 84 87 88 00 00 00 00 0236
C208 00 00 00 83 84 83 83 02C7
C210 80 84 87 88 43 18 50 8E 8F277
C218 90 88 08 00 91 92 83 0258
C220 00 00 00 00 93 94 83 04 018D
C228 18 43 18 50 95 96 88 00 0284
C230 84 97 98 18 43 18 50 0266
C238 99 9A 83 83 83 83 88 03CA
C240 00 00 00 00 00 00 00 00 0005
C248 9C 96 90 96 96 96 96 03A9
C250 00 00 00 00 00 00 9F 8A 0171
C258 00 00 00 00 00 00 00 00 03A7
C260 00 00 00 00 00 00 83 86 016E
C268 83 83 83 83 84 84 84 00 021C
C270 84 00 00 00 00 00 00 00 0084
    
```

## LISTING 2

```

D5C1 20 0A A6 03 02 06 D6 8C 0218
D5C9 D8 74 D6 6A 34 76 A6 8C 0464
D5D1 F2 26 2C 30 8D 00 92 BF 035E
D5D9 60 2D E6 8D 00 9A 86 08 0318
D5E1 3D 30 88 A6 84 30 81 AF 0382
D5E9 8C DC 0C 06 3D 30 8B A6 03D4
D5F1 84 A7 8C D8 30 01 AF 8C 3F04
D5F9 CF 6F 8C 9C 35 76 39 A6 041D
D601 8C C1 A1 8C BF 2E 5A 8E 0473
D609 6D 2D AF 8C 8D AE 8C 86 0475
D611 3D E0 E8 03 AE 8C A1 A6 04AF
D619 8C 8D C6 18 8D E8 03 E6 0486
D621 86 D8 E8 03 AE 8C A1 A6 04AF
D629 8C 99 4A 1C 1C 8C 30 8E 33E4
D631 30 1F A6 8C 9E E6 80 C1 0438
D639 04 27 1F 8D E8 03 C1 0E 02BB
D641 27 06 C1 0A 27 08 2D E0 0237
D649 85 02 27 E9 8D E8 03 20 035F
D651 E4 05 01 27 E0 D8 E8 03 0419
D659 2D 0E AE 8D FF 6C BF 6D 04C8
D661 2D 35 76 39 4D 4D 4E 4F 0247
    
```

## LISTING 2

```

10 CLS:SCREEN 4,0:INPUT"ADRESSE DE DEPAR
T":A$=VAL(ASC("A-H")+ASC("0-9"))
20 PRINTHEX$(A$):IF FOR I=0 TO 7:IF I=
    
```

A SUIVRE...

# POKER

SEVEUR  
HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUI ENVOI



DEUX PAIRES  
D'AS  
ET UN NEUF

BOF. S'AI MIEUX!  
BRELAN DE SEPT!

QUI VEUT ALLER  
LOIN, MENAGE SON  
CALEBURE.



Espérez la multiplication de vos crédits, par la magie de quelques combinaisons de cartes de poker.

Frédéric DANIEL

```

5 DING(5),V1(5),C1(5):R=(PEEK(
000)=169)
10 RESTORE TEXT:POKE#26A,10:CALL#
F89B+53*R
20 HIMEN#97FF
30 PAPER0:INK7:CLS:PRINT"VEUILLEZ
PATIENTER..."
40 PRINT"INITIALISATION EN COURS.
..
50 GOSUB45000
60 GOSUB40000
70 PING:HIRE:POKE#26A,10:GOSUB35
000
80 A$="VOULEZ VOUS LA REGLE DU JE
U ?":I=33:J=100:GOSUB30000
90 A$=KEY$:GETA$
100 IFA$="0"THENGOSUB20000:GOTO12
0
110 IFA$(">")THENGOTO90
120 HIRE:POKE#26A,10:CURSET126,1
34,0:FILL64,1,5
122 A$="9 h i j P O K E R j i h 9
"
125 I=40:J=100:A=1:Y=0:GOSUB30000
130 I=138
140 A$="2 PAIRES.....x1":J=134:G
OSUB30000
150 A$="BRELAN.....x3":J=142:G
OSUB30000
160 A$="QUINTE.....x7":J=150:G
OSUB30000
170 A$="COULEUR.....x10":J=158:G
OSUB30000
180 A$="FULL.....x15":J=166:G
OSUB30000
190 A$="CARRE.....x25":J=174:G
OSUB30000
200 A$="QUINTE FLUSH.x50":J=182:G
OSUB30000
210 A$="FLUSH ROYAL.x100":J=190:G
OSUB30000
220 CURSET0,142,0:FILL8,1,2
230 A$="CREDITS":I=6:J=142:GOSU
B30000
240 CURSET0,162,0:FILL8,1,3
250 A$="MISE":J=162:GOSUB300
00
260 CURSET0,182,0:FILL8,1,4
270 A$="GAIN":J=182:GOSUB300
00
280 CURSET0,16,0:FILL48,1,6
290 A$="CHANGE"
300 FORB=1T05
310 A$=MID$(B$,B,1):J=8+8*B:GOSUB
30000
320 NEXT:CURSET12,16,0:FILL48,1,7
330 FORZ=1T05:GOSUB25000:NEXTZ
340 A$="142:B=C:GOSUB1500
350 PRINT"VEUILLEZ PATIENTER..."
PRINT"MELANGE EN COURS..."
350 A$=V$:B$=C$:G$="":C$=""
360 FORI=52T01STEP-1
370 B=INT(RND(1)*I-1+1)
380 V$=V$+MID$(A$,B,1):A$=LEFT$(A
$,B-1)+RIGHT$(A$,I-B)
390 C$=C$+MID$(B$,B,1):B$=LEFT$(B
$,B-1)+RIGHT$(B$,I-B)
400 NEXT:PING
410 CLS:A$=KEY$:INPUT"MISE":M
420 IFM<THENSHOOT:CLS:PRINT"VOUS
N'AVEZ PAS ASSEZ DE CREDITS":WA
IT200:GOTO410
422 IFM<THENSHOOT:GOTO410
423 IFM<INT(M)THENCLS:SHOOT:PRIN
T"NUMERE ENTIER S.V.P.":WAIT200:G
OTO410
424 IFM<ABS(M)THENCLS:SHOOT:PRIN
T"MISE POSITIVE S.V.P.":WAIT20
0:GOTO410
425 C=C-M:CLS
427 A$="eeeeee":I=60:J=142:A=0:GOS
UB30000
430 B=C:GOSUB1500
440 B=M:J=162:GOSUB1500
450 I=60+8*LEN(A$):A$="eeee":A=0:
GOSUB30000
470 FORZ=1T05
480 B$=MID$(V$,Z,1):B=VAL(MID$(C$,
Z,1)):GOSUB10000
490 NEXT:Z=0
500 X=0:FORI=1T05:V1$(I)="":C1(I)
=0:G1I=0:NEXT
510 IFZ=0THENI=6:GOTO530
520 I=42*Z-9
530 A$="1":J=80:GOSUB30000
540 A$=KEY$:GETA$
550 IFA$(A$)=9ANDZ=0THENA$="e":I
A=0:GOSUB30000:A=1:Z=Z-1:GOTO510
560 IFA$(A$)=9ANDZ=5THENA$="e":I
A=0:GOSUB30000:A=1:Z=Z+1:GOTO510
570 IFA$(">")THENGOTO510
580 IFZ=0THENF630
590 A$="GARDEE":I=42*Z-24:J=70
600 IFG(Z)=1THEN620
610 GOSUB30000:G(Z)=1:GOTO510
620 A=0:GOSUB30000:G(Z)=0:A=1:GOT
O510
630 FORZ=1T05
640 IFG(Z)=1THEN660
650 CURSET42*Z-18,20,0:FILL40,4,6
670 D=1:GOSUB25000
680 NEXT
690 FORZ=1T05
700 IFG(Z)=1THENV1$(Z)=MID$(V$,Z,
1):C1(Z)=VAL(MID$(C$,Z,1)):GOTO730
710 V1$(Z)=MID$(V$,Z+5,1):C1(Z)=V

```

