

# THOMSON ARRETE

REGRESSION

## LES FRAIS

Après avoir préparé en grand secret un super 16 bits plus beau et plus performant que

*l'Amiga, le Mac et l'Atari réunis, Thomson baisse les bras et fait comme tout le monde : un compatible PC de plus. Nuuuuuuul !*

Voir page 14

### TELOCHE

Canal + décolle avec RENCONTRE DU 3<sup>e</sup> TYPE. Page 35.

### CINOCHÉ

Inouï : Quatre très bons films la même semaine. Jacq survivra-t-il ? Vous le saurez Page 2.

### MUSIQUE

Le feu sacré de Bernard Lavilliers. Page 34.

### INFO BD

Le dernier Gaston est sorti !. Page 21.

### CONCOURS PERMANENT

2 bâtons et un voyage en Californie avec bobone ? Facile ! Page 24.

### BIDOUILLE GRENOUILLE

Enfer et damnation, mais c'est une rubrique pirate, ça ? Meuh non, c'est légal, mon Général. Page 15.

### DEULIGNES

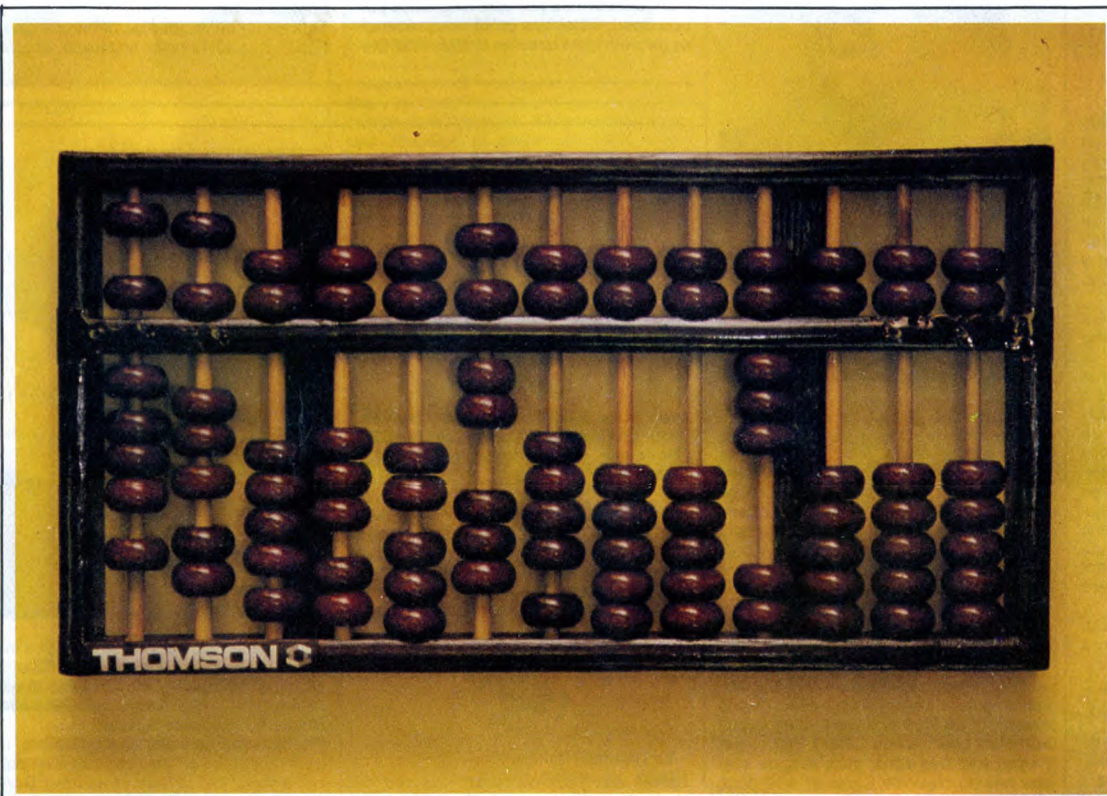
Les Silignes arrivent ! Où ça ? Mais page 22.

### FORMATION ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent page 33.

### C'EST NOUVEAU,

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



Peut-être la prochaine étape de Thomson : le boulier sans bits du tout ?

## AMSTRAD EXPO : LA ROUTINE !

Amstrad Expo, à la Villette, c'était ni bien ni mal. La routine, quoi. Pas de grande nouveauté, à part du côté des logiciels de jeu, beaucoup de monde, surtout des jeunes entre 12 et 18 ans, peu de hard, et tout ça dans un espace très réduit.

Voir page 14



### DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • ATARI 520 ST et 1040 ST • 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 •

PROMOS DE  
COURSE AU CLUB

Voir page 17

## DIX BOUGIES POUR PREMIÈRE

*Le Magazine du Cinéma*

Le magazine de cinoche le plus lu en France (tirage mensuel de plus de 500.000 exemplaires) fête son dixième anniversaire. On dira ce qu'on voudra (du style : "Première" caresse beaucoup le public dans le sens du poil...) mais sa réussite est exemplaire et justifiée. Voilà enfin un

canard qui a toujours refusé les querelles d'école et qui parle des films avec ses tripes. Les beaux sentiments, c'est bien ça le cinéma, non ? ? En tout cas, c'est ce qui fait courir tonton Jacq. Et vous ?

Jacq

## MAUVAIS SANG

de Leos CARAX

avec Denis LAVANT (Alex dit Langue pendue), Juliette BINOCHE (Anna), Michel PICCOLI (Marc) et Hans MEYER (Hans)

14/20



Mauvais sang c'est d'abord un accouchement difficile : le deuxième enfant d'un géniteur fou, d'un homme-enfant qui jouerait à se faire mal dans ses propres films. Son premier bébé, "Boy Meets Girl" déjà nous interpelle quelque part au niveau du vécu : personnages éclatés, images hallucinées, scénario supersonique, tout y était pour qu'on crie au génie balbutiant. Et qu'on l'attende au tournant.

Qu'on se rassure : le seul virage important pris par Carax, dans ce deuxième avatar bouillonnant, est le passage du noir et blanc à la couleur. A part ça rien n'a changé, si ce n'est le budget consacré à l'affaire. Et c'est bien pour ça que je vous parlais d'accouchement aux forçeps : au lieu des 12 semaines de tournage allouées (un film art et essai se tourne généralement en 5,6 semaines), M. Carax en a utilisé 30 (oui, TRENTE ! !) et une débâche de matos digne d'une mégaproduction (on parle d'un éclairage digne d'un stade de foot pour éclairer ses acteurs !), usant jusqu'à la corde le portefeuille de ses producteurs !

Le jeu en valait-il la chandelle ? Oui, pour les (nombreux) instants volés par Carax à la magie du cinéma, et notamment un travelling rock (sur Modern Love de David Bowie) démentiel. Comment dire ? Extra-fabuleux-génial quoi.

Mais non, forcément non, pour l'indécrottable intellectualisme du bonhomme. Quoiqu'on en dise, ça n'est pas donné à tout le monde, pas au "grand public", qui va voir "Manon des sources"... et qui permet aux réalisateurs dépensiers de rentrer dans leurs frais !

Un dernier mot sur Denis Lavant, le frère de "Mauvais sang" (et de "Boy Meets Girl"). Un clown moderne, visage émacié,

yeux de braise, gueule de star, il se jette dans son rôle comme un vampire dans sa tombe au petit matin. Avec urgence. Son corps se tord et vacille, repart dans d'incroyables poussoires et brûle d'une flamme intérieure effrayante. C'est quand on le voit consumé que son esprit malin revient à la charge pour frapper un nouveau coup aux tripes du spectateur. Mais il est temps de vous révéler un incroyable secret : Denis Lavant n'existe pas, ce n'est qu'un clone habité par l'esprit de son génial créateur, le frère et obstiné Leos Carax (24 ans, soit dit en passant !). On ne peut même pas dire qu'il joue à la perfection puisqu'il est le double exact de son mentor (il ne joue d'ailleurs dans aucun autre film que ceux de Carax). Binoche et Piccoli sont très bons, mais eux, ne sont pas nés du cœur de Carax et sont donc moins déchirants...

Et l'histoire, me direz-vous ? Un condensé de polar, un prétexte à autre chose, si insinifiant que le dossier de presse le résume par "Il lui a dit veux-tu... Elle n'a dit ni oui ni non, c'est une fille avec un garçon". Mauvais sang ne saurait mentir !

## BASIL, DETECTIVE PRIVE

Dessin animé des studios Walt Disney

16/20

On a eu très peur l'an dernier avec l'affligeant "Taram et le chaudron magique" qui ne faisait que caresser les gniards dans le sens du biberon sans satisfaire l'appétit féroce des parents ! Un bien terne ersatz de conte de fées qui en aurait oublié l'essentiel en route : le symbolisme cruel qui frappe à la porte de notre inconscient tourmenté !

L'angoisse n'aura pas duré longtemps puisque Basil, détective privé nous réconcilie de plein fouet avec les studios Walt Dis-



ney. Foin de la "magic-fantasy", on en revient à la petite souris vaillante, fureuse et cynique en diable. Enfin un Disney "adulte", à la fois hypermarrant et effrayant.

Basil habite au sous-sol du 221 bis, Baker Street, le repaire bourgeois de Sherlock Holmes. Dans sa cave non moins cossue, Basil, pour en être souris, n'en pas moins, lui aussi, le plus remarquable des détectives privés de son espèce. Doté d'un flair hors du commun, d'une chance de cocu et d'une tête en l'air légendaire, il débrouille, comme par miracle, toutes les affaires qu'on lui confie. Du moins le laisse-t-il croire... Un seul criminel lui résiste encore, l'immonde professeur Ratigan, le cerveau démoniaque du monde des rongeurs. Un gros rat d'égoût-tant qui tient sous sa coupe une bande de souris bonnes à rien.

Tout ça jusqu'au jour où débarque chez Basil, une pauvre petite souricette, accom-

pagnée par le Docteur Dawson, un vieux croûton qui s'en revient des colonies. Le pöpa de la pauvrette vient d'être enlevé par Ratigan à cause de ses connaissances scientifiques qui pourraient permettre au gros tas de devenir le maître du monde ou de l'Angleterre (ce qui est à peu près la même chose...). Le sang de Basil ne fait qu'un tour, le temps de coiffer sa célèbre casquette, d'enfourner sa pipe et d'endosser sa cape et le voilà sur la piste de Ratigan. En compagnie d'un inénarrable cabot qui, à chaque apparition, fait pleurer de rire votre critique adoré. Pas de panique, tout se terminera bien, dans les caves de Buckingham Palace et après une lutte homérique entre Ratigan et Basil dans Big Ben. Et coucou la surprise ! Les rouages de l'horloge ont été reconstitués en images de synthèse ! Et pas des plus dégueu... Un vrai régal, vous disais-je (malgré quelques pénibles baisers de rythme qui s'oublient bien vite) !

## WANDA'S CAFE

d'Alan RUDOLPH

avec Kris KRISTOFFERSON (Hawk), Keith CARRADINE (Coop), Lori SINGER (Georgia) et Geneviève BUJOLD (Wanda)

Ça démarre comme n'importe quel mélo bien poisseux. Par l'exposition des personnages : d'un côté, Coop qui vit dans une caravane avec Georgia, une superbe (mais palotte) blonde; de l'autre, Hawk, grand

16/20

balèze aux yeux de renard qui sort de taule. Ils sont loin l'un de l'autre mais on sait déjà qu'ils vont se rencontrer... et sûrement s'affronter.

Et ça ne loupe pas ! Coop décide de démissionner vers la grande ville, là où y a du boulot et, voyez-vous comme c'est pratique, gare son camping-car sur le parking du tro-



quet où que justement Hawk vient de s'installer. Ce troquet c'est Wanda's Cafe, le bistrot à Wanda (qu'elle est belle et que j'aime les petits yeux de Geneviève Bujold !), l'ex-poule à Hawk.

Pas la peine de vous faire un dessin, ce petit monde à l'air bien sage va s'en donner à cœur joie : Hawk va se lever Georgia, Cook se lance dans le stupre et la luxure... et Wanda, bonne poire, est toujours là pour recoller les morceaux. Et tout ça serait vaguement anecdotique si Alan Rudolph n'avait décidé de pervertir les soubresauts sentimentaux de ses personnages. Ce qui leur arrive n'a pas vraiment d'importance en comparaison de ce qui se passe dans leurs têtes... Car tous ont en

commun d'être un peu dérangés, "troublés dans leur esprit" (pour traduire le titre original du film : "Trouble in mind") et jouent de leurs nerfs avec une application peu courante.

Pire, Rudolph le tombeur fait discrètement disjoncter l'histoire elle-même : le fantastique pointe le bout de son nez (l'action se situe à Rain City, la ville où il ne cesse de pleuvoir, la milice patrouille dans tous les recoins de l'image) à mi-chemin entre l'enfer sans issue de "1984" (roman de George Orwell) et la description d'un univers décadent (sur l'air tragi-comique de "Déclin de l'empire romain"). Le résultat est subtil, drôle, attachant. Pour résumer : nouveau et intéressant.

## MANON DES SOURCES

de Claude BERRI

avec Yves MONTAND (le Papet), Daniel AUTEUIL (Ugolin), Emmanuelle BEART (Manon) et Hippolyte GIRARDOT (l'instituteur)

18/20

Dix ans ont passé quand s'ouvre la suite de "Jean de Florette". Manon, la fille du bossu, mort d'avoir trop rêvé, a voulu rester au pays et survit de braconnage et de quelques chèvres qui la suivent comme son ombre. On parle d'elle au village comme d'une demi-sorcière, d'une sauvageonne qu'aurait pas eu de chance... mais elle a l'air tout ce qu'il y a d'heureuse. Ni plus, ni moins. Un autre qui baigne dans l'allégresse, c'est ce brave Ugolin : la fameuse source, que Florette avait tant cherchée, coule à flots et humecte délicatement les milliers d'œillets rouges d'Ugolin. Résultat : l'argent, lui aussi, coule à flots chez les Soubeyran. Seul hic dans l'affaire : Ugolin est le dernier des Soubeyran et le Papet tient abso-

lument à avoir une descendance. Mais qui voudrait bien marier cette pauvre chose d'Ugolin ? Et qui Ugolin pourrait-il bien vouloir, lui qui n'a jamais approché une gonzesse de sa vie ?

Et puis, vian ! le choc, le coup de foudre, le cataclysme amoureux : Ugolin découvre Manon, nue, folâtrant au milieu de ses chèvres. Le pauvre se consume peu à peu pour la belle, devient fada de la petite... jusqu'à commettre de grosses bêtises par dépit amoureux. Car, évidemment, Manon n'en veut pas, elle préfère l'instituteur (bien terner, ceci dit en passant) et va conduire Ugolin à l'irréparable...

Et là, tiens, impossible de vous en raconter plus sans avoir la gorge serrée, les doigts brisés par l'émotion, le dos parcouru par d'incroyables frissons. Alors inutile de vous en dire plus. Inutile de vous dévoiler les incroyables péripéties (un peu too much sur la fin) qui émaillent l'histoire de Pagnol. Les rares choses qu'on pouvait reprocher à Claude Berri dans "Jean de Florette" (villageois bien timides, interprétation inégale, rythme un peu mollasson mais l'histoire était plus faible que cette fois-ci) sont balayées, oubliées. Le mon-



tage notamment est d'une rare intelligence, maniant subtilement le catalogue entier des effets dramatiques, menant le spectateur vers le dénouement par une douce et terrible gradation. Je défie quiconque de résister aux yeux éperdus de Daniel Auteuil, bouleversants de Montand ou vengeurs d'Emmanuelle Béart. Ces trois-là signent ici une performance éblouissante, emportés par un tourbillon de sentiments qui les dépasse et les rend grands. Ça a l'air bête de dire ça, si vite et si court, mais c'est comme ça quand je craque. Y a rien à faire, l'image de Montand tenant son bouquet d'œillets à la main n'est pas prête de s'effacer de ma mémoire. On dira encore que j'ai un goût de minidette...

## LES COULISSES DU POUVOIR

de Sidney LUMET

avec Richard GERE (Pete St. John), Gene HACKMANN (Wilfred Buckley), Julie CHRISTIE (Ellen Freeman) et Kate CAPSHAW (Sydney Betterman)

09/20

Sidney Lumet (Serpico, Un après-midi de chien, Le Verdict, Network) est le roi des dénonciateurs des tares de la société américaine. Il s'attaque aujourd'hui à la manipulation des campagnes électorales par les conseillers médiatiques des candidats. Pete St. John et Wilfred Buckley sont de ceux-là : le premier a tout compris aux techniques les plus branchées de l'intoxication de masse (vidéo, informatique, statistiques) alors que le second a une génération de retard et traite tous les problèmes au feeling... C'est bien entendu St.

John qui raffe tous les contrats, n'importe où, fût-ce au service des dictatures, pourvu que ça rapporte un paquet de pognon. Et puis un jour il va se heurter à plus fort que lui, quelqu'un qui n'hésitera pas à s'attaquer à sa vie privée pour le faire plier... Ça va le faire beaucoup réfléchir, le crocodile des sondages et l'amener à concocter une vengeance aussi morale qu'imparable ! Pas de doute, Lumet a tout fait pour nous asséner son message. Un film d'un autre âge où les opinions, les jugements se tranchent à la tronçonneuse. On a l'indicible honneur de survoler une quarantaine d'histoires à la fois, sans trop rien y comprendre, les comédiens sont sous-utilisés (un peu vache pour Julie Christie, Gere et Hackmann), bref notre patience est mise à rude épreuve... On croit, à plusieurs moments, que le flot "explicatif" va se calmer et que le déluge va faire place à un film serein. Mais non, la démonstration - aussi véridique soit-elle - se veut jusqu'aboutiste. Et se rate en beauté. Domage...

# JAMES LE BARBARE APPLE

A la recherche de somptueux trésors, James le barbeau affronta sans crainte l'hostilité d'un mystérieux château et de la campagne environnante...  
Didier POGGIO (dit "Did'yé le brillantissime")

**SERVEUR  
HEBDOGICIEL**  
3615 + HG  
PUIS ENVOI



VOUA! T'ES BALÈZE!  
TOI AUSSI  
TES BAS  
LÈSENT

QUI VOLE UN  
ŒUF, VOLE 10  
ÉTHIOPiens



# EDITO

Théoriquement, j'ai un sujet tout trouvé pour l'édito de cette semaine. Et même deux sujets. Je pourrais, par exemple vous dire : "Cette semaine, nous avons le plaisir de saluer l'entrée de Pascal Tourain dans l'HHHHebdo" ou encore : "Cet enfoiré de Pascal Tourain - 1 mètre 96, plein de muscles - m'a obligé, sous la menace d'un fer à repasser bien aiguisé, à lui laisser un quart de page dans l'HHHHebdo. Je vais essayer de le virer la semaine prochaine, mais c'est pas évident...". Voilà pour le premier sujet.

Le deuxième ? Disons : "Suite à vos nombreux courriers, chers amis lecteurs, nous avons décidé d'illustrer les articles concernant les logiciels avec de magnifiques photos d'écran". Ou encore : "Cet emmerdeur de Michel Desangles m'a obligé, sous la menace d'un pistolet à amorces rouillé, à remplacer les photos de jaquettes de soft (gratuites) par des photos d'écran (horriblement chères). C'est le pistolet qui est rouillé, pas les amorces. Obligé donc, cet emmerdeur, comme ça, arbitrairement. Ou alors sous l'influence d'un journal que je ne nommerai pas mais que tout le monde reconnaît. Surtout si je précise que son nom commence par "A" et finit par "MSTRADEBDO". Bon, voilà, donc, deux sujets tout trouvés. Voilà.

Vous savez que, parfois, c'est très très chiant d'avoir un sujet tout trouvé pour son édito. Et même deux. Sujets. C'est comme un mec beau qui sourit. S'il était laid, le mec, repoussant même, quand il sourit son horrible laid visage ingrat repoussant s'illuminant d'un sourire édenté, ça arrange bien les choses. Alors que le mec beau, quand il sourit, ça illumine que dalle et y a rien qui s'illumine parce qu'il est déjà tout illuminé et tout arrangé avant. C'est comme pour les sujets tout trouvés. Et même deux.

Gérard Ceccaldi.



CARALI

## SUITE DU N°162

### LISTING 2

1000- 24 24 2C 36 36 2E 25 25  
1008- 25 27 27 6F 49 36 36 2E  
1010- 24 24 6C 36 36 2E 24 24  
1018- 2C 35 35 37 37 3F 2F 40  
1020- 43 43 43 29 2C 0E 35 77  
1028- 6D 40 35 37 37 3F 6F  
1030- 49 29 3C 2C 3C 0C 2C 2D  
1038- 9E B3 2A 25 40 43 C3 18  
1040- 28 2C 0D 3E 0E 36 1E 74  
1048- 36 3E 3F 3F 3F 27 BC 17  
1050- 3F 3F 24 0C 1E 8E 17 17  
1058- 3F 3F 3F 3F 47 BB 3F 3F  
1060- 3F 24 24 24 24 2C 2D 2D  
1068- 2D 2E 28 2D 2D 2D 25 2D  
1070- 2D 35 75 66 2B 2D 2C 2C  
1078- 2C 2D 35 06 0D 2D 2E 5E  
1080- 3F 27 2D 25 3F 27 2D 25  
1088- 3F 27 2D 25 3F 27 2D 25  
1090- 3F 3F 4D 09 2D F5 2D 1E  
1098- 2D 3E F7 2D 1E 3F AF 6E  
10A0- 49 2D 3E 77 2D 2E 25 2D  
10A8- 1C 2D 3F 27 2D 3C 27 2D  
10B0- 3C 67 3F 3C 3F 0E 36  
10B8- 3E 4D 49 49 2D 3C 27 2D  
10C0- 3C 67 2D 2C 35 2D 0E 3F  
10C8- 2E B5 0B D3 3B 37 2D 1E  
10D0- 2D 2E 25 2D 1C 2D 3C 67  
10D8- 39 3F 6F 49 29 3C 2C 3C  
10E0- 1C 2D 3C B7 92 0A 35 37  
10E8- FD 2E 2D 2D 2D 3C 27 2D  
10F0- 0D 35 37 25 40 3B 27 2D  
10F8- 3C 27 2D 3C 27 2D 3C 6F  
1100- 89 2A 35 3F 2E 35 3F 2E  
1108- 35 3F 0E 2D 2E 25 2D 1C  
1110- 2D 3C 27 2D 3C 27 2D 3C  
1118- 67 3F 3C 37 3F 96 9F 52  
1120- 49 91 1F 1F 1F 1F 1F 1F  
1128- 1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F  
1130- 1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F  
1138- 1F 1F 47 68 49 49 09 0D  
1140- 4D 49 09 0D 4D 49 49 49  
1148- 49 49 49 69 49 71 45 AB  
1150- 45 E3 0C 1C 0C 1C 0C 1F  
1158- 0C 1C 0C 1C 17 47 63 1F  
1160- 1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F  
1168- 1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F  
1170- 1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F  
1178- 1F 16 16 0E 1E 0E 1E 0E  
1180- 1E 4E 49 49 69 C5 E3 4C  
1188- 49 49 89 52 69 49 49 49  
1190- 41 43 43 43 43 43 43 09  
1198- 40 41 49 F9 DB FB 0E 1E  
11A0- 0E 1E 0E 1E 0D 44 23 F8  
11A8- 0B 0B 18 DF DB 1F 1F 0F  
11B0- 0B 0E 51 B2 4F 49 49 09  
11B8- 40 4D 49 49 49 49 49 49  
11C0- 16 05 0D 25 27 25 27 25  
11C8- 3F 6F 09 2D 0E 0A 35 37  
11D0- 35 6F 2D C4 23 2D 45 43  
11D8- 36 36 2E 24 24 B4 92 29  
11E0- 65 51 0D FC 44 6B FC 04  
11E8- 0D 2D F5 2D F5 2D 2D 2D  
11F0- 2D 1C 2D 0E 2D 1C 2D 3C  
11F8- 27 96 92 0B 3B 3F 67 49  
1200- 48 49 40 43 43 2B 3C 27  
1208- 2D 3C 27 2D 3C 27 2D 3C  
1210- 27 2D 3C 27 2D 3C 3F 3F  
1218- 3F 4E 29 6E 49 92 92 92  
1220- 92 93 03 2B 2D 2D 1C 3F  
1228- 67 2D 3C 0C 25 27 65 3F  
1230- 2C 65 3B 67 2D 3C 27 2D  
1238- 0C 3F 2C 25 3F 0C 2D 3C  
1240- 6F 11 B4 37 2D B4 3F 0E  
1248- 2D 3E 37 2D 0E 3F 2E 35  
1250- 3F 0E 2D 3E 37 2D 0E 3F  
1258- 2E 35 3F 1E 2D 2D 0C 1E  
1260- C0 3B 3F 27 6F 29 16 6F  
1268- 49 09 58 24 1C 25 27 25  
1270- 27 25 27 25 27 25 27 FD  
1278- 40 36 36 36 36 36 36 36  
1280- 36 0E 44 43 43 43 43 43  
1288- 43 43 43 43 23 24 15 36  
1290- AE 24 2C 36 2E 2D 24 45  
1298- 33 36 45 23 24 24 2D F5  
12A0- 37 35 37 35 37 FD CE 2D  
12A8- 3E 37 2D 3E 37 2D 3E 37  
12B0- 2D 3E 37 2D 3E 37 6F 2D  
12B8- 44 25 27 25 27 25 27 25  
12C0- 27 25 27 25 27 25 27 25  
12C8- 35 36 36 36 36 36 36 36  
12D0- 3E 2E E5 18 4D 11 2D 2D  
12D8- 2D 3C 67 25 1F DB C3 43  
12E0- 43 43 43 2B 2D 25 67 96  
12E8- 3E 2D 40 43 C3 1B 40 43  
12F0- 43 2B 2D 2D 2D 36 3E 2D  
12F8- 6F 89 92 92 92 12 2E 2E  
1300- F5 2D 2E 2D 1C 2D E5 2D  
1308- 1C 2D 1C 2D 3C E7 2D 1C  
1310- 3F 3C 27 3F 3C 67 3F 1C  
1318- 2D 3C 67 2D 1C 2D 1C 2D  
1320- 25 35 25 35 35 6F 2E 06  
1328- 00 25 24 24 24 24 6F F5  
1330- 36 36 36 36 2D 2D 24 17  
1338- 4D 0A 25 24 24 24 24 6F  
1340- 36 36 36 36 2E 2D 2C 26  
1348- E0 D8 2B 26 2D 18 2B 2D  
1350- 36 47 68 49 09 48 09 40  
1358- 43 2B 36 36 36 36 36 36  
1360- 6F 24 24 24 24 24 24 35  
1368- 36 36 36 36 2E 2D 25  
1370- 2D 2C 2C 3C 3C 27 3F  
1378- 67 09 25 25 27 27 3F 77  
1380- 71 F6 16 4E 0E F6 DE 4E  
1388- 09 2D 1C 3F 0C 67 2D 3C  
1390- 0C FD 2C E5 2D 3C 67 2D  
1398- 3C 67 2D 3C 3C 4D 39 2D  
13A0- F5 2D 3E 77 2D 3E 77 2D  
13A8- 3E 3F 3F 2C 1F 3E 0E 2D

13B0- 4D 2D 3E 77 2D 0E 3F 3F  
13B8- 4D 49 E5 67 3F 2C 25 3F  
13C0- 2C 25 3F 2C 25 3F 2C 25  
13C8- 3F 2C 25 3F 6F 09 2D F5  
13D0- 2D F5 2D 1E 2D 3E 37 FD  
13D8- 0E 3F 3F 77 29 75 3F 0E  
13E0- 2D 3E 77 2D 0E 3F 3F 4D  
13E8- 49 3C 47 2B 25 3F 2C 25  
13F0- 3F 2C 25 27 25 E7 29 3C  
13F8- 27 2D DF 4D 29 2D 0E 3F  
1400- 0E 2D 3E F7 2D 1E 3F 77  
1408- 29 2D 1E 2D 0E 3F 2E F5  
1410- 3F 1E 2D 0E 27 17 6F 49  
1418- 29 2D E5 3F 0C 2D 3C 2C  
1420- 3C 0D 1C 2D 3C 67 2D 3C  
1428- 67 2D 3C 3C 4D 39 36 5E  
1430- 2D 3E 77 2D 3E 77 2D 3E  
1438- 37 3F 27 3F 77 71 49 41  
1440- 2B 0E 3F 2E 75 3F 3F 47  
1448- 43 43 C3 4D 49 24 24 24  
1450- 24 6F 35 37 35 37 35 37  
1458- 35 37 35 37 35 2E 44 43  
1460- 43 43 43 43 43 43 43 43  
1468- 43 2B 2D 1E 2D F5 2D 1E  
1470- 2D 3E F7 2D 1E 3F 3F 77  
1478- 29 F5 2D 1E 2D 1E 2D 1E  
1480- 2D 1E 2D 1E 18 45 41 43  
1488- 2B 25 3F 2C 25 3F 2C 25  
1490- 3F 2C 25 3F 2C 25 3F 6F  
1498- 09 2D 2D 35 3F 0E 35 DF  
14A0- DA 2A 2C B4 3E 0E DE D2  
14A8- 3F 0E 75 2D 2D 25 24 17  
14B0- 3E 04 0D 1F 3E 2E 1E 35  
14B8- 2E 25 6C 36 36 3F FF 6E  
14C0- 2D F5 3F F7 2D 0D 0E 1F  
14C8- DF 37 6D 2D F5 3F 1E 2D  
14D0- 2E 1F 77 2D 36 1F 8C 3B  
14D8- 0D 1F 3E 2E 3E 15 25 25  
14E0- AC 71 B9 33 3F 3F 3E 3E  
14E8- 2E 35 2F 0B 0B 2D 2D 35  
14F0- FD 3F 6E 29 3E 1F 1F 1C  
14F8- B4 33 2D 0D 0E 3F 77 2D  
1500- 35 3F 0E 0D FE FE C4 C0  
1508- 18 18 3F 0E 2D 3E 1F 1F  
1510- 4E 0D 2E 0D 1F 3E 2E 3E  
1518- 0D 2E 24 6C 32 0D DE 2E  
1520- 1F 1F 37 FD 2E 35 6F 2D  
1528- 1C 0C 2D 2E 1F 0E 35  
1530- FF 1B 1F 2E FD 3E 3E 0E  
1538- 3F 37 2D 36 1F FC 45 49  
1540- 41 43 2B 2D 35 3F 4E 0D  
1548- 30 36 06 0D 0E 2E 3E 2E  
1550- 1F 27 FC 36 36 2D 25 75  
1558- FE 3F 77 2D F5 2D 2E 3E  
1560- 1F 3F 27 0D 1C 94 12 2D  
1568- 1E 2D 3E 3F 2E 35 1F 6E  
1570- 0D 04 0D 0E 2E 3E 2E 1F  
1578- 27 F0 F2 73 31 2D 25 35  
1580- 2D 2E 3E 37 FD 23 C3 3F  
1588- 3F 2E 2D 76 0D DF E3 C3  
1590- 2E 3E 4E 69 2D 2D F5 3F  
1598- 2E 2E 0B 2E 0B DF DB 43  
15A0- 3B 3F 1E 2D F5 3F 1E 2E  
15A8- 0B 36 0D 05 0D 0E 2E 3E  
15B0- 2E 1F 27 BC 33 1F 4E 3E  
15B8- 0D 45 2B 2E 0E 3F 2E F5  
15C0- F7 3C 67 1C 3F 3F 3E 0D  
15C8- 1E 37 6D 09 2E 2D 75 3F  
15D0- 3F 3F 2E F5 F8 30 36 45  
15D8- 09 08 48 2D 35 3F 36 0D  
15E0- 6C 04 0D 35 77 35 77 2D  
15E8- 2E 2D 2E 2D 2E 2D 2D 2D  
15F0- 2D 2D 2D 2D 2C 2D 2D 2C  
15F8- 25 2D 2C 2C 3C 0C 25 3F  
1600- 0D 64 64 0C 0C 2D 2B 45  
1608- 2B 2D 2D 15 AD AE 15 15  
1610- 76 36 36 F6 F6 1E 1C BF  
1618- BF 3F 3F 3F 38 47 3B 47  
1620- E3 1C E4 24 24 0D 2D 3E  
1628- 77 31 3F 2E 35 3E 37 2D  
1630- 36 3F 2E 35 3E 37 2D 36  
1638- 3F 2E 35 3E 37 2D 36 3F  
1640- 2E 35 3E 37 2D 36 3F 2E  
1648- 35 3E 37 2D 36 3F 2E 35  
1650- 2D 24 3C 05 0D 6C 22 24  
1658- 0D 36 6E 6C 22 24 0D 36  
1660- 3E 0D 24 24 24 35 36 36  
1668- 36 0D 6C 6C 24 0D 36  
1670- 0D AC 1A 8D C5 1B C4  
1678- 23 24 24 24 24 24 24 1F  
1680- 36 36 36 36 36 36 96 FA  
1688- 2E 40 43 43 C3 24 24 24  
1690- 24 24 24 0C 44 23 2D 2D  
1698- 2D 2D 2D 2D F8 16 16 16  
16A0- 16 16 16 16 16 1F 44 23  
16A8- 2D 2D 2D 2D 2D 1F 16 16  
16B0- 16 16 16 16 16 16 0D 7  
16B8- FA 44 23 2D 2D 2D 2D 2D  
16C0- 2D F8 92 E2 16 16 16 4D  
16C8- 49 49 49 44 23 2D 2D 2D  
16D0- 2D 2D 2D 68 16 16 16 16  
16D8- 16 16 16 16 4E 22 2D 16  
16E0- 2D 2D 2D 2D 2D 68 12 16  
16E8- 16 16 16 16 16 16 0D 40  
16F0- 23 2D 2D 2D 68 92 E2 06  
16F8- 0D 24 24 24 24 24 3C 2C  
1700- 2C 36 36 36 36 36 36 2E  
1708- 40 43 43 43 43 43 40 43  
1710- 23 96 31 36 36 36 0D 24  
1718- 24 24 6C 36 36 36 6E 22  
1720- 24 24 6C 12 36 36 6E 24  
1728- 24 0D 36 6E 2D 2D 0D 96  
1730- DF DB DB DB DB 93 DA 37  
1738- 35 37 35 37 0D 0D 74  
1740- 69 6C 6E 2D 8D 6E 0D 6C  
1748- 6A 6C 6E 0D 05 0D 05 05  
1750- 0D 24 24 07 36 4D 0A 24  
1758- 24 55 36 06 0D 0D 24 0D  
1760- 3E 0E 0D 04 0D 24 2C  
1768- 1C 24 1F 3E 37 44 43 68  
1770- 0D AC 35 45 AE 15 35 44  
1778- 43 8B DB 32 36 36 0D 2C  
1780- 0E 06 0D 1F 1F 3F 4C 09  
1788- AB 21 24 0D 36 2E 35 1F  
1790- AD 21 68 2A E5 DB 1B 24  
1798- 2C 1C 24 3C 0E 28 15 2E

