

SAME HHHHEBDO

EXTRABALL

SHOOTS AGAIN

TELOCHE

NOTRE HISTOIRE le 21 sur A2 un effet boeuf grâce au trio Blier, Delon, Baye. Page 35.

CINOCHÉ

Villerey explose dans "Les Frères Pétaud". Eclatez-vous Page 2.

MUSIQUE

"Titanic Mississipi" une expérience unique à Epinay-sur-Seine.. Page 34.

INFO BD

Le nouveau Wilson : de la SF pure et dure! Page 25.

CONCOURS PERMANENT

2 bâtons et un voyage en Californie avec bobonne ? Facile ! Page 33.

GRENOUILLE

Enfer et damnation, mais c'est une rubrique pirate, ça ? Meuh non, c'est légal, mon Général. Page 16.

DEULIGNES

Les fainéants sont en page 16.

FORMATION ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent page 32.

C'EST NOUVEAU,

ÇA VIENT DE SORTIR L'actualité de la micro-informatique. Voir pages 11.12.13.

2320-02 02 02 00 00 00 02 02	5008-1A 1E 23 04 09 00 11 16	6230-04 53 1A
2328-00 0D 00 02 00 0D 00 02	5010-1A 04 09 11 16 1A 1E 04	6238-A5 06 C9
2330-00 0D 00 02 02 00 0D 00	5018-09 0D 11 16 1A 1F 23 04	6240-61 A9 05
2338-02 00 0D 00 02 02 00 0D	5020-09 1A 1F 04 0D 11 16 1A	6248-8D 10 53
2340-00 02 00 00 00 02 02 02	5028-1F 23 0A 0D 1A 1D 23 04	6250-A9 20 8D
2348-00 00 02 00 00 00 02 02	5030-0A 11 16 1D 23 FF	6258-0C 53 8D
2350-00 00 00 02 00 00 00 02		6260-8D 0F 53
2358-00 00 00 02 02 00 00 00		6268-8D 08 03
2360-02 00 00 00 02 02 00 00		6270-8D 0A 03
2368-00 02 00 00 00 02 00 00		6278-8D 20 53
2370-05 00 02 00 00 00 00 00		6280-53 8D 23
2378-00 00 00 02 00 00 00 02		6288-03 8D 1F
2380-00 00 00 02 02 00 00 00		6290-03 8D 10
2388-02 00 00 00 00 00 00 00		6298-C1 0D 03
2390-00 02 00 00 00 02 00 05		62A0-D0 03 4C
2398-05 00 02 00 00 00 0D 00		62A8-03 4C B0
23A0-00 00 00 02 00 0D 00 02		62B0-A9 00 8D
23A8-00 0D 00 02 02 00 0D 00		62B8-00 50 E0
23B0-02 00 0D 00 00 0B 00 0D		62C0-63 C5 18
23B8-00 02 00 0D 00 02 00 05		62C8-BD 00 51
23C0-05 00 02 00 00 00 00 00		62D0-0C 63 AD
23C8-00 00 00 02 00 00 00 02		62D8-05 A9 08
23D0-00 00 00 02 02 00 00 00		62E0-D0 05 A9
23D8-02 00 00 00 00 00 00 00		62E8-C1 0D 05
23E0-00 02 00 00 00 02 00 05		62F0-C9 DA D0
23E8-05 00 02 00 0D 00 02 02		62F8-62 A9 00
23F0-02 02 02 02 00 0D 00 02		6300-AD 0C 03
23F8-00 0D 00 02 02 00 00 00		6308-03 04 53
2400-02 00 0D 00 02 02 00 0D		6310-AD 00 C0
2408-00 02 00 00 00 02 00 05		6318-0C 03 29
2410-05 00 02 00 00 00 00 00		6320-4C 06 63
2418-00 00 00 00 00 00 00 00		6328-0C 03 29
2420-00 00 00 00 00 00 00 00		6330-4C 06 63
2428-00 00 00 00 00 00 00 00		6338-0C 03 29
2430-00 00 00 00 00 02 00 05		6340-4C 06 63
2438-05 00 02 00 0D 00 00 00		6348-0C 03 29
2440-00 0D 00 0D 00 0D 00 0D		6350-4C 06 63
2448-00 0D 00 0D 00 0D 00 0D		6358-4C AC 63
2450-0D 00 0D 00 0D 00 0D 00		6360-A4 18 88
2458-00 0D 00 0D 00 02 00 05		6368-F8 A4 18
2460-05 00 02 00 00 00 00 00		6370-00 F8 A4
2468-00 00 00 00 00 00 00 00		6378-20 00 F8
2470-00 00 00 00 00 00 00 00		6380-1A 20 00
2478-00 00 00 00 00 00 00 00		6388-F8 A4 18
2480-00 00 00 00 00 02 00 05		6390-F8 A4 18
2488-05 00 02 00 0D 00 02 02		6398-F8 A4 18
2490-02 02 02 02 00 0D 00 02		63A0-F8 A4 18
2498-00 0D 00 02 02 00 0D 00		63A8-F8 AC 12
24A0-02 00 0D 00 02 02 02 02		63B0-CA 20 40
24A8-02 02 00 00 00 02 00 05		63B8-A9 01 8D
24B0-05 00 02 00 00 00 02 02		63C0-C9 08 00
24B8-02 00 00 00 00 00 00 02		63C8-03 A9 50
24C0-00 00 00 02 02 00 00 00		63D0-64 A4 18
24C8-02 00 00 00 00 00 00 00		63D8-64 C9 00
24D0-00 00 00 00 00 02 00 05		63E0-0E 03 4C
24D8-05 00 02 00 0D 00 02 02		63E8-0D A9 01
24E0-02 00 08 00 00 0D 00 02		63F0-8D 0D 03
24E8-00 0D 00 02 02 00 0D 00		63F8-C8 A6 19

PROGRAMME GOB.CROIS.ORD.C

*5100.5134

5100-04 04 04 04 04 04 08 08
5108-08 08 08 09 09 08 08 08
5110-08 0D 0D 0E 0E 0E 0E 12
5118-12 12 12 12 12 12 12 17
5120-17 17 17 1B 1B 1B 1B 1B
5128-1B 1B 1F 1F 1F 1F 1F 23
5130-23 23 23 23 23

PROGRAMME GOB.CROIS.DIR.C

*5200.5234

5200-06 0D 0E 0E 0D 0A 06 0A
5208-07 0E 0B 07 0A 07 0B 07
5210-0B 07 09 05 09 07 09 0F
5218-0E 0F 0E 0E 0F 0E 0F 07
5220-09 07 0B 07 0F 0F 0F 0F
5228-0B 08 06 09 05 0E 0B 05
5230-0F 0D 0D 0F 09

PROGRAMME GOB.C

6000.6F3B

6000-A9 00 20 95 FE 20 58 FC
6008-A9 B0 8D 00 03 8D 01 03
6010-8D 02 03 8D 03 8D 04
6018-03 A9 B0 8D 10 03 A9 B3
6020-8D 11 03 A9 00 8D 13 03
6028-A9 10 85 24 A9 16 85 25
6030-20 22 FC A9 FC 20 ED FD
6038-A9 19 85 24 A9 16 85 25
6040-20 22 FC A9 FC 20 ED FD
6048-A9 03 85 24 A9 17 85 25
6050-20 22 FC A9 D3 20 ED FD
6058-A9 C3 20 ED FD A9 CF 20
6060-ED FD A9 D2 20 ED FD A9
6068-C5 20 ED FD A9 BA 20 ED
6070-FD A9 A0 20 ED FD A9 B0
6078-20 ED FD A9 B0 20 ED FD
6080-A9 B0 20 ED FD A9 B0 20
6088-ED FD A9 B0 20 ED FD A9

L'HHHHebdo a trois ans et pour shooter again, il va shooter encore : les magouilles, les arnaques et les incompetents n'ont qu'à bien se tenir ! Et pour respecter la tradition, l'HHHHebdo vous fait des cadeaux pour son anniversaire : Miss HHHHebdo dévoile ses charmes en page centrale, les abonnés ont droit à une carte de club à tarif réduit et les membres du club reçoivent un numéro spécial anniversaire de l'HHHHebdo.

Voir page 15



TELECHARGEMENT ST : C'EST PARTI!

Pour la première fois dans l'histoire de nous (trois ans déjà), on est à l'heure. Le téléchargement promis pour aujourd'hui marche ! Un exploit. D'autant que la liste des programmes disponibles dépasse vos espérances les plus folles !

Voir page 15

2280-02 02 02 00 0D 00 02 02	25A0-05 00 02 00 00 00 00 00	6138-A9 00 85 00	6480-F8 A4 18 88 A4
2288-02 02 02 02 02 00 0D 02	25A8-00 00 00 00 00 00 00 00	6140-A9 00 8D 07 03 A9 00 8D	6488-00 F8 A4 18 A4
2290-02 02 02 02 02 02 02 02	25B0-00 00 00 00 00 00 00 00	6148-08 03 B2 06 C9 FF D0 03	64C0-00 F8 A4 18 C0
2298-02 00 0D 00 02 02 02 02	25B8-00 00 00 00 00 00 00 00	6150-4C 7C 61 20 64 F8 AC 07	64C8-20 00 F8 A4 18
22A0-02 02 00 00 00 02 02 02	25C0-00 00 00 00 00 02 00 05	6158-03 AD 08 03 20 00 F8 E6	64D0-20 00 F8 A4 18
22A8-00 00 00 00 00 00 00 00	25C8-05 00 02 02 02 02 02 02	6160-06 A5 06 0D 02 E6 07 EE	64D8-1A 20 00 F8 A4
22B0-00 00 00 00 00 00 00 00	25D0-02 00 00 00 02 02 02 02	6168-07 03 AD 07 03 C9 28 D0	64E0-1A 20 00 F8 A4
22B8-00 00 00 00 00 00 00 00	25D8-02 02 02 02 02 02 02 02	6170-08 A9 00 8D 07 03 EE 08	64E8-19 1A 20 00 F8
22C0-00 00 00 00 00 00 00 00	25E0-02 02 02 02 00 00 00 02	6178-03 4C 4A 61 A9 11 85 18	64F0-A5 19 20 00 F8
22C8-00 00 00 00 00 00 00 00	25E8-02 02 02 02 02 02 00 05	6180-A9 12 85 19 A9 0E 20 64	64F8-18 C9 0A D0 00
22D0-00 00 00 00 0D 00 0D 00	25F0-05 00 00 00 00 00 00 00	6188-F8 A4 18 A5 19 3A 20 00	6500-07 A9 26 85 19
22D8-00 00 00 00 0D 00 0D 00	25F8-02 00 00 00 02 00 00 00	6190-F8 A4 18 88 A5 19 20 00	
22E0-00 00 00 00 0D 00 0D 00	2600-00 00 00 00 00 00 00 00	6198-F8 A4 18 A5 19 1A 20 00	
22E8-00 00 0D 00 00 0D 00 00	2608-00 00 00 00 00 00 00 02	61A0-F8 A4 18 C8 A5 19 20 00	
		61A8-F8 A9 11 8D 00 53 8D 02	

LES LOGICIELS BORLAND INTERNATIONAL
SONT AU CLUB
Voir page 21

A SUIVRE...

HAPPY BIRTHDAY TO ME

Un an, ou plus précisément 1 an et une semaine. De quel ? Oui chers lecteurs ettrices (que j'aime à caresser dans le sens du poil), un an que vous suivez mes remarquaables critiques dans les non-moins sublimes colonnes d'HebdoGiciel. Un an de plaisirs, de joies, de bonheur à lire ma prose (qui a dit : à me honnir pour mes conseils miteux ?) délicate et précieuse

(menteur, menteur !). Alors vous, tas de fainéants, vous allez m'écrire pour me dire ce que vous aimez, ce que vous détestez dans ma page, ce que vous aimeriez y trouver... et on fera comme vous dites. N'oubliez pas de glisser le petit cadeau d'anniversaire dans l'enveloppe. Merci pour lui !!

Jacq

LES FRÈRES PÉTARD

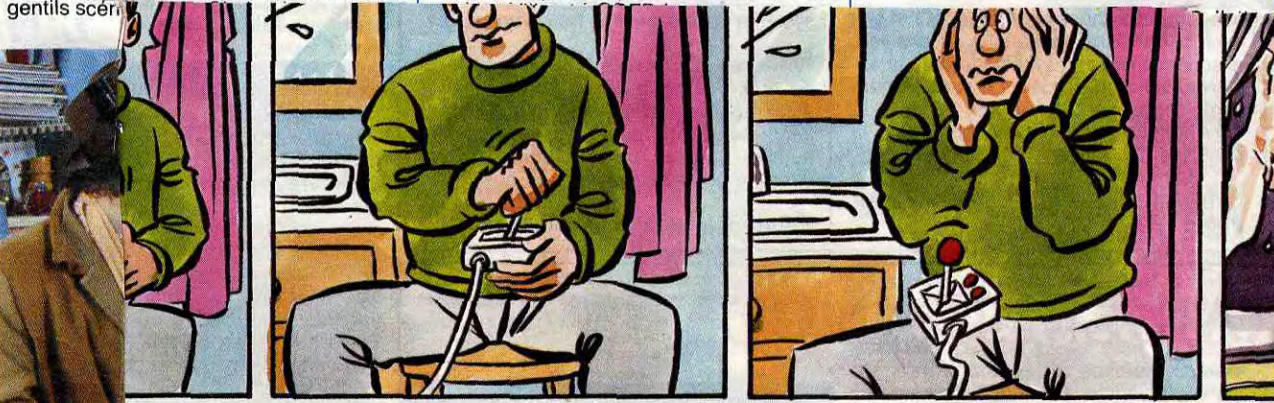
d'Hervé PALUD

avec Jacques VILLERET (Momo), Gérard LANVIN (Manu), Josiane BALASKO (Aline), Valérie MAIRESSE (Brigitte) et Michel GALABRU (le père de Momo)

12/20

Quand vous lirez ces lignes, vous saurez enfin si, oui ou non, **Les Frères Pétard** est réellement sorti sur les écrans mercredi dernier. Pourquoi cette remarque saugrenue pour une comédie bien innocente ? Et ben justement c'est parce qu'elle risque de ne pas plaire du tout, du tout à Pasqua-Pandraud et surtout Chalandon, le nouveau grand prêtre de la morale anti-shit en France (il voudrait le marché pour lui tout

seul qu'il ne s'y prendrait pas autrement... Arrêtez, mais enlevez-moi ces menottes... Arggggh, si, si c'était pour rire, juste une parole en l'air... Aïe, maaaaaan, non, pas la gégène...). Un film qui traite de la drogue sur l'air de la grosse rigolade, avec la fortune à la clé pour les petits dealers, ressemble fort à de la provoc' pure et simple, sauf si on joue la carte de la fiction. On nous annonce la couleur dès le début : l'action des "Frères Pétard" se situe en 1991, on ne peut donc rien reprocher aux gentils scénaristes.



Que vous dire d'autre ? Sûrement pas vous raconter le film, le scénario est bien trop mince pour ça; le dévoiler c'est vous ôter les (rares) surprises qui émaillent la chose. Les acteurs alors ? Lanvin bien terne à côté de l'ouragan Villeret, inénarrable de bout en bout, un régal à lui tout seul. De très chouettes seconds rôles (Balasko, Mairesse, Galabru, Lavanant, Pacadis, le chroniqueur mondain-craço de Libé, etc.) tracés à grands coups et renvoyés (hélas !) aussi sec. Les gags peuvent-ils être ? Quelques-uns excellents, mais amenés à la pelleteuse heavy metal (subtilement, quoi !), mais, encore une fois, rire = Villeret en gros plan. L'ambiance enfin ? **Les Frères Pétard** se veut un compromis habile (qui a dit : exploiter le filon ?) entre "Marche à l'ombre" (pour le duo de paumés), "Les Ripoux" (dans le genre descente aux enfers) et "Black Mic-Mac" (hip-hop, les blacks sont cool !). Mais ici la mayonnaise ne prend pas, ou si peu. On se marre (parfois) et on baille (souvent). Vous l'avez dit : quand c'est bien, c'est

LE CHIEN

de Jean-François GALLOTTE

avec Micheline PRESLE (Simone), Jean-Luc BIDEAU (Georges), Marc FEJER (François), François FRAPPIER (Pierre) et Véronique SILVER (Adèle)

14/20

Enfin, les comédiens. Si Micheline Presle et Jean-Luc Bideau sont impeccables, mais personne n'en doutait, les deux "tarés" qui jouent Pierre et François sont vraiment fous à lier. L'un en bon fils à sa maman (c'est sa mère qui le sèche à la sortie du bain ! ! !), l'autre en p'tit loub démoniaque, j'ai envie de hurler à la



découverte de l'année si le film ne datait de 1984 ! Question : que sont devenus ces oiseaux rares et fameux depuis ce tournage ? (Les réponses sont à adresser à : tonton Jacq, HHHHebdo)

Et même si le film part dans tous les sens (comme un chien fou ?), s'il se cogne au fond d'impasses plus souvent qu'à son tour, c'est du cinoche super-original, sans tomber dans l'intello-chiant. A découvrir...

ROSA LUXEMBOURG

de Margarethe VON TROTTA

avec Barbara SUKOWA (Rosa Luxemburg), Daniel OLBRYCHSKI (Leo Jogiches) et Otto SANDER (Karl Liebknecht)

12/20

Toute petite, Margarethe Von Trotta a dû tomber dans un tonneau de plomb. Elle mène depuis une courageuse carrière de réalisatrice, mais rien n'y fait : tout ce qu'elle touche est lourd, lourd. Seule issue pour nous accrocher tout de même : nous soulever de dégoût, d'émotion ou de révolte. Dans le genre, Von Trotta s'est plutôt spécialisée dans le "cri", la dénonciation, le pensum-compresseur sur le thème "ces femmes courageuses qui luttent pour leur idéal" ! Ça aura donné "L'honneur perdu de Katharina Blum" en 1975 (par erreur, une nana est soupçonnée d'être une terroriste), "Les années de plomb" en 1981 (re-terrorisme, deux sœurs en tête à tête, l'une en est, l'autre pas) et "L'amie" en 1983 (sans intérêt).

Aujourd'hui, l'actualité allemande n'offrant guère de beau destin de femme, Von Trotta s'embarque dans sa machine-bulldozer à remonter le temps... et atterrit le 5 mars 1871. Ce jour-là, à Zamosc en Pologne, naît Rosa Luxembourg, une graine de révolutionnaire qui donnera ses premiers fleurs très tôt, jusqu'à vouloir figurer dans le livre Guinness des Records comme la femme la plus chiant de tous les temps. La plus sincère, la plus enthousiaste peut-être aussi. A 17 ans elle fuit la Pologne à cause de ses activités insurrectionnelles (rappelons que la Révolution russe n'aura lieu que 29 ans plus tard !), à 19 ans, elle rencontre son âme damnée, Léo Jogiches. Ces Bonnie and Clyde du marteau et de la faucille vont faire les 400 coups à travers l'Europe pour défendre leur idéal "socialiste" (tout le monde il est égal).

Le film retrace en fait les 20 dernières

années de sa vie, de son exclusion des liens avec l'Internationale, au côté de Jaurès, des querelles socialistes, de Léo..., et surtout du moment où elle refuse son rêve "socialiste" royal. Même pouvoir l'absence de son père, elle n'a pas peur de Sniffou...

Ouais, c'est pas gai-gai tout ça. Noir c'est noir, il n'y a plus d'espoir ! Ou plutôt si, il n'y a même que ça. Le message est asséné à coups de massue, et on aura vite fait de le gober : "mieux vaut être malade, pauvre et bien-pensant que riche, en forme et faux jeton". C'est un peu facile mais, au moins, c'est compréhensible. Et puis, sous la chape de béton, légère, légère, il y a Barbara Sukowa (Prix d'interprétation à Cannes cette année). Lumineuse, volontaire, elle se bat avec son rôle et contre la réalisation-avalanche. Un courage digne de Rosa Luxembourg...

1040 STF : Unité centrale 1 Mo, lecteur de disquettes 3" 1/2 1 Mo, souris, Basic, Logo, Néochrome. 990 F. T.T.C. moniteur monochrome

1040 STF : Unité centrale 1 Mo, lecteur de disquettes 3" 1/2 1 Mo, souris, Basic, Logo, Néochrome. 1990 F. T.T.C. moniteur couleur



LOGICIELS 520 ET 1040 JEUX :

GIO (Cedonazzi) et Gérard DEPARDIEU (le père de Clara)

Vous qui rêviez depuis toujours de voir la zone, non, je répète, "la zone" (je trouve qu'entre guillemets ça fait plus crade), la vraie, l'immonde, la fange poisseuse, ne



UNITE CENTRALE 512 Ko, lecteur de disquettes 3" 1/2 1 Mo, souris, Basic, Logo, Néochrome. 640 x 400 pixels, 1 Mo de mémoire vive, 1 lecteur de disquette de 3" 1/2. Seul...

HABAWRITER : logiciel de traitement de texte sur plusieurs pages. TEXMAT : traitement de texte et calcul. MCOPIE : utilitaire de copie. MODULA 2 ST : applications sur disquette. MCC PASCAL : assembleur et éditeur. MCC ASSEMBLER : assembleur. MCC LATTICE : assembleur. SEKA : assembleur. PASCAL UC : assembleur.

520 STF : Unité centrale 512 Ko, lecteur de disquettes 3" 1/2 500 Ko, souris, Basic, Logo, Néochrome. 3 990 F. T.T.C. L'Unité centrale

520 STF : Unité centrale 512 Ko, lecteur de disquettes 3" 1/2 500 Ko, souris, Basic, Logo, Néochrome. 6 990 F. T.T.C. avec moniteur couleur

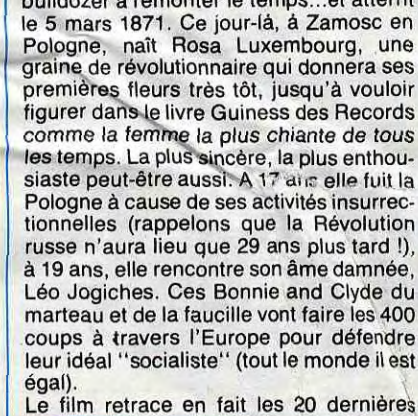
matière (grasse !), l'histoire n'a d'intérêt qu'en tant qu'alibi, que prétexte aux délirantes théories de la zone. Et je suis sûr que les chiens de la zone, sur Paul Boris, le grand manitou sadique, sur Paul qui est bien gentil mais qu'arrête pas de tuer tout le monde... Passé le premier plaisir du voyeur qui découvre un nouveau monde, on tend à croquer sous la masse des fantasmes abjects qui fourmillent dans cette rue du départ.

Alors très vite, on s'extirpe du borborygme ambiant, on se sèche, on se nettoie et on regarde les déchirements des paumés d'un oeil propre, mais absent. Pourtant ce "conte" déjanté d'une belle jeune fille (Clara) qui fuge de chez son bourgeois de père, pour se jeter dans la gueule des loups de (bord de) mer, qui va croiser l'itinéraire désespéré de Paul, se prendra au jeu des amours et des amitiés faciles, eut pu être croustillant. Le résultat est bien différent, et donne le sentiment d'une vitrine trop fournie, trop aguichante. Comme si Tony Gatlif voulait nous convaincre de sa sincérité par l'accumulation... Moi j'aurais préféré l'émotion, toute contenue dans la superbe interprétation de Christine Boisson, grande parmi les (très) grandes. Elle est formidable, mais on ne rattrape pas un beau ratage par un seul personnage !

VITE FAIT, BIEN FAIT

sieurs flics (dont son père) chargés de traquer le grand banditisme ? Ivan Lapchine était le supérieur (et l'ami ?) de son père, un homme osseux, fragile sous des airs de carnassier insatiable. Guerman suit cette bande de "justiciers" la caméra au poing, tire de son image noir et blanc, à la limite de l'écœurant, des instants de vérité étonnants. Seul hic : on ne comprend rien du tout. Frus-

pour faire un film. Restait à trouver une histoire, la plus banale possible (une nénette accompagne son amant-journaliste en reportage en Chine... et revient avec le meilleur pote du journaliste !) pour pas user les nerfs de l'équipe technique. Alors, même si le résultat est fort sympathique et souvent drôle (ça lorgne tout de même beaucoup vers Eric Rohmer), on en vient à se dire qu'il y a toujours quelque chose



159 F. Amateurs de 359 F.

le magasin

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

PROMOTION 2 290 F. T.T.C.



important

L'EXPERT : système de connaissances, créez, recherchez, trie, déduisez 1.540 F.

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 Téléc. : 220 064 F/1303 RAC

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

RAULE

Malgré d'indéniables qualités, le fier aventurier n'eut pas toujours le beau rôle...

Jean-François BUSTARRET

SERVEUR
HEBDOGICIEL

3615 + HG
PUIS ENVOI

SUITE DU N° 156

```

1060 DATAC,1,-1,D,5,0,C,1,-1,D,2,
0,D,4,4
1070 DATAC,1,0,D,3,3,D,0,2,C,1,1,
D,0,4
1080 DATAC,-1,1,C,2,-5,C,0,-1,C,1
,-1,C,0,-1
1090 DATAD,3,-3,C,1,0,D,3,-3,C,2,
-1,C,-1,1
1100 DATAD,0,2,C,1,1,D,3,0,C,1,-1
,D,2,0
1110 DATAC,-1,1,C,0,1,C,-1,1,C,0,
1,C,1,1
1120 DATAD,0,2,D,2,2,C,-1,0,D,-2,
2,D,3,3
1130 DATAD,-2,2,C,1,1,C,0,1,D,2,2
,D,-2,0
1140 DATAD,-5,5,D,0,2,D,-3,0,C,-1
,1,C,0,1
1150 DATAC,-1,1,C,0,1,C,1,1,C,1,2
,C,-1,-1
1160 DATAD,-2,0,C,-1,-1,C,-1,0,D,
-2,2,C,0,1
1170 DATAC,-1,1,C,0,1,C,0,-4,C,0,
-1,C,-1,-1
1180 DATAC,-1,0,D,-5,5,C,2,-1,C,1
,1,D,0,3
1190 DATAC,1,1,D,0,4,C,-1,1,C,0,1
,C,-1,1
1200 DATAC,0,1,D,-3,3,C,-1,0,C,0,
1,D,-8,8
1210 DATAC,-1,0,C,-1,1,D,-2,0,C,-
1,1,D,-3,0
1220 DATAC,-1,1,D,-10,0,C,-1,1,D,
-5,0,C,-1,-1
1230 DATAD,-3,0,C,-1,-1,C,-1,0,C,
-1,-1,C,-1,0
1240 DATAC,-1,-1,C,-1,0,D,-3,-3,C
,-1,0,D,-6,-6
1250 DATAD,0,-2,D,2,2,C,1,0,D,2,2
,C,1,0,C,1,1
1260 DATAC,1,0,C,1,1,C,1,0,C,1,1,
C,1,0,C,1,1
1270 DATAD,2,0,C,1,1,D,2,0,C,1,1,
D,4,0,C,1,1
1280 DATAD,7,0,C,1,-1,D,2,0,C,1,-
1,D,2,0
1290 DATAC,1,-1,C,1,0,D,2,-2,C,0,
2,C,1,-1,D,2,0,C,1,-1,C,1,-C,1,-1
,C,1,0
1300 DATAD,3,-3,C,1,0
1310 DATAC,-10,4,0,2,-2,C,0,-1,D,
3,-3,C,0,-1
1320 DATAD,2,-2,C,0,-1,C,1,-1,C,0,
-1,C,1,-1
1330 DATAD,0,-3,C,1,-1,C,-1,1,D,-
2,0,C,-1,1
1340 DATAD,-3,0,C,0,1,D,-5,0,C,4,
1,D,0,1
1350 DATAC,-1,1,D,0,2,C,-1,1,C,0,
1,D,-2,2
1360 DATAC,1,0,D,-2,2,C,1,-1,D,0,
-7,C,-1,-1
1370 DATAD,-3,0,C,0,-1,D,3,0,D,-8
,0,D,3,3
1380 DATAD,2,-2,C,-2,0,C,0,2,D,0,
6,D,-2,0
1390 DATAC,1,1,D,-2,-2,C,1,0,D,0,
-3,C,1,0
1400 DATAD,0,-3,C,0,5,C,-3,-8,D,-
4,0,C,-1,-1
1410 DATAD,-3,0,C,-1,1,D,-5,-5,C,
1,0,D,0,2,C,1,0
1420 DATAC,0,-1,C,1,0,D,3,3,C,1,-
1,0,-4,0
1430 DATAC,-1,-1,D,-2,0,D,0,-2,D,
0,3,D,-2,0
1440 DATAC,1,1,C,0,-1,D,-6,-6,D,0,
-3,C,-1,-1
1450 DATAC,0,-1,C,1,-1,D,0,-2,D,-
2,2,C,0,1
1460 DATAC,-1,1,D,0,2,C,-1,1,D,0,
5,D,2,0
1470 DATAD,2,-2,D,5,0,C,0,1,D,2,2
1480 DATAC,-4,-2,D,-2,0,D,-4,4,C,
1,1,D,2,-2
1490 DATAD,0,-2,D,0,3,C,-1,1,C,-2
,-1,D,0,-3
1500 DATAC,1,0,D,-2,0,D,-2,-1,D,-
4,4,D,2,0
1510 DATAD,4,-4,C,-2,0,D,-2,0,C,-
1,1,D,-2,0
1520 DATAD,-3,3,C,0,-1,D,0,3,C,1,
1,C,0,1
1530 DATAC,1,1,C,0,1,D,2,2
1540 DATAC,2,-9,D,0,2,C,1,1,C,1,-
1,D,0,-2,C,-1,1
1550 DATAD,-4,-4,C,0,2,C,1,0,C,-5
,1,0,0,-5,C,1,-1,C,0,-1
1560 DATAC,4,-3,C,-1,0,D,-4,4,D,-
3,-3,C,-1,0
1570 DATAC,-1,1,D,-2,0,C,0,1,C,1,
-1,D,0,-2
1580 DATAD,3,-3,D,0,-4,C,-1,-1,C,
-2,1,C,1,0,D,0,-3
1590 DATAC,-1,-1,D,-2,0,C,-1,-1,D
,-2,0,C,2,-1
1600 DATAC,0,-1,D,3,-3,D,0,-2,C,-
1,-1,D,-2,0
1610 DATAC,-1,1,C,3,-2,C,1,0,D,2,
-2,C,0,-1

```

```

1620 DATAC,-1,-1,D,-3,0,C,-1,1,D,
4,-4,C,0,-1
1630 DATAD,-2,-2,C,-1,0,C,2,-1,C,
1,0,C,1,-1,D,2,0,D,4,-4,C,0,-1
1640 DATAC,-5,1,D,2,0,C,0,1,D,2,0
,C,-1,2
1650 DATAC,13,8,D,2,0,C,1,-1,C,1,
0,D,4,-4
1660 DATAC,0,-1,C,1,-1,C,0,-1,C,1
,-1,C,0,-1
1670 DATAC,1,2,C,0,1,C,1,1,C,0,1,
C,1,1,C,0,1
1680 DATAD,3,3,C,1,0,C,1,1,C,1,0,
C,13,1
1690 DATAD,2,0,C,1,-1,C,1,0,D,5,-
5,C,0,-1
1700 DATAC,1,-1,C,0,-1,C,1,2,C,0,
1,C,1,1
1710 DATAC,0,1,C,1,1,C,1,0,C,1,1,
D,2,0
1720 DATAC,-15,27,D,0,-2,D,-3,-3,
C,-1,0
1730 DATAC,-1,-1,D,-3,0,D,-2,-2,C
,-1,0,C,-1,-1
1740 DATAD,-2,0,C,-1,1,D,-2,0,C,-
1,1,D,-3,0
1750 DATAD,-3,3,D,0,2,C,-1,1,C,0,
1
1760 DATAC,5,0,D,2,0,C,0,-1,D,2,0
,C,0,-1
1770 DATAC,-1,0,C,0,-1,D,-4,0,D,0
,2,C,1,0,D,-2,0
1780 DATAC,0,-1,D,3,0,C,-1,-2,D,2
,0
1790 DATAC,10,0,D,0,4,D,-3,0,D,0,
-2,C,1,1
1800 DATAC,0,-2,D,4,0,C,1,1,D,-4,
0,C,1,2
1810 DATAD,3,0,C,0,-1,C,-1,0
1820 DATAC,7,-7,D,3,0,C,1,-1,C,1,
0,D,2,-2
1830 DATAC,0,-1,C,1,-1,C,0,-1,C,1
,-1,C,0,-1
1840 DATAC,1,-1,C,0,-1,D,2,-2,C,-
1,0,D,0,-2
1850 DATAC,-1,-1,C,-1,0,C,-1,-1,C
,-1,0,C,-1,1
1860 DATAD,-2,0,C,-1,1,C,-1,0,C,-
1,1,D,-2,0
1870 DATAD,-2,2,C,0,1,C,-1,1,D,0,
5,C,1,1
1880 DATAC,0,1,C,1,1,C,1,0,C,-1,-
3,D,0,-4
1890 DATAD,2,-2,D,2,0,C,1,-1,D,2,
0,D,2,2
1900 DATAC,0,1,C,-1,1,C,0,1,D,-3,
3,D,-3,0
1910 DATAC,0,1,C,-1,0,C,-1,-1
1920 DATAD,2,-2,D,-2,0,D,4,0,D,0,
-2,D,-4,0
1930 DATAD,2,-2,D,3,3,D,-3,3,D,0,
-5,C,1,0
1940 DATAC,-24,6,D,-5,0,D,-4,-4,D
,0,-2,C,-1,-1
1950 DATAD,0,-4,C,-1,-1,C,0,-1,D,
2,-2,D,3,0
1960 DATAC,1,1,C,1,0,C,1,1,C,1,0,
D,3,3,C,0,1
1970 DATAC,1,1,D,0,6,D,-2,2,C,-1,
-2,D,-3,0
1980 DATAC,-1,-1,C,0,-1,C,-1,-1,D
,0,-3,C,1,-1
1990 DATAD,3,0,D,2,2,D,0,4,D,-3,0
,D,0,-4
2000 DATAD,2,0,D,0,3,D,-2,0,C,-1,
-1
2010 DATAC,-32,-29,C,0,1,C,0,-1
2020 DATAD,0,-15,C,-1,-1,0,0,-13,
D,2,0,C,1,1
2030 DATAC,1,0,C,1,1,D,3,0,C,1,1,
D,4,0,C,1,1
2040 DATAC,1,1,C,1,0,D,2,2,C,0,1,
C,1,1,D,0,4
2050 DATAC,-1,1,C,-1,0,C,-2,1,C,1
,0,D,6,6
2060 DATAC,-1,0,C,-1,1,D,-3,0,C,-
1,1,C,-1,0
2070 DATAC,-1,-1,C,0,-1,D,-6,-6,D
,0,3,C,1,1
2080 DATAD,0,3,C,1,1,D,0,2,D,-2,0
,C,-1,1
2090 DATAC,-1,1,C,-1,0,D,-4,4,C,5
,-21,D,0,-3
2100 DATAC,1,-1,D,3,0,C,1,1,C,1,0
,C,1,1,C,1,0
2110 DATAD,0,3,C,-1,0,C,-1,1,D,-4
,0,D,-2,-2
2120 DATAC,18,11,0,0,-12,0,3,-3,0
,4,0,C,1,1
2130 DATAD,3,0,D,2,2,C,0,1,C,1,1,
D,0,3,C,1,1
2140 DATAD,0,5,C,-1,0,C,-1,-1,D,-
3,0,C,0,-1
2150 DATAC,-1,-1,C,0,-1,C,-1,-1,D
,-3,0,C,-1,1
2160 DATAD,0,2,C,1,1,C,0,1,D,-2,0
,C,-1,1
2170 DATAD,-2,0,C,5,-8,D,0,-3,C,1
,-1,C,1,0
2180 DATAC,1,1,D,0,3,D,-3,0
2190 DATAC,12,0,0,0,-5,D,5,0,D,0,
5,C,1,1
2200 DATAD,0,2,C,1,1,D,4,0,D,2,-2
,D,0,-6,D,3,0

```

JE CHERCHE UN RÔLE
DE PAILLASSON DANS L'UN
DE VOS FILMS

FAUDRAIT
VOUS FAIRE FAIRE UNE
COUPE A LA BROUSSE



ORIC

UN HOMME LE
MATIN ME MASSE
LES DEUX
SEINS.