```

AL(MID$(C$,Z+5,1))
720 B$=V1$(Z):B=C1(Z):GOSUB10000
730 NEXT
740 B=0:FORZ=1T04
750 IFA$(V1$(Z))<ASC(V1$(Z+1)):T
HEN780
760 B$=V1$(Z):V1$(Z)=V1$(Z+1):V1$
(Z+1)=B$
770 A=C1(Z):C1(Z)=C1(Z+1):C1(Z+1)
=A:B=1
780 NEXT
790 IFA$="1"THEN740
800 B$="":FORZ=1T05:B$=B$+V1$(Z):
NEXT
810 A$="":FORZ=1T05:A$=A$+RIGHT$(
STR$(C1(Z)),1):NEXT
815 IFA$="AJKLM"THEN830
820 FORZ=1T04:IFASC(V1$(Z))<ASC(
V1$(Z+1)):ITHEN80ELSENEXT
830 IFA$(">")11111"ANDR$(">")2222"AN
DR$(">")3333"ANDR$(">")4444"THEN2500
840 IFA$="ABCD"THEN2000
850 GOTO2100
860 IFA$="11111"ORR$="22222"ORR$="
33333"ORR$="44444"THEN2400
870 FORZ=1T03:IFV1$(Z)<>V1$(Z+1)T
HEN890ELSENEXT
880 GOTO2200
890 FORZ=2T04:IFV1$(Z)<>V1$(Z+1)T
HEN910ELSENEXT
910 IFV1$(1)<>V1$(2)ORV1$(2)<>V1$(
3)THEN930
920 IFV1$(4)=V1$(5)THEN2300ELSE26
00
930 IFV1$(3)<>V1$(4)ORV1$(4)<>V1$(
5)THEN950
940 IFV1$(1)=V1$(2)THEN2300ELSE26
00
950 IFV1$(2)=V1$(3)ANDV1$(3)=V1$(
4)THEN2600
960 IFV1$(1)=V1$(2)ANDV1$(3)=V1$(
4)THEN2700
970 IFV1$(1)=V1$(2)ANDV1$(4)=V1$(
5)THEN2700
980 IFV1$(2)=V1$(3)ANDV1$(4)=V1$(
5)THEN2700
990 A$="0":I=60:J=182:A=1:GOSUB30
000
1000 PLAY1,0,0,0:FORZ=12T01STEP-1
:MUSIC1,1,2,10:WAITZ*2:NEXTZ
1010 PLAY0,0,0,0:WAIT50:IFC=0THEN
5000
1020 PRINT"VOULEZ-VOUS CONTINUER
?":A$=KEY$:GETA$
1030 IFA$="N"THENCALL555+28*R
1040 IFA$(">")0"THENCLS:GOTO1020
1045 CURSET132,134,0:FILL64,1,8
1050 CLS:A$="eeee":A=0:GOSUB30000
1060 I=60:J=162:GOSUB30000
1070 J=182:GOSUB30000:D=1
1080 FORZ=1T05:I=42*Z-18
1090 CURSETI,20,0:FILL40,4,64:IFG
(Z)=0THEN1120
1100 A$="eeeeee":A=0:J=70:I=6:G
OSUB30000
1120 GOSUB25000:NEXT
1130 GOTO340
1499 REM *** AFFICHAGE ***
1500 A$="eeee":I=60:A=0:GOSUB300
00
1510 A$=STR$(B):A$=RIGHT$(A$,LEN(
A$)-1):A=1:GOSUB30000
1520 I=60+8*LEN(A$):A$="eee":A=0:
GOSUB30000
1530 RETURN
1699 REM *** MUSIQUE ***
1700 PLAY1,0,0,0
1710 FORI=2T012STEP2:FORJ=IT012
:J=120:MUSIC1,5,J,10:WAITJ-I+2:NEXT
J,I
1730 PLAY0,0,0,0:RETURN
1999 REM *** FLUSH ROYAL ***
2000 CURSET134,190,0:FILL8,1,12
2010 B=100*M:J=182:GOSUB1500
2020 GOSUB1700
2030 C=C+M*100:B=C:J=142:GOSUB150
0
2040 GOTO1020
2099 REM *** QUINTE FLUSH ***
2100 CURSET132,182,0:FILL8,1,12
2110 B=50*M:J=182:GOSUB1500
2120 GOSUB1700
2130 C=C+M*50:B=C:J=142:GOSUB1500
2140 GOTO1020
2199 REM *** CARRE ***
2200 CURSET132,174,0:FILL8,1,12
2210 B=25*M:J=182:GOSUB1500
2220 GOSUB1700
2230 C=C+25*M:B=C:J=142:GOSUB1500
2240 GOTO1020
2299 REM *** FULL ***
2300 CURSET132,166,0:FILL8,1,12
2310 B=15*M:J=182:GOSUB1500
2320 GOSUB1700
2330 C=C+15*M:B=C:J=142:GOSUB1500
2340 GOTO1020
2399 REM *** COULEUR ***
2400 CURSET132,158,0:FILL8,1,12
2410 B=10*M:J=182:GOSUB1500
2420 GOSUB1700
2430 C=C+10*M:B=C:J=142:GOSUB1500
2440 GOTO1020
2499 REM *** QUINTE ***
2500 CURSET132,150,0:FILL8,1,12
2510 B=7*M:J=182:GOSUB1500
2520 GOSUB1700

```

```

2530 C=C+7*M:B=C:J=142:GOSUB1500
2540 GOTO1020
2599 REM ***BRELAN ***
2600 CURSET132,142,0:FILL8,1,12
2610 B=3*M:J=182:GOSUB1500
2620 GOSUB1700
2630 C=C+3*M:B=C:J=142:GOSUB1500
2640 GOTO1020
2699 REM *** 2 PAIRES ***
2700 CURSET132,134,0:FILL8,1,12
2710 B=M:J=182:GOSUB1500
2720 GOSUB1700
2730 C=C+M:B=C:J=142:GOSUB1500
2740 GOTO1020
4999 REM *** FIN ***
5000 CLS:PRINT"VOUS ETES RUINE !!
!!":PLAY1,0,0,0
5010 FORI=3T08STEP-1:FORJ=12T01ST
EP-1:MUSIC1,I,J,7:WAITI+2:NEXTJ,I:
SHOOT
5020 WAIT20:PLAY0,0,0,0:CLS:PRINT
"VOULEZ VOUS REJOUER ?"
5030 A$=KEY$:GETA$
5040 IFA$="N"THENCALL555+28*R
5050 IFA$(">")0"THEN5030
5060 C=10:I=60:J=142:B=C:GOSUB150
0
5070 J=182:GOTO1045
9997 REM *****
*
9999 REM * AFFICHAGE D'UNE CARTE
*
9999 REM *****
*
10000 I=42*Z-18:CURSETI,20,0:FILL
40,4,64
10005 IFZ=1THENCURSET12,20,0ELSEC
URSET42*Z-36,20,0
10010 IFA=1ORB=2THEN10030
10020 FILL40,1,1:GOTO10040
10030 FILL40,1,0
10040 D=ASC(B$)-64:A=1:I=42*Z-18:
J=20
10050 GOSUBD*200+10000:RETURN
10199 REM *** AS ***
10200 A$="":I=42*Z-18:J=20:GOSUB
30000
10210 I=42*Z:J=52:GOSUB30000
10220 A$=CHR$(B+102)
10230 I=1-9:J=36:GOSUB30000
10240 RETURN
10399 REM *** ROI ***
10400 A$="R":GOSUB30000
10410 I=42*Z:J=52:GOSUB30000
10420 A$=CHR$(B+102):J=20:GOSUB30
000
10430 I=1-18:J=52:GOSUB30000
10440 Y=1:A$="":CHR$(34):I=1+6:J
=20:GOSUB30000
10450 A$="%%%":I=1-6:J=28:GOSUB3
0000
10460 A$=CHR$(39)+C)*:J=36:GOSU
B30000
10470 A$="+,-,":J=44:GOSUB30000
10480 A$="":I=1+6:J=52:GOSUB300
00
10490 Y=0:RETURN
10599 REM *** DAME ***
10600 A$="D":GOSUB30000
10610 I=42*Z:J=52:GOSUB30000
10620 A$=CHR$(B+102):J=20:GOSUB30
000
10630 I=1-18:J=52:GOSUB30000
10640 Y=1:A$="12":I=1+6:J=20:GOSU
B30000
10650 A$="3456":I=1-6:J=28:GOSUB3
0000
10660 A$="789":J=36:GOSUB30000
10670 A$="<,>":J=44:GOSUB30000
10680 A$="?":I=1+6:J=52:GOSUB300
00
10690 Y=0:RETURN
10799 REM *** VALET ***
10800 A$="V":GOSUB30000
10810 I=42*Z:J=52:GOSUB30000
10820 A$=CHR$(B+102):J=20:GOSUB30
000
10830 I=1-18:J=52:GOSUB30000
10840 Y=1:A$="AB":I=1+6:J=20:GOSU
B30000
10850 A$="CDEF":I=1-6:J=28:GOSUB3
0000
10860 A$="GHIJ":J=36:GOSUB30000
10870 A$="KLMN":J=44:GOSUB30000
10880 A$="OP":I=1+6:J=52:GOSUB300
00
10890 Y=0:RETURN
10999 REM *** DIX ***
11000 A$="":GOSUB30000
11010 I=42*Z:J=52:GOSUB30000
11020 GOSUB11220
11030 J=46:GOSUB30000
11040 RETURN
11199 REM *** NEUF ***
11200 A$="9":GOSUB30000
11210 I=42*Z:J=52:GOSUB30000
11220 A$=CHR$(B+102):I=1-12:GOSUB
11300
11230 I=1+6:GOSUB11300
11240 I=1-3:J=26:GOSUB30000
11250 RETURN
11300 J=20:GOSUB30000
11310 J=32:GOSUB30000
11320 J=40:GOSUB30000
11330 J=52:GOSUB30000
11340 RETURN
11399 REM *** HUIT ***

```

