

VIDIMUS

# L'AMSTRAD PC, COMPATIBLE ? MOUI !

## TELOCHE

Un coup fin de Canal + :  
"Trois hommes et un couffin".  
Page 31.

## CINOCHÉ

Tiède : Meryl Streep attise  
Nicholson dans "La Bru-  
lure". Page 2.

## MUSIQUE

Huey Lewis and the News  
en concert. Yeah !  
Page 18.

## INFO BD

Les potes à Renaud font  
de la BD. Page 21.

## CONCOURS PERMANENT

2 bâtons et un voyage en  
Californie avec bobonne ?  
Facile ! Page 22.

## BIDOUILLE GRENOUILLE

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

## DEULIGNES

Les fainéants sont en  
page 14.

## FORMATION ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous  
attendent page 30.

## C'EST NOUVEAU,

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



Vous avez cinq  
minutes ? Alors  
venez jeter  
un coup d'œil  
sur le premier  
vrai test de  
l'Amstrad  
PC 1512.

Pourquoi, les  
autres étaient  
faux ? Non :  
archi-faux !  
Bidonnés ? Non :  
archi-bidonnés !

Voir page 12

## COMMODORE EXPO : LA GALERE !

Commodore Expo a été un succès à la Commodore : un nombre inimaginable d'exposants (30), des visiteurs à la pelle (5000), une surface d'exposition hallucinante (200 m<sup>2</sup>) et des nouveautés par camions entiers (2). Et si on les écoutait, ils se féliciteraient presque ! Voir page 12.



DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 •

COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 •

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

TEXAS TI99/4A • THOMSON T07, T07/70 ET M05 •

LES LOGICIELS

**BORLAND**  
INTERNATIONAL

SONT AU CLUB

Voir page 15

## GAI, GAI, LES GAYS !

Pas de doute, 1986 restera comme l'année des films "gays" (homos pour les ignares). On avait eu "Mort à Venise" de Visconti, "Querelle" de Fassbinder ou "L'amour blessé" de Chéreau mais séparément. Cette année, ça va en faire trois d'un coup, et pas des moindres : "Tenue de soirée", "My beautiful laundrette" et aujourd'hui "Clins d'œil pour un adieu"... alors que Robert est, sans se l'avouer, terrorisé

Jacq

## CLINS D'OEIL SUR UN ADIEU

de Bill SHERWOOD

avec Richard GANOUNG (Michael), John BOLGER (Robert) et Steve BUSCEMI (Nick)

16/20

Et vlan, le syndrome "My beautiful laundrette" remet ça. On dira que c'est une mode. Chérif pourra bien hurler que je ne dis du bien que des films d'homos, je n'en tiendrais pas compte (cause que je serais tout contre, persiste l'infâme Chérif !). Et comme tête de mule, difficile de trouver mieux ! Alors oui, **Parting Glances** (le titre en anglais) est encore un film gai sur les "gays", un truc impossible à raconter sous peine de vous faire tous fuir. 24 heures de la vie d'un couple homo (Michael et

Robert) à New-York, la dernière journée avant que Robert ne parte en Afrique pour une mission humanitaire. 24 heures durant lesquelles ils feront l'amour (c'est très pudique, rassurez-vous !), se traîneront de dîner d'adieu en cocktail d'anniversaire et tenteront de régler le seul gros problème qui gâche leur existence : Nick. Nick, rocker décadent, a été l'amant de Michael avant que celui-ci ne se mette en ménage avec Robert. Aujourd'hui Nick crève doucement mais sûrement du Sida, sans se plaindre, en tout humour et folie de musicos branché. Michael est le seul à vraiment s'occuper de lui, lui rendre visite (il lui fait même à bouffer !)... alors que Robert est, sans se l'avouer, terrorisé



par cette maladie dérangeante et implacable. La question sera de savoir s'il part en Afrique *réellement* à cause de son job ou pour s'éloigner du virus, de la mort qui rôde trop près de lui...

Vé, le sujet scabreux, difficile, glissant (prend de la vaseline, me crient les ignobles informateurs !). Et comme dans "My beautiful laundrette", en pire (le Sida en plus), le film évite tous les pièges voyeurs, tous les dérapages débiles (genre : "oh les pov' minous, z'avaient qu'à faire attention"). Pas de sentimentalisme, pas de morale papale inconvenante et dépassée. Un regard amical et franc sur des mecs qui vivent et aiment comme ils le veulent et qu'aucune terreur, même cancérogène, ne saurait arrêter (oseront-ils dédier le film à Thierry Le Luron ?).

Tout serait parfait (les acteurs, tous inconnus, sont tous formidables) si l'histoire n'était restreinte au petit monde intello new-yorkais : ils sont soit écrivain, soit musicien, soit peintre... Ça a quelquefois l'air de ne pas nous concerner mais qui sait...

## LA BRÛLURE

de Mike NICHOLS

avec Meryl STREEP (Rachel Samstat), Jack NICHOLSON (Mark Forman), Jeff DANIELS (Richard), Maureen STAPLETON (Vera, la psychologue) et Milos FORMAN (Dimitri)

Alors justement, le problème de "La Brûlure", c'est que c'est un film moyen, quoi. Y a rien à en dire. Genre, c'est comme si je voulais décrire un truc gris sur un fond gris : hardos. On pourrait commencer par un bout d'histoire, le début par exemple. Et en plus, c'est un bon exemple, mais vous n'en doutez pas...

12/20

Or donc, Mark et Rachel se re-ontrent à une de ces bonnes vieilles fêtes d'après-bénédiction nuptiale. Pour eux le mariage n'est plus qu'un vieux souvenir, une horreur ringarde et insoutenable... Ils en sont revenus, vite fait, bien fait et croulent encore sous les souvenirs atroces de leur divorce respectif. La brûlure est là, bien tapie dans leurs tripes, prête à se réveiller au mauvais moment ! Un regard amical et franc sur des mecs qui vivent et aiment comme ils le veulent et qu'aucune terreur, même cancérogène, ne saurait arrêter (oseront-ils dédier le film à Thierry Le Luron ?). Tout serait parfait (les acteurs, tous inconnus, sont tous formidables) si l'histoire n'était restreinte au petit monde intello new-yorkais : ils sont soit écrivain, soit musicien, soit peintre... Ça a quelquefois l'air de ne pas nous concerner mais qui sait...



sain. Jusqu'au jour où, bonjour le vaudeville, Rachel s'aperçoit que Mark la trompe avec une bécasse du quartier. La honte, le dépit, on ne sait pas, en tout cas elle se tire, sa même dans les bras. Plus tard, elle reviendra, et encore un peu plus tard, elle repartira, baffouée pour la seconde fois. La brûlure en est alors au troisième degré, leur couple ne s'en remettra pas... Rien de bien neuf sous le soleil question scénario. Une pièce taillée sur mesure pour deux monstres, et pas des moindres, Nicholson et Meryl Streep. Quelque chose de bien propre, gentillet (terne ?) qui rap-

pelle furieusement le "Falling in love" de l'an dernier avec la même Streep et l'autre De Niro. Et bien évidemment, Meryl Streep est parfaite, lumineuse, touchante, naïve et tout et tout. Nicholson, là, joue moins bien, coincé qu'il est, le pauvre homme, par son rictus cynique et désopilant chopé pour "L'honneur des Prizzi". En clair, c'est du sous-Woody Allen (déjà que ça se déroule en plein milieu intello, moitié à New-York, moitié à Washington), trop respectueux, trop lisse, trop superficiel. C'est chou comme tout, mais tiède. Comme brûlure, ça gaze pas fort...

## DES EPOUX POUR UN MYTHE

Joie, bonheur, allégresse, les cinéphiles avertis voient débarquer sur leurs écrans un nouveau John Cassavetes. Nouveau ? De 1970 très précisément, mais les Cassavetes, c'est bien connu, font l'histoire du cinéaste et n'ont donc pas d'âge. Pire : **HUSBANDS** réunit trois héros du cinéma indépendant amérloque, le beau John C. Lui-même, Ben Gazzara et Peter Falk, avant qu'il ne soit atomisé par l'imper de l'inspecteur Colombo.

Au départ de **HUSBANDS**, les potes sont quatre : une série de photos crades nous renarde sur le temps des copains. Générique, et le film s'ouvre sur une enfilade de limousines noires. Funérailles, le quatrième vient de mourir, sa veuve pleure beaucoup. Les trois autres sont très dignes, mais ça c'est l'apparence des cho-

ses. En fait rien ne va plus et ils fuient de chez eux pour une longue beuverie aussi grossière que désiroire, avant de s'envoler pour Londres pour y baiser et boire pour oublier. Une fugue pour respirer, s'arracher le désespoir qui monte à la gorge...et d'abord pour s'éclater entre vieux cons.

Ça a d'abord l'air immonde, crasseux, caricatural et puis, non, une virée entre potes (je sais de quoi je parle) c'est vraiment ça. Et là, c'est le premier film à en parler *réellement*.

Et pour faire vrai, parce qu'une beuverie c'est interminable, Cassavetes a choisi de faire long, très long, très très long (2h 20 !). Mais STOP ! Des moments parfaits, lumineux, incroyablement émouvants et justes attendent le spectateur patient. Un effort récompensé au centuple. **Husbands** est de ces toiles mythiques qui font tant de bien sans qu'on s'en aperçoive au premier abord. Insensé et essentiel !

## SHANGAÏ SURPRISE

de Jim GODDARD

avec MADONNA (Gloria Tatlock), Sean PENN (Glendon Wasey), Michael ALDRIDGE (Mr. Burns) et Paul FREEMAN (Walter Faraday)

9/20

Enfin le premier film réunissant Mr et Mme Madonna (ou Mr et Mme Penn, mais à chaque jour suffit sa Penn, ha, ha !). Faut-il en rire ou en pleurer quand on connaît les monstrueux caprices du couple le plus starié du moment (à ne pas confondre avec J.M. Le Pen et Y. Horner) : d'innombrables propositions leur ont été faites, toutes dédaigneusement refusées parce qu'elles mettaient en cause la somptueuse image de marque du ménage idolâtré... Du coup, et c'était à craindre, **Shangai Surprise** a tout de la pub pour lessive (pas de marque à l'antenne, merci beaucoup) : propre, lisse, ringard, pseudo-comique... sans surprises quoi. Un comble !

On sent dès le départ, quand Glendon est recueilli sur un quai faussement glauque par la timide, but choc, Gloria, que toute velléité bassement craignos ou vaguement originale va être impitoyablement balayée. Et pour en arriver là, à ce résultat "irréprochable" (mais chiant), il fallait un alibi pratique et facile d'emploi. Ce sera l'excuse de la parodie de grands classiques tels que "Casablanca" ou "Le faucon maltais". Alors oui, on y retrouve, comme dans ces sublimes exemples, les

décor "réalistes" et kitsch en diable, l'exotisme colonialiste, l'empreinte hollywoodienne sur tout ce qui bouge. Mais non de non de non (et j'insiste), aucune trace ici de la magie des stars (on appelle ça le glamour), de Bogart à Bergman en passant par Peter Lorre ou Mitchum, des instants humides et somptueux qui transforment le pire navet en film aérien, hors du temps. Eternel. A l'époque les films racontaient peu mais bien, aujourd'hui on court plus vite que son ombre, les affrontements de stars se transforment en course-poursuite effrénée aux "multiples rebondissements". Mais ce qui est bon pour un polar

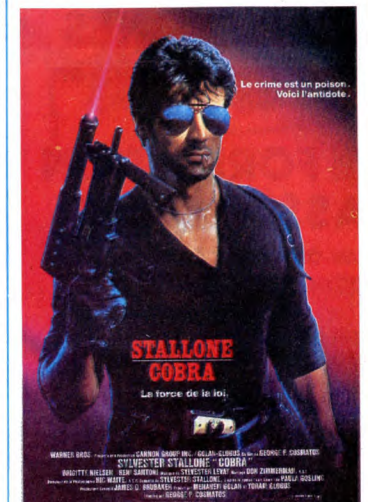
type "Hitcher" ou "Police Fédérale" ne l'est plus pour "Shangai Surprise" : que Glendon soit chargé de retrouver, avec l'assistance amicale et sévère de Gloria, 500 kgs de drogue et qu'il lui arrive des tas de malheurs en route, fort bien. Que les deux chéris se fassent la gueule de bout en bout pour finir dans le même pieu, on s'en doutait largement. Mais pourquoi diable, ce besoin délirant d'empiler, d'en foutre plein la vue ? Evidemment, la technique est fabuleuse, les décors splendides, les combats amusants, les gags croquignoles (Glendon et ses cravates porno), mais tout ce qui est sentiment, donne constamment l'impression d'être en toc, forcé, lourdingue. Impossible de savourer l'instant, de glisser sur un clin d'œil bandant, sur une main câline. Vite, toujours plus vite ! On en sort essoufflé d'avoir trop couru après un diamant sacré et de ne découvrir, à l'arrivée, que de la pâle verroterie. Brillant mais sans valeur...



## TRES TRES TRES TRES NULS

Quelle semaine ! Vous avez pas idée du labeur éreintant du critique quand on est obligé (on a de la conscience professionnelle, y a pas à chier !) de se farcir, dans la foulée, deux monuments de vulgarité, de bêtise et d'anti-cinéma apocalyptique. Et pas sexiste avec ça puisque le premier a pour héros (zéro ?) Stallone alias Cobra, alors que le second fait jouer de la gâchette à une somptueuse plante, nommée Betsy Russel, alias Angel. Même principe de base, désolant et classique : massacrer un maximum de soi-disants pourris sur le principe d'une quelconque purification morale de la société. De l'auto-défense fascisante.

D'un côté **COBRA** de George P. COSMATOS touche le fond de la logique stallo-nienne : le Bien par le Mal (ou par la force, pour moi c'est kif-kif !). Avec en prime, un point de départ séduisant : ne pas montrer les biscuits à Stallone. Pari perdu : sans sa gonflette, on s'aperçoit encore mieux qu'il joue comme une savate en lambeaux... "Cobra" n'a strictement aucun intérêt, sauf pour Sly himself puisque 1) il a touché 12 millions de dollars pour porter des Ray-ban et machouiller une allumette durant 90 minutes (et moi quand ?), 2) il a enfin exorcisé le complexe qui le poursuit depuis son enfance. Stallone, si vous ne le saviez pas, a été longtemps la risée de ses petits copains à cause de son prénom Sylvester (le rrrro minet). Pour se venger, il n'a rien trouvé de mieux (c'est lui qui a écrit le scénario) que de se faire appeler Marion (ouh la fille !!!) Cobretti...alias Cobra (mais quel humour...). L'imagination de M. Stallone n'est assurément pas nichée dans



ses biceps, elle est bien trop faible pour ça ! L'intelligence est un poison, "Cobra" en est l'antidote...

Un mot rapide sur l'autre déchet de la semaine, le nullissime (ah si j'avais des notes négatives ! **ANGEL II LA VENGEANCE**. Ça doit être la suite d'un Angel I, dont je n'ai aucun souvenir ce qui, pour une fois, n'a rien de honteux ! En bref, une ex-pute revient venger son ex-sauveur, sauvagement assassiné par une odieuse bande de mafioseux. A ses côtés, une tapée de zonards aussi largués qu'efficaces dans la boucherie. Visez la vraisemblance... A voir pour vérifier jusqu'où le cinéaste peut sombrer quand il est fait par des quinquenniers (comprenez qui pourra) !!!

LES LOUPS NE SE MANGENT PAS ENTRE EUX, PAR ABSENCE DE RACISME

Dans un étrange univers grouillant de monstres, risquer "le paquet" pour reconstituer un puzzle, faut vouloir...

Alain JONQUET

DUEL



2H + TARD



2 MOIS PLUS TARD

POURQUOI ON SE BATAIT DÉJÀ ?

JE SAIS PLUS, SI ON ALLAIT BOIRE UN COUP PLUTÔT ?

JE CONNAIS UN TROUQUET PAS LOIN

SERVEUR HEBDOGICIEL  
3815 + HG  
PUIS ENVOI



## SUITE DU N° 158

```

3680 DATA "7707FEE720083E033277D
7C397B63A76D7FE020073E033276D71
80A3A045BFE01CA26B518BECDB4CC00
803CD76D5000000"
3690 DATA "3A7607FE020073E7E327
60718A13A77D7FEE720083E033277D7C
3C4B6FE020083EE63277D7C7378B53A0
45BFE01CA26B518"
3700 DATA "C7C0D4C7CD55D63A77D7F
E0020083EE63277D7C3B3B5FEE720073
E033277D718783A045BFE01CA26B518D
9CDE0C7CD7A063A"
3710 DATA "7707FE020083EE63277D
7C3E9B53A76D7FE020073E033276D71
80A3A045BFE01CA26B518D6CECC7CDA
8D60627C5CDF02"
3720 DATA "C110F93A76D7FE020073
E7E3276D718B6FE020073E033276D71
8193A77D7FE020083EE63277D7C32EB
63A045BFE01CA26"
3730 DATA "B518C2CD6DD1CDEFD1CDE
3D20617C5CDF02C110F93A76D7FE002
0073E7E3276D7189F3A77D7FE020083
EE63277D7C36D86"
3740 DATA "3A045BFE01CA26B518CA0
03E93201E1C388CA3E113222CC3E153
227CC2173E73EC932FFB3CDEC833EC03
2FFB321B15A3E46"
3750 DATA "060D772310FCDF00D0DF
E0DC90D00554F545245204E4F4D20535
5503E053222CC3E153227CC21A8B73EC
932FFB3CDEC833E"
3760 DATA "CD32FFB321C05A3E43061
E772310FCDF00554F545245204E4F4D2
355220554E4520544F5543434506122
166583E4E50614"
3770 DATA "772310FCDF00554F5452
03E0A3222CC3E043227CC21E5B7C38F6
70C0048494748542053434F5245533A0
05B3CFE4F38023E"
3780 DATA "4A32005B061221A758113
7587712231310FA0000C92129882B2E2
22688214AB8322FFFE3EFEED47ED5EC94
3880114CB14C014"
3790 DATA "AB148014E414CB14C014A
B1480148714601498148714801472146
8FFF5C5D5E5DDE53A2B863C3228B8FE0
82030AF3228B8CD"
3800 DATA "9C833EC932E1040102002
A2688092226887E7E7E7E7E7E7E7E7E7
68818F34F06002366CDABD43E1832E1D
4FFDDE1E1D1C1F1"
3810 DATA "FBED40ED583E3FED47C9C
9403E42218059772310FC3A9B83C32E
983CB4F200521C7B8180321D8883E0A3
222CC3E03227CC"
3820 DATA "C38FB70F0048494748542
053434F5245202121210F00202020202
02020202020202020202020202020202
83EC9326FC9C66"
3830 DATA "C93E2A326FC9CD4787CDF
E0DCDFE0DC311883EC9326FC9CD4787C
D1188CDBF02FEFF2005CDF3B718F4C39
58800"
7940
7945
7950 REM -----
7955 REM
7960 REM MISE EN MEMOIRE
7965 REM
7970 REM -----
7975 REM
7980
8000 PRINT AT LIGNE,0;"LANGAGE M
ACHINE : ",DEBUT;" ->"
8005 RESTORE L
8010 LET S=0
8015 FOR K=DEBUT TO FIN STEP 50:
READ H$: LET X=0: FOR I=1 TO LE
N H$ STEP 2: LET P=FN H(H$): LET
S=S+P: POKE K+X,P: PRINT AT LIG
NE,27;K+X: LET H$=H$(3 TO ): LET
X=X+1: NEXT I: NEXT K
8020 IF S<>TOTAL THEN BEEP 1,0:
PRINT AT LIGNE,0;"ERREUR DANS LE
S D'ATAS." : VERIFIEZ A PARTIR DE
"L": STOP
8030 RETURN
8035
8040
8045
8050 REM -----
8055 REM
8060 REM SAUVEGARDE
8065 REM
8070 REM -----
8075 REM
8080
8085
8090
8095
8100
8105
8110
8115
8120
8125
8130
8135
8140
8145
8150
8155
8160
8165
8170
8175
8180
8185
8190
8195
8200
8205
8210
8215
8220
8225
8230
8235
8240
8245
8250
8255
8260
8265
8270
8275
8280
8285
8290
8295
8300
8305
8310
8315
8320
8325
8330
8335
8340
8345
8350
8355
8360
8365
8370
8375
8380
8385
8390
8395
8400
8405
8410
8415
8420
8425
8430
8435
8440
8445
8450
8455
8460
8465
8470
8475
8480
8485
8490
8495
8500
8505
8510
8515
8520
8525
8530
8535
8540
8545
8550
8555
8560
8565
8570
8575
8580
8585
8590
8595
8600
8605
8610
8615
8620
8625
8630
8635
8640
8645
8650
8655
8660
8665
8670
8675
8680
8685
8690
8695
8700
8705
8710
8715
8720
8725
8730
8735
8740
8745
8750
8755
8760
8765
8770
8775
8780
8785
8790
8795
8800
8805
8810
8815
8820
8825
8830
8835
8840
8845
8850
8855
8860
8865
8870
8875
8880
8885
8890
8895
8900
8905
8910
8915
8920
8925
8930
8935
8940
8945
8950
8955
8960
8965
8970
8975
8980
8985
8990
8995
9000
9005
9010
9015
9020
9025
9030
9035
9040
9045
9050
9055
9060
9065
9070
9075
9080
9085
9090
9095
9100
9105
9110
9115
9120
9125
9130
9135
9140
9145
9150
9155
9160
9165
9170
9175
9180
9185
9190
9195
9200
9205
9210
9215
9220
9225
9230
9235
9240
9245
9250
9255
9260
9265
9270
9275
9280
9285
9290
9295
9300
9305
9310
9315
9320
9325
9330
9335
9340
9345
9350
9355
9360
9365
9370
9375
9380
9385
9390
9395
9400
9405
9410
9415
9420
9425
9430
9435
9440
9445
9450
9455
9460
9465
9470
9475
9480
9485
9490
9495
9500
9505
9510
9515
9520
9525
9530
9535
9540
9545
9550
9555
9560
9565
9570
9575
9580
9585
9590
9595
9600
9605
9610
9615
9620
9625
9630
9635
9640
9645
9650
9655
9660
9665
9670
9675
9680
9685
9690
9695
9700
9705
9710
9715
9720
9725
9730
9735
9740
9745
9750
9755
9760
9765
9770
9775
9780
9785
9790
9795
9800
9805
9810
9815
9820
9825
9830
9835
9840
9845
9850
9855
9860
9865
9870
9875
9880
9885
9890
9895
9900
9905
9910
9915
9920
9925
9930
9935
9940
9945
9950
9955
9960
9965
9970
9975
9980
9985
9990
9995

```

## LISTING 4

```

40 REM -----
45 REM
45 REM CASSE TETE
45 REM

```

```

40 REM LISTING BASIC
41 REM
45 REM
45 REM
50 REM -----
55 REM
60
60 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 29999
65 LOAD "CODE"
85 POKE 48738,200
90 POKE 48682,1
95 REM -----
100 REM PUZZLE
102 REM
103 REM
104
105
107 POKE 23296,76
110 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: B
RIGHT 1: CLS
115 DIM S(5): DIM S$(5,10)
120 FOR A=1 TO 5
125 LET S(A)=0
130 LET S$(A)=""
135 NEXT A
140 POKE 46647,195: POKE 46648,
64: POKE 46649,190
145 GO TO 3000
147
148
150 REM -----
155 REM
160 REM JEU
165 REM
170 REM
175
180 CLS
185 RANDOMIZE USR 46343
190 REM -----
195 REM
200 REM HIGHT SCORE
205 REM
210 REM
215 INK 7
220 LET SC=(PEEK 23306)*256+PEE
K 23305
225 IF SC<S(5) THEN CLS: GO T
O 2990
230 LET P$=STR$ SC
235 RANDOMIZE USR 47338
240 INPUT TAB 10;N$
245 RANDOMIZE USR 47253: CLS
250 FOR A=4 TO 1 STEP -1
260 IF SC=S(A) THEN LET S(A)+1
270 LET S$(A)=STR$(S(A)): LET S(
A)=SC: LET S$(A)=N$
280 NEXT A
290 RANDOMIZE USR 47040
295 INK 6: PLOT 47,152: DRAW 16
300 DRAW 0,-145: DRAW -161,0: D
RAW 0,145
305 PLOT 44,155: DRAW 167,0: DR
AW 0,-151: DRAW -167,0
310 DRAW 0,151: INK 7
315 FOR A=1 TO 5
320 LET L$=STR$(S(A))
325 PRINT PAPER 1;AT A*3+4,8; I
NK 5,S$(A): INK 7;TAB 24-LEN L$;
S(A)
330 NEXT A
340 RANDOMIZE USR 47368
350 GO TO 1000
360
370
380
390
400
410
420
430
440
450
460
470
480
490
500
510
520
530
540
550
560
570
580
590
600
610
620
630
640
650
660
670
680
690
700
710
720
730
740
750
760
770
780
790
800
810
820
830
840
850
860
870
880
890
900
910
920
930
940
950
960
970
980
990

```

```

1130 RANDOMIZE USR 45320
1140 RANDOMIZE USR 46978
1150 PAUSE NOT PI: CLS
1160 RETURN
1170
1180
1190 REM -----
1195 REM
1200 REM REDEFINITION TOUCHES
1205 REM
1210
1215
1220
1225
1230 INK 4
1235 RANDOMIZE USR 46259
1240 PRINT AT 12,4;" HAUT "; IN
K 7;"->"
1245 PRINT AT 14,4;" BAS "; IN
K 7;"->"
1250 PRINT AT 16,4;"DROITE "; IN
K 7;"->"
1255 PRINT AT 18,4;"GAUCHE "; IN
K 7;"->"
1260 INK 5
1265 LET L=12
1270 GO SUB 1360
1275 PRINT AT L,14;CHR$(K): POKE
56008,K
1280 LET L=L+2
1285 GO SUB 1360
1290 PRINT AT L,14;CHR$(K): POKE
56223,K
1305 LET L=L+2
1310 GO SUB 1360
1320 PRINT AT L,14;CHR$(K): POKE
56732,K
1325 LET L=L+2
1330 GO SUB 1360
1335 PRINT AT L,14;CHR$(K): POKE
56576,K: LET L=L+2
1345 INK 7: RANDOMIZE USR 46978
1350 IF INKEY$(K)" THEN RETURN
1355 GO TO 1350
1360 PRINT AT L,14: FLASH 1: PAP
ER 1: INK 6;"?"
1365 IF INKEY$(K)" THEN GO TO 136
5: PAUSE 0
1370 LET K=CODE INKEY$
1380 RANDOMIZE USR 46249
1390 RETURN
1400
1410
1420
1430
1440
1450
1460
1470
1480
1490
1500
1510
1520
1530
1540
1550
1560
1570
1580
1590
1600
1610
1620
1630
1640
1650
1660
1670
1680
1690
1700
1710
1720
1730
1740
1750
1760
1770
1780
1790
1800
1810
1820
1830
1840
1850
1860
1870
1880
1890
1900
1910
1920
1930
1940
1950
1960
1970
1980
1990
2000
2010
2020
2030
2040
2050
2060
2070
2080
2090
2100
2110
2120
2130
2140
2150
2160
2170
2180
2190
2200
2210
2220
2230
2240
2250
2260
2270
2280
2290
2300
2310
2320
2330
2340
2350
2360
2370
2380
2390
2400
2410
2420
2430
2440
2450
2460
2470
2480
2490
2500
2510
2520
2530
2540
2550
2560
2570
2580
2590
2600
2610
2620
2630
2640
2650
2660
2670
2680
2690
2700
2710
2720
2730
2740
2750
2760
2770
2780
2790
2800
2810
2820
2830
2840
2850
2860
2870
2880
2890
2900
2910
2920
2930
2940
2950
2960
2970
2980
2990
3000
3010
3020
3030
3040
3050
3060
3070
3080
3090
3100
3110
3120
3130
3140
3150
3160
3170
3180
3190
3200
3210
3220
3230
3240
3250
3260
3270
3280
3290
3300
3310
3320
3330
3340
3350
3360
3370
3380
3390
3400
3410
3420
3430
3440
3450
3460
3470
3480
3490
3500
3510
3520
3530
3540
3550
3560
3570
3580
3590
3600
3610
3620
3630
3640
3650
3660
3670
3680
3690
3700
3710
3720
3730
3740
3750
3760
3770
3780
3790
3800
3810
3820
3830
3840
3850
3860
3870
3880
3890
3900
3910
3920
3930
3940
3950
3960
3970
3980
3990
4000
4010
4020
4030
4040
4050
4060
4070
4080
4090
4100
4110
4120
4130
4140
4150
4160
4170
4180
4190
4200
4210
4220
4230
4240
4250
4260
4270
4280
4290
4300
4310
4320
4330
4340
4350
4360
4370
4380
4390
4400
4410
4420
4430
4440
4450
4460
4470
4480
4490
4500
4510
4520
4530
4540
4550
4560
4570
4580
4590
4600
4610
4620
4630
4640
4650
4660
4670
4680
4690
4700
4710
4720
4730
4740
4750
4760
4770
4780
4790
4800
4810
4820
4830
4840
4850
4860
4870
4880
4890
4900
4910
4920
4930
4940
4950
4960
4970
4980
4990
5000
5010
5020
5030
5040
5050
5060
5070
5080
5090
5100
5110
5120
5130
5140
5150
5160
5170
5180
5190
5200
5210
5220
5230
5240
5250
5260
5270
5280
5290
5300
5310
5320
5330
5340
5350
5360
5370
5380
5390
5400
5410
5420
5430
5440
5450
5460
5470
5480
5490
5500
5510
5520
5530
5540
5550
5560
5570
5580
5590
5600
5610
5620
5630
5640
5650
5660
5670
5680
5690
5700
5710
5720
5730
5740
5750
5760
5770
5780
5790
5800
5810
5820
5830
5840
5850
5860
5870
5880
5890
5900
5910
5920
5930
5940
5950
5960
5970
5980
5990
6000
6010
6020
6030
6040
6050
6060
6070
6080
6090
6100
6110
6120
6130
6140
6150
6160
6170
6180
6190
6200
6210
6220
6230
6240
6250
6260
6270
6280
6290
6300
6310
6320
6330
6340
6350
6360
6370
6380
6390
6400
6410
6420
6430
6440
6450
6460
6470
6480
6490
6500
6510
6520
6530
6540
6550
6560
6570
6580
6590
6600
6610
6620
6630
6640
6650
6660
6670
6680
6690
6700
6710
6720
6730
6740
6750
6760
6770
6780
6790
6800
6810
6820
6830
6840
6850
6860
6870
6880
6890
6900
6910
6920
6930
6940
6950
6960
6970
6980
6990
7000
7010
7020
7030
7040
7050
7060
7070
7080
7090
7100
7110
7120
7130
7140
7150
7160
7170
7180
7190
7200
7210
7220
7230
7240
7250
7260
7270
7280
7290
7300
7310
7320
7330
7340
7350
7360
7370
7380
7390
7400
7410
7420
7430
7440
7450
7460
7470
7480
7490
7500
7510
7520
7530
7540
7550
7560
7570
7580
7590
7600
7610
7620
7630
7640
7650
7660
7670
7680
7690
7700
7710
7720
7730
7740
7750
7760
7770
7780
7790
7800
7810
7820
7830
7840
7850
7860
7870
7880
7890
7900
7910
7920
7930
7940
7950
7960
7970
7980
7990
8000
8010
8020
8030
8040
8050
8060
8070
8080
8090
8100
8110
8120
8130
8140
8150
8160
8170
8180
8190
8200
8210
8220
8230
8240
8250
8260
8270
8280
8290
8300
8310
8320
8330
8340
8350
8360
8370
8380
8390
8400
8410
8420
8430
8440
8450
8460
8470
8480
8490
8500
8510
8520
8530
8540
8550
8560
8570
8580
8590
8600
8610
8620
8630
8640
8650
8660
8670
8680
8690
8700
8710
8720
8730
8740
8750
8760
8770
8780
8790
8800
8810
8820
8830
8840
8850
8860
8870
8880
8890
8900
8910
8920
8930
8940
8950
8960
8970
8980
8990
9000
9010
9020
9030
9040
9050
9060
9070
9080
9090
9100
9110
9120
9130
9140
9150
9160
9170
9180
9190
9200
9210
9220
9230
9240
9250
9260
9270
9280
9290
9300
9310
9320
9330
9340
9350
9360
9370
9380
9390
9400
9410
9420
9430
9440
9450
9460
9470
9480
9490
9500
9510
9520
9530
9540
9550
9560
9570
9580
9590
9600
9610
9620
9630
9640
9650
9660
9670
9680
9690
9700
9710
9720
9730
9740
9750
9760
9770
9780
9790
9800
9810
9820
9830
9840
9850
9860
9870
9880
9890
9900
9910
9920
9930
9940
9950
9960
9970
9980
9990

```

Compatibilité ! Que d'erreurs comises en ton nom ! Amstrad, qui s'est taillé un joli succès avec ses ordinateurs familiaux, n'a pas pu lui non plus résister à la tentation et voilà donc son compatible. Très beau, pas cher et prêt à inonder la France, l'Europe et la Galaxie. Très beau, pas de doute, il l'est surtout si on aime le plastique et le cliquant. Pas cher, c'est déjà plus discutable puisque si sa version de base bénéficie effectivement d'un bon prix d'appel, les versions plus complètes sont loin d'être compétitives, surtout avec disque dur. Et puis faut-il vraiment être très bon marché dans ce domaine professionnel ? Les entreprises qui recherchent surtout la fiabilité de leur informatique vont-elles se laisser tenter par des économies de bouts de chandelles ? Un ordinateur asiatique, même marqué Amstrad, va-t-il emporter la confiance des acheteurs face à des réseaux structurés comme ceux d'Olivetti, d'HP ou même d'IBM ? Rien n'est moins sûr.

Le marché du jeu semble lui aussi bien compromis puisque les quelques jeux qui tournent sur IBM et compatibles sont plutôt des jeux cérébraux du style Golf, Flight Simulator ou Hacker, les bons jeux d'arcade n'existent pas et il est peu probable que les éditeurs développent pour Amstrad alors qu'ils ne l'ont pas fait pour IBM et ses clones. Enfin, on verra.

Reste les professions libérales et les PME qui peuvent s'intéresser à la chose comme ils l'ont déjà fait avec les vieux Apple II. Mais là, il faudra faire face à - justement - Apple, aux autres compatibles et à bien d'autres machines.

Bref, c'est loin d'être dans la poche pour Amstrad qui aurait peut-être mieux fait de rester bien gentiment dans ses ordinateurs de jeu.