17A0- 2B 36 0D 06 63 40 40 43  
17A8- 43 43 FB 0D FB 9E DE 8E  
17B0- 12 37 36 36 3E 27 24 24  
17B8- 24 2D 1F 18 27 40 43 EB  
17C0- 1A 96 09 3E 38 36 1F 4E  
17C8- 92 06 00 3C 36 90 0D 44  
17D0- 23 25 24 95 36 2E 40 43  
17D8- 63 64 0E 76 36 0E 36 36  
17E0- DF C3 24 DF 1B 40 43 43  
17E8- EB 27 2C 24 9F E2 1C B4  
17F0- 33 36 F6 F6 36 4D 09 24  
17F8- 24 0C 04 00 AC 24 15 44  
1800- 23 25 96 25 16 15 36 76  
1808- 26 40 43 43 43 C3 40 2B  
1810- AC AA 15 15 36 0F DB DB  
1818- 1F 44 23 24 24 97 12 47  
1820- 3B 39 2D 04 36 1E 36 36  
1828- 6E 48 20 06 0C 2E 26 2D  
1830- 2C 2D 56 36 1E 8D 24 2C  
1838- 2D 45 73 36 76 76 36 36  
1840- DF 23 24 8C DB 1F 44 23  
1848- 24 9E 44 43 23 FA 12 36  
1850- 36 36 36 47 43 43 43 43  
1858- 43 43 38 2D 47 23 1E F6  
1860- 36 1E 36 36 06 0D 2E 2E  
1868- 2D 2D AC 12 36 AE 76 26  
1870- 4D C3 4D 43 63 64 0E 76  
1878- 36 0E 76 36 DF DB 0D C3  
1880- 1B 3F 0E 1C 4D 23 BC 44  
1888- 23 BC 32 36 F6 F6 26 40  
1890- 4E 44 0D E3 1C F4 32 36  
1898- 1E F6 36 0D 0D 0C 1F  
18A0- 1F 1F 0D 0D 1C 1F 0C  
18A8- 04 0D 2D 65 3F 3F 27 2C  
18B0- 2D 25 3F 3F 67 2D E5 27  
18B8- 25 FD 37 0D 3F 4D 2D 0D  
18C0- 2E 27 27 25 2D 2D 35 35  
18C8- 35 37 37 27 2D 37 06 00  
18D0- 44 23 2D 2D 2D 2D 2D 2D  
18D8- 2E 2D 2D 2D 2D 2D 2B 36  
18E0- 36 36 36 36 36 36 36 36  
18E8- 36 36 36 36 36 25 2D 2D  
18F0- 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D  
18F8- 2D 2D 2D B0 92 92 92 52  
1900- 16 16 16 16 16 16 16 0C  
1908- 24 24 24 24 24 24 55 36  
1910- 0D 36 0D 36 0D 36 6E 36  
1918- 6E FE 07 0D 0D 6D 0C 1C  
1920- 1F 1F FF 37 1F 1F 0C 25  
1928- 0D 6D 0D 0D 0D 1F 4C  
1930- 69 22 47 2B 0D 2D 2D DF  
1938- 1B 3F 3F 6E 6E 6D 6E 6C  
1940- 24 3F 3F 3F 3F 6C 6C  
1948- 30 6E 24 8D 6E 06 00 0E  
1950- 1E 0E 1E 0E 1E 06 00 0D  
1958- 6C 0D 6E 0D 6C 0D B4 45  
1960- 2B 0D DB DB 1F 0C 48 1F  
1968- 44 55 45 E3 0D 7F 0E 0C  
1978- 0D 1E 0E 0D 0E 1F 8E 0D  
1978- 06 1F 9E 0E DE 3C 18 F6  
1980- 23 F8 1F 44 FB 44 15 05  
1988- 0D 1B 1F DF 4C 49 38 18  
1990- C7 4D 89 0A 44 23 40 AB  
1998- 91 12 45 0D B0 D3 D3 4D  
19A0- 0D DE D3 AB 69 FA 18 18  
19A8- 18 96 16 C4 18 4D F3 13  
19B0- 9E 33 0D 1B 1F DF 1F 4C  
19B8- 49 41 FB FB F8 43 6B 49  
19C0- 09 40 43 73 72 72 62 08  
19C8- 44 23 2D 40 96 92 92 4C  
19D0- 60 40 63 41 B3 92 D3 9A  
19D8- 0D 68 41 68 B1 DA D3 DB  
19E0- 6B 4D 69 0A DF DB DA AB  
19E8- A9 11 4E DF 9B 22 18 C4  
19F0- 1C 44 FB E2 16 06 46 C3  
19F8- DB 22 08 6D 6F 1A DE  
1A00- DE 32 0D 2D 1F B0 FE 4D  
1A08- 49 44 68 12 05 0D 40 23  
1A10- 44 FB E2 FE 22 F8 12 40  
1A18- 49 48 44 23 AB 11 8D 32  
1A20- 0D 44 23 0D 40 43 23 44  
1A28- 2D 40 BB 1A 16 16 FE 44  
1A30- 23 6D 92 07 24 4D E3 92  
1A38- 9A 44 6B 49 0A 0D 0D 2D  
1A40- 2D 40 AB 92 0A 26 40 43  
1A48- AB 8A 32 0D 44 43 FB 44  
1A50- 43 43 23 0D 24 24 44 23  
1A58- 44 43 23 6C 96 36 36 16  
1A60- 36 6E 4D 23 2D 24 24 24  
1A68- 0D 36 36 0D 40 23 44  
1A70- 23 6C 36 6E 20 24 6C  
1A78- B0 32 0D 40 23 6C 36 36  
1A80- 2D 24 2D 0D 36 36 0D 40  
1A88- 23 6C 96 6E 22 24 6C 32  
1A90- 36 6E 12 24 2D 6C B2 36  
1A98- 36 0D 24 24 B4 92 32 16  
1AA0- 0D 30 36 44 43 43 43 23  
1AA8- 24 24 40 68 36 96 B6 36  
1AB0- 36 44 43 43 43 43 43 43  
1AB8- 43 43 43 43 C3 23 24  
1AC0- 24 1F 36 36 36 2D 24 24  
1AC8- FC 36 3F DF 18 2C 36 FE  
1AD0- FC FE 1B FC 1E 20 FC 1E  
1AD8- 40 33 36 CF D2 24 24 FC  
1AE0- 36 36 36 2D 24 24 24 3C  
1AE8- 36 24 40 43 43 43 23  
1AF0- 24 24 6C 36 36 36 4D 21  
1AF8- 24 24 6C 36 36 36 0D 24  
1B00- 24 24 0D 36 36 36 4D 21  
1B08- 24 24 6C 36 36 36 0D 24  
1B10- 24 24 0D 36 36 36 0D 24  
1B18- 24 24 4D 31 36 36 6E 24  
1B20- 24 24 4D 31 36 36 0D 24  
1B28- 24 24 4D 31 36 36 6E 24  
1B30- 24 24 0D 24 6C 36 6E  
1B38- 21 24 0D 36 6E 24 6C 36  
1B40- 6E 21 24 0D 36 26 40 43



# LE VASE D'OR

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

Philippe SILLON



## SUITE DU N°162

**SERVEUR HEBDOGICIEL**  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

```
21200 PRINT "VOUS AVEZ PERDU!!!!":POKE198,0:WA
IT198,1
21220 PRINT "TANT PIS VOUS POUVEZ ":POKE198,0:WA
IT198,1
21230 PRINT "OISIR ENTRE 2 VOIX ":POKE198,0:WA
IT198,1
21240 PRINT "I SONT ":POKE198,0:WA
IT198,1
21250 PRINT "SORTIR DU JEU ":POKE198,0:WA
IT198,1
21260 PRINT "REFAIRE UNE PARTIE":POKE198,0:WA
IT198,1
21261 PRINT "TRE CHOIX ? ":POKE198,0:WA
IT198,1
21270 GETA$
21280 IFA$="1" THEN PRINT "1":POKE3
6869,240:POKE36879,27:CLR:POKE3687
4,0:POKE36875,0:END
21290 IFA$="2" THEN 21310
21300 GOTO 21270
21310 PRINT "1";
21320 PRINT "*****"
21330 PRINT " * "
21340 PRINT " * DEPART DU DEBUT * "
21350 PRINT " * "
21360 PRINT "*****"
21370 PRINT "1-ER OPERATION:1"
21380 PRINT "REBORNE LA CASSETTE"
21390 IFA$="3" THEN 62 THEN GOTO 213
90
21400 POKE198,0:WAIT198,1
21410 PRINT "2-EME OPERATION:2"
21420 PRINT "TAPER SUR PLAY"
21430 IFA$="3" THEN 62 THEN GOTO 214
30
21440 POKE198,0:WAIT198,1
21450 PRINT "3-EME OPERATION:3"
21460 PRINT "TAPER 'LOAD' PUIS ATTE
NDEZ"
21470 END
22000 S1=36874:S2=36875:V=36878
22010 POKEV,0:POKE1,232:POKE2,23
2:POKEV,15:FORI=1TO500:NEXT:POKEV,
0:FORI=1TO200:NEXT
22020 POKE1,225:POKE2,225
22030 POKEV,15:FORI=1TO200:NEXT:PO
KEV,0:FORI=1TO500:NEXT:POKE1,228:P
OKE2,228:POKEV,15
22040 FORI=1TO200:NEXT:POKEV,0:FOR
```

```
I=1TO500:NEXT:POKE1,225:POKE2,225
22050 POKEV,15:FORI=1TO200:NEXT:PO
KEV,0:FORI=1TO500:NEXT
22060 POKE1,225:POKE2,225:FORJ=1
TO2
22070 POKEV,15:FORI=1TO80:NEXT:POK
EV,0:FORI=1TO30:NEXT
22080 POKEV,15:FORI=1TO500:NEXT:POK
EV,0:FORI=1TO30:NEXT
22090 POKEV,15:POKE1,228:POKE2,2
28:FORI=1TO200:NEXT:POKEV,0:FORI=1
TO100:NEXT
22100 POKEV,15:POKE1,225:POKE2,2
25:FORI=1TO100:NEXT:POKEV,0:FORI=1
TO50:NEXT
22110 FORI=1TO200:NEXT:J
22120 POKEV,15:FORI=1TO200:NEXT:PO
KEV,0:FORI=1TO100:NEXT
22130 POKE1,228:POKE2,228:POKEV,
15:FORI=1TO200:NEXT:POKEV,0:FORI=1
TO100:NEXT
22140 POKEV,15:POKE1,232:POKE2,2
32:FORI=1TO200:NEXT:POKEV,0:FORI=1
TO100:NEXT
22150 POKEV,15:POKE1,231:POKE2,2
31:FORI=1TO400:NEXT:POKEV,0:FORI=1
TO100:NEXT
22160 POKEV,15:POKE1,232:POKE2,2
32:FORI=1TO500:NEXT:POKEV,0:FORI=1
TO100:NEXT:RETURN
23000 G$=" BRAVO!!!VOUS AVEZ":GOS
UB10000:G$="TROUVE LE GRAND VASE":
GOSUB10000
23001 G$="VOLE!! LE DOCTEUR EST":G
OSUB10000:G$=" FURIEUX QUE CES":
GOSUB10000
23002 G$="TRAPES N'EST PAS PUT":GO
SUB10000:G$=" VOUS FAIRE":GOS
UB10000
23003 G$="DISPARAITRE A JAMAIS":GO
SUB10000:FORI=1TO5000:NEXT
23009 FORR=1TO2000:NEXT:PRINT "1":P
OKE36869,240
23010 POKE198,6:POKE631,76:POKE632
,207:POKE633,13:POKE634,82:POKE635
,213:POKE636,13:NEW
```

### LISTING 8

```
20 FORR=1TO400:READA:POKE7279+R,A:
NEXT
50 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
60 DATA255,255,31,31,7,7,1,1
70 DATA255,255,255,255,255,255,255
,255
90 DATA255,255,255,254,252,252,252
,248
90 DATA255,255,255,127,63,63,63,31
100 DATA255,255,248,248,224,224,12
8,128
110 DATA240,240,224,224,192,192,12
8,128
120 DATA15,15,7,7,3,3,1,1
130 DATA255,255,254,254,252,252,24
```

```
8,248
140 DATA255,255,127,127,63,63,31,3
1
150 DATA240,240,224,224,224,192,19
2,192
160 DATA15,15,7,7,7,3,3,3
170 DATA255,255,255,255,255,255,25
4,254
180 DATA128,128,128,0,0,0,0,0
190 DATA0,0,0,0,63,16,8,7
200 DATA0,0,0,0,252,8,16,224
210 DATA1,1,1,0,0,0,0,0
220 DATA255,255,255,255,255,255,12
7,127
230 DATA254,252,252,252,248,248,24
8,240
240 DATA4,8,8,8,16,16,32,32
250 DATA32,16,16,16,8,8,4,4
260 DATA127,63,63,63,31,31,31,15
270 DATA252,252,248,248,240,224,19
2,128
280 DATA1,0,0,0,0,0,0,0
290 DATA255,31,0,0,0,0,0,0
300 DATA255,248,0,0,0,0,0,0
310 DATA128,0,0,0,0,0,0,0
320 DATA63,63,31,31,15,7,3,1
330 DATA64,64,64,64,64,32,16,8
340 DATA2,2,2,2,2,4,8,16
350 DATA128,128,128,0,3,4,0,0
360 DATA1,7,31,127,255,127,31,7
370 DATA128,224,248,254,255,254,24
8,224
380 DATA1,1,1,0,192,32,0,0
390 DATA255,255,254,252,248,192,22
4,240
400 DATA255,255,127,63,31,3,7,7
410 DATA240,248,252,254,255,255,25
5,255
420 DATA0,0,0,0,0,128,128
430 DATA0,0,0,0,0,0,1,1
440 DATA15,31,63,127,255,255,255,2
55
450 DATA128,128,192,192,192,192,19
2,192
460 DATA1,1,3,3,3,3,3,3
470 DATA1,1,7,7,31,31,255,255
480 DATA192,192,192,192,128,0,0,25
5
490 DATA0,0,0,0,0,255,255,255
500 DATA0,0,0,1,31,255,255,255
510 DATA0,0,0,128,248,255,255,255
520 DATA0,0,0,0,0,255,255,255
530 DATA3,3,3,3,1,0,0,255
540 DATA128,128,224,224,248,248,25
5,255
1000 PRINT "1":POKE36869,255:POKE
36879,25:POKE36867,0
1010 PRINT "NNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNN"
1020 PRINT "PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP"
1030 PRINT "PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP"
1040 PRINT "PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP"
1050 PRINT "PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP"
1060 PRINT "PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP"
1070 PRINT "PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP"
POKE7867,34
```

```
1080 PRINT "PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP"
1090 PRINT "PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP"
1100 PRINT "PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP"
1110 PRINT "PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP"
1120 PRINT "PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP"
1130 PRINT "PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP"
1140 PRINT "NNSPPPPPPPPPPPPPPPPPPP"
1142 FORI=0TO46STEP2:POKE36867,I:F
ORR=1TO200:NEXT:R,T
1150 G$="BEN VOILA!!!VOUS AVEZ":GO
SUB10000
1160 G$="TROUVE LE GRAND VASE":GOS
UB10000
1170 G$=" D'OR QUI AVAIT ETE":GOSU
B10000
1180 G$=" VOLE DANS LE MUSEE":GOSU
B10000
1190 G$=" DU LOUVRE ET A QUI":GOS
UB10000
1200 G$=" VOUS LUI RENDREZ ET":GOS
UB10000
1210 G$=" JE SAIS QUE VOUS":GOSUB
10000
1220 G$="SEREZ FIER DE VOTRE":GOS
UB10000
1230 G$=" EXPLOIT ET":GOSUB100
00
1240 G$=" QUE VOUS RACONTEREZ":GOS
UB10000
1250 G$=" TOUTE VOS AVENTURES":GOS
UB10000
1260 G$=" ET MAINTENANT VOUS":GOS
UB10000
1270 G$=" N'AVEZ PLUS QU'A":GOSUB
10000
1280 G$="REJOUER POUR VOIR SI":GOS
UB10000
1290 G$=" VOTRE REUSSITE":GOSUB1
0000
1300 G$=" N'ETAIT PAS UN....":GOS
UB10000
1310 G$=" HAZARD(?)!!!,BON JE":GOS
UB10000
1320 G$=" VOUS LAISSE ET A":GOSUB
10000
1330 G$=" BIENTOT!!!!":GOSUB100
00
1340 GETA$:IFA$="1" THEN 1340
1342 FORI=46TO0STEP-2:POKE36867,I:
FORR=1TO200:NEXT:R,T:FORI=1TO2000:N
EXT:PRINT "1";
1344 POKE36879,27:POKE36869,240:PO
KE36867,46:END
10000 PRINT "*****"
POKE198,0:WAIT198,1
10010 PRINT "*****"
POKE36878,0:RETURN
```

## ATARI

Suite de la page 4

```
int i,j;
appl_init();
phys_handle = graf_handle(&gl_wchar,&gl
_hchar,&gl_wbox,&gl_hbox);
open_vwork();
graf_mouse(ARROW,0);
do
{ points = 10000;
for(i = 0; i < P+2;i++) /* initialisat
ion */
{ for(j = 0; j < Q+2;m[i][j] = 0);
}
/* des tables */
for(i = 0; i < P+1; i++)
{ for(j = 0; j < Q+1;j++)
{ lab[i][j][0]=1; lab[i][j][1]=1;
lab[i][j][2]=1; lab[i][j][3]=1;
}
}
vsf_perimeter(handle,1);
vsf_color(handle,1);
vsf_color(handle,0);
graf_mouse(256,0);
c1s(70,30,480,320);
v_gtext(handle,80,50,"DIFFICULTE 1 a 4
");
key = 0;
while (key < 1 || key > 4)
{ key = evtnt_keybd();
key &= 0x00ff;
key -- '0';
}
D = key;
graf_mouse(257,0);
cre_lab();
draw_cadre();
h1; s1;
air = 1000; nrj = 1000;
draw_lab();
lo_cnt = 1000;
hi_cnt = 0;
end = FALSE;
while (end != TRUE)
{ event = evtnt_multi(MU_KEYBD|MU_BUTTON
|MU_TIMER,
1,1,1,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,
msgbuff,lo_cnt,hi_cnt,&mx,&my,
&button,&ret,&key,&ret);
```

```
switch (event)
{ case MU_KEYBD:
hdl_bbd();
break;
case MU_BUTTON:
hdl_butt();
break;
case MU_TIMER:
hdl_tps();
break;
}
if (si == di && sj == dj) end = TRUE;
ret = au_revoir();
while (ret == 1);
desk_top();
}
/* ----- */
/* creation labyrinthe */
/* ----- */
cre_lab()
{ int i,j,t;
int li,col;
di = RND;
di = RND*P/2+P/4;
dj = RND*Q/2+Q/4;
for(j = 0; j < (Q+2);m[0][j] = 1); /*
cases exterieures a 1 */
for(j = 0; j < (Q+2);m[P+1][j] = 1);
for(i = 0; i < (P+2);m[i+1][0] = 1);
for(i = 0; i < (P+2);m[i+1][Q+1] = 1);
li = di; col = dj;
xc = 0; nc = 1; t = 0;
pc[xc] = di; pc[xc+1] = dj;
m[li][col] = 1;
fin = FALSE;
k = 0;
while (fin != TRUE)
{ k1 = RND*4.0;
k = k1;
tables(&li,&col);
if (v = 1)
{ k2 = k1;
while (k2 == k1) k2 = RND*4.0;
k = k2;
tables(&li,&col);
if (v != 1)
{ k3 = k2;
while (k3 == k2 || k3 == k1) k3 = RND*
4.0;
k = k3;
tables(&li,&col);
if (v = 1)
{ k = (-1);
```

```
do { k++;
}while (k == k3 || k == k2 || k == k1)
};
tables(&li,&col);
}
}
if (xc >= D*(P+Q+12) && t == 0)
{ if (li == 1 || li == P || col == 1 ||
col == Q && t == 0)
{ t++; si = li; sj = col; /* case depar
t */
xc -- 2; /* on repart une case arriere
*/
}
if (k == 0 || k == 2) { h = 1; s = k-1;
} else { h = 0; s = 2-k;
}
}
if (v == 1) /* si v = 1 */
{ pc[xc] = li; pc[xc+1] = col; /* on a
trouve une */
nc++; /* case libre */
}
else /* sinon et si toutes */
{ if (nc < P*Q && xc > 1) xc -- 2; /* 1
es cases non */
else fin = TRUE; /* vues, alors depart
*/
}
/* d'une autre case */
/* sinon fin, on a vu toutes les cas
es */
}
/* ----- */
/* mise a jour des tables */
/* ----- */
tables(&li,&col);
int *pli,*pcol;
{ int i,j;
v = 0;
switch (k)
{ case 0: /* k=0: a droite */
i = pc[xc]; j = pc[xc+1];
if (m[i][j+1] == 0) /* case libre ? */
{ j++; v = 1; xc += 2; /* quit: v=1 */
m[i][j] = 1; /* on occupe la case */
lab[i][j][2]=0; /* mise a jour de lab[
i] */
lab[i][j-1][0]=0;
*pli = i; *pcol = j; /* donne au prg a
ppelant */
} /* le i et le j */
break;
case 1: /* k=1: vers le bas */
```

```
i = pc[xc]; j = pc[xc+1];
if (m[i+1][j] == 0)
{ i++; v = 1; xc += 2;
m[i][j] = 1;
lab[i][j][3]=0;
lab[i-1][j][0]=0;
*pli = i; *pcol = j;
}
break;
case 2: /* k=2: vers gauche */
i = pc[xc]; j = pc[xc+1];
if (m[i][j-1] == 0)
{ j--; v = 1; xc += 2;
m[i][j] = 1;
lab[i][j][0]=0;
lab[i][j+1][2]=0;
*pli = i; *pcol = j;
}
break;
case 3: /* k=3: vers haut */
i = pc[xc]; j = pc[xc+1];
if (m[i-1][j] == 0)
{ i--; v = 1; xc += 2;
m[i][j] = 1;
lab[i][j][1]=0;
lab[i+1][j][3]=0;
*pli = i; *pcol = j;
}
break;
}
/* ----- */
/* effacement */
/* ----- */
cls(x,y,w,h);
int x,y,w,h;
{
pxy[0] = x; pxy[1] = y;
pxy[2] = x+w; pxy[3] = y+h;
v_bar(handle,pxy);
}
/* ----- */
/* style de remplissage */
/* ----- */
set_fill(color,mode,style);
int color,mode,style;
{
vsf_color(handle,color);
vsf_interior(handle,mode);
vsf_style(handle,style);
}
/* ----- */
/* rectangle bords arrondis */
/* ----- */
```

Suite page 10

Un désassembleur 100% en langage machine ? Ça ne se refuse pas !..

Emmanuel DE LAPPARENT

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

## SUITE DU N°162

```

CC0:FE0A3802C607C63032640E3EA932650E2A50
0E7EFE362018CD5F0DCD5F0D2183
Somme= 2749
CEO:0FCDECD215F0ECDECD3E2EEFC3E50D2A57
0ECBFC22C20E22120F215F0E01B5
Somme= 3080
D00:0E7E022030CB2730F83EC1022A570E22200F
2A500E7EFECB2006CD5F0DC37209
Somme= 2587
D20:C32E07C0C5C80630FE3038F7FE3A380AFE41
38EFFE4730E80637EF90C9CD23D0
Somme= 4007
D40:CB27CB27CB27CB2777CD230DB677C921EF0F
CDECD21510ECD3D0D2BC33D0D2A
Somme= 3344
D60:500E2322500EC930EDEF30EAF3E0032560E
32570E32580E2A500EC8D20D3E20
Somme= 2176
D80:EF93E24E44CD8D0D45C38D0D78CB3FCB3F
CB3FCB3FCDF0D78E60FC39F0DFE
Somme= 4169
DA0:0A3802C607C630EFC93E24EFC38D0D33DC8
2B2346CB2030FA2318F401484CD
Somme= 3336
DC0:43200FED43B50E01A9C1ED43B70E0148CCED
43C20EED43120FC92A500E2B5E23
Somme= 3112
DE0:56EBC3820D2A500E46C3A90D7EF5E67FEFF1
F5E5FE5820132B7EFE4920112B7E
Somme= 4031
E00:FE28200B3EFF32560E1804FE928E9E123F1
CB2730D6C9CDAF0DCDECD0C9CDAF
Somme= 4082
E20:0DCDECD0CDBCD3A570EB7C83A560EB7C82A
500E7EFE9C82B2B7EFECBC8CD5F
Somme= 4074
E40:0DC93E29EF3E2EEFC93E2EEF3E28FC90000
000000000000000000000000000000
Somme= 1993
E60:000000000000000000000044A04144442041AE41
44432041AE535542A05342432041
Somme= 1954

```

```

E80:AE414E44A0584F52A04F52A04350A0524CC3
5252C352CC52D2534CC15352C153
Somme= 3665
EA0:4CC95352CC4249D45245D35345D4C2C3C4C5
C8CC28484CA9C1202020202042C3
Somme= 3880
EC0:44C548CC53D0444A4E5AA04A52A0452204E
5AAE4A52205AAE4A52204E43AE4A
Somme= 3181
EE0:522043AE524C43C1525243C1524CC15252C1
4441C14350C5343C64343C62020
Somme= 3326
FO0:20204EADADA4EC3C350CF50C5D0CD42C344C5
48CC41C65245D44558D84A502028
Somme= 4050
F20:484CA94C442053502E48CC4CC443D049CE4F
55D49C449D244D2204C4420492E
Somme= 3465
F40:C14C4420522EC14C4420412EC94C4420412E
D25252C4524CC44E4FD048414CD4
Somme= 3179
F60:45582041462E4146A7504F50A050555348A0
524554A04A50A043414CA04C44
Somme= 2848
F80:2041AE4C4420A8414444A0525354A0455820
44452E48CC45582028535029AE4F
Somme= 2719
FA0:555420A8292EC1494E20412EA8494EA02E28
43A94F555420284329AE53424320
Somme= 2594
FC0:484CAE41444320484CAE524554CE204E45C7
494D2080494D20B1494D20B25245
Somme= 2923
FE0:54C924444543A0494E43A044C945C9D0DA41
647265737365203FA0000000000000
Somme= 2587

```

### LISTING 4

```

5 'I
6 'ORG $E50
7 'MII DEFB $0,0
8 'MIA DEFB $0,0
10 'MZZ DEFB $0,0

```

DOCTEUR, J'AI MAL AU PIED DROIT



### CANON X07

QUI VEUT ALLER LOIN, MENAGE SES BITURES



```

11 'HJJ DEFB $0
12 'HQQ DEFB $0
13 'HLL DEFB $0,0
14 'HWW DEFB $0,0
15 'HEE DEFB $0,0
16 'HXX DEFB $0,0
17 'HFF DEFB $0,0,0,0,0,0,0,0
18 'HKK DEFB $0
30 'MIA DEFB LD:DEFB $A0
40 'DEFM ADD A:DEFB $AE
50 'DEFM ADC A:DEFB $AE
60 'DEFM SUB:DEFB $A0
70 'DEFM SBC A:DEFB $AE
80 'DEFM AND:DEFB $A0
90 'DEFM XOR:DEFB $A0
100 'DEFM OR:DEFB $A0
110 'DEFM CP:DEFB $A0
120 'DEFM RL:DEFB $C3
130 'DEFM RR:DEFB $C3
140 'DEFM R:DEFB $CC
150 'DEFM R:DEFB $D2
160 'DEFM SL:DEFB $C1
170 'DEFM SR:DEFB $C1
180 'DEFM SL:DEFB $C9
190 'DEFM SR:DEFB $CC
200 'DEFM BI:DEFB $D4
210 'DEFM RE:DEFB $D3
220 'DEFM SE:DEFB $D4
230 'DEFB $C2,C3,C4,C5,C8,CC
240 'DEFM (HL:DEFB $A9,C1,20,20,20,20,20)
250 'DEFB $42,C3,44,C5,48,CC,53,D0
260 'DEFM DJNZ:DEFB $A0
270 'DEFM JR:DEFB $A0
280 'DEFM JR NZ:DEFB $AE
290 'DEFM JR Z:DEFB $AE
300 'DEFM JR NC:DEFB $AE
310 'DEFM JR C:DEFB $AE
320 'DEFM RL:DEFB $C1
330 'DEFM RR:DEFB $C1
340 'DEFM RL:DEFB $C1
350 'DEFM RR:DEFB $C1
360 'DEFM DA:DEFB $C1
370 'DEFM CP:DEFB $CC
380 'DEFM SC:DEFB $C6
390 'DEFM CC:DEFB $C6
395 'DEFB $20,20,20,20
400 'DEFB $4E,DA,DA,4E,C3,C3,50,CF,50,C5
,DO,CD

```

```

410 'DEFB $42,C3,44,C5,48,CC,41,C6
420 'DEFM RE:DEFB $D4
430 'DEFM EX:DEFB $DB
440 'DEFM JP (HL:DEFB $A9
450 'DEFM LD SP.H:DEFB $CC
460 'DEFB $4C,C4,43,D0,49,CE,4F,55,D4,C9
,C4,49,D2,44,D2,20
470 'DEFM LD I.:DEFB $C1
480 'DEFM LD R.:DEFB $C1
490 'DEFM LD A.:DEFB $C9
500 'DEFM LD A.:DEFB $D2
510 'DEFM RR:DEFB $C4
520 'DEFM RL:DEFB $C4
1000 'MDB DEFB NO:DEFB $D0
1010 'DEFM HAL:DEFB $D4
1020 'DEFM EX AF.AF:DEFB $A7
1030 'DEFM POP:DEFB $A0
1040 'DEFM PUSH:DEFB $A0
1050 'DEFM RET:DEFB $A0
1060 'DEFM JP:DEFB $A0
1070 'DEFM CALL:DEFB $A0
1080 'DEFM LD A:DEFB $AE
1090 'DEFM LD:DEFB $20,A8
1100 'DEFM ADD:DEFB $A0
1110 'DEFM RST:DEFB $A0
1120 'DEFM EX DE.H:DEFB $CC
1130 'DEFM EX (SP):DEFB $AE
1140 'DEFM OUT:DEFB $20,A8
1150 'DEFM I.:DEFB $C1
1160 'DEFM IN A.:DEFB $A8
1170 'DEFM IN:DEFB $A0
1180 'DEFM .(C:DEFB $A9
1190 'DEFM OUT (C):DEFB $AE
1200 'DEFM SBC HL:DEFB $AE
1210 'DEFM ADC HL:DEFB $AE
1220 'DEFM RET:DEFB $C9,20
1230 'DEFM NE:DEFB $C7
1240 'DEFM IM:DEFB $20,B0
1250 'DEFM IM:DEFB $20,B1
1260 'DEFM IM:DEFB $20,B2
1270 'DEFM RET:DEFB $C9,20
1280 'DEFM DEC:DEFB $A0
1290 'DEFM INC:DEFB $A0
1300 'DEFM D:DEFB $C9
1310 'DEFM E:DEFB $C9
2000 'MME DEFB $D,A:DEFM Adresse:DEFB $2
0,3F,A0
60000 'J

```

```

10 'I
20 'ORG $D23
30 'MCA CALL $C8C5
40 'LD B,$30
50 'CP $30
60 'JR C,MCA
70 'CP $3A
80 'JR C,$10
90 'CP $41
100 'JR C,MCA
110 'CP $47
120 'JR NC,MCA
130 'LD B,$37
140 'MIO RST 28
150 'SUB B
160 'RET
200 'MAJ CALL #CA
210 'SLA A
220 'SLA A
230 'SLA A
240 'SLA A
250 'LD (HL),A
260 'CALL #CA
270 'OR (HL)
280 'LD (HL),A
290 'RET
300 'MSA LD HL,MME
310 'CALL #CH
320 'LD HL,MII+$1
330 'CALL MAJ
340 'DEC HL
350 'JP MAJ
400 'MII LD HL,(MII)
410 'INC HL
420 'LD (MII),HL
430 'RET
500 'MAF LD A,$D
510 'RST 28
520 'LD A,$A
530 'RST 28
532 'LD A,$0
534 'LD (HQQ),A
536 'LD (MLL),A
538 'LD (MLL+$1),A
540 'LD HL,(MII)
550 'CALL #D0
560 'LD A,$20
570 'RST 28
580 'RET
600 'MDO LD A,$24
610 'RST 28
620 'LD B,H
630 'CALL #S0
640 'LD B,L
650 'JP #S0
700 'MSO LD A,B
710 'SRL A
720 'SRL A
730 'SRL A
740 'SRL A
750 'CALL #HF
760 'LD A,B
770 'AND $F
780 'JP #HF
800 'MHF CP $A
810 'JR C,$30

```

```

820 'ADD A,$7
830 'M30 ADD A,$30
840 'RST 28
850 'RET
900 'MDS LD A,$24
910 'RST 28
920 'JP #S0
1000 'MNM INC A
1010 'M42 DEC A
1020 'RET Z
1030 'DEC HL
1040 'M41 INC HL
1050 'LD B,(HL)
1060 'SLA B
1070 'JR NC,M41
1080 'INC HL
1090 'JR M42
1100 'M4D LD BC,$4C48
1105 'LD (M4A+$BB),BC
1110 'LD (M4A+$4D),BC
1120 'LD BC,$C1A9
1130 'LD (M4A+$4F),BC
1140 'LD BC,$CC48
1150 'LD (M4A+$5A),BC
1160 'LD (M4A+$AA),BC
1180 'RET
1200 'M4Y LD HL,(MII)
1210 'DEC HL
1220 'LD E,(HL)
1225 'INC HL
1230 'LD D,(HL)
1240 'EX DE,HL
1250 'JP #D0
1300 'M4U LD HL,(MII)
1310 'LD B,(HL)
1320 'JP #DS
1400 'M4H LD A,(HL)
1402 'PUSH AF
1404 'AND $7F
1406 'RST 28
1408 'POP AF
1410 'PUSH AF
1412 'PUSH HL
1414 'CP $58
1416 'JR NZ,M43
1418 'M45 DEC HL
1420 'LD A,(HL)
1422 'CP $49
1424 'JR NZ,M44
1426 'DEC HL
1428 'LD A,$20
1430 'CP $28
1432 'JR NZ,M44
1434 'LD A,$FF
1436 'LD (HQQ),A
1438 'JR M44
1440 'M43 CP $59
1442 'JR Z,M45
1444 'M44 POP HL
1446 'INC HL
1448 'POP AF
1450 'SLA A
1452 'JR NC,M4H
1454 'RET
1500 'MAM CALL #MN
1510 'CALL #CH
1520 'RET
2000 'M41 CALL #MN
2010 'M42 CALL #CH

```

```

380 'LD (MFF+$2),A
390 'LD A,$24
400 'LD (MFF+$3),A
410 'LD A,B
420 'SRL A
430 'SRL A
440 'SRL A
450 'SRL A
460 'CP $A
470 'JR C,M25
480 'ADD A,$7
490 'M25 ADD A,$30
500 'LD (MFF+$4),A
510 'LD A,B
520 'AND $F
530 'CP $A
540 'JR C,M26
550 'ADD A,$7
560 'M26 ADD A,$30
570 'LD (MFF+$5),A
580 'LD A,$A9
590 'LD (MFF+$6),A
595 'LD HL,(MII)
600 'LD A,(HL)
610 'CP $36
620 'JR NZ,M27
630 'CALL #IH
640 'CALL #IH
650 'LD HL,MDB+$2A
660 'CALL #CH
670 'LD HL,#FF
680 'CALL #CH
690 'LD A,$2E
700 'RST 28
710 'JP #FU
730 'M27 LD HL,(MII)
735 'SET 7,H
740 'LD (M4A+$5A),HL
745 'LD (M4A+$AA),HL
750 'LD HL,#FF
760 'LD BC,M4A+$4D
770 'M28 LD A,(HL)
780 'LD (BC),A
790 'INC HL
800 'INC BC
810 'SLA A
820 'JR NC,M28
822 'LD A,$C1
824 'LD (BC),A
830 'LD HL,(MII)
850 'LD (M4A+$BB),HL
855 'LD HL,(MII)
860 'LD A,(HL)
870 'CP $CB
880 'JR NZ,M29
890 'CALL #IH
900 'JP #ZA
910 'M29 JP #AN
50000 'MII=$E50
50010 'M4A=$E52
50030 'MZZ=$E54
50040 'MJJ=$E55
50050 'M4Q=$E56
50060 'M4L=$E57
50070 'M4W=$E59
50080 'M4E=$E58
50090 'M4X=$E5D
50100 'M4F=$E5F
50105 'M4K=$E67

```

```

2140 'SRL A
2145 'SUB $C
2150 'LD HL,M4A+$A6
2160 'JP #F1
2170 'M4P LD A,(MZZ)
2180 'CP $6
2190 'JR NZ,M4B
2200 'CALL #IH
2210 'LD A,(MJJ)
2220 'SUB $17
2230 'LD HL,M4A
2240 'CALL #AM
2250 'CALL #FU
2260 'LD A,(MZZ)
2270 'M4B CP $7
2280 'JR NZ,M4B
2290 'LD HL,M4B+$32
2300 'CALL #CH
2310 'LD A,(M4A)
2320 'SUB $C7
2330 'LD B,A
2340 'CALL #DS
2350 'JP #F3
2360 'M4R LD A,(M4K)
2370 'CP $9
2380 'JR NZ,M4B
2390 'LD A,(M4A)
2400 'SRL A
2410 'SRL A
2420 'SRL A
2430 'SRL A
2435 'SUB $C
2440 'LD HL,M4A+$AE
2450 'JP #F1
2460 'M4S LD A,(M4A)
2470 'CP $DD
2480 'JR NZ,M4B
2490 'LD HL,M4B$49
2500 'LD (M4L),HL
2510 'JP #SA
2520 'M4T CP $FD
2530 'JR NZ,M4B
2540 'LD HL,M4B$94
2550 'LD (M4L),HL
2560 'JP #SA
2570 'M4U CP $F3
2580 'JR NZ,M4B
2590 'LD HL,M4B+$92
2600 'JP #F2
2610 'M4V CP $FB
2620 'JR NZ,M4B
2630 'LD HL,M4B+$94
2640 'JP #F2
2650 'M4W CP $EB
2660 'JR NZ,M4B
2670 'LD HL,M4B+$36
2680 'JP #F2
2690 'M4X CP $E3
2700 'JR NZ,M4B
2710 'LD HL,M4B+$3E
2720 'CALL #CH
2730 'LD HL,M4A+$5A
2740 'JP #F2
2750 'M4Y CP $D3
2760 'JR NZ,M4B
2770 'CALL #IH
2780 'LD HL,M4B+$46
2790 'CALL #CH
2800 'CALL #FU

```

## A SUIVRE...

# SHOGUN

Subtil jeu de réflexion pour méninges blasées en mal d'exotisme...

