



AMSTRAD : BOUM !

Le PCW Show à Londres est le premier vrai salon de micro depuis deux ans. Deux pôles d'attraction : Amstrad et Atari. Le second se renforce, le premier explose, d'où le titre.

Laissez-moi vous présenter un peu le PCW Show. Il se tient tous les ans à l'Olympia de Londres, immense palais des Congrès. Pas très loin, un pub très sympa sert une bonne dizaine de bières à la pression, dont une blonde absolument fabuleuse, et à ce propos je voudrais rendre justice aux Anglais : contrairement à ce que prétend la légende, ils ne boivent pas du tout leur bière tiède, elle est non seulement très fraîche mais en plus excellente puisqu'anglaise. Un peu plus loin, il y a un autre pub qui... Oh, pardon. Le PCW Show. Voilà.

Traditionnellement, le marché du professionnel y occupe une place importante dans le coin le plus beau et "l'arrière-boutique", l'une des deux parties du show n'est consacrée qu'à la micro familiale. Côté pro : les cravates, le silence, l'allure compassée et le pas de sénateur dans les couloirs. Côté branleurs : les mêmes qui sautent dans tous les coins, les grands en jeans crasseux qui boivent de la bière, le bruit des Space Invaders partout et les haut-parleurs qui diffusent de la musique de nègre à fond les gamelles. Ça, c'est la tradition.

Mais cette année, c'était différent. D'abord, côté familial, il y avait deux fois plus de monde, deux fois plus de bruit, deux fois plus de bière et les jeans s'étaient troués entre-temps. Côté pro, personne. Enfin, presque. Les beaux stands rutilants de chic et de néons, avec hôtesses en jupe longue et commerciaux cravates, semblaient aussi tristes que déserts. A ça, deux raisons.

D'abord, l'efficacité change de côté : on trouve maintenant sur Atari une carte qui permet d'obtenir des vitesses de calcul de l'ordre de 15 millions d'opérations par seconde (Mips) pour environ deux bâtons. A titre de comparaison, c'est presque le double d'un Vax 800. Et un 68000 ne performe que 0,1 Mips !

Et puis, surtout, chez les familiaux, il y avait l'Amstrad PC. Alors là, c'est un événement. Justement, au milieu



de tous les brail-lards qui s'extasiaient sur tel ou tel soft, il y avait une enclavé de plumitifs en costume tard autour du stand Amstrad, qui regardaient le PC 1512 avec de gros yeux, avec l'air de penser "Mais un ordinateur si esthétique et si peu cher est-il vraiment un ordinateur ?".

Ça, je m'en vais vous en toucher deux mots, parce que ça vaut vraiment le coup.

LE AMSTRAD PC

Je vais vous faire une visite guidée, c'est le meilleur moyen de vous faire une idée de l'engin. D'abord, on voit

de très loin le stand Amstrad et les panneauaux fléchés qui indiquent "PC 1512". Donc, c'est son nom. Ensuite, faut éviter les mecs qui sont venus du pro pour venir voir la merveille. Déjà, faut compter dix bonnes minutes parce qu'ils s'agglutinent, les rats. Et on arrive enfin à la bécane.

Putain, le look. C'est un PC, ça ? Vous êtes sûr ? Ça me paraît bien joli pour un PC. J'étais plutôt habitué aux caisses métalliques genre IBM, grosses et moches. Là, ça ressemble à un petit truc hyper compact et très chicos. Oh, dis-donc, René, t'as vu comment il commence, l'HHHHebdo ? C'est mauvais signe, ils vont lui rentrer dedans dans pas longtemps.

Le clavier est classique, juste deux touches de plus que sur les autres. Le toucher est agréable, par rapport à certaines contrefaçons taiwannaïses. Le socle du moniteur vient s'encaster sur le capot, grâce à un design astucieusement pensé. Et pour introduire des cartes d'extension, inutile de tout virer comme sur les compatibles classiques : un tiroir s'ouvre à l'arrière donnant accès aux trois

(seulement) slots qui équipent la carte-mère. Oh, René, je sens venir l'orage. Ils sont trop gentils, là.

DANS LE PC

Il est équipé d'un 8086 qui tourne à 8 Mhz, deux fois plus vite que sur

un IBM PC. Et dedans, on trouve un truc super auquel bizarrement personne n'avait pensé avant : trois "gate arrays", des circuits à haute intégration qui permettent de faire la même chose qu'une bonne cinquantaine de circuits ordinaires. Une économie de place, d'énergie et de vitesse non négligeable. Du coup, il est 80% plus rapide que l'IBM PC dans presque toutes les tâches, sauf dans l'affichage. Mais être plus rapide qu'IBM, c'est pas très difficile.

On a droit à 512 Ko de mémoire vive, que l'on peut étendre jusqu'à 640 Ko moyennant une carte d'extension. On trouve aussi une horloge en temps réel résidente, une carte graphique couleurs et monochrome qui transforme les couleurs en 16 niveaux de gris lorsqu'on se sert d'un moniteur monochrome. Ça, c'est très fort. Il y a un haut-parleur intégré avec bouton de volume, une sortie RS 232 et une parallèle, et un port joystick. Attention, suivez bien le mouvement des mains: j'ai toujours trois slots de libres.

Eh, René, tu sens l'électricité dans l'air ? Tu sens que ça va éclater, là ?

AVEC

C'est pas fini. Avec, on vous livre MSDOS 3.2, le Gem (système d'exploitation graphique de Digital Research qui équipe déjà l'Atari ST), Gem Paint (un programme graphique) et un Basic créé par Loco-

motive, la boîte qui fait tous les langages pour Amstrad. C'est un basic génial, je peux pas vous dire mieux. Et en plus, il tourne sous Gem, ce qui permet de faire ses propres menus déroulants, ses fenêtres, sa gestion de souris, etc. Voyons, qu'est-ce que j'ai oublié ? Le mode graphique haute résolution



Ok, Alan, ok, il est bien, ton ordinateur. Pour le récompenser, on t'enlève une oreille. Encore un effort !

(640x200 pixels, 16 couleurs simultanées à l'écran) est intégré. Pas besoin de carte supplémentaire, et toujours les trois slots de libres. Faut quand même savoir que sur un compatible normal (et même sur un vrai de chez IBM), faut une carte pour l'imprimante et la couleur, une pour l'horloge, ce qui occupe les cinq slots de la carte mère, et on ne peut plus rien rajouter. Ici, tout est

Suite page 14

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général ! La loi 85-600, titre V, article 47, du 3 juillet 1985 autorise une copie de sauvegarde, et si par malheur vous trouvez dans cette rubrique la manière de déployer un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après. Lire page 15

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 25

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 30

C'est nouveau, ça vient de sortir : L'actualité de la micro-informatique pages 11,12,13.

CINOCHE-TELOCHE pages 2, 35.

CLUB HEBDOGICIEL

150 PROGRAMMES A LA BAISSSE

Voir page 17.

INFO BD : TOUTE L'ACTUALITE EN PAGE 23

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 T07, T07/70 ET M05 •

BRAS DE FER

Et qui c'est qui va faire des misères au bon Stallone dans **Rambo III** qui se prépare ? Eh ben, c'est Arnold Schwarzapapa, le roi de la gonflette. J'imagine déjà les concours de mensurations sur le tournage :

J'en ai 2 cm de plus, nananananèère ! Oui mais pas là, bande de dégoutants ! Et à la réalisation ? Russell "Highlander" Mulcahy, le roi de la caméra-vertige. Ah, les zooms sur les pectoraux bombés d'Arnold et Sylvester ! Arrêtez de rêver à ces cochonneries et courez plutôt au film le plus génial de l'année. C'est signé Spielberg et c'est grand. Immense.

Jacq

MORT UN DIMANCHE DE PLUIE

de Joël SANTONI

avec Nicole GARCIA (Elaine), Dominique LAVANANT (Hazel), Jean-pierre BISSON (Cappy) et Jean-Pierre BACRI (David)

14/20

David Briand est un brillant (ha, ha !) architecte qui, pour faire mousser sa carrière, a construit un épouvantable blockhaus (on appelle ça "contemporain") dans lequel sa famille est obligée de vivre. C'est immense, froid, branché "Les Halles" pour être plus clair : le béton, les néons, youpi-youpi. Bon gré, mal gré, Elaine et Cric, leur fille, vivent dans ce bled pourri et suisse (pléonasme ??). C'est pas le bonheur mais presque... jusqu'au jour où une caravane se gare devant la maison. A l'intérieur les époux Bronsky : Cappy, le manchot, Hazel, l'allumée et leur fille, Betty, muette et vaguement débile. La famille bargeot. Petit à petit, ces parasites, inquiétants et collants, vont envahir la vie des Briand. Et curieusement, David ne dit rien; c'est évidemment qu'il a quelque chose à se reprocher, le petit arriviste. L'état se resserre autour des Briand. La vengeance est un plat qui se mange froid, ici elle sera diabolique... et presque méritée. Les craignos ne sont pas toujours ceux qu'on croit !

Rare dans le ciné français, voilà un film bigrement malsain, garanti pure épouvante ! Dès le départ, grâce à cette foutue baraque, l'atmosphère est pesante, glaciale. Mieux, ce sentiment de malaise persiste et croît au fur et à mesure de l'intrusion des hideux dans la vie rangée des Briand. Les tripes se nouent, l'hémoglobine giclante n'est pas loin. Joël Santoni recrute dans les meilleurs effets de l'horreur made in USA ou Italy, la "french



touch" en prime. Plus, dans le même ordre, quelques facilités typiquement françaises : les personnages vivent hors du temps (où est le pognon qui permet de vivre ?), l'ignominie se lit à 100 bornes sur le visage des Bronsky, la partie "travail d'Elaine dans un studio d'enregistrement" est tarte (et inutile) à mourir ! N'empêche, c'est bien foutu (magré un montage poussif) et donne à Lavanant un rôle fabuleux, à la mesure de sa folie de comédienne. Rien que pour ça, j'veux bien rester en vie jusqu'à dimanche matin !

LA COULEUR POURPRE

de Steven SPIELBERG.

19/20

avec Whoopi GOLDBERG (Celie), Danny GLOVER (Mister-Albert), Margaret AVERY (Shug Avery), Oprah WINFREY (Sofia), Willard PUGH (Harpo), Akosua BUSIA (Nettie) et Rae DAWN CHONG (Squeak)

Ouh la, la, la, puté de cong de film que je m'en suis mis jusque-là (accompagnez ces charmantes onomatopées d'un tremblement frénétique de la main indiquant l'admiration pour le produit présenté) !!! Que dire ? Waouhhhhhh, tel le loup de Tex Avery, me voici la langue pendante, les yeux exorbités, les mains moites et surtout, surtout les yeux en Spontex de fin de vaiselle. J'ai beaucoup chialé, tout le monde a beaucoup chialé et vous ne manquerez pas à l'appel. C'est garanti pure émotion. Et d'ailleurs y a pas à avoir honte devant tant de générosité et de talent. Passons alors rapidement sur les critiques coincées et crispées de mes cheeers collègues : oui, bon, c'est bien, mais c'est commercial, gnagnagna, ça t'arrache les larmes de force, c'est prétentieux, gnagnagna... alors qu'en sortant ils pouaient le bonheur comme tout le monde !

La couleur pourpre est l'histoire de deux sœurs, Celie et Nettie, séparées par la fureur des mâles qui ne concevaient (faut-il vraiment mettre cette phrase à l'imparfait ?) les femmes qu'en tant que boniches et que trou à prendre d'assaut le soir, puis-que la télé n'occupait pas encore les soirées (le film couvre les années 1908 à 1937). Spielberg s'attache au destin de Celie, l'aînée, la plus moche lui dit-on, violée puis enceinte de son père qui vendra ses deux enfants à un couple stérile, puis mariée de force à Albert, une grosse brute qui aurait préféré Nettie, la cadette. Celie n'a alors que 14 ans, pour vous situer le cloaque ! Albert, que Celie appelle Mister, va lui mener une vie d'enfer, la séparer de sa sœur, cacher toutes les lettres que Celie recevra de Nettie, ramener sa maîtresse sous son propre toit. Shocking ! Coup de chance, l'amante en question est une poule aux dents longues, une tombeuse diablement finaude qui va craquer pour Celie et lui ouvrir les yeux. L'émancipation et la révolte ne sont pas loin... Bientôt le bonheur retrouvé !

Longtemps le destin de Celie vous prend aux tripes, horrible, insoutenable, mais on connaît Steven Spielberg, on sait qu'il n'abandonne jamais son héros en plein désert d'espoir. Justement cette couleur

vent des années 80, le rire, les colères, les larmes, tout y est. Juste, humain, enthousiasmant et intelligent. Incroyablement sensible. Et pour parfaire cette réussite, il ya le miracle : Whoopi Goldberg, naïve, pure, fascinante. Une pêche d'enfer, l'œil décidé ou horrifié, elle arrache de son fauteuil, elle crève le mur du son ! Détail aggravant : tous les acteurs sont à niveau !

Après le ravage d'E.T., les pisse-vinaigre hurlaient haut et fort que tonton Spielberg n'était bon qu'à vendre de la soupe épaisse pour adolescents. Mais, le Steven, toujours en avance d'une guerre, prend



"pourpre" est un mélange du bleu de la mélancolie, du rouge du combat, de la force intérieure, mitonné d'un zeste du jaune de la poisse, de la misère des innocents. Pourpre aussi comme le champ de fleurs de la fantastique scène d'ouverture où Celie et Nettie se chantent des comptines stupides, ignorantes de la tempête que sème la volonté des mâles. En clair, et vous me le copierez 500.000 fois, La Couleur pourpre est un régal des yeux et du cœur. L'Autant en emporte le

ces cons à revers avec cette splendeur où ne jouent que des noirs sur un sujet hautement dramatique (voire misérabiliste). Le plus BCBG, blanc sur tranche, des réalisateurs au service d'une épopée black, voilà un pari qu'il était osé. Spielberg Cœur de Lion est sans peur et sans reproche. Et nous on meurt de plaisir. Et vous ? Quoi, vous êtes encore chez vous ? Je vous donne deux minutes pour courir au ciné le plus proche. Deux minutes, sinon...

JE HAIS LES ACTEURS

de Gérard KRAWCZYK.

15/20

avec Jean POIRET (Orlando Higgins), Michel Blanc (Mr. Albert), Bernard Blier (J.B. Cobb), Michel GALABRU (Lawrence Bizon), Patrick FLOERSHEIM, Guy MARCHAND (l'inspecteur), Dominique LAVANANT (Miss Flannigan), Jézabel Carpi (Caróma), Pauline Lafont (Elvina Bliss), etc.

En 1942, Ben Hecht, le plus grand scénariste

d'Hollywood (quoique méconnu puisqu'il n'apparaît que rarement au générique), fait paraître **Je hais les acteurs**, un polar en guise de trahison, une plongée satirique et féroce au cœur de la jungle des studios, MGM (Metro Goldwyn Mayer) en tête. Bizarrement ce petit bijou de roman à clés, dont je vous ai parlé dans la page "Bouquins" du Spécial été de l'HHHebdo, n'a jamais été adapté à l'écran. Plus incroyable encore, et cocorico en passant : c'est à un jeune metteur en scène français, Gérard Krawczyk, qu'échoit cet honneur. Avec un luxe à faire frémir, une distribution à faire saliver et une photo noir et blanc "années 40" à faire craquer...

Hélas, le défrichage du bouquin n'a pas eu lieu : Krawczyk a tout voulu conserver de la quinzaine de personnages principaux, des private jokes à destination des plus cinéphiles d'entre nous, du touffu de l'enquête policière. Moi qui avais lu le bouquin avant, j'ai eu du mal à suivre; ma copine n'avait rien lu... et elle a rien bité ! Restent, et là c'est la grosse rigolade, les fabuleux numéros de Blier en producteur radin et ignoble, Poiret en agent artistique faux-jeton, Lavanant (encore !) en secrétaire amoureuse en secret de son boss, Michel Blanc en gourou enturbanné (la



crise !), Pauline Lafont en star bêcheuse et Galabru en ex-jeune premier ventru ! Tous sont à hurler de rire. Pas de doute, Hollywood, c'était eux ! Le film part ventre à terre, les répliques cinglantes fusent, le cabotinage des acteurs fait mouche à tous les coups. A partir du premier meurtre, le rythme va devenir plus relax pour finir en comptote lors du dénouement. On bâille un rien vers la fin, mais, par pitié, restez éveillés : Chabrol, Gottlieb et Depardieu passent en courant, tellement vite que ma copine les a loupés. Heureusement, j'étais là pour la consoler...

VITE FAIT, BIEN FAIT

CRITTERS de Stephen HEREK. 12/20. Alerte sur une planète d'une proche galaxie, les *Critters* se sont évadés. Deux redoutables chasseurs de prime, qui prennent l'apparence de la première personne qu'ils croisent, se lancent à leur poursuite. Tout ce petit monde féroce atterrit au Kansas (ça n'arrive qu'à eux !) et va foutre un joli merdier, agrémenté de quelques morsures sanguinolentes, dans la brave famille Brown, qui n'en demandait pas tant. Cette chose, mi-horreur, mi-

anticipation, mi-chronique du Middle West (tiens, trois moitiés ?) est infiniment mollassonne et non moins délicieusement drôle. Chaque apparition des *Critters* (boules de poils aux dents acérées, qui font scrotch, switch, slurp) vous tord de rire, même quand c'est pour bouffer de la chair fraîche (si, si !). Effrayant et comique, le mélange devrait être détonant. Il n'est qu'un symptôme. C'est toujours ça de mordu !

OTELLO de Franco ZEFFIRELLI. 08/0. Y a pas à chier Zeffirelli n'est pas Loÿ. Otello n'est pas Don Giovanni. Zeffirelli peut bien ruiner son monde en déors

choucroutesques, faire hurler les meilleurs coffres de la terre (Domingo en tête), tout miser sur le côté spectaculaire et grandiloquent de l'opéra, rien n'y fait. L'essentiel est ailleurs, dans le mystère, le mythe, la passion, tous ces mots pompeux qui ont fait trimer jusqu'à la mort ces tarés de compositeurs. Chez Zeffirelli, l'opéra est une histoire mise à plat, une succession d'incidents plus ou moins tragiques. Il ramène le monde à ses anecdotes, la mort à un coup de poignard dans le dos. Iago ressemble à Iznogoud, Otello à Babar et Desdémone à Olive. A part ça c'est très, très jooli, mais creux. Chic et en toc !

A PROPOS D'HIER SOIR

de Edward ZWICK.

avec Rob LOWE (Danny), Demi MOORE (Debbie), Jim BELUSHI (Bernie) et Elizabeth PERKINS (Joan)

14/20

Y a tout de même quelque chose qu'est en train de bouger dans le cinéma moyen des States. Depuis *Breakfast Club* de John Hughes, un déclo s'est produit, un je-ne-sais-quoi qui rend ces produits standards acceptables, voire intelligents comme c'est le cas ici pour "About last night..." (titre original pour faire chic en société). Les "héros" ne sont plus forcément les plus beaux, les plus forts, les plus tombeurs, voire les plus ploucs; des nuances s'introduisent discrètement entre le bien et le mal (célébré par le Père Reagan), entre le noir et le blanc. Des gris qui font les bleus à l'âme, des situations qui sonnent enfin juste, qui t'interpellent quelque part (aie, aie) sans être chiantes ou tristes. Des histoires de jeunes qui grandissent grâce à leurs maladresses, leurs hésitations... et leurs somptueuses déconnades !

Danny Martin est l'un de ces balourds : impulsif et charmeur (Rob Lowe, le hockeyeur-catcheur de *Youngblood*), il cherche sans chercher celle qui pourrait être avec lui, durablement. Il craquerait bien pour Debbie, qui a l'avantage de fréquenter le même troquet que lui, mais y a Bernie, un cœur gros comme ça, le pote parfait et le plus grand macho sur terre. Pour lui, les gonzesses, c'est à prendre et à laisser (qui a dit : lécher ?), bonjour, pas bonsoir pasqu'on passe la nuit ensemble au pieu, et ciao bella le lendemain matin. Dès que Danny passe plus d'une nuit avec une nana, sa nounou Bernie l'attrape au

collet et le ramène dans le droit chemin phalocratique ! Idem pour Debbie avec Joan, sa confidente et colocataire qui lui rebat les oreilles du bonheur qu'il y a à ne pas être maquée...

Inutile de vous faire un dessin, le scénario n'est pas transcendant de nouveauté : Danny et Debbie vont s'adorer, vivre ensemble, s'engueuler, se séparer, longtemps. Et se retrouver, pile pour le happy-end ! Comme c'est touchant !



Entre ces quelques événements chocs, ils baiseraient beaucoup mais on ne verra rien (c'est américain, donc pudibond) et surtout, ils causeront sans arrêt. Tout le monde parle de tout, de rien et tout le temps. Un film incroyablement bavard donc, mais jamais pénible. Et très instructif, ce qui ne gâche rien. Profitez-en c'est moins cher qu'une psychanalyse... et plus marrant que les salades de Ménéie Grégoire !

LABYRINSPHINX

Humble paysan de YAZOO accusé à tort du meurtre du roi d'ATO, vous allez devoir prouver votre innocence par le redoutable jugement de Dieu. V'là autre chose..

David TABURET

Mode d'emploi :

savegardez à la suite ces deux programmes (le programme principal nécessite une extension 8 ko). Les indications nécessaires et suffisantes sont incluses dans la présentation.

LISTING 1

```
10 PRINT "J"
20 PRINT "*****"
30 PRINT "*"
70 PRINT "LABYRINSPHINX"
80 PRINT "*"
90 PRINT "*"
100 PRINT "PAR"
120 PRINT "*"
130 PRINT "D. TABURET"
140 PRINT "*"
160 PRINT "*"
170 PRINT "*****"
180 POKE36878,10
190 FORI=1T078
200 READF:READS
210 POKE36874,F
220 POKE36875,S
230 FORT=1T0280:NEXTT
240 NEXTI
245 PRINT "J":GOTO340
250 DATA21,0,21,0,228,0,228,0,23
2,0,232,0,221,0,221,0,228,0,228,0,
232,0,232,0
260 DATA21,228,221,225,228,221,22
8,221,232,228,232,228,219,228,219,
228,229,225,229,225
270 DATA232,225,232,225,219,229,21
9,228,225,225,225,232,229,232,
229,221,229,221,229
280 DATA228,228,228,228,232,228,23
2,228,221,228,221,225,228,221,228,
221,232,228,232,228
290 DATA19,228,219,228,229,225,22
9,225,232,225,232,225,219,225,219,
```

```
228,225,229,225,229
300 DATA232,225,232,225,221,228,22
1,225,228,221,228,221,232,225,232,
225
310 DATA221,228,221,225,228,221,22
8,221,232,225,232,225
320 DATA221,228,221,225,228,221,22
8,221,232,225,232,225
330 DATA228,221,228,221,228,221,22
8,221,228,221,0,0
340 POKE33285,240:PRINTCHR$(8)
350 PRINT "J":PRINT "PAYSAN DE LA CO
NTREE DE YAZOO,VOUS VOUS PROME
NEZ DANS LA FORET DU"
360 PRINT "CHATEAU DU ROI ATO..."
370 PRINT "
380 PRINT "
390 PRINT "
400 PRINT "
410 PRINT "
420 PRINT "
430 PRINT "
440 PRINT "
450 PRINT "
460 PRINT "PRINT:PRINT"...LORSQU'UN
GARDE VOUS SURPREND ET VOUS ME
NE A ARGON:"
470 PRINT "FILS D'ATO..."
480 POKE36878,10
490 FORI=1T033
500 READF:READS
510 POKE36874,F:POKE36875,S
520 FORT=1T0300:NEXTT
530 NEXTI
540 FORT=1T03000:NEXTT:GOTO590
550 DATA232,219,232,219,237,225,23
```



C'EST PAS MOI QUI L'AI ETRANGLEE, JE LE JURE!



VIC 20

PROUVEZ-LE!

UNE FOIS N'EST PAS COSTUME DE CURE



SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

```
7,225,235,221,235,221,238,215,238,
215,237,209,235,215
560 DATA232,219,235,221,231,215,24
0,215,238,215,240,215,235,221,235,
221,232,219,232,219
570 DATA238,228,232,228,237,225,23
2,225,235,225,238,221,240,219,238,
215,237,209,240,209
580 DATA232,0,232,0,0,0
590 PRINT "J...VOUS APPRENEZ QUE L
E ROI EST MORT,VOUS ETES ACCUSE E
T DEVEZ ETRE JUGE..."
600 PRINT "
610 PRINT "
620 PRINT "
630 PRINT "
640 PRINT "
650 PRINT "
660 PRINT "
670 PRINT "
680 PRINT:PRINT "ARGON"
690 PRINT:PRINT:PRINT"ON VOUS FAIT
SUBIR LE JUGEMENT DE DIEU:ON VO
US MET DANS UN"
700 PRINT "LABYRINTHE..."
710 POKE36878,10
720 FORI=1T025
730 READF:READS
740 POKE36874,F
750 POKE36875,S
760 FORT=1T0400:NEXTT
770 NEXTI
780 FORT=1T03000:NEXTT:GOTO820
790 DATA221,228,221,221,232,228,22
1,232,221,228,221,232,232,229,232,
228,232,225,221,228
800 DATA228,228,232,221,221,228,22
```

```
1,221,232,228,221,232,221,228,221,
232,232,229,232,228
810 DATA232,225,221,221,221,221,22
1,221,0,0
820 PRINT "J":PRINT:PRINT:PRINT"...
SEUL ET SANS ARME VOUS DEVEZ SORT
IR. ALORS DIEU VOUS AURA"
830 PRINT "RECONNU INNOCENT !..."
840 FORT=1T05000:NEXTT
850 PRINT "*****"
860 PRINT "REGLE DU JEU"
870 PRINT:PRINT"VOUS VOUS DEPLAC
EZ DANS LE LABYRINTE EN INTRODU
ISANT LA LETTRE DE LA "
880 PRINT "DIRECTION VOULUE AVEC L
A BOUSSOLE.(EX:N POUR NORD)"
890 PRINT "VOUS AUREZ L'OCCASION DE
DONNER DES ORDRES A L'ORDINATEUR
EN DONNANT UN "
900 PRINT "VERBE ET UN NOM,VOUS POU
VEZ AUSSI DEMANDER L'INVENTAIRE DE
S OBJETS TROUVES EN:"
910 PRINT "TAPANT J..."
920 PRINT:PRINT"FAITES SHIFT RUN/
STOP"
930 PRINT "BONNE CHANCE"
940 NEW
```

LISTING 2

```
4 TI#="000000":POKE33285,240:PRINT
CHR$(8)
5 DIMA(8):A(5)=16:A(7)=12:A(6)=220
0
10 PRINT "J":C=260
```

Suite page 8

AMUSE GUEULE

Où on se la fend à s'en construire (16 possibles) pour oublier un peu la sienne...

Didier SICCHIA



ZX 81

```
1 REM SICCHIA DIDIER
2 REM PRESENTE...
3 REM
4 REM AMUSE-GUEULE
5 REM
6 REM 05-4-86
7 REM
8 REM
9 REM
10 PRINT AT 1,0;"
11 PRINT AT 2,0;"
12 PRINT AT 3,0;"
13 PRINT AT 4,0;"
14 PRINT AT 5,0;"
15 PRINT AT 6,0;"
16 PRINT AT 7,0;"
17 PRINT AT 8,0;"
18 PRINT AT 9,0;"
19 PRINT AT 10,0;"
20 PRINT AT 11,0;"
21 PRINT AT 12,0;"
22 PRINT AT 13,0;"
23 PRINT AT 14,0;"
24 PRINT AT 15,0;"
25 PRINT AT 16,0;"
26 PRINT AT 17,0;"
27 PRINT AT 18,0;"
28 PRINT AT 19,0;"
29 PRINT AT 20,0;"
30 PRINT AT 21,0;"
80 INPUT F$
70 IF F$="0" THEN GOTO 90
80 IF F$="N" THEN GOTO 2140
90 CLS
92 PRINT AT 2,4;"
93 PRINT AT 3,4;"
94 PRINT AT 4,4;"
95 PRINT AT 5,4;"
96 PRINT AT 6,7;"
```

```
97 PRINT AT 11,11;"
98 INPUT G$
99 CLS
100 PRINT AT 16,0;"
110 PRINT AT 18,2;"
120 PRINT AT 19,2;"
130 PRINT AT 20,2;"
140 PRINT AT 21,2;"
150 INPUT A$
160 IF A$="A" THEN GOTO 200
170 IF A$="B" THEN GOTO 210
180 IF A$="C" THEN GOTO 220
190 IF A$="D" THEN GOTO 230
200 IF A$="S" THEN GOTO 2140
200 PRINT AT 2,11;"
201 PRINT AT 3,11;"
202 GOTO 250
203 STOP
204 PRINT AT 2,11;"
205 PRINT AT 3,11;"
206 PRINT AT 4,11;"
207 GOTO 250
208 STOP
209 PRINT AT 2,11;"
210 PRINT AT 3,11;"
211 PRINT AT 4,11;"
212 GOTO 250
213 STOP
214 PRINT AT 2,11;"
215 PRINT AT 3,11;"
216 PRINT AT 4,11;"
217 GOTO 250
218 STOP
219 PRINT AT 2,11;"
220 PRINT AT 3,11;"
221 PRINT AT 4,11;"
222 GOTO 250
223 STOP
224 PRINT AT 16,0;"
250 PRINT AT 18,2;"
260 PRINT AT 19,2;"
270 PRINT AT 20,2;"
280 PRINT AT 21,2;"
300 INPUT B$
310 IF B$="A" THEN GOTO 350
320 IF B$="B" THEN GOTO 360
330 IF B$="C" THEN GOTO 370
340 IF B$="D" THEN GOTO 380
343 IF B$="S" THEN GOTO 2140
350 PRINT AT 5,11;"
351 PRINT AT 6,11;"
352 PRINT AT 7,11;"
353 GOTO 400
354 STOP
360 PRINT AT 5,11;"
361 PRINT AT 6,11;"
362 PRINT AT 7,11;"
363 PRINT AT 7,11;"
```

```
366 GOTO 400
367 STOP
368 PRINT AT 5,11;"
369 PRINT AT 6,11;"
370 PRINT AT 7,11;"
371 GOTO 400
372 STOP
373 PRINT AT 5,11;"
374 PRINT AT 6,11;"
375 PRINT AT 7,11;"
376 GOTO 400
377 STOP
378 PRINT AT 5,11;"
379 PRINT AT 6,11;"
380 PRINT AT 7,11;"
381 GOTO 400
382 STOP
383 PRINT AT 16,0;"
384 PRINT AT 18,2;"
385 PRINT AT 19,2;"
386 PRINT AT 20,2;"
387 PRINT AT 21,2;"
388 GOTO 400
389 STOP
390 INPUT C$
391 IF C$="A" THEN GOTO 500
392 IF C$="B" THEN GOTO 510
393 IF C$="C" THEN GOTO 520
394 IF C$="D" THEN GOTO 530
493 IF C$="S" THEN GOTO 2140
500 PRINT AT 8,11;"
501 PRINT AT 9,11;"
502 PRINT AT 10,11;"
503 GOTO 550
504 PRINT AT 8,11;"
505 PRINT AT 9,11;"
506 PRINT AT 10,11;"
507 GOTO 550
508 PRINT AT 8,11;"
509 PRINT AT 9,11;"
510 PRINT AT 10,11;"
511 GOTO 550
512 PRINT AT 8,11;"
513 PRINT AT 9,11;"
514 PRINT AT 10,11;"
515 GOTO 550
516 PRINT AT 8,11;"
517 PRINT AT 9,11;"
518 PRINT AT 10,11;"
519 GOTO 550
520 PRINT AT 8,11;"
521 PRINT AT 9,11;"
522 PRINT AT 10,11;"
523 GOTO 550
524 PRINT AT 8,11;"
525 PRINT AT 9,11;"
526 PRINT AT 10,11;"
527 GOTO 550
528 PRINT AT 8,11;"
529 PRINT AT 9,11;"
530 PRINT AT 10,11;"
531 GOTO 550
532 PRINT AT 8,11;"
533 PRINT AT 9,11;"
534 PRINT AT 10,11;"
535 GOTO 550
536 PRINT AT 16,0;"
537 STOP
538 PRINT AT 18,2;"
539 PRINT AT 19,2;"
540 PRINT AT 20,2;"
541 PRINT AT 21,2;"
542 GOTO 550
543 STOP
544 PRINT AT 16,0;"
545 PRINT AT 18,2;"
546 PRINT AT 19,2;"
547 PRINT AT 20,2;"
548 PRINT AT 21,2;"
549 GOTO 550
550 INPUT D$
551 IF D$="A" THEN GOTO 650
552 IF D$="B" THEN GOTO 660
553 IF D$="C" THEN GOTO 670
554 IF D$="D" THEN GOTO 680
555 IF D$="S" THEN GOTO 2140
556 PRINT AT 11,11;"
557 GOTO 2000
558 PRINT AT 11,11;"
559 GOTO 2000
560 PRINT AT 11,11;"
```

```
675 GOTO 2000
680 PRINT AT 11,11;"
685 GOTO 2000
690 PRINT AT 1,1;"
700 INPUT E$
710 IF E$="0" THEN GOTO 99
720 IF E$="N" THEN GOTO 2130
730 CLS
740 PRINT AT 4,11;"
750 PRINT AT 5,11;"
760 PRINT AT 6,11;"
770 PRINT AT 7,11;"
780 PRINT AT 8,11;"
790 PRINT AT 9,11;"
800 PRINT AT 19,13;"
810 PRINT AT 20,13;"
820 PRINT AT 12,10;"
830 PRINT AT 13,10;"
840 PRINT AT 14,10;"
850 PRINT AT 15,10;"
860 PRINT AT 17,10;"
870 PRINT AT 17,10;"
880 GOTO 2250
890 REM
900 REM
910 REM
920 REM
930 REM
940 REM
950 REM
960 REM
970 REM
980 REM
990 REM
000 REM
010 REM
020 REM
030 REM
040 REM
050 REM
060 REM
070 REM
080 REM
090 REM
100 REM
110 REM
120 REM
130 REM
140 REM
150 REM
160 REM
170 REM
180 REM
190 REM
200 REM
210 REM
220 REM
230 REM
240 REM
250 REM
260 REM
270 REM
280 REM
290 REM
300 REM
310 REM
320 REM
330 REM
340 REM
350 REM
360 REM
370 REM
380 REM
390 REM
400 REM
410 REM
420 REM
430 REM
440 REM
450 REM
460 REM
470 REM
480 REM
490 REM
500 REM
510 REM
520 REM
530 REM
540 REM
550 REM
560 REM
570 REM
580 REM
590 REM
600 REM
610 REM
620 REM
630 REM
640 REM
650 REM
660 REM
670 REM
680 REM
690 REM
700 REM
710 REM
720 REM
730 REM
740 REM
750 REM
760 REM
770 REM
780 REM
790 REM
800 REM
810 REM
820 REM
830 REM
840 REM
850 REM
860 REM
870 REM
880 REM
890 REM
900 REM
910 REM
920 REM
930 REM
940 REM
950 REM
960 REM
970 REM
980 REM
990 REM
```


BING BALL

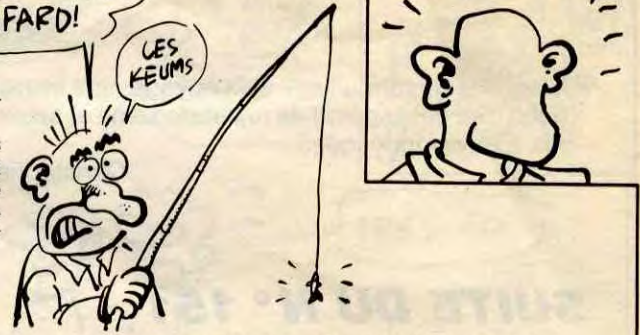
SPECTRUM

QUI VA À LA CHASSE, PERD LA FACE.

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG PUIS ENVOI

LA PÊCHE, ÇA DONNE LE CAFARD!

LES KEUMS



A la pêche aux boules boules boules (air connu)...