Gérard CECCALDI



# RAULE

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

Jean-François BUSTARRET

## SUITE DU N° 158

```

2165 PRINT:PRINT
2170 PRINT"DANS QUELLE CASTE VOUL
EZ-VOUS ENTRER ?":PRINT:PRINT"1-MA
GICIEEN":PRINT"2-VOLEUR"
2172 PRINT"3-GUERRIER":PRINT"4-AV
ENTURIER":PRINT
2173 IFRV=2ANDRM=2ANDRG=2THEN2290
2175 GETA#
2177 IFA#<"1"ORA#>"5"THEN2173
2180 A=VAL(A#):OHAGOTO2210,2240,2
185,2300
2185 IFRG=2THENPRINT"IMPOSSIBLE":
WAIT200:GOTO2155
2190 IF(H+E+V+4+R#3/4)>3+INT(RND(
1)*2)>6,5THEN2200
2195 RG=RG+1:PRINT"VOUS ETES RECA
LE !":WAIT200:GOTO2155
2200 PRINT"VOUS AVEZ REUSSI L'EXA
MEN D'ENTREE !":
2202 CA#="GUERRIER"
2205 PING:WAIT200:GOTO2500
2210 IFRM=2THENPRINT"IMPOSSIBLE":
WAIT200:GOTO2155
2215 IF(IN+V)/2+INT(RND(1)*2)>10T
HEN2225
2220 RM=RM+1:PRINT"VOUS ETES RECA
LE !":WAIT200:GOTO2155
2225 PRINT"VOUS ETES ADMIS !":PIN
G:WAIT300
2230 CA#="MAGICIEN":GOTO2500
2240 IFRV=2THENPRINT"IMPOSSIBLE "
:WAIT200:GOTO2155
2245 IF(H+R)/2+INT(RND(1)*3)>6,5T
HEN2255
2250 RV=RV+1:PRINT"VOUS ETES RECA
LE !":WAIT200:GOTO2155
2255 PRINT"VOUS AVEZ REUSSI !":PI
NG:WAIT300
2260 CA#="VOLEUR":GOTO2500
2290 PRINT"AUUNE ECOLE NE VOUS A
CCEPTE":WAIT200
2300 CA#="AVENTURIER"
2500 FORI=1TOINT(RND(1)*(E+V+R)):
A=RND(1):NEXT
2505 HA=1:HC=4:HP=2
2510 GOTO17
2990 REM
2991 REM LABYRINTHE
2992 REM
3000 X=5:Y=13:Z=1:DY=-1:DX=0
3005 CALL#E76A:CLS:INK#:GOSUB3500
:INK7:CALL#E93D:GOSUB820:PL0T1,26,
"R"
3006 IFMID$(DO$(Y),X,1)="2"ANDRE=
0THEN5000
3007 IFMID$(DO$(Y),X,1)="3"THEN42
00
3008 IFMID$(DO$(Y),X,1)="4"THEN44
00
3009 IFMID$(DO$(Y),X,1)="5"THEN63
50
3010 IFMID$(DO$(Y),X,1)="6"THEN66
00
3011 IFMID$(DO$(Y),X,1)="7"THEN80
00
3012 AS=KEY$:GETA$:RE=0
3013 PRINT@3,18:CHR$(128)
3015 IFA#<">",">".THEN3050
3020 IFDX=-1THENDY=1:DX=0:GOTO300
5
3025 IFDY=-1THENDX=-1:DY=0:GOTO300
05
3030 IFDX=1THENDY=-1:DX=0:GOTO3000
5
3035 IFDY=1THENDX=1:DY=0:GOTO30005
3050 IFA#<">",">".THEN3090
3055 IFDX=-1THENDY=-1:DX=0:GOTO300
05
3060 IFDY=-1THENDX=1:DY=0:GOTO3000
5
3065 IFDX=1THENDY=1:DX=0:GOTO30005
3070 IFDY=1THENDX=-1:DY=0:GOTO3000
5
3090 IFA#="C"THENGOSUB4500:GOTO30
05
3095 IFMID$(DO$(Y+DY),X+DX,1)<>"1
"THENX=X+DX:Y=Y+DYELSE3010
3100 GOTO3005
3490 REM
3492 REM DESSIN
3493 REM
3500 FORJ=3TO0STEP-1
3505 IFMID$(DO$(Y+DY*J+DX),X+DX*J
-DY,1)="1"THENGOSUB4035+J*5
3510 IFMID$(DO$(Y+DY*J-DX),X+DX*J
+DY,1)="1"THENGOSUB4000+J*5
3515 IFMID$(DO$(Y+DY*J),X+DX*J,1)
="1"THENGOSUB4015+J*5
3520 NEXT:RETURN
4000 PLOT13,3,"@":PLOT13,4,"@":P
LOT13,5,"@@":FORI=6TO14:PLOT13,I,
"^^":NEXT
4002 PLOT13,15,"\\":PLOT13,16,"\
":PLOT13,17,"_":RETURN
4005 PLOT13,6,"@":PLOT13,7,"
\\":FORI=8TO12:PLOT13,I,"^":N
EXT
4006 PLOT13,5,"&&&":PLOT13,15,"CC
"
4007 PLOT13,13,"_":PLOT13,14,
"_" :RETURN
4010 PLOT16,8,"@":FORI=9TO11:PL

```

```

OT16,I,"^":NEXT:PLOT16,12,"_":
4011 PLOT16,7,"&&&":PLOT16,13,"CC"
:RETURN
4015 PLOT16,8,"&&&&":FORI=9TO11:PL
OT19,I,"^":NEXT:PLOT16,12,"CCC" :R
E TURN
4020 PLOT16,5,"&&&&&&&&&":FORI=6T
O14:PLOT16,I,"J" :NEXT
4022 PLOT16,15,"CCCCCCCC":RETURN
4025 PLOT18,7,"&&&&&&":FORI=8TO12:
PLOT18,I,"J" :NEXT:PLOT18,13,"C
CCCC":RETURN
4030 PLOT19,8,"&&&&":FORI=9TO11:PL
OT19,I,"J" :NEXT:PLOT19,12,"CCC":
RETURN
4035 PLOT27,3,"%":PLOT26,4,"%":P
LOT25,5,"%^":FORI=6TO14:PLOT25,I,
"%^^":NEXT
4037 PLOT25,15,"%^^":PLOT26,16,"%
^":PLOT27,17,"%^":RETURN
4040 PLOT24,6,"%":PLOT23,7,"%^":
FORI=8TO12:PLOT23,I,"^":N
EXT
4041 PLOT25,5,"&&&":PLOT25,15,"CC
"
4042 PLOT23,13,"%^":PLOT24,14,
"%^":RETURN
4045 PLOT22,8,"%":FORI=9TO11:PL
OT22,I,"^":NEXT:PLOT22,12,"^":
4046 PLOT23,7,"&&&":PLOT23,13,"CC"
:RETURN
4050 PLOT22,8,"&&&":FORI=9TO11:PL
OT21,I,"^":NEXT:PLOT22,12,"CCC":R
E TURN
4196 REM
4197 REM COFFRE
4198 REM
4200 CLS:INK5:GOSUB810:PLOT1,26,6
5
4202 PRINT:PRINT:PRINTTAB(5)"VOUS
AVEZ TROUVE UN COFFRE !":
4205 PRINT:PRINT:INPUT"L'OUVREZ-V
OUS ";A#
4210 IFA#="N"THENRE=1:GOTO3005
4212 IFA#<">"0"THEN4200
4215 BO=0:IFCA#="VOLEUR"THENBO=2
4220 FORI=1TO5:IFOB$(I)="PASSE-PA
RTOUT"THENBO=BO+2:I=6
4225 NEXT
4230 IFCA#<">"MAGICIEN"ORNI=1THEN4
240
4235 PRINT:PRINT"AVEC UN SORT (<O/
N) ?":
4236 GETA$:IFA#="N"THEN4240
4237 INPUT"LEQUEL ";O#
4238 IFOS<">"OUV"THENPRINTCHR$(12
9)"LE SORT N'AGIT PAS !":GOTO4240
4239 BO=3
4240 PC=INT(RND(1)*(H+OF+5+R/2+1)
)>+BO+2
4245 IFC<">"11THENPRINT:PRINTCHR$(1
29)"LE COFFRE NE S'OUVRE PAS !":WA
IT200:GOTO4200
4250 IFC<">"13THEN4260
4255 CALL#FACE:PRINT:PRINTCHR$(12
9)"LA SERRURE ETAIT PIEGEE !
4258 PRINT"UNE FLECHETTE SE PLAN
TE DANS VOTRE MAIN !":
4259 E=E-PC+10:WAIT200:GOSUB820:G
OTO4200
4260 PRINT:PRINTCHR$(130)"LE COFF
RE S'OUVRE !":
4265 PRINT:PRINT"VOUS TROUVEZ DE
L'OR !":PO=INT(RND(1)*PC*1,5)+5+PO
4270 WAIT200
4280 DO$(Y)=LEFT$(DO$(Y),X-1)+":
+RIGHT$(DO$(Y),LEN(DO$(Y))-X):GOTO
3005
4395 REM
4396 REM ESCALIER MONTANT
4397 REM
4400 PLOT2,19,"UN ESCALIER MONTE,
L'EMPRUNTEZ-VOUS ?"
4405 GETA$:IFA#="O"THENINK6:REUR
N
4410 IFA#<">"N"THEN4405
4415 PLOT1,19,0:GOTO3011
4490 REM
4492 REM CAMP
4494 REM
4500 CLS
4510 PRINTCHR$(135)"CAMP ...":
4515 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR$(
130)"QUE FAITES-VOUS ?":
4520 PRINT:PRINT:PRINT"1-INSPECTE
R UN PERSONNAGE"
4525 PRINT:PRINT"2-LEVER LE CAMP"
4530 A#KEY$:GETA#
4535 IFA#<">"1"ORA#>"2"THEN4530
4540 IFA#="1"THENGOSUB150:GOTO450
0
4550 E=E+INT(RND(1)*2):V=V+INT(RN
D(1)*3)
4555 IFE#EETHENE=EE
4560 IFV#VTHENV=V+V
4570 RETURN
4990 REM
4992 REM COMBAT
4994 REM
5000 CB=CA:CE=CD:RE=0
5001 CLS:PRINT:PRINT
5002 A=INT(RND(1)*(NI+1))+1:IFA#>4
THENA=4
5003 IFA=1THENPRINTCHR$(129)"1 MO
NSTRE SURGIT DEVANT VOUS!":GOTO500
6

```

```

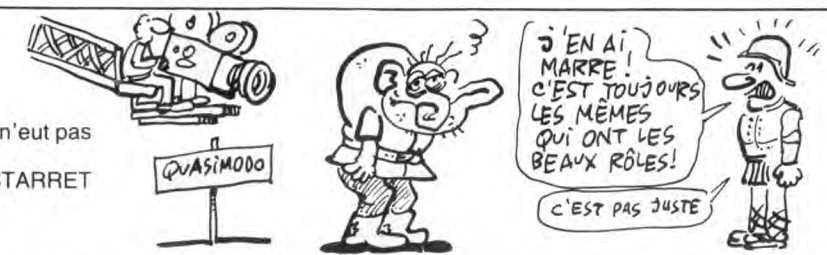
5005 PRINTCHR$(129)A"MONSTRES SUR
GISSENT DEVANT VOUS!"
5006 PRINT:PRINT:WAIT150
5010 FORI=1TOA:B=INT(RND(1)*NI*5)
+1
5015 MM$(I)=MO$(B)+A0(I)=INT((B+N
/2)/4):DO(I)=INT((N+B/2)/3)
5020 HM(I)=INT(RND(1)*(H+2))
5022 NEXI=0
5025 EM(I)=INT(RND(1)*(E+2))+2
5030 RM(I)=INT(RND(1)*(NI+1))
5032 NEXT:IFA=1THENPRINT"ENTEZ-V
OUS DE L'AMDOUER ?":GOTO5034
5033 PRINT"ENTEZ-VOUS DE LES AMA
DOUER ?":
5034 A#KEY$:GETA$:IFA#="N"THEN50
07
5035 IFA#="O"THENGOTO8700
5036 GOTO5034
5037 CLS:DOKE#278,40520:DOKE#27A,
48480:DOKE#27C,880:POKE#27E,10
5040 GOSUB820:PLOT2,0,CHR$(1)+"--
-----COMBAT-----"
5045 PLOT2,9,CHR$(1)+"-----"
5046 PRINTCHR$(30)
5050 FORI=1TOA:IFEM$(I)>0THENPLOT8
+1,I,STR$(I)+"--"+MM$(I)ELSEPLOT8,
+1,I,0
5052 NEXT:CLS
5060 FORI=1TOA:IFRM$(I)>0RANDOM(I)>
0THENGOSUB5245:WAIT150:CLS:GOSUB8
10
5061 NEXT
5080 PRINTCHR$(133)"QUE FAITES-VO
US ?":
5085 PRINTTAB(5)"(C)OMBATTE (U)T
ILISER UN OBJET "
5087 JU=0
5092 IFC#="MAGICIEN"THENPRINT"(U
)ETER UN SORT ";:JU=1
5100 PRINT"(F)UIR"
5110 PRINT
5120 A#KEY$:GETA#
5135 IFA#="C"THEN5500
5140 IFA#="U"THEN5600
5150 IFA#="J"ANDJU=1THEN5700
5155 IFA#="F"THEN5900
5160 GOTO5120
5165 WAIT150:CLS
5175 FORI=1TOA:IFRM$(I)>0RANDOM(I)
>0THENGOSUB5245:WAIT150:CLS:GOSUB8
10
5180 NEXT
5195 JU=0:FORI=1TOA:IFEM$(I)<1THEN
JU=JU+1
5196 NEXT:PRINTCHR$(30):IFJU<>ATH
EN5050
5197 DOKE#278,40040:DOKE#27A,4000
0:DOKE#27C,880:POKE#27E,23
5198 CA=CB:CD=CE:IFRE=1000THENRET
URN
5199 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
VOUS GAGNEZ"
5200 NR=NR+R/10
5201 C=0:FORI=1TOA:C=C+A0(I):NEXT
: C=C/A
5202 PP=(INT(RND(1)*(10+C+NI))+NI
)>2
5203 PRINT:PRINT
5204 PRINTTAB(15)PP"PIECES D'OR"
5205 PRINT:PRINTTAB(15)A#3+5"POIN
TS D'EXPERIENCE"
5206 WAIT200
5207 PO=PO+PP:EX=EX+A#3+5
5208 IFRND(1)>.98THENRE=1:GOTO300
5
5210 DO$(Y)=LEFT$(DO$(Y),X-1)+":
+RIGHT$(DO$(Y),LEN(DO$(Y))-X):GOTO
3005
5242 REM
5243 REM UN MONSTRE ATTAQUE !
5244 REM
5245 EM=0:IFNE(I)=1THENRETURN
5246 IFRIGHT$(MM$(I),1)=0!"THENEM
=1
5250 PRINTCHR$(128+I)MM$(I)" VOUS
ATTAQUE !":
5252 WAIT100:PRINT
5253 PC=(HM(I)+RM(I))/2*INT(RND(1)
)*10)-INT(RND(1)*OF)+7
5255 IFC<">"20THEN5260
5256 IFRND(1)>.75THENPRINT"VOUS E
SQUIVEZ ...":RETURN
5257 IFRND(1)>.75THENPRINT"VOUS P
AREZ ...":RETURN
5258 PRINT"ET VOUS RATE ...":REU
RN
5260 PC=(INT((INT(RND(1)*4)+A0(I)
)/(CD+1)/3)+1)/2
5263 PRINT"ET VOUS ENLEVE"PC"PV."
5265 E=E-PC:IFEM=1THENPRINT:PRINT
CHR$(129)"VOUS ETES EMPOISONNE!" :M
A#
5267 IFE<">"1THENPRINTCHR$(129)"VOUS
SUCCOMBEZ."
5269 IFE=1THENPRINTCHR$(129)"VOUS
TOMBEZ DANS LE COMA."
5270 RETURN
5295 REM
5296 REM LE PERSONNAGE ATTAQUE !
5297 REM
5300 CLS:IFEM(MM)<1THENRETURN
5307 EX=EX+1

```

```

5308 IFOC=1THENPRINT"VOUS LANCEZ
"OC$:GOTO5312
5310 PRINT"VOUS ATTAQUEZ "MM$(MM)
5311 PRINT
5312 WAIT100
5325 IF(H+OF)*INT(RND(1)*12)>20TH
EN5330
5326 IFRND(1)>.75THENPRINT"VOUS R
ATEZ ...":RETURN
5327 IFRND(1)>.75THENPRINT"LE MON
STRE ESQUIVE ...":RETURN
5328 PRINT"LE MONSTRE PARE ...":R
ETURN
5330 PRINT"VOUS TOUCHEZ !":
5331 PC=INT((INT(RND(1)*FD)+CA#3/
2)/(DO(MM)+2))+1
5335 PRINTCHR$(128+MM)MM$(MM)" PE
RD"PC"PV"
5340 EM(MM)=EM(MM)-PC
5345 IFEM(MM)<1THENPRINTCHR$(128+
MM)MM$(MM)" SUCCOMBE"
5403 RETURN
5495 REM
5496 REM QUE FAIT LE PERSONNAGE
?
5497 REM
5500 FORJ=1TO5:IFOB$(J)=" "THEN551
5
5505 IFRIGHT$(OB$(J),1)>>"# THEN5
515
5510 OC=1:IFOB$(J)="LANCE#"THENOC
$="SA LANCE":OB$(J)="":CB=0:GOTO55
15
5512 IFOB$(J)="FRONDE#"THENOC$="U
NE PIERRE"ELSEOC$="UNE FLECHE"
5515 NEXT
5520 GOSUB5530:GOSUB5300
5525 GOTO5165
5530 IFA=1THENMM=1:RETURN
5532 PRINTCHR$(131)"QUEL MONSTRE
?"
5535 A#KEY$:GETA#
5540 IFA#<">"1"ORA#>"6"THEN5535
5545 MM=VAL(A#)
5547 IFMM>ATHENPOP:CLS:GOTO5080
5550 RETURN
5600 CLS:JU=0:FORJ=1TO5
5605 IFOB$(J)<>OV$(19)ANDOB$(J)<>
OV$(20)ANDOB$(J)<>OV$(22)THEN5615
5610 PRINTJ--"OB$(J):JU=1
5615 NEXT:IFJU=0THENCLS:GOTO5080
5620 PRINT:PRINTCHR$(131)"QUEL OB
JET ?":
5625 GETA$:IFA#<">"1"ORA#>"6"THEN56
25
5630 IFA#="6"THENCLS:GOTO5080
5635 JU=VAL(A#)
5640 IFOB$(JU)<>OV$(19)ANDOB$(JU)
<>OV$(20)ANDOB$(JU)<>OV$(22)THEN56
80
5645 GOSUB5800:GOTO5165
5680 CLS:GOTO5080
5700 PRINTCHR$(131):INPUT"QUEL S
ORT ";O#;O#
5710 FORJ=1TONI*2+1:IFSO$(J)=OS#T
HENOS=J:J=20:JU=INT(OS/4)+1
5720 NEXT
5722 IFJU/3<=VTHEN5724
5723 PRINTCHR$(129)"VOUS N'AVEZ P
AS ASSEZ DE VOLONTE!":WAIT200:CLS:
GOTO5080
5724 IFOS<>0THEN5726
5725 PRINTCHR$(129)"VOUS NE CONNA
ISSEZ PAS CE SORT.":WAIT200:CLS:GO
TO5080
5726 IFOS<>4THEN5730
5727 PRINTCHR$(129)"VOUS NE POUVE
Z PAS JETER CE SORT !":WAIT200:CLS:
GOTO5080
5730 ONOSGOSUB5530,97,97,,97,97,5
330
5734 GOSUB6195:GOTO5165
5790 REM
5792 REM UTILISATION D'UN OBJET
5793 REM
5800 IFOB$(JU)<>OV$(19)THEN5825
5805 IFE#EETHEN5860
5810 IFE<">"1THENRETURNELSEPRINTCHR$(
129)"VOUS ALLEZ MIEUX!"
5815 E=E+INT(RND(1)*3)+1,5:IFE#E
THENE=EE
5820 GOTO5860
5825 IFOB$(JU)<>OV$(20)THEN5840
5830 IFMA=0THEN5860
5835 MA=0:PRINTCHR$(129)"VOUS ETE
S GUERI !":GOTO5860
5840 IFOB$(JU)<>OV$(22)THENRETURN
5845 IFE<">"2THEN5860
5850 H=H+INT(RND(1)*2+2)
5855 PRINTCHR$(129)"VOS FORCES DE
CULPENT !":
5860 OB$(JU)="":OC(JU)=0:RETURN
5900 DOKE#278,40040:DOKE#27A,4000
0:DOKE#27C,880:POKE#27E,23
5905 CA=CB:CD=CE:GOTO5210
6100 PRINT"VOUS N'AVEZ PAS D'HERB
ES MAGIQUES COR-RESPONDANTES!":RET
URN
6190 REM
6191 REM MAGIE
6192 REM

```









# CARPATHIANS 1879 EXELVISION EXL 100

TANT VONT LES GENS NULLE PART, QU'A LA FIN ILS S'Y PERDENT

Ô TOI ALORS T'ES PAS ENCORE PARTI, QUE T'ES DÉJÀ REVENU!

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

Jean-Luc et Frédéric FARGES



SERVEUR HEBDOGICIEL 3615 + HG PUIS ENVOI

## SUITE DU N°158

```

5120 LOCATE (YJ-1,XJ):PRINT CHR*(97):CHR*(98):LOCATE (YJ,XJ)
5130 PRINT CHR*(99):CHR*(100)
5140 CALL COLOR(C3*):LOCATE (YJ-2,XJ):PRINT T*(YJ-2,XJ):T*(YJ-2,XJ+1)
5150 IF T*(YJ+1,XJ)<>" THEN 5170
5160 YJ=YJ+1:GOTO 5110
5170 CALL COLOR("1RBF"):LOCATE (YJ-1,XJ)
5180 PRINT CHR*(101):CHR*(102):CHR*(103)
5190 LOCATE (YJ,XJ):PRINT CHR*(104):CHR*(105):CHR*(106):PAUSE 2
5200
5210 DECOMPTE DE VIES
5220
5230 CALL SPEECH("L."&S*(2)):PAUSE .1:CALL SPEECH("L."&S*(2)):PAUSE .2
5240 CALL SPEECH("L."&S*(2)):PAUSE .1:CALL SPEECH("L."&S*(2))
5250 V(JO)=V(JO)-1
5260
5270 SON
5280
5290 IF V(JO)<=0 THEN 5360
5300 IF NBR=2 AND JO=1 THEN JO=2:GOTO 5320
5310 IF NBR=2 AND JO=2 THEN JO=1:GOTO 5320
5320 GOTO 370
5330
5340 FIN DE JEU?
5350
5360 IF NBR=2 AND JO=1 THEN JO=2:GOTO 5380
5370 IF NBR=2 AND JO=2 THEN JO=1
5380 IF V(JO)<=0 THEN TR(1)=1:TR(2)=1:GOTO 5510
5390 GOTO 370
5400
5410 PASSAGE AU TABLEAU SUIVANT
5420
5430 PT(JO)=PT(JO)+TE(JO)*TR(JO)+TR(JO)*100
5440 TR(JO)=TR(JO)+1
5450 TE(JO)=1000-50*P(JO)
  
```

```

5460 IF TR(JO)=7 THEN TR(JO)=1:P(JO)=P(JO)+1
5470 GOTO 370
5480
5490 PERDU
5500
5510 CLS:CALL COLOR("1GB"):FOR I=1 TO 40:LOCATE (1,I):PRINT "Y":NEXT
5520 FOR I=2 TO 20:LOCATE (1,40):PRINT "Y":NEXT
5530 FOR I=39 TO 1 STEP -1:LOCATE (20,I):PRINT "Y" NEXT
5540 FOR I=19 TO 2 STEP -1:LOCATE (1,I):PRINT "Y":NEXT
5550 CALL COLOR("0YB"):FOR I=5 TO 10 STEP .2:CALL POKE(258,I+20,130)
5560 LOCATE (I,17):PRINT "P"
5570 LOCATE (I-1,17):PRINT " ":NEXT:CALL COLOR("0RB"):FOR I=18 TO 23 STEP .2
5580 CALL POKE(258,I,131)
5590 LOCATE (9,I):PRINT " E":NEXT:LOCATE (9,24):PRINT " ":LOCATE (10,23)
5600 PRINT "E":LOCATE (10,23):PRINT " ":FOR I=23 TO 18 STEP -.2
5610 CALL POKE(258,I,132):LOCATE (10,I)
5620 PRINT "E" :NEXT:CALL COLOR("0MB"):FOR I=15 TO 10 STEP -.2
5630 CALL POKE(258,I+10,133):LOCATE (I,19)
5640 PRINT "R":LOCATE (I+1,19):PRINT " ":NEXT:CALL COLOR("0WB")
5650 FOR I=30 TO 20 STEP -.2:CALL POKE(258,I,134)
5660 LOCATE (10,I):PRINT "D" :NEXT:CALL COLOR("0CB")
5670 FOR I=30 TO 21 STEP -.2:CALL POKE(258,I,135)
5680 LOCATE (9,I):PRINT "U" :NEXT:CALL POKE(259,45):LOCATE (9,21)
5690 PRINT "U" :LOCATE (10,21):PRINT "U"
5700 ME#="" VOULEZ-VOUS REJOUER ?:(1=NON 2=OUI) "
5710 CALL COLOR("0CH"):LOCATE (18,2):PRINT ME#:CALL COLOR("0WH")
5720 LOCATE (19,2):PRINT ME#
5730 CALL KEY(A,B)
5740 IF A=49 THEN END
5750 IF A=50 THEN 350
5760 CALL COLOR("0YBL"):LOCATE (10,14):PRINT "PPEERRDDUU"
5770 ZE*(1)="PP":ZE*(2)="EE":ZE*(3)="RR":ZE*(4)="DD":ZE*(5)="UU"
5780 CALL COLOR("0bBL"):FOR I=2 TO 10 STEP 2:LOCATE (10,12+I):A=I/2:PRINT ZE*(A)
5790 NEXT
5800 LOCATE (18,2):CALL COLOR("0WH"):PRINT ME#:CALL COLOR("0CH")
5810 LOCATE (19,2):PRINT ME#:GOTO 5710
5820 END
  
```

# DANGER

# THOMSON T07,T07 70

Découvrez avec délice, les dangers d'une innocente cueillette en territoire parfaitement hostile... Stéphane PRIMAULT



## SUITE DU N°158

BAB8 00 03 C6 20 F7 60 41 BD 033E	BAD0 00 05 05 00 13 00 FF 00 0148	BAD8 05 00 26 00 05 00 08 00 0038	BAE0 17 00 1A 00 08 00 24 00 005D	BAE8 02 00 0C 00 08 00 0B 00 0021	BAF0 00 00 13 00 16 00 0C 00 0041	BAF8 1E 00 21 00 0C 00 26 00 0071	BB00 06 00 0F 00 19 00 1C 00 004A	BB08 0F 00 25 00 02 00 12 00 0048	BB10 1F 00 22 00 12 00 27 00 007A	BB18 FF 00 0D 00 05 00 07 00 0118	BB20 23 00 05 00 07 00 11 00 0040	BB28 00 00 08 00 02 00 0C 00 0021	BB30 11 00 25 00 0C 00 0E 00 0050	BB38 13 00 12 00 15 00 FF 00 0139	BB40 06 00 03 00 10 00 03 00 001C	BB48 10 00 03 00 25 00 03 00 0047	BB50 09 00 06 00 1E 00 06 00 0033	BB58 06 00 09 00 0E 00 09 00 0026	BB60 15 00 09 00 18 00 09 00 0042	BB68 07 00 00 00 0F 00 0D 00 0030	BB70 10 00 0D 00 23 00 0D 00 005A	BB78 08 00 10 00 10 00 10 00 0038	BB80 17 00 10 00 1E 00 10 00 0055	BB88 23 00 10 00 0A 00 13 00 0050	BB90 1A 00 13 00 24 00 13 00 0064	BB98 FF 00 01 00 05 00 0A 00 010F	BBA0 0D 00 05 00 18 00 1B 00 0045	BBA8 05 00 24 00 04 00 09 00 0036	BBB0 0F 00 12 00 09 00 1B 00 0045	BBB8 1E 00 09 00 26 00 02 00 004F	BBC0 00 00 0E 00 12 00 0D 00 0034	BBC8 23 00 03 00 11 00 0D 00 0044	BBD0 10 00 11 00 19 00 1C 00 0056	BBD8 11 00 25 00 06 00 12 00 004E	BBE0 0A 00 20 00 12 00 23 00 005F	BBE8 FF 00 08 00 05 00 08 00 0114	BBF0 23 00 09 00 0C 00 05 00 003D	BBF8 0D 00 10 00 21 00 0D 00 004E	BC00 10 00 11 00 11 00 15 00 0047	BC08 FF 00 04 00 03 00 0F 00 0115	BC10 03 00 16 00 03 00 1D 00 0039	BC18 03 00 05 00 06 00 0E 00 001C	BC20 06 00 15 00 06 00 22 00 0043	BC28 06 00 0B 00 0A 00 14 00 002F	BC30 0A 00 18 00 0A 00 1F 00 004B	BC38 0A 00 09 00 0E 00 13 00 0034	BC40 0E 00 17 00 0E 00 1E 00 0051	BC48 0E 00 07 00 13 00 0A 00 0032	BC50 13 00 22 00 13 00 FF 00 0147	BC58 01 00 06 00 14 00 17 00 0032	BC60 06 00 25 00 03 00 0A 00 0038	BC68 09 00 0C 00 0A 00 15 00 0034	BC70 18 00 0A 00 21 00 02 00 0045	BC78 0E 00 10 00 13 00 0E 00 003F	BC80 1E 00 21 00 0E 00 26 00 0073	BC88 08 00 12 00 10 00 17 00 0044	BC90 12 00 21 00 24 00 12 00 0069	BC98 28 00 FF 00 06 00 06 00 0133	BCA0 09 00 25 00 06 00 0D 00 0041	BCA8 02 00 0E 00 15 00 10 00 0035	BCB0 0E 00 11 00 27 00 0E 00 0054	BCB8 11 00 FF 00 05 00 03 00 0118	BCC0 0B 00 03 00 11 00 03 00 0022	BCC8 16 00 03 00 1C 00 03 00 0038	BCE0 23 00 03 00 11 00 07 00 003E	BCE8 17 00 07 00 1D 00 07 00 0042	BCE0 05 00 08 00 0D 00 0B 00 0028	BCE8 15 00 0F 00 1D 00 0B 00 0048	BCF0 09 00 0F 00 0D 00 0F 00 0034	BCF8 25 00 0F 00 18 00 0F 00 005E	BD00 22 00 0F 00 0C 00 13 00 0050	BD08 19 00 13 00 21 00 13 00 0060	BD10 FF 00 04 00 07 00 26 00 0130	BD18 06 00 0A 00 0D 00 11 00 002E	BD20 0A 00 25 00 02 00 0E 00 003F	BD28 08 00 0E 00 0E 00 18 00 003F	BD30 1B 00 0E 00 21 00 0B 00 0052	BD38 12 00 12 00 15 00 12 00 0048	BD40 20 00 FF 00 06 00 0A 00 012F	BD48 00 00 11 00 0A 00 0D 00 0035	BD50 25 00 0A 00 15 00 0A 00 004E	BD58 12 00 15 00 FF 00 08 00 012E	BD60 08 00 0C 00 08 00 14 00 0030	BD68 08 00 18 00 08 00 1C 00 0044	BD70 08 00 20 00 08 00 23 00 0053	BD78 08 00 09 00 08 00 14 00 0030	BD80 0B 00 17 00 0B 00 1A 00 0047	BD88 0B 00 0B 00 0F 00 13 00 0038	BD90 0F 00 18 00 0F 00 1E 00 0054	BD98 0F 00 0E 00 13 00 17 00 0047	BDA0 13 00 1D 00 13 00 FF 00 0142	BDA8 01 00 06 00 0E 00 11 00 0026	BDB0 06 00 1B 00 1E 00 06 00 0045	BDB8 26 00 05 00 09 00 12 00 0046	BDC0 16 00 09 00 24 00 02 00 0045	BDC8 0C 00 0D 00 11 00 0C 00 0036	BDD0 21 00 24 00 0C 00 28 00 0079	BDD8 05 00 10 00 14 00 17 00 0040	BDE0 10 00 23 00 02 00 13 00 0048	BDE8 0F 00 12 00 13 00 1E 00 0052	BDF0 21 00 13 00 24 00 FF 00 0157	BDF8 1A 00 06 00 08 00 0C 00 0034	BE00 09 00 0B 00 20 00 09 00 003D	BE08 08 00 06 00 0C 00 0F 00 002C	BE10 18 00 0C 00 0F 00 27 00 005A	BE18 0C 00 15 00 16 00 13 00 004A	BE20 15 00 FF 00 06 00 03 00 011D	BE28 0C 00 03 00 0F 00 03 00 0021	BE30 14 00 03 00 1D 00 03 00 0037	BE38 23 00 03 00 06 00 07 00 0033	BE40 0A 00 07 00 11 00 07 00 0029	BE48 17 00 07 00 1E 00 07 00 0043	BE50 23 00 07 00 08 00 0A 00 003C	BE58 12 00 0A 00 1A 00 0A 00 0040	BE60 1F 00 0A 00 08 00 0D 00 003E	BE68 11 00 0D 00 15 00 0D 00 0040	BE70 1B 00 0D 00 21 00 0D 00 0056	BE78 07 00 11 00 0E 00 11 00 0037	BE80 14 00 11 00 1B 00 11 00 0051	BE88 22 00 11 00 06 00 14 00 004D	BE90 0C 00 14 00 13 00 14 00 0047	BE98 10 00 14 00 20 00 14 00 0067	BEA0 FF 00 02 00 05 00 0C 00 0112	BEA8 0F 00 05 00 19 00 1D 00 004A	BEB0 05 00 25 00 04 00 08 00 0036	BEB8 00 00 11 00 08 00 23 00 0049	BEC0 08 00 0B 00 14 00 17 00 003E	BEC8 08 00 22 00 03 00 0F 00 003F	BED0 0F 00 12 00 0F 00 1E 00 004E	BED8 21 00 0F 00 26 00 04 00 005A	BEE0 12 00 0E 00 11 00 12 00 0043	BEE8 1C 00 00 00 12 00 25 00 0073	BEF0 FF 00 05 00 05 00 07 00 0110	BEF8 23 00 05 00 07 00 09 00 0038	BF00 09 00 0A 00 01 00 08 00 003B	BF08 0A 00 1C 00 0B 00 0E 00 003F	BF10 05 00 0F 00 11 00 0A 00 002F	BF18 12 00 15 00 23 00 12 00 005C	BF20 15 00 FF 00 03 00 03 00 011A	BF28 08 00 03 00 11 00 03 00 001F	BF30 17 00 03 00 20 00 03 00 003D	BF38 0B 00 06 00 13 00 06 00 002A	BF40 16 00 06 00 1F 00 06 00 0041	BF48 0D 00 09 00 13 00 09 00 0032	BF50 1A 00 09 00 1F 00 09 00 004B	BF58 09 00 0C 00 10 00 0C 00 0031	BF60 18 00 0C 00 22 00 0C 00 0052	BF68 07 00 10 00 0D 00 10 00 0034	BF70 16 00 10 00 1B 00 10 00 0051	BF78 25 00 10 00 06 00 13 00 004E	BF80 0D 00 13 00 14 00 13 00 0047	BF88 1B 00 13 00 21 00 13 00 0062	BF90 FF 00 01 00 05 00 09 00 010E	BF98 0C 00 05 00 15 00 18 00 003E	BFA0 05 00 20 00 23 00 05 00 004D	BFA8 28 00 04 00 08 00 0B 00 003F	BFB0 0E 00 08 00 17 00 1A 00 0047	BFB8 08 00 23 00 02 00 0C 00 0039	BFC0 0A 00 0E 00 0C 00 1B 00 003F	BFC8 1E 00 0C 00 27 00 06 00 0057	BFD0 10 00 16 00 1B 00 10 00 0051	BFD8 24 00 03 00 13 00 10 00 004A	BFE0 13 00 13 00 1F 00 1F 00 0144	BFE8 06 00 05 00 07 00 27 00 0039	BFf0 05 00 08 00 06 00 0C 00 0022	BFf8 0F 00 16 00 0C 00 0F 00 0040	C000 0E 00 10 00 12 00 23 00 0053	C008 10 00 15 00 0A 00 13 00 0042	C010 15 00 FF 00 02 00 03 00 0119	C018 08 00 03 00 0E 00 03 00 001C	C020 13 00 03 00 19 00 03 00 0032	C028 1F 00 03 00 25 00 03 00 004A	C030 04 00 06 00 08 00 06 00 0018	C038 12 00 06 00 1B 00 06 00 0039	C040 1F 00 06 00 04 00 09 00 0032	C048 09 00 09 00 0F 00 09 00 002A	C050 17 00 09 00 20 00 09 00 0049	C058 09 00 0D 00 0F 00 0D 00 0032	C060 13 00 0D 00 21 00 0D 00 004E	C068 07 00 11 00 0C 00 11 00 0035	C070 15 00 11 00 1D 00 11 00 0054	C078 05 00 14 00 0D 00 14 00 003A	C080 15 00 14 00 1A 00 14 00 0057	C088 1E 00 14 00 FF 00 02 00 0133	C090 05 00 0A 00 0D 00 05 00 0021	C098 16 00 19 00 05 00 20 00 0054	C0A0 23 00 05 00 28 00 05 00 0055	C0A8 08 00 0D 00 10 00 08 00 002D	C0B0 17 00 1A 00 0C 00 21 00 005A	C0B8 01 00 0C 00 0C 00 0F 00 0028	C0C0 0C 00 22 00 05 00 10 00 0043	C0C8 11 00 15 00 10 00 28 00 005E	C0D0 02 00 13 00 0D 00 10 00 0032	C0D8 13 00 1D 00 20 00 13 00 0063	C0E0 24 00 FF 00 05 00 05 00 012D
-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------



## INFOCOM

**V**oilà les 2 petits derniers de chez Infocom, spécialisé dans les jeux d'aventure en texte. Partez pas les mecs ! Certes, tout ceci manque de graphismes mais leurs scénarios sont toujours à la hauteur. A tout seigneur tout honneur, commençons par **Trinity** qui tourne sur ST. Gloup ! Le jeu tient sur 256 Ko. Quand on sait que les fichiers textes Infocom sont compilés dans une proportion de 1 pour 4, ça nous fait presque un méga d'aventure (pour un méga jeu du reste). Le but est simple : tout commence un jour où vous vous promenez dans Londres. Votre balade sera, hélas, de courte durée. La troisième guerre mondiale éclate et, tandis que le monde se vitrifie, une porte temporelle s'ouvre qui vous permet d'échapper à la vaporisation. Remarque, c'est plus facile à nettoyer, un monde vitrifié. L'ennui, c'est qu'il n'y a plus personne pour sortir. Bref. Vous voilà donc dans un autre espace-temps, dans la cinquième dimension, quoi. L'aventure va prendre dès cet instant une tournure complètement folle : il vous faut maintenant survivre dans ce monde étrange et trouver une nouvelle porte de sortie qui vous ramènera sur la terre, à l'époque où avaient lieu les premiers essais atomiques dans le désert du Nouveau Mexique. Le but de la manoeuvre est bien sûr d'empêcher que l'on mette au point la bombe qui, dans le futur, va détruire la terre. C'est un peu compliqué à raconter, alors relisez plusieurs fois pour comprendre. Comme je ne peux pas parler du graphisme ni de la musique (y en a pas !), je me rabats sur l'emballage et justement, dans le rabat du couvercle, une bande dessinée sur 15 pages et en couleur vous raconte le début des expérimentations nucléaires. Vient ensuite une dizaine de pages qui vous familiariseront avec les commandes et le vocabulaire. C'est pas tout, les gars ! Si l'on soulève délicatement la disquette, on voit apparaître un plan militaire et un bout de carton doré qui, dûment plié et collé, se révèle être un cadran solaire. Voilà un super jeu d'aventure, en fait. Bien. Continuons dans la joie et la bonne humeur avec **Leather Goddesses**



INFOCOM

**of Phobos**, d'infocom toujours et toujours sans images sauf dans la bande dessinée de présentation qui, cette fois, est en relief. C'est pour cela qu'on trouve dans la boîte une paire de lunettes verte et rouge. En relief ! Il ne manque plus que les odeurs en somme. Justement, z'y ont pensé aussi. Scratch and sniff. Au cours de l'aventure, vous serez invités à gratter l'une des tâches numérotées de la carte livrée à cet effet. Sentez ! Je vous préviens, votre odorat ne sera pas flatté à tous les coups mais avouez que c'est une idée marrante, non ? La bédé, quant à elle, est très bien qu'elle soit beaucoup plus soft que le soft lui-même, lequel est tellement hard qu'il est interdit au moins de 18 ans (21 ans pour certains états, c'est marqué sur l'écran). Et pourquoi interdire ce jeu ? Pour vous aiguiller, disons que le titre pourrait se traduire par "La déesse de cuir de la planète Phobos", et il se trouve qu'une fois entre les griffes de la fameuse déesse, vous allez servir de cobaye à diverses expériences, euh, perverses. Bon, je ne vais pas m'étendre, si j'ose dire, mais sachez toutefois que, là aussi, Infocom a su faire un excellent jeu. Tout comme pour Trinity, le vocabulaire est extrêmement étendu et l'analyse syntaxique pourrait faire croire que votre bécane est devenue intelligente. Voilà donc deux jeux un peu arides, certes, mais qui méritent vraiment le détour.

**Trinity** pour Atari ST et **Leather Goddesses of Phobos** pour Commodore 64/128 de Infocom

## INCROYABLE : THOMSON A SON CLUB !

**U**n club Thomson vient de s'ouvrir. Je ne plaisante pas, un club Thomson vient **VRAIMENT** de s'ouvrir ! Son nom ? Très original, il se nomme le Club Micro Thomson. Et on y fait quoi ? On y lit un bimensuel (réservé aux membres (ceux du club, voyons)), et on parle de Thomson.

Petit plus à son crédit, un serveur sur minitel, pour ceux qui peuvent pas se déplacer. Pour l'obtenir, composer le 36.15, puis Metz 2000. A ce moment-là, vous obtenez un menu dans lequel vous n'aurez plus qu'à choisir Thomtel. Une fois connectés sur ce serveur, les abonnés du club pourront télé-

charger des programmes et même une banque de données.



## QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

**T**iens, le docteur a troqué sa blouse blanche pour une veste moderne : le minitel. Pour consulter, composez le 36-15 et le code AK. Vous voilà maintenant devant un menu proposant des jeux d'aventure, un jeu d'échec (super rapide et efficace mais en T3 la partie coûte une fortune) et l'accès à un système expert qui se pro-

l'auto-médication : si les symptômes persistent, consultez votre médecin. Quand on voit la gravité de certaines pathologies traitées (cancer, maladies cardiaques ou même, troubles psychologiques graves), on frissonne un peu en pensant aux gens qui se contenteraient d'une consultation à distance, très pointue certes, mais un peu légère tout de même. D'un



pose ni plus ni moins que de faire votre check-up ou bien encore un diagnostic médical. Pour ce faire, le système expert vous pose un maximum de questions sur les symptômes que vous ressentez et après analyse vous fait part de son diagnostic et de ses commentaires. Balaise, vraiment puissant ce truc. Je ferai tout de même quelques reproches.

Tu vois bien, Simone, j'te l'avais dit qu'il ne pouvait pas être gentil pendant autant de temps !

Entendons nous bien : ce serveur n'est destiné qu'à vous rassurer, quoique le contact physique avec le médecin de famille soit, d'après moi, préférable. C'est comme pour

autre côté, les gens qui ne consultent jamais étant très nombreux, ce serveur peut avoir son utilité. Une chose étrange tout de même. Dans la série de questions posées, un truc m'a complètement scié : le système expert vous demande si vous avez des perversions sexuelles ! Depuis quand la perversion est-elle une maladie ? Pourquoi pas demander aux gens s'ils se touchent dans leur bain, s'ils sont homosexuels ou même pour qui ils votent ? Pourquoi pas la confession sur minitel (code d'accès : Pasqua) ? Remarque, ça coûterait une petite fortune en T3 pour certains et, à propos de thunes, le minitel conventionné, c'est quand ?

## MAUVAISE NOUVELLE POUR LES AMSTRADISTES

**T**DK, marque bien connue de supports magnétiques audio-visuels, dont on pense ce qu'on veut, on n'est pas là pour lancer une polémique stérile, TDK, donc, se lance sur le marché du disque pour micro-ordinateurs. Les formats présentés sont : 8 pouces, 5 pouces 1/4 et 3 pouces 1/2. D'après Monsieur Lainé, le directeur commercial que j'ai eu au bout du fil, TDK n'envisage pas pour le moment de fabriquer des 3 pouces, sous prétexte qu'il n'y a pas de marché à prendre de ce côté-là. Donc, c'est une mauvaise nouvelle pour les amstradistes, d'où le titre de cet article à la con. Le prix des 5"1/4, double face, double densité, 180 balles la boîte de dix. C'est moyen.



## L'ARNAQUE CONTINUE

**L**ogistrad, la grosse meeeeeeeeeerde tout en basic dont on vous avait déjà parlé, vient de sortir. Ou plutôt, le numéro 2 de Logistrad, la grosse meeeeeeeeeerde tout en basic dont on vous avait déjà parlé, vient de sortir. Je vous rappelle que pour la modique somme de 85 balles, vous avez droit à 4 programmes tout en basic de meeeeeeeeeerde, et à une petite brochure de 10 pages de meeeeeeeeeerde. Ah non, meeeeeeeeeerde, j'ai dit une conneeeeeerie : y a un des programmes qui n'est pas en basic, mais en pascal compilé : Mini-CAO. Il n'empêche que c'est un mini-CAO de meeeeeeeeeerde. Sinon, Black-Jack, tiré du jeu de cartes du même nom, Budget Familial, dont le titre est assez parlant par lui-même, et Champs de Mines, que même nos lecteurs y font mieux, sont trois jeux en basic de devinez quoi ? De meeeee-



eeerde, oui. Vous rappellerai-je encore qu'à 85 balles le numéro, Logistrad de Logi-Press pour Amstrad (c'est assez logi-que) est une sacrée meeeeeeeeeerde, que même mon beauf Etienne, il aurait jamais osé faire ça, c'est vous dire si.

## PREVISIONS

**S**elon une étude faite aux Etats-Unis, la vente des disquettes 3,5 pouces augmente de 50% par an, alors que

celle des 5"1/4 baisse de 7% chaque année. Vous savez ce qu'il vous reste à faire, pour votre deuxième drive ?



ENCORE UN TRUC QUE CE CONNARD DE NOSTRADAMUS N'A PAS PRÉVU!

## LE COMPARATIF DE LA SEMAINE

**Q**uand j'ai appris que l'enfer de Dante allait être adapté sur micro, je me suis dit que c'était une bonne idée de se servir de scénarios ayant déjà fait leurs preuves. Enfin un jeu d'aventure original. En plus, ça va obliger les kids à lire un grand classique, histoire de se mettre au courant, j'me suis dit en moi-même. Et j'ai rajouté : tiens, j'vais en profiter pour le lire aussi ce monument, j'ai pensé en moi-même. Enfer et damnation ! C'est pas du tout un jeu d'aventure. **Dante's Inferno** est un bête jeu d'arcade. Le rapport avec le bouquin, c'est qu'il faut passer les différents cercles de l'enfer pour gagner la victoire. A l'écran, ça se traduit par un labyrinthe vu de haut avec un petit bonhomme qui court dans tous les sens pour échapper à des bestioles qui courent dans tous les sens. Quand le bonhomme trouve un objet il le ramasse et quand il a assez d'objets, il peut passer un cercle. La gestion des sprites est honnête, sans plus, et le joystick plus ou moins précis. Oui, enfin, plus imprécis et moins précis pour être plus précis (ah ah). La musi-



que est moyenne. Pour tout vous dire, c'est du JS. Bach. Il se trouve que Bach mérite mieux que le chip sonore d'un micro, même s'il s'agit du Sound Interface Device du Commodore. Tout ça nous fait un jeu nul. Je continue dans ma lancée avec **Druid**. C'est le contraire de tout ce que j'ai pu dire sur le jeu précédent. La musique a le mérite d'être originale et bien que le sujet soit à peu près identique, la façon de le traiter dénote une certaine maestria de la part des programmeurs. Le joystick répond bien, les sprites sont très mignons. Il y a là-dedans quelque chose de rond, de rassurant. Comment dire, euh, ça ressemble au graphisme des jeux sur MSX, si vous voyez de quoi je parle. C'est mignon, quoi. Le choix des couleurs est bien vu. Bien sûr, les jeux dont le but est de récolter des objets et de lancer des sorts sur les méchants n'ont rien de bien nouveau, mais si vous ne possédez pas encore un soft de ce type, je pense que **Druid** pourrait vous combler.

**Dante's Inferno** de Beyond pour Commodore 64/128 et **Druid** de Firebird pour Amstrad, Commodore et Spectrum.

## PAS BEAU L'AVION

**E**t un jeu guerrier, un ! Ras-le-bol de la guéguerre sur micro. Ce serait bien fait encore, je dis pas. Ça permet toujours de se défouler un peu mais là, non ! Si ça gagne pas, ça débarrasse ! Attention, on décolle. 1942 est l'adaptation du célèbre jeu d'arcade et de café. J'entends qui disent qu'on en a déjà parlé la semaine dernière. C'est exact mais cette adaptation tournant sur CBM, je me suis dit : "Chic alors ! Ça va être mieux que sur Spectrum". Finalement je préfère jouer dans les cafés, y a au moins de la bière et un baby-foot, dans les cafés. Il en faut, de la bière, pour supporter de voir un truc comme ça, sur Commodore en plus. Oh, la musique est super, je dis pas. Mais le reste... Le but du jeu est inintéressant. Poupoum-poum, tatatatatata, vionnnnnnn, splash. Vous décollez d'un porte-avions. Attention, c'est pas un simulateur, tout est vu de haut. Ensuite, vous devez descendre des zincs nuls qui non contents de vous flinguer, s'amuse à vous rentrer dedans. On se rend déjà compte que tout ça est naze. Et c'est pas tout. De temps à autre, apparaissent des avions absolument énormes qui prennent le quart de l'écran et ressemblent à des biplans de la guerre de quatorze. Des biplans dans le pacifique en 1942 ! Chose étrange, votre avion ressemble à un...



Flûte, je l'ai sur le bout de la langue et c'est très lourd et justement, c'est beaucoup trop lourd pour un porte-avion. Bref votre avion est un avion de couleur grise avec 2 queues et à l'écran, c'est dégueulasse. J'explique : lorsque vous volez en ligne droite, les 2 fuselages (les 2 queues si vous préférez) sont parallèles. Normal. L'ennui, c'est qu'en cas de virage ou si vous volez en biais par rapport au bord de l'écran, les espèces de queues sont toujours parallèles au bord de l'écran. Pour ceux qui connaissent, on dirait Blue Max qui, lui-même, n'était pas un fameux jeu. Pour ceux qui ne connaissent pas, disons que Blue Max n'était pas un jeu bien fameux. Là c'est pareil mais en moins bien. 1942 de Hewson pour Commodore 64/128, Amstrad et Spectrum.

## PACTE DE BIÈRE

Que je ne m'abuse pas : mais oui, il s'agit bien encore d'un soft Loricels, un jeu d'aventure.

Le Pacte est son nom, le noir est sa couleur, et la peur est sa raison d'être (je sais pas sur qui j'ai bien pu pomper ça, mais c'est trop bien dit pour être de moi). Donc, après une page de présentation superbe, accompagnée d'une élégante musique, nous entrons dans le vif du sujet, en l'occurrence une maison à Salem (oui, c'est d'après le film), patrie des sorcières et autres démons infernaux. Allez-vous pénétrer dans la maison ou, au contraire, repartir tranquillement chez vous ? Je sais pas quoi vous conseiller au juste.

Bon, cessons la rédaction style SVM, et reprenons le cours de nos idées Hebdogicellesques (tm).

Première chose frappante, tout se passe en deux couleurs : bleu foncé sur fond noir. Pour voir quelque chose, accrochez-vous aux mirettes des jumelles munies de lampes de poche. C'est une imbécillité que je n'ai pas encore comprise, pas plus que pourquoi il faut mettre deux "I" à imbécillité, alors qu'imbécile n'en prend qu'un. Enfin bon, passons. Ce qui n'empêche pas qu'ils sont très bien foutus, ces graphismes. Une petite musique, assez bien réussie elle aussi, il faut le dire, se fait



entendre tandis que je me demande comment je vais faire pour finir cette phrase qui n'a rien de français. DU TOUT ! Il n'y a pas d'analyseur syntaxique dans tout ça, puisque les actions possibles sont accessibles par un simple appui sur une touche, ce qui a pour effet de les faire défilier, lesdites actions. Bon, ça a pas l'air trop mauvais, mais je suis sûr que l'on peut faire encore beaucoup mieux. Le Pacte de Loricels pour Amstrad.

## EXPO DE CHAMBRE

Annoncée avec un mois d'avance (contrairement à Commodore Expo qui était annoncée avec quinze jours de retard, mais bon, ne médisons pas), voici venir Amstrad Expo, qui se tiendra du 21 au 25 novembre prochain à la Grande Halle de La Villette, tous les jours (sauf ceux avant le 21 et ceux après le 25) de 10 heures à 19 heures.

Et qu'y verra-t-on (ou plutôt "qu'y verrez-vous", parce que moi, y a peu de chances pour que j'y aille) ? Toute la gamme Amstrad, PC 1512 compris (j'aimerais bien savoir où ils se le sont dégotés, celui-là. A moins que ce ne soit un de ceux qui sont buggés (façon de parler, ils le sont tous). Je vous le demande : tout cela vaut-il 25 balles (15 pour les clubs, mais quand même) ?



## EINSTEIN EN A DEUX

disait la pub. C'est sûrement vrai, mais maintenant, Tatung aussi en a deux. Deux ordinateurs, bien sûr. Grâce à un petit nouveau, l'Einstein 256.

Il s'agit d'un pseudo MSX, avec, comme de bien entendu, un Z 80 A à l'intérieur, donc à 4 Mhz, comme l'Amstrad ou comme le MSX.

Pourquoi donc le 256 dans Einstein 256 ? Mais c'est tout bête, voyons ! Parce qu'il dispose de 256 Ko de mémoire vive, voilà pourquoi. Au fait, le système d'exploitation choisi, c'est le CP/M. Tout comme l'Amstrad, oui. La résolution de la bête, en mode haute-résolution de course, fait pas déconner, est 512 X 424 pixels, soit deux fois celle du MSX2. En Angleterre, son prix est de 399

livres, soit approximativement 4000 balles avec le moniteur couleurs. Prix très attirant, ne serait-ce (bonjour les figures de style, quôôôô) le manque évident de logiciels.



## BONJOUR LES MÉGAS !

Bonne nouvelle pour les IBM PC/XT/ATistes, les autres, allez-vous faire foutre, la carte Multiméga qui offre 16 Mo de mémoire vive supplémentaire gérée suivant la norme EMS (Extended Memory System, en anglais dans le texte) sera disponible dès novembre. Ça marche de la façon suivante : chaque carte possède 16 emplacements qui peuvent recevoir des barrettes de 256 Ko ou de 1 Mo, indifféremment.

Et tout ça est vendu avec un logiciel de RamDisk, pour la modique somme de... de.... ben, on sait pas. Mais je peux vous dire que Multiméga en 512 Ko coûte 4.200 balles (TTC, ouf, arrêtez de me faire ce genre de frayeurs, voulez-vous ?), la même en 2 Mo coûte 7.800 balles et en 4 Mo, 12.600 balles. A priori, la 16 Mo devrait donc coûter entre 20.000 et 25.000 balles.

Chaque barrette supplémentaire de 256 Ko vous soulagera en plus de 635 balles. Ça fait cher du Ko, tout ça. Ah ben non, c'est pour IBM.



## ELECTRONIC POOL FAIT L'OEUF

Que vais-je bien pouvoir vous raconter sur Electronic Pool ? Car, comme son nom ne l'indique pas forcément, il s'agit d'une simulation de billard. Ce qui tombe très mal, car le billard me donne de l'urticaire. Pour faire un jeu de mots à la Jacq, le billard me fout les boules. Même queue ouais. Mais je ne vais pas rester tapi dans mon coin, il faut que je creuse mon trou. Donc, c'est un jeu de billard que j'aime pas du tout parce que j'aime pas le billard. C'est un peu comme Jijé, il dessine comme un pied et en plus, j'aime pas le ouest-terne. Alors donc, j'aime pas le billard, alors j'aime pas ce jeu (Demande A Monsieur Ceccaldi : hé, ho, maintenant que j'ai réussi



à bien pomper le style de Milou, je peux faire les critiques BD ?) (Note de Milou : je t'emmerde. Et tu sais pourquoi je t'emmerde ? Parce que je t'emmerde, petit con. Non mais). Electronic Pool de Microdeal pour Atari 520 ST.

## CÂBLÉ

Une petite news pour les amateurs de wargames : on vous avait causé un peu plus tôt de Tobrouk, un wargame, justement, signé PSS. J'apprends à l'instant que Ere Informatique, le distributeur en France de PSS, a amélioré ledit soft, en lui rajoutant une option supplémentaire : pour 99 balles, Ere vend un câble permettant de jouer à Tobrouk 1942



(c'est son nom en français) à deux ordinateurs, l'avantage de ce système étant de permettre à chaque joueur d'ignorer les déplacements de son adversaire.

## DISSERTATION

Si un homme a faim, ne lui donne pas un poisson, mais apprend-lui à pêcher. Ce proverbe a de quoi faire marrer plus d'un éthiopien, mais pas monsieur Dourisboure, de Bordeaux, qui a édité lui-même avec ses petits deniers un logiciel éducatif sur Thomson, et qui... Hé ! Ho ! Revenez ! C'est le mot "éducatif" qui vous fait fuir ainsi ? Bon,

'C'EST PAS GRÂAAAAVE ! JE VAIS T'APPRENDRE À PÛLLER UNE BANQUE



alors oubliez-le, c'est pas grave. Surtout que pour une fois, le soft est pas trop mal foutu, c'est rare. C'est pas de l'Infogrames, par exemple. Donc, monsieur Dourisboure, de Bordeaux, a fait un programme qui s'appelle Archibald à la découverte des algorithmes, sous-titré ou comprend ce qu'est l'intelligence d'un ordinateur. Il est dommage que monsieur Dourisboure, de Bordeaux, ait choisi un

Thomson pour expliquer ce qu'est l'intelligence d'un ordinateur, c'était peut-être pas la meilleure chose à faire. Mais enfin bon, encore un qui s'est fait baiser par le plan Informatique Pour Tous. Quand on ouvre le gros package, on découvre un livre, une disquette, trois fiches cartonnées, et un tableau de synthèse. Y a pas à dire, tout ça est très bien expliqué. On voit tout de suite que monsieur Dourisboure, de Bordeaux, a fait des études. Mais enfin bon.

Le livre, je suis en train de le pomper, en rajoutant toutefois quelques vannes, juste histoire de dire que je travaille un peu. Sur la disquette, y a un programme, en basic, puisque c'est un soft éducatif. Ledit programme tourne autour d'un jeu : trouver une combinaison de 5 lettres tirées au hasard parmi 9. Mais ce n'est pas là son but : en effet, voistu mon cher Igor, oui mon cher Grichka, le continuum spatio-temporel a une faille en son plein milieu, ce qui fait que Robert H. Kent se demande, avec raison, dans son livre, si la nouvelle gamme d'ordinateurs Thomson, qui nous a bien payés pour qu'on en parle, alors ne nous gênons pas, est vraiment aussi bonne qu'on la prétend être comme telle, ou alors, si ce n'est pas, au juste, que le délire d'un connard/journaliste qui aurait envie de baisser/déli-rer un peu dans un torchon/canard (rayer les mentions inutiles) d'informatique hebdomadaire. Mais tout de suite, une page de pub, et on se retrouve après.

## ARCHIBALD A LA DÉCOUVERTE DES ALGORITHMES



1 COMPRENDRE CE QU'EST L'INTELLIGENCE D'UN ORDINATEUR. COLLECTION L'INTELLIGENCE APPLICABLE.

Mais enfin bon. Le but de ce petit jeu anodin est d'apprendre au gosse qui utilise le soft ce qu'est un algorithme, comment ça fonctionne, comment en mettre au point... Bref, lui apprendre à REFLECHIR. Un peu comme en URSS, à part que là-bas, y a qu'un seul algorithme possible. Mais enfin bon.

Quand l'enfant aura compris comment Archibald (un personnage fictif inventé par monsieur Dourisboure, de Bordeaux, pour rendre son logiciel plus attractif pour l'enfant), il lui sera facile de comprendre comment l'ordinateur "raisonne". Et j'insiste plus particulièrement sur les "ouais" (les guillemets, quoi). Bon, je sais que des guillemets entre guillemets, c'est pas très clair, mais enfin bon. Ensuite, il verra comment un raisonnement algorithmique bien fait peut se traduire sous forme de règles et ces règles, sous forme de programme, alors qu'un raisonnement algorithmique mal fait peut vous faire entrer de plein pied dans la 5<sup>e</sup> dimension... Mais enfin bon. Dès chargement, un menu de trois

options nous tend les bras, et attend que nous appuyions sur le "1", "2" ou "3".

La touche "1" nous permet de nous familiariser avec l'utilisation du programme, et c'est quand même une bonne idée d'avoir eu celle-ci, d'idée. Ce qui prouve que les développeurs de softs éducatifs ne sont pas aussi cons que les gosses à qui ils destinent leurs œuvres.

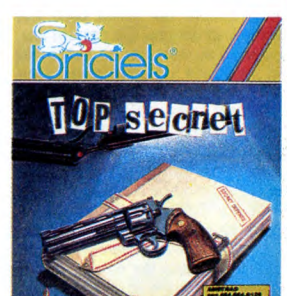
La touche "2" donne accès au jeu présentement dit, qui lui-même peut se jouer de trois façons différentes : avec l'aide d'Archibald et dans ce cas, le joueur compare ses résultats avec ceux qu'obtient Archibald, ou alors, deuxième option, pour s'entraîner, ou enfin, dernière option, le jeu en compétition, qui permet à 3 joueurs, plus Archibald, de se mesurer, avec classement au fur et à mesure des parties. Dans ce dernier cas, il est possible de faire varier le nombre total de lettres de 7 à 11 et le nombre de lettres de la combinaison, de 1 à 6.

Enfin, la touche "3" permet d'explorer les parties cachées d'Archibald (je ne pense pas qu'une confusion soit possible dans cette phrase. Si quand même, malgré toutes mes précautions, vous aviez des doutes, écrivez-moi au journal, je vous enverrai le même article, formulé différemment), qui sont les chemins que suit Archibald pour trouver son résultat.

Zut, je viens de m'apercevoir que j'ai tapé sans m'en rendre compte plus de 4500 (et encore, je ne compte pas la présente phrase) caractères d'imprimerie pour vous présenter Archibald à la découverte des algorithmes par Jean Dourisboure, de Bordeaux, pour Thomson-toute-la-gamme, et bientôt Amstrad.

## CECI EST TOP SECRET, LISEZ-LE

Même que ouais, comme dit toujours Cyrille. Il faudra d'ailleurs que je vous le présente un jour, vous verrez, il est pas triste. Mais enfin, dans le cas qui nous intéresse, c'est plutôt que je veux vous parler d'un jeu d'aventure. Top Secret, qu'il s'appelle. Quand j'aurai précisé que son auteur s'appelle Laurent Benes, déjà auteur d'Orphée, vous aurez immédiatement compris qu'il vient de chez Loricels. Quelle en est donc l'intrigue ? Je vous explique.



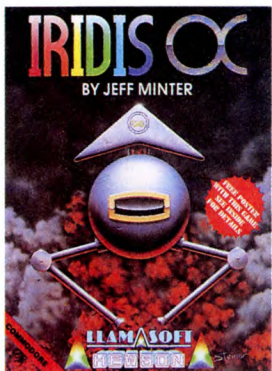
Dans la province du Wago, un coup d'état a eu lieu, au cours duquel les rebelles ont enlevé le président. Un groupe de rebelles anti-rebelles s'est alors formé, mais a tout de suite été démantelé par la police. Surprise, le chef de ce groupe n'était autre que votre voisin de palier ! Et vous décidez donc de poursuivre son action et de délivrer votre président. Et là commence l'aventure.

Le jeu en lui-même ressemble beaucoup au précédemment cité Orphée, avec la disposition de l'écran de jeu, avec la démo sur la première face de la disquette et le jeu sur la seconde, et avec la synthèse vocale. Mais pas avec les graphismes, puisque l'illustrateur a été changé (ce en quoi l'auteur a eu complètement tort, parce que les graphismes, ben on

à déjà vu mieux. Mais enfin bon). L'analyseur syntaxique n'est pas non plus très mauvais, mais enfin, il est assez limité au niveau de la richesse de vocabulaire : il connaît beaucoup de mots, mais pas de synonymes ! Il faut donc se faire chier à rechercher le bon mot à chaque fois. Heureusement, le vocabulaire connu est affichable en permanence. Ben voilà, l'intrigue est apparemment assez bien foutue pour vous faire passer de longues soirées devant votre Amstrad. Faites quand même gaffe aux versions buggées : celle que j'ai reçue était jusqu'à l'oignon. Top Secret de Loricels pour Amstrad.

## LE PÈRE PÉTARDOS

**L**e babe arrive et comme il n'a rien compris, il dit, avant de s'écrouler : "Salut mec ! Voilà un logiciel de chez LLamasoft qui est super cool, tu oua. C'est pas étonnant tu oua, c'est Jeff Minter (Jenny), le gourou des programmeurs qui l'a fait. Ça s'appelle Iridis. Ecoute un peu ça mec : les Iridiens ont atteint un niveau de conscience tellement supérieur qu'il ont décidé de se passer de corps et depuis des millénaires, ils voyagent dans toutes les galaxies à la recherche d'un monde de paix et de coultude j'veux dire. Mais pendant que ces Kerouac de l'espace font leur good trip, les habitants de Zzyaxprime qui n'ont pas encore réussi à transformer leurs ondes négatives en lumière, envahissent Iridisprime. Les Iridiens sont bien cool dans la tête tu oua, mais speed j'veux dire, alors ils mettent au point des armes révolutionnaires pour se défendre de l'agresseur Zzyaxien. Dans le même continuum, euh, pardon ! Pendant ce temps, les Terriens qui ont eu vent de l'affaire décident d'envoyer un robot sur Iridis pour comprendre le fonctionnement de ces armes et les voler par la même occasion. C'est complètement dingue, le concept que Jenny a développé, mec. C'est le type qui joue avec le joystick qui incarne le robot. C'est fort non ? " Le type qui s'est fadé l'essai du soft et qui, pris d'une crise de synchronicité, écrit l'article en même temps que vous le lisez dit : " Euh... Non ! J'ai beau être complètement ici et maintenant dans ma tête, j'ai beau avoir intégré l'enseignement de Gurdjief, Timothy Leary et Alan Watts, j'ai beau avoir fait le tour de l'univers en corps astral et parlé d'égal à égal avec le peuple des



Eons : ce jeu me prend la tête. Je dois vous avouer que c'est assez mal programmé, ou plutôt non. On sent qu'il y a du boulot derrière tout ça mais le résultat est très moyen. Les couleurs du Commodore sont toutes présentes (en tout, 16), ça clignote à tout va. Cette débauche d'effets gratuits et abrutissants fait ressembler le tout à un jeu de la première génération ou la polychromie essayait de pallier au manque de consistance et d'intérêt de l'ensemble. Vous dirigez une vague chenille qui doit éviter des machins et attraper des trucs. De plus, vient se mêler à tout ceci une histoire d'états de conscience différenciés qui obligent le joueur à passer d'un tableau à un autre pour ne pas perdre de l'énergie. Comme je le disais au début, ce jeu est un concept. Moi, quand je paye plus de cent balles pour un soft, j'aime bien que ce soit une chose tangible. Pas une idée issue d'un cerveau grillé par un bad trip." Iridis de Hewson pour Commodore.

## TOUTALOEIL

**Q**uand ils ne quittent pas une carrière cinématographique pour celle de président ou de reine de l'aérobic, les Américains ont de bonnes idées. Si, si ! Ils ont par exemple eu, les premiers, l'idée de mettre en place le marché de la micro d'occasion. Quand ils n'attendent pas 20 ans pour copier les très rares bonnes idées ricaines, les Français organisent le **Midéocase**. Cette année le Midéocase se tiendra dans le parc floral de Vincennes pendant le week-end du 29 au 30 au grand public. 1400 m<sup>2</sup> d'occasions. Les puces des puces en somme.



le week-end du 29 au 30 au grand public. 1400 m<sup>2</sup> d'occasions. Les puces des puces en somme.

## BOIS, STATKUS et VIRET emportent les jack-pots !

**H**oulà, on peut dire que vous aimez bien les cadeaux ! Nous avons reçu plusieurs milliers de réponses pour le concours du numéro spécial anniversaire de l'HHHHebdo. L'imprimeur est ravi, il doit fabriquer près de 5.000 exemplaires du fanzine gratuit pour les membres du club mais pas gratuit pour Ceccaldi qui, depuis qu'il a vu la facture de fabrication et d'expédition de la chose, court comme un fou dans les couloirs de l'HHHHebdo en pleurant : " Mais quelle idée à la con ! Quelle idée à la con ! Où je vais le prendre le fric pour fabriquer ce putain de fanzine ? ". Bref, les fanzines arrivent et les membres du club qui l'ont demandé vont pouvoir en revendre des photocopies sous le manteau et pour les tirages au sort, ce sont : **Michel Blois** d'AlloVagne (62157), membre du club numéro 151, qui gagne 50 logiciels pour son MO5, de quoi passer quelques nuits blanches, **Frédéric VIRET**, de Saint-Priest (69800) qui empoche pour son Amstrad les 20 logiciels réservés au tirage au sort des abonnés et **Jean-Jacques STATKUS** emporte les 10 logiciels du simple lecteur. Les autres ont perdu mais peuvent rejouer l'année prochaine.



## POIL PUB BIEN

**P**our une fois, Commodore a fait très fort. Pas dans le domaine de l'informatique, ne rêvez pas. Dans celui de la pub. Y z'ont fait une pub super pour l'Amiga, qui reflète bien ce qu'est Commodore : un immense rouleau de PQ. J'veux décrire la photo : dessus, y a un rouleau de PQ, avec un gros titre aujourd'hui, les créateurs n'utilisent plus le papier que dans les cas extrêmes. Et puis en dessous, y a tout un baratin qui dit aux architectes, aux décorateurs, aux illustrateurs, aux graphistes, bref, à tous ceux qui utilisent du papier pour leur boulot, d'acheter un Amiga. Autre détail amusant, c'est que la pub précise que l'Amiga est doté

d'un programme musical : plus de 1200 instruments pour composer l'Internationale (...). Ce qui fait marrer quand on sait que la pub est passée dans le journal Libération. Mais enfin bon, on ne va pas être encore médisant. Il faut bien admettre que Commodore n'a pas fait de pub mensongère...



## APC VOS FROQUES !

**Q**ui ne se souvient de ces temps mémorables, où, encore abrutis par les fumées de l'alcool (depuis, on a pris l'habitude d'ouvrir les fenêtres), nous vous avions parlé de l'APC, dont le sigle, composé de trois lettres bien parlantes, signifie **Association Pour le CPC**. APC qui avait fait un serveur hébergé par Cracj, et qui s'en est fait jeter pour de ténébreuses raisons, APC, qui avait été l'instigateur (-trice ?) de la fameuse Amstrad Expo, dérobée à ses créateurs par-je-ne-dirai-pas-qui-parce-que-c'est-interdit-mais-de-toute-façon-il-se-reconnaîtra (NDLR : Kaminski ?). APC enfin qui revient dans l'actualité amstradienne avec deux fascicules fascinants, traitant de quoi, je vous le demande, de l'Amstrad, oui. Et de quoi ces fascicules, poils aux tentacules, peuvent-ils bien parler ?



Le premier, qui se nomme **Guide des langages sur Amstrad CPC 464, 664, 6128, PCW 8256, 8512**, parle des différents langages existant sur CPC 646, 664, 6128, PCW 8256, 8512. Attention, il ne s'agit pas d'apprendre au lecteur chacun de ces langages, mais de dire qu'ils existent, comment se les procurer, où les pratiquer sans risque d'incarcération douteuse, quels ouvrages lire sur eux, ainsi qu'une petite description succincte, ce qui n'est pas vulgaire. Le basic Locomotive des CPC, le basic Mailard des PCW, le langage-machine, le Pascal, le C, le Forth, le Logo, le CP/M, et même des moins connus ou moins utilisés, tels le Comal, le Fig-Forth 79 et 83, le Cobol, le Mbasic, l'APL, le Lisp ou le Prolog. Si avec tout ça vous ne trouvez pas le langage qui con-

vient à vos besoins, je sais pas, inventez-en un. Deuxième brochure, c'est **Guide des imprimantes sur Amstrad CPC 464, 664, 6128**, et ça parle des imprimantes pour les CPC 464, 664, 6128 (je sais, je sais, je l'ai déjà faite. Et alors ?). Des simples généralités (qu'est-ce qu'une imprimante ?) à la programmation des dites imprimantes, tout ce qu'il faut savoir pour choisir la bonne est dit. Vous trouverez dedans des notions sur les différents modes d'impression (italique, souligné, gras, etc), l'utilisation des codes de contrôle, et quelques trucs et astuces pour utiliser au mieux son imprimante. Chacun de ces fascicules coûte 36 balles, est édité par l'APC, 7 rue de Capitaine Ferber, 75020 Paris, tél : (1) 48.97.84.84, qui devient ainsi le "50 millions de consommateurs" de l'Amstrad.

## CARAMEL

**A**près six mois d'examen à la loupe, la très officielle Commission de Contrôle des Monopoles anglaise vient d'infor-



mer Lord Sugar (ah non, pas Lord. J'anticipe un peu trop, là) qu'il ne serait pas l'objet de poursuites. En effet, la loi anglaise veut que l'on examine la situation d'une société qui acquiert plus de 25% des parts d'un marché. Or, avec Sinclair, Sugar se retrouve à la tête de 65% du marché micro en Angleterre. L'objet de cette loi, c'est de favoriser la concurrence en permettant à des petites boîtes de se lancer dans le créneau. Que peuvent-elles faire contre un monstre comme Amstrad ? Peuvent-elles aujourd'hui lancer un micro alors qu'elles ont Sugar en face ? Non, hein ? Ben si, puisque la Commission l'a décidé. Elle ne dit pas comment, par contre.

## SYSTEME EXPERT DE MES DEUX



**Q**uelques grands magasins parisiens et un ou deux magasins de jouets, genre super luxe, viennent de s'équiper d'un mini ordinateur destiné à aider les parents à choisir le jouet idéal pour leurs mômes. La machine pose plusieurs questions aux parents branchés et pond ensuite une liste de cadeaux susceptibles de ravir le rejeton, le tout bien sûr à l'aide d'un système expert. C'est une bonne idée à priori mais qui me fout les boules. J'aime bien chercher la petite bête et comme je suis d'un naturel plutôt paranoïaque, la petite bête a tôt fait de bouffer ma capacité à l'émerveillement. Je trouve ce truc

complètement flippant. Imaginez des parents qui demanderaient conseil à un tiers à propos de la personnalité de leurs mômes. On trouverait ça complètement con, non ? Je veux dire par là qu'il est aberrant que des parents méconnaissant à ce point les inclinaisons de leurs moutards. A une époque pas très reculée, les parents branchés envoyaient leurs gards chez le psy pour un oui ou pour un non. Mauvaises notes en classe ? Contrariété. Enrhubé ? Le pauvre cheri somatise. Glups ! Ben maintenant les parents se déchargent de plus en plus sur la coqueluche des années 80 : ze ordinateur. Quand on voit les déliries que peuvent avoir les enfants, on rigole un peu jaune en pensant que des gens veulent coder tout ça. Pour en finir enfin, dans quelle mesure peut-on faire entière confiance aux magasins dont le but est avant tout de gagner un maximum de blé ? Le système expert ne risque-t-il pas de privilégier une marque plutôt qu'une autre histoire de renvoyer un ascenseur ou d'éccluer le stock d'inventus. Ce serait humain, non ?

## KENTEL EST PRIS QUI KENTELAIT PRENDRE

**J**e sais pas ce qui m'arrive, je sais plus trouver de titres pour mes articles. Alors je mets n'importe quoi, en général, ça n'a rien d'attirant pour le lecteur, mais enfin, ça fait un titre. Donc, Françaises, Français, Suissesses, Suisses, Belges, Belges, voici Kentel. Le logiciel **Kentel** de Enter pour Amstrad, vous vous êtes tous demandé ce que ça pouvait bien être dans le tableau sur les émulateurs minitel de la semaine dernière. Enfin, tous, ouais, mais, euh, enfin, ceux qui l'ont lu, quoi. Donc, voilà, je vous explique. Il s'agit d'un soft qui permet de créer ses pages vidéotex les doigts dans le nez, puis de se constituer une arborescence pour que toutes ces jolies pages, une fois réunies, puissent former ce qu'on appelle

de nos jours un serveur monoivoie. Si la conception graphique de ces pages est assez simple d'emploi, ça vous prendra quand même pas mal de temps avant d'arriver à en sortir quelque chose. La limite, en fait, n'est autre que vous. "Tout cela est bien beau, mais que sait-il faire d'autre ?". demandèrent-ils alors tous en chœur. Mais des choses très intéressantes que je vais m'empresse de vous énumérer : grâce à un programme en langage-machine qui crée une extension au basic, on peut, entre autres, envoyer des caractères, voire même des phrases entières au minitel. Les codes de contrôle sont acceptés, ce qui fait que l'on peut, sans problème, déconnecter un mec qui fait chier sur le forum et lui balancer un "ESC 9 g" bien placé entre les deux yeux sans même qu'il s'en aperçoive. Un seul regret dans tout ça : ces nouvelles commandes ne sont pas des commandes RSX, vous savez, celles qui sont précédées par la barre verticale, genre IDISC, mais sont accessibles par des CALL ADRESSE. Et comme on a vite fait de taper CALL TRUC au lieu de CALL MACHIN, je vous raconte pas les plantages d'enfer. Mais enfin bon, c'est quand même déjà très bien. **Kentel** de Enter pour Amstrad et bientôt Thomson.



## IL EST 4 HEURES, SORTEZ DU PLACARD L'IBM

**U**n nouvel IBM, ça vous tente ? Ah ça c'est sûr, c'est pas un nouvel Apple, pas un nouvel Amstrad, pas un nouvel Oric, même pas un nouvel Commodore, donc, à priori, vous vous en foutez. Ben vous avez tort, bande de petits hobbyistes bourgeois. Parce que l'IBM PC-ET (ET, qui n'est pas pompé sur le film du même nom, pour Extended Technology, ou, en français, Technologie Etendue) a vraiment de quoi en faire pâlir plus d'un. Microprocesseur 80386 d'Intel (32 bits), résolution sur écran bit-map (sans contrainte) de 1024 sur 1024 pixels, lecteur de disquettes 3 1/2, d'une capacité de 720 Ko, intégré,



disque dur de 30 Mo en version de base, Ram de 1 Mo extensible à 1 Go (puisque on rencontre pas souvent cette abréviation, je vous rappelle que Go signifie Giga-Organisateur, mais aussi Giga-Octet, soit 1000 Mo, soit 1 milliard d'octets), un prix de 7.495 dollars (entre 50.000 et 55.000 francs au cours actuel du dollar) sont les ingrédients qui compose le ET. Attendez un peu : y aura des compatibles bientôt.

# L'AMSTRAD PC COMPATIBLE? Moui!

Suite de la page 1

Alors, il est compatible ou il l'est pas, le 1512 ?  
Oui, à 97%. Ça veut dire presque compatible.

D'abord, jettons un peu de sel sur les plaies béantes de nos pauvres concurrents. SVM, d'abord, qui a publié un "banc d'essai" de 7 pages dans son numéro de septembre. Le sous-titre du susdit banc, c'est "essai complet". Vous croyez vraiment qu'ils l'ont eu entre les mains, le PC ? Vous croyez que l'ayant eu entre les mains ils n'ont pas eu l'idée de glisser quelques softs IBM dans le drive, histoire de voir s'ils tournent ? Vous croyez vraiment qu'ils l'ont fait ? Alors comment expliquez-vous que le chapitre "compatibilité" se conclue par "ce n'est qu'un coup par coup qu'on peut juger de la compatibilité réelle" ? Ils l'ont pas fait, le coup par coup ? Quel scoop ! Notre éminent confrère Amstrad Magazine, quant à lui, prétend tout faux avoir eu la machine à sa disposition durant 15 jours, sans avoir pu tester sa compatibilité "faute de temps". Faute de temps ? Eh, faut pas déconner, les mecs, booter une disquette, ça prend très exactement 30 secondes ! Si le soft ne démarre pas du tout, il ne marche pas, point à la ligne. Si il démarre, on fait un tour complet des options proposées et si tout fonctionne, on le met dans la boîte marquée "OK". C'est pas compliqué, non ? 15 jours ? Ils l'ont vraiment eue 15 jours ? Allez, c'est pas les seuls.