Youri ANDRAUD

## SUITE DU N°162

```

2150
2160 *****
***
2170 ** Deplacement de 2 cases
**
2180 *****
***
2190
2200 IF co2=co1+2 OR co2=co1-2 OR
co2=co1-16 OR co2=co1+16 OR co2=co
1+9 OR co2=co1+7 OR co2=co1-9 OR c
o2=co1-7 THEN 2210 ELSE 1750
2210 IF co2=co1+9 OR co2=co1+7 OR
co2=co1-9 OR co2=co1-7 THEN 2280
2220 FOR ie=1 TO 14:IF (b(ie)=co1+
1 AND co2=co1+2) OR (b(ie)=co1-1 A
ND co2=co1-2) OR (b(ie)=co1+8 AND
co2=co1+16) OR (b(ie)=co1-8 AND co
2=co1-16) THEN 1750
2230 NEXT
2250 FOR ie=1 TO 2:IF (c(ie)=co1+1
AND co2=co1+2) OR (c(ie)=co1-1 AN
D co2=co1-2) OR (c(ie)=co1+8 AND c
o2=co1+16) OR (c(ie)=co1-8 AND co2
=co1-16) THEN 1750
2260 NEXT
2270 GOTO 1950
2280 FOR iz=1 TO 14
2290 IF co2=co1+9 AND ((b(iz)=co1+
8 OR c(1)=co1+8 OR c(2)=co1+8) AND
(b(iz)=co1+1 OR c(1)=co1+1 OR c(2
)=co1+1)) THEN 1750
2300 IF co2=co1-9 AND ((b(iz)=co1-
8 OR c(1)=co1-8 OR c(2)=co1-8) AND
(b(iz)=co1-1 OR c(1)=co1-1 OR c(2
)=co1-1)) THEN 1750
2310 IF co2=co1+7 AND ((b(iz)=co1+
8 OR c(1)=co1+8 OR c(2)=co1+8) AND
(b(iz)=co1-1 OR c(1)=co1-1 OR c(2
)=co1-1)) THEN 1750
2320 IF co2=co1-7 AND ((b(iz)=co1-
8 OR c(1)=co1-8 OR c(2)=co1-8) AND
(b(iz)=co1+1 OR c(1)=co1+1 OR c(2
)=co1+1)) THEN 1750
2330 NEXT iz
2340 GOTO 1950
2350
2360 *****
***
2370 ** Deplacement de 3 cases
**
2380 *****
***
2390
2400 IF co2=co1+3 OR co2=co1-3 OR
co2=co1-24 OR co2=co1+24 OR co2=co
1+10 OR co2=co1+6 OR co2=co1-10 OR
co2=co1-6 OR co2=co1+17 OR co2=co
1+15 OR co2=co1-17 OR co2=co1-15 T
HEN 2500 ELSE 1750
2410 GOTO 1950
2420
2430 *****
***
2440 ** Deplacement de 4 cases
**
2450 *****
***
2460
2470 IF co2=co1+4 OR co2=co1-4 OR
co2=co1-32 OR co2=co1+32 OR co2=co
1+25 OR co2=co1+23 OR co2=co1+14 O
R co2=co1+11 OR co2=co1+5 OR co2=c
o1+18 THEN 2500 ELSE 2480
2480 IF co2=co1-18 OR co2=co1-25 O
R co2=co1-23 OR co2=co1-14 OR co2=
co1-11 OR co2=co1-5 THEN 2500 ELSE
1750
2490 GOTO 1950
2500 RESTORE 2570:FOR al=1 TO 24:R
EAD t
2510 FOR ir=1 TO 14
2520 IF lw=1 THEN 2540
2530 IF b(ir)=co1+t OR c(1)=co1+t
OR c(2)=co2+t THEN ar(al)=1:lw=1 E
LSE ar(al)=0:lw=0
2540 NEXT ir
2550 IF lw=1 THEN lw=0
2560 IF ar(al)=1 THEN 2590
2570 DATA 1,2,3,-1,-2,-3,8,16,24,-
8,-16,-24,9,-7,7,-7,15,-15,17,-17,
10,-10,6,-6
2580 ar(al)=0
2590 NEXT al
2600 ON dx(1)-2 GOTO 3030,2610
2610 RESTORE 2660:FOR tq=1 TO 16:R
EAD jy
2620 IF lz=1 THEN fr(tq)=0:GOTO 26
40
2630 IF co2=co1+jy THEN fr(tq)=1:l
z=1 ELSE fr(tq)=0
2640 NEXT tq
2650 lz=0
2660 DATA 4,25,18,11,-4,-5,-14,-23

```

LES AVENTURES DE  
JEAN NEMAR



ÉPISODE D'AUJOURD'HUI:  
JEAN EST DÉPRIMÉ

DOCTEUR, JE SUIS DÉPRIMÉ ET BLASÉ



JE VOUS FAIS L'ORDONNANCE À QUEL NOM?  
JEAN NEMAR

C'EST EN FORGEANT  
QU'ON DEVIENT  
FORT EN JURONS



SERVEUR  
HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

```

,32,-25,-18,-11,-32,5,14,23
2670 gr=1
2680 FOR gt=1 TO 16 STEP 4
2690 IF fr(gt)=1 THEN 2730
2700 gr=gr+3
2710 NEXT gt
2720 GOTO 2750
2730 IF ar(gr)=1 OR ar(gr+1)=1 OR
ar(gr+2)=1 THEN 1750
2740 GOTO 1950
2750 FOR ge=1 TO 16
2760 IF fr(ge)=1 THEN 2770 ELSE NE
XT ge
2770 IF ge>4 THEN 2930
2780 RESTORE 2790:GOTO 2800
2790 DATA 1,7,13,8,9,19,21,2,2,3,4
,3
2800 READ sa1,sa2,sa3,sa4,sa5,sa6,
sa7,sa8,sa9,sa10,sa11,sa12
2810 IF ar(sa1)=1 AND ar(sa2)=1 TH
EN 1750
2820 IF ar(sa3)=1 AND (ar(sa2)=1 O
R ar(sa4)=1 OR ar(sa5)=1) AND fr(s
a9)=1 THEN 1750
2830 IF ar(sa6)=1 AND (ar(sa2)=1 O
R ar(sa4)=1 OR ar(sa5)=1) AND fr(s
a9)=1 THEN 1750
2840 IF ar(sa1)=1 AND (ar(sa4)=1 O
R ar(sa5)=1) AND fr(sa9)=1 THEN 17
50
2850 IF ar(sa3)=1 AND (ar(sa1)=1 O
R ar(sa8)=1 OR ar(sa12)=1) AND fr(
sa11)=1 THEN 1750
2860 IF ar(sa3)=1 AND (ar(sa1)=1 O
R ar(sa8)=1 OR ar(sa7)=1) AND (ar(
sa2)=1 OR ar(sa4)=1 OR ar(sa6)=1)
THEN 1750
2870 IF ar(sa7)=1 AND ((ar(sa3)=1
OR ar(sa4)=1 OR ar(sa6)=1) OR ar(2
)=1) AND fr(sa10)=1 OR ((ar(sa1)=
1 OR ar(sa8)=1 OR ar(sa12)=1) AND
fr(sa11)=1)) THEN 1750
2880 IF ar(sa8)=1 AND ar(sa2)=1 AN
D (fr(sa10)=1 OR fr(sa11)=1) THEN
1750
2890 IF ar(sa2)=1 AND ((ar(sa8)=1
OR ar(sa12)=1) AND fr(sa11)=1) THE
N 1750
2900 IF ar(sa8)=1 AND (ar(sa4)=1 O
R ar(sa6)=1) AND fr(sa10)=1 THEN 1
750
2910 IF ar(sa1)=1 AND ((ar(sa4)=1
OR ar(sa6)=1) AND fr(sa10)=1) THEN
1750
2920 GOTO 1950
2930 IF ge>9 THEN 2960
2940 RESTORE 2950:GOTO 2800
2950 DATA 10,1,16,2,3,24,18,11,6,7
,8,12
2960 IF ge>13 THEN 2990
2970 RESTORE 2980:GOTO 2800
2980 DATA 4,10,14,11,12,20,22,5,10
,11,12,6
2990 RESTORE 3000:GOTO 2800
3000 DATA 7,4,15,5,6,23,17,8,14,15
,16,9
3010
3020 *****
***
3030 * Test deplacement de 3 cas
es *
3040 *****
***
3050
3060 RESTORE 3110:FOR tq=1 TO 12:R
EAD jy
3070 IF lz=1 THEN fr(tq)=0:GOTO 30
90
3080 IF co2=co1+jy THEN fr(tq)=1:l
z=1 ELSE fr(tq)=0
3090 NEXT tq
3100 lz=0
3110 DATA 24,17,10,3,-8,-15,-24,-1
7,-10,-3,6,15
3120 gr=1
3130 FOR gt=1 TO 12 STEP 4
3140 IF fr(gt)=1 THEN 3200
3150 gr=gr+3
3160 NEXT gt
3170 GOTO 3200
3180 IF ar(gr)=1 OR ar(gr+1)=1 THE
N 1750
3190 GOTO 1950
3200 ge=1
3210 FOR ge=1 TO 12
3220 IF fr(ge)=1 THEN 3230 ELSE NE
XT ge
3230 IF ge>3 THEN 3320
3240 RESTORE 3250:GOTO 3260
3250 DATA 1,2,13,7,8,2,3
3260 READ sa1,sa2,sa3,sa4,sa5,sa6,
sa7
3270 IF ar(sa1)=1 AND ar(sa4)=1 TH
EN 1750
3280 IF ar(sa1)=1 AND ar(sa5)=1 AN
D fr(sa6)=1 THEN 1750
3290 IF ar(sa2)=1 AND ar(sa4)=1 AN
D fr(sa7)=1 THEN 1750

```

```

3300 IF ar(sa3)=1 AND ((ar(sa1)=1
OR ar(sa2)=1) AND fr(sa7)=1) OR (
ar(sa4)=1 OR ar(sa5)=1) AND fr(sa
6)=1) THEN 1750
3310 GOTO 1950
3320 IF ge>7 THEN 3350
3330 RESTORE 3340:GOTO 3260
3340 DATA 10,11,16,1,2,5,6
3350 IF ge>10 THEN 3380
3360 RESTORE 3370:GOTO 3260
3370 DATA 4,5,14,10,11,8,9
3380 RESTORE 3390:GOTO 3260
3390 DATA 7,8,15,4,5,11,12
3400 ORIGIN 0,0
3410 GOSUB 4440
3420 IF df=1 THEN 3440
3430 TAG:PLOT X1(I),Y1(I),0:PRINT
";PLOT X1(I),Y1(I)-16,0:PRINT
";X1(I)=X1(IZ):Y1(I)=Y1(IZ):GOTO
3800
3440 TAG:PLOT X2(I),Y2(I),0:PRINT
";PLOT X2(I),Y2(I)-16,0:PRINT
";X2(I)=X1(IZ):Y2(I)=Y1(IZ):GOTO
3800
3450
3460 *****
3470 ** I N P U T **
3480 *****
3490
3500 PEN 3:GOTO 3530
3510 yy1=yy1+1
3520 RETURN
3530 IF J1=1 THEN XX1=2:YT1=YY1 EL
SE XX1=8:YT1=YY2
3540 LOCATE xx1,yt1:PRINT">"
3550 RESTORE 3570:FOR I=0 TO 7:REA
D JI:IF INKEY(JI)=0 THEN 3580 ELSE
NEXT
3560 GOTO 3530
3570 DATA 69,54,62,61,58,53,52,44
3580 LOCATE xx1,yt1:PRINT CHR$(I+6
5):XX1=XX1+1:UY1=I
3590 RESTORE 3610:FOR I=0 TO 8:REA
D JI:IF INKEY(JI)=0 OR INKEY(ij
)=0 THEN 3620 ELSE NEXT
3600 GOTO 3590
3610 DATA 64,13,65,14,57,5,56,20,4
9,12,48,4,41,10,40,11,79,79
3620 IF I=8 THEN LOCATE XX1-1,YT1:
PRINT "":XX1=XX1-1:GOTO 3530
3630 LOCATE xx1,yt1:PRINT CHR$(I+4
9):"-":XX1=XX1+2:UY2=I
3640 RESTORE 3660:FOR I=0 TO 8:REA
D JI:IF INKEY(JI)=0 THEN 3670 ELSE
NEXT
3650 GOTO 3640
3660 DATA 69,54,62,61,58,53,52,44,
79
3670 IF I=8 THEN LOCATE XX1-2,YT1:
PRINT "":XX1=XX1-2:GOTO 3590
3680 LOCATE xx1,yt1:PRINT CHR$(I+6
5):XX1=XX1+1:UY3=I
3690 RESTORE 3710:FOR I=0 TO 8:REA
D JI:IF INKEY(JI)=0 OR INKEY(ij
)=0 THEN 3720 ELSE NEXT
3700 GOTO 3690
3710 DATA 64,13,65,14,57,5,56,20,4
9,12,48,4,41,10,40,11,79,79
3720 IF I=8 THEN LOCATE XX1-1,YT1:
PRINT "":XX1=XX1-1:GOTO 3640
3730 LOCATE xx1,yt1:PRINT CHR$(I+4
9):UY4=I
3740 IF J1=1 THEN 3510
3750 YY2=YY2+1
3760 IF yy2=24 THEN yy2=6:WINDOW
#0,8,13,6,25:CLS #:WINDOW #0,2,6,
6,25:CLS #:WINDOW #0,1,40,1,25:yy
1=6
3770 RETURN
3780
3790 *****
****
3800 ** AFFICHAGE NOUVELLE PIEC
E **
3810 *****
****
3820
3830 GOSUB 4420
3840 IF J2=1 THEN J2=0:J1=1:GOTO 3
880
3850 J1=0:J2=1
3860 IF DF=1 THEN DF=0:GOTO 4010
3870 GOTO 3890
3880 IF DF=1 THEN DF=0:GOTO 4070 E
LSE GOTO 3950
3890 TAG:ORIGIN 0,0
3900 dx=INT(RND*4)+1:DX(I)=DX:PLOT
x1(i),y1(i),3:ON dx GOTO 3910,392
0,3930,3940
3910 PRINT"ef";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,3:PRINT"ab";:GOTO 4130
3920 PRINT"gh";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,3:PRINT"ab";:GOTO 4130
3930 PRINT"ij";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,3:PRINT"ab";:GOTO 4130
3940 PRINT"kl";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,3:PRINT"ab";:GOTO 4130
3950 TAG:ORIGIN 0,0

```

```

3960 dx=INT(RND*4)+1:DX(I)=DX:PLOT
x1(i),y1(i),2:ON dx GOTO 3970,398
0,3990,4000
3970 PRINT"mn";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,2:PRINT"qr";:GOTO 4130
3980 PRINT"mn";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,2:PRINT"st";:GOTO 4130
3990 PRINT"mn";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,2:PRINT"uv";:GOTO 4130
4000 PRINT"mn";:PLOT x1(i),y1(i)-1
6,2:PRINT"wx";:GOTO 4130
4010 TAG:ORIGIN 0,0
4020 dx=INT(RND*2)+1:DX1=DX:PLOT x
2(1),y2(1),3:ON dx GOTO 4030,4040,
4050,4060
4030 PRINT"ef";:PLOT x2(1),y2(1)-1
6,3:PRINT"cd";:GOTO 4130
4040 PRINT"gh";:PLOT x2(1),y2(1)-1
6,3:PRINT"cd";:GOTO 4130
4050 PRINT"ij";:PLOT x2(1),y2(1)-1
6,3:PRINT"cd";:GOTO 4130
4060 PRINT"kl";:PLOT x2(1),y2(1)-1
6,3:PRINT"cd";:GOTO 4130
4070 TAG:ORIGIN 0,0
4080 dx=INT(RND*2)+1:dx2=dx:PLOT x
2(2),y2(2),2:ON dx GOTO 4090,4100,
4110,4120
4090 PRINT"op";:PLOT x2(2),y2(2)-1
6,2:PRINT"qr";:GOTO 4130
4100 PRINT"op";:PLOT x2(2),y2(2)-1
6,2:PRINT"st";:GOTO 4130
4110 PRINT"op";:PLOT x2(2),y2(2)-1
6,2:PRINT"uv";:GOTO 4130
4120 PRINT"op";:PLOT x2(2),y2(2)-1
6,2:PRINT"wx";:GOTO 4130
4130 TAGOFF:GOSUB 3470:GOTO 1820
4140
4150 *****
**
4160 ** D E P L A C E M E N T
**
4170 *****
**
4180
4190 D(CO1)=0:IF J1=1 THEN D(CO2)=
1 ELSE D(CO2)=2
4200 TAG:ORIGIN 0,0:IF df=1 THEN 4
230
4210 B(I)=A(CO2)
4220 PLOT X1(I),Y1(I),0:PRINT "":
PLOT X1(I),Y1(I)-16,0:PRINT "":
X1(I)=X(MB2):Y1(I)=(7-MB3):GOTO 3
800
4230 C(I)=A(CO2):TAG:PLOT X2(I),Y2
(I),0:PRINT "":PLOT X2(I),Y2(I)-
16,0:PRINT "":X2(I)=X(MB2):Y2(I)
=Y(7-MB3):GOTO 3800
4240
4250 *****
4260 ** F I N D U J E U **
4270 *****
4280
4290 MODE 1:TAGOFF:SYMBOL AFTER 0:
INK 1,26:INK 2,24,5:INK 3,5,24
4300 LOCATE 14,3:PEN 3:PRINT" S H O
G U N":LOCATE 14,4:PRINT"-----"
4310 IF j1=1 THEN 4340
4320 LOCATE 1,10:PEN 1:PRINT NOM1$
;" vous avez ";PEN 3:PRINT"P E R
D U . . ."
4330 LOCATE 1,15:PEN 1:PRINT NOM2$
;" vous avez ";PEN 2:PRINT"G A G
N E . . .":GOTO 4360
4340 LOCATE 1,10:PEN 1:PRINT NOM2$
;" vous avez ";PEN 3:PRINT"P E R
D U . . ."
4350 LOCATE 1,15:PEN 1:PRINT NOM1$
;" vous avez ";PEN 2:PRINT"G A G
N E . . .":GOTO 4360
4360 LOCATE 10,22:PEN 3:PRINT"Vou
ez-vous rejouer ?"
4370 GOSUB 4480
4380 IF INKEY(34)<>-1 THEN RUN
4390 IF INKEY(46)<>-1 THEN CLS:PEN
2:LOCATE 10,13:PRINT"D O M M A G
E . . .":GOTO 4410
4400 GOTO 4380
4410 IF INKEY(66)<>-1 THEN END ELS
E 4410
4420 FOR IY=90 TO 160 STEP 30:SOU
ND 1,IY,12,15:NEXT
4430 RETURN
4440 FOR IY=160 TO 90 STEP -30:SO
UND 1,IY,12,15:NEXT
4450 RETURN
4460
4470 *****
4480 ** M U S I Q U E **
4490 *****
4500
4510 RESTORE 4520:FOR id=1 TO 9:RE
AD sw,x2,qa:SOUND 1,sw,x2,qa:NEXT
4520 DATA 180,100,14,140,50,15,180
,100,14,140,50,15,80,30,13,70,40,1
4,90,50,15,180,50,14,140,50,15
4530 RETURN

```

# BURGLY

Malgré la poursuite inlassable des gardiens du château, Burgly s'obstinait dans sa quête éperdue...

Christophe MARIEZ

## Mode d'emploi :

Sauvegardez à la suite ces deux programmes. Pour une sauvegarde sur cassette, supprimez le "B" spécifique au lecteur de disquette à la ligne 5010 du premier programme. Ce dernier implante le langage machine et affiche pour chaque routine : la somme de datas obtenue, celle que l'on doit obtenir et le titre de la routine en question. Si une erreur est détectée, répondez "N" à la question "OK ?" et corrigez

cette erreur. Répondez "O" dans le cas contraire, le programme principal "BURGLY" est alors chargé et lancé automatiquement.

Votre personnage se déplace à l'aide du joystick dans le port 2, ou par les touches A (haut), Z (bas), K (gauche) et L (droite). Le niveau de jeu choisi détermine le nombre de poursuivants (1 à 4). Le départ des boules est provoqué par le passage de Burgly à un carrefour, sauf si une ou deux boules sont encore en mouvement. Burgly doit s'emparer des épées et des fioles. Ce travail effectué, il passe au niveau supérieur (4 niveaux).

- Une épée rapporte 50 points.
- Une fiole rapporte 100 points.
- Le nombre d'objets ramassés s'affiche à droite de l'écran. Le score, quant à lui, ne s'affiche qu'en fin de partie.

# COMMODORE 64

L'AGENT N'A PAS D'ODEUR



SERVEUR HEDDOGICIEL

3015 + HQ PUIS ENVOI

## LISTING 1

```

10 REM *****
20 REM * BURGLY *
30 REM * COMMODORE 64 *
40 REM *CHRISTOPHE MARIEZ*
50 REM *****
90 RESTORE:PRINT"O"
-----
110 REM----- TRANSFERT DE
ZONE
120 REM-----
-----
125 T=0
130 FORI= 29184 TO 29228 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
135 PRINTT;" 6337;" TRANSFERT"
140 DATA162,4,160,0,185,195,155,15
3,0,220,136,208,247,238,6
150 DATA114,238,9,114,202,208,236,
162,4,160,0,185,220,159,153
160 DATA0,8,136,208,247,238,28,114
,238,31,114,202,208,236,96
200 REM-----
-----
210 REM----- INTRODU
CTION
220 REM-----
-----
225 T=0
230 FORI= 19968 TO 20282 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
235 PRINTT;39733;"INTRO"
240 DATA169,0,141,21,208,169,72,14
1,0,208,169,107,141,1,208
250 DATA169,103,133,253,169,5,133,
254,174,188,2,165,253,24,105
260 DATA0,133,253,165,254,105,0,1
33,254,173,1,208,24,105,16
270 DATA141,1,208,202,208,231,169,
1,141,16,208,141,21,208,169
280 DATA32,160,0,145,253,32,0,112,
162,16,32,0,96,206,0
290 DATA208,202,208,247,162,238,17
3,1,208,201,139,240,18,48,2
300 DATA162,206,142,100,78,162,16,
52,0,96,206,1,208,202,208
310 DATA247,162,40,32,0,96,206,0,2
08,202,208,247,162,16,32
320 DATA0,96,206,1,208,202,208,247
,162,16,206,0,208,32,0
330 DATA96,202,208,247,169,0,141,1
6,208,162,96,206,0,208,32
340 DATA0,96,202,208,247,173,0,208
,141,2,208,173,1,208,141
350 DATA3,208,169,162,133,253,169,
5,133,254,169,60,141,16,208
360 DATA169,40,141,4,208,141,6,208
,141,0,208,141,0,208,169
370 DATA139,141,5,208,141,7,208,14
1,9,208,141,11,208,24,169
380 DATA2,141,185,2,174,186,2,46,1
85,2,173,185,2,13,21
390 DATA208,141,21,208,202,208,241
,162,24,32,0,96,206,4,208
400 DATA206,6,208,206,8,208,206,10
,208,202,208,238,162,80,32
410 DATA0,96,206,7,208,206,11,208,
238,5,208,238,9,208,202
420 DATA208,238,162,16,32,0,96,206
,4,208,206,6,208,202,208
430 DATA244,169,48,141,16,208,162,
224,206,4,208,206,6,208,32
440 DATA0,96,202,208,244,32,96,112
,32,0,96,173,30,208,96
500 REM-----
-----
510 REM----- MVT GAR
DIENS
520 REM-----
-----
525 T=0
530 FORI= 20299 TO 20639 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
540 DATA174,30,208,138,106,176,3,1
06,144,11,138,201,64,176,3
550 DATA76,128,96,76,96,96,32,0,96
,173,168,2,240,13,162
560 DATA1,160,1,136,208,253,202,20
8,248,76,44,80,169,254,133
570 DATA169,238,167,2,173,167,2,20
1,7,208,17,169,3,141,167
580 DATA2,162,0,173,169,2,208,2,16
2,1,142,169,2,174,167
590 DATA2,160,2,230,169,136,208,25
1,202,208,246,173,169,2,208
600 DATA65,169,1,141,169,2,169,48,
141,168,2,173,16,208,106
610 DATA144,15,174,167,2,173,16,20
8,106,202,208,252,176,18,76

```

```

620 DATA14,80,174,167,2,173,16,208
,106,202,208,252,144,3,76
630 DATA3,80,32,208,80,144,53,208,
40,32,216,80,208,12,76
640 DATA234,80,234,234,234,169
,0,141,169,2,169,32,141,168
650 DATA2,32,216,80,144,46,208,33,
32,208,80,208,174,76,234
660 DATA0,234,234,234,169,255,133
,241,169,0,133,242,76,44,80
670 DATA169,1,133,241,169,0,133,24
2,76,44,80,169,0,133,241
680 DATA169,255,133,242,76,44,80,1
69,0,133,241,169,1,133,242
690 DATA206,189,2,173,189,2,240,13
,162,1,160,1,136,208,253
700 DATA202,208,248,76,156,80,169,
8,141,189,2,160,0,177,169
710 DATA24,101,241,145,169,201,255
,208,28,56,169,254,141,185,2
720 DATA174,167,2,202,46,185,2,202
,208,250,173,16,208,45,185
730 DATA2,141,16,208,76,140,80,201
,0,208,25,24,169,1,141
740 DATA185,2,174,167,2,202,46,185
,2,202,208,250,173,16,208
750 DATA13,185,2,141,16,208,230,16
9,160,0,177,169,24,101,242
760 DATA145,169,198,169,206,168,2,
76,248,81,96
770 FORI= 20688 TO 20722 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
775 PRINTT;47033;"GARDIENS"
780 DATA160,0,177,169,205,0,208,96
,160,0,230,169,177,169,198
790 DATA169,205,1,208,96,0,0,0,0,0
,0,169,0,133,241,133
795 DATA242,76,44,80
800 REM-----
-----
810 REM----- MVT B
OULES
820 REM-----
-----
825 T=0
830 FORI= 20984 TO 21573 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
835 PRINTT;81702;"BOULES"
840 DATA173,176,2,240,13,160,1,162
,1,202,208,253,136,208,248
850 DATA76,147,83,173,171,2,240,3,
76,240,89,165,253,133,247
860 DATA165,254,133,248,165,247,24
,105,216,133,247,165,248,105,255
870 DATA133,248,160,0,177,247,201,
74,240,235,201,76,208,29,169
880 DATA1,141,172,2,173,0,208,141,
12,208,169,51,141,13,208
890 DATA169,112,141,177,2,169,3,14
1,178,2,76,142,82,165,253
900 DATA133,247,165,254,133,248,16
5,247,24,105,40,133,247,165,248
910 DATA105,0,133,248,160,0,177,24
7,201,74,240,235,201,76,240
920 DATA3,76,240,89,169,255,141,17
2,2,173,0,208,141,12,208
930 DATA169,227,141,13,208,169,144
,141,177,2,169,252,141,178,2
940 DATA173,16,208,106,144,6,42,9,
64,76,157,82,42,41,191
950 DATA141,16,208,165,253,133,249
,165,254,133,250,165,249,24,105
960 DATA255,133,249,165,250,105,25
5,133,250,160,0,177,249,201,74
970 DATA240,235,201,76,208,37,169,
1,141,173,2,169,24,141,14
980 DATA208,173,1,208,141,15,208,1
69,32,141,179,2,169,0,141
990 DATA180,2,173,16,208,41,127,14
1,16,208,76,44,83,165,253
1000 DATA133,249,165,254,133,250,1
65,249,24,105,1,133,249,165,250
1010 DATA105,0,133,250,160,0,177,2
49,201,74,240,235,201,76,240
1020 DATA3,76,240,89,169,255,141,1
73,2,169,24,141,14,208,173
1030 DATA1,208,141,15,208,169,224,
141,179,2,169,255,141,180,2
1040 DATA173,16,208,9,128,141,16,2
08,173,21,208,9,192,141,21
1050 DATA208,162,66,173,172,2,201,
1,240,1,232,160,0,138,145
1060 DATA247,165,248,24,105,212,13
3,248,234,169,12,160,0,145,247
1070 DATA165,248,56,233,212,133,24
8,169,27,162,66,232,224,68,208
1080 DATA2,162,65,24,105,32,205,15
,208,208,241,160,0,138,145
1090 DATA249,165,250,24,105,212,13
3,250,169,12,160,0,145,249,165
1100 DATA250,56,233,212,133,250,16
9,0,141,176,2,169,176,141,175
1110 DATA2,169,1,141,190,2,206,190
,2,173,190,2,240,13,162

```

```

1120 DATA1,160,1,136,208,253,202,2
08,248,76,240,89,169,3,141
1130 DATA190,2,173,175,2,240,13,17
3,13,208,24,109,172,2,141
1140 DATA13,208,206,175,2,173,14,2
08,24,109,173,2,141,14,208
1150 DATA201,255,208,11,173,16,208
,41,127,141,16,208,76,228,83
1160 DATA201,0,208,8,173,16,208,9,
128,141,16,208,206,176,2
1170 DATA208,3,32,239,83,76,240,89
,165,247,24,109,177,2,133
1180 DATA247,165,248,109,178,2,133
,248,165,249,24,109,179,2,133
1190 DATA249,165,250,109,180,2,133
,250,160,0,169,76,145,247,145
1200 DATA249,165,248,24,105,212,13
3,248,169,1,160,0,145,247,165
1210 DATA248,56,233,212,133,248,16
5,250,24,105,212,133,250,169,1
1220 DATA160,0,145,249,165,250,56,
233,212,133,250,173,21,208,41
1230 DATA63,141,21,208,96
1300 REM-----
-----
1310 REM----- MVT B
URGLY
1320 REM-----
-----
1325 T=0
1330 FORI= 23024 TO 23374 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
1340 DATA206,191,2,173,191,2,240,3
,76,75,79,169,2,141,191
1350 DATA2,173,171,2,240,13,160,1,
162,1,202,208,253,136,208
1360 DATA248,76,244,90,169,1,141,1
71,2,169,0,141,181,2,141
1370 DATA182,2,141,183,2,141,184,2
,173,203,0,234,201,10,208
1380 DATA23,162,0,142,181,2,162,21
6,142,183,2,162,255,142,182
1390 DATA2,142,184,2,162,8,142,171
,2,201,12,208,23,162,0
1400 DATA142,181,2,142,184,2,162,1
,142,182,2,162,40,142,183
1410 DATA2,162,8,142,171,2,201,37,
208,26,162,255,142,181,2
1420 DATA142,183,2,142,184,2,162,0
,142,182,2,162,1,142,170
1430 DATA2,162,8,142,171,2,201,42,
208,26,162,1,142,181,2
1440 DATA142,183,2,162,0,142,182,2
,142,184,2,162,2,142,170
1450 DATA2,162,8,142,171,2,165,253
,24,109,183,2,133,251,165
1460 DATA254,109,184,2,133,252,160
,0,177,251,201,74,240,40,162
1470 DATA1,142,187,2,201,72,240,31
,162,2,142,187,2,201,73
1480 DATA240,22,169,0,141,187,2,14
1,181,2,141,182,2,141,183
1490 DATA2,141,184,2,169,1,141,171
,2,162,2,173,170,2,201
1500 DATA1,240,2,162,1,138,73,255,
45,21,208,141,21,208,13
1510 DATA170,2,141,21,208,173,0,20
8,24,109,181,2,141,0,208
1520 DATA141,2,208,201,255,208,11,
173,16,208,41,252,141,16,208
1530 DATA76,28,91,201,0,208,8,173,
16,208,9,3,141,16,208
1540 DATA173,1,208,24,109,182,2,14
1,1,208,141,3,208,206,171
1550 DATA2,208,26,165,253,24,109,1
83,2,133,253,165,254,109,184
1560 DATA2,133,254,173,187,2,201,1
,240,28,201,2,240,56,76
1570 DATA75,91,76,75,79,0
1580 FORI= 23392 TO 23534 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
1585 PRINTT;53904;"BURGLY"
1590 DATA32,64,96,169,21,133,163,1
69,5,133,164,32,208,91,76
1600 DATA158,91,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0
1610 DATA0,32,64,96,169,245,133,
163,169,6,133,164,32,208
1620 DATA91,76,158,91,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0
1630 DATA0,0,169,74,160,0,145,253,
165,254,24,105,212,133,254
1640 DATA169,9,145,253,165,254,56,
233,212,133,254,169,0,141,187
1650 DATA2,198,166,240,9,32,0,96,7
6,197,91,76,75,79,96
1660 DATA0,0,0,0,0,0,0,1,177,1
63,201,57,208,17
1670 DATA169,48,145,163,160,0,177,
163,201,32,208,5,169,49,76
1680 DATA236,91,170,232,138,145,16
3,96
1700 REM-----
-----

```

```

1710 REM----- R
ETOUR
1720 REM-----
-----
1725 T=0
1730 FORI= 24054 TO 24328 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
1735 PRINTT;34877;"RETOUR"
1740 DATA32,0,112,169,2,141,21,208
,173,0,208,201,8,208,3
1750 DATA76,115,94,173,183,2,201,2
16,208,14,162,8,238,3,208
1760 DATA32,0,96,202,208,247,76,11
5,94,201,40,208,14,162,8
1770 DATA206,3,208,32,0,96,202,208
,247,76,115,94,201,255,208
1780 DATA25,162,8,238,2,208,32,0,9
6,202,208,247,162,16,238
1790 DATA3,208,32,0,96,202,208,247
,76,115,94,169,1,141,21
1800 DATA208,162,8,206,0,208,32,0,
96,202,208,247,162,16,238
1810 DATA1,208,32,0,96,202,208,247
,173,0,208,141,2,208,173
1820 DATA1,208,141,3,208,169,2,141
,21,208,173,2,208,201,16
1830 DATA240,18,201,255,208,5,169,
2,141,16,208,238,2,208,32
1840 DATA0,96,76,120,94,173,3,208,
201,139,240,22,162,238,144
1850 DATA2,162,206,142,161,94,206,
3,208,32,0,96,173,3,208
1860 DATA201,139,208,243,162,40,23
8,2,208,32,0,96,202,208,247
1870 DATA173,188,2,201,2,240,20,16
2,206,144,2,162,238,142,203
1880 DATA94,162,16,206,3,208,32,0,
96,202,208,247,162,16,238
1890 DATA2,208,32,0,96,202,208,247
,169,103,133,253,169,5,133
1900 DATA254,174,188,2,165,253,24,
105,80,133,253,165,254,105,0
1910 DATA133,254,202,208,240,169,0
,141,21,208,160,0,169,75,145
1920 DATA253,32,96,112,96
2000 REM-----
-----
2010 REM----- B
OUCLE
2020 REM-----
-----
2025 T=0
2030 FORI= 24576 TO 24588 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
2035 PRINTT;" 2244;" BOUCLE"
2040 DATA138,162,8,160,255,136,208
,253,202,208,248,170,96
2100 REM-----
-----
2110 REM----- B
RUIES
2120 REM-----
-----
2125 T=0
2130 FORI= 24608 TO 24734 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
2135 PRINTT;14052;"BRUIES"
2140 DATA169,0,141,4,212,169,15,14
1,24,212,169,25,141,5,212
2150 DATA169,12,141,6,212,169,129,
141,4,212,169,5,141,1,212
2160 DATA96,0,169,0,141,4,212,169,
15,141,24,212,169,41,141
2170 DATA5,212,169,12,141,6,212,16
9,17,141,4,212,169,150,141
2180 DATA1,212,96,0,169,0,141,18,2
12,169,15,141,24,212,169
2190 DATA1,141,19,212,169,12,141,
20,212,169,33,141,18,212,169
2200 DATA6,141,15,212,96,0,169,0,1
41,11,212,169,15,141,24
2210 DATA212,169,169,141,12,212,16
9,15,141,13,212,169,129,141,11
2220 DATA212,169,3,141,8,212,96
2300 REM-----
-----
2310 REM----- PONT
2320 REM-----
-----
2325 T=0
2330 FORI= 28672 TO 28826 :READA:T=
T+A:POKEI,A:NEXT
2335 PRINTT;15087;"PONT"
2340 DATA169,8,141,217,217,141,218
,217,141,219,217,141,220,217,141
2350 DATA1,218,141,2,218,141,3,218
,141,4,218,141,41,218,141
2360 DATA2,218,141,43,218,141,44,
218,169,77,141,217,5,141,219
2370 DATA5,141,41,6,141,43,6,169,7
8,141,218,5,141,220,5

```



# L'ANTRE

Au 12<sup>ème</sup> siècle, dans un sinistre château de la forêt noire, le maléfique mais génial comte de Beafsaignant s'apprête à chambouler le futur (le monde où nous vivons) en modifiant le passé. Qu'advient-il du futur qui est notre présent, si le passé qui a été n'est plus ce qu'il fut ?.. Bref, vous êtes chargé de mettre un terme à cette machination temporelle.

Vincent BAUCHET



LE FUTUR, C'EST EXELVISION EXL 100  
COMME LE PASSÉ.  
PERSONNE NE  
PEUT LE  
MODIFIER



TU PRENDS  
LA PILULE?