20TH
CENTURY
FOX

```

2210 DATAC,1,-1,C,1,0,D,0,5,C,-1,
1,D,0,2,D,-3,3
2220 DATAC,-1,0,C,-1,1,D,-7,0,C,-
1,-1,C,-1,0
2230 DATAC,-1,-1,C,0,-1,C,-1,-1,D
,0,-2
2240 DATAC,21,0,D,0,-6,D,4,0,D,0,
2,C,-1,1
2250 DATAD,0,5,C,1,1,D,7,0,C,1,-1
,C,1,0,C,0,1,C,-1,1
2260 DATAD,0,4,C,-1,0,C,-1,-1,D,-
2,0,C,-1,-1
2270 DATAD,-8,0,D,0,-5,C,18,5,D,0
,-2,C,1,-1
2280 DATAD,0,-10,D,2,0,C,1,-1,D,3
,0,C,1,-1
2290 DATAD,3,0,C,1,-1,D,2,0,C,1,-
1,D,4,0
2300 DATAD,0,3,C,-1,1,C,-1,0,C,-1
,1,C,-1,0,C,-1,1
2310 DATAD,-2,0,C,-1,1,D,-3,0,C,-
1,1,D,-2,0,C,0,1,C,1,1
2320 DATAD,5,0,D,0,3,D,-5,0,C,-1,
1,C,0,1
2330 DATAC,1,1,D,3,0,C,1,1,C,1,0,
C,1,1,C,1,0
2340 DATAC,1,1,C,1,0,D,2,2,D,0,5,
C,-1,-1
2350 DATAD,-2,0,C,-1,-1,C,-1,0,D,
-2,-2,C,-1,0,C,-1,-1
2360 DATAD,-3,0,C,-1,-1,D,-4,0,D,
0,-2
2370 DATAF,0,0
5000 REM
5005 REM ADAPTATION POUR ORIC-1
5010 REM
5015 REM CHANGER LE CALL#E76A
5020 REM DE LA LIGNE 105 ET
5022 REM DE LA LIGNE 210 EN
5025 REM CALL#E6CA
5030 REM LE CALL#E93D
5035 REM DE LA LIGNE 160 EN
5040 REM CALL#E804
5045 REM LE CALL#E6C9
5050 REM DE LA LIGNE 210 EN
5055 REM CALL#E630

```

LISTING 3

```

0 REM
1 REM
2 REM
3 REM RAULE
4 REM
5 REM OU LA REVANCHE DU FILS
6 REM DE TIRANNE
7 REM
8 REM
9 REM
10 TEXT
11 PAPER0:INK6:CLS:POKE618,10
12 IFDEEK(#278)<>48040THENPRINT
15 GOSUB9000
17 CLS:DOKE#278,48040:DOKE#278,48
000:DOKE#278,880:POKE#278,23
20 REM
21 REM MENU GENERAL
22 REM
50 FORI=22TO26:PLOT0,I,0:PLOT2,I,
0:PLOT12,I,0:NEXT
51 CLS
52 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(4)CHR$(1
35)CHR$(27)"J RAULE"CHR$(
4)
55 PRINT:PRINT:PRINT
60 PRINT:PRINTTAB(5)"1- CREER UN
PERSONNAGE"
65 PRINT:PRINTTAB(5)"2- JOUER"
70 PRINT:PRINTTAB(5)"3- CHARGER U
N PERSONNAGE"
85 PRINT:PRINTTAB(5)"4- RETOURNER
AU BASIC"
87 FORI=22TO24:PLOT0,I,"
":NEXT
90 A#=#KEY#:GETA#
91 IFA#<"1"ORA#>"4"THEN90
92 ONVAL(A#)GOTO2000,100,1300
93 END
94 REM
95 REM AU VILLAGE
96 REM
97 RETURN
100 IFE<=1THEN50
105 PRINTFREC("):CLS:GOSUB810
110 PRINTCHR$(135)"VOUS ETES AU V
ILLAGE ..."
115 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(130)" Q
UE FAITES-VOUS ?"
120 PRINT:PRINTTAB(8)"1- EXAMINER
UN PERSONNAGE"
125 PRINT:PRINTTAB(8)"2- ALLER CH
EZ LE MARCHAND"
127 PRINT:PRINTTAB(8)"3- ALLER CH
EZ LE GRAND MAGE"
128 PRINT:PRINTTAB(8)"4- CUEILLIR
DES HERBES"
130 PRINT:PRINTTAB(8)"5- PARTIR"
132 PRINT:PRINT:PRINTTAB(8)"6- SA
UVEGARDE DU JEU"
135 PRINT:PRINTTAB(8)"7- QUITTER"
137 A#=#KEY#:GETA#
140 IFA#<"1"ORA#>"7"THEN137
142 IFA#<"7"THEN50
145 A=VAL(A#):ONAGOSUB150,560,700
1400,3000,1200
146 GOTO100

```

```

147 REM
148 REM INSPECTION PERSONNAGE
149 REM
150 CLS:MM=0
154 GOTO160
155 WAIT200
160 CLS:GOSUBB10:PRINTN$SPC(4)"RA
CE : "RA#
162 PRINTSPC(5)"CASTE : "CA#("NIV"
NI)"
163 PRINT
165 PRINT"HABILETE : "INT<X>
167 PRINT"ENDURANCE : "EE
170 PRINT"VOLONTE : "VV
172 PRINT"INTELLIGENCE : "IN
175 PRINT"REFLEXES : "RSPC(4)"
EATF:"
176 IFE=0THENPRINT"MORT":GOTO185
177 IFE=1THENPRINT"COMA":GOTO185
178 IFMA=1THENPRINT"MALADE":GOTO1
85
180 IFV=0THENPRINT"AMORPHE":GOTO1
85
182 PRINT"PLEINE FORME"
185 PRINT
187 PRINT"OBJETS POSSEDES : "
188 FORI=1TO5
189 IFCA#<">"MAGICIE"ORI=2THEN195
190 IFI=1THENPRINTTAB(30)"HERBES :
"
191 IFI=3THENPRINTTAB(27)"CURARE
: "HC
192 IFI=4THENPRINTTAB(27)"PUGNARE
: "HP
193 IFI=5THENPRINTTAB(27)"ALTER :
"HA
194 PRINTCHR$(11)
195 PRINTI"-"OB#(I):NEXT
196 PRINT:PRINT"-" :IFPS=0THENP
RINT"AUCUN DES"
197 IFPS=1THENPRINT"UN DES"
198 IFPS=2THENPRINT"LES DEUX"
199 PRINT" PARCHEMINS DE SAGESSE"
200 PRINTTAB(12)CHR$(130)"QUE FAI
TES-VOUS ?"
205 PRINT"1-LAISSER UN OBJET 2-D
ORMIR"
215 PRINT"3-UTILISER UN OBJET "
220 IFCA#<">"MAGICIE"THEN245
230 PRINT"4-LIRE UN GRIMOIRE"
240 PRINT"5-JETER UN SORT"SPC(5)
245 PRINT"6-QUITTER"
250 GETA#
252 IFA#<"1"ORA#>"8"THEN250
255 A=VAL(A#):ONAGOTO320,360,380,
430,450
256 RETURN
320 PRINTCHR$(133)"LEQUEL ?"
325 GETA#:IFA#<"6"THEN155
330 PP=VAL(A#):IFOB#(PP)=""THENPR
INTCHR$(129)"IMPOSSIBLE.":GOTO155
335 OB#(PP)="" :CO(PP)=0:GOTO155
360 IFMM=4THENPRINTCHR$(129)"VOUS
N'AVEZ PLUS SOMMEIL ...":GOTO155
361 PRINTCHR$(133)"VOUS VOUS REPO
SEZ ..."
362 WAIT50:MM=MM+1
365 A=INT(RND(1)*3)+1
370 V=V+A:IFV>VTHENV=VV
372 E=E+.5:IFE>EETHENE=EE
375 GOTO155
380 PRINTCHR$(131)"LEQUEL ? "
385 GETA#
386 IFA#<"6"THEN155
390 IFA#<"1"ORA#>"5"THEN385
395 A=VAL(A#)
400 IFOB#(A)=OV$(19)OROB#(A)=OV$(
20)OROB#(A)=OV$(21)THEN412
405 PRINTCHR$(129)"IMPOSSIBLE":GO
TO155
412 OB#(A)="" :CO(A)=0
415 IFOB#(A)=OV$(20)THENIFMA=1THE
NMA=0:PRINT"VOUS ETES GUERI.":GOTO
155
417 IFOB#(A)=OV$(20)THENPRINTCHR$(
129)"VOUS N'ETES PAS MALADE":GOTO
155
420 B=INT(RND(1)*4)+1.5:PRINT"VOU
S ALLEZ MIEUX."
422 E=E+B
425 IFE>EETHENE=EE
427 GOTO155
430 IFCA#<">"MAGICIE"THENPRINT"IM
POSSIBLE":GOTO155
432 CLS:PRINT"VOUS CONNAISSEZ LES
SORTS : "
435 PRINT:PRINT
437 FORI=1TONI*2+1:PRINTTAB(10)SO
$(I)
440 NEXT:GOTO155
450 PRINTCHR$(131):INPUT"QUEL SO
RT ":OS#:#OS=0
455 PRINTCHR$(11)
460 FORI=1TONI*2+1:IFSO$(I)=OS#TH
ENOS=I:JJ=INT(OS/4)+1:J=20
470 NEXT:IFJJ>VTHENPRINTCHR$(129)
"VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE VOLONTE
!":GOTO155
475 IFOS=0THENPRINTCHR$(129)"VOUS
NE CONNAISSEZ PAS CE SORT.":GOTO1
55
476 V=V-JJ

```

A SUIVRE...

LE VASE D'OR

La légende disait : "celui qui trouvera le vase d'or, sera doté d'une sagesse infinie et d'une force incommensurable". Bon d'accord, mais cet objet aux pouvoirs non-négligeables, est maintenant entre les mains du docteur GENIUS, peinant dans son château...

Philippe SILLON

**SERVEUR
HEBDOGICIEL**
**3615 + HG
PUIS ENVOI**

SUITE DU N° 156

```

343 DATA39,85,119,86,85,85,0,255
344 DATA123,66,90,75,74,123,0,255
345 DATA165,52,52,172,44,164,0,255
346 DATA192,128,128,144,128,144,0,252
1001 REM*****
1002 REM* PRESENTATION 3 *
1003 REM*****
1007 PRINT"*****"
1010 PRINT"*****"
1020 PRINT"*****"
1030 PRINT"*****"
1040 PRINT"*****"
1050 PRINT"*****"
1060 PRINT"*****"
1070 PRINT"*****"
1080 PRINT"*****"
1085 IFPEEK(6584) <> 193 THEN FORR=1T0
1095 READA:POKE6583+R,A: NEXT:POKE3
6869,254
1090 GETA$
1100 IFA$="1" THEN POKE36878,15:POKE
36876,200:POKE36876,0:GOTO1400
1110 IFA$="2" THEN POKE36878,15:POKE
36876,128:POKE36876,0:GOTO2000
1120 PRINT"*****"
1130 PRINT"*****"
1140 PRINT"*****"
1150 PRINT"*****"
1160 PRINT"*****"
1170 PRINT"*****"
1180 PRINT"*****"
1190 PRINT"*****"
1200 PRINT"*****"
1210 T=T+1:POKE7881+I,T:POKE38601+
I,1
1220 POKE7969+I,T:POKE38689+I,1:IF
T=90 THEN T=74:POKE7881+I,81:POKE796
9+I,81:I=I+1
1230 IFI=6 THEN I=0
1300 GOTO1090
1400 PRINT"*****":POKE36869,240
1450 GOSUB1991
1460 PRINT"RAPPEL DES TOUCHES QM
UI CONTROLENT VOTRE PERSONNAGE OR
DU CHATEAU"
1465 PRINT"LES TOUCHES:Q"
1470 PRINT"5...HAUT"
1480 PRINT"7...BAS"
1490 PRINT"8...DROITE"
1500 PRINT"9...GAUCHE":POKE1
98,0:WAIT198,1:POKE36876,200:POKE3
6876,0:PRINT"*****"
1550 GOSUB1991
1560 PRINT"RAPPEL DES TOUCHES D'AC
TION:"
1570 PRINT"PRENDRE PIED DE BIC:Q"
1580 PRINT"PRENDRE PISTOLET :Q"
1590 PRINT"POUR BOIRE :Q"
1600 PRINT"POUR VERSER LIQUIDE:Q"
1610 PRINT"POUR TIRER :Q"
1620 POKE198,0:WAIT198,1:PRINT"*****"
1670 GOSUB1991
1690 PRINT"ABANDONNER :Q"
1700 PRINT"POUR METTRE BALLE D
ANS PISTOLET :Q"
1710 PRINT"POUR ALLUMER TORCHE:Q"
1720 PRINT"POUR ALLUMER LAMPE :Q"
1730 PRINT"INVENTAIRE :Q"
1740 PRINT" TAPER UNE TOUCHE":POK
E198,0:WAIT198,1:POKE36876,200:POK
E36876,0:PRINT"*****"
1790 GOSUB1991
1800 PRINT"POUR LES OBJETS,ILS
VOUS SERONS PROPOSER, DANS UN MAG
ASIN APRES:Q"
1810 PRINT"LE LABYRINTHE"
1820 PRINT"LE CHAFFAUDAGE":POKE
198,0:WAIT198,1:POKE36876,200:POKE
36876,0:PRINT"*****"
1930 GOSUB1991
1944 PRINT"VOULEZ VOUS:Q"
1946 PRINT"1...REVOIR LA LISTE
"
1948 PRINT"2...REVOIR LE SOMMA
IRE"
1950 PRINT"3...PASSER AU JEU"
1960 GETA$:IFA$="1" THEN POKE36876,2
00:POKE36876,0:GOTO1400
1970 IFA$="2" THEN POKE36876,200:POK
E36876,0:RUN
1980 IFA$="3" THEN POKE36876,200:POK
E36876,0:POKE36869,254:GOTO2000
1990 GOTO1960
1991 PRINT"*****"
1992 PRINT"*****"
1993 PRINT"*****"
1994 PRINT"*****"
1995 PRINT"*****"
RETURN
    
```

```

2000 REM*****
2001 REM* 1 ER TABLEAU *
2002 REM*****
2009 PRINT"*****":FORR=0T0505:POKE768
0+R,81: NEXT
2010 PRINT"*****"
2020 PRINT"*****"
2030 PRINT"*****"
2040 FORR=1T02:PRINT"*****"
2050 PRINT"*****"
2060 PRINT"*****"
2070 PRINT"*****"
2080 PRINT"*****"
2090 FORR=1T03:PRINT"*****"
2100 PRINT"*****"
2110 PRINT"*****"
2120 PRINT"*****"
2130 PRINT"*****"
2140 PRINT"*****"
2160 PRINT"*****"
2170 PRINT"*****"
2180 PRINT"*****"
2190 PRINT"*****"
2191 CC=0:LL=0:CX=0:LK=0:GA=1:CO=1
:CARA=186:EN=12:TAB=1:VIE=0:N=7685
:IY=22:IT=18
2192 L=176:C=7:B=1:D=1:A=91:I=22:T
=186:H=181:O=86:M=1:J=92:V=1:POKE3
8838,1:POKE8118,81
2193 REM*****
2194 REM* BOUCLE PRINCIPALE *
2195 REM*****
2210 GETA$
2211 IFA$="1" THEN L=X:C=L:L=22:PO
KE7702+X+K,81:GOSUB2310:GOSUB2290:
Z=1
2212 IFA$="2" THEN L=X:C=L:L=22:PO
KE7702+X+K,81:GOSUB2310:GOSUB2290:
Z=2
2213 IFA$="3" THEN X=C:L=C+1:POK
E7702+X+K,81:GOSUB2330:GOSUB2290:Z
=4
2214 IFA$="4" THEN X=C:L=C-1:POK
E7702+X+K,81:GOSUB2330:GOSUB2290:Z
=3
2220 IFA$="5" THEN POKE198,0:WAIT198
,1
2222 IFA$="P" THEN GOSUB2610:POKE368
76,0:FF=FF+1:POKE8101+FF,187:POKE3
8821+FF,7
2251 IFA$="O" AND CO=0 AND PEEK(7707)=
ATHENFORR=160T0167:POKE7685,R:GOSU
B2990: NEXTR
2252 POKE36874,0
2253 IFA$="F" AND CO=0 AND PEEK(7707)=
ATHENFORR=3060:POKE36874,0
2254 POKE36874,0:IFPEEK(7702+C+L)=
187 THEN 2580
2260 E=7702+C+L:F=38422+C+L
2261 IFZ=1 THEN POKE8118,128
2262 IFZ=2 THEN POKE8118,131
2263 IFZ=3 THEN POKE8118,129
2264 IFZ=4 THEN POKE8118,130
2265 IFLC > 1 THEN GOSUB2670,2690
,2710,2760:GOSUB3080
2266 CS=INT(RND(1)*20)+1:IFCS=12TH
ENCO=0
2267 IFCO=0 THEN CP=CP+1:IFCO=0 THEN I
FCP > 5 THEN CO=1:F0=0:CP=0:IFPEEK(768
5)=167 THEN GOSUB3060
2268 POKE36874,0
2269 POKE38423+CO+LL,CO:POKE7703+C
C+LL,94:POKE7703+CX+LK,81
2270 POKEE,A:POKEF,1:GOTO2210
2271 REM*****
2272 REM* TEST NON SORTIE *
2273 REM*****
2290 IFPEEK(7702+C+L)=89 THEN A=91:V
IE=VIE-1:GOSUB3040:GOSUB2840:GOSUB
3200:C=X:L=K:RETURN
2291 IFPEEK(7702+C+L)=90 THEN A=91:V
IE=VIE-1:GOSUB3040:GOSUB2840:GOSUB
3200:C=X:L=K:RETURN
2292 IFPEEK(7702+C+L)=167 THEN GOSUB
4200:GOTO4330
2293 IFPEEK(7702+C+L)=187 THEN GOSUB
2580:RETURN
2294 IFPEEK(7702+C+L) <> 81 THEN C=X:L
=K:A=91:VIE=VIE-1:GOSUB2840:GOSUB3
040:GOSUB3200:RETURN
2300 GOSUB2900:RETURN
2302 REM*****
2303 REM* CHOIX BONHOMME *
2304 REM*****
2310 B=B+1:IFB=1 THEN A=92:RETURN
2320 IFB=2 THEN A=93:B=0:RETURN
2330 D=D+1:IFD=1 THEN A=95:RETURN
2340 IFD=2 THEN A=96:D=0:RETURN
2571 REM*****
2572 REM* EVITE ARGENT *
2573 REM*****
2580 IFZ=1 THEN L=L-22:RETURN
2590 IFZ=2 THEN L=L+22:RETURN
2600 IFZ=3 THEN C=C-1:RETURN
2601 IFZ=4 THEN C=C+1:RETURN
2602 RETURN
2603 REM*****
2604 REM* PEU PRENDRE ARGENT *
2605 REM*****
2610 POKE36878,15
    
```

```

2620 IFPEEK(E-22)=187 THEN A=AR+20:
POKEE-22,81:FORR=128T0255:POKE3687
6,R: NEXT:RETURN
2630 IFPEEK(E+22)=187 THEN A=AR+20:
POKEE+22,81:FORR=128T0255:POKE3687
6,R: NEXT:RETURN
2640 IFPEEK(E-1)=187 THEN A=AR+20:P
OKEE-1,81:FORR=255T0128STEP-1:POKE
36876,R: NEXT:RETURN
2650 IFPEEK(E+1)=187 THEN A=AR+20:P
OKEE+1,81:FORR=255T0128STEP-1:POKE
36876,R: NEXT:RETURN
2660 GOTO2210
2661 REM*****
2662 REM* MOVEMENT MONTRES *
2663 REM*****
2670 IFPEEK(7703+LL+22) <> 112 THEN LK
=LL:LL=LL+22:GOSUB2790:RETURN
2680 GA=GA+1:LK=LL
2690 IFPEEK(7703+CC+1) <> 113 THEN CC=
CC:CC=CC+1:GOSUB2790:RETURN
2700 GA=GA+1:CC=CC
2710 IFPEEK(7703+LL-22) <> 114 THEN LK
=LL:LL=LL-22:GOSUB2806:RETURN
2720 GA=GA+1:LK=LL
2730 IFPEEK(7703+CC-1) <> 111 THEN CC=
CC:CC=CC-1:GOSUB2818:RETURN
2780 GA=1:CC=CC:RETURN
2781 REM*****
2782 REM* MONTRES EVITE ARGENT *
2783 REM*****
2790 IFPEEK(7703+CC+LL)=ATHENVIE=V
IE-1:GOSUB3040:GOSUB2840:GOSUB3200
2792 IFPEEK(7703+CC+LL)=187 THEN LL=
LL+22:RETURN
2798 IFPEEK(7703+CC+LL)=ATHENVIE=V
IE-1:GOSUB3040:GOSUB2840:GOSUB3200
2800 IFPEEK(7703+CC+LL)=187 THEN CC=
CC+1:RETURN
2805 RETURN
2806 IFPEEK(7703+CC+LL)=ATHENVIE=V
IE-1:GOSUB3040:GOSUB2840:GOSUB3200
2810 IFPEEK(7703+CC+LL)=187 THEN LL=
LL-22:RETURN
2815 RETURN
2818 IFPEEK(7703+CC+LL)=ATHENVIE=V
IE-1:GOSUB3040:GOSUB2840:GOSUB3200
2820 IFPEEK(7703+CC+LL)=187 THEN CC=
CC-1:RETURN
2825 RETURN
2830 H=181:I=22:RETURN
2831 REM*****
2832 REM* SONORISATION EXPLOSI *
2833 REM*****
2840 POKE36878,15
2850 POKE36877,220
2860 FORPP=15T00STEP-1
2870 POKE36878,PP
2880 FORNM=1T0100: NEXTMM,PP
2890 POKE36877,0:POKE36878,0:RETUR
N
2891 REM*****
2892 REM* SONORISATION PAS *
2893 REM*****
2900 POKE36878,15
2910 FORPP=1T02
2920 POKE36874,200
2930 FORNM=1T010: NEXTMM,PP
2940 POKE36874,0:GOSUB2960
2950 RETURN
2952 REM*****
2954 REM* BARRE ENERGIE *
2956 REM*****
2960 POKE8143+EN,CARA:CARA=CARA-1:
DA=DA+1:IFCARA=178 THEN CARA=186:POK
E8143+EN,81:EN=EN-1
2970 IFEN < 3 THEN 3790
2980 RETURN
2990 REM
2991 REM*****
2992 REM* SONORISATION PORTE *
2993 REM*****
2994 POKE36878,15
3000 BH=0
3010 FORLH=128T0255STEP11:POKE3687
4,LH:BH=BH+1:IFBH=3 THEN BH=0:POKE36
874,0
3020 RETURN: NEXTLH
3031 REM*****
3032 REM* AFFICHE ARGENT PRIS *
3033 REM*****
3040 IFVIE <> 0 THEN 3790
3050 POKE8113+VIE,81:RETURN
3060 IFPEEK(7685)=167 THEN FORR=167T
0159STEP-1:POKE7685,R:GOSUB2990:NE
XTR:RETURN
3070 RETURN
3077 REM*****
3078 REM* DEPLACEMENT BOMBES *
3079 REM*****
3080 POKE7695+IY,81
3091 IFPEEK(7695+IY+44)=ATHENVIE=V
IE-1:GOSUB3180
3092 IY=IY+22:IFPEEK(7695+IY+22) <>
81 THEN IY=22
3100 POKE7695+IY,89:POKE38415+IY,1
3110 POKE7813+IT,81
3112 IFPEEK(7813+IT-1)=ATHENVIE=VI
E-1:GOSUB3180
3120 IT=IT-1:IFPEEK(7813+IT) <> 81 TH
ENIT=18
3130 POKE7813+IT,90:POKE38533+IT,1
:RETURN
3131 REM*****
3132 REM* AFFICHAGE VIE=1 *
3133 REM*****
    
```

```

3180 IFVIE=-1 THEN 3790
3190 GOSUB2840:POKE8113+VIE,81
3200 FORR=1T0100:POKEE,120:POKEE,1
19:POKEE,121:POKEE,122: NEXT:RETURN
3784 REM*****
3786 REM* DESSIN MORT *
3788 REM*****
3790 PRINT"*****":POKE36869,240:POKE
36879,8:POKE36878,15
3800 PRINT"*****"
3910 PRINT"*****"
3920 PRINT"*****"
3930 PRINT"*****"
3940 PRINT"*****"
3950 PRINT"*****"
3960 PRINT"*****"
3970 PRINT"*****"
3980 PRINT"*****"
3990 PRINT"*****"
3991 PRINT"*****"
3992 PRINT"*****"
3993 PRINT"*****"
3994 PRINT"*****"
3995 PRINT"*****"
3996 PRINT"*****"
3997 PRINT"*****"
3998 PRINT"*****"
3999 PRINT"*****"
4000 PRINT"*****"
4010 GETA$
4020 IFA$="1" THEN 4050
4030 IFA$="2" THEN RUN
4040 GOTO4010
4050 PRINT"*****"
4055 PRINT"*****"
4060 GETA$
4070 IFA$="1" THEN POKE36879,27:POKE
36876,0:CLR:PRINT"*****":END
4075 IFA$="2" THEN RUN
4080 GOTO4060
4200 S1=36874:S2=36875:V=36878
4210 POKES1,0:POKEV,0:POKES2,232:P
OKES2,232:POKES2,232:POKEV,15:FORI
=1T0500: NEXT
4211 POKEV,0:FORI=1T0200: NEXT
4212 POKES1,225:POKES2,225:POKEV,1
5:FORI=1T0200: NEXT:POKEV,0:FORI=1T
050: NEXT:POKES1,228
4213 POKES2,228:POKEV,15:FORI=1T02
00: NEXT:POKEV,0:FORI=1T050: NEXT:PO
KES1,225:POKES2,225
4214 POKEV,15:FORI=1T0200: NEXT:POK
EV,0:FORI=1T0500: NEXT
4220 POKEV,15:POKES1,225:POKES2,22
5:FORJ=1T02
4230 POKEV,15:FORI=1T080: NEXT:POKE
V,0:FORI=1T030: NEXT
4240 POKEV,15:FORI=1T050: NEXT:POKE
V,0:FORI=1T030: NEXT
4250 POKEV,15:POKES1,228:POKES2,22
8:FORI=1T0200: NEXT:POKEV,0:FORI=1T
0100: NEXT
4260 POKEV,15:POKES1,225:POKES2,22
5:FORI=1T0100: NEXT:POKEV,0:FORI=1T
0100: NEXT
4270 FORI=1T0200: NEXT:I,J
4280 POKEV,15:FORI=1T0200: NEXT:POK
EV,0:FORI=1T0200: NEXT:POKEV,0:FORI
=1T0100: NEXT
4290 POKES1,228:POKES2,228:POKEV,1
5:FORI=1T0200: NEXT:POKEV,0:FORI=1T
0100: NEXT
4300 POKEV,15:POKES1,232:POKES2,23
2:FORI=1T0200: NEXT:POKEV,0:FORI=1T
0100: NEXT
4310 POKEV,15:POKES1,231:POKES2,23
1:FORI=1T0400: NEXT:POKEV,0:FORI=1T
0100: NEXT
4320 POKEV,15:POKES1,232:POKES2,23
2:FORI=1T0500: NEXT:POKEV,0:FORI=1T
0100: NEXT:RETURN
4330 PRINT"*****":POKE36879,200:POKE3
6869,240
4347 POKE4097,FF:POKE4098,VIE
4350 POKE198,6:POKE631,76:POKE632,
207:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,
213:POKE636,13:NEW
    
```



UN MAUVAIS
ARRANGEMENT
VAUT MIEUX
QU'UN TRÈS
MAUVAIS.

VIC 20

LISTING 5

```

2 FORR=1T04:POKE36873+R,0: NEXT:POK
E36878,15
10 PRINT"*****":POKE36879,238:POKE36
869,254:FORR=0T0505:POKE7680+R,81:
NEXT:POKE650,128
11 A=PEEK(4098):VIE=A:GB=PEEK(4097)
    
```

Suite page 28

THE MASTERS

Au grand air de votre tube cathodique, laissez-vous tenter par un parcours de golf à 18 trous.

Jean-Marc MERSANT

SERVEUR
HEBDODGICIEL

3615 + HG
PUIS ENVOI

SUITE DU N° 156

```

1160 DISPLAY AT(1,26):J
1170 DISPLAY AT(23,24):" " : DISPLAY A
T(24,24):" "
1180 IF T<9 OR Y2>160 THEN 1370
1190 F=INT(RND*9)+1
1200 D=INT(RND*7)+1
1210 IF D=1 THEN 1350
1220 IF D=2 THEN 1340
1230 IF D=3 THEN 1330
1240 IF D=4 THEN 1320
1250 IF D=5 THEN 1310
1260 IF D=6 THEN 1300
1270 IF D=7 THEN 1290
1280 VT$=" OUEST " : GOTO 1360
1290 VT$=" NORD OUEST " : GOTO 1360
1300 VT$=" NORD " : GOTO 1360
1310 VT$=" NORD EST " : GOTO 1360
1320 VT$=" EST " : GOTO 1360
1330 VT$=" SUD EST " : GOTO 1360
1340 VT$=" SUD " : GOTO 1360
1350 VT$=" SUD OUEST " : GOTO 1360
1360 DISPLAY AT(2,2):"VENT":VT$ : DISPL
AY AT(2,19):"FORCE " : F : GOTO 1380
1370 DISPLAY AT(2,2):"
"
1380 CALL SPRITE(#2,36,16,X2,Y2,0,0): C
ALL SPRITE(#3,104,J+5,X2-7,Y2,0,0)
1390 DISPLAY AT(23,2)SIZE(9):"SCORE":SCD
(J)
1400 DISPLAY AT(23,12):"VOTRE TIR H"
1410 ACCEPT AT(23,24)SIZE(2)VALIDATE("12
34567890-")BEEP:H : IF H<-9 OR H>26 THE
N 1410
1420 DISPLAY AT(24,21):" V"
1430 ACCEPT AT(24,24)SIZE(3)VALIDATE("12
34567890-")BEEP:VE : IF VE<-18 OR VE>18
THEN 1430
1440 V=VEX*(-1)
1450 IF T<9 OR Y2>160 THEN 1610
1460 IF D=1 THEN 1600
1470 IF D=2 THEN 1590
1480 IF D=3 THEN 1580
1490 IF D=4 THEN 1570
1500 IF D=5 THEN 1560

```

```

1510 IF D=6 THEN 1550
1520 IF D=7 THEN 1540
1530 FH=F/5 : FV=0 : GOTO 1620
1540 FH=F/5 : FV=F/5 : GOTO 1620
1550 FH=0 : FV=F/5 : GOTO 1620
1560 FH=(F/5) : FV=F/5 : GOTO 1620
1570 FH=(F/5) : FV=0 : GOTO 1620
1580 FH=(F/5) : FV=(F/5) : GOTO 1620
1590 FH=0 : FV=(F/5) : GOTO 1620
1600 FH=F/5 : FV=(F/5) : GOTO 1620
1610 FH=0 : FV=0
1620 HR=H : VR=V
1630 CALL POSITION(#2,X2,Y2)
1640 IF Y2>160 THEN 1660
1650 IF H>0 THEN 1690
1660 IF H=0 THEN 1710
1670 IF H<0 THEN 1720
1680 IF H>0 THEN 1740
1690 CALL PATTERN(#3,112): FOR I=1 TO 5
0 : NEXT I : CALL PATTERN(#3,104): "CA
LL SOUND(100,-4,0)
1700 CALL MOTION(#2,VR,HR): FOR I=1 TO
10 : NEXT I : CALL PATTERN(#3,108): G
OTO 1750
1710 CALL PATTERN(#3,104): CALL SOUND(1
00,-4,0): CALL MOTION(#2,VR,HR): GOTO
1750
1720 CALL PATTERN(#3,108): FOR I=1 TO 5
0 : NEXT I : CALL PATTERN(#3,104): CA
LL SOUND(100,-4,0)
1730 CALL MOTION(#2,VR,HR): GOTO 1750
1740 CALL PATTERN(#3,112): FOR I=1 TO 5
0 : NEXT I : CALL PATTERN(#3,104): CA
LL SOUND(100,-4,0): CALL MOTION(#2,VR,H
R)
1750 IF Y2>160 THEN 1860
1760 IF Y2<108 THEN 1800
1770 IF ABS(HR)<3 THEN 1800
1780 VR=(VR/1.1)+FV : HR=(HR/1.1)+FH
1790 CALL MOTION(#2,VR,HR)
1800 CALL POSITION(#2,X2,Y2): IF X2<24
THEN 1920 : IF X2>168 THEN 1930 : IF Y
2<8 THEN 1940 : IF Y2>160 THEN 1860
1810 IF T>16 THEN 1830 : IF T>14 THEN 1
840 : IF T>12 THEN 1850
1820 IF T=8 THEN 1830 : IF T=7 THEN 184
0 : IF T=6 THEN 1850 : GOTO 1760
1830 CALL COINC(#2,#4,8,0): IF O<>O THE
N 1960
1840 CALL COINC(#2,#5,8,8): IF B<>O THE
N 1970

```

```

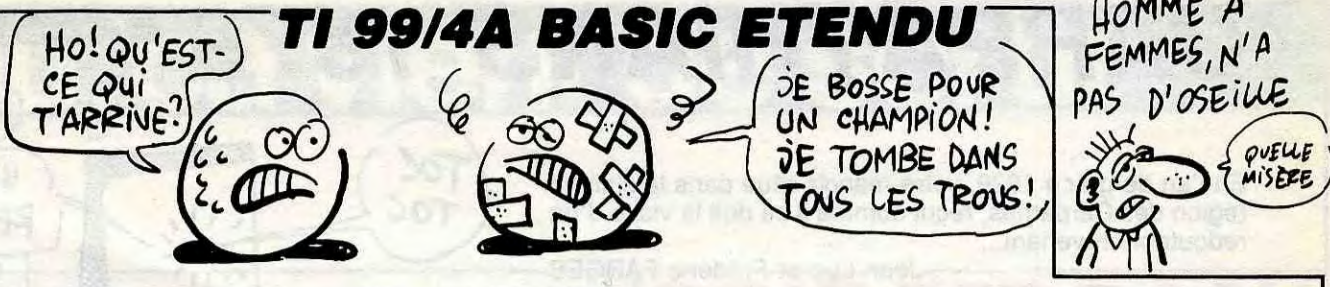
1850 CALL COINC(#2,#6,8,M): IF M<>O THE
N 1980 : GOTO 1760
1860 VR=VR/1.2 : HR=HR/1.2 : IF ABS(VR
)>.4 AND ABS(HR)<.4 THEN 2120
1870 CALL POSITION(#2,X2,Y2): IF X2<24
THEN 1920 : IF X2>168 THEN 1930 : IF Y
2>240 THEN 1950
1880 IF Y2<168 THEN 2040
1890 CALL COINC(#1,#2,2,C): IF C<>O THE
N 2050 : IF T<5 THEN 1860 : IF T=9 OR
T=10 THEN 1860
1900 CALL COINC(#2,#7,8,L): IF L<>O THE
N 2000 : CALL COINC(#2,#8,8,K): IF K<>
O THEN 2020
1910 GOTO 1860
1920 CALL MOTION(#2,0,0): CALL POSITION
(#2,X2,Y2): CALL LOCATE(#2,24,Y2): GOTO
2130
1930 CALL MOTION(#2,0,0): CALL POSITION
(#2,X2,Y2): CALL LOCATE(#2,168,Y2): GO
TO 2130
1940 CALL MOTION(#2,0,0): CALL POSITION
(#2,X2,Y2): CALL LOCATE(#2,X2,8): GOTO
2130
1950 CALL MOTION(#2,0,0): CALL POSITION
(#2,X2,Y2): CALL LOCATE(#2,X2,240): GO
TO 2130
1960 IF HR>23 THEN 1760 : CALL MOTION(#
2,0,0): CALL SOUND(100,-4,0): CALL LOC
ATE(#2,X4+23,88): GOTO 2130
1970 IF HR>24 THEN 1760 : CALL MOTION(#
2,0,0): CALL SOUND(100,-4,0): CALL LOC
ATE(#2,X5+23,112): GOTO 2130
1980 IF HR>25 THEN 1760 : CALL MOTION(#
2,0,0): CALL SOUND(100,-4,0): CALL PAT
TERN(#6,124)
1990 FOR I=1 TO 150 : NEXT I : CALL PA
TTERN(#6,96): CALL LOCATE(#2,X6+23,136)
: GOTO 2130
2000 IF HR>4 OR HR<-4 THEN 1860 : IF VR
>4 OR VR<-4 THEN 1860 : CALL MOTION(#2,
0,0): CALL POSITION(#7,X7,Y7): CALL LO
CATE(#2,X7+8,Y7-16)
2010 GOTO 2130
2020 IF HR>4 OR VR<-4 THEN 1860 : IF VR
>4 OR VR<-4 THEN 1860 : CALL MOTION(#2,
0,0): CALL POSITION(#8,X8,Y8): CALL LO
CATE(#2,X8-8,Y8-16)
2030 GOTO 2130
2040 IF HR>0 THEN 1860 : CALL MOTION(#
2,0,0): CALL POSITION(#2,X2,Y2): CALL

```

```

LOCATE(#2,X2,Y2): GOTO 2130
2050 CALL MOTION(#2,0,0): CALL SOUND(10
0,1047,0): CALL DELSPRITE(#2)
2060 REM DEPLACEMENT GOLFEUR
2070 IF SC=1 THEN 2080 : IF SC=2 THEN 2
090 : IF SC=3 THEN 2100 : GOTO 2110
2080 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(5,13):"
ALBATROS": CALL SOUND(100,110+I,0): D
ISPLAY AT(5,13):" " : NEXT I :
SC=-3 : GOTO 2110
2090 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(5,13):"
EAGLE " : CALL SOUND(50,440+I,0): DI
SPLAY AT(5,13):" " : NEXT I : S
C=-2 : GOTO 2110
2100 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(5,13):"
BIRDIE " : CALL SOUND(10,1760+I,0): D
ISPLAY AT(5,13):" " : NEXT I :
SC=-1
2110 SCD(J)=SCD(J)+SC : DISPLAY AT(23,7
)SIZE(3):SCD(J): DISPLAY AT(23,24)SIZE(
3):" " : DISPLAY AT(24,24)SIZE(3):"
" : GOTO 2160
2120 CALL MOTION(#2,0,0): CALL POSITION
(#2,X2,Y2): CALL LOCATE(#2,X2,Y2)
2130 SC=SC+1
2140 FOR I=1 TO 100 : NEXT I
2150 CALL DELSPRITE(#3): CALL POSITION(
#2,X2,Y2): GOTO 1170
2160 FOR I=1 TO 100 : NEXT I : CALL DE
LSPRITE(#3): NEXT J
2170 CALL DELSPRITE(ALL)
2180 NEXT J
2190 REM AFFICHAGE SCORE
2200 FOR I=1 TO 500 : NEXT I
2210 CALL CLEAR
2220 DISPLAY AT(3,11):"SCORE FINAL"
2230 FOR J=1 TO N
2240 DISPLAY AT((2*J)+3,2):"JOUEUR N":J
2250 DISPLAY AT((2*J)+3,16):"SCORE " :SCD
(J)
2260 NEXT J
2270 FOR I=1 TO 1000 : NEXT I
2280 FOR J=1 TO N
2290 SCD(J)=0
2300 NEXT J
2310 DISPLAY AT(24,2):"UNE AUTRE PARTIE
O/N"
2320 ACCEPT AT(24,24):XX$
2330 IF SEB$(XX$,1,1)="0" THEN 550
2340 END

```



WITCHCRAFT

Dans l'espoir de vous assurer la suprématie de la race humaine, tentez de vous emparer des 42 talismans magiques, répartis dans 14 salles peuplées de créatures aussi cruelles qu'immatérielles.