## PORQUE ?

Rappelez-vous : il y a un mois environ, on apprenait que 18.000 bécanes étaient bloquées en usine parce que quelque chose déconnaît

dedans. Et de fait, toutes les machines avant cette date présentaient des défauts de fabrication graves. Toutes celles qui sont venues après (ce sont celles qui ont été livrées aux revendeurs français ces deux dernières semaines) fonctionnent parfaitement. C'est une de ces machines que nous avons testé.

## LE BVRP

Quand on a eu le PC 1512, on est allé voir un type qui bosse dans le 8ème arrondissement à Paris, qui s'appelle Bruno Vanryb et qui est le fondateur de BVRP (Bureau de Vérification pour voir si c'est réellement un Pc. Non, je blague, c'est une boîte de softs). Vous le connaissez ? Non, hein ? Pourtant, c'est un des plus grands spécialistes en matière de PC et de compatibles. Tant qu'à faire, autant demander aux gens qui connaissent. L'air de rien, il est l'auteur d'un petit programme nommé "Compatest" qui est en quelque sorte l'étalon de la compatibilité sur PC. Il teste tout, le clavier, l'écran, le Bios, les ports, etc. Une fois terminé, il affiche les résultats en les comparant à ceux d'IBM. C'est on ne peut plus simple. Contre, vous avez les résultats complets, plus en prime, un petit comparatif des performances de la machine, par rapport à celles de l'IBM PC (où l'on s'aperçoit que le PC ressemble un petit peu à un escargot. C'est normal, son processeur ne mouline qu'à 4,77 Mhz, contre 8 Mhz pour le PC 1512). Message à Amstrad Magazine en passant : "la V1.4 de Compatest ne

permet pas de tester le PC 1512, car elle n'est pas à jour. Faut se tenir au courant. De toutes façons, votre PC n'était pas un exemplaire de série". Fin du message. Résultats du test : il est compatible à 97%, ce qui est pratiquement le maximum que puisse obtenir un compatible. Parmi ce qui n'est pas conforme, on trouve le temps de mise en route du lecteur de disquettes (un peu plus lent que celui d'IBM) et le contrôle des adresses fixes mémoire (c'est normal, seul le vrai PC a un checksum égal à lui-même !). Qu'est-ce que ça veut dire ? Que tous les programmes "éprouvés" fonctionneront sans aucun problème. Ça inclut bien sûr Lotus 1-2-3, Multiplan, dBase III, l'innéparable Flight Simulator II (ce programme est tellement connu comme étant un test de compatibilité que tous les fabricants font leur machine en fonction de lui, ça fait belle lurette que dire "FS II tourne dessus" ne veut plus rien dire !) et tous les grands. Pour bosser, c'est vraiment la machine idéale.

## TEMPERONS

Il faut tout de même tempérer ces résultats. Par exemple, le clavier est reconnu comme étant totalement compatible. Ça veut dire que si on se tient aux recommandations d'IBM, si on se contente de lire les données envoyées par le coprocesseur clavier, il n'y a pas de problèmes, tout passe. Si par contre un petit malin fait un soft qui va aller trafiquer les interruptions du dit clavier, ou qui va le "reprogrammer", ça ne

marche plus. Idem pour l'émulation graphique : elle est "de type" EGA, ce qui veut dire que si l'on envoie des instructions "de type" banal, ça colle. Dès que c'est plus "de type", en fait dès qu'on entre dans le vif du sujet, ça coince. Rhoooo ! Y a des gens qui osent faire ça ? Ne pas respecter les consignes ? Oui. Y en a.

## LES PETITS MALINS

Pour savoir lesquels, il n'y avait pas trente-six solutions. Il n'y avait pas non plus trente-cinq solutions, non, oh non, pas trente-cinq. Trente-quatre ? Non non non, oh non. Y en avait-il trente-trois ? Oh non, pas trente-trois, cotton pickin' blues, yeah (NDLR : Encore un coup et c'est la porte). Oups. Il n'y avait qu'une solution : enfourner des softs les uns après les autres dans la gueule de la bête. Ce que bien entendu nous avons fait. Résultat des courses : sur plus de cinquante programmes d'une vingtaine d'éditeurs différents, seuls quelques ActiVision ne tournent pas (Music Studio, Designer's Pencil et Ghostbusters). Par contre, nous n'avons essayé que les 50 programmes qui se vendent le mieux en ce moment en France. Rien ne dit que le logiciel X ou Y d'un obscur éditeur que vous allez commander aux Etats-Unis par correspondance va tourner. Pardon ? Oui, je sais bien qu'on est obligé de faire appel à ces éditeurs-là quand on est un boulimique de logiciels, mais que voulez-vous, faut savoir ce qu'on veut ! Le PC 1512, il est compatible avec les grands, pas avec les minables petits programmeurs de rien du tout qui ont le culot de faire des softs ultrarapides sans respecter les recommandations du constructeur. Et puis de toutes façons, il y a tellement d'éditeurs qui ont décidé de développer dessus que, hein ?

## CONCLUFIN

Maintenant, vous savez qu'il est

réellement compatible garanti pur beurre. Reste à savoir si vous préférez un compatible Amstrad quand même un petit peu en plastique à un compatible pas Amstrad beaucoup plus solide mais 1000 ou 2000 balles plus cher. Le choix est dur, hein ?

COMPTAST V1.4 (C) BVRP Software 1986 & EXIA Publications 1986  
TEST DE LA COMPATIBILITÉ AVEC LE STANDARD DES MACHINES IBM-PC  
RÉSULTATS DES TESTS DE COMPATIBILITÉ SUR AMSTRAD

CATÉGORIE	COMPATIBLE À 100%	COMPATIBLE À 90%	COMPATIBLE À 80%	COMPATIBLE À 70%
ORGANISATION DE L'ÉCRAN GRAPHIQUE	CONFORME			
CONFORMITÉ DU LOGICIEL DE MICROCOPY	CONFORME			
ADRESSE DES PARAMÈTRES DISQUE	CONFORME			
TEMPS DE MISE EN ROUTE DU MOTEUR DISQUE	NON CONFORME			
PARAMÈTRES DE CONFIGURATION INTERIEURE	CONFORME			
INSTALLATION DES INTERFACES PARALLÈLES	CONFORME			
INSTALLATION DES INTERFACES SÉRIE	CONFORME			
INSTALLATION DU JOU DE CARACTÈRES	CONFORME			
CONTROLE DES ADRESSES LIGNES MÉMOIRE	NON CONFORME			

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES RÉSULTATS POUR AMSTRAD

NATURE DU TEST	SOFTWARE	HARWARE
CLAVIER	100%	100%
LOGICIEL DE MISE EN PAGE	100%	100%
VIDEO EN MODE GRAPHIQUE	100%	100%
FONCTIONS DISQUE	100%	50%
INTERFACES	100%	100%
AUTRES	100%	60%
TOTAL POISSONS	100%	87%

MACHINE COMPATIBLE À 97% APPARTENANT AU TROISIÈME NIVEAU DE COMPATIBILITÉ

REMARQUE : POUR INTERPRÉTER CORRECTEMENT CES RÉSULTATS ET COMPRENDRE LES LOGICIELS ADAPTÉS AUX MACHINES DE CE NIVEAU, REPORTEZ-VOUS AU MANUEL D'UTILISATION

COMPTAST V1.4 (C) BVRP Software 1986 & EXIA Publications 1986  
RÉSULTATS DU TEST DE PERFORMANCE SUR AMSTRAD

VITESSE DE TRAITEMENT	TEMPS MESURE	TEMPS MOYEN IBM-PC
1) CALCUL ALGÈBRE	7 sec.	16 sec.
2) EN SIMPLE PRÉCISION	9 sec.	21 sec.
3) EN DOUBLE PRÉCISION	14 sec.	28 sec.
4) OPÉRATIONS LITTÉRALES	1 sec.	2 sec.
5) VITESSE D'AFFICHAGE	4 sec.	8 sec.
6) CRÉATION FICHIER DISQUE	12 sec.	12 sec.
7) EXTENSION ALÉATOIRE DANS LE FICHIER	18 sec.	18 sec.
- 50 EMPHELEMENTS	93 sec.	93 sec.
8) LECTURE ALÉATOIRE DANS LE FICHIER	8 sec.	8 sec.
- 50 EMPHELEMENTS	38 sec.	40 sec.

# RECHERCHE HÔTEL DÉSESPÉRÉMENT

Ces cons de Commodore France ont un petit peu oublié de nous envoyer des invitations pour Commodore Expo. C'est pas grave : je suis entré par l'entrée de service. C'est pas en nous boycottant qu'on va nous arrêter, non mais !

Suite de la page 1

## ESCALIER C

Dès l'entrée, c'est la super frime. Y a une espèce de chapiteau aux couleurs de Commodore. On dirait un peu l'entrée des hôtels chics dans les films américains. Vous savez, le genre d'hôtel avec un type habillé comme Spirou qui passe son temps à ouvrir les portes des taxis jaune et noir qui attendent sagement devant le tapis rouge (c'est un film en technicolor). Ben là, c'était pareil sauf qu'une fois passé le chapiteau, il n'y avait pas de tapis, pas de groom, pas de taxis, pas un chat et qu'au bout du chapiteau, y avait un escalier en béton qui plongeait dans les profondeurs. Un peu comme la sortie de secours des cinémas, mais là c'était l'entrée. Une entrée de secours en somme... J'enlève mon badge de l'HHHHebdo (celui avec le doigt qui fait la nique) et pousse la porte d'un air décidé et un cri d'effroi. 25 balles ? Pour voir de là

## LA CONFIANCE RÉGNE

Faut qu'il vous dise, non content de vérifier si la bombe que vous transportez n'est pas amorcée, les vigiles (très sympas pour une fois), prennent soin de confisquer les disquettes et les copieurs que les visiteurs auraient omis d'ôter de leurs poches. Moi, toujours mon esprit, je dis au vigile : "Quelle parano ! Les kids n'oseraient pas copier sur place ?" Si ! Pendant que 2 minos se font confisquer trois boîtes de disques qui vont rejoindre leurs petites copines mises en tas dans un coin, le G.V. (gentil vigile) sort une cartouche de déplombage de sa poche et me dit : "Le type que j'ai piqué avec ça m'a juré qu'il s'agissait d'un anti-parasitage pour sa mob (\*). Je sais ce que c'est, j'ai la même chez moi !", qu'y dit, le mec ! Si maintenant ils recrutent les gardes à l'APP... Bon, c'est pas tout, au bout.

fou. Par contre, pas des masses d'exposants (une trentaine). On se croirait à l'enterrement de la Mamma : les proches parents sont là qui se pressent tristement autour du moribond, y a même Georgio le fils maudit qui est revenu au pays, et que je te pleure, et que je me lamente. Bon, c'est vrai que j'exagère un peu, là. Mettons que Commodore a besoin de s'entourer d'amis fidèles pour se rassurer. Ils sont venus, ils sont tous là. On sait pas vraiment s'il s'agit d'un baptême ou d'un enterrement. Vous vous rappelez la pub Canada Dry, genre les incorruptibles ? Al capone invite ses lieutenant pour les remercier de lui avoir permis de gagner un maximum de fric. Là c'est pareil, mais les invités le sont pour avoir empêché Commodore de perdre encore plus de fric (vous saisissez la nuance), et à la fin, pendant le banquet, le type qui sort du gâteau n'est pas un fédéral mais tout simplement un journaliste de l'HHHHebdo qui a troqué sa mitraillette contre un calepin.

## LA PETITE FILLE ROUSSE

Et que note-t-il sur son joli calepin ? 1 kilo de pommes de terre, 2 steaks, rappeler Madame Tronchu. Pardon ! Ah, voilà ce que j'ai noté : beaucoup d'Amigas. Fait chaud. Beaucoup de visiteurs. La nana sur le stand Commodore est une très jolie rousse. Ah ouais, c'est vrai, y en avait un, de stand Commodore, on pouvait même y voir des nouveautés sur Amiga : Flight Simulator II (Dément), et la présentation de Side Car qui comme son nom l'indique se branche sur le côté de l'Amiga pour le rendre compatible PC à mort. On a pas essayé. On peut juste vous dire que c'est une boîte blanc cassé. Comme l'Amiga. Je parle de la couleur, bien sûr. J'ai aussi noté : la rousse est décidément

ment très belle. Pas jolie, belle. A.M.I.E., Run Informatique, Computer Concept, Micro'B, CAS (c'est le nom des boîtes qui étaient représentées. Je vous livre mes notes en vrac, hein, triez vous-mêmes). Payer 25 balles pour voir les stands des magasins que tout Commodoriste se doit de connaître, c'est un peu raide.

## ET QUOI D'AUTRE ?

Y avait des disques durs de Xebec pour Amiga. Ça stocke de 10 à 40 Mo suivant le modèle et ça ressemble à un hybride de grille pain et de chauffage d'appoint, sauf que ça vaut plus cher que les deux réunis. J'ai également vu un truc absolument dément mais trop cher pour vous : 98.000 balles HT. Ok, c'est cher, mais rapport/qualité prix, c'est imbattable : Il s'agit du synthétiseur d'images Capricorne aussi performant que la Paint Box de chez Quantel qui tourne sur gros systèmes pour 10 fois moins cher. Ça tourne sur PC et compatibles (dans le cas présent sur PC 20 Commodore de course), et permet la digitalisation en temps réel. L'image apparaît en même temps que vous la filmez. La résolution est de 520 par 520 avec 32.768 couleurs précisément. Même si la résolution paraît faible, je vous garantis que le nombre de nuances fait ressembler le tout à une très très bonne image vidéo. Si le résultat ne vous convient

tation images de synthèses/images digitalisées, création d'un diaporama (à pleine vitesse, on dirait presque un film !), traitement de l'écran : l'image tourne, se tord, et on peut aussi utiliser un système de fenêtres. Il est à noter que le produit avait été développé sur Amiga... Les mecs ont laissé tomber. Trop de problèmes d'interfaces et de machins qui coïncident. L'ensemble est vendu avec un disque dur 20 Mo, lecteur de disquette, moniteur et caméra couleurs, banc de reproduction, tablette graphique, et les logiciels de traitement et de capture d'images. Le super pied.

## ART NOUVEAU

Le reste des exposants était regroupé sous le vocable "développeurs". Il s'agissait pour la majorité de jeunes graphistes travaillant sur Amiga qui présentaient leurs œuvres. Comme on ne peut pas parler de tout le monde, j'ai arbitrairement retenu Georges de Vaucorbeil qui vient d'exposer à Créteil (à la Villette). Il donne dans le genre abstrait. Ça ressemble à du Vasarely en mieux. Et puis au moins il ne se fait pas chier à dessiner des petits carrés symétriques à la main, vu qu'il a écrit un programme en C qui utilise les fractales à merveille. L'Amiga met de 5 à 20 minutes pour dessiner. Ensuite vient la mise en couleurs. Bon, on est pas là pour parler d'histoire de l'art, pour se

Dernière minute : Marion Vannier, l'innéparable patron-gérant-PDG d'Amstrad France vient de s'envoler d'urgence à Londres pour voir la gueule des disques durs PC qui font que de l'embêter en refusant de tourner-disque-durer normalement.

COMPTAST V1.4 (C) BVRP Software 1986 & EXIA Publications 1986  
RÉSULTATS DU TEST DE PERFORMANCE SUR AMSTRAD

VITESSE DE TRAITEMENT	TEMPS MESURE	TEMPS MOYEN IBM-PC
1) CALCUL ALGÈBRE	7 sec.	16 sec.
2) EN SIMPLE PRÉCISION	9 sec.	21 sec.
3) EN DOUBLE PRÉCISION	14 sec.	28 sec.
4) OPÉRATIONS LITTÉRALES	1 sec.	2 sec.
5) VITESSE D'AFFICHAGE	4 sec.	8 sec.
6) CRÉATION FICHIER DISQUE	12 sec.	12 sec.
7) EXTENSION ALÉATOIRE DANS LE FICHIER	18 sec.	18 sec.
- 50 EMPHELEMENTS	93 sec.	93 sec.
8) LECTURE ALÉATOIRE DANS LE FICHIER	8 sec.	8 sec.
- 50 EMPHELEMENTS	38 sec.	40 sec.

qu'il me convient. Non mais !

## LES ENFANTS DU ROCK

L'Amiga est balaise pour faire de la musique, et justement, subtilité de la transition, il se trouve que j'ai vu deux softs déliants présentés sur le stand Computer Concept : Sound Scape de Mimetics est un échantillonneur (un sampler). Pour simplifier, mettons que c'est un digitaliseur de sons. Voilà ! Music Maker est un utilitaire qui permet de trafiquer les échantillons obtenus avec le programme précédent. Par exemple, on rentre sa chaîne stéréo dans l'Amiga, on digitalise un bout de musique (je dis un bout car l'Amiga n'a pas la mémoire suffisante pour encaisser un morceau complet) et ensuite l'utilitaire analyse les spectres sonores et pond les paroches jusqu'à concurrence de 4 instruments. Pour Wagner, laissez tomber.

## LE CBM

A part C.A.S., pas grand chose pour notre bon vieux CBM des familles de derrière les fagots. Ah si, le Microvox de C.Lab qui est un super échantillonneur (voir plus haut). On en a déjà parlé.

## VITE, DE L'AIR !

Ben voilà, j'ai mal aux pieds et à la tête. Pas des tonnes de nouveautés dans ce salon. Commodore semble abandonner la machine qui a fait sa gloire (le C64), au profit de celle qui entraînera peut-être sa chute (l'Amiga). A moins qu'une baisse de prix providentielle (★★)... Je récapitule : je suis été dans un salon minuscule dans lequel j'ai vu un système à digitaliser pour PC, deux nouveaux programmes pour Amiga, rien pour le C64, une rousse sublime et pour tout ça, j'ai payé 25 balles. Et la rousse ne m'a même pas regardé. Salope.

(★) Absolument véridique.  
(★★) Nouvelle de dernière minute, qui confirme ce que je pensais : l'Amiga chute providentiellement de prix, pour arriver à celui, déjà plus honnête, mais pas encore assez, de 10.615 balles hors taxes (12.589 francs et 39 centimes toutes taxes comprises). Encore un petit effort, et on pourra bientôt s'en payer un. (★★★) Désolé, c'est fini.



Ça, c'est les disquettes confisquées à l'entrée. Les pirates n'ont pas droit de cité chez Commodore !

pub ? Bon, d'accord. Et en passant, je passe au contrôle. Ah, le contrôle !

ATMOSPHÈRE, ATMOSPHÈRE  
Drôle d'ambiance. Y a un monde



Vite, avant la fermeture !

pas, vous pouvez le retoucher à l'aide de la palette graphique. On peut tout faire avec ce truc : incrus-

demandez si la valeur d'une image se mesure en temps. Pour moi, seul compte le résultat. et il se trouve

# BIDOUILLE GRENOUILLE

Où comment tricher, modifier, trafiquer, maquiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? D'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 déplomber un logiciel, c'est évidemment pour faire une unique sauvegarde. Vous êtes priés de replomber tout de suite après.

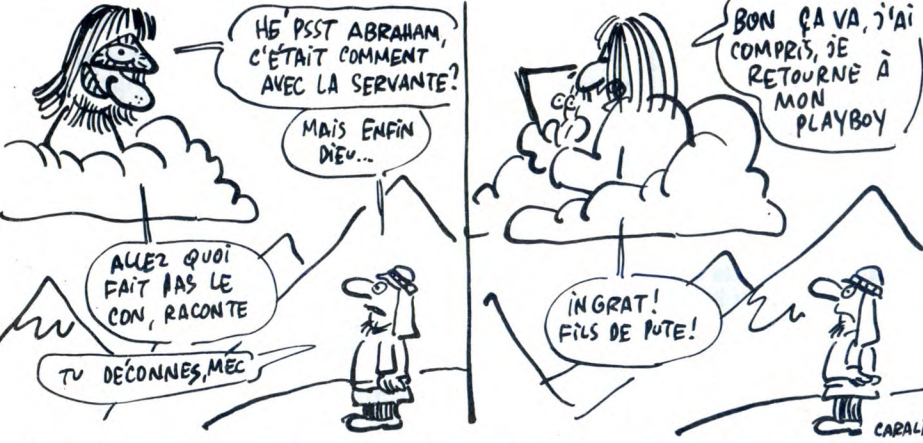
sous, acheter jarelle, e, e, e, s, s, e, cueillir marguerites, o, poser jarelle, poser corne, poser carnet, n, e, acheter jeton, prendre jeton, o, n, e, e, e, e, insérer jeton (composez le numéro de téléphone qui était sur la roulette puis notez le code que vous donne la voix : AAAAA), o, offrir marguerites, o, o, o, s, o, offrir gâteau, prendre châte, e, n, o, n, offrir châte, prendre enveloppe (taper le code donné par la voix)."

"NUMERO DU TABLEAU (1-3)";B\$: B = VAL (B\$) 50 IF B=1 THEN POKE &50AC, 255 55 IF B=2 THEN POKE &50AC, 0 60 IF B=3 THEN POKE &50AC, 1 62 POKE &50A8, A 65 CALL &5000 70 DATA 26, 13, 0, 15, 24, 6, 16, 2, 14, 1, 3, 11, 10, 9, 18, 25 Et en plus, voici la solution de Tony Truand : O, n, e, n, o, n, o, n, e, n, e, choisir un front, n, e, vérification (V), n, e, n, e, n, o, choisir une joue, n, e, n, e, n, e, choisir un œil, n, e, n, e, e, choisir une chevelure, n, e, n, e, o, n, choisir un nez, e, n, e, n, e, s, n, e, vérification, s, n, e, s, e, n, e, o, n, e, n, e, o, n, e, n, o, n, e, n, e, n, e, n, e, n, e, choisir une bouche, o, s, e, s, o, s, e, s, e, s, e, s, e, s, o, s, e, vérification."

Pour des vies infinies sur Grog's Revenge, taper et exécuter ce programme : 10 DATA 169, 180, 141, 243, 3, 169, 2, 141, 244, 3, 76, 13, 8, 169 20 DATA 192, 141, 171, 138, 169, 2, 141, 172, 138, 76, 44, 138 30 FOR A = 679 TO 704 : READ B : POKE A, B : NEXT Puis faire LOAD et return. Lorsque Ready apparait, faire SYS 679 pour charger et faire démarrer le jeu. Pour l'invincibilité à Cauldron, taper ce programme : 10 FOR I = 973 TO 980 : READ A : POKE I, A : NEXT 20 DATA 169, 130, 141, 200 25 DATA 163, 108, 47, 0 30 FOR I = 679 TO 767 : POKE I, PEEK (I+8192) : NEXT 40 SYS 686 Puis taper en mode direct : SYS 63276 : POKE 830, 34 : POKE 832, 48 : SYS 62828 Chargez le jeu par LOAD et quand le Ready apparait, tapez RUN et attendre la fin du chargement pour jouer."

CLEAR 26624 : LOAD "" CODE 16384 : PRINT AT 6, 0 : LOAD "" CODE 20 PRINT AT 8, 0 : INK 7 : BRIGHT 1 : (1) choisir le nombre de vies"; AT 9, 0 : (2) vies infinies" 30 LET I\$ = INKEY\$: IF I\$ = "1" THEN 40 ELSE IF I\$ = "2" THEN 50 ELSE 30 40 INPUT "combien ? (max 74)"; I : POKE 64250, I + 48 : RAND USR 64837 50 POKE 29893, 0 : RAND USR 64837 Il suffit de faire RUN."

Au bout de quarante jours, le téléphona chez lui pour qu'on lui fasse monter la troisième servante pour laquelle il éprouvait décidément un drôle de pincement au cœur à chaque fois qu'il y pensait. Pendant quelques jours, ils gambadèrent gaiement en chantant d'amusantes ritournelles : "Grâce à S. Lissarague, voici la première bidouille sur Mac. Ceux qui possèdent le jeu Dungeon of Doom (domaine public) peuvent faire ce qui suit : Charger le jeu et sélectionnez immédiatement l'option Save Game, ce qui sauve la partie et crée un fichier invisible nommé "character data". Une fois fait, prenez un programme d'édition de disquette (Fedit, par exemple) et éditez le document "character data". Première ligne, troisième et quatrième colonne, si vous n'avez pas encore tué de monstres, il y a 0000 0000. Remplacez-les par 0900 FFFF. Ensuite, à chaque fois que vous tuez un monstre, vous monterez d'un niveau et celà jusqu'au niveau 114. Ligne 17, colonne 5, 6 et 7, vous devriez trouver 1208 0810 0F09 si vous avez choisi d'être un guerrier. Ce sont vos caractéristiques. Mettez à la place 1919 1919 1919 et vous aurez 25 dans toutes les caractéristiques quelle que soit votre classe". Mais sept jours après son arrivée, la troisième servante demanda un chiard de plus à Abraham. Celui-ci sentit son cœur éclater et son cerveau faire des noeuds, puis l'étrangelement et simplement. Ce psalme, nommé "Abraham craque", ne figure pas dans les éditions récentes de la bible. Pourquoi ?



Sept jours après avoir enfanté Seth, Ruth dit à Abraham : "Un fils n'est pas assez". Alors Abraham partit dans la montagne pour réfléchir. Quarante jours plus tard, il redescendit de la montagne et alla voir sa femme. Il lui dit qu'il était d'accord avec elle, et elle comprit qu'il était d'accord avec elle. Puis il alla voir sa servante et s'enferma sept jours avec elle. Sept jours fut le temps durant lequel il s'enferma avec sa servante (vous avez bien compris où je dois répéter ?). Ensemble, ils conçurent Aaron. Sept jours après l'enfantement, Ruth et la servante d'Abraham allèrent voir Abraham et lui dirent : "Il nous faut d'autres enfants". Abraham partit dans la montagne durant quarante jours et quarante nuits pour réfléchir. Il réfléchit aux allocations familiales, aux avantages afférents au troisième enfant, à qui allait payer sa retraite et toutes ces conneries. Puis il redescendit de la montagne et

s'adressant à sa femme et à sa servante dit : "Vous avez raison : il nous faut d'autres enfants". Il engagea une nouvelle servante, s'enferma sept jours avec elle et il la connut. Ainsi naquit Gaël. Nanti de trois beaux et grands fils, Abraham se dit : "Bon, assez déconné. Maintenant, je vais m'acheter un ordinateur". Et il s'acheta un Apple, car il venait justement d'avoir la solu de "La Java du privé", par The Secret Kid. "O, o, baisser mains, boire thé, regarder animaux, prendre corne, ouvrir fenêtre, sortir, regarder roulette (noter le numéro de téléphone : 89012854), assomer directeur, fouiller directeur, prendre revolver, s, o, o, s, o, o, fouiller veste, lire carnet (noter le code : BCDEF), e, e, s, o, n (taper le code du carnet), gifler blonde, s, o, n, donner martinet, s, e, e, n, n, n, regarder formulaires, demander stylo, o, offrir rose, e, s, o, o, vendre stylo, o, regarder des-

Alors les deux servantes et la femme d'Abraham vinrent trouver Abraham et lui dirent : "Jouer sur un ordinateur n'est pas une bonne chose. Il nous faut un quatrième fils". Alors Abraham partit réfléchir sur la montagne durant 40 jours, mais, pas con, il emporta avec lui un Amstrad et une bafouille de John Escape : "D'abord, voici un moyen d'avoir 255 vies et d'arriver au niveau désiré sur Ghost'n'Goblins. 10 MEMORY &1FFF : MODE 0 : BORDER 0 15 FOR I = 0 TO 15 : INK I, 0 : NEXT 20 LOAD "I", &C000 25 FOR I = 0 TO 15 : READ C : INK I, C : NEXT 30 LOAD "I" 35 MODE 1 : PEN 1 40 LOCATE 8, 9 : INPUT "NOMBRE DE VIES (1-255)";A\$ : A = VAL (A\$) 45 LOCATE 7, 15 : INPUT

## MSX2

89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS  
Tél. : 43.42.18.54

### MSX2 PHILIPS

PHILIPS MSX2 VG 8235 : 3990 F!

256 K de RAM, lecteur de disquette 360 K intégré, clavier orientable, moniteur haute résolution couleur ou monochrome, fourni avec traitement de texte, gestion de fichiers, logiciel de graphisme et utilitaire DOS.

MSX2 PHILIPS VG 8235 N (avec moniteur monochrome) 4690 F!  
MSX2 PHILIPS VG 8235 C (avec moniteur couleur) 5990 F!

### PROMOS DISQUETTES 3" 1/2 (PAR 10)

SF/DD = 190 F/DF/DD = 250 F

#### CASSETTES A 49 F

MOLECULE MAN/KNIGHTIME/SPEED KING/CHILLER/HOPPER  
FORMULA 1 SIMULATOR/SPACE BUSTERS/MAZES UNLIMITED  
SMACK WACKER/ROBOT WARS/SNAKE IT/MOON RIDER  
PANEL PANIC/VESTRON/FOOT-VOLLEY

#### CASSETTES A 95 F

ICE KING/INTERNATIONAL KARATE/WAY OF THE TIGER  
FRONT LINE/CASTLE BLACK STAR/GROG'S REVENGE  
BOUNDER/JACK THE NIPPER/VALKYR  
ATTACK OF KILLER TOMATOES/EGGY

#### CASSETTES

JEWELS OF DARKNESS : 149 F/RUNNER : 140 F  
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 225 F/L'HERITAGE : 165 F  
OCTOPUS : 145 F

#### PROMOS JEUX CASSETTES

MINICALC : 199 F/PYROMAN : 99 F/JE COMPTE : 125 F

### DISQUETTES MSX 1 ET 2

L'HERITAGE : 315 F/MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 285 F  
REGATES : 310 F/LA GESTE D'ARTILLAC : 290 F  
OMEGA PLANETE INVISIBLE : 290 F/ILLUSIONS : 190 F  
PYRO-MAN : 190 F/LANGAGES (EVOLUTIONS)

### DISQUETTES MSX 2

DETECTIVE (L'AFFAIRE) : 290 F/KINNETIC CONNECTION : 290 F  
BAD MAX (720 K) : 290 F/WORLD GOLF : 345 F  
LAYDOCK : 345 F/STOCK : 520 F  
EXPERT (système expert professionnel) : 950 F  
CHESS GAME 3 D : 199 F  
RED LIGHTS OF AMSTERDAM (STRIP-POKER PARLANT) : 199 F

### CARTOUCHES A 230 F

SONY MAGICAL KID WIZ  
MIDNIGHT BROTHERS  
COASTER RACE  
TRAFFIC

KONAMI KNIGHTMARE  
NEMESIS  
THE GOONIES  
TWIN BEE

### MANETTES MSX

ARCADE TURBO : 240 F/SUPERJOY 28 : 75 F  
QUICKSHOT 2 TURBO (NON MSX) : 199 F  
QUICKSHOT 2 : 125 F

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

# MSX NEWS

## LE NUMÉRO 1 est sorti...

Le nouveau journal des hyper-branchés MSX est vendu exclusivement par abonnement au prix démentiel de 65 F pour 11 numéros !\*

En plus du journal vous recevrez un catalogue complet et détaillé de tout ce qui est disponible en MSX (ordinateurs, moniteurs, accessoires, logiciels) avec des promos insensées et les toutes dernières nouveautés que vous pourrez commander avant tout le monde !

\*Prix de lancement. Offre limitée dans le temps. Dépêchez-vous !

Gratuit : le prix de votre abonnement sera déduit de votre première commande si celle-ci atteint la somme de 650 F!

### BON DE COMMANDE : à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  Je craque, abonnez-moi immédiatement à MSX NEWS 65 F \_\_\_\_\_ F

Adresse \_\_\_\_\_  Je vous commande le matériel suivant : \_\_\_\_\_ F

Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_ Pour un prix de \_\_\_\_\_ F

Mode de règlement :  Frais de port jeux et accessoires 20 F \_\_\_\_\_ F

Chèque  Mandat-lettre joint  Frais de port matériel 90 F \_\_\_\_\_ F

TOTAL \_\_\_\_\_ F

Ma commande atteint 650 F, mon abonnement à MSX NEWS est GRATUIT

# HÉCATOMDEULIGNE

Aujourd'hui, j'ai tué Jacq. Vous savez, le pseudo critique de ciné qui venait vous dire que tel ou tel film était une merde, et qui vous conseillait d'aller voir l'année du dragon, celui qui prêchait Jeanne Mas et Stéphanie, celui qui, enfin, pensait que la vie ne vaut pas la peine d'être vécue sans avis médical. Car Jacq, Dieu ait sa putain d'âme, ne deulignait pas. Et j'éliminerai impitoyablement tous les non-deuligneurs du monde. La semaine prochaine, ce sera au tour de Milou, criticaillon de son état.

Vous pouvez maintenant tracer n'importe quelle fonction, avec ou sans asymptote verticale (c'est pas contagieux). Ce programme présente l'énorme avantage de ne pas planter quand des points "sortent" de l'écran. C'est pour Canon X-07, et c'est de Emmanuel de Lapparent, de Toulouse (dans ce deuligne, la fonction correspond au PSET de la ligne 2).

### Listing Canor X-07.

```
1 IFDTHENRESUMENEXTELSEINPUTA,B,C:CLS:LINE(0,15)-(119,15):LINE(60,0)-(60,31)
2 D=1:ONERRORGOTO1:FORX=-ATDASTEPA/(60*X):PSET(X/A*60+60,15-SIN(X)*16/B):NEXT
```

Verrez-vous plus loin que le bout de votre nez ? Sinon, vérifiez votre bonne vue, en voyant un œil visiblement effrayant vu qu'énorme, ou bien allez vous faire voir chez Frédéric Lesguillons.

### Listing Oric.

```
1 HIRIS:FORI=0.78 TO2.37STEP.01:X=120+COS(I)*140:Y=SIN(I)*180:CURSET X,Y:26.1
2 CURSETX,226-Y,1:CURSET120,100,3:IFI<1.4 THENNEXTELSECIRCLE34*I-26,1:NEXT
```

Enfin, un petit jeu de Mikado pour les Amstradistes, ça peut pas faire de mal, hein ? On dit merci à Jean-Marie Couvet de Paris, France.

### Listing Amstrad.

```
10 IF C THEN WHILE LEN(H*)<235 AND C>12:C=C-1:INK C-11,RND*26:X=RND*640:Y=RND*400:A=RND*640:B=RND*400:MOVE X,Y:DRAW A,B,C-11:SOUND 1,FX(RND*50)+50:H#H#STR(X)+STR(Y)+STR(A)+STR(B):WEND ELSE DEFINT A-Z:KEY 139,"ink 1,24:mode 2:list"CHR(13) MIKADO
20 IF C=0 THEN INK 0,0:BORDER 0:MODE 0:KEY 138,"run"CHR(13):C=1:GO TO 20 ELSE IF C<13 THEN C=27:GOTO 10 ELSE FOR Q=1 TO 4:M=INSTR(2,H#,"")V<Q)=VAL(LEFT(H#,M-1)):H#RI GHT(H#,LEN(H#)-M+1):NEXT d=v(1):e=v(2):f=v(3):g=v(4):MOVE d,e:DRAW f,g,0:GOTO 10
863 RUN
```

Tracez vos courbes géométriques en sur un axe gradué grâce au programme de Patrick Soubigou. Pour ce faire, rentrez la fonction à tracer en ligne 0, sous la forme Y = ..... puis faites RUN.

### Listing Thomson T07-T07/70.

```
0 CLS:DIM M(100),N(100):P=1:S=1:LINE(160,0)-(160,200):LINE(0,100)-(320,100):FORX=-8TO8STEP.25:Y=X^2+3*X+2:N(P)=100+(-Y*2 0):M(P)=160+(X*20):P=P+1:NEXT:FORI=1TOP:IFN(I)>OANDN(I)<2OANDM(I)>OANDM(I)<320 THENISES=S+1:NEXT
1 FORI=0TO320STEP20:LINE(I,99)-(I,101):NEXT:FORI=0TO200STEP20:LINE(159,I)-(161,I):NEXT:PSET(18,0)Y:PSET(38,11)X:LDCA TE0,0,0:PSET(M(S),N(S)):FOR I=S TO P-1:IFN(I)>OANDN(I)<2OANDM(I)>OANDM(I)<320 THENLINE-(M(I),N(I)):NEXT
```



Aujourd'hui, Jacq. Demain, le Monde.

Sept.

# ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

## ECONOMISEZ 122 FRANCS

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.

CHÉRIE JE T'AI ABONNÉE À L'HEBDO COMME CADEAU DE RUPTURE

COMME ÇA TU PENSERAS À MA COMMERCE ENCORE PENDANT UN AN!



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

Nom : ..... Prénom : ..... Adresse complète : .....

Ordinateur utilisé : ..... N° de carte obligatoire pour les membres du Club : .....

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

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

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

## QUICKSHOT II TURBO

# 119F

### NOUVEAU

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL



## QUICK SHOT IX



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

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

- TIR AUTOMATIQUE
- CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

- BOULE DE CONTROLE A MICRO CONTACT

## PERIPHERIQUES ET LOGICIELS POUR CANON V20

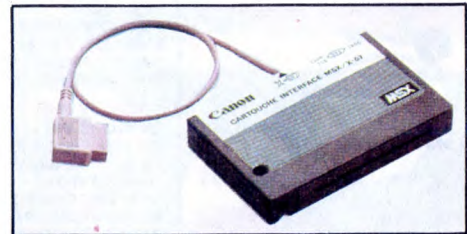
### LOGICIEL X-COM

# 225F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- INTERCONNECTION X07
- APPLICATION MSX POUR INTERFACE X740

### INTERFACE X-740



# 280F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- LIAISON X07-V20

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.
INTERFACE X-740 :	490 F.	<input type="checkbox"/> PRIX SPECIAL CLUB : 280 F.	<input type="checkbox"/> FRAIS DE PORT + 20F.
LOGICIEL X07-COM :	337 F.	<input type="checkbox"/> PRIX SPECIAL CLUB : 225 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

# PROMOTION S.E.H.



# 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, les boîtes aux lettres et le téléchargement.

- 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 renseignements sur les activités du club et sur les logiciels du soft-parade.

