HEBDOGICIEL

N°154 11F.
26 septembre 1986
Belgique : 83 FB - Luxembourg : 81 Frs - Suisse : 3,60 FS.
M-1815-154-11 F. ISSN-0760-6125.

LE SICOB: C'EST DU CINÉMA

TRISTE

TELOCHE
Mais qu'est-ce que vous attendez pour vous abonner à Canal + ? *Page 31.*

CINOCHE
18/20 pour Thérère. Le meilleur film de l'année ? *Page 2.*

MUSIQUE
10 concerts de ZZ TOP en France. *Page 14.*

INFO BD
REISER n'est pas mort ! *Page 21.*

CONCOURS PERMANENT
2 bâtons et un voyage en Californie avec bobonne ? Facile ! *Page 18.*

BIDOUILLE GRENOUILLE
Enfer et damnation, mais c'est une rubrique pirate, ça ? Meuh non, c'est légal, mon Général. *Page 13.*

DEULIGNES
Les fainéants *sont en page 22.*

FORMATION ASSEMBLEUR
Les amateurs éclairés vous attendent *page 30.*

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR
L'actualité de la micro-informatique.
Voir pages 9.10.11.

Interdit aux moins de 18 ans comme un vulgaire film X, sillonné par les CRS et les chiens comme un quelconque film policier, angoissé par la peur des attentats comme un banal suspens de série B, le SICOB 86 était encore plus professionnellement chiant que le SICOB 85.

(suite page 11)

FAUT-IL INTERDIRE HEBDOGICIEL ?

Et ça continue, encore et encore ! Suite à l'édito de la semaine dernière, Commodore France et son Directeur Kléber Paulmier, ont essayé de faire interdire Hebdogiciel à la vente, rien que ça ! Vous trouverez les détails de cette intéressante tentative de saisie, en page 12, tentative qui relance un non moins intéressant problème : jusqu'où pouvons-nous aller trop loin ?

Par Gérard CECCALDI.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :
AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 •
COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 •
MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM •
TEXAS TI99/4A • THOMSON TO7, TO7/70 ET MO5 •

CLUB HEBDOGICIEL
150 PROGRAMMES A LA BAISSE
Voir page 15

CINOCHE !

EDITO

La Géode vous connaissez ? Le gros bulbe de verre qui émerge au beau milieu de la Cité des sciences de La Villette ? De dehors ça ne sert à rien (à se recoiffer peut-être ?), mais dedans ça fait salle de cinoche. Un écran gigantissime, un son faramineux : frissons et trouille garantis. Eh ben figurez-vous que La Géode vient d'accueillir son millionième spectateur. Oui, déjà. Un dernier détail : le film vient de changer. Finie la navette spatiale, bonjour les entrailles de la terre ! A voir d'urgence, si vous aimez faire la queue...

Jacq

THERESE

d'Alain CAVALIER

18/20

avec Catherine MOUCHET (Thérèse), Aurore PRIETO (Céline) et Sylvie HABAULT (Pauline).

Au dernier festival de Cannes, il a fait beau durant toute la quinzaine. Beau et chaud. On était à la coule, peinard, heureux, le soda dans une main, le stylo ou le micro dans l'autre...
Puis vint **Thérèse.** Thérèse le film, Thérèse l'actrice, Thérèse les images, elle s'imposait à nos yeux gonflés par le manque de sommeil, elle s'accrochait à nos tripes ravagées par les cocktails. On n'attendait qu'elle et on ne le savait pas. Pensez-donc : l'histoire de Thérèse Martin, dite Thérèse de Lisieux, son enfance au milieu de ses trois sœurs et de son père, son entrée au Carmel, sa tuberculose rampante (et crachante !), sa mort dans la foi et l'allégresse (morte en 1897, canonisé-Boum en 1925). Le tout filmé par Alain Cavalier, ex-filmeur de stars (Deneuve, Delon et tutti quanti), reconverti dans la solitude de l'auteur de fond (5 films en 18 ans !). Bref, sujet et réalisateur se donnaient la main pour nous faire fuir, nous faire préférer la sensualité du sable de plage dans les chaussettes à l'érotisme torride de la chronique d'un couvent au 19ème siècle.
Rien qu'à penser que j'aurais pu louper cette petite merveille, j'en ai encore des frissons dans le dos ! Heureusement, ce jour-là, la "rumeur" était favorable; on chuchotait, sans y croire, que la surprise serait de taille. Mais de là à imaginer l'onde de choc que **Thérèse** allait nous réserver...
Premier miracle : **Thérèse** n'est pas un film chiant. D'accord il n'y a ni décor, ni musique, mais la lumière de Philippe Rousselot remplace tous les cartons-pâtes de la terre. Quant au son, l'atmosphère du film est tellement envoûtante, légère, légère (c'est ça Tournesol, redescend un peu !) qu'on a été la plupart à entendre de la musique dans le film... alors qu'il n'y en a pas la moindre note ! !
Plus incroyable encore : **Thérèse** est marrant. Hein, vous croyez à une faute de frappe ? Bon, je répète : c'est ri-go-lo ! Là, c'est compris ? A l'opposé des saletés d'habitudes prises par les images saintes de notre chèèère papauté (à vous dégoûter de la foi !), Alain Cavalier traite de la communauté du couvent sur le mode "réaliste", à savoir comme une bande de bonnes femmes, aux prises avec leurs tâches ménagères, leurs mesquineries quotidiennes... et leur putain d'humour campagnard. Quant une vieille dit à Thérèse : "Au Carmel, le plus dur, ce sont les trente premières années", quant une autre dit : "Quand je pense qu'on est toutes folles d'un mec, et qu'on n'est même pas certaines de son existence !", un grand sourire illumine nos tronches païennes...
Et, au centre de ce voyage si loin de nous, il y a Catherine Mouchet, arrachée du Conservatoire par Cavalier, elle *est,* elle a toujours été Thérèse (aussi sûr que Béatrice Dalle a toujours été Betty dans "37°2 le matin"). Eclatante, lumineuse, simple et émouvante, elle trimbale sa sainte comme d'autres s'éclatent sur Star Riders : à fond la caisse ! Le joystick du spectateur fond sous la chaleur (communicative) qui s'installe entre elles (les bonnes sœurs, moitié-actrices de métier, moitié-"novices") et nous. Qu'on soit catho, juif ou athée, on sort de là heu-reux. Thérèse, c'est comme la Germaine des pâtes Lustucru : c'est pas demain qu'on la laissera repartir...

AUTOUR DE MINUIT

15/20

de Bertrand Tavernier

avec Dexter GORDON (Dale Turner), François CLUZET (Francis Borier), Gabrielle HAKER (Bérangère), Lonette McKEE (Darcey Leigh), Christine PASCAL (Sylvie) et Herbie HANCOCK (Eddie Wayne)

Tiré d'épisodes des existences "maudites" et cahotiques de Bud Powell et Lester Young bêtes de jazz devant l'éternel, **Autour de Minuit** trace les derniers sentiers d'un roi du saxo, revenu de tout, sauf de son art. Lui, c'est Dale Turner, miné par les beuveries et par la pauvreté, qui, dans un dernier souffle inspiré (jeu de mots assez fabuleux, je tenais à le noter), repart sur les lieux de son triomphe : Paris. Ach, gross Parrisss ! Il revient au "Blue Note", son cabaret fétiche du Quartier Latin, pour se saouler, à nouveau, des sons torturés, langoureux ou tragiques de son saxo ténor. Les fans sont là, aux premiers rangs, haletants, souffrants avec lui. Tous, sauf ceux qui n'ont pas les moyens de se payer l'entrée du cabaret. Francis est de ceux-là, dingue de Dale, depuis son premier passage au "Blue Note". Dessinateur fauché, il est condamné à écouter Dale par le soupirail du cabaret et, accessoirement sous la pluie. La groupie quoi !
Evidemment, au soir d'une "session", Dale va tenter une sortie du cabaret pour s'enfiler une mousse en douce (il "devrait" arrêter de picoler)... et c'est Francis, toujours sur ses traces qui va la lui sponsoriser ! De l'offrande d'une bière démarre alors une amitié, faite de respect et de tendresse, entre le fan et le "monstre". C'est bien là que Tavernier est le plus fort, dans cette peinture "impressioniste", discrête et lucide de rapports humains qui vont à l'encontre du cinéma spectaculaire. Il aime s'attacher aux "petites" gens, un petit juge, un petit horloger, des petits colonialistes (à vous de trouver les titres des films correspondants), les palper, les titiller pour les entraîner jusqu'au bout de leur folie.
Ici, plus rien ne compte que la folie du jazz, de ces nuits trop courtes où le "band" trempe sa chemise jusqu'à la gloire, de

ces instants, loin de tout, où la musique arrache le cœur pour le reposer dans le corps de quelqu'un d'autre. Et là encore, Tavernier joue et gagne... mais seulement pour les amoureux, comme lui, des envolées jazzy. On est tenté d'aller au bout du monde avec cette loque de Dale Turner, mais le voyage n'est ouvert qu'aux vrais fans, ceux qui en connaissent au moins autant sur le sujet que Tavernier himself. C'est ce côté "private joke" incessant, cette *obligation* de coller au jazz, qui fait la (seule) faiblesse du film. Un solo magnifique, mais pour initiés uniquement...

NUIT DE NOCES CHEZ LES FANTÔMES

de Gene WILDER

11/20

avec Gene WILDER (Larry Abbot), Gilda RADNER (Vickie Pearle), Dom DeLUISE (Tante Kate) et Jonathan PRYCE (Charles)

Larry Abbot et sa fiancée Vickie animent à la radio, années cinquante, un feuilleton à suspense qui triomphe un peu partout aux States. Rien qu'à leurs voix chevrotantes ou menaçantes, ils font se dresser les cheveux de milliers d'auditeurs. Et pourtant ce grand maître de l'angoisse de Larry n'est rien d'autre qu'une ridicule poule mouillée ! Le moindre choc, le plus petit bruit suspect lui fait perdre tous ses moyens. Il a peur d'un rien et de tout !
Pour le "guérir", son oncle, le Dr Paul Abbott, a imaginé une cure on ne peut plus originale : durant la nuit de ses noces avec Vickie, Larry va devoir affronter une série de trouilles, les unes plus mortelles que les autres. Toute la famille est dans le coup, même Vickie. Le bal des "vampires" débute dans la terreur "préparée"... jusqu'à ce que de véritables cadavres viennent empoisonner le périlleux divertissement.
Explication à ce "dérapage" sanglant : la tante Kate (mais est-ce bien elle ?) a décidé de faire de Larry son unique héritier, ce qui ne manque pas de faire des jaloux ! La nuit promet d'être délirante à souhait... mais le trompe-l'œil revient toujours à la charge quand on ne l'attend plus !
Gene Wilder a pris un pied monstre à démonter, minutieusement, les ressorts du film d'angoisse, à faire jouer à sa femme (Gilda Rainer) et à ses potes des personnages hautement déjantés. Et si la recette fait gonfler le gâteau à vue d'œil, si le démarrage est excellent, le soufflé retombe, malheureusement, très vite, sans l'ombre d'une hésitation. Sous des intentions hilarantes, le film cache un scénario d'une extrême minceur, doublée d'un traitement totalement brouillon. N'empêche, c'est à voir rien que pour l'extraordinaire composition de cette grande folle de Dom DeLuise, un joufflu génial qui mériterait une carrière à la taille de son bide. Vous jugerez sur pièces...

NUIT D'IVRESSE

de Bernard NAUER

14/20

avec Thierry LHERMITTE (Jacques Belin), Josiane BALASKO (Frede) et France ROCHE (dans son propre rôle)

Que vous dire d'un film tiré d'une pièce de théâtre, quand on a déjà vu ladite pièce, qu'on s'y était éclaté un maximum... et que le film craint la comparaison (phénomène déjà observé pour "Elle voit des nains partout" et "Le père Noël est une ordure") ? L'originalité de la pièce (écrite par Josy Balasko) était de faire se succéder différents couples : Balasko/Lhermitte, Balasko/Blanc et Jugnot/Victoria Abril actuellement (ceux que j'ai moi-même personnellement vus). Et de décrire, en deux décors (un troquet puis un appart), les péripéties sentimentalo-alcooliques de Frede,une pulpeuse godiche, ex-taularde en manque de tendresse et de Jacques (non, c'est pas moi),une vedette de la téloche, frimeur et plein aux as. Deux mondes qui se cognent, s'insultent autour d'un verre et, au gré de l'alcool qui passe, vont tomber dans les bras l'un de l'autre. Au petit matin Jacques ne se souviendra de rien, jusqu'à ce qu'il croise la Frede dans son salon : le retour sur terre est catastrophique, Jacques gerbe Frede en lui faisant bien comprendre que le bon coup de la veille n'était dû qu'à son état "imbibé". Pleurez pas tout de suite, c'est une comédie, pas un mélo et ça se termine dans la joie et la bonne humeur ! Youp-là-boum, comme disent les terroristes !
Pour éviter le cliché "théâtre filmé", le film multiplie les lieux et les décors. La matière (le texte) change peu, on tente alors de rallonger, artificiellement, la sauce. La scène (interminable) du cocktail mondain, suivie d'un dialogue affligeant des deux héros, les pieds dans l'eau des fontaines du Trocadéro, ne sont là que pour ramollir notre attention. En règle générale d'ailleurs, c'est filmé mou avec un sens déroutant du placement de la caméra (au pif quoi !), chose décevante pour Nauer, génial réalisateur du court-métrage "Dialogue de sourds".
Et pourtant, aussi incroyable que ça puisse paraître après ce déluge de critiques, je m'en voudrais de cracher dans la soupe. **Nuit d'ivresse** est vulgaire, enlevé, sympa et redoutablement drôle. Le texte de Balasko fait mouche à tous les coups, les comédiens cassent la baraque (sauf Lhermitte au début). Bref on s'éclate... sans détonateur. Chose assez rare par les temps qui courent (humour noir) ! !

VITE FAIT, BIEN FAIT

LE CLOCHARD DE BEVERLY HILLS de Paul MAZURSKY. **13/20** . Lointain remake de "Boudu sauvé des eaux" (avec Michel Simon en clodo !), "le clochard..." vaut surtout pour son cabotinage d'acteurs : Bette Midler en fat-mamma névrosée, Richard Dreyfuss en plein aux as frustré, Nick Nolte en clodo libéré (c'est pas si facile !), Little Richard en voisin irascible et surtout Matisse, le clébard, qui devrait décrocher l'Oscar l'année prochaine. A part ça cette sympathique comédie "morale" (un clodo vient décomplexer une famille richissime mais déprimante) est somptueusement alourdie par une caricature de mise en scène et par des pseudo-gags amenés à l'artillerie lourde. Tout dérapage dans le comique gras est soigneusement évité pour rester dans le ton "familial". C'est souvent marrant, mais on glisse là-dessus comme sur un parquet trop bien ciré ! On peut se contenter d'acheter la somptueuse musique du film !

LA RAGE DE VIVRE de Moshe MIZRAHI. **04/20**. Le ghetto de Varsovie, les camps nazis, l'holocauste, version 86. Après l'effroyable "Au nom de tous les miens", "La Rage de vivre" est encore plus pitoyable. Evidemment, il n'y a toujours rien à redire sur le fond, les deux films sont tirés d'histoires vraies (celle de Martin Gray pour le premier, de Jack Eisner pour celui-ci), les faits sont horribles, insoutenables, déments. Mais ça n'interdit pas de demander un minimum de respect pour la mise en scène ! Ici tout est artificiel, mal joué, mal filmé : les acteurs prennent sans arrêt des poses "héroïques" (vous avez dit comique troupier ?), les situations "historiques" sont massacrées au profit de quelques destins immensément racoleurs. Pire : le casting frôle l'indécence, et donne dans l'erreur impardonnable ! Je vous le demande : qui pourrait survivre à de tels traitements ? !

KZOYK

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

Gérard SEBBAH

APPLE

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

SUITE DU N° 153

```
9BE8- C0 10 11 C9 83 D0 0D 20
9BF0- 55 B3 AD 42 BE D0 39 8D
9BF8- 10 C0 F0 34 20 B9 9D 20
9C00- 9B 9C B0 25 20 99 9F 90
9C08- 04 CA BD 00 02 09 80 9D
9C10- 00 02 8A D0 F4 20 00 9A
9C18- 20 D9 9A 2C 53 BE 10 DC
9C20- 60 20 B9 9D 20 77 9C 90
9C28- F7 20 9F B2 C9 05 D0 12
9C30- A2 00 A4 24 D0 07 A9 DD
9C38- 85 33 A9 88 60 B1 28 6C
9C40- 38 00 4C 22 9B A5 33 C9
9C48- DD D0 03 4C 8A 9B AD 3E
9C50- BE 91 28 AD 00 C0 10 08
9C58- C9 83 D0 04 2C 10 C0 60
9C60- A5 33 2C 47 BE 30 5D C9
9C68- BE F0 06 20 96 9C B0 D2
9C70- 60 20 77 9C B0 CC 60 AD
9C78- D9 BE 8D 5F BE A9 01 8D
9C80- D9 BE A9 CA 20 70 BE B0
9C88- 0C AD 5F BE 8D D9 BE AE
9C90- D7 BE BD 00 02 60 AD 3E
9C98- BE 91 28 A9 CA 20 70 BE
9CA0- B0 F3 AD DB BE F0 16 18
9CA8- 6D D7 BE AA BD FF 01 29
9CB0- 7F C9 0D D0 08 AD 57 BE
9CB8- 29 10 D0 01 CA A9 8D AC
9CC0- 40 BE 18 60 C9 BE F0 F5
9CC8- AD 3E BE 91 28 A9 4F 8D
9CD0- B6 BC A9 CF 20 70 BE B0
9CD8- 75 AD C8 BE 0D C9 BE D0
9CE0- 2D A9 02 8D 4F BE 20 B7
9CE8- B1 B0 63 AD D6 BE 4A 6A
9CF0- 6A 6A AA AD B7 BC 9D FF
9CF8- BC AD B8 BC 9D 00 BD 20
9D00- 12 B1 A9 A2 8D 00 02 A9
9D08- 8D 9D 00 02 18 60 AD 4F
9D10- BE F0 3E 30 13 A2 00 CE
9D18- 4F BE F0 E6 20 A9 A6 A2
9D20- 10 20 E7 9F A2 50 D0 DA
9D28- C9 FF D0 1F CE 4F BE A9
9D30- 00 8D D9 BE 8D DA BE A9
9D38- CA 20 70 BE 20 41 B1 48
9D40- AD D6 BE 8D C7 BE 68 90
9D48- DB B0 03 A9 05 38 4C 22
9D50- 9B A9 FF 8D BB BC AD D6
9D58- BE 4A 6A 6A 6A AA BD FF
9D60- BC 8D B7 BC BD 00 BD 8D
9D68- B8 BC AD C9 BE 29 01 AA
9D70- AD C8 BE 38 EE BB BC ED
9D78- B7 BC B0 F8 CA F0 F5 20
9D80- 2B B2 90 0C C9 02 D0 C6
9D88- CE 4F BE A2 00 4C 02 9D
9D90- 20 01 A5 4C 24 9D C9 DD
9D98- D0 03 4C 8A 9B AD 3E BE
9DA0- 91 28 A9 00 8D 46 BE AE
9DA8- BC BC BD BC BC 9D FF 01
9DB0- CA D0 F7 AE BC BC A9 8D
9DB8- 60 AD A3 BC 8D D6 BE A9
9DC0- 02 8D D8 BE A9 EF 8D D9
9DC8- BE A9 00 8D DA BE 8D D7
9DD0- BE 60 20 99 9F C9 84 D0
9DD8- 17 20 2B A0 8D 4B BE 8D
9DE0- 44 BE 8D 45 BE 8D 46 BE
9DE8- A2 08 20 AD 9F 4C A3 9F
9DF0- A2 04 20 AD 9F 20 A3 9F
9DF8- 4C 4B B8 20 99 9F AE 4B
9E00- BE 9D 00 02 C9 8D F0 0E
9E08- EE 4B BE D0 05 A9 10 4C
9E10- 22 9B AE 3F BE 60 E8 CA
9E18- F0 0B 20 00 9A 20 B4 A6
9E20- B0 ED 20 8D 9A A2 04 20
9E28- AD 9F 4C A3 9F 8C 40 BE
9E30- A4 33 F0 0C 88 F0 09 88
9E38- F0 06 AC 40 BE 4C 74 9A
9E40- AC 4A BE 29 7F 91 73 AC
9E48- 40 BE EE 4A BE D0 0B 20
9E50- 99 9F 20 25 A0 B0 B8 20
9E58- A3 9F 60 CD 98 9F D0 18
9E60- 8E 3F BE BA BD 03 01 C9
9E68- 12 D0 07 BD 04 01 C9 D8
9E70- F0 73 AD 98 9F AE 3F BE
9E78- 2C 45 BE 10 1E C9 DD D0
9E80- 04 C5 33 F0 30 C9 8D D0
9E88- A4 A5 33 C9 FF A9 8D 90
9E90- 9C 20 2B A0 8D 45 BE A9
9E98- 8D D0 33 48 AD 44 BE 0D
9EA0- 46 BE 1D 08 A5 33 09 04
9EA8- C9 84 F0 25 68 C9 DD D0
9EB0- 1D C5 33 D0 19 20 99 9F
9EB8- AD 4D BE F0 0E 20 2B A0
9EC0- 8D 45 BE 20 00 9A A9 15
9EC8- 20 0C BE 20 A3 9F 4C 74
9ED0- 9A 68 C9 8D D0 03 CD 4C
9ED8- BE 8D 4C BE D0 02 85 33
9EE0- 60 E6 B9 D0 04 E6 B8 F0
9EE8- F8 A2 FF 86 33 A6 F8 9A
9EF0- 2C 41 BE 30 73 A0 00 B1
9EF8- B8 30 25 F0 20 CE 49 BE
9F00- D0 19 A5 70 E5 6E C9 03
9F08- B0 0A 20 2B A0 20 7B A0
9F10- A5 70 E5 6E 8D 49 BE A0
9F18- 00 B1 B8 C9 3A 4C 20 D8
9F20- 85 33 A8 B9 F3 B7 30 F5
9F28- 8D 2C 9F D0 19 85 33 8D
9F30- 4C BE AD 5D B8 8D 38 BE
9F38- AD 5E B8 8D 39 BE D0 1D
9F40- A9 01 85 33 D0 17 A9 02
9F48- 85 33 D0 11 98 4C FD 9E
9F50- 8C 41 BE D0 04 8D 41 BE
9F58- 88 A9 4A 85 F2 98 4C 20
9F60- D8 A9 00 85 DE 98 D0 B3
9F68- 20 00 9A A9 A3 20 ED FD
9F70- A6 75 A5 76 20 24 ED A9
9F78- A0 20 ED FD 20 8D 9A 38
9F80- 4C F5 9E A9 E3 D0 02 A9
9F88- A3 8D 98 9F 98 D0 8C 20
9F90- 4C B5 A9 65 20 70 BE 00
9F98- A3 8D 3E BE 8E 3F BE 8C
9FA0- 40 BE 60 AD 3E BE AE 3F
9FA8- BE AC 40 BE 60 8E 42 BE
9FB0- A0 00 BD 51 B8 99 38 BE
9FB8- E8 C8 C0 04 D0 F4 60 A8
9FC0- BE 65 BA 20 E7 9F AE 4B
9FC8- BE 8E B6 BC 20 E2 9F A9
9FD0- 87 20 E4 9F A2 00 BD 01
9FD8- 02 20 E4 9F E8 EC B6 BC
9FE0- 90 F4 A9 8D 4C ED FD A0
9FE8- 00 18 8C 4B BE 20 09 A0
9FF0- D0 05 20 09 A0 09 10 A8
9FF8- B9 7A BA F0 0B AC 4B BE
A000- 99 01 02 EE 4B BE D0 E5
A008- 60 BD 9A BA B0 12 F0 06
A010- 4A 4A 4A 4A 38 60 E8 BD
A018- 9A BA 8D 4B BE E8 D0 E9
A020- E8 29 0F 18 60 A9 00 A0
A028- 01 D0 13 20 37 A0 90 23
A030- A8 68 68 98 4C 22 9B A0
A038- 00 AD 4A BE F0 14 8D D9
A040- BE 8C DA BE A9 CB 20 70
A048- BE 48 A9 00 8D 4A BE 68
A050- B0 01 18 60 20 7B A0 B0
A058- 21 A5 68 8D 84 BC A5 67
A060- 8D 83 BC A5 74 8D 7D BC
A068- A9 03 8D 7E BC A5 70 8D
A070- 86 BC A9 00 8D 85 BC 20
A078- C2 A0 60 A9 00 8D 83 BC
A080- A9 03 8D 7E BC A5 74 8D
A088- 7D BC A5 70 8D 84 BC 38
A090- E5 6E C9 07 90 1A E9 03
A098- 8D 7E BC A5 6E 69 00 8D
A0A0- 7D BC A5 74 E5 70 69 01
A0A8- CD 7E BC B0 03 8D 7E BC
A0B0- A5 74 8D 86 BC A5 73 8D
A0B8- 85 BC 4C BD A0 AD 85 BC
A0C0- 85 6F 18 F0 01 38 AD 86
A0C8- BC 85 70 E9 00 8D 7F BC
A0D0- 69 00 8D 80 BC A5 6E 69
A0D8- 01 8D 82 BC A5 69 E9 06
A0E0- 85 3E A5 6A E9 00 85 3F
A0E8- A5 6B 8D 81 BC AD 7F BC
A0F0- CD 84 BC 90 3E ED 7E BC
A0F8- 8D 7C BC A5 70 ED 7F BC
A100- ED 7C BC 49 FF 69 02 CD
A108- 7C BC 90 03 AD 7C BC CD
A110- 84 BC B0 05 AD 84 BC E9
A118- 00 8D 7F BC 20 D2 A1 A6
A120- 6C 20 34 A1 B0 0B 20 6A
A128- A1 AD 7F BC 8D 80 BC 90
A130- AB A9 0C 60 18 A5 3E 69
A138- 07 85 3E 90 02 E6 3F 45
A140- 6B D0 04 E4 3F F0 21 A0
A148- 00 B1 3E C8 51 3E 10 E4
A150- B1 3E 10 E0 A0 04 B1 3E
A158- CD 7F BC 90 D8 CD 80 BC
A160- B0 D2 20 F5 A1 90 CE 60
A168- 18 60 20 99 A1 B0 F9 A0
A170- 02 B1 3E CD 7F BC 90 0B
A178- CD 80 BC B0 06 20 F5 A1
A180- 90 02 60 18 A9 03 65 3E
A188- 85 3E 90 02 E6 3F CD 81
A190- BC D0 DC E4 3F D0 D8 F0
A198- D1 18 AD 81 BC 85 3E 86
A1A0- 3F 45 6D D0 04 E4 6E F0
A1A8- 28 A0 02 B1 3E 65 3E 8D
A1B0- 81 BC C8 B1 3E 65 3F AA
A1B8- A0 00 B1 3E C8 51 3E 10
A1C0- D8 A0 04 B1 3E 0A 69 05
A1C8- 65 3E 85 3E 90 03 E6 3F
A1D0- 18 60 AD 7C BC 85 3B AD
A1D8- 7D BC 85 3D A0 00 84 3A
A1E0- 84 3C AE 7E BC E8 B1 3A
A1E8- 91 3C C8 D0 F9 E6 3D E6
A1F0- 3B CA D0 F2 60 CD 7C BC
A1F8- 90 07 ED 7C BC 18 6D 7D
A200- BC 85 3B 88 B1 3E 85 3A
A208- 88 38 A5 6F F1 3E 85 6F
A210- C8 91 3E A5 70 E9 00 85
A218- 70 C8 91 3E 88 88 B1 3E
A220- F0 09 A8 88 B1 3A 91 6F
A228- 98 D0 F8 18 AD 82 BC E5
A230- 70 60 A9 04 8D B6 BB 20
A238- 7B A0 B0 4B A5 70 E5 6E
A240- CD B6 BB A9 0C 90 40 A5
A248- 70 85 3B ED B6 BB 85 3D
A250- 85 70 A5 6F 85 3A 85 3C
A258- A5 73 E5 3A 8D 92 BC A5
A260- 74 E5 3B 8D 93 BC 20 96
A268- A3 A9 00 38 ED B6 BB 8D
A270- 87 BC 20 DA A3 A5 74 8D
A278- B8 BB 38 ED B6 BB 85 74
A280- 18 69 04 8D 88 BC 60 38
A288- 60 20 7B A0 B0 46 A5 74
A290- E9 00 85 3B 69 03 85 3D
A298- A5 6F 85 3A 85 3C A5 73
A2A0- 38 E5 6F 8D 92 BC A5 74
A2A8- E5 70 8D 93 BC 20 BA A3
A2B0- A9 04 8D 87 BC 18 65 74
A2B8- 85 74 20 DA A3 AD 88 BC
A2C0- C5 74 F0 2A 48 AE 4D BE
A2C8- F0 0A A5 74 DD 93 BC F0
A2D0- 04 CA D0 F8 60 68 8D C9
A2D8- BE 9D 93 BC A9 00 8D C8
A2E0- BE BD 9B BC 8D C7 BE A9
A2E8- D2 20 70 BE B0 E6 18 60
A2F0- 20 34 A2 B0 45 48 E9 03
A2F8- 8D B9 BB 68 8D C9 BE AE
A300- 4D BE F0 21 AD B8 BB 18
A308- 69 04 8D B8 BB DD 93 BC
A310- D0 10 AD C9 BE 20 8D A3
A318- 20 D6 A2 AD C9 BE 69 04
A320- 90 DA CA D0 E8 AD C9 BE
A328- 2C 43 BE 10 0D A2 08 20
A330- 8D A3 20 D6 A2 AD C9 BE
A338- 69 04 18 60 AD 4D BE 0A
A340- 0A 65 74 8D B8 BB A5 74
A348- 8D B9 BB AD FB BE C5 74
A350- F0 39 85 74 2C 43 BE 10
A358- 05 20 2D A3 90 1E AD B8
A360- BB AE 4D BE F0 22 DD 93
A368- BC D0 1A A5 74 20 8D A3
A370- 20 D6 A2 38 AD B8 BB E9
A378- 04 8D B8 BB A5 74 38 E9
A380- 04 85 74 B0 D9 CA D0 DE
A388- 20 7B A0 18 60 48 AD B9
A390- BB 20 D6 A2 68 60 A0 00
A398- CC 93 BC F0 10 B1 3A 91
A3A0- 3C C8 D0 F9 E6 3B E6 3D
A3A8- CE 93 BC D0 F0 CC 92 BC
A3B0- F0 07 B1 3A 91 3C C8 D0
A3B8- F4 60 AC 92 BC F0 07 20
A3C0- D1 A3 C6 3D C6 3B CC 93
A3C8- BC F0 0E CE 93 BC 4C BF
A3D0- A3 88 B1 3A 91 3C 98 D0
A3D8- F8 60 A5 6A 85 3F A5 69
A3E0- A6 6C 18 90 05 18 A5 3E
A3E8- 69 07 85 3E 90 02 E6 3F
A3F0- 45 6B D0 02 E4 3F 18 F0
A3F8- 14 A0 00 B1 3E C8 51 3E
A400- 10 E3 B1 3E 10 DF C8 20
A408- 35 A4 4C E5 A3 A5 3E 8D
A410- 81 BC 18 20 99 A1 B0 1C
A418- A0 00 18 20 35 A4 18 A9
A420- 03 65 3E 85 3E 90 02 E6
A428- 3F CD 81 BC D0 EA E4 3F
A430- D0 E6 F0 DE 60 B1 3E F0
A438- 0F C8 C8 A5 6A D1 3E B0
A440- 07 B1 3E 6D 87 BC 91 3E
A448- 60 20 54 A0 B0 60 A5 6D
A450- 38 E5 69 8D 89 BC 8D 92
A458- BC A5 6E E5 6A 8D 8A BC
A460- 8D 93 BC A5 6B E5 69 8D
A468- 8B BC A5 6C E5 6A 8D 8C
A470- BC A5 6F ED 92 BC 85 3C
A478- A5 70 E9 00 85 3D A5 6D
A480- ED 92 BC 85 3A A5 6E E9
A488- 00 85 3B 20 BA A3 A5 3C
A490- 8D 8E BC A5 3D 18 69 01
A498- 8D 8F BC A5 73 38 E5 3C
A4A0- 8D 90 BC A5 74 8D 8D BC
A4A8- E5 3D 8D 91 BC 18 60 AD
A4B0- 89 BC 8D 92 BC 18 65 69
A4B8- 85 6D AD 8A BC 8D 93 BC
A4C0- 65 6A 85 6E A5 69 85 3C
A4C8- 6D 8B BC 85 6B A5 6A 85
A4D0- 3D 6D 8C BC 85 6C AD 8E
A4D8- BC 85 3A AD 8F BC 85 3B
A4E0- 20 96 A3 AD 92 BC 18 65
A4E8- 3A 85 6F A5 3B 69 00 85
A4F0- 70 38 A5 74 ED 8D BC F0
A4F8- 06 8D 87 BC 20 DA A3 18
A500- 60 20 A9 A6 A9 A2 8D 00
A508- 02 AD 59 02 29 0F A8 B9
A510- 59 02 09 80 99 01 02 88
A518- D0 F5 8C B1 BC AD 69 02
A520- A2 0D C8 C8 DD DB B9 F0
A528- 0B C8 CA 10 F5 A0 13 20
A530- 4F A6 D0 44 A2 02 48 B9
A538- E9 B9 9D 12 02 88 CA 10
A540- F6 68 2C B6 BC 50 49 A0
A548- 4E C9 06 F0 15 C9 04 D0
A550- 27 A9 D2 8D 49 02 AD 78
A558- 02 AE 79 02 20 6C A6 4C
A560- 73 A5 A9 C1 8D 49 02 AD
A568- 78 02 20 4F A6 AD 79 02
A570- 20 4F A6 A9 BD 8D 4A 02
A578- AD 70 02 8D B1 BC AD 6E
A580- 02 AE 6F 02 A0 46 20 6C
A588- A6 A2 18 A0 3D 20 AD A5
A590- A0 1B AD 6C 02 AE 6D 02
A598- 20 6C A6 AD 77 02 29 C2
A5A0- C9 C2 F0 05 A9 AA 8D 01
A5A8- 02 A2 21 A0 2C BD 5A 02
A5B0- 4A 8D B5 BC BD 59 02 48
A5B8- 29 1F 8D B4 BC 68 2A 2A
A5C0- 2A 2A 29 0F F0 1A C9 0D
A5C8- B0 16 8D B3 BC 0A 6D B3
A5D0- BC 8D B3 BC AD B4 BC F0
A5D8- 07 AD B5 BC C9 64 90 12
A5E0- 98 38 E9 06 A8 A2 08 BD
A5E8- 37 BA 99 01 02 88 CA 10
A5F0- F6 60 BD 5C 02 48 BD 5B
A5F8- 02 A2 00 C9 3C 90 01 8A
A600- 20 47 A6 A9 BA 99 01 02
A608- 88 68 A2 00 C9 18 90 01
A610- 8A C9 0A 08 20 6C A6 28
A618- B0 01 88 88 AD B5 BC 20
A620- 47 A6 88 AE B3 BC E8 E8
A628- E8 BD 0F BA 99 01 02 88
A630- CA EC B3 BC D0 F3 A9 AD
A638- 99 01 02 99 05 02 88 AD
A640- B4 BC A2 00 4C 6C A6 18
A648- 69 64 20 6C A6 C8 60 48
A650- 29 0F 20 5A A6 68 4A 4A
A658- 4A 4A 09 B0 C9 BA 90 02
A660- 69 06 99 01 02 88 A9 A4
A668- 99 01 02 60 8E B0 BC 8D
A670- AF BC 20 8A A6 AD B2 BC
A678- 09 B0 99 01 02 88 AD AF
A680- BC 0D B0 BC 0D B1 BC D0
A688- E9 60 A2 18 A9 00 8D B2
A690- BC 20 17 AB 2E B2 BC 38
A698- AD B2 BC E9 0A 90 06 8D
A6A0- B2 BC EE AF BC CA D0 E9
A6A8- 60 A9 A0 A2 4F 9D 01 02
A6B0- CA 10 FA 60 A9 FF 8D 53
A6B8- BE A9 20 8D A9 BC A9 08
A6C0- 8D AA BC 20 5B AA AD BD
A6C8- BC C9 41 B0 07 49 2D F0
A6D0- 03 4C 79 A8 20 21 AB B0
A6D8- F8 AD 42 BE D0 0B AD 43
A6E0- BE D0 06 20 9C FC 20 E2
A6E8- 9F A9 00 8D 56 BE 8D 57
A6F0- BE 8D BD BC 8D 80 02 AD
A6F8- 3C BE 8D 61 BE AD 3D BE
A700- 8D 62 BE A5 74 8D 88 BC
A708- AE 52 BE E8 E8 8E AA BC
A710- AD 54 BE F0 61 0A 30 61
A718- 20 5B AA 08 48 AD 54 BE
A720- 10 05 A9 C7 20 70 BE 68
A728- 28 F0 4B C9 2C D0 03 4C
A730- C7 A7 C9 2F F0 04 C9 41
A738- 90 35 CA A9 82 8D A9 BC
A740- 4A 8D AA BC A0 00 20 5F
A748- AA 88 8C BC BC A9 01 8D
A750- 56 BE AC BC BC B9 BC BC
A758- 99 80 02 88 10 F7 CA 20
A760- 7A AA D0 08 90 72 AD 54
A768- BE 4A B0 36 4C 79 A8 AD
A770- 53 BE C9 05 D0 F6 4C D8
A778- A7 20 5B AA F0 EE C9 41
A780- F0 4A 20 77 AB 8C AD BC
A788- A0 13 8C AE BC A0 40 8C
A790- 56 BE 20 A0 A9 B0 0A AD
A798- 6B BE C9 08 90 33 A9 02
A7A0- 38 60 4A 90 22 20 7A AA
A7A8- F0 C2 CA A9 82 8D A9 BC
A7B0- A0 01 20 40 AA 88 88 8C
A7B8- 80 02 A9 03 8D 56 BE CA
A7C0- 20 7A AA D0 A7 90 11 20
A7C8- 7A AA F0 A0 20 28 A9 B0
A7D0- D0 20 7A AA D0 96 B0 EF
A7D8- AD 61 BE F0 C1 C9 08 B0
A7E0- BD AD 62 BE F0 B8 C9 03
A7E8- B0 B4 AD 54 BE 29 21 4A
A7F0- F0 09 AD 42 BE D0 04 A9
A7F8- 0F 38 60 90 40 AD 55 BE
A800- 29 04 F0 39 AD 56 BE 4A
A808- B0 09 AD 54 BE 29 90 F0
A810- 68 10 2A AD BD BC 49 2F
A818- F0 05 AD 9A BF F0 19 AD
A820- 57 BE 29 04 F0 17 B0 10
A828- A9 00 8D BC BC 8D BD BC
A830- A9 01 0D 56 BE 8D 56 BE
A838- 20 7D A8 B0 3E AD 53 BE
A840- 0A AA BD 3F B9 8D AB BC
A848- BD 40 B9 8D AC BC 18 8A
A850- F0 24 49 30 F0 20 AD 55
A858- BE 29 04 F0 19 AD 56 BE
A860- 4A 90 13 20 2A B8 90 0E
A868- C9 07 D0 0F AD 54 BE 29
A870- 08 D0 03 A9 06 60 6C AB
A878- BC A9 10 38 60 AD 61 BE
A880- 0A 0A 0A 0A 0A 48 AD 62
```

A SUIVRE...

EDITO

Vous croyez quand même pas que je vais vous faire un édito alors que je vous ai pondu une énorme page d'article sur "Faut-il interdire Hebdogiciel ?"
On est pas des sauvages, quand même !

Gérard CECCALDI

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

C.A.O

THOMSON, MO5

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

Bien qu'ayant déjà sélectionné un programme similaire, le testeur fou succomba au charme de celui-ci...

Christophe ORDENOVIC

Mode d'emploi :
Tapez tout d'abord et lancez le programme "chargeur" (Listing 1) destiné à implanter en mémoire les codes machine du listing 2. Spécifiez l'adresse de début sans le préfixe "&H" (soit 9B2F), puis entrez chaque série de huit codes et à leur suite la somme de contrôle sans valider par ENTREE et sans les espaces qui s'affichent automatiquement. La présence d'une bévue fait retentir un signal et réaffiche l'adresse du début de ligne à retaper. Sinon, l'adresse suivante s'affiche, etc. En fin de saisie, l'appui sur "S" permet d'obtenir les commandes de sauvegarde.

En plus de cette sauvegarde "totale", sauvez "à part" sur une cassette de travail, le petit fichier binaire suivant :
SAVEM "BIN2",&H9E7D,&H9ED9,0

Sauvegardez ensuite le listing 3 à la suite du langage machine (le total) par SAVE "CAO1". Si vous possédez une imprimante 80 colonnes, ajoutez POKE &H9FC8,n où n est le code de mise en mode graphique de l'imprimante utilisée.

L'appel de la routine de chargement en &HE253 du programme binaire, modifiant les octets compris entre &H9E7D et &H9ED9, il est nécessaire de recharger ces derniers en mémoire, d'où l'utilité de notre petit fichier BIN2 préalablement sauvegardé. Rechargez-le par LOADM et sauvez-le à la suite du listing 3 comme déjà indiqué.

Tapez ensuite le listing 4, et sauvez-le à la suite de BIN2 sous le nom de "JOYSTICK". Apportez ensuite à ce dernier les modifications clavier indiquées (listing 5), et sauvez-le à la suite du précédent sous le nom de "TOUCHES".
Sachez que vous pouvez tout aussi bien faire la sauvegarde inverse.

Le chargement et lancement de tout ceci s'exécute par LOADM"""",,R

La fonction ECRITURE permet deux types de caractères par les touches suivantes EFF (caractères gras) et INS (caractères normaux).
Le dessin stocké en mémoire peut être rappelé dans un programme. Pour cela, chargez BIN2 puis tapez EXEC &H9E7D : EXEC &H9EBB pour l'affichage.
Pour accéder aux couleurs de fond, placez la flèche sous la couleur noire et : si vous utilisez la version TOUCHES, appuyez sur la touche directionnelle (touche fléchée) de gauche. Si vous utilisez la version JOYSTICK, mettez la manette en position 7. Idem pour repasser en graphique.

LISTING 1

```
10 CLS:SCREEN,0,0:COLOR7:INPUT"Adresse d
e depart";ADR$:ADR=VAL("&H"+ADR$):ADD=AD
R
11 CONSOLE 3,24
18 PRINT:PRINT
20 D=INT(ADR/16):R=ADR-16*D:H$=CHR$(R+48
-7*(R>9))    +H$:IF D THEN ADR=D:GOTO20
25 COLOR2:PRINTH$;" > ";
29 FORI=0 TO7
30 COLOR3:A$=INPUT$(1):IF A$="S" THEN 70
 ELSEPRINTA$;:B$=INPUT$(1):PRINTB$;" ";
35 X$=A$+B$:X=VAL("&H"+X$):POKEADD,X:ADD
=ADD+1:ADR=ADD:N=N+X:NEXT
40 COLOR6:PRINT" = ";
45 A$=INPUT$(1):PRINTA$;:B$=INPUT$(1):PR
INTB$;:C$=INPUT$(1):PRINTC$;:D$=INPUT$(1
):PRINTD$
50 E$=A$+B$+C$+D$:E=VAL("&H"+E$)
55 IF E<>N THEN ADD=ADD-8:ADR=ADD:PLAY"S
ISI":N=0:H$="":GOTO20 ELSE H$="":N=0:GOT
020
70 PRINT:PRINT:COLOR1:H$="":ADD=ADD-1:AD
R=ADD
71 D=INT(ADR/16):R=ADR-16*D:H$=CHR$(R+48
-7*(R>9))    +H$:IF D THEN ADR=D:GOTO71
73 PRINT"SAVEM"+CHR$(34)+"BIN"+CHR$(34)+
",&H"+ADR$+",&H"+H$+",&H"+ADR$
```

LISTING 2

```
9B2F   B6 20 19 84 FB B7 20 19   035E
9B37   3F 06 8E 00 00 86 00 A7   0200
9B3F   84 30 01 8C 1F 3F 27 02   01C8
9B47   26 F5 C6 04 F7 20 2D 8E   03B7
9B4F   00 01 CE 9B 6E E6 C0 F7   0475
9B57   20 36 3F 10 30 01 C1 2E   01C5
9B5F   27 02 26 F1 C6 1B 3F 02   0262
9B67   C6 46 3F 02 16 46 E5 50   02DE
9B6F   61 74 69 65 6E 74 65 7A   0364
9B77   2E 8E 68 00 10 8E FC 9E   035C
9B7F   A6 A4 B7 9B 04 47 BA 9B   043C
9B87   04 A7 84 30 01 31 21 8C   023E
9B8F   6A F7 27 02 26 EA 39 B6   0389
9B97   20 19 84 FB B7 20 19 86   032E
9B9F   00 B7 A7 C0 3F 0A F7 20   037E
9BA7   37 C1 31 27 18 C1 32 27   0282
9BAF   1B C1 33 27 1E C1 34 27   0270
9BB7   21 C1 35 27 24 8B 08 81   0276
9BBF   FF 27 DC 26 DC C6 01 F7   04C2
9BC7   40 00 20 1C C6 02 F7 40   027B
9BCF   00 20 15 C6 03 F7 40 00   0235
9BD7   20 0E C6 04 F7 40 00 20   024F
9BDF   07 C6 05 F7 40 00 20 00   0229
9BE7   39 86 01 3F 1C 86 01 C1   0263
9BEF   00 27 02 26 07 C6 03 F7   0216
9BF7   3F 00 20 19 C6 1B 3F 02   019A
9BFF   C6 61 3F 02 5F 3F 1E C6   02EA
9C07   0C 4C 81 08 27 02 26 F5   0225
9C0F   C6 02 F7 3F 00 39 86 02   02BF
9C17   B7 20 42 C6 07 F7 20 77   0374
9C1F   3F 24 86 04 B7 20 43 24   022B
9C27   08 20 00 C6 01 F7 9C 03   0285
9C2F   39 39 B6 20 19 84 FB B7   0397
9C37   20 19 39 B6 A7 C0 8A 01   031A
9C3F   B7 A7 C0 8E 00 00 10 8E   034A
9C47   6B 00 A6 84 E6 A4 F7 9B   04B1
9C4F   06 B1 9B 06 24 02 23 05   01A6
9C57   F7 9B 08 20 03 B7 9B 08   0317
9C5F   BB 9B 06 B1 9B 08 24 02   02D6
9C67   23 04 A7 A4 20 04 E8 FF   037D
9C6F   A7 A4 30 01 31 21 7F 9B   02E8
9C77   06 4F 8C 18 00 27 02 26   0148
9C7F   C9 39 8E 00 00 10 8E 83   02B1
9C87   00 3F 04 A6 84 E6 A4 F7   03EE
9C8F   9B 0D BB 9B 0D A7 A4 30   0386
9C97   01 31 21 8C 18 00 27 02   0120
9C9F   26 E7 39 00 00 00 00 00   0146
9CA7   00 00 00 00 00 00 00 00   0000
9CAF   00 00 00 00 00 00 00 00   0000
9CB7   00 00 00 00 00 00 00 00   0000
9CBF   00 00 00 00 00 00 00 00   0000
9CC7   00 C6 1B 3F 02 C6 60 3F   0287
9CCF   02 C6 05 F7 20 29 7F 20   02AC
9CD7   36 8E 00 64 10 8E 00 46   020C
9CDF   3F 10 8E 00 50 10 8E 00   01CB
9CE7   32 3F 0E 8E 00 46 3F 0E   01A0
9CEF   8E 00 32 10 8E 00 46 3F   01E3
9CF7   0E 10 8E 00 5A 3F 0E 8E   01E1
9CFF   00 46 10 8E 00 6E 3F 0E   019F
9D07   8E 00 50 3F 0E 8E 00 64   021D
9D0F   10 8E 00 5A 3F 0E 8E 00   01D3
9D17   5A 3F 0E 8E 00 50 10 8E   0223
9D1F   00 64 3F 0E 8E 00 46 3F   01C4
9D27   0E 8E 00 3C 10 8E 00 5A   01D0
9D2F   3F 0E 10 8E 00 46 3F 0E   017E
9D37   8E 00 46 10 8E 00 3C 3F   01ED
9D3F   0E 8E 00 50 3F 0E 8E 00   01C7
9D47   5A 10 8E 00 46 3F 0E 8E   0219
9D4F   00 64 3F 0E 8E 00 FA 10   0249
9D57   8E 00 32 3F 10 8E 00 F0   028D
9D5F   3F 0E 8E 00 DC 10 8E 00   0255
9D67   46 3F 0E 10 8E 00 5A 3F   01CA
9D6F   0E 8E 00 F0 10 8E 00 6E   0298
9D77   3F 0E 8E 00 FA 3F 0E 8E   02B0
9D7F   01 0E 10 8E 00 5A 3F 0E   0154
9D87   10 8E 00 46 3F 0E 8E 00   01BF
9D8F   FA 10 8E 00 32 3F 0E 8E   02A5
9D97   01 04 10 8E 00 3C 3F 10   012E
9D9F   8E 00 E6 3F 0E 10 8E 00   025F
9DA7   64 3F 0E 8E 01 04 3F 0E   0191
9DAF   10 8E 00 3C 3F 0E 8E 00   01B5
```

LISTING 3

```
100 '            C     A     O
110 '            -------------
115 ' (C)  aout 1986 . REALISE PAR :
120 '         christophe ORDENOVIC.
125 '
130 '   PRESENTATION  &  EXPLICATIONS.
135 '
140 CLEAR,&H6800,28
142 ON ERROR GOTO 1000
143 CONSOLE0,24,0,0
144 EXEC&H9B78
145 POKE&H2073,&H68:POKE&H2074,0
160 CLS:SCREEN,6,6:COLOR4:ATTRB1,1:LOCAT
E11,2:PRINT"C . A . O":ATTRB0,1:COLOR5:L
OCATE3,6:PRINT"Conception assistee par o
rdinateur."
165 ATTRB0,0:COLOR0:LOCATE2,9:PRINT"1 ::
 Clavier.":LOCATE2,12:PRINT"2 :: Joystic
k.":LOCATE2,15:PRINT"3 :: Test joystick.
":LOCATE2,18:PRINT"4 :: Reglage crayon o
ptique.":LOCATE2,21:PRINT"5 :: Instructi
ons."
167 EXEC&H9B96
170 ON PEEK(&H4000) GOTO 175,180,185,190
,200
175 LOCATE5,23:COLOR4:PRINT"Chargement e
n cours.":COLOR,3:LOCATE2,9:PRINT"1":LOA
DM"BIN2":RUN"TOUCHES"
180 LOCATE5,23:COLOR4:PRINT"Chargement e
n cours.":COLOR,3:LOCATE2,12:PRINT"2":LO
ADM"BIN2":RUN"JOYSTICK"
185 EXEC&H9BE8:IF PEEK(&H3F00)=3 THEN GO
TO 187 ELSE IF PEEK(&H3F00)=2 THEN 188 E
LSE 185
187 COLOR1:LOCATE24,15:PRINT"Ok.":PLAY"P
PPPPP":COLOR,6:LOCATE24,15:PRINT"    ":PO
KE&H3F00,0:GOTO 167
188 COLOR1:LOCATE7,15:PRINT"Non (ou mal)
 branche.          ":PLAY"PPPPPP":POKE&H3F0
0,0:GOTO 160
190 TUNE:GOTO 160
200 POKE&H2037,0
201 DEFGR$(0)=0,126,126,78,54,120,126,0
202 DEFGR$(1)=0,126,126,126,110,126,126,
203 DEFGR$(2)=0,126,64,110,118,120,126,0
204 DEFGR$(3)=0,126,126,110,54,124,126,0
205 DEFGR$(4)=0,126,124,122,118,110,126,
0
206 DEFGR$(5)=0,126,66,90,90,66,126,0
207 DEFGR$(6)=0,126,102,90,90,102,126,0
208 DEFGR$(7)=0,126,110,118,66,118,110,0
209 DEFGR$(8)=0,126,66,90,90,66,126,0
210 DEFGR$(9)=0,126,70,66,98,114,126,0
211 DEFGR$(10)=0,126,126,126,126,126,126
,0
212 DEFGR$(11)=0,102,90,66,90,90,126,0
213 DEFGR$(12)=0,126,66,66,66,66,126,0
214 DEFGR$(13)=255,129,129,177,201,133,1
29,255
215 DEFGR$(14)=0,126,14,84,84,90,126,0
216 DEFGR$(15)=0,126,70,86,106,98,126,0
218 DEFGR$(17)=0,255,129,129,129,129,129
,255
219 DEFGR$(18)=32,32,64,120,36,18,9,7
220 DEFGR$(19)=255,129,129,129,137,129,1
29,255:DEFGR$(20)=255,129,129,137,137,12
9,129,255
225 DEFGR$(21)=255,129,129,129,141,129,1
29,255:DEFGR$(22)=255,129,129,141,141,12
9,129,255
226 DEFGR$(23)=0,126,126,90,66,126,126,0
:DEFGR$(24)=0,126,126,66,90,126,126,0:DE
FGR$(25)=0,126,110,70,42,110,126,0:DEFGR
$(26)=0,126,110,42,70,110,126,0
227 DEFGR$(27)=0,112,112,112,14,112,112,
0:DEFGR$(28)=0,112,112,84,76,112,112,0:D
EFGR$(29)=0,60,90,102,102,90,60,0
228 CLS
230 EXEC&H9C31:EXEC&H9CC8:EXEC&H9FDE
231 CONSOLE0,18,1,1:LOCATE0,19:FORI=0 TO
 17:PRINT:NEXTI:CONSOLE0,24,0,0
232 I=1:E=20:X=160:Y=100:W=11:G=11:U=11:
Z=6:K=3:P=2:T=1:L=1:Q=1:H=1:F=2:D=1:J=1:
M=1:PP=11
233 RT=1:V=23:PO$=".":BAA$="FOR":BAB$="C
OL":BAC$="BIN"
s :"," Double hauteur simple largeur.","
","","," Taille des caracteres :"," Double
 largeur simple hauteur."
660 GOSUB 500
670 FORI=0 TO 4:LOCATE4,I*4+2:COLOR4,3:A
TTRB1,0:PRINTGR$(I+20):NEXTI
675 ATTRB0,0:COLOR6,0
680 RESTORE685:FORI=2 TO 18:READA$:LOCAT
E6,I:PRINTA$:NEXTI
685 DATA " Taille des caracteres :"," Do
uble grandeur.","","","," Sauvegarde du de
ssin sur cassette","","","","," Chargement
 d'un dessin."
690 DATA "","","","," Sauvegarde du dessin
 en memoire.","," FORME   :: &H6C00 - &H84
00.","," COULEUR :: &H8400 - &H9C00.","","
 Rappel en memoire d'un dessin."
695 GOSUB 500
700 FORI=0 TO 2:LOCATE4,I*4+2:COLOR4,3:A
TTRB1,0:PRINTGR$(I+25):NEXTI
710 ATTRB0,0:COLOR6,0
715 RESTORE720:FORI=2 TO 11:READA$:LOCAT
E6,I:PRINTA$:NEXTI
720 DATA " Mixage d'un dessin contenu en
","," memoire avec un autre sur l'ecran","
","","," Mixage d'un dessin enregistre sur
","," cassette avec un autre sur "," l'ecr
an."
725 DATA "","," Effacement des memoires ",
" graphiques."
728 COLOR5:LOCATE36,16:PRINT">>>"
730 GOSUB 500
735 COLOR6:RESTORE 740:FORI=2 TO 16:READ
A$:LOCATE2,I:PRINTA$:NEXTI
740 DATA" Pour appeler une instruction,"
,"  placer a l'aide des touches ","  direc
tionnelles (ou du joystick)","  la fleche
 verte sous le symbole ","  correspondant
 puis appuyez sur :","    Mode joystick
>> ACTION.","    Mode clavier  >> ENTREE
."
745 DATA" Meme procede pour le choix des
","  couleurs.","","  Pour passer au nivea
u inferieur","  appuyez sur la fleche du
bas."
746 DATA" ' La selection d'un point ( ex
 :pour ","  tracer des lignes,carres,cerc
les...)","  se fait par ENTREE  ou  ACTIO
N."
750 LINE(0,140)-(319,140),3
752 COLOR2:LOCATE0,18:PRINT"Amusez vous
bien..."
755 GOSUB 500
760 GOTO 530
1000 RESUME NEXT
```

LISTING 4

```
100 '          C     A     O
105 '          -------------
110 ' (C)   aout  1986 : REALISE PAR :
120 '       Christophe ORDENOVIC.
125 '          Joystick
130 '          --------
135 '
140 CLEAR,&H6800,30:SCREEN,0
201 DEFGR$(0)=0,126,126,78,54,120,126,0
202 DEFGR$(1)=0,126,126,126,110,126,126,
0
203 DEFGR$(2)=0,126,64,110,118,120,126,0
204 DEFGR$(3)=0,126,126,110,54,124,126,0
205 DEFGR$(4)=0,126,124,122,118,110,126,
0
206 DEFGR$(5)=0,126,66,90,90,66,126,0
207 DEFGR$(6)=0,126,102,90,90,102,126,0.
208 DEFGR$(7)=0,126,110,118,66,118,110,0
209 DEFGR$(8)=0,126,66,90,90,66,126,0
210 DEFGR$(9)=0,126,70,66,98,114,126,0
211 DEFGR$(10)=0,126,126,126,126,126,126
,0
212 DEFGR$(11)=0,102,90,66,90,90,126,0
213 DEFGR$(12)=0,126,66,66,66,66,126,0
214 DEFGR$(13)=255,129,129,177,201,133,1
29,255
215 DEFGR$(14)=0,126,14,84,84,90,126,0
216 DEFGR$(15)=0,126,70,86,106,98,126,0
218 DEFGR$(17)=0,255,129,129,129,129,129
,255
219 DEFGR$(18)=32,32,64,120,36,18,9,7
220 DEFGR$(19)=255,129,129,129,137,129,1
29,255:DEFGR$(20)=255,129,129,137,137,12
9,129,255
225 DEFGR$(21)=255,129,129,129,141,129,1
29,255:DEFGR$(22)=255,129,129,141,141,12
9,129,255
226 DEFGR$(23)=0,126,126,90,66,126,126,0
:DEFGR$(24)=0,126,126,66,90,126,126,0:DE
FGR$(25)=0,126,110,70,42,110,126,0:DEFGR
$(26)=0,126,110,42,70,110,126,0
227 DEFGR$(27)=0,112,112,112,14,112,112,
0:DEFGR$(28)=0,112,112,84,76,112,112,0:D
EFGR$(29)=0,60,90,102,102,90,60,0
228 CLS
230 EXEC&H9C31:EXEC&H9CC8:EXEC&H9FDE
231 CONSOLE0,18,1,1:LOCATE0,19:FORI=0 TO
 17:PRINT:NEXTI:CONSOLE0,24,0,0
232 I=1:E=20:X=160:Y=100:W=11:G=11:U=11:
Z=6:K=3:P=2:T=1:L=1:Q=1:H=1:F=2:D=1:J=1:
M=1:PP=11
233 RT=1:V=23:PO$=".":BAA$="FOR":BAB$="C
OL":BAC$="BIN"
```

A SUIVRE...

LUNAR JEEP

COMMODORE 64

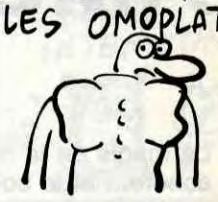
Affrontez dans l'allégresse qui vous caractérise, maints périls lunaires aux commandes d'un véhicule adéquat.