Arnaud HACQUIN

Mode d'emploi :

Le listing 2 permet l'implantation des codes des listings 3 (premier bloc de 51200 à 54543) et 4 (second bloc de 59176 à 60769). Le listing Basic

numéro 1 quant à lui, se destine au chargement et à l'exécution du langage machine préalablement sauvegardé par un GOTO 30. A l'aide d'un chariot se déplaçant à l'aide des touches Q-W et O-P, vous devez rattraper le plus de boules possible. Dix séries de cinq boules sont envoyées successivement par appui sur ENTER. Le passage d'une boule sur un des quinze objets bonus disposés aléatoirement dans la grille, augmente le score de cinq ou dix points selon ledit bonus. De plus, la valeur des boules dépend de l'ordre dans lequel elles ont été lancées.

LISTING 1

```

10 REM
*****
* Pour Spectrum 48Ko seulement *
*****
BING-BALL
*****
©1985 Arnaud HACQUIN
55000 NAIIVES Dt BAR
Tel: (29) 79.16.46.
*****
20 PAPER 7: BORDER 7: INK 0: C
L5: CLEAR 51199: LOAD "Bloc No1
"CODE": PRINT AT 0,0: LOAD "Bloc
C No2"CODE: RANDOMIZE USR 54356
    
```

```

30 SAVE "BING BALL" LINE 20: S
AUE "Bloc No1"CODE 51200,3343: S
AUE "Bloc No2"CODE 59176,1693
40 PRINT
N'oubliez pas de voter
pour "Bing Ball" Merci!
    
```

LISTING 2

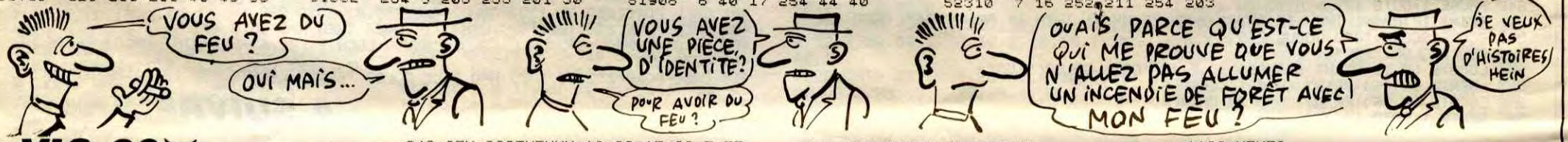
```

10 INPUT "ADRESSE DE DEPART " :
20 FOR I=0 TO 5
30 PRINT AT 19,20,"Valeur " : I+
1:
40 POKE A,5: LET A=A+1: NEXT I
50 PRINT A:
60 PRINT PEAK I:
70 TO A: PRINT PEAK I:
80 TO 20
    
```

LISTING 3

```

10 REM
110 IF A#="I" THEN G6600
114 IF A#="BOIRE EAU" ANDER=1 THEN PRI
NT "VOUS VOLEZ": FOR T=1 TO 6000: NEX
T
PRINT "VOUS RETOMBEZ": ER=0
115 IF A#="N" AND C=2070 AND PA=0 THEN 70
00
117 IF A#="N" AND EP<0 AND C=640 THEN PR
INT "IMPOSSIBLE DE PASSER: UNE GRIL
LE": FOR T=1 TO 5000: NEXT: GOTO 930
120 IF A#="N" THEN C=C+200: M=-200: GOT
O170
125 IF A#="S" AND C=840 AND EP<0 THEN PR
INT "UNE GRILLE SE REFERME DERRIERE
VOUS..."
130 IF A#="S" THEN C=C-200: M=200: GOTO
170
140 IF A#="0" THEN C=C-10: M=10: GOTO17
0
150 IF A#="E" THEN C=C+10: M=-10: GOTO1
70
155 IF A#="REGARDER MUR" AND C=880 THE
N 2500
156 IF A#="REGARDER PUIS" AND C=1300
THEN PRINT "OK": PRINT "UN MUR !!!":
INPUT "AVEC QUOI": A#
158 IF A#="AVEC LE SEAU" AND C=1300 TH
EN PRINT "OK, VOUS AVEZ DE L'EAU": ER
=1: SCE=1
159 IF A#="PRENDRE PLANCHE" AND C=229
0 THEN PRINT "OK, VOUS AVEZ UNE P
LANCHE": PL=1
160 FOR T=1 TO 5000: NEXT: GOTO 930
170 IFC=2460 THEN 2000
171 RESTORE
177 FOR I=1 TO 083
180 READ B
190 IFC=B THEN 230
200 NEXT I
210 PRINT "UN MUR !!!": FOR T=1 TO 1000
: NEXT T
220 PRINT " " : C=C+
M: PRINT " " : GOTO 930
230 IF M=-200 THEN NN=14: SS=15: 00=5: E
E=19: GOTO 270
    
```



Suite page 26

```

240 IF M=200 THEN NN=19: 00=15: SS=5: EE
=14: GOTO 270
250 IF M=10 THEN NN=15: SS=19: 00=14: EE
=5: GOTO 440
260 IF M=-10 THEN NN=5: 00=19: SS=14: EE
=15: GOTO 610
270 X=1: Y=0: Z=0
280 N=C+10
285 RESTORE
290 FOR I=1 TO 083
300 READ B
310 IF B=B THEN Z=1: GOTO 330
320 NEXT I
330 N=C-10
335 RESTORE
340 FOR I=1 TO 083
350 READ B
360 IF B=B THEN Y=1: GOTO 380
370 NEXT I
380 N=C+200
385 RESTORE
390 FOR I=1 TO 083
400 READ B
410 IF B=B THEN X=0: GOTO 430
420 NEXT I
430 GOTO 930
440 X=1: Y=0: Z=0
450 N=C-10
455 RESTORE
460 FOR I=1 TO 083
470 READ B
480 IF B=B THEN X=0: GOTO 500
490 NEXT I
500 N=C+200
505 RESTORE
510 FOR I=1 TO 084
520 READ B
530 IF B=B THEN Z=1: GOTO 550
540 NEXT I
550 N=C-200
555 RESTORE
560 FOR I=1 TO 083
570 READ B
580 IF B=B THEN Y=1: GOTO 590
590 NEXT I
600 GOTO 930
610 X=1: Y=0: Z=0
620 N=C+10
625 RESTORE
630 FOR I=1 TO 083
640 READ B
650 IF B=B THEN X=0: GOTO 670
660 NEXT I
670 N=C+200
675 RESTORE
680 FOR I=1 TO 083
690 READ B
    
```

```

700 IF B=B THEN Y=1: GOTO 720
710 NEXT I
720 N=C-200
725 RESTORE
730 FOR I=1 TO 083
740 READ B
750 IF B=B THEN Z=1: GOTO 790
760 NEXT I
770 GOTO 930
780 X=1: Y=0: Z=0
790 N=C-10
795 RESTORE
800 FOR I=1 TO 083
810 READ B
820 IF B=B THEN Z=1: GOTO 840
830 NEXT I
840 N=C+10
845 RESTORE
850 FOR I=1 TO 083
860 READ B
870 IF B=B THEN Y=1: GOTO 890
880 NEXT I
890 N=C-200
895 RESTORE
900 FOR I=1 TO 083
910 READ B
920 IF B=B THEN X=0: GOTO 930
925 NEXT I
930 POKE 36879,8
931 PRINT " "
932 IFC=1480 THEN X=1
933 IFC=840 AND EP=0 THEN 5300
934 POKE 38250,1: POKE 38229,1: POKE 38
251,1: POKE 38273,1
935 POKE 4458,SS: POKE 4460,00: POKE 44
81,EE: POKE 4437,NN
940 FOR I=0 TO 17
950 POKE 37912+I,1: POKE 4120+I,100
960 NEXT I
970 I=0: FOR I=0 TO 11
980 POKE 37933+22*I,1: POKE 4141+22*I
,103
1000 NEXT I
1010 I=0: FOR I=0 TO 11
1020 POKE 37952+22*I,1: POKE 4160+22*
I,101
1030 NEXT I
1040 I=0: FOR I=0 TO 17
1050 POKE 38198+I,1: POKE 4406+I,99
1060 NEXT I
1070 I=0: FOR I=0 TO 3
1080 POKE 37934+1+22*I,1: POKE 4142+I
+22*I,77
1090 NEXT I
1100 I=0: FOR I=0 TO 3
1110 POKE 38014+I+22*I,1: POKE 4222+I
-22*I,78
    
```

```

1120 NEXT I
1130 I=0: FOR I=0 TO 3
1140 POKE 38176+I+22*I,1: POKE 4384+I
-22*I,78
1150 NEXT I
1160 I=0: FOR I=0 TO 3: POKE 38124+I+22*
I,1: POKE 4332+I+22*I,77
1170 NEXT I
1180 I=0: FOR I=0 TO 9
1190 POKE 38004+I, X: POKE 4212+I,100
1200 NEXT I
1210 I=0: FOR I=0 TO 9
1220 POKE 38114+I, X: POKE 4322+I,99
1230 NEXT I
1240 I=0: FOR I=0 TO 3
1250 POKE 38026+22*I,1: POKE 4234+22*
I,101
1260 NEXT I
1270 I=0: FOR I=0 TO 3
1280 POKE 38035+22*I,1: POKE 4243+22*
I,103
1290 NEXT I
1300 POKE 37979, Y: POKE 4187,80: POKE 3
7978, Y: POKE 4186,99
1310 I=0: FOR I=0 TO 5
1320 POKE 38001+22*I, Y: POKE 4209+22*
I,103
1330 NEXT I
1340 POKE 38133, Y: POKE 4341,122: POKE
38132, Y: POKE 4340,100
1350 POKE 37994, Z: POKE 4202,79: POKE 3
7995, Z: POKE 4203,99
1360 I=0: FOR I=0 TO 5: POKE 38016+22*I,
Z: POKE 4224+22*I,101
1370 NEXT I
1380 POKE 38148, Z: POKE 4356,76: POKE 3
8149, Z: POKE 4357,100
1381 IFC=880 THEN POKE 4259,102: POKE 4
260,102
1382 IFC=2070 AND PA=0 THEN 3000
1383 IFC=1300 THEN 3500
1385 IFC=1020 THEN 4200
1386 IFC=2290 THEN 4500
1387 IFC=1660 THEN 4600
1388 IFC=1480 THEN 5000
1389 IFC=?=0 THEN 1490
1390 IFC=?<0 THEN 1490
1391 A(1)=ABS(A(6)+200-C): A(2)=ABS
(A(6)-200-C)
1392 A(3)=ABS(A(6)+10-C): A(4)=ABS
(A(6)-10-C): IFA(6)=C THEN 5500
1393 IFA(1)=A(2) AND A(1)<=A(3) AND A
(1)<=A(4) THEN R(6)=A(6)+200: GOTO 140
0
    
```

A SUIVRE...

LE SNORLUCK

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

Stéphane JEANNERET et Sami COLL



QUI VA DIANO
VA ACCORDEONO

SUITE DU N°151

SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

3170 PRINT"	3750 PRINT"	4370 PRINT"	4990 PRINT" ION RECOMMENCE. EN PLUS
3180 PRINT"	3760 PRINT"	4380 PRINT"	5000 PRINT"
3190 PRINT"	3770 PRINT"	4390 PRINT" IBIZ / /	5010 PRINT"
3200 PRINT"	3780 PRINT"	4400 PRINT" IAR / /	5020 PRINT"
3210 PRINT"	3790 PRINT"	4410 PRINT" IR / /	5030 PRINT"
3220 PRINT"	3800 PRINT"	4420 PRINT" IE / /	5040 PRINT"
3230 PRINT"	3810 PRINT"	4430 PRINT"	5050 PRINT"
3240 PRINT"	3820 PRINT"	4440 PRINT"	5060 PRINT"
3250 PRINT"	3830 PRINT"	4450 PRINT"	5070 PRINT"
3260 PRINT"	3840 PRINT"	4460 PRINT"	5080 PRINT"
3270 PRINT"	3850 PRINT"	4470 PRINT"	5090 PRINT"
3280 PRINT"	3860 PRINT"	4480 PRINT"	5100 PRINT"
3290 PRINT"	3870 PRINT"	4490 PRINT"	5110 PRINT"
3300 PRINT"	3880 PRINT"	4500 PRINT"	5120 PRINT"
3310 PRINT"	3890 PRINT"	4510 PRINT"	5130 PRINT"
3320 PRINT"	3900 PRINT"	4520 PRINT"	5140 PRINT"
3330 PRINT"	DUR	4530 PRINT"	5150 PRINT"
3340 RETURN	3910 PRINT"	4540 PRINT"	5160 PRINT"
3350	3920 PRINT"	4550 PRINT"	5170 PRINT"
3360 REM *** TABLEAU 5 ***	3930 PRINT"	4560 PRINT"	5180 PRINT"
3370 :	3940 PRINT"	4570 PRINT"	5190 PRINT"
3380 XA=30:YA=58:XB=214:YB=222	3950 PRINT"	4580 RETURN	5200 SCO=SCO+1000
3390 POKEV+4,213:POKEV+5,90:POKEV+6,40:POKEV+7,90:POKEV+8,213:POKEV+9,187	3960 RETURN	4590 :	5210 RETURN
3400 PRINT"	3970 :	4600 REM *** TABLEAU 9 ***	5220 :
3410 PRINT"	3980 REM *** TABLEAU 7 ***	4610 :	5230 REM *****
3420 PRINT"	3990 :	4620 XA=30:YA=58:XB=214:YB=222	5240 REM *** SON DU DEBUT ***
3430 PRINT"	4000 XA=96:YA=155:XB=214:YB=222	4630 POKEV+4,216:POKEV+5,60:POKEV+6,96:POKEV+7,180:POKEV+8,160:POKEV+9,220	5250 REM *****
3440 PRINT"	4010 POKEV+4,64:POKEV+5,90:POKEV+6,215:POKEV+7,60:POKEV+8,184:POKEV+9,220	4640 PRINT"	5260 :
3450 PRINT"	4020 PRINT"	4650 PRINT"	5270 GOSUB5840
3460 PRINT"	4030 PRINT"	4660 PRINT"	5280 POKESI+1,70:POKESI,50
3470 PRINT"	4040 PRINT"	4670 PRINT"	5290 FORI= 1 TO 150: NEXT I
3480 PRINT"	4050 PRINT"	4680 PRINT"	5300 POKESI+1,90:POKESI,35
3490 PRINT"	4060 PRINT"	4690 PRINT"	5310 FORI= 1 TO 60: NEXT I
3500 PRINT"	4070 PRINT"	4700 PRINT"	5320 POKESI+1,110:POKESI,30
3510 PRINT"	4080 PRINT"	4710 PRINT"	5330 FORI= 1 TO 150: NEXT I
3520 PRINT"	4090 PRINT"	4720 PRINT"	5340 POKESI+1,90:POKESI,15
3530 PRINT"	4100 PRINT"	4730 PRINT"	5350 FORI= 1 TO 60: NEXT I
3540 PRINT"	4110 PRINT"	4740 PRINT"	5360 POKESI+1,110:POKESI,60
3550 PRINT"	4120 PRINT"	4750 PRINT"	5370 FORI= 1 TO 500: NEXT I
3560 PRINT"	4130 PRINT"	4760 PRINT"	5380 POKESI+1,0:POKESI,0
3570 PRINT"	4140 PRINT"	4770 PRINT"	5390 RETURN
3580 PRINT"	4150 PRINT"	4780 PRINT"	5400 :
3590 PRINT"	4160 PRINT"	4790 PRINT"	5410 REM *****
3600 PRINT"	4170 PRINT"	4800 PRINT"	5420 REM * FIN DE LA PARTIE *
3610 PRINT"	4180 PRINT"	4810 PRINT"	5430 REM *****
3620 PRINT"	4190 PRINT"	4820 PRINT"	5440 :
3630 PRINT"	4200 PRINT"	4830 PRINT"	5450 GOSUB5840
3640 PRINT"	4210 PRINT"	4840 PRINT"	5460 POKESI+1,50:POKESI,50
3650 RETURN	4220 PRINT"	4850 PRINT"	5470 FORI= 1 TO 50: NEXT I
3660 :	4230 PRINT"	4860 PRINT"	5480 POKESI+1,35:POKESI,35
3670 REM *** TABLEAU 6 ***	4240 PRINT"	4870 PRINT"	5490 FORI= 1 TO 100: NEXT I
3680 :	4250 PRINT"	4880 PRINT"	5500 POKESI+1,30:POKESI,30
3690 XA=30:YA=58:XB=214:YB=222	4260 PRINT"	4890 RETURN	5510 FORI= 1 TO 150: NEXT I
3700 POKEV+4,213:POKEV+5,60:POKEV+6,193:POKEV+7,90:POKEV+8,35:POKEV+9,220	4270 RETURN	4900 :	5520 POKESI+1,15:POKESI,15
3710 PRINT"	4280 :	4910 REM *** TABLEAU 10 ***	5530 FORI= 1 TO 200: NEXT I
3720 PRINT"	4290 REM *** TABLEAU 8 ***	4920 :	5540 POKESI+1,10:POKESI,10
3730 PRINT"	4300 :	4930 XA=30:YA=98:XB=30:YB=230	5550 FORI= 1 TO 400: NEXT I
3740 PRINT"	4310 XA=30:YA=58:XB=214:YB=222	4940 POKEV+4,128:POKEV+5,130:POKEV+6,128:POKEV+7,190:POKEV+8,180:POKEV+9,218	5560 POKESI+1,0:POKESI,0
	4320 POKEV+4,32:POKEV+5,100:POKEV+6,215:POKEV+7,60:POKEV+8,148:POKEV+9,220	4950 PRINT"	5570 PRINT"
	4330 PRINT"	4960 PRINT" FELICITATIONS ! VOUS A VEZ !	5580 PRINT"
	4340 PRINT"	4970 PRINT" PASSE TOUS LES TABLEAU X !	5590 PRINT"
	4350 PRINT"	4980 PRINT" BONUS:1000 POINTS	5600 PRINT"
	4360 PRINT"		5610 PRINT"
			5620 PRINT"
			5630 FORI= 56025 TO 56035
			5640 P=P+1
			5650 POKET,P
			5660 IF P=7 THEN P=1
			5670 IF PEEK(56320)=111 THEN 5700
			5680 NEXT I
			5690 GOTO5630
			5700 POKEV+21,0:ENERG=500:GOTO300
			5710 :
			5720 REM *****
			5730 REM * SON PRISE DE TELE *
			5740 REM *****
			5750 GOSUB5840
			5760 FORX= 1 TO 50
			5770 POKESI,15:POKESI+1,INT(RND(0)*255)
			5780 NEXT X
			5790 POKESI,0:POKESI+1,0
			5800 RETURN
			5810 :
			5820 REM INITIALISATION SON *
			5830 :
			5840 SI=54272:POKESI+5,25:POKESI+6,68:POKESI+4,17:POKESI+24,15
			5850 RETURN

LA SAGA DU MSX (512° PARTIE)

Sony fait encore des siennes : un nouvel ordinateur système MSX va bientôt être disponible, en septembre pour être plus précis, juste après le SICOB pour être encore plus précis.

On ne va pas recommencer les discussions oiseuses autour d'un hypothétique MSX 3, il (ne) s'agira (que) d'un MSX 2.

Le HB 700F, puisque tel est son petit nom (HB pour Hit-bit, comme d'habitude, et F pour France, autrement dit système Secam ou le HB 700P, P pour PAL) a exactement le même look que son frère le HB 500F. Seul l'intérieur change.

Première chose, il dispose de 256 Ko de Ram en ligne, directement adressables sous Basic (contre 128 pour le 500). La VRam, elle, ne bouge pas (128 Ko), pas plus que la Rom d'ailleurs (64 Ko). Second changement, la bête sera

des surprises, un calc, je suis soufflé.

Enfin, *Hi-Graph* vous permet de faire plein de jolis dessins, mais pas n'importe lesquels : pas de petits mickeys en vue, rien que des histogrammes, des diagrammes, des camemberts... En fait, vous pouvez charger en image de fond un dessin réalisé avec un utilitaire graphique, genre *Graphic Master*.

A tout moment, mais à condition que vous soyez sous *HiBrid*, une calculette, une horloge et un calendrier-agenda sont accessibles.

De même, le fait que ces softs soient intégrés offre la possibilité de prendre un fichier créé avec le tableur ou le dessinateur, et de le mixer avec un autre créé avec le traitement de texte, et vice-versa. Le prix de l'engin ? Pour 4990 balles, vous aurez droit à l'unité centrale avec drive 3" 1/2 double face

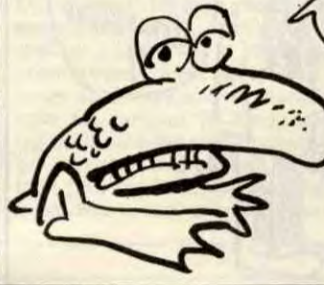
CRAPAUD

Ne confondez pas : *Toad Runner* n'est pas une nième copie de *Lode Runner*. Ça serait plutôt un soft du genre de *Sorcery*, en plusieurs milliers de fois moins bien. Ça raconte l'histoire d'un mec, un beau prince, qui, par une nuit de folie, est devenu on ne sait pas

comment une espèce de crapaud visqueux appelé *Toad Runner*, et qui court sans arrêt à la recherche de sa princesse, seule capable de lui rendre sa forme humaine et sa petite gueule ignoble de petit prince merdoux. Inutile d'en dire plus, ce jeu est merdique, et encore, je suis poli.

Toad Runner de *Ariolasoft* pour Amstrad.

OUAIS MAIS UN PRINCE TRANSFORMÉ EN CRAPAUD, C'EST SUPER ORIGINAL, NON ?



FAUT PAS DÉCONNER

VOUS AVEZ GAGNÉ, J'ABANDONNE

Bon, ben je crois que je vais abandonner ma dure quête de l'originalité dans la programmation des logiciels. Non, sans blague, on a beau gueuler, ça ne sert à rien. Il est vrai que les softs en question - mais au fait, quels softs ? Eh bien, ceux qui ne sont que de pâles copies des meilleurs *Ultima* (*Alien 8...*), et qui reprennent le principe d'animation et le style des dessins - sont très jolis, que bien souvent ils sont réussis, tant au niveau dessin, qu'animation que musique, mais vraiment, ça fait trop longtemps qu'on est envahi. En ce moment, je gueule sur *Mastertronic*. Encore une fois, c'est vrai que *Con-quest* est bien réussi, mais moi, je peux plus, on a déjà donné. Je suis totalement pour les jeux d'arcade/aventure, mais merde, trop c'est trop. Alors, *Con-quest* de *Mastertronic* pour Amstrad est à réserver aux amateurs du genre, s'il y en a encore.

amateurs du genre, s'il y en a encore.



JE TE PRÉVIENS. JE NE SUPPORTE QUE PAMPERS

livrée avec 4 logiciels intégrés, réunis sous le doux pseudonyme de *HiBrid*, qui utilise le "système de traitement du DOS par icônes, soit, en gros, un GEM.

Le premier de ces logiciels s'appelle *Hi-Text*, et, ô surprise, c'est un traitement de texte très puissant, bourré d'options utiles. Ensuite, on a *Hi-Base*, qui est, ô étonnement, une base de données; même remarque que précédemment.

Troisième intégré, c'est *Hi-Calc*, qui est, décidément il n'y a que

double densité intégré, le clavier séparé, la souris et le logiciel. Sinon, côté soft, la sortie du HB 700 coïncidera avec celle de plusieurs logiciels directement importés du Japon, dont des langages (*Pascal*, *Assembleur*, *Fortran*, *Cobol*), mais surtout des softs spécifiques au MSX 2, c'est-à-dire qui prendront en compte les capacités, principalement graphiques, de ces bécannes. Et d'après quelques démos que j'ai pu voir, je vous raconte pas le carnage que ça va faire dans les chaumières !

ZIZIQUE

Chers amis lecteurs, ouvrez grandes vos oreilles, fermez les yeux (seulement après avoir lu cet article !), et laissez-vous bercer par la musique.

Ecoutez la Marseillaise, le dernier Kim Carnes, le j'espère tout dernier Jeanne Mas, tout ce que vous voulez sur votre Amstrad chéri. En effet, grâce à *Melbourne House*, toutes les musiques que j'aime - euh... pardon, ça c'est de Johnny... excusez-moi, je le ferai plus - viendront enchanter et égayer vos oreilles.

En effet encore, la sus-citée *Melbourne House* vous propose le meilleur utilitaire musical que j'ai pu voir jusqu'ici pour Amstrad, *The Music Box*.

Tous les paramètres indispensables pour entendre autre chose que le rot aigu du chat castré venant de finir son lait quotidien sont redéfinissables, et ce très simplement : des croquis, que dis-je, des schémas ultra-clairs font sauter aux yeux les enveloppes de ton et de volume, si difficiles à déchiffrer dans les autres softs de ce genre. Pour jouer, le clavier a été redé-



fini comme un vrai clavier de piano, ce qui était bien la moindre des choses. On appuie sur une touche, et la note correspondante vient s'afficher sur la portée. A la différence de bien d'autres, *The Music Box* permet de jouer sur les trois voix du CPC et sur quatre octaves, pour faire des mélodies les plus entraînantes possible. Je ne citerai pas toutes les options possibles avec *The Music Box*, ça serait trop long, et je me contenterai de vous conseiller (le mot est faible) de l'acquiescer au plus vite. *The Music Box* de *Melbourne House* pour Amstrad.

GRAPH-PORNO

Fanas du dessin, voilà de quoi assouvir votre soif de petits mickeys de toutes les couleurs : *Graph-x*.

Il s'agit donc d'un utilitaire de dessin sur ordinateur, sur Amstrad pour être plus précis, qui regroupe toutes les fonctions que doit posséder un soft de ce genre : du simple point jusqu'aux arcs d'ellipse, en passant par les droites, les carrés, les polygones, les cercles et

classiques et indispensables sauvegarde/chargement aussi; une hard-copy d'écran qui prend en compte 7 types d'imprimantes différentes (NDLCorrectrice : eh oui, c'est les types qui sont différents, pas les imprimantes (NDLAuteur : si les types sont différents, les imprimantes aussi, eh banane !)); et enfin, le plus beau, la fonction "alpha".

Kesako, alpha ? C'est une fonc-



arcs de cercle et les ellipses elles-mêmes, toutes les figures géométriques indispensables y sont; les fonctions n'ont pas non plus été délaissées : la loupe, la gomme, couper/coller, la taille du curseur, l'échelle de repérage, les changements de couleurs, le FILL, le pinceau avec ses différents motifs et formes, tous sont là; les

tion qui permet d'écrire des caractères dont on choisit la taille, l'épaisseur, la direction d'écriture (tous les sens sont permis), et l'italique (on choisit l'inclinaison des caractères).

En prime, le soft travaille dans les trois modes d'écran de l'Amstrad. *Graph-x* de *Norssoft* pour Amstrad.

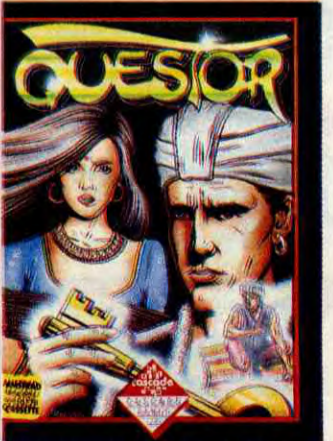
LES NULLITÉS DU MOIS

Mesdames et messieurs, regardez bien ces deux programmes. A priori, tout les différencie : les titres ne sont pas les mêmes, l'un s'appelle *Questor*, l'autre *Activator*; les jaquettes ne sont pas les mêmes, bien que toutes les deux nulles; enfin, les buts du jeu (ou

Mais il y a encore d'autres points communs entre les deux. Primo, les graphismes sont presque exactement identiques; deuxio, l'animation, bien que ne cassant pas des briques, n'est quand même pas complètement ratée, il faut bien l'avouer; tertio, ces jeux sont encore plus chiantes que de faire la queue à la cafétéria le midi pour pouvoir se foutre quelque chose dans la panse. Il est impossible de passer plus de quelques minutes sur l'un des deux sans se faire chier à en mourir.

Enfin, la musique, ou plutôt la sono, est aussi nulle sur l'un que sur l'autre, ce qui n'est pas peu dire. Les fausses notes foisonnent et les boutons bourgeonnent. A éviter absolument, sauf en cas d'envie de suicide. Pas d'utilisation (prolongée ou pas) sans avis médical.

Questor et *Activator* de *Cascade Games* pour Amstrad.



des jeux, je ne sais pas ce qu'il faut dire dans ces cas-là) ne sont pas les mêmes malgré des similitudes flagrantes, dans le premier il faut retrouver et libérer une princesse prisonnière, et dans le second il faut retrouver et secourir un vaisseau spatial égaré. Alors pourquoi parler de ces deux softs dans le même article ? D'abord, parce qu'ils sont tous les deux du même éditeur (*Cascade Games*). Ensuite, parce qu'ils sont tous les deux aussi nuls. Enfin, parce qu'ils sont tous les deux allés tout droit dans la poubelle.



UN LECTEUR DE PLUS (joie !)

Je sais pas si vous avez remarqué, mais cette semaine, y en a beaucoup pour Amstrad. Alors pourquoi se gêner ? Continuons donc... Je vous présente *Ramdisk*. Décomposons le nom de ce soft qui, je le précise dès maintenant, n'est pas un jeu mais un utilitaire, y en a encore : l'évidence saute aux yeux avec force et vigueur, on retrouve deux des mots sacrés de l'informatique, à savoir "Ram" et "disk". De là à déduire qu'il s'agit

d'un disque virtuel il n'y a qu'un pas, que je franchirai le plus rapidement possible pour ne pas vous faire trop languir.

Tout est dit. Ou presque. Après chargement, on dispose de quatre commandes basic supplémentaires : *IM*, qui de même que *IA* ou *IB* permet de sélectionner le disque sur lequel on va travailler, le "M" représentant bien sûr le disque virtuel; *IFORMAT* "M", N qui formate (non ? eh si) le disque virtuel en N Ko (64 maximum); *IFORMAT* "drive", "type", ou "drive" est le drive à formater (non encore ? si toujours), soit A, B ou M, et "type" le format choisi (*Vendor* ou *Data*); *ICOPY* copie (non une fois de plus ? si pour la dernière fois) un fichier d'un des lecteurs à l'autre; et enfin *ITYPE* qui, tout comme la commande *CP/M* du même nom, permet d'afficher à l'écran le contenu d'un fichier ASCII.

A signaler que toutes les commandes habituelles concernant les lecteurs de disquettes (*OPENIN*, *OPENOUT*, *CAT*, *IDIR*, *IERA*, *IREN*...) sont également valables pour le disque virtuel, et que les données sauvees sur ce disque ne sont pas perdues après la réinitialisation de l'ordinateur (mais elles le sont si on coupe le courant, faut pas déconner).

Bref, un bon utilitaire qui, utilisé conjointement avec *BANKMAN* du CPC 6128, ouvre pas mal de possibilités.

Ramdisk de *FT10ab* de *Micro-c* pour Amstrad 6128, 464 ou 664 + 64 Ko.



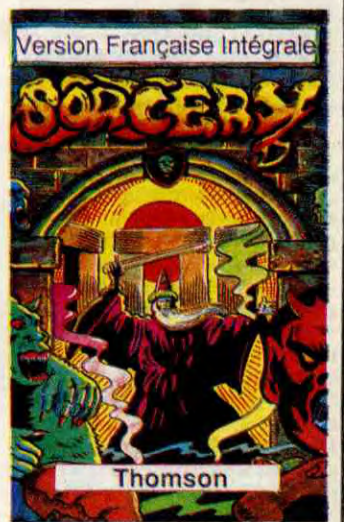
DU BON POUR THOMSON

Bonne nouvelle pour les thomsonistes : *Sorcery*, l'un des meilleurs jeux d'arcade sur Amstrad, vient de débarquer sur leur bécane préférée.

Deuxième bonne nouvelle pour les thomsonistes : l'adaptation est plutôt bien réussie. Les décors sont superbes, les personnages amusants (si on oublie le fait qu'ils sont de la couleur de l'endroit où ils se trouvent, c'est-à-dire qu'ils clignotent), l'animation plutôt bien réussie.

Seul problème, le son : y en a pas. Juste quelques bruitages de temps en temps (tiens, à propos, sur la jaquette y a écrit "musique atmosphérique et effets sonores". Effets sonores, je veux bien, y en a. Mais musique atmosphérique,

que dalle, rien. C'est de la publicité mensongère, ça, madame). *baFT11ab Sorcery* de *Virgin Games* pour Thomson, toute la gamme.



PSI CAUSE

Réfléchissons un peu : nous sommes à l'époque de la rentrée scolaire, l'élève va donc commencer à traîner dans les librairies spécialisées pour acheter ses bouquins de classe; et si, par la magie de la publicité et des pots de vin, il voyait, dans le rayon d'à côté, plein de nouveaux livres d'informatique, quelle serait sa réaction ? La curiosité, surtout s'il s'agit d'un passionné d'ordinateur, lui ferait presque certainement jeter un oeil sur lesdits livres, et pourquoi pas, l'acheter ? C'est sûrement le raisonnement qu'ont dû tenir les éditeurs de livres d'informatique, comme Sybex, Hachette-Nathan, et puis PSI.



graphismes, et mathématiques (calcul d'aires, de volumes...). Pour finir, on trouve en annexe le moyen d'implanter les routines pour en faire des fonctions RSX, et une liste, maintenant commune à tous les livres de ce genre, des plus importantes routines système de l'Amstrad. Bon, ben, on a un bon bouquin qui peut s'avérer utile, et à un prix raisonnable vu son nombre de pages (370) et la bonne qualité de son contenu, puisqu'il vous soulagera, quand même, de 200 francs tout ronds. Et c'est pas tout ; pour 150 balles supplémentaires, vous pourrez acquérir la disquette avec tous les programmes du livre.

On a reçu un carton, à l'HHHhbd, où dedans y avait 8 nouveaux bouquins, rien que ça ! Bon, on va pas vous en causer comme ça, les huit d'un coup, parce que sinon, ça serait dévastateur pour vos pauvres neurones. Donc, on regroupe par thème, et on commence avec RSX et routines assembleur sur Amstrad CPC.

Assez complet, le livre traite, on ne s'en doutait pas, du langage machine du Z80. Ça commence par un rappel des notions de base de l'assembleur, ensuite vient une liste commentée des instructions du Z80, et après, il y a plein de routines expliquées en long, en large et en travers par des organigrammes et des commentaires. Mais quelles routines ? Traitement des nombres, des listes de variables numériques ou alphanumériques,

PAS POUR TOUT LE MONDE

Eh bien voilà, chers amis, surtout les Atari-800 XLIens, vous pourrez dorénavant à partir de maintenant pas plus tard que tout de suite faire mumuse avec **Raid over Moscow**, ce titre de US Gold d'abord distribué par Amsoft pour l'Amstrad.

combat. Pour les connaisseurs, ça ressemble beaucoup à *Chop Suey*, avec malgré tout des personnages un peu plus petits, et donc un peu plus réalistes. Mais ça reste quand même un soft de simulation de combat, un de plus. Enfin, toujours pour la même caté-



Le niveau du jeu reste le même (très appréciable), car si le soft a perdu côté graphisme (beurk les décors), il a beaucoup gagné côté animation (youpi les sprites). Pour le reste, eh bien il s'agit toujours pour vous de stopper l'attaque nucléaire lancée par les Soviétiques en vous infiltrant dans Moscou, rien que ça, pour détruire les rampes de lancement des missiles nucléaires. Bonne chance, tovarich.

Egalement, toujours les XLIens, vous pourrez vous marrer un peu avec un nouveau soft de Mastertronic, *Ninja*.

Il ne s'agit pas du tout de remplir une mission quelconque, c'est un

gorie de personnel, vous pourrez encore, grâce à *Silent Service*, replonger dans l'ambiance des années folles de la seconde guerre mondiale, et dans la merde sous-marine, aux commandes de votre US Fleet Submarine, et aller faire un destroy d'enfer sur les Japonais, juste histoire de dire, pour déconner un peu, que vous entrez dans la "twilight jaune" (ceci était une vannée, je reconnais qu'elle n'est nippone ni mauvaise)...

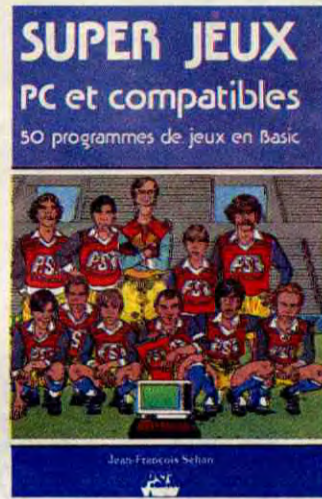
Raid over Moscow de US Gold, **Ninja** de Mastertronic et **Silent Service** de Microprose, sont trois pour Atari XL.