Stéphane VALLOIS

Mode d'emploi :

Ce programme exceptionnel tourne exclusivement sur CPC 464. Sauvez à la suite du listing 1, le programme binaire engendré par le listing 2 (vérification des datas et indications incluses dans ce dernier). Tout contact avec un monstre vous vaut la mort si vous n'êtes nantis

d'une épée destinée à le frapper de paralysie. Auquel cas, si vous repassez dans la salle qu'occupait votre assaillant, elle sera vide de sa funeste présence. Pour passer d'une salle à une autre, deux solutions s'offrent à vous : - Les grilles : placez-vous sur une grille et pressez la barre d'espace. Vous apparaîtrez alors dans une autre salle sur la grille par laquelle vous êtes entré. - Les tuyaux : placez-vous sous l'orifice d'un tuyau et manœuvrez vers le haut. Evitez de tomber dans les lacs de lave en fusion. Bien que limitées par la configuration des décors, vos évolutions ne seront pas gênées par la présence des chaînes.

AMSTRAD



MOI MA CRÉATURE EST CRUELLE, MAIS PAS DU TOUT IMMATERIELLE, HE LAS

LISTING 1

```

1 ' WITCHCRAFT
2 '
3 ' SONORISATION ET GRAPHISMES
4 ' REALISES PAR
5 ' STEPHANE VALLOIS
6 ' REPRODUCTION RESERVEE
7 ' COPYRIGHT (C) 1986
8 '
9 '
1000 FOR n=0 TO 15:READ a:INK n,a:
NEXT
1010 INK 8,8:INK 10,8:INK 11,2,8
1020 PAPER 0:PEN 1:BOARD 0:MODE 1
1030 DATA 80,8,18,80f,806,814,81a,
80e,811,812,80a,803,809,819,813,80
d,80c
1040 LOCATE 16,1:IF HIMEM>20000 TH
EN MEMORY 19999:LOAD "!.code",20000
:ENV 1,15,-1,6
1050 A$="WITCHCRAFT":GOSUB 5000
1060 LOCATE 3,17
1070 A$="PROGRAMME,SONORISATION ET
GRAPHISMES":GOSUB 5000
1080 LOCATE 15,19:A$="REALISES PAR
":GOSUB 5000
1090 LOCATE 13,21:A$="STEPHANE VAL
LOIS":GOSUB 5000
1100 LOCATE 3,23:A$="TOUS DROITS D
E REPRODUCTION RESERVES":GOSUB 500
0
1110 LOCATE 12,25:A$="COPYRIGHT (C
) 1986":GOSUB 5000
1120 LOCATE 1,5:A$="CQ].....
.....ALLER VERS LE HAUT " :GOSUB
5000
1130 A$="CQ].....
.VERS LA GAUCHE " :GOSUB 5000
1140 A$="CP].....
.VERS LA DROITE " :GOSUB 5000
1150 A$="CSPACE].....FRA
NCHIR UNE PORTE " :GOSUB 5000
1160 A$="CESC].....
POUR ABANDONNER " :GOSUB 5000
1170 A$=".....PRESSEZ ENTER POUR
COMMENCER.....":GOSUB 5000

```

```

4999 GOSUB 9820:GOTO 6000
5000 FOR I=1 TO LEN(A$)
5010 PRINT MID$(A$,I,1)CHR$(233)CH
R$(8):SOUND 1,284,2,5
5015 IF SQ(1)>127 THEN 5015
5020 NEXT:PRINT CHR$(32):FOR I=1 T
O 200:NEXT:RETURN
6000 IF INKEY<>CHR$(13) THEN 6000
6010 CALL 42200
6020 IF PEEK(35418)<>48 OR PEEK(35
419)<>48 THEN LOCATE 6,9:PRINT "GA
ME OVER." :FOR I=1 TO 3000:NEXT:RU
N:ELSE LOCATE 8,9:PRINT "GAGNE." :FO
R I=1 TO 3000:NEXT:RU
N
6030 END
9820 FOR a= 42200 TO 42215
9830 READ b$:POKE a,VAL("&"+b$)
9840 NEXT a:RETURN
9850 DATA 21,20,4E,11,D0,84,01,FE
9860 DATA 1F,ED,80,CD,D0,84,C9,00

```

LISTING 2

```

100 ' CREATOR
110 '
1000 MODE 2:MEMORY 33999
1005 PRINT "Lecture des datas, veu
illez patienter 1 minute et 7 seco
ndes."CHR$(13)CHR$(13)CHR$(13)
1010 t=0:FOR a= 34000 TO 37160
1020 READ b$:POKE a,VAL("&"+b$)
1030 t=t+VAL("&"+b$):NEXT a
1040 IF t<384289 THEN PRINT CHR$(
7)*" Erreur dans les datas, ligne
1050 a 5000 *":END
1050 DATA 3E,00,32,73,8E,26,08,2E
1060 DATA 30,3E,3E,32,0B,8D,E5,3E
1070 DATA 00,CD,0E,BC,CD,EE,8B,21
1080 DATA 2B,8E,CD,E7,89,21,E0,9C
1090 DATA CD,0A,8A,3E,15,32,85,B2
1100 DATA AF,32,C3,8E,32,C4,8E,11
1110 DATA F0,91,ED,53,B4,8A,CD,74
1120 DATA 8E,CD,8B,8A,CD,B6,8A,3A
1130 DATA DB,8D,FE,77,20,0C,21,50
1140 DATA 00,3E,64,32,0B,8D,E5,C3
1150 DATA 54,85,FE,B3,20,0C,21,80
1160 DATA 00,3E,A0,32,0B,8D,E5,C3
1170 DATA 54,85,FE,C5,20,0D,26,44
1180 DATA 2E,00,3E,11,32,0B,8D,E5

```

```

1190 DATA C3,1F,86,FE,3C,20,C5,26
1200 DATA 4C,2E,60,3E,8B,32,0B,8D
1210 DATA E5,C3,63,86,3E,00,CD,0E
1220 DATA BC,CD,EE,8B,21,2E,8E,CD
1230 DATA E7,89,21,F4,9C,CD,0A,8A
1240 DATA 3E,15,32,85,B2,AF,32,C3
1250 DATA 8E,32,C4,8E,11,B9,92,ED
1260 DATA 53,B4,8A,CD,74,8E,CD,8B
1270 DATA 8A,CD,B6,8A,3A,0B,8D,FE
1280 DATA 64,20,0D,26,4C,2E,50,3E
1290 DATA 77,32,0B,8D,E5,C3,DF,84
1300 DATA FE,A0,20,0D,26,4C,2E,80
1310 DATA 3E,B3,32,0B,8D,E5,C3,DF
1320 DATA 84,FE,B3,20,D4,21,80,00
1330 DATA 3A,80,32,0B,8D,E5,C3,B9
1340 DATA 85,3E,00,CD,0E,BC,CD,EE
1350 DATA 8B,21,31,8E,CD,E7,89,21
1360 DATA 8B,9D,CD,0A,8A,3E,15,32
1370 DATA 85,82,AF,32,C3,8E,32,C4
1380 DATA 8E,11,80,93,ED,53,B4,8A
1390 DATA CD,74,8E,CD,8B,8A,CD,B6
1400 DATA 8A,3A,0B,8D,FE,A0,20,0D
1410 DATA 26,4C,2E,80,3E,B3,32,0B
1420 DATA 8D,E5,C3,54,85,FE,43,20
1430 DATA 8D,26,2E,50,3E,6E,32
1440 DATA DB,8D,E5,C3,89,85,FE,6E
1450 DATA 20,D4,26,1C,2E,30,3E,43
1460 DATA 32,0B,8D,E5,C3,89,85,3E
1470 DATA 00,CD,0E,BC,CD,EE,8B,21
1480 DATA 34,8E,CD,E7,89,21,1C,9D
1490 DATA CD,0A,8A,3E,15,32,85,B2
1500 DATA AF,32,C3,8E,32,C4,8E,11
1510 DATA 48,94,ED,53,B4,8A,CD,74
1520 DATA 8E,CD,8B,8A,CD,B6,8A,3A
1530 DATA DB,8D,FE,11,20,F6,26,44
1540 DATA 2E,90,3E,C5,32,0B,8D,E5
1550 DATA C3,DF,84,3E,00,CD,0E,BC
1560 DATA CD,EE,8B,21,37,8E,CD,E7
1570 DATA 89,21,30,9D,CD,0A,8A,3E
1580 DATA 15,32,85,B2,AF,32,C3,8E
1590 DATA 32,C4,8E,11,10,95,ED,53
1600 DATA B4,8A,CD,74,8E,CD,8B,8A
1610 DATA CD,B6,8A,3A,0B,8D,FE,8B
1620 DATA 20,0C,21,30,00,3E,3C,32
1630 DATA DB,8D,E5,C3,DF,84,FE,A0
1640 DATA 20,E6,26,4C,2E,80,3E,B3
1650 DATA 32,0B,8D,E5,C3,87,86,3E
1660 DATA 00,CD,0E,BC,CD,EE,8B,21
1670 DATA 3A,8E,CD,E7,89,21,44,9D
1680 DATA CD,0A,8A,3E,15,32,85,B2

```

```

1690 DATA AF,32,C3,8E,32,C4,8E,11
1700 DATA D8,95,ED,53,B4,8A,CD,74
1710 DATA 8E,CD,8B,8A,CD,B6,8A,3A
1720 DATA DB,8D,FE,B3,20,0D,26,00
1730 DATA 2E,80,3E,A0,32,0B,8D,E5
1740 DATA C3,63,86,FE,0B,20,0D,26
1750 DATA 30,2E,90,3E,C0,32,0B,8D
1760 DATA E5,C3,1D,87,FE,40,20,D4
1770 DATA 26,18,2E,50,3E,6A,32,0B
1780 DATA 8D,E5,C3,2D,8B,3E,00,CD
1790 DATA 0E,BC,CD,EE,8B,21,3D,8E
1800 DATA CD,E7,89,21,5B,9D,CD,0A
1810 DATA 8A,3E,15,32,85,B2,AF,32
1820 DATA C3,8E,32,C4,8E,11,A0,96
1830 DATA ED,53,B4,8A,CD,74,8E,CD
1840 DATA 8B,8A,CD,B6,8A,3A,0B,8D
1850 DATA FE,C0,20,0D,26,2C,2E,00
1860 DATA 3E,0B,32,0B,8D,E5,C3,B7
1870 DATA 86,FE,0C,20,E5,26,2C,2E
1880 DATA 90,3E,BF,32,0B,8D,E5,C3
1890 DATA 72,87,3E,00,CD,0E,BC,CD
1900 DATA EE,8B,21,40,8E,CD,E7,89
1910 DATA 21,6C,9D,CD,0A,8A,3E,15
1920 DATA 32,85,B2,AF,32,C3,8E,32
1930 DATA C4,8E,11,6B,97,ED,53,B4
1940 DATA 8A,CD,74,8E,CD,8B,8A,CD
1950 DATA B6,8A,3A,0B,8D,FE,BF,20
1960 DATA 0D,26,30,2E,00,3E,0C,32
1970 DATA DB,8D,E5,C3,1D,87,FE,83
1980 DATA 20,0D,26,30,2E,60,3E,84
1990 DATA 32,0B,8D,E5,C3,2D,8B,FE
2000 DATA AE,20,D4,26,20,2E,60,3E
2010 DATA 80,32,0B,8D,E5,C3,0B,87
2020 DATA 3E,00,CD,0E,BC,CD,EE,8B
2030 DATA 21,43,8E,CD,E7,89,21,80
2040 DATA 9D,CD,0A,8A,3E,15,32,85
2050 DATA B2,AF,32,C3,8E,32,C4,8E
2060 DATA 11,30,98,ED,53,B4,8A,CD
2070 DATA 74,8E,CD,8B,8A,CD,B6,8A
2080 DATA 3A,0B,8D,FE,80,20,0D,26
2090 DATA 30,2E,80,3E,AF,32,0B,8D
2100 DATA E5,C3,72,87,FE,74,20,FC
2110 DATA 26,1C,2E,40,3E,57,32,0B
2120 DATA 8D,E5,C3,4E,89,3E,00,CD
2130 DATA 0E,BC,CD,EE,8B,21,46,8E
2140 DATA CD,E7,89,21,94,9D,CD,0A
2150 DATA 8A,3E,15,32,85,B2,AF,32

```


C'est nouveau, ça vient de sortir

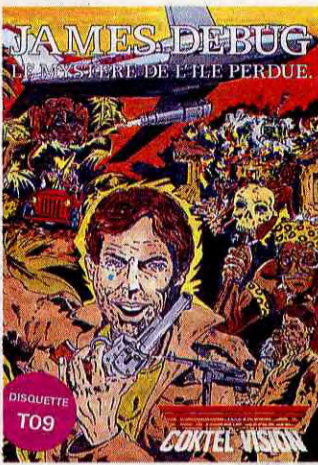
DEBUG OR NO ?

Aujourd'hui, je suis heureux. Si, si, j'vous jure. Pourquoi ?

Premièrement, parce que j'ai enfin pu passer une nuit complète à dormir, chose qui ne m'était pas arrivée depuis longtemps. Ensuite, parce qu'on a reçu quelques programmes sur Thomson, et que pour l'instant, ils sont tous d'un niveau de qualité très bon, par rapport aux possibilités de la machine, bien sûr. On vous a déjà parlé de quelques-uns d'entre eux (Blue War, les Dieux du Stade II...), mais encore pas de James Debug, avec en sous-titre, *Le Mystère de l'île perdue*. Eh non.

Voici en quelques pages l'histoire du jeu : une grande puissance a implanté sur une île du Pacifique un centre informatique stratégique. Mais une erreur de coordination a fait que des programmes buggés alimentent les centres serveurs. Alors la puissance en question élimine les preuves (les bandes magnétiques) et les témoins gênants (les habitants de l'île) pour éviter la catastrophe financière. Et c'est ainsi que James Debug est envoyé sur cette île, à la recherche d'une preuve (devinez quoi ? Une bande magnétique, oui) contre la puissance en question. Mais il y a un survivant : le mage Uapou, qui ne fait pas où on lui dit de faire.

Ce logiciel est exclusivement consacré au TO9, ce qui veut dire qu'il



prend en compte les capacités de celui-ci, qui sont quand même meilleures que celles du TO7, même si c'est peu dire. Donc, on se retrouve avec des graphismes plutôt mignons (les décors sont très fouillés, détaillés), une animation bien réussie pour Thomson (le personnage se déplace élégamment, il se plante lamentablement sur les obstacles qu'il rencontre), bien que malheureusement lente, et pas de musique du tout, comme d'habitude sur ces bécane. Bref, un bon jeu pour TO9. James Debug, *Le Mystère de l'île perdue* de Cocktel Vision pour Thomson TO9 exclusivement.

CE SOIR DANS VOS SALLES

Tiens, dorénavant à partir de maintenant et pas du tout régulièrement, je viendrai vous entretenir de ce qui se passe dans vos salles de jeux les plus proches de chez vous. Quoique non. Je vous dirai ce qui se passe dans vos salles de jeux, d'accord, mais les plus proches de chez vous, c'est pas mon problème. Parce que les Winter Games sur

vous de piloter un buggy dans un rallye et d'aller le plus loin possible, c'est-à-dire jusqu'à l'arrivée. Le jeu est comme un immense habitacle de buggy, avec le volant, la pédale d'accélérateur, le levier de vitesses (y en a malheureusement que deux, de vitesses), les barres de sécurité au-dessus de la tête et tout et tout. Y a trois écrans qui permettent



Atari ST, les Skyfox sur Amiga, les Uridium sur C64 et 64C, ça a beau être des beaux jeux tous mignons, ça vaut pas les Buggy Boy, les Storming Party, les Rygar et autres Empire City.

Et comme en plus, la plupart des softs de jeux sur lesquels vous vous éclatez comme des bêtes ne sont rien d'autre que des adaptations de ceux des machines à sous, vous voyez que je sors pas du tout du sujet.

Un des jeux absolument déments que vous trouverez dans vos salles, c'est Buggy Boy. Il s'agit pour

d'avoir une vue d'ensemble du circuit, un peu comme dans le dernier "Pole Position" d'Atari.

Et là, le reste, je sais pas comment vous dire pour vous éviter la crise cardiaque. Vous qui êtes habitués aux méchants petits sprites de merde, vous risquez la syncope. Enfin bon, c'est le genre de trucs qu'il faut essayer si on veut pas mourir idiot.

Au fait, dans la salle de jeux dans laquelle j'ai l'habitude d'aller faire mumuse, c'est moi qui ai le record avec plus de 125.000 points... A vous de jouer pour faire mieux !

BOULDER DASH NOUVELLE FORMULE LAVE ENCORE PLUS BLANC QUE BOULDER DASH ANCIENNE FORMULE AVEC EN PLUS UNE DÉSAGRÉABLE ODEUR DE MOISI

Bref. Je referais bien le coup de citer le dictionnaire pour demander aux auteurs de *La mine aux diamants* s'ils savent ce que "pomper" veut dire, mais d'une part, on m'accuserait de vouloir faire de la pub pour le petit Robert, et d'autre part, je suis pas sûr que cela servirait à grand-chose, vu que les auteurs, ils ont tout bien pigé question pompage. Que trouve-t-on dans la mine aux diamants ? D'abord et avant toute chose, on trouve des diamants. Mais elle si perverse, cette mine (gag : c'est la mine aux torts), qu'elle abrite aussi plein de monstres plus méchants les uns que les autres. Y a également plein de rochers qui demandent pas mieux que de vous tomber dessus et vous faire éclater en mille pixels à la moindre occasion. Et tout ça pour ramasser quelques malheureux diamants.

Donc, c'est un Boulder Dash. Même pas amélioré, c'est un Boulder Dash. Et tout pompé, hein, exactement LE Boulder Dash que tout le monde connaît. Le personnage est le même, les bêtes sont les mêmes, seuls les tableaux changent un peu. Le scrolling est cent fois plus mal fait que celui du



INFOGRADES

vrai Boulder, l'animation n'est guère meilleure, quant à l'intérêt du jeu, il a bien disparu avec le temps. Si encore "La mine aux diamants" était sorti un ou deux ans plus tôt, on aurait pu être indulgent. Alors que là, non. Et c'est bien fait pour les programmeurs, d'ailleurs.

La mine aux diamants de Infogrames pour Thomson, du MO5 au TO9 +.

LE KCS DU SIÈCLE

Hier soir (pour vous il y a 10 jours), s'est tenu à Utrecht le Micro Computer Trophy 86 où sont décernés chaque année quelques trophées (les célèbres Gebruik d'or). Pour comprendre ce qui va suivre, il faut que vous sachiez qu'en Hollande, 80% des machines pour hobbyistes sont des CBM. Pour maintenir la pression, disons que les 3 nommés étaient : Géos, Newsroom et la Power Cartridge. Eh bien, c'est la Power Cartridge qui a gagné la victoire ! Ça sent le pot-de-vin !



PÉTARD MOUILLÉ

C'est le titre que j'aurais aimé mettre pour illustrer cet article si le jeu avait été nul, seulement voilà, c'est pas le cas. *Dynamite Dan II* est un programme pour Spectrum et c'est aussi le nom du héros de l'histoire. Laquelle ? Alors voilà : Blitzzen, c'est le méchant. Comme c'est un emmerdeur prévoyant, il a 8 quartiers généraux (c'est sur le mode d'emploi, j'y peux rien), tous situés sur une île différente. Dan doit détruire ces repères et pour ce faire déposer une bombe dans le dernier endroit qui est comme par hasard le plus difficile d'accès. A cet instant, le voile va être levé sur le titre : toutes ces îles sont en fait les différents niveaux d'un gigantesque labyrinthe et sont séparées par des réservoirs d'eau. Naturellement, Dan ne sait pas nager et, perdu au milieu d'un réseau de tuyaux, il devra trouver et fermer la bonne vanne au bon moment. Naturellement, plein de zigouigouis se balladent et vont faire le maximum pour l'empêcher de mener à bien sa mission. Naturellement. Ouf ! Maintenant, parlons un peu de la réalisation. Du grand art, pour du Spectrum. Il y a même de la musique, et mieux encore, de la bonne musique bien fichue. Une prouesse. Les dessins sont

très sympas, les couleurs ne bavent pas, et les programmeurs se sont défoncés pour trouver des formes délirantes aux monstres autant que faire se peut. L'animation des trucmuches est très marrante, par contre, celle du personnage principal aurait pu être mieux peaufinée. Allez, pendant qu'on râle, notons qu'il est tout à fait dommage que l'on ne puisse pas choisir les touches, au cas où l'on ne disposerait pas d'un joystick. C'est quand même un bon soft. *Dynamite Dan II* de Mirrorsoft pour ZX Spectrum.



C'EST DANS LE ROBERT !

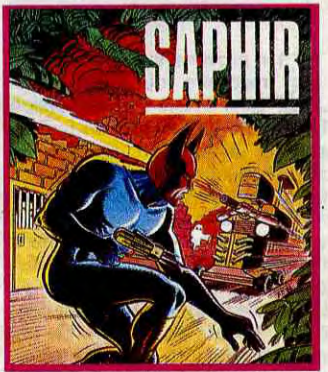
Question : qu'est-ce que Saphir ?

Réponse : eh bien, voyez-vous, cher confrère, si on s'en rapporte au petit Robert nouvelle édition corrigée, revue et mise à jour pour 1984, on lit page 1763 dudit ouvrage, 7ème mot, 1ère colonne, 37ème ligne, je cite : "formation naturelle cristallisée et très dure de corindon transparent et bleu, constituée d'alumine colorée de traces de cobalt".

Ce qui fait que je me demande si Eric SZYMKOWIAK a lu le petit Robert avant de programmer son jeu, *Saphir*. Dans le cas contraire, j'espère qu'il aura la bonne idée d'aller jeter un œil dans le dictionnaire avant de faire son prochain jeu... s'il ose en faire un autre. Le but du jeu sent le moisi à pleines oreilles : vous êtes ruiné, mais un vieux sage (auquel on n'apprend pas à faire des grimaces) vous a indiqué une mine de saphirs désaffectée. Vous n'avez plus rien à perdre, et partez l'explorer. Ah, point d'exclamation, si vous aviez su, point, mais maintenant il est trop tard. Vous êtes pris au piège. Et il faut vous défendre des assauts répétés des monstres qui règnent dans ces galeries. Si vous croyez que j'ai exagéré pour faire passer le scénariste pour un cave, détrompez-vous : j'ai recopié texto la jaquette du soft.

Alors d'abord, le mec, il est très mal dessiné. Ensuite, c'était trop chiant de lui faire un visage, on lui a mis un masque. Rouge, en plus. Les décors, c'est pas la joie : des gros caractères redéfinis qui, mis bout à bout, forment un similitableau de jeu, c'était y a dix siè-

cles, pépère. L'animation est absolument nullissime, si bien (ou plutôt si mal) que le personnage ne fait qu'un pas sur deux. Je m'explique : quand vous avancez d'un mètre, par exemple, vous faites un pas, et vice-versa, et peut-être même réciproquement. Bon, alors, imaginez qu'un pas vous fasse avancer de deux mètres : vous faites le grand écart à chaque pas. Eh bien là, c'est même pas ça : le personnage fait un pas d'un mètre, puis avance d'un autre mètre sans faire d'autres pas.



INFOGRADES

Quoi d'autre ? La sonorisation ? Non, c'est pas pour cette fois-ci. Y a quand même un bon point : un éditeur de tableaux pas trop mal foutu, qui vous permettra de vous éclater au moins un tout petit peu. Mais alors tout petit, le peu. *Saphir* de Infogrames pour Thomson, toute la gamme.

ZIG ZIG ?

Nous vivons une triste époque : figurez-vous que les *Sigue Sigue Sputnik*, groupe néo-punk-post-romantique-anté-skin mais bruyant, au look aussi ringard que voyant, étaient en train de développer (de faire développer ?), un soft qui promettait d'être délirant : flinguez-les. C'est le nom du soft, en V.O. *Shoot it up*. Au programme, égratignage de personnalités du tout-Londres, genre Queen (ze group, not ze saved), Boy George et Thatcher. Et bien ces sympathiques jeunes gens ont été tellement loin dans le mauvais goût qu'ils se sont censurés eux-mêmes après avoir bossé 6 mois et développé plus de la moitié du programme. Il y a donc peu de



chances de voir ce règlement de comptes sur nos écrans. Peu de chances ? Pour l'instant, Domark s'est porté acquéreur du produit non fini pour 80 bâtons. Alors comme ça, les keupons qui terrorisent nos grands-mères seraient donc plus vite choqués par le mauvais goût que les éditeurs de softs ? Gogol save the Queen !

POURQUOI TANT DE HAINE ?

En fait, ce titre n'a aucun rapport avec le contenu de l'article qui va suivre, mais comme je savais pas quoi mettre, j'ai pompé le premier dialogue de la bd que je suis en train de lire, en même temps que je tape ces quelques lignes, ce qui n'est pas facile du tout.

Bon. Atari se lance lui aussi dans la course du compatible IBM. Pas en fabriquant un nouvel ordinateur, un énième PC, mais en commercialisant, pour les fêtes de Noël, un boîtier permettant de rendre le ST compatible. Exactement comme le Sidecar de l'Amiga, quoi. Cette bête contient un microprocesseur Intel 8086, comme l'Amstrad PC, un drive 5 1/4 intégré, et, bien sûr, un Dos (mais lequel ? C'est là la grande question). Comme d'habitude dans ces cas-



là, "compatible" est à prendre sans le sens informatique du terme : l'engin, dont on ignore le nom, rend le ST compatible, mais pas à 100%. Et il coûte, pour l'instant, 200 livres (2000 balles). Avec le nouveau prix du 520 ST (3990 balles), ça nous fait un ordinateur compatible Atari et IBM pour moins de 6000. C'est un bon plan, non ?

C'est nouveau, ça vient de sortir

REPAS ET APÉRO

Le 15 novembre, dans la région de Cannes, à Epron exactement, au foyer du Père Robert, se tiendra une journée informatique, qui aura pour thème "Vivre l'informatique éducative". Autour d'une bonne table, on discutera des différents langages (sauf le Basic), de l'intelligence artificielle, de la parole artificielle (la synthèse de parole, quoi), et du Plan Informatique pour Tous. Le tout se fera sous les doux auspices d'IBM France et vous coûtera 95 balles (50 pour le



repas, apéro compris, et 45 pour la journée en elle-même).

CLUB, CLUB, CLUB

T'AS DE LA CHANCE D'AVOIR UNE SALE GUEULE! AU MOINS TOI, LORSQU'ON TE PHOTOGRAPHE, ON NE PEUT PAS TE RATER



Un club à l'échelon national, ça vous tente ? Il s'agit du Digital Club, un club très fermé réservé aux Commodoristes. Pour l'instant à Dijon et Grenoble, des succursales seront ouvertes à Marseille, Caen, Perpignan, Paris... presque toutes les grandes villes de France et de Navarre, quoi. Et qu'y trouvera-t-on ? Des tas et des tas de logiciels CBM en freeware... et d'autres, bien sûr. Plus un journal d'informations hebdomadaire, qui pourrait bien devenir bi-

hebdomadaire, en fait, et qui contiendra des bancs d'essai, des tests de softs, des concours primés...

C'est pas encore fait, mais le club recherche activement l'aide de Commodore France pour voir le jour. Ce qui n'est peut-être pas la meilleure idée qu'il ait eue, le club. On veut en savoir un peu plus ? Mais on a bien raison. On téléphone donc au (16) 80 36 69 16, on demande Olivier Martin, et on cause avec le monsieur.

CANARDS

Vous, incultes et ignorants de tous bords et de tous âges, savez-vous seulement ce que nos amis anglais et américains appellent un "paperboy" ? Je m'en doutais : je dois tout vous dire ! Sachez, vile racaille, qu'un "paperboy" est un garçon qui se balade généralement en deux-roues (vélo, mobylette, moto, Goldwing...), et qui a pour mission de livrer aux abonnés leur journal matinalement quotidien. Et donc, se basant sur ce principe très mignon, Atari Software avait sorti un jeu super... mais c'était sur une de ces grosses consoles qu'on ne trouve guère que dans les salles de jeux !



Fort du succès de ce jeu, Atari décida donc d'en faire un jeu pour micro-ordinateur, genre Spectrum. Et ce fut Elite qui eut la joie, le bonheur et l'avantage de procéder à l'adaptation.

Donc, voici Paperboy de Elite pour Spectrum 48 Ko. Avec des graphismes qui atteignent des sommets, spectreusement parlant, fourmillant de détails aussi bizarres que mignons, un scrolling des plus démentés pour cette bécane, précis au pixel près, une animation fluide, glaciale, et

pourtant si bien réussie et rapide, et une musique superbe - oui, vous avez bien lu : une MUSIQUE superbe - quoique trop rare, Paperboy est promis à un bon avenir dans votre logithèque. Et que dire de plus ? Que déjà, rien qu'à voir le résultat obtenu sur ZX, on ne peut qu'espérer d'autres versions, comme celle sur CBM, par exemple. Enfin, c'est rien qu'un exemple, hein...

Paperboy de Elite pour Spectrum.

HOME, SWING HOME

La maison du futur, vous l'imaginez comment ? A reconnaissance vocale ? "Hé, allume-moi la télé, j'veux pas rater le foot !" Ou plutôt contrôlée par ordinateur ? J'veux demande ça parce qu'en fait la maison du futur, c'est la maison d'aujourd'hui. Grâce à une interface qui permet de contrôler tout ou presque dans la baraque. "Interface, a-t-il dit ?". Interface, a-t-il dit.

CA MAISON DU FUTUR, JE L'IMAGINE EN BÉTON, 15 MÈTRES SOUS TERRE



"Et il va me dire sur quel ordinateur ça se branche ?". Et il va le lui dire. Et il espère qu'il a un Commodore, parce que justement, l'interface, elle se branche sur Commodore, et donc il faut qu'il ait un Commodore. Et elle permet quoi, exactement ? Il bouge pas, il lui explique. Grâce à cette interface, il peut programmer la télé pour qu'elle s'allume le matin pour le réveiller, il peut faire allumer sa chaîne stéréo, sa cafetière, l'air conditionné... En fait, quand on branche l'interface (qui entre parenthèses s'appelle la X-10 Powerhouse), un dessin de sa maison s'affiche à l'écran, et il a plus qu'à choisir une pièce. Et alors, des instructions pour programmer tout appareil électrique s'affiche, et il a plus qu'à les suivre. En fait, la X-10 Powerhouse se

connecte par câble au Commodore, et par fil électrique sur la prise de courant. Une fois programmée, la X-10 envoie des signaux codés à des modules X-10 branchés sur secteur, et dans lesquels sont branchés les appareils à contrôler. Donc, lesdits appareils sont toujours allumés, et les modules se chargent de faire passer ou non le courant, sur simple ordre de la X-10. La X-10 coûte aux Etats-Unis 70 dollars (actuellement environ 500 balles), et chaque module 17 dollars (à peu près 120 balles). A ce prix-là, c'est une véritable arnaque. Surtout pour la télé : avec les télécommandes, c'est beaucoup plus facile. Et moins cher.

IL ARRIVE



Le Spectrum Plus 2 128 Ko, qui a fait couler tant et tant d'encre, sera enfin disponible outre-manche dans une quinzaine de jours, au prix de 149.99 livres (1500 balles, quoi). Ou plutôt 1499.90 francs. Ils nous refont le coup des 10 centimes psychologiques). En ajoutant 100 balles, on aura un joystick en plus. Un package de 6 logiciels spécifiques (donc non compatibles avec le Spectrum-tout-court) est également prévu, mais sera vendu séparément.