QUI SE  
RESSEMBLE,  
S'EMMERDE  
ENSEMBLE



## SUITE DU N°162

```

2950 CALL EFF
2960 PRINT "Vous découvrez, colle au tableau un"
2970 PRINT "PARCHEMIN"
2980 CALL QFV
2990 PRINT "1 Vous le lisez":PRINT "2 Vous Poursuivez votre recherche"
3000 A$=KEY$:IF A$="2"THEN 2640
3010 RANDOMIZE:IF INTRND(2)=1 THEN 3060
3020 CALL EFF:PRINT "Vous le lisez et ressentez une étrange"
3030 PRINT "impression,vous vous asphixiez,vos"
3040 PRINT "Points d'endurance sont divisés Par 2":EN=INT(EN/2)
3050 PAUSE 5:GOTO 2640
3060 CALL EFF:PRINT "Vous le lisez et ressentez aussitot"
3070 PRINT "une sensation de bien être qui double vos Points d'endurances"
3080 EN=INT(EN*2):PAUSE 4:GOTO 2640
3090 CALL EFF:IF LUM<1 THEN 3150
3100 PRINT "Vous regardez à l'intérieur de la chemin"
3110 PRINT "ee et allumez votre bougie,vous découv-"
3120 PRINT "ez des barres de fer qui servent d'éche"
3130 PRINT "lons,vous montez":CALL COLOR("0CB"):PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE"
3140 A$=KEY$:GOTO 5410
3150 PRINT "Vous inspectez la cheminée et penchez"
3160 PRINT "votre tête à l'intérieur,une chauve-"
3170 PRINT "souris vampire se colle sur votre visageet vous ne Pouvez rien voir"
3180 PRINT "Vous Perdez 2 Pts d'endurance":EN=EN-2:CALL COLOR("0CB")
3190 PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE":A$=KEY$:MON$="VAMPIRE VOLANT"
3200 CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
3210 CALL EFF:CALL COMBAT(EN,HA,MON$,S2$,S3$)
3220 GOTO 2670
3230 !
3240 ! SALLE 5
3250 !
3260 CALL COLOR("1WB"):FOR Y=9 TO 2 STEP -1:LOCATE (Y,9):PRINT "2":PAUSE .2
3270 LOCATE (Y,9):PRINT " " :NEXT Y:EN=EN-2
3280 CLS:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$):CALL COLOR("1RB")
3290 DATA "AAAAAAAAAAAA"
3300 DATA "AAAAAAAAAAAA"
3310 DATA " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ "
3320 DATA " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ "
3330 DATA " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ "
3340 DATA " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ "
3350 DATA " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ "
3360 DATA " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ "
3370 DATA " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ "
3380 RESTORE 3290:FOR Y=1 TO 9:READ A$:LOCATE (Y,2):PRINT A$:NEXT
3390 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (9,8):PRINT "2":CALL EFF
3400 PRINT "Vous êtes tombe dans une fosse garnie de"
3410 PRINT "pieux,vous Perdez 2 Pts d'endurance"
3420 PRINT "Cette fosse a déjà fait beaucoup de vic-"
3430 PRINT "times Parmi les Gardes,cependant vous"
3440 PRINT "remarquez un cadavre d'homme en decompo-"
3450 PRINT "sition.Un Pieux s'érige de son thorax"
3460 PRINT "et une violente odeur,vous fait tourner la tête":CALL QFV
3470 PRINT "1 Fouiller un garde"
3480 PRINT "2 Fouiller l'homme"
3490 IF COR=1 THEN PRINT "3 Lancer la corde"
3500 IF CH=0 OR EN=0 THEN 3730
3510 A$=KEY$
3520 IF A$="3"AND COR=1 THEN 3690
3530 IF A$<>"1"THEN 3620
3540 CALL EFF:CHA=INTRND(12):IF CHA<CH THEN 3570
3550 PRINT "L'odeur devient très forte,vous vacillezet Perdez 3 Pts "
3560 PRINT "d'endurance":EN=EN-3:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$):PAUSE 3
3570 CALL EFF:CH=CH-1:CHA=INTRND(12):IF CHA<CH THEN 3610
3580 PRINT "Vous trouvez dans une Poche une fiole"
3590 PRINT "de serum contre les morsures de serpent":FIOLE=1:CH=CH-1
3600 PAUSE 3:GOTO 3280
3610 PRINT "Vous ne trouvez rien sur lui":CH=CH-1:PAUSE 3:GOTO 3280
3620 IF CLE(5)=0 THEN 3660
3630 IF CLE(5)>1 THEN 3610 ELSE CALL EFF
3640 LOCATE (11,1):PRINT "Vous avez de la chance vous trouvez une clef"
3650 CH=CH+1:OB$=OB$$:clef=CLE(5)=0:PAUSE 4:CL=1:GOTO 3280
3660 IF PAR(5)>1 THEN 3610 ELSE CALL EFF
3670 LOCATE (11,1):PRINT "Vous avez de la chance vous trouvez un Parchemin"
3680 CH=CH+1:OB$=OB$$:Parchemin=PAR(5)=0:PA=1:PAUSE 3:GOTO 3280
3690 CALL EFF:PRINT "Vous lancez la corde ,et vous vous"
3700 PRINT "hissez hors du Piege,Vous continuez votre chemin"
3710 PRINT "Vous avez le choix entre 2 directions":CALL QFV:PRINT "1 Ouest"
3720 PRINT "2 Est":A$=KEY$:IF A$="2"THEN 5520 ELSE 5970
3730 CALL EFF:PRINT "Vous n'avez pas l'objet nécessaire Pour"
3740 PRINT "sortir de la fosse , vous mourez de fain"
3750 PRINT "et nourissez les vers qui Pullulent dans Piege. ADIEU !!!"
3760 END
3770 !
3780 ! SALLE 6
3790 !
3800 CLS
3810 DATA "MMMMMMMMMMMMMMMM"
3820 DATA " SOS S "
3830 DATA "SO OS R O"
3840 DATA "O O S S"
3850 DATA "O QVVVVVVVV"
3860 DATA " ! "
3870 CALL COLOR("1MB")
3880 RESTORE 3810:FOR Y=1 TO 6:READ A$:LOCATE (Y,2):PRINT A$:NEXT
3890 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (3,4):PRINT "$":LOCATE (4,3):PRINT "$$$"
3900 LOCATE (5,3):PRINT "%%"
3910 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (8,4):PRINT "2"
3920 CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
3930 CALL EFF:PRINT "Vous êtes dans un couloir sombre"
3940 PRINT "Vous voyez une Porte entourée de"
3950 PRINT "Pierres,Au Pied de celle-ci se trouve"
3960 PRINT "unebougie qui eclaire seulement la Porte":CALL QFV
3970 PRINT "1 Ouvrir la Porte,celle d'ou vous venez"
3980 PRINT "2 Partir dans la couloir"
3990 IF LUM<1 THEN PRINT "3 Prendre la bougie" ELSE LOCATE (6,3):PRINT " "
4000 A$=KEY$
4010 IF A$="3"THEN LUM=1:GOTO 3770
4020 IF A$="2"THEN 4160
4030 CALL EFF:PRINT "Pour ouvrir cette Porte vous devez trou"
4040 PRINT "ver le code (entre 0 et 999)":RANDOMIZE:COD=INTRND(999):TOU=1
4050 LOCATE (15,1):PRINT "QUEL CHIFFRE PROPOSEZ VOUS ??"
4060 INPUT CODE:TOU=TOU+1
4065 IF CODE=COD THEN GOTO 4120
4070 IF TOU>10 THEN PRINT "Vous n'avez pas trouvez le code,tout exp-lose":END
4080 IF CODE<COD THEN PRINT "TROP GRAND"
4090 IF CODE>COD THEN PRINT "TROP PETIT"
4110 PAUSE 1:GOTO 4050

```

**SERVEUR  
HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI**

```

4120 PRINT "BRAVO !!!!!":CALL SPEECH("L",&S2$):PAUSE 2:CALL GRI:CALL EFF
4130 PRINT "Vous Pouvez aller au nord ou a l'ouest":CALL QFV
4140 PRINT "1 Nord":PRINT "2 Ouest":A$=KEY$
4150 IF A$="1"THEN 3280 ELSE GOTO 2640
4160 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (8,4):PRINT " " :LOCATE (8,13):PRINT "2"
4170 CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$):CALL EFF:IF LUM=1 THEN GOTO 4200
4180 PRINT "Vous aventurez dans le Passage et heur"
4190 PRINT "tez le mur et Perdez 2 Pts d'endurance":EN=EN-2:PAUSE 4:GOTO 3800
4200 PRINT "Vous trouvez une corde,et distinguez un levier sur le mur"
4210 CALL QFV
4220 PRINT "1 Appuyer sur le levier"
4230 PRINT "2 Fouiller le recoin"
4240 PRINT "3 Retourner a la Porte"
4250 IF COR<1 THEN PRINT "4 Prendre la corde"
4260 A$=KEY$
4270 IF A$="3"THEN 3800
4280 IF A$="4"THEN COR=1:GOTO 4170
4290 IF A$="1"THEN CHE=1:GOTO 4390
4300 IF CLE(4)=0 THEN 4330
4310 CALL EFF:PRINT "Vous avez de la chance vous trouvez une"
4320 PRINT "clef":CLE(4)=0:CL=1:CH=CH+1:OB$=OB$$:clef=PAUSE 2:GOTO 4160
4330 IF PAR(4)=0 THEN 4370
4340 CALL EFF:PRINT "Vous avez de la chance vous trouvez un"
4350 PRINT "Parchemin":PAR(4)=0:PA=1:CH=CH+1:OB$=OB$$:Parchemin=PAUSE 2
4360 GOTO 4160
4370 MON$="SERPENT AILE":CALL EFF:CALL COMBAT(EN,HA,MON$,S2$,S3$)
4380 GOTO 4160
4390 CALL COLOR("1MB"):LOCATE (3,14):PRINT "P"
4400 CALL EFF:PRINT "Vous Pressez sur le levier,une Porte"
4410 PRINT "s'ouvre,vous avancez jusqu'a un croisement":CALL QFV
4420 PRINT "1 Aller au nord":PRINT "2 Aller a l'ouest"
4430 PRINT "3 Fouiller l'endroit":A$=KEY$
4440 IF A$="1"THEN 5050
4450 IF A$="2"THEN 5520
4460 CALL EFF:PRINT "Vous trouvez un Parchemin":CALL QFV
4470 PRINT "1 Le lire"
4480 PRINT "2 Aller au nord":PRINT "3 Aller a l'ouest"
4490 PRINT "4 Continuer a chercher":A$=KEY$
4500 IF A$="2"THEN 5050
4510 IF A$="3"THEN 5520
4520 IF A$="4"THEN 4630
4530 CHA=INTRND(12):CALL EFF:IF CHA<CH THEN 4570
4540 PRINT "Vous venez de lire le Poeme a la mort"
4550 PRINT "Vous êtes Pris de convulsions et dans un"
4560 PRINT "moment de folie,vous Plongez votre epee dans votre Poitrine":END
4570 PRINT "Vous lisez le texte suivant:"
4580 PRINT "Méfie toi homme du futur,le vierle"
4590 PRINT "est dangereux,et rien ne Pourra te sauver"
4600 PRINT "sauf le recueil des efdinbm escri Par":TOU=INTRND(68)+54
4610 PRINT "dwdkührhnm ,aPuis sur le ",TOU," et tu seras libre"
4620 CALL COLOR("0CB"):PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE":A$=KEY$:GOTO 4460
4630 CALL EFF:PRINT "Vous trouvez un Passage vers une Piece"
4640 PRINT "Vous avancez":PAUSE 4
4650 !
4660 ! SALLE 7
4670 !
4680 CLS:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$):CALL COLOR("1WB")
4690 DATA "AAAAAAAAAAAA"
4700 DATA "AAA.....AAA"
4710 DATA "AAA.D...D.AAA"
4720 DATA "AAA.....AAA"
4730 DATA "AAA.....AAA"
4740 DATA "AAA.....AAA"
4750 RESTORE 4690:FOR Y=1 TO 6:READ A$:LOCATE (Y,2):PRINT A$:NEXT
4760 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (5,12):PRINT "Q":LOCATE (3,6):PRINT "D"
4761 LOCATE (3,10):PRINT "D"
4770 CALL EFF:PRINT "Vous êtes dans une Piece circulaire,vous"
4780 PRINT "voyez un levier":CALL QFV
4790 PRINT "1 Abaisser le levier"
4800 IF AIL=0 AND EP=0 THEN PRINT "2 Fouiller la Piece"
4810 A$=KEY$
4820 IF A$="2"AND AIL=0 AND EP=0 THEN 4890
4821 CALL COLOR("1WB"):LOCATE (5,12):PRINT "P"
4830 IF A$=CHR$(TOU)THEN 5010
4840 CHA=INTRND(12):IF CHA<CH THEN 4870
4850 CALL EFF:PRINT "Vous abaissez le levier,et soudain le"
4860 PRINT "Plafond s'écroule,vous mourez sans souf-frir ADIEU !!!!!":END
4870 CALL EFF:PRINT "Le sol se derobe sous vos Pieds":CH=INT(CH/2)
4880 PRINT "Vous atterrissez devant la Porte du chateau":PAUSE 5:GOTO 980
4890 CALL EFF:PRINT "Vous fouillez la Piece et au bout de"
4900 PRINT "plusieurs minutes de recherches vous"
4910 PRINT "découvrez un coffre:il contient une epeeet curieusement de l'ail"
4920 PRINT "Vous Pouvez Prendre l'epee,si vous"
4930 PRINT "Prenez l'ail vos Points d'endurance seront divisés Par 2"
4940 CALL QFV
4950 IF EP=0 THEN PRINT "1 Prendre l'epee"
4955 IF AIL=0 THEN PRINT "2 Prendre l'ail"
4960 PRINT "3 Retour devant le levier":A$=KEY$
4970 IF A$="1"THEN HA=HA+5:EP=1
4980 IF A$="2"THEN AIL=1:EN=INT(EN/2)
4990 IF A$<>"3"THEN 4890
5000 GOTO 4680
5010 CALL EFF:PRINT "Vous touvez le Passage Pour sortir":EP=0
5020 FOR Y=6 TO 2 STEP -1:LOCATE (Y,5):PRINT " " :PAUSE .5:NEXT
5030 LOCATE (12,1):CALL QFV:PRINT "1 Nord":PRINT "2 Ouest":A$=KEY$
5040 IF A$="2"THEN 5520
5050 !
5060 ! SALLE 8
5070 !
5080 CLS:CHE=1:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$):CALL COLOR("1RB")
5090 DATA " abcd"
5100 DATA " efgh"
5110 DATA " ijkl"
5120 DATA " ..mn.. "
5130 DATA " ...31..."
5140 DATA " ...31..."
5150 DATA " ...31..."
5160 RESTORE 5090:FOR Y=3 TO 9:READ A$:LOCATE (Y,4):PRINT A$:NEXT
5170 CALL EFF:PRINT "Vous arrivez devant une Porte que vous ouvrez a grand mal"
5180 PRINT "Quelle n'est pas votre surprise de vous"
5190 PRINT "trouvez en face du conte beafsaignant,"
5200 PRINT "il vous trone du regard et laisse echap"
5210 PRINT "Per un rire malefique:il vous demande"
5220 PRINT "QUEL ES TON NOM,JEUNE IMBECILE"
5230 PRINT "Pour toute reponse vous lui crachez a la"
5240 PRINT "figure a quoi il repond d'un large geste"
5250 PRINT "du bras qui dechainé un vent violent"

```

**A SUIVRE...**



## SPEED ? MOUAIS...

Faire un logiciel de simulation de course automobile sur Thomson était un pari que tout le monde ne pouvait pas tenir, et surtout pas Free Game Blot. Pourtant, les bougres ont tenté leur chance, et le résultat de cette folie se nomme **Speedway**, et justement, c'est de lui que je vais vous parler. Je n'irai pas par quatre circuits : c'est nul. C'est nul question graphisme : la route est morte et terne, avec un grand espace vert de chaque côté. Seule la partie supérieure de l'écran peut tirer son



épinglé du jeu, si je puis dire, grâce à un scrolling pas trop mal foutu, ou plutôt mieux foutu que le reste, qui anime un décor montagneux grisâtre. La suite de cette passionnante critique bientôt, dans un autre article.

## COMPARAISON QUI NE LA TIENT PAS

La comparaison, j'veux dire. Me voilà devant deux softs. **Two on two** pour Commodore 64 et **Two on two** pour Atari ST. C'est pas les mêmes jeux ! Faut dire que les types qui ont pondu la version pour Commodore ne devaient pas être au mieux de leur forme. Le CBM n'est pas un ST, certes, mais rater un jeu à ce point, c'est vraiment triste. Z'aurait voulu prouver que le C64 est une vieille machine qu'ils ne s'y seraient pas pris autrement. Même le son est foiré. Mieux qu'un long discours, tenez, regardez les photos, z'avez remarqué qu'il y en a une plus belle que l'autre ? Ben c'est celle de la version ST. Sinon, le jeu en lui-même. C'est un basket-ball. Y a une balle, des mecs qui courent en baskets, tout ça. Je n'ai pas grand chose à dire sur le soft en tant que



simulation, je n'y connais rien de rien en basket-ball. Me rappelle juste d'une histoire de trois rebonds avant de faire chépakoi. Vous dirigez le personnage avec le joystick (j'ai l'impression d'avoir écrit ça cent fois !). Quand votre personnage



fait une passe à l'un de ses petits camarades, vous prenez le contrôle de celui qui a récupéré la balle (sauf s'il s'agit d'un joueur de l'équipe adverse, auquel cas l'ordinateur se démerde tout seul). Si vous appuyez sur feu, votre joueur saute en l'air, ce qui est pratique pour empêcher l'équipe adverse de marquer le point. Enfin, pratique à condition que vous décidiez de jouer à ce bidule, parce que moi, ça m'a gonflé au bout de cinq minutes. Si vous possédez un ST, euh, à vous de voir si ce sport vous passionne. **Two on two** de Activision pour Commodore 64/128 et Atari ST.

## T'AS LU LES ZINES EUGÈNE ?

Quand je pense que ce titre est déjà paru dans le numéro 155 de votre canard préféré (l'HHHHebdo), ah, ah, j'en ris encore. C'était en page 9, je vous y parlais d'un fanzine rennais, **Pirat'1**. Je me souviens même que j'avais un peu gueulé contre les mecs qui font des zines sympas et qui nous les envoient en omettant de dire où et comment les gens intéressés peuvent se les procurer. Je m'en souviens très bien. Faut croire que **Marc Ferand** s'est senti interpellé par ma prose. C'est pas étonnant, c'est lui qui fait **Pirat'1**, donc, voici l'adresse : **Marc Ferand**, 5, rue de l'Orléanais, 35155 Chantepie. Tel : (16) 99 53 92 23.



## LE COMPATIBLE BBC

Les possesseurs d'IBM (ou de compatibles, parce que les possesseurs de vrais IBM, y en a pas beaucoup dans notre lectorat chéri et vénéré) ont bien de la chance : ils peuvent maintenant bénéficier d'un des meilleurs Basic qui soit, le **BBC Basic**. Comment ? Grâce à l'émulateur **BBC Basic (86)** de M-TEC pour micro-processeurs 8086 et 8088 qui tourne sous MS-DOS. Cet émulateur permet à l'IBM de faire tourner n'importe quel programme Basic écrit pour le **Master 512** de BBC, même s'il contient des commandes propres au graphisme ou aux entrées/sorties du BBC. Le prix du **BBC Basic (86)** est actuellement en Angleterre de 95 livres (950 bal-



les), et il devrait bientôt franchir la Manche pour arriver chez nous. Prévoir alors un prix légèrement supérieur, de l'ordre des 1000/1200 balles.

## ECHEC

Ah ben ça fait plaisir de trouver enfin un jeu d'échec en 3D réellement jouable, sans que l'on risque de confondre la reine avec le roi (vous vous imaginez en train de prendre sauvagement le roi au détour d'un buisson ?). Ah ben si, des lectrices, oh elles, eh ! Je reviens. Excusez-moi. De penser à toutes ces mains graciles qui tapotent sur un clavier, ça m'excite. C'est d'autant plus ridicule que les pièces se déplacent avec la souris (on les voit se déplacer vraiment, genre scrolling au quart de micron de pixel. Remarquez, une souris qui tripote une souris, surtout si c'est la mienne... Je reviens de suite. Ah, ça fait du bien, une bonne douche glacée. Chess est un jeu d'échec. C'est pas marquant, les échecs ne bénéficient jamais d'un nom rigolo. Je ne sait pas quoi vous raconter sur ce jeu d'échec. On peut jouer à deux, seul contre l'ordinateur, l'ordinateur peut jouer contre lui-même (il gagne à chaque fois), on peut sauver une partie sur disque, on peut la charger (normal !), on peut passer en mode 2D, on peut choisir un début de partie célèbre, on peut se faire aider, on a le droit de se faire un café, on peut imprimer l'écran. La routine, quoi. Ah ben si, j'oublie le principal, on peut jouer par modem avec un autre ST, et encore plus tordant, on peut choisir d'afficher les menus dans la langue de son choix. Je vous recommande le suédois, c'est super marquant de jouer aux échecs en suédois, ça fait Septième Sceau de Bergman (cherchez pas à l'acheter, c'est un film !). Plus sérieusement, sachez que l'ordinateur joue plus vite que son ombre, et bien en plus !

Chess de Psion pour Atari ST



## BRÛLEZ-VOUS LES AILES

Red light of Amsterdam est un strip poker qui... waow ! Demandez à Chériff, le coursier qui écrase les grand-mères plus vite que son ombre, ce qu'il en pense. Par contre, c'est un poker qui... beuark. Demandez à Chériff, etc... Vous voyez la nuance ? Non. Bon. Le seul intérêt (et quel intérêt !), est qu'une charmante personne digitalisée se déshabille devant vos yeux écarquillés et avides, le tout sur une musique bien nulle pour du MSEX, pardon, MSX. J'espère qu'elle baise mieux qu'elle ne joue parce qu'alors, ma qué catastrophe ! Méfiez-vous cependant, c'est une perle (une nana, quoi). Elle profite de ses avantages pour vous faire perdre tout vos moyens. Si vous désirez gagner, il faudra rester calme, caaaalme, coooooo, on respire par le nez, voilà, comme ça, c'est bien. Cette nana est la plus grande blufeuse de tous les temps, elle vous annonce (ah oui, je l'ai pas dit, ça, elle cause en plus !) des trucs pas possibles



alors qu'elle ne dispose presque jamais d'un jeu suffisant pour vous battre. Ne vous laissez pas mystifier et occupez-vous de votre paire de rois au lieu d'admirer les paires rebondies de la reine du strip. Le jeu se commande au choix à la souris MSX ou au joystick. Les images en couleurs vous feront rêver de même. Amis du poker, abstenez-vous. Admirateur de jolies filles et de dessous coquins, foncez. Je vous laisse, j'veis prendre une douche froide. **Red light of Amsterdam** de Eaglesoft pour MSX II

## MES LECTEURS M'ONT RECTIFIÉ D'EUX-MÊMES

J'en ai marre de me faire sonner les cloches par des gens qui sont pas contents de mes articles. Que ce soit par **Gérard Ceccaldi** ou par **Michel Desangles**, passe encore, c'est leur boulot. Et ils le font bien, leur boulot (non, j'plaisante : ils gueulent pas sur les articles mal faits, ils les vivent carrément (eh... c'était une blague, chef (NDLR : tu veux une baffa, petit con ?)). Mais par d'autres, non. Dernièrement, l'auteur du logiciel **Le Pacte** de Loricels pour Amstrad m'a engueulé au téléphone parce que j'avais dit que les couleurs dans son jeu étaient mal choisies, alors qu'en fait, si j'avais pris la torche et si je l'avais allumée, j'aurais vu les vraies couleurs, alors j'ai tout faux. Eh bien non, j'ai pas tout faux : j'ai joué au Pacte, j'ai pris la torche, je l'ai allumée, et les couleurs sont toujours aussi mal choisies. Et paf, au suivant. Là, aujourd'hui (y a 10 jours pour vous qui lirez cet article dans un peu plus d'une semaine (aujourd'hui pour vous)) j'ai reçu une lettre d'un club Thomson qui

m'engueulait parce que j'ai parlé d'un autre club Thomson et pas d'eux. Alors y en a marre. Je vous signale donc qu'il y a un deuxième club Thomson qui existe, qu'il est sis à Colomars dans le 06 (ah, la Côte d'usure, le soleil, la mer, les flots, tout ça...), rue Etienne Curti pour être plus précis, et que le big président s'appelle Roger. Au fait, le club s'appelle **AMIS** (Association Micro Informatique Services), il est régi par la loi du 1er juillet 1901, et je peux pas vous en dire plus parce que y en avait pas plus dans la lettre. Message personnel à Roger : oui mon gros, tu sens bien le gaz, et fort en plus. Oui, je bande pour un minitel, surtout rose (comme dirait quelqu'un du club HHHHebdo : "à l'époque où tout le monde est punk, moi je suis pink"), et enfin, t'as intérêt à m'envoyer un exemplaire du journal de ton club où que dedans y aura un article sur l'HHHHebdo, avec si possible moins de fautes d'orthographe que dans ta lettre. Fin du message personnel. Ouf, ça fait du bien.



## ENFIN UN VRAI LECTEUR

(j'parle pas d'vous, wouah l'aut', eh)

Décidément, Thomson bien à la bonne porte. Il était temps, diront les médisants, dont je ne fais Dieu merci pas partie. Tous ceux d'entre vous qui ont un lecteur de disquettes Thomson UD 90.070, celui qui permet de faire des économies de fuel en hiver tellement il chauffe, peuvent aller le foutre à la poubelle. Extemporément, dirai-je (depuis qu'on s'est amusé une fois avec Cyrille à caser ce mot dans chacun de nos articles, il est devenu le mot d'ordre à l'HHHHebdo.

Dois-je rappeler aux ceusses qui n'auraient pas cherché dans le dictionnaire qu'"extemporément" signifie "tout de suite sur-le-champ immédiatement et pas dans trois heures" ?). En effet (je reprends le cours de ce que je disais), Thomson a sorti un nouveau drive 3"1/2 pour ses bécanes, le **DD 90.352** (j'adore les noms que Thomson donne à ses appareils, si doux à l'oreille et si simples à retenir). Donc, le DD machin.chose offre une capacité d'1 Mo non formaté, et de 640 Ko formatés. En



plus, il est double face et compatible avec toute la gamme Thomson (on n'a pas encore vérifié ce point, mais rassurez-vous, ça ne saurait tarder, vu que Thomson va nous en passer un pour test). Pour le branchement, pas de problème si l'on possède un TO8 ou un TO9+. Par contre, il faudra acheter le contrôleur **CD 90.351** pour s'en servir avec un TO7/70, MO5 ou MO6. Quant au TO9 tout court, il aura besoin d'un câble supplémentaire (le **CI 1537**) pour l'utiliser. Pour le DOS, toujours aucun problème si on a un MO6, TO8, TO9 ou TO9+, les Basics 128 et 512 l'incluant. En revanche, pour les autres machines, il sera nécessaire d'envoyer à FIL le bon de commande contenu dans l'emballage du **DD 90.352**, accompagné d'une somme comprise entre 50 et 100 francs, contre lesquels on vous expédiera un MultiDos, c'est-à-dire un Dos Basic, un Dos Logo, et un Dos Forth. Les 100 balles supplémentaires, c'est pour les frais de duplication de disquette et de port. Le prix de ce nouveau drive est de 1990 balles, le **CD 90.351** (c'est le contrôleur (ah, ces noms, ces noms...)) coûte lui 490 balles, et le prix du câble spécial pour le TO9 n'est pas encore communiqué, mais il devrait tourner autour de 70 balles. D'ailleurs, ce câble ne sera disponible que vers mi-décembre, alors.

## TITUS ET EREBUS

Laissez-moi vous conter les aventures de Titus et Erebus. Once upon a time, a gentle cutter-man... Excusez-moi, monsieur De Villiers. Il était une fois un brave bûcheron qui travaillait chez E.H Services. C'est une boîte qui adapte, entre autres choses, les logiciels étrangers pour un important éditeur français. Comme notre brave bûcheron en avait assez de couper du bois pour d'autres qui touchaient les thunes à sa place, il décida de monter sa propre affaire. Ainsi naquit Titus qui vient de sortir son premier soft nommé Erebus. Voilà comment commencent les légendes. Erebus est un jeu d'aventure qui doit son nom à un volcan de l'Antarctique, et ça tombe très bien, vu que le jeu commence là-bas. Ça commence là-bas mais si tout se passe bien pour vous, z'allez voir du pays ! L'action se passe en effet sur plusieurs continents. Enfin, pour l'instant vous n'êtes pas encore à Paris. Le jeu vient de commencer. Alors que vous survolez le volcan avec une équipe d'archéologues afin de l'étudier, votre zinc tombe en panne et c'est l'accident. Vous voilà le seul survivant de l'expédition et l'avion est inutilisable. Votre seul chance est de rejoindre le camp de base français qui se trouve quelque part sur la côte. C'est pas pour vous presser mais à votre place, je ne traînerais pas trop. Il fait de plus en plus froid et un indicateur situé en haut de l'écran vous informe que votre métabolisme basal est en train d'en prendre un grand coup : bref, ça caille un maximum et la température de

## DIS TONTON, COMMENT ÇA MARCHE UN ORDINATEUR ?

J'ai longuement hésité avant de savoir si, oui ou non, j'allais vous parler du livre dont vous pouvez contempler la jaquette ci-à côté, dans toute sa splendide beauté. Parce que même s'il parle effectivement d'informatique, vous ne trouverez pas dedans le moyen de programmer sur votre ordinateur le supersoft de la décennie en Lisp. Non, comme l'indique d'ailleurs à l'évidence son titre, ce livre traite des ordinateurs et des micro-processeurs. En le lisant, vous apprendrez quelle est la structure matérielle et logicielle et la base physique du fonctionnement de l'informatique. Pour être plus clair, je dirai que vous apprendrez ce qu'est un ordinateur, comment ça se met au point, et ce qu'on trouve à l'intérieur. C'est plutôt audacieux, comme sujet. Alors en parler en à peine 220 pages, ça me semble à priori bizarre, plutôt, donc, cependant, puisque.

Pas une ligne de programme, en quel que langage que ce soit, mais beaucoup de dessins et de schémas. Ce qui enlève d'autant au rédactionnel, je voudrais pas dire, mais, alors, donc, tandis que.

Après un bref résumé de l'histoire des ordinateurs, l'auteur, Vladimir Mercoureff (qui contrairement à ce que son nom laisse présager n'est pas grec du tout, et encore moins le mari de Mélina), parle de la représentation des informations en mémoire (le codage, koà), des circuits logiques, des mémoires, des entrées/sorties, des différents systèmes d'exploitation, et de la télématique. Encore une fois, ça fait beaucoup pour si peu de



pages (quoique, à la réflexion, je ne m'en plains pas. Je ne me sens pas du tout capable de digérer 500 pages sur un sujet aussi pàààssionnant et si fôôôllement excitant que celui-là).

Bon, l'ouvrage est clair, net et concis. Peut-être trop concis. Pour peu que le sujet nous passionne, on reste sur sa faim après l'avoir lu. Dommage, ça aurait pu donner quelque chose de bien.

**Les ordinateurs et les micro-processeurs : structure et fonctionnement des systèmes informatiques** chez *Cedic/Nathan*, qu'ils doivent avoir chez du prix de ce bouquin parce qu'il n'est pas marqué dessus.

## TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LES DINOSAURES SANS JAMAIS OSER LE DEMANDER

J'ai personnellement beaucoup de mal à tester les logiciels éducatifs. Non pas que j'aime pas ça, mais je trouve dégradant, flippant et très dur pour moi qui connais tout, qui sais tout, qui suis tout, de se mettre dans la peau d'un môme assoiffé de culture et de connaissances nouvelles. Pourtant, chaque fois que l'occasion s'en présente, je ne rechigne pas à passer cette difficile épreuve, uniquement pour te satisfaire, cher public adoré.

L'éducatif de cette semaine se nomme **vie et mort des dinosaures**, mais ressemble plus à jeu d'aventure qu'à un didacticiel mon mari. Le scénario est simple, mais efficace : vous êtes un jeune paléontologue en quête de fossiles de dinosaures afin de soutenir une thèse expliquant leur extinction.

Le jeu se compose de trois parties : la préparation de vos affaires et de vos outils pour fouiller un gisement de fossiles, ensuite l'excavation de ces fossiles et l'expédition des bons au laboratoire, et enfin un questionnaire, (les squelettes déterrés étant des éléments de réponse), vous sera soumis, auquel vous devrez répondre, sans faire d'erreur bien sûr. Le logiciel est presque entièrement dirigé



par icônes et menus déroulants, simplifiant ainsi son utilisation. Il faut bien avouer qu'il bénéficie de graphismes particulièrement bien faits, pour un logiciel éducatif s'entend. Non, je suis de mauvaise foi, là ; les graphismes sont très beaux, et voilà. Petite ruse, le bas de l'écran, celui qui sert de fenêtre de communication, est représenté par un papier listing qui se déroule. Marrant, mais c'est un gadget, inspecteur. Bien, je m'arrête là, ça suffira pour cette fois.

**Vie et mort des dinosaures** d'Infogrames avec la collaboration de la fondation Diderot, pour Thomson toute la clique.



A hhhhhhh, que faire ? Que dire ? Bien sûr, vous, l'angoisse de l'écran noir, vous connaissez pas. Mais pour moi, qui dois écrire des articles sur tout ce que je vois, sur tout ce que je touche (à l'exception de ma copine et de mon chien), sur tout ce que je sens, c'est très dur de trouver chaque semaine une introduction digne de ce nom.

Tout ça pour vous dire qu'une fois de plus, je ne sais pas comment commencer cet article, qui d'après Chériff, notre coursier de compétition, est très mal parti (l'article, pas Chériff). Mais enfin bon, on s'en fout, après tout, hein. Hein ? Ouais, bon.

Donc, je veux vous entretenir, en cette belle et chaleureuse journée, de **One**. Ça raconte l'histoire d'Alfred Martinien et de Valentin. Le premier est babysitter, le second est babysitté. Manque de pot pour Alfred, Valentin est un vrai petit démon, qui n'arrête pas de faire que des bêtises. Quand t'es pas là ? Quand t'es pas là. En gros, ça me rappelle *Jack the Nipper* de Gremlin Graphics. Dans **One**, vous n'êtes pas Alfred, qui doit essayer d'éviter toutes les pièges de Valentin, mais Valentin, qui doit tendre plein de

pièges à Alfred, du genre laisser traîner des peaux de banane par terre pour qu'il (Alfred, bien sûr) glisse dessus, entre des seaux d'eau sur les portes entrouvertes... A chaque fois qu'Alfred est la victime malheureuse de Valentin, il se met en colère, rougit, et poursuit le petit pour le frapper. Je peux pas vous dire toutes les astuces de ce jeu, ça prendrait trop de place.

Déjà que le scénario a été bien étudié, les graphismes sont très chiadés. D'ailleurs, regardez bien la photo d'écran, là, pas loin, et vous le verrez bien par vous-même (ah oui, au fait, c'est une nouveauté de l'HHHHebdo : devant la demande croissante de nos lecteurs et les supplications incessantes d'un photographe au chômage, nous avons décidé de vous passer de plus en plus des photos d'écran. Kescondit à tonton HHHHebdo ? Hmmm ?). Sur la photo, vous n'avez pas le personnage d'Alfred, et c'est bien dommage : on le croirait tout droit sorti d'un dessin animé de Tex Avery, et j'vous jure que c'est pas des conneries.

Les chiffres que vous voyez, représentent les poches de Valentin, et les dessins de dessous, leur contenu : seau, peau de banane, bateau, ballon... Par contre, côté sonorisation, c'est pas vraiment la joie : seuls quelque bruitages, bien réalistes il est vrai, viennent se faire entendre. Il paraît que c'est parce qu'il y avait plus assez de place en mémoire pour faire une musique, alors bon.

Pour la petite histoire, sachez que le titre "One" a été choisi parce que c'était le premier logiciel d'EH services, mais il est distribué par d3m Software pour des questions de pognon. Mais on a conservé le titre One et voilà.

En conclusion, je vous ordonne d'aller illico acheter **One** de d3m Software pour Amstrad.



vos corps baisse dangereusement. Z'avez intérêt à bouger, d'autant plus que c'est très facile, y a qu'à cliquer ! Tout le jeu se commande avec un joystick où une souris. Outre la fenêtre qui vous montre le paysage dans lequel vous évoluez, des icônes vous informeront de votre latitude et de votre longitude, des objets que vous transportez, des directions vers lesquelles vous pouvez aller, etc... Pour aller à l'ouest cliquez sur W, pour prendre un objet, cliquez sur son dessin, pour poser ou utiliser un objet, cliquez dans l'une de vos poches. Simple, non ? Les graphismes sont clairs et attrayants et mignons et voilà. Un dernier conseil : le seul défaut de ce jeu étant l'impossibilité de sauver une partie en cours, il est absolument indispensable que vous fassiez une carte précise de tous vos déplacements, vous savez, le genre de carte sur laquelle est écrit W, N à fond, W, N, W, N, E, E. C'est un exemple, hein, m'enfin on sait jamais... **Erebus** de Titus pour tous les Thomson, compatibles, Commodore, Amstrad, et ST.

## SPEED ? MOUAIS... (suite et fin)

Donc, je continue mon blabla sur **Speedway** de *Free Game Blot*. C'est nul côté animation : la voiture, rouge, est très mal dessinée. En plus, elle s'aplatit dans les virages. C'est même pas un sprite, mais tout bêtement des caractères, redéfinis, superposés, qui donnent une vague forme de bagnole.

Enfin, c'est nul côté son : on entend tout au long du jeu un bruit ressemblant vaguement au rugissement d'un lion castré que le chasseur sadique égorge avant de le servir en soupe avec des champignons pour le petit déjeuner de sa famille (celle du chasseur, pas du lion, ça serait quand même trop sadique).