Pierre-Henri BERSANI

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

IL N'EST DE PIRES OS QUE LES OMOPLATES



SUITE DU N°153

```
2FF8 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 00D8
2FC0 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 00D8
2FC8 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 00D8
2FD0 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 00D8
2FD8 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 00D8
2FE0 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 1B 00D8
2FE8 3C 00 78 00 00 FC 00 00 01B0
2FF0 FC 00 F0 FC 01 F8 78 01 045A
2FF8 8D 8D 89 86 86 85 84 80 0438
3000 00 3C 66 66 3E 06 66 3C 01EE
3008 00 3C 66 66 3C 66 66 3C 024C
3010 00 7E 66 06 0C 18 18 18 013E
3018 00 3C 66 60 7C 66 66 3C 0286
3020 00 7E 66 60 7C 06 66 3C 0268
3028 00 60 60 6C 7E 0C 0C 0C 01CE
3030 00 3C 66 06 3C 06 66 3C 018C
3038 00 3C 66 06 0C 30 66 7E 01C8
3040 00 0C 1C 3C 0C 0C 0C 1E 00A6
3048 00 3C 66 66 66 66 66 3C 0276
3050 30 30 38 58 48 5C 4C DE 02BE
3058 36 66 C2 C0 C0 C2 62 34 0436
3060 EC 6E 66 66 66 66 6E EC 044C
3068 EE 66 62 68 68 62 66 EE 043C
3070 36 62 C0 C0 CE C6 66 36 0448
3078 1E 0C 0C 0C 0C CC CC 58 023E
3080 EC 66 66 6C 66 66 66 EC 0442
3088 C6 C6 6E 6E B6 B6 96 96 0500
3090 C6 E2 F2 7A 3C 9E 8E C6 0542
3098 6C C6 C6 C6 C6 C6 C6 6C 057C
30A0 EC 66 66 66 6C 60 60 F0 043A
30A8 EC 66 66 66 6C 6C 66 E6 0442
30B0 7A E6 E2 78 3C 8E CE BC 050E
30B8 FE FE BA 38 38 38 38 7C 0412
30C0 F6 62 62 62 62 62 62 34 0376
30C8 F6 62 62 34 34 34 18 18 0286
30D0 F6 CE 1E 3C 78 F0 E6 DE 054A
30D8 FF FF FF FF FF FF FF FF 07F8
30E0 6C FE FF FF FF FF FF FF 0764
30E8 3B 7F FF FF FF FF FF FF 06B4
30F0 63 F7 FF FF FF FF FF FF 0754
30F8 1E BF FF FF FF FF FF FF 06D7
3100 00 00 00 00 00 00 00 00 0000
3108 80 C0 C0 E0 E0 E0 E0 F0 0670
3110 F0 F0 F0 F8 F8 FC FE FF 07B9
3118 00 01 03 03 07 07 0F 0F 0033
3120 0F 1F 1F 1F 3F 3F 7F FF 0268
3128 00 00 00 00 00 FF FF FF 02FD
3130 18 18 18 18 18 18 18 18 00C0
3138 00 00 00 00 00 00 00 18 0018
3140 66 BD 99 18 18 18 18 18 0234
3148 18 18 18 18 18 18 18 18 00C0
3150 AA AA AA AA AA AA AA AA 0550
3158 00 00 00 00 AA AA AA AA 02A8
3160 AA AA AA AA 00 00 00 00 02A8
3168 0A 15 0A 15 2A 55 2A 55 013C
3170 80 40 A0 54 AA 54 AA 55 03B1
3178 00 00 00 00 3F 39 39 3F 00F0
3180 00 00 00 00 FC 9C 9C FC 0330
3188 00 00 00 00 03 0C 30 C0 00FF
3190 03 0C 30 C0 00 00 00 00 00FF
3198 C0 30 0C 03 00 00 00 00 00FF
31A0 00 00 00 00 C0 30 0C 03 00FF
31A8 00 00 18 18 7E 7E 18 18 015C
31B0 18 18 18 18 18 18 18 18 00C0
31B8 00 00 00 18 18 00 00 00 0030
31C0 A8 A8 A8 A8 A8 A8 A8 A8 0540
31C8 2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A 0150
31D0 C6 FB A5 FB C9 FF D0 08 0601
31D8 C6 FC A5 FC C9 3F F0 10 056B
31E0 A0 00 B1 FB 29 0F C9 0E 035B
31E8 D0 E6 E6 FB D0 02 E6 FC 064B
31F0 60 EA EA A9 FF 85 FB A9 0605
31F8 3F 85 FC 60 00 00 00 00 0220
3200 A9 00 8D 17 D0 8D 1B D0 0395
3208 8D 1C D0 8D 1D D0 8D 20 03A0
3210 D0 8D 21 D0 A9 04 A2 08 03A5
3218 9D 26 D0 CA D0 FA A2 FF 05C8
3220 BD 00 28 9D 00 04 BD 00 0243
3228 29 9D 00 05 BD 00 2A 9D 024F
3230 00 06 BD 00 2B 9D 00 07 0192
3238 A9 01 9D 00 D8 9D 00 D9 0395
3240 9D 00 DA 9D 00 DB CA E0 0499
3248 FF D0 D5 A9 54 8D 01 D0 04FF
3250 8D 03 D0 8D 05 D0 8D 07 0356
3258 D0 A9 46 8D 00 D0 A9 76 043B
3260 8D 02 D0 A9 A6 8D 04 D0 040F
3268 A9 D6 8D 06 D0 A9 94 8D 04AC
3270 09 D0 8D 0B D0 8D 0D D0 03AB
3278 A9 C4 8D 08 D0 A9 F4 8D 04FC
3280 0A D0 A9 24 8D 0C D0 A9 03B9
3288 7F 8D 17 D0 8D 15 D0 8D 03F2
3290 1D D0 A9 40 8D 10 D0 A9 03EC
3298 1B 8D 11 D0 A9 C8 8D 16 039D
32A0 D0 A9 15 8D 18 D0 EA 20 040D
32A8 F3 31 A9 FF 8D 54 03 20 03D0
32B0 60 3F A9 1C 8D 18 D0 A9 0382
32B8 00 8D 15 D0 A2 FF BD 00 03D0
32C0 2C 9D 00 04 BD 00 2D 9D 0254
32C8 00 05 BD 00 2E 9D 00 06 0193
32D0 BD 00 2F 9D 00 07 CA E0 033A
32D8 FF D0 E3 A9 00 8D 16 D0 04CE
32E0 A2 79 A9 07 9D 6F DB A9 045B
32E8 05 9D 2F DA CA D0 F3 A2 04DA
32F0 FF BD FF 03 C9 0A 30 05 03C6
32F8 A9 0F 9D FF D7 CA D0 F1 05B6
3300 A2 28 A9 0F 9D F0 D8 CA 04B1
3308 D0 FA A9 0D 8D 27 D0 8D 0491
3310 28 D0 8D 29 D0 A9 01 8D 03B5
3318 2A D0 8D 2B D0 8D 2C D0 040B
3320 8D 2D D0 A9 03 8D 2E D0 03C1
3328 A9 80 8D 15 D0 A9 00 8D 03D1
3330 10 D0 8D 17 D0 8D 1D D0 03CE
3338 A9 50 8D 0E D0 A9 CD 8D 0467
3340 0F D0 A9 04 8D DB 04 A5 039D
3348 FC C9 3F F0 0F EA EA EA 05C1
3350 EA EA EA EA EA EA EA A9 070F
3358 80 8D FF 07 78 A9 7F 8D 0440
3360 0D DD 8D 0D DC A9 F1 8D 0487
3368 1A D0 AD 19 D0 A9 07 8D 03BD
3370 34 03 8D 35 03 8D 36 03 01C2
3378 A9 1B 8D 11 D0 A9 0F 8D 0377
3380 18 D4 A9 00 8D 17 D4 A9 03B6
3388 05 8D 12 D0 A9 00 8D 14 02BE
3390 03 A9 34 8D 15 03 A9 FF 032D
3398 8D 3C 03 A9 00 8D 50 03 0255
33A0 A9 00 8D 3E 03 8D 3F 03 0246
33A8 AD 1E D0 AD 1F D0 58 EA 0479
33B0 4C 00 37 CE 57 04 8D 0F 0248
33B8 D4 A9 00 8D 12 D4 A9 08 03A1
33C0 8D 13 D4 A9 21 8D 12 D4 03B1
33C8 A9 0F 8D 40 03 60 EA EA 03BC
33D0 EA 4C 00 37 A2 06 BD A7 0379
33D8 04 9D BF 04 CA D0 F7 60 0455
33E0 A2 50 A9 20 9D 1F 07 A9 0327
33E8 07 9D 1F DB 9D 6F DB CA 044F
33F0 D0 F0 A9 09 8D DA 04 8D 046A
33F8 DC 04 20 D0 31 4C 0A 33 028A
3400 A9 00 8D 16 D0 A9 01 8D 0353
3408 19 D0 A9 9A 8D 12 D0 EE 0489
3410 37 03 EE 38 03 A9 35 8D 02CE
3418 15 03 AD 0E D0 4A 4A 4A 0281
3420 4A 4A 4A 85 FF A9 03 D8 03E6
3428 18 E5 FF CD 37 03 10 75 0388
3430 A9 00 8D 37 03 AD 38 03 0258
3438 29 03 D0 04 EA EA EA 04A8
3440 EA EA EA EA EA EA CE 36 0680
3448 03 AD 36 03 C9 FF D0 1D 039E
3450 A9 07 8D 36 03 A2 00 BD 02D5
3458 21 07 9D 20 07 BD 21 DB 02A5
3460 9D 20 DB E8 E0 A0 D0 EF 05BF
3468 A9 01 8D 3A 03 EE 39 03 029E
3470 AD 39 03 29 01 D0 2E 20 0231
3478 AB 34 AD 35 03 C9 FF D0 045C
3480 24 A9 07 8D 35 03 A2 00 023B
3488 BD 30 06 9D 2F 06 E8 E0 038D
3490 79 D0 F5 AD 7F 06 8D A7 04A4
3498 06 AD 57 06 8D 7F 06 AD 02CF
34A0 2F 06 8D 57 06 4C C2 34 0261
34A8 EA EA 40 CE 35 03 AD 0F 03D6
34B0 D0 C9 CD D0 0B EE FF 07 0535
34B8 AD FF 07 29 83 8D FF 07 03F2
34C0 60 FF EE 4D 03 AD 4D 03 039A
34C8 C9 01 D0 0B A9 00 8D 4D 0328
34D0 03 20 1B 3C 20 00 3C 68 013E
34D8 A8 68 AA 68 40 FF FF 00 0460
34E0 67 89 ED 3B 14 A0 45 03 0314
34E8 DB CF 12 65 DB 76 27 00 0399
34F0 11 13 15 17 1A 1B 1D 1F 00C1
34F8 20 22 27 29 2B 2E 34 FF 021E
3500 AD 35 03 8D 16 D0 A9 01 0302
3508 8D 19 D0 A9 D0 8D 12 D0 045E
3510 A9 36 8D 15 03 AD 6F 07 02A7
3518 C9 20 10 05 A9 20 8D 6F 02C3
3520 07 20 A0 39 AD 1E D0 8D 0328
3528 3E 03 20 8B 3B EA EA EA 03E5
3530 AD 3A 03 F0 03 20 00 3D 023A
3538 68 A8 68 AA 68 40 FF C1 048A
3540 5A 7B CF 85 51 37 B4 C4 0429
3548 F7 9E 0A A2 67 3B 6D 07 0357
3550 04 05 05 06 07 08 08 09 0034
3558 0A 0B 0D 0E 11 17 10 1A 0082
3560 0A 27 05 42 03 71 00 1A 0106
3568 0A 27 05 42 03 34 00 3E 00ED
3570 0E 5B 0A 76 07 A4 00 3E 01D2
3578 0E 5B 0A 76 07 11 00 1A 011B
3580 0A 27 05 42 03 71 00 1A 0106
3588 0A 27 05 42 03 B5 00 4F 017F
3590 0F 6D 0B 88 09 A4 00 3E 01FA
3598 0E 5B 0A 76 07 11 00 1A 011B
35A0 0A 27 05 42 03 71 00 11 00FD
35A8 01 23 05 48 07 75 07 34 0128
35B0 04 57 0A 7C 0B AA 0B 45 01E6
35B8 05 69 0B 8E 0D BB 0D DA 02B6
35C0 0A 97 05 B2 03 71 00 DA 02A6
35C8 0A 97 05 B2 03 A4 00 EE 02ED
35D0 0E CB 0A D6 07 A4 00 EE 0352
35D8 0E CB 0A D6 07 71 00 DA 030B
35E0 0A 97 05 B2 03 71 00 DA 02A6
35E8 0A 97 05 B2 03 45 00 4F 01EF
35F0 0F 6D 0B 88 09 A4 00 3E 01FA
35F8 0E 5B 0A 76 07 11 00 FF 0200
3600 AD 36 03 8D 16 D0 A9 01 0303
3608 8D 19 D0 A9 05 8D 12 D0 0393
3610 A9 34 8D 15 03 EE 3B 03 02AE
3618 AD 3B 03 C9 08 D0 5F AE 0399
3620 3C 03 E8 E0 A0 D0 02 A2 041B
3628 00 BD 5F 35 48 29 0F F0 02C1
3630 1F A8 B9 DF 34 8D 00 D4 03F4
3638 B9 EF 34 8D 01 D4 A9 18 03FF
3640 8D 05 D4 A9 00 8D 06 D4 0376
3648 8D 04 D4 A9 21 8D 04 D4 0394
3650 68 4A 4A 4A 4A F0 1F A8 0347
3658 B9 3F 35 8D 07 D4 B9 4F 039D
3660 35 8D 08 D4 A9 18 8D 0C 02F8
3668 D4 A9 00 8D 0B D4 8D 0D 0383
3670 D4 A9 21 8D 0B D4 8E 3C 03D4
3678 03 A9 00 8D 3B 03 AD 1F 0243
3680 D0 8D 3F 03 AD 3E 03 0D 029A
3688 1E D0 8D 3E 03 20 80 3D 0299
3690 20 70 3D 20 00 38 20 00 0145
3698 38 20 00 38 AD 40 03 29 01A9
36A0 10 F0 13 0E 41 03 AD 41 0253
36A8 03 8D 0F D4 D0 05 A9 00 02F1
36B0 8D 12 D4 18 90 12 AD 40 031A
36B8 03 F0 0D CE 40 03 AD 40 02FE
36C0 03 D0 05 A9 00 8D 12 D4 02F4
36C8 20 37 3C A9 00 8D 3E 03 020A
36D0 20 00 45 68 A8 68 AA 68 02EF
36D8 40 8D 74 04 8D 75 04 60 02AB
36E0 AD 00 DC 29 10 F0 F8 4C 03F6
36E8 55 45 07 07 07 07 07 00 00BD
36F0 07 07 07 07 00 0F 0F 0F 0049
36F8 0F 0F 0F 0F 0D 0D 0E 0E 0072
3700 AD 00 DC 85 FD 29 08 D0 040C
3708 25 AD 0E D0 C9 E6 F0 1E 046D
3710 AD 0F D0 C9 CD D0 17 EE 04F7
3718 0E D0 A2 03 DE D9 04 BD 03FB
3720 D9 04 C9 FF D0 08 A9 09 042F
3728 9D D9 04 CA D0 EE A5 FD 05A4
3730 29 04 D0 25 AD 0E D0 C9 0376
3738 2D F0 1E AD 0F D0 C9 CD 045D
3740 D0 17 CE 0E D0 A2 03 FE 0436
3748 D9 04 BD D9 04 C9 0A D0 041A
3750 08 A9 00 9D D9 04 CA D0 03C5
3758 EE A5 FD 29 01 D0 1B AD 0452
3760 0F D0 C9 CD D0 14 AD 0E 0414
3768 D0 4A 4A 4A 4A EA 18 D8 03D2
3770 A9 34 8D 3D 03 A9 80 8D 0360
3778 FF 07 A5 FD 29 02 D0 05 03A8
3780 A9 00 8D 3D 03 CD 3D 03 0263
3788 F0 0D AD 0F D0 C9 C2 F0 0504
3790 03 CE 0F D0 CE 3D 03 AD 036B
3798 3D 03 D0 0A AD 0F D0 C9 036F
37A0 CD F0 03 EE 0F D0 A5 FD 052F
37A8 29 10 D0 46 AD 15 D0 29 030A
37B0 60 D0 3F A9 60 0D 15 D0 036A
37B8 8D 15 D0 AD 0E D0 8D 0A 0394
37C0 D0 18 69 0B 8D 0C D0 AD 0372
37C8 0F D0 8D 0D D0 8D 0B D0 03B1
37D0 A9 00 8D 12 D4 8D 14 D4 0391
37D8 A9 B8 8D 0F D4 8D 41 03 03A2
37E0 A9 1F 8D 40 03 8D 13 D4 030C
37E8 A9 07 8D 11 D4 A9 41 8D 0399
37F0 12 D4 EA A2 10 A0 FF 88 04A9
37F8 D0 FD CA D0 F8 4C 4B 3C 0532
3800 AD 15 D0 29 20 F0 12 CE 03AB
3808 0B D0 AD 0B D0 C9 6A D0 0466
3810 08 AD 15 D0 29 DF 8D 15 0344
3818 D0 AD 15 D0 29 40 F0 10 03CB
3820 EE 0C D0 AD 0C D0 D0 08 042B
3828 AD 15 D0 29 BF 8D 15 D0 03EC
3830 60 00 00 00 00 A9 00 8D 0196
3838 3A 03 EE 38 03 CE 42 03 0279
3840 AD 42 03 C9 FF F0 21 AD 0478
3848 38 03 29 03 18 69 1C 8D 0191
3850 97 07 A9 1B 8D BF 07 A9 035E
3858 20 8D 6F 07 A9 07 8D 97 02F7
3860 DB 8D 6F DB 8D BF DB 60 0539
3868 E6 FB D0 02 E6 FC A0 00 0535
3870 B1 FB AA 29 F0 4A 4A 4A 044D
3878 8D 42 03 8A 29 0F C9 01 025E
3880 D0 29 A9 25 A2 21 A0 22 034C
3888 8D 6F 07 8E 97 07 8C BF 037A
3890 07 AA BD CF 36 8D 6F DB 044A
3898 98 AA BD CF 36 8D BF DB 052B
38A0 AD 97 07 AA BD CF 36 8D 0444
38A8 97 DB 60 C9 02 D0 09 A9 041F
38B0 25 A2 23 A0 24 4C 88 38 02BA
38B8 C9 03 D0 09 A9 25 A2 20 0335
38C0 A0 20 4C 88 38 C9 04 D0 0369
38C8 09 A9 27 A2 29 A0 26 4C 02B6
38D0 4A 3D C9 05 D0 09 A9 2D 0304
38D8 A2 1B A0 1B 4C 88 38 C9 034D
38E0 06 D0 09 A9 2E A2 1B A0 0313
38E8 1B 4C 88 38 C9 07 D0 09 02D0
38F0 A9 2F A2 1B A0 1B 4C 88 0324
38F8 38 C9 08 D0 09 A9 30 A2 035D
3900 1B A0 1B 4C 88 38 C9 09 02B4
3908 D0 1A AD 15 D0 29 01 D0 0376
3910 13 A9 01 0D 15 D0 8D 15 0251
3918 D0 A9 6C 8D 01 D0 A9 21 040D
3920 8D 00 D0 60 C9 0A D0 1A 037A
3928 AD 15 D0 29 02 D0 13 A9 0349
3930 02 0D 15 D0 8D 15 D0 A9 030F
3938 7C 8D 03 D0 A9 21 8D 02 0335
3940 D0 60 C9 0B D0 1A AD 15 03B0
3948 D0 29 04 D0 13 A9 04 0D 029A
3950 15 D0 8D 15 D0 A9 86 8D 0413
3958 05 D0 A9 21 8D 04 D0 60 0360
3960 C9 0C D0 06 A9 01 8D 43 0325
3968 03 60 C9 0D D0 06 A9 00 02B8
3970 8D 43 03 60 C9 0E D0 1D 02F7
3978 CE 75 04 AD 75 04 C9 FF 0435
3980 D0 08 A9 09 8D 75 04 CE 035E
3988 74 04 A0 0A 20 CC 3B A9 02F2
3990 A0 4C B6 33 60 C9 0F D0 03DD
3998 FB A9 10 8D 52 03 60 FF 03F5
39A0 EE 44 03 AD 44 03 C9 04 02F6
39A8 D0 48 A9 00 8D 44 03 EE 0383
39B0 F8 07 AD F8 07 C9 90 D0 04D4
39B8 05 A9 8C 8D F8 07 EE F9 04AD
39C0 07 AD F9 07 C9 90 D0 05 03E2
39C8 A9 8C 8D F9 07 AD FA 07 0470
39D0 C9 88 D0 07 A9 00 8D 45 03A3
39D8 03 F0 09 C9 8B D0 05 A9 03CE
39E0 01 8D 45 03 AD 45 03 D0 029B
39E8 06 EE FA 07 18 90 03 CE 036E
39F0 FA 07 EA EA EA EA EA 20 05B3
39F8 00 3A 60 EA EA EA EA EA 052C
3A00 A2 04 A0 02 B9 47 03 F0 033B
3A08 12 FE 00 D0 BD 00 D0 C9 0436
3A10 FF D0 17 A9 00 99 47 03 0372
3A18 18 90 0F DE 00 D0 BD 00 0322
3A20 D0 C9 20 D0 05 A9 01 99 03D1
3A28 47 03 B9 4A 03 F0 12 FE 0350
3A30 01 D0 BD 01 D0 C9 88 D0 0480
3A38 17 A9 00 99 4A 03 18 90 024E
3A40 0F DE 01 D0 BD 01 D0 C9 0415
3A48 6B D0 05 A9 01 99 4A 03 02D0
3A50 CA CA 88 C0 FF D0 AD 60 05B8
3A58 20 60 3A 4C 00 37 00 00 013D
3A60 AD 43 03 F0 2C AD 3F 03 02FE
3A68 29 03 F0 36 AD 15 D0 29 030D
3A70 08 D0 2F A9 08 0D 15 D0 02AA
3A78 8D 15 D0 AD 15 D0 29 01 032E
3A80 F0 10 AD 00 D0 8D 06 D0 03E0
3A88 AD 01 D0 18 69 10 8D 07 02A3
3A90 D0 60 AD 02 D0 8D 06 D0 0412
3A98 AD 03 D0 18 69 10 8D 07 02A5
3AA0 D0 60 AD 3F 03 29 04 F0 033C
3AA8 1E AD 15 D0 29 10 D0 17 02D0
3AB0 A9 10 0D 15 D0 8D 15 D0 031D
3AB8 AD 04 D0 8D 08 D0 AD 05 0398
3AC0 D0 18 69 08 8D 09 D0 60 031F
3AC8 00 00 AD 09 D0 C9 CD F0 040C
3AD0 04 EE 09 D0 60 AD FC 07 03DB
3AD8 C9 86 D0 08 A9 98 8D FC 04F1
3AE0 07 4C 35 3B C9 9F F0 04 031F
3AE8 4C 60 3B 60 A9 86 8D FC 03FF
3AF0 07 AD 15 D0 29 EF 8D 15 0353
3AF8 D0 A9 70 8D 09 D0 60 EA 0499
3B00 AD 07 D0 C9 CD F0 04 EE 04FC
3B08 07 D0 60 AD FB 07 C9 86 0435
3B10 D0 08 A9 98 8D FB 07 4C 03F4
3B18 35 3B C9 9F F0 04 4C 75 038D
3B20 3B 60 A9 86 8D FB 07 AD 0406
3B28 15 D0 29 F7 8D 15 D0 A9 0420
3B30 70 8D 07 D0 60 AD 15 D0 03C6
3B38 29 18 D0 04 60 8D 14 D4 02EA
3B40 A9 00 8D 0E D4 8D 12 D4 038B
3B48 8D 14 D4 A9 80 8D 0F D4 040E
3B50 A9 08 8D 13 D4 A9 81 8D 03DC
3B58 12 D4 A9 0F 8D 40 03 60 02CE
3B60 EE 4E 03 AD 4E 03 C9 04 030A
3B68 F0 01 60 A9 00 8D 4E 03 02D8
3B70 EE FC 07 60 00 EE 4F 03 0391
3B78 AD 4F 03 C9 04 F0 01 60 031D
3B80 A9 00 8D 4F 03 EE FB 07 0378
3B88 60 00 FF AD 3E 03 A8 29 031E
3B90 20 F0 12 98 29 01 F0 0E 02E2
3B98 AD 15 D0 29 DE 8D 15 D0 040B
3BA0 A0 0A 20 CC 3B 60 98 29 02F2
3BA8 02 F0 0E AD 15 D0 29 DD 0398
3BB0 8D 15 D0 A0 0A 20 CC 3B 0343
3BB8 60 98 29 04 F0 0D AD 15 02E4
3BC0 D0 29 DB 8D 15 D0 A0 14 03FA
3BC8 20 CC 3B 60 A2 05 DE A7 03B3
3BD0 04 BD A7 04 C9 FF D0 08 040C
3BD8 A9 09 9D A7 04 CA D0 EE 0482
3BE0 88 D0 E9 A2 00 BD A8 04 044C
3BE8 DD C0 04 30 08 D0 05 E8 0396
3BF0 E0 06 D0 F1 60 4C D4 33 045A
3BF8 A7 04 9D BF 04 CA D0 F7 049C
3C00 AD 15 D0 29 10 D0 01 60 02FC
3C08 AD 09 D0 C9 CD F0 09 EE 0503
3C10 09 D0 A9 86 8D FC 07 60 03F8
3C18 4C D5 3A AD 15 D0 29 08 031E
3C20 D0 01 60 AD 07 D0 C9 CD 044B
3C28 F0 0A EA EE 07 D0 A9 86 04D8
3C30 8D FB 07 60 4C 0B 3B AD 032E
3C38 3E 03 29 80 D0 07 AD 3F 02AD
3C40 03 29 80 F0 05 A9 01 8D 02D8
3C48 50 03 60 20 60 3A AD 50 026A
3C50 03 D0 03 4C E2 3D 78 A9 0362
3C58 00 8D 50 03 A2 07 EE 0E 0285
3C60 D0 CA D0 FA A9 97 8D FF 0630
3C68 07 8D 0F D4 A9 00 8D 12 02BF
3C70 D4 A9 08 8D 13 D4 A9 81 0423
3C78 8D 12 D4 A9 00 8D 16 D0 038F
3C80 A2 FF A0 FF 88 D0 FD CA 065F
3C88 D0 F8 A9 87 8D FF 07 8D 0518
3C90 0F D4 A9 00 8D 12 D4 8D 038C
3C98 04 D4 8D 0B D4 A9 08 8D 0382
3CA0 13 D4 A9 81 8D 12 D4 A2 0426
3CA8 FF A0 FF A9 CD 88 D0 FB 0667
3CB0 8D 0F D0 CA D0 F3 EE 57 053E
3CB8 04 AD 57 04 C9 09 F0 0D 02DB
3CC0 A2 51 A9 1B 9D 6F 07 CA 0394
3CC8 D0 FA 4C E0 33 A2 06 BD 048E
3CD0 BF 04 9D BF 2C CA D0 F7 04DC
3CD8 A2 0A BD F4 3C 9D DE 06 041A
3CE0 CA D0 F7 AD 00 DC EA 20 0524
3CE8 50 45 A9 70 8D 1A D0 4C 0371
3CF0 00 32 8D 0D DC 0E 0A 11 01D1
3CF8 0D 20 13 19 0D 15 20 00 009B
3D00 AD 48 07 C9 20 F0 05 A0 037A
3D08 01 20 CC 3B 4C 5D 3D EA 02F8
3D10 AD 51 03 D0 17 AD 38 31 02FE
3D18 F0 04 8D 51 03 60 A2 00 02D7
3D20 BD 39 31 9D 38 31 E8 E0 03F5
3D28 16 D0 F5 60 AD 4C 31 C9 042E
3D30 18 F0 06 A9 00 8D 51 03 0298
3D38 60 A2 15 BD 37 31 9D 38 0311
3D40 31 CA D0 F7 A9 00 8D 38 0430
3D48 31 60 8D 47 07 A9 0F 8D 02B1
3D50 47 DB EA A9 0C 8D 6F DB 0498
3D58 A9 28 4C 88 38 AD 46 07 02D7
3D60 C9 27 F0 05 A9 20 8D 46 0381
3D68 07 4C 35 38 00 00 00 00 00C0
3D70 AD 38 03 29 07 D0 03 20 020B
3D78 10 3D 60 00 00 00 00 00 00AD
3D80 AD 3F 03 29 40 D0 01 60 0289
3D88 AD 0C D0 18 D8 E9 30 4A 03DC
3D90 4A 4A 18 69 05 EA EA EA 03D8
```

A SUIVRE...

AMSYNTHE

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

La magie de la musique par la grâce d'un processeur sonore... et le boucan de même.

Francisco DOS REIS

Mode d'emploi :
L'imprimante n'acceptant pas les caractères spéciaux utilisés, lancez avant toute chose le listing 1 afin de créer par COPY les lignes 140 à 160 du listing 2. Ce listing comporte en outre de nombreux signes ".5", qui s'obtiennent automatiquement par le "5" du pavé numérique (voir ligne 130). De même que pour le listing 2, lancez le listing 3 avant la frappe du listing 4 pour entrer les lignes 3010 à 3200. Sauvegardez à la suite les listings 2 (présentation) et 4 (programme principal). Ce dernier est composé de cinq sous programmes uniquement liés par les variables.

- PERCUSSIONS
Permet de définir une séquence de battements qui se répètera inlassablement dans le sous-programme "Jeu d'une mélodie". Pour modifier le tableau qui apparaît, utilisez les touches directionnelles au dessus du pavé numérique.
A la sortie du tableau par la touche "S", apparaît l'ensemble des paramètres auxquels obéissent les percussions. Modifiez ces derniers en appuyant sur le numéro de la touche correspondant au paramètre désigné (apparition du curseur), modifiez le valeur affichée et appuyez sur RETURN.
"X" retour au tableau et "M" retour au menu.
N.B. : pour qu'un battement ait une durée égale à un multiple entier de la durée de base appelée tempo, il suffit lors de la modification de la hauteur du battement, d'appuyer sur le chiffre correspondant au multiple désiré.

- CREATION D'UNE ENVELOPPE DE VOLUME
Permet de programmer une variation de l'intensité du son en fonction du temps (pour imiter la sonorité d'un instrument par exemple). Répondre aux questions posées, entrez la longueur de l'enveloppe en centièmes de secondes et affectez un numéro à celle-ci. Le tableau représente en ordonnée le volume du son et en abscisse le temps.
La définition complète d'une enveloppe de volume passe par la définition de 1 à 5 sections. Une section peut être assimilée à un segment de droite à coefficients entiers. Comme la variation de volume est discontinue, la représentation de ces segments sera elle-même discontinue (effet "escalier").
Une nouvelle section est définie par le point de départ (dernier point de la section précédente) et le point d'arrivée. La définition de ce dernier s'effectue à l'aide des touches directionnelles.
L'appui sur "S" permet l'enregistrement d'une section. Dans le cas d'un refus par erreur, modifiez la position du curseur et réitérez votre demande. Retour au menu si la durée totale de l'enveloppe est atteinte ou dépassée, ou si 5 sections ont été définies.

- CREATION D'UNE ENVELOPPE DE TON
Permet de programmer une variation de la fréquence du son en fonction du temps, afin de créer des distorsions, effets spéciaux, etc...
Définir l'amplitude de la variation en ordonnée. Pour le reste, la démarche est semblable à la création d'une enveloppe de volume.

- ACCOMPAGNEMENT
Permet d'obtenir un fond musical (répétition d'une suite de notes) dans le sous-programme "jeu d'une mélodie".
Choisissez la valeur de la note par la touche directionnelle droite ou gauche et jouez la mélodie au clavier sur les touches 1 à 7 et Q à U. Le report des notes jouées est automatique. Appuyez sur "S" pour sortir de l'enregistrement. Répondez aux questions concernant les paramètres de l'accompagnement.

- LISTING BASIC
Permet d'obtenir un listing Basic assimilable par l'interpréteur. Le listing de l'accompagnement et des percussions reproduit exactement le son généré par le programme. Le listing des enveloppes de volume et de ton, liste les instructions ENV et ENT équivalentes à celles que l'utilisateur a créé.
Dans le cas du listing des percussions et de l'accompagnement, pensez à rajouter un RESTORE pour éviter les problèmes dus à une multiplicité de DATA.

Manœuvres à effectuer :
- Sortez du Basic par la touche "S".
- Recopiez une à une par COPY, chaque ligne du listing fourni.
- Tapez une commande DELETE 0-8000.
- Tapez RENUM.
- Utilisez CHAIN ou MERGE pour incorporer à un programme le listing obtenu, en veillant bien sûr à la compatibilité des numéros de lignes.

- JEU D'UNE MELODIE
Sous-programme maître, il gère tout ce qui a été défini auparavant. Pour accéder aux différents paramètres affichés, utilisez les touches directionnelles droite - gauche et pour les modifier, les touches haut - bas.
- Volume clavier : volume de départ de l'enveloppe de volume. La valeur 0 est la plus courante.
- Volume percussions : volume de départ de l'enveloppe de volume choisie pour les percussions.
- Enveloppe de volume : pour le jeu au clavier.
- Enveloppe de ton : pour le jeu au clavier.
- Priorité sur seconde touche : si vous appuyez sur une note avant que la dernière ne soit finie, l'ordinateur peut soit la faire jouer, soit attendre que la précédente se termine.
- Sélection octave N° : change le numéro de l'octave jouée au clavier.

Dans ce sous programme, joueront automatiquement les percussions et l'accompagnement préalablement définis.
Entrez une mélodie au clavier par les touches suivantes qui constituent deux octaves incomplètes :

1 2 3 4 5 6 7

Do Ré Mi Fa Sol La Si

Q W E R T Y U

- CONSIDERATIONS TECHNIQUES
- L'emploi des touches directionnelles est proscri, sauf pour les cas mentionnés ci-dessus.
- S'il survient un arrêt du programme à la suite d'une erreur, utilisez le zéro du pavé numérique pour que le clavier retrouve son mode normal.
- Appuyez sur "1" du pavé numérique pour relancer le programme sans dommage pour les variables.
- L'accompagnement défini environ 152 notes.

LISTING 1

```
10 ' hebdogiciel triple hauteur,do
uble largeur
100 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 30:REA
D A:PRINT CHR$(A);:NEXT:PRINT:NEXT
110 DATA 148,148,32,150,152,32,158
,156,32,158,156,32,150,156,32,150,
156,32,158,32,150,152,32,158,32,15
0,152,32,148,32
120 DATA 151,157,32,151,32,32,151,
157,32,149,149,32,149,149,32,149,1
56,32,149,32,149,32,32,149,32,151,
32,32,149,32
130 DATA 145,145,32,147,152,32,155
,153,32,155,153,32,147,153,32,147,
153,32,155,32,147,152,32,155,32,14
7,152,32,147,152
```

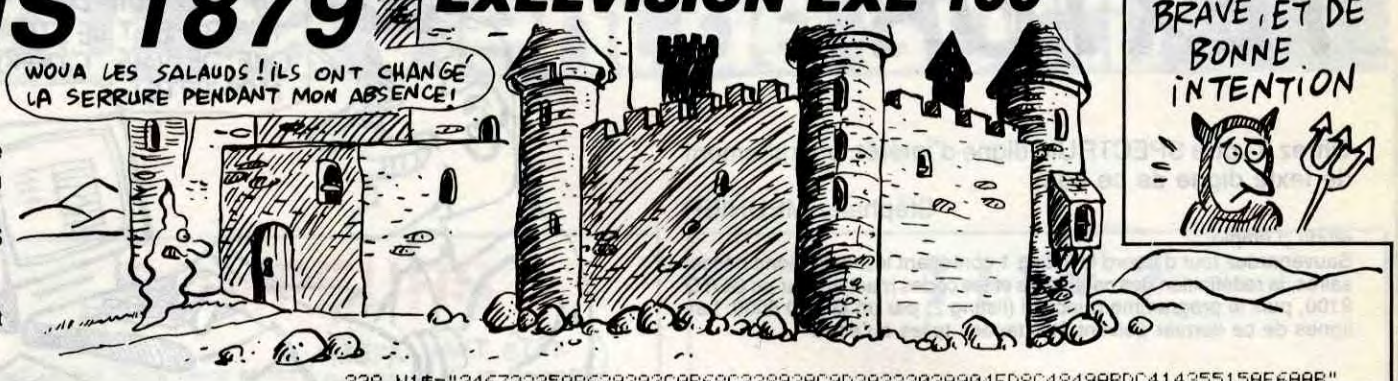
LISTING 2

```
10 '##############################
20 '#                            #
30 '#    AFFICHAGE DE LA PAGE    #
40 '#      DE PRESENTATION       #
50 '#     DE AMSYNTHE V 1.0      #
60 '#                            #
70 '#      PAR DOS REIS F.       #
75 '#    POUR AMSTRAD CPC 464    #
80 '#                            #
90 '##############################
100 PEN 1:PAPER 2:INK 1,26:INK 2,0
110 BORDER 5
120 MODE 2
130 KEY 133,".5,"
140 LOCATE 25,1:PRINT "
"
150 LOCATE 25,2:PRINT "
      "
160 LOCATE 25,3:PRINT "
    "
170 LOCATE 38,5:PRINT "ET"
180 LOCATE 35,7:PRINT "L'AUTEUR"
190 LOCATE 34,9:PRINT "PRESENTENT"
200 CO=0
210 DIM AF(7)
220 RESTORE 480
230 FOR A=0 TO 7
240 READ AF(A)
250 NEXT
255 '
260 '  AFFICHAGE DE AMSYNTHE
265 '
270 Y=260+AF(CO)
280 ON (CO+1) GOSUB 490,500,510,52
0,530,540,550,560
290 READ X1
300 IF X1=501 THEN 360
310 IF X1=500 THEN Y=Y-2:GOTO 290
320 READ X2
330 X1=2*X1+43:X2=2*X2+43
340 PLOT X1,Y:DRAW X2,Y
350 GOTO 290
360 Y=256+AF(CO)
370 ON (CO+1) GOSUB 490,500,510,52
0,530,540,550,560
380 READ X1
390 IF X1=501 THEN 450
400 IF X1=500 THEN Y=Y-2:GOTO 380
410 READ X2
420 X1=2*X1+47:X2=2*X2+47
430 PLOT X1,Y:PLOT X2,Y
440 GOTO 380
450 CO=CO+1
460 IF co=8 THEN 1110
470 GOTO 270
480 DATA 0,-68,-68,-68,-68,-20,-20
,-48
490 RESTORE 600:RETURN
500 RESTORE 680:RETURN
510 RESTORE 740:RETURN
520 RESTORE 790:RETURN
530 RESTORE 850:RETURN
540 RESTORE 910:RETURN
550 RESTORE 970:RETURN
560 RESTORE 1050:RETURN
570 '
580 ' LETTRE A
590 '
600 DATA 36.5,41,500,35,43,500,34,
37,43,44,500,33,36,44,45,500,32,35
,44,45,500,31,34,44,45,500,30,34,4
4,45,500,30,34,45,46,500,29,33,45,
46,500,28,33,45,46,500,28,32,45,46
,500
610 DATA 27,32,45,46,500,27,32,44,
45,500,27,32,44,45,500,26,31,44,45
,500,26,31,44,45,500,25,31,44,45,5
00,25,31,44,45,500,25,31,43,44,500
,24,30,43,44,500,24,30,43,44,500,2
4,30,42,44,500,23,29,42,44,500
620 DATA 23,29,42,44,500,23,29,41,
43,500,22,30,41,43,500,22,30,39,43
,500,22,43,500,21,43,500,21,29,37,
42,500,21,28,38,42,500,20,27,38,42
,500,20,27,38,42,500,20,26,38,42,5
00,19,26,37,42,500,18,26,37,41,500
630 DATA 18,25,37,41,500,17,25,36,
41,500,17,25,36,41,500,17,24,36,41
,500,16,24,36,41,500,15,24,35,41,5
00,15,23,35,41,500,14,23,35,41,500
,6,8,13,23,35,41,500,4,22,35,41,50
0,2,22,35,41,500,1,21,35,41,500,1,
21,35,41,500,0,20,35,41,500,0,20,3
5,42,500
640 DATA 0,19,35,43,500,0,19,35,44
,500,0,18,35,46,500,0,17,36,47,500
,1,16,36,48,500,1,15,36,48,500,2,1
4,37,47,500,3,12,38,46,500,4,10,39
,45,501
650 '
660 ' LETTRE M
670 '
680 DATA 57,62,67,74,85,93,500,55,
63,65,76,83,95,500,54,77,82,96,500
,53,65,69,78,81,83,88,97,500,52,64
,70,78,80,82,89,97,500,52,63,70.5,
81,89.5,97,500,53,62,70.5,80,89.5,
97,500,53,62,70.5,79.5,89.5,96.5,5
00,53,61.5,70.5,79,89,96.5,500,52.
5,61,70,78.5,89,
690 DATA 96.5,500,52.5,61,70,78,88
.5,96,500,52.5,60.5,69.5,78,88,96,
500,52,60,69.5,77.5,88,95.5,500,52
,60,69,77,87.5,95.5,500,51.5,59.5,
69,77,87,95,500,51.5,59,68.5,76.5,
87,95,500,51,59,68,76.5,86.5,94.5,
500,51,58.5,68,76,86,94,500,50.5,5
8,67.5,76,86,94
700 DATA 500,50.5,58,67,75.5,85.5,
93.5,500,50,57.5,67,75.5,85,93.5,5
00,50,57.5,66.5,75,84.5,93,500,49.
5,57,66,75,84,93.5,500,49,57.5,65.
5,75.5,83.5,94,500,48,58,65,76,83,
94,500,48.5,57.5,65.5,76,83.5,93.5
,501
710 '
720 ' LETTRE S
730 '
740 DATA 106,114,500,103,117,500,1
01,119,500,100,121,500,99.5,106.5,
113,122,500,99.5,105.5,114,122.5,5
00,99,105,115,122.5,500,99,105,116
,122,500,99.5,105.5,117,121,500,10
0,106,500,100.5,108,500,101,112,50
0,104,116,500,107,117,500,111,118,
500,112,118.5
750 DATA 500,112.5,119,500,97,99.5
,113,119,500,96.5,101,112.5,119,50
0,96,102,112,118.5,500,96,104,110,
118.5,500,95.5,118,500,95,117,500,
95,116.5,500,95.5,115,500,96,98,10
3,111,501
760 '
770 ' LETTRE Y
780 '
790 DATA 124.5,135.5,143.5,149.5,5
00,124,136,143,150,500,124.5,135.5
,143.5,149.5,500,125,135,143.5,149
,500,125,134.5,144,148,500,125,134
,144,147.5,500,125,133.5,143.5,147
,500,125,133.5,143.5,146.5,500,125
,133.5,143,146,500,125,133,142.5,1
45.5,500
800 DATA 125,133,142,145,500,125,1
33.5,141.5,144.5,500,125,133.5,141
,144,500,125,133.5,140.5,143.5,500
,125,134,140,143,500,125,134,139.5
,142.5,500,125,134.5,139,142,500,1
25,134.5,138.5,141,500,125.5,135,1
38,140.5,500,125.5,135.5,137,140,5
00
810 DATA 126,139.5,500,126,139,500
,126.5,138,500,127,137,500,127.5,1
36,500,128,130.5,132,135,500,131,1
34,500,130,133,500,129,132,500,127
,131,500,115.5,119,125,130,500,114
.5,128,500,114,127,500,114.5,125,5
00,115,123,500,116,121,501
820 '
830 ' LETTRE N
840 '
850 DATA 155,159,163.5,172,500,153
,160,162,173.5,500,152,175,500,151
,162,168,176,500,150,161,169,176.5
,500,150,160,169.5,177,500,150.5,1
59.5,169.5,177,500,151,159,169.5,1
77,500,150.5,158.5,169.5,177,500,1
50,158,169,177,500,150,158,169,177
,500
860 DATA 149.5,157.5,168.5,176.5,5
00,149,157.5,168.5,176.5,500,149,1
57,168,176,500,148.5,157,168,176,5
00,148.5,156.5,167.5,175.5,500,148
,156,167.5,175.5,500,148,156,167,1
75,500,147.5,155.5,167,175,500,147
.5,155,166.5,174.5,500,147,155,166
,174,500
870 DATA 147,154.5,165.5,174,500,1
46.5,154,164.5,174.5,500,146,154.5
,164,175,500,145.5,155,163.5,175.5
,500,146,154.5,164,175,501
880 '
890 ' LETTRE T
900 '
910 DATA 193,195,500,192.5,196,500
,192,196.5,500,192,197,500,191.5,1
97.5,500,191.5,198,500,191,198.5,5
00,191,199,500,190.5,199.5,500,190
.5,200,500,190,200,500,190,200.5,5
00,189.5,200,500,189,198,500,189,1
97.5,500,188.5,197,500,188.5,197,5
00,188,196.5,500
920 DATA 185,202,500,185,202,500,1
88,196,500,187.5,196,500,187,195.5
,500,187,195,500,186.5,195,500,186
.5,194.5,500,186,194,500,186,194,5
00,185.5,193.5,500,185.5,193,500,1
85,193,500,185,192.5,500,184.5,192
.5,500,184.5,192,500,184,192,500,1
84,192,500
930 DATA 184,191.5,500,183.5,191.5
,500,183.5,191,500,183,191,500,183
,190.5,500,182.5,190.5,500,182,190
,500,182,190,500,181.5,190,500,181
.5,190,500,181,190,500,180.5,190.5
,500,180,191,500,180.5,190.5,501
940 '
950 ' LETTRE H
960 '
970 DATA 212,215,500,210,216,500,2
08.5,216,500,207,215.5,500,206,215
,500,205,215,500,204.5,214.5,500,2
04,214.5,500,205,214,500,205.5,214
,500,205.5,213.5,500,205.5,213.5,5
00,205,213,500,205,213,500,204.5,2
13,500,204.5,212.5,500,204,212.5,5
00,204,212,500
980 DATA 204,212,500,203.5,211.5,5
00,203.5,211.5,500,203,211,500,203
,211,500,202.5,210.5,500,202,210.5
,215,222,500,202,210,213,224,500,2
01.5,225,500,201,213,217.5,226,500
,201,212,218.5,226.5,500
990 DATA 201,211,219,227,500,200.5
,210,219,227,500,200.5,209,219,227
,500,200,209,219,227,500,200,208.5
,219,226.5,500,199.5,208,218.5,226
.5,500,199.5,208,218.5,226.5,500,1
99,207.5,218.5,226.5,500,199,207.5
,218.5,226,500,199,207,218,226,500
1000 DATA 198.5,207,218,225.5,500,
198.5,207,217.5,225.5,500,198,206.
5,217.5,225.5,500,198,206.5,217,22
5.5,500,197.5,206.5,217,225,500,19
7,206,216.5,225,500,196.5,206,216,
225,500,196,206,215,225.5,500,195,
206.5,214.5,225.5,500,194.5,207,21
4,226,500
1010 DATA 195,206.5,214.5,225.5,50
1
1020 '
1030 ' LETTRE E
1040 '
1050 DATA 252,253,500,251,254.5,50
0,250.5,255,500,250,254.5,500,249.
5,254,500,244,244.5,248,253,500,24
5.5,251.5,500,500,500,500,240,249.
5,500,238,251,500,236.5,252.5,500,
235,243.5,248,254,500,234,242,248.
5,254.5,500,233,241,249,254.5,500,
232,240,249,255
1060 DATA 500,231,239.5,248.5,255,
500,230,239,248,255,500,229.5,238.
5,247,254.5,500,229.5,238,245.5,25
4,500,229,237.5,244,253,500,229,23
7,240.5,252,500,228.5,250,500,228,
246,500,228,236,500,228,236,500,22
8.5,236,500,228.5,236,500,228.5,23
6.5,250.5,252,500
1070 DATA 229,237,249,251.5,500,22
9.5,238,248,251,500,230,239.5,246.
5,250,500,231,248.5,500,232.5,246.
5,500,235.5,244,501
1080 '
1090 ' AFFICAGE DU SOCLE
1095 '    DE AMSYNTHE
1100 '
1110 ORIGIN 47,118
1120 DRAWR 500,0:DRAWR 4,-4:DRAWR
-508,0:DRAWR 4,4
1130 MOVER -4,-4
```

A SUIVRE...

CARPATHIANS 1879

EXELVISION EXL 100



En l'an de grâce 1879, votre manoir situé dans la sinistre région des Carpathes, reçut comme il se doit la visite d'un redoutable revenant...

Jean-Luc et Frédéric FARGES

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

LISTING 1

```
2 !**********************
4 !*JEAN-LUC ET FREDERIC*****************
6 !*     FARGES          * CARPATHIANS  *  !*  TEL:73.38.48.13   *              *
8 !*   PRESENTENT        *              *
10 !**********************     1879     *
12 !                     *              *
14 !                     ********************
16 CLS "bBB"
18 CALL POKE(50432,162,5,45,162,136,45,10,162,5,45,162,200,45,10)
20 CALL EXEC(50432):ON WARNING NEXT
22 LOCATE (10,1):CALL COLOR("0RB"):PRINT "Un moment s.v.p":CALL BON
24 GOSUB 948
26 CALL CHAR(1,"0E0F07010305070603FF")!********LE CUISINIER NOUS REGARDE********
28 CALL CHAR(2,"70F0E080C0A0E060C0FF")
30 CALL CHAR(3,"FFDF9F7F0F0F07020A06")
32 CALL CHAR(4,"FFFDF9FEF0F0E0405060")
34 CALL CHAR(5,"8E8F87FFC3A7FFA7A3FF")!********CUISINIER SUR L'ECHELLE(1)********
36 CALL CHAR(6,"71F1E1FFC3E5FFE5C5FF")
38 CALL CHAR(7,"9F9FFF8F8FFF8782FA86")
40 CALL CHAR(8,"F9F9FFF1F1FFE1415F61")
42 CALL CHAR(9,"8E8F87FF8387FF8783FF")!********CUISINIER SUR L'ECHELLE(2)********
44 CALL CHAR(10,"71F1E1FFC1E1FFE5C5FF")
46 CALL CHAR(11,"BFDFFF8F8FFF8782A498")
48 CALL CHAR(12,"FDFBFFF1F1FFE1412519")
50 CALL CHAR(13,"393F1F060F1E1B1C0F07")!*********CUISINIER A DROITE (1)*********
52 CALL CHAR(14,"C0C080000080E0800080")
54 CALL CHAR(15,"0F1E1C1B1C1F0F040406")
56 CALL CHAR(16,"C060F0F070E0C08080C0")
58 CALL CHAR(17,"0E0F0701030707060301")!*********CUISINIER A DROITE (2)*********
60 CALL CHAR(18,"70F0E080C0A0F820C080")
62 CALL CHAR(19,"030605040707030204060")
64 CALL CHAR(20,"E0F0F818F8F0E0402810")
66 CALL CHAR(21,"0303010000010701000l")!*********CUISINIER A GAUCHE (1)*********
68 CALL CHAR(22,"98F8F060F078D838F0C0")
70 CALL CHAR(23,"03060F0F0E0703010103")
72 CALL CHAR(24,"F07838D818F8F0202060")
74 CALL CHAR(25,"0E0F070103051F040301")!*********CUISINIER A GAUCHE (2)*********
76 CALL CHAR(26,"70F0E080C0E0E060C080")
78 CALL CHAR(27,"070F1F181F0F07021408")
80 CALL CHAR(28,"C060A020E0E0C0402060")
82 CALL CHAR(41,"393F1F060F1E1F180F07")!**PASSAGE SUR UNE ECHELLE A DROITE(1)***
84 CALL CHAR(42,"C0FF8080FF80E0FF8080")
86 CALL CHAR(43,"0F1F1C1B1C1F0F04080C")
88 CALL CHAR(44,"C0FFF0F0FFE0C0FF80C0")
90 CALL CHAR(45,"39FF1F06FF1E1FF80F07")!**PASSAGE SUR UNE ECHELLE A DROITE(2)***
92 CALL CHAR(46,"C0C080000080E0800080")
94 CALL CHAR(47,"0FFF1C1BFC1F0FFF090D")
96 CALL CHAR(48,"C020F0F030E0C08080C0")
98 CALL CHAR(57,"8EFF8781FF8787FE8381")!**PASSAGE SUR UNE ECHELLE A DROITE(3)***
100 CALL CHAR(58,"71FFE181FFA1F93FC181")
102 CALL CHAR(59,"81FE8584FF8783FF8486")
104 CALL CHAR(60,"E1FFF919FFF1E1FF2911")
106 CALL CHAR(49,"03FF0100FF0107FF0001")!**PASSAGE SUR UNE ECHELLE A GAUCHE(1)**
108 CALL CHAR(50,"9CFCF860F078F818F0E0")
110 CALL CHAR(51,"03FF0F0CFF0703FF0103")
112 CALL CHAR(52,"F038C808F8F8F0201030")
114 CALL CHAR(53,"0303010000107010001")!**PASSAGE SUR UNE ECHELLE A GAUCHE(2)**
116 CALL CHAR(54,"9CFFF860FF78F81FF0E0")
118 CALL CHAR(55,"03070F0C0F0703010103")
120 CALL CHAR(56,"F03FC808FFF8F0FF9080")
122 CALL CHAR(61,"8EFF8781FF859FFC8381")!**PASSAGE SUR UNE ECHELLE A GAUCHE(3)**
124 CALL CHAR(62,"71FFE181FFE1E17FC181")
126 CALL CHAR(63,"87FF9F98FF8F87FF9488")
128 CALL CHAR(64,"C17FA121FFE1C1FF2161")
130 CALL CHAR(33,"0E0F070143452726331F")!**********LE CUISINIER A GAGNE*********
132 CALL CHAR(34,"70F0E080C2A2E464CCF8")
134 CALL CHAR(35,"1F0F0F0F0F0703062C18")
136 CALL CHAR(36,"F8F0F0F0F0E0C0603418")
138 !LE CUISINIER EST ARRIVE EN HAUT D'
140 !********** UNE ECHELLE *************
142 CALL CHAR(37,"0E0F0701038787C7C377")
144 CALL CHAR(38,"70F0E080C0E1E1E3C3EE")
146 CALL CHAR(39,"3F1F1F1F0F0F0706040C")
148 CALL CHAR(40,"FCF8F8F8F0F0E0602030")
150 CALL CHAR(107,"00000000000001000000")!******LE CUISINIER SAUTE A GAUCHE*****
152 CALL CHAR(108,"E7FF7E183C5EFE463C18")
154 CALL CHAR(109,"0007010101101000F0000")
156 CALL CHAR(110,"7C0EFEFEFEFC78E00000")
158 CALL CHAR(77,"E7FF7E183C7A7F623C18")!******LE CUISINIER SAUTE A DROITE******
160 CALL CHAR(78,"00000000000080000000")
162 CALL CHAR(79,"3E707F7F7F3F1E070000")
164 CALL CHAR(80,"00E00080800808F00000")
166 CALL CHAR(81,"8EFF8781FF8587FE8381")!***LE CUISINIER EN BAS D'UNE ECHELLE***
168 CALL CHAR(82,"71FFE1C1FFA1E17FC181")
170 CALL CHAR(83,"FFEFCFBF87FF8382FF8C")
172 CALL CHAR(84,"FFF7F3FDE1FFC141FF31")
174 CALL CHAR(97,"0C0406070F8F9FDFDFFF")!****LE CUISINIER TOMBE D'UNE ECHELLE***
176 CALL CHAR(98,"302060E0F0F1F9FBFBFF")
178 CALL CHAR(99,"7F030707070301070F0E")
180 CALL CHAR(100,"FEC0E0E0E0C080E0F070")
182 CALL CHAR(101,"00000000000000061920")!**********MORT DU CUISINIER**********
184 CALL CHAR(102,"00000000001824C31818")
186 CALL CHAR(103,"00000000000000609804")
188 CALL CHAR(104,"4C9191488086508888860")
190 CALL CHAR(105,"18FFFF181B1818191818")
192 CALL CHAR(106,"0201010631898A190106")
194 !**********************************!    !**********************************
196 !   CALL CHARS DE LA PRESENTATION  !    !
198 !**********************************!    !**********************************
200 CALL CHAR(89,"00003C428181423C0000")
202 CALL CHAR(90,"1824428181818422418")
204 !**********************************!    !**********************************!
206 !             ECHELLE              !    !                                  !
208 !**********************************!    !**********************************!
210 CALL CHAR(69,"80FF8080FF8080FF8080")
212 CALL CHAR(70,"01FF0101FF0101FF0101")
214 !*********************************
216 !* COUCOU +++++++++++++++++++++++*
218 !* 1,2,3,MIAM +++++++++++++++++++*
220 !* ALARME,BEEP +++++++++++++++++*
222 !*********************************
224 C1$="02882BCD51B69A6855B340F1E16A338903E517699E2A6154B80A929504815395AA500"
226 C2$="D0006C4996684D44B84358E125455D1AED646B08325369C58410972B0C4B86321B061"
228 C3$="A21B4E9848A77156B82122EDCE31D3F0FF01"
230 COUCOU$=C1$&C2$&C3$
232 NUM1$="C9AEB5D334AA1CAFA476F3AA73BDE3969AAA99B2AFBBBDE59554CA5E56865F5C1A"
234 NUM2$="454B4951F22E5C49C5A5C13B7B19151246F829994FF1F"
236 UN$=NUM1$&NUM2$
238 N1$="24673225AB629292CAB68C32892AC9D3A32202A904ED8C4849ABDC41435515AF6AAB"
240 N2$="0C16F6728221CC29A4CF75B73DAC2A4238BD55B3AA0B26D797CD2DDC852B5A263F72"
242 N3$="B7685F61E2A8593CBD2429925454EF46FF0F"
244 DEUX$=N1$&N2$&N3$
246 M1$="0CD8D6420103AF0B20DA7301047ECD00ADB64219456F08750969E679A6D4BA06C38"
248 M2$="F6156CD674E6F7AC34B694A2D2757DF04A1B690B9691516916lA8915856ED768295F"
250 M3$="FC7F"
252 TROIS$=M1$&M2$&M3$
254 AL1$="0A89EE1EC583042AD66FEA6A938A7417A1898E49F2476267E5292817D4356219C15"
256 AL2$="4DF0396C468DFEA93D5ADC242BF63CD768289EB07BBB61320FD2506E4EFCE80FA29"
258 AL3$="9CE8A3DCA559524C08FEE3AA4CE021CC9BCA5A85C4F447DEEB0910FF2303F26F254"
260 AL4$="0F9144ECC11A7AAE210365AFEAD10CB88A4E32BC90D27FE1F00"
262 ALARME$=AL1$&AL2$&AL3$&AL4$
264 F1$="83AF5139282726BE4452A37EE5F8ECD14DEE75E36B540E8959856F99C5D11F3ABE46"
266 F2$="54C7FEA2F8E2C05DEEB3E2B33574DD378CCF16D26D3F333E5B88D4F9F2FF"
268 FLIP$=F1$&F2$
270 MIA1$="CC31D4A32362293750F10D8B69DC44D87B8896712365EFE2C6C95D8140A6E51477"
272 MIA2$="2E45EA8AB2ECB5C74033F6E9E7CC248D3867E8CD9B2D130FAF256F95A893FA1E28"
274 MIA3$="0D359973BA434ED466AECF9CB4C3AB182743D54EA993EC6519343DE9EB576D028F"
276 MIA$=MIA1$&MIA2$&MIA3$&"CAA7EF330325139D61"
278 !*********************************
280 !PRESENTATION                    *
282 !*********************************
284 CLS "bBB":CALL COLOR("1WB")
286 FOR I=1 TO 40:LOCATE (1,I)
288 PRINT "Y":NEXT
290 FOR I=2 TO 19:LOCATE (I,40)
292 PRINT "Z":NEXT
294 FOR I=40 TO 1 STEP -1:LOCATE (20,I)
296 PRINT "Y":NEXT
298 FOR I=19 TO 2 STEP -1:LOCATE (I,1)
300 PRINT "Z":NEXT
302 !      ^ CONTOUR ^
304 CALL POKE(51184,165,8,6,10)
306 CALL POKE(49156,199,240)
308 RESTORE 310:FOR I=1 TO 9:READ S,P
310 DATA 105,10,111,10,118,10,125,10,105,10,111,10,118,10,125,10,199,80
312 CALL POKE(258,S,132):FOR K=1 TO 10*P:NEXT
314 CALL POKE(259,45):NEXT
316 CALL COLOR("0bB")
318 LOCATE (2,10):CALL POKE(258,105,132)
320 PRINT "JEAN LUC ET FREDERIC"
322 PAUSE .1
324 CALL COLOR("0CB"):CALL POKE(258,111,132):LOCATE (5,17):PRINT "FARGES"
326 PAUSE .1
328 CALL COLOR("0Y")
330 LOCATE (7,15):CALL POKE(258,118,132)
332 PRINT "PRESENTENT":PAUSE .1
334 CALL POKE(258,125,132):PAUSE .8:CALL POKE(259,45)
336 A$="   CCAARRPPAATTHHIIAANNSS  11887799"
338 FOR J=2 TO LEN(A$)
340 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (9,J):PRINT " ";CHR$(13);CHR$(14):LOCATE (10,J)
342 PRINT " ";CHR$(15);CHR$(16)
344 LOCATE (9,J):PRINT " ";CHR$(17);CHR$(18):LOCATE (10,J)
346 PRINT " ";CHR$(19);CHR$(20):CALL COLOR("0RHL"):LOCATE (9,J)
348 PRINT SEG$(A$,J,1):CALL COLOR("0MHL"):LOCATE (10,J):PRINT SEG$(A$,J,1)
350 NEXT:LOCATE (9,J):PRINT "   ":LOCATE (10,J):PRINT "   "
352 CALL POKE(258,199,132)
354 CALL COLOR("0GB"):LOCATE (15,4)
356 PRINT "Voulez-vous les regles du jeu  ?"
358 LOCATE (16,13):PRINT "(1=NON  2=OUI)":PAUSE .8
360 CALL POKE(259,45):CALL EXEC(50700):PAUSE 1.5
362 R$=KEY$
364 IF R$="1"THEN CALL NON:GOTO 460
366 IF R$="2"THEN CALL OUI:GOTO 392
368 GOTO 362
370 !*****************
372 !*               *
374 !*    REGLES     ***************
376 !*   --------    *             *
378 !*               *             *
380 !*****************  D U        *
382 !         *       -----       *
384 !         *                   *
386 !         *       J E U       *
388 !         *       -------     *
390 !         ***********************
392 PAUSE 1:CALL SPEECH("L,"&COUCOU$):CALL COLOR("0B")
394 CALL POKE(51184,165,8,6,10):CALL POKE(49156,199,240):FOR I=2 TO 19
396 LOCATE (I,2)
398 PRINT RPT$(" ",38)
400 NEXT
402 CALL COLOR("0MBLF")
404 LOCATE (2,7)
406 PRINT "RREEGGLLEESS  DDUU  JJEEUU"
408 DIM B$(16)
410 B$(2)="           AN DE GRACE 1879 "
412 B$(3)="           ---------------- "
414 B$(4)="  LES MONTAGNES DES CARPATHES"
416 B$(5)="  SONT LE CITE PRIVILEGIE DES "
418 B$(6)="  REVENANTS."
420 B$(7)="  D'APRES LA RUMEUR L'UN D'ENTRE"
422 B$(8)="  EUX S'EST REFUGIE DANS VOTRE MANOIR."
424 B$(9)="                                      "
426 B$(10)="  ERRANT CHEZ VOUS,"
428 B$(11)="  IL VOUS FAUT L'EVITER CAR S'IL"
430 B$(12)="  PARVIENT A VOUS TOUCHER,VOUS MOURREZ."
432 B$(13)="                                      "
434 B$(14)="  JE VOUS SOUHAITE BIEN DU"
436 B$(15)="  COURAGE DANS VOTRE POURSUITE."
438 B$(16)="                                      "
440 FOR I=1 TO 16:FOR J=2 TO LEN(B$(I))
442 IF I<14 THEN CA$="0YB" ELSE CA$="0RB"
444 CALL COLOR(CA$):LOCATE (I+1,J):PRINT SEG$(B$(I),J,1)
446 NEXT
448 CALL SPEECH("L,0D7C8BABAB602FC"):CALL SPEECH("L,0D7C91B2BAB602FC"):NEXT
450 CALL EXEC(50700):PAUSE 1.5:CALL COLOR("0CWH"):LOCATE (18,10)
452 PRINT "RETURN POUR LA SUITE"
454 CALL COLOR("0bWH"):LOCATE (19,10)
456 PRINT "RETURN POUR LA SUITE"
458 PAUSE:CALL SPEECH("L,"&FLIP$):GOSUB 724
460 !*********************************
462 !*OPTION                         *
464 !*********************************
466 CALL POKE(51184,165,8,6,10):CALL POKE(49156,199,240):CALL COLOR("0BB")
468 FOR I=2 TO 19
470 LOCATE (I,2)
472 PRINT RPT$(" ",38)
474 NEXT
```


SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

A SUIVRE...

TEXTOR

SPECTRUM

Offrez à votre SPECTRUM digne d'intérêt, un traitement de texte digne de ce nom.

Stéphane MEUNIER

Mode d'emploi :
Sauvegardez tout d'abord le listing 1 contenant les indications nécessaires, la redéfinition des caractères et les codes machine par un GOTO 9100, puis le programme principal (listing 2) par un GOTO 8000. Les lignes de ce dernier doivent être tapées telles qu'elles.

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

LISTING 1

```
  80 REM ************************
  90 REM *  SUR SPECTRUM 48Ko   *
 100 REM ************************
 120 REM *                      *
 130 REM *   MEUNIER STEPHANE   *
 140 REM *                      *
 150 REM * A L'HONNEUR DE VOUS  *
 160 REM *                      *
 170 REM *      PRESENTER       *
 180 REM *                      *
 190 REM *TEXTOR © JUILLET 1986*
 200 REM *                      *
 205 REM *AVEC LA PARTICIPATION*
 210 REM *                      *
 215 REM *  DE FABRICE COMPERE  *
 216 REM *                      *
 220 REM ************************
 230 CLS
 240 INK 5: BORDER 0: PAPER 0: C
LS : POKE 23658,8
 245 REM **************
         *PRESENTATION*
         **************
 250 PRINT AT 0,13; INK 1; PAPER
 7; FLASH 1;"TEXTOR"
 260 PRINT : PRINT "CE LOGICIEL
EST UN TRAITEMENT DE TEXTE QUI A
 ETE REALISE PAR    Meunier Step
hane ET AVEC LE     CONCOURS DE
Fabrice COMPERE    "
 265 PRINT : PRINT "IL A ETE CRE
E AFIN DE VOUS AIDE A GERER DIFF
ERENTS TEXTES"
 270 PRINT "IL SE COMPOSE DE DEU
X           PROGRAMMES.CELUI-CI
EST DESTINE A LA PRESENTATION ET
 A          L'UTILISATION DU LOG
ICIEL."
 275 PRINT : PRINT "CE PROGRAMME
 NE TOURNE QUE SUR  SPECTRUM 48K
o ET VOUS OFFRE     17000 OCTETS
 DE GESTION A LA    FOIS"
 280 PRINT : PRINT "       APPUYEZ
SUR UNE TOUCHE"
 285 LET T$=INKEY$: IF T$="" THE
N GO TO 285
 290 FOR A=1 TO 20: PRINT AT A,0
;"
 ": NEXT A
 295 REM ************************
 296 REM *                      *
 300 REM * COMMENT UTILISER LE *
 305 REM *                      *
 310 REM *     LE LOGICIEL      *
 315 REM *                      *
 320 REM ************************
 325 PRINT AT 2,0;"UN MENU S'OFF
RE A VOUS.IL EST   COMPOSE D'ICO
NES QUE JE VAIS             VOUS
 EXPLIQUER"
 330 PRINT : PRINT INK 6;"M": P
RINT INK 6;"U"; INK 2;" PERMET
DE CHOISIR LES OPTIONS"
 335 PRINT : PRINT "VOUS DIRIGER
EZ TOUJOURS LA MAIN AVEC LES CUR
SEURS 5 ET 8 ET     INDIQUEREZ V
OTRE CHOIX EN                  P
RESSANT 0"
 340 PRINT : PRINT "       APPUYEZ
 SUR UNE TOUCHE"
 345 LET T$=INKEY$: IF T$="" THE
N GO TO 345
 350 FOR A=1 TO 20: PRINT AT A,0
;"
 ": NEXT A
 365 PRINT AT 2,0; INK 6;"\ ": P
RINT INK 6;"@\"; INK 1;" PERMET1
-DE CREER DES FICHES
                               ..
;, INK 4;"2-DE CORRIGER UNE FICHE

 370 PRINT : PRINT "1-L'OPTION C
REATION": PRINT : PRINT INK 7;"
 VOUS AUREZ LE CHOIX ENTRE     P
LUSIEURS FORMATS (DE 10/10  A  3
0/20) EN PASSANT PAR TOUS LES
        INTERMEDIAIRES"
 375 PRINT INK 7;"ENSUITE VOUS R
ENTREREZ UN TITRE      DE LONGUEU
R MAXIMALE 32"
 380 PRINT INK 7;"PUIS APPAIRAIT
 UNE FIGURE CORRES-PONDANT AU FO
RMAT.VOUS POURREZ EN APPUYANT SU
R S.SHIFT a      ACCEDER A PLUS
IEURS COMMANDES"
 385 PRINT : PRINT "       APPUYEZ
 SUR UNE TOUCHE"
 390 LET T$=INKEY$: IF T$="" THE
N GO TO 390
 400 FOR A=1 TO 20: PRINT AT A,0
;"
 ": NEXT A
 410 PRINT AT 2,0; INK 6;"\ ": P
RINT INK 6;"@\"; INK 1;" PERMET1
-DE CREER DES FICHES
                               ..
; INK 4;"2-DE CORRIGER UNE FICHE

 415 PRINT : PRINT "1-L'OPTION C
REATION (suite)"
 420 PRINT : PRINT INK 2;"L'OPTI
ON CURSEUR SERT A SE      PLACER
 A UN ENDROIT VOULU.POUR  REECRI
R REVENIR AU MENU DES     OPTION
S ET CHOISISSEZ ECR QUI   CORRES
POND AU MODE ECRITURE    (LE MO
DE EST INDIQUE EN BAS
      DE L'ECRAN)"
 425 PRINT : PRINT : PRINT "
 APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
 430 LET T$=INKEY$: IF T$="" THE
N GO TO 430
 440 FOR A=8 TO 20: PRINT AT A,0
;"
 ": NEXT A
 460 PRINT AT 10,0; INK 7;"L'OPT
ION MAJ ECRIT TOUJOURS EN  MAJUS
CULE.                      L'OPT
ION min ecrit en minuscule mais
en appuyant simultanement    sur
caps shift,ON OBTIENT LES
       MAJUSCULES"
 465 PRINT : PRINT : PRINT "
 APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
 470 LET T$=INKEY$: IF T$="" THE
N GO TO 470
 475 FOR A=8 TO 20: PRINT AT A,0
;"
 ": NEXT A
 480 PRINT AT 10,0; INK 4;"L'OPT
ION CLS EFFACE LA FICHE     QUE V
OUS CREEZ ET VOUS VOUS      RETRO
UVEZ EN HAUT DE L'ECRAN"
 485 PRINT INK 5;"L'OPTION FIN T
OUT COMME ENTER    QUAND VOUS ETE
S EN MODE ECRITUREVOUS DEMANDE L
A VALIDATION DE LA             F
ICHE"
 490 PRINT : PRINT : PRINT "
 APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
 500 LET T$=INKEY$: IF T$="" THE
N GO TO 500
 510 FOR A=7 TO 20: PRINT AT A,0
;"
 ": NEXT A
 515 PRINT AT 8,0; INK 6;"2-L'OP
TION CORRECTION"
 520 PRINT : PRINT INK 4;"VOUS P
OURREZ CORRIGER LE TITRE  D'UNE
FICHE OU LA FICHE SEULE.  VOUS A
CCEDEREZ AUX OPTIONS DE LAMEME F
ACON QU'EN MODE ECRITURE"
 525 PRINT : PRINT : PRINT "
 APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
 530 LET T$=INKEY$: IF T$="" THE
N GO TO 530
 540 FOR A=1 TO 20: PRINT AT A,0
;"
 ": NEXT A
 545 PRINT AT 2,0; INK 6;"^^": P
RINT INK 6;"oo"; INK 1;" PERMET
LA VISUALISATION"
 550 PRINT : PRINT INK 5;"SI,QUA
ND L'ORDINATEUR VOUS      DEMAND
E LA FICHE A RECHERCHER   VOUS T
APEZ ENTER SANS RIEN      ENTRER
 VOUS VERREZ ALORS LA     LISTE
DES FICHES EN MEMOIRE"
 555 PRINT : PRINT INK 2;"SI VOU
S NE RENTREZ QU'UN GROUPE DE LET
TRES,TOUTES LES FICHES    DONT L
E TITRE COMMENCE PAR CE   GROUPE
 DE LETTRES DEFILERONT    POUR V
OUS PERMETTRE LE BON CHOIX"
 560 PRINT : PRINT : PRINT "
 APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
 565 LET T$=INKEY$: IF T$="" THE
N GO TO 565
 570 FOR A=1 TO 20: PRINT AT A,0
;"
 ": NEXT A
 575 PRINT AT 2,0; INK 6;" _ ": P
RINT INK 6;"@@"; INK 2;"PERMET L
A SUPPRESSION DE FICHE"
 580 PRINT : PRINT INK 3;"L'ORDI
NATEUR RECHERCHERA LA      FICHE
DE LA MEME FACON QUE POUR LA VIS
UALISATION.NE VOUS TROMPEZ PAS,
VOUS NE POURREZ VOUS      RAVISE
Z"
 585 PRINT : PRINT : PRINT : PRI
NT "    APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
 590 LET T$=INKEY$: IF T$="" THE
N GO TO 590
 600 FOR A=1 TO 20: PRINT AT A,0
;"
 ": NEXT A
 605 PRINT AT 2,0; INK 6;"__": P
RINT INK 6;"[=]"; INK 7;" PERMET
LE CHARGEMENT  ET  LA   SAUVEGA
RDE DE(S) FICHE(S)"
 610 PRINT : PRINT INK 2;"VOUS A
LLEZ POUVOIR SAUVEGARDER  ET CHA
RGER LA TOTALITE DES      FICHES
OU LES FICHES 1 PAR 1.    A VOUS
DE VOIR"
 615 PRINT : PRINT : PRINT "
 APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
 620 LET T$=INKEY$: IF T$="" THE
N GO TO 620
 630 CLS
 640 INPUT "VOULEZ-VOUS REVOIR L
UTILISATION";R$
 650 IF R$="O" THEN GO TO 1
 655 IF R$="N" THEN GO TO 665
 660 GO TO 640
 665 CLS
 670 PRINT AT 10,0;"JE RENTRE LE
S CODES MACHINES"
 671 REM **********
         *        *
         *EFFACAGE*
         *        *
         **********
 675 RESTORE 675: FOR A=60000 TO
 60020: READ B: POKE A,B: NEXT A
: DATA 33,0,0,1,0,0,54,32,11,62,
0,184,35,32,247,62,0,185,32,242,
201
 676 REM ******
         *    *
         *LDIR*
         *    *
         ******
 680 RESTORE 680: FOR A=63040 TO
 63051: READ B: POKE A,B: NEXT A
: DATA 33,0,0,17,0,0,1,0,0,237,1
76,201
 681 REM ***********
         *         *
         *RECHERCHE*
         *         *
         ***********
 685 RESTORE 685: FOR A=62000 TO
 62075: READ B: POKE A,B: NEXT A
: DATA 33,248,167,126,254,250,40
,11,126,254,255,32,3,68,77,201,3
5,24,240,34,2,91,35,126,50,0,91,
35,126,50,1,91,35,35,221,33,136,
95,17,72,238,26,221,34,4,91,254,
249,32,3,68,77,201,126,254,252,4
0,201,26,190,32,197,126,229,42,4
,91,119,225,35,19,221,35,24,222,
201
 686 REM *****************
         *               *
         *TRANSFERT TITRE*
         *               *
         *****************
 690 RESTORE 690: FOR A=61200 TO
 61219: READ B: POKE A,B: NEXT A
: DATA 33,0,0,17,136,95,126,254,
252,32,3,68,77,201,126,18,35,19,
24,242
 695 REM *****************
         *               *
         *TRANSFERT FICHE*
         *               *
         *****************
 700 RESTORE 700: FOR A=63000 TO
 63011: READ B: POKE A,B: NEXT A
: DATA 33,0,0,17,253,92,1,0,0,23
7,176,201
 703 REM ******
         *    *
         *LDDR*
         *    *
         ******
 705 RESTORE 705: FOR A=63020 TO
 63031: READ B: POKE A,B: NEXT A
: DATA 33,0,0,17,0,0,1,0,0,237,1
84,201
 710 PRINT AT 10,0;"CODES MACHIN
ES RENTRES
 715 PRINT AT 15,0;"      APPUYEZ
 UNE TOUCHE POUR     CHARGER LE
 PROGRAMME TEXTOR 2"
 720 LET T$=INKEY$: IF T$="" THE
N GO TO 720
 730 LOAD "TEXTOR 2"
9000 REM *******
         *U.D.G*
         *******
9010 RESTORE 9020: FOR a=0 TO 15
9: READ b: POKE USR "a"+a,b: NEX
T a
9015 REM ******   ****
         *MAIN*   *M *
         ******   *U *
                  ****
9020 DATA 0,0,32,48,40,41,38,36,
12,20,40,80,160,64,32,80,64,64,6
4,64,64,32,16,15,16,40,8,16,16,9
6,128,0
9021 REM *********  ****
         *PLUMIER*  * \*
         *********  *@\*
                    ****
9025 DATA 96,80,40,20,18,9,4,2,0
,0,0,0,0,128,64,2,57,56,238,13
0,186,130,254,32,16,136,68,40,20
,2,1
9026 REM *********   ****
         *LUNETTE*   *oo*
         *********   *  *
                     ****
9030 DATA 0,0,0,0,16,40,64,128,0
,0,0,0,8,20,2,1,164,197,146,68,5
6,0,0,0,29,163,73,34,28,0,0,0
9031 REM *******   ****
         *GOMME*   *  *
         *******   *@@*
                   ****
9035 DATA 0,0,0,0,0,0,31,0,0,0
,0,0,0,0,192,248,196,163,158,146
,82,62,3,60,18,249,15,9,9,15,248
9036 REM **********   ****
         *CASSETTE*   *  *
         **********   *[=]*
                      ****
9040 DATA 0,0,0,0,255,128,128,15
6,0,0,0,0,255,1,1,57,151,156,128
,135,136,255,0,0,233,57,1,225,17
,255,0,0
9050 GO TO 1
9100 REM ************
         *          *
         *SAUVEGARDE*
         *          *
         ************
9110 SAVE "TEXTOR 1" LINE 9000
9150 REM ***********************
         *  EN CAS DE BREAK    *
         *                     *
         *   DANS TEXTOR 2     *
         *                     *
         *  FAIRE GOTO 9000    *
         ***********************
9160 REM
9170 REM ***********************
         *  DANS TEXTOR 2 IL   *
         *                     *
         *   FAUT TAPER LES    *
         *                     *
         * LIGNES COMME ELLES  *
         *                     *
         *        SONT         *
         ***********************
```