```

11400 A$="8":GOSUB30000
11410 I=42*Z:J=52:GOSUB30000
11420 GOSUB11620
11430 J=42:GOSUB30000
11440 RETURN
11599 REM *** SEPT ***
11600 A$="7":GOSUB30000
11610 I=42*Z:J=52:GOSUB30000
11620 GOSUB11820
11630 I=42*Z-9:J=30:GOSUB30000
11640 RETURN
11799 REM *** SIX ***
11800 A$="6":GOSUB30000
11810 I=42*Z:J=52:GOSUB30000
11820 I=1-3:GOSUB12420
11830 I=1+15:GOSUB12420
11840 RETURN
11999 REM *** CINQ ***
12000 A$="5":GOSUB30000
12010 I=42*Z:J=52:GOSUB30000
12020 GOSUB12200
12030 I=1+6:GOSUB10230
12040 RETURN
12199 REM *** QUATRE ***
12200 A$="4":GOSUB30000
12210 I=42*Z:J=52:GOSUB30000
12220 I=1-3:GOSUB12620
12230 I=1+15:GOSUB12630
12240 RETURN
12399 REM *** TROIS ***
12400 A$="3":GOSUB30000
12410 I=42*Z:J=52:GOSUB30000
12420 GOSUB12620:I=1+9:GOSUB10230
12430 RETURN
12599 REM *** DEUX ***
12600 A$="2":GOSUB30000
12610 I=42*Z:J=52:GOSUB30000
12620 A$=CHR$(B+102)
12630 I=1-9:J=48:GOSUB30000
12640 J=24:GOSUB30000
12650 RETURN
19997 REM *****
19998 REM * REGLE DU JEU *
19999 REM *****
20000 TEXT:POKE#26A,10
20010 PRINTCHR$(4):PRINTCHR$(27)"
J"CHR$(27)"C P O K E
R"
20020 PRINTCHR$(4):PRINT
20030 PRINT" LE BUT DU JEU EST DE
MULTIPLIER SES CREDITS EN MISANT
ET "
20040 PRINT"EN OBTENANT DES COMB
INAISONS DE CARTES DU POKER (AU
DEBUT DU "
20045 PRINT"JEU, VOUS DISPOSEREZ D
E 10 CREDITS."
20050 PRINT" UN JEU DE 52 CARTES
EST MELANGE PAR L'ORDINATEUR QUI
EN AFFICHE".
20060 PRINT" A L'ECRAN LES 5 PREM
IERES."
20070 PRINT" VOUS POURREZ ALORS R
EMPLACER LES CINQUO AUCUNE POUR ES
PERER ".
20080 PRINT"OBTENIR UNE COMBIN
AISON QUI VOUS RAPPORTERA DE UNEA
50 FOIS VOTRE".
20090 PRINT" MISE."
20100 PRINT" POUR GARDER UNE CART
E, POSITIONNEZ LA FLECHE A L'AIDE D
ES TOUCHES DE".
20110 PRINT" CURSEURSDUS LA CARTE
A GARDER ET VALIDER AVEC LA BARRE
D'ESPACEMENT".
20120 PRINT" (SI LA CARTE ESTDEJA
VALIDEE, LA BARRE D'ESPACEMENT"
DEVALIDE)".
20130 PRINT"PRINT" EST-IL NECESSA
IRE DE VOUS MONTRER LESDIFFERENTES
COMBINAISONS ?"
20140 A$=KEY$:GETA$
20150 IFA$="N"THENRETURN
20160 IFA$(">")0"THEN20140
20170 CLS:PRINTCHR$(4)
20180 PRINTCHR$(27)"F"CHR$(27)"J
P O K E R"
20190 PRINTCHR$(4):PRINT
20200 PLOT13,8,"DEUX PAIRES"
20210 PLOT12,10,"2 FOIS 2 CARTES D
E LA MEME HAUTEUR "
20230 PLOT12,13,"D D 3 3"
20240 PLOT12,14,"9 j i j"
20250 PLOT10,16,"RAPPORT: 1 x NI
SE"
20260 PLOT8,20,"APPUYEZ SUR UNE T
OUCHE"
20270 A$=KEY$:GETA$
20280 PLOT13,8," BRELAN "
20290 PLOT12,10," 3 CARTES DE L
A MEME HAUTEUR "
20300 PLOT12,13,"4 v v v "
20310 PLOT12,14,"9 j i j "
20320 PLOT20,16,"3"
20330 A$=KEY$:GETA$
20340 PLOT16,8,"QUINTE"
20350 PLOT12,10,"LES HAUTEURS DES
5 CARTES SE SUIVENT"
20360 PLOT12,13,"7 8 9 k v"
20370 PLOT12,14,"9 j i j k v"
20380 PLOT20,16,"7"
20390 A$=KEY$:GETA$
20400 PLOT13,8,"COULEUR"

```

A SUIVRE...



Sachant pertinemment qu'à l'occasion, il est bon de savoir apprécier un centre de gravité (hips !), Pascal CLOCHARD se pencha sur l'étude des Barycentres...



# BARYCENTRE

Mode d'emploi :  
Ce programme permet le calcul rapide du centre de gravité d'une figure (droite, triangle, rectangle, losange, etc...). Vous devez pour cela indiquer au programme le nombre de points nécessaires au tracé de votre figure (exemple : 3 pour un triangle), les placer ensuite sur un repère orthonormé à l'aide des quatre flèches directionnelles, puis attribuer un poids à chacun des points. Les indications nécessaires sont incluses.

# ORIC

```

0 REM
1 REM
2 REM
3 REM Pascal CLOCHARD
4 REM ....1986.....
5 REM
6 REM ....ORIC-ATMOS...
7 REM COMPATIBLE ORIC-1
8 REM
9 REM ...HEBDOGICIEL....
10 REM LA PAGE PEDAGOGIQUE
11 REM
12 REM "Le barycentre".
13 REM
14 REM
15 REM
16 REM
17 HIMEM#97FF: TEXT:POKE618,2:PAP
ER0:INK7:CLS:GOSUB3000:GOSUB2000:CLS
20 GOSUB2500
30 FORI=0TO15:PRINT:NEXT:INPUTA#:A=VAL(A#)
40 IFAC(20RA)>10THENPING:CLS:GOTO20
42 PLOT13,20,STR(A)+ " Points....
.OK":WAIT50
45 HIR5:GOSUB900
50 X=120:Y=100:GOSUB500
55 REM TRACE LE SEGMENT
100 FOR I=0 TO A-2
110 CURSETX(I),Y(I),1:DRAWX(I+1)-X(I),Y(I+1)-Y(I),1
120 NEXT
130 IFAC(2)THENDRAWX(I)-X(I),Y(I)-Y(I),1
140 GOSUB600
500 REM PLACER POINTS
501 REM BOUCLE DEPLACEMENT CURSEUR
505 POKE618,10:CLS
507 G=#BC:D=#AC:B=#B4:H=#9C:XS=23
0:XM=12:YS=100:YM=10
510 FORI=0TOA-1
520 M=PEEK(206)
530 X=X-(M#GAND X#XS)+(M#DAND X#M)
540 Y=Y-(M#BAND Y#YS)+(M#HAND Y#YM)
545 POKE#206,0
546 C#=#STR$(X-120)/6:CY#=#STR$(Y-100)/6)
549 PLOT1,26,"Coordonnées X="+LEF
T(C#),4) + " Y="+LEFT(CY#,4) + "
550 POKE#206,3:CURSETX,Y,2:WAIT1:CURSETX,Y,2
550 IFAC(84) THEN520
555 PING:WAIT50
570 X(I)=X:Y(I)=Y:CURSETX(I),Y(I),1:CURSETX(I)-8,Y(I)-8,0:CHA
R#97+I,0,1
580 NEXT:CLS
590 RETURN
600 REM CALCUL COORDONNEES G
610 REM a) attribution des Poids
620 CLS

```

```

630 FORI=0TOA-1
640 PRINT"Quel Poids Pour ";CHR$(97+I);
650 INPUT PD(I)
660 PRINT:PRINT"Poids de ";CHR$(97+I); "=";PD(I); "----OK":PRINT
670 PING:NEXT
675 FORI=0TOA-1:H=H+PD(I):NEXT:IF
H=0THENSHOOT:GOTO620
680 REM b) calcul denominateur
690 DE=0:FORI=0TOA-1
700 DE=DE+PD(I):NEXT
710 REM c) calcul coordonnees AG
720 FORI=0TOA-1
730 GX(I)=PD(I+1)*(X(I+1)-X(I))
740 GY(I)=PD(I+1)*(Y(I+1)-Y(I))
750 NEXT
760 FORI=0TOA-1
770 GX=GX+GX(I)
780 GY=GY+GY(I)
790 NEXT
795 IFDE=0THENTEXT:PRINT"ERREUR.L
E DENOMINATEUR EST NUL..."END
800 GX=GX/DE:GY=GY/DE
805 GX=GX+X(I):GY=GY+Y(I)
810 CURSETGX-2,GY-2,1:DRAW4,4,1:C
URSETGX+2,GY-2,1:DRAW-4,4,1
820 GOSUB1500
900 REM AXES X ET Y
903 POKE618,2
905 CLS:PRINT"Voulez-vous un repere ?":GETT$:IFT#="N"THENRETURN
910 IFT#<>"O"THEN905
920 CURSET0,100,1:DRAW239,0,1:CUR
SET120,0,1:DRAW0,199,1
960 FORI=6TO234STEP6
970 CURSETI,97,1:DRAW0,6,1
980 NEXT
990 FORI=4TO194STEP6
1000 CURSET117,1,1:DRAW6,0,1
1010 NEXT
1020 CURSET120,100,0:CIRCLE1,0:CI
RCLEZ,0
1070 CLS:PRINT"Deplacements : 4 f
leches + space"
1090 PRINTCHR(140)" Pressez RETU
RN pour commencer..."GETT$:IFT#<
CHR(13)THEN1070
1090 RETURN
1500 REM AFFICHAGE DES COORDONNE
S X ET Y DU CENTRE DE GR
AVITE
1510 PRINT"Les coordonnees de G s
ont : "
1520 GX=(GX-120)/6:GY=(GY-100)/6
1530 PRINT"X";GX;". Y";GY
1540 PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE S.V
.P":T#=#KEY#:GETT#
1550 CLS:PRINT" voulez-vous ch
ercher un autre barycentre ?
(O)UI/(N)ON"
1560 GETT$:IFT#="O"THENTEXT:GOTO2
0ELSEIFT#<>"N"THEN1550ELSETEXT:END

```