OUF, UN VRAI SALON

Le Sicob ne suffisait plus : on crée un nouveau salon. Megam, qu'il s'appelle. Enfin, je dis salon, mais c'est en fait "le premier espace de loisir informatique". Magam ouvre le 24 octobre 1986, dans la grande Halle de la Villette, juste là où s'était tenue l'Apple Expo. Et qu'y verra-t-on ? Plein d'ordinateurs de toutes marques, Thomson, IBM, Amstrad, Apple, Atari, Commodore, MSX... des logiciels en tous genres, jeux, utilitaires, pros... un coin lecture, avec des livres, des journaux informatiques (l'HHHHebdo y sera-t-il ? Le suspense est intenable), de la robotique, de la télématique... Et non seulement les dernières nouveautés logicielles seront présentées à Megam, mais tout un coin du salon sera consacré à la vente desdits softs. Je vous donne l'adresse : Megam, Grande Halle studio 2, 211 avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. C'est tous les jours, sauf le lundi, de

C'EST LE DERNIER SALON QU'ON SE FAIT CHIER ?



12h30 à 18h30, et ça coûte 25 balles l'entrée. En bref, c'est un Sicob pour les amateurs et les hobbystes comme vous et moi, sauf que c'est permanent. Enfin un salon français qui ne sera pas interdit aux moins de 18 ans, et qui risque beaucoup d'être intéressant, lui.

UNE SALE AFFAIRE



Aujourd'hui, Chérif, notre coursier de compétition, s'est fait voler sa paire de moustaches. Ça a fichu une pagaille monstre au journal parce que tout le monde voulait voir quelle tête il avait sans. Je voudrais pas dire mais j'ai l'impression que c'est Carali qui a fait le coup et depuis, Gérard (le Boss), craint pour sa barbe. Le pauvre Louis-Pierre quant à lui a la boule à zéro. La police enquête.

C'EST DU CARTON

Alors voilà ce que j'appelle un emballage costaud. C'est apparemment du carton. Attendez un peu... Oui ! Je suis dès maintenant en mesure de l'affirmer, c'est du carton plutôt solide avec une pellicule brillante du plus bel effet et en couleur, le tout astucieusement plié et collé pour faire une boîte. Bon, j'essaie maintenant de soulever le couvercle sur lequel est inscrit **Jewels of Darkness**. Arggg ! Mais que c'est beau, un petit livret avec une illustration sur chaque côté de la couverture. Ouah ! Allez, je soulève encore... Une disquette ! Dingue. Mon instinct ne m'avait pas égaré, il s'agit donc bien d'un jeu. Chouette alors, je prends le carré de plastique et je l'insère dans la fente. Glarg ! Quelle horreur ! Un bout de plastoc rose, dessus marqué **Lenslock**. Qu'est-ce ? Eh ben c'est un truc destiné à faire chier les pirates. On le pose sur l'écran et après, on doit normalement voir un numéro à travers une fenêtre en plexi, jamais le même bien sûr, et ce numéro, on le tape sur le clavier, return, et hop, le jeu démarre. Normalement. En fait (et là je suis tout à fait sérieux), j'ai jamais réussi à me servir de ce machin. Mais alors, qu'est-ce à dire ? Ne vais-je donc point être en mesure de vous parler de ce jeu plus avant ? Si ! Complètement naze ce truc, le programme se



charge tout seul. Comme l'explique le livret en long et en large sur 64 pages, il s'agit d'un jeu d'aventures à tendance magie/moyen-âge. C'est bête d'avoir tant parlé de l'emballage, j'ai plus la place pour développer. Le temps de dire que l'analyse syntaxique est plutôt balèze (1000 mots), le temps de critiquer les graphismes en couleur au nombre de 600 mais trop sommaires à mon goût, et l'absence de musique, et voilà que je dois déjà vous quitter. A réserver aux inconditionnels du genre. **Jewels of Darkness** de Firebird pour CBM, Spectrum et Atari 800.

ADAPTATIONURES

En provenance directe de la mémoire du CBM, voici venir **Dragon's Lair** version Spectrum qui fut, en son temps, soft de la semaine. De voir un aussi bon jeu rester aussi bon m'a fait un grand choc. Je m'explique : même si le graphisme de ce jeu a bien changé d'une machine à l'autre, même si l'animation s'est légèrement ralentie et saccadée, il est toujours aussi bien. Ce qui me fait toujours autant marrer, c'est quand le héros, c'est-à-dire vous, meurt : il tombe dans un grand puits, puis se casse en morceaux, avec le squelette qui se disperse dans tous les sens, et enfin se reconstitue, pour redevenir un preux chevalier qui doit aller délivrer la princesse, etc... La suite, vous la connaissez. A posséder absolument, ne serait-ce que pour se marrer un peu.

D'un niveau de qualité plutôt moyen sur Amstrad, il n'a pas bougé d'un poil lors de la transcription. Ce qui me fait dire sans hésiter : quand est-ce qu'on bouffe ?

Et Roomten ? Qu'est-ce qu'on en fait, de Roomten ? Ça dépend. En tout cas, les Spectrumistes,



encore eux, auront le plaisir de jouer avec. Une perte de couleurs très prononcée est le seul témoin du passage de ce jeu sur la bécane à Sinclair, il n'a perdu aucun autre de ses atouts attirants. Très agréable à jouer, Roomten est également un soft à posséder.

Enfin, **Knight Rider** viendra lui aussi égayer les longues soirées d'hiver devant le clavier désespérément noir du Spectrum. Comment est-il possible que le beau Michael Knight, fringant héros de



la série télévisée **K 2000**, et sa fabuleuse voiture, Kitt, soient devenus les pauvres protagonistes d'une telle nullité ? Comment ce feuilleton, qui fait encore rire le plus dramatique de nos comédiens, de par sa flagrante idiotie, a-t-il pu faire l'objet d'une adaptation logiciellesque, alors que tant de jeunes hobbystes, encore inexpérimentés des choses de l'informatique, ne demandent après tout qu'à charger de bons voire même d'excellents jeux, dans les entrailles octésiennes de leur micro-ordinateur (ces quelques phrases si confuses pour le néophyte ne visent qu'à dire une seule chose : ce soft est nul, putain de bordel de merde, con, chlé).

En conclusion, pour ceux qui n'auraient pas eu le courage de lire les paragraphes précédents celui-ci, je dirai que le Spectrum s'est récolté pas mal de softs en provenance d'autres bécanes. Certains entièrement nuls, comme **Stainless Steel** de Mikro-Gen, ou encore **Knight Rider** de Ocean, et d'autres, par contre, valant le détour, comme **Dragons's Lair** de Software Projects et **Roomten** de CRL.

C'est nouveau, ça vient de sortir

LE P.V. DANS LA MIRE

DIS PÈRE, C'EST QUELLE GUERRE QUE TU PRÉFÈRES? CELLE DE 14 OU CELLE DE 40?



CELLE DE 40. PARCE QU'EN 14 J'AI RENCONTRE TA GRAND-MÈRE



Ça y est ! La guerre va faire rage sur les écrans de notre pompe à fric préférée : le minitel. D'abord, il y a la nouveauté de chez *Poulaga and Co*, qui viennent, en collaboration avec la DGT, de mettre au point les tables d'écoute sur minitel. Certes, les bals du samedi soir prennent souvent l'allure de One-two-two (célèbre bordel d'avant-guerre), mais c'est pas une raison : le proxénétisme prospère (yop-la-boum) de l'avenue Foch à la rue St-Denis en toute impunité, pour la joie des petits et des grands, alors faut pas déconner. Non, d'après moi, ce qui dérange les perdreaux, c'est qu'un minitel, même retournable, peut rarement servir d'indic. Chez le même éditeur, spécialisé rappelons-le dans la saisie de fichiers, Jacques God-

frain vient de développer une proposition de loi visant à réprimer la fraude informatique et télématique. Nous voici donc dans l'ère de la communication...

Si vous avez la chance d'être incarcéré dans une prison modèle disposant de minitels, voici quelques nouveautés. **Messtel** au (16) 50-26-04-68 de 9 à 19 heures; c'est un serveur tournant sur Téléstrat qui regroupe des rubriques telles que : Bal, p.a, jeux, info, etc... Je vous recommande également d'aller faire un tour sur **Quazer et Zine** au (16) 75-37-48-83, 24 heures sur 24. Horoscope, dialogues en direct et tout et tout. Ça tourne sur Atmos avec Jasmin et MS-Tel. N'oubliez pas de mettre vos gants, à cause des empreintes...

VEINARDS !

YOU SREAK ANGLICHE?



NO I DONT YOU BLOODY FOOL

Les anglais ont bien de la chance : ils peuvent acquérir un modem pour Commodore gratuit rien qu'en souscrivant à un club pour commodoristes, le **Compunet**. Pour 15 livres (150 balles) l'inscription annuelle, plus 3.50 livres (35 balles) de frais de port, ils se payent un modem à 185 francs. A quand la même chose en France ?

ENCORE EUX !

Langage et Informatique est décidément une boîte très prolifique. Ces gens-là n'arrêtent pas et c'est pas plus mal. Leurs didacticiels sont finalement moins pires que les autres. Allez, comme l'été indien me rend sympa, j'irai jusqu'à dire qu'ils sont pas mal. Bon, je passerai rapidement sur **Declirusse** et **Pronom personnel**. Ces 2 logiciels sont bien foutus, pour autant que j'ai pu en juger car j'avoue ne pas être expert en Russe, et pourtant, j'y ai travaillé assidûment avec une de mes copines qui pratique à merveille les langues orientales (aaaahhhh, les langues orientales !). Quoi qu'il en soit (tout comme les bas qui gagnaient les jambes fusilignes de ma copine), ces deux programmes sont bien foutus, d'autant plus que Russe égalant alphabet cyrillique (c'est comme chez nous mais de temps à autre, les maquetistes ruskoiffs collent une lettre à l'envers), les caractères ont été redéfinis. Moi, ça m'impressionne, un Thomson qui cause en étranger, aussi décidai-je de passer au programme suivant : **La numération au CP**. Chouf ! Chouf ! Arhoua ! Et un didacticiel en Arabe, un. N'ar din zamok ! J'ai pas pu admirer l'écriture de droite à gauche, ce truc ne tourne qu'avec le basic 128 Arabic. Bon, tant pis. Pour me détendre un peu, et continuer

dans les idiomes pas-de-chez-nous, je chargeai **La droite** qui est un didacticiel pas trop tordu et bien fait : le programme pose des questions à l'élève, lequel doit y répondre. Non, j'ai l'air de déconner, mais franchement, c'est très propre et ergonomique ces machins. Comme il se faisait tard, j'enchaînai avec **Factorisation** qui est aussi bien que le programme précédent. A la limite, je comprends plus le Russe, mais bon. Quoique je préfère de beaucoup

HEP, T'AS DU FEU ?
T'ARRIVERAS À RIEN SI TU ME PRENDS POUR UNE ALLUMEUSE



ÉGOÏSTES

Voilà le type même du jeu foiré à cause d'un tout petit détail. **Super Cycle** est une course de motos qui avait pourtant tout ce qui fait un bon jeu, ne serait-ce que le thème de la course qui est toujours très agréable : on s'entraîne chez soi pendant des heures en se mesurant à l'ordinateur et ensuite, on foute la pâtée à son petit cousin qui vient justement manger dimanche. A ce propos d'ailleurs, l'arrivée de la micro ludique a beaucoup fait pour le rapprochement des familles. Avant, quelle angoisse. On ne savait que dire, mais depuis que les jeux d'arcade sont à domicile, c'est un vrai plaisir de pouvoir frimer. Bref, vous astiquez votre deuxième joystick, celui qui ne vous sert jamais, tout content de pouvoir rabattre le caquet de ce sale môme et là, paf ! raté ! On ne peut pas jouer à deux. Horreur, malheur. Pourtant, tout, je dis bien tout était parfait, jugez-en plutôt : une animation super, on peut même pousser les concurrents, histoire de voir si un casque est suffisant en cas de plantage, et pour une fois, on n'est pas frustré, les chutes sont vraiment specta-

culaires, y a de la viande qui gicle. Et puis alors, quelle idée super d'avoir mis un menu permettant au joueur (au singulier) de choisir la couleur de sa bécanne ainsi que la forme du blouson. Ben oui mais c'est dommage que ce jeu soit réservé "à le" égoïste ou "à le"

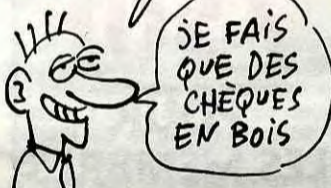


Super Cycle de US Gold pour Commodore 64/128.

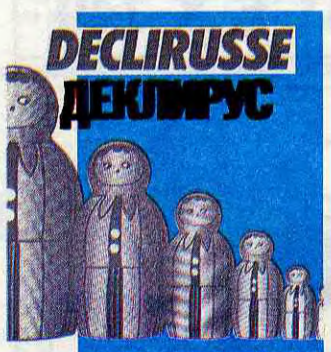
CENTAUR ET À TRAVERS

Memotech, mais si, rappelez-vous, la boîte qui a coulé il y a 2 ans, eh ben, après de mûres réflexions sur le pourquoi et le comment de son échec, a décidé de lancer une nouvelle société, **Centor Computer Service**, mais ce coup-là, pas de blagues, on se met au point une stratégie de vente inédite : alors voilà, Butler, le patron (qui est tombé dedans quand il était petit), s'est dit : étudions les concurrents qui vendent. Au hasard, Amstrad. Bon, les mecs, y vendent un ordinateur complet et pas trop cher. Alors nous, comme on est super fûtés, on va faire autrement. On va vendre une bécanne, toute

seule la bécanne, et les accessoires à part. Avantage énorme : on peut se payer l'unité centrale au début, puis petit à petit s'acheter le magnéto, l'écran, le drive, les périphériques... On n'est plus obligé d'acheter le lot complet comme avec Amstrad. Et ils ont pas pensé que toutes les bécanes avant Amstrad étaient comme ça, et que c'était loin d'être une innovation ?



MOI JE PEUX PAS COULER
JE FAIS QUE DES CHEQUES EN BOIS



langage et informatique

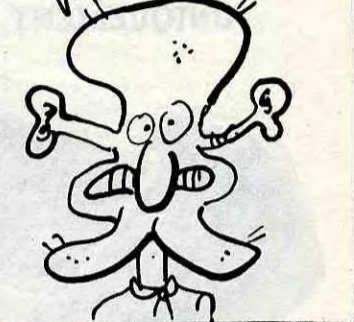
celà qu'on trouve dans la valise une carte pleine d'interrupteurs et de diodes qui n'attendent que votre sollicitation pour s'allumer lors du passage des données. A propos de données, je trouve que ces programmes ne le sont pas. Le soft coûte 421 balles pour les maths et 210 balles pour les robots, et 600 pour le voyage au centre etc... Ergonomie is not économique : Dis monsieur Langage et Informatique, tu pourrais pas les faire moins chers tes produits ?

Declirusse et **Pronom russe** pour MO5 et **Premiers pas vers la robotique**, **Voyage au centre du micro**, **La droite**, **Factorisation**, **Moteur 2 temps** pour TO7/70 ainsi que **Numération au CP** pour basic Arabic. Le tout chez **Langage et Informatique** qui justifie bien son nom.

SUCRE GLACE

Le candide Sugar ne sait plus quoi inventer pour se faire remarquer. Après les chaînes Hi-Fi, les ordinateurs, les antennes de télé, ce cher Alan s'attaque au marché du frigo. Aux réfrigérateurs si vous préférez. Vous pourrez bientôt disposer d'un frigo intelligent qui se rend compte que la porte est ouverte grâce à ses microprocesseurs et qui peut distribuer des boissons fraîches à volonté. C'est un frigo, somme toute. Va y avoir des puces dans le beurre. Brrr... Déjà que Sir Clive s'est ramassé une veste pour être passé de l'informatique à l'automobile... Alors susucre, avec un frigo vous pensez bien qu'il risque d'être fraîchement accueilli.

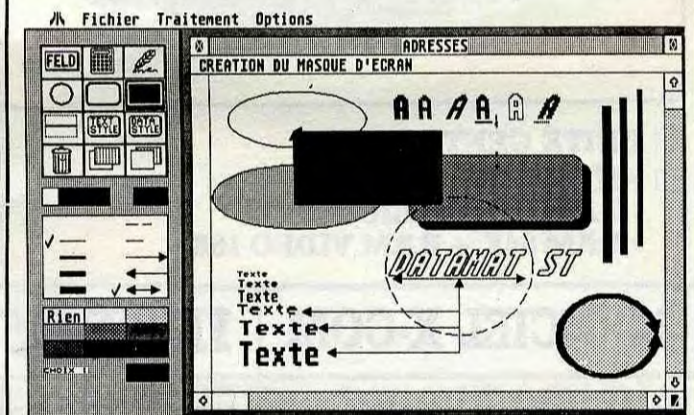
QU'EST-CE QUE JE VAIS ENCORE BIEN POUVOIR INVENTER POUR ME FAIRE REMARQUER ?



ATARI MAT ST

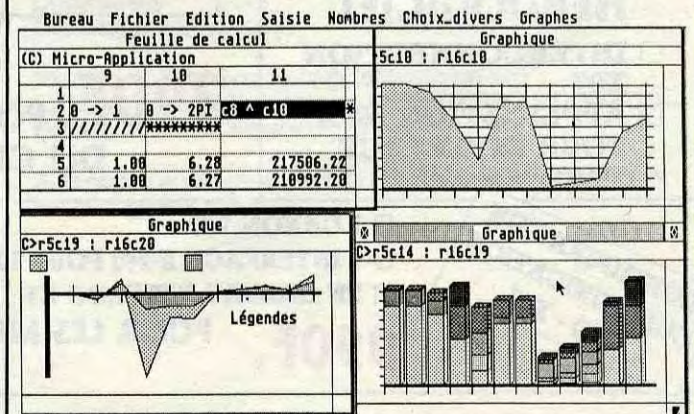
J'en vois déjà qui pensent : chic, un nouveau jeu d'échecs sur ST. Que nenni, mais est ici le suffixe des 2 nouveautés de **Micro Application**. On commence par **Calcomat** dont le nom signifie littéralement : mate le Calc (si je vous le dis). Et ce n'est pas un hasard, ce soft mérite que l'on s'y intéresse. D'abord, il est complètement interfacé sous Gem, ce qui vous offre le choix, par exemple, d'utiliser jusqu'à 7 fenêtres en même temps, et c'est à cet instant que l'utilisation de l'option permettant de régler la taille des fenêtres devient aussi indispensable qu'intensive. Bon, ça c'est pour la présentation, mais ce programme est heureusement remarquable par d'autres

donc possible de faire un calcul out en suivant l'évolution graphique des résultats. Et justement, pour accéder aux résultats, z'ont mis le paquet : calcul en temps réel ou différé, 37 fonctions mathématiques avec 5 types de représentation disposant de 14 décimales. Une formule peut atteindre jusqu'à 128 caractères. De plus, Calcomat accepte les données issues de **Datamat** qui est une gestion de fichiers ainsi que la deuxième nouveauté. Matez les données, ça veut dire. Chaque fichier peut contenir jusqu'à 2 milliards de caractères répartis en 64.000 enregistrements maxi. Chaque enregistrement peut contenir 64.000 caractères et un nombre illimité de zones de saisie.



points : sa grille de calculs dispose de 65.535 lignes sur 65.535 colonnes et une calculatrice est présente pour les opérations les plus simples. On trouvera également un calepin avec éditeur plein écran ainsi qu'un presse-papier. Ah, un presse-papier, allons bon !

C'est pas tout, une zone de saisie peut comporter jusqu'à 32000 caractères et justement, sachez que la saisie s'effectue par masque pouvant avoir une taille de 5000 pixels par 5000. On disposera de 20 clefs de 20 caractères maxi. L'impression est naturelle-



En fait, il s'agit d'une option permettant la manipulation de matrices (NDLR : je vais vous expliquer ce qu'est un cure-dents. C'est un instrument de bois effilé aux deux extrémités qui sert à excaver des superflusités des trous stomatologiques). Ce programme dispose également de sept représentations graphiques différentes, genre camemberts, barre/graphes et autres, et grâce aux fenêtres, il est

ment possible. Ces 2 logiciels bénéficient d'un mode d'emploi d'une centaine de pages (c'est pas du luxe !), et sont vendus au prix unitaire de 450 Francs. Ils fonctionnent bien sûr en mode monochrome ou couleur. Il est à noter qu'Atari pense intégrer Calcomat dans ses kits de bureautique. **Datamat** et **Calcomat de Micro Application** pour Atari ST.

PROMOTION S.E.H.



QUICKSHOT X

PC POUR IBM PC ET COMPATIBLES UNIQUEMENT

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



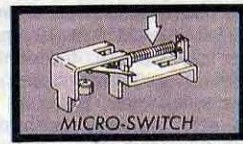
POUR **129F** LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

QUICKSHOT II

T U R B O

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

119F



CANON V-20



750F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

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

- CÂBLE PÉRITEL FOURNI
- EN CADEAU XYZOLOG K7

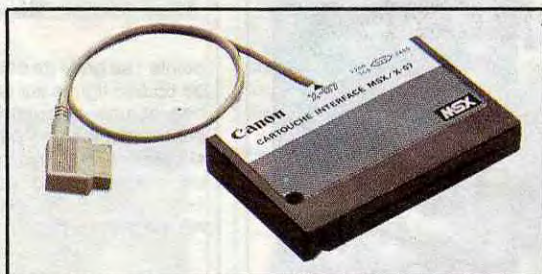
LOGICIEL X-COM

INTERFACE X-740

235F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- INTERCONNECTION X07
- APPLICATION MSX POUR INTERFACE X740



- LIAISON X07-V20

290F . POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

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

990F. POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

QUICK SHOT IX



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

POUR **129F** LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- TIR AUTOMATIQUE
- CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

- BOULE DE CONTROLE A MICRO CONTACT

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

QUICKSHOT IX :	165 F. <input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	129 F. <input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
QUICKSHOT X (IBM PC) :	165 F. <input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	129 F. <input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
QUICKSHOT II TURBO :	145 F. <input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	119 F. <input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
CANON V20 :	950 F. <input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	750 F. <input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 50F.
CANON V20 + X740 :	1290 F. <input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	990 F. <input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 70F.
INTERFACE X-740 :	490 F. <input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	290 F. <input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 20F.
LOGICIEL X07-COM :	337 F. <input type="checkbox"/>	PRIX SPECIAL CLUB :	235 F. <input type="checkbox"/>	FRAIS DE PORT + 15F.

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

N° CARTE DU CLUB : N° de téléphone :

Règlement joint : Chèque bancaire CCP

L'HHHEBDO A TROIS ANS

Trois ans, 157 numéros, 2.000 tonnes de papier, près de 5.000 pages et 60.000.000 de caractères, 58.000 Ko ! Et c'est pas fini, on continue encore et encore ! D'accord, d'accord ?

Suite de la page 1



ON EST CONTENT

Depuis ce bon vieux temps, les choses ont bien évolué puisque nous avons le plus fort tirage annuel de toute la presse informatique et que vous êtes près de 50.000 qui achetez l'HHHEbdo chaque semaine, ce qui doit bien faire dans les 150.000 lecteurs avec les photocopies que vous vous passez et les exemplaires qui circulent dans les clubs et dans les écoles. Et en plus, aujourd'hui nous sommes une bonne vingtaine pour écrire nos petites conneries, ce qui est quand même moins fatigant. Bref, on est contents.

CADEAUX

On est tellement contents que, comme d'habitude, on va vous faire des cadeaux. Plein de cadeaux. Pour tout le monde.

CADEAUX POUR LES LECTEURS.

Le cadeau pour tout le monde, c'est le poster de Maëster en double page centrale. Ce poster, vous vous le prenez, vous vous le décrochez de l'HHHEbdo et vous vous l'accrochez quelque part : sur le mur de votre chambre, dans les chiottes, sur l'écran de votre ordinateur, où vous voulez.

Toujours pour tout le monde, vous remplissez le bon de tirage au sort ci-dessous, vous nous le renvoyez et celui qui est tiré au sort ramasse 10 logiciels du club gratuits.

CADEAUX POUR LES ABONNES.

Le cadeau réservé aux abonnés, c'est 50 % de réduction sur l'inscription au club. Si vous êtes abonné, vous remplissez le bon d'adhésion

spécial ci-contre et vous le postez avant le 27 octobre à minuit pour vous inscrire au club au tarif spécial de 75 francs au lieu de 150 francs. Vous pouvez aussi ne pas adhérer au club et remplir quand même le bon pour le tirage au sort. Celui qui gagne ce tirage spécial abonné ramasse 20 logiciels du club gratuits.

CADEAUX POUR LES MEMBRES DU CLUB

Pour les membres du club, nous avons écrit un fanzine spécial : les interdits d'Hebdogiciel. Ce numéro spécial sera envoyé aux membres du club qui en feront la demande sur le bon ci-dessous. Un numéro spécial qui vaudra de l'or dans 20 ans ! En plus, tirage au sort d'un des bons et le gagnant empoche 50 logiciels du club gratuits.

CADEAUX POUR LES USAGERS DU SERVEUR MINITEL DE L'HEBDO

Pour ceux qui vont sur le serveur minitel HG, vous allez écrire vos nom, prénom et adresse dans la boîte à lettres ANNIVERSAIRE et celui qui est tiré (au sort) gagne 100 heures gratuites, soit grosso modo 6.000 balles en chèque.

CUMUL

Vous pouvez évidemment cumuler les participations. Par exemple, rien ne vous empêche de participer au concours LECTEUR, au concours MEMBRES et au concours SERVEUR. Par contre, seuls les membres du club ont droit au numéro spécial anniversaire et au concours MEMBRES DU CLUB, les abonnés qui profitent de l'offre d'inscription devront attendre l'année prochaine, ils n'avaient qu'à s'inscrire avant.

CADEAUX POUR LES AUTRES

Ceux qui ne sont ni lecteurs, ni abonnés, ni membres du club, ni utilisateurs du serveur HG, comme d'habitude sont des cons et ils peuvent crever la bouche ouverte et le cul plein de fourmis.

BON DE PARTICIPATION AU TIRAGE AU SORT

LECTEUR

Nom :
Prénom :
Adresse :
Ville :
Code postal :
Ordinateur :

Si je gagne au tirage au sort, je choisis dans la liste du club, les 10 logiciels suivants :

BON DE PARTICIPATION AU TIRAGE AU SORT

ABONNE

Nom :
Prénom :
Adresse :
Ville :
Code postal :
Ordinateur :

Joindre obligatoirement la bande qui entoure l'HHHEbdo que vous recevez par la poste.

Je désire m'inscrire au club au tarif de 75 francs pour un an au lieu de 150 francs. Je poste ce bon avant le 27 octobre à minuit avec un chèque de 75 francs et je suis content.

Si je gagne au tirage au sort, je choisis dans la liste du club, les 20 logiciels suivants :

BON DE PARTICIPATION AU TIRAGE AU SORT

MEMBRE DU CLUB

Nom :
Prénom :
Adresse :
Ville :
Code postal :
Ordinateur :

Numéro de membre du club (obligatoire) :

Je désire recevoir le fanzine LES INTERDITS D'HEBDOGICIEL et je suis heureux.

Si je gagne au tirage au sort, je choisis dans la liste du club, les 50 logiciels suivants :

HHHEBDO RETRO

Le premier numéro de l'HHHEbdo, on l'a fait dans le couloir d'un bureau qu'un copain nous avait prêté. On était trois pour tout faire : la maquette, la mise en page, la vérification et l'impression des listings, les textes des programmes et les essais de logiciels. La galère ! Quand on l'a eu fini, on est parti sur le parvis du Sicob pour distribuer des prospectus et on a attendu les

résultats. Et Dieu sait qu'on a angoissé comme des bêtes devant le téléphone, parce qu'il était pas terrible le numéro un : la maquette était nulle, les programmes pas terribles et presque tous buggés jusqu'à l'os. Quant au rédactionnel, il était triste à pleurer. Pourtant, il faut croire que notre immense talent perçait déjà à travers ce brouillon d'HHHEbdo puisque vous avez été 12.000 à l'acheter, ce premier numéro. 12.000 lecteurs sans publicité, rien qu'avec le bouche à oreille, c'était dans la poche !

DES PROGRAMMES SUR ST ? A L'AISE ! Y EN A DES TONNES !

Ça y est, c'est prêt, fini, terminé. On vient de mettre plusieurs mégas de programmes pour Atari ST sur le serveur HG, vous pouvez y aller, c'est encore tout chaud, ça n'attend plus que vous.

Suite de la page 1

Comment faire ? Very simple. Allez au Club Hebdo (ou écrivez), achetez un câble et un logiciel ST (attention, c'est plus cher que pour les autres bécanes, à cause de la disquette 3 1/2), connectez votre minitel à l'Atari grâce au câble, chargez le logiciel sur le ST, composez le 36 15 sur le téléphone, tapez HG sur votre minitel (je suis, c'est super fatigant, faut passer d'un clavier à l'autre, mais on n'a pas pu trouver plus simple), choisissez l'option T (qui signifie, ô surprise, Téléchargement), choisissez l'option Atari, et puis démerdez-vous, tout est marqué sur l'écran. Quand le téléchargement est fini, le programme est sauvé automatiquement. Si votre disquette est pleine, pas de lézard : le programme vous l'indique, il vous suffit de changer de disquette et de taper sur une touche. Parlons peu mais parlons bien. Vous le savez, élaborer un service comme celui-là coûte cher, c'est pour ça qu'on est en Télétel 3. Faut amortir, on va pas perdre nos che-

mises pour vous faire plaisir. Donc, vous payez les taxes téléphoniques du minitel et le téléchargement n'est pas gratuit. Mais rassurez-vous, c'est pas si cher que ça : en gros, ça revient à 30 centimes le kilooctet. Un programme de 40 Ko vous coûte 12 balles, allez trouver mieux ! Dans les développements futurs qu'on est en train de prévoir (en langage informatique, ça veut dire qu'on en a vaguement discuté au troquet, mais bref), il y a l'affichage du prix de la communication pour chaque programme. Voilà qui est sympa, non ?

Attention : ces programmes sont tous en freeware. Ça veut dire que vous en faites ce que vous voulez, vous ne devez rien à personne, vous pouvez les copier et les donner comme bon vous semble. Mais laissez le nom de l'auteur, ça vous coûte pas un pellos et ça lui fait plaisir ! Justement, tiens, pendant qu'on en est aux auteurs, saluons humblement la charmante Jacques-

line Duquesne qui a la suite de notre appel de la semaine dernière a eu la gentillesse de nous apporter un Solitaire qu'elle a programmé elle-même en C avec ses petites mains graciles, et je voudrais pas dire, mais si même les nanas s'y mettent, ça me redonne confiance dans l'informatique.

Dans les programmes en question, y a des jeux, des traitements de textes, des utilitaires graphiques, des démos en noir et blanc et en couleurs, des images, des utilitaires sonores, des assembleurs, des tas de programmes en ST basic, des convertisseurs pour passer une image de Degas à Néo à Paintworks à Doodle à GST et réciproquement dans tous les modes possibles et imaginables, des compresseurs de fichiers (utile pour gagner de la place sur ses disquettes), des accordeurs comme s'il en pleuvait (ramdisks, recopie d'écran au format Néo ou Degas, des montres analogiques, des trucs qui changent

les caractères, des calculatrices, un taquin, un break-out...), des utilitaires d'animation, des fichiers, bref, des tas de trucs. Beaucoup de programmes sont accompagnés d'explications (extensions TXT et DOC), et souvent du source en C, pour ceux qui aiment bidouiller. Les autres : vous affolez pas, on arrive. Déjà, on va rajouter un nombre conséquent de programmes sur Thomson, Amstrad, Oric et MSX (conséquent est un terme informatique qui veut dire : "beaucoup, mais je sais pas combien"). Prochains bécanes à bénéficier du téléchargement : MO5 et TO7. Après, Commodore et Apple, mais là je préfère pas m'engager. Enfin, bientôt, quoi. Bon. Y a de nouveaux veinards qui ont gagné des softs gratuits juste parce qu'ils ont rencontré Ceccaldi sur les forums, ils sont tout contents. Nous aussi, tant mieux. Alors, vous les envoyez, ces softs en freeware ?

FREDEULIGNES

Frede ? C'est la femme d'un copain. Je suis pas content : tout le monde, même Carali, la semaine dernière, confond mon nom : je m'appelle SEPTH, pas STEPH, putain, c'est pourtant pas difficile ! Septh, c'est l'anagramme de Steph, d'accord, mais c'est aussi le nom du Dieu Egyptien de la Mort, alors le premier qui ose encore m'appeler Steph, je le tue. Je suis le Dieu de la Mort et j'y tiens (jeu de mots).

Je ne connaissais pas personnellement Fabrice Bellet, mais avant de partir, Louis-Pierre m'avait dit : "si tu reçois des deulignes de lui, fais-moi confiance, c'est du tout bon". Et puis là, j'en ai reçu trois d'un coup, je vous raconte pas, c'est vrai que c'est du tout bon. Donc, voici les fonctions MIN\$(A\$) et MAJ\$(A\$) qui, comme leur nom l'indique, transforment la chaîne A\$ soit en minuscules, soit en majuscules. Ça marche aussi en faisant PRINT MIN\$("JE T'AIME"), et ça rapporte deux softs à son auteur.

Listing Thomson T07-T07-70.

```
0 A*(0)="8602B76210308C11BF6211300CBF621
3330FEF1C3341EF1E394D494EA44D414AA00000
000C04EC1042406308CF37E2AE77E0FF3C65F340
4BD07DEBD24F49E57E684BD0C89E57BD0E0ADE6
0A680318C396DE426023123A1A42506A1212202A
E228116270AA7C05A26E232637E00CD15A6DE4270
6A7C0A68020EB30
1 A*(1)="010A5F0A5FA680817E26C8862020C44
15A20E17AE0":CLS:SCREEN4,6,6:PRINT"Foncti
ons MIN$ & MAJ$","(c) 1986 by Fabrice":
PRINT:INPUT"Implantation: &H":X=X+VAL("
&H"+X*3):FORT=1T0144:A=T>123:POKE X+T-1,VA
L(" &H"+MID$(A*(-A),T*2+A*246-1,2)):NEXT:
EXECX: CLEAR, X-1
```

Jacqueline Dusquesne est une très charmante jeune fille qui est venue me voir à l'HHHHebdo pour me proposer un deuligne sur ST. Devant la beauté de la donzelle, j'oubliai que ledit deuligne est en C, et le publiai illico. Illusions vite déçues : cela ne me rapporta point le moindre petit baiser ! Avant de le lancer, commencer par le taper, puis le sauver, le linker, et le compiler.

Listing Atari ST.

```
int contrl[12],intin[128],intout[1
28],ptsout[128],z,h,i[12],o[57],ma
in() {aPPLinit()}
for(z=0; z=10; i[z++]=1); i[10]=2; v_o
Pnwvki, &h, o; v_crlrk(h); while (1)
printf(" %n");
```

VENGEANCE PERSONNELLE :

CARALI N'ARRÊTE PAS DE
NE RATER, ALORS NOI, JE
RATE CARALI !



Mais je parle, je parle, et je bouffe plein de place. Voici la suite en très court : c'est de l'exclusif ! Un deuligne qui fonctionne sur TOUS les ordinateurs, même sur Commodore ! Faut le faire !

Listing Universel.

```
10 PRINT "Bonjour Jacqueline !"
20 PRINT "Toute l'équipe de l'HHH
ebdo te fait un enoooooooooooooooooooo
oormme bisou....":PRINT "...dans l
e cou !"
```

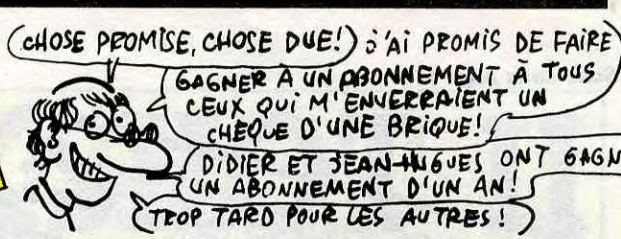
Et du coup, je recommence à ne publier que trois deulignes. Mais j'ai deux choses importantes à vous dire :

D'abord, que le dessin de cette semaine est de moi, pour punir Carali de s'être gourré sur mon nom. Ensuite, que j'ai une BAL sur le serveur de l'HHHHebdo, appelée Septh, comme de bien entendu.