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

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

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

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

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

**SUPPORTS**  
DSK K7 CAR S  
DISQUETTE CASSETTE CARTOUCHE SOFTCARD

**COTES**  
\*\*\* INDISPENSABLE  
\*\* RECOMMANDE  
\* BON

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

### 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

AP090	***	TURBO PASCAL	DSK	824	741	659
AP091	**	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
AP092		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 (offre valable jusqu'au 31/10/86)	DSK	1773	1595	1418
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



### 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

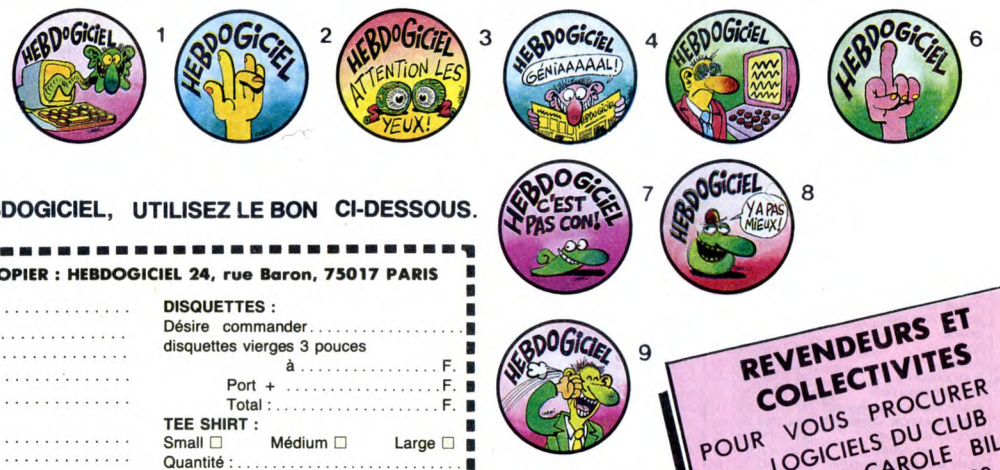
### ATTENTION !!

#### COMME LE DOLLAR LES DISQUETTES 3" SONT A LA BAISSSE

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.

## CHOISISSEZ UN BADGE



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

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

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

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

Règlement joint :  Chèque bancaire  CCP  Mandat poste (étranger)

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

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

**REVENDEURS ET COLLECTIVITES**  
 POUR VOUS PROCURER LES LOGICIELS DU CLUB CONTACTEZ CAROLE BILLORE AU (1) 46 27 01 00



**CLUB HEBDOGICIEL**  
24, rue Baron 75017 Paris

Georges PACMAN  
Adhérent N° 001  
Expire le : 31 MARS 1987

### BULLETIN D'ADHESION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n° .....

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

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

Signature : .....

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

C'EST NOUVEAU ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD

Table listing Amstrad software titles, authors, and prices. Includes titles like DOOMSDARK, GLICKER II, GRAND PRIX 500CC, etc.

ATARI ST

Table listing Atari ST software titles, authors, and prices. Includes titles like APL 86000 (LANGAGE), HACKER II, MERCENARY, etc.

ATARI 400/600/800

Table listing Atari 400/600/800 software titles, authors, and prices. Includes title HARDBALL.

COMMODORE AMIGA

Table listing Commodore Amiga software titles, authors, and prices. Includes titles ADVENTURE CONSTRUCTION SET, HACKER II.

COMMODORE

Table listing Commodore software titles, authors, and prices. Includes titles ASTERIX, BEST OF BEYOND, HACKER II, etc.

AMSTRAD PC IBM PC\*

Table listing Amstrad PC and IBM PC software titles, authors, and prices. Includes titles ART STUDIO, CRUSADE IN EUROPE, etc.

MSX

Table listing MSX software titles, authors, and prices. Includes title CYBERUN.

Large table listing software titles under the 'ABC' column, including titles like ESMEALD ISLE, FANTASTIC FOUR, FANTASTIC VOYAGE, etc.

Large table listing software titles under the 'ABC' column, including titles like STAR STRIKE, STARION, STEVE DAVIS SNOOKER, etc.

Large table listing software titles under the 'ATARI 400/600/800' and 'ATARI ST' columns, including titles like AMERICAN ROAD RACE, ARCADE CLASSICS, etc.

PROMOTION SPECIALE LOGICIELS POUR ATARI ST. Includes a list of software titles and prices for ATARI ST, such as ARENA, BRATTACCAS, DEEP SPACE.

PROMOTION QUICKSHOT II. Includes an image of a handgun and promotional text for the software.

Table listing software titles under the 'ABC' column, including titles like BATMAN, BEACH HEAD, BEACH HEAD BOMB, etc.

Table listing software titles under the 'AMSTRAD' column, including titles like 3D MEGACODE, 3D VOICE CHESS FRANCAIS, etc.

APPLE IIE & IIC

Table listing software titles for Apple IIe & IIc, including titles like ADVENTURE CONSTRUCTION, A.E., ALTERNATE REALITY, etc.

ATARI ST

Table listing software titles for Atari ST, including titles like APASHI TRILOGY, ARENA, BBS, etc.

MACINTOSH

Table listing software titles for Macintosh, including title DEJA VU.

\* ATTENTION, les logiciels suivants ne sont pas tous compatibles avec le PC 1512.

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

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

Order form with columns for Réf., Log., Ord., Support, Tarif, Prix, Quant., Montant. Includes fields for Nom, Adresse, Ville, N°téléphone, Date de la commande, and payment options.



ABC

18001	***	CHAMPIONSHIP GOLF	DKS	426	384	299
18003	***	ALTER EGO MALE	DKS	425	382	268
18004	***	ALTER EGO FEMALE	DKS	425	382	268
18005	***	DESIGNER PENCIL	DKS	364	328	254
180011	***	F1 STRIKE EAGLE	DKS	242	218	157
18006	***	GHOSTBUSTERS	DKS	300	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
18013	***	SILENT SERVICE	DKS	242	218	157
18014	***	SOLO FIGHT	DKS	242	218	157
18015	***	SPIRIFIRE ACE	DKS	242	218	157

COMMODORE  
AMIGA

CO411	**	ARCHON	DKS	365	329	256
CO412	**	ARTIE FOX	DKS	365	329	256
CO374	**	BORROWED TIME	DKS	304	274	212
CO375	**	BRACCAS	DKS	426	383	299
CO376	**	HACKER	DKS	304	274	212
CO413	***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DKS	426	383	299
CO417	***	MARBLE MADNESS	DKS	364	327	236
CO377	**	MINDSHADOW	DKS	304	274	212
CO378	**	MUSIC 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	300	273	216

COMMODORE

CO385	***	1985	DKS	188	163	127
CO001	***	4 ZAP ! SIZZLERS	DKS	121	108	75
CO002	***	4 ZAP ! 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	218	158
CO008	***	AMERICAN ROAD RACE	DKS	129	109	73
CO009	***	AMERICAN ROAD RACE	DKS	129	109	73
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	145	130	91
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	110	103	61
CO021	***	BALLBLAZER	DKS	115	104	62
CO022	***	BALLBLAZER	DKS	130	117	79
CO023	***	BARRY MAK GUGAN BOXING	DKS	130	117	79
CO025	***	BATAILLE POUR MIDWAY	DKS	140	112	88
CO026	***	BATAILLE D'ANGLETERRE	DKS	140	112	88
CO027	***	BATTLE FOR BRITAIN	DKS	120	108	75
CO028	***	BATTLE FOR BRITAIN	DKS	147	131	100
CO029	***	BEACH HEAD	DKS	121	109	69
CO030	***	BEACH HEAD	DKS	121	109	69
CO031	***	BEACH HEAD II	DKS	121	109	69
CO032	***	BEACH HEAD II	DKS	170	153	112
CO033	***	BIGGLES	DKS	121	108	75
CO034	***	BIGGLES	DKS	158	143	101
CO035	***	BLACKWHYCHE	DKS	120	108	73
CO036	***	BLADE RUNNER	DKS	110	99	68
CO037	***	BLUE MAX 2001	DKS	112	101	68
CO038	***	BLUE MAX	DKS	180	162	108
CO039	***	BLUE MAX 2001	DKS	180	162	108
CO040	***	BOMB JACK	DKS	108	97	65
CO041	***	BORROWED TIME	DKS	160	144	107
CO042	***	BOULDERDASH	DKS	109	98	66
CO043	***	BOULDERDASH	DKS	162	146	100
CO044	***	BOULDERDASH III	DKS	121	108	75
CO045	***	BOUNCES	DKS	121	108	75
CO046	***	BOUNDER	DKS	155	140	96
CO047	***	BOUNTY BOB	DKS	120	108	73
CO048	***	BOUNTY BOB	DKS	180	162	108
CO049	***	BREAK DANCE	DKS	109	98	66
CO050	***	BRIAN JACK SUPERSTAR	DKS	109	98	66
CO051	***	BRUCE LEE	DKS	112	101	68
CO052	***	BRUCE LEE	DKS	180	162	108
CO053	***	BRUCE LEE	CAR	360	324	242
CO054	***	CARTOUCHE MEGAMEM 50 KO	DKS	121	109	69
CO055	***	CASTEL DOCTOR CREEP	DKS	121	109	69
CO056	***	CAULDRON	DKS	130	117	67
CO057	***	CAULDRON 2	DKS	130	117	67
CO058	***	CENTPEDE	CAR	150	135	85
CO059	***	CHARBUSTER	DKS	100	90	55
CO060	***	CHOPFLIFTER	DKS	121	109	74
CO061	***	CHOPFLIFTER	CAR	165	148	80
CO062	***	COLOSSUS CHESSE 4	DKS	119	107	72
CO063	***	COLOSSUS CHESSE 4	DKS	178	160	111
CO064	***	COMBAT LEADER	DKS	160	144	107
CO065	***	COMBAT LYNX	DKS	106	95	64
CO066	***	COMIC BAKERY	DKS	109	98	66
CO067	***	COMMANDO	DKS	90	81	60
CO068	***	COMMANDO	DKS	160	144	98
CO069	***	COMPUTER HITS 10	DKS	121	108	75
CO070	***	COMPUTER HITS 10 II	DKS	121	108	75
CO071	***	COMPUTER HITS 6	DKS	97	87	52
CO072	***	CONAN	DKS	170	153	90
CO073	***	CRUSADE IN EUROPE	DKS	121	108	75
CO074	***	CRUSADE IN EUROPE	DKS	243	219	161
CO075	***	D-BUG	DKS	120	108	73
CO076	***	DALLAS QUEST	DKS	179	161	80
CO077	***	DAMBUSTERS	DKS	110	99	68
CO078	***	DAMBUSTERS	DKS	170	153	105
CO079	***	DAN DARE	DKS	121	109	69
CO080	***	DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	DKS	116	104	74
CO081	***	DEATHLON	DKS	121	109	74
CO082	***	DEATHLON	DKS	140	126	85
CO083	***	DEVIL'S GALLERY	DKS	100	90	70
CO084	***	DEVIL'S GALLERY	DKS	100	90	70
CO085	***	DIG DUG	CAR	170	153	90
CO086	***	DONALD DUCK	DKS	112	101	68
CO087	***	DONALD DUCK	DKS	155	140	105
CO088	***	DR WHO	DKS	145	130	91
CO089	***	DR WHO	DKS	170	153	105
CO090	***	EIDOLON	DKS	121	109	75
CO091	***	ELITE	DKS	155	140	105
CO092	***	ELITE	DKS	215	194	135
CO093	***	ENIGMA FORCE	DKS	121	109	74
CO094	***	EXTRA TOOL	DKS	245	221	162
CO095	***	EXTRA TOOL	DKS	245	221	162
CO100	***	FAIRLIGHT	DKS	121	108	75
CO101	***	FAIRLIGHT	DKS	182	164	118
CO102	***	FAIRLIGHT	DKS	182	164	118
CO367	***	FANTASTIC FOUR	DKS	121	109	74
CO123	***	FANTASY ROAD CARTOUCHE	CAR	264	238	176
CO124	***	FANTASY ROAD DROID	DKS	121	108	75
CO104	***	FIGHT NIGHT	DKS	112	101	68
CO105	***	FIGHT NIGHT	DKS	160	144	105
CO106	***	FIGHTER PILOT	DKS	119	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	134	103	61
CO118	***	FRIDAY THE 13 TH	DKS	133	120	83
CO119	***	GAME MAKER	DKS	206	185	134
CO089	***	GAME MAKER 2	DKS	182	162	122
CO092	***	GERMANY 1984	DKS	121	108	85
CO093	***	GERMANY 1984	DKS	182	162	122
CO122	***	GHOSTBUSTER	DKS	124	112	67
CO123	***	GHOSTBUSTER	DKS	180	162	90

ABC

CO461	***	GHOST N GOBLINS	DKS	182	163	127
CO423	***	GO FOR GOLD	DKS	36	32	25
CO364	***	GOLF CONSTRUCTION SET	DKS	157	141	99
CO391	***	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DKS	240	218	158
CO392	***	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DKS	360	326	238
CO365	***	GOLF CONSTRUCTION SET	DKS	182	163	117
CO124	***	GOOMIES	DKS	115	104	70
CO125	***	GOOMIES	DKS	160	144	105
CO363	***	GREEN BERET	DKS	121	108	75
CO364	***	GREEN BERET	DKS	182	163	117
CO126	***	GROGGS REVENGE	DKS	129	116	70
CO127	***	GYROSCOPE	DKS	97	87	52
CO128	***	GYROSCOPE	DKS	160	144	98
CO129	***	HACKER	DKS	110	99	71
CO130	***	HACKER	DKS	144	130	93
CO131	***	HARD BALL	DKS	121	108	73
CO132	***	HARD BALL	DKS	150	135	100
CO133	***	HARD HAT MACK	DKS	140	126	90
CO134	***	HERBERTS DUMNEY RUN	DKS	120	108	73
CO425	***	HOLE IN ONE	DKS	30	27	21
CO137	***	HUNCHBACK II	DKS	96	87	57
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
CO419	***	KARATEKA	DKS	380	342	214
CO150	***	KENNEDY APPROACH	DKS	120	108	73
CO151	***	KENNEDY 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	74
CO155	***	KORONIS RIFT	DKS	165	149	97
CO156	***	KUNGFU MASTER	DKS	112	101	68
CO157	***	KUNGFU MASTER	DKS	170	153	105
CO158	***	KNIGHT COPY	DKS	95	86	59
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
CO171	***	MADRAGORE	DKS	250	225	200
CO172	***	MADRAGORE	DKS	250	225	200
CO173	***	MANIC MINER	DKS	64	58	43
CO174	***	MASK OF THE SUN	DKS	180	162	80
CO175	***	MASQUEARDE	DKS	150	135	100
CO176	***	MASTER OF MAGIC	DKS	45	40	31
CO177	***	MASTER OF THE LAMP	DKS	124	112	72
CO178	***	MATCH POINT	DKS	96	87	57
CO359	***	MAX HEADROOM	DKS	121	108	75
CO180	***	MELBOURNE PACE	DKS	70	63	30
CO181	***	MERCENARY	DKS	114	103	61

## EDITO

Ceux qui n'étaient pas à la MC de Bobigny le vendredi 17 octobre ont raté un concert événement : le premier des Visiteurs, la nouvelle formation des ex-Téléphone Louis et Corinne. A l'issue d'un set brûlant, truffé de superbes plages de guitares inspirées, hyper-énergique et irrésistiblement dansant, on était convaincu que les Visiteurs pouvaient commencer leur carrière pratiquement là où Téléphone a arrêté la sienne : au sommet ! Confirmation définitive début 87, avec un album et, bien sûr, d'autres concerts.

BEN

## HUEY LEWIS

Si il y a des gens dont la réussite vous reste en travers de la gorge parce que, vraiment, c'est trop injuste (ne citons pas de noms...), il y en a d'autres dont le succès vous rassérène, vous réconcilie avec cette chienne de vie, vous fait penser que tout n'est pas aussi sordide et pourri qu'on voulait bien le croire. Et bien, Huey Lewis fait partie de ces derniers. Ne déclarait-il pas, après que quatre titres de son album "Sports" se sont placés en tête des ventes américaines en 1984 : "Je me dis que nous avons réussi sans nous vendre, que nous avons baissé la gueule du business et de cette bande de crétins incompetents qui prétendaient que ce n'était pas possible" ? Ça c'est causer ! Surtout pour un gars qui a la tronche typique de l'Américain/Cow-Boy/Marlboro, genre un mètre quatre-vingt-dix, bien bâti, mâle poignée de main, châtain blond tirant vers le roux, mâchoires carrées, yeux d'un bleu perçant, semblant scruter la ligne d'horizon aux confins du désert ou de l'océan, Californien de surcroît, bref quelqu'un dont on attendrait un discours moins... Hors norme. Il faut dire que Huey Lewis a de qui



tenir pour marquer sa différence. Une mère hippie, qui l'initie aux joies de

la route et des festivals, un père qui lâche la médecine pour devenir batteur de jazz et lui enseigne qu'il y a "deux sortes de musique : la bonne et la mauvaise". De la graine d'artiste, en somme, qui va faire ses classes, à peine sorti du lycée, sur les routes d'Europe qu'il parcourt en stop, vivant en jouant du blues à l'harmonica et en faisant la manche. Retour à San Francisco, il est mordu pour la musique et n'en décrochera pas, même s'il doit en passer par les éternels galères et petits boulots. "J'ai joué avec des tas de petits groupes du côté de San Francisco, avant de m'intégrer pour la première fois à un groupe professionnel, Clover, en 1975. On a fait deux albums en Angleterre, sans succès, et nous nous sommes séparés quand John McPhee est allé rejoindre les Doobie Brothers." Repéré par le très britannique Jake Riviera, futur manager d'Elvis Costello, animateur de la fameuse écurie Stiff qui donnera le ton de la nouvelle vague anglaise des années 80, Clover aura joué en première partie de Thin Lizzy, Nick Lowe, Dave Edmunds... Que peut donc faire Huey Lewis, lorsqu'il se retrouve libre à San Francisco, si ce n'est monter un groupe, The News ? "En fait, le groupe a été formé à partir d'une jam session. Ça se passait dans un club où tous les lundis soirs étaient réservés aux jams. On m'a chargé de les organiser : j'ai appelé mes meilleurs potes musiciens et voilà !..."

Quelques célébrités fréquentaient le club : Van Morrison, Rickie Lee Jones, les Doobie Brothers, etc., et pour nous, ça marchait de mieux en mieux. Finalement, le propriétaire d'un studio m'a proposé d'enregistrer gratuitement pendant les heures libres. On a fait une version de "Exodus" complètement disco, "Exodisco". Juste après ça, Nick Lowe m'a fait venir à Londres pour enregistrer "Bad is bad", une chanson que j'avais écrite avec Dave Edmunds. A Londres, j'ai fait écouter "Exodisco" chez Phonogram. Ils l'ont sorti en single et m'ont donné 6000\$. C'est ce qui m'a permis d'enregistrer une maquette avec les News, en rentrant à San Francisco, laquelle nous a permis de signer notre contrat chez Chrysalis."

Sorti en 1980, le premier disque de Huey Lewis and the News a un son étrangement new wave pour un groupe américain de l'époque. "C'est une des raisons pour lesquelles on a signé. Parce que c'était la mode anglaise à cette période... Mais, vous savez, les maisons de disques

américaines sont assez irresponsables. Ces gens sont vraiment nazes,

ils ne veulent pas prendre le moindre risque. Au lieu d'aller chercher les bons groupes qui jouent aux U.S.A. (et il n'en manque pas), ils préfèrent sortir le dernier disque anglais, qui est déjà tout fait... Bah ! Je pourrais parler de ça pendant des heures... Enfin, c'est comme ça qu'on a signé avec une maison de disques anglaise". Malgré un verso de pochette en forme de clin d'œil moqueur à l'une des plus célèbres pochettes des Beach Boys, où on les voit tenant une planche de surf, ce premier album passe inaperçu. Il faudra attendre 1982 et le second album, "Picture this" pour que deux chansons fassent leur petit effet : "Do you believe in love" et "Working for a living". Rien cependant de comparable avec l'incroyable carton du troisième L.P., "Sports", sorti en 1983, dont le succès poussera le groupe dans une tournée de plus de 250 dates autour du monde. A son passage au Casino de Paris, pour l'un de ces ultimes concerts, fin 84, on a pu apprécier la maîtrise d'un groupe tournant comme un V8, d'autant que s'y était jointe l'une des

sections de cuivres les plus réputées du far west, j'ai nommé la Tower Power Horn Section.

Depuis, Huey Lewis et ses News (un peu remodelés) ont pris le temps de s'offrir un hit mondial avec "The power of love", qui figurait sur la bande originale du film "Retour vers le futur" et de peaufiner un nouvel album, "Fore", modèle de pêche et de bon esprit, qui serait bien capable d'accrocher encore plusieurs de ses titres aux premières places : "I know what I like", "Stuck with you", "Doing it (all for my baby)", "Hip to be square"... Et pour nous combler, c'est un groupe encore frais puisqu'en début de tournée, qui s'installera pour un soir au Zénith de Paris. Entre nous, vous auriez tort de rater ça.

### SHOW DEVANT

- \* 7<sup>e</sup> FESTIVAL DE JAZZ DE PARIS : - Le 31/10 : - THE PATT BROTHERS (Théâtre de la Ville, 18h30) - WESTBROOK/ROSSINI + LESTER BROWIE'S BRASS FANTASY (Théâtre de la Ville 20h45)
- Le 1/11 : - MEREDITH D'AMBROSIO/JEAN-FRANCOIS JENNY-CLARK (Théâtre de la Ville, 18h30)
- CLAUDE BARTHELEMY OPEN BAND + DIDIER LOCKWOOD QUARTER et BENI SCHMID (Théâtre de la Ville, 20h45)

## MICRO... SILLONS

### MARIA ET

"La Fuite en Avant" (Divine/Madrigal)

Pas exactement une nouveauté, puisque ce disque est sorti vers le printemps, mais c'est ce que j'appellerai un disque "d'humeur". Difficile de le chroniquer, quand l'actualité commerciale abonde en réalisations splendides et cossues. Mais encore plus dur de mettre ce premier opus

définitivement de côté, quand on y perçoit confusément quelque chose de fort, de profond. Une musique de climats, correspondant parfaitement à certaines heures du jour, à certains états d'âme. Un étrange feeling qui vous colle au mental à la manière d'un cauchemar lancinant. Bien sûr, cette première réalisation de Maria Et n'est pas exempte des défauts de jeu-



### JAD WIO

"Aubade à Sinbad" (Garage/New Rose) Maxi 45 tours.

Excellent maxi quatre titres pour le duo parisien. Pas de problème, ils ont le son : un mélange extrêmement bien dosé entre guitares bien grasses, bien rapeuses et synthés harmoniques pas trop envahissants, traités ni trop en avant, ni trop en gimmicks. Boîtes à rythmes agréablement fondues et dont les sons, échantillonnés à partir de batteries réelles, ne donnent pas cette impression d'ennui périodique trop souvent imputable à ce genre de pratique. Voix au-dessus de tout soupçon. Bref, une belle performance qui vient confirmer les qualités qu'on avait déjà pu déceler dans les précédentes réalisations de Jad Wio. Seule question : "Aubade à Sinbad" est-il assez fort pour chatouiller les programmeurs de radio au point sensible du hit ?

nesse souvent imputables à ces groupes français trop cultivés ou trop sectaires (parfois les deux), qui ont un

### SHOW DEVANT

- \* LOOK DE PARIS/JEAN-PIERRE KALFON, le 31/11 : Paris (Cabaret).

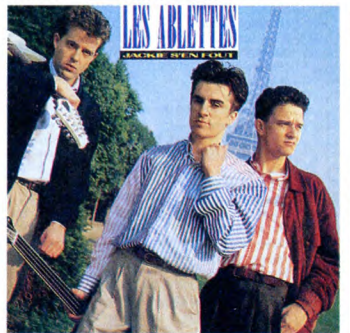
mal fou à se départir du son de leurs modèles anglais et à trouver leur identité spécifique. Le "rock français" est tellement encombré de tabous et de références inutiles qu'il finit souvent par se condamner à mort par manque d'audace. Cela dit, les Maria Et font sans doute preuve de plus d'audace que certains, en poursuivant une démarche mobilisatrice d'énergie tous azimuts. Pendant l'été, ils bâtissaient de leurs mains un studio 16 pistes, dans leur ville de Toulouse, où les groupes de la région viennent faire leurs maquettes. Pour eux-mêmes, ils préparent la mise au point d'un nouveau disque, dont la sortie devrait être accompagnée de celle d'un livre. On sait le creuset de talents que peut représenter Toulouse et l'on souhaite que Maria Et nous étonne vraiment.

## LES ABLETTES

"Jakie s'en Fout" (Polydor) 45 tours.

à l'intérieur de ces garçons. Attention quand même à ne pas se laisser avoir.

Un peu triste de retrouver les anciens teigneux de Fulme déguisés en touristes sur le Champs de Mars. Avaient-ils vraiment besoin de ça ? Les gens sont-ils si amnésiques qu'ils ne pourraient pas se souvenir du bel effet de leur reprise speedo-écorchée de "Tu verras" ? Heureusement, la musique des Ablettes assure encore : simple, efficace, avec un traitement de guitares très "sixties". La ligne tube FM qu'aurait pu laisser présager cette hideuse pochette n'a pas encore tué le vieux fond de rage qui couvait



## INFOS TOUT POIL

- \* AVIS aux amateurs de compact discs ! L'année 1987 s'annonce particulièrement riche en productions. On devrait assister, en effet, à la sortie de l'intégralité des Beatles ET de l'intégralité des Rolling Stones. Il n'est pas trop tôt pour mettre des sous de côté.
- \* De nouvelles salles qui s'ouvrent à Paris pour le rock ! On n'osait même plus l'espérer... C'est pourtant ce qui se passe en ce mois de novembre. Le cinéma Le Berry, 63, boulevard de Belleville, 75011, présentera ainsi des concerts de groupes encore peu connus. Quant à La Locomotive, qui connut les plus grandes heures du rock des années 60, elle renaît de ses cendres, offrant à nouveau sa capacité d'environ 2000 places au public rock, après avoir été entièrement rénover. Son adresse : 90, bd de Clichy, 75018.
- \* Le livre de Bob Geldof, retraçant l'expérience Band Aid par le détail, va sortir en traduction française sous le titre "Aide-mémoire", dans le courant du mois de novembre. Son album solo, enregistré à Paris, devrait être mis sur le marché peu de temps après.
- \* Infatigable, Pépé Gainsbarre met toutes les p'tites gonesses de la famille au turbin. Un 45 tours de Bambou vient tout juste de sortir. "Lulu", en face 1 est une ode de louanges au vieux Serge (écrite de sa main). "Shangai", en face 2 est un constat de possession du vieux cochon sur la jeune "salope" (c'est lui qui le dit). Quant à l'album de Charlotte, il est sur le point de se terminer. Dans la foulée, un album pour Jane Birkin sera mis en chantier. On annonce même que la belle chantera pour la première fois sur scène en mars 87. C'est pas génial, ça ?

**IL EST SORTI CE MERCREDI-CI,  
IL RESSORTIRA CE MERCREDI-LA.**



**Et il en sera de même  
tous les mercredis.  
Donc, toutes les semaines.  
Donc, c'est un hebdomadaire.  
Et comme il ne parle que  
d'Amstrad,  
c'est **AMSTRADEBDO**.**

**AMSTRADEBDO, L'HEBDOMADAIRE DE TOUS LES AMSTRAD.**

**LES "STARS" SEH ★★**

**N'ATTENDEZ PAS  
NOEL - STOCK LIMITÉ**

**AMSTRAD 6128  
COULEUR**



**4.649F  
POUR  
LES MEMBRES  
DU CLUB  
HEBDOGICIEL**

**ATARI  
520 STF**

**3.690F  
POUR  
LES MEMBRES  
DU CLUB  
HEBDOGICIEL**

TOS EN ROM

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

- ★ Tous nos matériels sont garantis un an, pièce et main-d'oeuvre.
- ★ Promotion valable dans la limite des stocks.
- ★ Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des matériels commandés.
- ★ Chèques renvoyés en cas de rupture de stock.

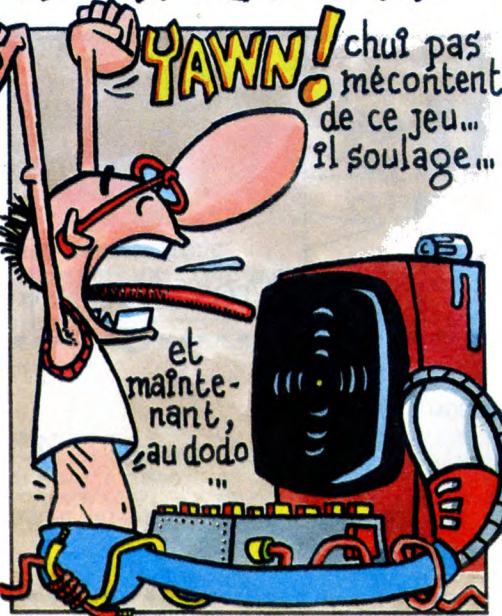
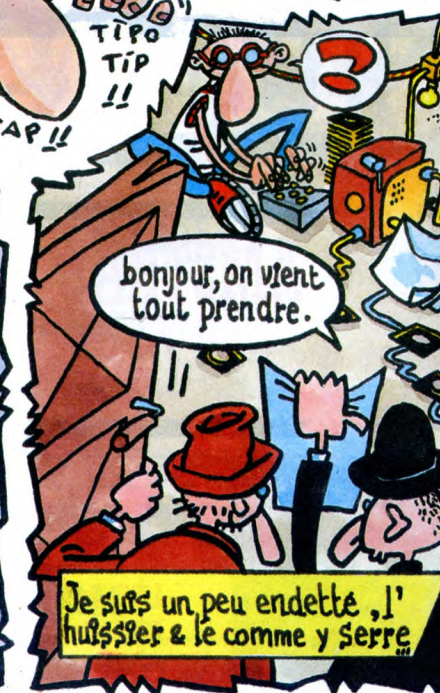
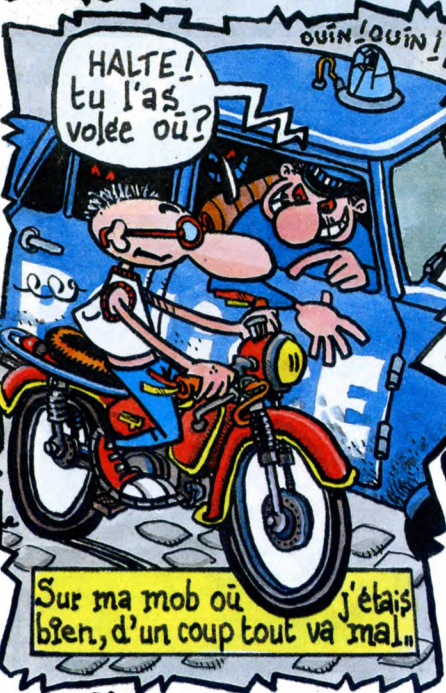
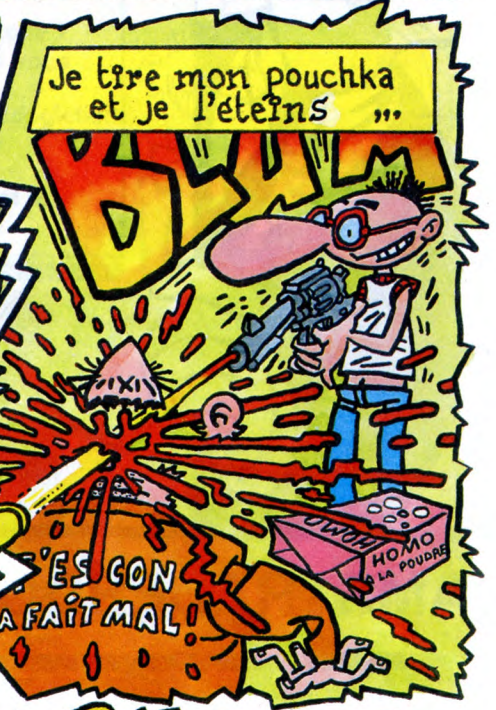
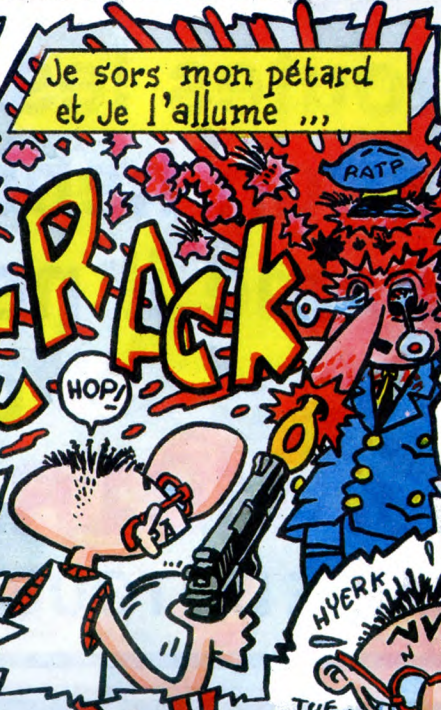
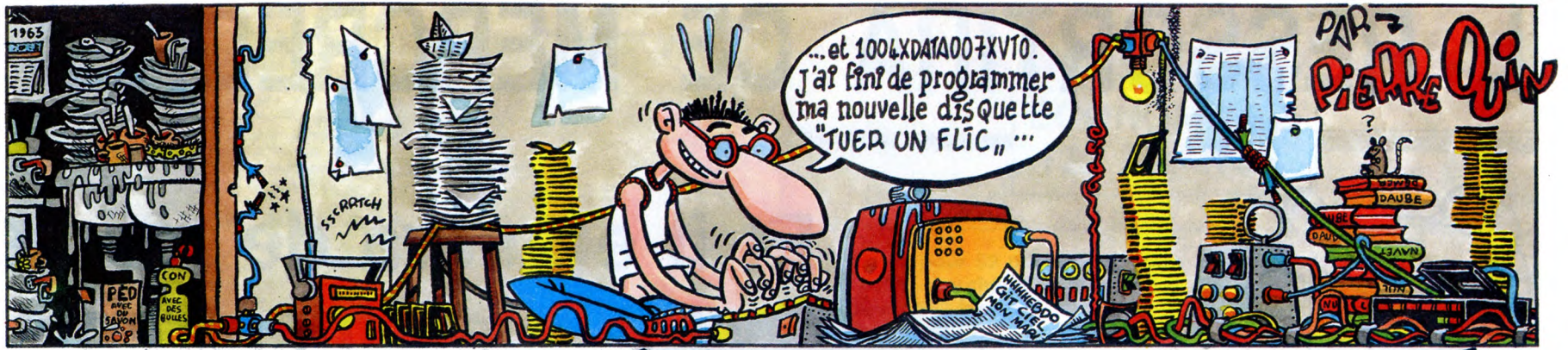
ATARI 520 STF : 3.990 F.  PRIX SPECIAL CLUB : 3.690 F.   
AMSTRAD 6128 COULEUR : 5.290 F.  PRIX SPECIAL CLUB : 4.649 F.

Expédition par transporteur : 100 F. France métropolitaine.

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

Règlement joint :  Chèque bancaire  CCP

# LA DISQUETTE: "TUER UN FLIC!"



# B.D.!

## EBDITO

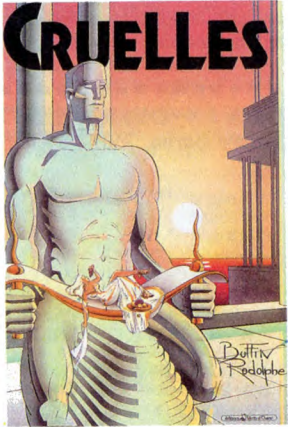
A la semaine prochaine.

Milou.

# ZARDÉKOS



Voilà un dessin qu'on dirait du "Arts-Déco fin de deuxième année". C'est pas mal, d'ailleurs. C'est le moment où presque tous ceux qui sont restés jusque-là sont persuadés d'être les Dali de demain, alors ils se lancent à fond dans la recherche esthétique. La plupart du temps, ça donne quelque chose d'intéressant. Buffin, c'est réussi, c'est très joli. On a envie d'encadrer chaque page. Ça ressemble au modern art américain de la fin des années 50, avec 30 ans d'expérience en plus. Chicos. Par contre, là où je suis pas content du tout, c'est les scénars à la con de Rodolphe. Pourtant, Dieu m'est témoin que j'adore Rodolphe. Mais là, merde, ça doit être à cause du style de Buffin, il s'est dit qu'il fallait faire des histoires spéciales, je sais pas, mais c'est loin d'être génial. Les chutes sont ringardes à souhait, pas originales, en un mot, nulles. Je suis déçu à mort. C'est dommage parce que ça aurait pu donner un album génial. En fait, j'exagère parce que je suis déceptionné (vous avez vu ? J'ai pas répété déçu), car en fait il y a une histoire qui est très bonne. Avec le métier qu'a Rodolphe, c'aurait été étonnant.



**CRUELLES de RODOLPHE et BUFFIN chez VENTS D'OUEST, 67 balles (on remarque quand même que c'est toujours le même éditeur qui prend des risques, rien que pour ça, on lui pardonne les erreurs).**

# Y A PAS QUE LA MACHINE



Bon, analysons synthétiquement cet album. Qu'avons-nous ? Nous avons une bande constituée de trois gamins qui hérite d'un robot chien et d'un robot humain. Comment en héritent-ils ? C'est un vieux savant qui le leur donne en échange de services rendus. Jusque là, ça va. Ça fait pas très réaliste, mais le but n'étant pas là, passons. Le robot humain tombe en panne et ils se rendent chez le vieux professeur pour le faire réparer. Comme apparemment le vieux prof n'a que ça à foutre, il accepte avec le plus grand plaisir et en profite pour leur montrer une machine à voyager dans les mondes parallèles, rien que ça. Et naturellement, paf, ils montent dedans et elle se met en marche, la salope. A partir de ce moment-là, ça devient brutalement deux fois plus sérieux. Dans la terre parallèle qu'ils visitent, l'espèce dominante, c'est des chiens. Ça fait un peu roman de SF des années 90 (mille huit-cent). Franchement, si j'avais des mômes, c'est pas ça que je leur donnerais en pâture. Je préférerais leur faire lire un peu de Reiser ou de Vuille-



min. Au moins, les dessins sont beaux.