```

2000 REM INTRO
2005 IFPEEK(40000)=#22THENPOKE618
,34:GOTO2010
2008 INK0
2010 PRINTSPC(5)-----LE BARYCEN
TRE-----
2020 PRINT:PRINT
2030 PRINT" Ce Programme vous pe
rmet de trouver"
2035 PRINT"le centre de gravite
e de n'importe"
2036 PRINT"quelle figure par calc
ul (+graphique)"
2040 PRINT" Vous devez choisir l
es coordonnees"
2050 PRINT"des Points en vous dep
lacant avec les"
2060 PRINT"flèches et appuyer sur
espace pour les"
2070 PRINT"memoriser. Puis vous i
ndiquez a ORIC"
2080 PRINT"les 'Poids' de chacun
de vos points."
2090 PRINT" L'ordinateur calcule
ra alors le "
2100 PRINT"centre de gravite de v
otre figure."
2110 PRINT"il sera represente gra
phiquement aussi"
2120 PRINT:PRINT
2130 PRINT" Ce Programme n'est p
as spectaculaire"
2140 PRINT"mais fera gagner beau
coup de temps a"
2150 PRINT"l'etudiant de classe d
e seconde qui"
2160 PRINT"desirera connaitre rap
idement les"
2170 PRINT"coordonnees de 'G'. Le
Programme est"
2180 PRINT"largement commente pou
r que l'eleve"
2190 PRINT"saisisse en meme temps
sa leçon. Pour"
2200 PRINT"cela, il faut lister le
Programme avec"
2210 PRINT"la commande LIST + ret
urn"
2220 PRINT:PRINTCHR(140)"PRESSEZ
UNE TOUCHE POUR COMMENCER."
2225 IFPEEK(40000)<#22THENINK7
2227 GETT$:RETURN
2230 REM-----
2240 REM RAPPEL SUR LE BARYCENTRE
2250 REM-----
2260 REM
2270 REM CAS GENERAL
2280 REM
2290 REM soit
2300 REM G=BARE(A.x).(B.b).(C.c)
2310 REM On considere :
2320 REM a+b+c<0

```