Enfin, que la semaine prochaine, Louis-Pierre sera de retour ! Il profite de sa première perm pour venir vous dire un petit bonjour ! Donc, à la semaine prochaine.

Septh.

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL



Crédit du Nord

Payez contre ce chèque non endossable
à l'ordre de Monsieur Didier Guiraud

66 RUE SAINT LAZARE
75009 PARIS
TEL. 48 74 48 10

PARIS

30076 03024 1073200300

MONSIEUR DIDIER GUIRAUD
32 SQUARE DU ROUSSELLON
LE VAL DE PARRAIN
95620 PARRAIN

27 03 86

108 5139277

CRÉDITAGRICOLE BPF 1 Brique
CAISSE REGIONALE DE CRÉDIT AGRICOLE MUTUEL DU DOUBS
11 Avenue Edouard Cuisinier - 25001 BESANCON CEDEX

PAYEZ CONTRE CE CHEQUE NON ENDOSSABLE SAUF
UNE BRIQUE

COMPTE A
BESANCON 11 AV
MR BELPOIS JEAN HUGUES
BOF RUE VICTOR HUGO
25000 BESANCON

LE 2 NOVEMBRE 1986

5139277 025012506398A 02442254011#

572 francs pour 52 numéros achetés
chez votre marchand de journaux.
Dur, hein, 572 francs ?
Faut les sortir !
Et si vous vous abonnez ?
450 francs au lieu de 572, ça marche ?
Et un abonnement pour six mois vous
coûtera seulement 230 francs.
Si vous faites partie du Club Hebdogiciel,
vous avez gagné 10% de mieux.
405 francs pour un an et 207
francs pour 6 mois. Le bulletin est là,
dessous, on se dépêche.

A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom :

Prénom :

Adresse complète :

Ordinateur utilisé :

N° de carte obligatoire pour les membres du Club :

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

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

Ah, trois ans déjà. Trois ans qu'on galère à fabriquer, semaine après semaine, ce foutu journal. Trois ans de peines et de joies, trois ans de plaisirs, de malheurs, d'enthousiasme et de déprime. Trois ans. Au début, c'est simple, y avait Cécald. C'est tout. Il a fait un truc d'une page 21x29,7 qui s'appelait Grds Porc Sain (d'ailleurs, il paraît qu'il va le ressortir prochainement), photocopié, écrit à la main, tout pourri. Il l'a regardé, il a réfléchi, il a trouvé que ça manquait de Bidouille Grenouille et il a fait l'HHHHebdo tel que nous le connaissons actuellement (ou presque). Puis on a grandi, on a embauché des tas de gens, on en a viré presque autant, on est passé à plein de pages en couleurs au lieu des 4 pages noir et blanc du début, on a trouvé un directeur commercial qui est le directeur commercial le plus drôle du monde parce que quand il répond au téléphone il dit tout le temps : "Stéphane Carrié bonjour". Ça nous fait beaucoup rire. Et puis il dit tout le temps qu'il va maigrir et qu'il arrête de boire, mais il craque tous les soirs vers cinq heures, à l'heure du whisky.

Voici quelques copies anti-café de jeux sur MSX, par L. Piratbauw :

Pour Super Chess, faire :

```
BLOAD "CAS :":
BSAVE "X", &H8000, &HF400, &H8600
```

Pour Hustler :

```
BLOAD "CAS :":
BSAVE "X", &HC000, &HEFFF, &HC3B9
```

Pour Super Cross-Force :

```
BLOAD "CAS :":
BSAVE "X", &HC000, &HEFD1, &HC000
```

Pour Stop The Express :

```
BLOAD "CAS :":
Reset
BSAVE "X", &H8000, &HC200, &H8000
```

Pour Schnax :

```
LOAD "CAS :":
SAVE "MSXSNX"
BLOAD "CAS :":
BSAVE "SNXPIC", &H8500, &HCBD3, &H8500
```

Pour Speciales Operations :

```
LOAD "CAS :":
SAVE "SO"
CLOAD
CSAVE "SO"
BLOAD "CAS :":
BSAVE "DATA", &HD0FC,
```

```
&HF2F8, &HD0FC
Pour Sorcery :
LOAD "CAS :":
SAVE "SORCER"
BLOAD "CAS :":
BSAVE "CODE1", &H9C40, &HDC4C, &HDC40
BLOAD "CAS :":
BSAVE "CODE2", &HBE20, &HF37E, &HBE20
CLEAR 1, 33999 : BLOAD "CAS :":
BSAVE "CODE3", &H84D0, &HB99F, &H88B8
Pour Star Avenger :
LOAD "CAS :":
SAVE "STAR"
BLOAD "CAS :":
BSAVE "STAR2", &HA000, &HAA0E, &HA000
BLOAD "CAS :":
BSAVE "STAR3", &H9000, &HBD7F, &H9000
CLEAR : BLOAD "CAS :":
BSAVE "STAR4", &H8A00, &HBFFF, &H8ACC
Pour Dog Fighter :
BLOAD "CAS :":
Reset
BSAVE "X", &HC000, &HF000, &HC000
Pour Gunfight :
BLOAD "CAS :":
BSAVE "GUN", &HD100, &HF100, &HD100
BLOAD "CAS :":
BSAVE "A", &H9000, &HD000, &H9000
BLOAD "CAS :":
BSAVE "B", &H9000, &HD000, &H9000
Pour Boulder Dash 1 :
LOAD "CAS :":
SAVE "DASH"
BLOAD "CAS :":
BSAVE "BD2", &HE014, &HF000, &HE000
LOAD "CAS :":
SAVE "BD3"
LOAD "CAS :":
SAVE "BD4"
CLEAR 0, &HC2FF : BLOAD "CAS :":
BSAVE "BD5", &HC000, &HF14C, &HC100
Pour Brian Superstar I et II :
LOAD "CAS :":
SAVE "BRIAN"
BLOAD "CAS :":
BSAVE "A", &H8664, &HA500, &H8664
CLEAR 1, 34400 : BLOAD "CAS :":
BSAVE "B", &H8664, &HF37F, &H8664
Pour Vaccumania :
```

BIDOUILLE GRENOUILLE

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

```
BLOAD "CAS :":
BSAVE "PSS", &H8000, &H8B30, &H8B00
BLOAD "CAS :":
BSAVE "VACMC", &HCA00, &HDF08, &H0000
Pour Lazer Bykes :
BLOAD "CAS :":
BSAVE "PSS", &H8000, &H8B30, &H8B00
BLOAD "CAS :":
BSAVE "LBYMC", &HBC00, &HC4F9, &H0000
Pour Finders Keepers :
LOAD "CAS :":
SAVE "BRUTLO"
BLOAD "CAS :":
BSAVE "FK1", &H8AAC, &HAA50, &H8AAC
BLOAD "CAS :":
BSAVE "FK2", &H8AA2, &HAA50, &H8AA2
BLOAD "CAS :":
BSAVE "FK3", &H8A98, &HEE48, &H8AAC
Qui on a d'autre, dans le genre rigolo ? On a Bombyx. Ah, Bombyx, c'est un numéro. Il sort des vanes nulles tout le temps. Quand je dis tout le temps, c'est pas une façon de parler, hein, c'est vraiment sans arrêt. Tiens, je vais lui en demander une, parce qu'il est justement à côté (il réfléchit...) : "Crôâââ". Merci Bombyx. J'avais prévenu, c'est nul. "Voici la solution d'Orphée, version française, sur Amstrad. C'est Hyères" connection qui vous l'offre. N, prends gourde, s, prends liane, prends grosse branche, descends falaise, tue sirène, prends harpe, remplis gourde, e, délivre Yurk, n, Yurk ouvre porte, n, o, ouvre porte, o, o, prends flacon magique, n, prends torche, n, o, s, s, donne
```

flacon magique à Yop, e, e, s, s, o, o, n, s, e, e, n, n, o, n, e, n, n, appuie bouton bas, appuie bouton bas, appuie bouton haut, appuie bouton milieu, s, s, prends demi-étoile, s, o, o, o, donne harpe à Miniu, e, n, n, n, n, e, n, e, dis cuisque suum, échange clé en rubis, o, remplis gourde, s, s, Yurk bois pétrole, saute nappe, o, s, o, o, prends clé en or, n, n, n, e, ouvre porte, appelle Yurk, Yurk brûle porte, n, o, grimpe arbre, o, prends cordelettes, e, e, ouvre coffre, donne épée à Yurk, laisse grosse branche, prends papier, e, e, s, s, pose papier sous loupe, enlève papier, n, prends machette, s, s, s, o, soulève rocher, n, n, construis radeau, s, s, prends pièces d'or, n, n, remplis gourde, embarque radeau, o, o, accoste, o, laisse machette, prends bague, e, embarque radeau, s, s, s, s, s, s, accoste, n, o, n, monte sur Yurk, Yurk saute crevasse, n, e, prends œil de verre, o, donne bague à Bel-lus, prends œil de verre, o, o, n, e, n, donne pièces d'or à Billy, n, o, Yurk brûle araignée géante, o, o, n, entre, tourne anneau, tire anneau, o, pose œil de verre sur autel, prends demi-étoile, e, rassemble demi-étoiles, prends corde, n, o, s, prends torche, n, passe corde dans poulie, attache corde au barrage, tire corde avec Yurk, pousse Yurk dans l'eau, plonge, ouvre porte, entre, sors, o, s, s, e, e, n, laisse gourde, laisse clef en or, grimpe arbre, h, entre, o, Yurk donne épée à Satan.

Dans les morts pour l'honneur de l'HHHHebdo, y a Louis-Pierre, mais j'en ai parlé la semaine dernière. Y a aussi Fabricerk Brocheberk,

l'homme dont j'ai du mal à prononcer le nom sans vomir des torrents de fiel et de haine. Savez-vous ce qu'il m'a fait, pas plus tard qu'hier ? Il m'a promis qu'il venait boire un coup et il n'est pas venu, soi-disant pour une sombre histoire de retard pris dans les embouteillages. Elle est embouteillée, la deuxième voiture, maintenant ? Allons, Mōssieur Broche, allons. Nous ne marchons pas dans vos combines foireuses. Tiens, histoire de se calmer, quelques anticalés pour Amstrad, par P. Ségau.

Pour Hollywood Palace, faire :

```
POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45 : POKE &AC01, &32 : LOAD ""
POKE &BD1, 0 : POKE &BD2, 27 : SAVE "HOLLYWOOD"
```

Attention, ne surtout pas faire de Speed Write.

Pour Hyperspace 4, faire exactement pareil pour les trois parties du jeu.

UN MESSAGE DE
MONSIEUR BIDOUILLE
J'AURAI BIEN ECRIT MES
MEMOIRES, MAIS J'OUBIE
TOUT



Et quelques autres, par RFL's crackers. Pour Android One, taper ce programme qui transfère automatiquement le jeu sur disquette :

```
10 ITAPE.IN : MEMORY &1327 :
LOAD ""
20 FOR X=&9D00 TO &9D16 :
READ AS : POKE X,
VAL("&"+AS) : NEXT : CALL
&9D00
50 SAVE "ANDROID", B, &500,
&97D0
60 DATA 21, 0, 40, 11, 0, 40, 3E, FE,
CD, A1, BC, 21, 0, 5, 11, D0, 97, 3E,
FF, CD, A1, BC, C9
Puis sauver sous le nom "ANDROID" ce programme :
```

```
10 MEMORY &13FF : LOAD
"ANDROID.BIN", &1400
```

20 CALL &A142

Pour jouer, faire RUN "ANDROID". Pour transférer Finders Keepers de cassette à disquette, faire :

```
ITAPE : LOAD "" : NEW
Puis taper ce programme qui transférera tout automatiquement :
```

```
10 FOR A=42000 TO 42025 :
READ X : POKE A, X : NEXT :
CALL 42000
20 IDISC : SAVE "KEEPERS", B,
2048, 34000, 2048
30 DATA 205, 9, 185, 62, 255, 205,
107, 188, 33, 44, 164, 17, 0, 152, 6,
2, 205, 119, 188, 33, 0, 8, 205, 131,
188, 201
Pour jouer, tapez RUN "KEEPERS".


Ah, y a Jacq, aussi, qui est une belle figure de proue. Il a une caractéristique : il adore raconter les bons gags des films nuls, et en plus, il raconte vachement bien, ce con. Alors on a l'impression que c'est un bon film, tout le monde y va et le lundi, tout le monde lui dit : "Mais dis donc, c'est nul, ce film !" Et il répond : "Ben je sais, j'ai mis 5/20 !"



Bon, histoire de finir en beauté, voici le moyen qu'on trouve Number II et Charly pour faire une anti-café de Who Dares Wins II. Il faut copier le petit programme basic avec :



```
10 LOAD "", &C000 : CALL
&BB18 : SAVE "WHOLOAD", B,
&C000, 30, &C000
Puis faire Reset et taper ce programme :
```



```
10 DATA 21, 40, 00, 11, 30, 60, 3E,
63, CD, A1, BC, CD, 18, BB
20 DATA 21, 40, 00, 11, 30, 60, 3E,
63, CD, 9E, BC
30 FOR I=&4000 TO &4000+25
40 READ AS : POKE I,
VAL("&"+AS) : NEXT
50 CALL &7000
Faire Reset, puis taper ce second programme qui copie la seconde partie sans en-tête :
```



```
10 DATA 21, 70, 60, 11, 90, 50, 3E,
11, CD, A1, BC, CD, 18, BB
20 DATA 21, 70, 60, 11, 90, 50, 3E,
11, CD, 9E, BC
30 FOR I=&4000 TO &4000+25
40 READ AS : POKE I,
VAL("&"+AS) : NEXT
50 CALL &4000
Pour jouer, faites RUN " !WHOLOAD" sans oublier le point d'exclamation.

A la semaine prochaine, prêts à affronter la quatrième année de turpitudes et d'horreurs !


```


```


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.

**ATTENTION !!
COMME LE DOLLAR
LES DISQUETTES 3" SONT A LA BAISSE**

**VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER
PAR CORRESPONDANCE OU A LA BOUTIQUE.**

PRIX UNITAIRE			PORT	
A	B	C	QUANTITÉ	TARIF
32	30	25	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.**

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.**

LES LOGICIELS A PRIX CLUB

AMSTRAD (CPM/80)

AM419	***	TURBO PASCAL (avec option graphique)	DSK	944	848	754
AM420	**	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
AM421	**	TURBO DATA BASE TOOLBOX	DSK	705	635	564
AM422	***	TURBO GRAPHIX TOOLBOX	DSK	705	635	564

APPLE IIE ET IIC

AP089	***	TURBO PASCAL	DSK	824	741	659
AP090	**	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
AP100	**	TURBO DATA BASE TOOLBOX	DSK	705	635	564

MACINTOSH

MA003	**	REFLEX (1)	DSK	1773	1595	1418
MA004	**	SIDEKICK	DSK	942	848	754

COMMODORE 128

CO462	***	TURBO PASCAL	DSK	824	741	659
CO463	***	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
CO464	**	TURBO DATABASE TOOLBOX	DSK	705	635	566

MSX

MS145	*	TURBO PASCAL	DSK	824	741	659
MS146	*	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
MS147	*	TURBO DATABASE TOOLBOX	DSK	705	635	566

AMSTRAD PC (2) IBM PC ET COMPATIBLES

IB019	**	SIDEKICK	DSK	942	848	754
IB020	**	REFLEX	DSK	1773	1595	1418
IB021	**	REFLEX WORKSHOP	DSK	824	741	659
IB022	**	REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP	DSK	1773	1595	1418
<i>(offre valable jusqu'au 31/10/86)</i>						
IB023	***	TURBO PASCAL	DSK	1180	1062	944
IB024	**	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
IB025	**	TURBO GAMEWORKS	DSK	705	635	564
IB026	**	TURBO DATABASE TOOLBOX	DSK	705	635	564
IB027	***	TURBO GRAPHIX TOOLBOX	DSK	705	635	564
IB028	**	TURBO EDITOR TOOLBOX	DSK	705	635	564
IB029	***	TURBO JUMBO PACK (Turbo Pascal, Turbo Database, Toolbox, Turbo Tutor, Turbo Editor Toolbox, Turbo Gameworks, Turbo Graphix)	DSK	2959	2663	2367

IB030	**	TURBO PROLOG	DSK	1180	1062	944
IB031	**	TURBO LIGHTING (1)	DSK	1180	1062	944

(1) Identiques aux produits commercialisés par Borland USA.
(2) Logiciels compatibles PC1512

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



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

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

**REVENDEURS ET COLLECTIVITÉS
POUR VOUS PROCURER LES
LOGICIELS DU CLUB
CONTACTEZ STEPHANE CARRIÉ
AU (1) 46 27 01 00**

SUPPORTS
DSK DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTOUCHE
S SOFTCARD

COTES
*** INDISPENSABLE
** RECOMMANDÉ
* BON

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



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'adhésion 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

AM411	***	DOOMSDARK	K7	120	109	75
AM412	**	GLIDER RIDER	K7	108	96	58
AM413	*	PRODIGY	K7	120	109	75
AM414	*	PRODIGY	DSK	182	163	117
AM415	*	TEMPEST	K7	120	109	75
AM416	*	TEMPEST	DSK	182	163	117
AM417	***	STARSTRIKE	K7	120	109	75
AM418	***	STARSTRIKE -DSK	182	163	117	

ATARI ST

ST042	***	APL 68000 (LANGAGE)	DSK	1890	1700	1490
ST043	***	HACKER II	DSK	303	273	196
ST044	***	MERCENARY	DSK	303	273	196
ST045	**	REALTIME CLOCK	CAR	607	546	414
ST046	*	STARGLIDER	DSK	303	273	196
ST047	*	SEWINDER	DSK	303	273	196
ST048	*	ST KARATE	DSK	303	273	196
ST049	**	STRIKE FORCE HARRIER	DSK	364	327	244
ST050	*	ST TOOLKIT	DSK	364	327	244

ATARI 400/600/800

AT138	**	HARDBALL	K7	120	109	75
-------	----	----------	----	-----	-----	----

COMMODORE AMIGA

CO456	***	ADVENTURE CONSTRUCTION SET	DSK	303	273	196
CO457	*	ARCHON II	DSK	303	273	196
CO458	***	HACKER II	DSK	303	273	196
CO459	*	INSTANT MUSIC	DSK	303	273	196

COMMODORE

CO444	***	ASTERIX	K7	120	109	75
CO445	***	ASTERIX	DSK	182	163	117
CO446	***	BEST OF BEYOND	K7	120	109	75
CO447	***	HACKER II	K7	120	109	75
CO448	***	HACKER II	DSK	182	163	117
CO449	*	HOT WHEELS	DSK	182	163	117
CO450	*	JACK THE NIPPER	DSK	182	163	117
CO451	***	MERCENARY COMPENDIUM	DSK	182	163	117
CO452	*	PUB GAMES	K7	120	109	75
CO453	*	PUB GAMES	DSK	120	109	75
CO454	*	SOLDIER ONE	K7	120	109	75
CO455	*	SOLDIER ONE	DSK	182	163	117

AMSTRAD PC IBM PC*

IB016	**	ART STUDIO	DSK	789	710	542
IB017	*	CRUSADE IN EUROPE	DSK	303	273	196
IB018	*	CHESS	DSK	364	327	244
IB019	*	SPITFIRE ACE	DSK	218	196	142

MSX

MS144	**	CYBERUN	K7	120	109	75
-------	----	---------	----	-----	-----	----

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
AM349	*	GOLDEN PATH	DSK	170	153	119
AM389	*	GRAHAM GOOCH CRICKET/8256	DSK	242	218	157
AM388	***	GUN FRIGHT	K7	121	109	85
AM120	**	GYROSCOPE	K7	120	108	85
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
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	147	141	102
AM140	**	JAMMIN'S	K7	114	103	71
AM141	**	JET SET WILLY	K7	97	87	62
AM395	**	JEWELS OR DARKNESS/8256	DSK	181	163	117
AM142	**	JUGGERNAUT	K7	91	82	58
AM144	**	KNIGHTLORE	K7	112	101	78
AM396	**	KNIGHTRIDER	K7	108	97	70
AM145	**	KONG STRIKES BACK	K7	99	89	63
AM327	**	L'AIGLE D'OR	K7	160	144	120
AM328	**	L'AIGLE D'OR	DSK	198	178	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
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	110	100	70
AM159	**	MARSPORE	K7	121	109	85
AM160	**	MARSPORE	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
AM359	**	MICROSAPIENS	K7	60	50	40
AM173	**	MINDSHADOW	K7	114	103	75
AM174	**	MINDSHADOW	DSK	155	140	90
AM175	**	MINDOFFICE	K7	76	68	45
AM176	**	MINDOFFICE	DSK	127	114	78
AM177	**	MINIPIER	K7	139	125	100
AM178	**	MOVIE	K7	121	108	75
AM180	**	MULTIPLAN	DSK	490	441	392
AM399	**	MUSIC MACHINE	DSK	157	141	102
AM182	**	NEVER ENDING STORY	K7	127	114	78
AM183	**	NIGHT SHADE	K7	132	119	94
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
AM401	**	REBEL PLANET	K7	120	108	75
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
AM210	**	SEAS OF BLOOD	K7	121	109	75
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
AM222	**	SPACE SHUTTLE	K7	120	108	75
AM403	**	SPACE SHUTTLE	DSK	181	163	117
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	**	SPY HUNTER	K7	107	96	58
AM230	**	SPY VS SPY	K7	110	99	74
AM231	**	SPY VS SPY	DSK	147	132	78
AM232	**	SPY VS SPY	DSK	177	159	110
AM405	**	STAINLESS STEEL	K7	120	108	75
AM406	**	STAINLESS STEEL	DSK	181	163	117
AM235	**	STAR STRIKE	K7	80	72	49
AM236	**	STARION	K7	125	113	60
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	**	SUPERCHES	K7	90	81	62
AM318	**	SUPERCHES	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

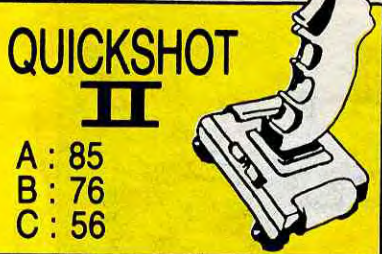
ABC

ABC

ABC

APPLE IIE & IIC

A002	**	ADVENTURE CONSTRUCTION	200	180	140
A003	**	A.E	269	242	90
A004	**	ALTERNATE REALITY	243	219	171
A005	**	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
A006	**	ANGLAIS 1	425	382	325
A007	**	ANGLAIS 2	425	382	325
A008	**	ANGLAIS 3	425	382	325
A009	**	ANGLAIS 4	425	382	325
A010	**	ANGLAIS 5	425	382	325
A011	**	ANGLAIS II	200	180	140
A012	**	ARD'S TALE	380	342	280
A013	**	CAPTAIN GOODNIGHT	390	315	250
A014	**	CARMEN OF SAN DIEGO	493	444	280
A015	**	CHOPFLIFTER	269	242	90
A016	**	COLOSSUS CHES 4	396	356	238
A017	**	CONFLICT IN VIETNAM	242	218	



QUICKSHOT II
A: 85
B: 76
C: 56

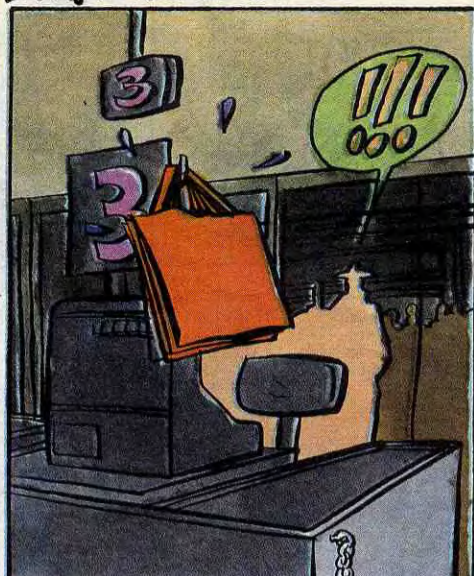
18004	**	ALTER EGO FEMELLE	DKS	425	382	268
18005	**	DESIGNER PENCIL	DKS	364	328	254
18011	**	F15 STRIKE EAGLE	DKS	242	218	157
18006	**	GHOSTBUSTERS	DKS	303	273	212
18007	**	HACKER	DKS	364	328	254
18012	**	HELLCAT ACE	DKS	242	218	157
18008	**	MINDSHADOW	DKS	364	328	254
18009	**	MUSIC STUDIO	DKS	425	382	268
18002	**	THE HOBBIT	DKS	365	329	256
18010	**	TRACER SANCTION	DKS	369	328	254
18013	**	SILENT SERVICE	DKS	242	218	157
18014	**	SOLO FIGHT	DKS	242	218	157
18015	**	SPITFIRE ACE	DKS	242	218	157

CO411	**	ARCHON	DKS	365	329	256
CO412	**	ARTIE FOX	DKS	365	329	256
CO374	**	BORROWED TIME	DKS	304	274	212
CO375	**	BRATACCAS	DKS	426	383	299
CO376	**	HACKER	DKS	204	174	122
CO413	**	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DKS	426	383	299
CO417	**	MARBLE MADNESS	DKS	364	327	236
CO377	**	MINDSHADOW	DKS	304	274	212
CO378	**	MUSIK STUDIO	DKS	426	383	299
CO414	**	ONE ON ONE	DKS	365	329	256
CO415	**	SEVEN CITIES OF GOLD	DKS	365	329	256
CO416	**	SKYFOX	DKS	365	329	256
CO418	**	THE PAWN	DKS	303	273	212
CO419	**	TRINITY	DKS	424	382	275

CO385	**	1985	DKS	188	163	127
CO001	**	4 ZZAP I SIZZLERS	DKS	121	108	75
CO002	**	4 ZZAP I SIZZLERS	DKS	182	169	117
CO004	**	4 me PROTOCOLE	DKS	194	174	111
CO005	**	ADVENTURE CONSTRUCTION	DKS	160	144	98
CO006	**	AIR WOLF	DKS	97	87	59
CO007	**	ALTERNATE REALITY: THE CITY	DKS	240	216	158
CO008	**	AMERICAN ROAD RACE	DKS	121	109	73
CO009	**	AMERICAN ROAD RACE	DKS	190	171	132
CO010	**	ARCADE CLASSICS	DKS	121	108	75
CO011	**	ARCADE HALL OF FAME	DKS	121	108	75
CO012	**	ARCADE HALL OF FAME	DKS	182	169	117
CO013	**	ARCHON 2	DKS	145	130	91
CO014	**	ARCHON 2	DKS	165	148	110
CO015	**	ARK PANDORA	DKS	121	108	75
CO016	**	ARK PANDORA	DKS	121	108	75
CO017	**	AXIS ASSASSIN	DKS	96	87	57
CO018	**	AXIS ASSASSIN	DKS	120	108	73
CO020	**	BACK TO THE FUTURE	DKS	114	103	61
CO021	**	BALLBLAZER	DKS	115	104	62
CO022	**	BALLBLAZER	DKS	180	162	99
CO023	**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DKS	130	117	71
CO025	**	BATAILLE D'ANGLERRE	DKS	140	112	88
CO026	**	BATTLE D'ANGLERRE	DKS	140	112	88
CO027	**	BATTLE FOR BRITAIN	DKS	120	108	73
CO028	**	BATTLE FOR BRITAIN	DKS	147	131	100
CO029	**	BEACH HEAD	DKS	121	109	69
CO030	**	BEACH HEAD	DKS	155	140	98
CO031	**	BEACH HEAD II	DKS	121	109	69
CO032	**	BEACH HEAD II	DKS	170	153	112
CO379	**	BIGGLES	DKS	121	108	75
CO366	**	BIGGLES	DKS	158	143	101
CO033	**	BLACKWHYCHE	DKS	120	108	73
CO034	**	BLADE RUNNER	DKS	110	99	68
CO035	**	BLUE MAX 2001	DKS	112	101	68
CO036	**	BLUE MAX	DKS	112	101	68
CO037	**	BLUE MAX	DKS	180	162	108
CO038	**	BLUE MAX 2001	DKS	180	162	108
CO039	**	BOMB JACK	DKS	108	97	65
CO040	**	BORROWED TIME	DKS	160	144	107
CO041	**	BOULDERDASH	DKS	109	98	66
CO042	**	BOULDERDASH	DKS	162	146	100
CO044	**	BOULDERDASH III	DKS	121	108	75
CO380	**	BOUNCES	DKS	121	108	75
CO045	**	BOUNDER	DKS	124	112	67
CO046	**	BOUNDER	DKS	154	140	96
CO047	**	BOUNTY BOB	DKS	120	108	73
CO048	**	BOUNTY BOB	DKS	180	162	108
CO050	**	BREAK DANCE	DKS	109	98	66
CO051	**	BRIAN JACKS SUPERSTAR	DKS	109	98	66
CO053	**	BRUCE LEE	DKS	112	101	68
CO054	**	BRUCE LEE	DKS	180	162	108
CO056	**	CARTOUCHE MEGAMEM 50 KO	CAR	360	324	242
CO057	**	CASTEL DOCTOR CREEP	DKS	121	109	74
CO058	**	CAULDRON	DKS	130	117	60
CO381	**	CAULDRON 2	DKS	110	99	67
CO059	**	CENTPEDE	CAR	150	135	85
CO060	**	CHARTBUSTER	DKS	100	90	55
CO061	**	CHOPFLIFTER	DKS	121	109	74
CO062	**	CHOPFLIFTER	CAR	165	148	80
CO063	**	COLOSSUS CHESSE 4	DKS	119	107	72
CO064	**	COLOSSUS CHESSE 4	DKS	178	160	111
CO065	**	COMBAT LEADER	DKS	160	144	107
CO066	**	COMBAT LYNX	DKS	106	95	64
CO067	**	COMIC BAKERY	DKS	109	98	66
CO068	**	COMMANDO	DKS	90	81	60
CO069	**	COMMANDO	DKS	160	144	107
CO070	**	COMPUTER HITS 10	DKS	121	108	75
CO072	**	COMPUTER HITS 10 II	DKS	121	108	75
CO073	**	COMPUTER HITS 6	DKS	97	87	52
CO074	**	CONAN	DKS	170	153	90
CO382	**	CRUSADE IN EUROPE	DKS	121	108	75
CO383	**	CRUSADE IN EUROPE	DKS	243	219	161
CO076	**	D-BUG	DKS	120	108	73
CO077	**	DALLAS QUEST	DKS	179	161	80
CO078	**	DAMBUSTERS	DKS	110	99	68
CO079	**	DAMBUSTERS	DKS	170	153	105
CO420	**	DAN DARE	DKS	121	109	74
CO421	**	DAN DARE	DKS	182	163	117
CO080	**	DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	DKS	116	104	74
CO081	**	DECATHLON	DKS	124	112	67
CO082	**	DECATHLON	DKS	140	126	85
CO372	**	DEVIL'S GALLERY	DKS	100	90	70
CO373	**	DEVIL'S GALLERY	DKS	100	90	70
CO084	**	DIG DUG	CAR	170	153	90
CO085	**	DONALD DUCK	DKS	112	101	68
CO086	**	DONALD DUCK	DKS	155	140	105
CO088	**	DR WHO	DKS	145	130	91
CO089	**	DR WHO	DKS	170	153	105
CO092	**	EIDOLON	DKS	121	109	75
CO093	**	EIDOLON	DKS	170	153	111
CO097	**	ELITE	DKS	155	140	105
CO098	**	ELITE	DKS	215	194	135
CO099	**	ENIGMA FORCE	DKS	121	109	74
CO100	**	EXTRA TOOL	DKS	245	221	162
CO101	**	EXTRA TOOL	DKS	245	221	162
CO102	**	FAIRLIGHT	DKS	121	108	75
CO367	**	FAIRLIGHT	DKS	182	163	117
CO400	**	FANTASIE	DKS	182	163	117
CO422	**	FANTASTIC FOUR	DKS	121	109	74
CO103	**	FLOYD THE DROID	CAR	264	238	176
CO386	**	FLOYD THE DROID	DKS	121	108	75
CO104	**	FIGHT NIGHT	DKS	112	101	68
CO105	**	FIGHT NIGHT	DKS	160	144	105
CO106	**	FIGHTER PILOT	DKS	117	107	64
CO107	**	FIGHTER PILOT	DKS	144	130	89
CO108	**	FIGHTING WARRIOR	DKS	107	96	58
CO112	**	FORTH	DKS	350	315	235
CO113	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DKS	96	87	57
CO114	**	FRANK BRUNO'S BOXING	DKS	149	134	92
CO117	**	FRIDAY THE 13 TH	DKS	114	103	61
CO118	**	FRIDAY THE 13 TH	DKS	133	120	83
CO119	**	GAME MAKER	DKS	206	183	134
CO387	**	GAME MAKER 2	DKS	182	163	117
CO388	**	GERMANY 1984	DKS	121	108	75
CO389	**	GERMANY 1984	DKS	182	163	117
CO122	**	GHOSTBUSTER	DKS	124	112	67

CO123	**	GHOSTBUSTER	DKS	180	162	90
CO399	**	GHOSTN GOBLINS	DKS	182	163	127
CO423	**	GO FOR GOLD	DKS	36	32	25
CO424	**	GO FOR GOLD	DKS	60	54	42
CO364	**	GOLF CONSTRUCTION SET	DKS	157	141	99
CO391	**	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DKS	280	252	196
CO392	**	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DKS	340	306	238
CO365	**	GRAPHIC CONSTRUCTION SET	DKS	182	163	117
CO124	**	GOONIES	DKS	115	104	67
CO125	**	GOONIES	DKS	160	144	105
CO363	**	GREEN BERT	DKS	121	108	75
CO384	**	GREEN BERT	DKS	182	163	117
CO126	**	GROGG'S REVENGE	DKS	129	116	70
CO127	**	GYROSCOPE	DKS	97	87	52
CO128	**	GYROSCOPE	DKS	160	144	90
CO130	**	HACKER	DKS	110	99	71
CO131	**	HACKER	DKS	144	130	93
CO132	**	HARD BALL	DKS	120	108	73
CO133	**	HARD BALL	DKS	150	135	100
CO135	**	HARD HAT MACK	DKS	140	126	90
CO136	**	HERBERTS DUMMY RUN	DKS	120	108	73
CO425	**	HOLE IN ONE	DKS	30	27	21
CO137	**	HUNCHBACK II	DKS	96	87	52
CO139	**	IMPOSSIBLE MISSION	DKS	109	98	66
CO140	**	IMPOSSIBLE MISSION	DKS	190	171	118
CO141	**	INDIANA JONES	DKS	120	108	73
CO426	**	IRIDIS ALPHA	DKS	121	109	74
CO427	**	IRIDIS ALPHA	DKS	157	141	99
CO428	**	JACK THE NIPPER	DKS	121	109	74
CO148	**	KARATEKA	DKS	110	99	74
CO149	**	KARATEKA	DKS	380	342	214
CO150	**	KENNY APPROACH	DKS	120	108	73
CO151	**	KENNY APPROACH	DKS	150	135	100
CO152	**	KENSINGTON	DKS	145	131	90
CO394	**	KNIGHT GAMES	DKS	121	108	85
CO395	**	KNIGHT GAMES	DKS	182	163	127
CO396	**	KNIGHTS OF THE DESERT	DKS	121	108	75
CO154	**	KORONIS RIFT	DKS	121	109	65
CO155	**	KORONIS RIFT	DKS	165	149	97
CO156	**	KUNG FU MASTER	DKS	112	101	68
CO157	**	KUNG FU MASTER	DKS	170	153	105
CO158	**	KWICK COPY	DKS	295	266	197
CO159	**	LAW OF THE WEST	DKS	111	100	66
CO160	**	LAW OF THE WEST	DKS	150	135	100
CO397	**	LEADERBOARD	DKS	121	108	75
CO398	**	LEADERBOARD	DKS	182	163	127
CO162	**	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DKS	105	95	61
CO163	**	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DKS	160	144	99
CO164	**	LODE RUNNER	DKS	121	109	74
CO165	**	LODE RUNNER	DKS	140	126	85
CO166	**	LORDS OF MIGHT	DKS	107	96	58
CO167	**	LORDS OF THE RINGS	DKS	165	148	95
CO168	**	LORDS OF THE RINGS	DKS	250	225	200
CO171	**	MANDRAGORE	DKS	250	225	200
CO172	**	MANDRAGORE	DKS	64	58	43
CO173	**	MANIC MINER	DKS	180	162	80
CO174	**	MASK OF THE SUN	DKS	150	135	100
CO175	**	MASQUERADE	DKS	45	40	31
CO176	**	MASTER OF MAGIC	DKS	124	112	67
CO177	**	MASTER OF THE LAMP	DKS	96	87	57
CO178	**	MATCH POINT	DKS	121	108	73
CO359	**	MAX HEADROOM	DKS	121	108	73
CO180	**	MELBOURNE PACK	DKS	70	63	30
CO						

TERRORISME



THIRJET FIN

B.D!