En somme, que retenir de ce logiciel ? Pas grand chose, si ce n'est qu'Alberte, notre poubelle nationale et préférée à l'HHHHebdo, s'est bien régalée en l'avalant.



## CE JEU EST NUL

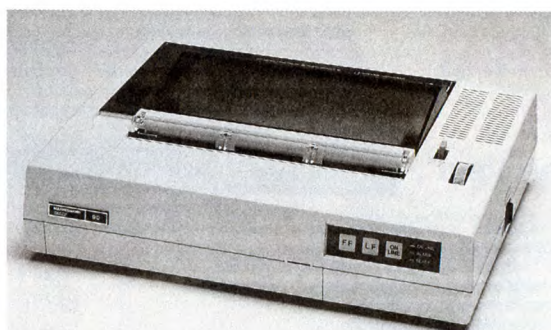
Eh oui, c'est comme ça. Bien sûr, tout ceci n'est pas très positif mais tant pis. Tant que des éditeurs s'amuseront à vendre des merdes infâmes, ils se feront allumer dans les colonnes de l'HHHHebdo. Non mais ! Dans le cas présent, c'est vraiment le must des musts de la nullité dont je vais vous entretenir. Ne croyez pas qu'il s'agisse là d'un goût pervers pour les enterrements de première classe. Pas du tout. Mais avouez que ce serait con de dépenser du fric pour un soft qui est la copie d'un jeu qui lui-même n'était pas bien fameux. Oula, je m'embrouille. **Soldier one** est la copie de *Beach Head*, le jeu d'arcade (pas de salle d'arcade, hein) avec un bateau dont vous dirigez le canon pour descendre d'autres vaisseaux et où il faut ensuite diriger des chars sur un terrain miné. C'est pas inspiré, ou un peu pareil, hein, c'est vraiment une copie... En moins bien. Dans la série "je ne dessine que des lignes droites sinon on va se rendre compte que le mode de résolution choisi est tellement faible que ça fait des escaliers à chaque ligne courbe et je copie un programme vieux de deux ans", c'est réussi. A la

limite, si les développeurs s'étaient inspirés de *Beach Head* en l'améliorant, z'aurait pu faire un truc à peu près correct. C'est pas le cas. Pour être tout à fait clair, c'est même moins bien que l'original. Les bruitages sont nuls, et pour rater les bruitages sur le Commodore, faut vraiment y mettre du sien. Les graphismes, l'animation et le maniement du joystick sont respectivement nuls, nulle et nul, et pour rater etc... En un mot comme en cent, nous voilà devant un très mauvais jeu. Ben non, y a pas de photo d'écran. Poubelle ! **Soldier One** de *Action* pour Commodore 64/128.



## DOSSIER DE PRESSE

Paris, le 20 novembre 1986  
Chers amis,  
Vous trouverez ci-joint le dernier dossier de presse MANNESMANN TALLY concernant la nouvelle imprimante MT90 à jet d'encre. Des ektachromes correspondant à la photographie du dossier sont à votre disposition sur simple demande. Je vous rappelle que la conférence de presse pour le lancement de la FONDATION et du PRIX MANNESMANN TALLY aura lieu le 27 novembre au Pavillon Gabriel à 16h30. Merci de nous renvoyer le plus vite possible le coupon-réponse de l'invitation, si vous ne l'avez déjà fait.



Bien amicalement et à très bientôt. L'attachée de Presse.

Ceci était le communiqué de presse que j'ai reçu pour annoncer la nouvelle imprimante Mannesmann Tally, la MT90 à jet d'encre, rapide (220 caractères par seconde), silencieuse (50 dBA), compatible PC, et chère (7.950 balles). Merci de votre attention, à bientôt.

# C'est nouveau, ça vient de sortir

## FLIGHT SIMULATOR II SUR ST

Pour ce genre de plan, c'est pas la peine de faire un titre avec jeu de mot, ce serait dommage que vous passiez à côté d'un truc pareil. Je passe rapidement sur les précédentes versions du produit qui étaient déjà fabuleuses. Qui n'a pas volé, par une nuit d'hiver, sous la pluie, et avec un facteur de panne de cent pour cent, pour rejoindre le petit aéroport de Catalina, ne sait rien de l'aventure et des effets agréables de l'adrénaline sur un système nerveux. Je ne raconte pas d'histoires, pour celui qui voudra bien digérer une documentation conséquente, ce soft est un moyen d'aborder le pilotage réel tout à fait économique. Ecoutez plutôt l'anecdote suivante : un soir, avec une copine, on décide de faire du rase-motte (j'ai depuis un cheveu sur la langue) au-dessus de la statue de la Liberté. Histoire de crever le plafond, très épais ce soir-là, on monte à 6000 pieds, et soudainement,



damned, c'est la panne ! Plus d'altimètre ! Croyez-moi ou pas mais on a eu le même réflexe : on a tapoté sur le moniteur pour décoincer cette putain d'aiguille. Imaginez maintenant le "même" soft sur Atari ST, avec une foule de possibilités en plus. Dans l'allégresse, la bonne humeur et dans le désordre,

voilà les nouvelles caractéristiques : on a le choix entre deux avions, le Cessna habituel ou un Jet hyperrapide. Les décors ne sont plus en fil de fer et le déplacement du paysage est beaucoup plus doux qu'avant. Les fenêtres du Gem ont été utilisées à plein, pour les commandes et pour choisir l'angle de vision (regardez un peu les photos !). Vous pouvez très bien avoir une fenêtre montrant le paysage devant vous, une autre fenêtre montrant l'avion filmé par une caméra extérieure et encore une autre qui affiche la carte de la région et encore une autre qui... Rahhhhh, je craque ! Avec la possibilité de zoom et de déplacement du regard. Je recommence : mettons que vous regardez devant vous, mettons, eh bien vous pouvez tourner la tête à droite et à gauche. Je ne parle pas de l'option qui permet de regarder sur les ailes ou la queue, hein, ça, ce serait plutôt le corps entier qui tourne. Vous pouvez vraiment tourner votre regard, pour affiner en somme. Et le zoom ? Ben ça permet de voir une partie du décor en gros plan, pas la carte, le décor. J'ai gardé le meilleur pour la fin : on peut piloter à

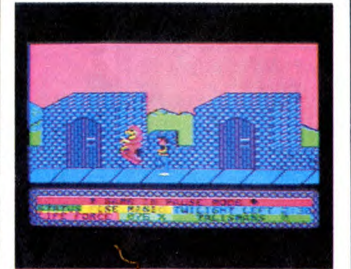
deux avions en reliant les ST par modem ou par un câble RS 232, imaginez un peu le pied pour les combats aériens. Bon, maintenant que je vous ai fait baver, je ne résiste pas au plaisir sadique que je vais tirer de l'écriture de la phrase suivante : c'est une preview, ça veut dire qu'il vous faudra attendre encore un petit peu avant d'acquiescer ce chef-d'œuvre de la programmation. Enfin le principal, c'est qu'il soit en France. D'ici quelques jours, ça devrait être bonnard.

Flight Simulator II de Sublogic pour Atari ST



## C'EST GÊNANT

C'est un peu gênant de parler d'un jeu d'arcade comme Arcana. C'est tellement compliqué, comme truc. Notez, compliqué, pas complexe. Tout a commencé il y a quelques mois (en informatique une éternité), les gens de Ultimate Play The Game, Ultimate pour les intimes, avaient sorti en série un ensemble de softs tous basés sur le même système : on fait un jeu d'aventure/arcade géré au bâton de joie, un personnage se balade dans un décor en 3D (en micro-informatique généralement, et dans le cas présent en particulier, ça veut dire en deux dimensions avec un décor vu en perspective cavalière (c'est-à-dire que les lignes de fuites partent à 45 degrés, sans déformation)), ça me fait toujours autant marrer, le coup des 2 parenthèses ! Donc, Ultimate faisait des jeux sympathiques en diable. Le personnage devait parcourir différentes salles pour trouver des armes ou bien encore des sorts à jeter sur une cohorte de monstres. Ça dépendait du thème de l'aventure. On appuyait sur la barre d'espace et le menu des options possibles, pour cartonner les monstres, défilait dans une petite fenêtre, enfin dans un machin qui ressemblait à une fenê-



tre parce que les "vraies" fenêtres, y en avait pas des masses à l'époque. C'était pas grave, on n'avait pas encore l'habitude des jeux super bien chiadés. On rigolait bien et c'était rigolo. Eh bien sachez que Arcana est exactement pareil-le-même-genre-de-jeu-comme. Mais vraiment tout comme les softs Ultima. La musique est sympa, le thème pas trop novateur mais agréable. Vous, Baludar (ministre des fineçans), aventurier moyen-âgeux de votre état, pénétrez dans un château pour découvrir les talismans et tuer le démon qui s'abrite dans les douves. L'animation en 2D et demie est normale. Bien. Pas nouvelle, mais maîtrisée, quoi, comme les bruitages du reste. Y a juste un petit hic : ce jeu est dur, dur, dur, dur. L'enfer. Un peu le style je joue pendant trois heures sans jamais changer de tableau. Tant pis.

Arcana de New Generation Software (tu parles !) pour Commodore 64 et 128.

## FAILLE HEURE L'ORDRE

Maman, je t'aime. Ce message personnel était destiné à ma maman à moi, qui ne veut pas croire que je travaille dans un graaaaaand journal comme l'HHHHebdo. Mais bon, ma vie vous vous en foutez, hein, bande de rats ? Bon, puisque c'est comme ça, je rentre directement dans le vif du sujet. En l'occurrence, Firelord de Hewson Consultants Ltd. Il s'agit d'un logiciel d'arcade/aventure, dans lequel vous incarnez un preux chevalier, Sir Galaheart. Et kekifé le chevalier ? Pourquoi ki là, le chevalier ? Est-ce que tu m'aimes ? Que faisiez-vous dans la nuit du 20 au 21 février 1955 ? Le preux chevalier, il est dans le royaume de Torot, et il recherche la pierre de feu (the firestone in english, my dear readers), et il veut la ramener à un dragon, et j'ai pas compris pourquoi. Scénario absolument pas génial, ce qui n'étonne pas quand on sait que c'est Steve Crow, déjà auteur de Starquake et de Wizards Lair, qui a conçu ce soft. Même s'ils sont plutôt du genre déjà vu, réchauffé, style Alien 8 ou Knight Lore, il faut bien avouer que les graphismes sont tout à fait charmants, pleins de couleurs, malgré le mode de résolution choisi (moyenne résolution, 4 couleurs en 320 sur 200 pixels), fourmillants de détails (je parle là de la version Amstrad, parce que sur Spectrum, c'est nettement moins joli).

L'animation également est bien faite : fluide, parfois amusante, notamment lors de la mort du personnage qui éclate en mille morceaux, mais surtout rapide. Par contre, et c'est là le deuxième point noir de ce logiciel, la sonorisation est nulle. Nulle, vous avez dit nulle ? J'ai dit nulle, et je le répète : elle est nulle. Pas de musique, juste quelques bruitages, des bruits de pas, des explosions... Bref, le p'tit Steve s'est pas trop cassé la nénette de ce côté-là. De celui-ci non plus, d'ailleurs. Enfin, le plus gros défaut de Firelord, c'est qu'on ne s'amuse pas avec. Personnellement, je n'ai pas réussi à passer plus de 15 minutes dessus, c'est-à-dire l'équivalent de trois parties. Un de mes amis (si, si, j'en ai) non plus, ce qui prouve bien que ça ne vient pas de moi. Dommage pour Firelord de Hewson Consultants pour Amstrad et Spectrum.



## TWIN BEE OR NOT TWIN BEE, THAT IS THE GROS CACA

A mis lecteurs, vous que j'aime tant et tant, vous que je vénère, vous que j'admire par dessus tout, parce que vous supportez de me lire régulièrement, je vous en conjure, n'achetez pas Twin Bee de Konami pour MSX ! Par pitié, faites-moi confiance, restez à l'écart de ce logiciel nullissime au possible, rejetez-le comme la souris rejette le chat, comme Cyrille rejette Indochine, comme moi je rejette les pots-de-vin (oui, mais alors seulement ceux en dessous de 5.000 balles, qu'on se le dise). Revenons à Twin Bee (en Français, les abeilles jumelles : Maya et Willie, Jacq et Bombyx, Chantal Goya et Denise Fabre, Reagan et Gorbachev). Le roi Spice (ottière) vient d'envahir la sereine île du Paradis (pas tout seul, hein, avec son armée), pour y dérober le fabuleux Joyau du Paradis. Ça y est, le Joyau est pris, il est entre les mains des quatre sbires de Spice (and love), les Shoguns. Et les insulaires, dans tout ça ? Hein ? Et les insulaires ? Ben voyons, les insulaires, ils n'ont plus qu'à faire appel au Docteur Cinnamon pour sauver leur île et leur Joyau, tiens (attention, la photocompo : le mot "joyau" est au singulier, s'pas), et qui a inventé deux super chasseurs-fusées, le Winbee et le Twinbee, pilotés par ses deux fils. En fait, ce jeu n'est qu'un sous-



Knightmare de quatrième catégorie, doublé d'un Defend or Die de dix-huitième zone. Les sprites, monochromes, sont horribles à la vue, à Louis et à l'odorat. Les décors sont du genre "je fais tout en stylisé, c'est plus facile et plus rapide", ce qui donne une île sans aucune courbe, morne, et, pourquoi pas, au point où j'en suis, ça peut plus faire de mal, dégueulasse. Quant à la musique, quelques



notes merdiques, lassantes, monotones, bref, nulles, ordonnent au joueur de baisser au minimum le niveau de volume de son moniteur. Et je ne parle pas des bruitages, sans aucun rapport évident avec ce qui se passe sur l'écran. En résumé, un gros caca que Konami nous sort là, caca qui ne va pas les faire remonter dans notre estime lors de l'attribution du prochain Prout d'Or Hebdogiciel.

## BON COCKTAIL

Mardi soir (le 18 novembre, je précise ça pour que vous sachiez de quel mardi il s'agit sans faire de trop savants calculs), s'est déroulée la cérémonie de la remise des ---s d'Or Canal+ (pourquoi préciserai-je le vrai nom, alors que vous le connaissez tous ?). Une belle réception était donnée en cet honneur, et, pour une fois, un des journalistes de l'HHHHebdo était autorisé à mêler son "jean" miteux, ses vieilles baskets et son tee-shirt à l'effigie de l'HHHHebdo, aux costards-cravates des baveux des autres canards, des éditeurs de logiciels et des rapaces attirés par le cocktail.

Je rappellerai seulement aux néophytes que les T---s d'Or Canal+ sont destinés à récompenser les meilleurs logiciels de l'année en cours (dans le cas présent qui nous intéresse, il s'agit bien évidemment de 1986). La soirée a commencé en retard, mais c'est normal avec ce genre de réunions : il faut attendre tous les retardataires, dont, pour une fois, je ne faisais pas partie. Enfin, elle a commencé, c'est le principal. Après deux pompeux mais brefs discours, visant à dire que Ti- et Canal+ sont respectivement le meilleur canard d'informatique et la meilleure chaîne de

télé, que les deux étaient bien contents de travailler ensemble, et qu'ils allaient recommencer l'année prochaine, la remise des récompenses a enfin eu lieu, par l'intermédiaire de Jean-Michel Blotière, rédacteur en chef de la revue Tilt. Je vous cite les lauréats, histoire de dire que je n'y suis pas allé pour rien. La liste ci-dessous ne précise pas pour quelle bécane le logiciel a été primé, celui-ci étant dans 99% des cas adapté d'un ordinateur à l'autre, avec plus ou moins de réussite, il est vrai. Meilleur graphisme : The Pawn, de Rainbird. Meilleure animation : Cauldron II de Palace Software. Meilleure interactivité : Alter Ego d'Activision. Logiciel le plus original : Little Computer People d'Activision. Meilleure innovation musicale : Exel-drums d'Exelvision.



Meilleurs logiciels de création graphique : Deluxe Paint d'Electronic Arts et CAD 3D d'Antic Software. Meilleur logiciel d'animation : Fantavision de Broderbund. Meilleur logiciel de création musicale : The Music System de Rainbird. Meilleur logiciel de simulation sous-marine : Silent Service de Microprose. Meilleur logiciel de simulation spatiale : Orbiter de Spectrum Holobyte. Meilleur logiciel de simulation sportive : Mean 18 d'Accolade. Meilleurs logiciels d'action : Billy la Banlieue de Loricels et Knightmare de Konami.

Meilleurs logiciels d'aventure policière : L'Affaire d'Infogrames et Meurtre sur l'Atlantique de Cobra Soft (ce qui est la même chose). Meilleur logiciel d'aventure/action : Crafton et Xunk d'Ere Informatique.

Meilleur logiciel de combat : The Way of the Tiger de Gremlin Graphics. Meilleur logiciel éducatif : Vie et mort des dinosaures d'Infogrames. Meilleur logiciel de stratégie : Elite de Firebird. Putain la liste ! Pas moins de 20 Tilt-d'Or ! Quand même, elle est contestable, cette liste. Par exemple, Billy la Banlieue, meilleur logiciel d'action, je voudrais pas dire, mais y a beaucoup mieux dans le genre. Même si on veut rester chez Loricels, on trouve toujours Bactron ou MGT. Quant à Meurtre sur l'Atlantique, meilleur logiciel d'aventure policière, laissez-moi rire. L'Affaire Véra Cruz, pour ne citer que celui-là, aurait été beaucoup plus indiqué. Et les exemples de ce genre foisonnent. Mais bon, il est évident qu'il y a autant d'avis différents que de personnes en droit de juger (je parle bien sûr des critiques de softs, tel votre serviteur, merci pour lui).

Sinon, le cocktail était bien, le champagne et le whisky coulaient à flots, les petits fours étaient délicieux, bref, c'était bien. Y avait beaucoup de monde, peut-être même un peu trop compte tenu de l'étroitesse de l'Espace Cardin, surtout que les caméras de Canal+ prennent beaucoup de place. Mais ne soyons pas trop médisants. En l'espace d'une soirée, toutes les personnes - ou presque - ayant un rapport avec l'informatique se sont retrouvées, et ont même discuté ensemble, oubliant pour une fois les divergences qui, d'habitude, les opposent. On ne va quand même pas cracher dans la (bonne) soupe, non ?

# THOMSON ARRETE LES FRAIS

D'un côté, Thomson laisse tomber la micro. De l'autre, il commence une nouvelle activité : la micro. Explication du trucage : il y a micro et micro. Ah, d'accord, j'avais peur de ne pas comprendre.

Suite de la page 1

Thomson, tel que vous le connaissez, c'est fini. Ça n'existe plus. La dernière bonne surprise venant d'eux a été et restera la dernière gamme (MO6, TO8), à la fois performante et pas hors de prix. Dorénavant, Thomson s'aligne et c'est la fin du bon temps des hobbyistes.

## LES EX-PROJETS

En grand secret, Thomson préparait depuis un an une machine révolutionnaire. De quoi ? Il se permet de marier les termes "Thomson" et

"Révolutionnaire" ? Il est fou, au secours ! Ça se peut même pas, d'abord, oh lui, eh ! Si, ça se peut parfaitement. Voici un bref descriptif de la bécane en question : deux mégas de Ram, un 68.000 à 8 Mhz, souris, drive 3' 1/2, un co-processeur graphique Intel permettant 16 sprites, une gestion des fenêtres tellement balèze qu'au lieu de déplacer les contours de la fenêtre, puis de l'afficher ensuite, c'est la véritable fenêtre qui se baladait à l'écran, deux prises midi, une résolution de 640x270 en 16 cou-

leurs et de 320x200 en 256 couleurs, un "multi-tâchisme" à faire pâlir celui de l'Amiga et un modem intégré (avec une fonction monovoice en tâche de fond). Pas mal, hein ? Vous pensez : "A tous les coups, il nous refait le coup du faux Amstrad". Pas du tout, les mecs, pas du tout. Il en existe une vingtaine de prototypes, dont certains chez des développeurs, soigneusement cachés par Thomson (mais pas assez. Vous n'avez pas droit à une photo car la bête était conditionnée dans un boîtier de TO9). De quoi faire un carton, en somme.

disaient : "Vous voulez établir un standard, c'est très bien, mais pourquoi ne pas coller à un qui existe déjà ? Ça va en faire un plus, ça finit par ne plus être crédible du tout !" Alors petit à petit, l'idée d'un nouveau standard a été abandonnée. Et "exit" la machine merveilleuse, qui était pourtant si tant tellement bien que tout le monde tombait en extase devant.

## COMPRENDRE

Pour comprendre tout ça, il faut déjà être un peu au courant de l'actualité. Si vous suivez bien, vous savez que depuis le 16 mars c'est la droite qui est au pouvoir. Or, la droite a un cheval de bataille : les dénationalisations. Je vais pas vous faire un cours de politique, on n'est pas à Polytechnique, mais je vous résume la chose en deux mots : en gros, une entreprise nationalisée appartient à l'état. Pour récupérer du blé, l'état peut vendre cette entreprise. Or, pour trouver un acheteur, il faut que l'entreprise soit bénéficiaire. Dans le cas de Thomson, certains secteurs sont bénéficiaires (la section armement) et d'autres pas (tout le reste). Thomson eux-mêmes reconnaissent ne pas avoir gagné un firrelin en 86 sur la micro). La stratégie consiste donc à se débarrasser vite fait bien fait des branches pourries pour ne garder qu'un petit bijou qui sera vendu d'autant plus cher. Ok, c'est bon, là ? Vous avez toutes les données du problème en main ? Alors on continue. La solution la plus évidente consiste à larguer purement et simplement toutes les activités qui ne rapportent pas. Malheureusement, il y a plusieurs hics. D'abord, on ne largue

pas n'importe quoi comme ça, d'un simple coup de coude. Il faut licencier du personnel, régler des dettes, fermer des usines, c'est très compliqué. Et puis il y a des petits détails embêtants : par exemple, le contrat Informatique Pour Tous exigeait de Thomson une non-cessation d'activité pendant trois ans. Du coup, le secteur micro continue, de force. Par contre, comme il ne marche pas bien dans son état actuel, on le change.

Premier changement notable : la majeure partie du département recherche a été purement et simplement licenciée. On n'innove plus. Mot d'ordre : copier Amstrad. Après tout, ils vendent bien, ils ont du succès, pourquoi ne pas faire comme eux ? Du coup, Thomson sort un compatible PC en septembre 1987, aux alentours de 5000 balles. Oui, vous avez bien lu : un compatible PC, comme tout le monde. Encore une fois, on se trouve face au problème du nivellement par le bas, nécessaire pour établir un standard. Quand on pense qu'ils avaient dans leurs cartons un vrai 16 bits, avec des vrais co-processeurs, avec un vrai graphisme, un vrai son, mais que sont-ils allés faire dans la galère du PC ? C'est de la régression sénile, ou quoi ? Au secours ! Deuxième changement : la fabrication sera faite dorénavant dans le sud-est asiatique. Hein ? Dans le quel ? Oui, parfaitement. 450 personnes qui travaillaient à l'usine de Saint-Pierre Montlimart viennent d'être licenciées, une grande partie du personnel travaillant à Paris est soit virée, soit mutée ailleurs (la plupart des ingénieurs ira probablement travailler chez Thomson moniteurs à Los Angeles). La raison : les

coûts de fabrication sont 40% plus chers en France. Ah, oui, on comprend mieux.

## LES INEVITABLES BRUITS

Comme d'habitude, ces modifications de plans ont laissé libre cours aux bruits de couloir. Le seul à être vraiment persistant et plausible (je vous passe les "Il paraît que Thomson aurait le Sida", "Infogrames rachète Thomson", etc...), c'est l'hypothèse du rachat de la Simiv par Philips. La Simiv, j'ai oublié de vous le dire, c'est le nom officiel de Thomson Micro. C'est une filiale de Thomson grand public (alias SDRM), elle-même filiale de Thomson tout court. Enfin, quand je parle de rachat de la Simiv, c'est pas vraiment ça, car la Simiv cesse son activité au 31 décembre et tout est réintégré dans Thomson grand public. Ce serait donc le secteur micro en lui-même que Philips chercherait à acquérir. Bon, je vous le livre tel quel, c'est à prendre avec des pincettes. M'enfin, ça se dit, quoi.

## DORENAVANT

Pour les hobbyistes, c'est plus sur Thomson qu'il faut compter. Ils ont perdu trop de fric avec les MO et les TO pour recommencer. Qui sait, peut-être qu'un jour les vieux TO7 vaudront de l'or ? Gardez-les, on sait jamais. En tous cas, ça en fait un de plus qui s'aligne sur le standard PC. Ça valorise d'autant ceux qui résistent, quels que soient leurs défauts par ailleurs : Apple, Atari, Eric, Exelvision, les MSX et euh... Et c'est tout. Merde, l'état se resserre !



## L'ABANDON

Mais cette machine ne sera pas fabriquée. Elle a été stoppée en plein vol pour plusieurs raisons. D'abord, elle serait revenue trop chère en fabrication. Près de 7.000 balles, selon certaines sources : impossible de lutter avec les concurrents dans ces conditions. Mais le problème principal, c'est la standardisation.

Il faut savoir qu'en fin 1985, un accord avait été signé entre Accorn (le constructeur anglais du BBC, le TO7 rosif, sauf que techniquement c'est une très bonne machine), Olivetti et Thomson visant à établir une norme européenne. But : avoir des logiciels et des périphériques standards, ne nécessitant qu'une simple traduction pour passer d'une école anglaise à une école française, et réciproquement. Cet accord est évidemment abandonné. Pourquoi ? Parce que les développeurs, les éditeurs, les fabricants, les revendeurs à qui Thomson voulait bien demander leur avis

# AMSTRAD EXPO : LA ROUTINE

Suite de la page 1

## LA GRANDE HALLE, C'EST GRAND, NON ?

La grande Halle de la Villette. Je m'étais dit "la grande halle, c'est grand". Plutôt logique et profond, comme réflexion. D'ailleurs, lors d'Apple Expo, j'avais pu vérifier que la grande halle, c'est grand. Et effectivement, la grande halle, c'est grand. Mais Amstrad Expo se tenait sur à peine la moitié de la grande halle. Donc, Amstrad Expo, c'était à moitié grand.

J'me suis pointé à 14 heures. Quand j'ai vu la queue qu'il y avait, j'ai hurlé de désespoir. Elle s'étendait sur au moins deux cents mètres, au bas mot.

Bon, j'me mêle à la foule. Y a presque que des jeunes. Le peu d'adultes qu'y peut y avoir, c'est les parents desdits jeunes. J'vous aurais bien pris la queue en photo, mais je me serais fait piquer ma place, et alors là, retourner derrière tout le monde, non merci. Donc, pas de photo de la queue.

Enfin, je réussis à rentrer. 25 balles l'entrée, d'accord, je paye. Derrière moi, un mec prend le tarif étudiant (15 balles), personne ne lui demande de prouver qu'il est bien étudiant. Putain, si j'avais su, j'aurais économisé 10 balles, qui auraient pu me servir à boire un coup à la buvette.

Ça y est, je suis entré, après être passé par la fouille obligatoire des sacs et cabas qu'il faut présenter ouverts aux agents de la sécurité, qu'on sait jamais, des fois qu'un môme se balade avec une bombe atomique dans son cartable.

Devant moi, un château fort. Un vrai, bien comme il faut, mais plus petit. Et en carton. Sur l'étendard, un petit chat joue avec le point du "i" de Loricels. C'était le seul stand un peu marrant du lot. Enfin, ça attire le regard, c'est le but de la manœuvre, non ?

Et puisqu'il faut bien commencer par quelque chose, je me dirige vers ledit stand. J'entre dans le château, c'est vide. Rien dedans. D'accord, je ressors. Y a une table ronde, mais les chevaliers, c'est des fous qui

massacrent les joysticks en essayant les derniers softs Loricels.

## MARRANT, LE SURNOM

J'suis content, j'ai eu ma part de ragots. Par exemple, j'ai appris quelque chose de marrant : le surnom de Marion Vannier à Amstrad France, c'est "la panthère".

## ZIZIQUE

Chez Jagot et Léon, c'était tout petit. J.C Jagot était là, en chair, en os et en moustache. Il présentait des synthétiseurs vocaux, avec des logiciels éducatifs, du genre "tape sur la lettre 'A', ah ben non, t'as tout faux".



Le château de Loricels

Déjà minuscule, son stand était partagé en trois : lui, TMPI (Technique Musique et Parole Informatique) qui, eux aussi, présentaient des synthétiseurs vocaux, ainsi que Music Tutor, qui est un pack musical, comprenant un synthétiseur musical 12 voies polyphoniques et sté-

réo, un clavier de synthé, et des logiciels de cours de solfège et de composition musicale. La démo faisait de la jolie musique, genre "comment ça va ? comme-ci, comme-ci, comme-ci, comme-ça" ou encore le thème de la panthère rose. Bien joli, mais cher : 850 balles le synthétiseur musical et le cours de solfège, 1200 balles le clavier musical, 220 balles la paire d'enceintes/amplis stéréo. Au total, plus de 2000 balles pour un machin sans l'indispensable prise MIDI. J'en connais pas beaucoup parmi vous qui vont pouvoir se le payer pour Noël.

## ZIMAGES

Troisième exposant sur le même stand, c'était un mec qui présentait un digitaliseur vidéo de son cru, l'Ara. Il permet de capter des images vidéos en provenance de la télé, d'une caméra, ou d'un magnétoscope, puis de les retravailler avec le logiciel de dessin fourni, ou avec n'importe quel autre soft de dessin. Je vous parle plus longuement de celui-ci (y en avait au moins deux autres) parce que c'est le premier français. Son prix devrait tourner autour de 900/1000 balles, et il sera

disponible incessamment sous peu.

## LE RESTE

Le reste de l'expo, c'était les différents éditeurs de softs. Borland, qui distribuait des sacs plastiques à son effigie en pagaille, a des problèmes avec la fac de Nanterre, mais je vous en parlerai la semaine prochaine, quand j'aurai poussé mon enquête un peu plus loin.

A vue de nez, le stand où il y avait le plus de monde, c'était celui d'Ubi Soft, qui présentait ses derniers softs : Fer et Flamme, un jeu de rôle, Manhattan 95, un jeu d'arcade, et Gaston, un jeu genre cluedo qui met en scène Gaston Lagaffe, le personnage de Franquin. Un stand dont la seule présence était étonnante : celui de Digital Research. On les croyait morts, ou pour le moins agonisants. Ben non, ils survivent. J'ai l'impression qu'ils vont un peu laisser tomber le marché américain, qui est déjà aux mains de Microsoft, pour se consacrer au marché européen.

Le stand le plus drôle : celui de KBI, un des premiers dupliqueurs français, qui avait choisi comme hôtes ses deux jumelles qui pourraient

sans problème faire la double page centrale de Lui. Salopes.

Laurant Weill, de Loricels, a avoué publiquement avoir le Sida. Pourtant, il n'est pas Haïtien. A propos de lui, j'ai une histoire. C'est Laurant Weill qui se promène avec un canard en laisse. Un type l'interpelle et lui dit : "Pourquoi tu te promènes avec un singe ?" Laurant répond : "Mais c'est pas un singe, c'est un canard !" Et le type réplique : "J'te cause, à toi ?" Elle est très bonne.

## LES ABSENTS

Bizarrement, Ere Informatique n'était pas là. Ce qui a permis aux exposants présents de raconter qu'ils avaient été rachetés par Loricels, par Infogrames, par Fil, par le pape, qu'ils avaient le Sida et qu'ils arrêtaient la micro. Ce ne sont que des bruits, hein ? Un autre absent : le public Sinclair. Parce qu'Amstrad avait fort inopportunistement fait un stand consacré au Spectrum +2, qui n'intéressait strictement personne, le public étant venu pour voir des Amstrad de chez Amstrad fabriqués et développés par Amstrad. Le stand Sinclair était un havre de paix et de tranquillité au milieu du déchaînement ambiant.

## À LA FIN

Eh oui, on en avait vite fait le tour.

Ah zut, j'ai oublié de vous parler des bécanes. Chaque exposant disposait en grande majorité de CPC 6128, à part les pros, genre Borland, qui avaient réussi à dégoter quelques PC 1512. Un stand, dont à propos duquel je sais plus que c'était, avait mis un compatible PC autre que le 1512, mais je sais pas pourquoi, y z'ont rien voulu me dire. Allez, j'vous rapporte un petit ragot supplémentaire, j'adore ça : les 1512 présents à Amstrad Expo seraient de vieux modèles reconditionnés, ceux déjà vus au PCW Show de Londres, y pas si longtemps.

## ENFIN, LA CONCLUSION

Si j'ai bien réussi mes photos comme il faut, vous voyez qu'il y avait beaucoup de monde à Amstrad Expo. Ne vous y fiez pas trop, fallait voir la surface ridicule de l'exposition. Y avait du peuple, certes, mais pas autant qu'on pourrait croire. Enfin bon, c'était pas trop mal. Y avait des Amstrad, quoi. C'est tout ce qu'on demandait.



L'ensemble de l'expo.

## AMSTRAD

INFORMATION CONSOMMATEURS.

**AMSTRAD FRANCE communique:**  
 PC 1512: Malgré les rumeurs, le PC 1512 est la machine la plus demandée en France à l'heure actuelle. Nous essayons de répondre à la demande, mais comme à chaque lancement d'un nouveau produit AMSTRAD, l'offre ne peut répondre dans un premier temps à vos demandes.

Notre production permettra d'alimenter le marché français d'une manière régulière à partir du mois de Février. "DISQUE DUR COMPRIS".  
 un peu de patience...

AMSTRAD FRANCE.  
 Merci.

Ah, mais pas du tout ! On a jamais dit que le PC 1512 n'était pas la machine la plus demandée, on a dit que c'était la moins livrée ! Nuance !

# BIDOUILLE GRENOUILLE

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

Aujourd'hui, j'ai beaucoup de mal à écrire mes textes. Tout le monde a beaucoup de mal à travailler, d'ailleurs. Il faut dire que Carali va sortir bientôt un nouvel album, et il cherche un titre. Ça a l'air simple, comme ça, mais comme c'est un véritable artiste, il cherche le meilleur titre possible. Alors il se cogne la tête contre le mur de son bureau, et ça fait "boum - boum - boum" sans arrêt. De temps en temps, il vient me voir (car il me donne des idées pour mes articles) et il me dit : "T'as pas une idée de titre ?" Comme je lui réponds négativement, ne voulant pas interférer dans son œuvre, il se cogne la tête sur les murs de MON bureau, et ça fait boum boum encore plus fort. Essayez de bosser avec un boum boum en fond sonore, vous allez voir. Ça fait quinze jours que ça dure. Ça entraîne toute une suite de problèmes : personne ne peut bosser à cause du bruit, il ne peut pas bosser non plus parce qu'il a mal au crâne, il est complètement défiguré et ça fait trois fois qu'on change les cloisons de son bureau.

Voici deux trucs utiles pour les possesseurs de MSX, par Hervé Sinka. Le premier permet de voir les images de la nana à poil digitalisée dans Red Lights of Amsterdam, sur MSX2 uniquement.

```
10 SCREEN 8, 0 : CLEAR 100, &H8500 : BLOAD "REDLIGHT.001" : S : CLEAR 100, &H9F4F : BLOAD "REDLIGHT.002"
```

```
20 COLOR 255, 64, 0 : DEFUSR1 = &HC623 : DEFUSR2 = &HD4B0 : DEFUSR3 = &HD18B : OPEN "GRP.:" FOR OUTPUT AS # 1 : 30 FOR I = 1 TO 9
```

```
40 K = USR3(0) : SETPAGE 0, 1 : BLOAD "REDLIGHT." + "0" + MID$("040506070809101112", (I*2-1), 2), S, -1 : SETPAGE 0, 0 : POKE &HD500, 2 : K = USR2(12) : K = USR1(0) : POKE &HD500, 1 : K = USR2(0)
```

```
50 A$ = INPUT$(1) : NEXT : REM par RV de Liancourt.
```

Le second, c'est les mots de passe pour Goonies sur MSX1. Pour accéder au niveau 1, tapez : GOONIES. Niveau 2 : MR SLOTH. Niveau 3 : GOON DOCKS. Niveau 4 : DOUBLOON. Niveau 5 : ONE EYED WILLY. Pour pouvoir les rentrer, il faut presser CTRL-K, entrer le code (attention aux claviers AZERTY) et appuyer sur Return.

Pauvre Carali ! Pendant que je tapais le truc sur MSX, il est venu me voir et m'a regardé d'un air triste : "Qu'est-ce que tu penses de "Je trouve pas de titre" ?

- Bof... C'est déjà fait, tu sais...  
- Et "Voici mon nouvel album" ?  
- Faible.

- AaMeeeeeeeeee !"

Et c'est reparti, boum, boum, boum !