```

2330 REM la relation est la suiv
ante:
2340 REM AG=BAB+CAC
2350 REM ----- (divise par.
...)
2360 REM a+b+c
2370 REM
2380 REM LES LETTRES MAJUSCULES
CORRESPOND A DE
S
2390 REM VECTEURS !!!
2400 REM
2500 PLOT2,10,3:PLOT2,12,3:PLOT2,
14,1
2510 PLOT3,10,"Entrez le nombre d
e Points desirés"
2515 PLOT7,12,"Pour composer votr
e figure"
2520 PLOT10,14,"(minimum 2 points
)"
2530 RETURN
2595 REM-----
3000 A#="LE BARYCENTRE DU LE CENT
RE DE GRAVITE"
3010 HIR5:POKE618,2:POKE#30E,64
3012 CURSET0,10,1:FILL10,1,0
3015 CURSET10,10,0
3020 FORI=1TOLEN(A#)
3030 CHARRASC(MID(A#,I,1)),0,1
3035 CURMOV6,0,0
3040 NEXT
3050 CURSET10,19,1:DRAW220,0,1
3060 CURSET0,10,1:FILL5,1,2:FILL5
,1,3
3070 CURSET0,100,0:FILL100,1,0
3075 IFPEEK(40000)=#22THENBO=59EL
SEBO=60
3080 FORI=0TOBO
3090 CURSET060+I,180-I,1:DRAW120-
I-1,0,1
3100 NEXT
3110 CURSET0,100,1:FILL100,1,7:PO
KE#30E,192
3112 PRINT"Pressez 'RETURN' pour
finir S.V.P"
3115 K#=#CHR$(13)
3120 REPEAT
3130 FORI=60TO60
3133 M#=#KEY#:IFM#=#K#THEN3170
3135 FORN=1TO2
3140 CURSET120,120,1
3150 DRAW#50,ABS(I)-30,2
3155 CURSET120,120,1:DRAW-50,-ABS
(I)+30,2
3156 NEXT
3160 NEXT
3170 UNTILM#=#CHR$(13)
3180 TEXT:POKE618,2
3190 K#=#KEY#:RETURN

```

# FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

## LANGAGE MACHINE SUR

### MSX

#### AU BOULOT

La frappe fébrile et hâtive de l'aimable listing du numéro d'août engendra une étrange et lyrique mélodie qui bouleversa bon nombre de lecteurs vacanciers. Ces derniers sans trop réfléchir (on est en vacances, merde), s'empressèrent de triturer maladroitement quelques malheureux datas, dans l'espoir éperdu d'égaliser les maîtres bienveillants, partis depuis se dorer la pilule ou se cailler les miches dans quelque lointaine contrée. Contrastant avec le doux bruit du ressac, des sons anarcho-soniques indépendants et réglables, ensuite un générateur de bruit, puis un générateur d'enveloppe, un système de mixage de tout ça et accessoirement, deux ports d'entrées/sorties.

Bref, il manquait quelque chose aux brutes électroniques qui visiblement ne se souciaient guère de l'harmonie des choses : la comprenette. Sans plus attendre, les maîtres bronzés et pimpants se remirent au travail, car comme dit le précepte : comprend le son que tu te fourras dans l'oreille, comme le reste que tu te fourras ailleurs (aïe !). Tiens, aïe justement...

#### ALLEZ LE PSG !..

Le processeur sonore AY-3-8910 (oui, ça ressemble au cri de douleur

d'un informaticien le jour de paye), cause de tout ce tintamarre et qui équipe par miracle nos beaux MSX, est appelé plus communément PSG (Programmable Sound Générateur). Puisqu'il s'agit d'un processeur programmable et que le sujet du cours reste quand même la programmation, nous allons voir comment que c'est que ça se programme un PSG donc (charabia, viré !).

#### ALORS, ÇA VIENT ?

Le PSG, c'est tout d'abord 3 canaux sonores indépendants et réglables, ensuite un générateur de bruit, puis un générateur d'enveloppe, un système de mixage de tout ça et accessoirement, deux ports d'entrées/sorties.

Tout d'abord, parlons de ce dont on ne parlera pas (ouais d'accord, je vous avais prévenu, vi-ré !!), les ports d'entrées/sorties : ils servent, entre autres, à la gestion des joysticks. On aura donc sûrement l'occasion d'en recuser dans le poste si on est pas viré avant. Voilà.

Pour le reste, le contrôle du 8910 se fait à travers les registres de ce même. Donc, un petit zeyutage de leur côté va nous faire le plus grand bien.

Il faut savoir, qu'en tant que puce

qui se respecte, le PSG met 16 registres à votre disposition, fonctionnant un peu comme ceux du Z80. A l'inverse de ces précieux derniers, ils ne se nomment pas par des lettres de l'alphabet, mais plus humblement par des R (pour "registre" : étonnant !) suivis de leur numéro d'ordre. Pour plus de commodité, les canaux sonores seront quant à eux, nommés par des lettres de l'alphabet. On aura donc de R0 à R15 pour contrôler les mélodies électroniques produites à travers les canaux A, B et C.

On aurait pu se contenter de vous renvoyer à l'HHHHebdo numéro 146-147-148-149 pour savoir ce que contrôle le registre R(n), où 'n' est un entier compris entre 0 et 15, en précisant que tout naturellement, la définition de l'usage de ce registre était précisée dans les commentaires numérotés du bas gauche de la page 60, avec le commentaire 1 pour le registre R0, le blaba 2 pour le registre R1, etc... Donc en précisant que le numéro de commentaire correspondant à un 'n' donné, était égal à n + 1. Mais en agissant ainsi, on aurait pu passer (aux yeux des perspicaces) pour des roublards, des faussaires, parcequ'alors, on vous aurait faussement renseigné.

Comme jamais nous n'oserions (tu parles), voici ce qu'il convient encore de rajouter :

R-0 : s'exprime sur 8 bits.

- R1 : ne mémorise qu'un quartet (les 4 bits de poids faible de l'octet que vous lui enverrez).
- R2 : octet, comme R0.
- R3 : quartet, comme R1.
- R4 : octet.
- R5 : quartet.

Donc, en ayant fait les rapprochements qui s'imposent (R0 et R1, R2 et R3, R4 et R5, forment des couples de registres contrôlant respectivement les fréquences des canaux A, B et C. Ces fréquences s'expriment sur 12 bits et donc par des nombres compris entre 0 et 4095.), vous auriez attendu la formule qui permet de déterminer la valeur nécessaire pour obtenir une fréquence donnée en hertz et qui est : valeur = 3579545 / (16 \* fréquence).

- R6 : ce sont seuls les 5 bits de poids faibles de l'octet transmis à ce registre qui importent pour contrôler la fréquence du générateur de bruit. La formule de calcul de la valeur de ces 5 bits en fonction de la fréquence désirée, étant la même que celle déterminant la fréquence des canaux A, B et C. Il va sans dire que la plage des fréquences utilisables ici est bien plus réduite.

- R7 : lui est spécial, il ouvre (1) ou ferme (0) les canaux et gère le mixage du bruit et du son. Chacun de ses bits a un rôle spécifique : bit 0 : à 1, détermine la présence de son sur le canal A, à 0, c'est une

### 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
- 130 134 138 142 146
- COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130 134 138 142 146
- ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96

- 101 106 111 115 119 123 128 131 136 141 144 146
- AMSTRAD -> 111 115 119 123 127 131 135 139 143 146
- APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128 132 135 139 143 146
- SPECTRUM -> 112 116 120 124 127 132 136 140 144 146
- THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129 133 137 141 146
- MSX -> 113 117 121 125 129 133 137 140 146

absence qui est marquée. bit 1 : même chose que le bit 1 mais pour le canal B. bit 2 : même chose, mais pour le canal C. bit 3 : comme le bit 0, mais pour le bruit sur le canal A. bit 4 : le bruit du canal B. bit 5 : le bruit du canal C. bits 6 et 7 : en rapport avec les ports d'entrées sorties.

- R8 : son quartet de poids faible permet de moduler le volume du canal A, son bit 4 détermine si l'enveloppe agira ou non sur le son provenant de ce canal. - R9 : comme R8 mais pour le canal B. - R10 : comme R8 mais pour le canal C.

- R11 et R12 : rien à ajouter, ils gèrent effectivement la période de l'enveloppe et, la période, c'est le temps qui se passera entre deux crêtes du volume, crêtes mises en évidence par les représentations des courbes d'enveloppes que vous pouvez admirer dans vos manuels préférés (On note d'ailleurs que sur ces représentations graphiques, on ne précise jamais que l'abscisse est censée représenter le temps et, l'ordonnée, le volume.).

- R13 : le quartet de poids faible de ce registre mémorise (nous y voilà), la forme d'enveloppe. Alors là : manuel. On ne va pas vous dire : "Alors là, il y a une montée, puis ça

se met à redescendre, mais, ho suspens, va-ce remonter à nouveau ?" (c'est Français ça ? Viré !).

- R14 et R15 : les ports d'entrées-sorties déjà signalés.

D'accord, c'est bien beau tout ça, mais il n'y a pas d'instructions du type LD Rn, valeur ou OUT (Rn), A, alors comment que c'est-y qu'on y accède à ces sacrés registres : par deux instructions OUT. La première enverra le numéro du registre sur lequel on veut agir, au port d'adressage du PSG. La seconde enverra la valeur que l'on veut transmettre à ce registre au port de contrôle du PSG. Mais puisque nous avons pu constater des variations des numéros de ces ports d'un MSX à l'autre, nous nous contenterons d'affirmer que sur tous les MSX, on peut procéder à cette savante opération en appelant le vecteur 93H, avec le numéro du registre à trafiquer dans l'accumulateur et la valeur à envoyer dans le registre E du Z80.

C'était la délicate mission du programme de notre dernier cours, en choisissant habilement et sous interruptions, les valeurs de chargement des registres du processeur musiquex.

tralalialalè... ..

Nibourdin Colas et  
Jeaulin Pandaclau

## LANGAGE MACHINE SUR

### ZX 81

On ne le dira jamais assez : une bonne routine est une routine paramétrable ! Elle doit offrir à son usager la plus grande souplesse d'utilisation possible, c'est à dire la capacité de tendre, à partir d'un objectif général, vers un résultat plus spécifique au programme Basic dans laquelle elle viendra s'insérer. En voici un bon exemple aujourd'hui avec ce programme d'INVERSION VIDEO PARAMETRABLE. Si l'objectif principal de cette routine reste en tout état de cause la transformation du noir-sur-fond-blanc en blanc-sur-fond-noir, le travail effectué d'un appel (RAND USR) à l'autre, pourra chaque fois se prêter à des "interprétations" fort différentes. Il suffira pour cela de modifier quelques indices, quelques "paramètres". Je sens bien que j'excite votre curiosité, alors voyons de plus près de quoi-ou'il-s'agit-là...

D'abord, cette routine vous offrira pour le même prix un autre service : un scanning clavier performant, auto-protégé contre la touche "break", et capable d'identifier facilement la touche pressée; ensuite,

et comme cadeau de rentrée, je vous offre la possibilité de faire se succéder les inversions vidéo afin d'obtenir un effet de clignotement. Nul besoin de préciser que toutes ces fonctions sont simultanées avant d'examiner ce qui fait l'intérêt majeur de cette routine : le mode

VOUS ALLEZ NOIR, C'EST MAGIQUE! 1... 2... 3!



de paramétrage utilisé. Nous disposerons de cinq indices qui permettront de faire varier, dans la limite des possibilités du ZX, à la fois l'emplacement et le format de la zone-écran frappée d'inversion vidéo, et la durée d'activation du scanning clavier. Innovation de taille : les paramètres ne seront plus modifiés par la lourde procédure du "pokage" d'octet mais figureront directement sur le listing sous forme de codes CHR\$ dans une ligne

REM réservée à cet effet. Donc initialisation immédiate et facile de ces paramètres et surtout considérable économie de mémoire ! Il y a de quoi quitter sans regrets les plages adossées pour s'enfermer dans un profitable tête-à-tête avec son bon vieux ZX pas vrai ? !

Vous n'aurez aucun mal à suivre sur le listing ci-contre le déroulement des opérations. Le premier module détient en fait la

MERDE, RATE! ON LA REFAIT



clé de ce système de paramétrage. Vous remarquerez qu'il fait appel à la variable-système CH-ADD. Celle-ci permet de localiser en mémoire l'adresse du prochain caractère à fournir à l'interpréteur basic lors de sa lecture d'un listing. C'est là que réside l'astuce : si j'interroge CH-ADD, à partir d'un appel sur listing basic de type RAND USR x (ou x est l'adresse de cette routine d'interrogation), cette variable-système me renverra forcément l'adresse de la ligne de basic suivante. Si cette ligne supporte une REM, je peux alors y faire figurer sous forme de CHR\$ différentes valeurs dont les adresses deviennent facilement repérables, donc exploitables en tant que paramètres. On aurait par exemple le fragment de listing suivant :

```
100 RAND USR 16514
110 REM >"$* *
ou 16514 serait l'adresse de départ de notre routine et les symboles présents en REM les cinq paramètres nécessaires.
```

L'utilisation d'une autre variable-système (PRBUFF) va nous permettre, par le truchement de l'instruction LDIR (chargement par bloc avec incrémentation et répétition) de transférer les onze premiers octets

(BC = 11) à partir de CH-ADD vers les emplacements libres constitués par les octets du buffer d'imprimante. Il s'agit ici de simplifier, à chaque lecture d'un paramètre, le calcul de son adresse.

Le module suivant, "ADRESSE LIGNE", a pour charge de lire le septième octet du buffer d'imprimante (B1) qui détient à ce moment le premier paramètre de notre routine : l'adresse de la ligne d'écran à partir de laquelle se fera l'inversion vidéo. En cas de "blanc" (0) c'est la ligne 0 qui sera retenue. Vient ensuite, suivant le même procédé, l'identification de la colonne de départ, puis la longueur (nombre de colonnes) de la ligne d'écran qui sera inversée. C'est en 16453 (dixième octet du B1) qu'on pourra lire le nombre de lignes sur lesquelles cette inversion sera répétée. Cet ensemble de quatre paramètres définira donc à chaque fois un format original d'inversion vidéo. Le module de "comparaison" vérifiera que ce format ne dépasse pas de l'espace alloué au fichier d'affichage; il supprime ainsi les risques de "plantage" en retournant au basic (RET M) en cas d'erreur. Ce sont les trois modules suivants qui exécuteront le travail d'inversion vidéo proprement dit, tandis que le quatrième, prenant en tenaille, dans une boucle indiquée par le registre E, la routine de scintillement du clavier, en assurera 255 répétitions avant de passer la main au module "durée". C'est ici que nous exploiterons notre cinquième et dernier paramètre, lequel vise à reproduire (de 0 à 255 fois, c'est au choix) l'ensemble des opérations déjà décrites.

Les deux derniers modules correspondent aux deux modes de sortie de cette routine :  
1 - Le temps imparti est épuisé, aucune touche n'ayant été pressée : l'octet 16417 prend la valeur 0.  
2 - Une touche a été pressée. C'est la touche BREAK on n'en tient pas compte; si c'est une autre touche on dépose son code en 16417 avant de retourner au Basic.

...Et maintenant, à vos paramètres !

Bernard Guyot