PSI CAUSE II

Voilà, ça c'est le deuxième PSI. Ça s'appelle **Super jeux PC et compatibles, 50 programmes de jeux en basic**. Bon, déjà, j'aime pas le titre. "Super jeux", ça fait pompant. Ensuite, je connaissais les autres livres de cette série pour MSX, CPC et les autres, et ça avait toujours donné des trucs vraiment nuls. En plus, j'en vois pas vraiment l'intérêt, de ce livre : si on achète un ordinateur pour programmer en basic, on évite de s'acheter un PC, ça n'a pas de sens; il existe plein d'autres langages autrement plus puissants. Enfin bon, c'est pas grave, lisons quand même. Y a donc 50 jeux en basic qui sont proposés, avec des listings commentés, parce qu'après tout, le but de ce livre est d'apprendre par des exemples la programmation en basic. Malheureusement, les exemples en question sont pas assez bons pour apprendre grand chose. Et puis franchement, même si on est assez con pour programmer en basic sur PC, je ne crois pas qu'il existe quelqu'un assez débile - à part l'auteur de ce livre - pour faire des jeux. A part aussi les mômes qui utilisent l'ordinateur de papa, mais c'est un cas rare. Les jeux en question, c'est les

grands classiques des consoles de jeux d'il y a quelques années : anagrammes, awari, casse briques, Tron... En tout, trois grands thèmes : jeux d'adresse, jeux de réflexion et jeux de hasard.

Le tout en 220 pages, pour 120 francs. Ça va encore, c'est pas trop cher. Et y a encore la disquette avec les programmes disponibles pour 150 balles. Ça c'est cher.



THOMSON À LA BONNE PORTE

C'est les yeux humides et les oreilles résonnant encore des flonflons de la Marseillaise que je vous communique cette nouvelle : notre Thomson national vient de passer un accord avec Olivetti, portant sur la distribution du MO6 en Italie. La machine a été présentée le 4 septembre au SIMO, genre de festival du son milanais, et le sera également à l'équivalent du Sicob, toujours en Italie, et dont le nom m'échappe pour le moment. L'engin, également fabriqué en France et baptisé PC 128 est gris avec un clavier clair de type QWERTY et dispose d'un codeur



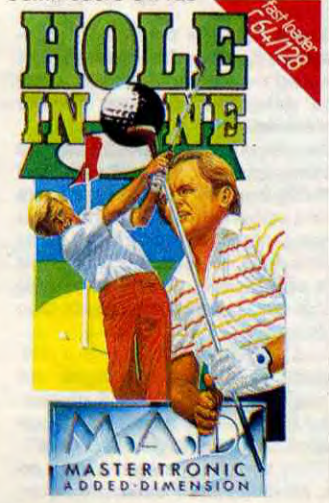
à la norme Pal. Olivetti, douzième constructeur mondial en informatique et deuxième en Europe, qui vient d'augmenter son bénéfice de plus de 40 % et qui souhaite se positionner sur le marché de la micro familiale, s'est donc penché sur le berceau du nouveau-né tricolore. Plutôt un bon départ dans la vie !

REGARDEZ UN PEU PAR ICI

Hé, ho, c'est là ! Etes vous intéressé par un super jeu pas cher ? C'est parti ! Alors là, Mastertronic s'est complètement défoncé pour sortir ce truc. **Hole in One**. Trou en un. Rien de pormo dans ce jeu. Il s'agit d'une simulation de golf. Une de plus je vous le concède, mais les bons jeux bien faits coûtant moins de 50 balles, c'est plutôt rare. Le jeu se déroule entièrement au(x) joystick(s). Votre sens de l'observation vous dit que l'on peut jouer à un ou deux joueurs. C'est bien. Sachant que toute la stratégie du golf consiste à utiliser sa série à bon escient, ci-joints quelques conseils. vous disposez d'une série de 13 clubs (genre de raquette principalement utilisée en golf). Il y a 2 bois (pour tirer loin), 8 fers (pour l'approche moyenne), 1 putter bois (pour se sortir du décor), 1 sand-wood pour sortir du sable, et enfin 1 putter pour l'approche finale. Le parcours fait 18 trous. Soyez vigilant. Imaginez un peu une musique chouettes, des bruitages sympas et une animation d'enfer. Toutes les fois que vous choisissez un club, vous voyez le type; sur l'écran, se diriger vers le caddy qui contient son matos et s'en saisir. Malgré une légère lenteur des graphismes à l'affichage (pas à l'animation), il faut vous procurer ce jeu par tous les moyens.

Supplément didactique : une balle de golf comprend 362 trous sur sa face extérieure. Coupons-la en 2 (bonne chance !). Nous voyons une enveloppe de quelques millimètres, une couche d'élastique mis en boule (genre nœud de vipères) et au centre, une mystérieuse sphère de caoutchouc. Pas touche ! Elle est remplie de pétrole. En fait, vus de la France, les Anglais sont aussi compliqués que les Japs. Si en plus ils se mettent à casser le marché du logiciel...

Hole in One de Mastertronic pour Commodore 64/128



CHEFS POMPEURS

Les concepteurs et joyeux A.D. (prononcer Art directors, directeurs artistiques quoa) seraient-ils à court d'idées ? Rank Xerox est-il un constructeur maudit ? C'est ce que l'on peut se demander en étudiant de plus près la dernière publicité (dernière en date) d'Amstrad, qui vous exhorte à jeter vos machines à écrire par la fenêtre. Outre le côté dangereux de l'acte, cette annonce presse n'est ni plus ni moins que la copie du film publicitaire de Young & Rubicam pour Rank Xerox, et qui passe actuellement sur nos écrans. Lorsque l'on connaît le temps nécessaire à la réalisation d'un spot publicitaire (dans le cas présent, un mois), on se dit que la pub Amstrad qui bénéficie des temps de préparation beaucoup plus courts liés à la presse, a forcément été pompée sur celle de Xerox. Déjà qu'ils s'étaient faits tirer l'idée des icônes et des fenêtres (Windows, quoa) par Apple. Si



un de leurs brevets vous intéresse, pas de problème, c'est un plaisir de bosser avec eux. Bon, je vous laisse. Je vais de ce pas développer un jeu super. C'est un publicitaire qui se balade sous un building et qui doit éviter les PCW qui lui tombent sur la gueule.

OFFICIEL

Ce coup-là, ça y est, les possesseurs d'Atari ST vont bénéficier d'un TOS en ROM. Depuis quelques jours en effet, différents magasins proposent aux utilisateurs de modifier leur ST pour adapter le fameux TOS, ce qui aura 2 avantages : le premier, évident, étant le gain de temps (à condition que ledit TOS soit compatible avec tous les logiciels. Y paraît que oui), le second, contre-coup, beaucoup plus pervers, va

vous permettre de savoir si votre revendeur est sympa. Si tel est le cas, vous ne devriez déboursier guère plus que le prix de la ROM (vendue 100 francs par Atari). Ce serait la moindre des choses d'offrir la pose de ce foutu composant, ne serait-ce que pour fidéliser la clientèle qui a cru en cette machine. Remarquez, ce serait plus à Atari de payer la pose. A quand le ST livré complet d'origine ? Wait and see...



PAUVRE ROBERT E. HOWARD

Dire que ce génial écrivain d'avant guerre, auteur entre autres choses de la fabuleuse série des Conan, de Red Sonja ou bien encore de Kull, s'est donné la mort à l'âge de 30 ans parce qu'il reprochait au reste du monde d'ignorer la culture celte. Ben heureusement qu'il n'est plus là pour voir le dernier jeu de Mastertronic. Dans le genre héros des âges sombres du fer et du sang, c'est un summum. Cet éditeur de softs bon marché nous avait habitués à beaucoup mieux. Une super idée que la leur. Vendre de très bon jeux à prix réduit. C'est raté ! Le prix est toujours réduit, mais le programme tenant sur 96 Ko est au ras des pâquerettes. Ça s'appelle **Se-Kaa of Assiah**, et c'est l'histoire d'un héros barbaresque en diable cherchant la gloire, la richesse et les coups, et figurez-vous que ce brave Se-Kaa a entendu parler de trois objets magiques qui peuvent rapporter à leur inventeur le pouvoir et la fortune. Là, on commence à bien se fendre la poire. Attendez donc que je vous donne le nom des objets que nous rions de conserve. La baguette de lumière (bonjour les toasts), la cassette de Vib-Ra ainsi que le marteau du même nom. Pourquoi pas la main de Mas-Eur pendant qu'on y est ? Maintenant, parlons du jeu



proprement dit. Le vocabulaire est fausement étendu, c'est à dire que l'ordinateur ne vous répondra jamais qu'il ne comprend pas, mais n'en fera tout de même qu'à sa tête; quant aux descriptions des lieux, elles sont tout ce qu'il y a de plus réduites. Voilà pour la partie texte, les graphismes (méritent-ils seulement cette appellation ?) sont à la même enseigne. Que ces dessins sont moches. Texte nul plus images moches égalent jeu d'aventure raté. Cqfd. Et toc ! **Se-Kaa of Assiah** de Mastertronic pour Commodore 64

PSI CAUSE III

Le troisième - et dernier pour cette semaine - PSI, c'est **Macastuces, Mac et Mac Plus, 2^e édition**. Si vous voulez, et même si vous ne voulez pas d'ailleurs, c'est le "trucs et astuces" du Mac. On y trouve plein de petites choses qui semblent évidentes, et que pourtant tout le monde ne sait pas. Tenez, savez-vous par exemple que pour mettre à la poubelle un fichier verrouillé, il y a une technique beaucoup plus rapide que de passer par *Lire les informations* du menu *Fichier* pour déverrouiller ? Il suffit de mettre le fichier en question dans la poubelle, tout en appuyant à la fois sur les touches *Commande* et *Option*; ça marche même pour le fichier *Clipboard File*. Et c'est plein de petits trucs comme ça, sur tout : le Mac lui-même, l'imprimante, le clavier, le drive et les disquettes, et aussi sur les logiciels livrés avec (Mac-Draw, Mac-Write...). Ça fait 280 pages, et ça coûte 160 francs.



Mac-Write...). Ça fait 280 pages, et ça coûte 160 francs.

C'est nouveau, ça vient de sortir

DES SEINS, DES SEINS !

En pommes, poires, ou compotes ? Avouez que ce genre de style de titre a de quoi vous faire mouiller vos bavoirs et même si j'osais ? Non ! Restons sobres. Vos bavoirs, point. Vidcom est un logiciel de plus pour dessiner sur Commodore 64 et 128. Pas mal, pas mal du tout, ce truc. D'abord, il est pas très cher car vendu sans prothèses (tablette, joystick, etc...) ce qui fait que justement, on peut se servir de la tablette, du joystick ou de la souris qui encombrant vos tables ou vos bureaux de sages écoliers. Ensuite, vous disposez de 2 pages de travail alternées, ce qui est éminemment pratique. Par exemple vous faites le dessin d'une voiture sur la page 1 et le dessin de quatre gros cons sur la page 2. Vous copiez ensuite 2 sur 1 et vous devez obtenir ce qui pourrait ressembler à la justice divine (je cause des quatre gros cons de Toulon). C'est dingue, non ? On peut redéfinir des caractères, faire pivoter le dessin, tra-



vailler en haute ou basse résolution (si si !) et même l'imprimer, le dessin ! Comme me disait le hacker croisé ce matin, play, Tex !
Vidcom 64 de Alpha Omega pour Commodore 64/128.

ATARI AMER

Tant pis pour ceux qui n'ont pas encore pigé qu'il est de bon ton, pour un importateur, a fortiori s'il est la filiale française de la marque, de s'occuper sérieusement de l'édition de revues consacrées à son matériel. C'est le cas d'Atari qui a voulu racheter l'Atarien à Pressimage pour deux francs six sous. Le résultat est là devant mes yeux, c'est le numéro 1 de Pokey, édité par Pressimage et dédié aux possesseurs de machines Atari 400, 600, 800 et autres XL et XE. Ce premier numéro, outre 16 pages de listings, comporte un dossier traitant de la musique, comme vous pouvez certainement le lire sur la jaquette se trouvant dans les parages. ST Magazine, qui est aussi édité par Pressimage qui semble s'intéresser à l'Atari bien plus qu'Atari, est en vente aussi dans toutes les bonnes char-



cuteries, et c'est un bon journal, voilà.

MENACES SUR L'ORDINATEUR

Quoi ? Nos bécanes chéries seraient menacées ? Voilà un titre qui a de quoi vous faire réagir et c'est ce que s'est dit Jean-Pierre Chamoux qui sort ce mois-ci au Seuil un bouquin aussi intéressant qu'alarmiste. Heureusement, ce livre ne concerne pas les machines à jouer, mais les vrais gros ordinateurs. Pas de panique alors ? Pas sûr. Lorsque l'on prend connaissance des diverses affaires révélées dans l'ouvrage, on s'interroge, par exemple (d'ailleurs c'est un exemple), sur l'incompétence des gens qui, chargés de l'archivage des disquettes d'une grande compagnie d'électronique, avaient placé celles-ci dans un coffre, à l'épreuve des flammes et de la chaleur certes, mais pas de l'eau. Résultat, au premier incendie, les disquettes ont été noyées par les lances des pompiers et donc aussi sûrement rendues inutilisables qu'elles auraient pu l'être une fois fondues. Compte rendu d'une patiente enquête menée en



Europe, ce livre est un recueil et une étude des accidents, négligences, sabotages ou escroqueries qui retardent d'autant, et c'est tant mieux, l'avènement de l'informatique Orwelienne et toute puissante.

AQUA ÇA RIME ?

Certains jours, je me demande à quoi pensent les éditeurs de softs quand un auteur vient leur présenter le fruit de ses cogitations programmatiques. J'imagine que bien souvent, ça doit être du genre "ah enfin un soft, ça faisait longtemps que j'en avais plus commercialisé, on va réentendre parler de moi, chouette", et on prend le premier venu, sans souci de qualité. A mon avis, c'est ce qui a dû se passer dans la tête de monsieur Ariolasoft quand un connard est venu lui présenter Les Mines du roi Aquantus.

le jeu commence. Le jeu, en fait, n'est qu'un sous-Lode Runner. S'il est vrai que l'animation de votre personnage est terriblement bien faite, il n'en est pas de même pour le reste. D'abord, un truc très agaçant, le chargement sur disquette dure un temps fou, au moins cinq minutes. Ensuite, les tableaux sont très nuls, et même pas difficiles à passer. On a vite fait le tour des 24 tableaux existants. Heureusement qu'une option permet de créer ses propres tableaux les doigts dans le nez, les mains dans la poche et



Dans ce jeu très nul, vous êtes un explorateur heureux, puisque vous avez enfin réussi à retrouver les célèbres mines du roi Aquantus, qui était le puissant souverain d'un étrange royaume où régnaient l'aisance et la fortune. Et, quand il décéda, ses sujets enfermèrent dans son tombeau toute sa fortune, faisant ainsi de lui le mort le plus riche du monde. Et puis le temps a passé, le royaume est mort, on a oublié Aquantus et sa tombe. Mais pas vous. Vous avez retrouvé sa trace. Joie. Alors vous allez à la recherche du trésor, et

les pieds au mur, parce que sinon, je vous dis pas. Et puis la musique est nulle. Enfin, le jeu est buggé : quand votre bonhomme se casse la gueule à un étage inférieur, vous pouvez continuer à le faire avancer, un mur se créera automatiquement sous lui à chacun de ses pas. Quitte à dépenser du pognon, allez plutôt chez les putes, au moins c'est amusant.

Les Mines du roi Aquarius de Ariolasoft pour Amstrad.

NOUS ON L'A

Na, nananère-eu, on a Marble Madness pour Amiga-eu. Pour les survivants, laissez-moi vous expliquer ce qu'est Marble Madness. Forcément. Il n'y a que les ignares pour avoir survécu à cette annonce. Il y a aussi tous ceux qui ne possèdent pas encore d'Amiga. Ouf ! Nous n'avons perdu que 2 fortunés lecteurs. Marble Madness est le fabuleux jeu d'arcade qui consistait à déplacer une boule évoluant dans un décor en 3D avec un scrolling d'enfer que je vous dis que ça. Rappelons qu'à l'époque, le jeu tournait sur une console Atari. Alors pourquoi, me direz-vous, le sortir d'abord sur Amiga ? Fastoche ! Pour commencer, Atari qui ne développe pas pour le ST a vendu les droits du jeu à Ariolasoft (ouala, i'z'ont dû raquer un max). De plus, et contrairement au ST, l'Amiga dispose d'un Blitter (Chip pouvant déplacer n'importe quelle partie de l'écran dans n'importe quel sens et à n'importe quelle vitesse), ce qui a bien aidé les développeurs, et puis, il faut bien dire qu'aux niveaux musique et bruitage, l'Amiga est une pointure au-dessus. Tout ça pour vous crier que Marble Madness sur Amiga est au moins aussi beau qu'au café, la bande son en est géniale et même, vous pourrez jouer à 2 avec le joystick, la track ball ou la souris. Glarg ! Amiga, pourquoi

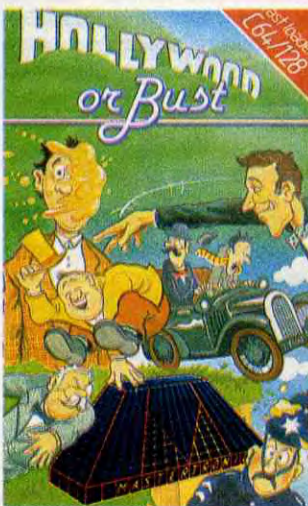
es-tu si cher ? P.S : Dans la série "bavez en attendant les softs-cultes", sachez que Flight Simulator II tourne sans bugs sur ST... aux Etats-Unis ! Attention : les logiciels américains ne tournent pas en Europe (à 60 Hertz, un soft prévu pour 50 fait n'importe quoi). De plus Flight Simulator II se sert des interruptions écran qui sont au standard



NTSC (Not Twice the Same Color (jeu de mots typiquement américain)). Problème : combien de temps mettra un Cessna 182 pour traverser l'océan Atlantique ? Réponse, je l'espère, le plus tôt possible !
Marble Madness de Electronic Arts pour Amiga

TARTES À LA CRÈME

Encore un jeu pas cher et bien. Mastertronic. Super, y en a des qui suivent. Vous voilà replongé dans l'ambiance des vieux Laurel & Hardy et moi, je passe l'oral sans Hardy. Au démarrage du jeu, vous incarnez Buster Baloney, un petit acteur courant le cachet (ça fait mieux dans le tableau). Le héros doit découvrir 5 Oscars cachés dans le studio. Le problème, c'est que la quête se déroule sous l'œil du maître, le metteur en scène, et pendant le tournage d'un film tout à fait représentatif des séries de l'époque, c'est-à-dire qu'il vous faut louvoyer au milieu des décors en essayant d'échapper aux fantômes qui hantent le studio. Et si vous alliez prendre le frais et vous dégourdir les jambes à l'aide du joystick ? (oui, je sais que ça a l'air bizarre) Attention ! La rue est remplie de flics qui ont l'air décidé à vous faire chier. Votre seul chance, les tartes à la crème. L'écran du jeu est divisé en deux parties. En bas, un dessin représentant le metteur en scène (on le voit tourner la manivelle de la caméra !). Faites bien attention à ses ordres. Quand il dit "coupez !", le jeu est fini. La partie supérieure situe le joueur évoluant en extérieur ou dans les différents



studios. La musique du plus pur style ragtime contribuera à vous mettre dans l'ambiance. La gestion des sprites est impeccable et le bâton de joie répond au quart de tour. Là aussi, le scrolling est parfait et, ne trouvant plus rien à ajouter, je vous laisse lire en paix.
Hollywood or Bust de Mastertronic pour Commodore 64/128.

VROOOM

Full Throttle est une très bonne simulation de course de motos qui tourne (le programme) sur Spectrum 48 Ko. Certes, l'absence de sprites se fait sentir cruellement, mais bon. Une fois pour toutes, le Spectrum n'est pas un CBM. L'impression de vitesse est tout à fait remarquable. L'animation est remarquable elle aussi, en particulier le balancement de la machine dans les virages. En revanche, mais est-ce vraiment un défaut, vous ne vous éclatez pas si vous sortez de la route, tout au plus un léger ralentissement vous rappellera qu'on roule mieux sur l'asphalte. Même remarque en ce qui concerne les collisions. Pas d'explosions ou de pneus qui volent. Au début, le jeu vous proposera différentes options parmi lesquelles : entraînement ou compétition, nombre de tours et choix



du circuit parmi l'un des 9 proposés. Vavavoum !
Full Throttle de Classics pour Spectrum 48Ko.

LA FANTASTIQUE BANDE DES QUATRE

Non, vengeur intersidéral, tu ne me fais pas peur ! Que dis-tu de mon rayon dévastateur ? Mon bouclier thermique va s'en charger ! Alors, essaie donc d'échapper à mon **lasso laser** !
ZAAAAAP !!!
FUZZZZZ !!!
Ah ! Ah ! Meurs, virgule, chien ! point d'exclamation. Vous aurez tous reconnu à ces dialogues empreints d'une violence contenue et néanmoins dévastatrice, le style si particulier des DC COMIX de la Marvel compagnie. Ce sont ces amazing zines qui bercèrent mon enfance et m'initièrent dès lors que je pus les déchiffrer aux joies de la lecture. Quel plaisir de rencontrer des gens aussi enrichissants que les **FANTASTIC FOUR**. Johnny STORM, la torche humaine, Ben GRIM, dit La chose, Red RICHARD et Jane RICHARD, sa blonde compagne. Dire que ces supers héros ont décidé de passer leur vie à combattre et détruire les **supers** emmerdeurs tels que l'infâme Médusa ou bien encore le terrible Doctor FATALIS. Arrivé à ce passage, je décidais d'arrêter d'écrire en caractère gras. Eh ben, comme vous commencent à vous poser des questions sur ma **SANTÉ MENTALE**, je vous rassure, je me sens complètement mercredi, tout va pour le VERT



dans le meilleur des Russes. En fait toute cette prose pour vous dire que vous pouvez désormais retrouver vos héros favoris dans un jeu d'aventure tout à fait honnête. Sans plus, car l'action est moyenne (le scénario est de Scott Adams), le vocabulaire étendu et les images ne sont pas terribles terribles. C'est tout à fait gênant pour un soft dédié à des héros de 'BD. Une lueur d'espoir comme dirait la belle Hélène (la copine à William) : sur la jaquette sont inscrits en jaune les mots "Part one". Peut-être que la Part two...

Questprobe, Fantastic four de All American Adventure pour Apple, Atari 48K, Amstrad, Commodore 64 et Spectrum.

OR FÉE

On ne présente plus Elite, ce super jeu de Firebird. On peut juste dire qu'une version Gold est sortie, plus super encore, plus

jolie, bref, encore plus indispensable que la première version. Elite, Gold edition de Firebird pour Amstrad.



AMSTRAD : BOUM !

Suite de la page 1

déjà intégré, il n'y a même pas à l'acheter ! Oh, René, je préfère me casser, je te jure que ça va péter. Ils sont trop gentils, ça cache quelque chose.

EN PLUS

Voilà. Il y a un superbe manuel livré avec et la garantie est d'un an pièces et main d'œuvre. Maintenant, asseyez-vous bien, ou plutôt arrimez-vous à votre siège, je vous donne les prix en France. Inutile de vous donner les prix anglais : ce sont les mêmes à 10 balles près. Hein ? *Un ordinateur traverse la Manche sans aussitôt valoir douze fois plus cher ?*

Il y a huit configurations différentes en tout. Je vous donne les prix TTC public à un chouïa près, et je vous fais le commentaire après.

Le PC 1512 SD (un seul lecteur de disquettes - merde, j'ai oublié de vous dire ! C'est des 5 pouces un quart ! Comme les vrais, dis donc !) en monochrome : 5900 balles. Le même en couleurs : 8200 balles. Le 1512 DD, avec deux lecteurs de disquettes en monochrome : 7460 balles. Pour la version couleurs, c'est simple : vous rajoutez 2250 balles, quelle que soit la config. Le 1512 HD10, qui contient un drive et un disque dur 10 Mo en monochrome : 10.400 francs. Et le PC 1512 HD20, qui a un drive et un disque dur 20 Mo, toujours en monochrome : 11.800 balles.

En se livrant à un petit calcul, on s'aperçoit que ça met le disque dur 20 Mo à moins de 6000 balles, ce qui est pour l'instant le prix le moins cher du marché. Mais ça va pas durer. Terminé pour la bécano.

René, tu peux revenir, il ne s'est rien passé.

LE MEGALO

Mais par contre, je vais vous dire deux mots sur Sugar, quand même. Je peux pas laisser passer ça. Il est mégalo, vous pouvez pas imaginer. Il a fait éditer un nombre incroyable de brochures luxueuses, de fac-similés d'articles et de photos de lui destinés à la presse. C'est vrai qu'il peut : sa cote boursière est on ne peut plus haute et sa bécano marque vraiment un pas en avant dans le domaine des compatibles. C'est à tel point que jusqu'à preuve

nombre de commandes est tellement important que Sugar n'arrivera pas à fournir tous les pays tout de suite. Pourtant, il prétend pouvoir en vendre 800.000 en un an. A mon avis, il est tout-à-fait capable de les vendre, mais certainement pas de les fabriquer, quelle que soit la qualité de ses usines à Taiwan. Donc, tous ceux qui achèteront autre chose qu'un PC Amstrad dès qu'il sera disponible seront des cons. C'est plus rassurant, hein, au futur ? Au moins, on est sûr qu'on est pas dedans.

Une rumeur qui a couru au PCW Show : IBM aurait l'intention de réagir vigoureusement contre les compatibles. IBM France n'est au courant de rien, mais lorsqu'on connaît le compartimentage qui existe chez eux... En fait, de telles rumeurs apparaissent à chaque nouveau compatible moins cher que les précédents.

Comme sa machine est géniale, on enlève une oreille à Sugar. On lui laisse l'autre parce qu'il est toujours aussi désagréable.



Merde ! J'ai oublié d'en parler dans l'article ! C'est un compatible PC de chez AMT. Il est au même prix que l'Amstrad, mais il n'a pas les nombreuses options qui équipent ce dernier. En fait, vous avez droit à la photo parce qu'il ressemble quand même drôlement à l'Apple IIc...

ON EN FINIT AVEC AMSTRAD

Bon, le reste, le presque inintéressant, du coup : pas très loin des PC 1512, il y avait le Spectrum +2, nouvel Amstrad, nouveau Sinclair. On l'avait déjà vu en Hollande la semaine dernière (à propos, j'ai entendu UN gebruik à Londres. C'était vraiment un salon international), mais c'était la première fois qu'il était présenté en Angleterre. Et pourtant, le stand était vide presque tout le temps. Est-ce à dire qu'on évolue lentement mais sûrement vers des machines plus puissantes ? De toutes façons, l'ensemble de la presse britannique a déjà déclaré la machine inintéressante. 2000 balles pour un 128 Ko compatible Spectrum avec magnéto intégré et six cassettes en cadeau, c'est pas assez nouveau pour passionner un public. Et il se retrouve presque au placard avant même d'être commercialisé. Pourtant, Sugar serait déjà en rupture de stocks ! Les revendeurs, qui sont quelquefois plus en prise directe avec les clients que les journalistes et les fabricants, ont senti un marché juteux et se sont empressés d'en commander à tour de bras. Du coup, il faudra certainement attendre avant d'en avoir en France. C'est normal : les femmes, les enfants et le marché anglais d'abord !

Un dernier truc et on continue la balade : CST continue à vendre des Thor, ses compatibles QL, sous le même toit qu'Amstrad. Sugar est tellement occupé avec son PC et ses séances de photo qu'il se con-

traint de savoir à qui appartiennent les licences de Sinclair. René, appelle Germaine, on dégage. Et la prochaine fois qu'on fait un salon, évite de l'amener avec toi, elle nous fait perdre trop de temps.

CHEZ TRATRA

Entre le bâtiment du pro et le bâtiment du pas-pro, il y avait 1000 mètres carrés exclusivement consacrés à Atari, qui faisait bien la gueule parce qu'il espérait avoir la vedette et qu'il a dû la partager avec Amstrad. En fait, ce n'était pas un stand Atari à proprement parler, mais un regroupement d'éditeurs et de fabricants qui se consacrent presque exclusivement au ST. Allez, je ne vais pas vous cacher LA grande nouveauté plus longtemps : l'émulateur Mac est là. Je l'ai touché, testé, retourné, examiné sous toutes les coutures. Laissez-moi vous expliquer le principe. C'est une cartouche qui s'enfiche sur le port du même nom (non, le port ne

s'appelle pas "enfiche", il s'appelle "cartouche" !) et qui supporte trois Roms. L'une d'elles contient un programme qui permet de simuler la vitesse de lecture variable du drive Macintosh sur le drive Atari. Les deux autres sont... des Roms de chez Apple, les Roms du Mac 512, ni plus ni moins. Avantage énorme, colossal : il n'y a pas à craindre de procès en contrefaçon, puisqu'elles ont été achetées tout-à-fait légalement chez Apple ! Vous enfichez votre petit boîtier dans le port pré-cité, et vous avez un Mac 512 Ko en bonne et due forme. Tout est strictement identique, la gestion de la souris, l'écran, la gestion des disquettes, absolument tout. Mis à part deux petits détails : la lecture et l'écriture sur disquettes sont 50% plus lentes (because le temps nécessaire pour émuler) et le reste du travail est... 20% plus rapide, tout bêtement parce que l'Atari ST est plus rapide que le Mac. Prix prévu : 1500 balles. Disponibilité : dans un mois et demi (mais méfiez-vous des termes informatiques, ça peut très bien vouloir dire mars 2012). Avoir un Mac ET un Atari pour 7000 balles, voilà qui est intéressant, non ?

AILLEURS, MAIS TOUJOURS CHEZ LE MEME

Le même fabricant (il s'agit de Robtek) commercialise d'ailleurs une horloge en temps réel non volatile, qui garde l'heure même lorsque l'ordinateur est éteint. Seul problème : elle s'enfiche dans le port cartouche. Faudra choisir.

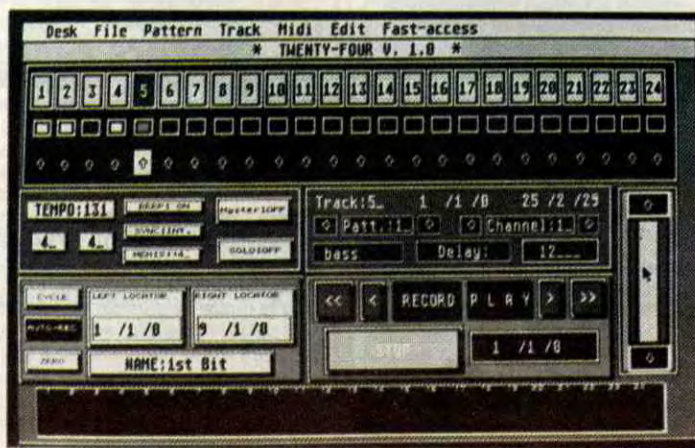
Tiens, pour foutre la merde : le basic Philon (qui ressemble à s'y méprendre au basic Microsoft du Mac, sans numéros de lignes, avec couper/coller par la souris, une rapidité d'enfer) est en cartouche... Au secours ! Ils veulent me prendre mon port cartouche !

Chez Atari même, on montre (merde. Ils vont montrer exactement la même chose au Sicob. Qu'est-ce que je vais bien pouvoir raconter la semaine prochaine, moi ?) Peter. C'est un grand allemand blond, levé cinq heures douché eau froide, ah non, c'est pas du tout ça. Peter, c'est un blitter. Chouettos, hein ? On sent qu'ils ont bien choisi le nom. Un blitter, c'est un co-processeur graphique qui accélère sensiblement la vitesse de traitement des images. On peut déplacer des blocs d'écran à vitesse grand V dans tous les sens, faire des scrollings, des rotations de bits, enfin, tout ce qu'on peut rêver. Pour vous donner une idée, si vous connaissez la démo dans laquelle un oiseau digitalisé traverse l'écran : grâce au co-processeur, on peut le faire speeder six fois plus vite. D'où l'on conclut fort judicieusement que ça accélère six fois le traitement. Ça se branche dans l'Atari (pas dans le port cartouche. Ouf ! A quand les six slots d'extension ?), on peut le mettre en marche ou l'arrêter par soft (heureusement, parce que les Space Invaders qui avancent à la vitesse de la lumière, c'est pas génial) et ça vaudra 1500 balles. Vaudra ? Au futur ? Ben tiens, disponibilité : fin décembre. Autant dire... Enfin, bon, ne faisons pas de prévisions à trop long terme.

TOUJOURS LE MEME

Tiens, en passant, on a pu voir un nouveau logiciel nommé "Fleet Street Editor" (Fleet Street est la rue à Londres où sont regroupés presque tous les importants éditeurs de quotidiens) qui fait à peu près (euh, non, qui fait exactement) ce que fait Page Maker sur Mac, branché sur une imprimante laser. Seule différence : Page Maker vaut près de 7000 balles et Fleet Street n'est qu'à 2000 balles. Par contre, bizarrement, on a pas eu droit à la présentation de Write, l'adaptation de Word (sur Mac) par Microsoft. Ils le présenteront probablement au Sicob.

Bon, y avait une tablette graphique, une nouvelle version de Print Technik, le digitaliseur, une foison, une pléthore de logiciels dans tous les sens, des utilitaires, des jeux de réflexion, d'arcade, des logiciels partout dans tous les coins. Là, y avait de quoi être estomaqué. Surtout que...



Ça, c'est l'écran de travail de Pro 24, le meilleur programme midi existant.

LE RESTE

Surtout que les concurrents directs d'Atari, ici, ça a pas l'air d'être la joie. Apple avait un stand ridiculissime, présentant trois Macs qui se battaient en duel. Faut dire que l'Angleterre, c'est pas leur terrain de prédilection. Et Commodore, le pauvre Commodore, avec son Amiga, sur lequel couraient les plus sinistres des rumeurs... Il

paraît que Commodore dépose son bilan en octobre, il paraît qu'ils n'arrivent à fabriquer de machines, il paraît que le 64C (nouveau C64) est leur dernière chance, que le C128 est leur dernière chance, que l'Amiga est leur dernière chance (faut pas déconner, ils ont beaucoup de chance, ces gens-là !). Je veux bien être pendu s'il y avait plus de 10 Amiga dans toute l'expo. Triste... Dire qu'à 3000 balles de moins, ce serait la machine de l'année.

LE SOFT !

Pour être franc, les seules bécanes intéressantes étaient le PC 1512 et le ST. Ça ne suffit pas pour remplir un salon pensez-vous ? Oh que si, car un phénomène tout-à-fait inattendu se développe en Angleterre : le marché du soft est parvenu à maturité. Avec des prix raisonnables et un parc installé confortable, les maisons d'édition ont enfin acquis leur vitesse de croisière. Pour vous alimenter un peu, en voici quelques-unes parmi les plus connues qui ont présenté des nouveautés (au pluriel, ça veut dire plein de



Oh, qu'elle est belle, la photo du Sinclair Amstrad Spectrum +2 !

nouvelautés chacune) : Activision, Melbourne house, Infocom, Electric software, Elite, Alligata, Ariolasoft, Beyond software, The edge, Electric dreams, Firebird, Llamasoft (qui sort encore un jeu complètement baba - en Angleterre, le programmeur Jeff Minter est appelé Le Poilu, tellement ses cheveux sont longs !), Gremlin graphics, Mastertronic, Microsoft et Ocean. Ça fait du monde, hein ? Et encore, je ne vous cite pas les petites boîtes. En tout, il y en avait au moins une centaine.

Parmi ceux-la...

Dans le tas, il y a un programme dont vous n'avez strictement rien à foutre mais dont je vais vous parler quand même parce que j'écris ce que je veux, c'est

chier), on peut modifier note par note tous les paramètres midi (vitesse, hauteur, aftertouch, etc...) et on peut paramétrer des réglages différents (comme le midi delay) pattern par pattern. Ok, les autres, vous pouvez revenir, j'arrête. Juste le prix : 2500 balles. Mais ça les vaut.