**LA MACHINE PERPLEXE de WASTERLAIN chez BAYARD, 420 (à mon avis, c'est plutôt 42, quel est le con qui a préparé mes feuilles ?) balles.**

# PEINE



Qu'est-ce qu'on dit d'un album dont la lecture est fastidieuse et chiantie ? Que c'est une merde, exactement. D'après ce que j'ai compris, Sonk est un immigré asiatique, genre

boat-people, et un soir, il a raconté à Convard les légendes de son pays. Convard l'a couché sur papier et l'a refilé à Sonk qui l'a dessiné. C'est chiant, vous pouvez pas imaginer. Les légendes extrême-orientales, c'est le peuple Méos qui se bat contre le peuple Craignos, dans une lutte fratricide et sans merci pour la possession d'un bout de territoire surveillé par le Dieu Gerbos. Que ça ? Oui, que ça. Sur un paquet de pages, en plus. Une horreur. A la limite, ils auraient raconté les vieilles légendes du 17ème arrondissement, ça serait

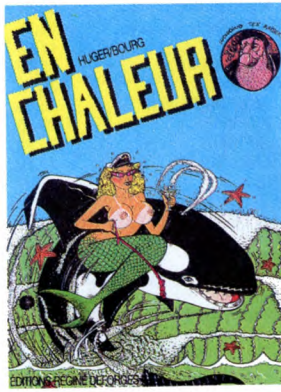
# BD Parade!

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	SADOU	16
LE BOUT DE LA PISTE	CHARLIER GIRAUD	16
LE GENIE DU SIECLE	FRANC	16
FUCK FLY AND BOMB	MAX QUIN	16
LA BANDE A RENAUD	COLLECTIF	16
DANS L'OMBRE DU SOLEIL	WILSON	16
LES MUTANTS DE XANAIA	ROSINSKI DUCHATEAU	16
CAPTIFS DU CHAOS	CEPPI	16
LE ROI BORGNE	ARNO JODOROWSKI	16
KOGARATSU	MICHTZ 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

# LE PLUS



Voici un album qui mérite trois médailles : celle de l'album le plus mal dessiné du monde, celle de l'album le plus mal scénarisé du monde, et celle de l'album où c'est qu'on trouve le plus de bites par page. On a du mal à s'imaginer, quand on l'a pas sous les yeux, mais c'est vraiment ça. Imaginez deux mecs qui ne pensent qu'au cul (oui, comme tout le monde, mais avec plus de fougue et de juvénilité) qui font un album. Ben voilà, c'est ça. C'est les histoires de Tex Raider, qui selon les histoires est soit un bandeur infatigable, soit un débâilleur mou. Merde, je rame pour rien, c'est complètement irréaliste. Et puis de toutes façons, c'est tellement crade que vous le trouverez pas dans votre librairie. Na.



**EN CHALEUR, de HUGER et BOURG chez DEFORGES, 69 balles.**

# JEUNE

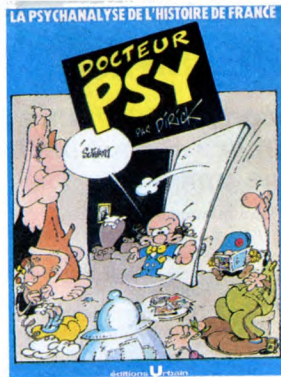


Malheureusement, Dirick, qui est un dessinateur pas trop mal, n'est pas très bon en scénarios. Il est même tombé dans deux vieux pièges à éviter absolument : l'histoire de France et la psychanalyse. Alors mélanger les deux, c'est pas très heureux. Vous m'entendez, les petits jeunes ? Il ne faut plus, sous aucun prétexte, même lorsqu'on manque d'imagination, traiter des sujets comme l'histoire de France ou la psychanalyse. Parce que c'est trop facile de choisir un truc riche en événements et en péripéties pour en faire un bouquin. Bizarrement, il vaut mieux prendre un sujet nul et le rendre intéressant, au moins, ça peut accrocher le lecteur. L'histoire de France, non : on en a trop vu, à toutes les sauces. Tiens, un exemple au hasard : la dernière histoire de l'album, c'est De Gaulle qui en fait est un mou mais qui a été guidé toute sa vie par tante Yvonne. Bon, ben ça, ça a déjà été fait dans Charlie-Hebdo à une presque vingt ans. Alors ça fait un peu réchauffé.



passé, mais là, non merci. Honte sur Convard et Sonk, sur leurs ancêtres et sur leur descendance, que les dieux Méos les bannissent à jamais de la terre où sont morts leurs pères, que les dragons maudits leur bouffent les entrailles et leur relisent leur album indéfiniment jusqu'à ce qu'ils meurent de lassitude.

**A L'OMBRE DES DIEUX de CONVARD et SONK chez LOMBARD, 52 balles.**



En fait, comme le dessin est mignon, remarque, c'est peut-être sympa pour les mômes. J'avais pas pensé à ça. J'ai toujours du mal à me mettre dans l'idée que des gens font de la bd pour mômes. Paradoxal, hein ? Je sais pas pourquoi. Bon, vu sous l'aspect infantile, ça peut passer. Voilà.

**DOCTEUR PSY de DIRICK chez URBAIN, 49 francs.**

# BONNE IDEE



Voilà un album que je conseille vivement, chaudement, violement et tout ce qu'on voudra ! Imaginez : un collectif (berk, hein, d'habitude ?) sur les chansons de Renaud. Déjà, je suis fan de Renaud à mort, j'ai le tee-shirt "laisse béton", j'ai tous les disques, je vais aux concerts, j'ai les badges, j'ai le foulard, je me suis teint en blond, j'ai les parotoches, j'ai tout. Alors l'album, tu penses, j'étais ravi. Donc, on a demandé à plein de dessinateurs d'illustrer une chanson de Renaud. Y en a dans le tas qui avaient pas le temps et qui n'ont fait qu'une illustration (c'est le cas de

# ANGOISSE



Ecoutez, je vais vous citer un de mes copains : "A l'heure où Spirou ressort des mini-albums sur le thème historique, il n'est pas étonnant de constater le succès de cette série... C'est dans l'air du temps. Mais le fait de faire appel à quelques vieilleries, même s'il s'agit de chefs-d'œuvres, pose quelques questions sur l'existence d'une relève". Putain, c'est achèvement beau. Thierry, t'es un grand chef. Tu veux pas venir faire les articles à ma place ? Non, je déconne, tu pourrais pas : les lecteurs te comprendraient pas. Il faut toujours tout leur expliquer. Tiens, je vais leur traduire ta prose, pourtant si belle : "Encore une réédition qui se vend bien. C'est pas mal, enfin, disons que ça a bien vieilli, quoi. De toutes façons, comme y a rien d'autre à se foutre sous la dent, vaut mieux ça qu'autre chose". J'espère que j'ai respecté ta pensée, Thierry. Et pour les articles, c'est quand tu veux, hein, ça me fait du boulot en moins.



**A LA RECHERCHE DE L'HOMME PERDU de JOLY et HUBINON chez DUPUIS, 35 balles.**

# MARVELOUS



Imaginez un Marvel (Hulk, Fantastic Four, Spiderman, Superman...) en l'an 2500. Faites un effort, je vais pas vous mâcher le boulot tout le temps. Mister X, c'est un peu ça. On retrouve tous les tics, le fait de mettre certains mots en gras, les super-pouvoirs (en l'occurrence, Mister X ne dort jamais, à cause d'une drogue qu'il s'est injecté) et le principe général de l'histoire (un super-héros se bat pour la justice, la liberté, la vérité et le cortège des bons sentiments sans lesquels on ne peut pas éditer un album aux Etats-Unis). Bon, mais comme c'est assez futu-

riste, il y a des détails qui changent. Le décor, d'abord. C'est une ville immense, batie en une seule fois par - justement - Mister X. Mais il s'est fait piquer les plans par un certain Arnold Zamora, qui comme son nom l'indique a un tempérament de mafioso et qui règne sur la ville grâce à ses activités louches. Mister X veut retrouver ces fameux plans et se lance à leur recherche. Ça ressemble à du Marvel, sauf que le dessin n'est pas du tout, mais alors vraiment pas du tout du Marvel. C'est plutôt ligne claire, comme style. Et le mélange est très réussi. Donc, je vous le conseille, petits veinards.



**LE RETOUR DE MISTER X de HERNANDEZ et MOTTER chez AEDENA, 92 balles. Par contre, pour le prix, ils y vont pas avec le dos de la cuillère.**

**SALUT LA PROMO**

VOIR PAGE 22

OUAIS! MOUAI... BOF BEUARK!



Hergé. Sacré Chaland, dès qu'on tourne la tête cinq minutes, hop, il fait un hommage à Hergé. Ça serait bien s'il se décidait à faire autre chose), y en a qui ont illustré bêtement et textuellement des chansons, ce qui n'était pas vraiment utile, et puis y a ceux qui s'y sont donné à fond la caisse, comme Bouca qui raconte les aventures de Gérard Lambert revues et corrigées et Blanc-Dumont qui raconte les charognards avec une puissance et une virulence insoupçonnées. Rien que pour ces deux-là, on en a pour son fric. Dodo et Ben Radis font aussi un truc sympa, Cailleteau et Vatine aussi, et Yslaire. Y a aussi une préface de Renaud lui-même à ne manquer sous aucun prétexte, elle contient une phrase inachevée que je vous recommande tout particulièrement, je me suis pissé parmi en la lisant. Je vous recommande l'ensemble tout particulièrement, d'ailleurs.

**LA BANDE A RENAUD, COLLECTIF, 49,50 balles.**

# 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 "Livres du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti 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.

Bon, les keums, c'est une occaze en béton, que je vous file cette semaine. Si vous me balancez un chèques de 49,50 balles, je vous renvoie l'album collectif sur Renaud, que je vous dis qu'une seule chose : il est super chouette. Et je déconne pas. Et pourquoi vous me l'achèteriez à moi, hein ? Pourquoi pas à votre bouquiniste usuel ? Parce que moi, je vous donne avec 10 cartes postales et pas des moindres : Margerin, Ouin, Shelton, Gotlib et Blanc-Dumont. A la limite, vous pouvez choisir trois de ces auteurs, je vous ferai un panachage de derrière les fagots. Mais pas moins, sinon vous auriez des doubles. Voilà. Je vous rappelle aussi que vous pouvez me commander absolument n'importe quel album, même s'il n'est pas sur la liste ci-contre, qui n'est là que pour vous aider. Et puis n'oubliez pas de me mettre un mot gentil à la fin de votre bulletin de commande, car je suis très sensible, bordel de pompe à queue.

Ouais, mecton, ta promo, elle me branche à mort. Je t'envoie le blé, aboule l'album et les cartes postales.

Non, mecton, c'est pas mon taf, ça. Je préfère d'autres albums que je précise ci-joint.

Envoie ton catalogue gratos, mec, ou j'te l'fais à la baston.

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
ASHE BARRETT	67,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
ROCK MASTARD	65,00
LE THEOREME DE BELL	49,00
LA FIN DU MONDE...	59,00
LA FEMME PIEGE	69,00
LES 110 PILULES	45,00
DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER	45,00
LES ONCLES PAUL	49,00
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	220,00
EXECUTIVE WOMAN	59,00
RETOUR	64,00
CARNAGE +	49,00
UN MAX DE MAD	80,00
SAMBRE	59,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBOLOGUE 2	45,00
A L'EST DE KARAKULAK	41,00
Tous les CEPPI	41,00
LES EAUX DE MORTELUNE	59,00
AVENTURE EN JAUNE	65,00
VENT DU SOIR	45,00
LES MUTANTS DE XANAIA	35,00
FUCK FLY AND BOMB	28,00
SAISON DES AMOURS (Reiser)	55,00
NOBLESSE DEPRAVEE	49,00
LE BOUT DE LA PISTE	39,00
DANS L'OMBRE DU SOLEIL	39,50
LE ROI BORGNE	42,00
LE REVEIL DU Z	35,00
MEURTRE DANS LE PHARE	42,00
CRUELLES	67,00
A L'OMBRE DES DIEUX	52,00
A LA RECHERCHE DE L'HOMME PERDU	35,00
LA BANDE A RENAUD	49,50
LE RETOUR DE MISTER X	92,00
PETZI	28,00
DOCTEUR PSY	49,00
EN CHALEUR	69,00

Code postal + Ville : .....  
 Envoyez ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du Colombarier 95230 SOISY.  
 Nom : .....  
 Prénom : .....  
 Adresse : ..... 159

# 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	Aucune
ORIC 1	150	135	105	Interface communication
ORIC ATMOS	150	135	105	Aucune
ATARI ST	170	150	120	Aucune

Prix-  
 A : PRIX TARIF  
 B : PRIX ABONNE  
 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 bécanes).

## BON DE COMMANDE A ENVOYER A SERVEUR HEBDOGICIEL

24, rue Baron, 75017 PARIS

ATARI ST	170 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 150 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 120 F. <input type="checkbox"/>	Frais de Port + 15F.
AMSTRAD 464 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 664 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 6128 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
MSX :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
THOMSON TO7-TO7/70 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
ORIC 1 :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	Frais de port + 15F.
ORIC ATMOS :	150 F. <input type="checkbox"/>	Abonné : 135 F. <input type="checkbox"/>	Prix Club : 105 F. <input type="checkbox"/>	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'intervient 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-

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

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.

Pour AMSTRAD et THOMSON

## KENTEL

le coffret télématique

380 F TTC

- Boîte à outil télématique
- Serveur vidéotex et compositeur de pages (textes et graphiques)
- Câble de connexion
- Interface pour détecteur de sonnerie

(distributeurs et revendeurs contactez-nous)

BON DE COMMANDE

Je désire recevoir KENTEL pour mon

- AMSTRAD (464 - 664 - 6128)
- THOMSON (105 - 107)

Nom : .....  
 Prénom : .....  
 Adresse : .....

Ci-joint mon règlement de 380 F par chèque à l'ordre de ENTER S.A.R.L.

TELEMATIQUE  
 INNOVATION-DEVELOPPEMENT-DIFFUSION  
 140, rue Legendre - 75017 PARIS

**HEBDOGICIEL**  
 24, rue Baron  
 75017 PARIS  
 Tél. : (1) 42.63.82.02.  
 Téléc. : 281260F SHIFT  
 Télécopie : 42.63.25.50.

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 Jarry, Jaq 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 70540 exemplaires.

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



### 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.







# WITCHCRAFT

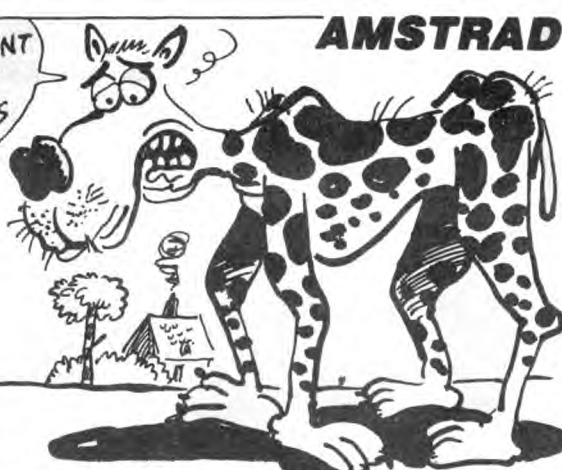
Dans l'espoir de vous assurer la suprématie de la race humaine, tentez de vous emparer des 42 talismans magiques, répartis dans 14 salles peuplées de créatures aussi cruelles qu'immatérielles.

Stéphane VALLOIS

## LE JUSTICIER AU SECOURS S'ARRIVE!



MES PARENTS M'ONT FORCÉ A EPOUSER ZOË. T'AURAIS PAS UNE PAILLE ?



ZIRA BIEN QUI ZIRA PAR DERRIERE



CARALI

### SUITE DU N° 158

SERVEUR HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

```
8000 DATA 20,20,45,45,45,45,43,20
8010 DATA 20,20,20,20,41,41,41,41,41
8020 DATA 41,44,44,44,44,44,41,41,41
8030 DATA 41,41,41,20,20,20,20,20,20
8040 DATA 5A,5A,5A,5A,5A,5A,5A,5A,5A
8050 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41,41
8060 DATA 41,41,41,41,47,47,47,47,47
8070 DATA 47,43,43,43,41,41,41,41,41
8080 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41,41
8090 DATA 43,43,43,43,43,43,43,43,43
8100 DATA 43,43,41,41,41,41,41,41,41
8110 DATA 41,41,41,41,5A,45,20,45,45
8120 DATA 20,45,20,46,41,43,43,43,43
8130 DATA 43,41,41,41,41,41,41,41,41
8140 DATA 5A,45,20,45,20,45,20,48,48
8150 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41,41
8160 DATA 41,41,41,41,5A,45,20,49,49
8170 DATA 20,45,20,20,41,41,41,41,41
8180 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41,41
8190 DATA 5A,45,20,20,20,45,20,20,20
8200 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41,41
8210 DATA 41,41,41,41,5A,49,20,20,20
8220 DATA 20,45,20,20,42,41,41,41,41
8230 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41,41
8240 DATA 5A,20,20,20,45,20,20,20,20
8250 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41,41
8260 DATA 41,41,41,41,5A,20,20,20,20
8270 DATA 20,49,20,20,41,41,41,41,41
8280 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41,41
8290 DATA 45,20,45,20,45,20,20,45,45
8300 DATA 20,20,45,20,20,20,20,45,45
8310 DATA 20,20,20,45,45,20,45,20,45
8320 DATA 45,20,20,45,20,20,49,20,49
8330 DATA 20,20,20,45,20,20,20,45,45
8340 DATA 45,20,45,20,45,20,20,49,49
8350 DATA 20,20,20,20,20,20,20,49,49
8360 DATA 20,20,20,45,45,20,49,20,49
8370 DATA 45,20,20,20,20,20,20,20,20
8380 DATA 20,20,20,20,20,20,20,45,45
8390 DATA 45,20,20,20,49,20,20,20,20
8400 DATA 41,41,20,20,41,41,20,20,20
8410 DATA 41,41,20,45,45,20,20,20,20
8420 DATA 20,20,20,20,41,41,20,20,20
8430 DATA 41,42,20,20,41,41,20,49
```

```
8440 DATA 49,20,20,20,20,20,20,20,20
8450 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41,41
8460 DATA 41,41,41,41,5A,5A,5A,5A,5A
8470 DATA 5A,5A,5A,5A,41,41,41,41,41
8480 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41,41
8490 DATA 5A,20,20,20,20,20,20,20,20
8500 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41,41
8510 DATA 41,41,41,41,5A,5A,5A,20,20
8520 DATA 20,20,5A,20,41,41,41,41,41
8530 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41,41
8540 DATA 41,20,40,27,45,4E,54,52,52
8550 DATA 45,45,20,44,55,20,44,4F,4F
8560 DATA 4E,4A,4F,4E,2E,44,41,4E,4E
8570 DATA 53,20,4C,45,53,20,4D,41,4E
8580 DATA 52,45,43,41,47,45,53,2E,4E
8590 DATA 2E,4C,45,20,4A,41,52,44,4A
8600 DATA 49,4E,20,53,55,53,50,45,45
8610 DATA 4E,44,55,2E,4C,41,20,50,50
8620 DATA 52,49,53,4F,4E,20,44,45,45
8630 DATA 53,20,44,41,4D,4E,45,53,53
8640 DATA 41,20,4C,41,20,4C,49,53,53
8650 DATA 49,45,52,45,20,44,55,20,20
8660 DATA 42,4F,49,53,2E,41,55,20,20
8670 DATA 50,49,45,44,20,44,55,20,20
8680 DATA 53,45,51,55,4F,49,41,2E,2E
8690 DATA 2E,20,4C,45,20,4C,4F,4F,4E
8700 DATA 47,20,44,55,20,54,52,4F,4F
8710 DATA 4E,43,20,2E,56,45,52,53,53
8720 DATA 20,4C,41,20,4D,45,47,41,41
8730 DATA 20,42,52,41,4E,43,48,45,45
8740 DATA 53,4F,55,53,20,4C,41,20,20
8750 DATA 4D,45,47,41,2D,42,52,41,41
8760 DATA 4E,43,48,45,2E,4C,41,20,20
8770 DATA 46,49,53,53,55,52,45,20,20
8780 DATA 47,45,41,4E,54,45,20,2E,2E
8790 DATA 2E,4C,41,20,44,45,52,4E,4E
8800 DATA 49,45,52,45,20,50,4F,52,4F
8810 DATA 54,45,20,2E,59,4F,47,47
8820 DATA 2D,53,4F,54,48,4F,54,48,48
8830 DATA 27,53,20,4C,41,49,52,2E,2E
8840 DATA 2E,20,43,4F,4E,54,52,45,45
8850 DATA 20,4C,45,20,44,4F,4E,4A,4A
8860 DATA 4F,4E,20,2E,41,55,20,49,49
8870 DATA 4F,4D,4D,45,54,20,44,55,55
8880 DATA 20,44,4F,4E,4A,4F,4E,2E,2E
8890 DATA 00
8900 t=0:FOR a= 41360 TO 42064
8910 READ b#:POKE a,VAL("&"+b#)
8920 t=t+VAL("&"+b#):NEXT a
8925 IF t<42826 THEN PRINT CHR$(7
) " * Erreur dans les datas, ligne 8
930 a 9810 *":END
```

```
8930 DATA 3C,3C,3C,3C,28,00,00,14,14
8940 DATA 28,3C,3C,3C,28,38,20,3C,3C
8950 DATA 28,38,20,3C,28,38,20,3C,3C
8960 DATA 28,38,20,3C,28,38,20,3C,3C
8970 DATA 28,38,20,3C,28,38,20,3C,3C
8980 DATA 28,38,20,3C,28,38,20,3C,3C
8990 DATA 28,38,20,3C,28,28,00,3C,3C
9000 DATA 28,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C
9010 DATA 80,00,00,40,60,C0,C0,90,90
9020 DATA 10,30,30,20,80,00,00,40,40
9030 DATA 60,C0,C0,90,10,30,30,20,20
9040 DATA 80,00,00,40,60,C0,C0,90,90
9050 DATA 10,30,30,20,80,00,00,40,40
9060 DATA 60,C0,C0,90,10,30,30,20,20
9070 DATA 80,00,00,40,60,C0,C0,90,90
9080 DATA 10,30,30,20,80,00,00,40,40
9090 DATA D6,82,D6,82,D6,82,D6,82
9100 DATA D6,82,D6,82,E9,41,E9,41,E9,41
9110 DATA E9,41,E9,41,E9,41,E9,41,E9,41
9120 DATA 41,E9,41,E9,41,E9,41,E9,41
9130 DATA D6,82,D6,82,E9,41,E9,41,E9,41
9140 DATA E9,41,E9,41,E9,41,E9,41,E9,41
9150 DATA D6,82,D6,82,41,E9,41,E9,41,E9,41
9160 DATA 82,D6,82,D6,E9,41,E9,41,E9,41
9170 DATA 00,00,00,00,03,03,03,03,03
9180 DATA 47,CF,03,03,03,03,03,03,03
9190 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03
9200 DATA 03,0F,CF,0B,03,03,03,03,03
9210 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,03
9220 DATA 03,07,0B,03,03,03,03,03,03
9230 DATA 03,03,03,03,03,47,0B,03,03
9240 DATA 0F,0B,03,03,03,03,03,03,03
9250 DATA 00,10,28,00,00,10,28,00,28
9260 DATA 00,38,38,00,10,38,38,28,28
9270 DATA 10,28,10,28,10,28,10,28,28
9280 DATA 10,28,10,28,10,28,10,28,28
9290 DATA 10,28,10,28,10,28,10,28,28
9300 DATA 10,38,38,28,00,38,38,00,00
9310 DATA 00,10,28,00,00,10,28,00,28
9320 DATA 00,10,28,00,00,10,28,00,28
9330 DATA 15,B3,B7,2A,15,B3,B7,2A,2A
9340 DATA 15,B3,B7,2A,15,B3,B7,2A,2A
9350 DATA 15,B3,B7,2A,15,B3,B7,2A,2A
9360 DATA 2A,B3,B7,15,3F,00,00,3F,3F
9370 DATA 15,B3,B7,2A,00,B3,B7,00,00
9380 DATA 15,00,00,2A,15,B3,B7,2A,2A
9390 DATA 15,B3,B7,2A,15,B3,B7,2A,2A
9400 DATA 15,B3,17,00,00,00,15,00,00
9410 DATA 00,00,15,00,00,00,15,00,00
9420 DATA 3F,2A,2A,3F,3F,2A,2A,3F,3F
9430 DATA F3,51,51,F3,F3,51,51,F3,51
9440 DATA 33,11,11,33,33,11,11,33
```

```
9450 DATA F3,51,51,F3,F3,51,51,F3,51
9460 DATA 3F,15,15,3F,3F,15,15,3F,3F
9470 DATA 3F,2A,2A,3F,3F,2A,2A,3F,3F
9480 DATA 00,00,15,00,00,00,15,00,00
9490 DATA 15,B3,B7,2A,15,B3,B7,2A,2A
9500 DATA 15,B3,B7,2A,15,B3,B7,2A,2A
9510 DATA 15,B3,B7,2A,15,B3,B7,2A,2A
9520 DATA 15,B3,B7,2A,3F,3F,3F,3F,3F
9530 DATA 2A,00,00,15,2A,00,00,15,2A
9540 DATA 2A,00,00,15,2A,00,00,15,2A
9550 DATA 2A,00,00,15,2A,00,00,15,2A
9560 DATA 2A,00,00,15,3F,3F,3F,3F,3F
9570 DATA 00,44,88,00,00,8C,4C,00,00
9580 DATA 44,58,0C,88,44,0C,0C,88,88
9590 DATA 44,0C,88,40,0C,4C,0C,88,88
9600 DATA 00,C4,C8,80,40,C0,C0,80,80
9610 DATA 40,C0,C0,80,40,C4,C8,80,80
9620 DATA 40,8C,4C,80,44,58,0C,88,88
9630 DATA 44,0C,88,44,0C,8C,0C,88,88
9640 DATA 00,8C,4C,00,00,44,88,00,00
9650 DATA 34,00,00,00,34,00,00,00,00
9660 DATA 34,00,00,00,10,28,00,00,28
9670 DATA 10,28,00,00,10,28,00,00,28
9680 DATA 00,34,00,00,00,34,00,00,00
9690 DATA 00,34,00,00,00,10,28,22,22
9700 DATA 00,10,39,22,00,10,33,00,00
9710 DATA 00,11,23,00,00,33,03,00,00
9720 DATA 00,22,01,02,00,00,01,00,00
9730 DATA 00,00,02,00,00,40,08,00,00
9740 DATA 00,40,00,00,00,00,80,00,00
9750 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00
9760 DATA 01,00,00,00,C5,02,01,00,00
9770 DATA C5,02,C5,02,40,00,C5,02,C5,02
9780 DATA 00,00,40,00,00,00,00,00,00
9790 DATA 00,02,00,00,40,0B,00,00,00
9800 DATA 40,0B,00,00,00,00,00,00,00
9810 DATA 00
9820 FOR a= 42200 TO 42215
9830 READ b#:POKE a,VAL("&"+b#)
9840 NEXT a
9850 DATA 21,20,4E,11,D0,84,01,FE,FE
9860 DATA 1F,ED,00,CD,00,04,C9,00,00
9870 MODE 2
9880 PRINT CHR$(7) "Lecture des dat
as terminée, aucune erreur."
9890 PRINT CHR$(13) "Preparez une c
assette pour la sauvegarde du lang
age machine."
9900 PRINT CHR$(13) :SAVE "code",b,
34000,8064
9910 END
```

### ENCORE LE JUSTICIER

C'EST PAS JUSTE!

J'AI UN ŒIL QUI DIT MERDE A L'AUTRE



### THOMSON TO7, TO7 70

Suite de la page 8

```
C0E8 07 00 27 00 05 00 0F 00 0042
C0F0 21 00 08 00 08 00 05 00 0039
C0F8 10 00 12 00 1A 00 10 00 004C
C100 12 00 16 00 13 00 15 00 0050
C108 FF 00 03 00 03 00 07 00 010C
C110 03 00 0E 00 03 00 15 00 0029
C118 03 00 1C 00 03 00 25 00 0047
C120 03 00 08 00 06 00 12 00 0023
C128 06 00 1D 00 06 00 08 00 0031
C130 09 00 0D 00 09 00 14 00 0033
C138 09 00 1D 00 09 00 08 00 0037
C140 0D 00 0C 00 0D 00 16 00 003C
C148 0D 00 1C 00 0D 00 21 00 0057
C150 0D 00 09 00 11 00 11 00 0038
C158 11 00 18 00 11 00 22 00 005C
C160 11 00 06 00 14 00 0B 00 0036
C168 14 00 12 00 14 00 1A 00 0054
C170 14 00 1D 00 14 00 22 00 0067
C178 14 00 FF 00 02 00 05 00 011A
C180 0C 00 0F 00 05 00 22 00 0042
C188 04 00 09 00 11 00 16 00 0034
C190 09 00 24 00 02 00 0D 00 003C
C198 0D 00 10 00 0D 00 1C 00 0046
C1A0 1F 00 0D 00 26 00 04 00 0056
C1A8 10 00 11 00 14 00 10 00 0045
C1B0 1F 00 06 00 13 00 16 00 004E
C1B8 19 00 13 00 24 00 FF 00 014F
C1C0 08 00 05 00 08 00 22 00 0037
C1C8 05 00 08 00 04 00 09 00 001A
```

```
C1D0 0C 00 0A 00 0D 00 0F 00 0032
C1D8 24 00 0D 00 12 00 13 00 0056
C1E0 13 00 15 00 FF 00 04 00 012B
C1E8 03 00 08 00 03 00 11 00 0022
C1F0 03 00 17 00 03 00 1D 00 003A
C1F8 03 00 06 00 06 00 0B 00 001A
C200 06 00 18 00 06 00 1F 00 0043
C208 06 00 07 00 0A 00 0C 00 0023
C210 0A 00 11 00 0A 00 18 00 003D
C218 0A 00 1D 00 0A 00 21 00 0052
C220 0A 00 05 00 0E 00 0D 00 002A
C228 0E 00 1A 00 0E 00 08 00 003E
C230 11 00 0E 00 11 00 15 00 0045
C238 11 00 1D 00 11 00 08 00 0047
C240 14 00 0F 00 14 00 1A 00 0051
C248 14 00 1E 00 14 00 22 00 0068
C250 14 00 FF 00 02 00 05 00 011A
C258 15 00 1A 00 05 00 27 00 005B
C260 04 00 09 00 11 00 14 00 0032
C268 09 00 22 00 03 00 0D 00 003B
C270 0F 00 12 00 0D 00 1E 00 004C
C278 21 00 0D 00 26 00 02 00 0056
C280 11 00 0E 00 11 00 11 00 0041
C288 1C 00 20 00 11 00 25 00 0072
C290 05 00 12 00 0B 00 15 00 0037
C298 12 00 1A 00 22 00 12 00 0060
C2A0 24 00 FF 00 10 00 05 00 0138
C2A8 08 00 22 00 05 00 08 00 0037
C2B0 06 00 09 00 0C 00 25 00 0040
C2B8 0D 00 10 00 12 00 11 00 0040
C2C0 15 00 20 00 11 00 15 00 005B
C2C8 FF 00 04 00 03 00 0A 00 0110
C2D0 03 00 12 00 03 00 18 00 0033
C2D8 03 00 1F 00 03 00 24 00 0049
C2E0 03 00 27 00 03 00 08 00 0035
C2E8 06 00 0D 00 06 00 13 00 002C
C2F0 06 00 1A 00 06 00 20 00 0046
C2F8 06 00 08 00 0A 00 0D 00 0025
C300 0A 00 15 00 0A 00 19 00 0042
C308 0A 00 1F 00 0A 00 04 00 0037
C310 0E 00 09 00 0E 00 0F 00 0034
```

```
C318 0E 00 13 00 0E 00 17 00 0046
C320 0E 00 18 00 0E 00 23 00 005A
C328 0E 00 06 00 13 00 0A 00 0031
C330 13 00 17 00 13 00 1A 00 0057
C338 13 00 23 00 13 00 FF 24 016C
C340 14 00 08 00 1A 0C 10 10 42 00AC
C348 24 09 7E 5E 3C 10 20 09 0218
C350 09 52 7F 5E 3C 10 10 84 0218
C358 48 25 FE 5E 3C 10 08 28 0245
C360 48 9B 7E 5E 3C 10 10 81 029C
C368 FF 81 81 81 FF 81 FF 81 81 81
C370 08 FE FE EE BF DA FE FE 06F6
C378 DA B6 EE FE FE 80 FF FF 06F8
C380 81 FF FF ED 87 DB FF FF 06FC
C388 0B B7 ED FF FB DB FF 48 069F
C390 28 10 10 5C 30 08 08 08 00EC
C398 08 70 14 18 70 08 08 08 012C
C3A0 08 70 58 18 50 28 08 30 0198
C3A8 30 10 10 3C 34 08 08 12 00E2
C3B0 14 08 08 3A 0C 10 10 10 009A
C3B8 10 0E 28 18 0E 10 10 10 009C
C3C0 10 0E 1A 18 0A 14 10 18 0096
C3C8 18 08 08 3C 2C 10 10 02 00B2
C3D0 42 64 18 7E 5A 5A 02 40 0232
C3D8 42 26 18 7E 5A 5A 40 24 0216
C3E0 24 24 18 5A 3C 18 18 24 014A
C3E8 28 10 10 58 30 08 08 18 00F8
C3F0 3C 66 C3 C3 7E 18 18 50 0326
C3F8 51 4A 3C 24 3C 24 42 22 01BF
C400 92 4A 3C 24 3C 24 24 50 0210
C408 51 4A 3C 24 3C 24 18 04 0177
C410 15 2A 3C 24 3C 24 24 22 0145
C418 24 3C 42 81 42 3C 00 44 01E5
C420 24 3C 42 81 7E 00 00 08 01A9
C428 64 3C 42 FF 00 00 00 00 01E5
C430 24 3C 7E 00 00 00 00 FF 01DD
C438 7E 3C 18 18 18 7E 18 7F 0217
C440 3A 1C 1C 1C 1C 7F 08 7F 01B0
C448 3E 1C 1C 1C 1C 28 7F 016B
C450 36 1C 1C 1C 1C 1C 08 7F 0149
C458 2E 1C 1C 1C 3C 1C 0A 04 00E8
```

```
C460 04 08 30 58 18 20 20 00 00EC
C468 06 08 70 34 18 20 20 00 018A
C470 86 68 10 34 58 20 20 40 020A
C478 40 2E 10 78 18 20 20 20 016E
C480 20 10 0C 1A 18 04 04 00 0076
C488 60 10 0E 2C 18 04 04 00 00CA
C490 61 16 88 2C 1A 04 04 02 00CF
C498 02 74 08 1E 18 04 04 5E 011A
C4A0 3C 18 7E 7A 3C 18 00 7A 021A
C4A8 3C 18 7E 7C 3C 18 00 76 0218
C4B0 3C 18 7E 6E 3C 18 00 6A 020E
C4B8 3C 18 7E 5E 3C 18 00 6E 0272
C4C0 7C 38 38 38 7C 00 00 F6 0296
C4C8 7C 38 78 38 10 08 04 EE 026E
C4D0 7C 38 38 38 10 10 00 BE 0202
C4D8 7C 38 3C 38 10 20 40 0A 01A2
C4E0 02 08 0C 00 01 0D 00 35 0068
C4E8 31 0C 02 38 35 31 35 38 014A
C4F0 35 38 3A 35 30 0C 01 35 014E
C4F8 31 0C 02 35 31 35 30 00 0147
C500 38 0C 01 31 0C 02 3C 00 00CC
C508 01 33 31 30 35 38 35 31 0168
C510 30 35 31 0C 02 38 3A 30 0146
C518 0C 01 35 38 35 31 3A 30 0145
C520 31 0C 02 38 0C 01 31 31 00E6
C528 0C 02 3C 00 01 31 30 35 00ED
C530 31 0C 02 38 35 31 35 38 014A
C538 35 38 3A 35 38 30 0C 01 0151
C540 35 31 0C 02 38 35 31 35 0147
C548 38 35 38 0C 01 31 0C 02 00F1
C550 3C 0C 01 33 31 04 00 00 0089
C558 00 00 01 00 00 00 15 00 0016
C560 00 01 00 00 00 17 00 10 0030
C568 00 01 53 43 4F 52 45 3A 01B7
C570 04 52 45 43 4F 52 44 3A 01FD
C578 04 56 49 45 3A 04 54 41 01BB
C580 42 4C 45 41 55 58 3A 04 01FF
C588 47 2F 41 20 4D 20 45 20 019A
C590 20 4F 20 56 20 40 20 52 01BC
C598 04 01 FF 00 FF 00 FF 00 0302
```





# PITFALL II

Pitfall Harris, l'infatigable explorateur Belge, n'a pas son pareil pour découvrir des mines d'or abandonnées. Par malchance, ces dernières sont invariablement peuplées de créatures agréablement hostiles...