```
REM * INVERSION VIDEO PARAMETRABLE
AVEC SCANNING CLAVIER

REM * CHARGT PRBUFF
LD HL,(16406) CH-ADD
LD DE,16444 PRBUFF
LD BC,11
LDIR

REM * ADRESSE LIGNE
LD HL,(16396) 0-FILE
INC HL
LD A,(16450) départ inv.
CP 0
JR Z,LB
LD B,A
LD DE,33
:LO ADD HL,DE
DJNZ,LO

REM * ADRESSE COLONNE
LD D,0
LD A,(16451) colonne
LD E,A
ADD HL,DE
```

```
PUSH HL

REM * CONTROLE F.A.
LD D,0
LD A,(16452) longueur
LD E,A
ADD HL,DE
LD A,(16453) nb lignes
LD B,A
LD DE,33
:LR ADD HL,DE
DJNZ,L9
XOR A
SBC HL,DE
EX DE,HL

REM * COMPARAISON
:LI0 LD HL,(16396)
LD BC,792
ADD HL,BC fin F.A.
XOR A
SBC HL,DE
POP HL
RET M si ret
```

```
REM * LIGNES ET LONGUEUR
:IL4 PUSH HL
PUSH HL
LD A,(16453)
LD B,A
:IL1 LD A,(16452)
LD C,A
REM * INVERSION VIDEO
:IL2 LD A,(HL)
CP 11B
JR NZ,L7
INC HL
LD A,(HL)
:IL7 ADD A,*80
LD (HL),A
INC HL
DEC C
JR NZ,L2