Je profite du fait qu'il soit allé s'acheter des cigarettes (tout en se frappant la tête sur tout ce qu'il trouve dans la rue) pour vous refiler quelques tuyaux fournis par les excellents, par les géniaux membres de CMC, surtout Micheline Dax, qui, j'insiste, est le meilleur pirate du monde et en plus le plus drôle. Tous ces trucs sont pour Commodore 64. D'abord, un programme pour bidouiller Elite :

```
10 REM Clopinette Masqué Connection (CMC)
100 RESTORE : S = 0
```

```
110 FOR I = 0 TO 77
120 READ A : S = S + A : POKE 8000 + I, A
```

```
130 NEXT
150 IF S = 11018 THEN 200
```

```
155 PRINT "Erreur dans les datas" : END
160 DATA 162, 73, 24, 138, 134, 187, 69, 187, 106,
```

```
125, 175, 37, 93, 176, 37, 202, 208, 242
161 DATA 141, 251, 37, 162, 73, 24, 138, 125, 175,
```

```
37, 93, 176, 37, 202, 208, 247, 141, 252
162 DATA 37, 73, 169, 141, 250, 37, 169, 0, 166, 251,
```

```
160, 0, 32, 186, 255, 165, 252, 162, 0
163 DATA 160, 32, 32, 189, 255, 169, 176, 162, 37,
```

```
133, 253, 134, 254, 169, 253
164 DATA 162, 253, 160, 37, 32, 216, 255, 96
```

```
200 REM
210 IF F = 1 THEN 300
```

```
220 PRINT CHR$(147) : PRINT "ELITE.:" : PRINT : PRINT "LOAD.:" : PRINT
```

```
230 INPUT "LA COMMANDE.:" : A$
240 IF A$ = "" THEN A$ = "JAMESON"
```

```
250 INPUT "CASSETTE (C) OU DISQUETTE (D) : " : C$
```

```
260 IF C$ = "D" THEN X = 8 : GOTO 290
270 IF C$ = "C" THEN X = 1 : GOTO 290
```

```
280 GOTO 250
290 F = 1 : LOAD A$, X, 1
```

```
300 REM DR Destruct, Deusstein et Micheline Dax (qui, woaw !)
```

```
310 POKE 9648, 0 : POKE 9657, 59 : POKE 9658, 154 : POKE 9659, 202 : POKE 9660, 0
```

```
320 POKE 9661, 80 : POKE 9664, 151 : POKE 9665, 151 : POKE 9666, 151 : POKE 9667, 151
```

```
330 POKE 9670, 255 : POKE 9688, 255 : POKE 9689, 255 : POKE 9690, 127 : POKE 9691, 64
```

```
340 POKE 9692, 255 : POKE 9693, 255 : POKE 9694, 255 : POKE 9696, 0 : POKE 9697, 0
```

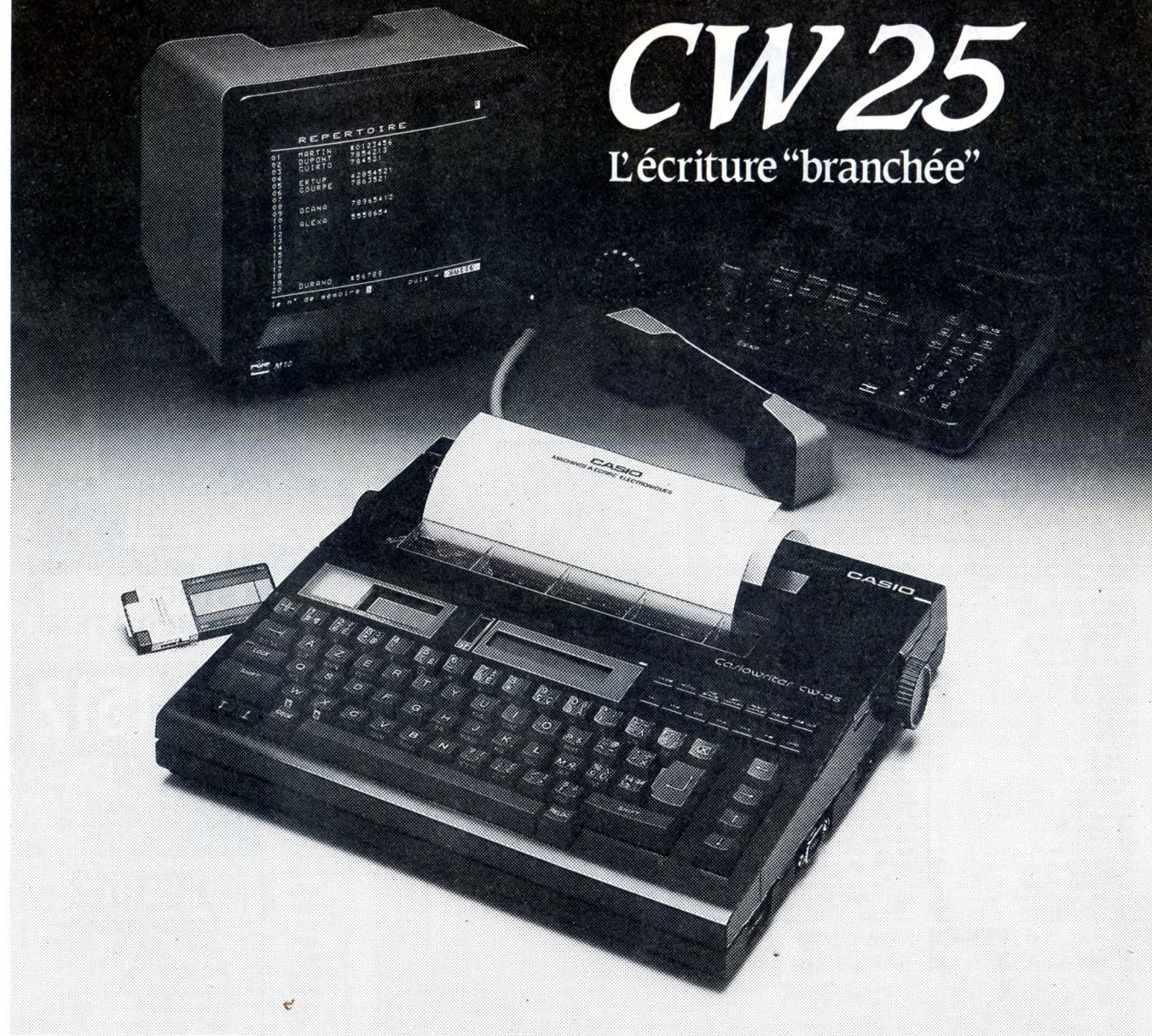
```
350 POKE 9699, 4 : POKE 9700, 0 : POKE 9719, 0 : POKE 9720, 32
```

```
900 REM pour Clethus et The Thitan et Jameson !!
903 PRINT : PRINT "SAVE.:" : PRINT
```

```
904 INPUT "CASSETTE (C) OU DISQUETTE (D) : " : C$
```

```
905 IF C$ = "D" THEN X = 8 : GOTO 920
907 IF C$ = "C" THEN X = 1 : GOTO 920
```

```
910 GOTO 904
```



## CW25: L'écriture "branchée"

Communication

Deux interfaces incorporées : SÉRIE (RS 232 C) et PARALLÈLE (CENTRONICS) transforment la CW25 en imprimante de qualité pour votre Minitel ou votre micro-ordinateur.

Mémorisation des textes

Une mémoire incorporée vous permet de conserver environ 2 pages de texte pour modification ou impression ultérieure. Cinq mémoires de phrases sont à votre disposition pour stocker de courtes informations.

Une mémoire externe, en option, constituée de cartes amovibles de 4K ou 8K non volatiles vous donne la possibilité de créer une bibliothèque de textes.

Personnalisation du courrier

Des styles d'impression et effets spéciaux : écriture large, ombragée, souligné donnent à votre courrier un aspect original. Un clavier international fournit les caractères particuliers aux langues allemandes, espagnole...

# CASIO

Les nouvelles écritures:



CW10

CW20

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

```
920 INPUT "NOUVEAU NOM":B$: IF A$ = B$ THEN 920
```

```
940 A$ = B$
950 L = LEN(A$) : IF L > 16 THEN 920
```

```
960 POKE 251, X : POKE 252, L : FOR I = 1 TO L
970 POKE 8191 + I, ASC(MID$(A$, I, 1)) : NEXT : SYS 8000 : F = 0
```

```
980 INPUT "ON RECOMMENCE (O/N)":B$: IF B$ = "O" THEN 220
```

```
990 END
```

Voici quelques adresses intéressantes, en prime :

25B1-25B2 : Coordonnées X,Y  
25B3-25B8 : Galaxie

25B9-25BC : Solde en crédits x 10  
25BD : nombre de crédits / 10

25C0 : laser militaire à l'avant  
25C1 : laser militaire à l'arrière

25C2 : laser militaire à gauche  
25C3 : laser militaire à droite

25D8 : système ECM  
25D9 : écopes de fuel (fuel scoop)

25DA : Energie bombes (energy bomb)  
25DB : Unités d'énergie (energy unit)

25DC : Docking computer (intraduisible)  
25DD : Hyperspace (galactic hyperspace)

25DE : petits navires (escape pods)  
25E0-25E1 : Trumbles

25E3 : nombre de missiles.

Voilà. Merci à Micheline Dax, qui est vraiment le plus grand, le meilleur, le plus modeste, le plus punk et le plus sympa de tous les pirates du monde. No future.

Carali vient de revenir à l'instant (boum - boum - boum - c'est quoi ? Un marteau-pilon ? Une salve d'honneur ? Non, c'est Carali qui arrive au journal). Il ne

devrait pas se taper la tête ailleurs que sur les parois molletonnées de son bureau, et surtout pas sur des murs en crépi. Il a tellement l'air de souffrir, le pauvre...

Dans Damsel in Distress pour Oric, on peut choisir son tableau. Il faut presser dans l'ordre en maintenant appuyées les touches suivantes : Q D 5 V 8 L.

A ce moment, en haut de l'écran, entre Score et Hiscore apparaît un chiffre qui représente le numéro du tableau où l'on veut se rendre. Pour le changer, appuyer sur les touches de 1 à 0 (pour les tableaux de 1 à 10) et de Q à P (pour les tableaux de 11 à 20). Ça vient du Carolo Club Oric de Belgique.

Pour passer Snooker de cassette à disquette sur Amstrad, taper ce programme et le sauvegarder sous le nom de "BILL" :

```
10 OPENOUT "d" : MEMORY &1FF : LOAD "SNOOKER", &9B00
```

```
20 LOAD "SNOOK", &4E20
```

```
30 CALL &4E20
```

Faire Reset, puis :

```
ITAPE : LOAD "SNOOKER", &9B00
```

```
IDISC : SAVE "SNOOKER", &, &9B00, 2260
```

```
MEMORY 19999 : ITAPE : LOAD "SNOOK", &4E20
```

```
IDISC : SAVE "SNOOK", B, &4E20, 17000
```

Pour jouer, faire RUN "BILL". Ça vient de Gérard Breillat. Hop.

Je précise que "Reset", ça veut dire taper simultanément Ctrl-Shift-Esc, sur Amstrad. Au cas où.

Finton, de Strasbourg, nous donne quelques vies infinies. Pour Commando, d'abord, le rebelle, celui dont 150 versions différentes circulent :

```
10 MEMORY &5BFF : LOAD "COMMANDO", &5C00
20 FOR A = &9000 TO &9012 : READ B : POKE A,
```

```
B : NEXT
30 POKE &5C33, &C3 : POKE &5C34, 0 : POKE &5C35, &90
```

```
40 CALL &5C00
```

```
50 DATA 205, 122, 188, 175, 50, 15, 78, 6, 6, 33, 59, 7, 119, 35, 16, 252, 195, 54, 92
```

```
Ensuite, pour Bounty Bob strikes back :
```

```
10 MEMORY &3900 : CLS
```

```
20 LOAD " " : LOAD "I", &4040
```

```
30 A = &8900
```

```
40 FOR N = 0 TO 51
```

```
50 READ D$ : POKE A + N, VAL("&" + D$)
```

```
60 NEXT N
```

```
70 CLS : PRINT "attendez, svp"
```

```
80 CALL &8916
```

```
90 DATA 21, 6E, 06, 36, 18, 2C, 36, 05, C3, 40, 00,
```

```
21, 34, BD, 36, 00, 2C, 36, 89, C3, 04, BD
```

```
100 DATA F3, 11, 40, 00, 21, 00, BB, 01, 37, 02, D5,
```

```
E5, C5, 78, 21, 4B, 40, 36, 72, 2E, 4E, 36
```

```
110 DATA 92, 6C, ED, B0, 37, C3, 2C, B8
```

Je m'interromps, car Carali vient de pénétrer dans mon bureau. J'aurais pas dû mettre un écriteau "frappez avant d'entrer", peut-être. Il vient de me proposer "Et hop ! Un album de Carali", "Les nouvelles aventures de Jean, la boule", "Les aventures passionnantes de Jean Némar", "Les aventures de Carali qui cherche un titre pour son nouvel album" et "Sans titre". Décidément, il s'enlise. De toutes façons, pas d'inquiétude à avoir : la dernière fois, il a trouvé son titre au moment même où l'imprimeur s'apprêtait à appuyer sur le bouton qui met la rotative en marche. Malheureusement, le bouquin ne sera pas imprimé avant deux semaines. Va falloir supporter ses boum boum et son air malheureux pendant encore 15 jours. Dur !





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

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

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

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

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

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

**SUPPORTS**  
DSK  
K7  
CAR  
S

**DISQUETTE CASSETTE CARTOUCHE SOFTCARD**

**COTES**  
★ ★ ★ INDISPENSABLE  
★ ★ ★ RECOMMANDÉ  
★ BON

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

## AU CLUB C'EST DÉJÀ NOËL SUPER PROMO A PRIX PÉTÉS AVEC DEUX NOUVEAUX TARIFS RÉSERVÉS AUX MEMBRES DU CLUB

**COLONNE D :** Pour tout achat groupé de 3 logiciels.  
**COLONNE E :** Pour tout achat groupé de 10 logiciels.  
*Bien entendu, vous pouvez panacher les titres.*

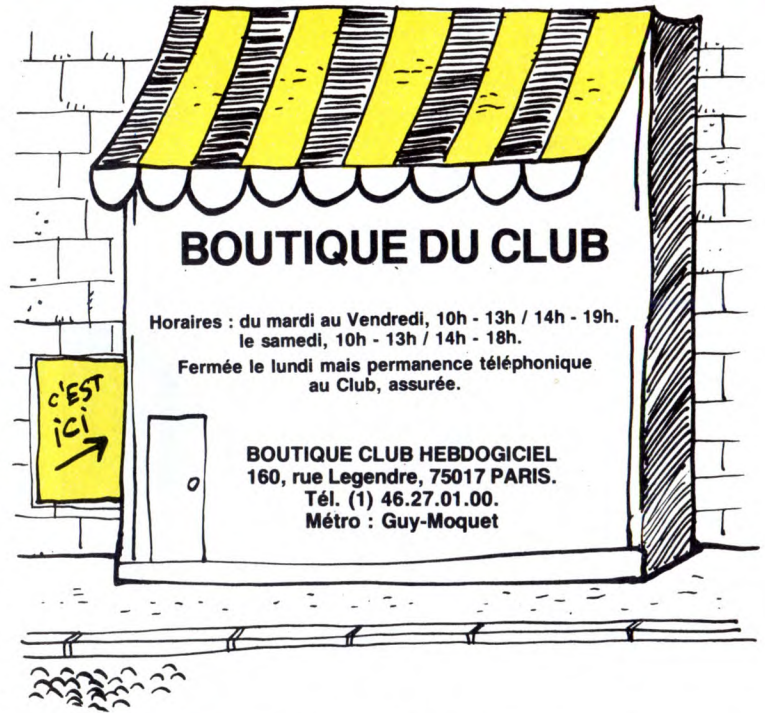
**TARIF DES LOGICIELS EN K7 OU EN DISQUETTES (même prix pour les deux supports)**

A	B	C	D	E	AMSTRAD	COMMODORE	SPYGLASS	SPECTRUM
120	100	60	40	20	AM123 ** HARD HAT MACK K7 AM188 ** PANZADROME K7 AM239 *** STRANGELOOP K7 AM272 ** THINK K7	CO004 *** * PROTOCOLE DSK CO057 *** CASTLE DR. CREEP K7 CO061 * CHOPLIFTER K7 CO080 * DAVID MIDNIGHT MAGIC K7 CO074 ** HARD HAT MACK K7 CO135 ** HARD HAT MACK DSK CO148 *** KARATEKA K7 CO149 *** KARATEKA DSK CO164 *** LODGE RUNNER K7 CO197 ** NOW GAMES K7 CO198 ** NOW GAMES II K7 CO202 ** ONE AND ONE K7 CO475 *** REALM OF IMPOSSIBILITY DSK CO232 *** REALM OF IMPOSSIBILITY DSK CO251 *** SCARABEUS K7 CO252 *** SCARABEUS DSK	CO273 ** SPYGLASS K7 CO289 ** STARSHIP ANDROMEDA K7 CO337 ** WILD WEST K7 CO338 ** WILD WEST DSK CO342 *** WIZZARD K7 CO343 *** WIZZARD DSK CO476 ** MAIL ORDER MONSTER DSK CO477 *** SKELTH K7 CO478 ** RAID ON BUNGALOO BAY K7 CO479 ** ARCHON K7 CO480 * GATES OF DOWN K7 CO481 * GHETTOBLASTER K7 CO482 ** SAUCER ATTACK K7 CO483 ** SAUCER ATTACK DSK CO484 * BUG BLITZ K7 CO485 * BUG BLITZ DSK	SP008 ** ARCHON K7 SP133 ** ONE ON ONE K7 SP135 *** PANZADROME K7 SP148 *** REALM OF IMPOSSIBILITY K7 SP207 ** THINK DSK

Port jusqu'à 3 logiciels : 15 F.  
Port jusqu'à 10 logiciels : 20 F.  
Au dessus, nous consulter.

**ATTENTION, STOCK LIMITÉ, N'ATTENDEZ PAS POUR COMMANDER !**

\* Manuels en français.



## ATTENTION !!

COMME LE DOLLAR  
LES DISQUETTES 3" SONT A LA BAISSE

VOUS POUVEZ	PRIX UNITAIRE	PORT
VOUS LES		
PROCURER PAR		
CORRESPONDANCE	A B C QUANTITÉ TARIF	
OU À LA	32 30 24 1 ou 2 6 F.	
BOUTIQUE.	jusqu'à 5 8 F.	
	jusqu'à 10 11 F.	
	jusqu'à 20 13 F.	

ATTENTION, OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE  
DES STOCKS DISPONIBLES

## LES LOGICIELS BORLAND A PRIX CLUB

### AMSTRAD (CPM/80)

AM430 ***	TURBO PASCAL (avec option graphique)	DSK	944	848	754
AM431 **	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
AM432 **	TURBO DATA BASE TOOLBOX	DSK	705	635	564
AM433 **	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	564

### MSX

MS145 *	TURBO PASCAL	DSK	824	741	659
MS146 *	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
MS147 *	TURBO DATABASE TOOLBOX	DSK	705	635	564

### AMSTRAD PC(2) IBM PC ET COMPATIBLES

IB019 **	SIDEKICK	DSK	942	848	754
IB020	REFLEX	DSK	1773	1595	1418
IB021	REFLEX WORKSHOP	DSK	824	741	659
IB022	REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP	DSK	1773	1595	1418

IB023 ***	TURBO PASCAL	DSK	1180	1062	944
IB024 **	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
IB025 **	TURBO GAMESWORKS	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, Turbo Gamesworks, 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

## 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

## BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n° .....

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

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

Signature :

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



C'EST NOUVEAU ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD			
AM438	**	EREBUS	K7 180 162 135
AM439	**	EREBUS	DSK 220 198 165
AM440	**	FIRELORD	K7 108 97 75
AM441	**	FIRELORD	DSK 181 163 126
AM442	**	IKARI WARRIOR	DSK 108 97 75
AM443	**	IKARI WARRIOR	DSK 181 163 126
AM444	**	LE PACTE	DSK 220 198 176
AM445	**	SAPIENS	K7 140 126 112
AM446	**	SAPIENS	DSK 180 162 144
AM447	**	THE MUSIC BOX	K7 181 163 126
AM448	**	TOP SECRET	DSK 240 216 192

ATARI ST			
ST051	***	CHESS	DSK 303 272 212
ST052	**	ELECTRONIC POOL	DSK 242 218 169
ST053	**	EREBUS	DSK 240 216 180
ST054	**	FIRE BLASTER	DSK 240 216 180
ST055	**	SPACE STATION	DSK 303 272 212
ST056	**	ST PROTECTOR	DSK 240 216 180
ST057	**	WAR ZONE	DSK 240 216 180
ST058	***	WANDERER (RELIEF)	DSK 295 265 221

COMMODORE			
CO465	***	BEYOND THE FORBIDDEN	K7 120 108 84
CO466	***	BEYOND THE FORBIDDEN FOREST	DSK 181 163 126
CO467	**	DRUID	K7 96 86 67
CO468	**	DRUID	DSK 157 141 109
CO469	**	LEATHER GODESSES OF PHOBOS	DSK 303 272 212
CO470	**	THAI BOXING	K7 96 86 67
CO471	**	THAI BOXING	DSK 145 130 101
CO472	**	TRINITY	DSK 425 382 297
CO473	**	UCHI MATA	K7 120 108 84
CO474	**	UCHI MATA	DSK 147 141 109

SPECTRUM			
SP273	**	BIG 4	K7 120 108 84
SP274	**	FIRELORD	K7 108 97 75
SP275	**	GALVAN	K7 96 86 67
SP276	**	INFILTRATOR	K7 120 108 84
SP277	**	PIPERBOY	K7 96 86 67
SP278	**	STREET HAWK	K7 96 86 67
SP279	**	STRIKE FORCE COBRA	K7 120 108 84
SP280	**	GIFT FROM THE GODS	K7 120 108 84
SP281	**	URIDIUM	K7 108 97 75

THOMSON			
TH127	**	EREBUS (MO/TO)	K7 180 162 135
TH128	**	EREBUS (TOB, TO9) 3 1/2	DSK 240 216 180
TH129	**	EREBUS QUICKDISK	DSK 270 243 202
TH130	**	LA MINE AUX DIAMANTS (MO/TO)	K7 151 136 113
TH131	**	LA MINE AUX DIAMANTS (TOB, TO9) 3 1/2	DSK 246 221 184
TH132	**	VIE ET MORT DES DINOSAURES (MO/TO)	K7 159 143 119
TH133	**	SORCERY (MO/TO)	K7 153 137 114
TH134	**	SORCERY (TOB, TO9) 3 1/2	DSK 204 183 153

**AMSTRAD SPÉCIAL MASTERTRONIC**  
3 JEUX SUR UNE DISQUETTE 3"  
75 F. POUR LES MEMBRES DU CLUB !!

AM449	**	NUMERO 1 : SPEED KING THE APPENTICE THE GOLDEN TALISMAN	DSK	99	89	75
AM450	*	NUMERO 2 : CONQUEST FORMULA ONE SIMULATOR STORM	DSK	99	89	75
AM451	*	NUMERO 3 : MOLECULE MAN LAST V8 PIPELINE	DSK	99	89	75

ABC			
AM116	***	GET DEXTER	K7 121 108 85
AM117	**	GET DEXTER	DSK 182 163 127
AM118	**	GLIDER RIDER	K7 108 96 58
AM119	**	GRAND PRIX 500CC	K7 150 135 120
AM120	**	GRAND PRIX 500CC	DSK 180 162 144
AM121	**	GUN FRIGHT	K7 121 109 85
AM122	**	GUN FRIGHT	DSK 121 109 85
AM123	**	GUN FRIGHT	DSK 155 140 100
AM124	**	HARRIER STRIKE FORCE	K7 121 108 85
AM125	**	HARRIER STRIKE FORCE	DSK 182 163 127
AM126	**	HEAVY ON THE MAGIC	K7 121 109 85
AM127	**	HEAVY ON THE MAGIC	DSK 181 162 126
AM128	**	HERBERT'S DUMMY RUN	K7 121 109 85
AM129	**	HI-RISE	K7 109 96 68
AM130	**	HI-RISE	DSK 145 131 94
AM131	**	HIGHWAY ENCOUNTER	K7 115 104 63
AM132	**	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK 124 112 86
AM133	**	HYPERSPORT	K7 110 98 76
AM134	**	HYPERSPORT	DSK 157 141 110
AM135	**	IMPOSSIBLE MISSION	K7 121 109 85
AM136	**	IMPOSSIBLE MISSION	DSK 181 163 117
AM137	**	INTERNATIONAL RUGBY	K7 96 87 62
AM138	**	INTERNATIONAL RUGBY	DSK 157 141 102
AM139	**	INTERNATIONAL RUGBY	K7 96 87 62
AM140	**	INTERNATIONAL KARATE	DSK 147 141 102
AM141	**	INTERNATIONAL KARATE	K7 114 103 71
AM142	**	JAMMIN'S	DSK 181 163 117
AM143	**	JEWELS OR DARKNESS/8256	K7 30 27 20
AM144	**	KANE	K7 112 101 35
AM145	**	KNIGHTLORE	K7 160 144 128
AM146	**	L'AGILE D'OR	DSK 198 178 158
AM147	**	L'AGILE D'OR	DSK 208 214 188
AM148	**	L'HERITAGE	K7 171 154 136
AM149	**	L'HERITAGE	DSK 195 175 156
AM150	**	LORDS OF THE RING	K7 194 174 122
AM151	**	MANIC MINER	K7 111 100 77
AM152	**	MARACAIBO	K7 140 126 112
AM153	**	MARACAIBO	DSK 180 162 144
AM154	**	MASTER OF THE LAMPS	K7 124 112 77
AM155	**	METRO 2018	K7 190 171 115
AM156	**	METRO 2018	DSK 215 194 129
AM157	**	MINDSHADOW	K7 114 103 75
AM158	**	MINDSHADOW	DSK 155 140 96
AM159	**	MINDSHADOW	K7 76 65 45
AM160	**	MINDSHADOW	DSK 127 114 78
AM161	**	MINIOFFICE	K7 139 125 100
AM162	**	MONTSEGRU	K7 121 108 75
AM163	**	MOVIE	DSK 490 441 392
AM164	**	MULTIPLAN	K7 132 119 34
AM165	**	NIGHT SHADE	K7 121 108 85
AM166	**	NODES OF YESOD	K7 30 27 20
AM167	**	ONE MAN ANS HIS DROIDS	DSK 295 265 236
AM168	**	ORPHEE	K7 101 101 72
AM169	**	PING PONG	DSK 182 163 117
AM170	**	PING PONG	DSK 208 214 127
AM171	**	PING PONG	DSK 198 178 158
AM172	**	POULVOIR	K7 114 103 53
AM173	**	PROJECT FUTURE	K7 121 108 85
AM174	**	PRO TENNIS	DSK 182 163 127
AM175	**	RASPUTINE	K7 94 85 59
AM176	**	REBEL PLANET	K7 120 108 75
AM177	**	RED HAWK	K7 121 109 75
AM178	**	RED MOON	K7 87 78 52
AM179	**	REVERSI CHAMPION	K7 160 144 110
AM180	**	REVERSI CHAMPION	DSK 198 178 138
AM181	**	RESCUE ON FRACALUS	K7 121 108 85
AM182	**	RESCUE ON FRACALUS	DSK 182 163 127
AM183	**	ROCCO	K7 114 103 53
AM184	**	ROCKY HORROR SHOW	K7 97 87 53
AM185	**	ROCKY HORROR SHOW	DSK 182 163 104
AM186	**	ROOM 10	K7 97 88 68
AM187	**	RUNESTONE	K7 98 88 58
AM188	**	SKYFOX	K7 129 116 80
AM189	**	SKYFOX	DSK 194 175 126
AM190	**	SORCERY	K7 95 86 63
AM191	**	SORCERY	DSK 160 144 95
AM192	**	SORCERY PLUS	K7 140 126 88
AM193	**	SORCERY PLUS	DSK 200 180 116
AM194	**	SOULS OF DARCON	K7 114 103 70
AM195	**	SOULS OF DARCON	DSK 178 160 111
AM196	**	SPACE SHUTTLE	K7 120 108 75
AM197	**	SPACE SHUTTLE	DSK 181 163 117
AM198	**	SPINBOUND	K7 45 40 21
AM199	**	SPINDEZZY	K7 121 108 85
AM200	**	SPINDEZZY	DSK 182 163 117
AM201	**	SPY HUNTER	K7 110 99 68
AM202	**	SPY VS SPY	K7 147 132 74
AM203	**	SPY VS SPY	DSK 177 159 110
AM204	**	SPY VS SPY	DSK 180 162 144
AM205	**	STAINLESS STEEL	K7 120 108 75
AM206	**	STAINLESS STEEL	DSK 181 163 117
AM207	**	STARSTRIKE	K7 120 109 75
AM208	**	STARSTRIKE	DSK 182 163 117
AM209	**	STARION	K7 125 113 78
AM210	**	STRANGELOOP	K7 124 112 66
AM211	**	STRANGELOOP	DSK 182 163 117
AM212	**	SUPER SILVER PACK	K7 142 132 80
AM213	**	SUPER SILVER PACK	DSK 199 356 267
AM214	**	SUPERLEUTH	K7 180 165 65
AM215	**	TANK BUSTER	K7 121 108 85
AM216	**	TANK BUSTER	K7 129 116 94
AM217	**	TASCOPI	DSK 276 248 190
AM218	**	TASCOPI	K7 130 117 97
AM219	**	TASPRINT	DSK 170 153 127
AM220	**	TASPRINT	K7 195 175 155
AM221	**	TASWORD FRANCAIS	DSK 350 315 262
AM222	**	TASWORD FRANCAIS	K7 114 103 60
AM223	**	TASWORD FRANCAIS	DSK 450 405 315
AM224	**	TAU CETI	K7 165 149 103
AM225	**	TERROR MOLINOS	DSK 304 274 213
AM226	**	TEXTOMAT	K7 256 230 161
AM227	**	THE HOBBIT	K7 45 40 31
AM228	**	THE HOBBIT/8256	DSK 180 162 136
AM229	**	THE ILLUSTRATOR	K7 116 103 65
AM230	**	THE LAST V8	DSK 121 108 75
AM231	**	THE LAST V8	DSK 182 163 117
AM232	**	THEATRE EUROPE ANGLAIS	K7 96 87 62
AM233	**	THEY SOLD A MILLION	K7 110 99 61
AM234	**	THEY SOLD A MILLION	DSK 181 163 117
AM235	**	THEY SOLD A MILLION 2	K7 120 109 75
AM236	**	THEY SOLD A MILLION 3	DSK 182 163 117
AM237	**	THEY SOLD A MILLION 4	DSK 157 141 102
AM238	**	TORNADO LOW LEVEL	K7 98 87 57
AM239	**	TORNADO LOW LEVEL	DSK 190 171 105
AM240	**	TRIPLE PACK	DSK 180 162 104
AM241	**	US GOLD HIT	K7 120 108 75
AM242	**	US GOLD HIT	DSK 180 162 144
AM243	**	US GOLD HIT	K7 121 108 75
AM244	**	V	DSK 182 163 117
AM245	**	VERY BIG CAVE ADVENTURE	K7 96 87 62
AM246	**	WAY OF EXPLODING FIST	K7 110 99 61
AM247	**	WAY OF THE TIGER	K7 121 108 75
AM248	**	WAY OF THE TIGER	DSK 182 163 117
AM249	**	WHO DARES WINS II	K7 96 86 52
AM250	**	WHO DARES WINS II	DSK 163 147 90
AM251	**	WINTER GAMES	K7 121 109 75
AM252	**	WINTER GAMES	DSK 181 162 116
AM253	**	WINTER SPORTS	K7 124 112 76
AM254	**	WINTER SPORTS	DSK 155 140 90
AM255	**	WIZARD LAIR	DSK 140 126 77
AM256	**	WORKING BACKWARDS	DSK 178 160 112
AM257	**	WORLD SERIE BASEBALL	K7 110 98 58
AM258	**	XARQ	K7 108 97 70
AM259	**	YIE AR KUNG FU	K7 105 95 69
AM260	**	YIE AR KUNG FU	DSK 155 140 90

ABC			
AM296	**	ZODI5	AM296 ** ZODI5
AM297	**	ZODI5	AM297 ** ZODI5
AM298	**	ZOMBI	AM298 ** ZOMBI
AM299	**	ZORRO	AM299 ** ZORRO

**APPLE IIE & IIC**

ABC			
K7 121 108 75	IB011	**	F15 STRIKE EAGLE
DSK 181 162 116	IB006	**	GHOSTBUSTERS
DSK 160 144 128	IB007	**	HACKER
K7 110 99 68	IB012	**	HELLCAT ACE
	IB008	**	MINDSHADOW
	IB009	**	MUSIC STUDIO
	IB002	**	THE HOBBIT
	IB013	**	SILENT SERVICE
	IB014	**	SOLO FIGHT
	IB015	**	SPIFFIRE ACE

**COMMODORE**

243 219 171	CO385	**	1985
375 338 220	CO001	**	4 ZEPAP 1 SIZZLERS
200 180 140	CO005	**	4 ZEPAP 1 SIZZLERS
380 342 280	CO006	**	ADVENTURE CONSTRUCTION
350 315 250	CO007	**	AIR WOLF
493 444 280	CO008	**	ALTERNATE REALITY: THE CITY
396 356 238	CO009	**	AMERICAN ROAD RACE
195 175 90	CO010	**	AMERICAN ROAD RACE
365 329 256	CO011	**	AMERICAN ROAD RACE
242 218 157	CO012	**	AMERICAN ROAD RACE
100 90 80	CO013	**	AMERICAN ROAD RACE
380 342 238	CO014	**	AMERICAN ROAD RACE
350 315 230	CO015	**	AMERICAN ROAD RACE
290 261 222	CO016	**	AMERICAN ROAD RACE
680 612 430	CO017	**	AMERICAN ROAD RACE
200 180 140	CO018	**	AMERICAN ROAD RACE
195 176 127	CO019	**	AMERICAN ROAD RACE
200 180 140	CO020	**	AMERICAN ROAD RACE
242 218 157	CO021	**	AMERICAN ROAD RACE
242 219 171	CO022	**	AMERICAN ROAD RACE
242 219 171	CO023	**	AMERICAN ROAD RACE
180 162 126	CO024	**	AMERICAN ROAD RACE
242 218 157	CO025	**	AMERICAN ROAD RACE
261 240 197	CO026	**	AMERICAN ROAD RACE
365 329 256	CO027	**	AMERICAN ROAD RACE
297 267 224	CO028	**	AMERICAN ROAD RACE
950 855 656	CO029	**	AMERICAN ROAD RACE