Franck PERIGNON

**SERVEUR  
HEBDOGICIEL**  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

## SUITE DU N° 158

```
1010 DISPLAY AT(B+4,A):B# :: DISPLAY AT(B+5,A):B# :: DISPLAY AT(B+6,A):E# :: DIS  
PLAY AT(B+7,A):D#
1020 RETURN
1030 DISPLAY AT(B,A):B# :: DISPLAY AT(B+1,A):B# :: DISPLAY AT(B+2,A):B# :: DISPL  
AY AT(B+3,A):B#
1040 DISPLAY AT(B+4,A):B# :: DISPLAY AT(B+5,A):B# :: DISPLAY AT(B+6,A):E# :: DIS  
PLAY AT(B+7,A):G#
1050 RETURN
1060 DISPLAY AT(B,A):H# :: DISPLAY AT(B+1,A):H# :: DISPLAY AT(B+2,A):H# :: DISPL  
AY AT(B+3,A):H#
1070 DISPLAY AT(B+4,A):H# :: DISPLAY AT(B+5,A):H# :: DISPLAY AT(B+6,A):"MMMMYY"  
 :: DISPLAY AT(B+7,A):"MMMMXX"
1080 RETURN
1090 GOSUB 950
1100 DISPLAY AT(B+6,A):E# :: DISPLAY AT(B+7,A):G#
1110 RETURN
1120 DISPLAY AT(1,A):"AAAAA" :: DISPLA  
Y AT(2,A):"AAAAA" :: DISPLAY AT(3,A):"  
Afae"fa" :: DISPLAY AT(4,A):"PNDPPPP"  
1130 DISPLAY AT(5,A):"DDDDDD" :: DISPLA  
Y AT(6,A):I# :: DISPLAY AT(7,A):C# :: DI  
SPLAY AT(B+7,A):D#
1140 RETURN
1150 DISPLAY AT(B,A):L# :: DISPLAY AT(B+1,A):L# :: DISPLAY AT(B+2,A):L# :: DISPL  
AY AT(B+3,A):L#
1160 DISPLAY AT(B+4,A):L# :: DISPLAY AT(B+5,A):L# :: DISPLAY AT(B+6,A):"YYXZ0Y"  
 :: DISPLAY AT(B+7,A):"XXXX(*)"
1170 RETURN
1180 GOSUB 950
1190 DISPLAY AT(B+6,A):J# :: DISPLAY AT(B+7,A):K#
1200 RETURN
1210 DISPLAY AT(B+4,A):H# :: DISPLAY AT(B+1,A):H# :: DISPLAY AT(B+2,A):H# :: DISPL  
AY AT(B+3,A):H#
1220 DISPLAY AT(B+4,A):H# :: DISPLAY AT(B+5,A):"MMMM+" :: DISPLAY AT(B+6,A):"Y  
MMMM" :: DISPLAY AT(B+7,A):D#
1230 RETURN
1240 GOSUB 950
1250 DISPLAY AT(B+6,A):"MMMMMM" :: DISPL  
AY AT(B+7,A):D#
1260 IF A=22 THEN CALL HCHAR(B+6,31,77,2)  
 :: ELSE IF A=1 THEN CALL HCHAR(B+6,1,77,2)  
 :: RETURN
```

**LES AVENTURES  
MIRIFIQUES D'UNE  
RACLURE DE BIDET!**



## APPLE

Suite de la page 24

6129-	06	9D	F5	03	CA	10	FA	A9
6130-	17	8D	FF	03	A9	13	8D	28
6138-	03	A9	0A	8D	22	03	A9	04
6140-	85	C7	A9	01	85	E7	A9	71
6148-	85	A2	85	A3	18	69	11	8D
6150-	23	03	A9	C8	85	A4	85	A5
6158-	A9	06	85	A8	A9	09	8D	05
6160-	03	8D	06	03	A9	7C	8D	0D
6168-	03	A9	00	8D	24	03	A9	01
6170-	8D	25	03	A9	81	8D	2C	03
6178-	20	7E	61	4C	A0	61	A6	C7
6180-	86	FF	A6	FF	C6	FF	A9	0A
6188-	9D	EB	03	9D	E1	03	A9	32
6190-	9D	E6	03	9D	DC	03	A9	00
6198-	9D	D7	03	A6	FF	D0	E3	60
61A0-	20	46	6A	A9	00	20	F4	F3
61A8-	20	4E	6A	A9	00	20	F4	F3
61B0-	20	62	69	2C	E9	C0	20	36
61B8-	6A	20	3E	83	AE	57	03	E0
61C0-	FF	D0	03	20	8C	7D	20	7A
61C8-	69	A9	00	8D	2A	03	2C	54
61D0-	C0	2C	E0	C0	2C	10	C0	A6
61D8-	C2	D0	20	AE	0E	03	D0	0F
61E0-	A6	A7	E0	02	B0	0F	20	68
61E8-	81	20	1A	82	20	43	81	20
61F0-	1A	62	4C	D7	61	20	1C	80
61F8-	4C	EF	61	20	3E	79	4C	EF
6200-	61	AE	24	03	F0	01	60	AE
6208-	25	03	F0	01	60	E6	AA	A6
6210-	AA	E0	50	F0	01	60	20	0C
6218-	6A	60	20	74	70	20	C7	70
6220-	20	01	62	20	84	82	A6	A9
6228-	F0	21	E0	01	F0	0D	E0	02
6230-	F0	0D	E0	03	F0	0D	E0	04
6238-	F0	0D	60	20	15	63	60	20

6240-	90	63	60	20	0C	64	60	20
6248-	68	64	60	20	C0	62	20	CC
6250-	80	AE	5A	03	D0	16	AE	4D
6258-	03	F0	0E	A9	46	20	AB	FC
6260-	20	73	71	4C	6F	62	20	97
6268-	62	20	71	77	20	B4	71	20
6270-	C1	79	20	C9	77	A5	A4	C9
6278-	12	90	4C	AE	5A	03	F0	16
6280-	A5	A4	C9	E6	90	10	20	E4
6288-	7E	20	E4	7E	A9	00	8D	5A
6290-	03	A2	01	8E	4C	03	60	AE
6298-	51	03	F0	0A	AD	52	03	18
62A0-	69	0F	C5	A4	E0	01	60	AE
62A8-	52	03	20	B1	87	A2	03	20
62B0-	E2	78	20	B0	78	A2	00	8E
62B8-	51	03	A2	01	8E	4C	03	60
62C0-	20	B2	75	20	27	76	60	A2
62C8-	00	8E	5A	03	20	D0	62	60
62D0-	A2	E6	86	A4	86	A5	A2	00
62D8-	86	A7	20	F2	62	20	00	6D
62E0-	60	A2	3C	86	A4	86	A5	A2
62E8-	01	86	A7	20	F2	62	20	09
62F0-	6D	60	A2	0A	20	E2	78	AE
62F8-	06	03	E8	8A	0A	AA	20	E2
6300-	78	A2	0A	20	E2	78	AE	57
6308-	03	E8	8A	0A	AA	20	E2	
6310-	78	60	4C	D7	61	20	03	74
6318-	20	23	78	20	61	78	20	C9
6320-	77	A5	A4	C9	0A	90	1F	AE
6328-	5A	03	F0	06	A5	A4	C9	FA
6330-	B0	18	20	B2	76	A6	07	03
6338-	D0	42	20	EA	79	AE	0E	03
6340-	F0	17	20	98	7A	60	20	F1
6348-	63	20	D0	62	60	A2	01	8E
6350-	2A	03	20	F1	63	20	E1	62
6358-	60	AE	01	03	86	C0	20	C1
6360-	79	AE	02	03	86	C0	20	28
6368-	77	20	C1	79	AE	2A	03	F0
6370-	06	A5	A4	C9	F0	E0	01	60
6378-	20	B7	64	60	A9	28	20	A8
6380-	FC	AD	34	03	20	11	6B	AD
6388-	3C	03	20	11	6E	4C	59	63

# TI 99/4A BASIC ETENDU



DITES UNE FOIS POUR VOIR, LA MINE D'OR LA PLUS PROCHE C'EST OU S'IL VOUS PLAÎT?  
MAIS MONSIEUR, UNE MINE D'OR, VOUS POURREZ PAS DRESSER AVEC, ALLEY



UN TIENS VAUT MIEUX QUE DEUX ÇA ALORS  
TIENS?  
ÇA ALORS ÇA ALORS

```
A665F3E0F3D1662E062"  
1570 SP3#SP3#&"C4G3F5E0D10B6E0G3G1F2F4E  
0D41A6E0A6G3E0G3B2D34C2E0C2F1E0F1G6D1162  
E0G2B4F5B6F5D33G1G4G5F2F6F2G5D10A2B6A2B6  
G5G3E0D46G1F3G1F3B6E0B6"  
1580 RETURN  
1590 A#="eSXjeSUsccecejSSSaSSccccXjaSUea  
ScdShXe;XUSSUSSeSSjeggSaXSSUSSaejSSSSSe  
SXjeSUAUSSSSSSjgSXSaSUSiS"  
1600 A#="A#";XSSUeSSiSSjSSjSxSaSUhSjeWS  
SShcSSSegSjScdaSSWBSa;eSSeSSSSSSXSjSUjSX  
SSSUgZSej;faeSeie"  
1610 RETURN  
1620 A#="eXjSeUXeeSUxSX;SUSSSeSSjWSjWSe  
SUWSSjXeSaVSSUSSXjSSVeSeUSeSa;SSaXSSe  
UjXeSUSSSSSS(aSSXSSeUS"  
1630 A#="A#";Sa;SeSaSSSSSSSgeSaSSSSSSjXS  
eAUSSSSjbcSSSSSSSecdXjSWUXSWUSjXSSeUS  
eSUjeaeSeaeSSSe"  
1640 RETURN  
1650 CALL SPRITE(1,132,16,YY,XX)  
1660 CALL JOYST(1,X,Y): IF ABS(X)=ABS(Y)  
 THEN Y=0  
1670 IF T=0 THEN CALL KEY(1,K,S): IF K=1  
 18 THEN T=1  
1680 CALL GCHAR(YY/B+2,(XX+X*2)/B+1,GG):  
 IF GG<50 THEN T=1  
1690 ON GG-66-76 GOSUB 2060,1850,1850,1850,  
 1850,1850,1850,1850,1850,1850,1850,  
 1880,1890,1880,1880,1890  
1700 GOTO 1720  
1710 ON GG-32 GOSUB 1850,1960,1850,1930,  
 1930,1850,1850,1930,1870,1930,2060,2060,  
 1940,1850,1850,1880,1880  
1720 CAR=132+X*(2+(CAR=140 OR CAR=124))-  
 ABS(Y)*(4+(GAR=116))  
1730 CALL PATTERN(1,CAR): CALL LOCATE(1,  
 YY,XX)  
1740 CALL COINC(ALL,C): IF C=-1 THEN GO  
 SUB 1970 ELSE 1660  
1750 GOTO 1660  
1760 FOR I=9 TO 9 : CALL MOTION(1,I,X)  
 : CALL COINC(ALL,C): IF C=-1 THEN GOSUB  
 1970  
1770 CALL POSITION(1,C,D): CALL GCHAR(1,C,  
 B+2,(D+X*2)/B+1,GG): IF G=36 OR G=37 T  
 HEN W=X : Q=1 : X=0 ELSE IF G=65 THEN  
 1840  
1780 NEXT I  
1790 CALL MOTION(1,0,0)  
1800 IF Q=1 THEN 1820  
1810 XX=XX+X*10 : GOTO 1660  
1820 IF ABS((X-D)/D)<1 OR W=4 THEN W=0  
1830 XX=INT((D-W*2)/D)*8 : GOTO 1660  
1840 XX=D+X*2 : GOTO 1900  
1850 IF T=0 THEN GOSUB 1880 : YY=YY+B :  
 T=1 : CALL SOUND(-100,-4,10): RETURN  
1860 YY=YY+B : T=1 : CALL SOUND(-100,1  
 0,4,156,2): RETURN  
1870 YY=YY+Y*2 : T=1 : CALL SOUND(-10,  
 148,1): RETURN  
1880 XX=XX+X*2 : T=0 : CALL SOUND(-140  
 -4,30): RETURN  
1890 XX=XX+X*2 : CALL SOUND(-200,-5,0,1  
 20,1): CALL GCHAR((YY-Y*2)/B+2,XX/B+1,GG
```

```
1 : IF G<41 AND G<45 THEN RETURN ELSE  
YY=YY+Y*2 : RETURN  
1900 IF XX=232 THEN XX=16 : V=-1 ELSE  
XX=232 : P=P-24 : V=1 : H=H-34  
1910 CALL DELSPRITE(ALL): CALL SOUND(10  
 0,698,0): CALL SOUND(100,587,0): CALL  
SOUND(100,523,0): CALL SOUND(200,659,0)  
 : GOTO 210  
1920 RETURN  
1930 RETURN  
1940 IF YY=1 THEN YY=169 : ET=ET-1 ELSE  
 YY=9 : ET=ET+1  
1950 CALL DELSPRITE(ALL): P=P-12 : H=H  
 -17 : CALL SOUND(200,698,0): CALL COIN  
 C(100,587,0): GOTO 190  
1960 CALL DELSPRITE(ALL): P=P-12 : ET=  
 ET+1 : H=H-17 : YY=1 : GOTO 190  
1970 CALL MOTION(1,0,0): CALL COINC(1,  
 #R,B,C): IF C=-1 THEN 1980 ELSE 2040  
1980 CALL DELSPRITE(1): FOR J=0 TO 30  
 STEP 3 : CALL SOUND(-50,-7,3): NEXT J  
1990 ON ET GOTO 2000,2010,2020  
2000 SP1#SEG*(SP1#1,W-1)*0#SEG*(SP1#  
 ,W+1,255-W): GOTO 2030  
2010 SP2#SEG*(SP2#1,W-1)*0#SEG*(SP2#  
 ,W+1,255-W): GOTO 2030  
2020 SP3#SEG*(SP3#1,W-1)*0#SEG*(SP3#  
 ,W+1,255-W)  
2030 SC=SC+SCF+ET*100 : VIE=VIE+2 : RE  
 TURN  
2040 CALL COINC(1,#2B,B,C): IF C=-1 TH  
 EN RETURN  
2050 VIE=VIE-5 : FOR J=0 TO 30 STEP 3 :  
 : CALL SOUND(-100,110+J,J): NEXT J : A  
 =AX+5 : CALL SPRITE(128,104,2,AX,AX):  
 IF VIE=0 THEN 2060 ELSE RETURN  
2060 CALL DELSPRITE(ALL): CALL CLEAR  
2070 CALL SPRITE(1,132,16,176,8): ACCE  
 PT AT(24,4):Q# :: IF Q#="0" OR Q#="o" TH  
 EN 2190  
2080 CALL CLEAR : CALL CHARSET : FOR I  
 1 TO 8 : CALL COLOR(1,16,2): NEXT I :  
 : DISPLAY AT(24,1): "GAME-OVER"  
2090 CALL DELSPRITE(ALL)  
2100 FOR I=1 TO 16 : DISPLAY AT(24-I+1,  
 1):" " : DISPLAY AT(24-I,1):"  
-----" : DISPLAY AT(24-I,1):"  
GAME-OVER"  
2110 CALL COLOR(2,I,2): NEXT I  
2120 CALL CLEAR  
2130 DISPLAY AT(6,1): " PITFALL I  
I"  
2140 DISPLAY AT(10,5):"HI":RECORD : DI  
SPLAY AT(14,1):"VOTRE SCORE":15C  
2150 IF SC>RECORD THEN RECORD=SC : GOTO  
 2170  
2160 END  
2170 DISPLAY AT(24,1):"NOUVEAU RECORD":  
RECORD  
2180 END  
2190 IF SC>RECORD THEN RECORD=SC  
2200 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(ALL):  
 H,P,Q,K=0 : GOTO 110
```

A SUIVRE...

Pour faire suite à son excellente initiation sur le dessin technique publiée dans le numéro 119, Gérard FOULON nous offre un cours non moins excellent sur la cotation. D'autres suivront...



# DESSIN TECHNIQUE

# THOMSON T07, T07 70, M05

```

10 CLS:SCREEN=0,0:LOCATE0,0:COLOR0
11 CLEAR,21:DEFGR*(0)=60,66,129,129,129,129,66,60:DEFGR*(1)=60,255,128,64,32,0,8:DEFGR*(2)=0,32,81,137,131,165,8
12 DEFGR*(3)=0,44,92,145,145,129,9:DEFGR*(4)=0,8,159,72,49,24,9:DEFGR*(5)=0,132,138,137,249,0:DEFGR*(6)=0,110,145,145,145,110:DEFGR*(7)=128,192,160,144,8,4,2:DEFGR*(8)=96,144,144,78,3,6,4
13 DEFGR*(9)=15,2,4,8,16,32,64:DEFGR*(10)=14,1,1,14,4,8,16,32:DEFGR*(11)=64,66,84,72,84,98,85:DEFGR*(12)=16,32,68,138,81,33,2:DEFGR*(13)=1,62,78,74,82,98,124,128:DEFGR*(14)=128,124,98,82,74,70,62,1
14 DEFGR*(15)=48,72,140,82,33,16,8:DEFGR*(16)=4,10,17,41,79,136,8,8:DEFGR*(17)=4,10,49,74,132,132,72,48:DEFGR*(18)=12,18,33,65,138,132,72,48:DEFGR*(19)=127,32,32,18,12,18,33:DEFGR*(20)=36,36,36,3,6,36,36,36
20 LOCATE12,6:ATTRB1,0:COLOR4:PRINT"DESSIN"
LOCATE17,14:PRINT"II"
30 LOCATE10,12:COLOR3:PRINT"TECHNIQUE"
40 LOCATE23,18:ATTRB0,0:COLOR2:PRINT"G.F OULON"
50 FOR I=0 TO 2000:NEXTI
60 GOSUB1005:LOCATE0,12:COLOR7:PRINT"VOUS NE VERRONS DANS CE CHAPITRE QUE "
LOCATE6,16:ATTRB1,0:COLOR4:PRINT"LA COTATION N'ATTRB0,0:FOR I=0 TO 2000:NEXTI
1000 GOSUB1005:GOTO1020
1005 CONSOLE3,24,0:CLS:SCREEN=0,0:LOCATE0,0,0
1010 LOCATE7,0:COLOR3:PRINT"LE DESSIN TECHNIQUE"
LOCATE7,1:COLORS:PRINT"====="
=====:RETURN
1020 LOCATE9,3:COLOR4:PRINT"LA COTATION"
LOCATES,4:COLOR2:PRINT"====="
1030 LOCATE0,10:COLOR2:PRINT"BUT "
:COL OR7:PRINT"Indiquer les dimensions de la piece des-inee avec plus de precision q un sim ple relevé a l'échelle.Les dim ensions a inscrire sont celles de la pie ce ou de
1040 LOCATE0,15:PRINT"l'ouvrage quelque soit l'échelle du des-sin."
GOSUB30000:G OSUB1005
1050 LOCATE6,5:COLOR3:PRINT"ELEMENTS DE COTATION"
LOCATE8,8:COLOR1:PRINT"Ligne d'attache ou de rappel "
:COLOR7:PRINT"est une "
LOCATE9,9:PRINT"ligne perpendi culaire au segment an ses extremités, de 8mm de longueur(minimum)"
1055 GOSUB1060:GOTO1090
1060 LINE(100,120)-(219,120),7:LINE(100, 119)-(219,119),7:LINE(100,121)-(219,121)
7:LINE(100,100)-(100,120),7:LINE(101,10 0)-(101,120),7:LINE(102,100)-(102,120),7
7:LINE(219,100)-(219,120),7:LINE(218, 120)-(218,100),7:LINE(217,120)-(217,100)
7:LINE(100,120)-(100,140),7:LINE(219,12 0)-(219,140),7
1075 RETURN
1080 LOCATE9,16:COLOR7:PRINT"8mm":GOSUB3 0000:GOSUB1005:LOCATE6,5:COLOR3:PRINT"EL EMENTS DE COTATION"
1090 LOCATE0,8:COLOR1:PRINT"Ligne de cote e "
:COLOR7:PRINT"est une ligne paral ele"
LOCATE0,9:PRINT"a la ligne a mesur er a une distance de 7mm. La ligne d'att ache depasse de 1 a 2 mm la ligne de cot e."
1100 LOCATE1060:LINE(100,137)-(219,137)
7:LOCATE8,16:PRINT"7 mm"
1110 GOSUB30000:GOSUB1005:LOCATE6,4:COL OR3:PRINT"ELEMENTS DE COTATION"
LOCATE0,7:COLOR1:PRINT"Flèche "
:COLOR7:PRINT"elle est situee a chaque extre"
1120 LOCATE0,8:PRINT"mité de la ligne de cote"
l'angle d'ouverture est de 30 à 0 degrés et la lon gueur est de 3mm en viron.L'épaisseur du trait est de 0,35mm "
GOSUB1060:LINE(100,137)-(219,137),7
1125 GOSUB1130:GOTO1140
1130 LINE(100,137)-(104,135),7:LINE(100,1 37)-(104,139),7:LINE(219,137)-(215,135)
7:LINE(219,137)-(215,139),7:RETURN
1140 GOSUB30000:GOSUB1005:LOCATE6,4:COL OR3:PRINT"ELEMENTS DE COTATION"
LOCATE0,7:COLOR1:PRINT"Detail d'une flèche "
:1150 LINE(100,80)-(100,140),7:LINE(100,1 10)-(259,110),7:LINE(101,109)-(160,102), 7:LINE(101,108)-(159,101),7:LINE(101,10 7)-(159,100),7
1160 LINE(100,110)-(160,110),7:LINE(100, 111)-(160,119),7:LINE(100,112)-(160,120)
7:LINE(80,130)-(160,130),2:LINE(160,12 0)-(160,130),2
1170 LINE(160,130)-(163,127),2:LINE(160, 130)-(163,133),2:LINE(100,130)-(97,127), 2:LINE(100,130)-(97,133),2:LOCATE14,15:CO LOR2:PRINT"3mm":LOCATE22,13:PRINT"30":L OCATE24,12:PRINT"o":LOCATE26,13:PRINT"en viron"
1180 GOSUB30000:GOSUB1005:LOCATE6,4:COL OR3:PRINT"ELEMENTS DE COTATION"
LOCATE0,7:COLOR1:PRINT"Inscriptions des chiffres "
:LOCATE0,8:COLOR7:PRINT"Il faut inscri re la cote au milieu de l'allene de cote, legerement au dessus. Les chiffres ont 3 à 4 mm de "
1190 PRINT"hauteur et 0,35":LOCATE0,11:P RINT"mm d'épaisseur."
LOCATE0,12:PRINT"L es chiffres peuvent avoir plusieurs positions."
LOCATE4,14:PRINT"-horizontal ement,toujours au dessus."
LOCATE4,15:PR INT"de la ligne"

```

```

1200 PRINT" de cote de gauche a":LOCATE4 ,16:PRINT" droite."
LOCATE4,17:PRINT"ue ritalement toujours a gauche en "
LOCATE4,18:PRINT" montant."
LOCATE4,19:PRINT"- oblique :nous la verrons plus loin."
1210 GOSUB30000:GOSUB1005:LOCATE6,4:CO LO R3:PRINT"POSITION DES CHIFFRES"
LOCATE6, 7:COLOR1:PRINT"Position horizontale"
1220 GOSUB1060:LINE(100,137)-(219,137),7
:GOSUB1130:LOCATE18,16:COLOR7:PRINT"31":G OSUB1990:GOSUB1005:LOCATE6,4:COLOR3:PRI NT"POSITION DES CHIFFRES"
1230 LOCATE6,7:COLOR1:PRINT"Position ver ticale"
BOX(100,80)-(100,180),7:BOX(101, 81)-(179,179),7:BOX(102,82)-(178,178),7: LINE(100,80)-(80,80),7:LINE(100,180)-(80 ,180),7:LINE(82,80)-(82,180),7
1235 LINE(82,80)-(79,83),7:LINE(82,80)-(8 5,83),7:LINE(82,180)-(79,177),7:LINE(82 ,180)-(85,177),7
1240 LOCATE9,15:COLOR7:PRINTGR*(0):LOCAT E9,16:PRINTGR*(1):GOSUB1990:GOSUB1005:LO CATE6,4:COLOR3:PRINT"POSITION DES CHIFFR ES"
LOCATE8,7:COLOR1:PRINT"Position obli que"
1250 LINE(140,80)-(140,180),3:LINE(110,8 0)-(170,180),3:XC=140:YC=180:R=45:PI=3,1 4159:PSET(XC,YC-R)
FOR A=PI/2 TO PI/2+PI /6 STEP.05:XC+R*COS(A):Y=YC-R*SIN(A):L INE(X,Y),7:NEXTA
1260 LINE(XC,YC-R)-(XC-3,YC-R+2),7:LINE(X C,YC-R)-(XC-3,YC-R+2),7:LINE(117,90)-(1 19,87),7:LINE(117,90)-(120,92),7:LOCATE1 4,9:COLOR7:PRINT"30"
LOCATE16,8:PRINT"o"
1270 LINE(100,110)-(70,140),7:LOCATE9,15 :COLOR7:PRINTGR*(7):LOCATE10,14:PRINTGR*( 8):LINE(100,110)-(95,112),7:LINE(100,11 0)-(98,116),7:LINE(78,140)-(73,134),7:LI NE(70,140)-(75,138),7
1280 LINE(190,115)-(220,85),7:LOCATE24,1 2:PRINTGR*(7):LOCATE25,11:PRINTGR*(8):LI NE(190,115)-(193,110),7:LINE(190,115)-(1 95,113),7:LINE(220,85)-(215,88),7:LINE(2 20,85)-(217,90),7
1290 LOCATE20,16:PRINTGR*(9):LOCATE21,17 :PRINTGR*(10):LINE(148,130)-(174,156),7: LINE(148,130)-(153,133),7:LINE(148,130)- (150,135),7:LINE(174,156)-(172,151),7:LI NE(174,156)-(170,153),7
1300 GOSUB30000:GOSUB1005:LOCATE4,5:COL OR2:PRINT"CAS OÙ L'ON MANQUE DE PLACE"
LINE(20,100)-(40,100),7:LINE(20,120)-(40, 120),7:BOX(40,90)-(58,130),7:BOX(50,105 )-(55,115),7
1301 LINE(20,101)-(40,101),7:LINE(20,10 2)-(40,102),7:BOX(41,91)-(49,129),7:BOX(4 2,92)-(48,128),7:BOX(49,106)-(54,114),7: BOX(50,107)-(53,113),7:LINE(20,119)-(40, 119),7:LINE(20,118)-(40,118),7
1302 LINE(56,100)-(56,120),7:LINE(57,100 )-(57,120),7:LINE(55,101)-(140,101),7:LI NE(55,102)-(140,102),7:LINE(55,119)-(140 ,119),7:LINE(55,118)-(140,118),7
1310 LINE(55,100)-(55,120),7:LINE(55,100 )-(140,100),7:LINE(55,120)-(140,120),7:LI NE(140,100)-(140,106),7:LINE(141,100)-(1 41,106),7:LINE(142,100)-(142,106),7:LIN E(140,120)-(140,114),7
1315 LINE(141,120)-(141,114),7:LINE(142, 120)-(142,114),7:LINE(142,114)-(150,114)
7:LINE(142,115)-(150,115),7:LINE(142,11 6)-(150,116),7:LINE(142,106)-(150,106),7 :LINE(142,105)-(150,105),7:LINE(142,104 )-(150,104),7
1316 LINE(150,104)-(150,100),7:LINE(149, 104)-(149,100),7:LINE(148,104)-(148,100)
7:LINE(150,116)-(150,120),7:LINE(149,11 6)-(149,120),7:LINE(149,116)-(148,120),7
1317 LINE(150,120)-(172,120),7:LINE(150, 119)-(172,119),7:LINE(150,118)-(172,118)
7:LINE(150,100)-(172,100),7:LINE(150,10 1)-(172,101),7:LINE(150,102)-(172,102),7
1318 LINE(172,100)-(172,106),7:LINE(173, 100)-(173,106),7:LINE(174,100)-(174,106), 7:LINE(172,120)-(172,114),7:LINE(173,12 0)-(173,114),7:LINE(174,120)-(174,114),7
1319 LINE(172,106)-(180,106),7:LINE(172, 105)-(180,105),7:LINE(172,104)-(180,104)
7:LINE(172,114)-(180,114),7:LINE(172,11 5)-(180,115),7:LINE(172,116)-(180,116),7
1320 LINE(180,106)-(180,100),7:LINE(181, 106)-(181,100),7:LINE(182,106)-(182,100)
7:LINE(180,114)-(180,120),7:LINE(181,11 4)-(181,120),7:LINE(182,114)-(182,120),7
1330 LINE(182,100)-(192,100),7:LINE(182, 101)-(192,101),7:LINE(182,102)-(192,102)
7:LINE(182,120)-(192,120),7:LINE(182,11 9)-(192,119),7:LINE(182,118)-(192,118),7
1335 LINE(192,100)-(192,106),7:LINE(193, 100)-(193,106),7:LINE(194,100)-(194,106)
7:LINE(192,120)-(192,114),7:LINE(192,11 5)-(193,114),7:LINE(194,120)-(194,114),7
1336 LINE(194,106)-(200,106),7:LINE(194, 105)-(200,105),7:LINE(194,104)-(200,104)
7:LINE(194,114)-(200,114),7:LINE(194,11 5)-(200,115),7:LINE(194,116)-(200,116),7
1337 LINE(200,106)-(200,100),7:LINE(201, 106)-(201,100),7:LINE(202,106)-(202,100)
7:LINE(200,114)-(200,120),7:LINE(201,11 4)-(201,120),7:LINE(202,114)-(202,120),7
1338 LINE(202,100)-(212,100),7:LINE(202, 101)-(212,101),7:LINE(202,102)-(212,102)
7:LINE(202,120)-(212,120),7:LINE(202,11 9)-(212,119),7:LINE(202,118)-(212,118),7
1339 LINE(212,100)-(212,106),7:LINE(213, 100)-(213,106),7:LINE(214,100)-(214,106)
7:LINE(212,120)-(212,114),7:LINE(213,12 0)-(213,114),7:LINE(214,120)-(214,114),7
1340 LINE(214,106)-(280,106),7:LINE(214,

```

```

105)-(280,105),7:LINE(214,104)-(280,104)
7:LINE(214,114)-(280,114),7:LINE(214,11 5)-(280,115),7:LINE(214,116)-(280,116),7
1350 COLOR7:LOCATES,19:PRINT"3"
LOCATE10 ,19:PRINT"22,5"
LOCATE18,19:PRINT"3"
LOC ATE20,19:PRINT"7"
LOCATE22,19:PRINT"3"
L OCATE23,19:PRINT"4"
LOCATE24,19:PRINT"3"
:LOCATE25,19:PRINT"4"
LOCATE8,16:PRINT"1 "
1360 LINE(40,120)-(40,164),7:LINE(50,130 )-(50,164),7:LINE(55,120)-(55,140),7:LIN E(140,120)-(140,164),7:LINE(150,120)-(15 0,164),7:LINE(182,120)-(182,164),7:LINE(1 92,120)-(192,164),7:LINE(200,120)-(200, 164),7
1365 LINE(212,120)-(212,164),7
1370 LINE(172,120)-(172,164),7:LINE(10,1 10)-(15,110),7:LINE(20,110)-(50,110),7:L INE(55,110)-(60,110),7:LINE(65,110)-(95, 110),7:LINE(100,110)-(105,110),7:LINE(11 5,110)-(145,110),7:LINE(150,110)-(155,11 0),7
1371 LINE(160,110)-(190,110),7:LINE(195, 110)-(200,110),7:LINE(205,110)-(235,110)
7:LINE(240,110)-(245,110),7:LINE(250,11 0)-(280,110),7:LINE(285,110)-(290,110),7
1380 LINE(10,162)-(230,162),7:LINE(45,13 5)-(80,135),7:LINE(40,162)-(37,160),7:LI NE(40,162)-(37,164),7:LINE(50,162)-(53,1 60),7:LINE(50,162)-(53,164),7
1381 LINE(140,162)-(137,160),7:LINE(140, 162)-(137,164),7:LINE(150,162)-(149,161)
7:LINE(150,162)-(149,163),7:LINE(150,16 2)-(151,161),7:LINE(150,162)-(151,163),7
1382 LINE(182,162)-(181,161),7:LINE(182, 162)-(181,163),7:LINE(182,162)-(183,161)
7:LINE(182,162)-(183,163),7:LINE(192,16 2)-(191,161),7:LINE(192,162)-(191,163),7 :LINE(192,162)-(193,161),7:LINE(192,162) -(193,163),7
1383 LINE(200,162)-(199,161),7:LINE(200, 162)-(199,163),7:LINE(200,162)-(201,161)
7:LINE(200,162)-(201,163),7:LINE(140,1 62)-(139,161),7:LINE(140,162)-(139,163),7 :LINE(140,162)-(141,161),7:LINE(140,162) -(141,163),7
1384 LINE(172,162)-(171,161),7:LINE(172, 162)-(171,163),7:LINE(172,162)-(173,161)
7:LINE(172,162)-(173,163),7:LINE(212,1 62)-(215,160),7:LINE(212,162)-(215,164),7
1385 LINE(50,135)-(47,133),7:LINE(50,135 )-(47,137),7:LINE(55,135)-(58,133),7:LIN E(55,135)-(58,137),7
1386 GOSUB1990:LOCATE4,7:COLORS:PRINT"FI ECHES ET CHIFFRES inter ou ext"
1387 GOSUB1990:LOCATE4,9:COLORS:PRINT"De ux fleches opposees a un point"
1400 GOSUB30000:GOSUB1005:LOCATE4,5:COL O R2:PRINT"COTATION EN PARALLELE"
LOCATE24 ,17:COLOR7:PRINTGR*(5):LOCATE26,17:PRIN TGR*(1):LOCATE26,16:PRINTGR*(5):LOCATE28 ,16:PRINTGR*(2),LOCATE28,15:PRINTGR*(5):L OCATE30,15:PRINTGR*(3)
1401 LOCATE30,14:PRINTGR*(0):GOSUB1105:G OTO1420
1405 LINE(184,145)-(184,145),7:LINE(184, 145)-(184,97),7:LINE(184,145)-(184,137), 7
1406 LINE(184,144)-(184,144),7:LINE(184, 143)-(184,143),7:LINE(184,145)-(183,97), 7:LINE(182,145)-(182,97),7:LINE(183,145) -(183,137),7:LINE(182,145)-(182,137),7:L INE(184,138)-(177,138),7:LINE(184,139)-(1 77,139),7
1407 LINE(178,137)-(178,121),7:LINE(177, 137)-(177,121),7:LINE(179,122)-(172,122)
7:LINE(179,123)-(172,123),7:LINE(173,12 1)-(173,105),7:LINE(172,121)-(172,105),7 :LINE(174,106)-(167,106),7:LINE(174,107) -(167,107),7
1408 LINE(168,105)-(168,97),7:LINE(167,1 05)-(167,97),7:LINE(169,99)-(184,99),7:L INE(169,99)-(184,99),7
1410 LINE(184,137)-(177,137),7:LINE(179, 137)-(179,121),7:LINE(179,121)-(172,121)
7:LINE(174,121)-(174,105),7:LINE(174,10 5)-(167,105),7:LINE(169,105)-(169,97),7: LINE(169,97)-(184,97),7
1415 RETURN
1420 LINE(184,145)-(260,145),7:LINE(184, 137)-(204,137),7:LINE(179,121)-(218,121)
7:LINE(174,105)-(234,105),7:LINE(169,97 )-(260,97),7
1425 LINE(257,145)-(257,97),7:LINE(231,1 45)-(231,105),7:LINE(215,145)-(215,121), 7:LINE(201,145)-(201,137),7
1426 LINE(257,145)-(255,142),7:LINE(257, 145)-(259,142),7:LINE(257,97)-(255,100), 7:LINE(257,97)-(259,100),7:LINE(231,145) -(229,142),7:LINE(231,145)-(233,142),7:L INE(231,105)-(229,108),7:LINE(231,105)-(2 33,108),7
1430 LINE(215,145)-(213,142),7:LINE(215, 145)-(217,142),7:LINE(215,121)-(213,124)
7:LINE(215,121)-(217,124),7
1430 GOSUB30000:GOSUB1005:LOCATE2,5:COL O R2:PRINT"COTATION A COTES SUPERPOSEES"
G OSUB1010:GOSUB1405:GOTO1440
1440 LINE(184,145)-(204,145),7:LINE(169, 97)-(204,97),7:LINE(200,145)-(200,97),7: LINE(184,137)-(200,137),7:LINE(179,121)- (200,121),7:LINE(174,105)-(200,105),7
1441 LINE(200,137)-(198,140),7:LINE(200, 137)-(202,140),7:LINE(200,121)-(198,124)
7:LINE(200,121)-(202,124),7:LINE(200,10 5)-(198,108),7:LINE(200,105)-(202,108),7 :LINE(200,97)-(198,100),7:LINE(200,97)-(2 02,100),7
1442 LOCATE26,18:COLOR7:PRINT"0":LOCATE2

```

```

6,17:PRINT"5":LOCATE26,15:PRINT"15":LOC ATE26,13:PRINT"25":LOCATE26,12:PRINT"30"
1445 GOSUB30000:GOSUB1005:LOCATE7,5:COLO R2:PRINT"COTATION D'ANGLES"
1450 LINE(100,100)-(100,100),7:LINE(100, 100)-(100,130),7:LINE(100,130)-(130,160)
7:LINE(130,160)-(200,160),7:LINE(200,16 0)-(180,100),7
1451 LINE(100,101)-(180,101),7:LINE(100, 102)-(180,102),7:LINE(101,100)-(101,130)
7:LINE(102,100)-(102,130),7:LINE(100,12 9)-(130,159),7:LINE(100,128)-(130,158),7 :LINE(130,159)-(200,159),7:LINE(130,158) -(200,158),7
1452 LINE(199,160)-(179,101),7:LINE(198, 160)-(178,102),7:LINE(130,160)-(60,160), 7:LINE(100,130)-(80,110),7:LINE(200,160) -(200,70),7:LINE(180,160)-(172,76),7
1453 XC=130:YC=160:R=60:PI=3,14159:PSET( XC-R/2,YC-R/2):FOR A=PI/2+PI/4 TO PI STE P.05:XC+R*COS(A):Y=YC-R*SIN(A):LINE(X ,Y),7:NEXTA
1454 XC1=200:Y1C1=160:R1=80:PSET(X1C1,Y 1C1-R1):FOR B=PI/2 TO PI/2+PI/9 STEP.05 :XC1+R1*COS(B):Y1=Y1C1-R1*SIN(B):LIN E(X1,Y1),7:NEXTB
1455 LINE(70,160)-(73,157),7:LINE(70,160 )-(68,157),7:LINE(XC-R/SQR(2),YC-R/SQR( 2)+3)-(XC-R/SQR(2),YC-R/SQR(2)),7:LINE(X C-R/SQR(2),YC-R/SQR(2))-(XC-R/SQR(2)-3, YC-R/SQR(2)-1),7
1456 LINE(200,80)-(197,83),7:LINE(200,80 )-(197,77),7:LINE(175,84)-(177,81),7:LIN E(175,84)-(178,86),7
1460 LOCATE6,17:COLOR7:PRINT"45":LOCATE8 ,16:PRINT"o"
LOCATE22,8:PRINT"15"
LOCATE 24,7:PRINT"o"
1465 GOSUB30000:GOSUB1005:LOCATE7,3:COL OR2:PRINT"COTATION D'ANGLES"
1470 XC=130:YC=120:R=60:PSET(XC+R,YC):PI =3,14159:FOR C=0 TO 2*PI STEP.05:XC+R* COS(C):Y=YC-R*SIN(C):LINE(X,Y),7:NEXTC
1475 De=PI/6:LINE(XC,YC)-(XC+R*SIN(D),Y C-R*OS(D)),7:LINE(XC,YC)-(XC+R*OS(D),Y C-R*IN(D)),7:LINE(XC,YC)-(XC+R*OS(D),Y C+R*SIN(D)),7:LINE(XC,YC)-(XC-R*OS(D),Y C+R*SIN(D)),7
1476 LINE(XC,YC)-(XC-R*SIN(D),YC-R*OS(D )
7:LINE(60,120)-(65,120),7:LINE(70,120 )-(90,120),7:LINE(95,120)-(100,120),7:LI NE(105,120)-(125,120),7:LINE(128,120)-(1 32,120),7:LINE(137,120)-(157,120),7:LIN E(162,120)-(167,120),7:LINE(172,120)-(19 2,120),7
1477 LINE(197,120)-(202,120),7:LINE(130, 50)-(130,55),7:LINE(130,60)-(130,80),7:L INE(130,85)-(130,90),7:LINE(130,95)-(130 ,115),7:LINE(130,120)-(130,125),7:LINE(1 30,130)-(130,150),7:LINE(130,155)-(130,1 60),7
1478 LINE(130,165)-(130,185),7:LINE(130, 190)-(130,195),7
1479 T1=XC+R*SIN(D):T2=XC+R*OS(D):T3=YC +R*SIN(D):T4=YC-R*SIN(D):T5=XC-R*OS(D): T6=YC-R*OS(D):T7=XC-R*SIN(D)
1480 LINE(T1,T6)-(T1-3,T6-3),7:LINE(T1,T 6)-(T1-4,T6),7:LINE(T7,T6)-(T7+4,T6+4),7 :LINE(T7,T6)-(T7+4,T6),7:LINE(T7,T6)-(T7 -4,T6),7:LINE(T7,T6)-(T7-4,T6+4),7
1481 LINE(70,120)-(68,116),7:LINE(70,120 )-(72,116),7:LINE(T5,T3)-(T5,T3+4),7:LIN E(T5,T3)-(T5+5,T3+3),7:LINE(130,180)-(1 26,178),7:LINE(130,180)-(126,182),7:LIN E(130,180)-(134,178),7:LINE(130,180)-(134 ,182),7
1482 LINE(T2,T3)-(T2-4,T3+2),7:LINE(T2,T 3)-(T2,T3+4),7:LINE(T2,T3)-(T2,T3-4),7:LI NE(T2,T3)-(T2+4,T3-4),7:LINE(T2,T4)-(T2 ,T4+4),7:LINE(T2,T4)-(T2+4,T4),7
1490 LOCATE17,8:COLOR7:PRINT"60":LOCATE1 9,5:PRINT"o"
LOCATE7,11:PRINT"60"
LOCATE 9,10:PRINT"o":LOCATE6,16:PRINT"30"
LOCAT E8,15:PRINT"o"
1491 LOCATE12,20:PRINT"60":LOCATE14,19:P RINT"o":LOCATE18,20:PRINT"60":LOCATE20,1 9:PRINT"o":LOCATE20,16:PRINT"60":LOCATE2 2,15:PRINT"o":LOCATE22,9:PRINT"30"
LOCATE 24,8:PRINT"o"
1495 GOSUB30000:GOSUB1005:LOCATE2,4:COL OR2:PRINT"COTES DE COURBES ET CERCLES"
1500 XC=130:YC=120:R=60:PSET(XC+R,YC):PI =3,14159:FOR C=0 TO 2*PI STEP.05:XC+R*CO S(C):Y=YC-R*SIN(C):LINE(X,Y),7:NEXTC
1501 YC=120:XC=120:R=30:PSET(XC+R,YC):PI =3,14159:FOR C=0 TO 2*PI STEP.05:XC+R*CO S(C):Y=YC-R*SIN(C):LINE(X,Y),7:NEXTC
1502 XC=130:YC=120:R=30:PSET(XC+R,YC):PI =3,14159:FOR C=0 TO 2*PI STEP.05:XC+R*CO S(C):Y=YC-R*SIN(C):LINE(X,Y),7:NEXTC
1503 LINE(60,120)-(65,120),7:LINE(70,120 )-(90,120),7:LINE(95,120)-(100,120),7:LI NE(105,120)-(125,120),7:LINE(128,120)-(1 32,120),7:LINE(137,120)-(157,120),7:LIN E(162,120)-(167,120),7:LINE(172,120)-(19 2,120),7
1504 LINE(197,120)-(202,120),7:LINE(130, 50)-(130,55),7:LINE(130,60)-(130,80),7:L INE(130,85)-(130,90),7:LINE(130,95)-(130 ,115),7:LINE(130,120)-(130,125),7:LINE(1 30,130)-(130,150),7:LINE(130,155)-(130,1 60),7
1505 LINE(130,165)-(130,185),7:LINE(130, 190)-(130,195),7

```

**A SUIVRE...**

# FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

## LANGAGE MACHINE SUR AMSTRAD

### BONHOMME DE CHEMIN

Que ceux qui ont poursuivi seuls le petit 'pas à pas' que nous avions commencé le mois dernier, attendent plus avant et que les autres me suivent, afin de continuer tranquillement notre petit bonhomme de chemin.