REM * REPETITIONS
POP HL
LD DE,33
ADD HL,DE
PUSH HL
DJNZ,L1
```

```
POP HL défausse

REM * TEMP. & SCANNING
LD E,255
:IL3 CALL *02BB
LD B,H
LD C,L
LD D,C
INC D
JR NZ,L5
DEC E
JR NZ,L3

REM * DUREE
POP HL
LD A,(16454)
DEC A
LD (16454),A
CP 0
JR NZ,L4

REM * RETOUR NUL AUTOM.
LD A,0
LD (16417),A
RET
```

```
REM * SORTIE PAR SCANNING
:LS CALL *07BD
LD A,(HL)
CP 0 break
POP HL
JR Z,L4
LD (16417),A
RET

CARACTERISTIQUES
- 148 octets relogeables
- structure de la REM qui devra être placée impérativement après l'appel de routines:
1° octet = ligne
2° octet = colonne
3° octet = longueur
4° octet = nb lignes
5° octet = durée
Attention! pour chacun de ces octets les valeurs doivent être représentées par leurs équivalents CHR$ (de 0 à 255).
```

## EDITO

CANAL +  
attaque fort la rentrée avec LE RAYON VERT  
le dimanche 31 août à 20h35.  
Le dernier Rohmer  
vous est offert le jour même de sa présentation  
au festival de Venise.  
Irradiés et radieux, les abonnés  
vont en écouter leurs vacances.  
Bombyx.



ET DEMAIN VIENDRA LE JOUR.

## AUTRES LIEUX, AUTRES MOEURS

### YOL

Film de Yilmaz Güney (1982) avec Tarik Akan, Serif Sezer, Halil Ergün, Meral Onhoşoy et Necmettin Cobanoğlu.

Des condamnés de droit commun bénéficient d'une permission de sortie d'une semaine pour voir leur famille. Yusuf qui a perdu ses papiers la passera au poste militaire, Mevlüt rejoint sa fiancée en butte à la tradition musulmane, Omer retrouve son village du Kurdistan opprimé par l'armée. Quant à Mehmet, on lui reproche la mort de son beau-frère due à sa lâcheté, on veut lui enlever sa femme et son fils. Emine sa femme lui pardonne mais pas la belle-famille.

Seyit lui ne retrouve personne. Sa femme Zinê n'a pas su l'attendre et a fauté. Exiliée par sa famille dans un réduit montagnard, Seyit est censé aller laver cette offense par le sang.

Tout simplement le meilleur film de Güney. Un réalisateur turc qui conçut et dirigea la plupart de ses films de la géologie où l'avaient jeté les militaires turcs. Comme d'habitude, Güney dénonce l'oppression de la bureaucratie, des militaires et surtout le poids écrasant de la tradition musulmane.

Moins désespéré que les autres, il exprime ici son amour pour son pays et ses compatriotes, un amour qu'il prône au même titre que le repentir et la compassion pour

### LES JOUEURS D'ECHECS

Film de Satyajit Ray (1972) avec Amjad Khan, Sanjeer Kumar, Saeed Jaffrey et Richard Attenborough.

Le roi Wajid Ali Shah, monarque du royaume musulman d'Avadh, a délégué les pleins pouvoirs au cabinet ministériel. Juché prématurément sur le trône, il préfère le chant et la poésie à la conduite des affaires du royaume. Le représentant de la compagnie des Indes, Lord Dhalousie, a beau le conseiller à plusieurs reprises, le roi ignore ses avertissements.

Mir et Mirza, deux notables, passent leur temps à s'affronter aux échecs aux dépens de leurs affaires et de leurs familles. Lord Dhalousie détrône le roi, et annexe le royaume à la couronne d'Angleterre sans rencontrer de résistance.

Où est passé Mirza ? Comme Mir, il fait le minimum pour s'adapter et continue ses parties d'échecs dorénavant avec les règles du jeu à l'anglaise. Une histoire dorée et navrante.  
Ray filme lentement (trop) le déclin d'un monde fastueux, irrationnel, l'Inde immémoriale face à l'arriérisme occidental, l'Angleterre au matérialisme sinistre. Un regard caustique qui rappelle celui du prince de Salina dans *Le Guépard*.

Diffusion le mardi 2 septembre à 21h10 sur TF1 en V.O.

## L'AMOUR À MORT

ET DEMAIN VIENDRA LE JOUR

Dramatique de Jean-Louis Lorenzi avec Serge Avedikian, Emmanuelle Béart, Elisabeth Senter.

Décor austère, ambiance pater noster. La montagne cévenole, terre de désolation, de pauvreté et de protestantisme subit les outrages de l'armée catholique et royale. En cette année 1703, les Dragons du roi harcèlent les camisards, pillent les hameaux et massacrent les prédicants. Dans une petite ferme isolée, Esther et sa jeune sœur, Judith, vivent péniblement, leur père aux galères, leur frère Jérémie caché dans les collines. Lors d'une Dragonnade, Judith est violée et laissée pour morte. Esther la soigne et crie vengeance. Armée d'un fusil de chasse, elle abat un soldat qui rôdait. Au moment de l'enterrer, ce dernier exhale un souffle de vie. Elle renonce à l'achever, et l'abritant sous son étal, le soigne contre la volonté de Judith.

Il s'appelle Jean-Marie, catholique et breton. Lorsque la conscience lui revient, il prend peur. Les fanatismes s'entrechoquent, les rudes caractères paysans

s'affrontent. Et petit à petit, de silences en prières, les barrières de l'intolérance s'effacent. Au milieu du chaos de rocs, du maelström de la guerre, un havre de paix est-il possible ?

Tiens le petit Lorenzi parle encore de la persécution du protestantisme. Bien qu'elle pêche parfois par didactique, cette dramatique confirme le talent d'un auteur et la qualité exemplaire de la ténacité franchouillarde dans son domaine de prédilection : la dramatique historique en costume.

Diffusion le mercredi 3 septembre à 20h35 sur A2. Photo A2.

### TERMINATOR

Film de J. Cameron (1985) avec Arnold Schwarzenegger, Michael Biern et Linda Hamilton.

Terminator (Arnold qui vous savez) vient du futur pour tuer Sarah Connor, une pauvre mortelle qui donnera naissance au sauveur de l'espèce humaine lors de l'ère postnucléaire. Terminator, le mercenaire cyborg, a pour adversaire Reese, un guerrier humain, qui lui aussi arrive de l'avenir avec la mission inverse.

Au fil des combats, Terminator semble indestructible, par contre les dégâts sont tels qu'il risque de plus rien rester de la planète Terre.

Du ciné efficace sur un scénario pas trop mal ficelé, assez proche du péplum sur le fond et du vidéo-clip quant à la forme.

Diffusion sur Canal + le mardi 2 septembre à 20h35.

## EN AVANT LA MUSIQUE

### RHAPSODIE HONGROISE

Pays d'Europe centrale, la Hongrie, vaste cuvette géologique, est le réceptacle de multiples influences musicales qui se chevauchent et donnent un étonnant panorama musical à forte coloration rock.

Et d'un, entendre du rock hongrois est une preuve que ce rythme de sauvage supporte d'être chanté autrement qu'en anglo-américain standard. Et de deux, ce rock balance pas mal, il soutient largement la comparaison avec la production française. Et de trois, principalement, la mise en images de la télévision hongroise n'a rien à envier à TV6. Au contraire, le montage, le cadrage et les protagonistes font preuve d'un humour solide.

90 minutes de rock'n roll, pop-rock, hard-rock, boogie-rock, rock planant, de chansons douces, réalistes, jazz band, rhapsodie band, rap-soda band.

Diffusion le vendredi 5 septembre à 23h20 sur TF1.

## TANT QU'IL Y AURA DES BURT

### LE TEMPS DU CHATIMENT

Film de John Frankheimer (1961) avec Burt Lancaster, Shelley Winters, Telly Savalas et Dina Merrill.

East harlem, un soir. Échanges de vues entre un gang de Porto-Ricains et une bande d'Italo-Ricains. Un Porto meurt. Le coroner Cole trouve le cadavre du Porto opportun pour se faire valoir. Il charge l'inspecteur Bell (Lancaster) de l'enquête en exigeant célérité et sévérité. De fâcheux, le Porto devient importun pour East Harlem.

Né dans ce quartier, Bell n'aime pas qu'on lui sonne les cloches. Porté sur la rééducation plus que sur la prison, il apprécie peu les directives de Cole, le coroner pas cool. Pris à parti par les jeunes, leurs mères, sa femme, le coroner, notre héros parviendra néanmoins à trouver la juste solution.

Un beau sujet, en vogue à l'époque, traité sobrement par Frankheimer dont c'était le premier film. Distribution remarquable (Lancaster, Winters, Savalas).

Diffusion le mardi 2 septembre à 22h55 sur FR3 en V.O.

### LA VALLÉE DE LA VENGEANCE

Film (western) de R. Thorpe (1951) avec Burt Lancaster, Robert Walker et Joanne Dru.

Owén (Lancaster) régit un ranch pour son propriétaire infirme, surveille le fils du patron, un vaurien qui a engrossé une servante, reçoit les jérémiades de la femme du vaurien, éloigne les frangins de la servante en quête de vengeance. Et tout ce boulot pour manquer d'être assassiné par cet ingrat lors du rassemblement annuel des troupeaux.

Et le film, vaut rien ? Boi, veaux, vaches, génisses et Burt Lancaster dans le rôle du taureau. Sans plus.

Diffusion le mardi 2 septembre à 20h40 sur FR3.

### TANT QU'IL AURA DES HOMMES

Film de Fred Zinneman (1953) avec Burt Lancaster, Montgomery Clift, Deborah Kerr, Frank Sinatra, Ernst Borgnine et Jack Wardner.

En 1941, Pearl Harbour, charmante île du Pacifique, vit par et pour les Américains de la base aéronavale. Le soldat Prewitt (Clift), nouveau venu, se voit proposer un combat contre le champion de boxe du régiment voisin. Prewitt, ex-champion, a renoncé au noble art et se consacre au clairon. Il refuse.



Furieux le capitaine Holmes le confie aux soins du sergent Judson (Borgnine, sadique parfait). Prewitt tient le choc grâce à l'amitié de Maggio (Sinatra). De son côté, le sergent-chef Warden (Lancaster) méprise la hiérarchie militaire, de bas en haut, et entretient une liaison sans issue avec Mme Holmes. Un amour impossible qui risque de le laisser sur le sable.

Huit oscars pour ce film qui dénonce la cruauté, l'ennui et l'ivrognerie de règle dans les casernes. Interprétation hors classe.

Diffusion le dimanche 31 août à 20h35 sur TF1.



sortir la Turquie du Moyen Age. La beauté poignante du film confine par moments au sublime. Palme d'or à Cannes en 82.

Diffusion le lundi 1er septembre à 20h35 sur TF1.

## LES PSY CAUSENT

### ANNIE HALL

Film de Woody Allen (1977) avec Diane Keaton, Woody Allen, Tony Roberts, Carol Kane, Shelley Duvall et Christopher Walker.

Woody évoque l'histoire d'un auteur juif new-yorkais, en analyse depuis 15 ans qui a des problèmes d'identité et des déboires sexuels. Toute ressemblance avec un cinéaste bien connu n'est pas fortuite.

Quelque part entre l'autobiographie et le

ciné-vérité, Woody se raconte : lui avec lui (sa maladresse, le sport, les difficultés d'auteur), lui et les femmes, lui et ses phobies, lui et le verbe : quiproquos, jeux de mots, bégalements.

La fin d'une ère, celle du burlesque, du comique dévastateur, du clown maladroit. Ce film ouvre la transition vers une période de maturité où l'humour est roi. Un film doux-amer qui s'adresse à l'intelligence. La naissance d'un auteur, d'un grand.

Diffusion le mercredi 3 à 22h40 sur FR3 en V.O.

### THE DARK MIRROR

Film de Robert Siodmak (1946) avec Olivia de Havilland et Lew Ayres.

New York, la nuit. La caméra effleure des façades, s'arrête sur une fenêtre illuminée, se faufile dans l'appartement et stoppe devant un grand miroir où se reflète un cadavre, un couteau dans le dos.