Dans les softs à noter, il y a aussi Aliens, tiré du film du même nom qui est la suite d'Alien. Ceux qui ont eu peur en voyant le premier, n'allez pas voir le second, vous allez mourir d'une crise cardiaque. Il y a un millier de monstres en pleine lumière qui tuent tout ce qui bouge, les effets spéciaux sont meilleurs que dans le premier, c'est génial. Astérix est tellement bien qu'on vous en causera beaucoup plus longtemps la semaine prochaine, et Karate Kid 2 n'a rien d'absolument fabuleux mais est tiré d'un film aussi. Je reviens un instant sur Aliens : à Londres, c'est la folie complète, il n'y a pas un magasin qui ne montre pas des récipients en verre contenant un cadavre de petit-monstre-qui-sort-du-ventre ou le vaisseau ou la mère-monstre.

J'AI OUBLIE

J'ai juste oublié trois ou quatre trucs (c'est vachement dur, j'ai tout noté sur des petits bouts de papier et faut que je remette tout en ordre). D'abord, il existe l'équivalent de Thunderscan pour Mac sur Amstrad. C'est une petite interface qui se branche sur la tête de l'imprimante DMP 2000, on glisse un document dans la fente du papier et ça digitalise. Super chicos. Et ça ne vaut que 600 balles, contre 6000 pour les Macs pleins de blé.

Ensuite, j'ai vu un super jeu d'arcade. Le joueur prend place dans une petite cabine et doit diriger un personnage qui a des réacteurs dans le dos. Mais la cabine est montée sur pivots et elle bouge en même temps que le joystick. Ça fait une impression boeuf (meeeeeuhhh). Ah oui : je vois que j'ai noté sur un petit coin : ne pas oublier de parler des hôtesse. Y en avait deux que je me serais bien vu en train de caresser sur la plage avec du saxo en sourdine sur fond de soleil couchant, ou n'importe où ailleurs à défaut. Mais ça n'apporte pas grand chose à l'action.

Dernier truc : Apple, Olivetti et Victor sont vachement emmerdés. C'est que le père Sugar a décidé de marcher sur leurs plates-bandes, et avec les écrase-merdes qu'il se paye, ça fait mal. Les pauvres étaient tout accablés dans leur petit coin de salon pro, l'œil hagard et le cheveu en bataille. Voilà. C'est fini, cassez-vous. Vous venez d'assister en direct au reportage sur le premier salon de micro intéressant depuis deux ans, la micro revit, enfin, c'est un miracle. Allez, René, fais tes valoches, on a le Sicob la semaine prochaine. Et t'as encore perdu Germaine ? Mais c'est pas vrai, qu'est-ce que tu fous ?

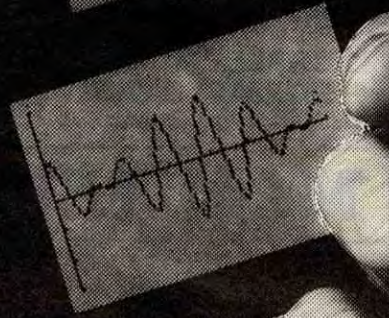
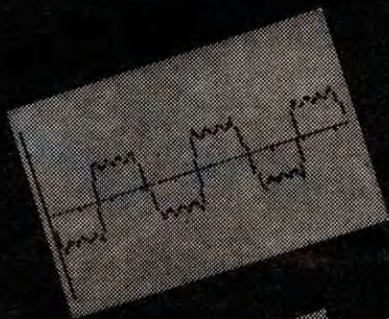


du contraire, tous ceux qui achètent un PC autre qu'Amstrad sont des cons finis à partir de maintenant. Enfin, attendez, vous fâchez pas, je vais tempérer mes propos. En fait, il ne sera disponible en France que fin novembre. Vous savez pourquoi ? Le

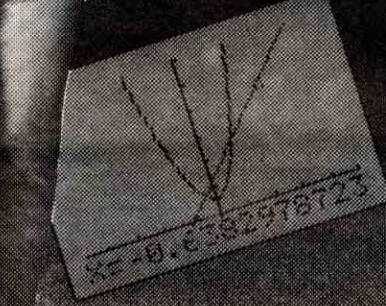
FX 7000 G

Graphique

Première
Mondiale



$25 \times (\sin 23^\circ 15')$
 $-\cos 31^\circ 47' 25''$
 $6,01199524$
 $\sin^{-1} 6,01199524$
 $5,37985980$
 $(104 \times e^{-21}) \div 37,8$
 $\times \ln 28,2) \div$
 $7,350486658e-04$



FX 7000 G Graphique

La FX 7000 G est aujourd'hui le premier outil spécifique d'analyse de fonctions pour les lycéens, les étudiants et ingénieurs. Trois appareils en un!

Calculatrice scientifique complète : 83 fonctions avec statistiques, calcul base 2, 8, 16 et fonctions logiques.

Calculatrice programmable : 422 pas et 26 mémoires. Mémoire de formules : possibilité de rappeler une formule après calcul.

TRACEUR de COURBES et ANALYSEUR de FONCTIONS : avec un écran graphique : 8 lignes de 16 caractères ou 5 995 points affichables.

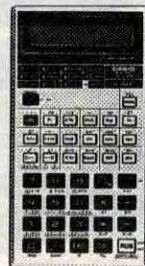
- Dimensions (en mm) : 165 x 82 x 14.

CASIO

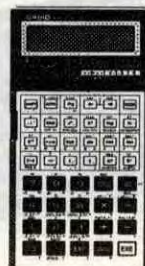
Calculatrices programmables



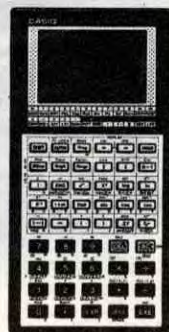
FX 180 P



FX 3600 P



FX 4000 P



FX 7000 G

CATALOGUE sur demande contre 2 timbres à 2,20 F. CASIO - 178, rue du Temple - 75139 PARIS Cedex 03.
Vente en papeterie et magasins spécialisés. AGENT EXCLUSIF : NOBLET S.A.

NOUVEAUTÉS S.E.

LECTEUR DE K7

**POUR
AMSTRAD**



- COMPTEUR
- FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

149F

POUR LES MEMBRES
DU CLUB HEBDOGICIEL

QUICK S



- TIR AUTOMATIQUE
- CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

DYSTAR DRIVE



**POUR APPLE IIC
ET IIE**

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

MONITEUR 12"

- 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

QUICKS

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



CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

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

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

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

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres. Mise en service du nouveau serveur de course : 15 juillet.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SUPPORTS
DSK
K7
CAR
S

DISQUETTE
CASSETTE
CARTOUCHE
SOFTCARD

COTES
*** INDISPENSABLE
** RECOMMANDÉ
* BON

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



CLUB NEWS

ATTENTION BAISSÉ GÉNÉRALE !!!

Après les Soft MSX, ce sont les prix colonne C des logiciels Amstrad, Atari (400,600,800), Commodore et Spectrum qui prennent du plomb dans l'aile et piquent du nez.
A ce rythme-là on va bientôt les indexer sur le prix du pétrole !!

ATTENTION !!

COMME LES ORDINATEURS LES DISQUETTES 3" SONT À LA BAISSÉ

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

PRIX UNITAIRE			PORT	
A	B	C	QUANTITÉ	TARIF
34	32	28	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 À DECOUPER OU À RECOPIER : HEBDOGICIEL 24, rue Baron, 75017 PARIS

NOM : PRENOM : DISQUETTES :
 ADRESSE : Désire commander
 VILLE : CODE POSTAL : disquettes vierges 3 pouces
 N° de téléphone : à F.
 Port + F.
 Total : F.

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire :
 TARIF B : N° d'abonné obligatoire :
 TEE SHIRT :
 Small Médium Large
 Quantité :
 Prix unitaire :
 Port : + 15 F.
 TOTAL :

Règlement joint : Chèque bancaire CCP Mandat poste (étranger)

CHOISISSEZ UN BADGE



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

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

BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS (ÉCRIRE 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

AM382	ACTIVATOR	K7	108	97	70
AM383	ACTIVATOR	DSK	169	152	109
AM384	ATLANTIC CHALLENGE	K7	108	97	70
AM385	DAN DARE	K7	120	108	75
AM386	DAN DARE	DSK	181	163	117
AM387	FANTASTIC FOUR	K7	120	108	75
AM388	FOURTH PROTOCOLE	DSK	181	163	117
AM389	GRAHEM GOOCH CRICKET/8256	DSK	242	218	157
AM390	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	181	163	117
AM391	INTERNATIONAL RUGBY	K7	96	87	62
AM392	INTERNATIONAL RUGBY	DSK	157	141	102
AM393	INTERNATIONAL KARATE	K7	96	87	62
AM394	INTERNATIONAL KARATE	DSK	157	141	102
AM395	JEWELS OF DARKNESS/8256	DSK	181	163	117
AM396	KNIGHTTRIDER	K7	108	97	70
AM397	MISSION ELEVATOR	K7	120	108	75
AM398	MISSION ELEVATOR	DSK	181	163	117
AM399	MUSIC MACHINE	DSK	157	141	102
AM400	QUESTOR	K7	108	97	70
AM400	QUESTOR	DSK	169	152	109
AM401	REBEL PLANET	K7	120	108	75
AM402	SPACE SHUTTLE	K7	120	108	75
AM403	SPACE SHUTTLE	DSK	181	163	117
AM405	STAINLESS STEEL	K7	120	108	75
AM406	STAINLESS STEEL	DSK	181	163	117
AM407	TOBROUK	DSK	157	141	102

AM408	VERY BIG CAVE ADVENTURE	K7	96	87	62
AM409	XARQ	K7	108	97	70

APPLE

AP079	CONFLICT IN VIETNAM	DSK	242	218	157
AP080	DECISION IN THE DESERT	DSK	242	218	157
AP081	F15 STRIKE EAGLE	DSK	242	218	157
AP082	NATO COMMANDER	DSK	242	218	157
AP083	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
AP084	SOLO FLIGHT	DSK	242	218	157

ATARI ST

ST035	APSCHAI TRILOGY	DSK	303	273	196
ST036	ARENA	DSK	303	273	196
ST037	DEEP SPACE	DSK	424	382	275
ST038	KING QUEST	DSK	364	327	236
ST039	LEADERBOARD GOLF	DSK	303	273	196
ST040	SILENT SERVICE	DSK	303	273	196
ST041	TRINITY	DSK	424	382	275

ATARI 400/600/800

AT130	JEWELS OF DARKNESS	DSK	181	163	117
AT131	POLAR PIERRE	K7	120	108	75

AT132	POLAR PIERRE	DSK	181	163	117
AT133	QUESTON	DSK	181	163	117
AT134	RAID OVER MOSCOU	K7	120	108	75
AT135	RAID OVER MOSCOU	DSK	181	163	117
AT136	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
AT137	ULTIMA IV	DSK	242	218	157

COMMODORE AMIGA

CO417	MARBLE MADNESS	DSK	364	327	236
CO418	THE PAWN	DSK	303	273	196
CO419	TRINITY	DSK	424	382	275

AMSTRAD PC IBM PC et compatibles

IB011	F15 STRIKE EAGLE	DSK	242	218	157
IB012	HELLCAT ACE	DSK	242	218	157
IB013	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
IB014	SOLO FLIGHT	DSK	242	218	157
IB015	SPITFIRE ACE	DSK	242	218	157

MSX

MS141	JEWELS OF DARKNESS	DSK	181	163	117
MS142	KINGSIZE 50 GAMES	K7	120	108	75
MS143	STEVE DAVIES SNOOKER	K7	108	97	70

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	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	FILE	DSK	120	110	80
AM	HEB	GRAPH	DSK	120	110	80
AM	HEB	L'ILE INFERNALE	DSK	120	110	80
AM	HEB	MINI FICHER	K7	70	60	50
AM	HEB	TIE-BREAK	K7	70	60	50
AM	HEB	AIRWOLF	K7	100	90	77
AM	HEB	HIGWAY ENCOUNTERS	K7	110	99	77
AM	HEB	LORIGRAPH	K7	200	180	140

APPLE

AP	HEB	BUDGET FAMILIAL	347	313	245
AP	HEB	COCCINELLE	210	189	148
AP	HEB	COLORIAGES	284	255	200
AP	HEB	CX BASE 100	773	696	545
AP	HEB	CX BASE 200 + TEXTE	1552	1396	1093
AP	HEB	CX BASE 200	1280	1152	901
AP	HEB	CX TEXTE	462	416	326
AP	HEB	EMAFI	465	419	328
AP	HEB	FRACTIONS EN FOLIE	146	132	103
AP	HEB	GALAXIE L	146	132	103
AP	HEB	GESTION PRIVEE	353	317	249
AP	HEB	HANSEL ET GRETTEL	76	68	54
AP	HEB	HARD HAT MACK	175	157	123
AP	HEB	HERACLES COMPTA	2207	2076	1625
AP	HEB	HOMOPHONE	215	193	151
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 CHASSE AU MAGOT	75	68	53
AP	HEB	LA PARADE DES MARIONNETTES	115	104	81
AP	HEB	LE COMPTOT DU BOURDON	115	104	81
AP	HEB	LECTURE RAPIDE	210	189	148
AP	HEB	MICRO-FLUTE	156	141	110
AP	HEB	NAJA 2	155	139	109
AP	HEB	NOMBRES BOITEUX	168	152	119
AP	HEB	PFS ETAT	738	664	520
AP	HEB	PFS FICHERS	738	664	520
AP	HEB	PFS GRAPHE	738	664	520
AP	HEB	PHOTO	178	161	126
AP	HEB	POINT BAC CHIMIE 1	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC CHIMIE 2	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC MATHS 1	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC MATHS 4	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC MATHS 5	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC PHYSIQUE 1	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC PHYSIQUE 2	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC PHYSIQUE 3	136	122	96
AP	HEB	POINT BAC PHYSIQUE 4	136	122	96
AP	HEB	PORTRAIT ROBOT	146	132	103
AP	HEB	PROFESSION DHEBCTIVE	190	171	134
AP	HEB	PUZZLES	284	255	200
AP	HEB	QUICK FILE II	289	260	204
AP	HEB	RACINES	215	193	151
AP	HEB	REGISTRE DE NOTES	215	193	151
AP	HEB	SAARI COMPTA	1828	1655	1295
AP	HEB	SUR LES TRACES DU DEIRDON	210	189	148
AP	HEB	TELE-JEUX	215	194	152
AP	HEB	TIC TAC JEUX	215	194	152
AP	HEB	TRILEUX	154	139	109
AP	HEB	VERSION CALC	1199	1079	845

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	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	AMERICAN ROAD RACE	K7	120	108	84
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	1023	809
MA	HEB	EXPERT LOGO MAC	1242	1118	875
MA	HEB	FILE VISION (US)	660	594	465
MA	HEB	HABADEX	996	897	702
MA	HEB	MAC BUREAU	687	613	480
MA	HEB	MAC LION	996	897	702
MA	HEB	MAC MANAGER	687	613	480
MA	HEB	MAC PASCAL (US)	649	584	457
MA	HEB	MAC WORKS	829	746	584
MA	HEB	MICROSOFT CHART (FR)	880	792	620
MA	HEB	ORTHOICIEL	852	766	600
MA	HEB	OVERVIEW (US)	1249	1124	880
MA	HEB	POLYFICHE	303	272	213
MA	HEB	SARGON III	262	236	185
MA	HEB	TELEMAC I	745	670	525
MA	HEB	THINK TANK 128 Ko (US)	603	543	425
MA	HEB	TK SOLVER (US)	1207	1113	850

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 T07	CAR	117	105	82
TH	HEB	AU PAYS DES CONTES	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 PERCHES	K7	81	73	57
TH	HEB	COMPTE-CHEQUES	CAR	156	140	110
TH	HEB	ESPAGNOL 1	K7	81	73	57
TH	HEB	ESPAGNOL 2	K7	81	73	57
TH	HEB	FORGET ME NOT	K7	70	60	50
TH	HEB	GEMINI	CAR	117	105	82
TH	HEB	GROUPE NOMINAL	K7	70	60	50
TH	HEB	INITIATION AU BASIC 1	K7	75	67	53
TH	HEB	INITIATION AU BASIC 3	K7	75	67	53
TH	HEB	INITIATION AU BASIC 4	K7	75	67	53
TH	HEB	INITIATION AU BASIC 5	K7	75	67	53
TH	HEB	J'ENTENDS	K7	90	81	63
TH	HEB	JE DESSINE	K7	70	60	50
TH	HEB	JE TU IL	K7	70	60	50
TH	HEB	L'OREILLE FINE	K7	90	81	63
TH	HEB	LA RONDE DES CHIFFRES	K7	60	50	40
TH	HEB	LECTURE RAPIDE	K7	105	94	74
TH	HEB	LIRE LES STATISTIQUES	K7	75	67	53
TH	HEB	POINT BAC FRANCAIS	K7	94	84	66
TH	HEB	POINT BAC MATHS 1	K7	94	84	66
TH	HEB	POINT BAC MATHS 2	K7	94	84	66
TH	HEB	SYNTHETIA	CAR	195	175	137
TH	HEB	UN MOT POUR LE COMPTE	K7	60	50	40
TH	HEB	VALISE SIXIEME T07/MOS	K7	199	179	140
TH	HEB	VALISE SIXIEME T09	DSK	199	179	140
TH	HEB	OCEANIA	K7	190	171	133

AMSTRAD

AM001	*	1815	K7	160	144	100
AM002	*	1815	DSK	219	197	138
AM010	**	3D MEGACODE	K7	180	162	116
AM011	**	3D MEGACODE	DSK	260	234	

ABC

ABC

ABC

ABC

Table listing games for ABC platform, including titles like DEVIL'S CROWN, DEVFAC, DIARY OF ADRIAN MOLE, etc.

Table listing games for ABC platform, including titles like TAPPER, TASCOPY, TASSPRINT, etc.

Table listing games for ABC platform, including titles like MERCENARY, MIG ALLEY ACE, NITO COMMANDER, etc.

Table listing games for ABC platform, including titles like BOUNTY BOB, BOUNTY BOB, BREAK JAMES, etc.

Table listing games for ABC platform, including titles like ROBIN OF THE WOOD, ROCK N' WRESTLE, ROCK N' WRESTLE, etc.

Table listing games for ABC platform, including titles like BOUNTY BOB, BOUNTY BOB, BREAK JAMES, etc.

Table listing games for ABC platform, including titles like ROBIN OF THE WOOD, ROCK N' WRESTLE, ROCK N' WRESTLE, etc.

ATARI ST

Table listing games for ATARI ST platform, including titles like BBS, BLACK GAULDRON, BORROWED TIME, etc.

APPLE IIE & IIC

Table listing games for APPLE IIE & IIC platform, including titles like ADVENTURE CONSTRUCTION, A.E, ALTERNATE REALITY, etc.

AMSTRAD PC IBM PC ET COMPATIBLES

Table listing games for AMSTRAD PC, IBM PC, and ET COMPATIBLES platforms, including titles like CHAMPIONSHIP GOLF, ALTER EGO MALE, ALTER EGO FEMELLE, etc.

MACINTOSH

Table listing games for MACINTOSH platform, including titles like BALANCE OF POWER, DEJA VU.

ATARI 400/600/800

Table listing games for ATARI 400/600/800 platform, including titles like AMERICAN ROAD RACE, ARCADE CLASSICS, ARCHON, etc.

COMMODORE AMIGA

Table listing games for COMMODORE AMIGA platform, including titles like ARCHON, ARTIE FOX, BORROWED TIME, etc.

COMMODORE

Table listing games for COMMODORE platform, including titles like 1985, 4 ZAP 1 SIZZLERS, 4 ZAP 2 SIZZLERS, etc.

ORIC

Table listing games for ORIC platform, including titles like 1815, 3 D FONGUS, 3 D MUNCH, etc.

MSX

Table listing games for MSX platform, including titles like ADAPTATEUR SOFTCARD, ALIEN 8.

ABC			ABC			ABC			ABC																									
MS005	**	ANTARCTIC ADVENTURE	CAR	162	138	124	MS119	***	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85	SP090	**	JEU DE DAMES	K7	120	108	85	SP195	***	TAU CETI	K7	95	86	62	TH060	**	IL L'INTRUS	K7	99	89	79
MS006	**	ATHLETIC LAND	CAR	90	83	124	MS121	***	XYLOLOG SOFTCARD	K7	97	87	68	SP091	**	JUGGERNAUT	K7	97	87	68	SP196	**	TERROR MELINOS	K7	96	86	66	TH061	**	IMPERIALIS	K7	195	175	136
MS007	**	BACKGAMMON	K7	199	179	131	MS122	***	XYZOLOG	K7	95	86	62	SP092	**	KNIGHT LORE	K7	121	109	79	SP197	**	THAT'S THE SPIRIT	K7	92	83	66	TH062	**	JUDOKA	K7	190	171	152
MS008	**	BACKGAMMON SOFTCARD	K7	114	103	81	MS123	***	YIE AR KUNG FU	CAR	189	170	136	SP093	**	KONG STRIKES BACK	K7	84	76	59	SP200	***	THE LAST V8	K7	45	40	31	TH063	**	KARATE	DSK	230	216	176
MS009	**	BATTLE OF MIDWAY	K7	96	86	68	MS124	**	ZAXXON	K7	119	107	85	SP254	**	KUNG-FU MASTER	K7	97	88	68	SP230	**	THEATRE EUROPE	K7	120	109	85	TH064	**	KARATE	DSK	200	198	176
MS010	**	BINARY LAND	K7	96	86	68	MS125	**	ZOIDS	K7	121	108	85	SP097	**	LOMBRICS	K7	94	85	55	SP205	**	THEY SOLD A MILLION	K7	121	109	85	TH065	**	KARATE TO9	DSK	230	207	184
MS011	**	BLAGGER	K7	81	73	52							SP098	***	LORDS OF MIDNIGHT	K7	89	80	64	SP206	**	THEY SOLD A MILLION II	K7	121	109	85	TH066	**	LA MALEDICTION DE TAAR	K7	180	162	126	
MS012	**	BOARD GAMES I	K7	124	112	85						SP099	***	LORDS OF THE RING	K7	163	147	113	SP207	**	THINK	K7	97	87	68	TH067	**	LAS VEGAS	K7	250	225	200		
MS013	**	BOARDELLO	K7	64	58	43						SP100	**	LORIGRAPH	K7	191	172	131	SP208	**	TIR NA NOG	K7	121	109	83	TH068	**	LAS VEGAS	DSK	250	225	200		
MS014	**	BOOGABOO	K7	89	80	66						SP101	**	MANAGER	K7	140	126	98	SP209	**	TOMAHAWK	K7	112	101	72	TH069	**	LAS VEGAS TO9	DSK	290	261	232		
MS015	**	BOULDER DASH	K7	110	99	66						SP102	**	MANDRAGORE	K7	239	215	172	SP210	**	TOY BIZARRE	K7	96	86	71	TH070	**	LASA	K7	350	315	245		
MS016	**	BOUNDER	K7	108	87	75						SP103	**	MANIC MINER	K7	68	61	50	SP211	**	UNDERWULFE	K7	121	109	85	TH071	**	LE MILLIONAIRE	K7	140	126	98		
MS017	**	BUCK ROGERS	K7	119	107	85						SP104	**	MANOIR DR GENIUS	K7	50	45	25	SP212	**	VOX	K7	180	162	126	TH072	***	LORANN	K7	210	189	147		
MS018	**	CHACK N POP SOFTCARD	S	159	143	107						SP105	**	MARSPOUT	K7	121	109	85	SP213	**	WAY OF EXPLODING FIST	K7	102	92	72	TH073	**	MANDRAGORE	K7	250	225	200		
MS019	**	CHACK N POP	S	114	103	71						SP106	***	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31	SP214	**	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85	TH074	**	MANDRAGORE	DSK	250	225	200		
MS020	**	CHOPFLITER	CAR	248	223	148						SP107	**	MATCH POINT TENNIS	K7	109	98	76	SP244	**	WEST BANK	K7	108	87	75	TH075	**	MANDRAGORE TO9	DSK	290	261	232		
MS021	**	CHORO Q	CAR	90	81	63						SP108	**	MAX HEADROOM	K7	121	109	85	SP245	**	WINTER SPORT	K7	121	109	85	TH076	**	METE7	K7	96	86	65		
MS022	**	CHORO Q SOFTCARD	S	159	143	107						SP109	**	MERMAID MADNESS	K7	121	109	85	SP218	**	WINTERGAMES	K7	97	87	68	TH077	**	MICRO SCRABBLE	K7	250	225	200		
MS023	**	CIRCUS CHARLIE	CAR	162	138	124						SP110	**	METABOLIS	K7	84	76	59	SP220	**	WORLD CUP	K7	72	65	50	TH078	**	MICRO SCRIBBLE	K7	250	225	200		
MS024	**	CLASSIC ADVENTURE	K7	78	70	62						SP111	**	MIKIE	K7	97	87	68	SP221	**	X-CEL	K7	81	73	62	TH079	**	MINOR 2049	CAR	345	311	245		
MS025	**	CLUEDO	K7	121	108	85						SP112	**	MINDSHADOW	K7	91	82	59	SP222	**	YIE AR KUNG FU	K7	97	87	68	TH080	**	MINCALC	K7	295	265	206		
MS026	**	COMIC BAKERY	CAR	199	179	149						SP113	**	MONOPOLY	K7	121	109	83	SP223	**	ZAXXON	K7	116	104	60	TH081	**	MINOTAURE	K7	150	135	105		
MS027	**	COMPUTER HITS 6	K7	76	68	59						SP114	**	MOON CRESTA	K7	79	71	58	SP224	**	ZOIDS	K7	121	108	85	TH082	**	MISSION DELTA	K7	180	162	126		
MS028	**	CONTRACT BRIDGE	K7	121	109	85						SP115	**	MORDON'S QUEST	K7	84	76	58	SP225	**	ZOIDS	K7	121	108	85	TH083	**	MISSION PAS POSSIBLE	K7	160	144	128		
MS029	**	DECATHLON	K7	107	96	83						SP116	**	BATMAN	K7	96	86	67	SP226	**	ZORRO	K7	97	87	68	TH084	***	MONITEUR ODIN	K7	320	288	224		
MS030	**	DOG FIGHTER	K7	64	58	43						SP117	**	BEACH HEAD	K7	97	87	68							TH085	**	NUMERO 10	K7	195	176	156			
MS031	**	EDDY II	CAR	198	178	142						SP118	**	BEAR BOVVER	K7	25	23	8							TH086	**	OCEANIA	K7	210	189	147			
MS032	**	ERIC AND THE FLOATERS	K7	68	61	55						SP119	**	BIGGLES	K7	97	88	68							TH087	**	OMEGA PLANETE INV. TO9	DSK	290	261	232			
MS033	**	FLIGHT DECK	K7	165	148	130						SP120	**	BLADE RUNNER	K7	109	98	76							TH088	**	OMEGA PLANETE INVISIBL	K7	250	225	200			
MS034	**	FRIDAY THE 13TH	K7	109	98	76						SP121	**	BLUE MAX	K7	97	87	68							TH089	**	ORBITAL MISSION	K7	235	211	164			
MS035	**	FLIGHT 737	K7	114	103	71						SP122	**	BORED ON THE RING	K7	84	76	59							TH090	**	ORDINADOMI	K7	250	225	200			
MS036	**	GALAXIA	K7	64	58	43						SP123	**	BOULDERDASH III	K7	121	108	85							TH091	**	PINGOT	K7	120	109	79			
MS037	**	GESTE D'ARTILLAC	K7	289	260	207						SP124	**	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	97	87	68							TH092	**	PILOT	K7	99	89	79			
MS038	**	GHOSTBUSTER	CAR	147	132	90						SP125	**	BRIDGE PLAYER 3	K7	157	141	85							TH093	**	PLANETE INCONNUE	K7	195	176	156			
MS039	**	GRAPHIC TRACKBALL CAT	CAR	550	495	440						SP126	**	BRUCE LEE	K7	97	87	68							TH094	**	POLYPHONIA TO7 TO9	CAR	490	441	390			
MS040	**	H.E.R.O.	K7	108	87	75						SP127	**	BUCKS ROGERS	K7	97	87	68							TH095	**	POP POP	K7	195	176	156			
MS041	**	H.E.R.O.	K7	147	132	90						SP128	**	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20							TH096	**	POSEIDON	K7	219	197	153			
MS042	**	HOLE IN ONE	CAR	195	175	140						SP129	**	COMBAT LYNX	K7	110	99	55							TH097	**	PRAXITILE TO7 TO9	CAR	990	891	790			
MS043	**	HUNCHBACK	K7	81	73	52						SP130	**	COMMANDO	K7	94	85	55							TH098	**	PRAXITILE TO7 TO9	CAR	990	891	790			
MS044	**	HYPERSPORT I	CAR	144	129	103						SP131	**	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85							TH099	**	QUEST TO9	K7	60	50	40			
MS045	**	HYPERSPORT II	CAR	144	129	103						SP132	**	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85							TH100	**	RAID SUR TENERE	K7	195	176	156			
MS046	**	JACK THE NIPPER	K7	109	99	77						SP133	**	CONFUZION	K7	87	78	63							TH101	**	REGATES	K7	175	157	122			
MS047	**	JET BOMBER	K7	145	131	110						SP134	**	CORN CROPPER	K7	25	23	8							TH102	**	RELANCIE DISK TO7 TO9	DSK	968	889	678			
MS048	**	JET SET WILLY	K7	64	58	43						SP135	**	CRITICAL MASS	K7	121	109	84							TH103	**	ROGER ET PAULO	K7	96	86	65			
MS049	**	JET SET WILLY II	K7	97	87	65						SP136	**	CROCKY	K7	64	58	40							TH104	**	ROUNAWAY	K7	155	139	108			
MS050	**	JUMP JET	K7	114	103	71						SP137	**	DAILEY THOMSON DECATHLON	K7	84	76	58							TH105	**	SAN PABLO	K7	155	139	108			
MS051	**	KING VALLEY	CAR	240	216	180						SP138	**	DALLAS	K7	64	58	40							TH106	**	SCAR FINGER	K7	185	166	129			
MS052	**	KNIGHT LORE	K7	121	109	78						SP139	**	DAMBUSTERS	K7	121	109	85							TH107	**	SCRIPTOR TO7 TO9	CAR	890	801	710			
MS053	**	L'AFFAIRE VERA CRUZ	K7	171	154	136						SP140	**	DARK STAR	K7	95	86	63							TH108	**	SOLEIL NOIR	K7	160	144	112			
MS054	**	LE MANS	K7	114	103	71						SP141	**	DOOMS-DARK REVENGE	K7	121	109	78							TH109	**	SORTILEGES	K7	190	171	130			
MS055	**	LE MANS SOFTCARD	K7	249	224	161						SP142	**	DUNDRACH	K7	121	109	78							TH110	**	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	203			
MS056	**	MADAM BUMPER	K7	178	160	140						SP143	**	DYNAMITE DAN	K7	84	76	59							TH111	**	STANLEY	K7	150	135	105			
MS057	**	MANDRAGORE	K7	250	225	172						SP144	**	EDITOR ASSEMBLER	K7	124	112	86							TH112	**	STATISTIQUES TO7 TO9	DSK	990	891	790			
MS058	**	MANIC MINER	K7	91	82	58						SP145	**	ELITE	K7	145	131	86							TH113	**	SUPER JIMMIE	K7	175	157	122			
MS059	**	MASTER OF THE LAMP	K7	120	108	83						SP146	**	ENIGMA FORCE	K7	119	107	83							TH114	**	SUPER TENNIS	K7	195	176	156			
MS060	**	MAZE MAX	K7	120	108	84																												

MUSIQUE

Tout juste de retour des Etats-Unis la semaine dernière, je vous faisais part de mon enthousiasme pour Run D.M.C., le trio de rappers qui créait l'événement de l'été sur la scène américaine. Apparemment, je n'ai pas été le seul à craquer sur eux. Barclay, maison de disque éclairée, commercialise en effet, ces jours-ci, leur dernière plaque de vinyle, ainsi que le génial clip de "Walk This Way", un morceau repris au répertoire d'Aerosmith, où les vétérans blancs du hard américain retrouvent les jeunes stars du rap noir dans une jam infernale. Le clip du mois, sans aucun doute.

BEN

IMPRESSIONS AMERICAINES

(suite du n°151)

LES BEATLES 20 ANS APRES !

des fabuleux morceaux repris à Little Richard, l'un des premiers rockers noirs américains, dont McCartney est un fan ? Non, c'est une version asceptisée prête à l'emploi du mythe Beatles qu'on vous sert, quitte à diffuser des chansons qui servaient de bouche-trou sur les 45 tours quatre titres de l'époque, généralement des ballades dont l'ambition n'était sûrement pas de devenir œuvres impérissables.

SHOW DEVANT

• CHET BAKER TRIO, LES 12 et 13/9 : Paris (New Morning).

Comment s'étonner, dans ces conditions, de ce que McCartney soit une des plus riches stars au monde, malgré une activité plutôt réduite et une succession de disques sans grande saveur ? Je me suis en fait laissé dire que les chansons des Beatles rapportaient chaque année, en droits d'édition, la bagatelle de 5 millions de dollars. On comprend mieux ce que les hommes d'affaires de Michaël Jackson ont pu trouver de juteux en rachetant au prix fort l'édition des chansons des Beatles. De là à imaginer que, pour justifier de l'investissement, l'équipe de Michaël Jackson devait bien graisser la patte aux programmeurs des radios, afin qu'ils continuent une diffusion intensive des titres des Beatles, il n'y a qu'un pas, que j'aurais volontiers franchi, si un ami ne m'avait pas fait remarquer que le phénomène Beatles existe déjà depuis plusieurs années... D'ailleurs, qu'est-ce que cela prouve ?

Pour en revenir aux mythes, il n'y en a que deux qui se détachent franchement dans le domaine du rock : Elvis et les Beatles. On peut l'évaluer au nombre de livres qui leurs sont consacrés, tous les autres artistes faisant l'objet de publications beaucoup plus sporadiques. Comment ne pas noter qu'Elvis comme les Beatles étaient imprégnés de musique noire et que leurs styles s'inspiraient largement, selon leurs propres

SHOW DEVANT

• FELA, le 12/9 : Caubroï, le 13/9 : Fête de l'Huma.

du disque. Comme à bien d'autres égards, l'Amérique arrête les aiguilles du temps et s'octroie d'immenses tartines de mensonge, afin de mieux pouvoir sécréter son mythe. Vous ne pensez tout de même pas que ce sont les textes hargneux et politisés de John Lennon qui font l'ordinaire des radios américaines en 1986 ? Vous ne pensez pas non plus qu'on diffuse leurs mes-

SHOW DEVANT

• Henri GUEDON : le 15/9 : Paris (New Morning).

sages codés-hippy, révélant les vertus des hallucinogènes ("L-ucy in th S-ky with D-i-amonds", "Strawberry Fields Forever"...), ou encore les paroles ambiguës

aveux, de celui des bluesmen et des rockers, qui ne devaient jamais connaître une notoriété proportionnelle à leur talent, pour des raisons raciales ? - Et oui, je réenfourche mon dada ! -. Comment ne pas souligner que c'est en jouant du rock noir américain en Angleterre que les Beatles ont fini par se faire une place au panthéon des mythes de l'Amérique, qui n'avait aucune place pour ses ressortissants de couleur ? Comment ne pas se souvenir de cette phrase prophétique de Blaise Cendrars,

extraite de "Bourlinguer" (roman achevé en 1948) : "Les Anglo-Saxons de l'Amérique du Nord n'ayant pas conquis mais exterminé les Indiens, la civilisation des Etats Unis est factice et ne peut être que passagère et destructrice comme celle de Babylone qui était consommatrice et d'essence pédérastique, donc sans lendemain."

PICNIC AT THE HOLLYWOOD BOWL

Miles Davis est un mythe. Cette affirmation est certainement incontestable en Europe. Et aux Etats Unis ? Faut voir... Pour le public noir, ça ne fait pas de doute. Pour le business, c'est plus difficile à dire, et même s'il en est un, c'est un mythe encombrant. Pour son concert à l'Hollywood Bowl de Los Angeles, c'est en tous cas son nom qui apparaît en plus gros sur l'affiche. Etrangement, pourtant, parmi les quatre groupes engagés pour la soirée, ce n'est pas le sien qui clôt le spectacle. On a jugé préférable de laisser le dernier mot à Spyro Gyra. Je ne contesterai pas les qualités techniques des musiciens de Spyro Gyra, mais je trouverai, somme toute, relativement offensant pour Miles de voir comparées les compositions fadasses du septet électrique de Jay Beckenstein aux siennes.