LISTING 2

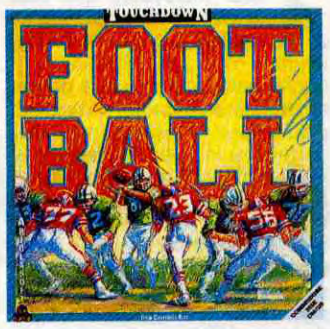
```
  10 REM INITIALISATION
  20 LET ADF=43000
 100 LET F$="XXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXX"
 110 LET T$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXX"
 990 RETURN
1000 REM ECRITURE
1004 IF ADD-ADF<106 THEN POKE 65
528,0: POKE 65529,1: GO TO 5220
1005 POKE 23562,1
1010 POKE 23658,8
1015 GO SUB 9950
1020 INK 4: LET X1=3: LET X2=15:
 LET Y1=3: LET Y2=6: LET B$="COR
RECTION": GO SUB 9200
1025 LET X1=19: LET X2=29: LET B
$="CREATION": GO SUB 9200
1030 LET X=8: LET Y=7
1040 PRINT AT Y,X; INK 6;"M";AT
 Y+1,X;"U"
1045 GO SUB 9300
1050 LET X1=23: LET X2=8: LET Y1
=15: GO SUB 9320
1060 IF A$="0" THEN GO TO 1080
1065 GO TO 1045
1080 PRINT AT Y,X; INK 4; PAPER
1;"M";AT Y+1,X;"U": BEEP 0.1,1
0: IF X=8 THEN GO TO 1300
1100 REM CREATION
1105 GO SUB 9500
1110 LET X1=9: LET X2=17: LET Y1
=1: LET Y2=4: LET B$="FORMAT": G
O SUB 9200

1115 LET X2=22: LET Y1=7: LET Y2
=10: LET B$="NB COLONNES": GO SU
B 9200
1120 LET X2=10: LET Y2=30: GO SU
B 9400: LET C=VAL B$
1125 POKE ADF,250: POKE ADF+1,C
1130 LET X1=9: LET X2=20: LET Y1
=13: LET Y2=16: LET B$="NB LIGNE
S": GO SUB 9200: LET X2=10: LET
Y2=20: GO SUB 9400: LET D=VAL B$
1135 POKE ADF+2,D
1140 GO SUB 9500
1145 PLOT 0,175: DRAW (PEEK (ADF
+1))*8-1,0: DRAW 0,-(PEEK (ADF+2
))*8+1: DRAW -(PEEK (ADF+1))*8+1
,0: DRAW 0,(PEEK (ADF+2))*8-1: G
O SUB 9550
1150 GO SUB 9300
1155 IF A$="N" THEN CLS : GO TO
1110
1160 IF A$<>"O" THEN GO TO 1150
1165 CLS
1170 LET X1=7: LET X2=26: LET Y1
=10: LET Y2=13: LET B$="TITRE DE
 LA FICHE": GO SUB 9200
1173 INPUT A$
1180 IF A$="" OR LEN A$>32 THEN
GO TO 1165
1181 POKE ADF+3,LEN A$
1185 FOR A=1 TO LEN A$: POKE ADF
+3+A,CODE (A$(A)): NEXT A: POKE
A+ADF+3,252: LET B$=A$
1186 IF ADF+5+PEEK (ADF+1)*PEEK
(ADF+2)>ADD THEN POKE 65528,0: P
OKE 65529,4: GO TO 5220
1190 PAPER 1: CLS : PAPER 0
1195 LET A$="": FOR A=1 TO PEEK
(ADF+1): LET A$=A$+" ": NEXT A
1200 FOR A=0 TO PEEK (ADF+2)-1:
PRINT AT A,1; PAPER 0;A$: NEXT A
1205 LET AD=ADF
1210 LET A$="ECRITURE": GO SUB 9
990: LET X1=PEEK (ADF+1): LET Y1
=PEEK (ADF+2)-1: GO SUB 9600
1300 REM CORRECTION
1305 GO SUB 9500: LET X1=2: LET
X2=30: LET Y1=1: LET Y2=4: LET B
$="QUE VOULEZ-VOUS CORRIGER ?":
GO SUB 9200
1310 LET X1=7: LET X2=14: LET Y1
=6: LET Y2=9: LET B$="TITRE": GO
 SUB 9200: LET X1=17: LET X2=24:
 LET B$="FICHE": GO SUB 9200
1315 LET X1=19: LET X2=9: LET Y1
=10: LET Y=10: LET X=9: PRINT AT
 Y,X; INK 6;"M";AT Y+1,X;"U"
1320 GO SUB 9300: GO SUB 9320: I
F A$<>"0" THEN GO TO 1320
1325 IF X=19 THEN GO TO 1500
1330 PRINT AT Y,X; INK 4; PAPER
1;"M";AT Y+1,X;"U": BEEP 0.1,1
0: GO SUB 9500: GO SUB 2900
1331 POKE 62001,248: POKE 62002,
167
1335 GO SUB 9500
1340 INPUT "LE NOUVEAU TITRE";N$
1345 IF N$="" OR LEN N$>32 THEN
GO TO 1340
1350 IF LEN N$>LEN T$(1 TO X2) T
HEN GO TO 1400
1355 LET X1=X1-3: LET B=X1+3+PEE
K (X1+2): POKE 63041,(B/256-(INT
 (B/256)))*256: POKE 63042,INT (
B/256)
1360 LET A=X1+3+PEEK (X1+2)-(LEN
 T$(1 TO X2)-LEN N$): POKE 63044
,(A/256-(INT (A/256)))*256: POKE
 63045,INT (A/256)
1365 LET C=ADF-B: POKE 63047,(C/
256-(INT (C/256)))*256: POKE 630
48,INT (C/256)
1370 RANDOMIZE USR 63040
1375 LET ADF=ADF-(LEN T$(1 TO X2
)-LEN N$): POKE ADF,255: FOR A=1
 TO LEN N$: POKE X1+2+A,CODE (N$
(A)): NEXT A: POKE X1+2,LEN N$:
GO TO 1420
1400 LET B=ADF+LEN N$-LEN T$(1 T
O X2): POKE 63021,(ADF/256-(INT
(ADF/256)))*256: POKE 63022,INT
(ADF/256): POKE 63024,(B/256-(IN
T (B/256)))*256: POKE 63025,INT
(B/256)
1404 LET X1=X1-3
1406 LET A=ADF-(X1+3+PEEK (X1+2)
): POKE 63027,(A/256-(INT (A/256
)))*256: POKE 63028,INT (A/256)
1407 LET ADF=B
1410 RANDOMIZE USR 63020
1415 POKE X1+2,LEN N$: FOR A=1 T
O LEN N$: POKE X1+2+A,CODE (N$(A
)): NEXT A: POKE X1+A+2,252
1420 PRINT AT 20,7;"COMMANDE EXE
CUTEE";AT 21,5;"APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE"
1425 GO SUB 9300
1430 GO TO 9000
1500 REM CORRECTION DE LA FICHE
1505 PRINT AT Y,X; INK 4; PAPER
1;"M";AT Y+1,X;"U": BEEP 0.1,1
0: GO SUB 9500: GO SUB 2900: GO
SUB 9500
1510 LET IND=1: GO TO 2010
1515 LET IND=0
1520 LET AD=X1-1: LET B$=T$(1 TO
 (PEEK (X1+2))): LET Y1=PEEK (X1
+1)-1: LET X1=PEEK X1: INK 4: PA
PER 0
1525 LET A$="ECRITURE": GO SUB 9
990
1530 GO TO 9600
1990 STOP
2000 REM VISUALISATION
2005 GO SUB 2900: CLS
2010 LET Y1=Y1+1: POKE 63001,(Y1
/256-INT (Y1/256))*256: POKE 630
02,INT (Y1/256)
2015 LET X1=X1-3: LET X2=PEEK X1
*PEEK (X1+1): POKE 63007,(X2/256
-INT (X2/256))*256: POKE 63008,I
NT (X2/256)
2020 RANDOMIZE USR 63000
2025 GO SUB 100
2026 PAPER 1: CLS
2030 FOR A=0 TO PEEK (X1+1)-1: P
RINT AT A,1; PAPER 0; INK 4;F$(A
*PEEK X1+1 TO A*PEEK X1+PEEK X1)
: NEXT A
2035 POKE 62001,248: POKE 62002,
167: IF IND=1 THEN GO TO 1515
2040 PRINT AT 20,0;"TITRE:
   FORMAT:";PEEK X1;"/";PEEK (X
1+1);AT 21,0;T$(1 TO PEEK (X1+2)
)
2050 PRINT #1;AT 1,0;"      APPUY
EZ SUR UNE TOUCHE"
2055 GO SUB 9300
2060 RANDOMIZE USR 3438: GO TO 9
000
2800 REM DEFILEMENT TITRE+FORMAT
2805 CLS : LET Y=6: LET X=0: LET
 C=0
2810 LET X1=7: LET X2=24: LET Y1
=1: LET Y2=4: LET B$="LISTE DES
FICHE": GO SUB 9200
```

A SUIVRE...

C'est nouveau, ça vient de sortir

LA PARFAITE LUMIÈRE

Hell ! Les Yankees sont d'un compliqué. En fait autant que les orientaux. Vu la complexité de ses règles, le foot américain pourrait faire une discipline Zen tout à fait valable. Alors sur micro, on imagine déjà le truc. Bon, y a des types pas très bien dessinés qui courent dans tous les sens. A priori, z'ont l'air d'être intéressés par une baballe, enfin c'est ce que j'ai cru comprendre mais comme ces gens-là ne parlent pas francais ! Après, j'ai pas trop saisi toutes les subtilités de la confrontation. Je peux juste vous dire que ça s'appelle **Touchdown Football** et que le fondu qui réussira à en comprendre les règles n'aura plus qu'à brûler tous ses biens et, tel le héron sous la lune, pourra attendre la mort, sur le sommet de la montagne de son choix, mais pas trop près de chez moi quand même, un ermite, ça fait toujours désordre. Bon, à part ces considérations métaphysico-sociologiques, le graphisme est moyen, le joystick agit quand il en a le temps, et les bruitages ne sont



pas dignes du Sound Interface Device Commodore. En fait, le seul point vraiment remarquable du soft est la rapidité de chargement. La page de présentation apparaît 6 secondes après le lancement du disque et le jeu est chargé guère plus de temps après (oui je sais, y a 2 fois après dans la même phrase. Et après ?). A quand la cérémonie du thé sur micro ?

Touchdown Football de *Ariolasoft* pour Commodore 64/128.

LES MIRES EN RABE

Chouettos, un nouveau serveur privé. Ça tourne à Nice, avec Apple Tell, même. La présentation est très soignée, y a de beaux dessins et c'est pas trop lent. Bon, au menu : des jeux, biorythmes, horoscope, bal, msg, bd, et un raton laveur. Ça s'appelle **Megapolis** et y a 2 lignes. (16) 93 26 54 02 et 93 16 09 06.

A QUOI ÇA SERT ?

HP Electronique est une société spécialisée dans les câbles en tous genres. Y font même un câble qui permet de relier un Atari ST à un moniteur Amstrad ! Franchement, à quoi ça peut servir ? Parce que le moniteur Amstrad, ben il n'est pas vendu tout seul. Et puis le mec qui s'achète un ST, à moins d'être friqué ou con (qui a dit "c'est la même chose" ?), il revend son CPC avant. Avec le moniteur. Donc, ce câble est inutile. Voilà.

LE CUISINIER TRES CLASSE

Amis didactophiles, bonjour ! **Smart Cookie,** comme son nom ne l'indique pas, est un jeu international de mémoire et d'apprentissage de vocabulaire. J'en vois déjà qui se disent que ça

va pas tarder a degager tous azimuts dans quelques poignées de secondes. Perdu. Et toc ! La disquette contient 2 programmes. Le jeu proprement dit se déroule comme suit : un petit personnage juché sur un skate-board se balade dans la rue, via le joystick ou la souris, devant différents panneaux d'affichage. Lorsqu'il s'arrête devant l'un d'eux, l'ordinateur propose un mot. Au joueur de l'identifier au moyen d'icônes. Par exemple, à la question "pipe ?" répondre "ceci est une pipe". La bibliothèque comprend 48 mots multipliés par 4 langues (Français, Anglais, Allemand, Espagnol). Un utilitaire vient compléter le soft et permet de créer autant de modules de 192 mots et de dessins qu'il sera nécessaire pour inculquer le savoir à vos chères têtes blondes ou brunes, lesquelles ne comptent pas pour des prunes (avec l'accent alsacien, c'est insoutenable !). Enfin un didacticiel bien foutu, et ce qui ne gâte rien, tout à fait esthétique. Le triple scrolling ! Waou, je ne vous dis xa !

Smart Cookie de *Minipuce* pour Atari ST.

POMPEURS

D'abord, Rank Xérox se fait piquer le système des fenêtres et des icônes par Apple pour son Mac.
Ensuite, la même Rank Xérox se fait piquer ses pubs par Amstrad, on vous en avait parlé.
Eh bien maintenant, chacun son tour, c'est Amstrad qui se fait piquer le nom de ses ordinateurs par Minolta : en effet, cette charmante société sort un ordinateur compatible PC nommé... PCW 1, dédié au traitement de textes.

Heureusement pour lui, notre fleuron national Matra n'est pas prêt de se faire piquer son Alice...

PAS MIEUX

Y a quelques temps, on vous a entretenu dans cette même page d'un soft pour Amstrad qui se nomme **Chiller** et qui est nul.
Eh bien, n'hésitons pas à le dire à haute et vive et intelligible voix, la version MSX de ce logiciel est au moins aussi nulle, et ce n'est pas peu dire.
Rendez-vous dans quinze jours pour m'entendre dire : "la version Commodore de Chiller est aussi nulle que les versions Amstrad et MSX."

Chiller de *Mastertronic* pour MSX.

TAPTAP

Les mômes ont une chance d'enfer de nos jours. Ordinateur Express commercialise entre autres des logiciels spécialisés dans l'apprentissage du clavier en Nanoréseau et, notez bien, le perfectionnement de la frappe. Ok. Rien à dire, on les a pas encore vus mais à priori, c'est une idée, pas vraiment bonne, mais c'en est une (ouh). Ça existe pour Amiga, Apple, Commodore, PC et Thomson. Bien. Par exemple **Nanotap** qui tourne sur MO5. Soit. MO5 avec clavier mécanique et gomme. Gomme ? Damned ! A l'assassin ! Les pauvres rejetons du plan informatique pour tous (franchement, y a pas de raison que ce soient toujours les mêmes qui trinquent), suite, pour tous, auront l'opportunité d'apprendre à taper sur un clavier gomme/confiture. A part avec un marteau, comment taper sur un clavier gomme ? Oh ben alors, je comprends pas, là.

MISTRAL GAGNANT

Non, non, il ne s'agit point de la (très belle) chanson de Renaud. On peut s'asseoir sur un banc cinq minutes avec toi si on veut, on peut regarder les gens tant qu'y en a, c'est permis. Mais de préférence, avec un minitel devant soi.
Que je vous explique : Mistral, c'est une interface qui se connecte sur votre gouffre-à-pognon, et qui vous permet, entre autres, de stocker jusqu'à cinq pages vidéotex en mémoire, qui sont ensuite accessibles directement en mode local (c'est-à-dire quand la lettre en haut à droite de l'écran est un F (c'est-à-dire encore quand le minitel est déconnecté, quoi, enfin, voyons)). Mais si on regarde (le plus discrètement possible) le cul de l'engin, on s'aperçoit qu'il possède une bien charmante sortie parallèle et un port de communication asynchrone (c'est pas contagieux) paramétrable de 300 à 9600 bauds. Pour simplifier, je dirais que grâce à Mistral, on peut connecter à son minitel n'importe quel ordinateur ou imprimante, et faire des hard-copy des pages vidéotex.
Et puis encore, attendez, partez pas, c'est pas fini, y a un mode "répondeur télématique", qui est un mini-traitement de textes, et qui permet de créer des pages qui défileront sur l'écran du minitel de celui qui vous appellera pendant votre absence. Bref, c'est un répondeur télématique, quoi.

Eh bien mes amis, il ne me reste plus qu'à communiquer le prix de ce terrible engin, que même les services secrets du KGB et de la CIA nous envient déjà : 1.430 francs. Et ne comptez pas sur moi pour vous dire qu'on trouve Mistral chez C&D Informatique, qui se trouve au 34-38, rue Camille-Pelletan à Levallois (92300), faut pas déconner.

1+1= ?

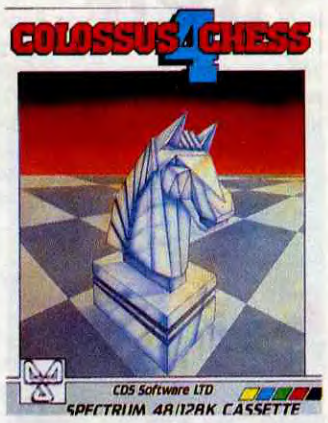
On ne parle pas souvent des softs éducatifs, dans l'HHHHebdo. A tort, d'ailleurs, parce que y en a qui sont très bien. Si c'est possible. Y en a. Prenons le cas de **Pédagogiciel** de *je sais pas qui à cause que c'est pas marqué sur la jaquette malgré que le mec au téléphone il me l'a dit mais que j'ai pas de mémoire* pour Amstrad.
Eh bien Pédagogiciel est le parfait contre-exemple de ce que je viens de dire : c'est nul.
Pourquoi ? Bougez pas, ou alors pas tant que ça, y a un temps pour tout, bande de jeunes voyous dégénérés, j'explique.
D'abord, il faut que je vous avoue quelque chose de très grave : Pédagogiciel, c'est en fait une disquette (ou cassette) programme et plein de disquettes (ou cassettes) exercice. Un peu comme à l'école, quoi, y a un cahier pour prendre les cours, et un autre pour faire les exercices. La disquette programme contient le programme principal qui pose les questions et analyse les réponses, et les disquettes exercices contiennent des fichiers ASCII où que dedans y a les questions et les réponses. Ce qui fait en fait qu'il y a deux fois le mot "fait" dans la même phrase alors que je recommence.
Ce qui fait donc que l'élève achète la disquette programme, et chaque trimestre, il rachète une disquette exercices, et donc ainsi il n'a pas besoin d'acheter plusieurs fois le même programme, seulement les exercices.

Bon. Je vous donne un exemple de question. On dirait qu'on aurait choisi la grammaire comme matière. Alors, y a une règle de grammaire qui apparaît, du genre "les noms en OU prennent un S au pluriel, sauf HIBOU, CAILLOU, GENOU, POU, CHOU...", et puis y a en haut de l'écran un de ces mots qui apparaît et qu'il faut mettre au pluriel. Et ainsi de suite.
Il existe plein de disquettes exercices, en fait : grammaire, maths, histoire-géo, instruction civique, etc. Et il en sort des nouvelles chaque trimestre. Et c'est des questions pour les élèves de CE1 à la 3ème. Donc ça fait un max de disquettes, et autant de cassettes. Non, ça fait le double de cassettes, parce que ça existe aussi sur Thomson.

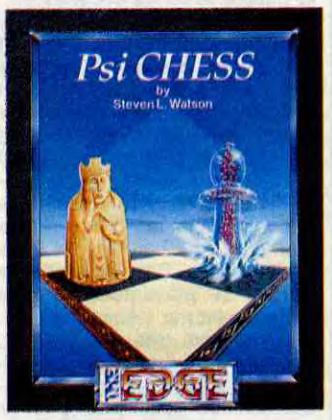
Pédagogiciel de *je sais pas qui, etc...* pour Amstrad, et Thomson, diantre, j'ai failli l'oublier !

LE WARGAMES DU FOU

Ah ha ! Maintenant que vous êtes tout ouie, développons. Il s'agit ici du Wargame par excellence : les échecs.



On commence avec **Colossus Chess 4.0** pour Spectrum. Il est aussi bien que la précédente version et offre en plus la 3D (on peut tourner autour de l'échiquier) et la possibilité de se servir du joystick. On retrouvera les commandes habituelles : retour en arrière, obliger l'ordinateur à jouer contre lui-même, et qui fonctionnent dans les différents styles de confrontations, du tournoi officiel au mode problème de type : mettre Mat (ou se faire mettre, telle est la question) en X coups. Il existe au sein de ce programme deux écrans. D'un côté, l'échiquier, et de l'autre un descriptif détaillé des coups joués depuis le début de la partie, ainsi que l'analyse des combinaisons possibles pour le coup en instance. La bibliothèque d'ouverture est étendue (3000 positions) et les niveaux de jeu ont de quoi occuper les amateurs et les autres, seulement, y a un hic. Les pièces ne sont pas très visibles et il n'est pas possible de sortir du mode 3D. Dommage. Simone, candidat suivant. **Psi Chess,** toujours sur Spectrum et toujours un jeu d'échecs. Un très gros effort a été fait au niveau de la lisibilité. Possibilité de visualiser l'échiquier en 2 ou 3D et bien sûr, de tourner autour. Outre les options voir-plus-haut, 2 formes de pièces sont disponibles : les Staunton qui sont les pièces standards et les Lewis, découvertes en Ecosse sur l'île du même nom en 1831 et datées du XI ou XIIème siècle, qui sont de toute beauté. Ce soft, malgré un niveau de jeu inférieur au précédant est à l'usage tout à fait suffisant pour le modeste joueur que je suis. En fait, il est parfait sauf sur un point. Si vous ne possédez pas de joystick (est-ce possible ?), c'est râpé ! La gestion du clavier est très mal fichue, sinon, foncez.



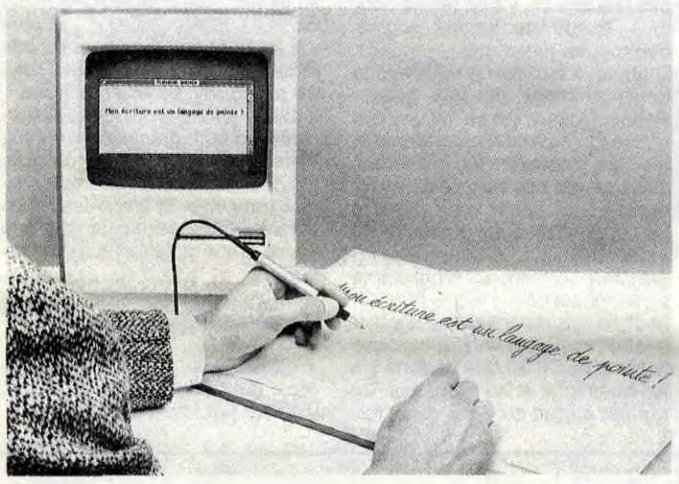
Colossus 4 Chess de *CDS* et **Psi Chess** de *The Edge* pour Spectrum 48/128Ko.

C'est nouveau, ça vient de sortir

UN GRAND PAS EN AVANT

Il paraît que l'informatique était au bord du gouffre, mais maintenant, grâce à Anatex, elle a fait un grand pas en avant. Oui, bon, ça va, je sais, cette vanne est vieille et éculée (toutes des salopes !), mais elle me fait toujours plier en quatre. Au moins. Anatex, donc, a inventé le **Personal Writer.** Que tous ceux qui ont cru qu'avec un nom comme ça, c'est un traitement de textes aillent se rhabiller, c'est beaucoup mieux que ça. Il s'agit tout simplement d'un système de reconnaissance de l'écriture manuscrite.

J'explique : vous avec un Mac (ou bien vous allez acquérir un IBM parce bientôt ça va sortir sur IBM aussi) et beaucoup de textes à entrer dedans. Mais vous aimez pas taper sur un clavier parce que ça abîme les doigts, et pourtant, vous devez enregistrer ce foutu texte. Alors, achetez un magnétophone et une dizaine de cassettes. Non, je déconne. Vous achetez Personal Writer, vous écrivez votre texte à la main, donc sans risque de vous incarner un ongle, et votre texte apparaît sur l'écran au fur et à mesure que vous l'écrivez.



En fait, Personal Writer est composé de trois éléments : une tablette digitale sur laquelle vous écrivez, un stylo électronique grâce auquel vous écrivez, et un logiciel de reconnaissance des lettres manuscrites que vous écrivez. C'est-à-dire que vous écrivez un joli "a" miniscule, et sur l'écran du Mac le même "a" apparaît, mais en caractère d'imprimerie. En CHR$(97) si vous préférez. Génial, non ?

Et bien sûr, vous disposez de toutes les fonctions indispensables qu'un bon traitement de textes doit posséder (choisir la taille et le style des caractères, déplacer un bout de texte, intercaler une phrase...). Et comme si ça ne suffisait pas, le logiciel de Personal Writer contient un dictionnaire intégré complétable à volonté pour corriger vos fautes d'orthographe.

Donc, vous virez votre secrétaire (euh... Monsieur Ceccaldi... ne virez pas la NDLJC, hein... s'il vous plaît... pas la NDLJC...), et avec le fric économisé sur son salaire, vous achetez Personal Writer, qui lui, au moins, ne viendra pas vous demander d'augmentation. Autre avantage non négligeable, votre femme ne pourra plus vous accuser de la tromper avec votre secrétaire. A moins que vous n'ayez des tendances aussi bizarres qu'inconnues. C'est bien, le progrès.

PSI CAUSE MCXVI

Voici donc la suite des longues aventures de Jacques Barton dans les grilles du PSI. Et après, on arrêtera là, parce que quand même, faut pas déconner, y a pas que le PSI dans la vie. Surtout pas dans la vie informatique. Heureusement, d'ailleurs. Sinon, elle serait bien triste, la vie informatique. Vous imaginez le tableau ?

"- Bonjour, t'as des livres à échanger ?
- Ah ben ouais, j'ai le dernier PSI.
- Ah ouais ? Moi j'ai le prochain, même qu'il est pas encore sorti chez les revendeurs !
- On échange ?
- Ok, t'as un copieur ?"

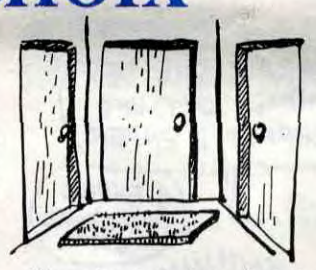
Ça serait vraiment triste, non ? Ah ben oui, tiens. Hein ? Non, je réfléchissais tout haut. Je venais de me rendre compte que je dois parler d'un bouquin. Du PSI, d'ailleurs. Donc, je :

il se nomme **Clefs pour PC et compatibles.** Eh oui, il fait partie de cette longue et bonne série des "clefs". Et, tout comme les autres de la série, il est très bien. Si, si, j'vous assure, il est très bien. C'est bien simple, tout sur le PC (et le compatible, ne l'oublions pas, celui-là) est expliqué de A à Z, du mode d'emploi de l'instruction basic "PRINT" aux différents circuits qu'utilise la bécane, en passant par le langage-machine et le DOS, d'une manière très intéressante en plus, tout, je vous dis. Ah ah ah, y a quand même un bug : dans la partie langage-machine, vous rencontrerez une instruction inexistante. Il s'agit de XALT, qui en vrai pour de bon est XLAT. Erreur d'impression ou de rédaction ? C'est tout de même un peu gênant, non ? Enfin, ça la fout mal.

En plus, le bouquin est gros et lourd (340 pages), et d'un très bon rapport qualité/prix, puisqu'il ne coûte que 195 francs.

L'EMBARRAS DU CHOIX

Il y a peu de temps, on vous annonçait la sortie prochaine de MS-Word (Le traitement de textes) sur ST, rebaptisé Microsoft Write. Ben justement, Microsoft annonce également la nouvelle version, la 3.0 quoâ, de ce soft pour... Mac. C'est môche pour Atari, z'ont raté le train. Remarquez, avec l'émulateur Macintoch pour ST qui pointe le bout de son nez, faut voir et attendre. En somme, y a plein de portes qui débouchent toutes devant le même paillasson. Le nôtre. Aïe, mes pieds !



FAITES-VOUS BEZIERS

Aussi incroyable que cela puisse paraître, Béziers ne connaît pas que le rugby. Eh non.

L'informatique a réussi à passer les frontières départementales et culturelles de l'Hérault, pour aller corrompre les gentils Biterrois et les gentilles Biterroises (Milou Moulou, un de nos Gentils Maquettistes (GM), trouve qu'il y a là matière à jeux de mot. Pour ma part, je me contenterai de signaler sa stupide remarque, et continuerai mon article comme si de rien n'était. Je ne m'appelle pas Pierre Desproges, moi), en installant à Béziers même un "salon du logiciel et de l'informatique d'entreprise", le **Soft 86.** Ça se tiendra du 6 au 8 novembre prochain, au 34, avenue Saint-Saens, à Béziers, on ne le répètera jamais assez.

Vous désirez en savoir plus encore ? Que ne le disiez-vous donc un chouïa plus tôt ? Il vous suffit de contacter M. Malius au (16) 67. 62. 18. 37 (je crois que c'est son numéro perso, alors faites gaffe aux horaires).

Et puisque nous sommes dans les infos régionales, un peu de copinage : que tous les Mulhousiens et autres Alsaciennes aillent en vitesse assister au prochain concert de Spleen, un groupe que c'est des copains à moi et qu'ils font de la bonne musique. Voilà.

MONTAGNES RUSSES

Quand on vous dit que Mastertronic a des hauts et des bas, il faut le croire (sauf si c'est un connard qui vous le dit car comme disait toujours le grand Arnold Scharzenmachintruc, la vermine a tort). Parce que c'est vrai qu'ils font des softs merdiques, et c'est vrai aussi que de temps en temps, ils en sortent des très bons. C'est le cas de **Locomotion.**

Il s'agit d'un jeu de réflexion, un peu à la manière de ce soft génial qu'était (et qui est encore d'ailleurs, je sais pas pourquoi j'utilise l'imparfait) *Confuzion.*

Y a un train qui avance, et faut construire son parcours devant lui pour qu'il puisse rejoindre la gare. En fait, c'est un puzzle, en fait. C'est aussi comme ces vieux jeux pour gosses qu'on trouvait autrefois, et où il fallait reconstituer le visage d'une personne célèbre; y avait en général une quinzaine de cases pour seulement quatorze pions. Donc, y avait toujours une case libre, et c'était grâce à elle qu'on pouvait déplacer ses pions pour reformer le dessin original. Vous comprenez de quoi je parle, là ? Oui, je sais, c'est pas très clair, mais je sais pas comment dire exactement pour ne pas trop embrouiller vos petits cerveaux (NDLR : ça s'appelle un taquin, analphacon !).

Mais revenons à Locomotion. Voilà, c'est un jeu génial, et puis voilà encore.

Donc ça, c'était le bon soft. Voilà mainteant le mauvais : **Storm.**

De quoi c'est-ce donc que peut-il bien donc s'agir ?

C'est l'histoire de Storm qui est un *guerrier Rhô marié.* Pourquoi marié ? Parce que sinon sa femme, la douce et charmante Corrine, avec deux r parce qu'elle en manque pas, n'aurait pas pu se faire enlever par le méchant Una Cum, et il serait pas parti à sa recherche, et alors le jeu il aurait pas pu exister. Voilà pourquoi Storm est marié. Comme quoi les nanas, ça n'apporte que des problèmes. Sauf celles des autres, mais si on les drague ça devient les nôtres aussi, et ça apporte des problèmes avec les autres. Elémentaire, non ?

Bon. Donc Storm part avec le subtil espoir de délivrer sa femme, parce qu'il en a marre de sa sœur. Part-il seul ? Bien sûr que non, il est accompagné de son fidèle ami Agravain Undead, qui lui sera bien utile pour déjouer tous les pièges laissés derrière lui par le méchant Una Cum. C'est nul comme scénario, non ?

Surtout que le reste aussi est nul. Quel reste ? C'est une très mauvaise question, je ne vous remercie pas de me l'avoir posée, parce que vous devriez savoir que le reste, chez nous, c'est les graphismes et la musique. Donc voilà, le reste est aussi nul que le scénario, mais je l'ai déjà dit, je radote. Je suis médusé (tout le monde a-t-il compris cette vanne ? Je radote... je suis médusé.. radeau... méduse... ça vient ?).

Locomotion et **Storm** de *Mastertronic* pour Amstrad.

SI J'TE DIXIE

Ça par exemple, imaginez ma surprise en découvrant un wargame (quel horrible appellation) sur micro, pour une fois bien présenté. Finis les caractères graphiques du genre "les XXX représentent une forêt", finis aussi les sempiternels octogones simulant les armées ennemies. **Johnny Reb II** est une simulation des combats de la guerre d'Indépendance aux Etats-Unis vers 1861. Plus précisement, l'action se situe le 21 juillet et retrace une bataille opposant les Confédérés et les soldats de l'Union, les premiers se foutant sur la gueule avec les seconds et... réciproquement. Pour la petite histoire, même si votre rôle, en tant que joueur, consiste à déplacer des armées avec stratégie, un coup de projecteur a été mis sur l'aventure de Johnny Reb qui, pris dans la grande tourmente (c'est beau comme du télé 7 jours) combattit son ami Billy Yank. Après, ils tombent dans les bras l'un de l'autre et redeviennent de bons esclavagistes. Bon, on arrête de délirer. La présentation se fait entièrement par icônes. Les graphismes sont très explicites et, pour une fois, il ne sera pas obligatoire de faire preuve de détachement du détail pour pouvoir s'amuser. Y a même des bruitages et des animations. Sommaires certe, mais y en a. En fait, ce soft

est réellement indiqué pour les apprentis stratèges. Les différents corps d'armés (artillerie, cavalerie, fantassins), se déplacent au joystick et le programme tient compte du relief du terrain. On peut même jouer à 2 et dans ce cas, l'ordinateur ne sert qu'à compter les coups. De plus, et sans trop m'avancer, je crois pouvoir dire que c'est une première, un éditeur permet de créer son propre champs de bataille : à vous de disposer les fermes, arbres et autres rivières charriants des cadavres au ventre gonflé, et qui agrémenteront cette ludique boucherie.

Johnny Reb II de *Lothlorien* pour Commodore 64/128.

SALAUDS

On connaît Minipuce. On connaît également Exelvision. On pense ce qu'on veut de chacun des deux à part. Mais quand le premier fait un programme pour le second, on fuit, on se suicide, on pose des bombes un peu partout, on va assassiner le pape pendant sa visite à Lyon, on prévoit l'arrivée de Marchais au pouvoir, ou celle de Chirac selon les cas, bref, on délire tout ce qu'on peut, mais on achète pas le soft en question.

Parce que justement, le soft en question, il est là, il existe, je l'ai vu, touché, senti, chargé, et enfin joué. Il s'appelle **Véga X4.** Qu'est-ce donc ? C'est un Space Invaders, même pas de luxe, plutôt de caca. C'est tellement nul que je suis sûr que c'est du basic. Quoique de toute façon, même en langage machine, un programme sur EXL est rarement bon. Quoi ? Moi, j'ai quelque chose contre Exelvision ? Allons donc !

Donc, y a un vaisseau spatial qui se déplace de droite à gauche et de gauche à droite sur une base, et puis y a plein d'envahisseurs qui font rien qu'à venir l'embêter, alors le vaisseau il tire dans tous les sens pour détruire les envahisseurs, mais les envahisseurs ils sont vachtement nombreux et c'est toujours eux qui gagnent à la fin parce que justement ils sont plus nombreux et qu'il y en a plus.

Bref, c'est un Space Invaders. Soyons quand même honnêtes : y a une synthèse vocale qui baragouine (plus de poux ni de lentes grâce à Baragouine, c'est du tonnerre pour vous, mesdames) plutôt bien "véga X4 " et puis après "alerte", mais c'est tout ce qu'il y a de bien. Et ces salauds de chez Minipuce (je dis "ces salauds" parce que je les aime plus depuis qu'ils ont repris mon article pour faire leur pub de "Jungle Jane" sur Amstrad sans même me demander mon avis, les salauds) sont très salauds quand ils marquent au dos de la jaquette que c'est "un jeu très plaisant" alors que c'est pas vrai du tout, parce qu'en fait, ce sont des salauds. Et je le dis comme je le pense.

Véga X4 de *Minipuce* pour EXL 100.

LE SICOB, C'EST DU CINÉMA !

TRISTE

Interdit aux moins de 18 ans comme un vulgaire film X, sillonné par les CRS et les chiens comme un quelconque film policier, angoissé par la peur de l'attentat comme un banal suspense de série B, le Sicob 86 était encore plus professionnellement chiant que le Sicob 85.
Heureusement, c'était sa dernière séance à Paris. Le rideau est tombé, et il ne se relèvera qu'en avril 87, en banlieue Nord, dans de nouveaux décors mais toujours avec les mêmes acteurs professionnellement cravatés pour un éternel navet de seconde catégorie.

RIEN A VOIR

Décidément, y a plus rien à voir au Sicob. T'arrives, tu te balades de stand en stand, tu rencontres parfois une petite animation marrante, tu continues ton petit tour, et tu repars. Au fil des allées, il n'y a que des cravates, des jolies démonstratrices, et des compatibles sur chaque stand. Après, allez comprendre ce qu'ils veulent vendre. En fin de journée, t'as mal aux pieds parce que t'as beaucoup marché, mais t'as rien vu.
Je vous explique : d'abord, faut être majeur parce que le Sicob, c'est un truc réservé aux grandes personnes; ensuite, on paye 40 balles l'entrée parce que justement on est des grandes personnes et on peut dépenser 40 balles sans que les fins de mois soient justes, et on repart avec un joli ticket de cinéma sur lequel y a écrit "sicob"; enfin, on s'achète une nouvelle paire de godasses et on est content, on peut dire "je suis allé au Sicob". Pour le prix, ils pourraient au moins distribuer des casques de chantier, rapport aux bombes.

JE SUIS ALLÉ AU SICOB

En fait, on y allé à deux. Et même à trois, mais pas ensemble. On avait pensé "le Sicob, c'est une des manifestations informatiques françaises les plus importantes, peut-être même la plus importante, alors on y va à plusieurs, on est sûr de tout voir".
Voir quoi ? Rien du tout qui puisse intéresser les petits hobbystes que vous êtes.
Ah bien sûr, y avait un stand Amstrad, un stand Atari, un stand Commodore et un stand Apple. Tout ça, c'est de la micro familiale, ça, madame, on peut en parler. Mais même chez eux, c'était nul.

LE PREMIER VU

Le premier vu, c'était Amstrad. Pas parce que c'était le plus beau et le plus grand stand de tous, mais parce que c'était notre lieu de rendez-vous. C'est toujours plus agréable de se retrouver entre amis.
Donc, chez Amstrad (ils sont pas entièrement cons, chez Amstrad, parce qu'ils avaient installé leur (petit) stand à côté d'une buvette, alors tous ceux qu'avaient soif, ils se retrouvaient juste en face d'Amstrad, si vous voyez ce que je veux dire), on voyait un PC 1512, un autre PC 1512, un troisième PC 1512, puis un quatrième, et ainsi de suite jusqu'au 10ème, rien que du pro ! Y avait bien quand même un petit PCW qui se battait en duel avec un CPC 464 et un 6128, mais ils étaient en vitrine, alors pas touche. Sur les PC, il y avait des softs qui tournaient en permanence, et puis surtout, il y avait plein de monde qui gémissait des "ohhhh !" d'admiration devant la bête, et des "ahhh !" de douleur quand on leur marchait sur les pieds.
Juste devant chez Amstrad, dans l'allée (donc entre le stand et la buvette), y avait un pauvre type qui distribuait des stylos, et c'était la seule animation du coin. Il paraît quand même que Sugar en personne était là, mais nous, on l'a pas vu. C'est bête, on lui aurait bien prété une oreille attentive.

PLUS LOIN

On a donc continué la recherche de choses susceptibles de vous intéresser, et on est arrivé chez Sony. Qui n'était pas beaucoup plus joyeux d'ailleurs. Pour savoir ce qu'il y avait chez eux, vous reprenez le paragrahe précédent, vous

remplacez tous les "PC 1512" par des "HB 700F" (le nouveau MSX2), le "PCW" par un "HB 500F" (le vieux MSX1), et vous savez ce qu'il y avait : rien que du semi-pro ! On pouvait quand même voir des démos de softs spéciaux pour le MSX2, des jeux, des langages, des joysticks designs. Pas mal du tout.

CEPENDANT QUE

Chez Apple, par contre, c'était tout le contraire. Y avait beaucoup de Macs, y avait même que des Macs, et puis aussi des gens partout, dans tous les sens, et une chaleur, pfff.
Quand même, en cherchant bien, on pouvait trouver deux IIgs avec des démos et plein de monde autour. Plus une petite animation de stand, plutôt rigolotte, avec Gutemberg en costume d'époque et tout et tout. A part ça, y avait rien de bien chez la Pomme non plus.
Alors Germaine m'a dit "c'est vrai qu'ici, on est au troisième niveau, alors on va descendre un peu, au rez-de-chaussée par exemple, et puis on trouvera peut-être quelque chose de bien, au rez-de-chaussée ?".

ON EST DESCENDU

Et on a rien vu.
Si quand même, on a vu le stand Commodore. Et alors ? Chez eux, y avait plein d'Amigas, plein de C64 new look, plein de C128, et rien qui tournait dessus.
On a quand même eu la chance de voir un petit Side-car, vous savez, la bébête qui permet de rendre l'Amiga compatible PC, mais comme y avait pas de logiciel pour PC qui tournait sur l'Amiga en question, ben c'est comme si on avait rien vu. Et c'est dommage, parce que question soft, il y avait des représentants de Imagine, d'US Gold, ou encore d'Ocean qui étaient là, essayant vainement de fourguer leurs produits aux centaines de petits pirates qui s'étaient donné rendez-vous là. Mais leurs produits, c'étaient "Beach-Head", "Yie are Kung-Fu", bref, rien que des vieilleries.
Ah si, au fait, y avait un nouveau petit truc pour Amiga, bien mignon, bien que pas très utile pour vous : un soft interactif qui utilise des images stockées sur un compact disc. Par exemple, la démo qu'on a vu, c'était la France. Au début, y a une carte de France avec ses régions et on va cliquer sur la région qu'on veut étudier. Il y a alors une carte de la région qui apparaît, avec un menu à côté. On choisit une option du menu, et on a, par exemple encore, un image digitalisée représentant le domaine choisi (tourisme, agriculture...) qui s'affiche, et on recommence jusqu'à ce qu'on ait vu toutes les images. Le logiciel sait exactement où se trouvent les images sur le CD, et va les charger illico. Ça permet de faire défiler les images non plus d'après un ordre bien défini, mais comme on veut, d'après un scénario.
C'est tout ce qu'il y avait de bien chez Commodore. On aurait bien parlé de Flight Simulator II, mais la version pour Amiga était plantée. Même Kléber n'était pas là. Mais lui, vous savez où il était, n'est-ce pas ?

RÉCRÉATION

En regardant au loin, la vigie aperçut le stand de Microsoft. On se dirige donc vers. Sur le chemin, on voit le stand de Triumph-Adler. Je vous en parle, parce que c'était chez lui qu'il y avait l'animation la plus drôle et la plus chouette : un personnage animé sur un écran qui discutait avec les passants. Attention, c'était pas un dessin animé, le personnage discutait

A la sortie du Sicob, des mecs habillés en astronautes distribuaient des dépliants sur lesquels étaient marqué "l'année prochaine, le Sicob s'envole". Eh bien, ces dépliants était prévus depuis longtemps, seulement le texte original, qui était "l'année prochaine, le Sicob explose", a été changé en catastrophe. Avouez que ça la foutait plutôt mal.

vraiment avec les gens, il posait des questions, répondait à d'autres, et en plus, il avait de l'humour. Génial.
Fin de la récréation, on rentre en classe.

TOUT-À-COUP

Chez Microsoft, c'était bourré de monde. D'ailleurs, vous avez sûrement remarqué que tous les stands dont je vous ai parlé étaient bourrés de monde. Pourtant, le Sicob, lui, il était pas vraiment plein. Je sais pas exactement. Y avait des pôles d'attraction, si on veut.
Donc, on est chez Microsoft. Sur écran géant, y a une démo de rBase, une base de données encore mieux que dBase : non contente de permettre la création de la base de données, rBase permet en plus à l'utilisateur de créer tout un programme destiné à une tierce personne. En clair, ça veut dire que le mec arrive, il entre ses données, il crée un programme en langage rBase pour qu'un autre mec qui connait rien à rBase n'ait aucun problème pour utiliser la base de données du premier mec, en fait. Super. On a essayé d'en savoir un peu plus, mais on n'a pas été pris au sérieux. C'est marrant, mais si on a pas de cravate au Sicob, on compte un peu pour des prunes. Pourtant, j'avais enlevé mes badges de l'HHHHebdo.

NON LOIN DE LÀ

Et puis en se baladant un peu, on voyait plein de petits trucs, des complètement cons comme des supers, dont le Personal Writer. On vous en parle ailleurs dans ce canard. Les PTT n'étaient présents que par la pensée, puisque leur stand ne devait pas faire plus de 2 mètres carrés. Il faut dire qu'ils ont leur propre expo sur la place des 4 vents. Ce qui est con, c'est que les gens s'envolent avant d'y arriver, tellement y en a, du vent. C'est d'autant plus dommage que sur la même place, y a aussi une expo sur la Chine, là-bas, un peu plus loin, près du grand building en verre.

ON REMONTE

Non, franchement, le rez-de-chaussée ne vaut pas plus le coup que le troisième niveau. Tout-à-coup, j'entendis Germaine me dire : "Eh, René, et Atari ? On n'a pas vu le stand Atari ? Où qu'il est passé, celui-là ?".
Du coup, on a ressorti le plan des lieux, et on a cherché. Finalement, au bout de quelques heures de recherches, interrompues il faut bien le dire par quelques arrêts à la buvette, pas celle en face de chez Amstrad, on a réussi à trouver. C'était pas évident, il était bien caché, le bougre.

CHEZ ATARI

Ben chez Atari, c'était pas la joie non plus. C'était le stand des développeurs sur ST, et ils ne présentaient pas grand chose de nouveau, eux non plus.
A part un petit Mega ST qui s'emmerdait tout seul dans son coin, y avait pas grand chose d'intéressant. Ah si, y avait the concours. Tu remplis un questionnaire, tu mets ton bulletin-réponse dans l'urne spécialement prévue à cet effet, tu pries, et tu gagnes peut-être un 1040 STF. Peut-être. On a joué, on a pas gagné. Dommage.

ET ENFIN

Et enfin, on est repartis. On allait pas rester là pendant des heures à fouiner dans tous les coins et à s'user les baskets pour des prunes. L'année prochaine, le Sicob s'envole vers le parc d'exposition Paris-Nord, paraît-il (j'vous ai dit qu'il y a du vent !). J'espère que le niveau suivra le mouvement, sinon, ça va pas être bien gai.

AH BEN TIENS, C'EST FINI ? !

Ah non, pas tout à fait. J'allais oublier de dire que sur le stand Sharp, y z'avaient branché des caisses enregistreuses sur des compatibles portables. On aurait bien voulu savoir pourquoi, mais le loufiat-maison nous a éconduit avant d'aller serrer la paluche à un client looké par Salary Man and Co. Dommage pour eux, ils ont raté une occasion de se retrouver sur la couverture de l'HHHHebdo, avec photo couleurs et tout et tout.

Faut-il interdire Hebdogiciel ?

Les suppositions, intentions non confirmées et autres commencements de preuve sont-ils suffisants pour intenter un procès à un journal ? Il semble malheureusement que la réponse à cette question soit positive puisque c'est sur un article supputé que Commodore France et son directeur, Kléber Paulmier, nous ont traîné en justice. Oui, vous lisez bien : ***Commodore et son responsable français ont essayé de faire interdire Hebdogiciel à la vente en se basant sur le titre d'un article qui n'existait pas !***

TIMING

D'abord, permettez-moi de vous rappeler comment est fabriqué Hebdogiciel, ça va nous être utile : les articles sont bouclés le mardi midi, la maquette est rendue à l'imprimeur le mardi 14H, l'impression se fait du mercredi au jeudi matin et 70.000 exemplaires du journal sont livrés aux NMPP (Nouvelles Messageries de le Presse Parisienne) le jeudi à midi. Le jeudi après-midi et la nuit de jeudi à vendredi, les NMPP répartissent ces exemplaires chez les marchands de journaux où vous pouvez trouver votre HHHHebdo favori dès le vendredi matin, à l'aube.

SOUDAIN, L'HUISSIER

Jeudi dernier donc, à 20 heures 05 pour être précis, l'HHHHebdo numéro 153 était bouclé depuis deux jours et nous étions en train de préparer le 154 en buvant du pastis bien frais, breuvage très efficace pour aider à l'inspiration. L'imprimeur s'était joint à nous puisqu'il avait, lui aussi, terminé son boulot depuis le matin. Pendant ce temps, les NMPP distribuaient normalement le numéro 153 dans les kiosques. Tout baignait dans une douce félicité quand, soudain, un charmant huissier de justice vint frapper au carreau de la vitrine du journal. Cet excellent homme nous apportait une convocation d'urgence au tribunal pour le lendemain matin.

"Bizarre, pensions-nous immédiatement, une convocation pour le tribunal alors que le journal n'est pas encore sorti ? D'habitude, on nous attaque le vendredi, jour de sortie de l'HHHHebdo, pas le jeudi puisqu'il n'est PAS ENCORE SORTI !"

L'attaque en question, à la requête de la Société COMMODORE S.A.R.L, représentée par son "Directeur général", Monsieur Kléber Paulmier, nous accusait de "porter gravement atteinte tant au dirigeant de la société Commodore en tant que personne physique qu'à la société Commodore elle-même" et demandait, entre autres, la saisie de l'ensemble des exemplaires d'Hebdogiciel devant être distribués dans les kiosques ainsi que l'interdiction des expéditions aux abonnés. Le tout sous astreinte de 1.000 francs par exemplaire envoyé ! Suivait une demande de dommages et intérêts de 50.000 francs pour faire bonne mesure et une bordée d'injures plutôt incompatible avec un acte juridique officiel.

POURQUOI TANT DE HAINE, POURQUOI ?

Habitués aux procès que nous intentent tous ces beaux messieurs de l'informatique en perte de vitesse, nous nous attendions comme d'habitude à des citations complètes de l'HHHHebdo en question mais - surprise - point de citation, tout se basait sur des suppositions ! Commodore France SUPPOSAIT que nous allions écrire un article et nous attaquait sur le titre d'un article qui N'EXISTAIT pas ! Qui a bien pu les persuader de l'existence d'un tel article ? Mystère et boule de gomme ! De toute façon, le ridicule ne tue plus depuis longtemps.

TOUS MES VOEUX

Monsieur Kléber Paulmier ayant eu a affronter de pénibles ennuis de santé, c'est avec plaisir que nous avions appris qu'il était hors de danger et qu'il allait pouvoir reprendre ses activités aux commandes de Commodore France. J'avais donc commis l'édito de la semaine dernière sur ce sujet et souhaité, à ma façon, une bonne convalescence à Kléber Paulmier. Malheureusement, une "indiscrétion" - comme le dit son avocat pendant les audiences du procès - fit croire à Commodore que nous en voulions personnellement à son patron et que nous allions écrire un article intitulé "Commodore la gangrène". Du coup, mes bons vœux se transformaient en attaque personnelle et en atteinte à la vie privée. Voilà quelques extraits de cette requête (nous nous sommes permis de corriger les fautes d'orthographe et de rajouter quelques signes de ponctuation pour améliorer la compréhension de ce brouillon rédigé à la hâte. Les fautes de français sont d'origine) :

- Attendu que l'hebdomadaire intitulé HEBDOGICIEL, spécialisé dans la diffusion de la presse informatique, s'apprête à diffuser le 19 septembre 1986 dans les kiosques de France et de la région parisienne son numéro habituel dans lequel un article intitulé "COMMODORE LA GANGRENE" est gravement injurieux tant à l'égard des personnes physiques qui dirigent la société COMMODORE qu'à l'égard de la société COMMODORE elle-même.

- Attendu qu'entre autres ledit article titré "La Gangrène" fait clairement allusion à des problèmes physiques d'ordre personnel ayant nécessité des interventions chirurgicales qui concernent Monsieur Kléber Paulmier, dirigeant de ladite société.

- Attendu qu'il est clairement fait mention dans cet article sous des formes voilées dans la conception, qui font de ce journal HEBDOGICIEL un "torchon" indigne d'appartenir à la presse française, à des faits touchant à la vie privée de Monsieur Kléber Paulmier.

- Attendu entre autres que Monsieur Kléber Paulmier est accusé dans cet article d'avoir des relations extra-professionnelles avec des membres du personnel de son entreprise.

- Attendu de même qu'il est accusé de procéder à des licenciements ou à des réductions d'effectifs dans des conditions illégales.

- Attendu qu'il n'est pas dans l'habitude de cet hebdomadaire animé par des pseudo-journalistes dont la conscience professionnelle reste à démontrer, de prouver ces assertions mensongères.

- Attendu donc qu'il y a urgence (...), cette urgence autorise votre tribunal à statuer et à prendre les décisions telles que motivées ci-dessous qui sont la conséquence du comportement de l'hebdomadaire HEBDOGICIEL.

- Attendu en effet que votre tribunal ne peut qu'ordonner la saisie dudit hebdomadaire afin qu'il ne soit pas diffusé.

- Attendu de surcroît qu'il y a lieu d'assortir cette saisie d'une astreinte de 1000 francs par exemplaire diffusé, ainsi qu'il pourra être constaté dans les kiosques.

- Attendu donc qu'il y a lieu de faire défense tant aux NMPP qu'à HEBDOGICIEL de mettre en place pour la vente au public ou de distribuer par voie d'abonnement, l'hebdomadaire incriminé.

- Attendu qu'il y a d'autant plus urgence que ledit hebdomadaire n'a pas hésité à attendre le SICOB, qui est le phare de la profession informatique, pour se livrer à ces injures et à ces attaques dignes de figurer dans les égouts de Paris.

- Par ces motifs, dire et juger que l'hebdomadaire HEBDOGICIEL porte gravement atteinte tant au dirigeant personne physique de la société Commodore, qu'à la société Commodore elle-même.

Suivent les demandes de saisie et d'indemnités dont nous parlions tout à l'heure.

Vous vous rendez compte tout ce qu'ils ont imaginé ? Ils sont allé jusqu'à imiter notre incomparable style pour leur acte juridique ! Bref, nous sommes remontés du fond des égouts de Paris pour nous rendre le lendemain à la convocation du juge et les "pseudo-journalistes" que nous sommes ont été très heureux de voir Commodore débouté de sa demande par le juge ("débouté", en français courant, signifie "aller se faire voir ailleurs"). L'essentiel des accusations reposant sur l'atteinte à la vie privée de la société Commodore, le juge a fort justement décidé qu'une société ne pouvait pas avoir de "vie privée" et que, par conséquent, Commodore, Paulmier et leur avocat n'avaient plus qu'à repartir réviser leur manuel de droit. Bien évidement, le vendredi, l'HHHHebdo paraissait normalement et tout un chacun pouvait admirer ma délicate prose. Tout rentrait dans l'ordre.

ON REMET CA

Cette regrettable affaire aurait normalement dû s'arrêter là, l'HHHHebdo retournant dans ses égouts et Commodore dans ses erreurs de marketing ? Ben non, la leçon n'avait pas suffit : le lendemain, Commodore et Kléber Paulmier remettaient ça, demandant dans un deuxième procès le retrait des kiosques de l'HHHHebdo ! Ce coup-ci on ne nous attaquait plus pour un article qui n'existait pas mais pour mon édito qui, tout en étant beaucoup moins virulent que ce que supputaient les informateurs de Commodore, n'en faisait pas moins allusion aux ennuis personnels de Paulmier. Voici quelques extraits de cette deuxième procédure :

- Attendu que l'hebdomadaire HEBDOGICIEL, spécialisé dans les nouvelles d'ordre informatiques a diffusé ce jour 19 septembre dans les kiosques de France et de la région parisienne son numéro habituel dans lequel l'éditorial met gravement en cause et de façon injurieuse la personne de Monsieur Kléber Paulmier.

- Attendu en effet que ledit hebdomadaire dans son éditorial, ce qui est encore plus grave, fait clairement allusion à des problèmes physiques d'ordre personnel ayant nécessité des interventions concernant Monsieur Kléber Paulmier, dirigeant de la société Commodore.

- Attendu que le même article fait allusion sans délicatesse ni même sans aucune précaution à des faits relevant du droit moral à la vie privée de la personne physique.

- Attendu qu'il est fait clairement mention dans ledit article que Monsieur Kléber paulmier serait atteint de la gangrène.

- Attendu que les comparaison faites avec d'autres maladies sont destinées à renforcer la connotation péjorative qui a toujours accompagné l'acception au sens large du mot gangrène.

- Attendu qu'en effet, entre autres, il est fait mention du fait que Monsieur Kléber Paulmier aurait le SIDA, autre fléau de notre époque.

- Attendu que s'est toujours trouvé attachée aux yeux de l'opinion populaire au mot gangrène, la notion de pourriture.

- Attendu donc que cet article qui suggère que la société Commodore est à l'image de ses dirigeants atteinte d'une maladie qui a presque un caractère honteux, voit sa renommée commerciale gravement atteinte.

- Attendu que la taille et la renommée de la société Commodore dans le monde sont les meilleures preuves de l'aspect calomnieux des accusations portées par HEBDOGICIEL.

Par ces motifs, ils demandent cette fois-ci, la saisie des exemplaires du journal dans les kiosques et le rapatriement des HHHHebdos livrés aux abonnés.

EDIFIANT, HEIN ?

Je suis quand même ravi de voir dans ce deuxieme acte que l'édito devient subitement plus important que la première de couverture. A noter également que les 141,9 millions de dollars que Commodore International avoue avoir perdu - 92 milliards de centimes - n'empêche pas ses dirigeants de parler de la "renommée" et de la "taille" de la société alors que les 25 salariés de la SARL française qui avoue n'avoir fait que 30 % de son chiffre d'affaires prévisionnel ne sont vraiment pas une entreprise représentative du dynamisme commercial français.

Cette deuxième procédure était évidemment assortie des demandes de saisie de la première et Commodore espérait bien que cette saloperie de journal, ce torchon écrit par la lie des pseudo-journalistes serait enfin retiré des kiosques. Ils allaient enfin pouvoir raconter n'importe quoi !

Malheureusement le juge ne les a pas suivi dans leurs demandes puisqu'il a décidé, comme la première fois, que Commodore n'avait pas qualité pour nous attaquer sur des problèmes privés. Par contre Kléber Paulmier avait tout a fait le droit de s'inquiéter des atteintes à sa vie privée, droit qui ne l'empêchait pas de se faire envoyer sur les roses par ce fort sympathique juge tant pour sa demande de saisie que pour sa demande de rapatriement des exemplaires envoyés aux abonnés. L'hebdo restait en kiosque ! Pour qu'il ne soit pas venu pour rien, le juge lui décernait un petit lot de consolation : il interdisait aux NMPP de continuer la diffusion de l'HHHHebdo. Cette interdiction intervenant le samedi alors que la diffusion était terminée depuis le jeudi soir !

ET MAINTENANT ?

Maintenant ? Nous continuerons à attaquer les sociétés qui se foutent de la gueule des consommateurs et nous lutterons contre les amateurs de tous poils qui dévalorisent une profession dont nous faisons partie et dont nous sommes fiers de compter parmi les pionniers. Et si le malheur ne vient pas des sociétés en question mais de leur dirigeants, nous les combattrons aussi. Par tous les moyens à notre disposition.

Et les moyens ne manquent pas, qu'on se le dise ! **G.C.**

UN 16-32 BITS A 3990 F TTC ?

520 STF : LE 16-32 BITS GRAND PUBLIC

Configuration de base

- Unité centrale 512 Ko,
- Souris,
- Lecteur de disquette intégré 3,5", 360 Ko,
- Sortie couleur RVB/péritel,
- Câble péritélévision,
- Langage BASIC et LOGO,
- Environnement graphique GEM® (fenêtres, icônes...),
- Système d'exploitation TOS en ROM.

Interfaces Intégrés

- Interface vidéo monochrome haute résolution (640/400 pixels),
- Interface pour second lecteur de disquette,
- Interface série RS 232 C,
- Interface parallèle Centronics,
- Interface manette de commande,
- Port cartouche,
- Interface disque dur haute vitesse : 10 Mégabits par seconde,

Couleurs

- Sortie couleur RVB/PÉRITEL,
- Palette de 512 couleurs,
- 8 niveaux de rouge, vert et bleu réglables par menu,
- 640/200 pixels en 4 couleurs,
- 320/200 pixels en 16 couleurs.

Son et Musique

- Coprocesseur musical,
- 3 voix indépendantes,
- Fréquence de 30 Hz à 125 KHz,
- Générateur de bruit,
- Contrôle dynamique de l'enveloppe,
- Interface MIDI (entrées et sorties).

Architecture

- Microprocesseur ultrarapide 16/32 bits MC 68000 à 8 MHz,
- 6 coprocesseurs.

Clavier

- Clavier AZERTY, 94 touches dont 10 touches de fonction (4 programmations par touche),
- Pavé numérique de 18 touches,
- Pavé de commande du curseur.

Plusieurs centaines de logiciels disponibles utilisant la technologie et les performances graphiques du 520 STF : musique, langages, jeux, bureautique, digitalisation...

ATARI®

DE REVELATION EN REVELATION

EQUATEUR

MUSIQUE

EDITO

"Est-ce que ça va durer encore longtemps ?" c'est le cri du cœur des organisateurs des Etats Généraux du Rock, qui se tiendront le 29 novembre au Zénith, un regroupement d'associations qui ont décidé de mettre les points sur les i, de poser les vraies questions et d'essayer d'apporter des réponses sur les thèmes : "Des salles qui ferment... Des concerts trop chers... Des groupes qui ne peuvent pas répéter... Des salles mal équipées... Des galères permanentes...etc." Si ça vous branche, composez : 36-15 + RIFF sur Minitel.

BEN

ZZ TOP

L'ouragan texan débarque en France pour une tournée record : pas moins de dix concerts (dont trois à Paris/Bercy), c'est beaucoup plus que ce qu'ils ont jusqu'à présent accordé au public français. Peut-être une manière de se faire pardonner après avoir évité l'Hexagone lors de leur dernier passage européen pendant l'été 85. En tout cas, un nouveau record à épingler à la panoplie de ce groupe record.

★ Record de longévité : Parmi tous les groupes de rock fondés avant 1970, ZZ Top est le seul à connaître après dix ans d'existence exactement la même formation qu'à l'origine, sans qu'aucun changement ne soit survenu au cours de sa carrière, l'inséparable "quatrième" membre du groupe étant Bill Ham, manager, producteur artistique, homme d'affaire du trio.

- Los Angeles, 13 août 86, 19h30 : "Hey, les mecs ! Vous savez qu'il ne vous reste plus que trente minutes pour arriver au Forum. Ce soir, c'est le premier des trois shows de ZZ Top à L A. On est déjà sur place et on peut vous dire que ça risque d'être chaud, très chaud ! So don't be late guys !"... Sur La Bréa rectiligne et désertée par les voitures à cette heure, je me paye une petite pointe de vitesse entre deux feux rouges, avec "Afterburner" qui me pilonne déjà les tympans. J'ai carrément l'impression d'être au radar, avec cette foutument bonne station FM qui me guide au son. En traversant le parking, un quart d'heure plus tard, je m'aperçois qu'il y a du monde, et du beau, ce soir, pour les barbus texans. Une bonne trentaine de "limos" (ces quindes pas possibles qui font dix mètres de long, avec télé, bar, living, salle de bain, WC, eau et gaz à tous les étages... les limousines quoi !) blanches ou noires, sont stationnées à l'endroit qui leur est réservé, près de leurs chauffeurs, mâles ou femelles. Ils viennent tenir la porte aux frimeurs d'occasion qui les ont loués pour la soirée. Pas de barrières de police à l'entrée, je m'assimile au flot humain qui converge vers les portes.

SHOW DEVANT

★ ZZ TOP. les 29 et 30/9 : Paris (POP Bercy).

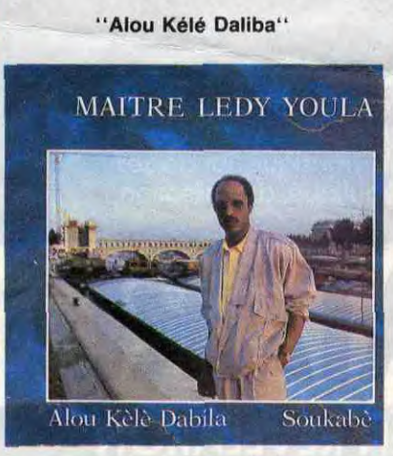
★ Record de longueur de barbes : Billie Gibbons et Dusty Hill portent des barbes d'au moins 20 cm. Qui dit mieux dans le rock ? L'idée de ce gimmick leur est venue au retour des trois ans de vacanc devait s'offrir le groupe entre 1976 bien qu'au sommet d'une gloire du conquise aux USA. Hill attendait G qui revenait d'Europe, à l'aéroport ni l'autre ne s'étaient donné la p se raser depuis des mois. Et c'es Gibbons a le flash : "Bon Dieu ! Ma quoi pas ?"

- Los Angeles, Forum, 13 août 86, Le Forum a sensiblement la même que Bercy et contient environ 15 C sonnes. Pour le moment, un group canadien assure plutôt bien la p partie et je me demande où a bien ser le public, en constatant que la des places sont vides. Je ne tard comprendre, quand je regagne le culaire. Se frayer un chemin là-ded semble à un véritable parcours du tant. Imaginez tous les cinq mètre deux côtés du hall des buvettes à b non alcoolisées, des marchands corn, des zincs à bière, des com sandwichs, sans oublier les vend T.shirts, porte-clefs, casquettes, e pés des deux Z, et devant tous ces des queues d'Américains, jeans si cracra, du moins ayant salemer T.shirts amples et douteux conten ficilement les débordements graisse, gapettes vissées sur le po ralement mi-long, en train d'attenc bousculade, bovinement ou rigola leur queue, qui coupe le hall par le veuille bien les mener jusqu'au co Là, ils chargeront des plateaux en demi-gallons de bière et autres p consommables avant de rejoindr places numérotées. Et je vous épa queue des chiottes, qui remonte de sous-sol sur cinquante bons mètres tituée aux trois quarts de filles (ici c "boudins"), bousculées sans m ments par de multiples spécimens nes des Top, chapeau de cow-bo crâne, barbouses entretenues à l de pigeon, avec des résultats p moins probants... Il y a dans tout faune de 17/37 ans des relents c bouis, d'horloge pointeuse et de p chimiques agricoles. Voilà en gros l de ZZ Top. Un public angelenos faire monter l'excitation, durant mède, à force de barouds d'h jusqu'à ce que les barbus se dé pénétrer dans l'arène.