EBDITO

Tiens, pour une fois j'ai quelque chose à dire. Milou Moulou, meilleur maquettiste de la Galaxie et des Environs, celui-là même qui monte cette page semaine après semaine, se trouve rétrogradé au rang de meilleur maquettiste du bout de la Calle Pueblo, côté numéros impairs, à Barcelone. La semaine dernière, il a mis une mauvaise appréciation au Bout de la Piste, le dernier Blueberry.

Enfin, Milou, j'avais dit : "Tu lui mets le mec qui bande", c'est pas compliqué, non ? Tiens, à propos de lui, je vais vous raconter une anecdote. Un jour, une nana téléphone et dit : "Je voudrais parler à Milou". Aussitôt, on me la passe, alors qu'en fait, elle voulait parler à Milou Moulou ! Quelle confusion ! Sacrés Milou Moulou et Milou, va.

Milou.

ENFER ROSE



Wouah, super, le titre. C'est basé sur un super jeu de mots : L'enfer du décor. Super, hein. Bon. Fin de la partie super, passons à la partie chiante. Ce sont de courtes histoires qui sont basées sur le paraître et les faux-semblants. Le dessin est pas génial, pour vous situer, ça ressemble à du Varenne. Les scénars sont pas enthousiasmants, pour vous aider, ça ressemble à du Rodolphe quand il avait deux ans. En résumé, ça n'a rien d'attirant.

L'ENFER DU DECOR de AB'AI GRE chez L'ESSAI, 54 balles.



BALLADE



Je m'en vais vous raconter un drame social. Approchez-vous (bloink bloink, fait la guitare). Or doncques, Un beau jour, Macherot crée une série appelée Chlorophylle à l'intérieur du journal Tintin. C'est une série avec des animaux qui parlent parce qu'à l'époque on pense que les mômes aiment ça. En fait, c'est faux, ils préfèrent les histoires de cul, mais là n'est pas le problème. Donc, il crée cette série, réalise quelques épisodes et paf, brutalement, se fâche avec son éditeur. C'est le coup de tonnerre dans le ciel calme (je romance beaucoup, là, quand même). Alors l'éditeur, fort inquiet du devenir de ses petits lecteurs, et au terme d'une dure bagarre avec Macherot, décide de faire reprendre la série par d'autres dessinateurs. Mais voilà : il n'existe que peu de gens capables de reprendre une série qu'ils n'ont pas créée en y mettant une dose suffisante d'enthousiasme. Surtout quand les personnages sont la niaiserie personifiée. Et un jour, un de ces avatars tombe entre les mains de Milou, fameux critique de bd

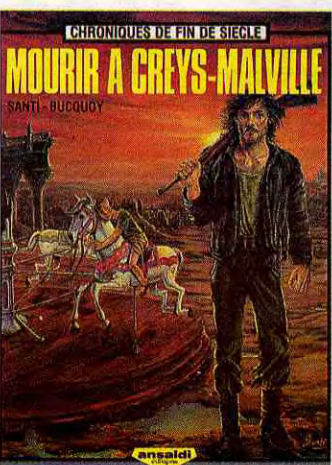


(fameux dans le pâté de maisons où il habite). Que fait-il ? Il lui met zéro et passe à autre chose. Faisons comme lui.

BARRAGES de WALLI et DE GROOT chez LOMBARD, 35 balles.

L'APOCALYPSE SELON LES BELGES

Bon, voilà la suite des Autonomes, de Bucquoy et Santi. A l'époque, je savais pas trop où ils voulaient en venir. Maintenant, je sais, et je suis un peu déçu. Bon, qu'on donne une vision apocalyptique du futur, je veux bien, c'est même une très bonne idée, ça peut au moins permettre de mettre en garde contre certains dangers, bravo, j'applaudis des deux moignons. Mais le procédé utilisé me paraît nullos : chaque personnage ressemble à un acteur de ciné. On a droit à Jacques Villeret, à Gérard Lanvin... Le tout, hyper mal dessiné. C'est à peine si on les reconnaît. Je vois pas l'utilité de la chose, franchement, ça ne fait que détourner l'attention du lecteur. Et puis bon, la narration n'est pas assez claire, assez souple,



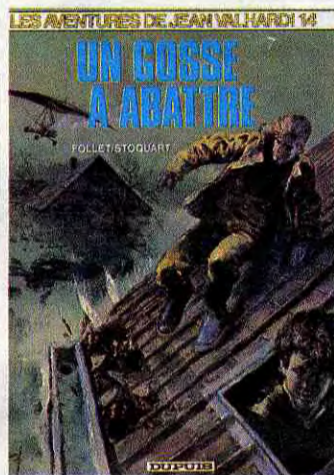
BD Parade!

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 BOUT DE LA PISTE	CHARLIER GIRAUD	16
LE GENIE DU SIECLE	FRANC	16
FUCK FLY AND BOMB	MAX QUIN	16
DANS L'OMBRE DU SOLEIL	WILSON	16
LES MUTANTS DE XANAIA	ROSINSKI DUCHATEAU	16
CAPTIFS DU CHAOS	CEPPI	16
KOGARATSU	MICHETZ BOSSE	16
NOBLESSE DEPRAVEE	MAGNUS	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	DOODIER 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

ABATTEZ-LE



Tiens, un Jean Valhardi. Bon, je



SHAZOOM



Alors là, pour vous décrire l'ouvrage, ça va être simple. Prenez 1,5 kilos de Giraud, 1 kilo d'Alfonso Font, une pincée de Solé, 500 gr de Bilal, mélangez. Dans un bol à part, mettez un verre d'Outland, un dé à coudre de Blade Runner, deux Rendez-vous Avec Rama, agitez

vigoureusement et incorporez lentement avec la pâte précédemment obtenue. Enfouissez ça, thermostat 7 (250°) (je blague pas, 7 c'est 250°, je suis vachement bon en températures de four), laissez cuire 20 minutes et servez chaud. C'est du Colin Wilson. C'est très bizarre, comme style. C'est de la SF faite par un spécialiste du western, alors les personnages ont des tronches pas possibles, genre vérolées par les ans et les embruns. L'action va à 15.000 kilomètres/heure, et on se demande combien de temps il va tenir comme ça parce que c'est à suivre. Bon, je vais tenter de vous raconter le thème, mais ça m'emmerde bien

SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 33

POISSON



D'habitude, Eisner ne fait jamais comme d'habitude. Ce qui fait qu'on ne sait jamais à quoi s'attendre. Mais à mon avis, il ne cesse de baisser. Plus ça va, moins il est drôle. Pour tout vous dire, cet album est le plus mauvais Eisner qu'il m'aie été donné de lire. Ah, certes, le dessin est toujours aussi beau, aussi léché, mais les scénarios ne suivent pas. Quand il bossait encore à Mad (je sais, ça a vingt ans), il devait être nettement aidé par Kurtzman, Davis et les autres, parce que je ne retrouve rien de la verve qu'il avait avant (aveau avu). Pas de petits gags dans les coins, rien. Vous allez me dire : "Mais il est pas obligé de faire ça toute sa vie, il peut évoluer dans l'humour". Oui, mais là, il sort carrément de l'humour. Y en a plus du tout. Vraiment. C'est des histoires lourdes, pénibles, qui n'ont pas de chute et peu de déroulement. Donc, c'est pas drôle du tout, quoi. Donc, je ne vous le conseille pas. Donc, donc.

MOURIR A CREYS-MALVILLE de SANTI et BUCQUOY chez ANSALDI, 44 francs.

SAVOIR



Il faut savoir un truc : en Argentine, y a pas de bd pour adultes. Ça existe pas. C'est un peu comme en France en 1950, pour vous donner une idée. Eh oui, ça existe encore. Incroyable, hein ? D'ailleurs, personnellement, je serais d'avis d'envoyer en Argentine quelques dessinateurs qu'on a en trop : Loustal, Clerc, Chaland, Floc'h, enfin, les vrais dessinateurs pour adultes, quoi. Qu'ils aillent civiliser les pauvres argentins et surtout qu'ils débarrassent le plancher. Ceci dit, je prie ardemment le ciel pour ne pas les rencontrer dans une convention quelconque après ce que j'ai dit. Bref. Donc, La Dernière Récré est un album de bd pour les mômes, mais faite par un Argentin, avec tout ce que ça implique de révolte sous-

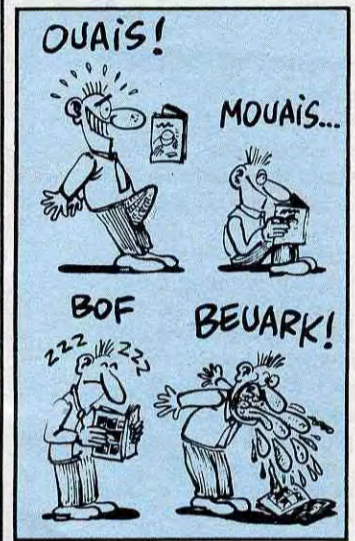
jacente. L'histoire : une bombe qui ne tue que les adultes en âge de procréer éclate. Du coup, les mômes se retrouvent seuls. Ils commencent à se regrouper en bandes, avec des chefs, des sous-chefs, il y en a qui thésaurisent, qui font du commerce, qui se cachent, enfin, ils recréent petit à petit une micro-société. Ça ressemble beaucoup au film "Demain les mômes" de Jean Poulalé, grand génie dont j'aimerais bien avoir des nouvelles. Et c'est extrêmement bien dessiné, genre école espagnole, vous voyez ? Le trait noir et dur, gros travail sur les contrastes, la révolte qui gronde sous les traits de crayon 4B. Enfin, c'est très bien, quoi.

LA DERNIERE RECRE de TRILLO et ALTUNA chez GLENAT, 79 balles (mais c'est un gros bouquin).

LA DERNIERE RECRE



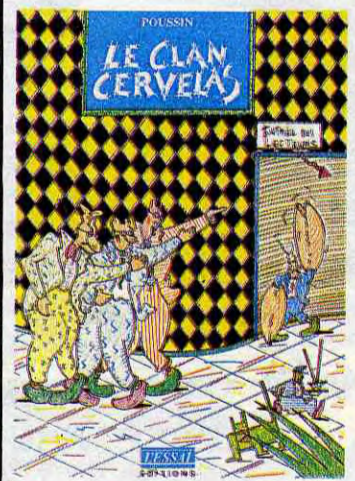
Dans l'ombre du soleil



COQ



Poussin est quelqu'un qui me fait beaucoup rire. Ça m'étonnerait qu'il vous fasse marrer, vous, mais moi ça me branche. Il ne sait pas dessiner du tout, il écrit comme un pied, est incapable de raconter une his-



toire normale sans y ajouter des animaux, des êtres étranges, des passions meurtrières, des jeux de mots, des machins (il dessine tellement mal, qu'il y a un truc page 41 que je serais bien incapable d'identifier. Je crois que c'est une plante en pot, mais je suis pas sûr. Ce qui me fait dire ça, c'est qu'il y a des plantes en pot dans une case sur deux. Apparemment, c'est le symbole qu'il utilise pour montrer un intérieur. Cherchez la plante en pot : s'il n'y en a pas, l'action se déroule à l'extérieur. S'il y en a, c'est à l'intérieur que ça se passe. Comme ça, on est sûr de pas se tromper) et des onomatopées incongrues. C'est tellement délirant que je doute que ça plaise à beaucoup de gens, en fait. Alors si vous vous rendez prochainement à votre librairie, notez sur un papier la phrase suivante : "C'est du second degré". Sur le chemin, relisez-la sans cesse. Une fois à la librairie, demandez le Poussin et répétez encore la phrase deux ou trois fois. Puis ouvrez-le, et là démerdez-vous, vous êtes grands.

SPIRITE



L'ECOLE DES DETECTIVES de EISNER chez ALBIN MICHEL, 59 balles.

LE CLAN CERVELAS de POUSSIN chez L'ESSAI, 54 francs.



MICROSTORY

HORAIRES:

LUNDI 14h30 - 19h

DU MARDI AU SAMEDI
10h - 13h et 14h30 - 19h

PRIX SPECIAUX HEBDOGICIEL

(Réservés aux lecteurs)

Commodore



C 64 pal	1 790 F
Lecteur disk 1541	1 850 F
Moniteur couleur	1 990 F
Moniteur monochrome H.R. 40/80 colonnes pour C 128	1 150 F
MPS 803	1 590 F
Crayon optique	149 F
Capot de protection C 64	120 F
Capot de protection C 128	150 F
Modem Digitelec agree PTT compatible Minitel	1 490 F
Modem Digitelec +	1 990 F
Modem Digitelec 2100 (intelligent)	2 990 F
Graphiscop II	990 F
Power cartridge (Back-up cassettes et disquettes)	450 F
Freeze frame	490 F
Souris C 128	550 F
Souris C 64 avec programme	790 F

SUPER PROMO

C 64 nouveau modèle + Geos
Graphic environnement system
(icônes et menus déroulant)
+ Lecteur cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux
Crédit: comptant 350 F + 12 mensualités de 340,95 F

1 C 64 nouveau modèle
+ Lecteur de cassette **1 990 F**

1 C 64 nouveau modèle + Geos
+ 1 lecteur disk 1541
+ 1 cadeau **3 690 F**

Peritel **4 390 F**
Crédit: comptant 690 F + 12 mensualités de 331,64 F

1 C 64 + 1 1541 **3 490 F**

1 C 64 + 1 lecteur cassette

+ 6 jeux + 1 manette de jeu **2 190 F**

Peritel **2 590 F**

C 128 **2 950 F**

C 128 - D **5 990 F**

1571 **2 790 F**

1 C 128 **5 190 F**

+ 1 moniteur couleur + 1 lecteur cassette

+ 1 manette de jeu + 6 jeux

Crédit: comptant 690 F + 12 mensualités de 426,69 F

1 C 128 azerty + jane + 1 lect. cassette

+ 1 manette jeu + 6 jeux **3 250 F**

Peritel **3 650 F**

Crédit: comptant 650 F + 12 mensualités de 285,13 F

1 C128 + 1 1571 **5 590 F**

1 C 128 D

+ 1 moniteur couleur H.R. **8 990 F**

Crédit: comptant 990 F + 12 mensualités de 760,35 F

LE SPECIALISTE



Moniteur monochrome H.R. **1 990 F**
Moniteur couleur H.R. **3 990 F**
Lecteur disk SF 354 - 360 K **2 000 F**
Lecteur disk SF 314 double face 720 K **2 700 F**
Disquettes vierges **250 F**
Boîte de rangement **195 F**
Modem Emulcom,
émulateur Minitel disponible **850 F**
Disk dur 10 mega **6 990 F**
First word + DB master **990 F**
Digitaliseur d'images professionnel **3 490 F**

LIBRAIRIE

Trucs et astuces **149 F**
La bible du ST **249 F**
Le livre du ST **249 F**
Le livre du Gem sur ST **149 F**
Le livre langage machine
du ST **149 F**
Graphisme et Son **149 F**
Graphisme en 3D sur ST **179 F**
Du Basic au C. **149 F**
Bien débuter avec le ST **129 F**
Livre du logo sur ST **149 F**

JEUX

Arena **330 F**
Black cauldron **390 F**
Borrowed time **255 F**
Brattacas **330 F**
Deep space **375 F**
Hacker II **255 F**
Leader board **270 F**

Little computer people

Major motion **290 F**
The pawn **199 F**
Silent service **239 F**
ST karat **239 F**
Sundog **225 F**
Sword of kadesh **330 F**
Trilogy of Apsal **390 F**
Time bandit **350 F**
Winter games **310 F**
Universe II **345 F**
Chess (Psion) **270 F**
Starglider **N.C.**
250 F

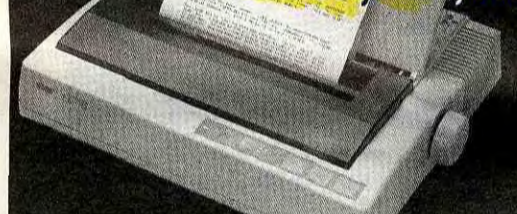
LOGICIELS UTILITAIRES

Animator **299 F**
CAD 3D **499 F**
Cambridge lisp **1 490 F**
D base II **1 190 F**
DB master one **590 F**

Easy draw

Haba writer II **850 F**
Haba view **895 F**
Laser base **750 F**
Lattice - C **990 F**
Macro-assembleur **990 F**
Pascal **490 F**
Megamax - C **790 F**
Music studio **1 590 F**
Paint works **295 F**
Printmaster **370 F**
Art gallery **390 F**
Profortran **270 F**
VIP **1 290 F**
Plus paint **1 890 F**
Textomat **395 F**
Datamat **450 F**
Calcomat **450 F**
Systeme expert **1 590 F**
Fast basic (cartouche) **890 F**

IMPRIMANTES COMPATIBLES ATARI, IBM, EPSON, NLQ, FRICTION-TRACTION



STAR NL 10 - Version parallèle **2 990 F**
Version Commodore **3 100 F**



Citizen 120 D **2 450 F**



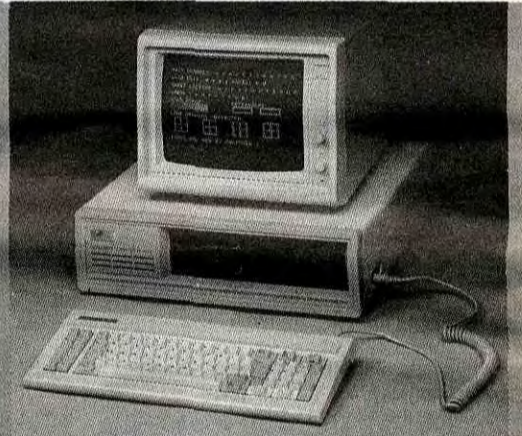
MONITEUR THOMSON Couleur
Pal/RVB
(Atari, Commodore,
Thomson, etc...) **1 960 F**
H.R. (Pal, RVB, TTL)
compatible tous ordinateurs + IBM **2 750 F**

Copam PC

Compatible PC 256 K RAM:
1 lecteur de disquette
Carte graphique mono et couleur
1 sortie parallèle et série
Horloge et calendrier
Ecran monochrome 12" vert **6 490 F TTC**

Compatible PC 512 K RAM:
2 lecteurs de disquette 360 K
Carte graphique mono et couleur
1 sortie parallèle et série
Horloge et calendrier
Ecran monochrome 12" vert **7 490 F TTC**

Compatible AT TURBO 512 K RAM:
3 vitesses 6, 8, 10 Mhz
Carte contrôleur pour 2 disquettes
et 2 disques durs de 20 Mo
1 lecteur de disquette 1, 2 Mo
1 disque dur 20 Mo
Ecran monochrome 12" vert **20 790 F TTC**



Compatible XT TURBO 640 K RAM:
2 vitesses
4,77 ou 8 Mhz
2 lecteurs de disquettes
1 disque dur de 20 Mo
1 sortie parallèle et série
1 horloge et calendrier
Ecran monochrome 12" vert **12 590 F TTC**

Amiga

PROMOTION EXCEPTIONNELLE

(quantité limitée)

1 UC 512 K, 1 drive 3,5 p,
1 moniteur couleur H.R.
12 990 F

1 Amiga 512 K
+ 1 moniteur couleur H.R. + 1 souris + 2 lect. disk.
+ gestion de fichier + tableur + agenda **17 250 F**

Extension 2 mega	7 500 F	Aegis draw	1 590 F	Borrowed time	255 F
Disk dur 20 mega	nous consulter	Music studio	390 F	Etc...	
Digitaliseur de son stereo	2 250 F	VIP	1 990 F		
Digitaliseur de son stereo	2 990 F	Lattice C	1 150 F		
		Mcc Pascal	890 F		
		Brattacas	360 F		
		Sky fox	350 F		
		King Quest II	NC		
		Seven cities of gold	350 F		
		Marbel madness NC			

LOGICIELS		UTILITAIRES	
Deluxe paint	890 F	Art studio - C/D	175 F
Deluxe print	890 F	Basic 128 - D	390 F
Aegis image	790 F	Power plan - D	550 F
Aegis animator	1 290 F	Swift 128 - D	450 F
		Music system - C/D	250/310 F
		Datamat - D	350 F

Amstrad

CADEAU

Pour l'achat d'un Amstrad CPC
5 jeux + 1 manette de jeu ou
1 crayon optique

Amstrad CPC 6128
couleur **5 290 F**
Crédit: comptant 790 F + 12 mensualités de 426,69 F

Amstrad CPC 464
monochrome **2 690 F**
Crédit: comptant 490 F + 12 mensualités de 208,69 F

Amstrad CPC 464
couleur **3 990 F**
Crédit: comptant 590 F + 12 mensualités de 322,35 F

Imprimante DMP 2000 **2 290 F**
Lect. disk + Contrôleur **1 990 F**
Adaptateur peritel **390 F**
Crayon optique **290 F**

SUPER PROMO

(quantité limitée)

CPC 6128 couleur
4890 F

Adaptateur 2 joysticks **220 F**
Synthétiseur vocal français **490 F**
Câble imprimante parallèle **150 F**
Disquette 3 pouces, les 10 **350 F**
Adaptateur peritel DMP2 **490 F**
Graphiscopie II **NC**
Modem Digitelec à partir de **1 490 F**

BON DE COMMANDE :

à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy, 75005 PARIS

Je, soussigné, M

Prénom

Adresse

Tél. :

marque du matériel

commande le matériel suivant

pour la somme totale de :

Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter

Règlement :

chèque mandat carte bleue

Signature : Date :

DEMANDE DE CRÉDIT

Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit

Matériel :

Montant de la commande

Nombre de mensualités (de 4 à 24) :

Je joins à ma demande le versement comptant

chèque ccp mandat-lettre

Signature : Date :

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

carte bleue



Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

HEBDOGICIEL OCTOBRE

Crédit
IMMÉDIAT
SUR TOUT LE MAGASIN
à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/1/86 : 22,80%

ET VOICI LA SYMPHONIE
INACHEVÉE DE BEETHOVEN



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



SUITE DU N° 156

SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

```

6500 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
6510 RETURN
6520 IF Prio=128 THEN LOCATE 30,20
6530 IF Prio=0 THEN LOCATE 30,21
6540 PRINT " "
6550 IF a#=CHR$(240) THEN Prio=128
6560 IF a#=CHR$(241) THEN Prio=0
6570 IF Prio=128 THEN LOCATE 30,20
:PRINT CHR$(154)+CHR$(243)
6580 IF Prio=0 THEN LOCATE 30,21:P
RINT CHR$(154)+CHR$(243)
6590 IF a#=CHR$(242) THEN a#="" :GO
SUB 6480:GOTO 6300
6600 IF a#=CHR$(243) THEN a#="" :GO
SUB 6480:GOTO 6620
6610 RETURN
6620 Prio=6
6630 LOCATE 1,1
6640 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6650 PLOT 6,32:DRAWR 154,0:DRAWR 0
,16:DRAWR -154,0:DRAWR 0,-16
6660 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
6670 RETURN
6680 LOCATE 30,21+oct:PRINT " "
6690 IF a#=CHR$(240) AND oct > 1 T
HEN oct=a#-1
6700 IF a#=CHR$(241) AND oct < 4 T
HEN oct=oct+1
6710 LOCATE 30,21+oct:PRINT CHR$(1
54)+CHR$(243)
6720 IF a#=CHR$(242) THEN a#="" :G
OSUB 6630:GOTO 6470
6730 IF a#=CHR$(243) THEN a#="" :G
OSUB 6630:GOTO 5870
6740 RETURN
6750 RESTORE 350:RETURN
6760 RESTORE 360:RETURN
6770 RESTORE 370:RETURN
6780 RESTORE 380:RETURN
6790 FOR a=32 TO 255
6800 PRINT CHR$(a);
6810 NEXT
6820 '#####
6830 '# #
6840 '# AFFICHAGE DES LISTINGS #
6845 '# BASIC #
6850 '# #
6860 '#####
6870 CLS
6880 GOSUB 4210
6890 LOCATE 26,1:PRINT "AFFICHAGE
DU LISTING BASIC"
6900 LOCATE 10,6:PRINT "1 Lis
ting des Percussions"
6910 LOCATE 10,9:PRINT "2 Lis
ting des enveloppes de volume"
6920 LOCATE 10,12:PRINT "3 Li
sting des enveloppes de ton"
6930 LOCATE 10,15:PRINT "4 Li
sting de l'accompagnement"
6940 a#=INKEY$:IF a#="" THEN 6940
6950 a#=VAL(a#)
6960 ON a GOTO 6970,7620,7920,7960

```

```

6970 CLS
6980 LOCATE 26,1:PRINT "LISTING DE
S PERCUSSIONS"
6990 PRINT
7000 WINDOW #1,1,80,3,25:WINDOW SW
AP 0,1
7010 PRINT "10000 REM Initialisati
on des deux tableaux Pour les Perc
ussions."
7020 x=nP:GOSUB 7850
7030 PRINT "10010 DIM Pas(")a#;"
:Tableaux de la hauteur du
son"
7040 PRINT "10020 DIM duPer(")a#;"
) :Tableaux de la duree du s
on"
7050 PRINT "10030 FOR a=1 TO:nP
7060 PRINT "10040 READ Pas(a)"
7070 PRINT "10050 NEXT"
7080 PRINT "10060 FOR a=1 TO:nP
7090 PRINT "10070 READ duPer(a)"
7100 PRINT "10080 NEXT"
7110 PRINT "10090 co=0
:Compteur des Pas"
7120 PRINT "10100 GOSUB 10130
:Appel du sous Programme"
7130 PRINT "10110 GOTO 10110
:Attente"
7140 PRINT "10120 REM Sous Program
me de Percussion"
7150 PRINT "10130 co=co+1:IF co >
:nP:THEN co=1"
7160 PRINT "10140 hauteur=Pas(co)"
7170 x=nivbruit:GOSUB 7850:b#=#a#
7180 x=envbrui:GOSUB 7850:c#=#a#
7190 x=entbrui:GOSUB 7850
7200 PRINT "10150 SOUND 130,0,0,":
b#;",";c#;",";a#;",";hauteur"
7210 PRINT "10160 AFTER ";:PRINT U
SING "##";:vi:PRINT "#duPer(co),0
GOSUB 10130"
7220 PRINT "10170 RETURN"
7230 PRINT
7240 PRINT "Rappel : touche 'S' Po
ur sortir du Programme"
7250 PRINT SPC(9);"touche 'M' Pour
revenir au menu"
7260 PRINT SPC(9);"touche 'C' Pour
avoir la suite du listing"
7270 WINDOW SWAP 0,1
7280 LOCATE 1,23
7290 a#=INKEY$:IF a#="" THEN 7290
7300 IF a#="s" OR a#="S" THEN STOP
7310 IF a#="m" OR a#="M" THEN 280
7320 IF a#<"c" AND a#<"C" THEN 7
290
7330 WINDOW SWAP 0,1:CLS #0
7340 PRINT "10180 REM Valeurs nume
riques des deux tableaux"
7350 PRINT "10190 DATA ";
7360 FOR a=1 TO nP-1
7370 a#=STR$(Pas(a))
7380 a#=MID$(a#,2)
7390 PRINT a#+",";
7400 NEXT
7410 a#=STR$(Pas(nP))
7420 a#=MID$(a#,2)
7430 PRINT a#
7440 PRINT "10200 DATA ";
7450 FOR a=1 TO nP
7460 a#=STR$(duPer(a))
7470 a#=MID$(a#,2)
7480 PRINT a#+",";

```

```

7490 NEXT
7500 a#=STR$(duPer(nP))
7510 a#=MID$(a#,2)
7520 PRINT a#
7530 PRINT
7540 PRINT "Rappel : touche 'S' Po
ur sortir du Programme"
7550 PRINT SPC(9);"touche 'M' Pour
revenir au menu"
7560 WINDOW SWAP 0,1
7570 LOCATE 1,23
7580 a#=INKEY$:IF a#="" THEN 7580
7590 IF a#="s" OR a#="S" THEN STOP
7600 IF a#="m" OR a#="M" THEN GOTO
290
7610 GOTO 7580
7620 CLS
7630 LOCATE 26,1:PRINT "LISTING EN
VELOPPE DE VOLUME"
7640 envton=0
7650 LOCATE 1,5
7660 basicnum=10990+1000*envton
7670 num=0
7680 num=num+1:IF num=16 THEN 7880
7690 IF nombPas(1,num+envton*15)=0
THEN 7680
7700 basicnum=basicnum+10:PRINT ba
sicnum;
7710 IF envton=0 THEN PRINT "ENV";
ELSE PRINT "ENT";
7720 PRINT num;
7730 FOR A=1 TO 5
7740 IF nombPas(a,num+envton*15)=0
THEN PRINT GOTO 7680
7750 PRINT ",";
7760 Po1=nombPas(a,num+envton*15)
7770 Po2=tabenv(a,2,num+envton*15)
7780 Po3=tabenv(a,1,num+envton*15)
7790 x=Po1:GOSUB 7850:PRINT a#;",";
;
7800 x=Po2:GOSUB 7850:PRINT a#;",";
;
7810 x=Po3:GOSUB 7850:PRINT a#;
7820 NEXT
7830 PRINT
7840 GOTO 7680
7850 a#=STR$(x)
7860 a#=MID$(a#,2)
7870 RETURN
7880 PRINT
7890 PRINT "Rappel : touche 'S' Po
ur sortir du Programme"
7900 PRINT SPC(9);"touche 'M' Pou
r revenir au menu"
7910 GOTO 7580
7920 CLS
7930 LOCATE 26,1:PRINT "LISTING EN
VELOPPE DE TON"
7940 envton=1
7950 GOTO 7650
7960 CLS
7970 LOCATE 26,1:PRINT "LISTING DE
L'ACCOMPAGNEMENT"
7980 WINDOW #1,1,80,3,25:WINDOW SW
AP 1,0
7990 PRINT "13000 DIM acc(")accfin
:"); :Tableaux des notes Jouee
s"
8000 PRINT "13010 DIM duracc(")acc
fin:"); :Tableaux des durees des
notes"

```

```

8010 PRINT "13020 DIM t(14)
:Tableaux des deux octaves"
8020 PRINT "13030 FOR a=1 TO 14
:Chargement des differentes not
es"
8030 PRINT "13040 READ t(a)"
8040 PRINT "13050 NEXT"
8050 PRINT "13060 FOR a=1 TO:accf
in:"); :Chargement des durees de
s notes"
8060 PRINT "13070 READ duracc(a)"
8070 PRINT "13080 NEXT"
8080 PRINT "13090 FOR a=1 to:accf
in:"); :Chargement des durees de
s notes"
8090 PRINT "13100 READ acc(a)"
8100 PRINT "13110 NEXT"
8110 PRINT "13120 GOSUB 13150
:Appel du sous Programme"
8120 PRINT "13130 GOTO 13130
:Attente"
8130 PRINT "13140 REM Sous Program
me d'accompagnement"
8140 PRINT "13150 accomp=accomp+1:
IF accomp =":accfin:THEN accomp=1
"
8150 PRINT "13160 AFTER ";:PRINT U
SING "##";:accdu:PRINT "#duracc(ac
comp),1 GOSUB 13150"
8160 x=accenvt:GOSUB 7850:c#=#a#
8170 x=accvol:GOSUB 7850:b#=#a#
8180 x=accenvv:GOSUB 7850
8190 PRINT "13170 SOUND 132,t(acc(
acomp)),0,":b#;",";a#;",";c#
8200 PRINT "13180 RETURN"
8210 PRINT "Rappel : touche 'S' Po
ur sortir du Programme"
8220 PRINT SPC(9);"touche 'M' Pour
revenir au menu"
8230 PRINT SPC(9);"touche 'C' Pour
avoir la suite du listing"
8240 WINDOW SWAP 0,1
8250 LOCATE 1,23
8260 a#=INKEY$:IF a#="" THEN 8260
8270 IF a#="s" OR a#="S" THEN STOP
8280 IF a#="m" OR a#="M" THEN 280
8290 IF a#<"c" AND a#<"C" THEN
8260
8300 WINDOW SWAP 0,1:CLS #0
8310 PRINT "13190 DATA ";
8320 FOR a=1 TO 14
8330 x=t(a):GOSUB 7850
8340 PRINT a#;
8350 IF a <> 14 THEN PRINT ",";
8360 NEXT
8370 PRINT
8380 PRINT "13200 DATA ";
8390 FOR a=1 TO accfin
8400 x=duracc(a):GOSUB 7850
8410 PRINT a#;
8420 IF a <> accfin THEN PRINT ",";
;
8430 NEXT
8440 PRINT
8450 PRINT "13210 DATA ";
8460 FOR a=1 TO accfin
8470 x=acc(a):GOSUB 7850
8480 PRINT a#;
8490 IF a<>accfin THEN PRINT ",";
8500 NEXT
8510 PRINT
8520 GOTO 7530

```

AMSTRAD

Suite de la page 9

```

2160 DATA C3,8E,32,C4,8E,11,F8,98
2170 DATA ED,53,B4,8A,CD,74,8E,CD
2180 DATA 8E,8A,CD,86,8A,3A,DB,8D
2190 DATA 8E,8A,CD,06,2A,30,2E,80
2200 DATA 3E,AC,32,DB,8D,E5,C3,2D
2210 DATA 88,FE,AC,20,0D,26,28,2E
2220 DATA 80,3E,AA,32,DB,8D,E5,C3
2230 DATA 2D,88,FE,6A,20,0D,26,10
2240 DATA 2E,30,3E,40,32,DB,8D,E5
2250 DATA C3,87,86,FE,84,20,0D,26
2260 DATA 2C,2E,60,3E,83,32,DB,8D
2270 DATA E5,C3,72,87,FE,20,20,82
2280 DATA 26,30,2E,90,3E,C0,32,DB
2290 DATA 8D,E5,C3,B5,88,3E,00,CD
2300 DATA 0E,BC,CD,EE,88,21,49,8E
2310 DATA CD,E7,89,21,A8,9D,CD,0A
2320 DATA 8A,3E,15,32,85,B2,AF,32
2330 DATA C3,8E,32,C4,8E,11,C0,99
2340 DATA ED,53,B4,8A,CD,74,8E,CD
2350 DATA 8B,8A,CD,B6,8A,3A,DB,8D
2360 DATA FE,15,20,0D,26,10,2E,80
2370 DATA 3E,A4,32,DB,8D,E5,C3,0A
2380 DATA 89,FE,C0,20,E5,26,30,2E
2390 DATA 10,3E,20,32,DB,8D,E5,C3
2400 DATA 2D,88,3E,00,CD,0E,BC,CD
2410 DATA EE,88,21,4C,8E,CD,E7,89
2420 DATA 21,BC,9D,CD,0A,8A,3E,15
2430 DATA 32,85,B2,AF,32,C3,8E,32
2440 DATA C4,8E,11,88,9A,ED,53,84
2450 DATA 8A,CD,74,8E,CD,8B,8A,CD