SHOW DEVANT

• BASHUNG, le 16/9 : Madrid, le 17/9 : Barcelone.

Mais passons. Miles jouait à l'Hollywood Bowl et l'on n'allait pas boudier son plaisir. Hollywood Bowl, c'est ce fameux amphithéâtre de plein air, logé dans les collines à la manière d'un théâtre antique, offrant une superbe acoustique. Durant la saison d'été, les angeleños y viennent avec les paniers de picnic passer leurs soirées musicales. Ce soir, la foule est black à plus de 50%. Mais attention la frime ! Ici, pas d'unité de mode. C'est la sape à l'excès. Tout est bon pourvu que ça souligne le délire particulier de celle ou celui qui le porte. Moulant ou flottant, couleurs vives, tons pastels, noir et blanc, strict ou échelonné, il y a de tout. Mais surtout, c'est fou ce que ces gens ont la tchatche ! On dirait que la musique les aide à faire du bruit avec leur bouche. Ils parlent pour meubler les passages qui ne les passionnent pas, ils interviennent bruyamment pour commenter les moments qui les captivent (vous imaginez ça chez les culs coincés de la jazz élite française ?...) Mais même si le public en fait toujours beaucoup trop à L.A., je crois que je n'oublierai jamais cette exquise sensation de flotter dans l'espace, porté par les accords tenus de "l'homme à la trompette", au moment où la pleine lune s'élevait par-dessus la colline, baignant les quinze mille places de l'amphithéâtre dans sa lumière laiteuse. Quand Spyro Gyra entrait en scène, la clarté étrange avait déjà été happée par les nuages de la nuit.

FÊTE DE L'HUMA :

13 et 14 septembre
Samedi 13/9 (Grande Scène) : à partir de 16 h : "Rock sans Frontière" avec SILLY (RDA7)
L'AFFAIRE LOUIS TRIO (France), TSA (Pologne).
20 h 30 : THE COMMUNARDS
22 h 30 : FELA
Dimanche 14/9 (Grande Scène) : 17 h : HIGELIN
20 h 30 : ORCHESTRE ET CHŒURS DE L'OPERA DE PARIS



DOCTOR AND THE MEDICS

CHICAGO BUARQUE DE HOLLANDA

"Vol. 1" (Soma/Vogue)

Avant de se laisser submerger par le flot de nouveautés, j'avais juste envie d'attirer votre attention sur cette perle rare, ce petit morceau d'anthologie musicale. Des chansons écrites il y a quinze, vingt ans ou plus et qui n'ont pas pris une ride... De ces choses qu'on fredonne, simplement parce qu'on est gai et qu'on se sent tout léger à l'intérieur. Des chansons dont on n'avait jusqu'alors connu



que les versions françaises et dont on découvre les subtilités dans leurs versions originales ("A Banda", "Noite Dos Mascados"...). On s'aperçoit soudain que le nom de Pierre Barouh serait resté à jamais inconnu, s'il n'y avait eu Chico Buarque. Buarque, qui se distingue de la plupart des autres artistes brésiliens par la délicatesse de son phrasé, le velouté de sa voix. Buarque, qui offrait une prestation exemplaire, tant par le répertoire que par la chaleur, la sympathie et la simplicité que dégageait

DOCTOR AND THE MEDICS

"Laughing At The Pieces" (IRS/CBS)

Rien que pour le look, voilà un groupe qui vaut le détour, vous ne trouvez pas ? En plus, Doctor and the Medics se sont propulsés en tête des ventes anglaises dès leur second 45 tours, et ça, fallait quand même le faire ! Après quatre années de ramerie psychédélique, à foutre systématiquement le boxon sur scène, et ce essentiellement pour le fun, à ressusciter les vieux trips d'acide de la fin des années 60, à se figurer une réputation à la mesure de leurs costumes, Doctor and the Medics ont réussi à occuper à eux seuls le créneau très convoité de la psychédémente. Il ne manquait plus que leur idée de génie de reprendre ce vieux "Spirit in the Sky" de Norman Greenbaum et nos six compères (4 garçons, 2 filles) étaient bombardés en première ligne. Ce premier album est plutôt sympathique, d'autant qu'il semble avoir été fait sans grande prétention. Bien sûr, la musique n'a rien de très nouveau, mais des titres comme "No-one Loves You When You've Got No Shoes" apportent le sourire qui manquait singulièrement à la scène anglaise ces derniers temps.

DEVICE

"Hanging On A Heart Attack" (Chrysalis/Phonogram)

Aurais-je chopé le vice du gros son FM en écoutant la radio à fond, croisant sur les boulevards de Los Angeles ? Parce que ce titre de Device est exactement fait pour ça et figurez-vous que j'aime bien. Quand on saura que Device est un trio (deux garçons, une fille), que Holly Knight, l'élément féminin, est l'auteur d'un certain nombre de tubes interprétés par Tina Turner, Pat Benatar et Rod Stewart (entre autres), que le guitariste Gene Black n'en est pas à ses premières armes et que le chanteur, Paul Engemann,



possède ce qu'il faut de puissance, on pourra penser que Device n'a pas volé sa place dans le top 40 américain. Il n'est pas interdit de jeter une oreille sur leur disque.

INFOS TOUT POIL

* les Pogues font du cinéma. Après leur avoir commandé une chanson pour son dernier film. "Sid and Nancy", qui retrace la meurtrière passion sado-maso-shootée du bassiste iconoclaste des Sex Pistols pour son ex-groupe particulièrement cinglée. Alex Cox va mettre en scène la joyeuse bande de folk-punks irlandais aux côtés de l'ancien leader de Clash. Joe Strummer, dans son prochain film "Straight to hell".

* Après avoir provoqué THE scandale de l'été en étalant au grand jour son addiction à l'héroïne, après s'être racheté une conduite en servant à ses fans ses excuses les plus plates et en se soumettant à une salutaire cure de désintoxication, Boy George déclarait au magazine anglais Blitz : "Je ne suis plus une pop-star, je suis un être humain et je vous emmerde !..."

* Du 9 septembre au 18 octobre à la FNAC de Nice, on peut voir l'exposition "Chambre d'Asie", présentant des photos prises par Gérard Manset au cours de ses voyages.

* Banlieue Sud, le label de disques créé à Toulouse il y a quelques années par le chanteur Richard Self et sur lequel figuraient les premiers disques de Mader, a trouvé un nouveau réseau de distribution, celui de CBS.



Amoroso

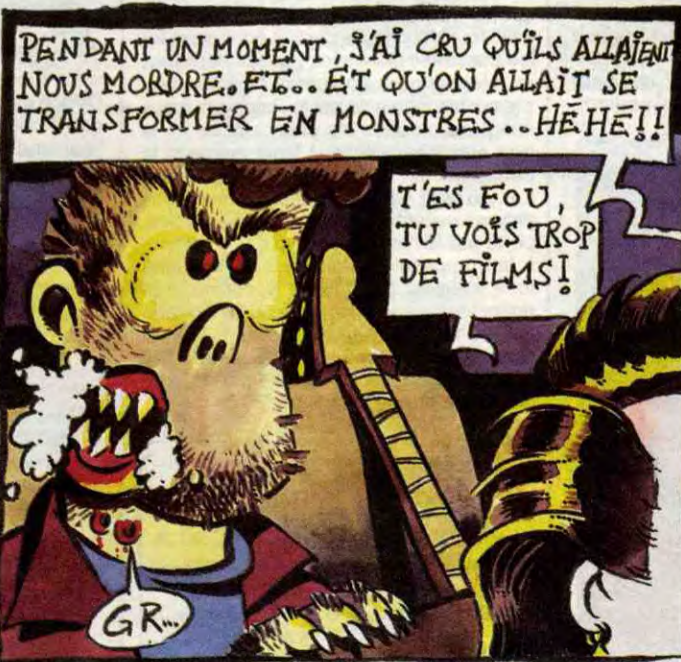
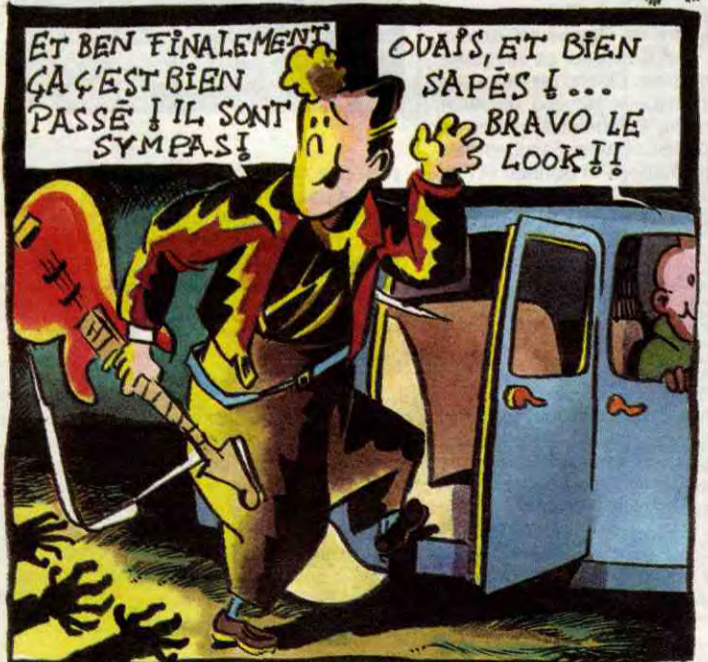
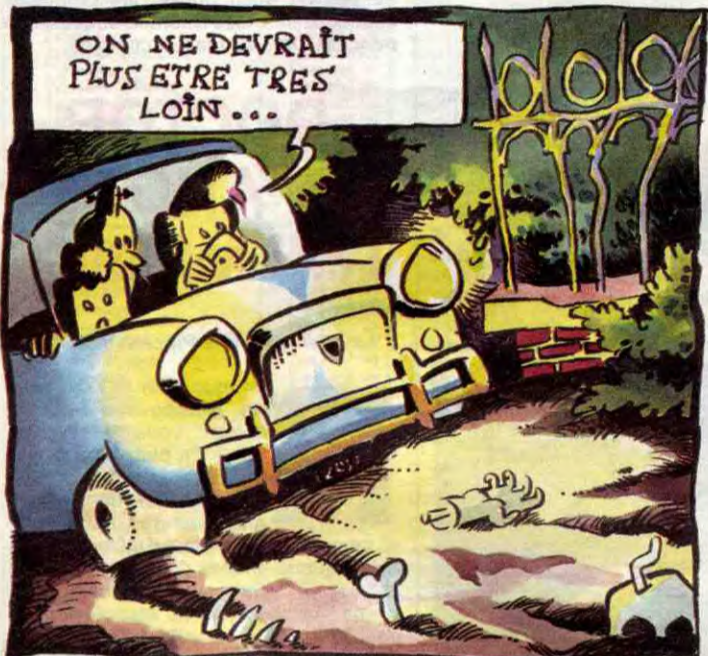
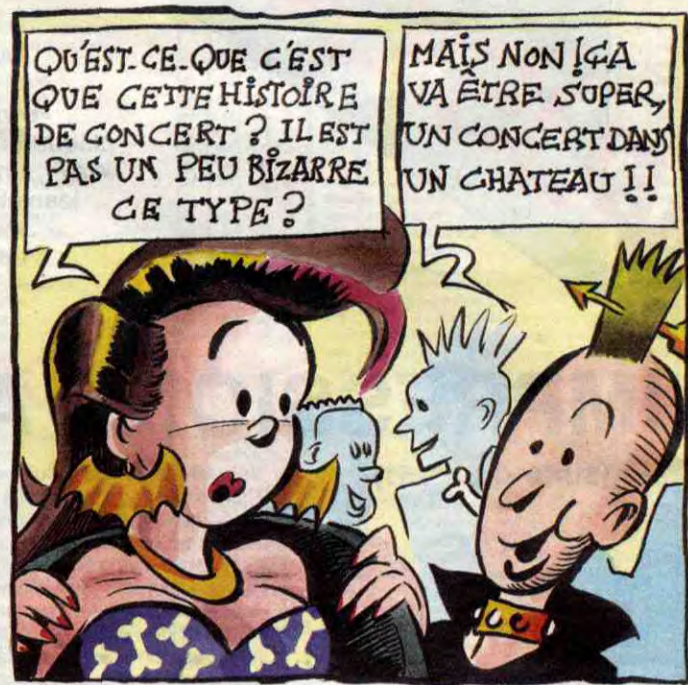
dans

LE BATCAVE

C'EST

BATTE!

Harry Gator



B.D!

EBDITO

Tiens, pendant que j'y pense, un truc en pensant : en théorie, je ne compte pas les rééditions dans le BD Parade. Donc, elles n'y apparaissent pas, par voie de conséquence. Enfin, c'est logique, quoi.
Le mois prochain, en principe, vous aurez droit au nouveau Tin-

tin. Nouveau ? Oui. Celui que Hergé n'a pas achevé, qui sera présenté sous forme d'un dossier comprenant les esquisses, le scénario, etc. Enfin, je vous en dirai plus quand je le verrai. C'est tout.

Milou.

CHEF



Tiens, lui, je vais vous en parler un peu. Calvo, il fait partie des dessinateurs qui ont influencé tous ceux que l'on connaît maintenant, sans exception aucune. Il va y avoir des cons pour dire : "Wouah l'autre, eh,

c'est pas possible, on peut pas dire que ce que fait Ouin ressemble à du Calvo !" Non, on ne peut pas le dire, mais justement, c'est pas un exemple au hasard. Ouin m'a dit que c'était son dessinateur préféré. Celui grâce auquel il dessine, celui qui lui a tout appris. C'est pas le seul : Uderzo ne se cache pas de cette parenté non plus. Et Walt Disney lui-même a été complètement influencé - enfin, disons que ça a été réciproque - par lui. Alors, ceux qui ont été influencés par Calvo et Disney en ont influencé d'autres à leur tour, mais l'un dans l'autre, Calvo est dans le tas du début. Moustache et Trottinette, c'est Tom et Jerry au Moyen Âge. Irremplaçable. Ce type a une façon de faire des perspectives plongeantes absolument unique. Je sais pas qui en dire, ça me paraît tellement indiscutable que j'ai l'impression de prêcher dans le vide. C'est vachement super bien, voilà tout.

MOUSTACHE ET TROTTINETTE de CALVO chez FUTUROPOLIS, 142 balles.

Moustache et Trottinette



1955 Le Secret Au Moyen Age 1956 Le Vase de Soissons

Y A UN PUBLIC



Milou Moulou (mon maquettiste) me dit qu'il y a un public pour ça. Il l'a

dit méchamment. C'est vrai, je suis témoin, il y a des imbéciles qui aiment bien Jacques Martin et Jean Pleyers. Au vu de cette intro, vous devez vous douter que je ne supporte pas. Le dessin est nul au possible, le scénario chiant et sans intérêt, et je m'aperçois soudain que j'ai mis imbéciles au lieu de cons. C'est ce que je voulais dire. C'est des cons, les fans de Martin. Après tout, je peux bien le dire, puisque j'écris sous pseudo (mon vrai nom n'est pas Milou. Je m'appelle Mouli, mais personne ne le sait). Aimer Martin et Pleyers, c'est comme aimer avoir des PV ou écouter des discours de Léotard : faut être maso. Amis masos, au revoir.

LE LYS ET L'OGRE (franchement, un titre pareil !) de PLEYERS et MARTIN chez CASTERMAN, 35 sesterces.

LE LYS ET L'OGRE



VOICI



Voilà uné réédition d'un album de

Ceppi, dont vous avez une nouveauté quelque part ailleurs sur cette page. C'est, chronologiquement, le deuxième de la série. Parce qu'il faut vous dire que durant les trois premiers albums, le héros, Stéphane, fuit de pays en pays pour échapper aux flics, car il a commis un casse. Donc, là, il est en Turquie. Et tout à fait par hasard il se trouve pris dans une histoire rocambolesque que je vais pas vous raconter parce qu'après tout, vous n'avez qu'à vous payer toute la série, non mais. Bande de. Les dessins sont toujours aussi moches, mais c'est vrai qu'on a du mal à en imaginer d'autres sur un tel scénario. En gros, Ceppi est un bon et vous feriez bien de le lire.

A L'EST DE KARAKULAK de CEPPI chez CASTERMAN, 41 francs.

A L'EST DE KARAKULAK



BD Parade!

DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LE GENIE DU SIECLE	FRANC	16
CAPTIFS DU CHAOS	CEPPI	16
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	ZENTNER/PELLEJERO	16
RETOUR	BERNET ABULI	16
CARNAGE +	BERNET TRILLO	16
LES ONCLES PAUL	COLLECTIF	15
UN MAX DE MAD	COLLECTIF	15
SUDOR SUDACA	MUNOZ SAMPAYO	15
AUX VOLEURS	KONK	15
DECRESCENDO	PTILUC	14
A LA VIE A LA MORT	DODIER MAKYO	14
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	AUTHEMAN	14
UN MÔME DE PERDU...	TAFFIN	14
CADAVRES EN SOLDE	SAMPAYO SOLANO LOPEZ	14

FLEUR



Je sais que Bourgeon a eu un succès énorme avec "Les Passagers du vent". Déjà quatre tomes sont parus. Il s'en écarte le temps de deux tomes de la série "Les Compagnons du crépuscule", dont le deuxième vient de paraître, et que même que c'est celui que je vous

cause actuellement. Que puis-je en dire, chère baronne ? Bourgeon a ses fans, ils sont nombreux, ils lisent tout ce qu'il produit, ils ne veulent pas revenir sur leurs positions, donc, je n'ai rien à dire qui puisse influencer qui que ce soit sur ce sujet. Je me contenterai de signaler que Bourgeon vient de sortir un album, c'est tout.



LES YEUX D'ÉTAÏN DE LA VILLE GLAUQUE de BOURGEON chez CASTERMAN, 64 balles.

SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 24

BONBON MARCEL



Ça, c'est chicos. Un album de bd qui se termine par la mort de son personnage, parce que celui qui l'a inspiré est vraiment mort. Le personnage, c'est Tonton Marcel, le sosie de Marcel Dassault, et l'auteur, c'est Régis Franc. Bon. Je vais vous redire que j'aime ça. Asseyez-vous. Je vais vous refaire exactement le même article que pour le Tonton Marcel précédent, car je suis très flemmard. Donc, avant, quand j'étais petit, j'aimais pas Régis Franc parce que je ne comprenais rien. Et puis un jour, j'ai découvert Tonton Marcel, cynique constructeur d'avions qui n'arrête pas de dire "hin hin", et qui passe son temps à se foutre de la gueule de la gauche, des pauvres, de sa femme, de son neveu babacool et du monde entier. Je me demande si Franc va continuer sa série, maintenant que le vrai Marcel est mort. S'il arrête, c'est dommage, je suis plié en quatre à chaque fois que je lis ses albums. C'est rare, croyez-moi. C'est un des quatre ou cinq



auteurs qui me font vraiment marquer. Ratez pas ça, vous le regretterez.

LE GENIE DU SIECLE de FRANC chez CASTERMAN, 54 balles.

TRANCHE



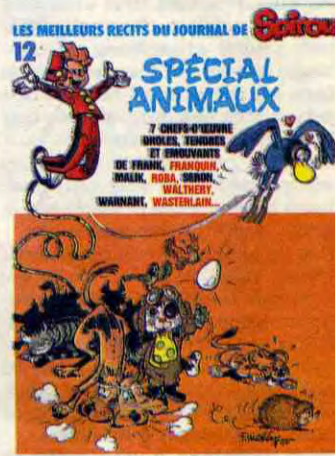
Ça pourrait s'appeler : "Tranches de vie pendant la guerre contre les Prussiens vues en noir et blanc, ou les histoires fades de rien du tout." Car c'est très ensommeillant, comme album. Déjà, bon, quand on a l'avis d'un éminent historien, qui dit que les uns étaient des salauds et les autres des bons, on peut réagir, être d'accord, s'insurger, mais là, c'est juste des histoires pas intéressantes et les auteurs ne semblent même pas avoir envie d'en parler. D'ailleurs, moi non plus.

L'ALSACIEN de SERVAIS et DEWAMME chez CASTERMAN, 54 balles.

ANIMALS



Voici (pardon, je voulais dire : voilà) un album constitué de sept mini-récits parus dans Spirou depuis 1959 (je dis pas ça pour étaler ma culture, mais c'est marqué dans la préface). C'est un spécial animaux, donc tous les récits ont un rapport avec les. Comme ça prend de la place et que je ne pense pas grand chose de cet album, je vais vous citer les coauteurs par ordre alphabétique : Bom, De Kuysche, Denis, Desberg, Frank, Franquin, Jidéhem, Malik, Mittéi, Roba, Seron, Walthery, Warnant, Wasterlain, et j'aurais bien aimé qu'il y en ait 150 de plus parce que ça m'aurait permis de finir mon article, mais on ne fait pas toujours ce qu'on veut, et de toutes façons je m'en fous parce que j'ai trouvé un moyen de remplir : je cause du fait que je n'ai pas de noms d'auteurs à mettre. Subtil, hein ? Je parie que vous ne vous en seriez même pas aperçus. En tout cas, c'est parfait pour des enfants. Ou plutôt, pour respecter ma nou-



velle notation, dans la catégorie enfants, c'est chouettos. Voilà.

SPECIAL ANIMAUX de PLEIN DE GENS chez DUPUIS, 35 francs.

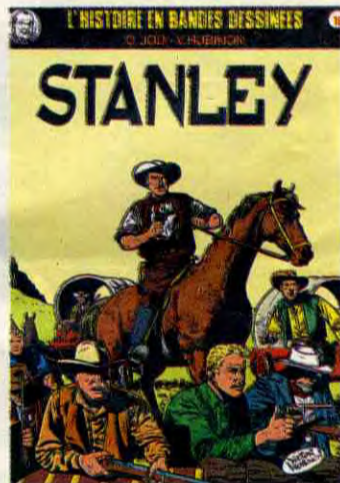
Ouais! Mouais... BOF BEUARK!



ROCK'N' COWBOY



Stanley est le premier volet des aventures de Georges. Ah non, pas du tout. Des aventures de Stanley, voulais-je dire. Sinon, je vois pas très bien ce qu'aurait voulu dire le titre. Je vais vous faire une confidence : la bd, c'est beaucoup plus facile d'en lire que d'en parler. Quand je pense aux pauvres dessinateurs qui eux, en plus, doivent la fabriquer, les pauvres ! Mais comment font-ils ? Bon, Stanley est un petit Anglais qui s'enfuit pour aller vivre en Amérique. Là-bas, il devient un cowboy d'enfer, genre Buffalo Bill. Mais il a des difficultés tout le temps, personne ne s'aperçoit que c'est un génie, tout le monde passe son temps à lui cogner sur la gueule, à lui claquer le museau, à lui flanquer des beignes, à lui filer deux tartes dans la tronche, à lui éclater les naseaux, à lui faire la tête au carré 40 sur 40 format normalisé, à lui aplatiser la cagoule, à lui mettre un slip sur la tête et à lui mettre des fessées, et à lui enfoncer des épingles dans les yeux. Ça, c'est du remplissage ou je ne m'y connais



pas. Tout ça a été dessiné en 1953, ça se voit, mais c'est acceptable parce que le scénario est sympa.

STANLEY de JOLY et HUBINON chez DUPUIS, 35 balles.

BETEL



Je trouve bizarre que dans une bd on parle au passé simple. Genre : "Nous nous assîmes dans les grands fauteuils qui nous tendaient leurs accoudoirs d'un air amène." Pourtant, dans un roman, ça passe,

mais en bd, ça choque. Enfin, ça me choque. Je verrais bien ça à l'imparfait du subjonctif. "Dingo, eût-il fallu que tu tombes dans cette flaque de merde ?" (Note à la correctrice : laisse béton). Bref.

Je suis étonné par la richesse du scénario, par rapport à l'indigence du dessin. A mon avis, Ceppi aurait du laisser faire un dessinateur plus habile. L'histoire : quatre types profitent du début de la mousson pour cambrioler une banque en Inde. Rapidement, ils se réfugient dans une maison qui contient un couple, la mère de l'un d'eux et un médecin qui la soigne. Et pendant le restant du bouquin, ils restent seuls dans cette maison, bloqués par les trombes d'eau qui se déversent du ciel en furie démoniaque bleu douze. Pardon. Donc, c'est très extrêmement bien et je le recommande chaudement à tous ceux qui ont froid. PS : Milou Moulou aime aussi et il a toute la collec'.

CAPTIFS DU CHAOS



CAPTIFS DU CHAOS de CEPPI chez CASTERMAN, 41 balles.

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 ORIGNAUX 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.

Salut la promo

- | | |
|---|--------|
| L'HOMME A LA VALISE | 45,00 |
| LA FEMME DU MAGICIEN | 72,00 |
| TRAGIQUES DESTINS | 49,00 |
| BLOODI ET LES RONGEURS | 32,00 |
| ASHE BARRETT | 67,00 |
| MAESTER ET BOULES DE GOMME | 45,00 |
| MORBUS GRAVIS | 59,50 |
| ROCK MASTARD | 65,00 |
| LE THEOREME DE BELL | 49,00 |
| LA FIN DU MONDE... | 59,00 |
| LA FEMME PIEGE | 69,00 |
| LES 110 PILULES DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER | 45,00 |
| LE VICOMTE | 59,50 |
| OBJECTIF DANGER | 69,00 |
| LE PAYS QA | 35,00 |
| LES ONCLES PAUL | 49,00 |
| DESCENDO | 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 SAOUL-FRANQUIN | 220,00 |
| CADAVRES EN SOLDE | 42,00 |
| EXECUTIVE WOMAN | 59,00 |
| RETOUR | 64,00 |
| CARNAGE + UN MAX DE MAD | 49,00 |
| SAMBRE | 80,00 |
| DOCTEUR VENTOUSE BOBOLOGUE 2 | 59,00 |
| LE REVE DU REQUIN | 59,00 |
| PRINCE VAILLANT | 142,00 |
| RHAPSODIE HONGROISE | 49,50 |
| MOUSTACHE ET TROTTINETTE | 142,00 |
| L'ALSACIEN | 54,00 |
| A L'EST DE KARAKULAK | 41,00 |
| LE LYS ET L'OGRE | 35,00 |
| CAPTIFS DU CHAOS | 41,00 |
| STANLEY | 35,00 |
| SPECIAL ANIMAUX | 35,00 |
| LE GENIE DU SIECLE | 54,00 |
| LES YEUX D'ETAIR | 64,00 |

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point cadeau. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 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 Bertr nd
 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'cie. Au choix : 1) "Kamasutra" de Jacovitti-2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.
 J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocops. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Bon. Saisissez les accoudoirs du fauteuil où vous êtes en train de vous prélasser, et accrochez-vous. Vous qui avez l'habitude de la simplicité évangile des goto data print, vous allez avoir droit à l'un des problèmes les plus complexes qui soient, de ceux qui font hérissier les cheveux des mathématiciens et qui intriguent les philosophes depuis 3000 ans : les points-cadeaux.
Cette semaine, comme il y a plein de bonnes nouveautés, tout va être centré autour des points-cadeaux. Tous les albums vous en font gagner un, sauf le Calvo qui en vaut deux. Et si vous me commandez pour quatre points-cadeaux (ou si vous en avez déjà que vous avez gardés d'une dernière fois), je vous offre un tome (précisez lequel vous voulez, y en a deux) de Masse intitulé : l'Avalanche. Pour les deux, bien sûr, faut 8 points-cadeaux. Et en quoi c'est un cadeau, ça, tonton ? Ben dès la semaine prochaine, il faudra cinq points-cadeaux pour avoir un tome. Donc, c'est une promo. D'où le nom. Merci au revoir.

Oui, je suis grand, je prends une feuille de papier et j'explique en clair ce que je veux, ce qui m'évite de cocher cette case à la con.

BON DE PARTICIPATION

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



Nom : Code postal + Ville :
Prénom : Envoyez ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du
Adresse : Colombier 95230 SOISY. N°152

LA BOUTIQUE A.M.I.E



Prix d'A.M.I.E.

UNITÉ CENTRALE	MANETTES	UTILITAIRES ST	D
1040 STF 7980	Quick shot I : 70	ANIMATOR 279	279
520 STF 3990	Quick shot II : 90	CALENDAR 219	219
130 XE 990	Quick shot IX : 180	DATAMAT 450	450
2600	Pro 5000 : 220	DEGAS 439	439
LECTEURS		DFT 335	335
LECTEUR 360K DISK 2000	LOGICIELS ATARI	HIPPO RAMDISK 274	274
LECTEUR 720K DISK 2700	130 XE	K SEKA 435	435
LECTEUR K7 450	K7	K SPREAD 435	435
DISQUE DUR SH204 20 Mo. 6990	D	LATTICE C 1139	1139
IMPRIMANTES		M. COPY 192	192
CITIZEN 120D 2990	ACTION BIKER 29,90	M. DISK 149	149
EPSON LX80 2990	ARCADE CLASSIC 107,00	MACRO ASSEMBLEUR 543	543
ATARI SMM804 2490	ARCHON 2 119	MCC PASCAL 979	979
OKIMATR 20 2590	BEACH HEAD 125	MI TERM 335	335
TATUNG TP100 2200	BLUE MAX 2001 102,00	MODULA 2 1450	1450
MONITEURS	BOULDERDASH 2 102,00	MUSIC STUDIO 329	329
MONOCHROME BR 1100	BRUCE LEE 140,00	PLUS PAINT 395	395
MONOCHROME HR 1990	COLOSSUS CHESS 3.0 159,00	SHELL 335	335
COULEUR THOMSON 3500	EIDOLON 164	TEXTOMAT 450	450
COULEUR ATARI SC1424 3990	ELECTRA GLIDE 135	UTILITIES 449	449
COULEUR AMIC 2500	FIGHTER PILOT 110	JEUX ST	
PÉRIPHÉRIQUE	FLIGHT SIMULATOR 2 554	BORROWED TIME 266	266
Digitalisateur d'image CICI 2490	FLIP'N FLOP 147	BRATACCAS 324	324
MODEM (P18)	GOONIES 154	FAHRENHEIT 484	484
Carte extension F.A.M. (P22)	HACKER 147	LANDS OF HAVOC 224	224
TUNER (T.V.) (nous consulter)	JUMP JET 135	PAWN 245	245
ACCESSOIRES	KENNEDY APPROACH 174	SUNDOG 333	333
Bte rangement 10 Disks 5 1/4 25	LAST V8 49,90	TIME BANDITS 316	316
Bte rangement 100 Disks 5 1/4 139	MIG ALLEY ACE 154	TRANSYLVANIA 349	349
Bte rangement 10 Disks 3 1/2 25	MOVIE MAKER 172	TREASURE ISLAND 349	349
Bte rangement 40 Disks 3 1/2 150	ONE MAN DROID 29,90	ULTIMA II 266	266
HOUSSE 520 ST 70	PRINT SHOP 436	LEADER BOARD 277	277
HOUSSE 1040 ST 70	RACING DEST. SET 165	LIBRAIRIE	
HOUSSE 130 XE 70	REALM OF IMPOSSIBLE 139	Le ST 129	129
HOUSSE Moniteur couleur 80	RESCUE ON FRACTALUS 89	La Bible du ST 249	249
HOUSSE Moniteur mono 80	SMASH HITS 1 107	Trucs et Astuces 149	149
CONSOMMABLES	SMASH HITS 2 107	Le livre du GEM 249	249
K7 VIERGES C20 par 10 60	SMASH HITS 3 107	Du BASIC du ST 149	149
DISK 3 1/2 SFDD 25	SMASH HITS VOL. 4 107	Du BASIC au C 149	149
DISK 3 1/2 DFDD 35	SOLO FLIGHT 140,00	Le langage machine 149	149
DISKS 5 1/4 SFDD par 10 70	SPY VS SPY 147	Peeks et pokes 129	129
Papier listing 11" (2000 feuilles) 200	SPY VS SPY 2 157	Bien débuter 129	129
RUBAN ENCREUR	SUMMER GAMES 165	Graphic et son 149	149
TOUS CORDONS À LA DEMANDE	ULTIMA 3 189		
	VEGAS JACKPOT 29,90		
	ZORRO 107,00		
	ZAXXON 140,00		

SERVICE APRES-VENTE
FINI LES INTERMÉDIAIRES
A.M.I.E. DÉPASSE VOS MICRO
Prix fixés - Forfait ou sur devis
Délais réduits : Maxi 8 jours
Qualité assurée - Chaque réparation est garantie 1 mois

PROMOTIONS

1040 STF + Moniteur mono	9990	520 STF + Moniteur couleur	6590
1040 STF + Moniteur couleur	11990	130 XE + Lecteur K7 XC12	1390
520 STF + Moniteur mono	4990	130 XE + Lecteur disks 1050	2290

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

NOM
ADRESSE
RÉFÉRENCES
TÉL
PRIX + 20 F

CATALOGUE SOFT :
Participation aux frais d'envoi : F chèque bancaire CCP mandat-lettre

Règlement : je joins

Matériel garanti 2 ans

11, bd Voltaire 75011 Paris (M° République) - Tél. (1) 43.57.48.20. - Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

ALPAX - DES PRIX QUI SAIGNENT!...

**PC TRIUMPH-ADLER
PROFESSIONNEL**



Equipement de base + unité de disquettes
totalement compatible CPM.

1990^F

UNITÉ CENTRALE
Z80 A, 4 MHZ,
32K ROM, 64K RAM
INTERFACES : RS 232 C
et **CENTRONICS, RVB**
et **SORTIE VIDEO,**
LECTEUR DE DISQUETTE 5"1/4, 320K
Avec contrôleur et alimentation.
MARQUE : TEAC.
Elément Séparé : nous consulter.

TONDEUSE A GAZON

VALEURS: **7400^F**

Grande marque,
auto-tractée, 53 cm de
largeur de coupe,
démarage électrique,
moteur 4 temps, 4.5 ch.

**CHEZ ALPAX
ON OPÈRE POUR :**

3290^F

DERNIÈRE MINUTE

(grande marque)

VALEURS :

2290^F

**PRIX
SACRIFIÉ :
290^F TTC**

Arrivage de **MOTEUR**
49,9 cm³ livré complet,
avec allumage,
embrayage centrifuge,
pignon de sortie et
carburateur.

**REVENDEURS DE TOUTES SORTES HIFI, VIDÉO, INFORMATIQUE, NEUF ET OCCASION,
NE COMMÈTEZ PLUS D'ERREURS PROFESSIONNELLES**

CONTACTEZ NOUS :

Tél : (1) 40.10.07.14 Telex : 234 003 142 av. Gabriel PÉRI. 40 m du Périphérique
93400 St Ouen porte de St Ouen

PAS DE PÊCHE À LA (DEU)LIGNE



Salut minium ! Quoi de neuf, cette semaine ?
M'en veuillez pas si je vous raconte pas grand-chose,
pask'aujourd'hui, j'ai pas la pêche...