Chargez votre moniteur, reprenez votre listing, installez-vous confortablement et en route pour la suite du feuilleton !..

### CHARGEONS LES REGISTRES

N'oublions pas de recharger les registres avec leur dernière valeur :

```
A = %01110111 (&77)
C = %10001000 (&88)
D = %10000000 (&80)
E = %01110111 (&77)
HL = &C000
```

```
420 LD IX,FILE ; IX = 66404 (dessin flèche)
430 AF1 LD B,7 ; B = 7 (compteur hauteur)
440 AF3 PUSH BC ; Sauvegarde
450 PUSH DE ; des registres
460 PUSH HL ; en pile.
470 LD B,B ; B = B (compteur largeur)
480 AF7 LD A,A ; A = 4
490 CP B ; Nouvelle instruction
```

CP reg. = COMPARAISON D'UN REGISTRE AVEC L'ACCUMULATEUR

Cette instruction compare le registre désigné avec l'accumulateur. En fait, le microprocesseur soustrait de l'accumulateur le contenu du registre sans prendre en compte le résultat. Seul le registre 'F' (drapeau) est modifié selon le résultat de l'opération. Voici les principales modifications du registre 'F', qui permettent de savoir si le registre comparé avec l'accumulateur est plus petit, plus grand ou égal.

Si reg. = A, alors Z = 1, C = 0  
 Si reg. > A, alors Z = 0, C = 1  
 Si reg. < A, alors Z = 0, C = 0

**EXPLICATIONS :** un octet du dessin de la flèche code 4 pixels. Donc, il faut changer d'octet - en incrémentant de 1 le pointeur sur le dessin de la flèche, c'est à dire 'IX' - tous les 4 pixels. Pour savoir si nous sommes à quatrième pixel, il faut comparer le registre 'B', qui compte le nombre de pixels en largeur, avec la valeur '4'. Si 'B' est égal à 4, on incrémente 'IX', sinon, on continue.

```
520 AF3 LD A,(HL) ; Lecture de l'écran dans 'A'
; Supposons que l'écran soit
; rempli de la couleur 2 :
```

**LA REVOLUTION CONTINUE !**

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

ZX 81	-> 55 56 61 66 71 76 81 86
91 95 100 105 110 114 118 122 126	
130 134 138 142 146 150 154 158	
COMMODORE	-> 60 65 70 75 80 85
90 95 99 104 109 114 118 122 126	
130 134 138 142 146 152 156	
ORIC	-> 57 62 67 72 77 82 87 92 96
101 106 111 115 119 123 128 131	
136 141 144 146 153 157	
AMSTRAD	-> 111 115 119 123 127
131 135 139 143 146 151 155	
APPLE	-> 58 63 68 73 78 83 88 93
97 102 107 112 116 120 124 128	
132 135 139 143 146 151 155	
SPECTRUM	-> 112 116 120 124 127
132 136 140 144 146 153 157	
THOMSON	-> 59 64 69 74 79 84 89
93 98 103 108 113 117 121 125 129	
133 137 141 146 152 156	
MSX	-> 113 117 121 125 129 133
137 140 146 150 154 158	

```
530 AND E ; A = 50000111 (&6F)
; A = 50000111 = la valeur
; des 3 pixels qui ne doivent
; pas être modifiés.
540 LD C,A ; C = 50000111
550 LD A,D ; A = 10000000 (&80)
560 RLC (IX) ; Nouvelle instruction
```

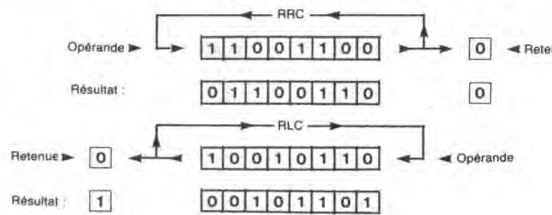
**RLC = ROTATION CIRCULAIRE A GAUCHE**  
**RRC = ROTATION CIRCULAIRE A DROITE**

Ces instructions effectuent la rotation d'un bit de l'opérande soit à droite (RRC), soit à gauche (RLC), à travers la retenue (Carry). L'opérande peut être :

- UN REGISTRE  
 Exemples : RLC C, RRC D, RLC E, etc...

- LE CONTENU D'UNE ADRESSE POINTÉE PAR HL, IX OU IY  
 Exemples : RRC (HL), RLC (IX + 0), RLC (IY + 10), etc...

- L'ACCUMULATEUR  
 Exemples : RRCA, RLCA.



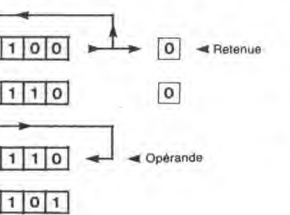
```
560 RLC (IX) ; Test du premier bit.
570 JR NC,AF7 ; Si A = 0, aller agir plus loin
580 RLC (IX) ; Il doit donc prendre la
```

```
590 JR AF4 ; couleur 'COULEUR'.
600 AF1 LD A,B ; Prépare 'A' pour pixel
; invisible.
610 RLC (IX) ; Test du second bit.
620 JR NC,AF5 ; S'il est à '0', le pixel doit
; être invisible, donc ne pas
; l'écrire.
630 AF1 OR C ; Nouvelle instruction.
```

**OR = 'OU LOGIQUE' AVEC L'ACCUMULATEUR**

Cette instruction effectue un 'OU LOGIQUE' du contenu de l'accumulateur, avec le contenu de l'opérande. L'opérande peut être soit un registre, soit le contenu d'une adresse pointée par les doubles registres 'HL', 'IX' ou 'IY' (comme l'instruction 'RLC' étudiée précédemment), ou encore une simple donnée (OR #F0). Le résultat va dans l'accumulateur (comme d'habitude). Voici comment comprendre l'effet 'OU LOGIQUE'.

**POUR QUE LE BIT DU RESULTAT SOIT A '1', IL FAUT QUE LE BIT DE L'OPERANDE 'OU' LE BIT DE L'ACCUMULATEUR SOIT A '1'.**



```
OR CA = %01100011
```

```
C = %11001010
Résultat = %11101011
```

Cette instruction positionne les drapeaux Z, PO, S. Le principal étant 'Z' qui est à '1' si le résultat est nul.

```
430 AF1 DR C ; Mélange du nouveau pixel
; et des trois anciens.
440 LD (HL),A ; Ecriture à l'écran.
```

**EXPLICATIONS :** Que s'est-il passé avec tous ces 'RLC' vous demandez-vous sans doute ? Rappelons tout d'abord qu'un pixel dans le dessin de la flèche est codé sur deux bits : 00 = Invisible, 01 = Couleur du fond (0) et 10 = couleur définie par la variable 'COULEUR'. L'accumulateur contient la valeur de cette couleur. En ligne 560, on teste le bit de gauche. S'il est à '1', c'est forcément '10', donc il ne reste plus qu'à écrire le pixel, après avoir décalé le bit de droite pour le prochain tour. S'il est à '0', on vide l'accumulateur (ligne 600), puis on teste le bit de droite. S'il est à '0', on ne fait rien. Sinon, on écrit le pixel (00). Pour écrire le pixel, il faut mélanger les 3 anciens pixels sauvegardés dans 'C' avec le nouveau contenu dans l'accumulateur, puis mettre le résultat dans la mémoire écran pointée par 'HL'.

```
450 AF3 RRC D ; Rotation de 'D'.
460 RRC E ; Rotation de 'E'.
470 JR C,AF6 ; Si le bit est à '1', c'est
480 RRC D ; qu'il y a encore un pixel
490 RRC D ; sinon, il faut faire tourner
700 RRC D ; le masque pour le
710 RRC D ; retrouver dans le bon ordre
720 INC HL ; au prochain octet.
730 DJNZ AF7 ; Nouvelle instruction.
```

**DJNZ = DECREMENTATION DU REGISTRE 'B' ET SAUT RELATIF SI RESULTAT NON NUL**

Cette instruction fait plusieurs boucles. Elle commence par décrémenter de '1' le registre 'B'. Ensuite, elle regarde si 'B' = 0. Si OUI, elle continue comme si de rien n'était. Si NON, elle saute à l'endroit indiqué. Le saut effectué est relatif, c'est à dire qu'il peut être de 127 octets au dessus, ou 128 octets en dessous. En fait, c'est une instruction très utile pour réaliser des boucles simples. Vous comprenez maintenant pourquoi nous avons chargé le registre 'B' avec la valeur '7' pour la hauteur de la flèche et avec la valeur '8' pour la largeur.

**EXPLICATIONS :** quand on passe au pixel suivant, il y a deux solutions : on bine ou change d'octet (une fois sur quatre), ou bien on continue avec le même (octet). Pour le savoir, il suffit de tester le bit de droite du registre 'E'. Si l'on change d'octet, il faut faire tourner 4 fois le masque 'D' et incrémenter le pointeur écran 'HL'.

Analysez bien tout cela, exécutez-le pas à pas et préparez-vous pour le mois prochain...

Patrick DUBLANCHET

## LANGAGE MACHINE SUR THOMSON

### LE PARCOURS DU DEBUTANT

Nous nous étions quittés sur un programme amusant, démontrant si besoin était le pouvoir et l'énergie incontestable du langage machine. Sachez que le mécanisme de cet exemple probant, sera repris par la suite et expliqué dans ses moindres détails. En attendant, nous avons du pain sur la planche. Alors commençons sans plus tarder par le début, c'est à dire le commencement. Avant toute chose, un bon conseil : faites sans plus tarder les frais d'un Assembleur, d'un dictionnaire des mnémoniques du 6809 (du genre "programmation du 6809" chez SIBEX) et d'un manuel détaillé approprié à votre machine. Il est en effet absolument indispensable lorsqu'on programme en assembleur, de connaître au mieux l'architecture interne de son T07, MO5 ou autres...

### L'ASSEMBLEUR EN DOUCEUR

A n'en pas douter, l'infatigable 6809 est le moteur de votre machine. Celui-ci est composé de registres, qui sont en fait des emplacements de stockage temporaire, où les données en mémoire transigent et sont traitées en fonction des ordres reçus (compris par le microprocesseur). Quels sont ces registres ? Quelles sont ces données ? Quels sont ces ordres ? Une brève nomenclature ne vous éclaircirait pas des masses; allons-y plutôt doucement avec des exemples significatifs.

### LES DEUX FONT LA PAIRE

Débutons par les deux accumulateurs A et B de 8 bits chacun, pouvant à l'occasion être juxtaposés en un accumulateur de 16 bits appelé D. Prenons le registre A, et essayons de réaliser l'équivalent en assembleur d'un POKE &H4F8B,1 (ou POKE &H4F8B,1 sur MO5). L'adresse où sera 'poké' la valeur 1, est située grosso modo au cen-

tre de la mémoire écran (donc, toujours un truc qui se voit). Donc, vous avez compris : ce pike affiche un point (pixel) au centre de l'écran.

### ASSEMBLAGE ARTISANAL

Afin de comprendre plus facilement ce qu'est un programme en assembleur, nous allons par l'instant travailler sans son aide, c'est à dire "à la main", en considérant seulement deux champs d'une ligne de programme :

Code opératoire - Opérande

Tout d'abord, il nous faut charger le registre A de la valeur à piker : soit 1. Le mnémonique de chargement est LD (pour 'Load') suivi du registre concerné par ce chargement : ici A. Donc, l'ordre de chargement du registre A est : LDA. L'action de charger directement un registre avec une valeur est appelé "adressage immédiat". Ici, on réalise un adressage "immédiat" de 1 dans A. Le signe d'un adressage immédiat est le signe "dièse" (#). Bref, cela nous donne :

```
LDA # 1
```

Maintenant que A est chargé, il nous faut placer son contenu à l'adresse &H4F8B (&H4F8B sur MO5). Le mnémonique d'écriture d'une valeur d'un registre (ici A) dans un octet de la mémoire (ici un octet de la mémoire écran) est ST (pour 'Store' qui signifie stockage), suivi du registre concerné. Soit dans notre cas : STA. Toute action concernant directement une adresse mémoire est appelée "adressage étendu" (ou absolu). Ici, on réalise un adressage étendu du contenu de A à une adresse mémoire. Le signe spécifique d'un adressage étendu est le signe "plus grand que" (>). Le préfixe d'une valeur hexadécimale en assembleur est le signe "\$". Trêve de balivernes, nous obtenons :

STA >\$4F8B (ou \$F8B sur MO5)

Notre programme devant rendre la

main' en fin d'exécution, il doit impérativement se terminer : soit sous moniteur assembleur par un SWI (nous verrons cela bientôt), ou bien sous Basic par un RTS (retour de sous-programme), si nous sommes sous Basic (comme c'est le cas) avec les codes objets implantés comme dans nos deux exemples de notre premier cours.

A l'aide d'une table appropriée, effectuons le travail d'assemblage qui consiste rappelons-le, en la traduction des mnémoniques en codes objets (hexadécimaux) et en leur implantation en mémoire (RAM bien évidemment).

```
LDA # 1 = 86 01
STA >$4F8B = B7 4F 8B
RTS = 39
```

Ce travail effectué, il ne reste plus qu'à lancer l'exécution de notre routine par EXEC suivi de l'adresse d'exécution. Nous avons inclus tout cela dans le programme Basic suivant (possesseur MO5, toi y en a 'emplacer 9FFF pa' 6FFF, A000 pa' 7000, A005 pa' 7005 et 4F pa' F).

```
10 CLEAR, &H9FFF
20 FDI=&H4000 TO &H4005
30 READ A#:POKE I, VAL("&H"+A#)
40 NEXT:EXEC&H4000
50 DATA 86,1,B7,4F,8B,39
```

Ça marche ! A noter qu'il est bon de protéger par un CLEAR judicieux (c'est à dire à l'adresse 'précédent' l'adresse d'implantation), le langage machine de toute intrusion Basic (rangement des variables par exemple). On évite ainsi des incidents du type de ceux rencontrés dans Tarot (N°150), L'île du docteur SPOUNZ (N°150 à 152) et C.A.O (N°154-155) lors de l'implantation des codes machine.

Eh bien voilà, nous venons de réaliser notre première routine en langage machine via les mnémoniques de l'assembleur. C'est cool non ?..

assembleur, quelques rajouts (précisions) vont être nécessaires.

Tout d'abord spécifier par ORG, l'origine de notre programme : c'est à dire à partir de quelle adresse mémoire (RAM) vont s'implanter les codes objets générés par la directive d'assemblage.

```
ORG $A000
```

Sélectionner ensuite la mémoire 'forme' pour l'affichage de notre pixel en couleur courante, avant de réaliser le programme déjà expliqué.



Il faut savoir en effet que l'affichage écran sur THOMSON, met en œuvre deux zones mémoire possédant les mêmes adresses, soit : &H4000 à &H5F3F sur T07 et &H0 à &H1F40 sur MO5. La première de ces zones détermine la 'forme' de ce qui est affiché à l'écran (pixels formant caractères ou dessins), la seconde en précise la couleur (nous verrons cela plus en détail par la suite). Ces deux zones mémoires aux adresses identiques, ne peuvent c'est évident, être employées simultanément. On devra donc, en fonction de ce que l'on désire obtenir, choisir l'une ou l'autre de ces zones ou bien passer de l'une à l'autre, par la mise à 1 (forme) ou 0 (couleur) du bit 0 (le premier à droite) du registre de données de la PIA système 6846 (c'est ça la science), situé en &HE7C3 sur T07 et &HA7C0 sur MO5. Mais comment dans un octet, forcer à 1 ou à 0 un bit donné ? Par l'emploi de ce qui suit...

### LES OPERATEURS LOGIQUES

- L'opérateur OR, permet le passage à 1 de certains bits d'un octet de la manière suivante :

```
0 OR 0 = 0
0 OR 1 = 1
1 OR 0 = 1
1 OR 1 = 1
```

```
Exemple :
10101010
OR 11110000
= 11111010
```

Pour inverser l'état d'un bit, il faut que le bit correspondant de l'opérande soit à 1. L'utilisation de cet opérateur est évident, lorsqu'on désire inverser l'état de tous les bits comme dans notre opération.

Riche de ce nouveau savoir, sélectionnons en assembleur notre mémoire forme. Chargeons A du contenu de &HE7C3 (ou &HA7C0 sur MO5) :

```
LDA >$E7C3
```

Faisons subir un OR 1 à ce contenu :

```
ORA # 1
```

Replaçons le résultat obtenu à l'adresse &HE7C3 :

```
STA >$E7C3
```

et voilà le travail, le reste vous est déjà connu. Soit le listing assembleur (possesseur de MO5, toi y en a savoir maintenant, quoi 'emplacer pa' quoi dis donc) :

```
6809 Language Module 1.0
A000 B6 E7C3 DRG $A000
A000 B6 E7C3 LDA >$E7C3
A003 8A 01 ORA #1
A005 B7 E7C3 STA >$E7C3
A008 B6 01 LDA #1
A00A B7 4F8B STA >$4F8B
A00D 3F 0000 SWI
0000 END
```

```
0 AND 0 = 0
0 AND 1 = 0
1 AND 0 = 0
1 AND 1 = 1
```

```
Exemple :
10101010
AND 10100000
= 10100000
```

Donc, pour forcer à 0 un bit donné, il faut que le bit correspondant de l'opérande soit à 0.

- L'opérateur XOR force à 1 lorsque

l'un des chiffres binaire et un seul est à 1.

```
0 XOR 0 = 0
0 XOR 1 = 1
1 XOR 0 = 1
1 XOR 1 = 0
```

```
Exemple :
10101010
XOR 11111111
= 01010101
```

Pour inverser l'état d'un bit, il faut que le bit correspondant de l'opérande soit à 1. L'utilisation de cet opérateur est évident, lorsqu'on désire inverser l'état de tous les bits comme dans notre opération.

Riche de ce nouveau savoir, sélectionnons en assembleur notre mémoire forme. Chargeons A du contenu de &HE7C3 (ou &HA7C0 sur MO5) :

```
LDA >$E7C3
```

Faisons subir un OR 1 à ce contenu :

```
ORA # 1
```

Replaçons le résultat obtenu à l'adresse &HE7C3 :

```
STA >$E7C3
```

et voilà le travail, le reste vous est déjà connu. Soit le listing assembleur (possesseur de MO5, toi y en a savoir maintenant, quoi 'emplacer pa' quoi dis donc) :

```
6809 Language Module 1.0
A000 B6 E7C3 DRG $A000
A000 B6 E7C3 LDA >$E7C3
A003 8A 01 ORA #1
A005 B7 E7C3 STA >$E7C3
A008 B6 01 LDA #1
A00A B7 4F8B STA >$4F8B
A00D 3F 0000 SWI
0000 END
```

```
0 AND 0 = 0
0 AND 1 = 0
1 AND 0 = 0
1 AND 1 = 1
```

Donc, pour forcer à 0 un bit donné, il faut que le bit correspondant de l'opérande soit à 0.

- L'opérateur XOR force à 1 lorsque

## LA DAME DE MALACCA

Dans le genre drame romanesque voici une rareté. La pellicule avait disparu et lorsqu'on la retrouva, il manquait une partie de la bande-son. Grâce à Edwige Feuillère encore vivante, on put achever la restauration. Inédit donc. **BOMBYX.**



Trois hommes et un couffin.

## LA MER CONSOLATRICE

CONTE DE LA FOLIE ORDINAIRE

Film de Marco Ferreri (1981) avec Ben Gazzara, Ornella Muti et Tanya Lopert.

Charles Serking puise son inspiration poétique dans l'alcool. Il ne ressemble en rien à un jeune intello névrosé éthylique mais plutôt à un tas de bidoche avachi au milieu d'ordures en compagnie de vers qui ne riment pas tous avec poésie. Ce cancre, las de la société fréquente la crème de Los Angeles, macs, dealers, grues en boas. Un jour, il rencontre Cass et ne s'en remet pas. Cass, pute des beaux quartiers, conserve une beauté tant spirituelle que charnelle. Une innocence inaltérable imprègne ses gestes. Serking a trouvé sa muse; il s'amuse à la lutiner, retrouve l'inspiration. Quant à Cass, elle ne peut réprimer ses tendances suicidaires, auto-destructrices. Elle se mutilé, se casse en petits morceaux, à la fois ange et putain. Par rapport au livre de Bukowski, le film reste bien en retrait : une belle photo, des acteurs propres, une approche quasi-sensuelle de l'ordure. Cass, rôle superbe pour Ornella Muti se promène comme un rêve inaccessible. Un film-poème qui laisse une grande part à l'imaginaire titillé du spectateur. Cruel mais lumineux, une quête de l'absolu.

Diffusion le jeudi 6 à 20h35 sur C+ Photo Ciné plus, la librairie de Cinéma, 2, rue de l'étoile, 75017 Paris Tél : 42. 67. 51. 52.



### REMRORQUES

Film de Jean Grémillon (1939) avec Jean Gabin, Michèle Morgan, Madeleine Renaud, Fernand Ledoux et Charles Blavette.

André Laurent (Gabin) commande le remorqueur, le Cyclone. Alors qu'il assiste à la noce d'un de ses marins, le Poubenec, il reçoit un SOS. En perdition dans la tempête, le Mirva attend des secours. Le cyclone qui mérite son nom parvient à le remorqueur (Mirva, veux-tu venir ici !). Catherine (Morgan), la femme du capitaine du Mirva, refuse de rester à bord et passe sur le Cyclone. Au milieu des flots apaisés, le Mirva coupe le câble et rentre seul au port.

Cette affaire dégoûte André du boulot et Catherine de son mari. Ils se revoient et Catherine s'abandonne au bord de la plage avec cet homme qui sent bon le sable froid. La femme d'André se meurt. Remords, chagrin et honte d'André, mal dans ses pompes (Tout ne va pas, tout ne va pas bien).

La mer court tout au long de l'œuvre de Grémillon. Ici, véritable personnage à part entière, elle déclenche le drame, accompagne la romance et ponctue dans la tempête la mort d'Yvonne. Un mélodrame à la fois lyrique, sobre et dépouillé avec le couple mythique Gabin-Morgan encore une fois le jouet du destin.

Diffusion le lundi 3 à 20h35 sur FR3.

## EDUCATION SURVEILLÉE

### BERLIN EXPRESS

Film de Jacques Tourneur (1948) avec Robert Ryan, Charles Korvin et Merle Oberon.

En 1946, un train spécial force à toute vapeur en direction de Berlin à travers l'Allemagne. Dans un compartiment, trois individus en surveillent trois autres. Robert Lindlay, expert américain, un officier soviétique et un couple français convoient trois allemands. Parmi eux, le Dr Bernhardt qui doit aider à la constitution de l'Allemagne démocratique de demain.

À Sulzbach, Bernhardt reçoit une balle. Et meurt. À Frankfort, il est toujours vivant. Ach, comme c'est bizarre. En fait, le Bernhardt mort était un faux et le vrai Bernhardt sort de sa coquille. Mais le Bernhardt l'ermite disparaît à son tour.

Diffusion le mardi 4 à 22h50 sur FR3 en V.O.

### 3 HOMMES ET UN COUFFIN

Film de Coline Serreau (1985) avec Roland Giraud, Michel Boujenah, André Dussolier, Philippine Leroy-Beaulieu et Dominique Lavanant.

Pierre, Michel et Jacques, célibataires endurcis, vivent ensemble dans un grand appartement. Pour dépanner une connaissance, Jacques (Dussolier), steward à Air France accepte de réceptionner un colis. Pour dépanner un copain, il s'envole le lendemain en prévenant à la dernière minute ses amis de la dépose dudit paquet.

À peine remis d'une bamboula maison, Pierre (Giraud) contemple avec stupéfaction le paquet-cadeau : un couffin plus un bébé plus un mode d'emploi genre listing de l'hebdo.

Le paquet-cadeau s'appelle Marie, rampe sur ses cinq mois, et sa maman s'en allant pour six mois aux USA le confie à son père, Jacques. En attendant, Pierre et Michel se trouvent aux prises avec le gniare. Ils en chient un maximum et elle aussi. Lorsqu'un individu vient réclamer le paquet en instance, ils lui refilent le couffin avec bonheur. Mais il y a erreur.

Si vous appartenez aux quarante cinq millions de français qui ne l'ont pas vu, voici l'occasion de vous rattraper. Comédie alerte, au ton juste, un style intimiste, une fibre humaniste dans l'air du temps : un excellent moment.

Diffusion le mardi 4 à 20h35 sur C+.

### LA NEIGE EN DEUIL

Film d'Edward Dmytryk (1956) avec Spencer Tracy, Claire Trevor, Robert Wagner et E. G. Marshall.

Un avion en provenance des Indes s'écrase sur les Alpes. Au fond d'une vallée alpine, Christophe rêve à l'or contenu dans les soutes de l'avion. Il décide son frère, Isaie, de l'accompagner. Guide réputé, Isaie (Tracy) accepte pour empêcher son frère de commettre une folie.

Près des restes de l'avion, il découvre une passagère encore vivante. Isaie ne pense qu'à la sauver et Christophe à tuer le seul témoin de son pillage. Bagarre. Isaie construit un traineau et la redescend. Mais Christophe médite sa vengeance.

Diffusion le lundi 3 à 20h35 sur TF1.

## INNOCENTS OU COUPABLES

fois, *Traitement de choc*, son meilleur film, pose parfaitement le problème : mieux vaut être riche et mal portant que pauvre et en bonne santé. Il semble, vu le minutage, que vous verrez la version censurée (pas d'écorché vif ni de bain naturaliste).

Diffusion le jeudi 6 à 20h35 sur FR3. Photo FR3.

### JEUNE ET INNOCENT

Film d'Alfred Hitchcock (1937) avec Derrick de Marney, Nova Pilbeam et Percy Marmont.

Un couple se dispute. La femme hurle. Une fille part. Un homme, la joue rouge et la tête basse, sort dans la rue. Le lendemain, la mer et ses reflets d'argent déroulent (sur l'or) un cadavre féminin avec une ceinture d'imperméable en guise de cravate. Robert Fisdall la trouve sur la plage. Alors qu'il s'éloigne pour chercher du secours, deux jeunes filles le prennent pour l'assassin. Robert connaissait la victime et surtout il a perdu son imper. Lorsque que la police lui apprend qu'en plus, il hérite de la morte, c'en est trop : il défaille. La vie n'est qu'un jeu de cache-cache. Au milieu du film, une scène symbolique montre des enfants jouant à Colin-Maillard. D'ailleurs le monde enfantin, cruel, féroce, décrit sans fard semble plus véridique que celui des adultes; En particulier, Alfred s'amuse à inverser les rôles, héros faible et peureux, héroïne virile et volontaire. Diffusion le dimanche 2 à 20h35 sur TF1.

### LE SECRET DERRIERE LA PORTE

Film de Fritz Lang (1956) avec Joan Bennett, Michael Redgrave, Anne Revere et Barbara O'Neill.

Celia vient de perdre son frère. Jeune new-yorkaise aisée, elle voyage pour oublier son chagrin. Chez des amis au Mexique, elle croise le regard de Mark Lamphere. Coup de foudre, mariage mais elle le trouve néanmoins un peu bizarre. Soudain, il la quitte et rentre aux Etats-Unis. Quand elle le rejoint, elle le découvre doté d'un grand fils et d'une demeure mystérieuse.

La maison s'articule autour de chambres-musées où eurent lieu des meurtres. Mark cumule les absences physiques et mentales. Celia prend peur. Elle a raison, Lamphere, c'est l'enfer.

Diffusion le vendredi 7 à 21h00 sur C+.

## AVOIR UN BON COPAIN

### LA BELLE EQUIPE

Film de Julien Duvivier (1936) avec Jean Gabin, Viviane Romance, Charles Vanel et Aimos.

Jean, Jacques, Charles, Raymond et Mario, ouvriers au chômage tirent le diable par la queue qui, bon prince, leur file le gros lot de la loterie Nationale. Avec le magot, ils fondent un collectif ouvrier et achètent une ruine en banlieue qu'ils transforment en guinguette des bords de Marne. Ils marnent un max pour la remettre en état.

Mais l'autogestion, c'est pas de la tarte, et Jacques abandonne le kolkhoze pour une cabane au Canada, terre du capitalisme primitif. Les agents de la force publique (et donc du GRAAAND capital) cherchent noise à cette tentative d'émancipation des travailleurs. Ils pourchassent Mario, réfugié espagnol. Capturé, le camarade Mario sera expulsé illico, une pratique restée courante dans notre beau pays. Malgré ces turpitudes, les trois amis édifient leur œuvre lorsque survient : Gina



Les copains d'abord.

(romance). L'ex-épouse de Charles débarque et réclame sa part. Non contente de voler le pain des travailleurs, elle aguiche Jean (Gabin) sous le regard furieux de Charles (Vanel). Leur amitié sera-t-elle plus forte que le désir. Moralité : Proletaires de tous les pays, unissez-vous, jouez au Loto (ou Tac-O-Tac) mais évitez les femmes.

Diffusion le vendredi 7 à 20h35 sur A2.



Traitement de choc.

### LES COPAINS D'ABORD

Film de Lawrence Kasdan (1983) avec Tom Berenger, Glenn Close, William Hurt et Kevin Kline.

Alex s'est tailladé les veines sans rien dire à personne. Alex, l'exemple de la réussite sociale et humaine que tous ses copains enviaient. Ils se retrouvent tous chez Harold et Sarah pour un week-end.

Ils évoquent les temps heureux de l'université, des joutes amoureuses. Ils rêvaient d'un avenir glorieux. Que leur est-il advenu ? De trahisons en compromissions, quinze ans plus tard, il ne reste plus rien de leur idéalisme.

Le week-end se transforme en séance de groupe psy. Chacun fait le bilan et malgré la convivialité chaleureuse, le constat est doux-amer. Alex, resté fidèle à ses idées en est mort. Doit-on l'envier ?

RÉGATE de PHILIPS pour MSX I ET MSX II

La Guinness ingurgitée au pub le plus proche commence à compenser le tangage et le roulis de votre voilier.

qui, dès lors, cesse de fassailer et votre First, fort de ses 12 mètres qui lui permettent d'être toujours à cheval sur 2 vagues, s'élanche vers la balise de contrôle.

"Paré à virer?" Paré! "Envoyez!" La baume passe au-dessus de votre tête. La voile est maintenant tendue au maximum et vous passez la première bouée.

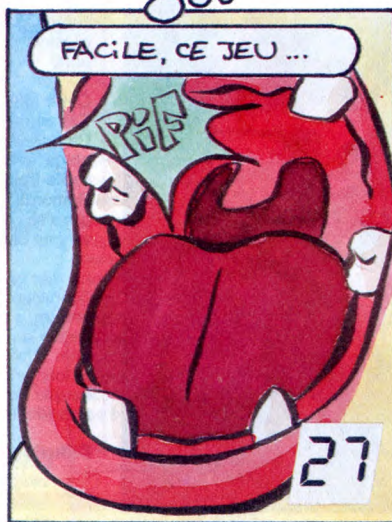
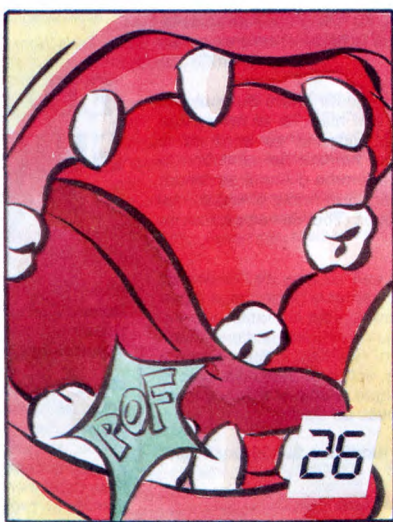
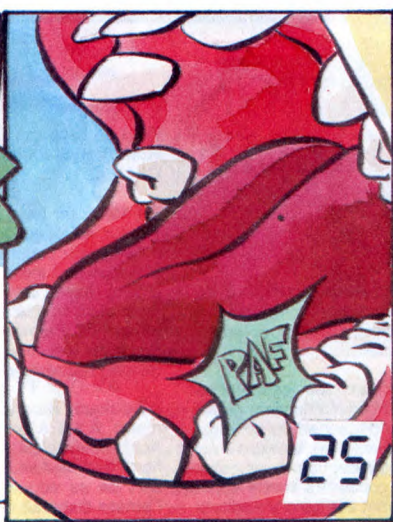
C'est le moment idéal pour border votre spy (c'est la grosse voile qui équipe l'avant de cer-

tains bateaux. C'est comme le foc avec beaucoup plus d'envergure). Le bateau rouge,

le vôtre, a maintenant pris une avance suffisante sur le vert (celui de votre copain ou de l'ordinateur). Votre main est crispée sur le joystick. L'autre concurrent a préféré choisir l'option clavier. C'est également à cet instant que vous avez décidé de la couleur de vos bâtiments respectifs ainsi que la longueur de l'épreuve.



AMSTRAD Les Ruines du Diable page 7
A. CATALLO Witchcraft page 25
AMSTRAD Stéphane VALLOIS James le Barbare page 24
APPLE Jumper page 5
D. POGGIO Bruce page 27
CANON X07 M. MARCIACO Carpathians 1879 page 8
CBM 64 J.L. et F. FARGES Pitman II page 26
J.M. SAUMONT Raule page 4
EXL 100 Jean François BUSTARRET Casse-Tête page 3
MSX Alain JONQUET T 99/4A (be) Pitfall II page 28
L. ITTI F. PERIGNON Danger page 8
ORIC Thomson T07 Stéphane PRIMAULT Le Vase d'or page 6
VIC 20 Philippe SILLON Donkey Kong page 24
ZX 81 S. LEJAY



LA BOUTIQUE A.M.I.E

Prix d'A.M.I.E.

Table listing various computer hardware items like monitors, printers, and peripherals with prices.

Table listing software titles such as Chess, Flight Simulator, and various games with prices.

Table listing more software titles including 'Borrowed Time', 'Brataccas', and 'Treasure Island'.

Table listing 'Librairie' (books) and 'Ultima II' software with prices.

SERVICE APRES-VENTE FINI LES INTERMÉDIAIRES A.M.I.E. DÉPANNE VOS MICRO



PROMOTIONS

Promotional offers table: 1040 STF + Moniteur mono ... 9990, 520 STF + Moniteur couleur ... 6590, etc.

Form for 'BON DE COMMANDE EXPRESS' with fields for NOM, ADRESSE, TÉL, PRIX, RÉFÉRENCES, and payment options.