★ Record des guitares les plus d Si le clou de la tournée "Eliminat

MAÎTRE LEDY YOULA

"Alou Kélé Daliba"



Un disque qu'il faudra sans doute aller chercher chez les disquaires spécialisés (comme Afric'Music dans le 14° par exemple) mais un disque qui ne manque certainement pas d'intérêt. Étant donné la trajectoire de clarinettiste/saxophoniste l'a mené à jouer dans un certain nombre des formations les plus réputées d'Afrique de l'Ouest : le Rail-Band du Mali, où il joue aux côtés de Mory Kante, l'Orchestre National de Mauritanie, qu'il dirige alors qu'Ousmane Touré (le plus jeune des Touré Kunda) en est le chanteur, les Ambassadeurs Internationaux de Salif Keïta, avec lesquels il enregistre un premier disque sous son nom et qu'il quitte en 1984 pour mener sa propre carrière.

SHOW DEVANT

★ WOODENTOPS, le 1/10 : Lyon (ENTPE), le 2/10 : Paris (Mutualité).

SHOW DEVANT

★ LEVEL, le 1/10 : Lyon (Bourse du Travail) ; le 2/10 : Nice (Théâtre de VErdure).

Comme on peut s'en douter, la musique de Ledy Youla est essentiellement d'inspiration Mandingue, une matière que le Maître possède à merveille, tant au niveau

RUN DMC

"Walk This Way" 45 tours (Profile/Barclay)

Juste quelques mots pour vous redire à quel point ce petit 45 tours est génial. Une occasion de vous montrer la pochette, afin que vous puissiez le repérer plus facilement pour vous emparer sans plus attendre de cette petite bombe (Boum !) issue du croisement entre trois rappers noirs et deux hard-rockers blancs.

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	DISQUETTE
K7	CASSETTE
CAR	CARTOUCHE
S	SOFTCARD

COTES	
★ ★ ★	INDISPENSABLE
★ ★	RECOMMANDÉ
★	BON

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

ATTENTION !!
COMME LES ORDINATEURS
LES DISQUETTES 3'' SONT A LA BAISSE

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 A 20 DISQUETTES PAR PERSONNE.

APRES 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

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

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

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

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
VILLE : ..... CODE POSTAL : .....
N° de téléphone : .....

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : .....
TARIF B : N° d'abonné obligatoire : .....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat poste (étranger) ☐

DISQUETTES :
Désire commander .....
disquettes vierges 3 pouces
à ..... F.
Port + ... F.
Total : ..... F.

TEE SHIRT :
Small ☐ Médium ☐ Large ☐
Quantité : .....
Prix unitaire : .....
Port : + 15 F.
TOTAL : .....

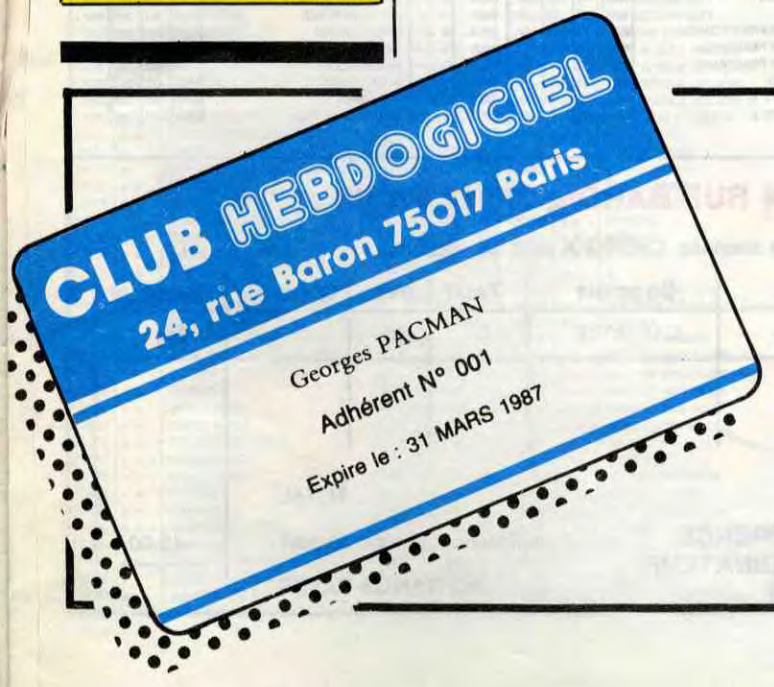
CHOISISSEZ UN BADGE

AMSTRAD

			K7	DSK				K7	DSK
AM001	★	1815	160	219	AM051	★★	CAVES OF DOOM	30	27
AM002	★	1815	144	197	AM054	★	CHALLENGER REVERSI	130	117
AM010	★★	3D MEGACODE	100	138	AM055	★	CHALLENGER REVERSI	189	170
AM011	★★	3D MEGACODE	180	260	AM359	★	CHIROLOGIE	60	50
AM012	★★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	162	234	AM056	★★	CHUCKIE EGG II	114	103
AM013	★★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	116	172	AM057	★★	COBRA PINBALL	140	126
AM014	★★	5 me AXE	75	108	AM058	★★	COBRA PINBALL	219	197
AM015	★★	5 me AXE	123	152	AM059	★★★	COLOSSUS CHESS 4	119	107
AM016	★	AFFAIRE VERA CRUZ	130	200	AM060	★★★	COLOSSUS CHESS 4	155	140
AM017	★	AFFAIRE VERA CRUZ	128	160	AM320	★★★	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	194	175
AM018	★	AIRWOLF	152	190	AM061	★★	COMBAT LYNX	109	98
AM020	★★	ALIEN	53	109	AM062	★★	COMMANDO	107	96
AM022	★★	ALIEN 8	62	104	AM342	★★	COMMANDO	182	163
AM341	★★★	ALIEN HIGWAY 2	68	110	AM063	★★	COMPUTER HITS 6	182	169
AM306	★	AMS CALC	67	109	AM064	★★	COMPUTERS HITS 10	121	108
AM307	★	AMS CALC	225	330	AM065	★★	COMPUTERS HITS 10 II	121	108
AM308	★	AMS FONCTION	180	250	AM066	★★★	CONFUZZION	87	78
AM309	★	AMS FONCTION	225	300	AM343	★	CORE	121	108
AM310	★	AMS GRAPH/STAT	225	330	AM067	★★★	CRAFTON ET XUNK	140	126
AM311	★	AMSGRAPH/STAT	270	390	AM068	★★★	CRAFTON ET XUNK	220	198
AM024	★★	AM STRAM DAMES	81	130	AM070	★★★	CYRUS CHESS	121	109
AM025	★★	AM STRAM DAMES	119	189	AM071	★★★	CYRUS CHESS	155	140
AM026	★★	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	138	193	AM321	★★	CYRUS CHESS/8256	194	175
AM027	★★	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	207	295	AM072	★★★	D BASE 2	790	711
AM028	★★	BACK TO THE FUTURE	73	115	AM313	★	DAMES	90	81
AM029	★★	BACK TO THE FUTURE	115	182	AM314	★	DAMES	130	117
AM033	★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	63	105	AM074	★★★	DAMS	295	266
AM034	★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	117	182	AM075	★★★	DAMS	395	356
AM036	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	88	140	AM077	★★★	DATAMAT	450	405
AM035	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	144	220	AM078	★★	DEFEND OR DIE	97	87
AM037	★	BATAILLE POUR MIDWAY	144	220	AM079	★★	DEVIL'S CROWN	115	104
AM038	★★	BATTLE OF BRITAIN	75	121	AM080	★★	DEVIL'S CROWN	169	152
AM039	★★	BATTLE OF BRITAIN	116	180	AM081	★★★	DEVPAC	305	275
AM302	★★★	BATMAN	65	108	AM082	★★★	DEVPAC	360	324
AM362	★★★	BATMAN/8256	127	182	AM083	★★★	DIARY OF ADRIAN MOLE	124	112
AM319	★★★	BATMAN	116	181	AM322	★★	DOCTOR WHO	146	132
AM040	★	BEACH HEAD	68	130	AM323	★★	DOCTOR WHO	207	187
AM041	★	BEACH HEAD	100	159	AM084	★★★	DOOMSDAY BLUES	121	108
AM042	★★★	BOMBJACK	65	108	AM085	★★★	DOOMSDAY BLUES	182	163
AM046	★★★	BOULDER DASH III	75	121	AM087	★★	DRAGON TORC OF AVALON	96	86
AM298	★★	BOUNDER	65	108	AM088	★★★	DUNDARACH	115	104
AM299	★★	BOUNDER	99	157	AM089	★★★	DUNDARACH	140	126
AM047	★★	BOUNTY BOB STRIKES BACK	60	106	AM091	★★★	DUO PACK FIGH EXLO	229	206
AM048	★★	BRIAN'S BLOODAXE	66	109	AM092	★★★	EDEN BLUES	140	126
AM049	★★	BRUCE LEE	67	110	AM093	★★★	EDEN BLUES	220	198
AM050	★★	BRUCE LEE	105	170	AM096	★★	ELIDON	114	103
AM052	★	CAULDRON	60	98	AM097	★★★	ELITE	155	140
AM053	★	CAULDRON	91	153					

ABC

K7	20	
K7	81	
DSK	119	
K7	40	
K7	70	
K7	97	
DSK	148	
K7	72	
DSK	95	
DSK	126	
K7	66	
K7	58	
DSK	117	
DSK	117	
K7	75	
K7	75	
K7	75	
K7	75	
K7	88	
DSK	144	
K7	62	
DSK	138	
K7	75	
DSK	96	
K7	126	
DSK	632	
K7	62	
DSK	94	
K7	196	
DSK	267	
K7	315	
K7	49	
K7	61	
DSK	96	
K7	204	
DSK	242	
K7	75	
K7	93	
DSK	135	
K7	75	
DSK	117	
K7	67	
K7	81	
DSK	87	
K7	98	
DSK	144	
K7	75	
DSK	160	
K7	88	
DSK	138	
K7	95	



BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n° .....

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

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code Postal .....

Signature :

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

C'EST NOUVEAU ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD

AM382		ACTIVATOR	K7	108	97	70
AM383		ACTIVATOR	DSK	169	152	109
AM384	★★	ATLANTIC CHALENGE	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		KNIGHTRIDER	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

COMMODORE

CO420	DAN DARE·	K7	121	109	74
CO421	DAN DARE	DSK	182	163	117
CO422	FANTASTIC FOUR	K7	121	109	74
CO423	GO FOR GOLD	K7	36	32	25
CO424	GO FOR GOLD	DSK	60	54	42
CO425	HOLE IN ONE	K7	30	27	21
CO426	IRIDIS ALPHA	K7	121	109	74
CO427	IRIDIS ALPHA	DSK	157	141	99
CO428	JACK THE NIPPER	K7	121	109	74
CO429	KNIGHTRIDER	K7	108	97	65
CO430	MISSION ELEVATOR	K7	121	109	74
CO431	MISSION ELEVATOR	DSK	157	141	99
CO432	MISSION AD	K7	121	109	74
CO433	MISSION AD	DSK	157	141	99
CO434	ROOM 10	K7	96	87	57
CO435	ROOM 10	DSK	157	141	99
CO436	STREET HAWK	K7	108	97	65
CO437	STRIKE FORCE HARRIER	DSK	157	141	99
CO438	SUPER CYCLE	K7	121	109	74
CO439	SUPER CYCLE	DSK	182	163	117
CO440	TRAP	DSK	121	109	74
CO441	ULTIMA IV	DSK	243	218	160
CO442	VALHALLA	K7	36	32	25
CO443	WAR	K7	108	97	65

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

SPECTRUM

SP259	ATLANTIC CHALLENGE	K7	96	87	67
SP260	DAN DARE	K7	121	109	74
SP261	DRAGON'S LAIR	K7	96	87	67
SP262	GLIDER RIDER	K7	121	109	74
SP263	HEARTLAND	K7	121	109	74
SP264	I.C.U.P.S.	K7	108	97	65
SP265	JEWELS OF DARKNESS	K7	182	163	117
SP266	KNIGHTRIDER	K7	96	87	67
SP267	MINDSTONE	K7	108	97	65
SP268	NIGHTMARE RALLEY	K7	96	87	67
SP269	ROOM 10	K7	96	87	67
SP270	STAINLESS STEEL	K7	108	97	65
SP271	STRIKE FORCE HARRIER	K7	121	109	74

AMSTRAD PC IBM PC

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

Réf.		Logiciel		A	B	C
AM098	★★★	ELITE	DSK	185	166	120
AM099	★★	EMPIRE	K7	210	147	147
AM100	★★	EMPIRE	DSK	310	217	217
AM344	★★★	EQUINOX	K7	121	108	85
AM345	★★★	EQUINOX	DSK	182	163	127
AM101	★	ESMERALD ISLE	K7	85	76	59
AM102	★	FANTASTIC VOYAGE	DSK	155	140	112
AM103	★★	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
AM104	★★	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
AM105	★	FORMULA ONE	K7	92	83	69
AM106	★★	FORTH	K7	234	211	141
AM107	★★	FORTH	DSK	277	249	195
AM347	★	FOURMOST ADVENTURE	K7	97	88	68
AM108	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
AM109	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
AM111	★★★	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	85
AM112	★★	GALAXIA	K7	74	67	49
AM114	★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
AM115	★★	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	232
AM116	★★★	GET DEXTER	K7	121	108	85
AM117	★★★	GET DEXTER	DSK	182	163	127
AM348	★	GOLDEN PATH	K7	121	108	85
AM348	★	GOLDEN PATH	DSK	170	153	119
AM338	★★★	GUN FRIGHT	K7	121	109	85
AM120	★★★	GYROSCOPE	K7	120	108	62
AM121	★★	HACKER	K7	121	109	85
AM122	★★	HACKER	DSK	155	140	100
AM123	★★	HARD HAT MAC	K7	121	116	90
AM124	★★	HARRIER STRIKE FORCE	K7	121	108	85
AM125	★★	HARRIER STRIKE FORCE	DSK	182	163	127
AM324	★★★	HEAVY ON THE MAGICK	K7	121	109	85
AM325	★★★	HEAVY ON THE MAGICK	DSK	181	162	126
AM126	★★	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
AM127	★★	HI-RISE	K7	109	98	68
AM128	★★	HI-RISE	DSK	145	131	94
AM129	★★★	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104	63
AM130	★★★	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
AM133	★	HOLD-UP	K7	120	108	83
AM134	★	HUNCHBACK II	K7	97	87	62
AM135	★★	HYPERSPORT	K7	110	98	76
AM136	★★	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
AM137	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101	78
AM140	★★	JAMMIN'S	K7	114	103	71
AM 41	★	JET SET WILLY	K7	97	87	62
AM 42	★	JUGGERNAUT	K7	91	82	58
AM 43	★	KIT PROGRAMMEUR	DSK	499	449	330
AM144	★★	KNIGHTLORE	K7	112	101	78
AM145	★	KONG STRIKES BACK	K7	99	89	63
AM327	★★	L'AIGLE D'OR	K7	160	144	120
AM328	★★	L'AIGLE D'OR	DSK	198	117	148
AM146	★★★	LAZER BASIC	DSK	238	214	161
AM358	★	LE MILLIONNAIRE	K7	60	50	40
AM147	★	LE SURVIVANT	K7	117	105	85
AM350	★★	L'HERITAGE	K7	171	154	136
AM351	★★	L'HERITAGE	DSK	195	175	156
AM148	★	LOGO FRANCAIS	DSK	179	161	122
AM149	★	LORDS OF MIDNIGHT	K7	112	101	78
AM150	★	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	158	142	114
AM151	★★★	LORDS OF THE RING	K7	194	174	122
AM152	★	LORIGRAPH	K7	210	189	147
AM153	★	LORIGRAPH	DSK	310	279	217
AM154	★★	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
AM155	★★	MACADAM BUMPER	DSK	240	216	168
AM360	★	MANAGER	K7	60	50	40
AM156	★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
AM157	★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
AM158	★★★	MANIC MINER	K7	111	100	77
AM159	★	MARSPORT	K7	121	109	83
AM160	★	MARSPORT	DSK	132	119	95
AM162	★★	MASTER OF THE LAMPS	K7	124	112	77
AM163	★	MATCH POINT	K7	96	86	65
AM329	★	MELTDOWN	K7	109	98	67
AM352	★	MELTDOWN 6128	DSK	182	163	127
AM165	★★	METRO 2018	K7	190	171	115
AM166	★★	METRO 2018	DSK	215	194	129
AM167	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	175	158	123
AM168	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	239	215	160
AM169	★★	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	220	198	136
AM170	★★	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	275	248	174
AM359	★	MICROSAPIENS	K7	60	50	40
AM173	★★★	MINDSHADOW	K7	114	103	75
AM174	★★★	MINDSHADOW	DSK	155	140	90
AM175	★★	MINIOFFICE	K7	76	68	45
AM176	★★	MINIOFFICE	DSK	127	114	78
AM177	★★	MONTSEGUR	K7	139	125	100
AM178	★★	MOVIE	K7	121	108	75
AM180	★★★	MULTIPLAN	DSK	490	441	392
AM182	★	NEVER ENDING STORY	K7	127	114	78
AM183	★★★	NIGHT SHADE	K7	132	119	68
AM373	★★	NODES OF YESOD	K7	121	108	85
AM185	★★	ONE MAN ANS HIS DROIDS	K7	30	27	20
AM186	★★	ORPHEE	DSK	340	306	238
AM304	★	PACIFIC	K7	140	126	98
AM305	★	PACIFIC	DSK	220	198	155
AM188	★★	PANZADROME	K7	110	99	67
AM189	★★★	PING PONG	K7	112	101	72
AM190	★★★	PING PONG	DSK	182	163	117
AM191	★	PLANETE BASE	K7	150	135	95
AM192	★★	POUVOIR	K7	180	162	126
AM193	★★	POUVOIR	DSK	200	180	140
AM194	★★	PROJECT FUTURE	K7	114	103	53
AM374		PRO TENNIS	K7	121	108	85
AM375		PRO TENNIS	DSK	182	163	127
AM197	★	PYJAMARAMA	K7	107	96	65
AM199	★	RAID	K7	112	101	68
AM200	★	RAID	DSK	161	152	96
AM201	★	RAMBO	K7	109	98	58
AM202	★★★	RASPUTINE	K7	94	85	59
AM203	★	RED ARROWS	K7	163	147	66
AM204	★	RED ARROWS	DSK	158	142	98
AM330	★★	RED HAWK	K7	121	109	75
AM205	★★	RED MOON	K7	87	78	52
AM331	★★★	REVERSI CHAMPION	K7	160	144	110
AM332	★★★	REVERSI CHAMPION	DSK	198	178	138
AM376	★★	RESCUE ON FRACTALUS	K7	121	108	85
AM377	★★	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	182	163	127
AM206	★★	ROCCO	K7	114	103	53
AM207	★★	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	53
AM208	★★	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163	104
AM378	★★	ROOM 10	K7	97	88	68
AM209	★★	RUNESTONE	K7	98	88	58
AM213	★	SEAS OF BLOOD	K7	121	109	67
AM312	★	SHADOW FIRE	K7	121	108	75
AM353	★	SHOGUN	K7	121	108	75
AM354	★	SHOGUN	DSK	182	163	117
AM214	★★	SKYFOX	K7	129	116	80
AM355	★★	SKYFOX	DSK	194	175	126
AM215	★★★	SORCERY	K7	95	86	63
AM216	★★★	SORCERY	DSK	160	144	95
AM217	★★★	SORCERY PLUS	K7	140	126	88
AM218	★★★	SORCERY PLUS	DSK	200	180	116
AM219	★★	SOULS OF DARCON	K7	114	103	70
AM220	★★	SOULS OF DARCON	DSK	178	160	111
AM221	★	SOUTHERN BELLE	K7	106	95	55
AM224	★	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	193
AM225	★★★	SPELLBOUND	K7	45	40	21
AM226	★★★	SPINDIZZY	K7	121	108	75
AM227	★★★	SPINDIZZY	DSK	182	163	117
AM228	★	SPITFIRE 40	DSK	155	140	90
AM229	★	SPITTFIRE 40	K7	107	96	58
AM230	★★	SPY HUNTER	K7	110	99	68
AM231	★★★	SPY VS SPY	K7	147	132	74
AM232	★★★	SPY VS SPY	DSK	177	159	110
AM235	★	STAR STRIKE	K7	80	72	49
AM236	★★	STARION	K7	125	113	78
AM237	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91	60
AM238	★	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138	94
AM239	★★★	STRANGELOOP	K7	124	112	66
AM240	★★★	STRANGELOOP	DSK	182	163	117
AM317	★	SUPERCHESS	K7	90	81	62
AM318	★	SUPERCHESS	DSK	130	117	94
AM241	★	SUPER PIPELINE II	K7	114	103	60
AM242	★	SUPER PIPELINE II	DSK	124	112	67
AM243	★★	SUPER SILVER PACK	K7	142	132	80
AM245	★★★	SUPERPAINT	DSK	395	356	267
AM244	★★	SUPERSLEUTH	K7	180	85	65
AM247	★★	TANK BUSTER	K7	101	91	60
AM315	★	TANK COMMANDER	K7	108	87	65
AM316	★	TANK COMMANDER	DSK	157	141	99
AM248	★	TAPPER	K7	112	101	68
AM249	★★	TASCOPY	K7	129	116	94
AM250	★★	TASCOPY	DSK	276	248	193
AM249	★★	TASSPRINT	K7	130	117	97
AM250	★★	TASSPRINT	DSK	170	153	127
AM251	★★★	TASWORD FRANCAIS	K7	195	175	155
AM252	★★★	TASWORD FRANCAIS	DSK	310	279	231
AM253	★★★	TASWORD 6128 FRANCAIS	DSK	350	315	262
AM254	★★★	TAU CETI	K7	114	103	61
AM255	★	TENNIS 3D	K7	150	135	95
AM256	★	TENNIS 3D	DSK	200	180	130
AM257	★★	TERROR MOLINOS	K7	114	103	60
AM258	★★	TEXTOMAT	DSK	450	405	315
AM259	★★	THE COVENANT	K7	87	78	49
AM260	★★	THE HOBBIT	K7	165	149	103
AM379	★★	THE HOBBIT/8256	DSK	304	274	213
AM261	★★	THE ILLUSTRATOR	K7	256	230	161
AM262	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
AM267	★★	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK	180	162	136
AM265	★★	THEATRE EUROPE FRANCAIS	K7	140	126	88
AM266	★★	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK	220	198	144
AM268	★★	THEY SOLD A MILLION	K7	116	103	65
AM269	★★	THEY SOLD A MILLION	DSK	175	160	100
AM270	★★★	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121	108	75
AM271	★★★	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	182	169	117
AM272	★★	THINK	K7	109	98	66
AM380	★	TOADRUNNER	K7	109	99	77
AM381	★	TOADRUNNER	DSK	182	163	127
AM356	★	TOMAHAWK	K7	121	108	75
AM357	★	TOMAHAWK	DSK	182	163	117
AM273	★★	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87	57
AM274	★★	TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171	105
AM275	★★	TRIPLE PACK	DSK	180	162	104
AM303	★★	V	K7	121	108	75
AM361	★★	V	DSK	182	163	117
AM276	★	WARLORD	K7	99	89	60
AM333	★	WATERLOO	K7	121	109	75
AM334	★	WATERLOO	DSK	160	144	110
AM279	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99	61
AM280	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	75
AM281	★★★	WAY OF THE TIGER	DSK	182	163	117
AM284	★★★	WHO DARES WINS II	K7	95	86	52
AM285	★★★	WHO DARES WINS II	DSK	163	147	90
AM335	★★	WINTER GAMES	K7	121	109	75
AM336	★★	WINTER GAMES	DSK	181	162	116
AM286	★★★	WINTER SPORTS	K7	124	112	76
AM287	★★★	WINTER SPORTS	DSK	155	140	90
AM289	★★	WIZARD LAIR	DSK	140	126	77
AM290	★★★	WORKING BACKWARDS	DSK	178	160	112
AM339	★	WORLD CUP CARNIVAL	K7	121	109	75
AM340	★	WORLD CUP CARNIVAL	DSK	181	162	116
AM291	★	WORLD CUP FOOTBALL	K7	97	87	52
AM292	★★	WORLD SERIE BASEBALL	K7	110	98	58
AM293	★★	YIE AR KUNG FU	K7	105	95	69
AM294	★★	YIE AR KUNG FU	DSK	155	140	90
AM295	★	ZAXXON	K7	121	109	75
AM296	★★	ZOIDS	K7	121	108	75
AM337	★★	ZOIDS	DSK	181	162	116
AM297	★★★	ZORRO	K7	110	99	68

APPLE IIE & IIC

Réf.		Logiciel	A	B	C
AP002	★	ADVENTURE CONSTRUCTION	200	180	140
AP003	★★	A.E	269	242	90
AP079		ALTERNATE REALITY	243	219	171
AP004	★★	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
AP005	★	ANGLAIS 1	425	382	325
AP006	★	ANGLAIS 2	425	382	325
AP007	★	ANGLAIS 3	425	382	325
AP008	★	ANGLAIS 4	425	382	325
AP009	★	ANGLAIS 5	425	382	325
AP010	★★	ARCHON II	200	180	140
AP011	★★★	BARD'S TALE	380	342	280
AP018	★★	CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
AP019	★★★	CARMEN OF SAN DIEGO	493	444	280
AP023	★	CHOPLIFTER	269	242	90
AP024	★★	COLOSSUS CHESS 4	396	356	238
AP026	★★	CRIME DU PARKING	190	171	127
AP029	★★	DALLAS QUEST	195	175	90
AP080		DESIGNERS PENCIL	365	329	256
AP075	★	EAMON	100	90	80
AP031	★	EPIDEMIE	195	176	127
AP076	★★★	FOLIE MEURTRIERE AU COLLEGE	100	90	80
AP039	★	HOLD UP	290	261	232
AP081		HOME PACK	425	381	128
AP040	★★★	KARATEKA	380	342	238
AP077	★	LA BOITE A PUCES	295	266	231
AP041	★★★	LITTLE COMPUTER PREOPLE	350	315	230
AP042	★★	MANDRAGORE	290	261	232
AP043	★	MAX THE GLOBE TROTTER	800	720	350
AP044	★	MEME LES POMMES DE TERRE	190	171	127
AP046	★★★	MOEBIUS	680	612	430
AP048	★★	MOVIE MAKER	200	180	140
AP049	★★	MUR DE BERLIN	195	176	127
AP050	★★	MUSIC CONSTRUCTION	200	180	140
AP051	★	OPERATION MERCURY	390	351	270
AP054	★	PARANOIAK	190	171	127
AP082	★★★	PINBALL CONSTRUCTION KIT	243	219	171
AP058	★	PORTEFEUILLE BOURSIER	1450	1305	1110
AP083	★★	SEVEN CITIES OF GOLD	243	219	171
AP061	★	SKY BLAZER	240	216	120
AP062	★★★	SKYFOX	180	162	126
AP063	★	SPACE SHUTTLE	328	295	190
AP066	★★	SUMMER GAMES II	267	240	197
AP067	★	TEMPLE D'APSHAI	195	175	50
AP078	★★	THE HOBBIT	365	329	256
AP068	★	ULTIMA III	740	666	450
AP069	★★	WINTER GAMES	297	267	224
AP070	★	WIZARDRY 1	470	423	180
AP073	★★	XPER	950	855	656

MACINTOSH

Réf.	Logiciel	A	B	C
MA001	BALANCE OF POWER	328	295	207
MA002	DEJA VU	328	295	207

ATARI 400/600/800

Réf.		Logiciel		A	B	C
AT001	★★	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	85
AT002	★★	AMERICAN ROAD RACE	DSK	180	162	103
AT003	★★	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	75
AT004	★★	ARCHON	K7	145	131	92
AT005	★★	ARCHON	DSK	181	163	117
AT008	★★★	AXIS ASSASSIN	DSK	115	104	75
AT122		AZTEC	K7	121	108	85
AT123		AZTEC	DSK	182	163	127
AT009	★★★	BALLBLAZER	DSK	182	164	103
AT010	★★★	BALLBLAZER	K7	121	109	75
AT012	★	BEACH HEAD	K7	112	101	72
AT013	★	BEACH HEAD	DSK	121	109	75
AT014	★★	BLUE MAX	K7	112	101	72
AT015	★★	BLUE MAX	DSK	125	112	78
AT016	★★	BLUE MAX 2001	K7	121	109	72
AT017	★★	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	107
AT124		BLUE RIBBON	K7	121	108	85
AT020	★★	BOULDERDASH II	K7	121	109	75
AT022	★★	BOUNTY BOB	K7	121	109	72
AT023	★★★	BRUCE LEE	K7	140	126	72
AT024	★★★	BRUCE LEE	DSK	180	162	80
AT025	★	CHOP SUEY	K7	109	98	66
AT026	★	CHOP SUEY	DSK	157	141	100
AT028	★★★	COLOSSUS CHESS	K7	121	109	68
AT030	★	COMBAT LEADER	K7	170	153	109
AT119	★★	CRUISADE IN EUROPE	K7	182	163	117
AT120	★★	CRUISADE IN EUROPE	DSK	243	219	161
AT032	★★	D-BUG	K7	97	87	58
AT033	★★	D-BUG	DSK	115	104	75
AT035	★	DECATHLON	K7	140	126	81
AT036	★	DECATHLON	DSK	180	162	107
AT037	★★★	DROP ZONE	K7	121	109	72
AT039	★★	ELECTRA GLIDE	K7	109	98	65
AT040	★★	ELECTRA GLIDE	DSK	152	137	97
AT042	★★	F 15 STRIKE EAGLE	K7	121	109	75
AT043	★★	F 15 STRIKE EAGLE	DSK	170	153	109
AT044	★	FIGHTER PILOT	K7	60	54	22
AT045	★	FIGHTER PILOT	DSK	130	117	75
AT049	★	GHOSTBUSTERS	K7	129	116	78
AT050	★	GHOSTBUSTERS	DSK	150	135	102
AT051	★★	GOONIES	K7	112	101	72
AT053	★★	HACKER	K7	121	109	75
AT054	★★	HACKER	DSK	180	162	103
AT055	★★	HARD HAT MACK	K7	121	109	71
AT056	★★	HARD HAT MACK	DSK	125	112	78
AT060	★★★	KENNEDY APPORACH	K7	169	152	108
AT061	★★★	KENNEDY APPROCH	DSK	190	171	120
AT062	★★	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	330	297	198
AT063	★★★	KORONIS RIFT	DSK	173	156	100
AT065	★★★	MEDIATOR	K7	109	98	65
AT066	★★★	MEDIATOR	DSK	155	140	101
AT067	★★★	MERCENARY	K7	121	109	75
AT068	★★★	MERCENARY	DSK	157	141	100
AT069	★★	MIG ALLEY ACE	K7	121	109	72
AT070	★★	MIG ALLEY ACE	DSK	175	158	109
AT074	★	NATO COMMANDER	K7	112	101	72
AT075	★★	ONE ON ONE	K7	121	109	75
AT076	★★	ONE ON ONE	DSK	157	141	100
AT125		PIERRE POLO	K7	121	108	85
AT126		PIERRE POLO	DSK	182	163	127
AT077	★	PITFALL II	K7	125	112	78
AT121	★★★	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	163	117
AT081	★★★	RESCUE OF FRACTALUS	K7	121	109	75
AT082	★★★	RESCUE OF FRACTALUS	DSK	163	147	94
AT083	★★	RIVER RAID	K7	125	112	78
AT085	★★	SMASH HITS 1	K7	162	146	104
AT086	★★	SMASH HITS 2	K7	162	146	104
AT087	★★	SMASH HITS 3	K7	178	160	115
AT088	★★	SMASH HITS 4	K7	121	109	75
AT091	★★	SOLO FLIGHT	K7	190	171	72
AT092	★★★	SOLO FLIGHT	DSK	210	189	107
AT093	★★★	SPACE SHUTTLE	K7	129	116	80
AT094	★★	SPIDERMAN	K7	101	91	84
AT096	★	SPITFIRE ACE	K7	121	109	72
AT097	★★	SPY HUNTER	K7	121	109	72
AT098	★★	SPY HUNTER	DSK	170	153	109
AT100	★★★	SPY VS SPY	DSK	162	146	104
AT101	★★	SPY VS SPY 2	K7	119	107	77
AT102	★★	SPY'S DEMISE	K7	121	109	72
AT104	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	112	101	72
AT105	★	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	125	112	78
AT106	★	STRIP POKER	DSK	170	153	109
AT107	★	STRIP POKER	K7	121	109	72
AT108	★★	SUMMER GAMES	DSK	157	141	100
AT110	★★	SUPER ZAXXON	K7	113	102	72
AT111	★★★	TAPPER	K7	112	101	72
AT112	★★★	TAPPER	DSK	170	153	109
AT127	★★	TEMPLE OF APCHAI TRILOGY	DSK	182	163	127
AT113	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
AT128	★	THE SECOND CITY	K7	73	66	52
AT114	★★★	ULTIMA III	DSK	210	189	145
AT115	★★★	UP AND DOWN	K7	112	101	72
AT116	★★★	UP AND DOWN	DSK	170	153	109
AT129		WARRIOR OF RAH	K7	121	108	85
AT117	★★★	ZORRO	K7	112	101	72
AT118	★★★	ZORRO	DSK	170	153	109

ATARI ST

Réf.		Logiciel		A	B	C
ST001	★★	BBS	DSK	365	328	256
ST024	★	BLACK GAULDRON	DSK	365	328	256
ST022	★	BORROWED TIME	DSK	310	279	217
ST002	★★★	BRATACCAS	DSK	410	369	287
ST003		CALENDAR	DSK	245	220	172
ST032	★	CARDS	DSK	243	219	171
ST004	★★★	COLOUR SPACE	DSK	245	220	172
ST005	★★★	DEGAS	DSK	430	387	300
ST006	★	DFT IBM/ST	DSK	365	328	256
ST007	★★	DISK HELP	DSK	365	328	256
ST008	★★	DOS SHELL MS/DOS EMUL	DSK	365	328	256
ST009	★	FLIP SIDE	DSK	245	220	172
ST025	★★	HABAWRITER V. ANGLAISE	DSK	730	657	511
ST026	★★	HABADEX V. ANGLAISE	DSK	608	548	428
ST027	★★	HABAMERGE	DSK	487	439	341
ST028	★★	HABAVIEW V. ANGLAISE	DSK	913	822	640
ST010	★★	HACKER	DSK	310	279	217
ST011	★	KISSED	DSK	365	328	256
ST012	★	LANDS OF HAVOC	DSK	245	220	172
ST029	★★	LATICE C COMPILER METACOMCO	DSK	1582	1424	1108
ST030		LISP METACOMCO	DSK	1825	1643	1278
ST033	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	426	384	299
ST013	★	M-COPY	DSK	609	548	426
ST014	★★	M-DISK RAM DISK	DSK	157	141	109
ST015	★★	MI-TERM	DSK	365	328	256
ST016	★	MINDSHADOW	DSK	310	279	217
ST017	★	MUD PIES	DSK	245	220	172
ST031		PASCAL METACOMCO	DSK	1095	986	767
ST018	★	SOFT SPOOL	DSK	245	220	172
ST034	★	THE ANIMATOR	DSK	365	329	256
ST019	★★★	THE PAWN	DSK	269	249	170
ST023	★★★	TIME BANDIT	DSK	328	295	229
ST021	★	UTILITIES	DSK	430	387	300

AMSTRAD PC IBM PC

ET COMPATIBLES

Réf.		Logiciel		A	B	C
IB001	★★★	CHAMPIONSHIP GOLF	DSK	426	384	299
IB003	★★	ALTER EGO MALE	DSK	425	382	268
IB004	★★	ALTER EGO FEMELLE	DSK	425	382	268
IB005		DESIGNER PENCIL	DSK	364	328	254
IB006	★★	GHOSTBUSTERS	DSK	303	273	212
IB007	★★★	HACKER	DSK	364	328	254
IB008	★★	MINDSHADOW	DSK	364	328	254
IB009	★★	MUSIC STUDIO	DSK	425	382	268
IB002	★★	THE HOBBIT	DSK	365	329	256
IB010		TRACER SANCTION	DSK	369	328	254

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

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

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

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

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

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : Mandat poste international ☐

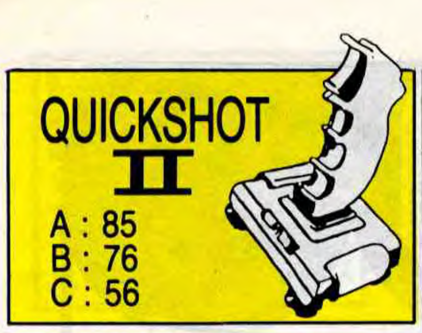
Réf.	Log.	Ord.	Support	Tarif	Prix	Quant.	Montant
Ex : AT001	AMERICAN ROAD	ATARI	CASSETTE	C	85	1	85

TOTAL :

Participation aux frais de port : 15,00.

MONTANT A PAYER :

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



COMMODORE AMIGA

				A	B	C
CO411	★★	ARCHON	DSK	365	329	256
CO412	★	ARTIE FOX	DSK	365	329	256
CO374	★	BORROWED TIME	DSK	304	274	212
CO375	★★	BRATACCAS	DSK	426	383	299
CO376	★★	HACKER	DSK	204	274	212
CO413	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	426	384	299
CO377	★	MINDSHADOW	DSK	304	274	212
CO378	★★	MUSIK STUDIO	DSK	426	383	299
CO414	★★	ONE ON ONE	DSK	365	329	256
CO415	★★★	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	365	329	256
CO416	★★	SKYFOX	DSK	365	329	256

COMMODORE

				A	B	C
CO385		1985	DSK	188	163	127
CO001	★★★	4 ZZAP ! SIZZLERS	K7	121	108	75
CO002	★★★	4 ZZAP ! SIZZLERS	DSK	182	169	117
CO004	★★★	4 me PROTOCOLE	DSK	194	174	111
CO005	★★	ADVENTURE CONSTRUCTION	DSK	160	144	98
CO006	★★	AIR WOLF	K7	97	87	59
CO007	★★	ALTERNATE REALITY:THE CITY	DSK	240	216	158
CO008	★★	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	73
CO009	★★	AMERICAN ROAD RACE	DSK	190	171	132
CO010	★★	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	75
CO011	★★	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	108	75
CO012	★★	ARCADE HALL OF FAME	DSK	182	169	117
CO013	★★	ARCHON 2	K7	145	130	91
CO014	★★	ARCHON 2	DSK	165	148	110
CO015	★★	ARK PANDORA	K7	121	108	75
CO016	★★	ARK PANDORA	DSK	121	108	75
CO017	★★★	AXIS ASSASSIN	K7	96	87	57
CO018	★★★	AXIS ASSASSIN	DSK	120	108	73
CO020	★★	BACK TO THE FUTURE	K7	114	103	61
CO021	★★★	BALLBLAZER	K7	115	104	62
CO022	★★★	BALLBLAZER	DSK	180	162	99
CO023	★★	BARRY MAC CUIGAN BOXING	K7	130	117	71
CO025	★	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	112	88
CO026	★★	BATTLE D'ANGLETERRE	K7	140	112	88
CO027	★★	BATTLE FOR BRITAIN	K7	120	108	74
CO028	★★	BATTLE FOR BRITAIN	DSK	147	151	100
CO029	★	BEACH HEAD	K7	121	109	69
CO030	★	BEACH HEAD	DSK	155	140	98
CO031	★	BEACH HEAD II	K7	121	109	69
CO032	★	BEACH HEAD II	DSK	170	153	112
CO379	★★	BIGGLES	K7	121	108	75
CO366	★★	BIGGLES	DSK	158	143	101
CO033	★★	BLACKWHYCHE	K7	120	108	73
CO034	★★	BLADE RUNNER	K7	110	99	68
CO035	★★	BLUE MAX 2001	K7	112	101	68
CO036	★★	BLUE MAX	K7	112	101	68
CO037	★★	BLUE MAX	DSK	180	162	108
CO038	★	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	108
CO039	★★★	BOMBJACK	K7	108	97	65
CO040	★★	BORROWED TIME	DSK	160	144	107
CO041	★★★	BOULDERDASH	K7	109	98	66
CO042	★★★	BOULDERDASH	DSK	162	146	100
CO044	★★	BOULDERDASH III	K7	121	108	75
CO380	★★	BOUNCES	K7	121	108	75
CO045	★★	BOUNDER	K7	124	112	67
CO046	★★	BOUNDER	DSK	155	140	96
CO047	★★	BOUNTY BOB	K7	120	108	73
CO048	★★	BOUNTY BOB	DSK	180	162	108
CO050	★★	BREAK DANCE	K7	109	98	66
CO051	★	BRIAN JACKS SUPERSTAR	K7	109	98	66
CO053	★★★	BRUCE LEE	K7	112	101	68
CO054	★★★	BRUCE LEE	DSK	180	162	108
CO056	★★	CARTOUCHE MEGAMEM 50 KO	CAR	360	324	242
CO057	★★	CASTEL DOCTOR CREEP	K7	121	109	74
CO058	★	CAULDRON	K7	130	117	60
CO381	★★	CAULDRON 2	K7	110	99	67
CO059	★	CENTIPEDE	CAR	150	135	85
CO060	★	CHARTBUSTER	K7	100	90	55
CO061	★	CHOPLIFTER	K7	121	109	74
CO062	★	CHOPLIFTER	CAR	165	148	80
CO063	★★	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	72
CO064	★★	COLOSSUS CHESS 4	DSK	178	160	111
CO065	★	COMBAT LEADER	K7	160	144	107
CO066	★★	COMBAT LYNX	K7	106	95	64
CO067	★	COMIC BAKERY	K7	109	98	66
CO068	★★★	COMMANDO	K7	90	81	60
CO069	★★★	COMMANDO	DSK	160	144	90
CO070	★★★	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	75
CO072	★★★	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	75
CO073	★★	COMPUTER HITS 6	K7	97	87	52
CO074	★★★	CONAN	DSK	170	153	90
CO382	★★	CRUISADE IN EUROPE	K7	121	108	75
CO383	★★	CRUISADE IN EUROPE	DSK	243	219	161
CO076	★★	D-BUG	DSK	120	108	73
CO077	★★★	DALLAS QUEST	DSK	179	161	80
CO078	★★	DAMBUSTERS	K7	110	99	68
CO079	★★	DAMBUSTERS	DSK	170	153	105
CO080	★	DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	K7	116	104	74
CO081	★	DECATHLON	K7	124	112	67
CO082	★	DECATHLON	DSK	140	126	85
CO372	★★	DEVIL'S GALLERY	K7	100	90	70
CO373	★★	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90	70
CO084	★	DIG DUG	CAR	170	153	90
CO085	★	DONALD DUCK	K7	112	101	68
CO086	★	DONALD DUCK	DSK	155	140	105
CO088	★★	DR WHO	K7	145	130	91
CO089	★★	DR WHO	DSK	170	153	105
CO092	★★★	EIDOLON	K7	121	109	75
CO093	★★★	EIDOLON	DSK	170	153	111
CO097	★★★	ELITE	K7	155	140	105
CO098	★★★	ELITE	DSK	215	194	135
CO099	★★	ENIGMA FORCE	K7	121	109	74
CO100	★	EXTRA TOOL	K7	245	221	162
CO101	★	EXTRA TOOL	DSK	245	221	162
CO102	★★	FAIRLIGHT	K7	121	108	75
CO367	★	FAIRLIGHT	DSK	182	164	118
CO400		FANTASIE	DSK	182	163	127
CO103	★★★	FAST LOAD CARTOUCHE	CAR	264	238	176
CO386		FLOYD THE DROID	K7	121	108	85
CO104	★★	FIGHT NIGHT	K7	112	101	68
CO105	★★	FIGHT NIGHT	DSK	160	144	105
CO106	★★	FIGHTER PILOT	K7	119	107	64
CO107	★★	FIGHTER PILOT	DSK	144	130	89
CO108	★★	FIGHTING WARRIOR	K7	107	96	58
CO112	★★	FORTH	DSK	350	315	235
CO113	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	96	87	57
CO114	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	149	134	92
CO117	★	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	61
CO118	★	FRIDAY THE 13 TH	DSK	133	120	83
CO119	★★	GAME MAKER	DSK	206	185	134
CO387	★★	GAME MAKER 2	DSK	182	163	127
CO388		GERMANY 1984	K7	121	108	85
CO389		GERMANY 1984	DSK	182	163	127
CO122	★★	GHOSBUSTER	K7	124	112	67
CO123	★★	GHOSBUSTER	DSK	180	162	90
CO399	★★★	GHOST'N GOBLINS	DSK	182	163	127
CO364	★	GOLF CONSTRUCTION SET	K7	157	141	99
CO391		GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	K7	280	252	196
CO392		GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DSK	340	306	238
CO365	★	GOLF CONSTRUCTION SET	DSK	182	163	117
CO124	★★	GOONIES	K7	115	104	67
CO125	★★	GOONIES	DSK	160	144	105
CO363	★★	GREEN BERET	K7	121	108	75
CO384	★★	GREEN BERET	DSK	182	163	117
CO126	★★	GROGGS REVENGE	K7	129	116	70
CO127	★★★	GYROSCOPE	K7	97	87	52
CO128	★★★	GYROSCOPE	DSK	160	144	90
CO130	★★	HACKER	K7	110	99	71
CO131	★★	HACKER	DSK	144	130	93
CO132	★★★	HARD BALL	K7	120	108	73
CO133	★★★	HARD BALL	DSK	150	135	100
CO135	★★	HARD HAT MACK	DSK	140	126	90
CO136	★	HERBERTS DUMMY RUN	K7	120	108	73
CO137	★	HUNCHBACK II	K7	96	87	57
CO139	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	109	98	66
CO140	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	190	171	118
CO141	★★	INDIANA JONES	K7	120	108	73
CO148	★★★	KARATEKA	K7	121	109	74
CO149	★★★	KARATEKA	DSK	380	342	214
CO150	★★★	KENNEDY APPROACH	K7	120	108	73
CO151	★★★	KENNEDY APPROACH	DSK	150	135	100
CO152	★★	KENSINGTON	K7	145	131	90
CO393		KING SIZE	K7	121	108	85
CO394	★	KNIGHT GAMES	K7	121	108	85
CO395	★	KNIGHT GAMES	DSK	182	163	127
CO396		KNIGHTS OF THE DESERT	K7	121	108	85
CO154	★★★	KORONIS RIFT	K7	121	109	65
CO155	★★★	KORONIS RIFT	DSK	165	149	97
CO156	★★	KUNG FU MASTER	K7	112	101	68
CO157	★★	KUNG FU MASTER	DSK	170	153	105
CO158	★★★	KWICK COPY	DSK	295	266	197
CO159	★★★	LAW OF THE WEST	K7	111	100	66
CO160	★★	LAW OF THE WEST	DSK	150	135	100
CO397		LEADERBOARD	K7	121	108	75
CO398		LEADERBOARD	DSK	182	163	127
CO162	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95	61
CO163	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	160	144	99
CO164	★★★	LODE RUNNER	K7	121	109	74
CO165	★★★	LODE RUNNER	DSK	140	126	85
CO166	★★	LORDS OF MIGNIGHT	K7	107	96	58
CO167	★★★	LORDS OF THE RINGS	K7	165	148	95
CO171	★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
CO172	★★★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
CO173	★★★	MANIC MINER	K7	64	58	43
CO174	★	MASK OF THE SUN	DSK	180	162	80
CO175	★★★	MASQUERADE	DSK	150	135	100
CO176	★★★	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
CO177	★★	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	72
CO178	★	MATCH POINT	K7	96	87	57
CO359	★★	MAX HEADROOM	K7	121	108	75
CO180	★★	MELBOURNE PACK	K7	70	83	30
CO181	★★★	MERCENARY	K7	114	103	61
CO182	★★★	MERCENARY	DSK	144	130	89
CO184	★★	MIG ALLEY ACE	K7	112	101	68
CO185	★★	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153	105
CO186	★★★	MINDSHADOW	K7	120	108	73
CO187	★★★	MINDSHADOW	DSK	250	225	146
CO188	★★★	MOEBIUS	K7	120	108	73
CO189	★	MONSTER TRIVIA	K7	112	101	68
CO190	★	MOON SHUTTLE	K7	90	81	37
CO191	★	MOON SHUTTLE	DSK	125	112	68
CO399		NEXUS	DSK	158	143	111
CO193	★★	NIGHT MISSION PINBALL	K7	250	225	120
CO195	★★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	74
CO197	★★	NOW GAMES	K7	110	99	58
CO198	★★	NOW GAMES 2	K7	102	92	65
CO199	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
CO200	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	250	225	200
CO385	★★	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
CO202	★★	ONE ON ONE	K7	121	109	74
CO203	★★	ONE ON ONE	DSK	160	144	85
CO204	★★	OPERATION CYBORG	K7	140	126	88
CO207	★	OUTLAWS	K7	112	101	68
CO208	★★★	PARADROID	K7	100	90	48
CO209	★★★	PARADROID	DSK	132	119	81
CO210	★★★	PASCAL 64	DSK	350	315	245
CO211	★★	PASTFINDER	K7	99	89	62
CO212	★★	PASTFINDER	DSK	145	131	94
CO214	★★★	PINBALL CONSTRUCTION	DSK	182	169	117
CO215	★★★	PING PONG	K7	112	101	72
CO216	★★	PITSTOP II	K7	110	99	67
CO217	★★	PITSTOP II	DSK	145	130	91
CO218	★	POLE POSITION	K7	112	101	68
CO219	★★	POOYAN	DSK	250	225	80
CO220	★★	PSI WARRIOR	K7	100	90	60
CO221	★★	PSYTRON	K7	96	87	57
CO222	★★	R.M.S TITANIC	K7	121	108	75
CO225	★★★	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	164	117
CO227	★★	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	68
CO229	★★★	RAMBO	K7	97	87	59
CO230	★★★	RAMBO	DSK	132	119	81
CO232	★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	160	144	90
CO233	★	RED ARROW	K7	109	98	66
CO368	★★★	RED HAWK	K7	121	109	75
CO369	★★★	RED HAWK	DSK	182	164	118
CO234	★★	RED MOON	K7	85	76	49
CO235	★★★	RESCUE ON FRACTALUS	K7	130	117	72
CO236	★★★	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	144	130	93
CO237	★★★	REV'S	K7	175	158	116
CO238	★★★	REV'S	DSK	215	194	135
CO240	★	RIVER RAID	DSK	250	225	135
CO243	★	ROBIN OF THE WOOD	K7	114	103	70
CO244	★★	ROCK'N WRESTLE	K7	120	108	73
CO245	★★	ROCK'N WRESTLE	DSK	155	139	98
CO246	★	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	59
CO249	★★	SABRE WULF	K7	112	101	68
CO251	★★★	SCARABEUS	K7	120	108	73
CO252	★★★	SCARABEUS	DSK	145	131	95
CO255	★★★	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	182	167	117
CO259	★★	SKYFOX	K7	120	108	73
CO260	★★	SKYFOX	DSK	157	141	100
CO261	★	SLAPSHOT	K7	97	87	59
CO262	★★	SOLO FLIGHT	K7	160	144	107
CO401		SOLO FLIGHT 2	K7	121	108	85
CO264	★★	SPACE DOUBT	K7	97	87	52
CO267	★★	SPACE SHUTTLE	K7	116	104	62
CO268	★★	SPACE SHUTTLE	DSK	250	225	135
CO269	★	SPEED KING	K7	107	96	58
CO270	★	SPEED KING	DSK	137	123	84
CO271	★★★	SPEELBOUND	K7	45	40	31
CO273	★★	SPELUNKER	DSK	131	121	86
CO274	★★★	SPINDIZZY	K7	121	108	75
CO275	★★★	SPINDIZZY	DSK	182	163	117
CO276	★	SPITFIRE 40	K7	121	109	74
CO277	★	SPITFIRE ACE	K7	112	101	68
CO278	★	SPLATSHOT	DSK	140	126	86
CO402		SPLIT PERSONALITIES	K7	109	99	77
CO403		SPLIT PERSONALITIES	DSK	134	121	94
CO279	★★★	SPY VS SPY	K7	112	101	68
CO281	★★	SPY VS SPY II	K7	121	109	74
CO282	★★	SPY VS SPY II	DSK	145	130	91
CO283	★★	SPY'S DEMISE	K7	112	101	68
CO284	★★	SPY'S DEMISE	DSK	170	153	105
CO285	★★	STAFF OF KARNATH	K7	112	101	68
CO287	★★★	STARION	DSK	152	137	93
CO288	★★★	STARION	K7	111	100	67
CO289	★★	STARSHIP ANDROMEDA	K7	121	108	75
CO290	★★	STARSHIP ANDROMEDA	DSK	157	141	99
CO292	★★	STELLAR 7	DSK	150	135	85
CO293	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	57
CO295	★★★	SUMMERGAMES	K7	115	104	78
CO297	★★★	SUMMERGAMES II	DSK	180	162	118
CO299	★	SUPERBOWL	K7	121	108	75
CO300	★	SUPERPIPELINE II	K7	99	89	53
CO301	★	SUPERZAXXON	K7	110	99	61
CO302	★	SUPERZAXXON	DSK	170	153	105
CO305	★★	TAPPER	K7	112	101	68
CO306	★★	TAPPER	DSK	170	153	105
CO307	★★	TERROR MOLINOS	K7	101	91	60
CO308	★★★	THE HOBBIT	K7	167	150	88
CO309	★★★	THE HOBBIT	DSK	167	150	103
CO310	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
CO311	★★★	THE MUSIC STUDIO	K7	129	116	84
CO312	★★★	THE MUSIC STUDIO	DSK	239	215	134
CO404		THE SECOND CITY	K7	73	66	52
CO405		THE SECOND CITY	DSK	121	108	85
CO313	★★	THEATRE EUROPE	K7	140	126	88
CO314	★★	THEY A SOLD MILLION	K7	121	108	75
CO315	★★★	THEY A SOLD MILLION II	K7	121	108	75
CO316	★★	THEY SOLD A MILLION	DSK	182	169	117
CO317	★★★	THEY SOLD A MILLION II	DSK	182	169	117
CO318	★★	THING ON A SPRING	K7	96	87	57
CO320	★★	TIR NA NOG	K7	114	103	70
CO406		TOUCH DOWN	K7	121	108	85
CO407		TOUCH DOWN	DSK	182	163	127
CO323	★	TOY BAZARRE	DSK	250	225	135
CO327	★★★	UP AND DOWN	K7	112	101	68
CO328	★★★	URIDIUM	K7	105	95	64
CO329	★★★	URIDIUM	DSK	150	135	85
CO360	★★	V	K7	121	108	75
CO408	★★	V	DSK	158	143	111
CO409		WARRIOR OF RAH	K7	121	108	85
CO410		WARRIOR OF RAH	DSK	182	163	127
CO330	★★	VIRGULE	K7	350	315	245
CO331	★★★	VIRGULE SENIOR	DSK	750	675	525
CO332	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	100	90	58
CO333	★★	WAY OF EXPLODING FIST	DSK	170	153	105
CO370	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	109	75
CO371	★★★	WAY OF THE TIGER	DSK	182	164	118
CO335	★★★	WHO DARES WINS II	K7	97	87	57
CO337	★★	WILD WEST	K7	121	109	73
CO338	★★	WILD WEST	DSK	157	141	100
CO339	★	WINNIE THE POOH	DSK	150	135	85
CO340	★★★	WINTERGAMES	K7	110	99	61
CO341	★★★	WINTERGAMES	DSK	185	167	131
CO342	★★★	WIZARD	K7	121	109	73
CO343	★★★	WIZARD	DSK	157	141	100
CO344	★★	WIZARDRY	K7	121	109	73
CO345	★★	WIZARDRY	DSK	150	135	85
CO347	★★	WORLD SERIES BASEBALL	K7	95	87	57
CO348	★★	XPER	DSK	950	855	665
CO349	★★	YIE AR KUNG FU	K7	109	98	61
CO351	★	ZAXXON	DSK	150	135	85
CO353	★★	ZOIDS	K7	121	108	75
CO357	★★★	ZORRO	K7	105	95	64
CO358	★★★	ZORRO	DSK	170	153	105

ORIC

				A	B	C
OR001	★	1815	K7	160	144	108
OR002	★★★	3 D FONGUS	K7	160	144	112
OR006	★★	3D MUNCH	K7	130	117	91
OR007	★	A VIEW TO A KILL	K7	114	103	83
OR009	★	AIGLE D'OR	K7	200	180	140
OR011	★	ARCHERON'S RAGE	K7	80	72	56
OR013	★	ASSIMIL ANGLAIS	K7	250	225	175
OR014	★	ASSIMIL ANGLAIS	DSK	300	270	210
OR015	★	ASSIMIL ESPAGNOL	K7	250	225	175
OR016	★	ASSIMIL ESPAGNOL	DSK	300	270	210
OR017	★	ATLANTIS	K7	140	126	90
OR020	★	BASIC PLUS	K7	120	108	83
OR021	★	BASIC TURBO	K7	140	126	93
OR148	★★★	BD-DISK SEDORIC	DSK	250	225	135
OR022		BUDGET FAMILIAL	K7	160	144	108
OR024		BUSINESSMAN	K7	140	126	98
OR025	★	CHALLENGE VOILE	K7	130	117	91
OR026	★	CHALLENGER	K7	125	113	90
OR027	★★★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	90
OR028		CHARACTER	K7	100	90	70
OR029	★★	CHESS	K7	58	52	45
OR032	★★★	COBRA PINBALL	K7	120	108	85
OR034	★★	COMPILATEUR GRAPHIQUE	K7	250	225	175
OR038	★	D.A.O	K7	100	90	70
OR042	★★★	DEFENSE FORCE	K7	80	72	29
OR043	★★★	DIAMANT ILE MAUDITE	K7	180	162	126
OR047	★	DRACULA'S REVENGE	K7	80	72	56
OR049		DURENDAL	K7	120	108	83
OR050	★	ELECTRO STROM	K7	80	72	38
OR053	★	FLIPPER	K7	160	144	112
OR057	★★	FRELON	K7	130	117	91
OR059	★	GALAXIANS	K7	80	72	56
OR063	★★★	GRAPHIX LORIGRAPH	K7	310	279	217
OR066	★★★	HADES	K7	250	225	175
OR144	★	HUNCHBACK	K7	60	50	40
OR069		ICE GIANT	K7	80	72	56
OR071		INITIATION C.A.O	K7	200	180	140
OR073	★	INVADERS	K7	62	56	48
OR142	★★	KARATE	K7	99	89	69
OR075	★	KITECRAN	K7	120	108	83
OR147	★	KRILLIS	K7	60	50	40
OR143	★	LIGHTCYCLE	K7	60	50	40
OR080		LOGO	K7	295	265	206
OR082	★★★	LORITEL	K7	430	387	301
OR084	★★	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
OR085	★★★	MASTER PAINT	K7	250	225	175
OR086	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	160	144	120
OR088	★	MISSION DELTA	K7	95	85	66
OR089		MONITEUR DESSASEMBLEUR	K7	160	144	112
OR096	★★★	MS-TEL JAASMIN	DSK	700	630	400
OR095	★★★	MS-TEL SEDORIC	DSK	700	630	400
OR099	★	MYSTERE KIKEKANKOI	K7	200	180	140
OR100	★	NIBBLES SEDORIC	DSK	250	225	135
OR106		ORIC MON	K7	58	52	38
OR107		ORIC MUNCH	K7	41	37	29
OR115	★	R-V DE LA TERREUR	K7	95	86	66
OR116	★	RAT SPLAT	K7	41	37	29
OR119	★	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105
OR121		STRESS	K7	120	108	83
OR122	★★★	SUPER JEEP	K7	160	144	112
OR123	★	SUPER METEORS	K7	80	72	56
OR124	★	SUPERCOPY	K7	120	108	83
OR127	★	TERMINUS	K7	120	108	84
OR146	★	THE HELLION	K7	60	50	40
OR145	★	THE ULTRA	K7	60	50	40
OR131	★	TRIATHLON	K7	150	135	105
OR134	★★★	ULTIMA ZONE	K7	80	72	29
OR135		VORTEXT	K7	270	243	189
OR137	★★★	XENON 1	K7	97	87	71

MSX

				A	B	C
MS002	★★★	ADAPTATEUR SOFTCARD	S	99	89	69
MS003	★★	ALIEN 8	K7	121	109	78
MS005	★★	ANTARTIC ADVENTURE	CAR	162	138	124
MS006	★★	ATHELIC LAND	CAR	162	138	124
MS008	★★	BACKGAMMON	K7	90	81	63
MS007	★★	BACKGAMMON SOFTCARD	S	199	179	131
MS010	★	BATTLE OF MIDWAY	K7	114	103	88
MS012	★	BINARY LAND	K7	96	86	68
MS013	★	BLAGGER	K7	81	73	52
MS014	★	BOARD GAMES 1	K7	124	112	85
MS015	★	BOARDELLO	K7	64	58	43
MS016	★	BOOGABOO	K7	89	80	55
MS017	★★★	BOULDER DASH	K7	110	99	66
MS126	★★	BOUNDER	K7	108	87	75
MS019	★	BUCK ROGERS	K7	119	107	85
MS023	★★	CHACK N POP SOFTCARD	S	159	143	107
MS024	★★	CHACK'N POP	K7	114	103	71
MS026	★★	CHOPLIFTER	CAR	248	223	148
MS028	★★★	CHORO Q	K7	90	81	63
MS027	★★★	CHORO Q SOFTCARD	S	159	143	107
MS029	★★	CIRCUS CHARLIE	CAR	162	138	124
MS030	★	CLASSIC ADVENTURE	K7	78	70	62
MS137		CLUEDO	K7	121	108	85
MS031	★	COMIC BAKERY	CAR	199	179	149
MS032	★★	COMPUTER HITS 6	K7	76	68	59
MS033	★	CONTRACT BRIDGE	K7	121	109	85
MS035	★★	DECATHLON	K7	107	96	83
MS036	★★	DOG FIGHTER	K7	64	58	52
MS039	★★★	EDDY II	CAR	198	178	142
MS041	★★	ERIC AND THE FLOATERS	K7	68	61	55
MS042	★★★	FLIGHT DECK	K7	165	148	130
MS043	★	FLIGHT PATH 737	K7	109	98	76
MS045	★	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	71
MS046	★	GALAXIA	K7	64	58	43
MS047	★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	289	260	207
MS048	★	GHOSTBUSTER	K7	147	132	90
MS049	★★★	GRAPHIC TRACKBALL CAT	CAR	550	495	440
MS127	★★	GUNFRIGHT	K7	108	87	75
MS050	★★	H.E.R.O	K7	147	132	90
MS053	★★	HOLE IN ONE	CAR	195	175	140
MS054	★	HUNCHBACK	K7	81	73	52
MS056	★★	HYPER SPORT I	CAR	144	129	103
MS057	★★	HYPER SPORT II	CAR	144	129	103
MS138	★	JACK THE NIPPER	K7	109	99	77
MS059	★★	JET BOMBER	K7	145	131	110
MS060	★★	JET SET WILLY	K7	64	58	43
MS061	★	JET SET WILLY II	K7	97	87	65
MS062	★	JUMP JET	K7	114	103	71
MS063	★★★	KING VALLEY	CAR	240	216	180
MS064	★★	KNIGHT LORE	K7	121	109	78
MS130	★	L'AFFAIRE VERA CRUZ	K7	171	154	136
MS066	★	LE MANS	K7	114	103	71
MS067	★	LE MANS SOFTCARD	K7	249	224	161
MS069	★★	MACADAM BUMPER	K7	178	160	108
MS070	★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	172
MS071	★★	MANIC MINER	K7	91	82	58
MS072	★	MASTER OF THE LAMP	K7	120	108	83
MS073	★	MAZE MAX	K7	120	108	84
MS075	★★	MONITEUR ODIN	K7	297	267	198
MS139		MONOPOLY	K7	121	108	85
MS077	★★	MOPIRANGER	CAR	162	138	124
MS080	★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	80
MS081	★★★	NORTH SEA HELICOPTER	K7	106	95	82
MS083	★★	OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	250	225	172
MS084	★★★	PASTFINDER	K7	107	96	83
MS086	★★★	PING PONG	CAR	189	170	151
MS087	★	PITFALL II	K7	107	96	83
MS091	★★★	RED MOON	K7	79	71	63
MS092	★	RETURN TO EDEN	K7	121	109	80
MS093	★	RIVER RAID	K7	99	89	63
MS094	★★	ROAD FIGHTER	CAR	240	216	180
MS097	★	SHARK HUNTER SOFTCARD	S	199	179	131
MS098	★	SKY JAGUAR	CAR	240	216	180
MS099	★	SLAP SHOT	K7	107	96	68
MS100	★★	SNOWBALL	K7	112	101	78
MS101	★★	SORCERY	K7	116	104	80
MS140		SCRABBLE ANGLAIS	K7	121	108	85
MS106	★★	SUPER CHESS	K7	92	83	70
MS107	★	SUPER COBRA	CAR	135	121	96
MS108	★★	SWEET ACORN SOFTCARD	K7	159	143	107
MS109	★★	TAROT	K7	236	212	176
MS110	★	TENNIS	CAR	189	170	136
MS111	★★	TEX	K7	239	215	172
MS112	★★	TEX	DSK	285	257	205
MS113	★★★	THE HOBBIT	K7	140	126	107
MS114	★★★	THE WRECK	K7	114	103	71
MS115	★★★	THE WRECK SOFTCARD	S	279	251	180
MS116	★	TIME PILOT	CAR	199	179	149
MS117	★★★	TRACK AND FIELDS I	CAR	144	129	103
MS118	★★★	TRACK AND FIELDS II	CAR	144	129	103
MS119	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
MS121	★★★	XYLOLOG SOFTCARD	S	159	143	107
MS122	★★★	XYZOLOG	K7	95	86	62
MS123	★★★	YIE AR KUNG FU	CAR	189	170	136
MS124	★★	ZAXXON	K7	119	107	85
MS125	★★	ZOIDS	K7	121	108	85