H a

Premier deuligne :
Un mini traitement de textes pour MSX de la part de
Laurent Terra-Bella, un salaud qui se les dore en
Corse.

```
Listing MSX.
1 IFF=0 THENCLS: CLEAR2500: DIMT$(500): F
=1: PRINT "1=>CHARGEMENT K7": PRINT "2=>C
REATION": Q=VAL(INPUT$(1)): CLS: ONQOTO
1, 2 ELSEPRINT "PRESSEZ PLAY": OPEN"CAS":
: FORINPUTAS#1: FORN=1 TO500: INPUT#1, T$(
N): IFT$(N)="END" THENCLOSE: CLS: FORQ=1 T
ON-1: PRINTT$(Q): NEXT: ENDELSENEXT
2 A=A+1: LINEINPUTT$(A): IFT$(A)="LIST"
THENCLS: A=A-1: FORB=1 TOA: PRINTT$(B): NE
XT: GOTO2 ELSEIFT$(A)="END" THENPRINT"R
ECORD" ET "R": Q$=INPUT$(1): OPEN"CAS":
"FOROUTPUTAS#1: FORN=1 TOA: PRINT#1, T$(N
): NEXT: CLOSEELSEIFA)20 THENCLS: FORB=A-
20 TOA: PRINTT$(B): NEXT: GOTO2 ELSE2
```

Second deuligne :
L'écriture en oblique sur MO5 grâce à Laurent Voute;
vous avez droit à 2 deulignes pour le prix d'un.

```
Listing MO5.
10 REM ECRITURE OBLIQUE A DROITE
20 X=7999:Y=0:0=2:FOR A=Y TO X STEP 320:
FOR I=A TO A+160:B=PEEK(I):D=INT(B/0):PO
KEI,D:NEXTI,A
```

```
10 REM ECRITURE OBLIQUE A GAUCHE
20 X=7999:Y=0:0=2:FOR A=Y TO X STEP 320:
FOR I=A+160 TO A+320:B=PEEK(I):D=INT(B/0
):POKEI,D:NEXTI,A
```

Hii

Troisième deuligne :
Listez les programmes en basic protégé grâce à Vin-
cent Marchand.

```
Listing Amstrad.
10 SYMBOL AFTER 256:MEMORY &A640:S
YMBOL AFTER 240:FOR X=0 TO 54:READ
a:POKE &A641+x,a:NEXT:IF PEEK(&AC
01)=0 THEN POKE &A669,44:CALL &A64
1:CALL &BBBA:CALL &BC02:MODE 1:PEN
1:PAPER 0
20 DATA 58,122,188,50,120,166,62,1
95,50,122,188,42,123,188,34,121,16
6,33,89,166,34,123,188,201,245,229
,58,120,166,50,122,188,42,121,166,
34,123,188,175,50,69,174,225,241,2
05,122,188,245,229,205,65,166,225,
241,201
```

H o

Dernier deuligne :
Encore une fonction "label", mais pour X-07 cette
fois-ci. La syntaxe est "COLOR variable" pour effec-
tuer un GOTO est "PAINT variable" pour faire un
GOSUB. C'est Fred (j'en sais pas plus, qu'il se mani-
feste) qui empoche les deux softs.

```
Listing Canon X-07.
1 A$="0E03CD8B01C1E5E2ADB01E33E8CF533C5
CDCCFFC32F6":POKE140,27:FORI=0TO29
2 POKEI+7000,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):
NEXT:POKE154,88:POKE155,27:POKE139,105
```

H ä r r r r r r r r r r g g g r r r r r

Ah si, quand même, une petite chose : vous êtes
nombreux à me demander s'il faut envoyer les deul-
ignes sur K7. Ça n'a rien d'obligatoire, mais c'est
très pratique parce que ça m'évite les fautes de
frappe, et donc les erreurs de jugement...
Au revoir, à la semaine prochaine.
Louis-Pierre, le... le quoi, au fait ?

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

**ECONOMISEZ
122 FRANCS**

J'OFFRE UN ABONNEMENT EN
CADEAU À TOUS CEUX QUI M'ENVER-
RONT UN CHÈQUE D'UNE BRIQUE.

**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.**



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 :		Etranger :	
2 ans : 850 F.	<input type="checkbox"/> Club 807 F.	<input type="checkbox"/> 2 ans : 1000 F.	<input type="checkbox"/> Club 950 F.
1 an : 450 F.	<input type="checkbox"/> Club 405 F.	<input type="checkbox"/> 1 an : 530 F.	<input type="checkbox"/> Club 477 F.
6 mois : 230 F.	<input type="checkbox"/> Club 207 F.	<input type="checkbox"/> 6 mois : 270 F.	<input type="checkbox"/> Club 243 F.
3 mois : 120 F.	<input type="checkbox"/> Club 108 F.	<input type="checkbox"/> 3 mois : 140 F.	<input type="checkbox"/> Club 126 F.

Attention : l'abonnement de 3 mois n'est pas renouvelable.

HELICO

SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

Aux commandes de votre hélicoptère, tentez courageusement de capturer les étranges fantômes verdâtres qui envahissent la région...

Frédéric CARBONERO



WOUA! CE QU'ILS SONT RIDICULES AVEC LEURS BÊTES HELICES SUR LA TÊTE!

AMSTRAD



QUI S'Y FROTTE, S'Y PIQUE NIQUE TA MÈRE.



```

10 REM *****
20 REM * CARBONERO Frederic *
30 REM * 11 Allée de la Sevre *
40 REM * 78310 MAUREPAS *
50 REM *****
60 REM * HEBDOGICIEL *
70 REM *****
80 REM * H E L I C O *
90 REM *****
100 REM * le 06/06/86 *
110 REM *****
120 REM
130 MODE 0: INK 0,26:PAPER 0: BORDER
8,1: INK 1,6: PEN 1: LOCATE 5,10: PRIN
T "VERIFICATION": LOCATE 5,20: PRIN
T "DES DATAS !": LOCATE 1,25: FOR f=
38700 TO 39000: POKE f,0: NEXT
140 somme=0: RESTORE 940: FOR f=1 TO
100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>11252 THEN PRINT "Erreur de
data ligne 930 a 1130 !": STOP
150 somme=0: RESTORE 1150: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>12240 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 1140 a 1340 !": STOP
160 somme=0: RESTORE 1360: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>11827 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 1350 a 1550 !": STOP
170 somme=0: RESTORE 1570: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>10623 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 1560 a 1760 !": STOP
180 somme=0: RESTORE 1780: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>10239 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 1770 a 1970 !": STOP
190 somme=0: RESTORE 1990: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>10866 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 1980 a 2180 !": STOP
200 somme=0: RESTORE 2200: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>10734 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 2190 a 2390 !": STOP
210 somme=0: RESTORE 2410: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>10779 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 2400 a 2600 !": STOP
220 somme=0: RESTORE 2620: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>10605 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 2610 a 2810 !": STOP
230 somme=0: RESTORE 2830: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>10720 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 2820 a 3020 !": STOP
240 somme=0: RESTORE 3040: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>11169 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 3030 a 3230 !": STOP
250 somme=0: RESTORE 3250: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>11025 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 3240 a 3440 !": STOP
260 somme=0: RESTORE 3460: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>10667 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 3450 a 3650 !": STOP
270 somme=0: RESTORE 3670: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>11240 THEN PRINT "Erreur d

```

```

e data ligne 3660 a 3860 !": STOP
280 somme=0: RESTORE 3880: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>11081 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 3870 a 4070 !": STOP
290 somme=0: RESTORE 4090: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>10975 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 4080 a 4280 !": STOP
300 somme=0: RESTORE 4300: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>11554 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 4290 a 4490 !": STOP
310 somme=0: RESTORE 4510: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>14049 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 4500 a 4700 !": STOP
320 somme=0: RESTORE 4720: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>11148 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 4710 a 4910 !": STOP
330 somme=0: RESTORE 4930: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>12673 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 4920 a 5120 !": STOP
340 somme=0: RESTORE 5140: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>11704 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 5130 a 5330 !": STOP
350 somme=0: RESTORE 5350: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>10863 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 5340 a 5540 !": STOP
360 somme=0: RESTORE 5560: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>10233 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 5550 a 5750 !": STOP
370 somme=0: RESTORE 5770: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>10794 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 5760 a 5960 !": STOP
380 somme=0: RESTORE 5980: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>7925 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 5970 a 6170 !": STOP
390 somme=0: RESTORE 6190: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>5868 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 6180 a 6380 !": STOP
400 somme=0: RESTORE 6400: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>8049 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 6390 a 6590 !": STOP
410 somme=0: RESTORE 6610: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>9141 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 6600 a 6800 !": STOP
420 somme=0: RESTORE 6820: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>11741 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 6810 a 7010 !": STOP
430 somme=0: RESTORE 7030: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>11366 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 7020 a 7220 !": STOP
440 somme=0: RESTORE 7240: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>7623 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 7230 a 7430 !": STOP
450 somme=0: RESTORE 7450: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>4946 THEN PRINT "Erreur d

```

```

data ligne 7440 a 7640 !": STOP
460 somme=0: RESTORE 7660: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>3898 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 7650 a 7850 !": STOP
470 somme=0: RESTORE 7870: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>4060 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 7860 a 8060 !": STOP
480 somme=0: RESTORE 8080: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>4235 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 8070 a 8270 !": STOP
490 somme=0: RESTORE 8290: FOR f=1 T
O 100: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>4875 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 8280 a 8480 !": STOP
500 somme=0: RESTORE 8500: FOR f=1 T
O 101: READ a: somme=somme+a: NEXT: IF
somme<>2022 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 8490 a 8690 !": STOP
510 MODE 1: PAPER 0: PEN 2: INK 0,3: I
NK 1,26: INK 2,25: BORDER 0
520 REM * Lettre H *
530 MOVE 10,300: DRAW 30,300: DRAW 3
0,210: DRAW 85,210: DRAW 85,300: DRAW
105,300: DRAW 105,100: DRAW 85,100:
DRAW 85,190: DRAW 30,190: DRAW 30,10
0: DRAW 10,100: DRAW 10,300
540 REM * Lettre E *
550 MOVE 115,300: DRAW 210,300: DRAW
210,280: DRAW 135,280: DRAW 135,210
: DRAW 175,210: DRAW 175,190: DRAW 13
5,190: DRAW 135,120: DRAW 210,120: DR
AW 210,100: DRAW 115,100: DRAW 115,3
00
560 REM * Lettre L *
570 MOVE 220,300: DRAW 240,300: DRAW
240,120: DRAW 315,120: DRAW 315,100
: DRAW 220,100: DRAW 220,300
580 REM * Lettre I *
590 MOVE 325,300: DRAW 420,300: DRAW
420,280: DRAW 383,280: DRAW 383,120
: DRAW 420,120: DRAW 420,100: DRAW 32
5,100: DRAW 325,120: DRAW 363,120: DR
AW 363,280: DRAW 325,280: DRAW 325,3
00
600 REM * Lettre O *
610 MOVE 430,300: DRAW 525,300: DRAW
525,250: DRAW 505,250: DRAW 505,280
: DRAW 450,280: DRAW 450,120: DRAW 50
5,120: DRAW 505,150: DRAW 525,150: DR
AW 525,100: DRAW 430,100: DRAW 430,3
00
620 REM * Lettre O *
630 MOVE 535,300: DRAW 630,300: DRAW
630,100: DRAW 535,100: DRAW 535,300
: MOVE 555,280: DRAW 610,280: DRAW 61
0,120: DRAW 555,120: DRAW 555,280
640 LOCATE 8,24: PRINT "Propose Par
Frederic CARBONERO": CALL &BB18
650 MODE 1: INK 0,1: INK 1,24: PEN 1
660 CLS: LOCATE 5,5: INPUT "Instructi
ons (O/N) ": a$: IF UPPER$(a$)<>"O"
THEN 710
670 CLS: LOCATE 15,5: PRINT "Instruc
tions": LOCATE 15,6: PRINT "-----
-----"
680 LOCATE 2,10: PRINT "C'est super
facile !": LOCATE 2,13: PRINT "Vous
etes aux commandes d'un helico !":
LOCATE 2,15: PRINT "Vous devez att

```

```

raPer les fantomes verts": LOCATE
2,17: PRINT "tout en evitant les cr
oix rouges."
690 LOCATE 2,20: PRINT "Pour abando
nner, tapez 'ESC'": LOCATE 2,22: PR
INT "Pour arreter quelques instant
s 'DEL'": LOCATE 2,24: PRINT "Pour
reprendre 'CLR'."
700 FOR f=1 TO 25: a$=INKEY$: NEXT: O
ALL &BB05
710 CLS: LOCATE 5,5: INPUT "Joystic
ou Clavier (J/K) ": a$: IF UPPER$(a$
)="" THEN POKE 42500,1 ELSE POKE
42500,0
720 MODE 1: INK 0,1: INK 1,6: INK 2,1
8: INK 3,13: PEN 1: BORDER 13
730 LOCATE 1,25: PRINT "Points: 0000
0 Helicos: 3"
740 FOR f=16 TO 400 STEP 32: MOVE 0
: f: DRAW 640, f, 3: NEXT
750 MEMORY 34999
760 RESTORE 940: LOCATE 5,13: PRINT
"VEUILLEZ PATIENTER S.V.P.": FOR f=
35000 TO 38700: READ a: POKE f, a: NEX
T: LOCATE 5,13: PRINT STRING$(30, 128
)
770 CALL 35000
780 FOR f=1 TO 25: a$=INKEY$: NEXT
790 FOR f=1 TO 24: LOCATE 1, f: PRIN
T STRING$(40, 128): NEXT
800 PEN 2: INK 2,24: a=PEEK(42501): O
N a+1 GOTO 810,820,830,840,850,860
,870,880,890,900,910
810 LOCATE 5,5: PRINT "VOTRE SCORE
EST LAMENTABLE !!!": LOCATE 2,15: PR
INT "VOUS AVEZ ENCORE BEAUCOUP DE
PROGRES": LOCATE 15,18: PRINT "A FAI
RE !!!": CALL &BB05: GOTO 920
820 LOCATE 5,5: PRINT "VOTRE SCORE
EST PASSABLE !!!": LOCATE 6,15: PRIN
T "VOUS AVEZ ENCORE DES PROGRES": L
OCATE 15,18: PRINT "A FAIRE !!!": CA
LL &BB05: GOTO 920
830 LOCATE 7,5: PRINT "VOTRE SCORE
EST MOYEN !!!": LOCATE 6,15: PRINT "
JE SUIS SUR QUE VOUS POUVEZ": LOCAT
E 12,18: PRINT "MIEUX FAIRE !!!": CA
LL &BB05: GOTO 920
840 LOCATE 7,5: PRINT "VOTRE SCORE
EST ASSEZ BON !!!": LOCATE 6,15: PRIN
T "MAIS VOUS POUVEZ MIEUX FAIRE !
!!!": CALL &BB05: GOTO 920
850 LOCATE 10,5: PRINT "VOTRE SCORE
EST BON !!!": LOCATE 2,15: PRINT "M
AIS VOUS POUVEZ ENCORE MIEUX FAIRE
!!!": CALL &BB05: GOTO 920
860 LOCATE 7,5: PRINT "VOTRE SCORE
EST TRES BON !!!": LOCATE 6,15: PRIN
T "JE SUIS FIER DE VOUS, BIEN QUE":
LOCATE 7,18: PRINT "VOUS PUISSEZ L
E BATTRE !!!": CALL &BB05: GOTO 920
870 LOCATE 7,5: PRINT "VOTRE SCORE
EST EXCELLENT !!!": LOCATE 3,15: PRI
NT "JE SUIS EMERVEILLE PAR VOS REF
LEXES !!!": CALL &BB05: GOTO 920

```

Suite page 30

APPLE

Suite de la page 7

7A30-	5F 5F 08 08 08 59 59 59	7B30-	08 08 20 20 20 20 20 20	7C58-	2D 08 08 08 2D 2D 2D 08	7D80-	58 58 58 58 58 4E 4E 4E	7EAA-	08 69 69 69 08 08 08 69
7A38-	08 08 08 59 59 59 59 59	7B38-	73 5F 5F 08 08 08 73	7C60-	08 08 2D 2D 2D 2D 2D	7D88-	4E 08 08 08 4E 4E 4E 08	7EB0-	69 69 69 69 69 74 74 74
7A40-	59 4C 4C 4C 4C 08 08 08	7B40-	73 73 08 08 08 73 73 73	7C68-	78 5F 5F 08 08 08 78	7D90-	08 08 4E 4E 4E 4E 4E 4E	7EB8-	74 08 08 08 74 74 74 08
7A48-	4C 4C 4C 08 08 08 4C 4C	7B48-	73 73 78 78 78 78 78 78	7C70-	78 78 08 08 78 78 78	7D98-	4F 5F 5F 08 08 08 4F	7EC0-	08 08 74 74 74 74 74 74
7A50-	4C 4C 4C 55 5F 5F 5F 5F	7B50-	08 08 78 78 78 08 08 08	7C78-	78 78 78 75 75 75 08	7DA0-	4F 4F 08 08 08 4F 4F	7EC8-	6E 5F 5F 08 08 08 6E
7A58-	08 08 08 55 55 55 08 08	7B58-	78 78 78 78 78 67 5F	7C80-	08 08 75 75 75 08 08 08	7DA8-	4F 4F 4F 48 48 48 48 08	7ED0-	6E 6E 08 08 08 6E 6E 6E
7A60-	08 55 55 55 55 55 41	7B60-	5F 5F 08 08 08 67 67 67	7C88-	75 75 75 75 75 65 5F	7DB0-	08 08 48 48 48 08 08 08	7ED8-	6E 6E 6E 69 69 69 08 08
7A68-	41 41 08 08 08 41 41 41	7B68-	08 08 08 67 67 67 67 67	7C90-	5F 5F 08 08 65 65 65 65	7DB8-	48 48 48 48 48 20 5F	7EE0-	08 08 69 69 69 08 08 08
7A70-	41 08 08 41 41 41 41 41	7B70-	67 78 78 78 08 08 08 08	7C98-	08 08 08 65 65 65 65 65	7DC0-	5F 5F 08 08 08 20 20 20	7EE8-	69 69 69 69 69 69 69 69
7A78-	41 41 4D 5F 5F 5F 08 08	7B78-	78 78 78 08 08 08 78 78	7CA0-	65 43 43 43 43 08 08 08	7DC8-	08 08 08 20 20 20 20 20	7EF0-	5F 5F 08 08 08 63 63 63
7A80-	08 4D 4D 4D 08 08 08 4D	7B80-	78 78 78 78 74 5F 5F 5F	7CA8-	43 43 43 08 08 08 43 43	7DD0-	20 73 73 73 73 08 08 08	7EF8-	08 08 08 63 63 63 63 63
7A88-	4D 4D 4D 4D 20 20 20 20	7B88-	08 08 08 74 74 74 08 08	7CB0-	43 43 43 20 5F 5F 5F	7DD8-	73 73 73 08 08 08 73 73	7F00-	63 73 73 73 73 08 08 08
7A90-	20 08 08 08 20 20 20 08	7B90-	08 74 74 74 74 74 74 6F	7CB8-	08 08 20 20 20 08 08	7DE0-	73 73 73 65 5F 5F 5F	7F08-	73 73 73 08 08 08 73 73
7A98-	08 08 20 20 20 20 20 20	7B98-	6F 6F 6F 08 08 08 6F 6F	7CC0-	08 20 20 20 20 20 2E	7DE8-	08 08 08 65 65 65 08 08	7F10-	73 73 73 20 5F 5F 5F
7AA0-	73 5F 5F 5F 08 08 08 73	7BA0-	6F 08 08 08 6F 6F 6F 6F	7CC8-	2E 2E 2E 08 08 08 2E 2E	7DF0-	08 65 65 65 65 65 65 6C	7F18-	08 08 08 20 20 20 08 08
7AA8-	73 73 08 08 08 73 73 73	7BA8-	6F 6F 72 5F 5F 5F 08 08	7CD0-	2E 08 08 08 2E 2E 2E 2E	7DF8-	6C 6C 6C 08 08 08 6C 6C	7F20-	08 20 20 08 20 20 20 73
7AB0-	73 73 73 65 65 65 65 08	7BB0-	08 72 72 72 08 08 08 72	7CD8-	2E 2E 29 5F 5F 08 08	7E00-	6C 08 08 08 6C 6C 6C 08	7F28-	73 73 73 08 08 08 73 73
7AB8-	08 08 65 65 65 08 08 08	7BB8-	72 72 72 72 72 70 70 70	7CE0-	08 29 29 08 08 08 29	7E08-	6C 6C 28 5F 5F 5F 08 08	7F30-	73 08 08 08 73 73 73 73
7AC0-	65 65 65 65 65 64 5F	7BC0-	70 08 08 08 70 70 70 08	7CE8-	29 29 29 29 53 53 53	7E10-	08 28 28 28 08 08 08 28	7F38-	73 73 74 5F 5F 5F 08 08
7AC8-	5F 5F 08 08 08 64 64 64	7BC8-	08 08 70 70 70 70 70 70	7CF0-	53 08 08 08 53 53 53 08	7E18-	28 28 28 28 20 20 20 20	7F40-	08 74 74 74 08 08 08 74
7AD0-	08 08 08 64 64 64 64 64	7BD0-	74 5F 5F 08 08 08 74	7CF8-	08 08 53 53 53 53 53 53	7E20-	20 08 08 08 20 20 20 20	7F48-	74 74 74 74 74 65 65 65
7AD8-	64 20 20 20 20 08 08 08	7BD8-	74 74 08 08 08 74 74 74	7D00-	45 5F 5F 5F 08 08 08 45	7E28-	08 08 20 20 20 20 20 20	7F50-	65 08 08 08 65 65 65 08
7AE0-	20 20 20 08 08 08 20 20	7BE0-	74 74 74 6E 6E 6E 6E 08	7D08-	45 45 08 08 08 45 45 45	7E30-	73 5F 5F 5F 08 08 08 73	7F58-	08 08 65 65 65 65 65 65
7AE8-	20 20 20 72 5F 5F 5F 5F	7BE8-	08 08 6E 6E 6E 08 08 08	7D10-	45 45 4E 4E 4E 4E 4E 08	7E38-	73 73 08 08 08 73 73 73	7F60-	6A 5F 5F 5F 08 08 08 6A
7AF0-	08 08 08 72 72 72 08 08	7BF0-	6E 6E 6E 6E 6E 6F 5F	7D18-	08 08 4E 4E 4E 08 08 08	7E40-	73 73 74 74 74 74 74 08	7F68-	6A 6A 08 08 08 6A 6A 6A
7AF8-	08 72 72 72 72 72 61	7BF8-	5F 5F 08 08 08 6F 6F 6F	7D20-	4E 4E 4E 4E 4E 4E 4F 5F	7E48-	08 08 74 74 74 08 08 08	7F70-	6A 6A 6A 62 62 62 62 08
7B00-	61 61 61 08 08 08 61 61	7C00-	08 08 08 6F 6F 6F 6F 6F	7D28-	5F 5F 08 08 08 4F 4F 4F	7E50-	74 74 74 74 74 74 6E 5F	7F78-	08 08 62 62 62 08 08 08
7B08-	61 08 08 08 61 61 61 61	7C08-	6F 73 73 73 73 08 08 08	7D30-	08 08 08 4F 4F 4F 4F 4F	7E58-	5F 5F 08 08 08 6E 6E 6E	7F80-	62 62 62 62 62 6F 5F
7B10-	61 61 70 5F 5F 5F 08 08	7C10-	73 73 73 08 08 08 73 73	7D38-	4F 52 52 52 52 08 08 08	7E60-	08 08 08 6E 6E 6E 6E 6E	7F88-	5F 5F 08 08 08 6F 6F 6F
7B18-	08 70 70 08 08 08 70 70	7C18-	73 73 73 20 5F 5F 5F 5F	7D40-	52 52 52 08 08 08 52 52	7E68-	6E 61 61 61 61 08 08 08	7F90-	08 08 08 6F 6F 6F 6F 6F
7B20-	70 70 70 70 20 20 20 20	7C20-	08 08 08 20 20 20 08 08	7D48-	52 52 52 52 44 5F 5F 5F	7E70-	61 61 61 08 08 08 61 61	7F98-	6F 27 27 27 27 08 08 08
7B28-	20 08 08 08 20 20 08	7C28-	08 20 20 20 20 20 69	7D50-	08 08 08 44 44 44 08 08	7E78-	61 61 61 61 6C 5F 5F 5F	7FA0-	27 27 27 08 08 08 27 27
		7C30-	69 69 08 08 08 69 69 69	7D58-	08 44 44 44 44 44 44 49	7E80-	08 08 6C 6C 6C 6C 08 08	7FA8-	27 27 27 64 5F 5F 5F
		7C38-	69 08 08 08 69 69 69 69	7D60-	49 49 49 08 08 08 49 49	7E88-	08 6C 6C 6C 6C 6C 6C 6C	7FB0-	08 08 08 64 64 64 08 08
		7C40-	69 69 63 5F 5F 5F 08 08	7D68-	49 08 08 08 49 49 49 49	7E90-	6C 6C 6C 08 08 08 6C 6C		
		7C48-	08 63 63 63 08 08 08 63	7D70-	49 49 58 5F 5F 5F 08 08	7E98-	6C 08 08 08		

BORIS

Vivez le quotidien passionnant des camarades travailleurs au paradis des prolétaires...

Patrick LHOTELLIER

Mode d'emploi :

Deux manutentionnaires doivent s'efforcer tant bien que mal de récupérer les caisses arrivant au bout des tapis roulants. Sachez que l'austérité du décor, la rigidité des personnages et la cruauté des sanctions ont un rapport certain avec la consonance du titre...

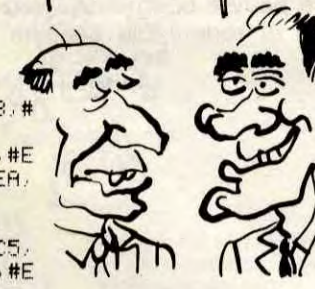
ORIC

FRANÇAISES,
FRANÇAIS...

CAMARADES,
CAMARADES...



SERVEUR
HEBDOMADIER
3615 + HG
PUIS ENVOI



```
10 TEXT:CALL#E76A:PLAY0,0,0:HIM  
EM#7000:B#="" GOTO7050  
3489 IF PEEK(434)=1THEN42000  
3490 IF PEEK(434)=3THEN46015  
3500 PLAY0,0,0,0,0:TE=1:GOTO25000  
7050 POKE#444,1:SE=60:POKE#43A,1:  
V=8:POKE#445,85  
7060 GOSUB 20005 ' Appel Presenta  
tion  
7075 'Code machine Pour les roues  
des tapis  
7080 FORI=#96BATO#96EF  
7090 READCO:POKEI,CO  
8000 NEXT  
8005 DATA#D8,#A2,#12,#18,#90,#04  
8010 DATA#EA,#D8,#A2,#13,#CA,#8E,  
#C0,#97,#A9,#07,#8D,#E1  
8020 DATA#02,#A9,#00,#3D,#E3,#02  
8030 DATA#3D,#E5,#02,#20,#FD,#F0  
8040 DATA#A9,#60,#8D,#E1,#02,#A9,  
#01  
8050 DATA#3D,#E3,#02,#3D,#E5,#02  
8060 DATA#20,#2D,#F1,#AE,#C0,#97,  
#E0,#00,#D0  
8070 DATA#D5,#60  
8100 'Code machine Pour addition  
sur 2 octets  
8120 FORX=#0T0#F  
8130 READB:POKE#96A7+X,B:NEXT  
8140 DATA#18,#6D,#A1,#96,#8D  
8150 DATA#A1,#96,#A9,#00,#6D  
8160 DATA#A2,#96,#8D,#A2,#96,#60  
8180 'Code machine Pour "POKE"  
8190 FORX=#0T0#3  
8200 READB:POKE#96A0+X,B:NEXT  
8210 DATA#2C,#53,#A6,#60  
8230 'Code machine pour barrettes  
bleues des armatures  
8240 FORX=#0T0#23  
8250 READB:POKE#967C+X,B:NEXT  
8260 DATA#D8,#A2,#40,#A0,#14  
8270 DATA#20,#A0,#96,#A9,#01  
8271 DATA#20,#A7,#96,#20,#71  
8290 DATA#90,#A9,#4C,#20,#A7  
8300 DATA#96,#20,#5F,#96,#CA,#E0,  
#00,#F0  
8310 DATA#03,#4C,#81,#96,#20,#15,  
#96,#60  
8330 'Code machine Pour controle  
"PEEK"  
8340 FORX=#0T0#1B  
8350 READB:POKE#965F+X,B:NEXT  
8360 DATA#A9,#AD,#8D,#A0,#96  
8370 DATA#20,#A0,#96,#C9,#10  
8380 DATA#F0,#0A,#A9,#41,#20  
8390 DATA#A7,#96,#A9,#FF,#20  
8400 DATA#A7,#96,#A9,#2C,#8D  
8410 DATA#A0,#96,#60  
8420 'Retablissement arm  
8440 FORX=#0T0#A:READB:POKE#9615+  
X,B:NEXT  
8450 DATA#A9,#53,#8D,#A1,#96,#A9,  
#A6,#3D,#A2,#96,#60  
8460 'Code machine commande CHAR  
8463 FORX=#0T0#F  
8465 READB:POKE#9640+X,B:NEXT  
8467 DATA#3E,#E1,#02,#8C,#E3,#02,  
#8D,#E5,#02,#20,#72,#F1,#20,#9B,#F  
1,#60  
8470 'Code machine commande CURMO  
V  
8473 FORX=#0T0#14:READB:POKE#9600  
+X,B:NEXT  
8477 DATA#3E,#E1,#02,#8C,#E3,#02,  
#8D,#E5,#02,#A9,#00,#8D,#E2,#02,#8  
D,#E4,#02  
8478 DATA#20,#FD,#F0,#60  
8480 'Code machine commande CURSE  
T  
8490 FORX=#0T0#9  
8500 READB:POKE#9622+X,B:NEXT  
8510 DATA#8E,#19,2,#2C,#1A,2,#20,  
#49,#F0,#60  
8540 'Code machine CURMOV 0,8,3  
8550 FORX=#0T0#9  
8560 READB:POKE#9650+X,B:NEXT  
8570 DATA#A2,#0,#A0,#8,#A9  
8580 DATA#3,#20,#00,#96,#60  
8590 'Code machine 4 CHAR  
8600 FORX=#0T0#21:READB:POKE#95DA  
+X,B:NEXT  
8601 DATA#D8,#A9,#04,#8D,#23  
8602 DATA#04,#AC,#12,#04,#BE  
8603 DATA#13,#04,#EE,#12,#04  
8604 DATA#A0,#01,#A9,#02,#20  
8605 DATA#40,#96,#CE,#23,#04  
8606 DATA#D0,#01,#60,#20,#50  
8607 DATA#96,#4C,#E0,#95  
8610 'Code bonhomme de droite c.  
a.g.  
8611 FORX=#0T0#25:READB:POKE#95B4  
+X,B:NEXT  
8612 DATA#A9,#00,#8D,#12,#04,#AE,  
#10,#04,#AC,#11  
8613 DATA#04,#A9,#03,#20,#22  
8614 DATA#96,#20,#DB,#95,#AD,#10  
8615 DATA#04,#18,#69,#06,#AA  
8616 DATA#AC,#11,#04,#A9,#00  
8617 DATA#20,#22,#96,#20,#DB,#95,  
#60  
8620 'Caracteres bonshommes  
8621 FORX=#0T0#F:READB:POKE#413+X,  
B:NEXT  
8622 DATA#61,#62,#63,#64,#65,#66,  
#67,#68,#6A,#6B,#6D,#64,#65,#69,#6  
7,#68  
8626 'Code bonhomme de droite c.
```

```
a.d.  
8627 FORX=#0T0#4:READB:POKE#95AF+  
X,B:NEXT  
8628 DATA#A9,#00,#4C,#86,#95  
8630 'Code bonhomme de gauche  
8631 FORX=#0T0#25:READB:POKE#9589  
+X,B:NEXT  
8632 DATA#A9,#08,#8D,#12,#04,#AE,  
#24,#04,#AC,#25  
8633 DATA#04,#A9,#03,#20,#22  
8634 DATA#96,#20,#DB,#95,#AD,#24  
8635 DATA#04,#18,#69,#06,#AA  
8636 DATA#AC,#25,#04,#A9,#00  
8637 DATA#20,#22,#96,#20,#DB,#95,  
#60  
8640 'Module de controle  
8641 FORX=#0T0#234:READB:POKE#949D+  
X,B:NEXT  
8642 DATA#20,#95,#F4,#AE,#26,#4,#  
E0,#1,#F0,#8,#90,#1A,#CE,#26,#4,#4  
C,#0,#95  
8643 DATA#A9,#00,#8D,#26,#4,#20,#8  
9,#95,#AD,#25,#4,#18,#69,#20,#8D,#  
25,#04,#20  
8644 DATA#89,#95,#AD,#9,#2,#C9,#A  
2,#D0,#19,#AD,#25,#04,#C9,#38,#90,  
#2F  
8645 DATA#20,#89,#95,#AD,#25,#04,  
#38,#E9,#40,#8D,#25,#4,#20,#89,#95  
,#4C,#0,#95  
8646 DATA#AD,#9,#2,#C9,#A,#D0,#1  
6,#AD,#25,#04,#C9,#73,#B0,#F  
8647 DATA#20,#89,#95,#AD,#25,#04,  
#18,#69,#40,#8D,#25,#04,#20,#89,#9  
5  
8648 DATA#AE,#27,#04,#E0,#01,#F0,  
#7,#90,#1A,#CA,#8E,#27,#04,#60  
8649 DATA#A9,#00,#8D,#27,#04,#20,#  
B4,#95  
8650 DATA#AD,#11,#04,#18,#69,#20,  
#8D,#11,#04,#20,#B4,#95,#60  
8651 DATA#AD,#8,#2,#C9,#BB,#D0,#2  
B  
8652 DATA#AD,#11,#04,#C9,#A8,#D0,  
#0C  
8653 DATA#20,#AF,#95,#A9,#73,#8D,  
#11,#04,#20,#B4,#95,#60  
8654 DATA#AD,#11,#04,#C9,#3C,#B0,  
#01,#60  
8655 DATA#20,#B4,#95,#AD,#11,#04,  
#38,#E9,#40,#8D,#11,#04,#20,#B4,#9  
5,#60  
8656 DATA#AD,#08,#02,#C9,#9F,#F0,  
#01,#60  
8657 DATA#AD,#11,#04,#C9,#73,#D0,  
#0C  
8658 DATA#20,#B4,#95,#A9,#A8,#8D,  
#11,#04,#20,#AF,#95,#60  
8659 DATA#AD,#11,#04,#C9,#73,#90,  
#01,#60  
8660 DATA#20,#B4,#95,#AD,#11,#04,  
#18,#69,#40,#8D,#11,#04,#20,#B4,#9  
5,#60  
8661 'Dessin caisse  
8663 FORX=#0T0#14:READB:POKE#9488+  
X,B:NEXT  
8664 DATA#EA,#EA,#A9,3,#A4,1,#A6,  
#0,#20,#22,#96,#A2,#5F,#A0,#1,#A9,  
#2  
8665 DATA#20,#40,#96,#60  
8667 'Module affichage score (co  
de en ASCII sur octets #42D a #433)  
8668 FORX=#0T0#10:READB:POKE#9476+  
X,B:NEXT  
8669 DATA#A2,#0,#E0,#5,#D0,#1,#60  
,#8D,#2E,#4,#9D,#AD,#BF,#E8,#4C,#7  
8,#94  
8671 'Module increm. score (code  
en ASCII sur octets #42D a #433)  
8672 FORX=#0T0#20:READB:POKE#9454+  
X,B:NEXT  
8673 DATA#A2,#06,#BD,#2D,#04,#C9,  
#20,#D0  
8674 DATA#02,#A9,#30,#C9,#39,#F0,  
#09,#12  
8675 DATA#69,#01,#9D,#2D,#04,#4C,  
#76,#94  
8676 DATA#A9,#30,#9D,#2D,#04,#CA,  
#4C,#56,#94  
8678 'Deter place caisse camion  
8679 FORX=#0T0#2F:READB:POKE#9420+  
X,B:NEXT  
8681 DATA#A9,#28,#AE,#35,#04,#E0,  
#04,#B0  
8682 DATA#03,#4C,#35,#94,#38,#E9,  
#09,#CA  
8683 DATA#CA,#CA,#4C,#25,#94,#A8,  
#A9,#E  
8684 DATA#E0,#02,#B0,#03,#4C,#46,  
#94,#18  
8685 DATA#69,#07,#CA,#4C,#38,#94,  
#AA,#A9  
8686 DATA#00,#20,#22,#96,#20,#93,  
#94,#60  
8687 'SEI-CLI  
8688 FORX=#0T0#3:READB:POKE#9410+X,  
B:NEXT  
8689 DATA#78,#60,#58,#60  
8690 'Module gestion caisses  
8691 FORX=#0T0#192:READB:POKE#927A  
+X,B:NEXT  
8701 DATA#A5,0,#D0,#E,#A9,2,#8D,#3  
4,4,#60  
8702 DATA#A5,1,#C9,#38,#F0,4,#C9,  
#78,#D0,3,#4C,#9D,#93
```

```
8703 DATA#A5,#0,#C9,#BF,#B0,#1B,#  
38,#E9,#3F,#CD,#39,4,#90,#13  
8704 DATA#20,#6A,#91,#A5,0,#38,#E  
D,#39,4,#85,0,#20,#83,#91,#60,#EA,  
#EA,#EA,#EA  
8705 DATA#A5,0,#C9,#3F,#D0,#18  
8706 DATA#AD,#25,4,#18,#69,5,#C5,  
1,#F0,8,#A9,1,#8D,#34,4,#60,#EA,#E  
A  
8707 DATA#20,#54,#94,#4C,#44,#93  
8708 DATA#A5,0,#38,#E9,#40,#CD,#3  
9,4,#90,#5E,#A5,0,#C9,#CF,#F0,#2B  
8709 DATA#A5,0,#38,#ED,#3A,4,#C9,  
#CF,#B0,8,#A9,1,#8D,#38,4,#4C,#2C,  
#93  
8710 DATA#A9,1,#8D,#38,4,#20,#52,  
#91,#A5,0,#38,#ED,#3A,4,#85,0  
8711 DATA#20,#83,#91,#60,#EA,#EA,  
#EA,#EA,#EA  
8712 DATA#AD,#11,4,#C9,#A8,#F0,#6  
A,#A9,#1,#8D,#34,4,#60,#20,#54,#94  
8713 DATA#20,#88,#94,#A9,#B7,#85,  
0,#A9,#98,#85,1,#20,#88,#94,#60,#E  
A,#EA  
8714 DATA#20,#88,#94,#A9,#CF,#85,  
0,#20,#38,#94,#60,#EA  
8715 DATA#20,#88,#94,#A9,#3F,#85,0  
#32,#88,#94,#60,#EA,#A5,1,#C9,#18,  
#F0,#24  
8716 DATA#20,#88,#94,#A5,1,#38,#E  
9,#20,#85,1,#20,#89,#95,#AD,#25,4,  
#38  
8717 DATA#E9,#20,#8D,#25,4,#20,#8  
9,#95,#20,#88,#94,#A9,3,#8D,#26,4,  
#60,#EA,#EA  
8718 DATA#A2,#5,#20,#56,#94,#AE,#  
2B,4,#E0,#E,#D0,2,#A2,#FE,#E9,#E8,  
#8E,#2B,#4  
8719 DATA#20,#88,#94,#A9,#0,#85,0  
#20,#20,#94  
8720 DATA#AE,#35,#4,#E0,#9,#90,#6  
A,#A9,3,#8D,#34,#4,#60,#E9,#8E,#35  
,#4,#60  
8721 DATA#A9,#BC,#38,#ED,#39,#4,#  
C5,0,#90,#20  
8722 DATA#20,#9B,#91,#A5,0,#18,#6  
D,#39,#4,#85,0,#20,#83,#91  
8723 DATA#A5,0,#CD,#36,#4,#90,#A  
#C0,#37,#4,#B0,#5,#A9,#1,#8D,#38,#  
4,#60  
8724 DATA#A5,0,#C9,#BD,#F0,#B  
8725 DATA#20,#88,#94,#A9,#BD,#85,  
#0,#20,#38,#94,#60  
8726 DATA#AD,#11,#4,#18,#69,#5,#C  
5,1,#F0,#6,#A9,#1,#8D,#34,#4,#60  
8727 DATA#20,#88,#94,#20,#B4,#95,  
#AD,#11,#4,#38,#E9,#20,#8D,#11,#4  
8728 DATA#20,#B4,#95,#A5,1,#38,#E  
9,#20,#35,#1  
8729 DATA#20,#88,#94,#20,#54,#94,  
#A9,3,#8D,#27,#4,#60  
8745 'Lancement caisses  
8756 FORX=#0T0#55:READB:POKE#921A  
+X,B:NEXT  
8764 DATA#AD,#38,4,#C9,1,#F0,#14,  
#AD,#3B,4,#A,#A,#A  
8765 DATA#18,#6D,#3B,#4,#AA,#E8,#  
8E,#3B,4,#E0,#3C,4,#90,#E  
8766 DATA#AD,#2B,4,#8D,#2A,4,#A9,  
0,#8D,#39,4,#4C,5,#92  
8767 DATA#A9,#EA,#AE,#2A,4,#9D,0,  
4,#A9,#AC,#9D,1,4  
8768 DATA#AD,#2B,4,#8D,#2A,4,#A9,  
1,#8D,#38,4,#A2,#EA,#A0,#AC,#A9,3,  
#20,#22,#96  
8769 DATA#A2,#5F,#A0,1,#A9,2,#20,  
#40,#96,#4C,5,#92  
8770 'Passage - Recup coordonnees  
8771 FORX=#0T0#2E:READB:POKE#91E6  
+X,B:NEXT  
8773 DATA#EA,#EA,#AE,#2A,4,#A5,0,  
#9D,0,4,#A5,1,#9D,1,4  
8774 DATA#0E,#E,#D0,5,#A9,0,#4C,2  
,#92,#A8,#18,#69,#2,#8D,#2A,4  
8775 DATA#AE,#2A,4,#BD,0,4,#85,0,  
#BD,1,4,#85,1,#4C,#B0,#91  
8780 'M O D U L E P R I N C I P A L  
8782 FORX=#0T0#34:READB:POKE#91B0  
+X,B:NEXT  
8789 DATA#AD,#3D,4,#D0,#13,#20,#9  
D,#94,#AD,#8,#2,#C9,#A9,#D0,#1,#60  
8790 DATA#20,#3F,#91,#A9,6,#8D,#3  
D,4,#CE,#3D,4  
8791 DATA#A9,0,#8D,#34,#4,#20,#7A  
,#92,#AD,#34,4,#C9,0,#D0,3  
8792 DATA#4C,#E8,#91,#C9,2,#D0,#3  
,#4C,#1A,#92,#60  
8802 'Dessin caisse SPE1 P -->  
8803 FORX=#0T0#10:READB:POKE#919B+  
X,B:NEXT  
8804 DATA#A6,0,#A4,#1,#20,#22,#96  
,#A2,#70,#A0,#1,#A9,#0  
8805 DATA#20,#40,#96,#60  
8812 'Dessin caisse SPE2  
8813 FORX=#0T0#10:READB:POKE#9183+  
X,B:NEXT  
8814 DATA#A6,0,#A4,#1,#20,#22,#9  
6,#A2,#5F,#A0,#1,#A9,#1  
8815 DATA#20,#40,#96,#60  
8822 'Dessin caisse SPE3 P <--  
8823 FORX=#0T0#10:READB:POKE#916A+  
X,B:NEXT  
8824 DATA#A6,0,#A4,#1,#20,#22,#9  
6,#A2,#71,#A0,#1,#A9,#0  
8825 DATA#20,#40,#96,#60  
8832 'Dessin caisse SPE4 PP <-->  
8833 FORX=#0T0#10:READB:POKE#9152+
```

```
X,B:NEXT  
8834 DATA#A6,0,#A4,#1,#20,#22,#9  
6,#A2,#72,#A0,#1,#A9,#0  
8835 DATA#20,#40,#96,#60  
8842 'Tempo - Ret adr. dyn.  
8843 FORX=#0T0#12:READB:POKE#913F+  
X,B:NEXT  
8845 DATA#A9,#38,#8D,#8,#2,#8D,#9  
,#A2  
8846 DATA#A2,#01,#A0,#17,#88,#D0,  
#FD,#CA,#D0,#F8,#60  
8850 'Ascenseur  
8860 FORX=#0T0#62:READB:POKE#90DB  
+X,B:NEXT  
8865 DATA#A9,#2F,#8D,#46,#04,#A0,  
#00,#A2  
8870 DATA#04,#BD,#52,#A0,#9D,#2A,  
#A0,#E0  
8875 DATA#00,#F0,#04,#CA,#4C,#E4,  
#30,#AD  
8880 DATA#E5,#90,#18,#69,#28,#8D,  
#E5,#90  
8890 DATA#AD,#E6,#90,#69,#00,#8D,  
#E6,#90  
8895 DATA#AD,#E8,#90,#18,#69,#28,  
#8D,#E8  
8900 DATA#90,#AD,#E9,#90,#69,#00,  
#8D,#E9,#90  
8902 DATA#20,#D0,#90  
8905 DATA#CC,#46,#04,#F0,#04,#C8,  
#4C  
8910 DATA#E2,#90,#A9,#2A,#8D,#E8,  
#90,#A9  
8915 DATA#A0,#8D,#E9,#90,#8D,#E6,  
#90,#A9  
8920 DATA#52,#8D,#E5,#90,#AD,#46,  
#04,#D0  
8925 DATA#01,#60,#CE,#46,#04,#4C,  
#E0,#90  
8930 'Tempo ascenseur  
8940 FORX=#0T0#9:READB:POKE#90D0+X,  
B:NEXT  
8945 DATA#98,#48,#A0,#FF,#88,#D0,  
#FD,#68,#A8,#60  
8950 'Inc sco 100  
8960 FORX=#0T0#4:READB:POKE#9270+X,  
B:NEXT  
8970 DATA#A2,4,#4C,#56,#94  
8971 'Dessin armatures  
8975 FORX=#0T0#37:READB:POKE#904D+  
X,B:NEXT  
8976 DATA#AD,#DF,#8F,#8D,#DF,#BF,  
#EE,#4E  
8977 DATA#90,#D0,#06,#EE,#4F,#90,  
#EE,#52  
8978 DATA#90,#EE,#51,#90,#AD,#51,  
#90,#C9  
8979 DATA#DF,#D0,#E5,#AD,#52,#90,  
#C9,#BF  
8980 DATA#D0,#DE,#60  
8981 'Transfert ecran HIRES (CF  
lignes 9050 et 12410)  
8982 DATA#EA,#20,#A0,#96,#A9,#2,#  
20,#A7,#96,#20,#A0,#96,#A9,#1,#20,  
#A7,#96  
8983 DATA#20,#A0,#96,#60  
8990 'Music  
8992 FORX=#0T0#23:READB:POKE#90B7+X,  
B:NEXT  
8993 DATA#8,6,4,4,9,11,8,9,8,6,4  
4,9,11,8,1,1,1,4,4,4,4,4  
8994 FORX=#0T0#23:READB:POKE#909E+X,  
B:NEXT  
8995 DATA#1,1,1,1,1,99,1,1,1,1,1,1  
1,99,1,1,1,1,1,1,30,1,30,99  
8996 FORX=#0T0#23:READB:POKE#9085+X,  
B:NEXT  
8997 DATA#1,1,1,20,1,1,1,25,1,1,1,  
20,1,1,1,50,1,1,30,1,30,1,70,1  
9009 CALL#E93D:PLAY2,6,0,0:PRINT@  
7,8:B#;B#;B#;B#;B#;B#;B#;B#:GOSUB2017  
0  
9010 GOTO 25000  
9044 CALL#E76A:PAPER1:INK3:HIRES:  
PRINTCHR(17):IFTE=0GOTO9075  
9050 DOKE#904E,#7000:DOKE#9051,#A  
000:POKE#906C,#BF:CALL#904D  
9060 GOTO13341  
9075 FORX=#0T0#7:READB:POKE#9F00+X,  
B:NEXT  
9076 DATA#C,#12,#21,#21,#12,#C,#0  
#0  
9080 POKE#A033,#13  
9085 POKE#A034,#10  
10100 POKE#A03A,#13  
10110 POKE#A03B,#10  
10140 POKE#A041,#13  
10150 POKE#A042,#10  
10160 POKE#A048,#13  
10170 POKE#A049,#10  
10200 POKE#A05B,#13  
10210 POKE#A05C,#10  
10220 POKE#A062,#13  
10230 POKE#A063,#10  
10240 POKE#A069,#13
```