```

```

2460 DATA B6,8A,3A,DB,8D,FE,A4,20
2470 DATA F6,26,04,2E,10,3E,15,32
2480 DATA DB,8D,E5,C3,B5,88,3E,00
2490 DATA CD,0E,BC,CD,EE,88,21,4F
2500 DATA 8E,CD,E7,89,21,D0,9D,CD
2510 DATA 0A,8A,3E,15,32,85,B2,AF
2520 DATA 32,C3,8E,32,C4,8E,11,50
2530 DATA 9B,ED,53,B4,8A,CD,74,8E
2540 DATA CD,8B,8A,CD,B6,8A,3A,DB
2550 DATA 8D,FE,9A,20,0D,26,34,2E
2560 DATA 50,3E,71,32,DB,8D,E5,C3
2570 DATA A3,89,FE,57,20,E5,26,40
2580 DATA 2E,50,3E,74,32,DB,8D,E5
2590 DATA C3,D8,87,3E,00,CD,0E,BC
2600 DATA CD,EE,88,21,52,8E,CD,E7
2610 DATA 89,21,E4,9D,CD,0A,8A,3E
2620 DATA 15,32,85,B2,AF,32,C3,8E
2630 DATA 32,C4,8E,11,18,9C,ED,53
2640 DATA B4,8A,CD,74,8E,CD,8B,8A
2650 DATA CD,B6,8A,3A,DB,8D,FE,71
2660 DATA 20,F6,26,20,2E,70,3E,94
2670 DATA 32,DB,8D,E5,C3,4E,89,22
2680 DATA 6F,8E,7E,FE,00,C8,23,7E
2690 DATA 06,00,4F,23,7E,5F,16,00
2700 DATA DD,21,10,A4,2A,6F,8E,23
2710 DATA 7E,32,71,8E,23,7E,32,72
2720 DATA 8E,C9,3E,14,32,85,B2,3E
2730 DATA 00,32,86,12,06,14,3E,2D
2740 DATA CD,5A,BB,10,FB,06,14,7E
2750 DATA CD,5A,BB,23,10,F9,06,14
2760 DATA 3E,2D,CD,5A,BB,10,FB,21
2770 DATA 3C,8A,06,28,7E,CD,5A,BB
2780 DATA 23,10,F9,C9,20,20,20,20
2790 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
2800 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20
2810 DATA 54,41,4C,49,53,4D,41,4E

```

```

2820 DATA 53,3A,34,32,20,45,50,45
2830 DATA 45,53,3A,30,3E,17,32,85
2840 DATA B2,3E,00,32,86,82,21,77
2850 DATA 8A,CD,0A,BC,CD,86,8A,84
2860 DATA 01,00,C8,00,00,00,5A,00
2870 DATA 84,01,00,00,00,01,00,5A
2880 DATA 00,00,89,C1,ED,43,89,8A
2890 DATA E1,7C,CB,27,32,C3,8E,32
2900 DATA 25,8E,7D,32,C4,8E,32,26
2910 DATA 8E,06,00,4C,16,00,5D,DD
2920 DATA 21,A1,90,CD,DD,8E,ED,4B
2930 DATA 89,8A,C5,C9,18,9C,3E,42
2940 DATA CD,1E,BB,C2,B1,8C,3A,73
2950 DATA 8E,FE,FF,CA,B1,8C,3A,5A
2960 DATA 8A,FE,30,C2,D6,8A,3A,5B
2970 DATA 8A,FE,30,CA,B1,8C,3E,22
2980 DATA CD,1E,BB,C2,51,8D,3E,1B
2990 DATA CD,1E,BB,C2,96,8D,3E,43
3000 DATA CD,1E,BB,C2,DC,8D,CD,CA
3010 DATA 8C,3E,2F,CD,1E,BB,C0,CD
3020 DATA 04,8B,18,8A,CD,04,8B,CD
3030 DATA CA,8C,18,B2,3A,C4,8E,FE
3040 DATA 90,20,0C,3A,28,8E,FE,01
3050 DATA 28,05,3E,02,3E,28,8E,3A
3060 DATA 28,8E,06,10,FE,01,28,50
3070 DATA FE,02,28,45,3E,01,32,29
3080 DATA 8E,3A,DB,8D,C6,14,C5,06
3090 DATA 00,4F,2A,B4,8A,09,C1,7E
3100 DATA FE,20,28,22,FE,44,28,1E
3110 DATA FE,5A,28,1A,FE,45,28,16
3120 DATA FE,42,28,12,FE,48,28,0E
3130 DATA FE,49,28,0A,FE,4A,28,06
3140 DATA AF,32,29,8E,18,17,3A,DB
3150 DATA 8D,C6,14,32,DB,8D,C3,75
3160 DATA 8B,3E,00,32,29,8E,18,05
3170 DATA 3E,FF,32,29,8E,3A,27,8E

```

```

3180 DATA FE,01,28,0B,FE,00,28,0E
3190 DATA 3E,00,32,2A,8E,18,0C,3E
3200 DATA FF,32,2A,8E,18,05,3E,01
3210 DATA 32,2A,8E,C5,3A,C4,8E,47
3220 DATA 3A,29,8E,80,32,26,8E,C1
3230 DATA CD,A1,8C,CB,40,C5,28,0B
3240 DATA 3A,C3,8E,47,3A,2A,8E,80
3250 DATA 32,25,8E,CD,19,8D,3A,C3
3260 DATA 8E,4F,3A,C4,8E,FE,B4,D2
3270 DATA B1,8C,5F,06,00,16,00,CD
3280 DATA 55,8E,3A,25,8E,4F,3A,26
3290 DATA 8E,5F,06,00,16,00,CD,55
3300 DATA 8E,3A,25,8E,32,C3,8E,3A
3310 DATA 26,8E,32,C4,8E,CD,B3,8C
3320 DATA C1,10,8E,CD,35,8C,AF,32
3330 DATA 28,8E,3E,02,32,27,8E,C9
3340 DATA 2A,6F,8E,23,7E,3C,47,3A
3350 DATA C3,8E,CB,3F,C6,03,90,FE
3360 DATA 06,DD,23,7E,47,3A,C4,8E
3370 DATA C6,0F,90,FE,1F,DD,3A,63
3380 DATA 8A,FE,30,28,0C,3D,32,63
3390 DATA 8A,2A,6F,8E,36,00,C3,64
3400 DATA 8A,3E,FF,32,73,8E,21,80
3410 DATA 8A,CD,AA,BC,C9,2A,B4,8A
3420 DATA 3A,DB,8D,06,00,4F,09,7E
3430 DATA FE,4A,20,26,3E,20,77,3A
3440 DATA C3,8E,CB,3F,4F,3A,C4,8E
3450 DATA 5F,16,00,DD,21,DD,A3,CD
3460 DATA DD,8E,3A,63,8A,3C,32,63
3470 DATA 8A,C3,64,8A,FE,44,C0,C3
3480 DATA 29,8C,FE,49,20,F6,3E,20
3490 DATA 77,3A,C3,8E,CB,3F,4F,3A
3500 DATA C4,8E,5F,16,00,DD,21,90

```

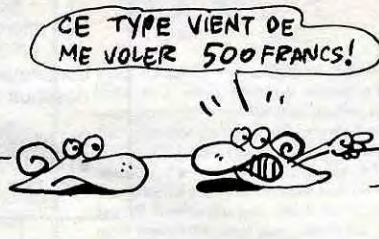
Suite page 29

Diantre ! Jean-Pierre et François NOTTEBAERT en connaissent un rayon sur les droites concourantes d'un triangle...

le justicier



AU VOLEUR! TENEZ BON! S'ARRIVE!



DR-TRI

SUITE DU N° 156

```
5460 GOSUB9000
5470 BOXF(XG-1,YG-1)-(XG+1,YG+1),2:BOXF(XH-1,YH-1)-(XH+1,YH+1),1:BOXF(XO-1,YO-1)-(XO+1,YO+1),4
5480 COLOR0
5490 GOSUB6800
5500 GOTO5050
5600
DEFINITION DROITE D'EULER
5610 ATTR0,0:SCREEN0,8,8:PRINT "Voici un triangle:"PRINT "avec les 3 points:PRINT "G,H,O."PRINT "On constate qu'ils:PRINT "sont alignés:"PRINT "Observe-les et pointe"
5620 PRINT "Le crayon optique sur:"PRINT "la bonne réponse:"PRINT "Le point G est situé:"
5630 RESTORE10200:GOSUB12000
5640 BOXF(168,0)-(320,78),-8:BOX(168,0)-(320,78),0:LINE(260,5)-(190,70),0:LINE(300,70),0:LINE(260,5),0:LINE(237,76)-(272,2),3:BOXF(244,58)-(246,60),4:BOXF(249,48)-(251,50),2:BOXF(259,26)-(261,28),1
5650 PSET(31,3)"H",1,7:PSET(30,5)"G",2,7:PSET(29,7)"O",4,7
5660 GOSUB12010
5670 CONSOLE0,24:COLOR0,8:GOTO5020
6000
TEMPORISER ET EFFACER
6010 INPUTPENCC,LL:BEEP:CLS
6020 RETURN
6100
TEMPORISATION A 2000
6110 FORI=1TO2000:NEXTI
6120 RETURN
6200
TEMPORISATION A 500
6210 FORI=1TO500:NEXTI
6220 RETURN
6300
HAUTEUR SORTANT DU CADRE
6310 PRINT "CE TRIANGLE NE CONVIENT PAS CAR LES HAUTEURS SORTENT DES LIMITES DU CADRE."
6320 GOTO6420
6400
D SORTANT DU TRIANGLE
6410 PRINT "CE TRIANGLE NE CONVIENT PAS CAR LES MEDIATRICES SE COUPENT EN DEHORS DES LIMITES DU CADRE."
6420 PRINT "RECOMMENCE AVEC UN AUTRE TRIANGLE (APPUIE D'ABORD LE CRAYON CONTRE L'ECRAN POUR EFFACER)."
6440 GOTO6000
6500
POUR SUIVRE APRES LECTURE
6510 LINE(110,165)-(210,165),1
6520 LOCATE0,22:PRINT "DES QUE TU AS FINI DE LIRE, APPUIE LE CRAYON OPTIQUE CONTRE L'ECRAN."
6530 INPUTPENCC,LL:BEEP
6540 CLS:RETURN
6600
EXPLICATIONS
6605 LINE(110,68)-(210,68),1
6610 LOCATE0,9:PRINT "A la fin du trace de chaque figure s'afficheront les lettres suivantes:"
6620 PRINT "R pour recommencer (autre triangle) C pour changer de programme A pour arreter"
6630 PRINT "Tu pointeras alors le crayon optique dans la case desiree."
BOX(28,92)-(44,108),0:BOX(28,124)-(44,140),0
6640 GOSUB6500
6650 RETURN
6800
POUR RECOMMENCER CHANGER OU ARRETER
6810 BOX(296,0)-(320,24),0:BOX(296,24)-(320,48),0:BOX(296,48)-(320,72):PSET(38,1)"R":PSET(38,4)"C":PSET(38,7)"A"
6815 PLAY"L6A202D0REMIFASIFASILASILASILA0"
6820 INPUTPENCC,LL
6830 IFCC<290 THEN6820
6840 IFLL<24 THEN 6920
6850 IFLL<48 THEN 100
6860 IFLL<72 THEN 70 ELSE 6820
6920 CLS:RETURN
7000
INSTRUCTIONS GENERALES
7010 SCREEN0,7,8:ATTR0,0:LOCATE0,1:PRINT "TU VA MAINTENANT POUVOIR VERIFIER CE LAPSUSIEURS FOIS EN TRACANT TES PROPRES TRIANGLES."
7020 PRINT "IL TE SUFFIT DE POINTER LE CRAYON OPTIQUE EN 3 ENDROITS DE L'ECRAN (LES 3 SOMMETS DU TRIANGLE)."PRINT "LA FIGURE SE TRACERA D'ELLE-MEME."
7050 RETURN
7500
```

```
DEF.& PROPR. POUR LES MEDIANES
7510 SCREEN0,8,8:LOCATE0,3:PRINT"DEFINIT ION
---":PRINT "Les MEDIANES sont les droites joignant un sommet au milieu du cote oppose."
7520 LOCATE0,10:PRINT"PROPRIETE
---"
7530 PRINT "Les 3 MEDIANES sont concourantes au CENTRE DE GRAVITE qui se situe aux 2/3 de chacune d'elles a partir des sommets."
7540 RETURN
7600
DEF.& PROPR. POUR HAUTEURS
7610 LOCATE0,3:SCREEN0,8,8:PRINT"DEFINIT ION
---":PRINT "Les HAUTEURS sont les droites passant par un sommet et orthogonales au cote oppose."
7620 PRINT:PRINT"PROPRIETE
---"
7630 PRINT "Les 3 HAUTEURS sont concourantes a l'ORTHOCENTRE du triangle.Ce point est situe: -a l'interieur du triangle s'il a 3 angles aigus
-a l'exterieur s'il a un angle obtus.
-au sommet de l'angle c'est un triangle rectangle."
7640 RETURN
7700
DEF.& PROPR. POUR MEDIATRICES
7710 LOCATE0,1:SCREEN0,8,8:PRINT"DEFINIT ION
---"
7720 PRINT "Les MEDIATRICES des cotes sont les droites orthogonales aux cotés et passant par leur milieu."
7730 PRINT:PRINT"PROPRIETE
---":PRINT "Les MEDIATRICES sont CONCOURANTES au CENTRE DU CERCLE CIRCONSCRIT au triangle."
7740 PRINT "Ce point est situe:
-a l'interieur du triangle s'il a 3 angles aigus.
-a l'exterieur du triangle s'il a un angle obtus.
-au milieu de l'hypotenuse si le triangle est rectangle."
7750 PRINT
7760 RETURN
7800
DEF.& PROPR. POUR BISSECTRICES
7810 LOCATE0,3:SCREEN0,8,8:PRINT"DEFINIT ION
---"
7820 PRINT "Les BISSECTRICES INTERIEURES sont les droites partageant un angle du triangle en 2 angles egaux."
7825 PRINT:PRINT"PROPRIETE
---"
7830 PRINT "Les 3 BISSECTRICES INTERIEURES sont CONCOURANTES au CENTRE DU CERCLE INSCRIT dans le triangle."RETURN
7840 LOCATE0,3:SCREEN0,8,8:PRINT"DEFINIT ION
---":PRINT "Une BISSECTRICE EXTERIEURE est une droite orthogonale a une BISSECTRICE INTERIEURE et passant par le meme sommet:"PRINT
7850 PRINT"PROPRIETE
---":PRINT "2 BISSECTRICES EXTERIEURES et une BISSECTRICE INTERIEURE sont CONCOURANTES a l'un des 3 CENTRES DES CERCLES EX-INSCRITS dans le triangle."RETURN
7900
DEF.& PROPR. POUR DROITE D'EULER
7910 SCREEN0,8,8:PRINT"PROPRIETE
---"
7920 PRINT "Le centre de gravite G, l'orthocentre H et le centre du cercle inscrit O d'un triangle sont toujours alignés de facon que G soit au tiers du segment OH a partir de O."
7930 PRINT:PRINT"DEFINITION
---"
7940 PRINT "La droite qui passe par ces 3 points est appelee DROITE D'EULER."
7950 PRINT "-Elle est confondue avec l'axe de symetrie si le triangle est isocèle."
7960 PRINT "-Elle est confondue avec la mediane est rectangle."
7970 PRINT "-Elle n'est pas definie si le triangle est equilateral (car G,H et O sont alors confondus)."RETURN
8000
TRACER LE TRIANGLE
8010 SCREEN0,7,8:BOX(0,0)-(320,200)
8020 INPUTPENXA,YA:PLAY"A2L1202S1b":IFXA<20RYA<2 ORXA<317 ORYA<197 THEN8020
8030 PSET(XA,YA):GOSUB6200
8040 INPUTPENXB,YB:PLAY"A2L1202S1b":IFXB<20RYB<2 ORXB<317 ORYB<197 THEN8040
8050 LINE(XB,YB):GOSUB6200
8060 INPUTPENXC,YC:PLAY"A2L1202S1b":IFXC<20RYC<2 ORXC<317 ORYC<197 THEN8060
8070 LINE(XC,YC):LINE(XA,YA)
8080 FORI=1TO1500:NEXTI
8090 W=(XB-XA)*(YC-YB)-(XC-XB)*(YB-YA)
8095 IF W<0 THEN8120
8100 PRINT "3 POINTS ALIGNES NE CONVIENT PAS. RECOMMENCE AVEC 3 AUTRES POINTS (APPUIE D'ABORD LE CRAYON OPTIQUE SUR L'ECRAN POUR EFFACER)."
8110 INPUTPENCC,LL:CLS:GOTO8000
8120 RETURN
```

```
8500
COORD. DES SOMMETS ET MILIEUX
8510 IFN=1 THEN X=XA:Y=YA:X1=XB:Y1=YB:X2=XO:Y2=YC
8520 IFN=2 THEN X=XB:Y=YB:X1=XO:Y1=YC:X2=XO:Y2=YC
8530 IFN=3 THEN X=XO:Y=YC:X1=XA:Y1=YA:X2=XO:Y2=YB
8540 XM=(X1+X2)/2:YM=(Y1+Y2)/2
8550 RETURN
8600
TRACER UN CERCLE
8610 IF YO<0 THEN PSET(XO+R,0) ELSE PSET(XO-R,0)
8620 FOR T=0TO6.4 STEP.05
8630 X=XO+R*COS(T):Y=YC-R*SIN(T)
8640 IF X<0 THEN X=0
8650 IF Y<0 THEN Y=0
8660 LINE(X,Y)
8670 NEXT T
8680 RETURN
8700 PSET(XO+R,YO),0:FORT=0TO6.4STEP.05:
X=XO+R*COS(T):Y=YC-R*SIN(T):IFY<0THENY=0
8710 IF Y>78THENY=78
8720 LINE(X,Y):NEXT T:RETURN
8800
COEFF. DE LA DROITE AX+BY+C=0
8810 GOSUB6200
8820 A=X2-X1:B=Y2-Y1:C=-A*XM-B*YM
8830 RETURN
9000
TRACER LA DROITE AX+BY+C=0
9010 IFA=0THENLINE(0,-C/B)-(319,-C/B):RETURN
9020 IFB=0THENLINE(-C/A,0)-(-C/A,199):RETURN
9030 S=-C/B:T=-C/A:U=((-319*A)-C)/B:V=((-199*B)-C)/A
9040 IFS>0ANDS<=199THEN IF U<0 THEN LINE(0,S)-(T,0) ELSE IF U>=199 THEN LINE(0,S)-(V,199) ELSE LINE(0,S)-(319,U)
9050 IF T=0 AND T<319 THEN IF V>0 AND V<=319 THEN LINE(T,0)-(V,199) ELSE IF V>319 THEN LINE(T,0)-(319,U)
9060 IF U>=0 AND U<199 AND V>0 AND V<=319 THEN LINE(319,U)-(V,199)
9070 RETURN
9200
TRACER LES MEDIANES EN VERT
9210 GOSUB6200
9220 LINE(X,Y)-(XM,YM),2
9230 GOSUB6100
9240 RETURN
9300
COORD. DES PIEDS DES HAUTEURS
9310 DELTA=(Y2-Y1)^2+(X2-X1)^2
9320 C=X1*(Y2-Y1)-Y1*(X2-X1)
9330 D=X*(X2-X1)+Y*(Y2-Y1)
9340 XP=(C*(Y2-Y1)+D*(X2-X1))/DELTA
9350 YP=(D*(Y2-Y1)-C*(X2-X1))/DELTA
9360 RETURN
9400
TRACER LES HAUTEURS EN ROUGE
9410 LINE(X1,Y1)-(XP,YP),3:LINE(X2,Y2),3:LINE(X1,Y1)
9420 GOSUB6200
9430 LINE(X,Y)-(XP,YP),1
9440 GOSUB6100
9450 RETURN
9500
COORD. DE H
9510 DELTA=(XC-XB)*(YA-YC)-(XA-XC)*(YC-YB)
9520 C=XA*(XC-XB)+YA*(YC-YB)
9530 D=XB*(XA-XC)+YB*(YA-YC)
9540 XH=(C*(YA-YC)+D*(YC-YB))/DELTA
9550 YH=(D*(XC-XB)-C*(XA-XC))/DELTA
9560 RETURN
9600
PROLONGER LES HAUTEURS
9610 LINE(XA,YA)-(XH,YH),1:GOSUB6200
9620 LINE(XB,YB),1:GOSUB6200
9630 LINE(XC,YC)-(XH,YH),1
9640 RETURN
9700
COORD. DE O
9710 DELTA=(XC-XB)*(YA-YC)-(XA-XC)*(YC-YB)
9720 E=(XC^2-XB^2)/2+(YC^2-YB^2)/2
9730 F=(XA^2-XC^2)/2+(YA^2-YC^2)/2
9740 XO=(E*(YA-YC)-F*(YC-YB))/DELTA
9750 YO=(F*(XC-XB)-E*(XA-XC))/DELTA
9760 RETURN
9800
EFFACER,RETRACER LE TRIANGLE & G
9810 GOSUB6100
9820 CLS:BOX(0,0)-(319,199)
9830 LINE(XA,YA)-(XB,YB):LINE(XC,YC):LINE(XA,YA)
9840 BOXF(XG-1,YG-1)-(XG+1,YG+1),2
9850 BOXF(299,99)-(301,101),2
9860 LOCATE38,12:COLOR2:PRINT"G"
9870 COLOR0:RETURN
9900
REPLACER H
9910 BOXF(XH-1,YH-1)-(XH+1,YH+1),1
9920 BOXF(299,115)-(301,117),1
9930 LOCATE38,14:COLOR1:PRINT"H"
9940 COLOR0:RETURN
9999
DATAS POUR REPONSES
10000 DATA5,"1) UNE DROITE QUELCONQUE PASSANT PAR UN SOMMET.", "2) UNE DROITE QUELCONQUE PASSANT PAR LE MILIEU D'UN COTE.", "3) UNE DROITE PARTAGEANT
```

THOMSON MO5

```
LE TRIANGLE EN 2 TRIANGLES ISOMETRIQUES."
10010 DATA4,"4) UNE DROITE JOIGNANT UN SOMMET AU MILIEU DU COTE OPPOSE.", "5) UN AXE DE SYMETRIE POUR LE TRIANGLE."
10020 DATA4,"1) AU MILIEU DE CHAQUE MEDIANE.", "2) AUX 2/3 DE CHAQUE MEDIANE A PARTIR DU SOMMET.", "3) AUX 3/4 DE CHAQUE MEDIANE A PARTIR DU SOMMET."
10030 DATA4,"4) A DES POSITIONS DIFFERENTES SELON LA MEDIANE CONSIDERE E.", "14
10040 DATA5,"1) UNE DROITE QUELCONQUE PASSANT PAR UN SOMMET.", "2) UNE DROITE QUI A 2 DEFINITIONS SELON LE TYPE DE TRIANGLE.", "3) UNE DROITE PASSANT PAR UN SOMMET ET ORTHOGONALE A UN COTE OPPOSE."
10050 DATA4,"4) UNE DROITE QUELCONQUE ORTHOGONALE A UN COTE.", "5) UN AXE DE SYMETRIE POUR LE TRIANGLE.", "16
10060 DATA4,"1) A UNE POSITION IMPREVISIBLE.", "2) A L'EXTERIEUR DU TRIANGLE SI E SEULEMENT S'IL Y A UN ANGLE OBTUS."
10070 DATA3,"3) AUX 2/3 DE CHAQUE HAUTEUR A PARTIR DES SOMMETS.", "4) A L'INTERIEUR DU TRIANGLE SI CELUI-CI N'EST PAS RECTANGLE.", "14
10080 DATA5,"1) UN AXE DE SYMETRIE POUR LE TRIANGLE.", "2) UNE DROITE QUELCONQUE ORTHOGONALE A UN COTE.", "3) UNE DROITE QUELCONQUE PASSANT PAR LE MILIEU D'UN COTE."
10090 DATA4,"4) UNE DROITE POUVANT PASSER PAR LE MILIEU D'UN SEUL COTE.", "5) UNE DROITE PASSANT PAR LE MILIEU D'UN COTE ET ORTHOGONALE A CE COTE.", "20
10100 DATA4,"1) A EGALE DISTANCE DES 3 SOMMETS.", "2) A L'EXTERIEUR DU TRIANGLE SI CELUI-CI EST RECTANGLE."
10110 DATA3,"3) A UNE POSITION IMPREVISIBLE.", "4) AU MILIEU DE CHAQUE MEDIATRICE.", "12
10120 DATA5,"1) UNE DROITE PASSANT PAR UN SOMMET ET PAR LE MILIEU DU COTE OPPOSE.", "2) UNE DROITE PARTAGEANT LE TRIANGLE EN 2 TRIANGLES ISOMETRIQUES S."
10130 DATA3,"3) UNE DROITE PARTAGEANT UN ANGLE DU TRIANGLE EN 2 ANGLES EGaux.", "4) UN AXE DE SYMETRIE POUR LE TRIANGLE.", "5) UNE DROITE QUELCONQUE PASSANT PAR UN SOMMET.", "16
10140 DATA4,"1) AU MILIEU DE CHAQUE BISSECTRICE INTERIEURE.", "2) A EGALE DISTANCE DES 3 COTES DU TRIANGLE."
10150 DATA3,"3) AUX 2/3 DE CHAQUE BISSECTRICE INTERIEURE A PARTIR DES SOMMETS.", "4) A DES POSITIONS QUELCONQUES SUR CHAQUE BISSECTRICE.", "14
10160 DATA4,"1) UNE DROITE PASSANT PAR UN SOMMET ET PARALLELE AU COTE OPPOSE.", "2) UNE DROITE NE POUVANT PAS ETRE PARALLELE A UN COTE.", "3) UNE DROITE QUELCONQUE PASSANT PAR UN SOMMET."
10170 DATA4,"4) UNE DROITE ORTHOGONALE A UNE BISSECTRICE INTERIEURE.", "18
10180 DATA4,"1) EST LE SYMETRIQUE DE CHACUN DES 2 AUTRES PAR RAPPORT A UN SOMMET.", "2) EST SITU E EGALE DISTANCE DES COTES DU TRIANGLE."
10190 DATA3,"3) FORME AVEC LES 2 AUTRES UN TRIANGLE EQUILATERAL.", "4) FORME AVEC 2 SOMMETS DU TRIANGLE UN TRIANGLE ISOCÈLE.", "14
10200 DATA4,"1) AU MILIEU DE O ET H.", "2) AU QUART DU SEGMENT OH A PARTIR DE O."
10210 DATA3,"3) AU TIERS DU SEGMENT OH A PARTIR DE O.", "4) A DES POSITIONS VARIABLES DANS LE SEGMENT OH.", "16
11999
LECTURE DES DATAS
12000 COLOR0,8:READB:FORI=12TO10+B*2STEP+2:READA$:LOCATE0,1:PRINTA$:NEXTI:READR:RETURN
12009
TESTS POUR REPONSES
12010 BOX(0,177)-(320,200),1:LOCATE0,0,0:INPUTPENCC,LL:IF L>R*8-LAND L<R*8+16 THEN 12030ELSEIFL<960RL<((12+B*2)*8)-2THEN12010
12020 A=INT(INT(L/8)/2)*2:CONSOLEA,A+1:SCREENI:CONSOLE11,24:LOCATE1,23,0:COLOR1,8:PRINT"FAUX !! RECOMMENCE !!":PLAY"T4A203L24S1LAS002FA":FORI=1TO1500:NEXTI:SCREEN0:LOCATE1,23:PRINT "GOTO12010"
12030 CONSOLEA,A+1:SCREEN4:CONSOLE0,24:LOCATE1,23,0:COLOR4,8:PRINT "BIEN !! PASSONS A LA SUITE !!":PLAY"A504L12S1LAS0LASIPA10S1LAS0LASIPAS1S1LAS0LASIP":FORI=1TO1500:NEXTI:RETURN
12200
TRIANGLES
12210 BOXF(170,0)-(320,80),-8:BOX(167,0)-(320,80),0:LINE(210,10)-(180,70),0:LINE(-310,70),0:LINE(-210,10),0:RETURN
12300 BOXF(172,0)-(320,78),-8:BOX(168,0)-(320,78),0:LINE(260,10)-(190,70),0:LINE(-300,70),0:LINE(-260,10),0:LINE(-252,70),5:RETURN
12400 BOXF(172,0)-(320,78),-8:BOX(168,0)-(320,78),0
12410 LINE(168,46)-(320,46),0:LINE(270,0)-(212,78),0:LINE(245,0)-(279,78),0:LINE(257,2)-(248,76),5:LINE(172,12)-(317,28),15:RETURN
```


LE TELECHARGEMENT

Pour pouvoir charger les programmes dont au sujet duquel on vous cause sur la première de couverture, il vous faut un minitel, un câble et un logiciel. Pour le minitel, on peut rien pour vous, demandez-le aux PTT. Par contre pour le logiciel et le câble, vous avez les tarifs, là, dessous. Envoyez vos sous.

ORDINATEUR	Câble Minitel/Ordinateur			Interface nécessaire avec logiciel.
	A	B	C	
AMSTRAD 464	150	135	105	Aucune
AMSTRAD 664	150	135	105	Aucune
AMSTRAD 6128	150	135	105	Aucune
MSX	150	135	105	Aucune
THOMSON	150	135	105	Interface communication
ORIC 1	150	135	105	Aucune
ORIC ATMOS	150	135	105	Aucune
ATARI ST	170	150	120	Aucune

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

Commodore, Apple, IBM, et Mac, c'est le même prix mais il faudra attendre fin octobre pour connaître les interfaces nécessaires. (En langage informatique, ça veut dire qu'on pédale dans la choucroute et qu'on a strictement aucune idée de la date de sortie des câbles pour ces bécans).

BON DE COMMANDE A ENVOYER A SERVEUR HEBDOGICIEL 24, rue Baron, 75017 PARIS

ATARI ST	170 F.	Abonné: 150 F.	Prix Club: 120 F.	Frais de Port + 15F.
AMSTRAD 464:	150 F.	Abonné: 135 F.	Prix Club: 105 F.	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 664:	150 F.	Abonné: 135 F.	Prix Club: 105 F.	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 6128:	150 F.	Abonné: 135 F.	Prix Club: 105 F.	Frais de port + 15F.
MSX:	150 F.	Abonné: 135 F.	Prix Club: 105 F.	Frais de port + 15F.
THOMSON TO7-TO7/70:	150 F.	Abonné: 135 F.	Prix Club: 105 F.	Frais de port + 15F.
ORIC 1:	150 F.	Abonné: 135 F.	Prix Club: 105 F.	Frais de port + 15F.
ORIC ATMOS:	150 F.	Abonné: 135 F.	Prix Club: 105 F.	Frais de port + 15F.

NOM: PRENOM:
 ADRESSE:
 CODE POSTAL: VILLE:
 TARIF C: N° de carte du Club obligatoire:
 TARIF B: N° d'abonné obligatoire: N° de téléphone:
 Règlement joint: Chèque bancaire CCP

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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'utili-

sation 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 con-

cours 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.

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.

1ER PRIX
20000 FRANCS

SI J'AVAIS GAGNÉ AVANT DE MOURIR, J'AURAIS EU UNE BELLE TOMBE AVEC UNE CROIX À LA COIN

Salut la promo



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

Pour simplifier un peu nos envois, n'oubliez pas de cocher les cases ci-dessous pour recevoir votre ou vos cadeaux ou votre ou vos points-cadeaux :

- Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.
- J'ai 3 points-cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :
 1) Walter Minus 2) Philippe Bertrand
- J'ai 5 points-cadeaux, je reçois au choix le "Livre du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti 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 photocopies. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

L'HOMME A LA VALISE	45,00	UN MAX DE MAD	80,00
LA FEMME DU MAGICIE	72,00	SAMBRE	59,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00	DOCTEUR VENTOUSE 2	45,00
ASHE BARRETT	67,00	A L'EST DE KARAKULAK	41,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00	Tous les CEPPI	41,00
MORBUS GRAVIS	59,50	LES EAUX DE MORTELUNE	59,00
ROCK MASTARD	65,00	AVENTURE EN JAUNE	65,00
LE THEOREME DE BELL	49,00	VENT DU SOIR	45,00
LA FIN DU MONDE...	59,00	LES MUTANTS DE XANAIA	35,00
LA FEMME PIEGE	69,00	FUCK FLY AND BOMB	28,00
LES 110 PILULES	45,00	SAISON DES AMOURS (Reiser)	55,00
DECONFITURE AU PETIT DEJUNER	45,00	NOBLESSE DEPRAVEE	49,00
LES ONCLES PAUL	49,00	CRUELLES	67,00
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	220,00	LE BOUT DE LA PISTE	39,00
EXECUTIVE WOMAN	59,00	MOURIR A CREYS-MALVILLE	44,00
RETOUR	64,00	UN GOSSE A ABATRE	35,00
CARNAGE +	49,00	LA DERNIERE RECREE	79,00
		DANS L'OMBRE DU SOLEIL	39,50
		LE CLAN CERVELAS	54,00
		L'ECOLE DES DETECTIVES	59,00

Vous connaissez Colin Wilson ? Oui, hein ? C'est l'auteur de Mantell, le héros au regard sombre. L'école Mœbius, tout ça, c'est un grand maître. Vous savez sa nationalité, à Wilson ? Non ? Il est australien, mon vieux, rien que ça. Et vous savez où il habite, ce brave homme ? Je vous le donne en mille : en Australie. Là, les plus malins d'entre vous auront deviné que pour l'achat de "L'ombre du soleil", je vous offre un kangourou. Eh bien les plus malins d'entre vous viennent de perdre leur titre, car pas du tout. En fait, je profite du passage de Colin Wilson à Paris pour vous filer les albums dédicacés ! Par Wilson lui-même (bien entendu, pas par Pierre Bellemare, eh con). C'est pas joli, ça ? La prochaine fois, je vous fais dédicacer les albums de Xwuikrtz, grand dessinateur martien, qui doit passer prochainement sur la terre. Ah, je ne recule devant rien. Bon, envoyez-moi 39,50 balles plus le port éventuellement et je vous envoie ça. Magniez-vous le train, il va pas rester des éternités.

Je veux le Wilson et les avantages afférents au taux préférentiel de 14,7%.

Je veux d'autres albums de la liste. J'ai noté les avantages afférents à cet achat et j'y souscris.

Je veux un catalogue gratuit, tout en sachant pertinemment qu'il n'y a pas d'avantages afférents.

HEBDOGICIEL
24, rue Baron
75017 PARIS
Tél. : (1) 42.63.82.02.
Télex : 281260F SHIFT

Directeur de la Publication : Gérard CECCALDI.
Editeur : SHIFT EDITIONS.

Rédaction
 Rédacteur en chef : Gérard CECCALDI.
 Rédacteur en chef adjoint : Michel DESANGLES.
 Rédaction : Cyrille BARON, Stéphane SCHREIBER.
 Dessin : CARALI.
 Ont collaboré à ce numéro : Ben, Bombyx, Nicolas Bourdin, Fabrice Broche, Chériff, Franck Chevallier, Patrick Dublanche, Bernard Guyot, Denis Jarril, Jacq Lindecker, Milou, Sébastien Mougey, Jean-Claude Paulin, Philippe Piernot.

Fabrication
 Directeur Technique : Benoîte PICAUD.
 Secrétaire : Martine CHEVALIER.
 Maquette : Jean-Marc GASNOT, Jean-Yves DUHOO.
 Imprimeur : DULAC & Jardin SA, EVREUX.
 Numéro Commission Paritaire : 66489.
 ISSN : 0760 - 6125.

Directeur commercial : Stéphane CARRIÉ
 Directeur Financier : Thierry LALLIER.
 Responsable diffusion NMPP et abonnement : Stéphane QUENNEC.
 Responsable serveur Minitel HG : Olivier VANEUKEM.
 Publicité au journal.
 Ce numéro a été tiré à 73560 exemplaires.

Diffusion payée (OJD 1985) : 44254 exemplaires par semaine.
 Principaux (et uniques) associés : Stéphane CARRIÉ, Gérard CECCALDI, Michel DESANGLES, Benoîte PICAUD.

SHIFT EDITIONS 1986.
 Reproduction interdite de tous les articles, dessins, schémas, listings ou programmes, sans accord préalable et écrit de la rédaction.