SPECTRUM

				A	B	C
SP003	★★★	4 me PROTOCOLE	K7	182	164	120
SP250	★	ACE	K7	121	108	85
SP004	★	AIR WOLF	K7	84	76	58
SP005	★★★	ALIEN 8	K7	110	99	66
SP007	★★	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	109	79
SP008	★★	ARCHON	K7	129	116	90
SP012	★★★	B.C'S QUEST FOR TIRE	K7	97	87	68
SP014	★★	BACK TO SKOLL	K7	84	76	59
SP015	★★	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
SP016	★★	BALLBLAZER	K7	121	108	85
SP019	★★★	BARRY MAC GUIGAN BOX	K7	91	82	59
SP020	★	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	98
SP021	★	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	126	98
SP243	★★	BATMAN	K7	96	86	67
SP023	★	BEACH HEAD	K7	97	87	55
SP024	★	BEAR BOVVER	K7	25	23	8
SP247	★	BIGGLES	K7	97	88	68
SP025	★★	BLADE RUNNER	K7	109	98	76
SP026	★	BLUE MAX	K7	97	87	68
SP027	★	BORED ON THE RING	K7	84	76	59
SP232	★★	BOULDERDASH III	K7	121	108	85
SP029	★	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	97	87	68
SP030	★	BRIDGE PLAYER 3	K7	157	141	85
SP031	★★★	BRUCE LEE	K7	97	87	68
SP032	★	BUCKS ROGERS	K7	97	87	68
SP250	★★	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
SP034	★★	COMBAT LYNX	K7	110	99	67
SP035	★★	COMMANDO	K7	94	85	55
SP036	★★	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85
SP037	★★	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85
SP038	★★★	CONFUZION	K7	87	78	63
SP039	★	CORN CROPPER	K7	25	23	8
SP041	★★	CRITICAL MASS	K7	121	109	84
SP042		CROCKY	K7	64	58	40
SP043		DAILEY THOMS DECATHLON	K7	84	76	58
SP044		DALLAS	K7	64	58	40
SP045	★★	DAMBUSTERS	K7	121	109	85
SP046	★★★	DARK STAR	K7	95	86	63
SP048	★★	DOOMSDARK REVENGE	K7	121	109	85
SP049	★★	DUNDARACH	K7	121	109	78
SP051	★★	DYNAMITE DAN	K7	84	76	59
SP052	★	EDITOR ASSEMBLER	K7	124	112	86
SP053	★★★	ELITE	K7	145	131	86
SP055	★★	ENIGMA FORCE	K7	119	107	83
SP057	★★★	FAIR LIGHT	K7	121	109	83
SP058	★	FIGHTER PILOT	K7	84	76	47
SP059	★★	FIGHTING WARRIOR	K7	90	81	53
SP060	★	FORBIDDEN PLANET	K7	97	87	68
SP061	★	FORMULA ONE	K7	97	87	68
SP062	★★	FRANK BRUNO BOXING	K7	84	76	55
SP064		GALAXIANS	K7	64	58	40
SP065	★	GERRY THE GERM	K7	96	86	67
SP066	★★	GIFT FROM THE GODS	K7	124	112	86
SP067	★★	GLADIATOR	K7	109	98	55
SP068	★★	GLASS	K7	97	87	66
SP069	★	GO TO HELL	K7	85	77	56
SP070	★★	GOONIES	K7	97	87	59
SP233	★★	GREEN BERET	K7	96	86	67
SP071	★	GUNFRIGHT	K7	121	109	79
SP072	★★★	GYRON	K7	121	109	78
SP073	★★★	GYROSCOPE	K7	89	80	64
SP074	★★	HACKER	K7	97	87	68
SP234	★★	HEAVY ON THE MAGIC	K7	121	108	85
SP251	★	HI-JACK	K7	121	108	85
SP077	★★★	HIGWAYY ENCOUNTER	K7	97	87	68
SP078	★★★	HOBBIT	K7	157	141	101
SP079	★	HULK	K7	121	109	78
SP080	★★	HUNCHBACK	K7	78	70	30
SP081	★	HUNCHBACK II	K7	78	70	57
SP082	★	HYPERSPORTS	K7	97	87	68
SP083	★	ILE MAUDITE	K7	140	126	98
SP084	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	977	87	68
SP085	★	INTERCEPTEUR COBALT	K7	88	79	70
SP086	★★★	INTERNATIONAL KARATE	K7	84	76	58
SP252	★	IWO-JIMA	K7	97	88	68
SP253	★	JACK THE NIPPER	K7	97	88	68
SP089	★	JET SET WILLY II	K7	84	76	59
SP090	★	JEU DE DAMES	K7	120	108	85
SP091	★	JUGGERNAUT	K7	97	87	68
SP092	★★	KNIGHT LORE	K7	121	109	79
SP093	★★	KONG STRIKES BACK	K7	84	76	59
SP254	★★	KUNG-FU MASTER	K7	97	88	68
SP097	★	LOMBRICS	K7	94	85	55
SP098	★★★	LORDS OF MIDNIGHT	K7	89	80	64
SP099	★★★	LORDS OF THE RING	K7	163	147	113
SP100	★★	LORIGRAPH	K7	191	172	131
SP102		MANAGER	K7	140	126	98
SP103	★★	MANDRAGORE	K7	239	215	172
SP104	★★★	MANIC MINER	K7	68	61	50
SP105		MANOIR DR GENIUS	K7	50	45	25
SP106	★★★	MARSPORT	K7	121	109	85
SP107	★★★	MASTTER OF MAGIC	K7	45	40	31
SP109	★★★	MATCH POINT TENNIS	K7	109	98	76
SP230	★★	MAX HEADROOM	K7	121	108	85
SP255	★★	MERMAID MADNESS	K7	121	108	85
SP111	★★	METABOLIS	K7	84	76	59
SP114	★★★	MIKIE	K7	97	87	68
SP115	★★	MINDSHADOW	K7	91	82	59
SP117	★★	MONOPOLY	K7	121	109	83
SP118	★★	MOON CRESTA	K7	79	71	58
SP119	★	MORDON'S QUEST	K7	84	76	58
SP235	★★	MOVIE	K7	96	86	67
SP121	★	MUGSY 2	K7	90	81	63
SP122	★	MUGSY/HELLFIRE	K7	60	54	40
SP123	★★	N.O.M.A.D	K7	96	86	66
SP124	★	NEVER ENDING STORY	K7	121	109	85
SP126	★	NIGHT GUNNER	K7	84	76	41
SP127	★★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	79
SP129	★★	NOW GAMES	K7	109	98	76
SP130	★★	NOW GAMES II	K7	109	98	76
SP131	★★	ON THE RUN	K7	84	76	58
SP132	★★	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
SP133	★★	ONE ON ONE	K7	121	109	85
SP134	★	PANIQUE	K7	66	59	51
SP135	★★★	PANZADROME	K7	97	87	68
SP136	★★★	PAWS	K7	84	76	59
SP137	★	PEDRO	K7	25	23	8
SP138	★★★	PING PONG	K7	110	99	79
SP140	★	PRINT PLUS	K7	120	108	84
SP141	★★	PROFANATION	K7	97	887	68
SP142	★★	PROJECT FUTURE	K7	79	71	57
SP144	★★★	PSYTRON	K7	97	87	68
SP256		PYRACURSE	K7	121	108	85
SP245	★★	QUAZATRON	K7	108	87	75
SP145	★★★	RAID OVER MOSCOU	K7	97	87	68
SP146	★★	RAMBO	K7	96	86	64
SP147	★★★	RASPUTIN	K7	96	86	59
SP148	★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	91	82	59
SP257	★	REBEL PLANET	K7	121	108	85
SP258	★★★	RESCUE ON FRACTALUS	K7	97	88	68
SP149	★★	RIDDLER'S DEN	K7	97	87	68
SP150	★	RIVER RAID	K7	73	66	56
SP152	★★	ROBIN OF SHERWOOD	K7	121	109	83
SP153	★	ROBIN OF THE WOOD	K7	121	109	85
SP154	★★	ROCKY HORROR SHOW	K7	109	98	76
SP155	★★	ROLAND'S RAT RACE	K7	84	76	59
SP156	★★★	ROLLER COASTER	K7	86	77	62
SP157	★	RUNESTONE	K7	96	86	59
SP158	★★	RUPPERT	K7	97	87	68
SP159	★★★	SABOTEUR	K7	109	98	76
SP160	★	SABRE WULF	K7	121	109	78
SP161	★★	SCHIZOPHENIA	K7	97	87	68
SP162	★	SCUBA DIVE	K7	50	45	15
SP166	★	SIR FRED	K7	121	109	85
SP168	★★	SKYFOX	K7	134	121	97
SP169	★	SOFTWARE STAR	K7	84	76	59
SP172	★	SOULS OF DRACON	K7	97	87	68
SP173	★★	SOUTHERN BELLE	K7	97	87	68
SP174	★★	SPACE SHUTLE	K7	99	89	69
SP249	★★★	SPELLBOUND	K7	45	40	31
SP176	★★	SPITFIRE 40	K7	121	109	83
SP178	★★	SPY HUNTER	K7	97	87	62
SP179	★★	SPY VS SPY	K7	121	109	78
SP180	★★	STAR SEEKER	K7	121	109	85
SP181	★★★	STAR STRIKE	K7	72	65	50
SP183	★★★	STARION	K7	97	87	68
SP185	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	68
SP186	★★	STONKERS	K7	64	58	30
SP187	★★	SUPER CHESS 3.5	K7	130	117	79
SP188	★	SUPER PIPELINE II	K7	97	87	68
SP190	★	SUPERBOWL	K7	121	108	85
SP236	★★	SUPERSLEUTH	K7	96	86	67
SP191	★★	SWEEVOS'S WOLRD	K7	80	72	53
SP192	★★★	SWORD AND SORCERY	K7	121	109	78
SP194	★★★	TAPPER	K7	97	87	68
SP195	★★★	TAU CETI	K7	95	86	62
SP196	★	TERROR MELINOS	K7	96	86	66
SP197	★★	THAT S THE SPIRIT	K7	92	83	66
SP202	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
SP230	★★	THEATRE EUROPE	K7	140	126	98
SP205	★★	THEY SOLD A MILLION	K7	121	109	85
SP206	★★	THEY SOLD A MILLION II	K7	121	109	85
SP207	★★	THINK	K7	97	87	68
SP208	★★	TIR NA NOG	K7	121	109	83
SP209	★★	TOMAHAWK	K7	112	101	72
SP210	★	TOY BIZARRE	K7	96	86	71
SP213	★★★	UNDERWULDE	K7	121	109	79
SP214	★★	VOX	K7	180	162	126
SP215	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	102	92	72
SP216	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
SP244	★★	WEST BANK	K7	108	87	75
SP217	★★★	WINTER SPORT	K7	121	109	85
SP218	★★	WINTERGAMES	K7	97	87	68
SP220	★	WORLD CUP	K7	72	65	50
SP223	★	XCEL	K7	81	73	62
SP224	★★	YIE AR KUNG FU	K7	97	87	55
SP225	★	ZAXXON	K7	116	104	60
SP237	★★	ZOIDS	K7	121	108	85
SP228	★★★	ZORRO	K7	97	87	68

THOMSON

				A	B	C
TH001	★	1815 TO7 70	K7	160	144	110
TH002	★	3 D KIT	K7	190	170	133
TH003	★★	3D FIGHT	K7	160	144	112
TH004	★★	5 me AXE	K7	190	170	133
TH005	★★★	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128
TH006	★★	AIGLE D'OR	K7	200	180	140
TH007	★	AIR ATTACK	K7	210	189	147
TH008	★	ANDROIDES	K7	160	144	128
TH009	★	ANGLAIS 1	K7	210	189	147
TH010	★	ANGLAIS 2	K7	210	189	147
TH011	★	ANGLAIS 3	K7	210	189	147
TH012	★	ANGLAIS 4	K7	210	189	147
TH013	★	ANGLAIS 5	K7	210	189	147
TH014	★	ANGLAIS 6	K7	210	189	147
TH015	★	ANGLAIS 7	K7	210	189	147
TH016	★★★	ANIMATIX	K7	250	225	200
TH017		ARSENE LAPIN	K7	99	89	79
TH018	★★	ASS DESASS	CAR	350	315	280
TH123	★★	ASS DESASS TO9	DSK	527	474	421
TH019		ASTROCOUPLE	K7	195	175	136
TH020	★	ATLANTIS	K7	140	126	101
TH021	★	BEACH HEAD	K7	195	176	156
TH022	★	BIDUL	K7	99	89	79
TH023	★★★	BLITZ	CAR	490	441	390
TH024		BUDGET FAMILIAL	K7	180	162	126
TH025	★★★	C.A.O	K7	340	306	238
TH026	★★★	CARACTOR 2	CAR	790	711	630
TH027		CARTE DE FRANCE	K7	149	134	104
TH028		CARTE DU CIEL	K7	195	175	136
TH029	★★	CHALLENGE	K7	195	175	136
TH030		CHALLENGE VOILE	K7	130	117	91
TH031	★★	CHATEAU DE LA MORT	K7	120	108	86
TH032	★	CHATEAU NOIR ET DRAGON	K7	195	175	136
TH033	★★	CHOPLIFTER	CAR	345	311	275
TH034	★★★	CHRISTANN	K7	200	180	140
TH035	★	COLISEUM	K7	200	180	140
TH036	★	COLORCALC	CAR	990	891	790
TH037	★★	COLORPAINT TO7 70	CAR	990	891	790
TH038	★	CONTROLE AERIEN	K7	495	445	346
TH039	★	COQ'INN	K7	145	130	101
TH040	★	CROCKY II	K7	140	126	98
TH041	★★★	DEBUG	K7	180	162	126
TH042	★★	DIEUX DU STADE	DSK	190	171	152
TH043	★★	DIEUX DU STADE	K7	160	144	128
TH044	★★	DIEUX DU STADE TO9	DSK	190	171	152
TH046	★	ELIMINATOR	K7	140	126	98
TH047	★	EMPIRE	K7	210	189	147
TH048	★	EUROSPACE	DSK	475	427	332
TH049	★	EXTRA MIS./USINE INFERN.	K7	107	96	20
TH050	★	FBI	K7	190	171	121
TH051	★★★	FLIPPER II	K7	200	180	140
TH052	★★★	FOOTBALL	K7	175	157	122
TH053	★★	FORTH	K7	350	315	245
TH054	★★★	FOX	K7	145	131	90
TH055	★	FULGUR	K7	195	175	136
TH056	★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
TH057	★★	GESTE D'ARTILLAC TO9	DSK	290	261	232
TH058	★	GRAPHIQUES TO7/70	DSK	590	531	413
TH059		GRAPHOLOGIE	K7	152	137	113
TH060	★	IL L'INTRUS	K7	99	89	79
TH061	★★	IMPERIALIS	K7	195	175	136
TH062	★★	JUDOKA	K7	195	175	136
TH063	★★	KARATE	K7	190	171	152
TH064	★★	KARATE	DSK	220	198	176
TH065	★★	KARATE TO9	DSK	230	207	184
TH066		LA MALEDICTION DE TAAR	K7	180	162	126
TH067	★★	LAS VEGAS	K7	250	225	200
TH068	★★	LAS VEGAS	DSK	250	225	200
TH069	★★	LAS VEGAS TO9	DSK	290	261	232
TH070	★★	LASA	K7	350	315	245
TH071	★	LE MILLIONAIRE	K7	140	126	98
TH072	★★★	LORANN	K7	210	189	147
TH073	★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
TH074	★★★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
TH075	★★★	MANDRAGORE TO9	DSK	290	261	232
TH076	★	METEO 7	K7	96	86	65
TH077	★	MICRO SCRABBLE	K7	250	225	200
TH078	★	MICROSCILLO	K7	250	225	160
TH079	★	MINER 2049	CAR	345	311	245
TH080	★	MINICALC	K7	295	265	206
TH081	★★★	MINOTAURE	K7	150	135	105
TH082	★	MISSION DELTA	K7	180	162	126
TH083	★	MISSION PAS POSSIBLE	K7	160	144	128
TH084	★★★	MONITEUR ODIN	K7	320	288	224
TH085	★	NUMERO 10	K7	195	176	156
TH086		OCEANIA	K7	210	189	147
TH088	★★	OMEGA PLANETE INV. TO9	DSK	290	261	232
TH087	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
TH089	★★	ORBITAL MISSION	K7	235	211	164
TH090	★	ORDINADOMI	K7	250	225	200
TH091	★	PILOT	K7	120	108	96
TH092		PINGO	K7	99	89	79
TH093	★	PLANETE INCONNUE	K7	195	176	156
TH094	★	POLYPHONIA TO7/70	CAR	490	441	390
TH095	★★	POP POP	K7	195	176	156
TH096		POSEIDON	K7	219	197	153
TH097	★	PRAXITELE TO7/70	CAR	990	891	790
TH098	★	PULSAR II	K7	150	135	105
TH126	★	QUEST TO7	K7	60	50	40
TH099	★	RAID SUR TENERE	K7	195	176	156
TH100		REGATES	K7	175	157	122
TH101	★★	RELANCE DISK TO7 70	DSK	968	889	678
TH102		ROGER ET PAULO	K7	96	86	65
TH103	★★★	RUNWAY	K7	155	139	108
TH104	★★	SAN PABLO	K7	155	139	108
TH105	★★	SCAR FINGER	K7	185	166	129
TH106	★	SCRIPTOR TO7/70	CAR	890	801	710
TH107	★	SOLEIL NOIR	K7	160	144	112
TH108	★★★	SORTILEGES	K7	190	171	130
TH109	★	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	203
TH110	★★	STANLEY	K7	150	135	105
TH111	★	STATISTIQUES TO7 70	DSK	990	891	790
TH113	★	SUPER JIMMIE	K7	175	157	122
TH114	★★	SUPER TENNIS	K7	195	175	136
TH115		TABLO 5 MO5	K7	250	225	175
TH116	★	THESAURUS	K7	195	175	136
TH117	★	THOMCALC	K7	150	135	105
TH118	★★	THRESHOLD	CAR	345	311	275
TH119	★★	TOP CHRONO	K7	150	135	105
TH124	★★★	VAMPIRE TO7/70-MO5	K7	195	175	156
TH125	★★★	VAMPIRE TO9	DSK	248	223	198
TH120		VOL SOLO	K7	265	239	210
TH121	★★	VOX MO5	K7	180	162	126
TH122	★★	YETI	K7	180	162	126

VIC 20

				A	B	C
DI18		CLOWNS	CAR	100	90	40
DI19		COSMIC CRUNCHER	CAR	100	90	40
DI20		COSMIC JAILBREAK	CAR	100	90	40
DI23		JUPITER LANDER	CAR	100	90	40
DI24		MENAGERIE	CAR	100	90	40
DI25		MISSION IMPOSSIBLE	CAR	120	108	50
DI26		MONEY WARDS	CAR	100	90	40
DI27		OMEGA RACE	CAR	100	90	40
DI28		PINBALL SPECTACULAR	CAR	100	90	40
DI29		PIRATE COVE	CAR	120	108	50
DI31		RACE FUN	K7	60	54	20
DI32		ROAD RACE	CAR	100	90	40
DI33		SARGON II ECHECS	CAR	120	108	50
DI36		SUPER SMACH	CAR	100	90	40
DI38		THE COUNT	CAR	100	90	40
DI39		TOOTH INVADERS	CAR	100	90	40
DI40		VOODOO CASTLE	CAR	120	108	50

LA BOUTIQUE A.M.I.E

Prix d'A.M.I.E.

UNITÉ CENTRALE
1040 STF 7980
520 STF 3990
130 XE 990
2600 ..... —
LECTEURS
LECTEUR 360K DISK 2000
LECTEUR 720K DISK 2700
LECTEUR K7 450
DISQUE DUR SH204 20 Mo. 6990
IMPRIMANTES
CITIZEN 120D 2990
EPSON LX80 2990
ATARI SMM804 2490
OKIMATR 20 2590
TATUNG TP100 2200
MONITEURS
MONOCHROME BR 1100
MONOCHROME HR 1990
COULEUR THOMSON 3500
COULEUR ATARI SC1424 3990
COULEUR AMIC 2500
PÉRIPHÉRIQUE
Digitalisateur d'image CICI 2490
MODEM (P18) ..... —
Carte extension R.A.M. (P22) ..... —
TUNER (T.V.) (nous consulter) .... —
ACCESSOIRES
Bte rangement 10 Disks 5"1/4 25
Bte rangement 100 Disks 5"1/4 139
Bte rangement 10 Disks 3"1/2 25
Bte rangement 40 Disks 3"1/2 150
HOUSSE 520 ST 70
HOUSSE 1040 ST 70
HOUSSE 130 XE 70
HOUSSE Moniteur couleur 80
HOUSSE Moniteur mono 80
CONSOMMABLES
K7 VIERGES C20 par 10 60
DISK 3"1/2 SFDD 25
DISK 3"1/2 DFDD 35
DISKS 5"1/4 SFDD par 10 70
Papier listing 11" (2000 feuilles) ... 200
RUBAN ENCREUR .....
TOUS CORDONS À LA DEMANDE

MANETTES
Quick shot I : 70
Quick shot II : 90
Quick shot IX : 180
Pro 5000 : 220

LOGICIELS ATARI

130 XE	K7	D
ACTION BIKER	29,90	
ARCADE CLASSIC	107,00	
ARCHON 2		119
BEACH HEAD		125
BLUE MAX 2001	102,00	154
BOULDERDASH 2	102,00	154
BRUCE LEE	140,00	127
COLOSSUS CHESS 3.0	159,00	114
EIDOLON		164
ELECTRA GLIDE		135
FIGHTER PILOT		110
FLIGHT SIMULATOR 2		554
FLIP'N FLOP		147
GOONIES		154
HACKER		147
JUMP JET		135
KENNEDY APPROACH		174
LAST V8	49,90	
MIG ALLEY ACE		154
MOVIE MAKER		172
ONE MAN DROID	29,90	
PRINT SHOP		436
RACING DEST. SET		165
REALM OF IMPOSSIBLE		139
RESCUE ON FRACTALUS		89
SMASH HITS 1		107
SMASH HITS 2		107
SMASH HITS 3		107
SMASH HITS VOL. 4		107
SOLO FLIGHT	140,00	
SPY VS SPY		147
SPY VS SPY 2		157
SUMMER GAMES		165
ULTIMA 3		189
VEGAS JACKPOT	29,90	
ZORRO	107,00	125
ZAXXON	140,00	

UTILITAIRES ST D
ANIMATOR 279
CALENDAR 219
DATAMAT 450
DEGAS 439
DFT 335
HIPPO RAMDISK 274
K SEKA 435
K SPREAD 435
LATTICE C 1139
M. COPY 192
M. DISK 149
MACRO ASSEMBLEUR 543
MCC PASCAL 979
MI TERM 335
MODULA 2 1450
MUSIC STUDIO 329
PLUS PAINT 395
SHELL 335
TEXTOMAT 450
UTILITIES 449

JEUX ST
BORROWED TIME 266
BRATACCAS 324
FAHRENHEIT 484
LANDS OF HAVOC 224
PAWN 245
SUNDOG 333
TIME BANDITS 316
TRANSYLVANIA 349
TREASURE ISLAND 349
ULTIMA II 266
LEADER BOARD 277

LIBRAIRIE
Le ST 129
La Bible du ST 249
Trucs et Astuces 149
Le livre du GEM 249
Le BASIC du ST 149
Du BASIC au C 149
Le langage machine 149
Peeks et pokes 129
Bien débuter 129
Graphic et son 149

REMISES AUX COLLECTIVITÉS

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

ATARI

PROMOTIONS

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

BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à : A.M.I.E.
NOM TÉL
ADRESSE PRIX
RÉFÉRENCES
+ 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

DEUX SUPER-CONCOURS PERMAMENTS

Votre programme, non content de vous rapporter 1.000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20.000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux, chaque trimestre.

Un concours de plus !
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.
Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau.
Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.
Bonne chance !
Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours 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.

	N° 150	N° 151	N° 152	N° 153
APPLE II	KZOYK	KZOYK	KZOYK	KZOYK
AMSTRAD	LE TRUC	LE TRUC	LE TRUC	WATER IN GLASS
AMSTRAD	LUCAS	LUCAS	HELICO	HELICO
CANON X07	TEMPLE	TEMPLE	DAMES	DAMES
COMMODORE VIC 20	WATER PANIC	MORPION	LABYRINSPHINX	LABYRINSPHINX
COMMODORE 64	LE SNORLUCK	LE SNORLUCK	LE SNORLUCK	LUNAR JEEP
EXL 100	EXL FROG	EXL FROG	EXL FROG	EXL FROG
MSX	CREASY MINER	CREASY MINER	CREASY MINER	FANTASMA
ORIC	POKER	POKER	BORIS	BORIS
SPECTRUM	MICRO TABLEUR	MICRO TABLEUR	BING BALL	BING BALL
THOMSON	ILE DR SPOUNZ	ILE DR SPOUNZ	ILE DR SPOUNZ	CATCHERS
THOMSON	OPERATION NINJAS	OPERATION NINJAS	GRANULUS	
TI99/4A (B.E)	PENTAMINOS	PENTAMINOS	THETIS	THETIS
ZX 81	DESSIN ANIME	PIRATE	AMUSE GUEULE	DEAD ZONE

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous !
La marche à suivre est simple :
- Repérez dans la grille ci-contre, le programme pour lequel vous voulez voter, ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.
- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.
A renvoyer avant le 2 octobre à minuit à HEBDOGICIEL.
Concours mensuel, 24 rue BARON 75017 PARIS.
Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

Date limite d'envoi du Bulletin de Vote le Jeudi 2 octobre à minuit.

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 2 octobre à minuit à HEBDOGICIEL, Concours Mensuel, 24 rue Baron 75017 PARIS.

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

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

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

Petites Annonces gratuites

AMSTRAD

VENDS pour Amstrad 1 second lecteur 3" : 1200F et une souris Ams Art : 400F. Denis Guillen, 7, rue des Ajoux, 92400 Courbevoie.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur sous garantie, lecteur Jasmin AM5D, 2 joystick, Amx Mouse, nombreux logiciels et utilitaires, livres : 8000F. Tél. (1) 45 38 07 87.

VENDS second lecteur 3" avec housse : 1200F et souris AMX : 400F. Recherche utilitaires et professionnels pour échanges. Tél. (1) 47 88 04 02 le soir.

ECHANGE Night Games disk original pour 464/664 et 6128, contre un jeu original de valeur identique. Contacter Stéphane Frerebeau, Gilly-les-Citeaux, 21640 Vougeot. Tél. (16) 80 62 88 40 après 18h.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur, imprimante DMP2000, multiplan, Dbase 2, cordon magnéto, jeux, 10 disquettes : 6000F. Tél. (16) 75 02 28 07.

VENDS CPC6128, mono, joystick, livres, jeux et utilitaires (pascal) : 3700F. Tél. (16) 40 29 74 62.

ECHANGE logiciels récents contre toute sorte de notices, concernant l'Amstrad, échange 300 logiciels + 200F, contre une imprimante DMP2000 ou Okimate 20. Manuel Malheiro, route d'Hermé, 77114 Gouaix.

VENDS Amstrad CPC 464 mono, logiciels, joystick Quickshot II, le tout 1800F à débattre. Christophe Lœwenguth, 1, rue Steingebiss, 67500 Hagueneau.

ECHANGE logiciels Amstrad contre toute K7 ou disk originales de musique de J.M. Jarre (Oxygène, Oxigène...), Chœurs de l'Armée Rouge, ou Liszt. Faire offre à B. Herard, Villa La Coque-Hardie, Kairon, 50380 St Pair.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 464 (uniquement sur K7). Cherche Inter... Rugby, Knight Rider, Billy Banlieu, Electric Wonderland et autres. Laurent au (1) 46 06 07 21.

VENDS pour Amstrad They Sold a Million (dsk), The Hobbit (K7), Swords ans Sorcery (K7) Spellbound (K7), Yie ar Kung Fu (dsk), Elite (dsk), Who Dares Wins II (dsk), Fighting Warrior, Exploding Fist (dsk), Fighter Pilot (dsk), Heavy on the Magic (dsk). Ecrire à Frédéric Ventre, 4, rue Louis-Braille, 77100 Meaux.

ECHANGE jeux sur CPC 464, contre tout périphérique. Fauvet Emmanuel, Neufond, St-Jeanaux-Amognes, 58270 St-Benin-d'Azy. Tél. (16) 86 58 62 81.

ECHANGE nombreux logiciels pour 6128. Echange sur 3" ou 5"1/4, réponse assurée. Groupe géographique, Bg Poulain-Laurent, Foyer-du-Soldat, 89306 Joigny.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur d'octobre 1985, imprimante DMP100, rallonge moniteur, interface 2 joysticks, nombreux programmes, le tout en parfait état : 5000F à débattre. Jean-Luc au (1) 43 26 66 72, le soir ou le matin.

VENDS CPC 664 monochrome, nombreux utilitaires et jeux sur disquettes : 2500F. Tél. (1) 45 00 04 17 après 19h. *(NDLJC : Décidément celle-là, ça fait trois fois que je la tape, et trois fois que je fais des conneries. Toutes mes excuses, cher monsieur, et j'espère que vous ne m'en voudrez pas trop).*

VENDS lecteur 5"1/", double densité, importante logithèque : 1450F. Roger Soimosan, 16, rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. (1) 47 31 23 79.

VENDS Amstrad CPC 464 et moniteur : 4000F. Région Rennes au (16) 99 31 21 51 heures repas.

RECHERCHE AMX Mouse et disk jeux récentes. Ecrire à Nicolas Roumiantseff, 29, chemin de Malintrat, 63100 Clermont-Ferrand.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur couleurs, lecteur de disquettes sous garantie, 90 programmes sur disquettes et K7, 4 joysticks, importante documentation, manuels, le tout 5500F. Olivier Chedru, Le Pré-Saint-Martin, 44260 Savenay. Tél. (16) 40 58 31 42.

VENDS logiciels originaux Amstrad 464 (Zorro, Mission Delta, Le Survivant, hard Hat Mack, Confuzion, D.T. Decalton et Supertest, Gilligan's Gold, Hunchback II, Kong Strikes Buck, Sultan's Maze, Roland in The Caves, Bridge-il, Syclone 2, Roland on The Rapes, Easy Amsword, The Galatic Plague, Animal Végétal Mineral, Battle for Midway, Raid Over Moscou, Red Arrows : 60F pièce. Tél. (1) 42 55 55 40, demander Thierry, cherche nouveautés.

VENDS Amstrad 464 couleur, DDI1, Jasmin, DMP2000, disk 3", 20 disk 5"1/4, 7 K7 originales, Micro Application (1,6,7,10), papier listing, 32 revues informatiques, rangement disks, vente séparée, ou le tout 12000F. Vincent Marchand, impasse Sainte-Colette, 63260 Aiguesperse. tél. (16) 73 63 62 47.

VENDS CPC 464 couleur, lecteur de disquettes, joystick, crayon optique, logiciels (utilitaires, jeux sur K7 et disquettes), revues, le tout 3500F ou séparément : CPC et logiciels K7 et joystick : 2600F et DDI1, logiciels disquettes, crayon optique : 900F. Le tout en parfait état de marche. Tél. (16) 91 50 08 82 demander Pierre (Marseille).

VENDS Amstrad PCW8256 complet, 3 dsk : CPM3, Dr Logo, Assembleur, Basic, docs du Bdos, CPM2, CPM3.O de PSI, appareil neuf (08/86) sous garantie : 3800F à débattre. Richard au (1) 39 86 07 70, toute la journée.

ECHANGE jeux sur CPC 6128 sur disks. Cherche originaux (pas de vente), recherche nouveautés. Franck Constant au (16) 99 36 16 09.

CHERCHE lecteur de disquettes, bas prix (bon état) (uniquement sur Gironde) pour Amstrad CPC 464. Recherche notices suivantes. Flight Pilot, Strange, Knight Lore, Spannerman, Roland il the Caves, Spitfire'40. Eric Jarland, Romefort-Avensan, 33480 Castelnau-de-Meélse. Tél. (16) 56 58 25 06.

Pour Amstradistes disk uniquement, vends logiciels de 5 à 10F pièce ou échange contre 1 disk vierge. Echange aussi logiciels. recherche uniquement nouveautés. Vends également original de Franck Bruno's Boxing : 100F et jeux Microvision, 3 cartouches : 200F. Christophe Palayer, Les Cenards, 26730 Hostun. Tél. (16) 75 48 83 54.

CHERCHE notice de : Interdictor Pilot, Codename Mat. Echange logiciels de commerce sur disk. Contacter Pierre Leccia, Calberjon int. Imm. CCI, voie n°3, BIJ ZI de Jarry, 97122 Baie Mahault, Guadeloupe. De plus, toute personne connaissant la nommée Mariane Barnier est priée de me contacter d'urgence.

VENDS pour Amstrad 464, jeux sur disquettes 3". Tél. (16) 69 38 70 78.

VENDS CPC6128 couleur, DMP2000 (les 2 sous garantie), joystick, revues, livres, nombreux programmes (jeux et utilitaires) : 8700F à débattre. Tél. (1) 39 11 17 38.

VENDS Amstrad 6128 monochrome, souris, logiciel dessin, asssembleur ZEN, nombreux jeux K7 et disquettes, livres Firmware, 2 micro-application, 5Kg d'Hebdo environ, 500gr de revues Amstrad, etc. Eventuellement séparément le tout : 4800F. Eric Bourgogne au (1) 69 30 79 20 (banlieue sud).

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur K7. Envoyer liste et adresse. Recherche aussi notice de Warzone, Hunter Killer et Codename Mat. Pierre Desmazières, 106, avenue Van Pelt, 62300 Lens. (Allez les sang et or). *(NDLJC : J'le met, parce que tu me l'as demandé gentillement sinon tu pouvais toujours courir !)*

ECHANGE 100 Logiciels (K7 ou Disquette),Ecran Monochrome contre l'ecran couleur Amstras GT 644. Echange également 80 Logiciels contre le deuxieme lecteur de disquette FD-1, + 100 F. Ecrire à Vajou Dominique, 72 Grande Rue 77114 Gouaix

ECHANGE Logiciels sur Amstrad sur disquettes uniquement. Si intérressé, envoyer liste à M. Lefeuvre Xavier, 10 Rue Denjis Papin 94450 Limeil-Brévannes.

Amstradien échange sur K7 et disk un enorme paquet de logiciels. Possède Sai Combat, Attentat, Héritage, Knight, Radzone, Revenge on the C5, Jack the Nipper, Nexus, Electric Wonderland... Recherche également utilitaires. Envoyez vos listes allèchantes à Willy Morelle, 14, rue du Général-Leclerc, 02830 Saint-Michel. Tél. : (16) 23 58 50 67 après 19 heures.

APPLE

CHERCHE toutes nouveautés pour Apple II, Vends Apple 2C, Moniteur II Apple,Souris, drive externe Distar, 2 Joysticks, manuels de référence US, programmes (300 disquettes), notice. Le tout état neuf sous garantie, 6000 F. Robert Pioch, Résidence Colmar, 4 Rue Franck Delmas, 17000 La Rochelle, Tel.(16) 43 28 72 après 18 h.

VENDS Apple IIe, moniteur monochrome, drive Apple, joyskick Apple, nombreux logiciels, livres, cartes langages, carte 80 colonnes, état neuf (Nov.85), prix 7000 F à débattre, Lionel Tel. 48 73 57 08.

VENDS Apple IIe 64 Ko, drive, mon Apple, joyst, programmes 6500 à débattre, Tél. 45 80 73 15 Didier.

VENDS Apple II+ 64K, carte RVB avec prise péritel, un lecteur de disquettes, joystick, nombreux logiciels et divers manuels, 40900F le tout. Thierry au (16) 20 37 97 22 après 20h.

CHERCHE solution pour jeux d'aventure sur Apple. Ainsi que logiciels divers. Demander Vincent au (16) 69 43 00 40.

VENDS pour Apple IIe : Warp Factor, Shatteres Alliance, Fighter Command, Southern Command, Spitfire Simulator, Summer Games, Air Simulator 1 et 3, Carte super série, livre Le Logo sur Apple, tous originaux, prix à débattre. Ecrire à Prédéric Ventre, 4, rue Louis-Braille, 77100 Meaux.

Cause double emploi, vends Apple IIe avec carte 80 colonnes, carte imprimante et 2 drvies, le tout 6000F. Gabriel au (16) 26 78 10 81 après 18h.

ECHANGE à tous les fêlés (et oui !, y'a des œufs fêlés chez Lustucru !), de l'informatique : softs, trucs, docs pour Apple II, vous savez la petite pomme ! ! Alain Schmidt, 2c, allée du Parc, 57158 Montigny-le-Metz. *(NDLJC : Tu m'en fais un bel œuf fêlé, toi, p'tite tête !)*

VENDS programmes de jeux Apple II sur disquettes, prix à débattre. Nicolas Pansier, 10, rue Rambuteau, 71000 Macon. Tél. (16) 85 38 03 62, le soir.

CHERCHE possesseur Apple pour échange de nouveautés. Nicolas au (16) 21 54 07 76.

VENDS Ordinateur Apple IIc 128Ko, lecteur de disquettes 5"1/4 intégré, joystick Apple, nombreuses disquettes double face, jeux et utilitaires : 5400F sous garantie. Tél. (16) 47 25 70 75.

ATARI

VENDS Atari 1040 ST, moniteur, lecteur disk, souris, très nombreux logiciels, le tout 6500F. Jean-Claude Dreher, 10, rue de l'Ingénieur-Robert-Keller, 75015 Paris. Tél. 51) 45 77 37 32.

ACHETE Atari péritel, 1050, logiciels et livres, prix à débattre. Paulo Espadinha, 22, rue Théodule-Ribot, 92700 Colombes. Tél. (1) 47 82 57 75.

ECHANGE programmes sur disk pour Atari 800XL/130XE. Vends originaux, cherche notices et contacts pour assembleur, bouffons abstenez-vous, cherche Pascal qui fonctionne avec notice et Deep Blues C compiler avec notice. Ronald Van Assche, 18, rue de la Cherrasse, 77720 Yvernailles.

VENDS logiciels tableur Lotus 1.2.3 (VIF) idéal pour Gestion de PME, Dudget Familial... Le mieux sur Atari. Avec, est fournie une documentation en Français (rare) pour le prix de 500F port inclus (valeur 2000F). Tél. (16) 54 34 77 89. Valéry Janvier, 3, rue Gauguin, 36000 Chateauroux.

ECHANGE logiciels nombreux sur disk pour Atari 800XL. Christophe Deddagnes, Clavieres, 74330 Poisy.

COMMODORE

ECHANGE originaux Commando, Winter Games, Summergames II, Rambo, Skyfox, Zorro, Eidolon, Fighting Warrior pour CBM64 contre cartouches Power cartridge ou Freeze Frame. Echange également nombreuses nouveautés K7. Alexandre au (1) 46 06 40 77.

CBM64, je recherche toute nouveauté sur K7 (Turbo ou Power). Je possède nombreux jeux. Je recherche Game Killer contre 40 jeux et Power Cartridge contre 100 jeux, mais aussi toute sorte de choses. Recherche aussi télé Pal/Secam contre plein de jeux. Urgent. Faire offre à Jérôme au (16) 29 55 17 38.

CHERCHE lecteur de K7 Commodore en bon état, contre le lecteur je donne 60 programmes sur disks uniquement. Ecrire à Laurent Siegel, 26, Grand-Rue Still, 67190 Mutzig.

Commodoriste habitant en Martinique, cherche possesseur de Commodore pour échanges logiciels, K7 ou disquettes. Stéphane Derlange, Collège Petit-Manoir, BP10, 97232 Lamentin (Martinique).

VENDS Commodore 128D (avec drive 1571 double face intégré et un ventilateur), une centaine de disquettes, des tonnes de bouquins, un câble pour le relier avec le minitel, le tout en excellent état, et tout ça pour 7000F. Patrick au (1) 48 31 18 44 le soir de préférence ? Possibilité de vendre les programmes seuls.

ECHANGE nombreux logiciels dont nouveautés sur K7 ou disk pour CBM64. Achète Voice master et Game Killer ou échange contre jeux. Frédéric Perez, Les Corbières, Chessy, 69380 Lauzanne. Tél. (16) 78 43 94 67.

ECHANGE nombreux programmes jeux et utilitaires pour CBM64. Thierry Puch, chez Mr Bernard, 22, rue de la Fraternité, 33400 Talence.

ECHANGE logiciels sur disquettes pour C64/128. Recherche nouveautés (surtout Alter Ego et Dragon's Lair). Envoyer listes à Didier André, 57, rue des Vernes, 25700 Valentigney.

ECHANGE nombreux jeux sur K7 pour C64, Tour de France, Decathlon, Popeye, Gyruss, etc. Eric Cuglio, 18, avenue du Petit-Bosquet, 13012 Marseille.

VENDS imprimante Commodore MPS801 et Seikosha GP100VC avec cordons, rubans neufs et papier listing Cherche contacts C64 pour échanges de programmes sur disquettes. Recherche également notices de softs. Ecrire ou téléphoner à D. Le Saux, 70, avenue du Colonel-Fabien, 93420 Villepinte. Tél. (1) 43 84 67 05.

VENDS Commodore 128 encore sous garantie, magnéto, nombreux logiciels en K7, le tout 2800F. Eric au (16) 91 02 59 21 après 18h.

VENDS CBM64, drive 1541, prise Péritel, câbles, nombreuses disquettes : jeux et uitlitaires, manette, docs avec emballage d'origine, le tout à un prix intéressant à débattre. Jean-Marie Rion, 19, rue du Prince-d'Orange, 52100 St-Dizier. Tél. (16) 25 56 52 69.

VENDS ordinateur Vic 20, magnéto 1530 modèle C2N, K7 de démonstration, livres (jeux en basic et softhèque n°5), le tout 900F à débattre. Recherche logiciel d'émulation Minitel pour Amstrad 464 et échange logiciels. Demander Thierry au (1) 42 55 55 40 (ou échange contre lecteur disquette pour Amstrad).

VENDS Vic20 Commodore avec manuel, emballage d'origine, lectuer K7 1530 (avec docs et emballage d'origine), nombreux programmes, revues (Ordinateur Individuel, HHHHebdos, Autoformation au basic, 2 K7) : 1800F. Tél. (16) 99 99 89 80 Prix à débattre.

VENDS Commdore 128, alimentation, manuels, lecteur disquettes 1541, lecteur K7, joystick The Boss, nombreuses disquettes et K7 de jeux, le tout : 5000F. Tél. (16) 40 34 26 55 après 19h.

ECHANGE pour CBM64, logiciels sur K7, envoyez vos listes à Christophe Dujardin, rue des Aliziers, Les Anémones, app20, 04100 Manosque. Tél. (16) 92 72 00 15.

VENDS Commodore 64, lecteur de disquettes, 2 joysticks, disquettes de bons jeux. Emmanuel au (1) 45 78 29 70 : 3000F le tout.

CHERCHE correspondant pour échanges de logiciels, possibilité avec Power Cartridge. Jean Louis Combes, lotissement Carnac, St Georges-de-Luzençon, 12100 Millau au (16) 65 62 33 80.

ECHANGE nombreux logiciels, dernière cuvée Dragon's L'Air. Mr Manson au (1) 48 98 41 96.

ECHANGE jeux au choix sur disk contre 1 jeu sur disk Quango pour CBM64. Tél. (16) 69 38 70 78.

VENDS C128, lecteur K7 1531 février 86, état excellent. Sous garantie : 2500F. Tél. (1) 47 76 42 45 poste 3114 (bureau) ou le (1) 43 33 22 05 après 21h (domicile).

VENDS moniteur monochrome état neuf, ou échange contre moniteur couleur. échange jeux pour C64, région grenobloise uniquement. Alexandre Vitte, 2, rue Léon-Jouhaux, 38100 Grenoble. Tél. (16) 76 44 76 43.

VENDS C64, lecteur 1541, modem Digitelec 2000, imprimante Commodore, cartouches Freeze Frame, Power Cartridge, nombreux jeux, bouquins en cadeau pour le tout. Possibilité achat séparée. Franck Constant au (16) 99 36 16 09.

EXELVISION

VENDS EXL100, 2 manettes, 3 cartouches : Tennis 3D, Capt Maukar, Virus, jeux K7 : Neurones, Anneau de l'Union, utilitaires : Tom Calc et programmes personnels, cartouche Mem vive Cram, 2 cassettes "faites parler Exl100, 4 cassettes Formation au Basic, 1 K7 vierge, livres et revues : 3000F. Tél. (16) 40 24 12 18, le soir.

VENDS EXL100 34Ko, Exelbasic 32Ko, Ram 16Ko, câbles, clavier mécanique, plus de 20 logiciels, listings, revues, trucs..., K7 de formation au basic (valeur 6000F environ, vendu 4500F à débattre. Démonstration pour toute personne venant chez moi. Pascal Cotton, 20, rue de la Diligence, 95310 St-Ouen-l'Aumone. Tél. (1) 30 37 88 69 après 18h.

MSX

CHERCHE correspondants pour échanges de logiciels sur MSX. Patrice Fabes, Magrie, 11300 Limoux au (16) 68 31 28 23.

CHERCHE correspondant pour échange de logiciels MSX tout type et vends MSX Yashica 64Ko, 200 programmes : 4500F. Tél. (16) 56 29 06 15 le midi. *(NDLJC : J'espère que tu me l'enverras ta bouteille, hein ! Et puis de toute façon même sans bouteille je l'aurai passée ta PA. Je te bise. Au fait, j'suis une fille... T'as qu'à téléphoner à l'Hebdo, service petites annonces, pour savoir qu'est-ce qu'on veut, à bientôt !)*

VENDS Micro 64K MSX, lecteur disk 3" Olympia : 2500F. Mr Lalo, 40, allée Pichon-des-Prés, 94600 Choisy le Roi. tél.(1) 48 90 79 04.

VENDS MSX VG8010, alimentation, Le Livre du Msx : 750F. Olivier Cayron, 35, place de la Tr+enaie, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. (1) 45 69 31 59.

CHERCHE logiciels : Graphics (ex. Edy II, Graphic Master...), traitement de texte, musicaux et divers autres utilitaires comme logiciels de comptabilité. J'attends vos offres ! ! ! Franck Heran, 24, résidence les Sarbiers, Colomby Surthaon, 14610 Thaon. Tél. (16) 31 80 07 31.

VENDS Canon V20 MSX péritel, 1 joystick Canon, une cartouche, nombreuses documentations, le tout livré avec emballage d'origine : 800F. Christophe au (16) 81 88 11 41.

ORIC

VENDS Oric Atmos complet : 500F. Vends Jasmin 2 avec 30° disquettes de logiciels (arcade, aventure, utilitaire, éducatif) : 2500F. Vends imprimante MCP40 : 500F. Numéros de Théoric. Pascal Locuty au (16) 26 21 14 47.

VENDS pour Oric lecteur de disquettes Jasmin avec disquettes : 2000F. Câbles, listings, programmes, imprimante Seikosha GP100 : 1200F. Olivier Meriot au (1) 34 83 92 66 poste 465.

VENDS Oric Atmos, tous les câbles, manuels, jeux pour la modique somme de 530F. Tél. (1) 34 87 57 35.

Génial Atmos sous garantie, imprimante GP50A, interface joystick et joystick, carte d'interruption, montagne de logiciels et de livres spécialisés pour 2000F le tout. Vente séparée possible. Philippe au (1) 43 46 91 12

ECHANGE les meilleurs jeux sur Atmos 10F. Téléphoner après 18h au (1) 45 46 19 57.

VENDS Atmos Biprom, lecteur Jasmin, magnéto Philips, imprimante MCP40, amplibus, synthé vocal, interface NB, bouquins : 2000F. Tél. (1) 45 47 31 79 après 19h.

ECHANGE 8 logiciels (Movie, Zaxx, Commando, Spelbound, Strike Force Harrier, Ghost N Goblins, To Mahawk Master Kung Fu) : 200F contre le lecteur de disquette DDI-1 ou le lecteur disquette 5 pouce 1/4 (Jasmin ou Vortex F1-X) écrire à Laurent Didier, 24 Grande rue de Couture, 77134 Les Ormes s/Voulzie

Pour Atmos, cherche photocopie notice d'utilisation originale, faire proposition à M. Liévin au (16) 76 96 14 88 18h ou au (16) 76 96 83 36 le lundi heures bureau.

VENDS Atmos, lecteur disquettes Jamsin, FTDos 3.2, Dos Sedoric (adaptateur Jasmin), Rom Oric 1, magnéto, péritel, modulateur NB, alimentation, livres, logiciels, le tout 3990F. Hean-François Mege, 3, avenue de l'Ile-de-France, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. (1) 64 48 45 33.

VENDS Ti99 disk-system complet : lecteur, contrôleur, manager. J.P. Pratali, 53, rue des Prairies, 75020 Paris. Tél. (1) 47 97 52 84.

THOMSON

VENDS pour MO5 et TO7/70 supers logiciels originaux à prix très intéressants (Geste d'Artillac : moins de 200F, Sortilège, 3D Fight, Agle d'Or, 5° Axe, Coliseum, Numéro 10, Planète Inconnue, Pulsar II : environ 100F et moins chacun). Hervé au (16) 59 52 10 39.

VENDS pour MO5 et TO7/70. Fox : 100F, Yeti : 110F, St Tropez : 70F, 3D Fight : 70F, Cao : 200F. Pour MO4 : Mandragore : 150F ou le tout 700F (valeur 1300F). Christophe Pelte, 50, rue des Jardins, Voltroff, 57940 Metzervisse. Tél. (16) 82 56 32 55.

VENDS Thomson M 05 (12-85) Tbe + crayon optique, magnétophone, 3 Jeux, sacrifié pour 500 F. Fabien au 69 41 95 79 après 17h.

CHERCHE contrôleur lecteur de disquettes MO5/TO7 ancien modèle 80Ko prix modéré cherche aussi K7 Atari : 2600F à échanger contre 2 logiciels MO5 au choix. Faire offre à J.P. Aulas, chemin de Content, 73260 Aigue-Blanche.

VENDS Thomson MO5, LEP, ext. musique et jeux, une manette, nombreux jeux, crayon optique, le tout pour 5600F urgent (valeur réelle 7400F). Vincent Lajoanie, 7, allée des Vieux-Anes, Rubelles, 77950 Mainay. Tél. (1) 60 68 55 74.

SPECTRUM

VENDS ZX Spectrum 48K, péritel, ZX1, ZX2, microdrive, 7 microdisquettes, 20 K7 de jeux, livres, Ordi 5, prix exceptionnel : 1500F. Philippe Guilloux, Ecole des Lions, 77200 Croissy-Beaubourg. Tél. (1) 60 05 83 79 après 18h.

VENDS ZX Spectrum +, micro drives, moniteur couleur, joysticks, nombreux logiciels, le tout 4500F. Laurent au (16) 68 31 19 55.

VENDS ZX Spectrum 48Ko, péritel, interface joystick ZX2, amplificateur sonore, alimentation, cordons, manuel, listings, K7 : Trashman, Fruit Machine, Compilateur intégral, Psytron, Macadam Bumper, Alchemist, Manic Rider, Echec, Le Turc, le tout 1000F. Jean-François Frebourg, 76810 Greuville.

VENDS ZX Spectrum, 48K, lecteur de K7, interface manette, 2 Quickshot II, nombreux jeux, doc : 1400F. Philippe Rogado-Dias, 7-P boulevard Jourdan, 75690 Paris Cedex 14. Tél. (1) 45 89 70 24.

VENDS ZX Spectrum, magnto K7, péritel couleur, jeux : 1500F. Régis Szriftgiser, 1, rue Jacques Offenbach, 75016 Paris.

VENDS pour ZX Spectrum imprimante thermique Alphacom 32, 40 colonnes : 600F. Tél. (16) 50 93 55 39, Saint-Gervais.

VENDS Spectrum peu servi, nombreux jeux avec interface manette, prise péritel, prix à débattre. Vends interface manette, carte sonore, jeux et programmes pour ZX81, prix à débattre. Olivier Pavard, Bazainville-Genneville-en-Beauce, 45480 Outarville. tél. (16) 38 39 97 22.

VENDS ZX Spectrum 48K, câble péritel, Quickshot II, nombreux jeux, une collection de 87 hebdo, d'autres revues. Stéphane Duault au (1) 46 60 87 01 et laissez vos coordonnées sur le répondeur.

TEXAS

VENDS manettes de jeux, modules Musik Maker, Gestion Privée, Gestion de Rapports, Gestion de Ficheirs, Mono Mémoire, 9 premiers numéros de 99 Magazine avec K7, interface imprimante parallèle. Bernard, 5, rue des Frères-Morane, 750154 Paris. Tél. (1) 48 28 73 10 vers 19h.

VENDS Ti99/4A, basic étendu, manettes de jeux, cordon magnéto, K7, journaux, adaptateur Secam : 300F. Bruno Gérard : (1) 43 36 72 07 (semaine) ou le (1) 47 49 43 46 (week-end).

VENDS B.E 400 F, Mini Mémory, Init.Ass : 500 F. Exversion de mémoire Externe 32 Ko : 700 F, surprise. Echange Softs sur 520 ST, réponse assurée. Tél. 93 55 87 58 après 19 heures ou écrire à Roman Ségard 22 rue Thaon-de-Reuil, 06300 Nice

VENDS Ti99 avec 3 livres de programmes, 1 prise péritel et UHF, 2 modules de jeux, un cordon magnéto, 1 K7 apprentissage basic : 2000F. Gilles au (1) 43 89 47 01 après 20h.

VENDS TO7/70, basic, magnéto, K7 et livres initiations, Geste d'Artillac, Colorpaint le tout 6 mois : 3400 F. Tél. (16) 44 25 67 33 Oise.

VENDS MO5 lecteur de K7, adaptateur jeux, joystick, crayon optique, livres jeux (5° Axe, Flipper, Top Chrono, FBI, aide pour Mandragore) : 2300F. JL Kessler au (1) 43 75 02 08.

VENDS TO7, extension 16K, Lep, Basic, Pictor, Fox, Pilot, Stratac, valeur 4000F environ, vendu 2000F. Daniel Creusot au (16) 75 59 50 82.

MO5 donne 10 logiciels du commerce, nombreuses revues, livres, listings, 20 programmes, à acheteur MO5, LEP, crayon, extension, 2 manettes, parfait état dans emballage d'origine. Valeur 6000F, vendu 1950F. Yves Domenech, Lycée Polyvalent, 85301 Challans. Tél. (16) 51 93 00 90.

ECHANGE K7 Vol Solo (MO5, TO7/70), disk Las Vegas (TO7/70) contre cartouche Colorpaint ou Cends Vol Solo : 125F, Las Vegas : 150F ou encore 250F le tout. François Zanir, 1, avenue de l'Hirondelle, 93380 Pierrefitte. tél. (1) 48 21 33 82 après 17h.

ECHANGE pour TO7 Spuer Tennis, Pulsar, Eliminator, Roger et Paulo, Armada 7, Invasion, Fox, FBI, Yeti, Minautore 3D, IL L'Intrus, Runway, contre tout autre programme de jeux, utilitaires, etc... uniquement sur K7. Recherche Dieux du Stade, Ass. Desass, Pingo, Pop Pop, San Pablo, Scar Finger, Lorann, Croky II, Poséidon, Affaire Vera Cruz, Orbital Mission, Karaté, Judoka, Fulgur, Debug, Chateau de la Mort, Atlantis, 3D Fight, Androides, Vampire, Sorcery. François Jamin, 139 avenue des Semis, 17200 Royan. Tél. (16) 46 05 18 46 le week-end seulement.

VENDS pour Thomson MO5, TO7, TO7/70, originaux : Karaté, Mandragore, Sortilèges, Fox, Lorran, Mission Delta, Un Mot pour le compte, Carte de France, Scrabble : 95F l'unité, sauf mandragore et Scrabble à 175F pièce. Tél. (16) 45 31 28 88.

ZX 81

VENDS ZX81, 16K, nombreux programmes sur K7, 4 livres, revues, nombreux Hebdogiciel, ensemble très complet (basic, langage-machine) : 600F. Mr Cipolla, 13, rue Châteauneuf, 06000 Nice. Tél. (16) 93 44 37 00.

VENDS ZX81, 16K avec clavier mécanique, nombreux logiciels et listings, 3 livres, câbles, le tout à débattre. Patrice au (16) 68 31 28 23.

VENDS ZX81 avec clavier mécanique, logiciels, câbles, à débattre. Jean-Louis au (16) 65 62 33 80.

DIVERS

VENDS Multitech MPFII compatible Apple II Ram 64Ko, 7 couleurs, son, programmes, livres, listings, joystick, cordon magnéto, péritel, prise antenne pour TB NB : 1200F à débattre. Vends Pocket Tandy PC3, équivalent du PC1251 Sharp, cause études finies, affichage 24 caractères, Ram 3,6 Ko toute fonction scientifique (précision 10 chiffres + exposant) : 650F à débattre. Tél. (16) 40 24 12 18 le soir.

Alors, bande de nuls, et ma télé couleur ?... j'attends toujours, ça fait trois semaines que mon annonce est passée, et toujours rien ! Je répète : je cherche une télé couleur pas chère, évidemment, et portable. Y'a intérêt à ce que vous m'écriviez, sinon ça va mal aller. Alors écrivez au journal, à l'attention de la claviste, qui transmettra. Merci.

VENDS imprimante Seikosha GP500 neuve moitié prix, soit 1500F avec câble Thomson. Eric Bobillet, Les Tepples, 01340 Bereziat. Tél. (16) 74 51 16 88.

VENDS Canon X07 16K, livres, programmes, câbles secteur, magnéto, le tout en très bon état : 1200F. Vends imprimante OKI80, peu servie : 800F. Les deux 1800F. Laurent Schneiter, 64, rue d'Assas, 75008 Paris. Tél. (1) 45 44 57 54.

VENDS ordinateur d'échec modulable Constellation 3.6 et alimentation secteur. Prix neuf 2400F vendu 1500F. Laurent Schneiter, 64, rue d'Assas, 75006 paris. Tél. (1) 45 44 57 54.

VENDS Hebdo au Mans uniquement, n° 74 à 138 sauf n° 98, 128) 132, 134 à 137, seulement 350F soit 6,25F le n°. Vends Jump Jet sur K7 : 100F. Arnaud au (1) 43 81 90 91.

VENDS ou échange pour toute bécane Apple, Mac, IBM, Amstrad, Commodore nombreux jeux ou utilitaires. Téléphoner à Frédéric au (1) 64 34 57 92.

VENDS HHHHebdo 24, 26, 28, 30 à 36, 38 à 40, 47 à 51, 55, 59, 60, 62, 71, 74 à 77, 84, 104, le tout 200F. Christophe Lebrun, 11, rue du 11-novembre, 62470 Calonne-Ricouart. Tél. (16) 21 53 05 12.

VENDS Modem Sectrad 300 bauds, jamais servi, compatible Apple IIc (encore sous garantie), 2 Minitel Magazine, et un numéro de La Revue du Minitel : 1000F. Franck Peinaud, 56 avenue de Salonier, 33510 Andenos. Tél. (16) 56 26 01 75 après 19h.

VENDS Canon X07, configuration complète : X07 24Ko, imprimante X710, interface vidéo X720, RS232C X722, adapt. secteur, cartes programme table, fonction, moniteur, rouleaux, stylos, le tout 2000F. Tél. (1) 48 23 75 01.

VENDS cartouche Epyx Fast Load, avec mode d'emploi, acheté en 85. Prix de vente : 220F, port compris. Contacter Jean-Michel Delor, 13, rue de Champagne, 57157 Marly. tél. (16) 87 63 36 14.

VENDS Canon X07 extension 8Ko, carte moniteur XP140, imprimante GP50A Seikosha 40 colonnes, quelques K7, bouquins, le tout 2300F. Vends également notice de Codename-mat, Warrior, Eric le Viking et tout contact sur CPC 464 Haute-Savoie, Haute-Vallée-Arve. Tél. (16) 50 93 55 39, Saint-Gervais.

VENDS Moniteur couleur : 1800F, Cube basic MSX : 150F, joystick Atari : 50F. Tél. (1) 34 72 40 05 après 19h.

ACHETE FX702P avec ou sans interface K7, très bon état. Tél. (1) 43 57 67 29 après 19h30.

VENDS HP71B, 17Ko, neuf, docs : 3000F. Philippe au (1) 45 43 04 30 après 19h.

CHERCHE correspondants sérieux pour échange de jeux et utilitaires uniquement sur disquettes. Adresser listes, réponse assurée. Robert Chassériaux, 65, rue du Bon-Repas, 49000 Angers. Tél. (16) 41 47 65 07. *(NDLJC : Il aurait peut-être fallu mettre pour quel ordinateur, non ? La prochaine fois, les PA incomplètes j'les passerai pas, compris ?)*

IMPRIMANTE SPECIAL MINITEL

VIDÉO TEXTE, BUFFER 2 PAGES ENTRAÎNEMENT PAPIER PAR PICOT OU FRICTION JET D'ENCRE, SILENCIEUSE. MATÉRIEL DÉBALLÉ, GARANTI 3 MOIS.

PRIX NORMAL 3.970 F ..... **870 F.**

TERMINAL PORTABLE ASCII TTE 415 MATRA

MODEM INTÉGRÉ V.21 (300/300 BAUDS), INTERFACE RS 449 POUR IMPRIMANTE POSSIBILITÉ DE RACCORDEMENT PAR PRISE DIRECTE (RS 232) SUR MATÉRIEL INFORMATIQUE. VITESSE JUSQU'À 1200 BAUDS. MATÉRIEL DÉBALLÉ GARANTI 3 MOIS.

PRIX NORMAL 3500 F. ..... **870 F.**

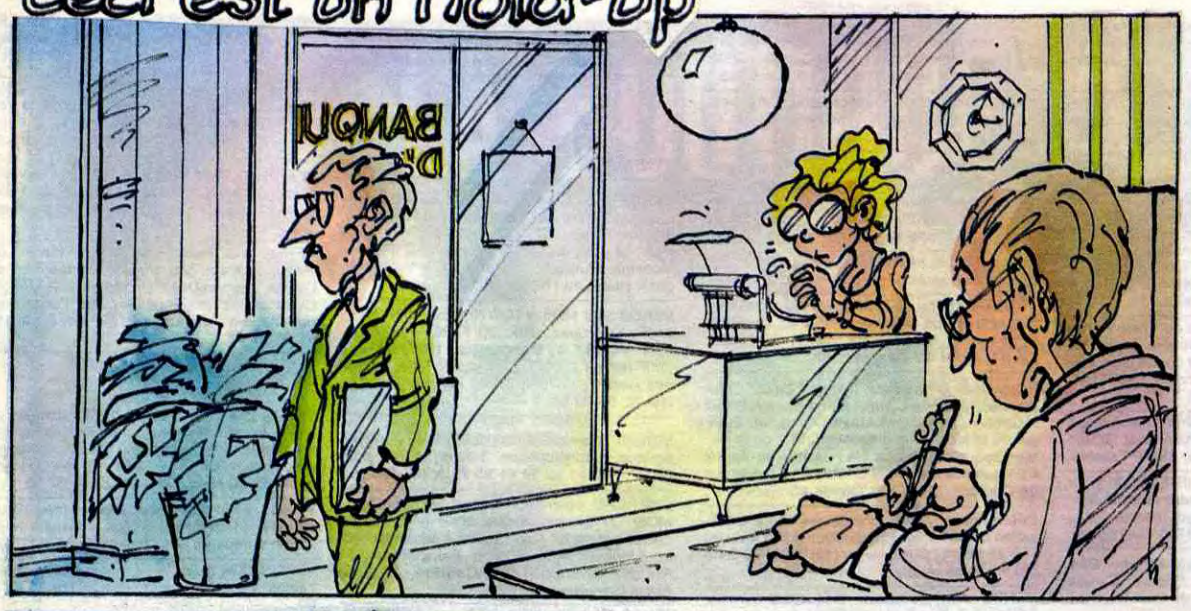
TOUS CES MATÉRIELS SONT VENDUS UNIQUEMENT SUR PLACE

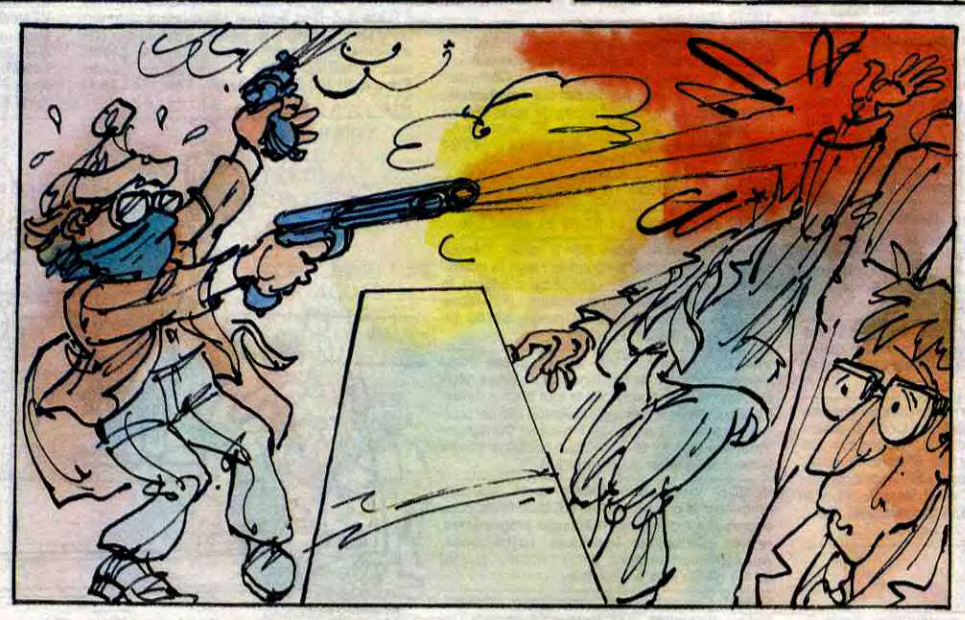
SOCIETE CIRATEL

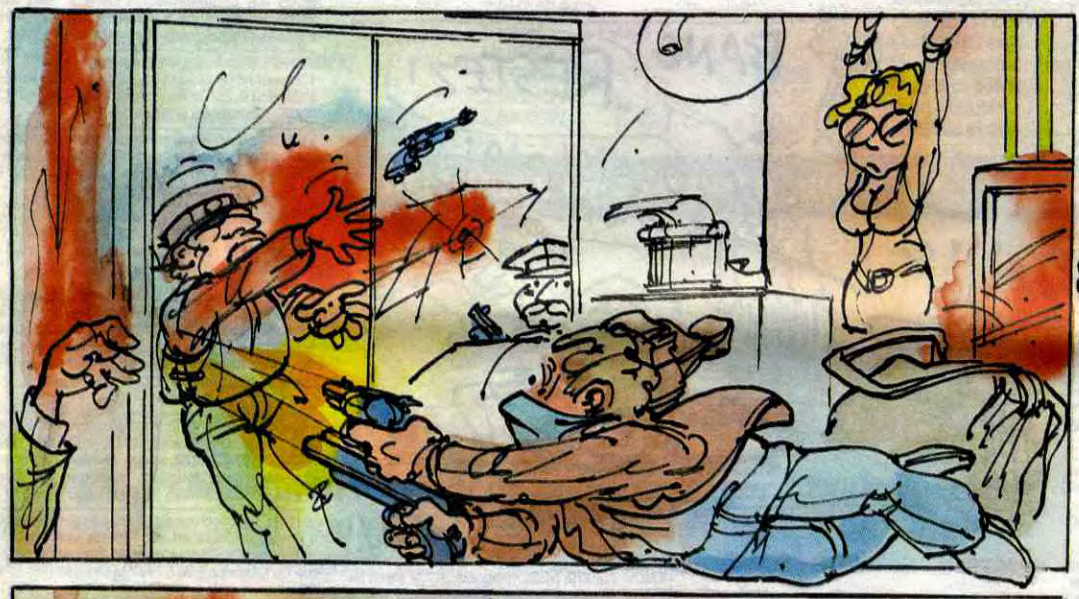
49, rue de la Convention 75015 PARIS

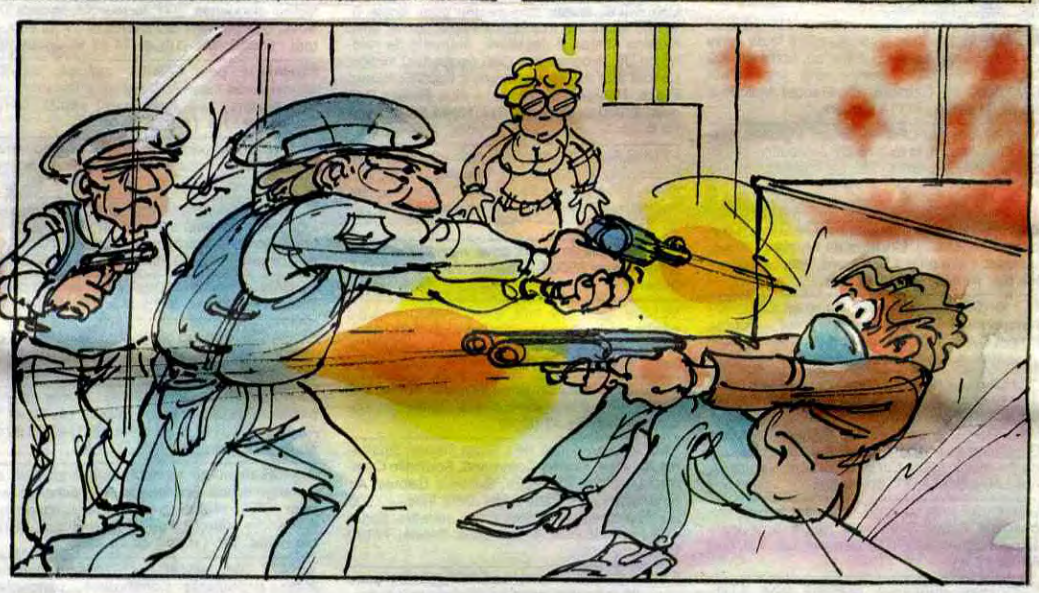
Tél. : (1) 45.78.09.44.

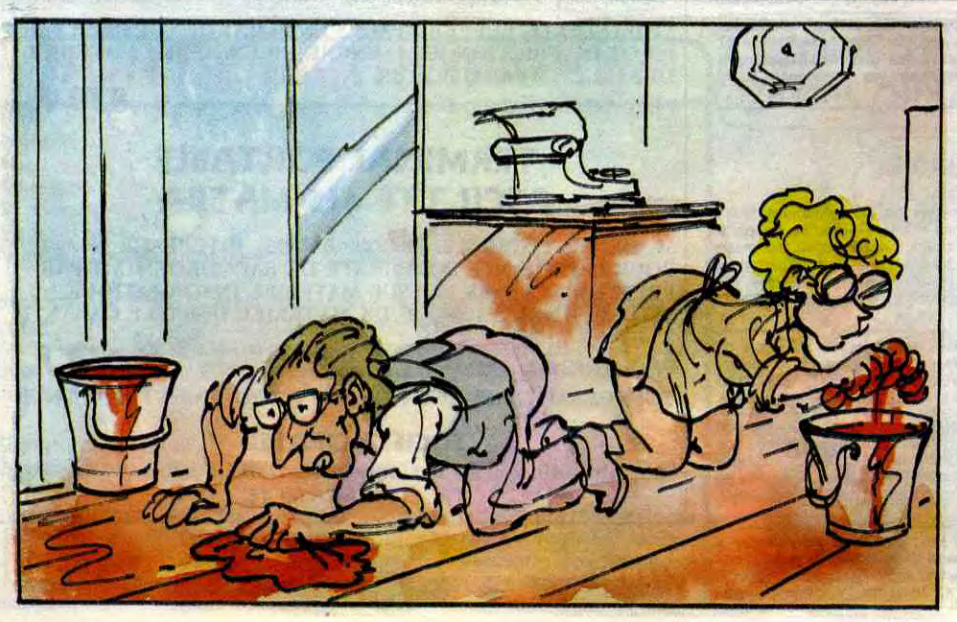
Ceci est un hold-up











B.D!