A SUIVRE...

LES OEUF DE PIEDTRUCHE ORIC

L'ARGENT N'A PAS D'ODEUR, IL A DES AMIS

Saviez-vous que ce ridicule volatile pond dans les grottes ses œufs qui ont l'étonnante particularité de se transformer en ressorts une fois gobés ? Fort de cette connaissance, aidez un brave petit canard à se sortir d'une délicate situation...

Philippe et Laurent FERNANDEZ

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG PUIS ENVOI



```

0 REM PHILIPPE ET LAURENT
1 REM FERNANDEZ
2 REM LES OEUF DE
3 REM PIEDTRUCHE 04/86
4 CLS
5 REM *****
6 REM *
7 REM * GRAPHIQUES *
8 REM *
9 REM *****
10 IFKS=1THEN20
11 K=0:PAPER4:INK7
12 VT=31:DI=0
20 POKE#26A,10:FORI=#BBA4T0#BBA7:
POKEI,32:NEXT
30 FORI=46600T046823
40 READA:POKEI,A:NEXT
50 DATA4,6,12,24,12,14,14,28
60 DATA8,60,60,30,31,62,62,63
70 DATA0,0,4,12,24,24,12,28
80 DATA56,28,14,14,28,30,63,63
90 DATA63,63,63,63,63,63,63,63
100 DATAS,6,24,36,4,14,31,63
110 DATA62,62,60,63,62,60,60,62
120 DATA15,31,15,15,31,15,31,63
130 DATA28,62,63,63,63,63,63,63
140 DATA63,63,63,63,63,63,31,14
150 DATA63,62,60,62,52,32,48,32
160 DATA63,31,15,31,11,1,3,1
170 DATA63,8,6,63,0,0,0,0
180 DATA63,62,62,31,30,60,60,28
190 DATA28,14,14,12,24,12,6,4
200 DATA63,63,30,28,14,14,28,56
210 DATA28,12,24,24,12,4,0,0
220 DATA63,31,14,4,36,24,6,8
230 DATA24,56,8,9,15,15,2,6
240 DATA63,12,26,26,26,30,12,0
250 DATA63,33,63,12,12,63,33,63
260 DATA12,12,12,30,30,63,30,12
270 DATA6,7,4,36,60,60,16,24
271 DATA14,31,63,63,63,63,15,1
272 DATA15,31,63,63,63,63,46
273 DATA0,32,48,56,56,56,48,32
274 DATA0,0,0,0,0,0,0,63,63,6
3,63,63,63,0
275 REM *****
276 REM *
277 REM * SC/CH/HS/TR *
278 REM *
279 REM *****
280 FW=300:IFKS=1THEN290
285 GOT01000
290 ML=2010:TA=1:GOTOML
300 REM
320 SC=0:CH=3:CP=21:CI=21
330 PLOTS,0,STR$(SC):PLOT9,26,STR
$(CH):PLOT0,0,CP:PLOT0,26,CI
331 PLOT22,0,"+score":PLOT30,0,S
TR$(HS)
332 VT=29:FORI=2TOVT:PLOT1,1,"\":
NEXT
333 PLOT33,1,"temps":PLOT0,1,20:P
LOT1,1,1:PLOT32,1,5
334 IFSC>HSTHENHS=SC:PLOT30,0,STR
$(HS)
335 PLOT1,0,"score:"
336 PLOT1,26,"chance:"
337 PLOT22,26,"tableau":PLOT31,2
6,STR$(TA)
338 PLAY1,0,2,500: SOUND1,300,0:WA
IT100
339 PLAY1,0,2,500: SOUND1,200,0:WA
IT75
340 PLAY1,0,2,500: SOUND1,100,0:WA
IT50
400 PLOTX,Y,"S"
404 PLOT22,25,"niveau":PLOT31,25
,STR$(NI)
405 E=X:R=Y
406 REM *****
407 REM * DEPLACEMENTS *
408 REM *****
410 K=KEY$:IFK$=""THENK$=L$
415 VT=VT-DI:PLOTVT,1," "
416 IFVT<=2THENCH=CH-1:PLOT9,26,S
TR$(CH):GOT0550
420 IFK$=CHR$(8)ANDSCRN(X-1,Y)=32
THENX=X-1:PLOTX,Y,"S":L$=K$:A$="S
"
430 IFK$=CHR$(10)ANDSCRN(X+1,Y)=3
2THENX=X+1:PLOTX-1,Y,"W":L$=K$:A$
="W"
437 IFK$=CHR$(32)THENRT=0:GOT0450
440 IFRT=1THEN470
450 IFSCRN(X,Y+1)=32THENY=Y+1:PLO
TX,Y,A$:PLOTX,Y-1," "
460 IFSCRN(X,Y+1)=85THENPLOTX,Y+1
,"U":RT=1:GOT0540
470 IFSCRN(X,Y+1)=84THENPLOTX,Y+1
,"U":SC=SC+10:P=P+1:PLOT8,0,STR$(S
C):GOT0530
471 IFSC>HSTHENHS=SC:PLOT30,0,STR
$(HS)
475 IFP>=20THENTA=TA+1:PLOT31,26,
STR$(TA):ML=ML+100:GOTOML
480 IFRT=1ANDSCRN(X,Y-1)=32THENY=
Y-1:PLOTX,Y,A$:PLOTX,Y+1," "
490 IFSCRN(X,Y-1)<>32THENRT=0
500 IFSCRN(X,Y+1)=86THENCH=CH-1:P
LOT9,26,STR$(CH):GOT0550
505 IFCH=0THENGOT0570
520 GOT0410
530 FORI=400T0100STEP=30: SOUND1,I
,K:NEXT: SOUND1,I,0
531 IFVT<28,5THENVT=VT+2:FORI=(VT
-2)TOVT:PLOTI,1,"\":NEXT
532 PLOT0,1,20:PLOT1,1,1:PLOT32,1
,5
535 GOT0471
540 FORI=200T0100STEP=30: SOUND1,I
,K:NEXT: SOUND1,I,0:GOT0410
550 FORI=500T0300STEP=30: SOUND1,I
,K:NEXT: SOUND1,I,0
555 VT=31:FORI=2TOVT:PLOTI,1,"\":
SOUND1,I*3,K:NEXT: SOUND1,1,0
560 PLOTX,Y," ":PLOT,E,R,A$:X=E:Y=
R:GOT0505
570 REM
571 REM *****
572 REM *
573 REM * FIN *
574 REM *
575 REM *****
580 CLS:PAPER4:INK1
590 PLOT10,10,"A F C"
600 PLOT10,11,"B I I F R D I I I"
610 PLOT10,12,"HGJJK HGF HG"
620 PLOT10,13,"HE FIF HGLING"
630 PLOT10,14,"HGIG HEG HG LEG"
640 PLOT10,15,"HGJJ HEG HG HG"
650 PLOT10,16,"HG HEG HG HG"
660 PLOT10,17,"PN NPR PP NP"
670 PLOT10,18,"00 00 00 00"
680 FORI=1T011:PLOT17,10," ":PLOT
17,11,"F":PLOT17,12,"R"
685 READA,B
690 MUSIC1,3,A,0:PLAY3,0,1,1000
700 WAITB/2
705 PLOT17,10,"F":PLOT17,11,"R":P
LOT17,12," ":WAITB/2
710 NEXT
720 DATA5,30,5,30,7,30,8,75,5,75,
8,60,10,30,7,60,5,30,3,30,5,180
725 PLAY0,0,0,0:PLAY1,0,0,0
726 JH=26
730 PLOT07,JH," appuyer sur i ret
urn !"
731 PLOT1,JH,3
745 WAIT30
750 PLOT07,JH," appuyer sur i retu
rn !"
760 WAIT30
761 IFJH<>20THENJH=JH-1:PLOT6,JH+
1," "
763 IFJH=20THEN770
764 GOT0730
770 K=KEY$:IFK$=CHR$(13)THENFORI
=1T053:PRINT:NEXT:RESTORE:GOT0781
780 GOT0730
781 PRINT"!!1 Pour Jouer - !2! Pr
esentation-volume-niveau-instructi
on-Jeu"
782 K=KEY$:IFK$=CHR$(49)THENREST
ORE:ML=2010:FW=300:KS=1:GOT00
783 IFK$=CHR$(50)THENRESTORE:ML=2
010:FW=300:KS=0:GOT00
784 GOT0782
790 REM *****
791 REM *
792 REM * PRESENTATION *
793 REM *
794 REM *****
1000 SOUND1,400,0:FORI=1T026:PRIN
T:NEXT
1001 FORI=1T010:A=INT(RND(1)*30)+
2:PRINTSPC(A);"XYZ":PRINT:PRINT:NE
XT
1003 PRINT:PRINT:PRINT
1004 PRINT" XZ"
1005 PRINT:PRINT
1006 PRINT" X
YZ"
1007 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T
1008 PRINT" XYZ"
1009 PRINT:PRINT:PRINT
1010 PRINT"
XYZ"
1011 PRINT:PRINT:PRINT
1012 PRINT" XZ"
1013 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT:PRINT
1014 PRINT"
XYZ"
1015 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT
1016 PRINT" XZ"
1017 PRINT:PRINT:PRINT"
hebdogiciel"
1018 PRINT:PRINT:PRINT"
Presente":PRINT:PRINT:PRINT:P
RINT
1019 PRINT" XYZ"
:PRINT:PRINT:PRINT:PLAY3,0,1,1000
1020 FORI=13T018:PLOT1,I,1:NEXT:W
AIT200:PRINT"
XYZ":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1021 PRINT:PRINT:PRINT"
un Jeu de:"
1023 PRINT:PRINT:PRINT" Philipp
e et laurent fernandez":PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT
1024 PRINT
1025 PRINT:PRINT:PRINT:PLAY3,0,1,
1000: SOUND1,200,0
1026 FORI=11T019:PLOT1,I,5:NEXT:W
AIT200
1028 PRINT" F HG HG III HG F F
HG HG HGF HG"
1029 PRINT" E E E E E E E E
E E E E E"
1030 PRINT" E EG EG E E EG E E
EG EE E G EG"
1031 PRINT" E E E E E E E E
E E E E E"
1032 PRINT" JG JG HJ HJG JG HJG
R HG JJR JG"
1033 PRINT
1034 PRINT" HIG F HG HEF HEG HEG
F F HG F F HG"
1035 PRINT" E E E E E E E E
E E E E E"
1036 PRINT" EEE E EG E E E E E
E E E EEE EG"
1037 PRINT" E E E E E E E E
E E E E E"
1038 PRINT" R R HG HJR J J L
HEG HG J J HG":PRINT:PRINT:PRINT:P
RINT
1039 PRINT:PRINT" XYZ"
1040 PRINT:PRINT:PRINT
1041 PRINT" XZ
":E=1:F=5
1042 FORI=1T016STEP2:PLOT1,I,E:SO
UND1,300,7:PLOT1,I-1,F:NEXT
1047 IFE=1THENE=5:F=1:GOT01049
1048 IFE=5THENE=1:F=5:GOT01049
1049 REM
1050 QW=QW+1:IFQW<20THENSOUND1,31
0,10:GOT01042
1051 FORI=1T016:PLOT1,I,3:NEXT:PL
AY3,0,1,2000: SOUND1,300,0:WAIT300
1052 QW=0
1053 SOUND1,1,0:PLAY0,0,0,0:PLAY1
,0,0,0
1054 FORI=1T026:PRINT:NEXT
1060 REM *****
1061 REM *
1062 REM * VOLUME *
1063 REM *
1064 REM *****
1079 PAPER0:INK3
1080 PLOT13,9,4:PLOT2,11,1:PLOT2,
15,1:PLOT0,13,5:PLOT35,13,5
1090 FORI=12T014:PLOT2,I,6:NEXT:F
ORI=12T014:PLOT3,I,"HE":NEXT
1100 PLOT3,17,"frappez sur return
pour la suite"
1110 PLOT3,15,"HEEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEG"
1120 PLOT3,11,"HEEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEG"
1130 PLOT10,9,"v o l u m e":PLOT
1,13,"-":PLOT36,13,"+"
1135 A=3
1140 K=KEY$
1141 IFK=#9THENPLOT24,9," "
1145 PLOT22,9,STR$(K)

```

A SUIVRE...

AMSTRAD

Suite de la page 30

2000 DATA 148,40,6,221,33	2290 DATA 150,205,63,147,58	2650 DATA 150,24,4,221,33	3010 DATA 162,150,24,4,221	3370 DATA 24,4,221,33,92
2010 DATA 232,150,24,4,221	2300 DATA 188,148,254,0,40	2660 DATA 22,150,205,63,147	3020 DATA 33,22,150,205,63	3380 DATA 150,205,63,147,58
2020 DATA 33,92,150,33,0	2310 DATA 14,254,77,32,42	2670 DATA 58,192,148,254,0	3030 REM * MEM 36000-36099 *	3390 DATA 189,148,61,254,0
2030 DATA 192,205,63,147,24	2320 DATA 33,203,194,221,33	2680 DATA 40,14,254,77,32	3040 DATA 147,58,185,148,61	3400 DATA 32,45,33,32,195
2040 DATA 35,33,255,191,58	2330 DATA 46,151,205,63,147	2690 DATA 42,33,75,197,221	3050 DATA 254,0,32,42,33	3410 DATA 221,33,46,151,205
2050 DATA 184,148,60,50,184	2340 DATA 62,1,50,188,148	2700 DATA 33,46,151,205,63	3060 DATA 160,192,221,33,46	3420 DATA 63,147,62,77,50
2060 DATA 148,61,35,61,32	2350 DATA 237,95,230,1,50	2710 DATA 147,62,1,50,192	3070 DATA 151,205,63,147,62	3430 DATA 189,148,237,95,230
2070 DATA 252,58,172,148,254	2360 DATA 176,148,40,6,221	2720 DATA 148,237,95,230,1	3080 DATA 77,50,185,148,237	3440 DATA 1,50,177,148,40
2080 DATA 0,40,6,221,33	2370 DATA 33,232,150,24,4	2730 DATA 50,180,148,40,6	3090 DATA 95,230,1,50,173	3450 REM * MEM 36200-36299 *
2090 DATA 162,150,24,4,221	2380 DATA 221,33,92,150,33	2740 DATA 221,33,232,150,24	3100 DATA 148,40,6,221,33	3460 DATA 9,50,177,148,221
2100 DATA 33,22,150,205,63	2390 DATA 128,194,205,63,147	2750 DATA 4,221,33,92,150,24	3110 DATA 162,150,24,4,221	3470 DATA 33,162,150,24,4
2110 DATA 147,58,186,148,254	2400 REM * MEM 35700-35799 *	2760 DATA 33,0,197,205,63	3120 DATA 33,22,150,33,235	3480 DATA 221,33,22,150,33
2120 DATA 0,40,14,254,77	2410 DATA 24,35,33,127,194	2770 DATA 147,24,35,33,255	3130 DATA 192,205,63,147,24	3490 DATA 107,195,205,63,147
2130 DATA 32,42,33,139,193	2420 DATA 58,188,148,60,50	2780 DATA 196,58,192,148,60	3140 DATA 34,33,159,192,58	3500 DATA 24,34,33,31,195
2140 DATA 221,33,46,151,205	2430 DATA 188,148,61,35,61	2790 DATA 50,192,148,61,35	3150 DATA 185,148,61,50,185	3510 DATA 58,189,148,61,50
2150 DATA 63,147,62,1,50	2440 DATA 32,252,58,176,148	2800 DATA 61,32,252,58,180	3160 DATA 148,35,61,32,252	3520 DATA 189,148,35,61,32
2160 DATA 186,148,237,95,230	2450 DATA 254,0,40,6,221	2810 DATA 148,254,0,40,6	3170 DATA 58,173,148,254,0	3530 DATA 252,58,177,148,254
2170 DATA 1,50,174,148,40	2460 DATA 33,162,150,24,4	2820 REM * MEM 35900-35999 *	3180 DATA 40,6,221,33,232	3540 DATA 0,40,6,221,33
2180 DATA 6,221,33,232,150	2470 DATA 221,33,22,150,205	2830 DATA 221,33,162,150,24	3190 DATA 150,24,4,221,33	3550 DATA 232,150,24,4,221
2190 REM * MEM 35600-35699 *	2480 DATA 63,147,58,190,148	2840 DATA 4,221,33,22,150	3200 DATA 92,150,205,63,147	3560 DATA 33,92,150,205,63
2200 DATA 24,4,221,33,92	2490 DATA 254,0,40,14,254	2850 DATA 205,63,147,58,194	3210 DATA 58,187,148,61,254	3570 DATA 147,58,191,148,61
2210 DATA 150,33,64,193,205	2500 DATA 77,32,42,33,11	2860 DATA 148,254,0,40,14	3220 DATA 0,32,42,33,224	3580 DATA 254,0,32,42,33
2220 DATA 63,147,24,35,33	2510 DATA 196,221,33,46,151	2870 DATA 254,77,32,42,33	3230 DATA 193,221,33,46,151	3590 DATA 96,196,221,33,46
2230 DATA 63,193,58,186,148	2520 DATA 205,63,147,62,1	2880 DATA 139,198,221,33,46	3240 REM * MEM 36100-36199 *	3600 DATA 151,205,63,147,62
2240 DATA 60,50,186,148,61	2530 DATA 50,190,148,237,95	2890 DATA 151,205,63,147,62	3250 DATA 205,63,147,62,77	3610 DATA 77,50,191,148,237
2250 DATA 35,61,32,252,58	2540 DATA 230,1,50,178,148	2900 DATA 1,50,194,148,237	3260 DATA 50,187,148,237,95	3620 DATA 95,230,1,50,179
2260 DATA 174,148,254,0,40	2550 DATA 40,6,221,33,232	2910 DATA 95,230,1,50,182	3270 DATA 230,1,50,175,148	3630 DATA 148,40,6,221,33
2270 DATA 6,221,33,162,150	2560 DATA 150,24,4,221,33	2920 DATA 148,40,6,221,33	3280 DATA 40,6,221,33,162	3640 DATA 162,150,24,4,221
2280 DATA 24,4,221,33,22	2570 DATA 92,150,33,192,195	2930 DATA 232,150,24,4,221	3290 DATA 150,24,4,221,33	3650 DATA 33,22,150,33,171
	2580 DATA 205,63,147,24,35	2940 DATA 33,92,150,33,64	3300 DATA 22,150,33,43,194	3660 REM * MEM 36300-36399 *
	2590 DATA 33,191,195,58,190	2950 DATA 198,205,63,147,24	3310 DATA 205,63,147,24,34	3670 DATA 196,205,63,147,24
	2600 DATA 148,60,50,190,148	2960 DATA 35,33,63,198,58	3320 DATA 33,223,193,58,187	
	2610 REM * MEM 35800-35899 *	2970 DATA 194,148,60,50,194	3330 DATA 148,61,50,187,148	
	2620 DATA 61,35,61,32,252	2980 DATA 148,61,35,61,32	3340 DATA 35,61,32,252,58	
	2630 DATA 58,178,148,254,0	2990 DATA 252,58,182,148,254	3350 DATA 175,148,254,0,40	
	2640 DATA 40,6,221,33,162	3000 DATA 0,40,6,221,33	3360 DATA 6,221,33,232,150	

A SUIVRE...

Remercions Jacques BODSON de nous faire ici redécouvrir avec nostalgie, la subtilité des accords du participe passé.



PARTICIPE PASSE

COMMODORE 64

```

5 Y=130:DIMA$(150),B$(150),C$(150)
10 PRINT"J":POKE53280,2:POKE53281,
2:GOSUB30000
19 REM *****
20 REM *** PRESENTATION ***
21 REM *****
100 PRINT"J"
110 PRINT"J"
120 PRINT"J"
130 PRINT"J"
140 PRINT"J"
150 PRINT"J"
160 PRINT"J"
170 PRINT"J"
180 PRINT"J"
190 PRINT"J"
200 PRINT"J"
210 PRINT"J"
220 PRINT"J"
230 PRINT"J"
240 PRINT"J"
250 PRINT"J"
260 PRINT"J"
270 GOSUB30121:PRINT"J":GOSUB30000
275 POKE214,5:PRINT:PRINTTAB(10)"
REALISE PAR
276 PRINTTAB(10)"
280 PRINT"J":TAB(13)"J. B O D S
O N"
285 PRINTTAB(13)"
290 PRINT"J":TAB(17)"1 9 8 5":PR
INTTAB(17)"
296 REM *****
297 REM *** MENU ***
298 REM *****
300 GOSUB30121:K=P+1
305 PRINT"J":POKE53280,2:POKE53281
,2:GOSUB30000
310 POKE214,3:PRINT:PRINT"J"
PARTICIPE PASSE EMPLOYE
315 PRINT"J"
AVEC A ETRE
320 PRINT"J"
PARTICIPE
PASSE EMPLOYE
325 PRINT"J"
AVEC A AVOIR
327 PRINT"J"
EXERCICES
SUR LES PARTICIPES
328 PRINT"J"
EMPLOYES AVEC
ETRE ET AVOIR"
330 PRINT"J"
335 GOSUB29000
340 GETX$:IFX$=""THEN335
345 IFX$=""THENK=K+1:GOTO400
350 IFX$=""THEN400
352 IFX$=""THENP=P+1:GOTO3000
355 GOTO340
400 PRINT"J":POKE53280,4:POKE53281
,4:GOSUB30000
405 GOSUB30130:GOSUB30130:PRINT"J"
REVISION DES REGLE
S D'ACCORD

```

```

410 PRINT"J":TAB(2)"EXERCICE
S
420 PRINT"J":FORT=1TO500:NEXT
425 GOSUB29000
430 GETX$:IFX$=""THEN425
440 R=VAL(X$)
445 IFK=1THEN450
447 ONRGOTO900,640
450 ONRGOTO500,640
460 IFR<10RR>2THEN430
494 REM *****
495 REM *** REGLE ACCORD : ETRE ***
496 REM *****
500 PRINT"J":POKE53280,6:POKE53281
,6
510 PRINT"J":LE PARTICIPE PASSE EM
PLOYE AVEC ETRE"
520 PRINT"J"
S'ACCORDE
AVEC"
GOSUB30122:GOSUB30300
530 FORI=1TO40:PRINTTAB(16)"LE S
UJET "
FORT=1TO20:NEXT
540 PRINT"J":PRINTTAB(16)"LE SU
JET "
FORT=1TO20:NEXT:PRINT"J":N
EXT
550 PRINT"J":FORI=1TO40:PRINT"J":
NEXT:GOSUB30121:GOSUB30130
555 PRINT"J":TAB(
22)"
560 PRINT"J":ILES ASSIETTES! SONT
RANGEES! DANS
570 PRINT"J":TAB(22)
580 PRINT"J":LE BUFFET."
GOSUB30121
:GOSUB30300
582 POKE214,7:PRINT:PRINT"J"
GOSUB30122:GOSUB30300
583 POKE214,7:PRINT:PRINTTAB(17)"
GOSUB30121:GOSUB30130
585 PRINT"J"
587 PRINT"J"
590 PRINT"J":ILES ELEVES! FURENT
PUNIS! PAR ANNIE."
595 PRINT"J"
GOSUB30121:GOSUB30300
597 POKE214,13:PRINT:PRINT"
GOSUB30122:GOSUB30300
598 POKE214,13:PRINT:PRINTTAB(14)"
GOSUB30121:GOSUB3013
0:PRINT"J"
599 PRINT"J"
600 PRINT"J":IELLES! SONT ETE MAL
LEVEES!"
610 PRINT"J"
GOSUB30121:GOSUB30300
615 POKE214,18:PRINT:PRINT"
GOSUB30122:GOSUB30300
620 POKE214,18:PRINT:PRINTTAB(12)"
GOSUB30121:GOSUB3
0130
625 PRINT"J":TAB(34)"RETURN"
630 GETX$:IFX$=""THEN630
635 IFX$<>CHR$(13)THEN630
636 REM *****
637 REM *** EXERCICES ETRE ET AVOI
R ***
638 REM *****
640 POKE53280,4:POKE53281,4:PRINT"
FORJ=1TO8:FORI=1TO40:PRINT"
645 NEXT:NEXT
650 PRINT"J":PRESSEZ UNE T
OUCHE POUR COMMENCER"
660 PRINTTAB(13)"LES EXERCICES
670 POKE198,0:WAIT198,1:GETW$
675 PRINT"J":IL SUFFIT D'ECRI
RE LE PARTICIPE
680 PRINT"
PASSE CORRECTEMENT A
CCORDE PUIS DE TAPER RETURN"