Le mort, le docteur Peralta, a été vu la veille en compagnie de Ruth Collins. Comme alibi, cette dernière évoque une promenade solitaire, une activité corroborée par plusieurs témoins.

Mais Ruth (De Havilland) vit avec Terry (De Havilland), sa sœur jumelle. Personne n'est capable de les distinguer. Laquelle a tué et pourquoi ?

L'inspecteur prend conseil auprès d'un psychanalyste, Scott Elliot que le docteur Peralta avait lui-même questionné car il avait perçu des symptômes de schizophrénie chez une des sœurs Collins.

Siodmak enlève aux spectateurs tout repère visuel ou sonore. Jusqu'au bout l'ambiguïté demeure, accentuée par la quasi-absence de scènes nocturnes. Le climat étouffant de l'intrigue suffit à la noirceur du film. Les truccages photographiques sont remarquables.

Diffusion sur Canal + le vendredi 5 septembre à 20h35.



# DRAGON'S LAIR

## de SOFTWARE PROJECT

### pour COMMODORE 64 et 128.

Voilà. Voilà à quoi en sont réduits les vrais aventuriers, de nos jours. La lande et la campagne tu battras. Une juteuse affaire de dragons et de princesses tu trouveras, (juteuse aussi la princesse, svp. Merci). Le dragon, tu zigouilleras et la princesse tu violeras. Et toc ! Ni vu ni connu. Bien sûr, ce ne sera pas une partie de plaisir (au début tout, du moins), mais la belle Daphnée, car tel est son nom, vaut bien que l'on risque sa vie pour elle. Plus d'un preux, à sa vue, laissa à la cour toute esbaubie le loisir d'admirer ses chaussettes, et il n'y a pas que les cours qui se mirent à battre lorsque la nouvelle de sa disparition s'ébruita à travers tout le royaume. C'est pas possible

d'être aussi bête, les mecs ! C'est pas les chaussettes de la princesse qui ont disparu. Faut tout leur dire ! Je tiens mes renseignements de la bouche même du bon Roi Aethelred, le papa de Daphnée-la-jolie-princesse. Il régnait en paix dans son royaume magique au milieu de ses trésors, lesquels trésors n'étaient rien comparés à sa fille chérie (Daphnée-la-jolie-princesse). Et voilà qu'un jour apparut Singe, le mauvais dragon des terres obscures. Le but du monstre était qu'on lui livre le royaume et tous ses habitants. Evidemment, le bon roi (Aethelred-le-père-de-Daphnée-la-jolie-princesse) refusa la vicieuse demande. Vicieuse ? En effet, pour se venger, Singe (le-mauvais-

dragon-des-terres-obscures) enleva la princesse (voir plus haut) et, usant de sa magie toute puissante, l'emprisonna dans une boule de cristal, laquelle boule fut enfermée dans le donjon du château enchanté. Son horrible forfait accompli, Singe (c'est le méchant) envoya cet ultimatum au père éploré, (le-père-éploré, le roi, quoi !) "Renoncez à votre royaume avant le coucher du soleil ou bien votre fille Daphnée ne fera plus jamais battre aucune chaussette". Non, j'ai pas dit ! Vous m'embrouillez à m'interrompre tout le temps ! Bon, on se tait et on écoute. Tu t'appelles Dirk-le-téméraire. C'est comme ça. Le contrat consiste à sauver Daphnée-la-jolie-princesse. Pour cela il faut l'introduire dans les donjons au moyen du disque tombant (très casse-gueule !). Ensuite, il y a, glagla ! Le couloir aux crânes. Pshii ! Les cordes brulantes. Cling ! La salle d'armes. Hurlu ! Hurlu ! Les créatures hurluberlues. Ouh ! la salle aux tantes à Kull. Ouinnn,



SPLATCH ! le deuxième disque. Toc et Mat ! Le damier mortel, et enfin, arggg ! La mise à mort. Que ceux qui n'ont pas compris ce nous parlons de Dragon's Lair, adapté pour Commodore 64/128 du célèbre jeu laser, battent leurs coups. Encore là ? Alors que vous devriez déjà être dans le premier magasin venu (imaginez la tête de votre boulangère !) pour acheter ce merveilleux jeu. Alors, j'attends !

Directeur de la Publication  
réducteur en chef  
Gérard CEGCALDI  
Directeur Technique  
Benôite PICAUD  
Rédacteur en Chef Adjoint  
Michel DESANGES  
Rédaction  
Stéphane SCHREIBER  
Secrétaire  
Martine CHEVALIER  
Maquette  
Jean-Marc GASNOT  
Jean-Yves DUHOUC  
Dessins  
CARALI  
Editeur  
SHIFT Editions  
24 rue Baron  
75017 PARIS  
Tel: (1) 42 63 49 94  
Distribution NMPP  
Publicité au journal  
Tel: (1) 42 63 82 02  
Telex: 281260 F SHIF  
Commission paritaire 66489  
RC 83 B 6621  
Imprimerie  
DULAC et JARDIN S.A.  
Evreux  
Directeur Commercial  
Stéphane CARRIE

AMSTRAD	Le Truc
Patrice ARENAS	page 23
Philippe ALEXANDRE	Lucas
APPLE	page 7
Gérard SEBBAH	KZÖYK
CANON X07	page 3
Marc MOLLARD	Tempie
CEM 64	page 5
S. JEANNERET/S.COLL	Le Snorkuck
EXL 100	page 8
Christophe BOUILLE	EXL Frog
MSX	page 4
André TIMMERMANS	Creasy Miner
ORIC	page 5
Frédéric DANIEL	Poker
SPECTRUM	page 24
Benoit VINCENT	Micro Tableur
TI 99/4A (pe)	page 4
Ivan HARY	Les Pentaminos
Thomson T07-T07/70	page 6
J. Yves LE FRIEC	Ile D'Spouz
Thomson T07	page 22
Frédéric NGUYEN	Opération Ninjas
VIC 20	page 21
Laurent d'ABRIGÉON	Water Panic
ZX 81	page 8
Pascal MARACHIAN	Dessin Animé
	page 6



# ATARI LA MARQUE QUI MONTE LES PRIX QUI BAISSENT

## ATARI 1040 STF

- UNITE CENTRALE 1 Mo, Lecteur de disquettes 3" 1/2, 720 Ko, Basic Logo, Tas, résolution 640 x 400 (monochrome), 640 x 200 (couleur), Palette de 512 couleurs, interfaces série, centronics
- + Moniteur couleur ..... 11.990 F. □
- + Moniteur monochrome ..... 9.990 F. □

**NOTRE AVIS :**  
Plus que la fiche technique, déjà élogieuse les ATARI 1040 et 520 sont impressionnants par leur convivialité (système des fenêtres et de la souris), ainsi que par leur graphisme (640 x 400 en monochrome).

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

520 STF  
4.990 F. □  
seul

1040 STF  
9.990 F. □  
moniteur monochrome H.R.

1040 STF  
11.990 F. □  
moniteur couleur

Crédit immédiat sur tout le magasin

## ATARI 520 STF

- UNITE CENTRALE 512 Ko, Lecteur de disquettes 3" 1/2, 360 Ko, Basic, Logo, Tas, Résolution 640 x 400 (monochrome), 640 x 200 (couleur), Palette de 512 couleurs, interfaces série, centronics
- Seul ..... 4.990 F. □

### UTILITAIRES :

- HABAWRITER : traitement de texte français, permet de travailler sur plusieurs textes en même temps ..... 680 F. □
- TEXTOMAT : traitement de texte, français compatible Datamat et Calculmat ..... 450 F. □
- MCOPIE : utilitaire de copie de disquettes ..... 175 F. □
- MODULA 2 ST : langage compilé, particulièrement adapté aux applications scientifiques ..... 1.450 F. □
- MCC PASCAL : langage Pascal compilé compatible MCC Assemblée et MCC latrice C ..... 925 F. □
- MCC ASSEMBLEUR : assembleur compatible MCC Pascal et MCC Latrice C ..... 925 F. □
- MCC LATICE C : C compilé compatible MCC Pascal et assembleur ..... 925 F. □
- SEKA : assembleur ..... 360 F. □
- PASCAL UCSD : le célèbre Pascal compilé disponible sur ST ..... 390 F. □
- PACK BUREAUTIQUE : traitement de texte IST WORD + Gestion de fichier db Master one ..... 1.250 F. □
- PROFORTRAN : Fortran 77 compilé ..... 1.350 F. □
- DEGAS : utilitaire de dessin en couleur, nombreux outils : loupe, crayon, pinceau ..... 450 F. □
- PLUS PAINT : dessin, en monochrome ..... 395 F. □
- CAD 3 D : permet de créer et de visualiser des objets en 3 dimensions puis de les transférer sur Degas afin de les modifier, superbe ! ..... 550 F. □
- PRINT MASTER : pour faire vos propres cartes de visites, de vœux ..... 350 F. □
- CALENDAR : installez un calendrier avec alarmes sur votre Atari ..... 250 F. □
- K-SPREAD : tableur, très simple d'emploi grâce à la souris de votre ST ..... 550 F. □
- DBMAN : système de gestion de base de données, accès multicritères ..... 1.780 F. □
- HIPPO RAMDISK : transformez une partie de la mémoire de votre ST en disquette virtuelle, permet un gain de temps très important ..... 375 F. □
- L'EXPERT : système de connaissances, créez, recherchez,itez, débutez ..... 1.540 F. □

### LOGICIELS 520 ET 1040 JEUX :

- #### PERIPHERIQUES 520 ET 1040 :
- Moniteur monochrome ..... 1.990 F. □
  - Moniteur couleur ..... 3.990 F. □
  - Lecteur 360 Ko ..... 2.000 F. □
  - Lecteur 720 Ko ..... 2.700 F. □
  - Imprimante ATARI ..... 2.450 F. □
  - Imprimante FUJI PD 80 (compatible ATARI) ..... 2.950 F. □
  - Disque dur 20 Mo (Tos en rom) ..... 6.990 F. □
  - Extension à 1 Mo pour 520 ST ..... 795 F. □

- THE PAWN : Jeu d'aventure en anglais, les plus beaux graphismes disponibles à ce jour sur Atari ..... 208 F. □
- TIME BANDIT : arcade, comprennent : entre autres, un Pacman, animation, graphismes, difficultés, tout y est ! couleur uniquement ..... 315 F. □
- KING QUEST II : aventure jouable ou joystick, sonore, attention ! pendant que vous réfléchissez vos adversaires se déplacent ou se cachent ! ..... 475 F. □
- BORROWED TIME : vous avez moins d'une journée pour résoudre une enquête, certaines personnes vous veulent du mal ..... 250 F. □
- HACKER : vous vous retrouvez accidentellement au cœur d'un gros ordinateur, découvrez-vous les secrets qu'il protège ? ..... 490 F. □

- BRATACCAS : subtil mélange aventure-action, on vous accuse d'un crime que vous n'avez pas commis, sachez-vous prouver votre innocence ? ..... 370 F. □
- MINDSHADOW : aventure, vous êtes victime d'une amnésie, retrouvez votre véritable identité ..... 335 F. □
- MUSIC STUDIO : créez, modifiez, jouez vos propres partitions de musique, les principaux instruments existent déjà, vous pouvez créer les vôtres !, effet saisissant ..... 335 F. □
- MAJOR MOTION : au volant d'un bolide digne de James Bond, échappez aux multiples dangers qui vous guettent ..... 350 F. □
- COLORSPACE : permet de créer des animations colorées sur votre ST, compatible avec Néochrome ..... 200 F. □
- SUNDOD : aventure, guerre de l'espace, un graphisme étonnant, couleur uniquement ..... 315 F. □

## PROGRAMMER EN JOUANT

1 Micro-ordinateur avec son lecteur de disquette 130XE



2.990 F. □

- #### LOGICIELS 130 XE :
- FLIGHT SIMULATOR 2 : simulateur de vol, plusieurs aéroports, très réaliste ..... 560 F. □
  - COLOSSUS CHESS 3.0 : actuellement le meilleur jeu d'échecs sur 130 tant pour le niveau de jeu que pour le graphisme ..... 144 F. □
  - FIGHTER PILOT : faites vos preuves comme pilote de chasse, action garantie ! ..... 119 F. □
  - GREAT AMERICAN ROAD RACE : dessinez vos propres circuits, choisissez votre voiture, et que le meilleur gagne ..... 149 F. □
  - SUMMER GRAMES : les jeux olympiques chez vous ..... 159 F. □
  - BEACH HEAD : débarquez sur une plage, et traversez les lignes ennemies ..... 159 F. □
  - NIGHT MISSION PINBALL : pour les amateurs de flipper ..... 359 F. □

### BON DE COMMANDE

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tél. ....

Commande de 5 cartouches, Port 3.0  
At-Boxes - 30 F

LA REGLE A CALCUL, 65 bis St-Germain  
BP 300 75228 Paris Cedex 04  
Tél. 43.25.68.88 Telex: 220 064 F/1303 KAC  
Livraison des produits disponibles tous 8 jours.  
Prix unitaire général livret-Logisage