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

DU NOUVEAU pour les SHARP PC

LE GRAND LIVRE DES SHARP PC 1401/02/21/22

290 pages, 70 programmes variés, explications détaillées du système, astuces, tableaux et circuits 145 F

INTERFACES DE TRANSFERT (bidirectionnel, avec logiciel) :

SHARP CBM 64/128
APPLE II/IIe (365 F)

LOGICIELS / EXTENSIONS DE MEMOIRE / INTERFACES : DOCUMENTATION SUR DEMANDE

Vente par correspondance. Frais de port : 20 F. Au dessus de 5 kg : + 30 F. A destination non-européenne : + 30 F. CRT : + 30 F. Tarifs pour revendeurs : se renseigner. Tous prix : T.T.C. Garantie sur logiciels et matériel : 6 mois.

BECKER & PARTNER : BP 2032 - T 67.60.44.73 - 34024 Montpellier

YAKECEM

118, RUE DE PARIS, 93100 MONTREUIL
 Tél. : 232 503 F - Tél. : 42.87.75.41 - Métro : ROBESPIERRE
 Vente au détail du lundi au samedi de 9 h à 12 h et de 14 h à 19 h
 SAUF le mardi : vente en gros uniquement sur rendez-vous

62, bd de Belleville, 75020 PARIS - Tél. : 43.58.68.06
 Tous les jours sauf dimanche de 10 h à 20 h. Métro COURONNES
 Pour la vente par correspondance, faites parvenir vos commandes à Montreuil uniquement.
 Chèque à l'ordre de YAKECEM. Minimum de commande 200 F

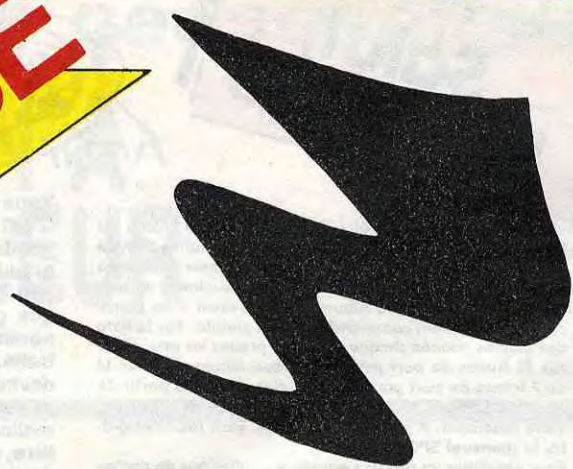
MATRA Micro-ordinateurs
 couleurs et sonores à des prix exceptionnels !!!

- ① - BASIC 8 Ko - Prise PERTELE - Clavier AZERTY - 9 couleurs - Fourni avec guide d'installation - Prix : 690 F - **199F**
- ② - BASIC 32 Ko - Prise PERTELE - Clavier AZERTY - 9 couleurs - Interfaces RS-232 - Fourni avec guide d'installation - Prix : 1300 F - **350F**
- ③ - Un ordinateur 32 Ko + 1 imprimante - K7 - Spécial Informatique + 1 guide d'instructions + 1 guide d'installation + 4 K7 (de programmes ou de jeux) + câble PERTELE + cordon de liaison - Prix : 2000 F - **590F**
- ④ - Haut de gamme - BASIC 56 Ko - 9 couleurs - Clavier mécanique AZERTY - Interface RS-232 - Prise PERTELE - Installation vidéo pour régler ses propres stations dans toutes images (TEL) - Fourni avec 1 guide d'installation + un guide d'installation - Prix : 2500 F - **790 F**

Imprimante : 32 colonnes - 60 caractères/seconde - 390 F rouleaux de papier - 30 F les 2 - Extension 16 Ko (pour N° 1, N° 2, N° 3) - 150 F - Extension joystick : 100 F - Adaptateur PERTELE noir et blanc (permet le branchement sur TV non munie de prise PERTELE) - 130 F (pour N° 1-2-3)

Bon de commande à retourner avec votre chèque de F libellé à l'ordre de YAKECEM 118, rue de Paris, 93100 Montreuil. (Pas de contre-remboursement)

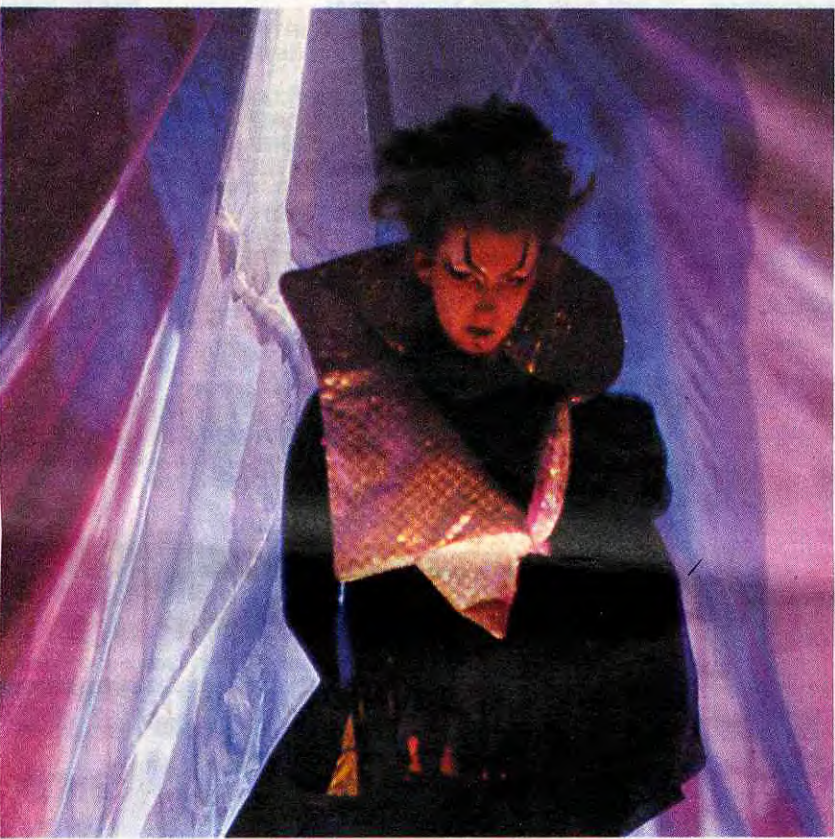
Pour l'ensemble N° et
 Nom: Rue: Code Postal:
 Ville: H. 17710



EDITO Ça y est, les japonais vont encore révolutionner l'industrie de la musique avec leur DAT, Digital Audio Tape, bande à lecture digitale qui pourrait bien enfoncer le CD, Compact Disc, pas encore tout à fait installé sur le marché. Alors, un conseil, réfléchissez bien avant de vous équiper de matériel performant. **BEN**

TITANIC MISSISSIPPI

Un an d'aventure, une entreprise que peu de gens oseraient tenter aujourd'hui, un spectacle ambitieux, créé de toutes pièces par quelques professionnels fourmillants d'idées, une énergie dépensée sans compter par vingt cinq interprètes, jeunes filles et jeunes gens



âgés de 15 à 25 ans, apportant tout ce qu'ils ont d'âmes pour que ce spectacle existe, le concours d'environ 200 personnes à Epinay-sur-Seine pour que cette création ait lieu sans engouffrer de budgets colossaux, voilà en gros ce que représente "Titanic Mississippi". Le résultat, vous pourrez en juger du 15 au 26 octobre, au cours des dix représentations qui auront lieu à

SHOW DEVANT
* GOLD + SERGE GUIROA, du 17 au 19/10 : Paris (Olympia).

Epinay.
Ce que je peux vous dire, c'est que les derniers filages auxquels j'ai pu assister avant le coup d'envoi public m'ont bougrement impressionné. A priori, on aurait tendance à être méfiant, se dire : "Oh là ! Encore un plan municipalité... Qu'est-ce qu'ils nous font là ?" Et puis, à peine le spectacle démarré que - clac ! - on est pris. Coincé à l'intérieur de ce space-ship voguant à des années lumière vers l'Alba du Centaure, planète jumelle de la terre... Pourquoi ce voyage inter-galactique ?

SHOW DEVANT
* PUBLIC IMAGE LDT, le 20/10 : Brodeaux, le 21/10 : Toulouse, le 23/10 : Nice.

Dans quel but ? C'est ce que l'on va découvrir au long de cet "Opéra-Rock" mené tambour battant. "Titanic Mississippi", c'est d'abord un grand délire, un grand moment de S.F. pure et simple. Meneur(se) de jeu, Argos, androïde androgyne à la fois tyrannique et cinglé, a été programmé par le savant Alvin B. Steiner pour accomplir une tâche délicate : recréer sur Alba du Centaure l'humanité menacée de disparition sur terre au XXI^e siècle. Superbement interprété, l'humanoïde va progressivement donner des signes alarmant de son état défectueux, alors que la cargaison humaine qu'il convoie retrouve quant à elle petit à petit un

semblant de conscience et de mémoire. Car en fait, chacun des êtres humains embarqués dans cette aventure a subi un conditionnement spécifique, selon le mythe moderne qu'il devra incarner lorsque seront jetées les bases de la nouvelle humanité d'Alba. Ainsi fait-on connais-

SHOW DEVANT
* BILL BAXTER, le 17/10 : Privas ; le 18/10 : Argenteuil, le 21/10 : Saint-Brieuc.

sance avec Elvis Dean, rocker bourreau des cœurs, avec une pseudo-Marilyn platinée s'offrant le spectacle de ses poses sexy, avec Greta Rambo, avec Paul et Emile et Victor, avec Cassius Damart, le roi de la frappe, avec la séduction prise à son propre piège d'Alsace Lauren Bacall, avec Hilton Shakespeare, dont la verve plumitive est traduite avec maestria, et encore bien d'autres personnages dont les traits sont personnalisés, dont les histoires sont chantées ou contées, comme celle si magnifiquement amenée d'un Petit Prince sorti du néant... Pendant une heure et demi, on s'agrippe aux destinées de ces personnages/héros voués à l'oppression d'un équipage lui aussi conditionné à faire respecter la volonté d'Alvin B. Steiner. Mais qui donc est ce Ken Welles, qui n'a rien oublié de ce qu'il a vécu sur terre ? C'est bien évidemment ce que je ne vous dirai pas, en espérant que vous aurez la curiosité d'aller chercher la réponse lors d'une représentation...
Née de l'imagination débridée de Patrick Abrial, l'histoire vaut à elle seule le dépla-

SHOW DEVANT
* ETIENNE DAHO, le 17/10 : Fiers ; le 18/10 : Le Mans ; du 21 au 28/10 : Paris (Olympia).

cement. Mais ce qui m'a frappé, c'est le talent développé par les jeunes actrices-acteurs/chanteuses-chanteurs/danseuses-danseurs. Aucun d'entre eux ne sont professionnels, mais ils jouent souvent moins faux que de vieux routiers des planches. Même si la justesse de la voix de certains n'est pas toujours fidèle à la mélodie chantée, on ne reconnaît à aucun moments les si désagréables tics de pros. "Titanic Mississippi", c'est un grand souffle de fraîcheur, mais c'est aussi un spectacle qui tient drôlement bien la route, une trame à rebondissements qui ne vous laisse pas décrocher un seul instant, un spectacle complet, puisqu'il marie la musique, la danse et le théâtre. Bref, c'est un tour de force auquel on pourrait souhaiter que de véritables gros moyens soient offerts. Pourtant, lorsqu'on constate que ce sont les jeunes du Centre de Formation Agréé d'Hérouville qui ont réalisé les décors,

SHOW DEVANT
* ROD STEWART, le 20/10 : Paris (POP Bercy).

qu'une partie des costumes a été faite par les élèves du LEP de Saint-Denis, que maquillages et coiffures des acteurs sont assurés par les ateliers spécialisés de l'Education Surveillée de Seine Saint-Denis, la question se pose à l'évidence de savoir pourquoi l'expérience "Titanic Mississippi" fait figure d'exception, alors que le mot "jeunes" encombre la bouche de tous les politiques. Et même sans entrer dans ces considérations, dites-vous que "Titanic Mississippi" vaut bien un spectacle d'Higelin, alors que ce dernier aimait faire figure de seul troubadour-rock français, réussissant l'exploit de contribuer à ruiner, grâce à sa mégalomanie, l'un des plus gros producteurs de shows rock en France, tout en exploitant à titre de faire-valoir deux des plus grands artistes d'Afrique de l'Ouest. A tout prendre, je préfère encore les approximations passionnées de "Titanic Mississippi".

TINA TURNER

"Break Every Rule" (Capitol/Pathé Marconi)



A l'occasion de la sortie de ce nouvel album, Tina Turner vient justement de faire un tour à Paris, où elle s'est entretenue avec les journalistes. A la question qui lui a été posée de savoir ce qu'elle pensait de la sortie, parallèlement à ce nouvel album, d'un enregistrement réalisé avec son ex-mari Ike Turner en 1975, elle a répondu qu'effectivement elle avait entendu ce morceau, par hasard un jour, dans un magasin, mais que la plupart du temps, lorsqu'elle entendait cette musi-

que qu'elle jouait il y a longtemps, elle avait envie d'éteindre la radio. Personnellement, c'est plutôt "Break Every Rule" qui me ferait cet effet... "Private Dancer" était tellement idéal qu'il était difficile de réussir un deuxième album en utilisant les mêmes recettes. Tout cela partait pourtant d'un bon sentiment. Tina Turner, en enregistrant ce nouvel album, a voulu remercier tous ceux qui lui ont permis d'accéder, de manière inespérée, au sommet de sa renommée. Seulement voilà, la magie ne fonctionne pas à tous les coups et il faut bien dire que ces Messieurs les artistes devaient singulièrement manquer d'inspiration, à commencer par le tandem Terry Britten/Graham Lyle, qui signe carrément cinq morceaux sur onze, les différentes griffes de Bowie, Mark Knopfler, Rupert Hine ou Brian Adams ne parvenant pas vraiment à offrir le brio nécessaire à rattraper l'ensemble. Bien sûr, Tina reste cette louve sensuelle à la voix incomparable et c'est peut-être pourquoi on lui en veut de n'avoir choisi pratiquement que des chansons en demi-teinte. Vous y comprenez quelque chose, vous, quand une des plus grandes chanteuses de R&B vous dit qu'elle a, en fait, toujours rêvé de faire de la variété ? Faut vraiment avoir besoin de reconnaissance, vraiment besoin d'amour, besoin de tirer un trait sur un passé pas si heureux que ça... D'ailleurs elle le dit : "I Tina", son autobiographie publiée aux USA et en Angleterre, a été écrite pour que les gens arrêtent de lui parler de ses quinze années passées à chanter du R&B et à servir de bonne à Ike Turner. Enfin, ce n'est quand même pas une raison pour refuser à tout prix de sonner encore un peu "black"... Bah ! Et puis tout ça, c'est des conneries, parce qu'on finira par tout lui pardonner en la revoyant sur scène lors de sa grande tournée mondiale prévue pour 1987, ou quand le cinéma lui offrira un rôle aussi flashant que celui qu'elle tenait dans "Mad Max III"...

TORCH SONG

"White Night" 45 tours (Vogue).

Si vous êtes un assidu de ces pages, peut-être vous souvenez-vous que le premier choix d'Etienne Daho pour la production de son dernier album s'était arrêté précisément sur Torch Song. Excellent petit groupe actuellement réduit à un duo : Laurie Mayer au chant et William Orbit à tous les instruments, Torch Song nous offre avec "White Night" un petit bijou de pop-song. Très belle voix, recherche fort intéressante de sons synthétisés, avec cette réalisation sans faille, Torch Song devrait satisfaire les plus difficiles parmi les amateurs de pop.

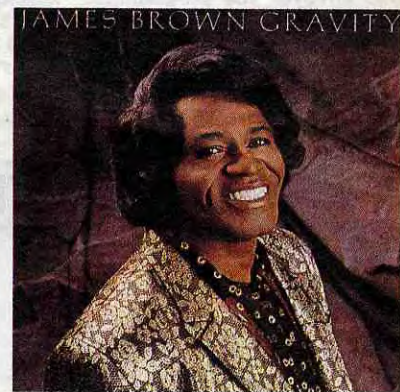


JAMES BROWN

"Gravity" (Scoti Bros./CBS)

Problème similairement inverse à celui de Tina Turner pour le Parain, Mr. Sex Machine, - qui nous gratifie d'un sourire super-prothèse sur cette pochette d'un gout absolument exquis -. Lui s'est forgé un style tout à fait unique dans la seconde moitié des années 50 et jamais il ne s'en est réellement éloigné depuis. Vous pourriez donner n'importe quelle chanson à James Brown, il la réduirait à un groove lancinant sur tempo irrésistiblement dansant, y ménagerait quelques breaks bien sentis pour relancer la machine à devenir fou, ferait attraper au guitariste un tour de poignet à force de mouliner ses riffs et poserait là-dessus sa voix de rocaille : aucune confusion possible, ce serait du James Brown. Seulement, il y a une manière et manière de le faire et il semble qu'avec son nouveau label Scotti Brothers, distribué par CBS, Mister Brown

a obtenu les moyens requis pour donner le meilleur de lui-même. Il s'est même offert quelques petits luxes : la voix de Alison Moyet sur "Let's Get Personal", le sax de Marceo Parker sur "Turn Me Loose, I'm Dr. Feelgood", la guitare de Stevie Ray Vaughan sur "Living In America", les synthés de Stevie Winwood sur "How Do You Stop". Avec cette dernière chanson, Mister Brown commet d'ailleurs LA big faute de goût de l'album, en pompant en toute ingénuité le fabuleux "Nightshift" des Commodores. Heureusement que le reste est à la hauteur de la réputation du bonhomme !



INFOS TOUT POIL

* Vous ne connaissez rien à la musique algérienne, vous n'avez jamais vu un public maghrébin porter littéralement ses héros musicaux à force de youyous, d'ovations, de réactions enflammées aux paroles chantées ? Non. Alors laissez-moi vous dire qu'il manque sérieusement quelque chose à votre expérience de la vie. Pour tant, rassurez-vous, il vous reste encore quelques chances de participer à cette féerie d'émotions, avant que ce pays ne devienne définitivement xénophobe, soumis à des lois fascistes et sous la botte d'une bande d'abrutis rétrogrades avides de pouvoir. L'une de ces dernières chances vous est offerte le samedi 18 octobre dans la belle salle de l'Olympia, où vous pourrez assister au rendez-vous d'amour entre Cheb Mami et son public. La fête aura lieu à partir de 14h : une expérience que vous ne pourrez pas regretter.

MELI-MELODRAME

Le voile des illusions,
un film de R. Bolewlaski (1934) avec Greta Garbo
sur FR3 le dimanche 19 à 22h30 en V.O.
Un vrai mélo comme on n'en fait plus. Désuet. Kitsch.
Anachronique. Pour Garbo, intemporelle.
BOMBYX.



Un petit ciné 16 qui sans prétentions dit beaucoup de choses sur la société et ses exclus. Sans dramatisations excessives, ni schématisations psychologiques outrancières, voilà un parcours humain émouvant, sobre, sans masques. La volonté d'authenticité du réalisateur compense la faiblesse des moyens.

Diffusion le jeudi 23 à 20h35 sur FR3.
Photo FR3.

BRUBAKER

Film de Stuart Rosenberg (1985) avec Robert Redford, Tim McIntire, Yaphet Kotto et Jane Alexander.

À la fin des années soixante, Brubaker (Redford) criminologiste en renom mène une enquête à la ferme-prison de Wakefield (Arkansas). Sous le nom de Stan Collins pour les prisonniers, et du matricule 29450 pour les gardiens, il assiste à la vie quotidienne des détenus : viols, bagarres, magouilles, corruption...

Les gardiens sont pour la plupart des prisonniers en fin de peine. Le meurtre, un additif au règlement et la torture, le loisir favori des gardiens et des détenus (je te tiens par la...). Malgré l'enquête de Brubaker, le gouverneur ne change rien au système et ce dernier se trouve en danger.

Rosenberg s'affirme comme un spécialiste de l'univers pénitentiaire après *Luke la main froide* avec Newman, voici "Brubaker" avec Redford, autre spécialiste des bonnes causes. Inspiré d'une histoire vraie, le film fait froid dans le dos.

Diffusion le mardi 21 à 20h35 sur C+.



LA FEMME DU VOISIN

NOTRE HISTOIRE

Film de Bertrand Blier (1984) avec Alain Delon, Nathalie Baye, Michel Galabru, Geneviève Fontanel et Sabine Haudepin.

Robert rumine sa solitude dans un train en contemplant un paysage bovin tandis que des ruminants mâchent leur spleen en regardant les boîtes de conserves sur roues qui défilent devant leur mufles. Une mammifère entre dans le compartiment de Robert et s'offre à lui. Beau, vidé mais pas muflé, Robert, à qui elle fait un effet boeuf, sans gêne, hisse la jeune personne sur la moitié inférieure de son anatomie et lui broute la membrane linguale.

Mais Robert la suit lorsqu'elle descend. Il s'accroche au grand mécontentement de la jeune femme qui ne donne jamais suite à ce genre d'aventures. Robert s'installe dans l'appartement de Donatienne (Baye), une compagnie et quelques canettes suffisant à son bonheur.

Survient alors un troupeau d'amis de Donatienne : Duval, Carmen (Haudepin) qui recherche une âme-sœur et puis Emile (Galabru), un voisin, et puis... tout le monde se déplace chez Emile qui présente sa femme Madeleine (Fontanel) à tout le monde et offre à boire à la ronde.

Même si c'est l'un des moins bons Blier, ça vole encore au-dessus de la production française. Les dialogues sont saignants à souhait, les situations incongrues, les personnages bizarres mais logiques. Malheureusement, Blier n'a jamais su terminer un film à part "Les Valseuses", et celui-ci part en quenouille au bout de 45 minutes. Néanmoins la première moitié et la performance de Delon (César, vachekiri te salutante) méritent largement le détour. Blier, a au moins le mérite de chercher l'insolite, une démarche trop rare pour ne pas l'encourager.

Diffusion le mardi 21 octobre à 20h35 sur A2.
Photo A2.

LIAISONS SECRETES

Film de Richard Quine (1960) avec Kirk Douglas, Kim Novak, Ernie Kovacs, Walter Matthau et Barbara Rush.

Dans la banlieue bourgeoise d'une grande ville américaine, Larry, architecte, archi à l'aise financièrement, aime sa femme et

ses enfants. Mais la voisine (Novak) est bien charmante et leurs rencontres se transforment en romance sur canapé archiprofond.

La situation se prolonge et ce double jeu périlleux les irrite. Larry (Douglas) a recours à des ruses archi courues. Il utilise un client comme paravent à ses ébats. Tout va pour le mieux dans le meilleur des adultères lorsque Larry se rend compte que le mari de sa maîtresse s'intéresse à l'épouse de l'amant de sa femme (vous suivez ?). Non. Bon, je reprends. Ce salaud de voisin non content d'être un mari encombrant, cherche à tromper sa merveilleuse petite femme avec qui ? Avec Mme Larry. Son épouse à lui.

Larry jaune à cette nouvelle. Moralité : Quand histoire de curry jaune, épicés froides sont mal-aimées. Pour les mal-entendants voici le décodage Antyope (quand histoire de cul, rit jaune et pisser-froid sont mâles-aimés).

Malgré le sujet, le film n'a rien d'un vaudeville bas de gamme. Élegant, voire sophistiqué, il donne de l'amour une vision plutôt mélancolique.

Diffusion le lundi 20 à 20h35 sur TF1.

UNE FEMME LIBRE

Film de Paul Mazursky (1977) avec Jill Clayburgh, Alan Bates et Michaël Murphy.

Erica (Clayburgh) et Martin mènent une vie sans histoires. Erica travaille à mi-temps dans une galerie d'art, Martin pointe dans une banque et leur fille s'occupe au collège. Mais un jour Martin annonce qu'il a une maîtresse depuis un an et qu'il demande le divorce.

Erica se retrouve seule et assume mal l'échec de son couple. Elle recourt aux soins d'un psychologue qui l'encourage à prendre des risques. Elle se lance dans des aventures sentimentales mais sans s'engager. Mais un jour l'amour frappe à nouveau à sa porte (à 17h30 pour être précis et sous l'uniforme de...). Va-t-elle oser y répondre ?

Mazursky fidèle reflet de l'air du temps filme les états d'âme de la société américaine depuis une quinzaine d'années. Des constats sensibles, intimistes mais guère passionnants.

Diffusion le dimanche 19 à 20h30 sur C+.

CELLULES GRISES

OXYGÈNE

Ciné 16 de Jean-Paul Roux avec Jean-Marc Maurel, Michel Robin, Julie Ravix et Rémy Darcy.

Après 3500 jours de réclusion, Bernard (Maurel) obtient une permission de sortie, deux ans avant sa libération. 48 heures de liberté pour aider à sa réinsertion, y a rien de trop. Après dix ans de cellule, Bernard a quelques problèmes de déphasages avec la réalité extérieure.

Il part à Marseille voir sa famille, chercher des nouvelles de son amie et tenter de trouver du travail. Dans cette course contre le temps, l'émerveillement fait place peu à peu au désenchantement puis à l'amertume. Seul tonton (Robin des villes) le retient de replonger dans la délinquance. Et encore. Reviendra-t-il dans sa cellule ?

INVRAISEMBLANCE

LES 39 MARCHES

Film d'Alfred Hitchcock (1936) avec Madeleine Carroll, Lucy Manneim, Robert Donat et Godfrey Tearle.

Au Palladium, un music-hall londonien, Mr. Memory répond aux questions du public. Une bagarre entre spectateurs provoque une panique au cours de laquelle Robert Hanay (Donat) protège une brunette. Il l'invite à dîner chez lui. Avec un adorable accent allemand, elle lui déclare s'appeler Annabella Smith et être poursuivie par les séides d'un réseau d'espionnage : les 39 marches.

Robert n'en croit pas un mot mais lui offre l'hospitalité. Au cours de la nuit, elle se jette dans ses bras un couteau dans le dos en lui tendant un message (pas facile à exécuter).

Robert se rend en Écosse. Dans le train, il rencontre une blondinette mais l'annonce du meurtre d'Annabella l'oblige à écouter cette charmante conversation.

L'action change sans cesse de direction, le héros se travestit de multiples fois, l'humour d'Alfred n'épargne ni les femmes, ni les animaux, ni la religion, ni la politique. Il s'agit du premier film d'Alfred où, ne se préoccupant plus de la vraisem-



blance de l'histoire, il sacrifie le scénario au plaisir de l'émotion pure. Délectable.

Diffusion le dimanche 19 à 20h35 sur TF1.
Photo Ciné-Plus, la librairie de cinéma, 2 rue de l'Etoile 75017 PARIS Tél 42.67.51.52.

LES CARABINIERS

Film de Jean-Luc Godard (1963) avec Marimo Mase, Albert Juross, Geneviève Galea, Catherine Ribeiro et Barbet Schreder.

Soit un royaume imaginaire avec son bidonville où vivent deux couples de paysans : Ulysse et son frère Michel-Ange et leurs femmes Vénus et Cléopâtre. Un jour, les carabiniers leur apportent une lettre de mobilisation. Séduits par les promesses, poussés par leurs femmes, ils partent la fleur au fusil.

Soit une guerre fraîche et joyeuse (viols, vols, assassinats) qui n'altèrent en rien leur moral. Après plusieurs années, ils reviennent estropiés mais avec un butin : une valise pleine de...

Soit un Godard complètement Godardien où l'imaginaire est roi. Le décor, les personnages, les dialogues sont réduits à l'essentiel : l'idée. Le message s'énonce de lui-même sans artifices. Pas de symboles, pas de périphrases mais pas de spectacle non plus. De la matière brute, simple mais à l'opposé du cinéma de divertissement.

Diffusion le vendredi 24 à 23h00 sur A2.

TOUT FEU, TOUT FLAMME

FRED CONNEXION

Comédie de Serge Korber avec Alain Doutey, Sophie Barjac, Jacqueline Doyen et Claude Villers.

Bastien Mercier (Doutey) voit la vie en rose. Quarante ans, divorcé, député, fiancé à l'héritière d'un magnat de la presse, présentateur télé vedette, il reçoit

ce soir le gratin du monde politique : le président du Sénat, le garde des Sceaux et autres seigneurs de moindre importance.

Il garde la tête froide lorsqu'il découvre son ex-femme, Fred (Barjac), dans sa salle de bains, mais il manque de s'effondrer lorsqu'il trouve un cadavre sur le plateau de l'émission. La situation se complique peu à peu. Il essaie de dissimuler l'existence de Fred à sa fiancée, le cadavre dans un congélateur mais Fred peu discrète accumule les gaffes... et les cadavres.

Mercier est débordé et le congélateur aussi.

Le quatuor Korber-Watton-Doutey-Barjac a encore fait des siennes. Résultat, une comédie farfelue, pas trop bien ficelée mais les rebondissements relancent l'intérêt. Malgré les cadavres, une histoire sympathique qui finit bien, scénario oblige. Notons que Claude Villers incarne encore une fois le personnage fantasque du Commissaire Brouillard.

Diffusion le mercredi 22 à 20h35 sur A2
Photo A2.



LA FEMME MODELE

Film de Vincente Minelli (1956) avec Gregory Peck, Lauren Bacall et Dolores Gray.

Venu à Hollywood pour chroniquer un open de golf, Mike Hagen (Peck), journaliste sportif, y rencontre une charmante jeune femme, Marilla (Bacall). Avec l'argent d'un pari heureux, il mène la joyeuse vie toute la soirée en sa compagnie. De retour à New-York, ils se marient sans avoir fait plus ample connaissance. Hors l'amour, leur éducation et leurs fréquentations les opposent.

Marilla vit dans le luxe et dessine des

modèles haute couture, Mike a l'habitude des arrières salles enfumées des supporters de boxe. Mike se sent comme un éléphant au milieu des artistes qui fréquentent l'appartement de Marilla. Il préfère la compagnie d'individus moins raffinés. À la suite d'un article incisif contre un manager de boxe, Mike se cache quelques temps.

Remake de la comédie de G. Stevens "La femme de l'année" "La femme modèle" bénéficie d'une distribution moins brillante mais d'un vision un peu inversée. Ici, l'univers de la mode bénéficie de l'indulgence et de la tendresse du réalisateur. Rien de plus normal puisque Minelli a commencé sa carrière comme décorateur.

Diffusion le mardi 21 à 20h35 sur FR3.

DAN DARE DE VIRGIN GAME POUR COMMODORE 64/128.

Hell, une bombe atomique est cachée dans un astéroïde qui menace de percuter notre belle planète. Nous sommes tous perdus, à moins que... Oui ! C'est un avion, c'est un oiseau, c'est cela, ouiii ! Ah, quelle chance ont eue les jeunes Américains de pouvoir construire leur personnalité en s'inspirant des gens formidables, loyaux,

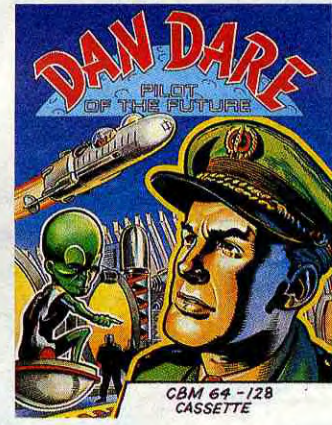
honnêtes et droits qui peuplaient les Comics des années 50. C'est tout à fait le genre de types qu'il aurait fallu pour une affaire de ce genre.

Eh bien, c'est justement Dan Dare, sympathique astronaute qui va faire son possible pour sauver la terre. Euh, dans les faits, tout ceci n'est pas aussi simple qu'il y paraît.

Autant vous prévenir tout de suite, il s'agit d'un jeu, donc, Dan Dare ne fera que ce que vous lui dicterez, et ce, par l'intermédiaire du joystick. Rahhh, je n'en peux plus, il faut que je parle du graphisme. Comme la bédé, je ne peux pas dire mieux : comme la bédé. Bon, d'abord, y a l'écran de présentation. Super. Ensuite, press fire, et hop, vous voilà sur l'astéroïde. Le temps de poser vos grenades à l'endroit idoine et de quitter ce lieu qui va craindre dans très peu de temps à bord de l'Anastasia, votre vaisseau, et c'est gagné. Comme l'action ne sera pas de tout repos, à cause du vilain Mekon qui fait rien que vous faire des misères, continuons à admirer l'écran. Et pourquoi est-il admirable, cet écran ? Autant vous le dire tout de suite, je suis fana de la mise en page des vieilles bédés, et devant mes yeux, je retrouve la même ambiance. En dépit du fait

qu'il s'agit d'un jeu d'arcade, des fenêtres apparaissent de temps à autre pour vous informer des conséquences de vos actions, et alors, on peut dire que j'aurai ramé pour dire que les fenêtres sont comme des cases de bédé, avec de grosses et grasses lettres, comme la typo de l'époque. En plus, pas la peine de se mouiller les doigts pour tourner les pages, outre le fait que c'est très mal poli, c'est l'ordinateur qui se chargera de les tourner à votre place. Autre avantage, ça bouge. Ben oui, à la différence d'un album, le personnage se ballade "pour de vrai". Certes, y a pas de scrolling et d'ailleurs, j'ouvre à cet instant une parenthèse : de plus en plus de softs n'utilisent plus le scrolling et préfèrent pour le remplacer, le changement rapide de page écran. C'est très bien de changer de page écran rapido, seulement voilà, ça prend de la place en mémoire et

après y a plus la place pour mettre de la jolie musique. Allez, on pardonne et on ouvre ses oreilles. Dan Dare est le logiciel de la semaine. Qu'on se le dise.



AMSTRAD	Amsynthe	page 27
Francisco Dos REIS	Witchcraft	page 9
AMSTRAD	Gob	page 3
Stéphane VALLOIS	Basic Etendu	page 28
APPLE	Bruce	page 30
J.F. SALMON	J.M. SAUMONT	page 30
CANON X07	EXL 100	Carpathians 1879
F. Xavier JOURDREN	J.L. et F. FARGES	page 10
CBM 64	MSX	Sir Yann
J.M. SAUMONT	Laurent AUBLE	page 8
ORIC	ORIC	Raule
Jean François BUSTARRET	Jean François BUSTARRET	page 5
SPECTRUM	SPECTRUM	Casse-Tête
Alain JONQUET	Alain JONQUET	page 4
TI 99/4A (be)	TI 99/4A (be)	The Master
Jean Marc MERSANT	Jean Marc MERSANT	page 9
Thomson T07	Thomson T07	Danger
Stéphane PRIMAULT	Stéphane PRIMAULT	page 7
VIC 20	VIC 20	Le Vase d'or
Philippe SILLON	Philippe SILLON	page 6
ZX 81	ZX 81	Galaxians
Jacques D'HONDT	Jacques D'HONDT	page 29



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

ATARI 1040 STF

- UNITÉ CENTRALE 1 Mo, Lecteur de disquettes 3" 1/2, 720 Ko, Basic Logo, Tos, résolution 640 x 400 (monochrome), 640 x 200 (couleur), Palette de 512 couleurs, Interfaces série, centronics

- + Moniteur couleur 11.990 F.
- + Moniteur monochrome 9.990 F.

NOTRE AVIS : Plus que la fiche technique, déjà éloquentes 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
11 990 F. T.T.C.
moniteur couleur



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

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

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

ATARI 520 STF

- UNITÉ CENTRALE 512 Ko, Lecteur de disquettes 3" 1/2 360 Ko, Basic, Logo, Tos, Résolution 640 x 400 (monochrome), 640 x 200 (couleur), Palette de 512 couleurs, interfaces série, centronics Seul 3 990 F.

UTILITAIRES :

- HABAWRITER : traitement de texte français, permet de travailler sur plusieurs textes en même temps 680 F.
- TEXTOMAT : traitement de texte, français compatible Datamat et Calculmat 450 F.
- 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 1.390 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.

LOGICIELS 520 ET 1040 JEUX :

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

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

LOGICIELS 130 XE :

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

PROGRAMMER EN JOUANT

Crédit immédiat sur tout le magasin

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



PROMOTION
2 290 F. T.T.C.

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Commande de 5 cartouches : 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 Téléc. : 220 064 F/1303 RAC
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
parking gratuit Maubert-Lagrange