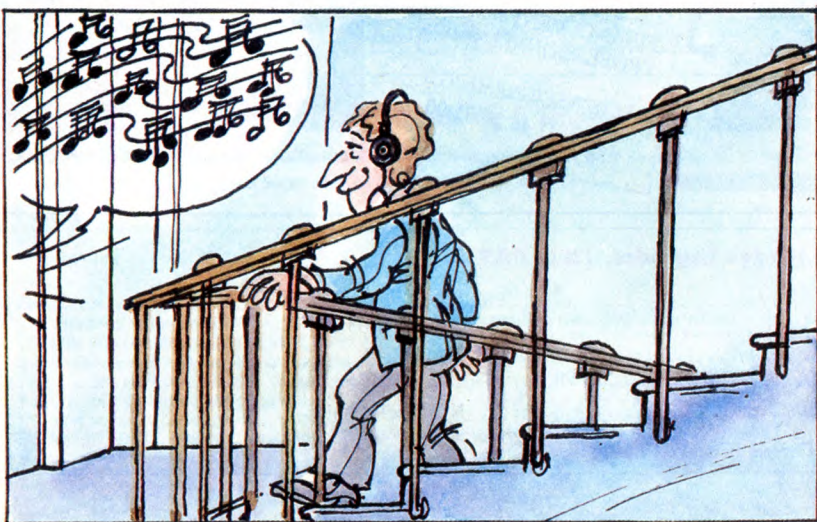
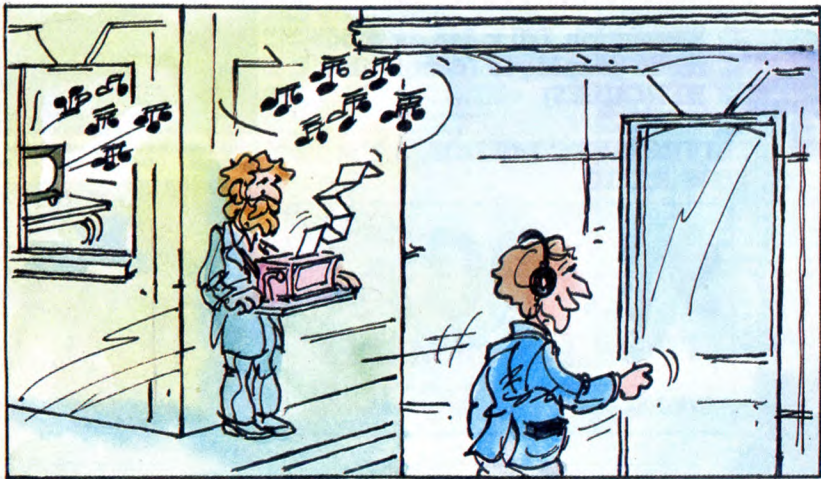
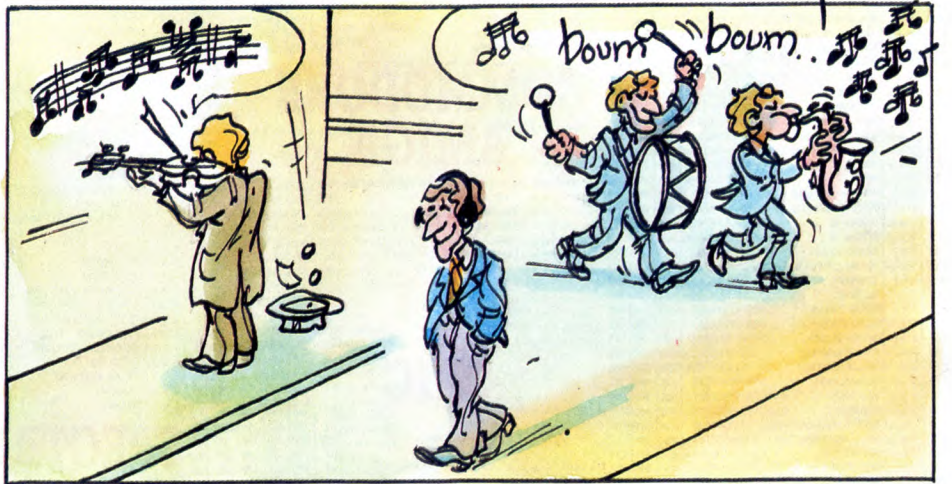
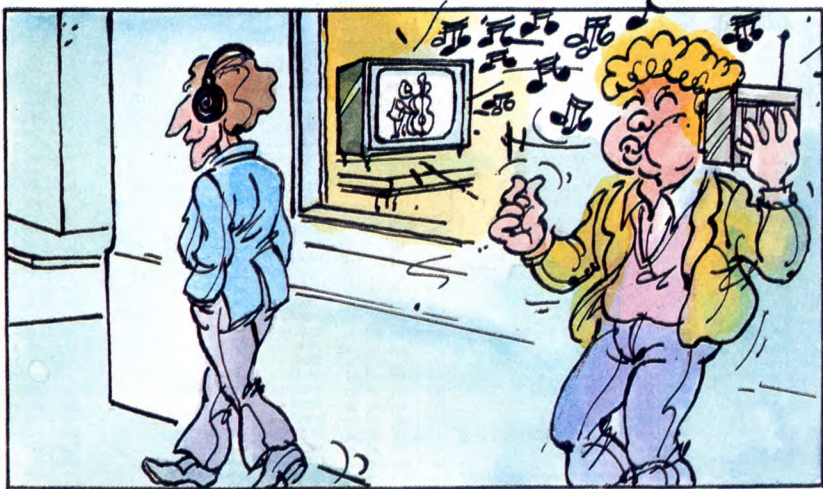
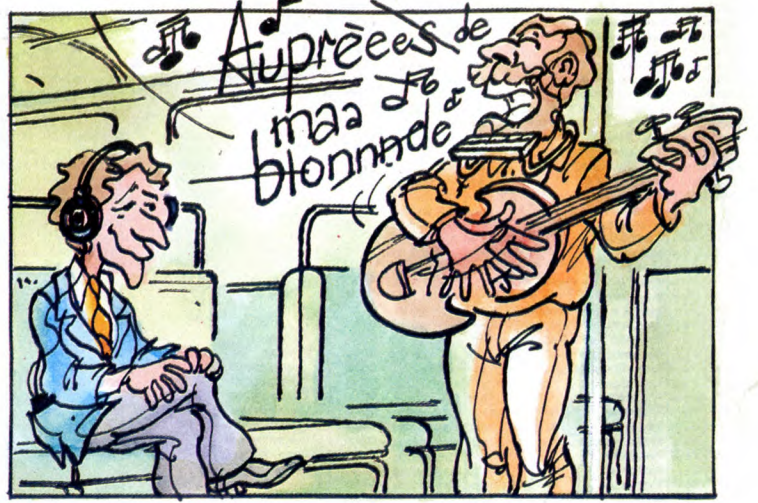
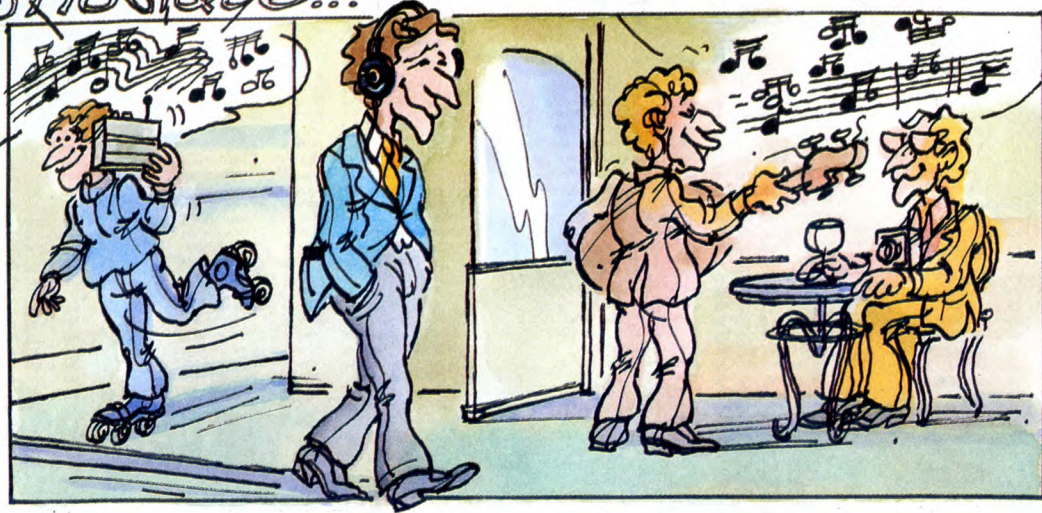
**MACINTOSH**

**ATARI 400/600/800**

AM002	***	DEJA VU	328 295 207
AT001	**	AMERICAN ROAD RACE	K7 121 109 85
AT002	**	AMERICAN ROAD RACE	DSK 180 162 103
AT003	**	ARCADE CLASSICS	K7 121 108 75
AT004	**	ARCADE CLASSICS	K7 145 131 92
AT005	**	ARCHON	DSK 181 163 117
AT006	**	ARCHON	DSK 115 104 75
AT007	**	AXIS ASSASSIN	K7 121 108 85
AT008	**	AZTEC	DSK 182 163 127
AT009	**	AZTEC	DSK 182 164 103
AT010	**	BALLBLAZER	K7 121 10

ABC			MSX			ABC			ABC			ABC															
C0167	***	LORDS OF THE RINGS	K7	165	148	95	C0306	***	TAPPER	DKS	170	153	105	SP035	***	COMMANDO	K7	94	85	55	SP179	***	SPY VS SPY	K7	121	109	78
C0171	***	MANDRAGORE	K7	250	225	200	C0307	***	TERROR MOLINOS	K7	101	91	60	SP036	***	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85	SP180	***	STAR SEEKER	K7	121	109	85
C0172	***	MANDRAGORE	DSK	250	225	200	C0308	***	THE HOBBIT	K7	167	150	88	SP037	***	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85	SP181	***	STAR STRIKE	K7	72	65	50
C0173	***	MANIC MINER	K7	64	58	43	C0309	***	THE HOBBIT	DSK	167	150	103	SP038	***	CONFUZION	K7	87	78	63	SP182	***	STARION	K7	97	87	68
C0175	***	MASQUERADE	DSK	150	135	100	C0310	***	THE LAST V8	K7	45	40	31	SP039	***	CRITICAL MASS	K7	121	109	84	SP183	***	STONKERS	K7	64	58	30
C0176	***	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31	C0311	***	THE MUSIC STUDIO	DSK	239	215	134	SP040	***	DAILEY THOMSON DECATHLON	K7	84	76	58	SP184	***	SUPER CHESS 3.5	K7	130	117	79
C0177	***	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	72	C0312	***	THE MUSIC STUDIO	K7	73	66	52	SP041	***	DALLAS	K7	64	58	40	SP236	***	SUPERLEUTH	K7	96	86	67
C0359	***	MAX HEADROOM	K7	121	108	75	C0313	***	THE SECOND CITY	DSK	121	108	85	SP042	***	DAMBUSTERS	K7	121	109	85	SP191	***	SWEET'S WORLD	K7	80	72	53
C0180	***	MELBOURNE PACK	K7	70	63	30	C0314	***	THE SECOND CITY	K7	140	126	88	SP043	***	DAN DARE	K7	95	86	63	SP192	***	SWORD AND SORcery	K7	92	87	68
C0181	***	MERCENARY	K7	114	103	61	C0315	***	THEATRE EUROPE	DSK	121	108	75	SP044	***	DOOMSDARK REVENGE	K7	121	109	85	SP193	***	TAPPER	K7	95	86	62
C0182	***	MERCENARY	DSK	144	130	89	C0316	***	THEY A SOLD MILLION II	K7	121	108	75	SP045	***	DRAGON'S LAIR	K7	96	87	67	SP194	***	TAU CETI	K7	92	86	62
C0451	***	MERCENARY COMPENDIUM	DSK	182	163	117	C0317	***	THEY SOLD A MILLION II	DSK	182	169	117	SP046	***	DUNDARACH	K7	121	109	78	SP202	***	THAT'S THE SPIRIT	K7	92	83	64
C0184	***	MIG ALLEY ACE	K7	112	101	68	C0318	***	THEY SOLD A MILLION II	K7	121	108	75	SP047	***	DYNAMITE DAN	K7	84	76	59	SP230	***	THE LAST V8	K7	45	40	31
C0185	***	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153	105	C0319	***	THING ON A SPRING	K7	96	87	57	SP048	***	ELITE	K7	145	131	86	SP205	***	THEATRE EUROPE	K7	140	126	98
C0186	***	MINDSHADOW	K7	120	108	73	C0320	***	TIR NA NOG	DSK	121	109	74	SP049	***	ENIGMA FORCE	K7	119	107	83	SP206	***	THEY SOLD A MILLION II	K7	121	109	85
C0187	***	MINDSHADOW	DSK	250	225	146	C0321	***	TRAP	K7	112	101	72	SP050	***	FAIR LIGHT	K7	121	109	83	SP208	***	TIR NA NOG	K7	121	109	85
C0432	***	MISSION AD	K7	121	109	74	C0322	***	TRAP	K7	112	101	72	SP051	***	FIGHTING WARRIOR	K7	90	81	53	SP209	***	TOMAHAWK	K7	112	101	72
C0433	***	MISSION AD	DSK	157	141	99	C0323	***	TRAP	DSK	243	218	160	SP052	***	FRANK BRUNO BOXING	K7	84	76	55	SP213	***	UNTERWULDE	K7	121	109	55
C0188	***	MOEBIUS	K7	120	108	73	C0324	***	TRAP	K7	96	87	57	SP053	***	GIFT FROM THE GODS	K7	124	112	86	SP214	***	VOX	K7	108	102	126
C0399	***	NEXUS	DSK	158	143	111	C0325	***	TRAP	K7	121	109	74	SP054	***	GLADIATOR	K7	109	98	66	SP215	***	WAY OF EXPLODING FIST	K7	102	92	72
C0193	***	NIGHT MISSION PINBALL	K7	250	225	120	C0326	***	TRAP	DSK	150	135	85	SP055	***	GLASS	K7	97	87	66	SP216	***	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	72
C0195	***	NIGHTSHADE	K7	121	109	74	C0327	***	TRAP	DSK	105	95	64	SP056	***	GOODIES	K7	97	87	59	SP244	***	WEST BANK	K7	108	87	75
C0199	***	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200	C0328	***	TRAP	DSK	158	143	111	SP057	***	GREEN BERET	K7	96	86	67	SP217	***	WINTER SPORT	K7	121	109	85
C0200	***	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	250	225	200	C0329	***	TRAP	K7	36	32	25	SP058	***	GYRON	K7	121	109	78	SP218	***	WINTERGAMES	K7	97	87	68
C0460	***	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20	C0330	***	TRAP	K7	121	108	75	SP059	***	GYROSCOPE	K7	89	80	64	SP224	***	YIE AR KUNG FU	K7	97	87	55
C0203	***	ONE ON ONE	DSK	160	144	85	C0331	***	TRAP	K7	108	97	65	SP060	***	HACKER	K7	97	87	68	SP227	***	ZOIDS	K7	121	108	85
C0204	***	OPERATION CYBORG	K7	140	126	88	C0332	***	TRAP	K7	100	90	58	SP061	***	HEAVY ON THE MAGIC	K7	121	108	85	SP228	***	ZORRO	K7	97	87	68
C0208	***	PARADROID	K7	100	90	48	C0333	***	TRAP	DSK	170	153	105	SP062	***	HOLE IN ONE	K7	147	132	90	SP234	***	HOBBIT	K7	157	141	101
C0209	***	PARADROID	DSK	132	119	81	C0334	***	TRAP	K7	121	109	75	SP063	***	HOLE IN ONE	CAR	159	143	107	SP070	***	HUNCHBACK	K7	78	71	30
C0211	***	PASTFINDER	K7	99	89	62	C0335	***	TRAP	K7	97	87	57	SP064	***	HOLE IN ONE	CAR	144	129	103	SP071	***	IMPOSSIBLE MISSION	K7	97	87	68
C0212	***	PASTFINDER	DSK	145	131	84	C0336	***	TRAP	K7	110	99	61	SP065	***	HOLE IN ONE	CAR	240	216	180	SP072	***	INTERNATIONAL KARATE	K7	84	76	58
C0214	***	PINBALL CONSTRUCTION	DSK	182	169	117	C0337	***	TRAP	K7	110	99	61	SP066	***	HOLE IN ONE	K7	121	109	78	SP073	***	I.C.U.P. 5	K7	108	97	65
C0215	***	PING PONG	K7	112	101	72	C0338	***	TRAP	K7	110	99	61	SP067	***	HOLE IN ONE	K7	182	163	117	SP074	***	JEWELS OF DARKNESS	K7	108	102	126
C0216	***	PITSTOP I	K7	110	99	67	C0339	***	TRAP	K7	110	99	61	SP068	***	HOLE IN ONE	K7	178	160	108	SP075	***	KING OF THE GODS	K7	97	87	66
C0217	***	PITSTOP II	DSK	145	130	91	C0340	***	TRAP	K7	110	99	61	SP069	***	HOLE IN ONE	K7	250	225	172	SP076	***	KONG STRIKES BACK	K7	84	76	59
C0219	***	POOYAN	DSK	250	225	80	C0341	***	TRAP	K7	110	99	61	SP070	***	KONG STRIKES BACK	K7	97	87	68	SP077	***	KUNG-FU MASTER	K7	97	87	68
C0220	***	PSI WARRIOR	K7	100	90	60	C0342	***	TRAP	K7	110	99	61	SP071	***	KUNG-FU MASTER	K7	89	80	64	SP078	***	LORDS OF MIDWINTER	K7	89	80	64
C0221	***	PSYTRON	K7	96	87	57	C0343	***	TRAP	K7	110	99	61	SP072	***	LORDS OF MIDWINTER	CAR	163	147	113	SP079	***	LORDS OF THE RING	K7	163	147	113
C0222	***	R.M.S TITANIC	K7	121	108	75	C0344	***	TRAP	K7	110	99	61	SP073	***	LORDS OF THE RING	K7	191	172	131	SP080	***	LORIGRAPH	K7	191	172	131
C0225	***	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	164	117	C0345	***	TRAP	K7	110	99	61	SP074	***	LORIGRAPH	K7	239	215	172	SP081	***	MANDRAGORE	K7	68	61	50
C0227	***	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	68	C0346	***	TRAP	K7	110	99	61	SP075	***	MANDRAGORE	K7	121	109	85	SP082	***	MANIC MINER	K7	108	102	126
C0229	***	RAMBO	K7	97	87	59	C0347	***	TRAP	K7	110	99	61	SP076	***	MANIC MINER	K7	189	170	151	SP083	***	MARSPOUT	K7	45	40	31
C0230	***	RAMBO	DSK	132	119	81	C0348	***	TRAP	K7	110	99	61	SP077	***	MANIC MINER	K7	121	108	85	SP084	***	MASTER OF MAGIC	K7	121	108	85
C0368	***	RED HAWK	K7	129	119	81	C0349	***	TRAP	K7	110	99	61	SP078	***	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31	SP085	***	MAX HEADROOM	K7	108	102	126
C0369	***	RED HAWK	DSK	182	164	118	C0350	***	TRAP	K7	110	99	61	SP079	***	MAX HEADROOM	K7	121	108	85	SP086	***	MERABAD MADNESS	K7	76	69	59
C0234	***	RED MOON	K7	85	76	49	C0351	***	TRAP	K7	110	99	61	SP080	***	MERABAD MADNESS	K7	97	87	68	SP087	***	METABOLIS	K7	97	87	68
C0235	***	RESCUE ON FRACALUS	K7	130	117	72	C0352	***	TRAP	K7	110	99	61	SP081	***	METABOLIS	K7	97	87	68	SP088	***	MIKIE	K7	97	87	68
C0236	***	RESCUE ON FRACALUS	DSK	144	130	93	C0353	***	TRAP	K7	110	99	61	SP082	***	MIKIE	K7	91	82	59	SP089	***	MINDSHADOW	K7	121	109	83
C0237	***	REV'S	K7	175	158	116	C0354	***	TRAP	K7	110	99	61	SP083	***	MINDSHADOW	K7	91	82	59	SP090	***	MONOPOLY	K7	121	109	83
C0238	***	REV'S	DSK	215	194	135	C0355	***	TRAP	K7	110	99	61	SP084	***	MONOPOLY	K7	91	82	59	SP091	***	MOON CRESTA	K7	79	71	58
C0244	***	ROCK'N WRESTLE	K7	120	108	73	C0356	***	TRAP	K7	110	99	61	SP085	***	MONOPOLY	K7	121	109	83	SP092	***	MOVIE	K7	96	86	67
C0245	***	ROCK'N WRESTLE	DSK	155	139	98	C0357	***	TRAP	K7	110	99	61	SP086	***	MOON CRESTA	K7	79	71	58	SP093	***	N.O.M.A.D	K7	96	86	67
C0434	***	ROOM 10	K7	96	87	57	C0358	***	TRAP	K7	110	99	61	SP087	***	MOVIE	K7	96	86	67	SP094	***	KNIGHTMARE RALLY	K7	121	109	79
C0435	***	ROOM 10	DSK	157	141	99	C0359	***	TRAP	K7	110	99	61	SP088	***	N.O.M.A.D	K7	96	86	67	SP095	***	NIGHTSHADE	K7	109	98	76
C0249	***	SABRE WOLF	K7	112	101	68	C0360	***	TRAP	K7	110	99	61	SP089	***	KNIGHTMARE RALLY	K7	109	98	76	SP096	***	NOW GAMES II				

# Musique...



# B.D!

## EBDITO

Jusqu'à Nowel (tiens, je vais vous raconter pourquoi j'écris tout le temps Nowel. Je tape mes articles sur un traitement de textes, et ils sont transférés directement sur une grosse photocomposeuse qui tire ça en colonnes, chicos et tout. Mais cette putain de photocomposeuse a décidé une fois pour toutes qu'un "o" et un "e" à côté d'un de l'autre ne pouvaient être qu'un e dans l'o. Alors quand j'écris Nowel normalement, ça

donne : Nœel. C'est pas beau, hein ?), y a plus d'albums qui sortent, ou presque plus. Alors comme je tiens pas à être au chômage, j'étales les parutions du mois de novembre jusqu'en décembre. Ce qui explique que je vous cause parfois d'albums sortis il y a deux ou trois semaines. De toutes façons, vous vous foutez, puisque ce ne sera important que le 24 décembre, au moment d'acheter les cadeaux de Noël. Nowel. Merde.

Milou.

## JUSTIFIÉ



Voilà un album que j'ai eu plaisir à lire. Ah, je le dis rarement, ça, hein ? C'est parce que d'habitude, c'est pas nécessaire. Là, oui, parce qu'il faut lutter contre le handicap du prix et du format de l'album. Bon, le format, encore, ça va, parce que Cestac s'en accomode très bien, mais le prix, encore une fois (oui, ça fait la cent douze millièmes, je sais), hein... C'est presque le prix d'un album normal pour moitié moins de pages. Si encore y avait marqué "tirage limité" sur la couverture, mais même pas ! Ça serait peut-être un truc à faire, ça, monsieur Futuro. Tiens, si tu le fais, je dis plus jamais rien des prix, ok ? Ok, on fait comme ça.

Bon, le bouquin en lui-même est marrant : Edmond-François Rattier, écrivain de polars de son état, est amené à héberger contre son gré un hors-la-loi pendant un mois. Le pauvre EFR (à noter qu'en ajoutant 4



lettres à la première des initiales du nom du héros, en en retirant 4 de la seconde et 5 de la troisième, on obtient "IBM", comme dans 2001 l'Odysée de l'espace !) va complètement perdre les pédales, lui si célibataire et si méticuleux-collectionneur-pantoufflard. Ce qui est à hurler de rire.

LE CHIEN COIFFÉ de CESTAC chez FUTURO, 36 balles.

## HISTOIRES



Y a un truc frappant chez Kent : il a des tas et des tas d'histoires à raconter. [Que ce soit dans ses chansons (dont la musique est discutable, je sais) ou dans ses albums, il y a toujours un début, une fin et un truc solide entre les deux. C'est rare, ça. Ça veut dire qu'il a la pêche. Bon, cet album est la suite de "Ciel de sable" et de "l'Enfer blanc", parus dans la même collection. C'est la suite, donc c'est à peu près pareil sauf que le scénario est un peu différent et que le dessin s'est amélioré depuis. Y a toujours des services secrets qui recherchent des tas de trucs et les services secrets des bons pays arrivent toujours à trouver les trucs secrets avant les services secrets des mauvais pays. C'est un peu manichéen, mais ça passe très bien et ça donne bonne conscience parce qu'on a toujours l'impression d'être du côté

des bons. Je vous conseille quand même d'avoir lu les précédents avant d'attaquer celui-ci parce que sinon on est un peu largué pour



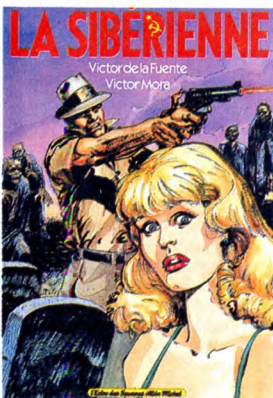
savoir qui est bon et qui ne l'est pas, justement.

LE DICTATEUR FRANÇAIS de KENT et BERGOUZE chez FUTURO, 32 balles.

## MENACE



Ah, ben ça faisait longtemps ! Je commençais à perdre l'habitude ! Voilà un album de merde. Ah, ça fait



du bien. Il est nul. Oh, que je suis content. Je vais pouvoir me défouler. C'est un album composé de poncifs, de l'anti-communisme primaire au sexisme le plus rigoureux en passant par le racisme le plus exacerbé. C'est une sombre histoire d'espionnage, avec des membres du KGB qui subissent des entraînements parapsychologiques qui leur donnent des super-pouvoirs (ça pourrait être drôle, mais ça l'est pas, même pas au second degré. D'ailleurs, y a pas de second degré). Les dessins ressemblent à ceux de Gillon en quatorze mille fois moins bien. Le scénario ressemble à rien du tout, c'est de la merde. En tube, me crois-je obligé de préciser. Le premier qui achète ça, j'appelle Léotard.

LA SIBÉRIENNE de MORA et DE LA FUENTE (en tube) chez ALBIN MICHEL, 55 francs.

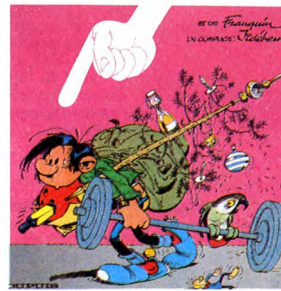
## BD Parade!

JULIUS ET ROMEA	HERMANN	17
SAISON DES AMOURS	REISER	17
LES YEUX DE TANATLOC	ROSINSKI/VAN HAMME	17
DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
LE LOURD PASSE DE LAGAFFE	FRANQUIN	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
VENT DU SOIR	BINET	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
QUEQUETTE BLUES PART TRI	BARU	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LA MAISON DOREE DE SAMARKAND	PRATT	16
FM	ZENTNER/PELLEJERO	16
COMICS AND STORIES	DARROW	16
LE BOUT DE LA PISTE	CHARLIER GIRAUD	16
LE GENIE DU SIECLE	FRANC	16
FUCK FLY AND BOMB	MAX QUIN	16
TOUTES LES LARMES DE L'ENFER	VANCE/VAN HAMME	16
LA BANDE A RENAUD	COLLECTIF	16
DANS L'OMBRE DU SOLEIL	WILSON	16
LES MUTANTS DE XANAXIA	ROSINSKI DUCHATEAU	16
CAPTIFS DU CHAOS	CEPPI	16
HISTOIRES D'OS	CAUVIN/HARDY	16
LE ROI BORGNE	ARNO JODOROWSKI	16
KOGARATSU	MICHETZ BOSSE	16
NOBLESSE DEPRAVEE	MAGNUS	16
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	ZENTNER/PELLEJERO	16
RETOUR	BERNET ABULI	16

## LE CHAINON MANQUANT



Ben voilà, les collectionneux vont pouvoir enfin glisser un album de Gaston entre le R4 et le 6 : ça faisait près de vingt ans qu'on l'attendait. Ça faisait crade, quand même. Les copains qui venaient voir la bibliothèque, toute en bois verni, bien rangée, alignée, impeccable, qui s'apercevaient qu'il y avait un trou entre le, justement, R4 et 6, ça la foutait mal. Bon, il vient de sortir, donc. Il contient des tas de gags (œuf corse) qui s'étalent sur plus de douze ans. Il y en a de très anciens, de l'époque où Franquin faisait encore des gags à répétition sur l'ensemble du journal, et des récents, période gaffophone, période Longtarin, période animaux et même un gag avec la mouette, le chat, la souris et le poisson rouge, ensemble. On a même droit aux publicités qu'avait faites Franquin pour l'orangeade Piedbœuf (c'est pas du pipeau, ça a vraiment existé en Belgique). Je vous raconte le dernier, par plaisir : Gaston est en train de compter un gros tas de pognon, Fantasio arrive : "Ohoo ! Vous avez hérité, Gaston ? - Non, j'ai fait de la publicité pour Orange Piedbœuf et je viens de recevoir mes sous ! Je vais enfin réaliser le rêve de ma vie !"



Et y a des tas de coursiers qui arrivent en portant des caisses d'orangeade Piedbœuf. Génial, hein ? A mon avis, Franquin est le premier à avoir fait de la pub en parlant de la pub. En tout cas, l'album R5, il est carrément indispensable

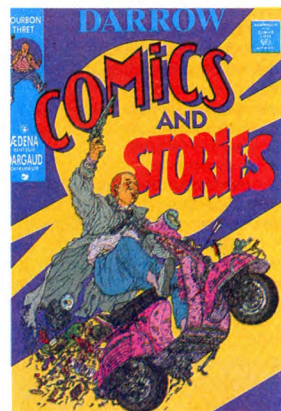
LE LOURD PASSE DE LAGAFFE de FRANQUIN chez DUPUIS, 37 balles.

## ABSOLUMENT



Avant de causer de ce bouquin, faut expliquer brièvement comment a commencé Darrow, son auteur. Il a travaillé avec Hanna et Barbera sur des dessins animés genre Spiderman et Hulk. Oui, c'étaient des merdes innommables, je sais. Enfin, faut bien bouffer. Le soir, en rentrant chez lui, il faisait de la bande dessinée. De la vraie, presque comme du Mœbius. Faut dire que c'était gonflé, parce qu'aux Etats-Unis, la vraie bd, ça n'existe pas. Tout ce qu'ils ont, c'est les Marvel Comics, justement. Un jour, il apprend que Mœbius travaille en secret sur Tron, chez Walt Disney. Hop, il va le trouver (je passe sur les détails, ils se ratent, s'écrivent, blablabla) et décide de bosser avec lui. On verra le résultat plus tard : dans Comics and Stories, presque tout est de lui. Sauf les couleurs, et je signale au passage que Liberatore et Boucq lui ont colorié chacun une planche, et c'est fou à quel point la planche colorié par Boucq ressemble à du Boucq et celle colorié par Liberatore ressemble à du Liberatore. Ce qui prouve à quel point la couleur a de l'importance. Bref, on a droit aux aventures de Bourbon Thret (Threat, in english, ça veut dire "menace") dans un monde complètement futuriste. Pour vous résumer l'histoire, disons qu'une grande marque de boisson gazeuse (dont le nom commence par C-C et finit par A-A) veut s'approprier le monopole des boissons dans le monde entier. Bourbon Thret arrive là-

dedans comme un cheveu sur la soupe pour rétablir l'ordre et l'égalité. Enfin, si on veut. Son ordre et son égalité, disons. Bref. En plus, l'album est absolument superbe, très grand format, avec deux posters - c'est pas des posters, c'est des cases trop grandes pour tenir sur deux pages alors ils ont fait des pages géantes qui se replient - et tout en couleurs. Génial, je vous dis.



COMICS AND STORIES de DARROW chez AEDENA, 120 balles, c'est cher mais c'est complètement justifié et en plus je viens de m'apercevoir que le dos de couverture était truffé de vanes géniales.

## LE SUJET



Disons que ça se passe dans un pays de légendes où les loups causent à leurs copains. En l'occurrence, le copain, c'est Tetfol. Un de ses loups se fait capturer par les gardes d'une reine qui veut, par cet habile stratagème, faire venir Tetfol à elle. Il y va donc pour récupérer son loup et elle lui dit qu'il ne sera libéré que si Tetfol va lui chercher la pierre des certitudes qui est cachée dans un labyrinthe, qui lui-même est dans le pays des nains bleus qui sont de cruels et sanguinaires petits personnages, qui devrait lui permettre d'être maîtresse du monde (la pierre, à la reine), dans lequel sont morts tous les combattants qu'elle a envoyés là auparavant (le labyrinthe, la reine). Il accepte le marché et part sur l'heure la quérir (Tetfol, la pierre). Heureusement pour lui, ça ne va pas aller sans mal, sinon il ne ferait plus que 6 pages au lieu de 48 (le lecteur, l'album). C'est gentillet, ça casse pas des briques, c'est pas nul non plus. Une certitude :



c'est moyen.

LA PIERRE DES CERTITUDES d'ERIC chez LOMBARD, 35 francs.

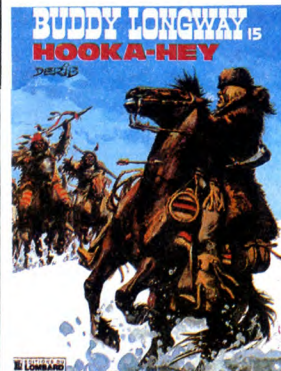


## OEUVRE



Voilà un Derib. Ça me panique, les Derib, parce que j'ai jamais rien à en dire. Je trouve ça nul parce que c'est dessiné grossièrement, parce que c'est bourré de clichés - toujours les mêmes, d'ailleurs - bien-pensants, genre comme y a eu pendant longtemps des gens qui

croyaient que tous les indiens étaient méchants je vais prendre le contre-pied. Un contre-pied ça va, trois contre-pieds, bonjour les dégâts. D'ailleurs, en lisant cet album, je prends mon contre-pied. Je suis très fier de ma vanne, là, je vous signale. Parce qu'elle est au moins meilleure que toute l'œuvre de Derib. C'est vous dire à quel point l'œuvre de Derib s'égare dans les méandres de la nullité.



HOOKA HEY de DERIB chez LOMBARD, 35 balles.



VOIR PAGE 22

## PHIPHIYE



On compare Baru à qui on veut, moi, de temps en temps, j'ai l'impression de retrouver Gerald Scarfe, le type qui avait fait les dessins animés et la pochette de "The Wall" (des Flink Poyd, pour ceux qui seraient pas au jus). Surtout quand il dessine des personnages qui se fendent la gueule : ils rient toujours méchamment, avec de la haine qui dégouline bien de partout. Bon, troisième partie de cette héroïque saga, "Quequette Blues", qui nous compte un réveillon banal dans l'est de la France il y a 25 ans. Enfin, banal... Disons habituel. Il y a le narrateur (Baru, je crois) et une bande de copains, sept ou huit. Unique but : baiser. Faut dire qu'à l'époque, je vous fais une petite leçon d'histoire, y avait ni la pilule ni les cours d'éducation sexuelle. Alors tirer un coup, c'était loin d'être évident. Remarque, y avait pas encore le sida, heureusement. Sinon, ç'aurait pas été seulement difficile, mais carrément impossible. Bon, me direz-vous, y avait toujours la solution des putes, non ? Non, car ces mêmes étaient fils de mineurs (de fond, pas de moins de vingt-et-un balais - car, à l'époque, la majorité était à 21 ans. Non, je dis ça pour que vous vous rendiez bien compte à quel point c'était différent. On a du mal à s'imaginer, maintenant) et ils n'avaient pas un radis. Ne restait plus qu'une solution : se trouver une vieille mère dérangée par son démon de midi.



Tiens, plus ça va, plus j'ai tendance à considérer que Baru est un des auteurs français de tout premier plan. Je le mettrais volontiers dans les dix premiers, en tout cas. C'est dire à quel point ce qu'il fait est bien. Attention, hein, le "part tri" du titre, c'est pas de l'alsacien, c'est de l'anglais et ça veut bien dire que c'est le troisième tome. Et comme ça se trouve en même temps être le dernier, vous pouvez acquiescer les trois en même temps, bande de veinards. Quand je pense que je me fais chier à les lire les uns après les autres avec six mois de différence juste pour vous en parler, merde, ça me fout les boules. En tout cas, si vous baisiez pas le premier de l'an, lisez la série, ça remplace à l'aise.

QUEQUETTE BLUES PART TRI de BARU chez DARGAUD, 42 balles.

# Salut la promo



Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 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 cacher 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 ou l'Avalanche tome 1 ou 2 de Masse (préciser)
- J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.
- J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie. Au choix :  
1) "Kamasutra" de Jacovitti-2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.
- J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocopies. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

**Salut, bande d'écadémateux. Vous avez une veine que je qualifierais sans hésiter d'insolente : un Gaston vient de paraître. Ceux qui n'étaient pas au courant sont des cons qui n'ont pas lu le texte de "Salut la promo" de la semaine dernière. Ils sont des cons parce qu'ils feraient bien de le lire chaque semaine parce que je me casse le cul à mettre des vannes dans ce putain de bon de commande à la con et que ça me ferait plaisir qu'on les lise, bordel. Bon, si vous m'achetez le dernier Gaston, qui n'est autre que le R5, le fameux numéro manquant, je vous offre un poster couleur de la couverture. Si vous voulez 20 posters, il vous suffit donc d'acheter 20 albums. Simple, non ? La semaine prochaine, c'est Goossens qui sera promu. Hasta la vista !**

Oui, je veux un Tintin. Merde, un Gaston, je veux dire. Avec son tampon. Merde, son poster, je veux dire. J'envoie mes 37 balles et mon port.

Non, je veux autre chose, par exemple un autre Gaston. Je vous envoie une feuille sur laquelle j'explique tout.

Je veux juste un catalogue gratos.

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
ASHE BARRETT	67,00
MORBUS GRAVIS	59,50
LE THEOREME DE BELL	49,00
LES 110 PILULES	45,00
RETOUR	64,00
CARNAGE +	49,00
SAMBRE	59,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBOLOGUE 2	45,00
VENT DU SOIR (Bidochon 8)	45,00
LES MUTANTS DE XANAIA	35,00
FUCK FLY AND BOMB	28,00
SAISON DES AMOURS (Reiser)	55,00
NECRON 1	42,00
NECRON 2 (FEMMES ARAIGNEES)	49,00
NECRON 3 (NOBLESSE DEPRAYEE)	49,00
LE BOUT DE LA PISTE	39,00
DANS L'OMBRE DU SOLEIL (dédicacé)	39,50
LE ROI BORGNE	42,00
LA BANDE A RENAUD	49,50
LE RETOUR DE MISTER X	92,00
LA MAISON DOREE DE SAMARKAND	75,00
LES YEUX DE TANATLOC	35,00
TOUTES LES LARMES DE L'ENFER	42,00
PASTICHES ECOLE ADULTE	39,50
FM	58,00
HISTOIRES D'OS	37,00
JULIUS ET ROMEA	39,00
LE REQUIN JAUNE	37,00
HOOKA HEY	35,00
LA PIERRE DES CERTITUDES	35,00
LA SIBERIENNE	55,00
COMICS AND STORIES	120,00
QUEQUETTE BLUES PART TRI	42,00
LE LOURD PASSE DE LAGAFFE	37,00

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

Nom :  
Prénom :  
Adresse :

# MSX CENTER

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

## ORDINATEURS

**MSX1** 80 K RAM dont 16 K RAM Vidéo (sauf VG8010 48 K RAM) - Résolution graphique : 256 x 192 - 16 couleurs  
Son : 3 voies, 8 octaves - Sortie péritel

PHILIPS VG 8010 : 490 F  
PHILIPS VG 8020 : 850 F  
CANON V 20 : 850 F  
SPECTRAVIDEO SVI 728 : 750 F  
SONY HB 75-F : 990 F  
SONY HB 501-F : 1 990 F  
SPECTRAVIDEO SVI-738 X'PRESS : 2 990 F

« LE MSX1 CONSTITUE DÉSORMAIS LA GAMME DE MACHINES D'INITIATION AU MEILLEUR RAPPORT QUALITE-PRIX » SVM AOUT 86

**MSX2** 9 modes d'affichage dont 80 colonnes - 512 couleurs disponibles dont 256 simultanément - Haute résolution : 512 x 212 - Horloge interne, mot de passe, sortie péritel.