EBDITO

Salut les mecs. Cette semaine, y a un nouveau Reiser, qui est vachement bien, comme tous les nouveaux Reiser du monde. Je vous conseille très vivement de vous précipiter dessus, bien que je n'aie pas de participation chez Albin Michel. Il y a aussi un Max/Ouin très rigolo, que je vous recommande chaudement parce que je vous le recommande chaudement. Et aussi parce qu'il est rigolo. Voilà. Et puis je vous recommande d'aller voir la Couleur Pourpre, parce que c'est bien. Et je vous recommande de pas vous fier à ce que je dis, parce que c'est n'importe quoi. Non, je déconne, c'est hyper sérieux, en fait. Bon, écoutez, je sais pas. Faites ce que vous voulez, car comme dit le proverbe, en septembre, fais ce qu'il te plaît.

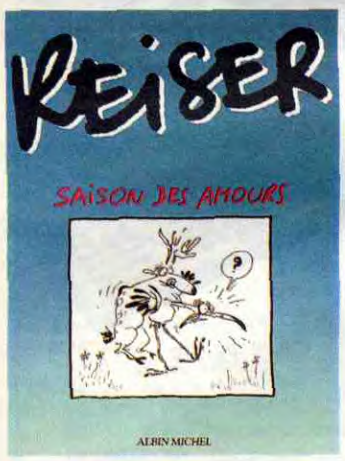
Milou.

Scoop : LE GÉNIE DE LA CONVENTION DE LA BD DE PARIS QUI SERA DÉCERNÉ DEMAIN IRA À "SAMBRE" DE YSLAIRE & BALAC.

ENFIN

Bon. Albin Michel se décide enfin à publier les planches inédites de Reiser. Il était temps. Pour des raisons de marketing, faut les sortir petit à petit, un par an, histoire de faire un beau cadeau pour Nowel (oui, c'est exprès). Donc, voici le dernier en date : saison des amours. Ce sont des planches parues dans Charlie-Hebdo il y a plus de dix ans. Faut savoir que Reiser faisait au moins trois pages par semaine dans Charlie, plus les trucs faits chez les uns ou les autres, Pilote, Nouvel Obs, etc. Il y a donc de quoi se régaler. Et la plupart de ces pages sont inconnues du grand public, qui ne connaît de Reiser que ce qui est paru en album, parce que faut pas déconner, Marie-Chantal, c'est tout de même beaucoup en album que dans ce torchon de Charlie. Le public, de l'équipe de Charlie, il ne connaît que Reiser parce qu'il est mort et Cabu parce qu'il passe à la télé. Enfin bref.

Donc, Reiser s'était penché pendant un bon paquet de temps sur l'Afrique et les africains. On découvre un aspect de lui complètement déroutant : ce n'est pas une satire politique, ni de la philosophie à haute densité, ni rien de ce qui a fait sa gloire : c'est une manipulation d'images pure et simple. Ça permettra au moins de fermer la gueule de ceux qui prétendaient que Reiser était évocateur mais ne savait pas dessiner. En gros, c'est complètement génial, quoi. Comme toujours. Seul reproche : Albin Michel a rajouté des titres à chaque histoire, écrits avec une écriture qui veut ressembler à celle de Reiser, c'était pas la peine.



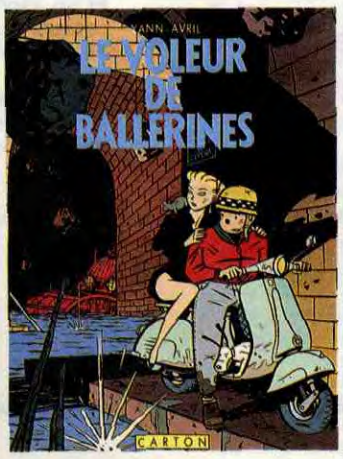
SAISON DES AMOURS de REISER chez ALBIN MICHEL, 55 francs.

SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 22

J'AURAIS PU

Y a des fois, j'ai honte. Je ne fais pas mon métier convenablement. J'aurais dû lire cet album avant d'en parler, je ne l'ai pas fait. Et pourtant, Dieu sait que j'aime Yann. Ah, Yann. Ses scénarios, ses dialogues, ses idées, ses doux cheveux qui ondulent doucement au gré du vent, Yann, son église, ses monuments, ses albums, Yann, ah, Yann. Bon. Mais j'ai craqué à cause d'Avril. On m'aurait dit : "c'est dessiné par Chaland", j'aurais rien dit. Mais c'est pas Chaland du tout, alors qu'au vu du dessin, on pourrait penser que, alors que non, si vous voyez ce que je veux dire. J'ai honte. J'ai honte pour Avril, parce qu'un tel manque d'imagination, faut le faire. Donc, si vous êtes assez fan de Chaland pour oublier que c'est pas lui qui dessine, vous pouvez tenter le coup, le scénario est sûrement excellent. Sinon, évitez, malheureux !



LE VOLEUR DE BALLERINES de YANN et AVRIL chez CARTON, 59 balles.

BD Parade!

SAISON DES AMOURS	REISER	17
DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
VENT DU SOIR	BINET	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LE GENIE DU SIECLE	FRANC	16
FUCK FLY AND BOMB	MAX OUIN	16
LES MUTANTS DE XANAIA	ROSINSKI DUCHATEAU	16
CAPTIFS DU CHAOS	CEPPI	16
KOGARATSU	MICHETZ BOSSE	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
BARBE-NOIRE ET LES INDIENS	REMACLE	14
SUPERWEST	MATTIOLI	14
OBJECTIF DANGER	ROBBINS	14
L'AMERZONE	SOKAL	13
L'ARBRE DE MAI	COTHIAS JUILLARD	12
NOUVELLES DU PAYS	FERRANDEZ	12
LES CHRONIQUES DE PANDARVE 2	DON LAWRENCE LODEWIJK	12
LA MANIERE NOIRE	WOZNIAK	12
ALERTE A ESLAPION	SERON	11
ECRIT PAR LA TEMPETE	GINE	11

INFO

Tiens, je vais vous révéler un scoop d'enfer dont personne n'est au courant de : Duchateau et Bucquoy ne font qu'un, car en effet, t'as bu quoi ? Du Châteauneuf du Pape. C'était un jeu de mot signé Milou Moulou, on l'applaudit. Milou Moulou, c'est une machine à gags. C'est dommage que vous ne le connaissiez que par ses maquettes, il est terrible. On lui dit un mot, hop, il fait un jeu de mots. Par exemple, si on lui dit : "haricot", il répond du tac au tac : "haricot de moutarde". Bon, c'est vrai, neuf fois sur dix ça ne veut rien dire et ça ne fait rire que lui. J'ai pris un mauvais exemple. Bref.

Je vais pas passer tout l'article à parler de Milou Moulou alors que cet album est génial. D'abord, permettez-moi, cher lecteur que je ne tutoie qu'aléatoirement, de vous prévenir : il faut absolument acheter les deux tomes qui précèdent celui-ci, ils sont foutrement nécessaires à la compréhension du récit. Comment résumer ça ? Vous voyez Dune ? Bon, vous prenez les quatre tomes, vous les empilez les uns sur les autres, vous sortez en racheter quatre, vous les empilez sur les quatres précédents, et vous commencez à avoir une vague idée de la chose. Un monde entier décrit sous toutes les coutures, à michemin entre Guy l'Eclair et Guy l'Eclair (j'ai rien trouvé d'autre), avec le dessin de Rosinski (faites pas les innocents, c'est le dessineux de

Thorgal), c'est super sensass et géniosse. Pour une fois, Duchateau a fait du bon boulot. Bravo.

LES MUTANTS DE XANAIA de ROSINSKI et DUCHATEAU chez LOMBARD, 35 balles.

HONGA

Selon mes sources (qui peuvent se planter, ça serait pas la première fois), Tounga est bien antérieur à Rahan. Ce qui paraît bizarre quand on a commencé à lire Rahan à huit ans et qu'on a découvert Tounga que des années plus tard (comme ça, au moins, vous savez quels canards je lis). En fait, je crois que Tounga était nul au départ, que Rahan est arrivé sur le marché, a bien déblayé le terrain en inventant le parler préhistorique et du coup, Aidans s'est dit : "Putain, ces enfoirés de Chéret et Lecureux font mieux que moi, il faut que je réagisse" et il a engagé un studio et il a pompé les bonnes idées de Rahan et nous en sommes là.

Ce qui fait que c'est un peu moins bien dessiné que Rahan, mais en couleurs, et que le scénario est mieux que celui de Rahan bien que moins bien dialogué. Je sais pas si vous suivez ? Je récapitule. Dessins de Rahan : 10/10. Dessins de Tounga : 0/10 (je schématise, hein). Scénario de Rahan : 0/20. Scénario de Tounga : 20/20. Dialogues de Rahan : 30/30. Dialogues de Tounga : 0/30. Couleurs de Rahan : 0/40 et couleurs de Tounga : 40/40. Comme vous le voyez, je suis tout en nuances. Bon. Dans cet album, les deux jumelles dont la tribu Ghmours a écopé lors du précédent album commencent à porter sur les nerfs de Ohama, la nana de Tounga qui vient (la nana) de la tribu des Orkas, qui est jalouse. Honga. Et le frère de sang du chef des Orkas vient récupérer Ohama. Alors Tounga et les deux Hap'poï partent la rechercher. J'adore raconter des Tounga. Le seul truc que je reproche, c'est les imperfections, genre au lieu de dire "deux nuits", les personnages disent "deux obscurités", ce qui est quand même un peu con. Voilà. Dans cet épisode, Tounga découvre le machisme, la jalousie, l'amour, le MLF et l'orgueil. Un grand moment de philosophie bestiale.

LA LOI ET LE SANG de AIDANS chez LOMBARD, 35 balles.

HEIN ?

Voilà le premier de la nouvelle cargaison de quatre albums X de chez Futuro. Ça faisait longtemps. Il fait 64 pages, et si mes souvenirs sont bons, c'est la première fois que Futuro fait un 64 pages dans la collection X, c'est un fait que je salue mais que je range soigneusement parce que je vais m'en servir contre eux dans pas plus tard que tout à l'heure.

Il contient trois histoires, dont deux avec une chute très niaise et une troisième avec une bonne chute. Ce qui nous fait du 33% en rapport qualité/chute, mais ce pourcentage se voit augmenté sensiblement par la qualité du dessin et des scénarios. Heureusement. En fait, c'est simple. La bonne histoire, celle du milieu, vous la gardez telle quelle, y a pas de lézard. La première, vous découpez la dernière image qui est en trop, et la dernière histoire, vous virez carrément les deux dernières cases. Et comme ça, vous avez 100% de bon, chutes comprises. Faut pas vous faire avoir : quand un album vous plaît pas, retravaillez-le un peu, mettez du blanc dans les bulles et réécrivez les dialogues, y a toujours moyen d'arranger un peu.

RIC BRIO de ARMAND et BERGOUZE chez FUTURO, 36 balles.

D'OEUFS

Et voilà le second Futuro. C'est pas loin d'être le meilleur album de la collection, et pour cause : il a été écrit *pour*, contrairement aux autres. Et en plus, pour les fans, ça promet : Max et Ouin ont dessiné ensemble, reste plus qu'à savoir qui a fait quoi. Enfin, c'est pas très compliqué, sauf pour quelques petits détails. Et le principe est bon, parce qu'en se repassant les planches pour faire chacun leur truc, ils ont rajouté des petites vannes dans tous les coins destiné à l'autre. Pour vous aider, les deux aviateurs sont de Max et la pute est de Ouin.

Pendant la dernière guerre, deux aviateurs anglais doivent aller faire sauter un château en France. Leur avion s'écrase en plein Paris, ils doivent s'enfuir et tombent sur un réseau de résistants qui les aident à parvenir au château en question. Stop, j'arrête. Jusque là, ça a l'air d'une histoire de guerre classique, comme pourrait en faire n'importe quel nostalgique. Mais traité par eux, ça vaut le coup d'œil. Ça fait un peu "destroy la guerre, fuck le scénario, muerta le dessin". Au moins, c'est les seuls qui ont compris, digéré et exploité la punkitude en bd.

FUCK FLY AND BOMB de MAX et OUIN chez FUTURO, 28 balles.

TROIE

Hop, le troisième. Bon. Là, ça va saigner pour le pauvre monsieur Futuro qui ne s'y attend pas (enfin, si, il a dû lire les deux critiques précédentes les lèvres serrées, les poings crispés et la sueur au front en se demandant : "mais quand est-ce qu'il va dire du mal de ma pauvre frêle fragile collection ?"). Voilà, voilà, ça vient, calme-toi, Georges (il s'appelle Georges Futu, d'où le nom des éditions. C'est un scoop).

Peut-on m'expliquer pourquoi "Ric Brio" d'Armand et Bergouze fait 64 pages et "Opération Nostalgie" de Guillou et Tarick n'en fait que 32, alors qu'il est à suivre ? C'était pas possible, d'en faire qu'un seul ? D'autant que si je me rappelle bien, la collection X avait été créée dans l'intention louable de proposer aux auteurs "un format modulable permettant de s'adapter à n'importe quelle histoire". Ça la fout mal. Bon, de toutes façons, d'après ce que j'ai pu en voir, les dessins me plaisent pas et l'histoire me plaît pas. Je résume : l'album me plaît pas. Au revoir.

OPERATION NOSTALGIE de GUILLOU et TARICK chez FUTURO, 28 balles.

CARTE

Et enfin le quatrième. Hop hop. Ça traîne pas. C'est le deuxième meilleur, après le Max-Ouin. Pourtant, c'est pas évident, comme principe. Vous connaissez, j'espère, "Journal d'un monstre" de Matheson. Si non, cachez-vous la tête sous votre oreiller et rougissez très fort, très fort. Bon, c'est presque la même chose. C'est une petite fille qui écrit un journal, avec des fautes d'orthographe, mal écrit et tout. Et à travers son récit, on découvre peu à peu qu'elle vit dans un monde complètement bizarre, en guerre, et c'est tout ce que je peux en dire sans dévoiler l'histoire (ça, c'est l'inconvénient des histoires courtes. Sur un album de 400 pages, on peut allègrement allécher le lecteur en lui racontant les 200 premières pages, puisqu'il lui en reste autant à lire. Sur 4 pages, on arrive à peine à la présentation des personnages qu'hop ! On a déjà dévoilé la fin. Les auteurs de bd devraient faire plus attention aux critiques). Il y avait douze mille façons de traiter ça de façon nulle, Imagex a trouvé l'unique bonne qui lui permet de s'en tirer avec une élégance rare. Fin des Futuro pour cette semaine. PS : je trouve toujours ça trop cher.

COLONIE DE VACANSE de IMAGEX chez FUTURO, 32 balles.

CAMARADEU LIIIIGNES !

Non, non, vous n'aviez pas rêvé : Louis-Pierre est bien parti. Beaucoup d'entre vous m'ont écrit pour me demander pourquoi. Vais-je répondre à leurs supplications incessantes ?
Oui.
Louis-Pierre est parti faire son service militaire.
Le con.

Votre Amstrad est intelligent ! La preuve ? Tapez et lancez ce petit programme de Jean-Pierre Hucorne, et vous verrez bien.

Listing Amstrad.

```
1 MEMORY &9FFF:READ a$,b$:FOR i=1
TO 86 STEP 2:POKE &A000+i/2,VAL("&
"+MID$(a$,i,2)):NEXT:FOR i=1 TO 22
2 STEP 2:POKE &A02B+i/2,VAL("&"+MI
D$(b$,i,2)):NEXT:DATA 2174A0CD45A0
0608C52195A0CD45A0783DCB57C431A0CD
38A0CB4FC431A0CD3DA0CB47C431A0CD42
A0C110
2 DATA DC3E0AC35ABB2156A0180FF1C92
15BA01808216 2A01803216AA0F57E23B72
8EBCD5ABB3E28763D20FC18F0205041530
020504150415300205041504F555300204
120504F55580D0A000C454E204E4F55564
54C4C45204755494E45452C20494C20592
041203A0D0A0A00204C455300
```

Là, vous tapez ce deuligne, vous le lancez par l'universel RUN, et quand vous taperez SYS(0),C,L,CO, le curseur de votre VIC ira se placer à la ligne L, colone C, et dans la couleur CO.
Absolument dément non ?
Ah oui, au fait, c'est de Jean Gerabowski.

Listing Vic 20.

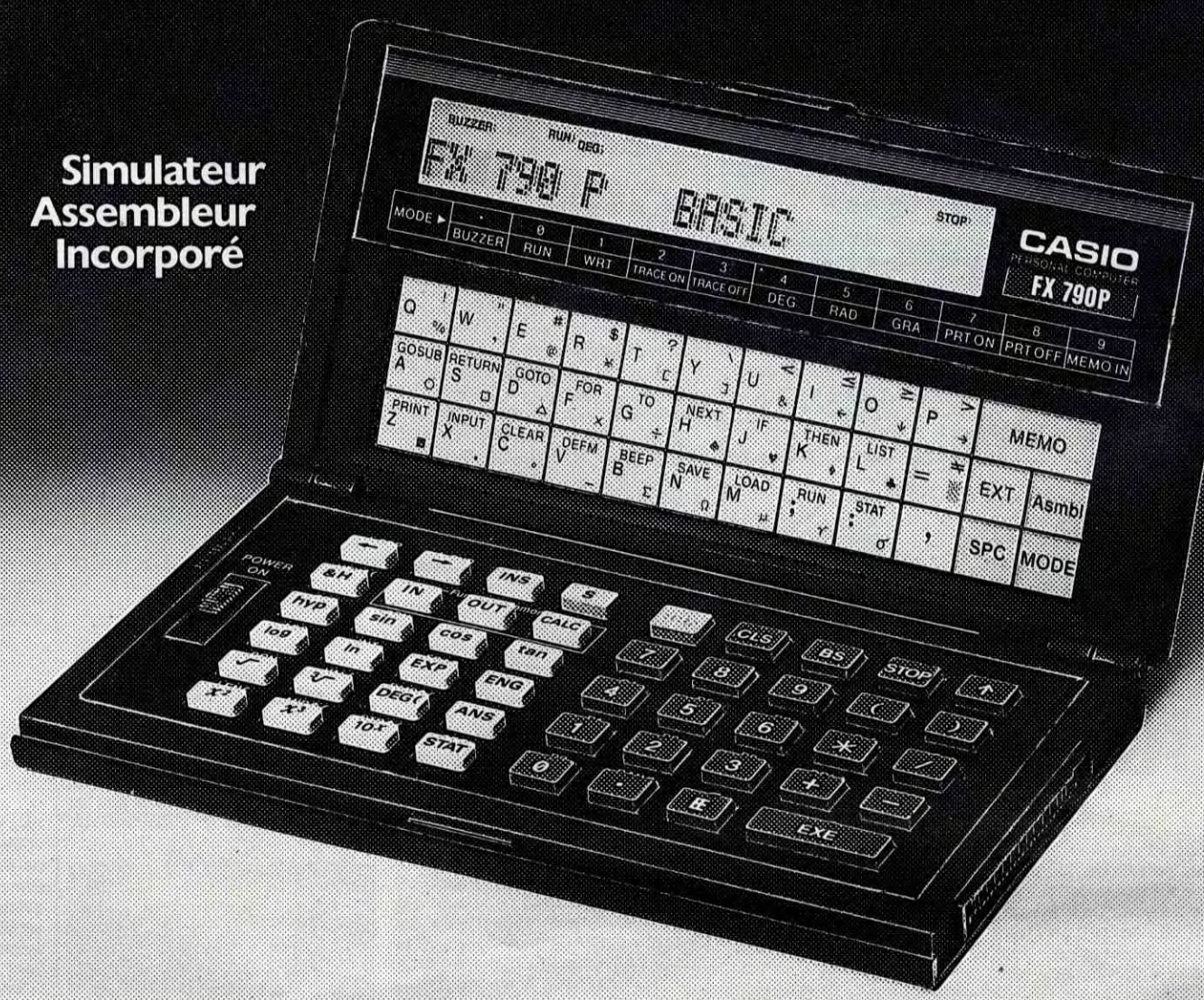
```
1 POKE0,76:POKE1,198:POKE2,2:FORI=
710TO733:READA:POKEI,A:NEXT:DATA32
,253,225,134,253,32
2 DATA253,225,164,253,169,0,72,40,
32,240,255,32,253,225,142,134,2,96
```

Bon, je vais m'arrêter là, j'ai presque plus de place. La semaine prochaine, c'est promis-juré, vous aurez 5 deulignes. Et la semaine d'après aussi. Alors bossez un peu pour que je puisse tenir mes promesses, hein ?

Septh.

FX 790P
Le basic scientifique

Simulateur
Assembleur
Incorporé



FX 790 P : Basic scientifique

Micro-ordinateur de poche.
- Programmable en BASIC avec une mémoire initiale de 8 K octets extensible à 16 K octets par adjonction (à l'intérieur) d'une mémoire RAM de 8 K octets (RP8).
- Connectable sur magnétophone par interface SB5 (option) et sur imprimante FP 12 S et FP 40 (en option).
- SIMULATEUR d'ASSEMBLEUR incorporé permettant de s'initier au langage "assembleur" et au fonctionnement interne d'un ordinateur.
- Programme "MEMO" (agenda, fichier) intégré.
- 65 fonctions scientifiques.
- – Statistiques complètes.
- Gestion de tableaux à 3 dimensions.
- Dimensions 18 x 71 x 142 mm, poids 165 g.
- Coffret intégral.

CASIO
Micro-ordinateurs

PB 80

PB 770

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

Salut la promo

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point cadeau. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 10 francs de port pour un unique album commandé ou 6 francs de port par album ou rien du tout à partir de quatre albums et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. A partir de 240 francs, vous recevrez gratis le mensuel SPOT BD.
Pour simplifier un peu nos envois, n'oubliez pas de cocher les cases ci-dessous pour recevoir votre ou vos cadeaux ou votre ou vos points-cadeaux :
☐ Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.
☐ J'ai 3 points cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :
1) Walter Minus 2) Philippe Bertrand
☐ 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 ou l'Avalanche tome 1 ou 2 de Masse (préciser)
☐ J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.
☐ J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie. Au choix :
1) "Kamasutra" de Jacovitti-2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.
☐ J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocops. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Salut les sanctifiés. Bon. Cette semaine, j'avais le choix entre vous offrir une sérigraphie de Reiser pour l'achat de son nouvel album, ou bien une sérigraphie de Reiser pour l'achat de son album. J'ai longtemps hésité, et finalement j'ai choisi la première solution, parce que c'est quand même la meilleure. Cependant, pour ceux qui le désireraient, la deuxième solution est disponible aussi, il suffit de la demander. Pour les deux crétins qui ne veulent pas le Reiser, ils peuvent toujours commander d'autres albums, on ne leur en veut pas, mais qu'ils restent anonymes, s'ils ne veulent pas qu'on fasse une descente chez eux.

☐ Oui, je veux la sérigraphie et l'album de Reiser pour un prix de 55 balles.

☐ Je veux autre chose, ne dites pas à ma mère que je n'ai pas commandé le Reiser, elle en ferait une maladie.

☐ Je veux un catalogue gratuit, pour vérifier que le Reiser est bien dedans.

Code postal + Ville :.....
Envoyez ce bon à : **IMPRESSION** 3 impasse du Colombier 95230 SOISY.
Nom :.....
Prénom :.....
Adresse :.....
.....
154

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
ASHE BARRETT	67,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
ROCK MASTARD	65,00
LE THEOREME DE BELL	49,00
LA FIN DU MONDE...	59,00
LA FEMME PIEGE	69,00
LES 110 PILULES	45,00
DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER	45,00
LES ONCLES PAUL	49,00
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	220,00
SUDOR SUDAGA	68,00
EXECUTIVE WOMAN	59,00
RETOUR	64,00
CARNAGE +	49,00
UN MAX DE MAD	80,00
SAMBRE	59,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBO-LOGUE 2	45,00
LE VENTRE DU DRAGON	39,50
LE REVE DU REQUIN	59,00
A L'EST DE KARAKULAK	41,00
LES EAUX DE MORTELUNE	59,00
AVENTURE EN JAUNE	65,00
LA COUR DES MIRACLES	35,00
VENT DU SOIR	45,00
LE VOLEUR DE BALLERINES	59,00
LES MUTANTS DE XANAIA	35,00
COLONIE DE VACANSE	32,00
OPERATION NOSTALGIE	28,00
FUCK FLY AND BOMB	28,00
RIC BRIO	36,00
SAISON DES AMOURS	55,00
LA LOI ET LE SANG	35,00

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs ? Faut les sortir ! Et si vous vous abonniez ? 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.

ECONOMISEZ 122 FRANCS

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. ☐	Club 807 F. ☐		2 ans : 1000 F. ☐	Club 950 F. ☐	
1 an : 450 F. ☐	Club 405 F. ☐		1 an : 530 F. ☐	Club 477 F. ☐	
6 mois : 230 F. ☐	Club 207 F. ☐		6 mois : 270 F. ☐	Club 243 F. ☐	
3 mois : 120 F. ☐	Club 108 F. ☐		3 mois : 140 F. ☐	Club 126 F. ☐	

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

RENUM AUTO COMKILL

CANON X07

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

Soit trois utilitaires utiles qui nécessairement peuvent toujours servir...

Roger SANTINI

Mode d'emploi :
Chacun de ces trois utilitaires comporte un chargeur Basic et une routine spécifique en langage machine effective par F6, s'appliquant à des programmes relativement courts.

PROGRAMME CHARGEUR

Après chargement et lancement par RUN, un écran de présentation apparaît. L'appui sur un touche quelconque affiche le menu principal que voici :
1 - Chargement depuis la cassette de la routine L.M.
2 - Sauvegarde sur cassette du chargeur puis de la routine.
3 - Chargement des codes L.M depuis le listing fourni. Entrez à la suite et sans les espaces les huits codes machine, puis la somme de contrôle à la demande de l'ordinateur.
4 - NEW.
5 - Seulement pour RENUM, afin de modifier le pas et le numéro de la première ligne.

Les options 1 et 2 gèrent la prise REMOTE du magnétophone.

RENUM (listing 1)
Renumérote tout programme Basic en zone texte par simple appui sur F6. Par défaut, le pas et le numéro de la première ligne sont fixés à 10. Renumérote : GOTO, GOSUB, ON GOTO, ON GOSUB, THEN, ELSE, RUN, RESTORE, RESUME et ERL.
Précautions : en version de base, FSET à 13. Le programme Basic doit laisser libres les adresses &H1D00 à &H1F4F. En pratique, il doit être inférieur à 5 Ko sans variables. ERL est renuméroté correctement s'il est suivi de THEN, exemple : IF REL = n THEN...
Ne pas lancer ce programme sans un programme Basic en zone texte, sous peine de plantage.
AUTO (listing 2)
Numérote automatiquement un programme Basic par les commandes suivantes :
- CTRL/A : autonumérotation, entrez le numéro de la première ligne (RETURN) puis le pas (RETURN). Chaque pression sur RETURN valide la ligne créée et incrémente le numéro de ligne.
- CTRL/N : Stoppe la numérotation en cours, sinon la met en fonction.
- CTRL/Q : désactive la routine. Retour en mode normal (également par OFF, OFF1 ou 2).

Le programme lancé reste actif après extinction et réallumage du X-07. Pour numéroter, CTRL/A ou N est nécessaire. Attention au LIST arobas (RETURN). Ce programme peut également servir à détruire des lignes existantes.
Précautions : pour éviter un plantage du X-07, cette routine doit être protégée ou désactivée (CTRL/Q) avant ou après un FSET, RUN. En version de base, le FSET doit être à 13. Les octets de &H1E70 à 1FD0 ne devant pas être modifiés, faire soit un CLEAR n, &H1E68 au début de tout programme Basic que vous désirez faire tourner en même temps (ne plus modifier le FSET), ou désactivez la routine qui devra être rechargée pour une nouvelle utilisation.
COMKILL (listing 3)
Permet de réduire l'encombrement d'un programme Basic par suppression des espaces inutiles et des lignes REM.
Précautions : Il doit exister un programme Basic en zone texte. Evitez les branchements aux lignes REM, sous peine de devoir renuméroter.
Utlisation : chargez COMKILL puis le programme Basic à compacter. Faites F6 et patientez.

LISTING 1

```
10 REM RENUM 2.1
11 KEY$(6)="renEXEC&H1D00"+CHR$(13)
12 CLS:PRINT"     renum v2.1       *(C)R.S
ANTINI(8.86)*"
13 PRINT "   F6=exec &h1D00";
14 IF INKEY$=""THEN 14ELSE CLS
15 PRINT"1=chargement :5 =    2=sauvegard
e :change3=entree l.m :       4=fin  ";
16 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 16
17 IF A$<"1" OR A$>"5" THEN 16ELSE CLS
18 A=ASC(A$)-48
19 ON A GOSUB 21,31,42,62,65
20 GOTO 12
21 PRINT"branchez la cassette et pressez
 1 touche"
22 IF INKEY$="" THEN 22
23 INIT#1,"CASI:"
24 INPUT#1,A$
25 MOTOR ON
26 FOR I=&H1D00 TO &H1F4F
27 POKE I-1,INP(#1)
28 NEXT I
29 PRINT"chargement effectue"
30 MOTOR OFF:RETURN
31 PRINT"sauvegarde:demarrez la cassette
 puis    pressez 1 touche"
32 IF INKEY$="" THEN 32
33 CSAVE"REN2.1"
34 INIT#1,"CASO:"
35 PRINT#1,"RENCOD"
36 MOTOR ON
37 FOR I=&H1D00 TO &H1F4F
38 OUT#1,PEEK(I)
39 NEXT I
40 MOTOR OFF
41 RETURN
42 PRINT"chargement depuis   listing,pre
ssez une touche"
43 IF INKEY$="" THEN 43
44 X=&H1D00:S=0:CLS
45 PRINTHEX$(X)
46 INPUT A$
47 IF LEN (A$)<>16 THEN CLS:GOTO 45
48 FOR I=0 TO 7
49 A=VAL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2))
50 S=S+A
51 POKE X+I,A
52 NEXT I
53 INPUT"somme";R
54 A$=""
55 IF R<>S THEN CLS:GOTO 45
56 X=X+8
57 S=0
58 IF X>&H1F4F THEN RETURN
59 GOTO 45
60 END
61 REM FIN
62 INPUT"ATTENTION <=>NEW O/N ";A$
63 IF A$="O" OR A$="o" THEN NEW
64 RETURN
65 INPUT"increment";IC
66 INPUT"1ere ligne";NO
67 POKE &H1D0B,INT(NO/256):POKE &H1D0A,(
NO-PEEK(&H1D0B))
68 POKE &H1D11,INT(IC/256):POKE &H1D10,(
IC-PEEK(&H1D11))
69 RETURN
```

LISTING 1

```
1D00 CD 9E CE 21 18 1D CD F7  1107
1D08 FE 21 0A 00 22 3B 1D 21   452
1D10 0A 00 22 39 1D C3 3D 1D   415
1D18 28 63 29 52 2E 53 41 4E   534
1D20 54 49 4E 49 28 38 2E 31   499
1D28 39 38 36 29 20 20 20 20   336
1D30 20 20 20 52 45 4E 55 4D   487
1D38 00 01 00 0A 00 2A B2 00   231
1D40 22 4F 1F 18 09 2A 4F 1F   329
1D48 FF 00 EB 22 4F 1F 23 23   704
1D50 23 23 7E B7 CA 90 1D FE  1008
1D58 88 CA C8 1D FE 8C CA C8  1363
1D60 1D FE 8B CA C8 1D FE 99  1260
1D68 CA C8 1D FE CE CA C8 1D  1322
1D70 FE 90 CA C8 1D FE 89 CA  1422
1D78 C8 1D FE BE C2 51 1D 23  1012
1D80 7E B7 28 0C FE 20 28 F7   934
1D88 FE DD CA C8 1D C3 51 1D  1211
1D90 23 7E B7 C2 45 1D 23 7E   797
1D98 B7 C2 45 1D 2A B2 00 ED   932
1DA0 4B 3B 1D 22 4F 1F 2A 4F   428
1DA8 1F 23 23 71 23 70 2A 4F   482
1DB0 1F FF 00 EB 22 4F 1F 7E   791
1DB8 B7 20 04 23 7E B7 C8 2A   805
1DC0 39 1D 09 44 4D C3 A6 1D   630
1DC8 23 7E FE 20 28 FA FE 3A  1049
1DD0 D2 52 1D FE 30 DA 52 1D   952
1DD8 22 53 1F 2B CD 96 F5 CD   996
1DE0 EA 1D 7E FE 2C 28 E1 C3  1147
1DE8 52 1D ED 53 57 1F ED 4B   861
1DF0 3B 1D 2A B2 00 22 55 1F   458
1DF8 2A 55 1F 23 23 FF 00 2A   525
1E00 57 1F B7 ED 52 7C B7 C2  1121
1E08 12 1E AD C2 12 1E CD 2E   714
1E10 1E C9 2A 55 1F FF 00 ED   881
1E18 53 55 1F 1A B7 20 06 13   465
1E20 1A B7 20 01 C9 2A 39 1D   571
1E28 09 44 4D C3 F8 1D C5 E1  1048
1E30 DD 21 6F 1E 11 10 27 CD   672
1E38 5C 1E 11 E8 03 CD 5C 1E   701
1E40 11 64 00 CD 5C 1E 11 0A   471
1E48 00 CD 5C 1E 7D C6 30 DD   919
1E50 77 00 DD 36 01 00 21 6F   539
1E58 1E C3 77 1E B7 06 FF ED  1055
1E60 52 04 30 FB 19 78 C6 30   776
1E68 DD 77 00 DD 23 C9 00 30   845
1E70 30 30 34 35 00 00 23 7E   362
1E78 FE 30 28 FA ED 5B 53 1F  1034
1E90 7E 12 23 13 7E B7 28 0F   562
1E88 1A FE 3A D4 AE 1E 1A FE  1034
1E90 30 DC AE 1E C3 80 1E 1A   851
1E98 B7 28 11 FE 3A 28 0D FE   859
1EA0 2C 28 09 FE CE 28 05 CD   803
1EA8 01 1F 18 EB EB C9 C5 D5  1137
1EB0 E5 EB 22 59 1F 2A 4F 1F   770
1EB8 5E 23 56 ED 53 5B 1F 13   676
1EC0 72 2B 73 2A 5B 1F 7E B7   745
1EC8 20 EE 23 7E B7 28 03 2B   700
1ED0 18 E6 ED 5B 59 1F 2A 26   782
1ED8 03 B7 ED 52 44 4D 2A 26   730
1EE0 03 ED 5B 26 03 2B ED,B8   836
1EE8 2A 22 03 23 22 22 03 2A   227
1EF0 24 03 23 22 24 03 2A 26   227
1EF8 03 23 22 26 03 E1 D1 C1   740
1F00 C9 C5 D5 E5 EB 22 5D 1F  1233
1F08 2A 4F 1F 5E 23 56 ED 53   687
1F10 5F 1F 1B 72 2B 73 2A 5F   562
1F18 1F 7E B7 20 EE 23 7E B7   954
1F20 28 03 2B 18 E6 ED 5B 5D   761
1F28 1F 2A 26 03 B7 ED 52 44   684
1F30 4D 6B 62 23 ED B0 2A 22   806
1F38 03 2B 22 22 03 2A 24 03   198
1F40 2B 22 24 03 2A 26 03 2B   242
1F48 22 26 03 E1 D1 C1 C9 00   903
```

LISTING 2

```
10 CLEAR 50,&H1E6F
20 REM AUTO
30 KEY$(6)="autCLEAR50,&H1E6F:EXEC&H1E70
"+CHR$(13)
40 CLS:PRINT" auto-numerotation  *(C)R.S
ANTINI(8.86)*"
50 PRINT "   F6=exec &h1E70";
60 IF INKEY$=""THEN 60ELSE CLS
70 PRINT"1=chargement         2=sauvegard
e        3=entree l.m(liste) 4=fin";
80 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 80
90 IF A$<"1" OR A$>"4" THEN 80ELSE CLS
100 A=ASC(A$)-48
110 ON A GOSUB 130,230,340,540
120 GOTO 40
130 PRINT"branchez la cassette et presse
z 1 touche"
140 IF INKEY$="" THEN 140
150 INIT#1,"CASI:"
160 INPUT#1,A$
170 MOTOR ON
180 FOR I=&H1E70 TO &H1FCE
190 POKE I-1,INP(#1)
200 NEXT I
210 PRINT"chargement effectue"
220 MOTOR OFF:RETURN
230 PRINT"sauvegarde:demarrez la cassett
e puis    pressez 1 touche"
240 IF INKEY$="" THEN 240
250 CSAVE"AUTO"
260 INIT#1,"CASO:"
270 PRINT#1,"AUTO"
280 MOTOR ON
290 FOR I=&H1E70 TO &H1FCE
300 OUT#1,PEEK(I)
310 NEXT I
320 MOTOR OFF
330 RETURN
340 PRINT"chargement depuis   listing,pr
essez une touche"
350 IF INKEY$="" THEN 350
360 X=&H1E70:S=0:CLS
370 PRINTHEX$(X)
380 INPUT A$
390 IF LEN (A$)<>16 THEN CLS:GOTO 370
400 FOR I=0 TO 7
410 A=VAL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2))
420 S=S+A
430 POKE X+I,A
440 NEXT I
450 INPUT"somme";R
460 A$=""
470 IF R<>S THEN CLS:GOTO 370
480 X=X+8
490 S=0
500 IF X>&H1FCE THEN RETURN
510 GOTO 370
520 END
530 REM FIN
540 INPUT"ATTENTION <=>NEW O/N ";A$
550 IF A$="O" OR A$="o" THEN NEW
560 RETURN
```

LISTING 2

```
1E70 21 7A 1E 22 3D 00 CD B6   667
1E78 1F C9 D9 08 ED 57 EA 9B  1170
1E80 C7 DB F2 E6 01 CA FF C7  1547
1E88 DB F0 E6 C0 28 50 E6 80  1359
1E90 CA 35 C8 DB F1 D6 04 C2  1327
1E98 12 C8 3E 01 D3 F5 CD 79  1063
1EA0 1F 3E B8 CD 28 E4 AF D3  1136
1EA8 F4 3E AB CD 28 E4 F1 F3  1434
1EB0 DB F2 E6 01 28 FA DB F0  1441
1EB8 E6 80 20 06 3E 01 D3 F5   915
1EC0 18 EE DB F1 FE 05 3E 01  1044
1EC8 D3 F5 20 E4 CD F2 EA 3E  1459
1ED0 AC CD 28 E4 CD B6 1F AF  1238
1ED8 32 C8 1F C3 3D F2 DB F1  1239
1EE0 FE 0D 20 4E CD 28 1F 3A   711
1EE8 C8 1F B7 CA BD C8 3E 01  1068
1EF0 D3 F5 D9 08 C5 D5 E5 F5  1565
1EF8 ED 5B C9 1F 2A CB 1F 19   861
1F00 22 C9 1F EB CD 9C BB 23  1084
1F08 CD 6E D5 CD 04 D7 CD 3B  1216
1F10 CA 0A C5 D5 CD 28 1F D1  1107
1F18 C1 15 03 20 F4 3E 20 CD   792
1F20 28 1F F1 E1 D1 C1 FB C9  1391
1F28 5F AF CD 62 C2 AF CD AA  1317
1F30 C2 C9 FE 0E 20 14 CD 6B  1027
1F38 1F 3E 0D EF 3E 0A EF 21   689
1F40 C8 1F AF B6 2F 77 20 D7  1001
1F48 18 AE FE 01 20 40 CD 6B   861
1F50 1F AF 32 C8 1F CD 86 1F   857
1F58 ED 53 C9 1F CD 86 1F ED  1159
1F60 53 CB 1F AF 3D 32 C8 1F   834
1F68 C3 F8 1E E1 3E 01 D3 F5  1217
1F70 D9 08 C5 D5 E5 F5 D9 E5  1555
1F78 D9 06 04 C5 F3 3E 20 CD   966
1F80 28 E4 C1 10 F6 C9 CD F2  1371
1F88 EB D7 CD CC FF C9 FE 11  1586
1F90 C2 80 C8 C3 C3 C3 F1 6B  1455
1F98 C4 05 C4 C8 86 95 A6 AF  1221
1FA0 4F 83 D7 FF F5 C8 D0 E9  1566
1FA8 08 70 C6 A0 EA 15 E8 FB  1216
1FB0 D1 B7 71 B6 7D 00 21 96   995
1FB8 1F 06 1F 11 7A 1E 1A AE   437
1FC0 23 13 CD BE C1 10 F7 C9  1106
1FC8 00 C4 27 0A 00 00 00 00   245
```

LISTING 3

```
10 REM COMKILL
20 KEY$(6)="comEXEC&H1D00"+CHR$(13)
30 CLS:PRINT"  compact&rem kill  *(C)R.S
ANTINI(8.86)*"
40 PRINT "   F6=exec &h1D00";
50 IF INKEY$=""THEN 50ELSE CLS
60 PRINT"1=chargement         2=sauvegard
e        3=entree l.m(liste) 4=fin";
70 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 70
80 IF A$<"1" OR A$>"4" THEN 70ELSE CLS
90 A=ASC(A$)-48
100 ON A GOSUB 120,220,330,530
110 GOTO 30
120 PRINT"branchez la cassette et presse
z 1 touche"
130 IF INKEY$="" THEN 130
140 INIT#1,"CASI:"
150 INPUT#1,A$
160 MOTOR ON
170 FOR I=&H1D00 TO &H1E6C
180 POKE I-1,INP(#1)
190 NEXT I
200 PRINT"chargement effectue"
210 MOTOR OFF:RETURN
220 PRINT"sauvegarde:demarrez la cassett
e puis    pressez 1 touche"
230 IF INKEY$="" THEN 230
240 CSAVE"COMKIL"
250 INIT#1,"CASO:"
260 PRINT#1,"COMKIL"
270 MOTOR ON
280 FOR I=&H1D00 TO &H1E6C
290 OUT#1,PEEK(I)
300 NEXT I
310 MOTOR OFF
320 RETURN
330 PRINT"chargement depuis   listing,pr
essez une touche"
340 IF INKEY$="" THEN 340
350 X=&H1D00:S=0:CLS
360 PRINTHEX$(X)
370 INPUT A$
380 IF LEN (A$)<>16 THEN CLS:GOTO 360
390 FOR I=0 TO 7
400 A=VAL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2))
410 S=S+A
420 POKE X+I,A
430 NEXT I
440 INPUT"somme";R
450 A$=""
460 IF R<>S THEN CLS:GOTO 360
470 X=X+8
480 S=0
490 IF X>&H1E6C THEN RETURN
500 GOTO 360
510 END
520 REM FIN
530 INPUT"ATTENTION <=>NEW O/N ";A$
540 IF A$="O" OR A$="o" THEN NEW
550 RETURN
```

LISTING 3

```
1D00 CD 9E CE 21 A4 1D CD F7  1247
1D08 FE 2A B2 00 22 9E 1D C3   890
1D10 19 1D CD 58 1E EB 22 9E   804
1D18 1D 23 23 23 23 7E B7 CA   680
1D20 4E 1D FE 20 CC 58 1D 7E   840
1D28 FE 8E 20 11 2B 7E FE 3A   926
1D30 C2 36 1D CD 58 1D 23 7E   760
1D38 B7 28 13 18 F6 7E FE 22   926
1D40 20 DA 23 7E B7 CA 4E 1D   903
1D48 FE 22 20 F6 18 CE 23 CD  1036
1D50 5E 1E C2 12 1D C3 DA 1D   807
1D58 22 A0 1D 2A 9E 1D 5E 23   581
1D60 56 ED 53 A2 1D 1B 72 2B   781
1D68 73 2A A2 1D E5 CD 5E 1E   906
1D70 E1 20 EB ED 5B A0 1D 2A  1051
1D78 26 03 B7 ED 52 44 4D 6B   795
1D80 62 23 ED B0 2A 22 03 2B   668
1D88 22 22 03 2A 24 03 2B 22   229
1D90 24 03 2A 26 03 2B 22 26   237
1D98 03 2A A0 1D 2B C9 F4 09   731
1DA0 05 09 02 0A 20 28 43 29   206
1DA8 52 2E 53 41 4E 54 49 4E   589
1DB0 49 28 31 39 38 36 29 20   402
1DB8 20 20 20 20 20 20 20 20   256
1DC0 20 20 20 20 20 20 20 20   256
1DC8 20 20 20 20 20 20 20 20   256
1DD0 20 20 43 4F 4D 50 41 43   499
1DD8 54 00 2A B2 00 22 9E 1D   525
1DE0 CD 58 1E EB CD 5E 1E EB  1122
1DE8 C8 23 23 23 23 7E B7 20   681
1DF0 0D CD 08 1E CD 58 1E EB   814
1DF8 CD 5E 1E 20 E3 C9 CD 58  1082
1E00 1E ED 53 9E 1D C3 F7 1D  1008
1E08 23 22 A0 1D 2A 9E 1D 5E   581
1E10 23 56 ED 53 A2 1D CD 65   938
1E18 1E 72 2B 73 2A A2 1D E5   764
1E20 CD 5E 1E E1 20 E9 ED 5B  1147
1E28 A0 1D 2A 26 03 B7 ED 52   774
1E30 44 4D 6B 62 CD 65 1E ED   923
1E38 B0 01 05 00 2A 22 03 B7   444
1E40 ED 42 22 22 03 2A 24 03   455
1E48 B7 ED 42 22 24 03 2A 26   639
1E50 03 B7 ED 42 22 26 03 C9   765
1E58 2A 9E 1D FF 00 C9 7E B7   994
1E60 C0 23 7E B7 C9 1B 1B 1B   818
1E68 1B 1B C9 00 00 00 00 00   255
```

FICHIER AMIS

ZX 81

Ficher ses amis, vous trouvez ça sympa vous ?..

Raphaël CHALEAT

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

Mode d'emploi :
Ce programme permet de stocker 40 fiches comportant chacune :
- 1 nom de 15 caractères maximum.
- 1 prénom de 15 caractères maximum.
- 1 adresse de 50 caractères maximum.
- 1 numéro de téléphone de 10 chiffres maximum.
- 1 commentaire de 50 caractères maximum.

Tapez et lancez tout d'abord le "chargeur graphique" (listing 1), destiné à entrer facilement les graphismes (listing 2) du programme principal. Entrez un à un les codes du listing 2 ("00" s'obtient directement par NEWLINE). Le programme s'arrête automatiquement à la saisie du dernier code. Faites alors GOTO 9200 pour l'implantation des codes machines, puis GOTO 9600 pour la mise en page de la présentation. Supprimez ensuite une à une les lignes 9000 à 9670.
Tapez le programme principal (listing 3) après la ligne 0 REM, faites en mode direct : LET S=0, puis sauvegardez par GOTO 4000.

Le programme démarre automatiquement. L'appui sur une touche (sauf BREAK évidemment) donne accès au menu. Attention : lors de la routine saisir, si vous n'entrez pas un numéro de téléphone, tapez "0" avant NEWLINE.

LISTING 1

```
   1 REM ..........................
.........
9000 REM
9010 REM  <CHARGEUR GRAPHIQUES>
9020 REM
9030 DIM C(768)
9045 DIM P$(768)
9050 LET J=1
9060 FOR F=1 TO 86
9070 SCROLL
9080 PRINT "=>";
9090 FOR G=1 TO 9
9100 INPUT C$
9102 IF C$="" THEN LET C$="00"
9104 IF C$="S" THEN GOTO 9400
9105 IF LEN C$<>2 THEN GOTO 9100
9110 PRINT C$;" ";
9120 LET C(J)=16*CODE C$+CODE C$
(2)-476
9130 LET J=J+1
9140 IF J>768 THEN STOP
9150 NEXT G
9160 NEXT F
9200 REM
9210 REM  <<<<CODES MACHINE>>>>
9220 REM
9230 LET L=16514
9240 LET A$="2A0C400E160620237EC
6807710F9230D20F3C9"
9270 FOR I=1 TO LEN A$-1 STEP 2
9280 LET X=CODE A$(I)-28
9290 LET Y=CODE A$(I+1)-28
9300 POKE L,16*X+Y
9310 LET L=L+1
9320 NEXT I
9325 POKE 16510,0
9340 STOP
9400 SAVE "CHARGEU■"
9500 CONT
9600 REM
9610 REM  <<<< MISE EN PAGE>>>>
9620 REM
9625 FAST
9630 FOR F=1 TO 768
6698 LET P$(F)=CHR$ C(F)
9660 NEXT F
9670 SLOW
```

LISTING 2

```
=> 97 97 97 97 97 97 97 97 97
=> 97 97 97 97 97 97 97 97 97
=> 97 97 97 97 97 97 97 97 97
=> 97 97 97 97 97 97 88 88 88
=> 88 88 88 88 89 89 89 04 00
=> 00 00 00 00 00 00 00 00 00
=> 00 00 00 00 00 00 00 00 00
=> 97 97 88 88 88 88 88 88 88
=> 88 88 88 88 05 00 00 00 87
=> 98 98 98 98 98 98 98 98 98
=> 98 98 98 98 00 97 97 88 88
=> 88 88 88 88 88 88 88 88 05
=> 00 00 00 00 07 03 03 03 03
=> 03 03 03 03 84 07 03 80 98
=> 00 97 97 8A 8A 8A 8A 8A 8A
=> 8A 88 88 88 05 00 00 00 00
=> 05 00 00 00 00 04 85 00 00
=> 85 05 04 80 98 00 97 97 07
=> 03 07 01 02 02 02 84 88 88
=> 05 00 00 00 00 82 83 83 83
=> 82 82 80 81 83 81 05 04 80
=> 98 00 97 97 00 00 00 00 00
=> 00 00 00 07 01 00 00 00 00
=> 00 80 80 80 80 07 83 84 80
=> 80 80 05 04 80 98 00 97 97
=> 00 00 00 00 00 00 00 00 86
=> 00 00 00 00 00 00 80 80 80
=> 07 81 80 82 84 80 80 05 00
=> 80 98 00 97 97 00 00 00 00
=> 00 87 82 00 85 00 00 00 00
=> 00 00 80 80 07 81 80 80 80
=> 82 84 80 05 34 80 98 00 97
=> 97 00 00 00 00 81 01 02 83
=> 81 00 00 00 00 00 00 80 07
=> 81 80 80 80 80 80 82 84 05
=> 34 80 98 00 97 97 00 00 00
=> 81 01 00 00 00 85 00 00 00
=> 00 00 00 80 81 80 80 80 80
=> 80 80 80 80 82 83 07 00 00
=> 97 97 00 00 00 00 00 00 00
=> 83 85 00 00 00 00 00 00 00
=> 00 00 00 00 00 00 00 00 00
=> 00 00 00 00 00 97 97 00 00
=> 00 00 00 87 81 9C 02 04 00
=> 00 00 00 00 00 00 00 00 00
=> 00 00 00 00 00 00 00 00 00
=> 00 97 97 00 00 00 00 00 00
=> 00 00 00 02 04 00 00 00 83
=> 83 83 83 83 83 83 83 83 83
=> 83 83 83 83 00 00 97 97 00
=> 00 00 00 00 00 00 00 00 00
=> 85 00 00 08 0A 0A 0A 0A 0A
=> 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A 08 80
=> 00 00 97 97 00 00 00 00 00
=> 00 04 00 18 87 06 00 00 08
=> A6 AE A8 AD AE AA B7 80 A6
=> B2 AE B8 08 80 00 00 97 97
=> 00 00 00 00 00 06 00 00 00
=> 05 00 00 00 08 09 09 09 09
=> 09 09 09 09 09 09 09 09 06
=> 03 00 00 97 97 00 00 00 00
=> 06 03 83 83 83 07 00 00 00
=> 00 00 00 00 00 00 00 00 00
=> 00 00 00 00 00 00 00 00 97
=> 97 00 00 00 00 02 04 00 00
=> 87 05 00 00 00 00 00 81 80
=> 80 BF BD A4 9D 80 80 80 07
=> 00 00 00 00 97 97 00 00 00
=> 00 00 00 00 18 85 00 00 00
=> 00 00 81 07 07 07 07 07 07
=> 07 07 80 07 00 00 00 00 00
=> 97 97 00 00 00 00 00 00 00
=> 00 02 04 00 00 00 81 07 07
=> 07 07 07 07 07 07 80 07 00
=> 00 00 00 00 00 97 97 00 00
=> 00 00 00 00 00 00 85 00 00
=> 00 81 07 07 07 07 07 07 07
=> 07 80 07 00 00 00 00 00 00
=> 00 97 97 83 83 04 00 00 00
=> 00 87 06 00 00 00 03 03 03
=> 03 03 03 03 03 03 03 00 00
=> 00 00 00 00 00 00 97 97 97
=> 97 97 97 97 97 97 97 97 97
=> 97 97 97 97 97 97 97 97 97
=> 97 97 97 97 97 97 97 97 97
=> 97 97 97
```

LISTING 3

```
   0■REM E£RND:-▞477$4 NEXT TAN
.....
   5 POKE 16418,0
   8 PRINT AT 0,0;P$
   9 PRINT AT 2,13;"▛▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
▀▀▀▜"
  10 FOR F=1 TO 18
  12 PRINT TAB 13;"▌■■■■■■■■■■■■■■
■■■▐"
  14 NEXT F
  16 PRINT TAB 13;"▙▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
▄▄▄▟"
  17 PRINT TAB 13;"                 "
  20 PRINT AT 4,17;"TU PEUX ";TA
B 17;"--------"
  22 PRINT AT 7,15;"1-SAISIR";AT
 9,15;"2-RECHERCHER";AT 11,15;"3
-VISUALISER";AT 13,15;"4-SAUVEGA
RDER";AT 15,15;"5-ANNULER";AT 17
,15;"6-INITIALISER"
  24 PRINT AT 6,5;"■";AT 6,5;"?"
  25 LET I$=INKEY$
  27 IF I$<"1" OR I$>"7" THEN GO
TO 24
  28 PRINT AT 6,5;" "
  29 LET Z=VAL I$
  30 GOTO Z*100
 100 PRINT AT 7,16;"-SAISIR"
 110 GOTO 900
 200 PRINT AT 9,16;"-RECHERCHER"
 210 GOTO 900
 300 PRINT AT 11,16;"-VISUALISER
"
 310 GOTO 900
 400 PRINT AT 13,16;"-SAUVEGARDE
R"
 410 GOTO 900
 500 PRINT AT 15,16;"-ANNULER"
 510 GOTO 900
 600 PRINT AT 17,16;"-INITIALISE
R"
 610 GOTO 900
 900 FOR T=1 TO 50
 910 NEXT T
 920 GOTO Z*1000
1000 IF S=0 THEN GOTO 9000
1005 IF P=1 THEN GOTO 8710
1008 IF FO=40 THEN GOTO 8700
1010 GOSUB 8000
1020 PRINT AT 3,3;"SAISIE FICHE
NO ";("0" AND DF<10);DF;TAB 3;"
----------------"
1030 PRINT AT 4,25;" ▄▄ ";TAB 25;
" ■■ ";TAB 25;" ▀▀ "
1040 PRINT AT 6,4;"NOM .........
......"
1050 PRINT AT 8,4;"PRENOM ......
........"
1060 PRINT AT 10,4;"ADRESSE ";AT
 11,4;"........................
";TAB 4;"........................
.."
1070 PRINT AT 15,4;"TEL ........
.."
1080 PRINT AT 17,4;"COMMENTAIRE
";AT 18,4;"......................
.....";TAB 4;"...................
......"
1090 PRINT AT 22,0;"<< ESPACE=SH
IFT+8.FIN=NEWLINE>> << SHIFT+5
 POUR REVENIR.   >>"
1100 LET Y=8
1110 LET X=6
1115 LET L=15
1120 FOR F=1 TO L
1130 GOSUB 1500
1135 LET A$(DF,F)=I$
1140 NEXT F
1145 FOR D=1 TO DF
1150 IF A$(DF)=A$(D) AND D<>DF T
HEN GOSUB 8500
1152 PRINT AT 5,26;"*";AT 5,26;"
■"
1153 NEXT D
1154 NEXT F
1155 LET Y=11
1160 LET X=8
1162 LET L=15
1163 FOR F=1 TO L
1165 GOSUB 1500
1170 LET B$(DF,F)=I$
1175 NEXT F
1180 LET Y=4
1185 LET X=11
1188 LET L=25
1190 FOR F=1 TO L
1195 GOSUB 1500
1200 LET C$(DF,F)=I$
1205 NEXT F
1210 LET Y=4
1215 LET X=12
1220 LET L=50
1225 FOR F=26 TO L
1228 GOSUB 1500
1230 LET C$(DF,F)=I$
1235 NEXT F
1240 LET Y=8
1245 LET X=15
1248 LET L=10
1249 DIM T$(L)
1250 FOR F=1 TO L
1255 GOSUB 1500
1260 LET T$(F)=I$
1262 NEXT F
1265 FOR F=1 TO LEN T$
1270 LET C(F)=VAL T$
1272 NEXT F
1275 LET Y=4
1280 LET X=18
1282 LET L=25
1285 FOR F=1 TO L
1290 GOSUB 1500
1295 LET E$(DF,F)=I$
1300 NEXT F
1305 LET Y=4
1310 LET X=19
1312 LET L=50
1315 FOR F=26 TO L
1320 GOSUB 1500
1325 LET E$(DF,F)=I$
1330 NEXT F
1340 PRINT AT 22,0;"<<<<<<<<<< V
ALIDATION ?>>>>>>>>>"
1350 PRINT AT 23,0;"<<<<<<<<< <<
   (O/N)    >>>>>>>>>"
1360 IF INKEY$="O" THEN GOTO 140
0
1370 IF INKEY$<>"N" THEN GOTO 13
60
1380 GOTO 1
1400 RAND USR 16514
1410 RAND USR 16514
1420 LET FO=FO+1
1430 LET DF=DF+1
1440 LET FD=FD-1
1445 IF DF=40 THEN GOTO 8700
1450 GOTO 1
1500 LET I$=""
1510 PRINT AT X,Y;">";AT X,Y;I$
1520 IF INKEY$="" THEN GOTO 1510
1530 IF INKEY$=CHR$ 115 THEN GOT
O 1800
1535 IF INKEY$=CHR$ 118 THEN GOS
UB 1900
1536 IF INKEY$=CHR$ 114 THEN GOT
O 1700
1540 LET I$=INKEY$
1550 LET R=CODE I$+128
1560 PRINT AT X,Y;CHR$ R
1565 LET Y=Y+1
1570 RETURN
1700 IF L-F=(L-1) THEN GOTO 1510
1710 LET Y=Y-1
1720 LET F=F-1
1730 PRINT AT X,Y;">■"
1740 GOTO 1510
1800 PRINT AT X,Y;"■"
1805 LET I$=""
1810 LET Y=Y+1
1840 RETURN
1900 FOR R=F+1 TO L
1910 PRINT AT X,Y;"■>"
1920 LET Y=Y+1
1930 NEXT R
1935 LET F=L
1940 RETURN
2000 GOSUB 8000
2010 PRINT AT 4,8;"<<<RECHERCHE>
>>";TAB 8;"---------------"
2020 PRINT AT 7,4;"NOM .........
......"
2035 PRINT AT 6,25;" ▄▄ ";TAB 25;
" ■■ ";TAB 25;" ▀▀ "
2040 LET Y=8
2045 LET X=7
2050 LET L=15
2055 FOR F=1 TO L
2060 GOSUB 1500
2070 LET Q$(F)=I$
2080 NEXT F
2085 LET W=LEN Q$
2090 FOR E=1 TO DF
2100 PRINT AT 7,26;"▒";AT 7,26;"
*";AT 7,26;"■"
2110 IF A$(E, TO W)=Q$ THEN GOTO
 2500
2120 NEXT E
2130 LET Q$=""
2200 PRINT AT 22,0;"F I C H E N
O N  T R O U V E E << VEUX-TU F
AIRE UNE SAISIE ? >>"
2210 IF INKEY$="O" THEN GOTO 100
0
2220 IF INKEY$<>"N" THEN GOTO 22
10
2230 GOTO 1
2500 PRINT AT 0,0;"▛▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▜"
2505 FOR F=1 TO 20
2510 PRINT TAB 0;"▌
▐"
2515 NEXT F
2520 PRINT "▙▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▟"
2525 PRINT AT 22,0;"N=VIDEO NORM
ALE-INVERSEE           Q=POUR QUITT
ER R=AUTRE RECHERCHE"
2528 PRINT AT 3,25;" ▒▒▒ ";TAB 25
;" ▟▒ ";TAB 26;"▀▒";AT 2,27;"/";A
T 1,28;"*"
2530 PRINT AT 2,2;"FICHE NUMERO:
 ";("0" AND E<10);E
2535 PRINT TAB 2;"--------------
--"
2540 PRINT AT 4,2;"NOM: ";A$(E)
2545 PRINT AT 6,2;"PRENOM: ";B$(
E)
2550 PRINT AT 8,2;"ADRESSE:"
2555 PRINT AT 10,6;C$(E,1 TO 25)
;TAB 6;C$(E,26 TO )
2560 PRINT AT 13,2;"TEL: ";C(E)
2565 PRINT AT 15,2;"COMMENTAIRE:
 ";AT 17,6;E$(E,1 TO 25);TAB 6;E
$(E,26 TO )
2570 LET Q$=""
2580 IF INKEY$="Q" THEN GOTO 1
2590 IF INKEY$="R" THEN GOTO 270
0
2600 IF INKEY$="N" THEN RAND USR
 16514
2610 GOTO 2580
2700 CLS
2705 PRINT AT 2,2;"▛▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▜"
2710 FOR F=1 TO 18
2713 PRINT TAB 2;"▌■■■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■▐"
2715 NEXT F
2720 PRINT TAB 2;"▙▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▟"
2730 GOTO 2010
3010 CLS
3020 LET X=0
3100 FOR F=1 TO FO
3110 PRINT AT X,0;("0" AND F<10)
;F;"-";A$(F);B$(F)
3120 IF X>20 THEN GOSUB 3200
3130 LET X=X+1
3150 NEXT F
3170 PRINT AT 22,0;"<<<<TAPE "0
" POUR QUITTER.>>>>>"
3180 IF INKEY$<>"0" THEN GOTO 31
80
3190 GOTO 1
3200 LET X=1
3300 PRINT AT 22,0;"<<< TAPE  "7
" POUR CONTINUER.>>>"
3305 PRINT AT 23,0;"<<< TAPE  "0
" POUR QUITTER      >>>"
3310 IF INKEY$="0" THEN GOTO 1
3313 IF INKEY$<>"7" THEN GOTO 33
10
3315 CLS
3320 RETURN
4000 CLS
4010 PRINT "   METS LE MAGNETO EN
 MARCHE ET          TAPE "S"
            "
4020 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 40
20
4030 SAVE "FICHIE■"
4035 POKE 16418,0
4040 PRINT AT 0,0;P$
4050 PRINT AT 11,8;" ";TAB 7;"▄▄
"
4060 IF INKEY$="" THEN GOTO 4040
4070 GOTO 1
5000 CLS
5010 PRINT "FICHE A ANNULER ?"
5020 POKE 16418,2
5030 INPUT Y
5040 IF Y<1 OR Y>DF THEN GOTO 50
30
5050 FOR I=Y TO DF-1
5060 LET A$(I)=A$(I+1)
5070 LET B$(I)=B$(I+1)
5080 LET C$(I)=C$(I+1)
5090 LET C(I)=C(I+1)
5100 LET E$(I)=E$(I+1)
5110 NEXT I
5120 LET DF=DF-1
5130 LET FO=FO-1
5140 LET FD=FD+1
5145 POKE 16418,0
5150 PRINT AT 22,0;"   T   E   R
  M   I   N   E"
5152 RAND USR 16514
5155 FOR T=1 TO 20
5160 NEXT T
5170 GOTO 1
7000 GOSUB 8000
7020 PRINT AT 4,6;"<<<INITIALISA
TION>>>";TAB 6;"---------------
----"
7030 IF S=1 THEN GOTO 7200
7040 PRINT AT 7,4;" APRES L/INIT
IALISATION ";TAB 6;" TU POURRAS
SAISIR"
7050 PRINT AT 10,4;"40 NOMS....
....15 CAR.";AT 12,4;"40 PRENOM
S.....15 CAR.";AT 14,4;"40 ADR
ESSES.....50 CAR.";AT 16,4;"40
COMMENTAIRES..50 CAR.";AT 18,4;"
40 NOS DE TEL...10 CHIF."
7055 PRINT TAB 13;"▄▄▄▄▄▄▄▄ "
7060 PRINT AT 23,3;"J/INITIALISE
 QUAND TU VEUX"
7065 PRINT AT 23,3;"J/INITIALISE
 QUAND TU VEUX"
7070 IF INKEY$="" THEN GOTO 7060
7080 DIM A$(40,15)
7090 PRINT AT 23,3;"     O    ";
7095 DIM B$(40,15)
7100 PRINT "K";
7105 DIM C$(40,50)
7110 PRINT "■";
7115 DIM E$(40,50)
7120 PRINT "T■";
7125 DIM C(40)
7130 PRINT "E R";
7135 LET FD=40
7140 PRINT " M ";
7145 LET FO=0
7150 PRINT "I N";
7155 LET DF=1
7160 PRINT " E      "
7165 LET S=1
7168 LET P=0
7180 GOTO 1
7200 PRINT AT 7,4;"ATTENTION...E
S-TU SUR DE"
7210 PRINT TAB 6;"VOULOIR INITIA
LISER?"
7220 PRINT AT 10,5;"FICHES OCCUP
EES =";("0" AND FO<10);FO
7230 PRINT AT 12,5;"FICHES RESTA
NTES=";("0" AND FD<10);FD
7240 PRINT AT 14,5;"TOTAL DE FIC
HES =";40
7250 PRINT AT 19,13;"(O/N) ?"
7255 IF INKEY$="O" THEN GOTO 704
0
7260 IF INKEY$="N" THEN GOTO 1
7270 GOTO 7255
8000 PRINT AT 2,2;"▛▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▜"
8010 FOR F=1 TO 18
8020 PRINT TAB 2;"▌■■■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■▐"
8030 NEXT F
8040 PRINT TAB 2;"▙▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▟"
8050 RETURN
8500 PRINT AT 22,0;"<CE NOM FIGU
RE DEJA AU FICHIER.>< TU CO
NTINUES (O/N) ? >"
8510 IF INKEY$="O" THEN RETURN
8520 IF INKEY$<>"N" THEN GOTO 85
10
8530 GOTO 1
8700 LET P=1
8710 PRINT AT 22,0;"  F I C H I
 E R  S A T U R E  UTILISE UNE
AUTRE K7 INITIALISEE"
8720 GOTO 9010
9000 PRINT AT 22,0;"<LE FICHIER
N/EST PAS INITIALISE";TAB 1;"
<TU NE PEUX PAS SAISIR.     >"
9010 FOR T=1 TO 50
9020 NEXT T
9030 GOTO 1
```

FANTASMA

Enfin un utilitaire à la mesure de vos délires fantasmagoriques !..