```

```

690 PRINT" - REFLECHISSEZ BIEN AVA
NT DE REPENDRE."
695 PRINT" - POUR TROUVER LA TERMI
NAISON DU PARTI-
700 PRINT"CIPE AU M.SG.,PENSEZ
AU FEMININ..."
710 PRINT" EX: ASSISES -> ASSI
SE"
715 PRINT" CONSTRUITES ->
CONSTRUITES"
720 PRINT" PRESSEZ U
NE TOUCHE "
725 POKE198,0:WAIT198,1:GETW$
730 POKE53280,11:POKE53281,11
755 SC=0:S=0
757 IFK=1THEN763
760 PRINT"PARTICIPES PASSES EM
PLOYES AVEC AVOIR":GOTO765
763 PRINT"PARTICIPES PASSES EM
PLOYES AVEC ETRE"
765 FORJ=1TO40:PRINT"J":NEXT
770 GOSUB30122
785 POKE214,3:PRINT:PRINTSPC(18)"
790 PRINTSPC(18)"
791 PRINTSPC(18)"
793 S=S+1:POKE214,4:PRINT:PRINTSPC
(19);S:GOSUB30130:PRINT:PRINT
794 IFK=1THEN850
796 RESTORE:FORN=1TOY:READA$(N),B$
(N),C$(N):NEXT
800 N=INT(RND(1)*Y)+1
820 IFN<51THEN800
830 GOTO860
850 RESTORE:FORN=1TO50:READA$(N),B
$(N),C$(N):NEXT
855 N=INT(RND(1)*50)+1
860 PRINTA$(N):POKE214,11:PRINT:PR
INT"
INPUT$
870 IFR$=B$(N)THEN27000
880 GOTO27195
894 REM *****
895 REM * REGLES D'ACCORD AVOIR *
896 REM *****
900 PRINT"J":POKE53280,6:POKE53
281,6
910 PRINT"J":LE PARTICIPE PASSE EM
PLOYE AVEC AVOIR"
915 PRINT"
S'ACCORDE
AVEC"
920 PRINT"
LE COMPLEMENT D'OB
JET DIRECT"
930 PRINT"
SI CELUI-CI EST PLACE
AVANT LE P.P."
935 POKE214,6:PRINT:FORI=1TO20:PRI
NTSPC(6)"LE COMPLEMENT D'OBJET DI
RECT"
937 FORT=1TO90:NEXT:PRINT"J":PRIN
TSPC(6)"LE COMPLEMENT D'OBJET DIR
ECT"
940 FORT=1TO90:NEXT:PRINT"J":NEXT
940 POKE214,8:PRINT:FORI=1TO20:PRI
NTSPC(3)"SI CELUI-CI EST PLACE AVA
NT LE P.P."
945 FORT=1TO100:NEXT:PRINT"J":PRI
NTSPC(3)"SI CELUI-CI EST PLACE AV
ANT LE P.P."
950 FORT=1TO100:NEXT:PRINT"J":NEX
T
960 PRINT"J":FORJ=1TO40:PRINT"J":
NEXT
970 PRINT"J":DONC, LE PARTICIPE PAS
SE RESTERA TOU-
JOURS INVARIABLE
975 PRINT"J":* SI LE COD EST PLA
CE DERRIERE LUI
976 PRINT"
977 PRINT"
980 PRINT"
* S'IL N'Y A PAS DE
COD
990 GOSUB4000
1000 PRINTTAB(13)"
PRINTTAB(13)"EXEMPLES "
1010 PRINTTAB(13)"
GOSUB30130

```

```

1015 PRINT"
1020 PRINT"MAIS NOUS AVONS BIEN
MANGES!"
1025 PRINT"
GOSUB30122:GOSUB30300
1030 GOSUB4050:PRINT"
GOSUB4100:
GOSUB30130
1035 PRINT"
1040 PRINT"MAIS MA SOEUR SA BIEN
DORMIR! CETTE NUIT."
1045 PRINT"
GOSUB30122:GOSUB30300
1050 GOSUB4050:PRINT"
CETTE
NUIT" = C. DE TEMPS..."
PRINT:GOS
UB4100
1055 PRINT"
1060 PRINT"DEMAIN, VOUS SAUR
EZ FINIR VOTRE TRAVAIL"
1065 PRINT"
GOSUB30122:GOSUB
30300
1070 GOSUB4080:GOSUB30123:GOSUB301
30:GOSUB4000
1075 GOSUB30130:PRINT"
1080 PRINT"ILS SONT BIEN IR
EGRETTES! LEUR ABSENCE!"
1085 PRINT"
GOSUB30122:GOSUB
30300
1090 GOSUB4080:PRINT:PRINT:GOSUB41
00:GOSUB30130
1095 PRINT:PRINT:PRINT"
1100 PRINT"
CETTE PROMENADE
NOUS A TRAVAILLES!"
1105 PRINT"
GOSUB30122:GOSUB30300
:GOSUB4092
1110 GOSUB30122:GOSUB30300:POKE214
,6:PRINT:PRINTTAB(21)"
1115 PRINT"
GOSUB4100:GOSUB30
130
1120 PRINT"
1125 PRINT"
1130 PRINT"
LES CHEVAUX QUE
J'AI CONDUITS SONT
1135 PRINT"
DOCILES
GOSUB30122:GOSUB30
300
1137 GOSUB4092
1140 GOSUB30122:GOSUB30300:POKE214
,14:PRINT:PRINTTAB(16)"
1145 PRINT"
GOSUB4100:GOSUB3
0130:GOSUB4000
1150 GOSUB30130:PRINT"DONC, LORSQU
'ON DOIT ACCORDER UN PARTI-
1155 PRINT"PE PASSE EMPLOYE AVEC
A AVOIR, QUE FAUT-IL FAIRE EN PREMIE
R LIEU ?
1160 PRINT"
INPUT$
A1$=LEFT
$(2$,5):A2$=RIGHT$(2$,1)
1170 IF(A1$="IL FA"OR A1$="CHERC"OR
A1$="RECHE"AND(A2$="D"OR A2$="T"))T
HEN1200
1175 IF(A1$="TROUV"AND(A2$="D"OR A2
$="T"))THEN1200
1178 GOSUB30400:GOSUB30400:GOSUB30
400:GOSUB30400
1180 PRINT"
MAIS NON, IL FAU
T CHERCHER LE COD"
GOSUB30123
1185 PRINT"
ENFONCEZ-VOUS CELA
DANS LE CRANE
UNE FOIS POUR
TOUTES..."
1190 GOSUB30123:GOTO1210
1200 GOSUB30130:GOSUB30200:GOSUB30
130:GOSUB30200:PRINT"
EXACT"
:GOSUB30123

```

A SUIVRE...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LANGAGE MACHINE SUR THOMSON

LES LUTINS, QUOI SONT-CE ?

Plus connus sous le nom de sprites, ces délicieuses bêtes qui font la fierté de machines telles que le Commodore 64...

COMMENT FAISONS-CE ?

Tout d'abord, pour effacer la trace d'un sprite sans rien chambouler d'un beau décor...

noter que le masque sera volontairement plus ample que la forme, afin que le lutin se détache bien du fond (la classe).

A TABLE !

Au menu d'aujourd'hui, trois routines maison : la première appelée INIT, répond aux problèmes du premier affichage.

Le plat principal quant à lui, devra être consommé à l'aide du stylo optique (pire que les baguettes chinoises).

Lors de nos cours précédents, nous avons décrit l'art et la manière d'allumer ou d'éteindre un pixel; ce qui revient à forcer à un ou à zéro un bit donné.

LANGAGE MACHINE SUR COMMODORE 64

Notre pauvre petit monstre bleu et rose se sentait bien seul sur son écran noir, il pouvait sauter (dans le sens : effectuer une translation de ses pieds), courir, faire plein de choses...

LISTING 1

```
C500 A9 08 LDA #B0B
C502 8D 11 D0 STA $D011
C505 A9 F0 LDA #F0
```

```
C53C A9 C4 LDA #C4
C53E 85 23 STA #23
C540 A2 2C LDX #2C
```

LISTING 2

```
C4A0 0D 12 98 20 97 76 7A 76
C4A8 7A 76 7A 76 7A 76 7A 76
C4B0 7A 76 7A 76 7A 76 7A 76
```

et sanguinolents. Pour que la bestiole vous lâche le stylo, il suffit de l'écraser rageusement avec l'extrémité de ce dernier...

Les nouvelles coordonnées de Zézette peuvent être récupérées aux adresses précédemment décrites. Pour la gestion du stylo optique, nous avons fait appel aux deux routines spécifiques du moniteur qui sont GETL et LPIN.

Tels Zézette, survolons le listing source. INIT et LPEN ne sont en fait que deux brouillages faisant appel à quelques choses de bien plus consistant : la routine SPRITE.

BZZZZZ...

En version Basic. LISTING 3

LISTING 3

```
0 S=0
1 FOR F=50336 TO 50424
2 READA-POKEF,A:S=S+A
3 NEXTF
4 IF S<5263 THEN PRINT "NULL.....":EN
5 D
5 PRINT "OK"
```

L'adresse D011 permet d'éteindre l'écran, tout en ayant la possibilité de lui envoyer des données, ce qui permet de le rallumer une fois la création de la page terminée (ça s'appelle aussi un masquage de l'écran).

Ceci représente la partie principale de la routine d'affichage, mais il lui faut obligatoirement ce fichier :

LA REVOLUTION CONTINUE !

Table listing various Commodore models and their prices, including Commodore 64, 65, 65C, 65D, 65E, 65F, 65G, 65H, 65I, 65J, 65K, 65L, 65M, 65N, 65O, 65P, 65Q, 65R, 65S, 65T, 65U, 65V, 65W, 65X, 65Y, 65Z.

s'effectue à partir de l'étiquette SAVE. L'affichage de Zézette se réalise de AFFI à la fin de la routine. Le registre U contient l'adresse de la base des tables...

Si la tronche de zézette ne vous revient pas, vous pouvez modifier comme suit la valeur des tables : les 48 premières valeurs définissent la forme, les 48 suivantes, le masque.

BZZZZZ (bis)...

En version Basic. LISTING 4

```
C590 A9 03 LDA #B03
C592 8D 15 D0 STA $D015
C595 A9 06 LDA #B06
C597 8D 27 D0 STA $D027
C599 A9 0A LDA #B0A
C59C 8D 28 D0 STA $D028
C59F EA NOP
```

au centre du décor qui est au centre de l'écran. LISTING 6

```
C5E0 20 07 C2 JSR $C207
C5E3 AD 01 D0 LDA $D001
C5E6 C9 05 CMP #B05
C5E8 D0 F6 BNE $C5E8
C5EA 60 RTS
```

Le voilà qui disparaît (après sa mort, attention, seulement trois réincarnations seront possibles (comme dans presque tous les jeux)) en tombant sous l'écran...

Mise en place du personnage au centre du décor. En le faisant apparaître et descendre du cadre (C5A0 à C5C1), puis courir jusqu'à son point de départ (C5C3 à C5D2) qui est en fait le centre du décor, donc

```
9E51 85 28 YOK LDA #40
9E53 30 RADD #B4000
9E54 C3 4000 D-X 9F34 00 01 C0
9E57 1F 01 TFR Y,D
9E59 1F 20 TFR Y,D
9E5B 10B3 0128 CMPD #296
9E5F 25 0128 BLD #295
9E61 C0 0127 LDO #16
9E64 34 04 XOK PSHS B
9E66 44 LSR RORR
9E67 36 LSR RORR
9E68 34 LSR RORR
9E69 34 LSR RORR
9E6A 34 LSR RORR
9E6B 34 LSR RORR
9E6C 34 LSR RORR
9E6D 34 LSR RORR
9E6E 34 LSR RORR
9E6F 34 LSR RORR
9E70 10B8 84 SOV ,X
9E71 10B8 84 SOV ,X
9E72 10B8 84 SOV ,X
9E73 10B8 84 SOV ,X
9E74 10B8 84 SOV ,X
9E75 10B8 84 SOV ,X
9E76 10B8 84 SOV ,X
9E77 10B8 84 SOV ,X
9E78 10B8 84 SOV ,X
9E79 10B8 84 SOV ,X
9E80 10B8 84 SOV ,X
9E81 10B8 84 SOV ,X
9E82 10B8 84 SOV ,X
9E83 10B8 84 SOV ,X
9E84 10B8 84 SOV ,X
9E85 10B8 84 SOV ,X
9E86 10B8 84 SOV ,X
9E87 10B8 84 SOV ,X
9E88 10B8 84 SOV ,X
9E89 10B8 84 SOV ,X
9E90 10B8 84 SOV ,X
9E91 10B8 84 SOV ,X
9E92 10B8 84 SOV ,X
9E93 10B8 84 SOV ,X
9E94 10B8 84 SOV ,X
9E95 10B8 84 SOV ,X
9E96 10B8 84 SOV ,X
9E97 10B8 84 SOV ,X
9E98 10B8 84 SOV ,X
9E99 10B8 84 SOV ,X
9EA0 10B8 84 SOV ,X
9EA1 10B8 84 SOV ,X
9EA2 10B8 84 SOV ,X
9EA3 10B8 84 SOV ,X
9EA4 10B8 84 SOV ,X
9EA5 10B8 84 SOV ,X
9EA6 10B8 84 SOV ,X
9EA7 10B8 84 SOV ,X
9EA8 10B8 84 SOV ,X
9EA9 10B8 84 SOV ,X
9EAA 10B8 84 SOV ,X
9EAB 10B8 84 SOV ,X
9EAC 10B8 84 SOV ,X
9EAD 10B8 84 SOV ,X
9EAE 10B8 84 SOV ,X
9EAF 10B8 84 SOV ,X
```

L'unité centrale Jean-Michel MASSON.

LISTING 7

```
C600 A0 0A LDI #B0A
C602 A2 04 LDX #B04
C604 EE 11 D0 INC $D011
C607 A5 A2 LDA #A2
C609 C5 A2 CMP #A2
C60B F0 FC BEQ $C60B
C60D EA NOP
C60E EA NOP
C60F EA NOP
C610 CA DEX
C611 D0 F1 BNE $C60A
C613 A2 04 LDX #B04
C615 CE 11 D0 DEC $D011
C618 A5 A2 LDA #A2
C61A C5 A2 CMP #A2
C61C F0 FC BEQ $C60B
C61E EA NOP
C61F EA NOP
C620 EA NOP
C621 CA DEX
C622 D0 F1 BNE $C60A
C624 88 DEY
C625 D0 D8 BNE $C60A
C627 A0 19 LDI #B19
C629 84 FE STY #FE
C62B 20 EA JSR $E8EA
```

LISTING 8

```
C800 20 00 C5 JSR $C500
C803 20 90 C5 JSR $C590
C806 20 00 C1 JSR $C100
C809 A5 FF LDA #FF
C80B F0 19 BEQ $C026
C80D A9 8A LDA #B8A
C80F 8D F8 07 STA $07F8
C812 A9 8B *LDA #B8B
C814 8D F9 07 STA $07F9
C817 A5 A2 LDA #A2
C819 69 20 ADC #A20
C81B C5 A2 CMP #A2
C81D D0 FC BNE $C01B
C81F 20 E0 C5 JSR $C5E0
C822 20 00 C6 JSR $C600
C825 60 RTS
C826 A5 A2 LDA #A2
C828 A5 A2 CMP #A2
C82A F0 FC BEQ $C028
C82C 4C 06 C0 JMP $C006
```

Vous remplacerez l'ancienne routine de démarrage par celle-ci pour que ça marche, elle utilise ce que nous avons créé aujourd'hui, la dernière modification sera tout simplement de modifier l'adresse C254 qui contenait 15 par 1B. Voilà, c'est zouli...

Sébastien MOUGEY

EDITO

My God, TF1 finit l'année en ressortant tous ses fonds de tiroirs. Au milieu du dépotoir, on trouve des perles. Ainsi, la rediffusion de l'extraordinaire série LE PRISONNIER avec Patrick McGowan. Tous les samedis à partir du 13 septembre à 00h15 (dimanche quoi !). Bombyx.

MADE IN USA

JOHNNY STACCATO

Série de R. Sinclair (1960) avec John Cassavetes et Gena Rowlands. Musique de L. Bernstein.

Contre mille dollars, Johnny Staccato accepte de livrer un porte-documents à Los Angeles. Fletcher, son commanditaire l'informe que les instructions, enfermées à l'intérieur de la mallette, ne doivent être lues qu'une fois au-dessus de l'Arizona. En fait, la serviette contient une bombe. Dans l'avion, Johnny rencontre Nina qui pour l'état civil s'appelle Mme Fletcher. Devinez la suite. Évidemment génial. Cent coudees au-dessus de Miami Vice.

Diffusion le mardi 16 en V.O. sur A2. vers 23h00.

MIAMI VICE

Série américaine de Michaël Mann avec Don Johnson et Philip Michaël Thomas.

Encore un duo de flics d'enfer. Sonny Crockett, agent de la brigade des mœurs, vit seul sur un bateau dans le port de Miami. Séparé de sa femme et de son fils, il a un goût prononcé pour l'alcool, la vitesse (il se déplace en Ferrari) et les fringues de luxe. Ricardo Tubbs lui, a émigré de New York. Flic de couleur, honnête et travailleur, il se complète bien avec Sonny dont il partage le solide sens de l'humour.

Premier épisode : Pas de panique

Sonny et Tubbs surveillent des trafiquants de drogue. Au moment de l'échange, les acheteurs règlent l'addition à coups de

mitraillette et s'enfuient en arrosant les deux compères. Une semaine plus tard, cette bande de Jamaïcains comptabilisent 6 cadavres de dealers et deux flics dans le coma. Trop, c'est trop.

Côté action, pas de problème, le rythme, la mise en images, l'utilisation du ralenti marquent un net progrès par rapport aux séries standards. Côté guest-star, c'est plutôt reluisant : Arielle Dombale dans le n°5 (très bien), Miles Davis, Phil Collins, côté musique aussi.

Hélas, le numéro un diffusé ce soir n'a rien d'un numéro un, ni par l'exposition des personnages, ni par sa qualité. Entre les scènes d'action, l'intérêt s'effondre sous les coups de boutoir d'un dialogue de remplissage. Donc, pas de panique, attendez plutôt, le numéro 5 ou d'autres avec des invités prestigieux.

Diffusion tous les vendredis à 20h35 à partir du 19 septembre sur A2. Photo A2.



PHOTOS COUCS

BLOW UP

Film de Michelangelo Antonioni (1967) avec Vanessa Redgrave, David Hemmings, Sarah Miles, Peter Bowles, John Castle et Jane Birkin.

Un jeune photographe de talent n'hésite pas à plonger dans les milieux les plus divers pour en tirer des portraits étonnants. Au sortir d'un passage chez les clochards, Thomas réintègre sa limousine et son loft, un véritable studio d'art où ses modèles favoris posent pour les magazines de mode.

Un jour, il prend à la sauvette un couple dans un parc, un cliché sans importance qu'il n'a même pas regardé. Mais l'insistance de cette femme à récupérer cette photo l'intrigue beaucoup. En agrandissant la photo, il devine qu'il a figé un meurtre sur le papier. Son univers bascule soudain.

Parfait représentant de la nouvelle société de consommation (qui explose visuellement avec le pop art en 67), Thomas passe traverse la vie sans s'intéresser à personne. Seule compte pour lui sa liberté, son indépendance d'esprit.

Film policier mais surtout quête de l'identité, interrogation sur l'art pictural (de l'impossibilité pour l'artiste de reproduire

la réalité), Antonioni réalise encore un chef-d'œuvre où il dépeint en plus un Londres plus vrai que nature.

Diffusion le jeudi 18 à 20h30 sur FR3.

LES YEUX DE LAURA MARS

Film d'Irvin Kershner (1978) avec Faye Dunaway, Tommy Lee Jones et Brad Dourif.

Laura Mars clichetonne des photos sophistiquées, d'un érotisme glacial basé sur des rapports troubles de sado-masochisme entre le modèle, le photographe et le regard du public. Fasciné par cet univers de violence et de cruauté gratuite, le public la plébiscite tout en la désapprouvant.

Lors d'un vernissage, Laura Mars focalise l'attention de l'inspecteur Neville. Entre eux, le déclic se produit. Embrusé d'amour, le regard de Laura se trouble d'images terrifiantes. Par l'intermédiaire de son objectif, elle voit des meurtres à l'instant même où ils se produisent. Terrifiée par ces instantanés, elle se blottit contre l'épaule de Neville.

Le cercle des victimes se rapproche d'elle. Deux de ses modèles favoris, son ex-mari, puis son imprésario finissent à leur tour leurs yeux percés d'un pic à glace. La prochaine victime, elle le voit, ce sera elle.

Réalisation solide (comprendre sans génie), interprétation chic (entendre glacé) reste un sujet fascinant et fée Dunaway.

Diffusion le dimanche 14 à 20h35 sur Canal +.

A TOUTE VAPEUR

L'ENFER EST A LUI

Film de Raoul Walsh (1949) avec James Cagney, Virginia Mayo, Edmond O'Brien et Margaret Wycherley.

Cody Jarret (James Cagney) est un vrai dur et en plus un malin. L'attaque d'un train postal ayant mal tourné (un flic à l'état de cadavre), il s'accuse d'un délit mineur et gagne deux ans de vacances au bagne de Springfield.

Vic Pardo, un compagnon de cellule, lui sauve la vie et gagne sa confiance, Cody l'entraîne dans son évasion spectaculaire. Cody Jarret dit coupe-jarret veut se venger de *Big Ed*, son second qui lui a piqué sa nénette, Verna, et flingué sa mère Ma Jarret.

Obligé Verna, pas vernie, à lui livrer *Big Ed*, Cody Jarret (J'aime Cognet) règle ses comptes. Sans haine et sans violence

disait sa moman - ouaip, mais elle n'est plus là pour le retenir.

Dès le départ, on sent que cela ne peut que mal finir. Jarret, complètement fou, accumule les scènes de démence. Cagney, constamment sous pression éclate de tous ses nerfs et s'achève dans une apothéose d'enfer. Un classique du film policier horrifique, à ranger aux côtés d' *En quatrième vitesse* d'Aldrich.

Diffusion le vendredi 19 à 23h00 sur A2 en V.O.

LA GRANDE ATTAQUE DU TRAIN D'OR

Film de Michaël Crichton (1979) avec Sean Connery, Donald Sutherland, Lesley-Anne Down et Alan Webb.

En 1855, l'armée britannique combat les Russes en Crimée. Edward Pierce s'intéresse fortement au corps expéditionnaire, surtout à sa paye qui représente 25 000 livres-or. Un magot fabuleux qui va traverser toute l'Europe dans un train blindé. Edward qui ne doute de rien et surtout pas de lui, va imaginer le premier hold-up roulant de l'histoire.

Pour faire, il s'associe avec Myriam, une comédienne ravissante et Agar, le meilleur pickpocket de Londres. Pourquoi ? Pour subtiliser les quatre clés nécessaires à

l'ouverture du coffre contenu dans le wagon central.

Du beau travail, bien ficelé. Les rebondissements spectaculaires donnent un rythme haletant à une histoire qui manque de combustible.

Diffusion le mardi 16 à 20h30 sur FR3 Photo FR3.



MADE IN FRANCE

fâcheux vient interrompre l'ennui de cette vie de riche. Un ignoble attentat mit fin à ces jours.

L'enquête échoit à l'inspecteur Juve pour cause non de son talent, mais de son art à porter les smoking et les nœuds pap. Juve, comme à son habitude, voit la main



LE PACTOLE

FANTOMAS

Film de Paul Féjos (1932) avec Tania Fédor, Anielka Elter, Marie Laure et Jean Galland.

La marquise de Langrune vivait à peine de ses rentes dans son petit château Renaissance lorsqu'un événement

de Fantomas derrière chaque crime. Obsession déraisonnable m'objecterez-vous ? Eh bien non, le bougre a raison encore une fois.

Chacun va son petit bonhomme de chemin, Juve poursuit sa piste, Fantomas ses assassinats (deux témoins). Juve réussit enfin à l'arrêter lorsqu'une femme intervient

Un vrai festival de coups de théâtre et de chausse-trappes dans ce château truqué. Une belle mécanique.

Diffusion le dimanche 14 à 22h30 sur FR3.

LE PACTOLE

Film de Jean-Pierre Mocky (1985) avec Richard Bohringer, Patrick Sébastien, Pauline Lafont, Marie Laforet, Bernadette Lafont et Roland Blanche.

Yves et Anne se contentaient de leur vie médiocre mais somme toute heureuse jusqu'à un jour où un collègue d'Anne (Pauline) meurt lors de sa mise à la retraite. Une révélation pour ce couple qui dorénavant cherche à jouir de la vie sans attendre. Un seul moyen, le fric, mais comment déguster le pactole.

Profitant d'une grève des vigiles au supermarché du coin, Yves (Bohringer) réussit en solo un hold-up juteux. L'argent leur brûle les mains, leur surconsommation attire l'attention de l'inspecteur Rousselet (Sébastien). Rousselet flaire lui aussi l'odeur du pactole. Après quinze ans d'honnêteté, la corruption le tente assez.

Diffusion le jeudi 18 à 20h35 sur C+.

COEURS VOLAGES

UN MOMENT D'EGAREMENT

Film de C. Berri (1978) avec Jean-Pierre Marielle, Victor Lanoux, Martine Sarcey et Agnès Soral.

Allez, un film sur les vacances, maintenant qu'elles sont bien finies. Donc, le sieur Marielle et son compère Lanoux sont en congé au bord de la mer, deux mâles en goëtte, la quarantaine en sous-ventrière, juste nantis de leurs filles respectives.

Voilà-t-il pas que la virginale progéniture de Lanoux se met en tête de se taper le copain de son père. Marielle a beau faire le mariollet, il craque un soir sur la plage (poncif écoulé depuis le fameux *Tant qu'il y aura des hommes*).

Berri nous gratifie d'un film un peu léger, mais sensible et émouvant grâce à Marielle (la confirmation d'un grand talent). Un constat aimable sur la solitude et le désarroi de l'anthropo-zoïque (ère quadragénaire).

Diffusion le lundi 15 à 20h35 sur TF1. Photo TF1.

UN MOMENT D'INATTENTION

Téléfilm de Liliane de Kermadec avec Anne Caudry, Hippolyte Girardot, Fabienne Babe, Patrick Fierry, Gérard Blain et Bernadette Lafont.

Quelque part dans les années 90, Laurent et Virginie vivent un amour exceptionnel, depuis plus de huit ans. Homme d'intérieur, il cuisine, bricole, éduque leur fils,

à l'occasion répare des plomberies déficientes chez les autres, elle, travaille à l'extérieur. Un couple basé sur la famille, l'amour, la fidélité au contraire de leurs parents qui ont beaucoup travaillé, divorcé, forniqué.

Tous leurs amis les envient, mais un beau jour, et contre toutes leurs théories, Laurent succombe aux charmes de Catherine.

Allo maman bobo, le futur est bien moche, le téléfilm aussi. Si l'effort quant au décor, costumes, environnement socio-cul est réussi, spécialement, le Monsieur chomeur, la psychologie des personnages laisse à désirer. Malgré les velléités des acteurs, le scénario manque d'épaisseur.

Diffusion le mercredi 17 à 20h35 sur A2.



SAPIENS de LORICIELS pour AMSTRAD et THOMSON

Aounga, ougaga dou dou. Pawa-lau gouga dadou, houga. Traduction pour les puristes : // y a mille siècles, l'aventure humaine commençait.

Or donc, voilà. Sapiens est l'un des tout derniers Loricieles, avec Billy la banlieue, Maracaibo et Bactron. Et c'est le meilleur des quatre. D'ailleurs, c'est du même auteur que Le 5° Axe, c'est tout dire. Alors comment qualifier ce jeu ? Jeu de rôle ? Non, pas vraiment. Jeu d'aventures ? Non plus.

Jeu d'arcade ? Un peu, mais c'est pas tout à fait ça. En fait, c'est un amalgame des trois.

L'action se passe en quelques milliers d'années avant Jésus Christ. Vous êtes Tamroc le guerrier, membre de la tribu des Pieds Agiles (ça, ça fait plus indien que homme de Néanderthal, mais enfin, bon, passons). Et votre clan vient justement de subir l'attaque d'une autre tribu, celle des Hyènes Folles (euh... c'est Chazot, le scénariste ?), et beaucoup de braves et valeureux chasseurs sont

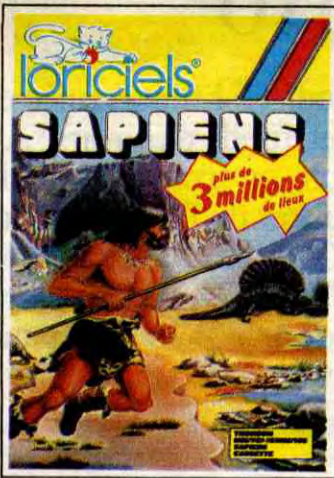
morts. En plus, la guerre a fait peur au gibier, qui a fuit les territoires de chasse.

Donc, vous devez partir à la recherche de nouveaux gibiers, afin que la race de "ceux-qui-marchent-debout" (c'est dingue, on dirait du Rahan) ne s'éteigne pas. Et votre longue quête vous emmènera vers des territoires inconnus et inexplorés, où règnent les "dents-longues" (les loups, eh banane !) et bien d'autres gentiltes bestioles de ce genre. Il vous faudra apprendre à vous repérer par rapport au soleil, à connaître les régions où le gibier abonde, à vous fabriquer des armes, à reconnaître et à trouver les sources et les prairies.

Bref, vous devrez apprendre à survivre.

Et paf.

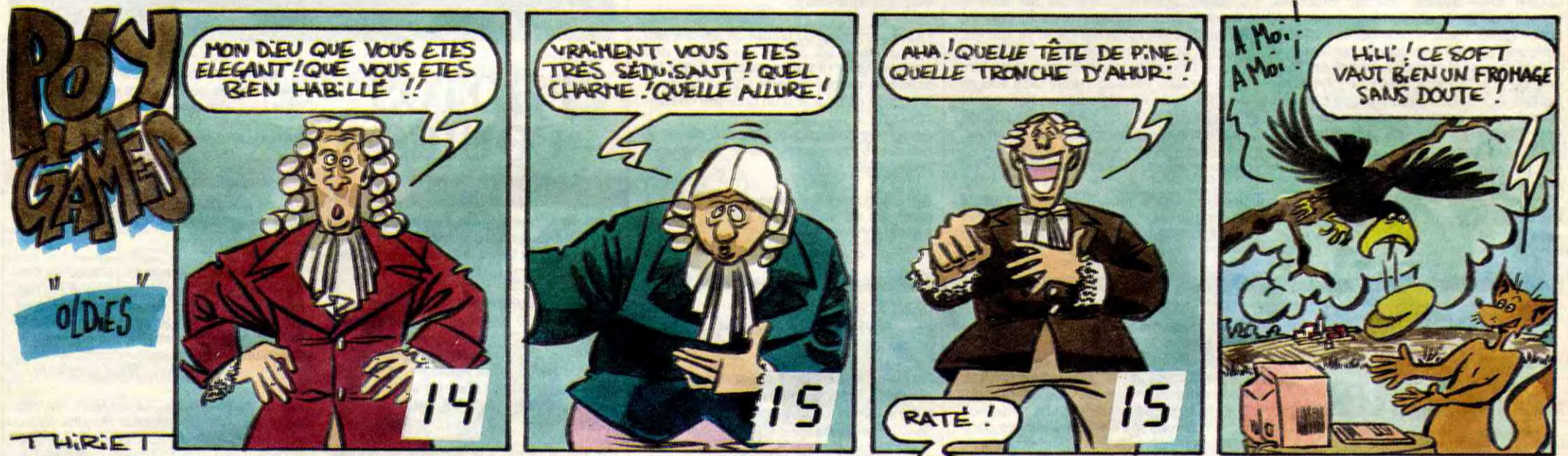
Très franchement, c'est l'un des meilleurs softs que j'ai jamais vu sur c'te putain de bécane qu'est l'Amstrad. Le principe du jeu est très simple : vous avez une fenê-



tre graphique qui occupe la majeure partie de l'écran, et une petite fenêtre texte en dessous. Dans cette dernière, y a plein d'actions possibles que vous sélectionnez avec le joystick, et qui vous font faire plein de cho-

ses : charger/sauver une partie, savoir l'état dans lequel on est (faim, fatigue, soif...), prendre un objet, poser un objet, dire quelque chose aux personnages qu'on rencontre pendant le jeu, donner un objet à l'un de ces personnages, observer l'endroit où on se trouve, avoir une carte des lieux, absorber de la bouffe ou de la boisson, se soigner ou fabriquer des armes. En plus de tout ça, des scènes d'arcade viendront s'intercaler de temps en temps, par exemple pour combattre un ennemi. Le tout bénéficie d'un graphisme qui quoique pas très fouillé n'en est pas moins bien plaisant à voir, et d'une animation vraiment superbe. Le jeu utilise la technique maintenant promise à un brillant avenir de la géométrie fractale, ce qui lui confère, paraît-il, j'ai pas vérifié, plus de trois millions de décors différents. Avec en prime une musique plutôt réjouissante, ce jeu devient le soft pour Amstrad à posséder absolument.

APPLE	KZOYK	page 3
Gérard Sebbah	Labyrinsphinx	page 4
VIC 20	Davis Taburet	Amuse gueule
ZX81	Didier Sicchia	page 4
TO7, TO7, 70	J-Y Le Fric	Ile du D' Spouz
AMSTRAD	André Gennesseaux	page 5
Patrice Arenas	Le Truc	page 6
EXEL	Christophe Bouille	Exel Frog
EXEL	Arnaud Hacquin	page 7
SPEDRUM	MOS	Bing Ball
Arnaud Hacquin	Emerick Fernandez	page 8
Granelus	CBM64	page 9
Snorluck	S. Jeanneret et S Coll	page 10
Canon X 07	ANDRÉ GENNESSEAUX	Dames
page 26	AMSTRAD	page 26
Helico	F. Carbonero	page 27
page 27	THEHS	TI.99/419
page 28	F. Lavarde	page 28
Boris	ORIC	page 29
Creasy miners	P. L'hottelier	page 29
page 30	MSX	
page 30	André Timmermans	
Les œufs de piedtruche	ORIC	
page 31	P. et L. Fernandez	



la Règle à Calcul ATARI LA MARQUE QUI MONTE LES PRIX QUI BAISSENT LE 520 STF ATARI A 3 990 F. T.T.C.

ATARI 1040 STF

- UNITÉ CENTRALE 1 Mo, Lecteur de disquettes 3" 1/2, 720 Ko, Basic Logo, Tos, 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.

1040 STF :
Unité centrale 1 Mo, lecteur de disquettes 3" 1/2 1 Mo, souris, Basic, Logo, Néochrome.

1040 STF
9 990 F. T.T.C.
moniteur monochrome

1040 STF
11 990 F. T.T.C.
moniteur couleur



520 STF :
Unité centrale 512 Ko, lecteur de disquettes 3" 1/2 500 Ko, souris, Basic, Logo, Néochrome.

520 STF
3 990 F. T.T.C.
L'Unité centrale

520 STF
6 990 F. T.T.C.
avec moniteur couleur

ATARI 520 STF

- UNITÉ CENTRALE 512 Ko, Lecteur de disquettes 3" 1/2 360 Ko, Basic, Logo, Tos, Résolution 640 x 400 (monochrome), 640 x 200 (couleur), Palette de 512 couleurs, interfaces série, centronics
- Seul 3.990 F.

NOTRE AVIS :
Plus que la fiche technique, déjà éloquente 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).

UTILITAIRES :

- HABAWRITER : traitement de texte francisé, permet de travailler sur plusieurs textes en même temps 680 F.
- TEXTOMAT : traitement de texte, français compatible Datamat et Calculmat 450 F.
- MCOPY : 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 Assembleur et MCC lattice C 925 F.
- MCC ASSEMBLEUR : assembleur compatible MCC Pascal et MCC Lattice C 925 F.
- MCC LATTICE 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, triez, déduisez 1.540 F.

PERIPHERIQUES 520 ET 1040 :

- Moniteur monochrome (Haute résolution) 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 STF.... 795 F.

LOGICIELS 520 ET 1040 JEUX :

- THE PAWN : Jeu d'aventure en anglais, les plus beaux graphismes disponibles à ce jour sur ATARI 208 F.
- TIME BANDIT : arcade, comprenant : 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, saurez-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.
- SUNDOG : aventure, guerre de l'espace, un graphisme étonnant, couleur uniquement 315 F.

PROGRAMMER EN JOUANT

Crédit immédiat sur tout le magasin

1 Micro-ordinateur avec son lecteur de disquettes :
ATARI 130 XE
Apprenez à programmer ou perfectionnez-vous grâce au Basic et à la rapidité du lecteur de disquettes, 16 couleurs parmi 256, connectable sur télévision.



PROMOTION
2 290 F. T.T.C.

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Commande de 5 cartouches : Prix 20 F.
Au-dessus : 30 F.

LA REGLE A CALCUL 65 Bd St-Germain
BP 300 75228 Paris Cedex 05
Tél. : 43.25.68.88 Téléc. : 220 064 F/1303 RAC

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