Jean-Baptiste CAMPANA

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

SUITE DU N°153

```
2390 IFNOT F THEN 2370
2400 IF R$=CHR$(27) THENRETURN
2410 ON VAL(R$) GOSUB 1240,1190,1900:
GOTO 2300
2420 M$="      Generation de lutins "
:B$="T.G.S."
2430 COLOR 6,14,1:GOSUB 1110
2440 LOCATE 1,4
2450 IF NL=0 THENPRINT"NB:La T.G.S. c
ourante est VIDE":GOTO 2480
2460 PRINT"NB:La T.G.S. courante cont
ient"
2470 PRINT"   ";NL;"Lutin(s) de taill
e ";L$
2480 LOCATE 1,8:PRINT"<F1>   CHARGEME
NT d'une T.G.S."
2490 IF NL=0 THEN 2530
2500 PRINT" <F2>   SAUVEGARDE de la T
.G.S."
2510 PRINT" <F3>          RAZ de la T
.G.S."
2520 PRINT" <F4>  Visualisation des L
UTINS"
2530 PRINT" <F5>    Travail sur les L
UTINS"
2540 PRINT:PRINT"  ou":PRINT
2550 PRINT" <ESC>          pour PASS
ER..."
2560 GOSUB 320
2570 IF NL=0 THEN F=(R$="1")+(R$="5")
+(R$=CHR$(27)) ELSE F=(R$="1")+(R$="2
")+(R$="3")+(R$="4")+(R$="5")+(R$=CHR
$(27))
2580 IFNOT F THEN 2560
2590 IF R$=CHR$(27) THENRETURN
2600 ONVAL(R$)GOSUB 1420,1190,520,137
0,2610:GOTO 2430
2610 IF NL<>0 THEN 2670
2620 LOCATE 1,21:PRINT"Taille des LUT
INS?":PRINT" <F1>=8X8":PRINT" <F2>=16
X16";
2630 GOSUB 320:F=(R$="1")+(R$="2"):IF
NOTFGOTO 2630
2640 IF R$="1" THEN L$="8X8":VPOKE(AT
),1:TL=7:NS=252:VDP(1)=&B11100000
2650 IF R$="2" THEN L$="16X16":VPOKE(
AT),2:TL=15:NS=63:VDP(1)=&B11100010
2660 GOTO 2710
2670 TL=-7*(VPEEK(AT)=1)-15*(VPEEK(AT
)=2)
2680 LOCATE 1,20:PRINT"<F1> pour nouv
eau LUTIN":PRINT" <F2> pour ancien LU
TIN";
2690 GOSUB 320:F=(R$="1")+(R$="2"):IF
NOT F GOTO 2690
2700 IF R$="2" THEN RL=1:LOCATE 11,22
:INPUT"Numero du LUTIN";NO:IF NO>NL T
HEN 2700 ELSEGOTO 2720
2710 NL=NL+1:VPOKE(AN),NL
2720 ERASE M:DIM M(TL,TL)
2730 GOSUB 2180:RETURN
2740 CLEAR 5000:DEFINT A-Z
2750 COLOR 1,5,1:SCREEN1,,,2:WIDTH32:
KEYOFF
2760 ONSTOPGOSUB 3410:STOPON:ONERRORG
OTO 3410
2770 FOR I=1 TO 10:KEYI,RIGHT$(STR$(I
),1):NEXT
2780 ONKEYGOSUB 3290,3300,3310,3320,3
330,3340,3350,3360,3370,3380
2790 LOCATE 8,4:PRINT STRING$(16,"*")
2800 PRINTTAB(8)"*";TAB(23);"*"
2810 PRINTTAB(8)"*   FANTASMA   *"
2820 PRINTTAB(8)"*";TAB(23);"*"
2830 PRINTTAB(8)STRING$(16,"*")
2840 LOCATE 11,10:PRINT"MSX Software"
2850 LOCATE 8,20:PRINT"(C)   J-B CAMP
ANA  1986"
2860 OUT &HAB,12:POKE &HFCAB,255
2870 DEFUSR0=&H3E
2880 DIM M(15,15),R(15,15),C1(7),C2(8
),C3(8),C0$(15),S$(255)
2890 AN=&H37FE:'+++ Adresse de sauveg
arde du nombre de LUTINS +++
2900 AT=&H37FF:'+++ Adresse de sauveg
arde de la taille des LUTINS +++
2910 NS=252:VDP(1)=&B11100000
2920 VPOKE AN,0:VPOKE AT,0
2930 FOR I=0 TO 7:READ C1(I):NEXT
2940 FOR I=0 TO 15:READ C0$(I):NEXT
2950 FOR I=129 TO 138:FOR J=0 TO 31:V
POKE I*64+J,31:NEXT:NEXT
2960 LB$=STRING$(31,CHR$(32))
2970 M$="          Menu  general":B$=
"VRAM":COLOR 4,14,1:GOSUB 1110
2980 LOCATE 1,5:PRINT"<F1> CHARGEMENT
 d'une VIDEORAM":IF P1=0 THEN 3000
2990 PRINT" <F2> SAUVEGARDE de la VID
EORAM"
3000 PRINT" <F3>  GENERATION de CARAC
TERES"
3010 PRINT" <F4>       GENERATION de L
UTINS"
3020 PRINT" <F5>            CREATION d'E
CRANS"
3030 LOCATE 1,11:PRINT"ou"
3040 LOCATE 1,13:PRINT"<ESC>
 Fin de TRAVAIL"
3050 GOSUB 320
3060 F=(R$="1")+((R$="2")AND(P1=1))+(
R$="3")+(R$="4")+(R$="5")+(R$=CHR$(27
))
3070 IFNOT F THEN 3050
3080 IF R$=CHR$(27) THEN 3420
3090 ON VAL(R$)GOSUB 1420,1190,2300,2
420,3100:GOTO 2970
3100 FOR I=1 TO 10:KEY(I)OFF:NEXT
3110 M$="          Creation d'ecrans":C
OLOR 1,2,1:GOSUB 1110
3120 LOCATE 2,5:PRINT"<F1> Travail su
r les TC"
3130 PRINT"  <F2> Travail sur les TNP
"
3140 LOCATE 2,8:PRINT"ou"
3150 LOCATE 2,10:PRINT"<ESC> pour PAS
SER..."
3160 GOSUB 320
3170 F=(R$="1")+(R$="2")+(R$=CHR$(27)
)
3180 IFNOT F THEN 3160
3190 IF R$=CHR$(27) THENRETURN 2970
3200 P1=1
3210 LOCATE 1,18:PRINT"Selection ECRA
N: <F1>----<F10>"
3220 IF R$="1" THEN 3270
3230 PRINT" et apres"
3240 PRINT" Effacement ECRAN:<SHIFT>+
<CLS>"
3250 PRINT" Couleur ECRAN:   <SELECT>
+Code"
3260 PRINT" Retour au present menu:
<ESC>"
3270 NF=0:FOR I=1 TO 10:KEY(I)ON:NEXT
3280 GOTO 3280
3290 NE=1:KEY(1)ON:RETURN 3390
3300 NE=2:KEY(2)ON:RETURN 3390
3310 NE=3:KEY(3)ON:RETURN 3390
3320 NE=4:KEY(4)ON:RETURN 3390
3330 NE=5:KEY(5)ON:RETURN 3390
3340 NE=6:KEY(6)ON:RETURN 3390
3350 NE=7:KEY(7)ON:RETURN 3390
3360 NE=8:KEY(8)ON:RETURN 3390
3370 NE=9:KEY(9)ON:RETURN 3390
3380 NE=10:KEY(10)ON:RETURN 3390
3390 IF NF=0 THEN CLS:NF=1
3400 ONVAL(R$)GOSUB 1440,1720
3410 GOSUB 1100
3420 COLOR 1,7:SCREEN0:L=USR0(L)
3430 STOPOFF:KEYON:ONERRORGOTO 0:END
3440 DATA 255,129,129,129,129,129,129
,255
3450 DATA Transparent,Noir,Vert moyen
,Vert clair,Bleu fonce,Bleu moyen,Rou
ge fonce,Bleu clair,Rouge moyen,Rouge
 clair,Jaune fonce,Jaune clair,Vert f
once,Violet,Gris,Blanc
```

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

SUPER COPTER

AMSTRAD

En l'an 2048... ben c'est la guerre ! Pilote d'un hélicoptère particulièrement sophistiqué, vous êtes chargé de délivrer les vieilles badernes prisonnières du camp adverse.

Laurent BOUHEYRE

Mode d'emploi :
Sauvegardez à la suite ces deux programmes. Vous devez "cueillir" tous les généraux dispersés à travers neuf tableaux, en prenant garde aux rochers qui se détachent et aux tanks qui tirent des missiles. Des réserves d'essence et de missiles permettent de vous réapprovisionner. Ce jeu utilise le joystick ou les touches directionnelles du curseur et COPY pour le tir. De même pour l'inscription du nom du joueur réalisant le meilleur score.

LISTING 1

```
10 ' ****************************
20 ' ******* SUPER-COPTER *******
30 ' ******* PRESENTATION *******
40 ' ****************************
50 MODE 1:SPEED INK 15,15:PAPER 0:
PEN 1:INK 0,0:INK 1,5:INK 2,26:INK
 3,15:BORDER 0
60 DATA B,O,U,H,E,Y,R,E,,,,L,A,U,R
,E,N,T,P
70 DATA R,E,S,E,N,T,E,F
80 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
90 TAG
100 X=150:P=100
110 READ M$:IF M$="P" THEN GOSUB 1
80
120 IF M$="F" THEN GOTO 200
130 FOR Y=0 TO P STEP 2
140 MOVE X,Y:PRINT M$;
150 NEXT Y
160 X=X+20
170 GOTO 110
180 RESTORE 70:X=260:P=P-50
190 RETURN
200 TAGOFF
210 LOCATE 1,24:FOR I=1 TO 15:PRIN
T:FOR TP=1 TO 100:NEXT TP,I
220 RESTORE 230
230 DATA R,E,T,P,O,C,-,R,E,P,U,S,F
240 TAG
250 X=600
260 READ M$:IF M$="F" THEN TAGOFF:
GOTO 360
270 C=INT(RND*3+1)
280 FOR Y=0 TO X
290 PLOT Y,150,C:PRINT M$;
300 PLOT Y-15,150:PRINT" ";
310 Y=Y+15
320 NEXT Y
330 SOUND 1,300,5,7,7,5,0
340 X=X-50
350 GOTO 260
360 FOR C=1 TO 25:INK 1,C-1:INK 2,
C:INK 3,C+1:FOR TP=1 TO 100:NEXT T
P,C
370 PEN 2:LOCATE 16,22:PRINT"LOADI
NG ...":RUN"!COPTER2"
```

LISTING 2

```
10 ' ****************************
20 ' ***  BOUHEYRE - LAURENT  ***
30 ' ******** JUILLET 86 ********
40 ' ****************************
50 ON BREAK GOSUB 4300
60 MODE 1
70 '*** DEFINITION DES CARACTERES
***
80 SYMBOL AFTER 162
90 SYMBOL 162,43,16,41,7,3,1,0,7
100 SYMBOL 163,254,32,252,230,254,
252,131,254
110 SYMBOL 164,32,45,98,254,148,13
5,78,129
120 SYMBOL 167,255,255,195,195,195
,195,255,255
130 SYMBOL 170,16,38,106,106,102,1
0,251,255
140 SYMBOL 171,0,0,63,3,15,63,96,6
3
150 SYMBOL 172,0,0,224,224,224,252
,6,252
160 SYMBOL 173,0,0,7,7,7,63,96,63
170 SYMBOL 174,0,0,252,192,240,252
,6,252
180 SYMBOL 175,189,161,161,189,161
,161,129,126
190 SYMBOL 176,0,0,3,3,3,63,96,63
200 SYMBOL 177,128,128,224,224,224
,252,6,252
210 SYMBOL 178,128,128,128,0,0,0,0
,0
220 '*** SELECTION PARAMETRES ***
230 CALL &BD19
240 ENV 1,10,2,1,10,-2,1
250 ENT -1,6,-8,1,12,1,1,6,-1,1
260 WINDOW#2,1,40,3,24
270 WINDOW#3,1,40,12,25
280 '*** INITIALISATION ***
290 DIM ROCH(40,25),TH(40,25)
300 GOTO 3700
310 INK 1,0
320 LOCATE 2,1:PRINT"VIE :";VIE:LO
CATE 10,1:PRINT"ESS :";ESS:LOCATE
20,1:PRINT"BOMBS :";BOMB :LOCATE 3
1,1:PRINT"SC :";SC
330 FOR I=1 TO 40:LOCATE I,2:PRINT
 CHR$(143):NEXT
340 LOCATE 10,25:INK 3,0,26:PEN 3:
PRINT"TABLEAU ";TB:LOCATE 25,25:PR
INT"PATIENTEZ":PEN 1
350 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,0:GOSUB
 1020
360 FOR I=1 TO 39:LOCATE I,25:PRIN
T CHR$(143):NEXT
370 PEN 1:BORDER 1:INK 0,1:INK 1,C
1
380 LOCATE X,Y:PRINT HEL$
390 IF TB=5 OR TB=6 THEN EVERY 50,
1 GOSUB 3360
400 IF TB=7 OR TB=8 THEN EVERY 28,
1 GOSUB 3360
410 IF TB=9 THEN EVERY 10,0 GOSUB
2990 ELSE EVERY H,0 GOSUB 2990
420 '*** BOUCLE PRINCIPALE ***
430 DI
440 IF INKEY(72)=0 OR INKEY(0)=0 T
HEN MV=1:GOTO 500
450 IF INKEY(73)=0 OR INKEY(2)=0 T
HEN MV=2:GOTO 500
460 IF INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0 T
HEN MV=3:GOTO 500
470 IF INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0 T
HEN MV=4:GOTO 500
480 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(9)=0 T
HEN MV=5:GOTO 500
490 MV=0
500 ON MV GOSUB 610,650,690,730,82
0
510 SOUND 5,0,2,1,1,0,4 '5,0,2,0,1
,0,5
520 IF TB=1 THEN GOSUB 2240
530 IF MU<>0 THEN GOSUB 2930
540 IF NCH<>0 THEN GOSUB 3300
550 IF E=1 AND E1=0 THEN GOSUB 327
0
560 GOSUB 2880
570 GOSUB 790
580 EI
590 GOTO 430
600 '*** HAUT ***
610 LOCATE X,Y:PRINT"  ":Y=Y-1:IF
ROCH(X,Y)=1 OR ROCH(X+1,Y)=1 GOTO
2300 'Y=Y+1
620 IF Y=2 THEN Y=3
630 LOCATE X,Y:PRINT HEL$:RETURN
640 '*** BAS ***
650 LOCATE X,Y:PRINT"  ":Y=Y+1:IF
ROCH(X,Y)=1 OR ROCH(X+1,Y)=1 THEN
GOTO 2300
660 IF Y=25 THEN Y=24
670 LOCATE X,Y:PRINT HEL$:RETURN
680 '*** GAUCHE ***
690 LOCATE X,Y:PRINT"  ":X=X-1:IF
ROCH(X,Y)=1 OR ROCH(X+1,Y)=1 THEN
GOTO 2300
700 IF X=1 THEN X=2
710 LOCATE X,Y:PRINT HEL$:RETURN
720 '*** DROITE ***
730 LOCATE X,Y:PRINT"  ":X=X+1:IF
ROCH(X,Y)=1 OR ROCH(X+1,Y)=1 THEN
GOTO 2300
740 IF (X=39 AND NH<>0) THEN X=X-1
:GOTO 770
750 IF (X=39 AND NH=0) THEN 760 EL
SE 770
```

Suite page 26

MISSION Z

VIC 20

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

Qui consiste en la recherche bondissante et problématique de quelques célestes clés...

Cyrille RATEAU

Mode d'emploi :
Sauvegardez à la suite ces deux programmes (nécessité de l'extension 3 Ko).
Vos déplacements s'effectuent par les touches "F" (gauche), "G" (droite), "V" (bas), "T" (haut) et vos sauts par "Q" (vers la gauche) et "P" (vers la droite).

LISTING 1

```
10 POKE56,28:POKE36869,255:FORI=71
68TO7679:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT
20 FORT=7168TO7168+(26*8):READY:PO
KET,Y:NEXT
30 DATA255,0,126,126,0,255,0,0
40 DATA218,218,0,189,189,0,218,218
50 DATA24,24,189,90,24,36,36,102
60 DATA0,66,126,66,126,66,126,66
70 DATA126,66,126,66,126,66,126,66
80 DATA129,195,165,153,153,165,195
,129
90 DATA0,0,0,0,126,0,0,0
100 DATA64,64,64,66,127,66,64,64
110 DATA2,2,2,66,254,66,2,2
120 DATA60,66,129,129,161,129,255,
0
130 DATA60,66,129,129,161,129,129,
255
140 DATA30,34,34,34,42,34,34,62
145 DATA14,17,17,17,17,17,17,15
150 DATA6,9,9,9,9,9,9,15
160 DATA32,80,32,32,48,32,48,0
170 DATA0,0,113,106,100,96,96,224
180 DATA0,0,142,132,132,132,132,20
6
190 DATA0,0,251,203,195,251,24,251
200 DATA0,0,238,36,4,228,100,238
210 DATA0,0,243,179,179,179,179,24
7
220 DATA0,0,144,80,48,16,16,16
230 DATA255,128,255,0,0,1,2,5
240 DATA10,20,32,127,0,0,0,0
250 DATA252,4,200,80,160,64,128,0
260 DATA0,255,0,255,0,0,0,0
270 DATA0,255,1,255,0,0,0,0
280 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
290 PRINT"■":POKE36879,238
300 PRINT"■JWOPQRSTUW"
310 PRINT"■VXXXXXXYVY"
320 PRINT"■■VOUS (■B■) DEVEZ  "
330 PRINT"■■ ATTRAPEZ TOUTE LES"
340 PRINT"■■ CLEFS (■N■) SANS "
350 PRINT"■■ VOUS FAIRE TOUCHER"
360 PRINT"■■ PAR UN LAZER (■F■) "
370 PRINT"■■ SINON VOUS PERDEZ"
380 PRINT"■■ UNE VIE (VOUS EN "
390 PRINT"■■ AVEZ 5 EN TOUT) ,"
400 PRINT"■■ A CHAQUE TABLEAU "
410 PRINT"■■ VOUS AVEZ UNE VIE "
420 PRINT"■■ EN PLUS"
430 FORT=1TO20000:NEXT
450 FORT=42TO150:POKE36865,T:NEXTT
460 PRINT"■■FAITES NEW PUIS "
470 PRINT"■■SHIFT/RUN STOP"
480 PRINT"■■ BONNE CHANCE !!!"
490 FORT=150TO42STEP-1:POKE36865,T
:NEXTT
```

LISTING 2

```
1 REM**************
2 REM* MISSION Z. *
3 REM* POUR VIC-20*
4 REM*  PLUS 8KO  *
5 REM*============*
6 REM* PAR RATEAU *
7 REM*  CYRILLE   *
8 REM**************
9 POKE36869,255:POKE36879,8:PRINT"
■■"
10 POKE36878,15:S1=36874:S2=36875:
S3=36876:SC=0:FG=0
100 PRINT"■■":PW=1
105 PRINT"■■ SCORE■"
110 PRINT"■@@@@■N■@@@@@@■N■@@@@@
@@@■N■@@@"
120 PRINT"■■■@@@■N■@@C■D■@ @C■■
D■@■N■@@@@@@@■N■@@"
130 PRINT"■■■@@■N■@@@@@@C■D■@@ @
@■N■@C■D■@@@■N■@@"
140 PRINT"■■■@■N■@@@C■D■@@@@■N
■@C■D■@@@@ @@■N■@@"
150 PRINT"■■■@■N■@@@C■D■@@ @@@■
■N■@@C■D■@@@■N■@@@"
160 PRINT"■■■@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
"
170 FORT=7680TO8164STEP22:POKET,5:
NEXTT
180 FORT=7701TO8185STEP22:POKET,5:
NEXTT
190 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■G
       H"
200 FORT=1TO1000:NEXT
280 ZX=8122:POKEZX,2:XY=8036:POKEX
Y,6:VI=5
300 P=PEEK(197)
310 IFP=42THENGOSUB500
320 IFP=19THENGOSUB600
330 IFP=27THENGOSUB700
340 IFP=50THENGOSUB800
350 IFP=48THENGOSUB900
360 IFP=13THENGOSUB1000
365 IFPW=7ANDFG=15THENGOTO30000
370 IFFG>=15THENPOKE7768,9
375 PRINT"■■■ SCORE:■"SC:PRINT"■■
■■■■■■■■■■ ■■VIES:■"VI
380 IFPEEK(ZX)=9THENZX=ZX-1:ONPWGO
TO3000,4000,5000,6000,7000
385 POKEXY+X,32:X=X+1:IFX>=14THENX
=0
390 IFPEEK(XY+X)=2THENSC=SC-10:VI=
VI-1:ZX=8123
395 IFPEEK(ZX+22)=32THENPOKEZX,32:
ZX=ZX+22:POKEZX,2:FORT=1TO50:NEXT:
POKES1,150:POKES1,0
398 IF VI<=0THENPRINT"■■PERDU":GOTO
22000
400 POKEXY+X,6:POKEZX,2:GOTO300
500 POKEZX,32:ZX=ZX-1:IFPEEK(ZX)=5
ORPEEK(ZX)=7ORPEEK(ZX)=8THENZX=ZX+
1
510 IFPEEK(ZX)=6THENSC=SC-10:ZX=81
23:VI=VI-1
515 IFPEEK(ZX)=14THENSC=SC+10:GOSU
B20000
595 POKEZX,2:RETURN
600 POKEZX,32:ZX=ZX+1:IFPEEK(ZX)=5
ORPEEK(ZX)=7ORPEEK(ZX)=8THENZX=ZX-
1
610 IFPEEK(ZX)=6THENSC=SC-10:ZX=81
23:VI=VI-1
615 IFPEEK(ZX)=14THENSC=SC+10:GOSU
B20000
695 POKEZX,2:RETURN
700 POKEZX,32:ZX=ZX+22:IFPEEK(ZX)=
0THENZX=ZX-22
705 IFPEEK(ZX)=3THENPOKEZX,32:ZX=Z
X+66:POKEZX-66,3
795 POKEZX,2:RETURN
800 POKEZX,32:ZX=ZX-22:IFPEEK(ZX-2
2)=4THENPOKEZX,32:ZX=ZX-66:POKEZX,
2:RETURN
810 POKEZX,32:ZX=ZX-22:IFPEEK(ZX)=
14THENSC=SC+10:FG=FG+1::FORT=1TO50
:NEXTT:GOSUB20000
815 POKEZX,32:ZX=ZX+22:POKEZX,2:FO
RT=1TO50:NEXT
820 POKEZX,32:ZX=ZX+22:POKEZX,2:FO
RT=1TO50:NEXT
825 IFPEEK(ZX)=7THENZX=ZX-1
830 IFPEEK(ZX)=8THENZX=ZX+1
840 IFPEEK(ZX-22)=0THENZX=ZX+22
895 POKEZX,2:RETURN
900 POKEZX,32:ZX=ZX-22:POKEZX,2:FO
RT=1TO50:NEXT
905 POKEZX,32:ZX=ZX-23:IFPEEK(ZX)=
14THENSC=SC+10:FG=FG+1:GOSUB20000
910 IFPEEK(ZX)=5THENPOKEZX,5:ZX=ZX
+23:POKEZX,32:ZX=ZX+22:RETURN
915 IFPEEK(ZX)=4THENPOKEZX,4:ZX=ZX
+22:GOTO935
920 FORT=1TO50:NEXT
925 POKEZX,32:ZX=ZX+21:FORT=1TO50:
NEXT:POKEZX,2
930 IFPEEK(ZX+21)=5THENPOKEZX,5:ZX
=ZX+23:RETURN
935 POKEZX,32:ZX=ZX+22
940 IFPEEK(ZX)=7THENSC=SC-10:POKEZ
X,7:ZX=ZX-1:RETURN
945 IFPEEK(ZX)=8THENSC=SC-10:POKEZ
X,8:ZX=ZX-1:RETURN
950 POKEXY-21,32
995 POKEZX,2:RETURN
1000 POKEZX,32:ZX=ZX-22:POKEZX,2:F
ORT=1TO50:NEXT
1005 POKEZX,32:ZX=ZX-21:IFPEEK(ZX)
=14THENSC=SC+10:FG=FG+1:GOSUB20000
1010 IFPEEK(ZX)=5THENPOKEZX,5:ZX=Z
X+21:POKEZX,32:ZX=ZX+22:RETURN
1015 IFPEEK(ZX)=4THENPOKEZX,4:ZX=Z
X+23:GOTO1030
1020 POKEZX,2:FORT=1TO50:NEXT
1025 POKEZX,32:ZX=ZX+23:POKEZX,2:F
ORT=1TO50:NEXTT
1030 IFPEEK(ZX+23)=5THENPOKEZX,5:Z
X=ZX+21:RETURN
1035 POKEZX,32:ZX=ZX+22
1040 IFPEEK(ZX)=7THENSC=SC-10:POKE
ZX,7:ZX=ZX-1:RETURN
1045 IFPEEK(ZX)=8THENSC=SC-10:POKE
ZX,8:ZX=ZX+1
1195 POKEZX,2:RETURN
3000 PRINT"■■■■■■■■■■■STAGE 2":PW
=3:FG=0:VI=VI+1:SC=SC+70
3005 FORT=1TO1000:NEXTT
3010 PRINT"■■SCORE:■"
3015 PRINT"■UNE AUTRE PARTIE?■"
3020 PRINT"■■■ @@■N■@@@■N■@@@@@@
@@■N■@@@@@@"
3030 PRINT"■■■ @@@ @■N■C■D■@ @@@
@@■N■@ @@@@@"
3040 PRINT"■■■ @@@@■N■@@@■N■ @C■
■D■@@@■N■@@@@@@@"
3050 PRINT"■■■ @■N■@ @@@@■N■@C■■
D■@@■N■@ @@@ @@■N■@"
3060 PRINT"■■■ @@ @@■N■@@C■D■@@■
■N■@@C■D■@■N■@@@ @@"
3070 PRINT"■■■ @@@@@@@@@@@@@@@@@@@
@"
3080 FORT=7680TO8164STEP22:POKET,5
:NEXT:FORT=7701TO8185STEP22:POKET,
5:NEXT
3085 PRINT"■■■■■■■■■■■■G
    H"
```

Suite page 28

AMSTRAD

Suite de la page 25

```
760 TB=TB+1:X=2:Y=12:CHUTE=0:P=0:L
OCATE 3,3:PEN 0:PRINT REMAIN(0);:P
RINT REMAIN(1):PEN 1:IF TB=10 THEN
 GOTO 2110 ELSE GOTO 340
770 LOCATE X,Y:PRINT HEL$:RETURN
780 '*** ESSENCE ***
790 ESS=ESS-1:LOCATE 15,1:PRINT ES
S:IF ESS=0 THEN LOCATE X,Y:PRINT"
 ":GOTO  2300
800 RETURN
810 '*** BOMBES ***
820 IF BOMB=0 THEN RETURN ELSE BOM
B=BOMB-1:LOCATE 27,1:PRINT BOMB
830 FOR TIR=Y+1 TO 24
840 SOUND 2,0,5,TIR/3,0,0,1
850 LOCATE X,TIR:PRINT" ":IF ROCH(
X,TIR)=1 THEN LOCATE X,TIR:PRINT C
HR$(128):SOUND  5,1500,7,7,5,10,1:
ROCH(X,TIR)=0:RETURN
860 IF TH(X,TIR)=2 THEN LOCATE X,T
IR:PRINT CHR$(128):TH(X,TIR)=0:NH=
NH-1:SC=SC-10:LOCATE 35,1:PRINT SC
:RETURN
870 FOR I=1 TO MU
880 IF MUNI(I)=0 THEN 900
890 IF (X=XMU(I) AND TIR=YMU(I)) T
HEN LOCATE X,TIR:PRINT" ":MU=MU-1:
MUNI(I)=0:RETURN
900 NEXT I
910 IF (X=XE AND TIR=YE) THEN LOCA
TE XE,YE:PRINT" ":E1=1:RETURN
920 FOR TES=1 TO NCH
930 IF CHAR(TES)=0 THEN 950
940 IF (X=XC(TES) AND TIR=YC(TES)
OR X=1+XC(TES) AND TIR=YC(TES)) TH
EN LOCATE XC(TES),YC(TES):INK 3,6,
24:PEN 3:PRINT FLA$:LOCATE 1+XC(TE
S),YC(TES):SOUND 5,450,10,12,1,,2:
PRINT FLA$:PEN 1:SC=SC+20:CHAR(TES
)=0:LOCATE 35,1:PRINT SC:RETURN
950 NEXT TES
960 IF TIR+1>=25 THEN LOCATE X,TIR
+1:PRINT CHR$(143):RETURN
970 IF TB=1 THEN GOSUB 2260
980 LOCATE X,TIR+1:PRINT CHR$(252)
990 NEXT TIR
1000 RETURN
1010 '*** DECORS ***
1020 CLS#2:ERASE ROCH:DIM ROCH(40,
25)
1030 ERASE TH:DIM TH(40,25)
1040 E=0:E1=1:NCH=0:MU=0
1050 ON TB GOSUB 1160,1260,1360,14
30,1550,1650,1750,1860,1960
1060 READ ROCHX,ROCHY:IF ROCHX=999
 THEN 1100
1070 LOCATE ROCHX,ROCHY:PRINT ROCH
$
1080 ROCH(ROCHX,ROCHY)=1
1090 GOTO 1060
1100 ON TB GOSUB 2590,2600,2610,26
20,2630,2640,2650,2660,2670
1110 READ HX,HY:IF HX=999 THEN RET
URN
1120 LOCATE HX,HY:INK 2,19:PEN 2:P
RINT CHR$(248):PEN 1
1130 TH(HX,HY)=2
1140 GOTO 1110
1150 '*** TABLEAU 1ER ***
1160 RESTORE 1220
1170 FOR I=2 TO 24:LOCATE 1,I:PRIN
T CHR$(143):NEXT
1180 FOR I=6 TO 10:LOCATE I,24:PRI
NT CHR$(143):NEXT:FOR I=6 TO 10:LO
CATE I,23:PRINT FEN$:NEXT:LOCATE 6
,22:PRINT CHR$(214):LOCATE 7,22:PR
INT CHR$(143):LOCATE 8,22:PRINT CH
R$(143):LOCATE 9,22:PRINT CHR$(143
):LOCATE 10,22:PRINT CHR$(215)
1190 X=12:Y=24:C1=24:NH=2
1200 RETURN
1210 'DATAS ROCHERS
1220 DATA 23,3,24,3,25,3,26,3,27,3
,28,3,24,4,25,4,26,4,27,4,25,5,26,
5,32,8,33,8,31,9,32,9,33,9,30,10,3
1,10,32,10,33,10,34,10,30,11,31,11
,32,11,33,11,29,12,30,12,31,12,32,
12,33,12,30,13,31,13,32,13,31,14
1230 DATA 35,15,36,15,33,16,34,16,
35,16,36,16,37,16,32,17,33,17,34,1
7,35,17,36,17,37,17,34,18,37,18
1240 DATA 27,22,28,22,29,22,30,22,
24,23,25,23,26,23,27,23,28,23,29,2
3,30,23,35,23,24,24,25,24,26,24,27
,24,28,24,29,24,30,24,31,24,34,24,
35,24,999,999
1250 '*** TABLEAU 2 ***
1260 RESTORE 1280:C1=5:NH=4:RETURN
1270 'DATAS ROCHERS
1280 DATA 25,3,26,3,27,3,28,3,29,3
,30,3,39,3,24,4,30,4,31,4,32,4,33,
4,36,4,37,4,38,4,39,4,9,5,15,5,16,
5,17,5,18,5,19,5,20,5,21,5,24,5,27
,5,38,5,39,5,8,6,9,6,10,6,15,6,24,
6,27,6,32,6,33,6,34,6,35,6,36,6,38
,6,39,6,7,7,8,7,9,7,10,7,11,7,12,7
,13,7,14,7,15,7
1290 DATA 18,7,19,7,20,7,21,7,24,7
,27,7,31,7,32,7,4,8,5,8,6,8,7,8,8,
8,9,8,10,8,11,8,12,8,20,8,24,8,27,
8,28,8,29,8,30,8,35,8,36,8,37,8,38
,8,39,8,4,9,12,9,15,9,16,9,17,9,18
,9,19,9,23,9,24,9,33,9,34,9,35,9,4
,10,7,10,12,10,18,10,27,10,28,10,3
1,10
1300 DATA 32,10,38,10,39,10,7,11,1
7,11,21,11,22,11,26,11,32,11,35,11
,36,11,37,11,38,11,4,12,7,12,8,12,
9,12,10,12,10,12,11,12,15,12,16,12
,22,12,23,12,24,12,25,12,26,12,29,
12,37,12,4,13,11,13,12,13,13,13,14
,13,22,13,29,13,33,13,34,13,35,13,
36,13,37,13
1310 DATA 4,14,10,14,11,14,12,14,1
3,14,14,14,17,14,18,14,19,14,20,14
,21,14,22,14,25,14,26,14,29,14,4,1
5,5,15,9,15,25,15,26,15,19,15,30,1
5,31,15,32,15,35,15,36,15,37,15,38
,15,39,15
1320 DATA 8,16,12,16,13,16,14,16,1
7,16,18,16,19,16,20,16,21,16,22,16
,23,16,24,16,25,16,26,16,31,16,32,
16,35,16,37,16,38,16,39,16,5,17,11
,17,12,17,12,17,17,17,26,17,17,17,
28,17,35,17,5,18,9,18,10,18,17,18,
28,18,29,18,32,18,33,18,34,18,38,1
8,39,18
1330 DATA 5,19,6,19,7,19,8,19,9,19
,15,19,16,19,17,19,22,19,23,19,24,
19,25,19,26,19,38,19,39,19,6,20,9,
20,13,20,14,20,15,20,22,20,26,20,2
7,20,28,20,29,20,32,20,33,20,34,20
,36,20,37,20,38,20,5,21,6,21,9,21,
10,21,13,21,18,21,19,21,20,21,22,2
1,32,21,33,21
1340 DATA 34,21,35,21,5,22,9,22,10
,22,13,22,14,22,15,22,16,22,17,22,
21,22,23,22,25,22,26,22,27,22,28,2
2,29,22,32,22,33,22,34,22,9,23,10,
23,25,23,26,23,9,24,10,24,25,24,26
,24,999,999
1350 '*** TABLEAU 3 ***
1360 XE=33:YE=20:E=1:E1=0:C1=8:NH=
4:MU=2:XMU(1)=7:YMU(1)=24:XMU(2)=2
4:YMU(2)=20:LOCATE XE,YE:INK 3,6:P
EN 3:PRINT FUEL$:PEN 1
1370 FOR I=1 TO MU:LOCATE XMU(I),Y
MU(I):PRINT CHR$(252):MUNI(I)=1:NE
XT I
1380 RESTORE 1400:RETURN
1390 'DATAS ROCHERS
1400 DATA 6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,11,
3,12,3,15,3,16,3,17,3,18,3,32,3,33
,3,34,3,35,3,36,3,37,3,38,3,39,3,7
,4,8,4,9,4,10,4,11,4,15,4,18,4,8,5
,9,5,10,5,15,5,18,5,9,6,18,6,18,7,
19,7,20,7,21,7,22,7,23,7,24,7,11,8
,12,8,24,8,25,8,28,8,29,8,4,9,5,9,
6,9,7,9,8,9,11,9
1410 DATA 12,9,18,9,19,9,20,9,21,9
,28,9,30,9,8,10,15,10,18,10,19,10,
20,10,21,10,22,10,27,10,28,10,31,1
0,4,11,5,11,6,11,7,11,8,11,11,11,1
2,11,15,11,18,11,19,11,20,11,21,11
,22,11,27,11,28,11,31,11,4,12,5,12
,8,12,11,12,12,12,13,12,14,12,15,1
2,18,12,19,12
1420 DATA 20,12,21,12,28,12,30,12,
4,13,5,13,6,13,7,13,8,13,13,13,15,
13,24,13,25,13,28,13,29,13,2,14,5,
14,6,14,7,14,8,14,9,14,10,14,11,14
,12,14,13,14,14,14,15,14,18,14,19,
14,20,14,21,14,22,14,22,14,23,14,2
4,14,18,15,2,16,3,16,4,16,5,16,13,
16,18,16,2,17
```

Suite page 27

LA CITE ENGLOUTIE

TI 99/4A BASIC ETENDU

Selon la légende, une antique cité jadis engloutie mais encore peuplée d'êtres mystérieux, regorge de richesses. Et si la légende disait vrai, surtout en ce qui concerne les richesses...

François MICHAUD

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

```
10 ! ********************
20 ! *                  *
30 ! * LA CITE ENGLOUTIE *
40 ! *                  *
50 ! *    PAR F.MICHAUD  *
60 ! *                  *
70 ! *  POUR L'HHHHEBDO  *
80 ! *                  *
81 ! * (ENVIRON 10 K.O.) *
82 ! *                  *
90 ! ********************
100 !
110 ! PRESENTATION
120 ! ------------
130 CALL CHAR(120."FFFFFFFF00000000")! E
AU
132 CALL CHAR(121."00000000000C3EFF")! V
AGUE
135 CALL CHAR(122."00000000FF000000")! T
RAIT
140 CALL CHAR(96."000000000004040707F48
FFFFE47F3F000000000000000000B040E3FF4EFC
F8")! BATEAU
145 CALL CHAR(128."01021C2123274F8F8F4F2
723211C0201804038B4C4E4F2F1F1F2E4C484384
080")! SOLEIL
150 CALL MAGNIFY(3)
160 CALL COLOR(12.6.8):: FOR I=1 TO 8 ::
 CALL COLOR(I.2.8):: NEXT I :: DIM A$(14
)
170 DISPLAY AT(2.7)ERASE ALL:"LA CITE EN
GLOUTIE"
180 CALL HCHAR(3.9,122.17)
190 CALL HCHAR(9,1,121.32)
200 CALL HCHAR(10,1,120,32)
210 CALL SPRITE(#1,96,13,55,1,0.4)
215 CALL SPRITE(#2,128,12,20,230)
220 DISPLAY AT(5.9):"(C) F.MICHAUD"
230 CALL HCHAR(6,11,122,13)
235 GOSUB 5090
240 DISPLAY AT(14.8):"VOULEZ-VOUS VOIR"
250 DISPLAY AT(16.8):"LES REGLES(O/N)?"
260 ACCEPT AT(16,24)VALIDATE("ONon")SIZE
(1)BEEP:REP$
270 IF REP$="O" OR REP$="o" THEN CALL HC
HAR(14,1,32.96):: GOTO 280 ELSE 640
280 A$(1)="VOTRE BUT EST DE RETROUVER"
290 A$(2)="UNE VIEILLE CITE ENGLOUTIE"
300 A$(3)="REGORGEANT D'OR. SELON UNE"
310 A$(4)="LEGENDE . POUR Y PARVENIR."
320 A$(5)="VOUS DEVREZ D'ABORD EVITER"
330 A$(6)="LES NOMBREUX POISSONS,PUIS"
340 A$(7)=", VOUS DEVREZ AFFRONTER LE"
350 A$(8)="REQUIN,GARDIEN DE LA CITE."
360 A$(9)="VOUS DEVREZ ALORS LE TUER."
370 A$(10)="AVANT QUE CE SOIT LUI QUI "
380 A$(11)="VOUS TUE.POUR Y PARVENIR ,"
390 A$(12)="VOUS DEVREZ VOUS PLACER EN"
400 A$(13)="DESSOUS DE LUI(APPUYEZ SUR"
410 A$(14)="UNE TOUCHE POUR LA SUITE)."
420 FOR I=1 TO 14
430 FOR X=29 TO 2 STEP -1 :: CALL SOUND(
1,988.4)
440 DISPLAY AT(I+10.X):SEG$(A$(I),1,29-X
):: NEXT X :: NEXT I
450 CALL KEY(O.K,S):: IF S=0 THEN 450
460 CALL HCHAR(11,1,32,448)
470 A$(1)="ET , APPUYEZ SUR LE BOUTON"
480 A$(2)="ROUGE POUR L'EVENTRER.A LA"
490 A$(3)="CITE,RAMASSEZ LES TRESORS,"
500 A$(4)="EN VOUS APPROCHANT PRES D'"
510 A$(5)="EUX. MAIS FAITES ATTENTION"
520 A$(6)="AUX HABITANTS DE LA CITE ,"
530 A$(7)="QUI RODENT TOUT AUTOUR  !!"
540 A$(8)="APRES REMONTEZ AU BATEAU ,"
550 A$(9)="POUR RECOMMENCER UNE NLLE "
560 A$(10)="AVENTURE ..."
570 A$(11)="APPUYEZ SUR UNE TOUCHE ET"
580 A$(12)="BONNE CHANCE !!!"
590 A$(13)="      (VOUS AVEZ 3 VIES)    "
600 FOR I=1 TO 13
610 FOR X=29 TO 2 STEP -1 :: CALL SOUND(
1,988.4)
620 DISPLAY AT(I+11.X):SEG$(A$(I),1,29-X
):: NEXT X :: NEXT I
630 CALL KEY(O.K,S):: IF S=0 THEN 630
640 CALL HCHAR(11,1.32.448)
650 CALL CHAR(120,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
660 CALL HCHAR(5,1.32.64)
670 CALL HCHAR(11,1,120,448)
680 SC=0 :: NI=1 :: P=3
685 !
690 ! *************
700 ! * TABLEAU 1 *
710 ! *************
715 !
720 ! DEF GRAPHIQUE
730 ! -------------
740 !
750 CALL CHAR(104."00000003063F5FFF3F0C0
600000000000000000284FCF2C000000000000
000")! POISSON 1
760 CALL CHAR(108."00000000000304FF03000
00000000000000003EFBF9FEFEF1C0600000000
000")! POISSON 2
770 CALL CHAR(112."00003E7FFFFFFF5592A19
84621201806000000008086B99060806013BC601
000")! POISSON 3
780 CALL CHAR(116."00000000000000C73F071
8E0000000008210000400E30EEFBFE300C03000
000")! PLONGEUR
790 CALL LOCATE(#1,55.10)
800 CALL MOTION(#1.0,0)
810 CALL SPRITE(#3,116,15,60,10.5.0)
820 FOR I=1 TO 610 :: NEXT I
830 CALL MOTION(#3,0.0):: CALL MOTION(#1
,0,4)
835 RANDOMIZE
840 Q=INT(RND*10)+NI*2+15
850 W=INT(RND*10)+NI*2+20
860 E=INT(RND*10)+NI*2+15
865 R=INT(RND*10)+NI*2+20
866 T=INT(RND*10)+NI*2+15
870 CALL SPRITE(#5,104,16,84.218)
880 CALL SPRITE(#7,108,2,105,218)
890 CALL SPRITE(#9,112,12,126.218)
900 CALL SPRITE(#11,108,15,150,218)
910 CALL SPRITE(#13,104,16,171,218)
920 CALL MOTION(#5,0,-Q)
925 CALL MOTION(#7,0,-W)
930 CALL MOTION(#9,0,-E)
940 CALL MOTION(#11,0,-R)
950 CALL MOTION(#13,0,-T)
955 FOR F=1 TO 320
960 CALL JOYST(1,K,S)
970 CALL MOTION(#3,S*-2,0)
980 CALL POSITION(#3,Y,X)
990 IF Y<76 THEN CALL MOTION(#3,12,0)
995 IF Y>175 THEN CALL MOTION(#3,-10,0)
1000 CALL COINC(ALL,V)
1010 IF V=-1 THEN P=P-1 :: SC=SC+INT(F/2
)+NI*2 :: CALL DELSPRITE(#3,#5,#7,#9,#11
,#13):: GOSUB 5000 :: GOTO 690
1020 NEXT F :: SC=SC+F+NI*2 :: CALL POSI
TION(#3,X,Y):: CALL DELSPRITE(#3,#5,#7,#
9,#11,#13):: GOSUB 5000 :: CALL SPRITE(#
3,116,15,X,Y)
1025 !
1030 ! *************
1040 ! * TABLEAU 2 *
1050 ! *************
1060 !
1070 CALL CHAR(100,"99BFFFFFFFFFFFFF")!
FOND DE LA MER
1090 CALL CHAR(108,"080808080808 1C08F000
0000000000000000000000000000000000000000
0000")! ARME
1100 CALL COLOR(9,15,6)
1110 CALL HCHAR(24,1,100,32)
1120 CALL SPRITE(#5,104*,16,134,200)
1130 BONUS=300
1140 CALL POSITION(#3,W,X,#5,Y,Z)
1150 CALL JOYST(1,K,S):: CALL KEY(1,B,C)
1160 CALL MOTION(#3,S*-2,10+NI*2)
1170 CALL POSITION(#3,W,X):: CALL POSITI
ON(#5,Y,Z)
1180 IF W<76 THEN CALL MOTION(#3,12,10+N
I*2)
1190 IF W>165 THEN CALL MOTION(#3,-10,10
+NI*2)
1200 IF W>Y THEN CALL MOTION(#5,NI+5,0)E
LSE IF W<Y THEN CALL MOTION(#5,-NI-5,0)
1201 IF B=18 THEN CALL POSITION(#3.X,Y):
: IF Y+18+NI/1.5<250 THEN CALL SPRITE(#7
,108,9,X-1,Y+18+INT(NI/1.5),S*-2,10+NI*1
0):: BONUS=BONUS-10
1202 CALL COINC(#5,#7,10,D):: CALL COINC
(#3,#5,10,E):: IF D=-1 AND E<>-1 THEN G=
5 :: CALL MOTION(#3,0,0):: GOSUB 1205 ::
 GOTO 1210
1203 IF E=-1 THEN G=3 :: CALL MOTION(#5,
0,0):: GOSUB 1205 :: GOTO 1215
1204 CALL DELSPRITE(#7):: BONU=BONUS-2 :
: GOTO 1140
1205 CALL DELSPRITE(#7):: CALL MOTION(#G
,10,5):: CALL POSITION(#G,X.Y):: IF X>16
5 THEN CALL MOTION(#G,0,0):: RETURN ELSE
 GOTO 1205
1210 I=200+NI*10 :: IF BONUS>0 THEN I=I+
BONUS :: GOTO 1220 ELSE GOTO 1220
1215 I=-100+NI*10 :: P=P-1
1220 SC=SC+I+NI*2 :: CALL DELSPRITE(#3,#
5,#7):: GOSUB 5000
1500 !
1510 ! *************
1520 ! * TABLEAU 3 *
1530 ! *************
1540 !
1550 CALL CHAR(136,"FFFFFFFFFFFFFFFF")::
 CALL HCHAR(24,1,120,32)
1560 CALL CHAR(137,"0103030F3F3F7F7F")
1570 CALL CHAR(138,"070F1F1F7F7FFFFF")
1580 CALL CHAR(100,"80C0C0F0F0FCFCFEFF")
1590 CALL CHAR(101,"E0F0F8F8FEFEFFFF")
1600 CALL CHAR(104,"C3C3FFFFFFE7E7E7")
1610 CALL CHAR(105."CCCCFFFFFFE7E7E7")
1620 CALL CHAR(106,"3333FFFFFFE7E7E7")
1630 CALL CHAR(107,"FFFFE7FFFFFFFFFF")
1640 CALL CHAR(108,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
1650 CALL CHAR(109,"3333FFFFFFFFFFFF")
1660 CALL CHAR(110,"CCCCFFFFFFFFFFFF")
1670 CALL CHAR(111,"FFD292FF9292FF92")
1680 CALL CHAR(112,"FF4B49FF4949FF49")
1690 !
1700 CALL CHAR(132,"000000000000000030
3000F3305192000000000000000000C3C300CFC3
4549")! HABITANTS DE LA CITE
1702 CALL CHAR(43."007E3C7EFF999BFF")
1705 CALL COLOR(9,6,6,10,6,6,11,6,6,14,6
,6)
1710 CALL HCHAR(22,30,136,67):: CALL HCH
AR(22,1,136,3):: CALL HCHAR(22,4,100)::
CALL HCHAR(22,11,137)
1720 CALL HCHAR(22,12,136,10):: CALL HCH
AR(22,22,100):: CALL HCHAR(22,29,137)
1730 CALL HCHAR(21,2.104):: CALL HCHAR(2
1,12,138):: CALL HCHAR(21,13,136,8):: CA
LL HCHAR(21,21.101)
1740 CALL HCHAR(21,32,104)
1750 CALL HCHAR(20,13,105.2):: CALL HCHA
R(20,15,108):: CALL HCHAR(20,16,111):: C
ALL HCHAR(20,17,112):: CALL HCHAR(20,18.
108)
1760 CALL HCHAR(20,19,106,2):: CALL HCHA
R(19,15,110):: CALL HCHAR(19,16,108.2)::
 CALL HCHAR(19,18,109)
1770 CALL COLOR(9,15,6):: CALL COLOR(10,
9,6):: CALL COLOR(11,9,6):: CALL COLOR(1
4,15,6):: CALL COLOR(2,11,6)
1780 CALL HCHAR(22,6,43):: CALL HCHAR(22
,9,43)
1790 CALL HCHAR(22,24,43):: CALL HCHAR(2
2,27,43)
1800 ! REDEF. DU PLONGUEUR
1810 CALL CHAR(88."020202020203030303030
F101113031140404040 40C0C8C0C8C8F00080C0C
080")! PLONGUEUR(BAS)
1820 CALL CHAR(92."01030301000F131303130
30202020202 88C0C8880BF0C0C0C0C0C04040404
040")! PLONGUEUR(HAUT)
1830 CALL PATTERN(#3.88)
1840 CALL LOCATE(#3,92,124)
1850 TRERAM=0 :: FOR I=7 TO 10
1860 CALL SPRITE(#I,132,2,160,232,0,-INT
(NI/1.5)-15)
1870 CALL POSITION(#I.Y,X):: IF X>171 TH
EN 1870
1875 NEXT I
1880 CALL JOYST(1.X,Y):: CALL MOTION(#3.
-Y*2.X*2):: IF Y=4 THEN CALL PATTERN(#3.
92)ELSE IF Y=-4 THEN CALL PATTERN(#3,88)
1890 CALL POSITION(#3,Y.X):: IF Y<76 THE
N CALL MOTION(#3,12,0)
1900 IF Y>157 THEN CALL MOTION(#3,-12,0)
1905 CALL GCHAR(INT(Y/8)+3,INT(X/8)+2,Q)
:: CALL COINC(ALL.W)
1910 IF Q<>120 THEN 1930
1920 IF W=-1 THEN 1950
1925 GOTO 1880
1930 IF Q<>43 THEN 1950
1940 TRERAM=TRERAM+1 :: CALL HCHAR(INT(Y
/8)+3,INT(X/8)+2.120):: SC=SC+150+NI*10
:: CALL SOUND(100,-1,0)
1945 IF TRERAM<4 THEN 1880 ELSE CALL MOT
ION(#3,0,0)
1946 FOR K=1 TO 16 :: CALL SCREEN(K):: C
ALL SOUND(200,-1,0):: NEXT K :: CALL SCR
EEN(8):: GOTO 2030
1950 P=P-1 :: CALL DELSPRITE(#3,#7,#8,#9
,#10):: CALL HCHAR(10,1,120,480):: CALL
COLOR(2,2,8):: GOSUB 5000 :: GOTO 1550
2000 CALL DELSPRITE(#3,#7,#8,#9,#10):: C
ALL HCHAR(10,1,120,480):: GOSUB 5000 ::
DISPLAY AT(12,3)BEEP:"   NIVEAU:";NI;"
TERMINE !"
2010 FOR I=1 TO 1000 :: NEXT I :: NI=NI+
1 :: IF NI=5 OR NI=10 THEN P=P+1
2020 CALL COLOR(2,2,8):: CALL HCHAR(12,1
,120,32):: GOTO 750
2030 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#3,
-Y*2,X*2):: CALL PATTERN(#3,92)
2040 CALL POSITION(#3,X,Y):: IF X>65 THE
N 2030 ELSE CALL COINC(ALL,W):: IF W<>-1
 THEN 1950 ELSE 2000
4900 !
5000 ! AFF. DU RESULTAT
5010 ! ----------------
5020 !
5030 VI$=" VIES  : " :: IF P<2 THEN VI$=
" VIE   : "
5040 DISPLAY AT(13,4):" SCORE : ";SC
5050 DISPLAY AT(17,4):VI$;P
5060 DISPLAY AT(21,4):" NIVEAU: ";NI
5070 GOSUB 5090 :: IF P<1 THEN 6150 ELSE
 CALL HCHAR(13,1,120,352)
5080 RETURN
5085 !
5090 ! MUSIQUE
6000 ! -------
6010 !
6020 FOR D=1 TO 100 :: NEXT D :: RESTORE
6030 FOR Y=1 TO 23
6040 READ S,D
6050 CALL SOUND(S,D,0)
6060 NEXT Y :: FOR D=1 TO 100 :: NEXT D
:: RETURN
6070 DATA 200.220,800,294,200,44000
6080 DATA 200,220,200,330,200,349
6090 DATA 200,392,200,440,800,392
6100 DATA 200,44000,200,262,200.294
6110 DATA 200,330,200,349,400,392
6120 DATA 800,349,200,44000,200.247
6130 DATA 200,262,200,294,200,330
6140 DATA 200,349,800,330
6150 DISPLAY AT(17,4)BEEP:"   G A M E
 O V E R"
6160 DISPLAY AT(21.4):"UNE AUTRE PARTIE
(O/N)?"
6170 CALL KEY(0.K,S):: IF S=0 THEN 6170
6180 IF K=79 OR K=111 THEN 670
6190 IF K=78 OR K=110 THEN CALL DELSPRIT
E(ALL):: CALL CLEAR :: END
6200 GOTO 6170
6205 !
6210 ! ********************
6220 ! *                  *
6230 ! *   F  I  N  I  !  *
6240 ! *                  *
6250 ! ********************
```

AMSTRAD

Suite de la page 26

```
1430 DATA 3,17,4,17,12,17,13,17,14
,17,18,17,2,18,3,18,7,18,8,18,11,1
8,12,18,13,18,14,18,15,18,18,18,31
,18,33,18,35,18,2,19,6,19,7,19,8,1
9,9,19,12,19,13,19,14,19,18,19,24,
19,30,19,31,19,32,19,33,19,34,19,3
5,19,36,19,13,20,18,20,23,20,25,20
,29,20,32,20
1440 DATA 34,20,37,20,18,21,24,21,
30,21,31,21,32,21,33,21,34,21,35,2
1,36,21,18,22,31,22,33,22,35,22,6,
23,7,23,18,23,6,24,8,24,13,24,18,2
4,999,999
1450 '*** TABLEAU 4 ***
1460 XE=20:YE=10:E=1:E1=0:C1=13:NH
=11:NCH=2:XC(1)=30:YC(1)=24:XC(2)=
36:YC(2)=24:LOCATE XE,YE:INK 3,6:P
EN 3:PRINT FUEL$:PEN 1
1470 MU=7:XMU(1)=16:YMU(1)=6:XMU(2
)=10:YMU(2)=8:XMU(3)=11:YMU(3)=8:X
MU(4)=10:YMU(4)=14:XMU(5)=11:YMU(5
)=14:XMU(6)=14:YMU(6)=20:XMU(7)=6:
YMU(7)=22
1480 FOR I=1 TO MU:LOCATE XMU(I),Y
MU(I):PRINT CHR$(252):MUNI(I)=1:NE
XT I
1490 FOR TES=1 TO NCH:LOCATE XC(TE
S),YC(TES):PRINT CHA2$:CHAR(TES)=1
:NEXT TES
1500 RESTORE 1520:RETURN
1510 'DATAS ROCHERS
1520 DATA 4,3,13,3,14,3,15,3,16,3,
17,3,18,3,19,3,4,4,5,4,6,4,7,4,8,4
,9,4,10,4,18,4,19,4,4,5,5,5,6,5,7,
5,10,5,11,5,12,5,13,5,14,5,15,5,19
,5,4,6,7,6,14,6,15,6,19,6,4,7,5,7,
6,7,7,7,10,7,11,7,15,7,16,7,7,8,9,
8,12,8,4,9,5,9,6,9,7,9,10,9,11,9,4
,10,7,10,10,10
1530 DATA 11,10,4,11,7,11,9,11,12,
11,16,11,17,11,18,11,19,11,20,11,4
,12,5,12,7,12,10,12,11,12,19,12,20
,12,21,12,4,13,7,13,10,13,11,13,16
,13,17,13,18,13,19,13,20,13,22,13,
23,13,4,14,7,14,9,14,12,14,19,14,2
0,14,23,14,4,15,5,15,6,15,7,15,10,
15,11,15,16,15
1540 DATA 17,15,18,15,19,15,20,15,
23,15,24,15,4,16,5,16,6,16,7,16,19
,16,20,16,23,16,24,16,4,17,5,17,6,
17,7,17,15,17,16,17,17,17,18,17,19
,17,20,17,25,17,16,18,17,18,18,18,
19,18,20,18,21,18,22,18,23,18,24,1
8,25,18,26,18,4,19,5,19,6,19,7,19,
8,19,9,19,12,19
1550 DATA 13,19,17,19,18,19,19,19,
25,19,26,19,4,20,5,20,6,20,7,20,8,
20,9,20,11,20,12,20,19,20,21,20,22
,20,23,20,25,20,4,21,5,21,8,21,9,2
1,12,21,13,21,14,21,15,21,16,21,19
,21,21,21,23,21,25,21,4,22,5,22,16
,22,19,22,21,22,23,22,25,22,4,23,5
,23,6,23,7,23
1560 DATA 8,23,9,23,10,23,11,23,12
,23,13,23,19,23,20,23,21,23,23,23,
24,23,25,23,26,23,4,24,5,24,6,24,7
,24,8,24,9,24,10,24,12,24,13,24,14
,24,15,24,16,24,17,24,18,24,19,24,
20,24,21,24,22,24,23,24,24,24,25,2
4,26,24,27,24,999,999
1570 '*** TABLEAU 5***
1580 C1=14:NH=2:NCH=3:XC(1)=9:YC(1
)=23:XC(2)=27:YC(2)=23:XC(3)=14:YC
(3)=24
1590 MU=3:XMU(1)=16:YMU(1)=19:XMU(
2)=15:YMU(2)=20:XMU(3)=17:YMU(3)=2
0
1600 FOR I=1 TO MU:LOCATE XMU(I),Y
MU(I):PRINT CHR$(252):MUNI(I)=1:NE
XT I
1610 FOR TES=1 TO NCH:LOCATE XC(TE
S),YC(TES):PRINT CHA1$:CHAR(TES)=1
:NEXT TES
1620 RESTORE 1640:RETURN
1630 'DATAS ROCHERS
1640 DATA 6,3,7,3,8,3,9,3,17,3,18,
3,19,3,20,3,21,3,31,3,32,3,33,3,34
,3,7,4,8,4,10,4,19,4,20,4,31,4,32,
4,33,4,34,4,8,5,18,5,19,5,20,5,30,
5,31,5,32,5,33,5,18,6,19,6,32,6,18
,7,19,7,18,8,19,8,20,8,21,8,22,16,
23,16,21,17,22,17,23,17,21,18,22,1
8,23,18,24,18
1650 DATA 21,19,22,19,23,19,24,19,
3,20,16,20,20,20,21,20,22,20,23,20
,24,20,25,20,2,21,3,21,4,21,15,21,
16,21,17,21,19,21,25,21,26,21,38,2
1,39,21,2,22,3,22,4,22,5,22,6,22,9
,22,10,22,11,22,14,22,15,22,16,22,
17,22,18,22,25,22,26,22,27,22,28,2
2,37,22,38,22
1660 DATA 29,22,39,22,1,23,2,23,3,
23,4,23,5,23,11,23,24,23,30,23,36,
23,37,23,38,23,39,23,1,24,2,24,3,2
4,4,24,5,24,6,24,7,24,8,24,9,24,10
,24,11,24,24,24,26,24,27,24,28,24,
29,24,30,24,36,24,37,24,38,24,39,2
4,999,999
1670 '*** TABLEAU 6 ***
1680 C1=15:NH=5:NCH=3:XC(1)=29:YC(
1)=13:XC(2)=4:YC(2)=14:XC(3)=13:YC
(3)=18
1690 FOR TES=1 TO NCH:LOCATE XC(TE
S),YC(TES):PRINT CHA1$:CHAR(TES)=1
:NEXT TES
1700 RESTORE 1720:RETURN
1710 'DATAS ROCHERS
1720 DATA 26,3,27,3,26,4,27,4,32,4
,33,4,35,4,8,5,9,5,16,5,19,5,26,5,
27,5,34,5,39,5,2,6,3,6,4,6,5,6,7,6
,9,6,17,6,18,6,26,6,27,6,28,6,29,6
,32,6,33,6,34,6,38,6,39,6,6,7,7,7,
8,7,9,7,17,7,18,7,26,7,34,7,39,7,4
,8,7,8,8,8,9,8,16,8,19,8,26,8,29,8
,30,8,33,8,34,8
1730 DATA 39,8,4,9,26,9,29,9,30,9,
33,9,34,9,39,9,4,10,8,10,26,10,29,
10,30,10,33,10,34,10,39,10,4,11,5,
11,6,11,7,11,8,11,26,11,29,11,30,1
1,32,11,33,11,34,11,39,11,4,12,12,
12,13,12,14,12,15,12,16,12,34,12,1
1,13,17,13,26,13,34,13,6,14,12,14,
14,14,16,14,26,14
1740 DATA 27,14,28,14,29,14,30,14,
31,14,32,14,33,14,34,14,2,15,3,15,
4,15,5,15,6,15,11,15,17,15,27,15,2
8,15,29,15,30,15,31,15,32,15,33,15
,6,16,10,16,18,16,28,16,29,16,30,1
6,31,16,32,16,39,16,6,17,9,17,19,1
7,29,17,30,17,31,17,38,17,39,17,8,
18,20,18,30,18
1750 DATA 37,18,38,18,39,18,9,19,1
0,19,11,19,12,19,13,19,14,19,15,19
,16,19,17,19,18,19,19,19,36,19,37,
19,38,19,39,19,30,20,37,20,38,20,3
9,20,2,21,21,21,29,21,30,21,31,21,
38,21,39,21,2,22,3,22,20,22,21,22,
22,22,29,22,31,22,39,22,2,23,3,23,
4,23,19,23,20,23
```

A SUIVRE...

LES OEUFS DE PIEDTRUCHE

ORIC

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

SUITE DU N°153

```
 2214 FORI=20TO24:PLOT2,I,18:PLOT3
8,I,21:NEXT
 2215 PLOT4,20,4
 2216 PLOT3,20,"  TTT T   TT TTT T
TT  TTT  TTT  T"
 2217 PLOT2,19,"IFI   F EEE  I   I
  EE   IE   EF I"
 2218 PLOT2,18,"J       DBD  F   F
  BB   FD   B  J"
 2219 PLOT2,17,"F       AAC
  CA    C   A  A"
 2220 PLOT2,10,"       LVTIKMMMLEK
"
 2221 PLOT2,11,"       LJK      N"
 2222 PLOT2,12,"                Q"
 2223 PLOT2,13,"                Q"
 2224 PLOT2,5,"EEEKLEEEREEJEEEJEEE
EERERE EEEEJEJEEJ"
 2225 PLOT17,9,"HEG":PLOT17,8,"FFF
"
 2226 PLOT2,14,"   V    V
      V       V"
 2227 PLOT2,15,"V              V
      V"
 2230 P=0
 2231 FORI=2TO24:PLOT1,I,"E":PLOT3
7,I,"E":NEXT
 2300 GOTO330
 2301 REM *************
 2302 REM *           *
 2303 REM * TABLEAU 4 *
 2304 REM *           *
 2305 REM *************
 2310 X=3:Y=22:PAPER3:INK5:CP=17:C
I=20
 2311 FORA=3TO23:PLOT1,A,"E
                          E":NEX
T
 2312 PLOT1,2,"EEEEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEEEEE"
 2313 PLOT1,24,"EEEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEEEEE"
 2314 PLOT2,23,"IIIITTTTTTTTIITTEII
TEEEIITTTEEVIVIIT"
 2315 FORI=22TO10STEP-1
 2316 PLOT2,I,"              E
HEG     HG"
 2317 NEXT
 2318 PLOT2,9,"             LIK L
ITIK   LEIK"
 2319 PLOT2,8,"
       B"
 2320 PLOT2,7,"
      AM"
 2321 PLOT2,4,"
HEG     HG"
 2322 PLOT2,5,"
 R      R"
 2323 FORI=3TO3STEP-1:PLOT2,I,"
              HEG     HG":NEXT
 2325 PLOT17,15,"J":PLOT17,16," ":
PLOT17,17,"F"
 2326 PLOT21,19,"JJJ":PLOT21,20,"
  ":PLOT21,21,"ITI":PLOT21,22,"HEG
"
 2327 PLOT2,9,"TTTTKMMMMLTTVVTTK"
 2328 PLOT2,10,"EEEK      LEEEEK"
 2329 PLOT2,11,"EEK        LEEK"
 2330 PLOT2,12,"EK          LK"
 2331 PLOT2,13,"R"
 2332 PLOT31,7,"LETVVV"
 2333 PLOT31,8," LEEEE"
 2334 PLOT31,9,"  LEEE"
 2335 PLOT31,10,"   LEE"
 2336 PLOT31,11,"    LJ"
 2337 PLOT5,15,"VTTTV TTVV"
 2338 PLOT29,12,"JJ":PLOT29,13,"
":PLOT29,14,"II"
 2339 PLOT17,11,"E":PLOT17,10,"E"
 2340 PLOT2,3,"NNPPNNNNNPR"
 2350 PLOT2,4,"OOOOOOOOOO"
 2360 PLOT2,5," Q   Q Q"
 2361 PLOT33,15,"V V"
 2362 PLOT2,16,"V            V"
 2363 PLOT2,17,"    V"
 2364 PLOT2,18,"         V"
 2365 PLOT2,19,"  V"
 2399 P=-10
 2400 GOTO330
 2401 REM *************
 2402 REM *           *
 2403 REM * TABLEAU 5 *
 2404 REM *           *
 2405 REM *************
 2410 X=3:Y=4:PAPER5:INK3:CP=17:CI
=20
 2411 FORA=3TO23:PLOT1,A,"E
                          E":NEX
T
 2412 PLOT1,2,"EEEEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEEEEE"
 2413 PLOT1,24,"EEEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEEEEE"
 2414 PLOT2,23,"VVVVVVVVVVVVVVVTTV
VVVVVVVVVVVVVVVVV"
 2415 PLOT2,5,"TTT":PLOT34,5,"TTT"
 2416 PLOT7,13,"TT":PLOT15,8,"TT"
 2417 PLOT19,18,"TTT"
 2418 PLOT2,6,"PNR":PLOT34,6,"PNN"
 2419 PLOT2,7,"OO ":PLOT34,7,"OOO"
 2420 PLOT7,14,"RO":PLOT15,9,"PP":
PLOT15,10,"QQ"
 2421 PLOT19,19,"PNP":PLOT19,20,"O
OQ"
 2422 PLOT2,13,"MMMMM"
 2423 PLOT25,13,"LIIKMMMMMMMM":PLO
T26,14,"LK"
 2499 P=5
 2500 GOTO330
 2501 REM *************
 2502 REM *           *
 2503 REM * TABLEAU 6 *
 2504 REM *           *
 2505 REM *************
 2510 X=36:Y=16:PAPER0:INK1:CP=21:
CI=22
 2511 FORA=3TO23:PLOT1,A,"E
                          E":NEX
T
 2512 PLOT1,2,"EEEEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEEEEE"
 2513 PLOT1,24,"EEEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEEEEE"
 2514 PLOT2,22,18:PLOT38,22,16
 2515 PLOT2,21,18:PLOT38,21,16
 2516 PLOT2,20,18:PLOT38,20,16
 2517 PLOT2,23,17:PLOT38,23,16
 2518 PLOT3,23,4:PLOT36,23,1
 2519 PLOT3,20,"HEEG"
 2520 PLOT3,21,"LEEKFF"
 2521 PLOT7,22,"HG FF  F"
 2522 PLOT3,22," LEG"
 2523 PLOT2,19,"EEGF"
 2524 PLOT2,18,"BDAF"
 2525 PLOT2,17,"AC"
 2526 PLOT7,23,"  T  TT TTVTTTTVTT
VVVTTTV  TT"
 2527 PLOT36,19,"H":PLOT36,18,"H":
PLOT35,17,"LE":PLOT36,22,"H"
 2528 PLOT16,19,"FBDBDDF"
 2529 PLOT16,20,"RJJJJJR"
 2530 PLOT16,18," AACAC "
 2531 PLOT16,17,"    C  "
 2532 PLOT2,3,"NNNPPNPNNNPRNPNPPNN
NPNPNNNPNNPNPNPR"
 2533 PLOT2,4,"OOQOQOQQJOQ OQOQOQO
QOQOQOQOQOOOOQO"
 2544 PLOT2,10,"TEVVTKMMMMLEK"
 2545 PLOT2,11,"EEEEK      N"
 2546 PLOT2,12,"EEGR       O"
 2547 PLOT2,13,"EK         O"
 2548 PLOT2,14,"R          O"
 2549 PLOT2,15,"           O"
 2550 PLOT2,16,"           Q"
 2551 PLOT18,9,"HEVVVTTVVVEG"
 2552 PLOT18,10,"LEEEEEEEEEEK"
 2553 PLOT18,11," RJRJJRRRRK"
 2554 PLOT18,12,"  O  O     "
 2555 PLOT18,13,"    Q"
 2556 PLOT3,19,"E"
 2557 PLOT32,22,"II"
 2558 PLOT36,20,"H":PLOT36,21,"H"
 2559 PLOT38,24,16
 2599 P=0
 2600 GOTO330
 2601 REM *************
 2602 REM *           *
 2603 REM * TABLEAU 7 *
 2604 REM *           *
 2605 REM *************
 2610 CLS
 2611 X=19:Y=5:PAPER4:INK1
 2612 FORA=3TO23:PLOT1,A,"E
                          E":NEX
T
 2613 PLOT1,2,"EEEEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEEEEE"
 2614 PLOT1,24,"EEEEEEEEEEEEEEEEEE

EEEEEEEEEEEEEEEEEE"
 2615 PLOT2,23,"IIITIIIIIIIIIIIIII
IIIVIIIIIIIIIVIIT"
 2616 PLOT2,22,"             BD
  BB      F"
 2617 PLOT2,21,"             AC
  CA"
 2618 PLOT2,6,"TTEK":PLOT2,7,"EEK"
:PLOT2,8,"EK":PLOT2,9,"R"
 2619 PLOT33,6,"LETT":PLOT34,7,"LE
E":PLOT35,8,"LE":PLOT36,9,"R"
 2620 PLOT3,13,"LTKMMMMMMLETTTTG H
TTTTEKMMMMMMLTK"
 2630 PLOT4,14,"R         LEEEEK LE
EEEK      R"
 2640 PLOT14,15,"RPNR   RNPR":PLOT
15,16,"QO     OQ"
 2651 PLOT19,6,"A":PLOT18,7,"FBF":
PLOT18,8,"HEG":PLOT18,9,"RPR":PLOT
19,10,"Q"
 2652 P=0
 2660 PLOT16,19,"LTVIVTK":PLOT17,2
0,"LEEEK":PLOT18,21,"LJK"
 2700 GOTO330
 2701 REM *************
 2702 REM *           *
 2703 REM * TABLEAU 8 *
 2704 REM *           *
 2705 REM *************
 2710 X=02:Y=07:PAPER0:INK4:CP=21:
CI=17
 2711 FORA=3TO23:PLOT1,A,"C
                          C":NEX
T
 2712 PLOT1,2,"CCCCCCCCCCCCCCCCCCC
CCCCCCCCCCCCCCCCCC"
 2713 PLOT1,24,"EEEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEEEEE"
 2714 FORI=19TO22:PLOT1,I,22:PLOT3
8,I,16:NEXT
 2715 PLOT1,23,20:PLOT3,23,1:PLOT3
8,23,16
 2716 PLOT4,23," TTTV VTT  TT
      TTTV"
 2717 PLOT2,22,"BBD     B   DD  HEE
EEEEEEGBD     BBDDB"
 2718 PLOT2,21,"ACA     A   AA  CHE
EEEEEEGAC     AACCA"
 2719 PLOT2,20,"                FH
EEEEEGA"
 2720 FORI=19TO4STEP-1:PLOT2,I,"
             HEEEEEG":NEXT
 2721 PLOT2,16,"           LETTVVTT"
 2722 PLOT2,17,"            LJJEJEJ"
 2733 PLOT2,18,"              R N"
 2734 PLOT2,19,"              O"
 2735 PLOT2,8,"TTVVTTEK"
 2736 PLOT2,9,"EEEEEEK"
 2737 PLOT2,10,"RNPPNR"
 2738 PLOT2,11," OOOO"
 2739 PLOT30,14,"LETVTE"
 2740 PLOT30,15," LEEEE"
 2741 PLOT30,16,"  RNNP"
 2742 PLOT30,17,"   OOO"
 2743 PLOT30,18,"    Q"
 2799 P=0
 2800 GOTO330
 2801 REM ************************
 2802 REM *                      *
 2803 REM * RETOUR AU TABLEAU 1 *
 2804 REM *                      *
 2805 REM ************************
 2810 CLS:TA=1:ML=2010:FW=330
 2820 VI=VI+.3:NI=NI+1
 2830 PLOT22,25,"niveau:":PLOT31,2
5,STR$(NI)
 2840 GOTOML
```

VIC 20

Suite de la page 26

```
3095 ZX=7809:XY=7860
3100 GOTO300
4000 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■STAGE 3
■":PW=4:FG=0:VI=VI+1:SC=SC+80
4005 FORT=1TO1000:NEXT
4010 PRINT"■■■■ @@@@■N■@@@@■■EE■■I
EE■■EE■TT■@■N■@@@@■N■@@@@■N■@@@@
@@"
4020 PRINT"■■■ @@@C■■D■@@@@■N■@ @@
■■EE■■EE■■EE■TT■@■N■@ C■■D■@@@@"
4030 PRINT"■■■ @@@@■N■@C■■D■ @@■■I
EE■■EE■■EE■TT■@■N■@@@ @C■■D■@@■N
■@@@@"
4040 PRINT"■■■ @C■■D■@@@@■N■ @@@@@
■■EE■■EE■■EE■TT■@■N■C■■D■@@@@■N
■ @@@"
4050 PRINT"■■■ @@@@@■N■@@C■■D■ @@■
■EE■■EE■■EE■TT■@@C■■D■@@@@■N■@@■I
N■ @@"
4060 PRINT"■■■ @@@@@@@@@@@@@@@@@@@
@"EEQEEQEE@@CQD@@QN@@QN @@"
4065 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■G
    H"
4070 FORT=7680TO8164STEP22:POKET,5
:NEXT:FORT=7701TO8185STEP22:POKET,
5:NEXT
4080 ZX=7809
4100 GOTO300
5000 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■STAGE 4■":P
W=5:FG=0:VI=VI+1:SC=SC+90
5005 FORT=1TO1000:NEXT
5010 PRINT"■■■ @@@@@■N■@@@@@■N■@@@
■■EE■■EE■TT■@@@@@■N■@@@@@"
5020 PRINT"■■■ @@@■TG■@@@■N■C■■D■@
@@@■N■@@■■EE■■EE■■EE■TT■@@@■N■C
■■D■@@@■H■@@"
5030 PRINT"■■■ @@C■■D■@@■N■@@■■EE
■■EE■■EE■TT■ @@@■N■C■■D■@@ @@@@■N
■@@@@"
5040 PRINT"■■■ @@@C■■D■@@@■N■ @@■I
■EE■■EE■■EE■TT■C■■D■ @@■N■@@@@■N■
@@@@■N■@@"
5050 PRINT"■■■ @C■■D■@@■N■@■■EE■■I
■EE■■EE■TT■ @@■N■@@@@@C■■D■@@@■N■@
@@@@"
5055 PRINT"■■■@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
@"
5060 FORT=7680TO8164STEP22:POKET,5
:NEXT:FORT=7701TO8185STEP22:POKET,
5:NEXT
5070 XY=7772:ZX=7809
5100 GOTO300
6000 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■STAGE 5":P
W=6:FG=0:VI=VI+1:SC=SC+100
6005 FORT=1TO1000:NEXT
6010 PRINT"■■SCORE:■"
6020 PRINT"■■■ @@@■N■@@@@@■N■@@@@
■■EE■■EE■■EE■TT■@@@@@■N■@@@@@"
6030 PRINT"■■■ @@@ @C■■D■@@■N■@@■I
■EE■■EE■■EE■TT■@@■N■C■■D■@@ @@@
@@@"
6040 PRINT"■■■ @ @C■■D■@@@■N■@@@@■
■N■@@@@■■EE■■EE■■EE■TT■ @C■■D■@@
■■N■@@@"
6050 PRINT"■■■ @@@@■N■@@@C■■D■@@@■
■■EE■■EE■■EE■TT■ @@■N■@@@@■N■C■■I
D■@@@@"
6060 PRINT"■■■ @@■N■C■■D■@ @@@@■■I
EE■■EE■TT■@@■N■@ C■■D■@@@■■EE■■EE■
■@C■■D■@@@■N■@@"
6070 PRINT"■■■ @@@@■TG■@@@@@@@@@@
@@@@■TH■@@"ON@ CQD@@QEEQEE@CQD@@QN@
@"
6075 FORT=7680TO8164STEP22:POKET,5
:NEXT:FORT=7701TO8185STEP22:POKET,
5:NEXT
6080 ZX=7809:XY=8125
6100 GOTO300
7000 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■STA
GE 6":PW=7:FG=0:VI=VI+1:SC=SC+100
7005 FORT=1TO1000:NEXT
7010 PRINT"■■■@@@@@■N■@@@@@@■■EE■■I
■EE■■EE■TT■@@■N■@@@■■EE■■EE■■EE■■
■TT■@■N■@@@@@@@"
7020 PRINT"■■■@@@C■■D■@@ @@■■EE■■I
EE■■EE■TT■@■N■@C■■D■@@@■■EE■■EE■
■■EE■TT■@■N■@@"
7025 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■EE■■I
■EE■■EE■TT■@C■■D■@@@@■N■@"
7030 PRINT"■■■@@@C■■D■ @@@■N■@C■■I
D■@@C■■D■@@@■■EE■■EE■■EE■TT■@ @@
■N■@@"
7040 PRINT"■■■@@@■N■@C■■D■ @@■■EE
■■EE■■EE■TT■@@C■■D■@ @@■N■@@@■■EE
■■EE■■EE■TT■@@"
7045 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■@C■■D■
@@■N■@@@■N■"
7050 PRINT"■■■@@@@■N■C■■D■@ @@@@■■I
EE■■EE■TT■@@■N■ @@@■■EE■■EE■TT■@■N
■@ C■■D■@@■N■@@"
7060 PRINT"■■■@@@@@■TG■@@@@@@@@@@@
@@@■TH■@@"
7070 FORT=7680TO8164STEP22:POKET,5
:NEXT:FORT=7701TO8185STEP22:POKET,
5:NEXT
7080 ZX=7787:XY=8125
7100 GOTO300
20000 FORU=15TO0STEP-.5
20010 POKES1,130:POKE36878,U:NEXT
20020 POKES1,0:POKE36878,15
20030 RETURN
255 ππ
22000 PRINT"■■PERDU"
22010 PRINT"■UNE AUTRE PARTIE?"
22020 GOSUB40000
22030 END
30000 PRINT"■■■■■■■GAGNE!!!BIEN J
OUE■"
30010 PRINT"■■■SCORE:■"SC
30015 PRINT"■UNE AUTRE?"
30020 GOSUB40010
30030 END
40010 GETA$
40020 IFA$="O"THENRUN
40030 IFA$="N"THENEND
40040 GOTO40010
40050 RETURN
```

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

PARTICIPE PASSÉ

COMMODORE 64

SUITE DU N°153

```
6070 DATA"JULIE,JE CRAINS QUE L'ON
 T'AIT (SUIVRE)",SUIVIE,AVOIR
6080 DATAILS NE CACHAIENT PAS LA P
EINE  QUE LEUR AVAIT (CAUSER) LA M
ORT DE TOM
6085 DATACAUSEE,AVOIR
6090 DATAILS AVAIENT TOUS (PASSER)
 UNE EXCELLENTESOIREE,PASSE,AVOIR
6100 DATAMA SOEUR A (VOULOIR) NOUS
 VOIR PARTIR,VOULU,AVOIR
6110 DATALES ENFANTS ONT (SORTIR)
LEUR VELO POUR FAIRE UNE PETITE RA
NDONNEE
6115 DATASORTI,AVOIR
6120 DATAELLE A (ACCOMPLIR) DES PR
OGRES ETONNANTS,ACCOMPLI,AVOIR
6130 DATACROIS-TU QU'ILS AIENT (VO
IR) LES BOU-    TEILLES?,VU,AVOIR
6140 DATALES DEUX FILLETTES AVAIEN
T (AMENER) L'   ANE AVEC ELLES,AMEN
E,AVOIR
6150 DATADES MILLIERS DE VEHICULES
 ONT (EMPRUN-   TER) L'AUTOROUTE
6155 DATAEMPRUNTE,AVOIR
6160 DATA"QUAND ILS EURENT (FINIR)
, ILS ALLERENT  AU CINEMA",FINI,AV
OIR
6170 DATATE SOUVIENS-TU DE LA JOLI
E FILLE QUE     NOUS AVIONS (APERCE
VOIR)?
6175 DATAAPERCUE,AVOIR
6180 DATALES BLES QUE NOUS AVONS (
SEMER) SERONT  BIENTOT MURS,SEMES,
AVOIR
6190 DATAJE VOUS AI TOUS (INVITER)
 A MA SOIREE,INVITES,AVOIR
6200 DATAQU'ELLE EST BELLE! C'EST
TON FRERE QUI  TE L'A (FAIRE)?,FAI
TE,AVOIR
6210 DATA"TOUTES LES BRANCHES CASS
EES, IL LES A   (RAMASSER)",RAMASS
EES,AVOIR
6220 DATA"ELLES L'ONT (AVOIR), LEU
R VICTOIRE!",EUE,AVOIR
6230 DATAVOICI LES OUTILS QU'IL M'
A (FOURNIR),FOURNIS,AVOIR
6240 DATA"IL NOUS A (ABANDONNER),
MURMURAIENT-ILS",ABANDONNES,AVOIR
6250 DATAELLE LES A (ETREINDRE) TR
ES FORT TOUS   LES DEUX,ETREINTS,A
VOIR
6260 DATATOUTES CES HISTOIRES ELLE
 LES LUI AVAIT BIEN (RACONTER) CEN
T FOIS
6265 DATARACONTEES,AVOIR
6270 DATAC'ETAIT UNE PIERRE QUE LE
 JEUNE GARCON  AVAIT (LANCER) TRES
 LOIN
6275 DATALANCEE,AVOIR
6280 DATA"ILS L'ONT BIEN (VOIR), L
A VIEILLE SOR-  CIERE!",VUE,AVOIR
6290 DATA"LES AVIEZ-VOUS (VOIR), C
ES COLLIERS?",VUS,AVOIR
6300 DATALES LABOUREURS ONT (CONDU
IRE) LEUR ATTE-LAGE AVEC ASSURANCE
6305 DATACONDUIT,AVOIR
6310 DATALES CHARBONNIERS ONT (DRE
SSER) LEURS    MEULES,DRESSE,AVOIR
6320 DATACES LIVRES M'ONT BEAUCOUP
 (PLAIRE),PLU,AVOIR
6330 DATALES ETOILES AVAIENT (SCIN
TILLER) DANS LECIEL CLAIR,SCINTILL
E,AVOIR
6340 DATA"S'ILS AVAIENT (SAVOIR) C
ELA, ILS NE SE- RAIENT PAS SORTIS"
,SU,AVOIR
6350 DATANOUS AVONS (LIRE) CET OUV
RAGE EN UNE    HEURE,LU,AVOIR
6360 DATALES ELEVES ONT (RIVALISER
) D'ARDEUR POURREUSSIR,RIVALISE,AV
OIR
6370 DATALES MACONS ONT (DEMOLIR)
UN VIEUX MUR,DEMOLI,AVOIR
6380 DATANOUS AVONS BIEN (REGRETTE
R) D'AVOIR ETE ABSENTS LORS DE VOT
RE VISITE
6385 DATAREGRETTE,AVOIR
6390 DATAILS AURAIENT (SAUTER) S'I
LS AVAIENT ETE PLUS COURAGEUX,SAUT
E,AVOIR
6400 DATALA LECON QUE NOUS AVONS (
APPRENDRE)     ETAIT LONGUE,APPRIS
E,AVOIR
6410 DATALES BOURGEONS ONT (ENTROU
VRIR) LEURS    ECAILLES POISSEUSES
6415 DATAENTROUVERT,AVOIR
6420 DATALES CULTIVATEURS VISITENT
 LES CHAMPS QUEL'ORAGE A (DEVASTER
)
6425 DATADEVASTES,AVOIR
6430 DATALES LIVRES QUE NOUS AVONS
 (LIRE) ETAIENTINTERESSANTS,LUS,AV
OIR
6440 DATALES ROSES QU'ELLES ONT (C
UEILLIR) SONT  TRES PARFUMEES
6445 DATACUEILLIES,AVOIR
6450 DATALES FEMMES ONT (RAPPORTER
) DES BRASSEES DE LILAS,RAPPORTE,A
VOIR
6460 DATALE FROID NOUS A (ROUGIR)
LE VISAGE,ROUGI,AVOIR
6470 DATALE SOLEIL NOUS A (ACCABLE
R) DE SES RA-  YONS BRULANTS,ACCAB
LES,AVOIR
6480 DATALES ENFANTS S'ARRETENT DE
VANT LA VITRINEQUE LE MARCHAND A (
GARNIR)
6485 DATAGARNIE,AVOIR
6490 DATALES DALHIAS QUE LA GELEE
A (FLETRIR)    PENDENT SUR LEUR TI
GE
6495 DATAFLETRIS,AVOIR
6500 DATALA COTE QUE LE CYCLISTE A
 (GRAVIR) EST  LONGUE MAIS RAPIDE
6505 DATAGRAVIE,AVOIR
6510 DATAIL NOUS AVAIT (PLAINDRE)
DE NOUS SAVOIR MALADES,PLAINTS,AVO
IR
6520 DATALA TERRE QUE LE GEL A (DU
RCIR) FAIT SON-NER LES FERRURES DE
S CHEVAUX
6525 DATADURCIE,AVOIR
6530 DATALE MENUISIER A FABRIQUE L
ES MEUBLES QU' ON LUI AVAIT (COMMA
NDER)
6535 DATACOMMANDES,AVOIR
6540 DATALES CHASSEURS ONT TRAQUE
LA BICHE ET L' ONT (TUER),TUEE,AVO
IR
6550 DATALA SERVANTE A LAVE LES AS
SIETTES PUIS   LES A (RANGER),RANG
EES,AVOIR
6560 DATALES FAUCHEURS ONT COUPE L
'AVOINE ET L'  ONT (LIER) EN GERBE
S,LIEE,AVOIR
6570 DATALES FERMIERS ONT EU VITE
(VENDRE) TOUS  LEURS PRODUITS,VEND
U,AVOIR
6580 DATACES RECOMPENSES M'ONT (FA
IRE) UN IMMENSEPLAISIR,FAIT,AVOIR
6590 DATAILS ONT LONGUEMENT (ATTEN
DRE) LE TRAIN,ATTENDU,AVOIR
6600 DATANOUS AVONS (CONDUIRE) NOS
 AMIS A LA GARE,CONDUIT,AVOIR
6610 DATA"CES FOURRURES, CE N'EST
PAS MOI QUI LES AI (VENDRE)",VENDU
ES,AVOIR
6620 DATALES POTS QU'ON AVAIT (ENF
OUIR) DEMEU-   RAIENT INTROUVABLES
6625 DATAENFOUIS,AVOIR
6630 DATAJE TE RENDS LES CLES QUE
TU M'AVAIS     (PRETER),PRETEES,AV
OIR
6640 DATALA REGION QUE J'AI (VISIT
ER) L'ANNEE    DERNIERE EST TRES E
NSOLEILLEE
6645 DATAVISITEE,AVOIR
6650 DATA"BIEN QU'ELLES N'AIENT PA
S (DORMIR),EL-  LES S'EFFORCENT DE
 TRAVAILLER"
6655 DATADORMI,AVOIR
6660 DATALA VITESSE AVAIT (ATTEIND
RE) TROIS KILO-METRES PAR SECONDE
6665 DATAATTEINT,AVOIR
6670 DATAJE NE LES AVAIS JAMAIS (V
OIR) SI GAIS,VUS,AVOIR
6680 DATA"ILS NOUS L'ONT POURTANT
(PRETER), CETTE CABANE!",PRETEE,AV
OIR
6690 DATA"NOUS T'AVONS (CHERCHER)
LONGTEMPS, DI-  RENT-ILS A JACQUEL
INE"
6695 DATACHERCHEE,AVOIR
6700 DATA"TOUTES CES RICHESSES, JE
 LES LEUR AI    (DONNER)",DONNEES,
AVOIR
6710 DATAVOUS A-T-ELLE (SOUMETTRE)
 SES PROJETS?,SOUMIS,AVOIR
6720 DATALES FILLETTES AVAIENT (RE
PRENDRE) DES   COULEURS,REPRIS,AVO
IR
6730 DATAILS N'AVAIENT PAS BEAUCOU
P (DORMIR)     CETTE NUIT-LA,DORMI
,AVOIR
6740 DATAONT-ILS REELLEMENT (AGIR)
 EN LEUR AME ETCONSCIENCE?,AGI,AVO
IR
6750 DATADES QUE LA SONNETTE D'ENT
REE EUT (RETEN-TIR) IL SE SAUVA,RE
TENTI,AVOIR
6760 DATAELLE NE NOUS A PAS (MONTR
ER) SA COLLEC- TION DE TIMBRES,MON
TRE,AVOIR
6770 DATAILS NE LUI AVAIENT PAS (M
ENTIR),MENTI,AVOIR
6780 DATAFAUDRA-T-IL QUITTER CES L
IEUX QUE J'AI  TANT (AIMER)?,AIMES
,AVOIR
6790 DATAILS ONT (ACHETER) DES LIV
RES POUR LE    VOYAGE,ACHETE,AVOIR
26994 REM ********************
26995 REM *** TESTS REPONSES ***
26996 REM ********************
27000 POKE214,15:PRINT:PRINTSPC(17
)"■TRES BIEN":SC=SC+1:GOSUB30200:G
OSUB30200
27100 POKE214,18:PRINT:PRINT"
     ■/──────────────────────\"
27110 PRINT"                  |
         |
27120 PRINT"              \────────
──────────/"
27125 POKE214,19:PRINT:PRINTTAB(10
)"■VOTRE SCORE :";SC;"/";S:PRINT:P
RINT
27130 GOSUB30300:PRINT"        ■ UN
AUTRE EXERCICE ?  (O/N)   ■"
27140 GETX$:IFX$=""THEN27140
27142 IFX$="O"THEN27250
27144 IFX$<>"N"THEN27140
27145 GOTO28000
27195 GOSUB30400:GOSUB30400:GOSUB3
0400
27200 POKE214,15:PRINT:FORI=1TO5:P
RINTTAB(4)"■ERREUR...":FORT=1TO10:
NEXT
27210 PRINT"■■":PRINTTAB(4)"■ERREU
R...":FORT=1TO10:NEXT:PRINT"■■":NE
XT
27215 IFP=1THEN27225
27220 PRINTTAB(15)"──> ";B$(N):GO
TO27100
27225 PRINTTAB(15)"──> ";C$(N);"-
 ";B$(N)
27230 GOTO27100
27250 IFP=1THENGOSUB27300:GOTO3120
27260 GOSUB27500:GOTO793
27300 POKE214,4:PRINT:FORL=1TO2:FO
RM=1TO40:PRINT" ";:NEXT:NEXT
27310 :FORI=1TO9:PRINTTAB(15)"
               ":NEXT
27320 FORI=1TO38:PRINT" ";:NEXT:RE
TURN
27400 :GOTO27400
27500 POKE214,7:PRINT:FORL=1TO2:FO
RM=1TO40:PRINT" ";:NEXT:NEXT
27510 POKE214,11:PRINT:PRINTTAB(5)
"                              "
27520 POKE214,15:PRINT:PRINTTAB(4)
"                              "
:RETURN
27994 REM *************
27995 REM *** SCORE ***
27996 REM *************
28000 PRINT"■":POKE53280,11:POKE53
281,11:GOSUB30000
28010 PRINT"■■■■■■■":FORI=1TO9:FOR
J=1TO40:PRINT"■■ ";:NEXT:NEXT
28020 POKE214,2:PRINT:PRINTTAB(13)
"■VOTRE RESULTAT :■
28030 POKE214,8:PRINT:PRINTTAB(18)
;SC;"■/";S;"■ "
28040 PRINT"■■";SPC(15)"  SOIT";IN
T(SC*100/S);"■% "
28045 POKE214,17:PRINT:PRINTTAB(9)
"  ■■                 "
28050 PRINTTAB(9)" ■ 1- RETOUR MEN
U   "
28055 PRINTTAB(9)" ■ 2- MEMES EXER
CICES   "
28060 PRINTTAB(9)" ■ 3- FIN
       "
28065 PRINTTAB(9)" ■
     ■"
28070 GETX$:IFX$=""THEN28070
28080 R=VAL(X$)
28090 ONRGOTO300,28105,35000
28100 GOTO28070
28105 IFP=1THENPRINT"■":GOTO3000
28110 GOTO640
28997 REM *************
28998 REM *** CHOIX ***
28999 REM *************
29000 FORI=1TO5:PRINTTAB(13)" ■VOT
RE CHOIX ? ":FORT=1TO10:NEXT
29010 PRINT"■■":PRINTTAB(13)"■ VOT
RE CHOIX ? ■":FORT=1TO10:NEXT:PRIN
T"■■":NEXTI
29020 GOSUB30200
29030 RETURN
29990 GOTO29990
29995 REM *** EXERCICES AVOIR ET E
TRE **29995
29999 REM *************
30000 REM *** CADRE ***
30001 REM *************
30010 POKE1024,236:FORI=1025TO1062
:POKEI,226:NEXT:POKE1063,251
30020 POKE1984,252:FORI=1985TO2022
:POKEI,98:NEXT:POKE2023,254
30030 FORI=1064TO1944STEP40:POKEI,
97:NEXT
30040 FORI=1103TO1983STEP40:POKEI,
225:NEXT
30110 RETURN
30115 REM *************
30120 FORT=1TO100:NEXT:RETURN
30121 FORT=1TO2700:NEXT:RETURN
30122 FORT=1TO500:NEXT:RETURN
30123 FORT=1TO2000:NEXT:RETURN
30125 REM *******************
30126 REM *** SONORISATION ***
30127 REM *******************
30130 REM *** GONG ***
30140 FORI1=54272TO54296:POKEI1,0:
NEXTI1:S5=54272:POKES5+1,20:POKES5
+5,9
30150 POKES5+6,9:POKES5+24,15:POKE
S5+4,17
30160 FORA=1TO20:NEXTA:POKES5+4,16
:RETURN
30200 REM *** BIP AIGU ***
30210 FORI1=54272TO54296:POKEI1,0:
NEXTI1
30220 POKE54296,15:POKE54279,207:P
OKE54280,34:POKE54285,240
30230 POKE54283,17:FORMU=1TO200:NE
XT:POKE54283,0:RETURN
30300 REM *** RAYGUN ***
30310 FORI1=54272TO54296:POKEI1,0:
NEXTI1
30320 S4=54272:POKES4+24,15:POKES4
+6,240:POKES4+4,17
30330 FORA1=1TO10:FORA2=1TO255STEP
25:POKES4+1,A2:NEXTA2:NEXTA1
30340 POKES4+4,32:RETURN
30395 REM *** BIP GRAVE ***
30400 FORI1=54272TO54297:POKEI1,0:
NEXT:POKE54296,15:POKE54297,180
30410 POKE54280,8:POKE54285,240:PO
KE54283,17:FORMU=1TO200:NEXT:POKE5
4283,0
30420 RETURN
35000 PRINT"■":END
```

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

ZX 81 -» 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114 118 122 126 130 134 138 142 146 150

COMMODORE -» 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130 134 138 142 146 152

ORIC -» 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119 123 128 131 136 141 144 146 153

AMSTRAD -» 111 115 119 123 127 131 135 139 143 146 151

APPLE -» 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128 132 135 139 143 146 151

SPECTRUM -» 112 116 120 124 127 132 136 140 144 146 153

THOMSON -» 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129 133 137 141 146 152

MSX -» 113 117 121 125 129 133 137 140 146 150

LANGAGE MACHINE SUR ZX 81

Il a suffi que je m'écarte quelques semaines de la rue Baron (le siège d'Hebdogiciel, au cas où des terroristes l'ignoreraient) en direction des chaudes tropiques du cancer (quoi de plus légitime depuis le front populaire) pour que la chienlit s'installe dans les colonnes de votre rubrique préférée : le cours d'assembleur ZX81.
Ainsi les aoûtiens ont-ils été frustrés du listing de la routine "BANDE ANNONCE" qui, bien qu'annoncée, n'est cependant jamais parue ! Vous n'avez pu, entre deux baignades, qu'en savourer le commentaire et d'aucuns auront mis cette étrange disparition sur le compte d'un début d'insolation ou d'hydrocution qui sont, comme chacun sait, les seuls moyens de ne pas s'ennuyer sur les plages pendant qu'on emmagasine des ultraviolets pour l'hiver. Qu'ils se rassurent : le soleil, pas plus que le string de leur préoccupante voisine, n'a été responsable d'un quelconque état hallucinatoire ! Non, c'est seulement qu'il n'y avait pas davantage de place dans les colonnes de l'HHHHHebdo d'août que vous n'en aviez vous-même à l'époque sur les bords de la Méditerranée (et ce n'était certainement pas à votre voisine, la fille au string, que vous vous en seriez plaint...).

Bon, heureusement depuis mon retour, mon coup de gueule et surtout mon rachat de la majorité des parts de la société HHHHebdogiciel and Co, les choses ont bien changé. Tout est réorganisé, l'ordre nouveau s'épanouit harmonieusement dans le doux ronronnement des disquettes; tout est luxe, calme
et volupté et, je le dis au cas où ça vous intéresserait : l'équipe est au complet.

Vous en étiez frustrés et bien La voici : dans sa sublime transparence, sa nudité provocante, parée de ses labels de qualité. Elle est là, devant vous celle qui a si longtemps excité votre curiosité, qui a mobilisé tous vos désirs de l'été; la voici qui s'offre enfin après cette insupportable attente où votre désir exacerbé ne pouvait trouver son exutoire, coincés que vous étiez entre les fesses de l'une et les seins de l'autre, sans pouvoir rien faire d'autre qu'attendre sous le soleil implacable la sortie du prochain numéro. La voici donc dans toute sa beauté, telle que vous l'imaginiez, telle que vous rêviez de la posséder un jour, avec ses 139 octets tous bien alignés, son architecture irréprochable, ses sous-programmes rondelets, jolis, rebondis...
Alors allez-y, n'attendez plus et surtout... ne vous gênez pas pour moi.

Pour faire bonne mesure avec le numéro d'août je vous propose, en pendant, le listing d'une routine mais cette fois privée de son commentaire; l'équilibre ainsi rétabli permettra de reprendre un bon départ pour le prochain cours.
Vous énervez pas, je vous en dis un peu plus : Il s'agit en fait de la première partie d'une routine dite de "codage réversible". Elle vous permettra de conserver en mémoire magnétique tous vos programmes en langage machine sous une forme codée, indéchiffrable et inutilisable par quiconque n'aura pas à sa disposition la routine de décodage, autrement dit par quiconque n'aurait pas lu le prochain numéro.

A bon lecteur, salut...

Bernard Guyot

```
REM * BANDE ANNONCE

REM * LIMITES CPIR
      LD HL,(16404)   E-LINE
      LD DE,(16400)   VARS
      PUSH DE
      XOR  A
      SBC HL,DE       nb octets
      PUSH HL
:L0   POP BC
      POP HL

REM * RECHERCHE D$+$$
      LD A,73         D+32
      CPIR
      RET NZ
      PUSH HL
      PUSH BC
      INC HL
      INC HL
      LD A,(HL)
      CP 13           $
      JR NZ,L0
      INC HL
      LD A,(HL)
      CP 13           $
      JR NZ,L0
      INC HL          pointe le n°

REM * DEFAUSSE PILE
      POP DE          limites CPIR
      POP DE          inutiles

REM * RECHERCHE $ + NUM.
:L7   LD A,(16507)    n° message
      LD  D,A
      LD A,(HL)
      CP D
      JR Z,L8
      LD A,13
      CPIR
      RET NZ
      JR L7

REM * POSITION D'ECRITURE
:L8   INC HL
      PUSH HL
      LD HL,(16396)   D-FILE
      DEC HL          col 30...
      DEC HL          ...virtuel
      LD A,(16417)    n°ligne
      LD B,A
      LD A,24
      CP B
      JR NC,L6        si B<A
      LD B,23
:L6   LD DE,33        affichage
:L1   ADD HL,DE       24*ligne
      DJNZ,L1
      POP DE

REM * TEST END ET ECRIT
:L5   LD A,(DE)
      CP 13
      JR Z,L10
      LD (HL),A       écriture
      INC DE          next car.

REM * TEMPORISATION
      LD B,25
:L2   LD C,255
:L3   DEC C
      JR NZ,L3
      DEC B
      JR NZ,L2

REM * SCROLLING A GAUCHE
      PUSH HL
      LD B,29
:L4   DEC HL
      LD C,(HL)
      LD (HL),A
      LD A,C          transit
      DJNZ,L4
      POP HL
      JR L5

REM * FIN DE SCROLL
:L10  LD D,35
:L11  PUSH HL
      LD A,(HL)       dernier
      LD B,29         octet
:L12  DEC HL          scroll ...
      LD C,(HL)       remplacement
      LD (HL),A       par le contenu
      LD A,C          de la denière
      DJNZ,L12        case.
      POP HL
      DEC D
      JR Z,L13        fenêtre vide


REM * TEMPORISATION
      LD B,25
:L14  LD C,255
:L15  DEC C
      JR NZ,L15
      DEC B
      JR NZ,L14
      JR L11

REM * INC COMPTEUR
:L13  LD HL,16507
      INC (HL)
      RET

------------------

1000 LET D$="$$1ME VOILA $2ME REVOILA
     $3C EST LA DERNIERE... $"
1006 FOR I = 1 TO 100
1007 RAND
1008 POKE 16507,I
1009 POKE 16417,(INT(RND*20)+1)
1010 RAND USR 8192
1015 IF I=4 THEN LET I=0
1016 NEXT I

Attention: dans ce listing 1,2,3, doivent
être représentés par leurs
équivalents CHR$. La routine est ici logée
à l'adresse 8192 (sur mémoire 64K)

-----------------

CARACTERISTIQUES:
- Routine relogeable
- Longueur: 139 octets
- Adresses obligatoires:
    16417 = N° de ligne
    16507 = N° d'ordre
- La REM utilise D$="$$1... $2... $3... $"
  (où 1,2,3, sont représentés par leurs
  équivalent CHR$)

_________

REM * CODAGE LM SELECTIF
      ET REVERSIBLE

REM * LIMITES
      LD A,0
      LD (14083),A
      LD DE,14084
      LD HL,16300
      LD BC,14167
      XOR A
      SBC HL,BC
      PUSH HL

REM * DETECTION
      LD A,1
:L0   LD HL,14167
      POP BC
      PUSH BC
      CPIR
      JR NZ,L1
      INC A
      CP 255
      JR Z,L2
      JR L0

REM * CHARGEMENT
:L1   LD (DE),A
      PUSH AF
      LD HL,14083
      LD B,(HL)
      INC B
      LD A,10
      CP B
      JR Z,L3
      LD (HL),B
      INC DE
      POP AF
      INC A
      JR L0

REM * RETOUR
:L3   POP AF
:L2   POP BC

REM * TRUCAGE
REM * DEPART BUFFER 2
      LD DE,14094
:L10  PUSH BC
      LD HL,14167

REM * COMPTEUR
:L11  LD A,(DE)
      CPIR
      JR Z,L12
      LD A,(14083)
      DEC A
      LD (14083),A
      CP 0
      JR Z,L13
      INC DE
      POP BC
      JR L10

REM * BUFFER 1
:L12  PUSH DE
      LD DE,14084
      LD A,(14083)
      PUSH HL
      LD H,0
      LD L,A
      ADD HL,DE
      LD A,(HL)
      POP HL
      DEC HL
      LD (HL),A
      INC HL
      POP DE
      JR L11
:L13  POP BC
      RET
```

LANGAGE MACHINE SUR MSX

TRUC BIDULE etc...

Chers lecteurs :
- Listing 1 : truc bidule machin chouette en Basic - flèches haut et bas.
- Listing 2 : truc bidule machin chouette en Assembleur. Rajout d'un effet magnétique (nous sommes des scientifiques) à proximité de la plate-forme.
- Listing 3 : chargeur Basic des codes machine du listing source. Evasion par ESPACE.
- Mais qu'est-ce ? Pourquoi ? Quand ? Comment ? Où ça ? Qui es-tu étranger ? Les réponses dans le prochain catalogue de 'La Redoute".

Nicolas BOURDINET et Jean-Claude PAULINOU.

LISTING 1

```
10 '************************************
20 '*  Truc bidule machin chouette  *
30 '************************************
40 KEYOFF:DIMA$(7):COLOR,1,1:SCREEN1,
2:X=112:Y=96
50 'Redéfinition des caractères
60 RESTORE70:FORI=0TO6:READAD:FORJ=0T
07:READA$:VPOKEAD*8+J,VAL("&H"+A$):NE
XTJ,I
70 DATA 97,01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF,10
4,FF,FF,FF,FF,E0,C0,80,,105,FF,FF,FF,
FF,1F,3F,7F,FF,112,FF,FF,FF,FF,F0,E0,
C0,80,120,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80,,130,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,151,FF,FE,FC,F
8,F0,E0,C0,80
80 'Définition des sprites
90 RESTORE100:FORI=1TO7:FORJ=1TO8:REA
DA$:A$(I)=A$(I)+CHR$(VAL("&H"+A$)):NE
XTJ,I
100 DATA,,,,,,,,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,,,,,,1F,3F,7F,FF,,,,,E0,C0,80,,,,,,
10,30,70,F0,F0,F0,F0,F0,F0,E0,C0,80,F
,F,F,F,1F,3F,7F,FF
110 SPRITE$(1)=A$(1)+A$(2)+A$(1)+A$(1
)
120 SPRITE$(2)=A$(3)+A$(1)+A$(4)+A$(1
)
130 SPRITE$(3)=A$(1)+A$(1)+A$(5)+A$(6
)
140 SPRITE$(4)=A$(7):SPRITE$(5)=A$(2)
150 'Mise en couleur des caractères
160 RESTORE170:FORI=0TO5:READAD,C:VPO
KEAD,C:NEXT
170 DATA8204,129,8205,141,8206,209,82
07,135,8208,65,8210,113
180 'Affichage de tout le bazar
190 LOCATE11,7:PRINT"ahix"
200 LOCATE11,8:PRINT"ép ù"
210 PUTSPRITE1,(120,55),8,4:PUTSPRITE
2,(120,63),4,5
220 S=STICK(0):Y=Y+(S=1)-(S=5)
230 PUTSPRITE3,(X,Y),4,1
240 PUTSPRITE4,(X,Y),8,2
250 PUTSPRITE5,(X,Y),7,3
260 GOTO 220
```

LISTING 2

```
ASSEMBLEUR de luxe

                        ORG  $C000
C000 CD6F00             CALL $6F
C003 010701             LD   BC,$0107
C006 CD4700             CALL $47
C009 0101E2             LD   BC,$E201
C00C CD4700             CALL $47
C00F 11BDC0             LD   DE,TCAR
C012 0607               LD   B,7
C014 1A       REMPLI    LD   A,(DE)
C015 6F                 LD   L,A
C016 13                 INC  DE
C017 1A                 LD   A,(DE)
C018 67                 LD   H,A
C019 13                 INC  DE
C01A C5       REMPL     PUSH BC
C01B 0608               LD   B,8
C01D CD94C0             CALL REMP
C020 C1                 POP  BC
C021 10F1               DJNZ REMPLI
C023 0614               LD   B,$14
C025 212038             LD   HL,$3820
C028 113BC1             LD   DE,SPR1
C02B 1A       LOOP      LD   A,(DE)
C02C D5                 PUSH DE
C02D E5                 PUSH HL
C02E 1600               LD   D,0
C030 5F                 LD   E,A
C031 2103C1             LD   HL,TDS1
C034 19                 ADD  HL,DE
C035 E5                 PUSH HL
C036 D1                 POP  DE
C037 E1                 POP  HL
C038 C5                 PUSH BC
C039 0608               LD   B,8
C03B CD94C0             CALL REMP
C03E C1                 POP  BC
C03F D1                 POP  DE
C040 13                 INC  DE
C041 10E8               DJNZ LOOP
C043 114FC1             LD   DE,TOTO
C046 210C20             LD   HL,$200C
C049 0C07               LD   B,7
C04B CD94C0             CALL REMP
C04E 21ED18             LD   HL,$18ED
C051 1156C1             LD   DE,ECR1
C054 0604               LD   B,4
C056 CD94C0             CALL REMP
C059 210D19             LD   HL,$190D
C05C 0604               LD   B,4
C05E CD94C0             CALL REMP
C061 21041B             LD   HL,$1B04
C064 0614               LD   B,$14
C066 CD94C0             CALL REMP
C069 3E08     CLAV      LD   A,8
C06B CD4101             CALL $141
C06E 2172C1             LD   HL,Y
C071 CB6F               BIT  5,A
C073 2001               JR   NZ,HAUT
C075 35                 DEC  (HL)
C076 CB77     HAUT      BIT  6,A
C078 2001               JR   NZ,SUIT
C07A 34                 INC  (HL)
C07B CB47     SUIT      BIT  0,A
C07D C8                 RET  Z
C07E 210C1B             LD   HL,$1B0C
C081 110400             LD   DE,4
C084 0603               LD   B,3
C086 3A72C1             LD   A,(Y)
C089 CD4D00   TITI      CALL $4D
C08C 19                 ADD  HL,DE
C08D 10FA               DJNZ TITI
C08F CD9DC0             CALL RALEN
C092 18D5               JR   CLAV
C094 1A       REMP      LD   A,(DE)
C095 CD4D00             CALL $4D
C098 23                 INC  HL
C099 13                 INC  DE
C09A 10F8               DJNZ REMP
C09C C9                 RET
C09D C5       RALEN     PUSH BC
C09E F5                 PUSH AF
C09F 3A72C1             LD   A,(Y)
C0A2 ED44               NEG
C0A4 C636               ADD  A,$36
C0A6 CB7F               BIT  7,A
C0A8 2802               JR   Z,RA
C0AA ED44               NEG
C0AC CB3F     RA        SRL  A
C0AE CB3F               SRL  A
C0B0 F601               OR   1
C0B2 47                 LD   B,A
C0B3 0E00               LD   C,0
C0B5 0B       RAL       DEC  BC
C0B6 78                 LD   A,B
C0B7 B1                 OR   C
C0B8 20FB               JR   NZ,RAL
C0BA F1                 POP  AF
C0BB C1                 POP  BC
C0BC C9                 RET
C0BD 0803     TCAR      DW   $0308
C0BF 0103070F           DB   $01,$03,$07,$0F
C0C3 1F3F7FFF           DB   $1F,$3F,$7F,$FF
C0C7 4003               DW   $0340
C0C9 FFFFFFFF           DB   $FF,$FF,$FF,$FF
C0CD E0C08000           DB   $E0,$C0,$80,$00
C0D1 4803               DW   $0348
C0D3 FFFFFFFF           DB   $FF,$FF,$FF,$FF
C0D7 1F3F7FFF           DB   $1F,$3F,$7F,$FF
C0D9 8003               DW   $0380
C0DD FFFFFFFF           DB   $FF,$FF,$FF,$FF
C0E1 F0E0C080           DB   $F0,$E0,$C0,$80
C0E5 C003               DW   $03C0
C0E7 FEFCF8F0           DB   $FE,$FC,$F8,$F0
C0EB E0C08000           DB   $E0,$C0,$80,$00
C0EF 1040               DW   $0410
C0F1 FFFFFFFF           DB   $FF,$FF,$FF,$FF
C0F5 FFFFFFFF           DB   $FF,$FF,$FF,$FF
C0F9 B804               DW   $04B8
C0FB FFFEFCF8           DB   $FF,$FE,$FC,$F8
C0FF F0E0C080           DB   $F0,$E0,$C0,$80
C103 00000000 TDS1      DB   $00,$00,$00,$00
C107 00000000           DB   $00,$00,$00,$00
C10B FFFFFFFF TDS2      DB   $FF,$FF,$FF,$FF
C10F FFFFFFFF           DB   $FF,$FF,$FF,$FF
C113 00000000 TDS3      DB   $00,$00,$00,$00
C117 1F3F7FFF           DB   $1F,$3F,$7F,$FF
C11B 00000000 TDS4      DB   $00,$00,$00,$00
C11F E0C08000           DB   $E0,$C0,$80,$00
C123 00000000 TDS5      DB   $00,$00,$00,$00
C127 103070F0           DB   $10,$30,$70,$F0
C12B F0F0F0F0 TDS6      DB   $F0,$F0,$F0,$F0
C12F F0E0C080           DB   $F0,$E0,$C0,$80
C133 0F0F0F0F TDS7      DB   $0F,$0F,$0F,$0F
C137 1F3F7FFF           DB   $1F,$3F,$7F,$FF
C13B 00080000 SPR1      DB   $00,$08,$00,$00
C13F 10001800 SPR2      DB   $10,$00,$18,$00
C143 00002028 SPR3      DB   $00,$00,$20,$28
C147 30000000 SPR4      DB   $30,$00,$00,$00
C14B 08000000 SPR5      DB   $08,$00,$00,$00
C14F 818DD187 TOTO      DB   $81,$8D,$D1,$87
C153 410071             DB   $41,$00,$71
C156 61686978 ECR1      DB   'ahix'
C15A 82702097 ECR2      DB   $82,'p ',$97
C15E 37781008 TAS1      DB   $37,$78,$10,$08
C162 3F781404 TAS2      DB   $3F,$78,$14,$04
C166 60700404 TAS3      DB   $60,$70,$04,$04
C16A 60700808 TAS4      DB   $60,$70,$08,$08
C16E 60700C07 TAS5      DB   $60,$70,$0C,$07
C172 60       Y         DB   $60
```

LISTING 3

```
10 KEYOFF:COLOR,1:CLEAR200,&HBFFF:L=6
0:FORI=&HC000 TO &HC172 STEP8
20 S=0:FORAD=ITOI+7:READA$
30 C=VAL("&H"+A$):POKEAD,C:S=S+C:NEXT
40 READS$:IFS<>VAL("&H"+S$)THENPRINT"
Erreur DATA ligne";L:STOP
50 L=L+10:NEXT:DEFUSR=&HC000:X=USR(0)
60 DATACD,6F,00,01,07,01,CD,47,259
70 DATA00,01,01,E2,CD,47,00,11,209
80 DATABD,C0,06,07,1A,6F,13,1A,240
90 DATA67,13,C5,06,08,CD,94,C0,36E
100 DATAC1,10,F1,06,14,21,20,38,255
110 DATA11,3B,C1,1A,D5,E5,16,00,2F7
120 DATA5F,21,03,C1,19,E5,D1,E1,3F4
130 DATAC5,06,08,CD,94,C0,C1,D1,486
140 DATA13,10,E8,11,4F,C1,21,0C,259
150 DATA20,06,07,CD,94,C0,21,ED,35C
160 DATA18,11,56,C1,06,04,CD,94,2AB
170 DATAC0,21,0D,19,06,04,CD,94,272
180 DATAC0,21,04,1B,06,14,CD,94,27B
190 DATAC0,3E,08,CD,41,01,21,72,2A8
200 DATAC1,CB,6F,20,01,35,CB,77,393
210 DATA20,01,34,CB,47,C8,21,0C,25C
220 DATA1B,11,04,00,06,03,3A,72,0E5
230 DATAC1,CD,4D,00,19,10,FA,CD,3CB
240 DATA9D,C0,18,D5,1A,CD,4D,00,37E
250 DATA23,13,10,F8,C9,C5,F5,3A,3FB
260 DATA72,C1,ED,44,C6,36,CB,7F,4AA
270 DATA28,02,ED,44,CB,3F,CB,3F,36F
280 DATAF6,01,47,0E,00,0B,78,B1,280
290 DATA20,FB,F1,C1,C9,08,03,01,3A2
300 DATA03,07,0F,1F,3F,7F,FF,40,235
310 DATA03,FF,FF,FF,FF,E0,C0,80,61F
320 DATA00,48,03,FF,FF,FF,FF,1F,466
330 DATA3F,7F,FF,80,03,FF,FF,FF,53D
340 DATAFF,F0,E0,C0,80,C0,03,FE,5D0
350 DATAFC,F8,F0,E0,C0,80,00,10,514
360 DATA04,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,6FD
370 DATAFF,B8,04,FF,FE,FC,F8,F0,69C
380 DATAE0,C0,80,00,00,00,00,00,220
390 DATA00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF,4FB
400 DATAFF,FF,FF,00,00,00,00,1F,31C
410 DATA3F,7F,FF,00,00,00,00,E0,29D
420 DATAC0,80,00,00,00,00,00,10,150
430 DATA30,70,F0,F0,F0,F0,F0,F0,640
440 DATAE0,C0,80,0F,0F,0F,0F,1F,27B
450 DATA3F,7F,FF,00,08,00,00,10,1D5
460 DATA00,18,00,00,00,20,28,30,090
470 DATA00,00,00,08,00,00,00,81,089
480 DATA8D,D1,87,41,00,71,61,68,360
490 DATA69,78,82,70,20,97,37,78,339
500 DATA10,08,3F,78,14,04,60,70,1B7
510 DATA04,04,60,70,08,08,60,70,1B8
520 DATA0C,07,60,FF,00,00,FF,FF,370
```

TÉLÉCHIF

PIERRE LE GRAND

La 5 diffuse l'histoire du tsar de toutes les Russies à 20h30 du vendredi 26 au lundi 29 septembre.
Un téléfilm en quatre épisodes à la sauce hollywoodienne mais tourné en URSS (donc un documentaire intéressant) avec un casting somptueux (L.Olivier, H. Shygulla, O. Sharif, M. Ferrer, U. Andress,..).
Tovarit' BOMBYX.

EN AVANT LA MUSIQUE

CONCERT CLASSID AID

Émission musicale en direct de Genève.

Tiens, ils manquaient à l'appel ceux-là. Après leur beau geste pour les réfugiés, tout le monde aura donné son obole à la solidarité mondiale, excepté la philarmonique d'Oulan-Bator (Mongolie) et les punk de Johannesbourg.
Pour tous ceux qui ont manqué les *Grands Échiquiers* de ces dernières années voici un "listener digest" du top niveau de la musique classique : Menuhin, Stern, Estrella, Raimondi, Pavarotti, Norman, Te Kanawa, Rampal.... présenté par -attention les yeux- Catherine Deneuve (chantera-t-elle ?), Gina Lollobrigida, Peter Ustinov (pourvu qu'il ne chante pas)...

Diffusion le mardi 30 septembre sur TF1 à 20h35.

LA VINGT-CINQUIÈME HEURE, L'HEURE NECTAR

Attention les oreilles, Canal + fête l'heure d'hiver. Le changement d'horaire représente une heure de bonus pour chacun de nous mais trois heures de cadeaux bonus pour TOUS les téléspectateurs.

Au programme, Nougaro éructe "Armstrong" puis laisse le micro à Dave Brubeck qui exécute "Blue Rondo à la turk". Quelques extraits d'"Around Midnight", le film musical de Tavernier introduiront Herbie Hancock. Suivront Didier Lockwood, Carla Bley, Michel Portal, Urban Sax et les inévitables Higelin et Dibango qui réussissent à se faufiler décidément partout. En fin, le fin du fin, Miles Davis est prévu en clôture.

Trois heures de concert au Zénith, un show musicalement enthousiasmant, encore faudra-t-il que la mise en boîte soit au même niveau. Un test intéressant pour Canal + qui a déjà révolutionné les reportages sportifs.

Diffusion EN CLAIR de 22h00 à 01h00 sur Canal + le samedi 27 septembre.

CONSPIRATIONS

BRAS DE FER

Film de Gérard Vergez avec Bernard Giraudeau, Christophe Malavoy, Angela Molina et Mathieu Carrière.

En 1943, les services secrets britanniques confient à Augustin (Malavoy) et Delancourt, l'opération Judas. L'objectif de la mission est de persuader l'Abwehr, le contre-espionnage allemand du débarquement allié dans le Pas-de-Calais. " Une intoxication élémentaire " mon cher Delancourt (Giraudeau).
Phase n°1, on neutralise Von Bleicher (Carrière), chef local de l'Abwehr en le photographiant dans une situation sexuelle compromettante (faire chanter la carrière nous ouvre la victoire). Phase n°2, on sacrifie un résistant porteur du faux message. Un plan impeccable avec un seul hic : le sacrifié. Si l'amitié et le devoir lie les deux hommes depuis longtemps, l'amour les rend rivaux.
Attention film puzzle, tout s'imbrique. L'intrigue d'espionnage, l'antagonisme sentimental, une machine sophistiquée qui frôle la confusion. Bizarrement ce mélange d'idéalisme, de courage et de passion ne convainc guère. Pourtant les acteurs, la photo, la reconstitution, les personnages semblent irréprochables.

Diffusion le dimanche 28 à 20h35 sur C+.
Photo Ciné-Plus, la librairie du Cinéma, 2, Rue de l'étoile, 75017 Paris, tél : 42.67.51.52.

RETOUR DE MANIVELLE

Film de Denys de la Patellière (1957) avec Michèle Morgan, Daniel Gélin, Bernard Blier, Michèle Mercier, Peter Van Eyck et François Chaumette.

Robert Montillon (Gélin), photographe au chômage, sauve la vie d'un ivrogne et le ramène chez lui. Ce dernier lui offre un poste de chauffeur de maître en remerciement. Robert s'occupe de la voiture et puis surtout d'Hélène Freminger, la patronne. "Achetée" par Freminger, elle le hait surtout depuis qu'il s'est ruiné.
Hélène cherche par tous les moyens à le supprimer pour toucher la confortable prime d'assurance-vie. Mais machiavélique, Freminger se suicide, déjouant tous les plans en déshéritant sa femme au profit de Robert. Gag.

Diffusion le vendredi 3 octobre à 21h00 sur Canal +

BRAS DE FER

SOIF D'AUJOURD'HUI

LA GRANDE BOUFFE

Film de Marco Ferreri (1973) avec Marcello Mastroianni, Ugo Tognazzi, Michel Piccoli, Philippe Noiret et Andréa Ferréol.

Quatre quinquagénaires quittent leur domicile pour se retrouver dans une villa retirée du XVIème arrondissement. Marcello, pilote, Michel, animateur-vedette, Ugo restaurateur et Philippe, juge, ont décidé de se réunir pour manger tout le week-end. D'énormes quantités de victuailles sont livrées et apprêtées par Ugo que les autres compères viennent aider. Marcello réclamant des femmes, des prostituées sont invitées et une voisine, Andréa, conviée; le plaisir de la bonne chaire encourageant celui de la chair (et vice versa). Le repas commence, les jeunes femmes croquent, sont croquées (car cul nu lingus) et puis s'en vont. Seule Andréa a la santé suffisante pour continuer. Un par un, les baffreurs vont mourir d'overdose de bouffe, une mort joyeuse, désirée, exigée.
Déjà 13 ans et toujours inédit sur les petits écrans. Que reste -il aujourd'hui du scandale d'alors ? Eh bien, les images et le propos gardent encore une vitalité insoutenable pour beaucoup. Vous voilà prévenus. Au fait, manger avant n'est pas recommandé.

Film métaphysique, film physiologique et non naturaliste, *La Grande Bouffe* provoque tant par la forme que par le contenu : fable sur l'égoïsme, symbole de la surconsommation ou ellipse sur le court passage de l'homme sur terre, l'histoire outrée de ces sacs à bouffe est pessimiste mais enjouée.

Diffusion le mercredi 1er septembre à 21h00 sur C+.

DUST

DUST

Film de Marion Hansel (1985) avec Jane Birkin et Trevor Howard.

Quelque part en Afrique du Sud, Magda vit avec son père, et deux domestiques noirs dans une ferme au bord du désert. Elle souffre du silence de son père, de sa misère sexuelle, de frustration, de solitude quoi. Elle ne supporte plus les aventures de son père avec la servante. Son esprit chancelle, elle tue son père et l'enterre. Elle s'enfonce dans la folie et la solitude, tandis que les domestiques prennent peur. Hou là là, bonjour le drame. Un huis-clos pénible, étouffant. Pour les acteurs surtout.

Diffusion le jeudi 2 octobre à 20h30 sur Canal +.

CAVALCADE D'AMOUR

Film de Raymond Bernard (1939) avec Janine Darcey, Simone Simon, Corinne Luchaire, Blanchette Brunoy, Claude Dauphin et Michel Simon.

Un château sur les bords de la Loire ne porte pas bonheur aux idylles qui s'y forment. À trois époques différentes, trois mariages de raison s'y contractent. Seul le dernier, situé en 1939, échappe à la fatalité et se transforme heureusement en mariage d'amour.

Evidemment, le script répétitif d'un film à sketches n'est guère alléchant. Mais voilà R. Bernard a réussi la plupart de ses films (plus un chef-d'œuvre *Le Miracle des Loups*), Michel Simon, l'acteur génial du cinéma français, apparaît dans chaque sketch dans des rôles abominables bien sûr (tyran, évêque, banquier). Et puis les dialogues sont signés Jean Anouilh (l'auteur théâtral) et la musique Darius Milhaud et Arthur Honegger (deux des plus grands compositeurs du siècle). Si avec toutes ces références, vous n'avez pas déjà programmé votre magnétoscope, vous êtes irrécupérables.

Diffusion le dimanche 28 à 22h30 sur FR3.

L'ART DU XXe SIÈCLE

L'ART NOUVEAU

Série de quatre émissions de Folco Quilici.

Au tournant du XXème siècle, une explosion dynamite l'art. En une décennie charnière, un souffle de joie de vivre, de créativité, de beauté salue l'avènement d'une nouvelle ère : celle du progrès. Appelé "New style" en Angleterre, "Liberty" en Italie, "Modernisme" en Espagne, cette révolution dans le domaine artistique s'impose rapidement dans tous les domaines de la vie quotidienne.
Tiens, un documentaire mais un superbe qui n'a rien d'un pensum scolaire. Une réalisation qui joue sur le noir et blanc et les couleurs d'époque, des musiques signées Debussy, Stauss, Mahler, des décors, des costumes... la vie quoi. Au temps de vos bisaïeuls, elle ne manquait pas de charme.

Diffusion le lundi à 22h10 jusqu'au 27 octobre sur A2.
Photo A2.

LOUISIANE

GRANDEURS ET DÉCADENCES DES ARISTOS

LOUISIANE

Film de Philippe de Broca (1984) avec Margot Kidder, Ian Charleson, Victor Lanoux, Raymond Pellegrin et Corinne Marchand.

Virginia Tregan (Kidder) revient en Louisiane en compagnie de Mignette, sa femme de chambre après un séjour en France. La mort de son père la laisse sans ressources. Pour retrouver sa place dans la haute société, elle entreprend de mettre la main sur Bagatelle, la superbe propiété de son parrain, le marquis de Damvilliers.

Malgré sa passion pour Clarence Dandridge, un bellâtre, le superbe intendant du domaine, malgré l'acharnement d'Ann Mac Grégor, sa rivale, Virginia parviendra à ses fins.

Histoire de prouver qu'on peut faire aussi bien que les Ricains, un Français a pondu un best-seller, puis une suite puis.... Bref trois mille pages avec des grands sentiments, de la nostalgie, de l'exotisme à mi-chemin entre l'Europe et le Nouveau-Monde. Tout pour plaire.

L'aspect littéraire n'étant pas le sujet de cette page qu'en est-il de l'adaptation ? Produit pour le petit écran avec une distribution pour moitié américaine et un réalisateur correct, *Louisiane* est un très mauvais film mais un téléfilm potable.

Diffusion le mardi 30 septembre à 20h35.
Photo A2.

LA SPLENDEUR DES AMBERSON

Film d'Orson Welles (1942) avec Joseph Cotten, Tim Holt, Richard Bennett, Anne Baxter, Dolorès Costello et Agnès Moorehead.

Dans le Michigan, la famille Amberson fait partie de la crème de la bonne société de Midland. En 1873, Isabelle Amberson (D. Costello) est courtisée par Eugène Morgan (J. Cotten), un camarade de Jack Amberson, le frère. Par caprice et par conformisme, elle préfère épouser Wilbur Minafer, riche et effacé plutôt que Eugène, brillant mais peu fortuné. Dépité Eugène quitte la ville.

Vingt ans plus tard, il revient avec sa fille Lucy (A. Baxter) et un prototype automobile. Isabelle, mère de Georges Amberson Minafer (T. Holt), un jeune homme gâté, odieux et prétentieux organise une grande fête qui réunit tous les protagonistes. Entre deux querelles Lucy et Georges s'avouent leur attirance, entre deux quenelles, leurs parents Isabelle et Eugène s'avouent leur amour.
Attention chef-d'œuvre. D'abord le style, éblouissant de maitrise technique : travelling, contre-plongée, panoramique, focale courte sont utilisés à profusion et jamais gratuitement. Chaque plan s'insère dans une narration impeccable et implacable. Plusieurs sont devenus des morceaux d'anthologies (la ballade sur la neige, la descente de l'escalier, la scène du bal). Quant à l'histoire fort conventionnelle, elle est épicée d'un humour irritant, d'un cynisme à toute épreuve, de dialogues percutants. Le résultant fascinant fit scandale comme le générique de fin d'ailleurs, à ne pas manquer (attention, il est très très court).

Diffusion le lundi 29 septembre à 14h40 sur TF1.

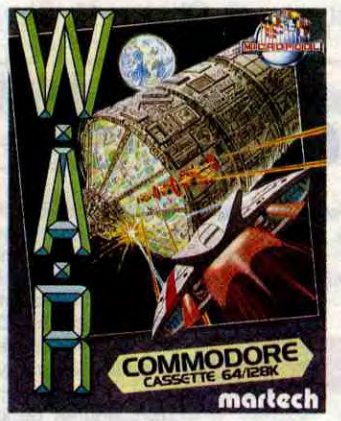
LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

W.A.R.
de MICROPOOL pour COMMODORE 64/128.

Avez-vous remarqué les trésors d'imagination déployés par les boîtes de soft pour trouver un scénario à leurs fichus jeux d'arcades tendance science-fiction-musclée, et qui se terminent tous de la même façon : par une baston ? Dans le cas présent, il s'agit d'une sordide affaire d'exploration spatiale. Les scénaristes ont pondu un truc pas possible, une histoire de Mondes Mécaniques (avé la majuscule !), et de civilisations extra-terrestres avancées. Laissez-moi vous donner ma version de la chose, parce que sinon, on y sera encore au prochain Sicob. Vous connaissez les Droïdans, ils sont un peu comme les Znoïtiens : individualistes, belliqueux, et d'un nationalisme, pfff ! Avec ces gens-là, pas moyen de transiger, on reste chez soi, sinon, c'est tout de suite laser et compagnie. Un exemple récent : Uridium. On parle encore du courage dont firent preuve les pilotes de l'Alliance lors du bombardement des vaisseaux métalliques. Un exemple encore plus récent : **W.A.R.** Avec un nom pareil, pas d'équivoque possible, mais Dieu que la guerre est jolie.

Comme Uridium, je ne peux pas dire mieux, c'est aussi beau qu'Uridium. Imaginez un gigantesque rouleau de P.Q. qui tourne dans l'espace (là où l'on ne vous entend pas crier, mais un peu plus vers le bas). Vous le survolez. Vu de votre cockpit, ce monde apparaît être un immense vaisseau composé de 20 cylindres mis bout-à-bout, et qu'ils vous faut détruire les uns après les autres, à tout prix. Lorsque vous survolez cette base, le paysage défile sous vos yeux, d'où scrolling. Il est parfait au pixel près, ce scrolling : votre appareil virevolte comme un jeune Ptérozoïd enivré par l'odeur du champignon hérisson, lorsque les trois lunes se lèvent derrière les monts, pendant le printemps, virgule, là-bas, sur Vénus, point.

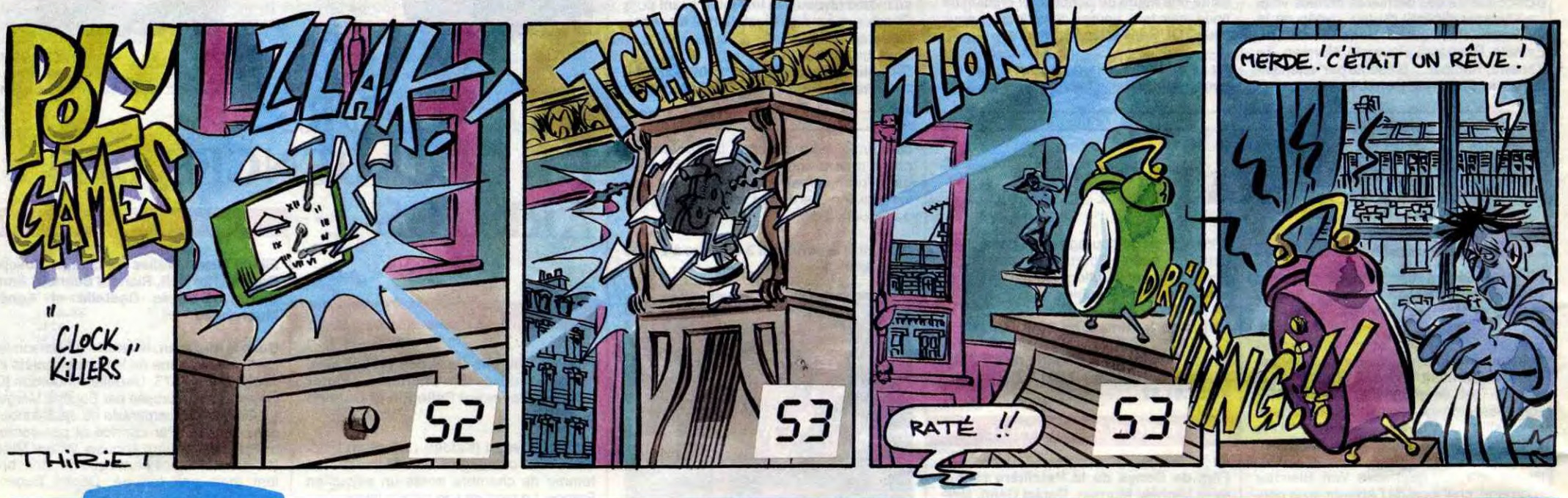
Pour échapper aux assiduités des pilotes droïdants (connus dans tous les mondes pour leur conscience professionelle), il vous faudra manœuvrer avec finesse dans cet inextricable fouillis d'antennes et de canons qui caractérise la ville moderne. Heureusement votre appareil est très maniable et



vous pourrez même faire 2 demi-tonneaux afin de passer sous la base ennemie. Je n'apprendrai rien à un vieux routard comme vous que cette manœuvre aura pour effet de faire dangereusement baisser le rayonnement de votre bouclier de protection (n'est-ce-pas que vous le saviez ?). Comme ce genre d'engins ne fonctionne plus en automatique depuis les conventions passées avec La Guilde (en tout cas, c'est ce qu'on raconte dans Dune), il vous faudra piloter avec le joystick, lequel répond au doigt et à l'œil. Les bruitages sont très marrants et la vitesse, waow ! Vraiment rapides ces nouveaux chasseurs ! Certes, tout cela ressemble beaucoup à Uridium, mais quand on copie intelligemment un bon produit, le résultat est comme l'original. Aussi bon. Je vous souhaite de nombreuses victoires lors de vos prochaines missions, mais ne passez pas du côté obscur de la Force.

MENU

AMSTRAD Amsynthe — Francisco Dos REIS page 6
AMSTRAD Super Copter — L. BOUHEYRE page 25
APPLE KZOYK — Gérard SEBBAH page 3
CANON X07 Renum Auto Comkill — Roger SANTINI page3
CBM 64 Lunar Jeep — P.H. BERSANI page 5
EXL 100 Carpathians — J.L et F. FARGES page 7
MSX Fantasma — J.B. CAMPANA page 25
ORIC Les Oeufs de Pietruches — P et L. FERNANDEZ page 28
SPECTRUM Textor — S. MEUNIER page 8
TI 99/4A (be) Lá Cité Engloutie — F. MICHAUD page 27
Thomson TO7-TO7/70 C.A.O. — C. ORDENIC page 4
VIC 20 Mission Z — Cyrille RATEAU page 26
ZX 81 Fichier Amis — R. CHALEAT page 24



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

– **UNITE 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. ☐

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).

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 **11990 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 990F. T.T.C.** ☐ L'Unité centrale

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

ATARI 520 STF

– **UNITE 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 990F. ☐

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 Calcumat ..... 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 130 XE :

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

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 OUEST 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, découvrirez-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. ☐

Crédit immédiat sur tout le magasin

PROGRAMMER EN JOUANT

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 290F. T.T.C. ☐

BON DE COMMANDE

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tél. .....
Commande de 5 cartouches : Port 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 Télex : 220 064 F/1303 RAC
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
parking gratuit Maubert-Lagrange