« LE MSX2 CONSTITUE LE MEILLEUR CHOIX ACTUEL EN MICRO-INFORMATIQUE FAMILIALE » MICRO-SYSTEMES SEPT 86

## SONY HBF 700F : 4 990 F



(256 K RAM + 128 K VIDEO RAM) Lecteur de disquettes intégré double face I MEGA OCTET, livré avec souris + 5 logiciels professionnels commutables entre eux : HI TEXT, HI BASE, HI CALC, HI GRAPH et l'extraordinaire HI BRID (gestion de programmes par icônes)

## SONY HBF 500F : 3 750 F

## PHILIPS VG 8235 : 3 990 F

(128 K de RAM + 128 K Vidéo RAM) lecteur de disquette 360 K Intégré, clavier orientable, fourni avec traitement de texte, gestion de fichiers, logiciel de graphisme et utilitaire DOS.



MSX2 PHILIPS VG 8235 M (avec moniteur monochrome) 4 690 F

MSX2 PHILIPS VG 8235 C (avec moniteur couleur) 5 990 F

## PHILIPS

MUSIC MODULE NMS 1205 : 1 490 F - SOURIS SBC 3810 : 490 F - TABLE GRAPHIQUE NMS 1150 : 990 F - IMPRIMANTE VW 0010 : 890 F/IMPRIMANTE VW 0020 : 1 490 F - IMPRIMANTE VW0030 QUALITE COURRIER (complète) : 2 990 F - MONITEUR MONOCHROME BM7552 : 990 F  
ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR COULEUR CM 8521 + MAGNETO VY 0030 : 2 990 F  
ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR MONOCHROME BM 7552 + MAGNETO VY 0030 : 1 990 F

## MONITEURS COULEURS

CM 8521 : 2 290 F - CM 8832 : 2 990 F  
CM 8852 : 3 790 F - CM 8873 : 6 200 F

## SONY

MONITEUR KX 14 : 6 450 F - IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER, 75 CPS, SONY PRN M09 COMPLETE AVEC CABLE : 2 990 F - LECTEUR DE DISQUETTES SONY HBD 30-W (720 K DOUBLE FACE, COMPLET AVEC CONTROLEUR) : 3 390 F - IMPRIMANTE-TABLE TRACANTE PRNC-41 = 990 F !

## PROMO DISQUETTES 3" 1/2

(PAR 10)  
SF/DD = 190 F DF/DD = 250 F

## DISQUETTES MSX 1 ET 2

L'HERITAGE : 315 F ; MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 315 F ; REGATES : 310 F ; ILLUSIONS : 190 F ; PYRO-MAN : 190 F ; REVERSI : 160 F ; WORLD CUP SOCCER : 199 F ; LODE RUNNER : 350 F

## DISQUETTES MSX 2

L'AFFAIRE : 290 F ; BAD MAX (720 K) : 290 F ; WORLD GOLF : 345 F ; CHESS GAME 3 D : 199 F ; RED LIGHTS OF AMSTERDAM (STRIP POKER PARLANT) : 199 F ; LAYDOCK (720 K) : 345 F ; HYDLIDE : 345 F ; LES PASSAGERS DU VENT (avec la BD) : 320 F ; CHOPPER : 195 F ; THUNDERBALL : 145 F ; TELKIT : 270 F

## SYNTHÉ-VOCAL (EN FRANÇAIS)

K7 : 290 F - DISQUETTE : 350 F

## CARTOUCHES A 230 F

SONY : MAGICAL KID WIZ ; MIDNIGHT BROTHERS ; COASTER RACE ; TRAFFIC KONAMI : KNIGHTMARE ; TILT D'OR ! ; NEMESIS ; THE GOONIES ; TWIN BEE ; AN-TARTIC ADVENTURE N° 2 (MEGA ROM !)

## MANETTES

SUPERJOY 28 : 75 F ; QUICKSHOT II ou V : 125 F ; QUICKSHOT II TURBO : 149 F

Dernière minute :  
GREEN BERET, Cartouche : 230 F

**NOUVEAUTÉS :** CARTOUCHES EN DIRECT DU JAPON ! RAMBO : 290 F. CARTOUCHE KONAMI MEGA ROM MSX2, VAMPIRE KILLER : 290 F

LES 7 GRANDS CLASSIQUES DES JEUX D'ARCADE NAMCO ENFIN DISPONIBLES ! PAC-MAN ; GALAXIAN ; DIG-DUG ; MAPPY ; TANK BATTALION ; BOSCONIAN ; GALAGA : 230 F chaque cartouche.

Des centaines de jeux, utilitaires et éducatifs en cassettes à partir de 49 F  
KIDKIT (6 jeux etc) K7 ou D : 320 F

Nombreux utilitaires dont langages évolués disponibles. Des centaines de jeux cartouches disponibles à partir de 99 F !

# MSX NEWS est sorti...

Le nouveau journal des hyper-branchés MSX est vendu exclusivement par abonnement au prix démentiel de 99 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 !

Cadeau : un abonnement gratuit de trois mois pour toute commande atteignant 650 F !

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CREDIT CREG IMMEDIAT

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

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_

Mode de règlement :  
 Chèque  Mandat-lettre joint

Je craque, abonnez-moi immédiatement à MSX NEWS 99 F  
 Je vous commande le matériel suivant :

Pour un prix de \_\_\_\_\_  
 Frais de port jeux et accessoires 20 F  
 Frais de port matériel 90 F

TOTAL \_\_\_\_\_  
 Ma commande atteint 650 F, je suis abonné à MSX NEWS pour trois mois



# DÉCONNADEULIGNE

Z'avez vu ? J'continue la série des titres à Carali (HHHHebdo 161). Et j'suis pas prêt d'arrêter. Autre chose : le sieur Batris Chobre, auteur du sous-passembleur Ocir, est un con. Eh, du gland, mon nom, c'est SEPTH ! Enfin, je vous signale que les silignes (HHHHebdo 162), ça commence dans quinze jours. Qu'on se le dise !

Pour célébrer le retour parmi nous de l'Apple, je vous laisse découvrir l'humour ravageur de Laurent Bourgeois, de St Ismier, près de Grenoble, France, Europe, Terre, Voie Lactée, Univers. Le dièse de la ligne 1 est à remplacer par un livre ("E"), parce que notre imprimante Apple, ben elle déconne, et voilà.

## Listing Apple.

```
0 POKE 768,32: POKE 769,240: POKE 770,253: POKE 771,169: POKE 772,13
6: POKE 773,32: POKE 774,240: POKE 775,253: POKE 776,76: POKE 777,24
0: POKE 778,253: POKE 54,0: POKE 5
5,3: CALL 1002: HOME: VTRB 24: POK
E 33,30: LIST: PRINT SPC(130):
1 CALL -756: PRINT: PRINT "PR#0":
END:REM "10 PRINT "GAGA": GOTO 10
```

Et maintenant, je vous présente le premier vrai deuligne compatible : il nous vient de Francis Malard, de Dun sur Meuse, et permet de visualiser une maison en 3D suivant des angles différents.

## Listing MSX et Thomson.

```
1 DIMX(14),Y(14),Z(14):INPUTA:E=128:F
=95:A=A*3.14159/180:D=100:C=COS(A):S=
SIN(A):FORI=1TO14:READX(I),Y(I),Z(I):
X=X(I):X(I)=X(I)*C-Z(I)*S:Z(I)=X*S+Z(I)*
C:W=D+Z(I):X(I)=X(I)*D/W:Y(I)=Y(I)*D/
W:NEXT:SCREEN2:FORI=0TO19:READI,J:LIN
E(X(I)+E,Y(I)+F)-(X(J)+E,Y(J)+F)
2 NEXT:DATA-30,30,-30,30,30,-30,30,-3
0,-30,-30,-30,-30,30,30,30,30,30,
30,-30,30,-30,-30,30,0,-50,-30,0,-50,
30,-9,30,-30,9,30,-30,9,0,-30,9,0,-30
,1,2,2,3,3,4,4,1,5,6,6,7,7,8,8,5,1,5,
2,6,3,7,4,8,9,10,11,14,14,13,12,13,4,
9,3,9,8,10,7,10:A$=INPUT$(1):RUN
```

Ça vous dirait de connaître la place restant libre en mémoire pour vos programmes ? Pas de problème, tapez ce deuligne de Dominique Guillou de la Garennes-Colombes, puis faites RUN.

## Listing Spectrum.

```
1 REM connaître la place libr
e en mémoire.
2 DATA 33,0,0,57,237,75,101,9
0,237,65,68,77,201:FOR A=C=32000
TO 32012:READ C:POKE A,C:NEXT
A: CLEAR 31999: PRINT USA 32000
```

Tenez, vous qui adorez calculer en binaire sur 128 bits, réglez vous avec cette petite routine en langage machine envoyée par Lucien Medori, de Bengale, dans le 20 : ça calcule les puissance de deux en des temps records (ex : 603 chiffres en 12 secondes !).

## Listing Amstrad.

```
1 A$="F3114630210000E5232246300600
214530237E87800600FE64300B0664E506
01ED52E138011377A7E5ED52E138E3E123
E505ED584230ED52D138D3ED534430E1FB
C9":MEMORY %3000:FOR I=0 TO 65:POK
E %3000+I:WAL("E"+MID$(A$,2*I+1,2)
):NEXT
2 PRINT:INPUT "2 puis.":P:POKE %30
42:P=INT(P/256)*256:POKE %3043:INT
(P/256):FOR I=%3044 TO M:POKE I,0:
NEXT:CALL %3000:M=PEEK(%3044)+256*
PEEK(%3045):FOR I=M TO %3046:STEP
-1:A=PEEK(I):A%=RIGHT$(STR$(100+A)
,2):PRINT A$:NEXT:CALL %BB06:GOTO
2
```

J'espère quand même que les silignes feront preuve de plus d'originalité que les deulignes, parce que bon, je voudrais pas dire, mais... Bon. Bon, ben, ciao les mecs. On se retrouve la semaine prochaine, même endroit, même heure.

Sept.

Mamy Gringoire vous cause dans le poste

Cette semaine : Pourquoi Faut-Il S'Abonner Maintenant ?



Page 40

# Hebdo-Soir

toute dernière HAUSSE

France : 11 francs • Attention, ça va augmenter • Et pas qu'un peu • 12 balles dès la semaine prochaine • Il est encore temps de vous abonner • Et à l'ancien tarif, s'il vous plaît • En vous abonnant cette semaine, c'est jusqu'à 398 francs d'économie que vous pouvez réaliser • Non, je déconne pas : 850 balles pour deux ans, si vous l'achetez au numéro à 12 balles, ça fait 1248 francs • Calculez vous-même • Et encore, je cause pas des prix Club. Vendredi 28 novembre 1986 Gratos

Grand concours "Hebdo-Soir est généreux"

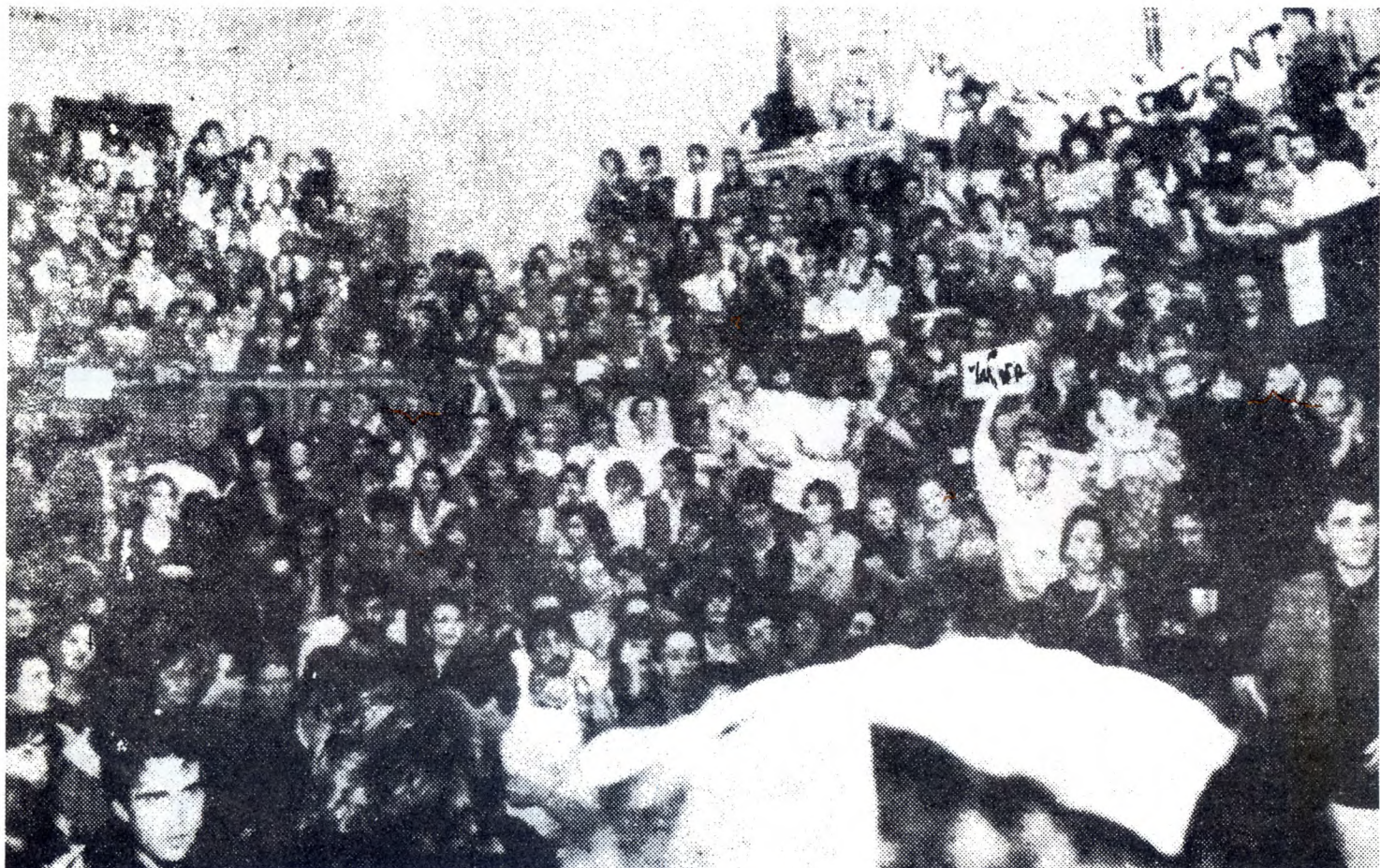
Pour gagner de l'argent, jouez à notre concours "Je m'abonne avant qu'il ne soit trop tard"

Page 40

Une brutale hausse de tous les composants du journal va changer bien des choses

Malgré la pression populaire, le journal va augmenter :

# PLUS QU'UNE SEMAINE !



Une monstrueuse manifestation a bloqué aujourd'hui pendant plus de cinq heures les Champs-Élysées. La colonne des manifestants s'étendait jusqu'à Châtelet (on distingue, au troisième rang, Stéphane Schreiber qui au lieu de scander : "Non à la hausse", clame : "A manger ! A manger !"). Photo HEBDO-SOIR

## Ceccaldi : "Je ne cèderai pas"

Hier après-midi s'est déroulée à Paris une sombre manifestation. Plus de trois millions de personnes étaient réunies pour protester contre l'augmentation du prix de vente d'Hebdogiciel. Elles ont défilé de Châlons-sur-Marne à Chartres en passant par Paris et les Champs-

Elysées, causant de monstrueux embouteillages. De "Non à la hausse - on veut l'HHHHebdo - à 11 balles" à "gar - dez - les - zancienprix - mèmesilepapieraugmente" en passant par "Non - à - l'in - tervention des flics dans les manifs", les slogans ont fusé pendant les neuf heures qu'aura duré,

au total, cette manifestation. Pendant ce temps, nos envoyés spéciaux tentaient d'interviewer Gérard Ceccaldi, cause de tout ce trouble : il s'était barricadé dans ses locaux de la rue Baron et son téléphone est resté obstinément occupé. On sait que les nouveaux tarifs s'évaluent comme suit : 12 francs par numéro, 980 pour un abonnement de deux ans, 490 pour un an, 250 pour 6 mois et 130 francs pour 3 mois (non renouvelable). Naturellement, le tarif étranger est encore plus cher, et le tarif Club un peu moins.

Le Premier ministre, informé, se refuse à toute déclaration. On sait depuis le regrettable incident du Washington Post qu'il évite de parler, que ce soit en public ou en privé, de peur que ses propos ne soient répétés. Pourtant, on murmure dans son entourage qu'il aurait écrit personnellement à Gérard Ceccaldi pour le dissuader d'augmenter le prix de vente d'Hebdogiciel. Ceccaldi lui aurait à son tour répondu qu'il serait bien gentil de se mêler de ses oignons, et qu'il verrait si c'était lui qui payait le papier, l'imprimeur, l'équipe, les NMPP et le whisky.

PROFECTURE DE PELICE

## AVIS

Il est encore temps de vous abonner à l'ancien tarif. Remplissez la fiche signalétique ci-dessous et renvoyez-la accompagnée de votre règlement à : Hebdogiciel, service Abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom : ..... Prénom : ..... Adresse complète : ..... Ordinateur utilisé : ..... N° de carte obligatoire pour les membres du club : ..... Je suis un terroriste : oui  non

Table with 2 columns: France and Etranger. Rows for 2, 1, and 3 months with Club and standard rates.

C'est le bulletin qui permet de s'abonner à l'ancien tarif pendant encore une semaine. Il était distribué par la police lors de la manifestation d'hier, en vue de calmer la foule : peine perdue. C'est pourtant le seul espoir.

### IMPRIMERIE

Les nouveaux tarifs inquiètent la profession

Page 40

### WHISKY

Le prix augmente demain. Les rédacteurs en chef s'interrogent

Page 40

### TELEVISION

Le nouveau magazine d'A2, "Pourquoi", est consacré ce soir aux augmentations de prix. L'invité, Gérard Ceccaldi, se désiste

Page 40

### SMIC

le Salaire Minimum Interprofessionnel de ces Crétins de journalistes grimpe encore. Les conséquences

Page 40

## BABARD



## PROUT !

C'est pas moi, c'est ma sœur

Tout le monde s'étonne aujourd'hui des variations de prix des produits courants. Pourtant, n'est-ce point un serpent monétaire qui coiffe, si j'ose dire, tout cela ? Peut-on demander à un serpent de rester au garde-à-vous, bras le long du corps et jambes raides ? Certes non. Il serait d'ailleurs absurde de prétendre établir la stabilité de ce que l'on nomme communément la mouvance financière. Suite de cet article très drôle et bourré de finesse en page 40

### L'ARTICLE DE CLAUDE CONTENT

## Soulagement

On l'attendait depuis le 16 mars, c'est désormais officiel : l'HHH-Hebdo augmente. Pour certains acariâtres, c'est le signe d'une dégradation, d'une déprédation. Les autres y voient l'heureuse promesse de la stabilité du prix pendant un an au moins. Cette formule a au moins un avantage : ils ne pourront plus se plaindre d'être "ric-rac" au niveau du budget. D'éminents financiers (parmi lesquels le céle-

bre Georges Barbot, boucher à Pontaucombau) ont estimé que cette augmentation permettra à Hebdogiciel de changer entièrement les tentures qui ornent les murs de la rédaction, de rénover les tableaux de maître qui égayent les couloirs, de refaire les parquets à neuf et de se payer quatre limousines de plus, venant s'ajouter aux huit déjà en service. De quoi faire taire les mauvaises langues qui s'agitaient depuis le 16 mars !

## DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle. Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.

**Bonne chance !**

Règlement :  
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.  
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou dis-

quette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.  
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.  
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.  
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.  
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.  
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.  
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.  
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

**Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.**  
Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

## ENTREE FRACASSANTE DE PASCAL TOURAIN A HEBDOGICIEL



**SOUS LA MENACE D'UN FER A REPASSER, IL OBTIENT DU REDACTEUR EN CHEF UN QUART DE PAGE DANS VOTRE HEBDOMADAIRE PREFERE !**

Gérard Ceccaldi, encore sous le choc, nous déclare : "Il est très fort, il connaissait ma phobie héréditaire et proverbiale du fer à repasser. Il serait venu avec un aspirateur, je lui foutais à travers la gueule, mais là, j'ai rien pu faire, j'étais comme paralysé... Chapeau, Pascal Tourain, mais gaffe, je n'ai pas dit mon dernier mot".

### LE FIL DES EVENEMENTS

Pascal Tourain vient de s'introduire dans les locaux d'HebdoGiciel. Il entrouvre la porte du bureau du rédacteur en chef et constate sa présence ("C'est rare, t'as eu du bol", devait lui confier par la suite un de ses plus proches collaborateurs) (1). Brandissant son fer, il fait irrup-

tion dans la pièce; Gérard Ceccaldi dont le sang s'est glacé instantanément dans ses veines lâche deux mots dérisoires et pathétiques : MER - DE (2). Sous la menace et tremblant de peur, il s'exécute et signe le contrat d'engagement que Pascal Tourain avait préparé d'avance, sûr de sa réussite (3). Ce dernier, fou de joie, exhibe le précieux parchemin en embrassant son fer. Une belle aventure commence (4).

## LECTEURS, LECTRICES, ABONNES, ABONNEES, EMPRUNTEURS, EMPRUNTEUSES,

### PASCAL TOURAIN VOUS PARLE

Chers ami(e)s, BONJOUR ! Ça y est, je suis à HebdoGiciel. Ça n'a pas été facile mais j'y suis arrivé (un bon conseil, si vous voulez réussir dans la vie, ne sortez jamais sans fer à repasser !). Elle va être immense, la joie de vous/nous retrouver semaine après semaine dans les colonnes de ce journal. On va faire plein de choses tous ensemble : on va se découvrir, on va s'écrire (surtout vous, parce que moi, j'ai pas que ça à faire), on va beaucoup parler de moi car il y a énormément de choses à dire et surtout, on va s'aimer car une vie sans amour, c'est comme un steak-frites sans bœuf ni pommes de terre : il manque l'essen-

tiel. Une question, j'en suis sûr, vous brûle les doigts et tant qu'on y est les lèvres : "Qui-est-tu-grand-et-sympathique-Pascal-Tourain-qu'on-aime-déjà-

beaucoup-sans-encore-te-connaître-vraiment ?" J'y réponds immédiatement en vous offrant gratuitement ma fiche signalétique.

### 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.

### FICHE SIGNALÉTIQUE DE PASCAL TOURAIN

Nom : TOURAIN  
Prénoms : Pascal, Louis, Aimé  
Date de naissance : 13/01/1957  
Lieu : Clermont-sur-Oise, Oise.  
Domicile actuel : 4ème face, Paris.  
Physique : Grand et sympathique.  
Sexe : 22 cm.  
Lecture préférée : 196 cm (fanzine)  
J'aime :

★ Le brame du billet de 500 Frs le soir au fond des bois à la période du rut.  
★ Le dernier journal présenté par Joseph Poli suivi de "C'est à lire" par Luce Perrot.  
Je déteste :  
★ La préhistoire, période très dure (sans ASSEDIÉ !) où le plus petit dinosaure qui pétaït faisait plus de dégâts que Tchernobyl et Bâle réunis.  
★ Mireille Mathieu quand elle ne chante pas en français.  
★ Les cons qui en ont six au Loto et pas moi.

★ Les blaireaux qui portent des walkmans et qu'on peut injurier en toute impunité.

Un pour tous, tous Tourain !

# COMPACT DISC LASER SEH

## CHAINE PHILIPS FCD 560

- Lecteur compact disc laser
- Lecteur cassettes stéréo
- Platine semi-automatique
- Ampli 2 x 20W.
- Equalizer 5 gammes de fréquences.
- Tuner FM/ GO/PO.
- 2 enceintes.

**3890 F. TTC**  
**POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL**



## LECTEUR COMPACT DISC LASER MULTITECH CD 140



- Mémoire programmable avec sélection de 16 pistes.
- Fonction "Auto Replay"
- Fourni avec son cordon de liaison.

ULTRA PLAT

**1690 F. TTC.**

**POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL.**

**COMPTE PERMANENT S.E.H. JUSQU'À 40.000 F. DE DÉCOUVERT AUTORISÉ. Tél. vite au (1)46.27.01.00. POUR OBTENIR UN DOSSIER D'INSCRIPTION**  
★ sous réserve d'acceptation du dossier.

REVENDEURS ET COLLECTIVITES CONTACTEZ CAROLE BILLORÉ AU (1) 46 27 01 00

**BON DE COMMANDE A ENVOYER A S.E.H., 160 rue Legendre, 75017 PARIS. / EN VENTE A LA BOUTIQUE DU CLUB**

- ★ 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 retournés en cas de rupture de stock.

CHAINE PHILIPS FCD 560 : 4.990 F.  PRIX SPECIAL CLUB : 3.890 F.   
LECTEUR COMPACT DISC MULTITECH CD 140 2.190 F.  PRIX SPECIAL CLUB : 1.690 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



Unités Centrales  
Imprimantes  
Ecrans  
Manettes  
Lecteurs  
Interfaces

# INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS  
Tél. 40 20 01 20

Métro Louvre à 15 m  
Parking à 20 m

Livres et presse informatique à  
consulter

Plusieurs centaines de logiciels en  
essai sur place.

Possibilité de crédit

## AMSTRAD

CPC 464 MC ..... 2680  
CPC 464C ..... 3980  
CPC 6128 Mc ..... 3990  
CPC6128 C ..... 5290  
CPC 8256 ..... 5920  
PCW 8512 ..... 7680

Lecteur Disk DD1 ..... 1990  
Lecteur Disk FD1 ..... 1790

Crayon Optique ..... 290  
Synth. Vocale ..... 490  
Modem Digitelec ..... 1490  
Souris ..... 690  
Crayon Optique DKT ..... 190  
Extension 64K RAM ..... 450  
Extension 256K RAM ..... 890  
Silicon Disk ..... 990  
Ext 256K pour PCW ..... 590

## JEUX

3D Grand Prix ..... 89 139  
Seme Axe ..... 169 185  
Airwolf ..... 89 125  
Alien Highway ..... 89 129  
Asphalt ..... 94 129  
Ballblazer ..... 94 129  
Bataille d'Angl. .... 109 190  
Batman ..... 89 133  
Biggles ..... 94 139  
Billy Banlieue ..... 129 166  
Bomb Jack ..... 89 139  
Boulder dash 3 ..... 99 159  
Cauldron II ..... 89 119  
Colos Chess 4 ..... 114 165  
Commando ..... 89 139  
Computer 10 T2 ..... 94 189  
Contamination ..... 109 190  
Crafton et Xunk ..... 109 186  
Dambuster ..... 99 145  
Dandare ..... 99 129  
Desert Fox ..... 89 139  
Dragon's Lair ..... 89 139  
Eden Blues ..... 109 186  
Elite ..... 139 210  
Equinox ..... 109 159  
Fairlight ..... 94 145  
Fighter Pilot ..... 89 129  
Galvan ..... 89 139  
Ghost'n Goblins ..... 89 135  
Gold hits ..... 109 129  
Grand Prix 500cc ..... 109 149  
Green Beret ..... 89 135  
Gunfight ..... 89 139  
Hacker ..... 99 159  
Heavy on Magic ..... 94 165  
Highlander ..... 89 139  
Highway Encounter ..... 99 139  
Impossible Miss ..... 94 159  
Jack the Nipper ..... 89 119  
Jeux Sans Fr ..... 89 139  
Knight Games ..... 89 125  
Knight Raiders ..... 89 135  
Kung Fu Master ..... 89 135  
L'Affaire Vera Cruz ..... 195  
L'Héritage ..... 169 169  
L'Heritage 2 ..... 129 169  
La Geste d'Artillac ..... 239 239  
Leader Board ..... 89 139  
Macadam Bumper ..... 119 169  
Mandrakore ..... 195 249  
Maracaibo ..... 129 175  
Marmad Madness ..... 89 139  
Miami Vice ..... 85 139  
Mines du Roi Aquantus ..... 125 175  
Mission Elevator ..... 99 155  
Movie ..... 89 139  
Music System ..... 165 239  
Nexor ..... 89 139  
Nexus ..... 89 145  
Nick Faldo's Open Golf ..... 99 139  
Nodes of Yesod ..... 99 139  
Nomad ..... 109  
Pacific ..... 109 139  
Paperboy ..... 89 139  
Ping Pong ..... 79 139  
PSI 5 TC ..... 95  
Rambo ..... 79 139  
Rebel Planet ..... 89 139  
Rescue on Fractalus ..... 89 139  
Return of Expl Fist ..... 99 139  
Revolution ..... 99 139  
Robbot ..... 109 169  
Roomten ..... 89 139  
Saboteur ..... 89 139  
Sai Combat ..... 89 139  
Samantha Fox ..... 89 139  
Sapiens ..... 119 169  
Scrabble ..... 169 239  
Scram ..... 169  
Shogun ..... 99 159  
Silent Serv. .... 89 139

Skyfox ..... 95 139  
Sorcery ..... 89 129  
Space Shuttle ..... 99 139  
Spindizzy ..... 89 145  
Spitfire 40 ..... 89 125  
Spy vs Spy ..... 89 155  
Street Hawk ..... 89 139  
Strike Force Harrier ..... 95 129  
Tau Ceti ..... 89 149  
Temple of Terror ..... 89 139  
Theatre Europe ..... 109 179  
They sold a Million ..... 89 139  
They sold a million 2 ..... 99 139  
TLL ..... 89 139  
Toad Runner ..... 109 159  
Tobruck ..... 109 139  
Tomahawk ..... 89 139  
Turbo Esprit ..... 99  
V ..... 89 139  
Way of Exploding Fist ..... 85 179  
Way of the Tiger ..... 89 139  
Who Dares Win ..... 89 139  
Winter Games ..... 89 139  
World Cup Carnival ..... 99 149  
Xarq ..... 99 139  
Ye Ar Kung Fu ..... 89 139  
Zombie ..... 159  
Zorro ..... 89 139

## UTILITAIRES

Amsword ..... 150  
D Base 2 ..... 650  
D.A.M.S. .... 290 390  
Datamat ..... 450  
Lorigraph ..... 210 340  
Multiplan ..... 499  
Superpaint ..... 390  
Textomat ..... 450  
Turbo Pascal ..... 590  
Turbo Toolbox ..... 590  
Turbo Tutor ..... 390  
Wordstar Pocker ..... 790

## COMMODORE C64-C128

C64 Nouveau ..... 2190  
C128 D ..... 6290  
Lecteur Disk 1541 ..... 1990  
Lecteur Disk 1571 ..... 3190  
Moniteur Mc HR C128 ..... 1150  
Moniteur Coul. .... 2190  
Crayon Optique ..... 149  
Modem Digitelec ..... 1490  
Souris 64 ..... 790  
Souris 128 ..... 550

## JEUX

1942 ..... 95 139  
Ace ..... 99 139  
Acrojet ..... 95 145  
Aliens 2 ..... 99 149  
Alleykat ..... 89 129  
Antiriad ..... 99 129  
Archon 2 ..... 109  
Asterix ..... 89 159  
Bard's Tale ..... 299  
Basketball ..... 99  
Batman ..... 89  
Biggles ..... 89 139  
Bombjack 2 ..... 89 139  
Boulderdash 3 ..... 109 139  
Captain Kelly ..... 99  
Cauldron 2 ..... 89 129  
Cobra ..... 99 139  
Commando 86 ..... 89 129  
Crystal Castle ..... 99 139  
Cyberium ..... 95  
Dan Dare ..... 99 139  
Deactivators ..... 99 149  
Decision in the Desert ..... 95 145  
Desert Fox ..... 89 139  
Dragons Lair's ..... 99 129  
Elite ..... 129 179  
Flight Simulator 2 ..... 549  
Galvan ..... 89 129  
Game Maker ..... 155 179  
Gauntlet ..... 115 169  
Ghost and Goblins ..... 89 139  
Golf Construction Set ..... 149 165  
Goonies ..... 89 135  
Grand Prix 500 ..... 139 159  
Great Escape ..... 95 139  
Green Beret ..... 89 129  
Hacker 2 ..... 99 145  
Harrier Strike Force ..... 99 139  
Highlander ..... 89  
Hole in One ..... 145  
Hot Whells ..... 99 145  
Human Torche ..... 89 139  
Ikari Warriors ..... 99 139  
Impossible Mission ..... 99 139

Infiltrator ..... 99 145  
Jeux sans Frontieres ..... 89 139  
Kennedy Approach ..... 99 139  
Knight Games ..... 95 145  
Knight Raider ..... 95  
Konamis Golf ..... 99  
Leader Board ..... 95 145  
Mag Max ..... 89 129  
Master of Universe ..... 99 145  
Miami Vice ..... 89 129  
Mission Elevator ..... 99 149  
Monopoly ..... 169  
Movie Maker ..... 169  
Movie Monster ..... 99 145  
Nexus ..... 95 139  
Paperboy ..... 95 145  
Parallax ..... 89 129  
Pawn ..... 189  
Phalsberg ..... 99 145  
Ping Pong ..... 89 129  
Pitstop 2 ..... 89 139  
PSI 5 TC ..... 89 135  
Pub Games ..... 99 145  
Rambo ..... 89 129  
Return of Exploding Fist 2 ..... 99 139  
Revolution ..... 99 149  
Revs ..... 115 145  
Room 10 ..... 89 115  
Sanxon ..... 99 139  
Shogun ..... 99 135  
Silent Service ..... 99 139  
Skyfox ..... 115 139  
Sold a Million 2 ..... 99 125  
Sold a Million 3 ..... 145  
Soldier One ..... 99 149  
Solo Flight 2 ..... 99 145  
Spindizzy ..... 99 139  
Spy vs Spy 2 ..... 99 129  
Street Hawk ..... 99 139  
Summe Games 2 ..... 89 139  
Super Cycle ..... 95 149  
Tau Ceti ..... 99 139

## AMIGA

Amiga 512K MC HR ..... 12390  
Extension RAM 2M ..... 7900  
Digitalisateur Son ..... 2250

## JEUX

Adventure Construction Set ..... 379  
Aegis Animator ..... 1090  
Aegis Draw ..... 1390  
Archon ..... 339  
7 Cities of Gold ..... 349  
Arctifox ..... 339  
Arena ..... 269  
Borrowed Time ..... 249  
Computer Baseball ..... 399  
Deepspace ..... 279  
Delta Patrol ..... 289  
Hacker ..... 239  
Hacker 2 ..... 399  
Halley Project ..... 375  
Images ..... 990  
King Quest 2 ..... 439  
Little Computer People ..... 329  
Marble Madness ..... 345  
Mindshadow ..... 249  
One on One ..... 345  
Pawn ..... 275  
Rogue ..... 375  
Shanghai ..... 375  
Skyfox ..... 335  
Super Huey ..... 345  
Trilogy of Apshei ..... 389  
Winter Games ..... 320

## PROGRAMMATION

K Sega ..... 699  
Lattice C ..... 1190  
MCC Pascal ..... 990

## UTILITAIRES

Aegis Image ..... 690  
Deluxe Paint ..... 890  
Deluxe Print ..... 890  
Deluxe Video ..... 890  
Instant Music ..... 379  
Mi Amiga File ..... 990  
Music Studio ..... 375  
VIP ..... 1890

## ATARI ST

520 STF ..... 3990  
1040 STF ..... 9900  
Disk Dur 20M SH204 ..... 6990  
Lecteur Disk 500K ..... 1990  
Lecteur Disk 1M ..... 2690

Moniteur Mc HR SM124 ..... 1990  
Moniteur Coul SM1424 ..... 2590  
Moniteur Coul HR SM 1224 ..... 3990  
Modem Emulcom ..... 850  
Digitalisateur CICI Pro ..... 3390

## JEUX

Amazon ..... 349  
Arena ..... 299  
Battlezone ..... 299  
Black Cauldron ..... 419  
Borrowed Time ..... 299  
Borrowed Time II ..... 299  
Brataccas ..... 319  
Bridge 4.0 ..... 299  
Business ..... 379  
Chess Psion ..... 289  
Chessmaster ..... 439  
Deep Space ..... 349  
Delta Patrol ..... 239  
Fahrenheit 451 ..... 349  
Flight Sim II ..... 549  
Flipside ..... 219  
Hacker ..... 239  
Hacker II ..... 239  
Jewels of Darkness ..... 229  
King West 2 ..... 389  
L.C.People ..... 289  
Lands of havoc ..... 219  
Leader board ..... 269  
Macadam Bumper ..... 289  
Major motion ..... 199  
Mean 18 Golf ..... 425  
Mercenary ..... 289  
Mindshadow ..... 229  
Mom and me ..... 379  
Monkey bus ..... 239  
Mudpies ..... 225  
Murray and me ..... 379  
Nine princes ..... 349  
Perry Masson ..... 389  
Phantasy ..... 439  
Rogue ..... 349  
Silence Service ..... 279  
Space Station ..... 249  
ST Karate ..... 219  
Star Glider ..... 249  
Sundog ..... 329  
Sword of kadd ..... 379  
Temple Apshei ..... 369  
The pawn ..... 209  
Time Bandit ..... 299  
Transylvania ..... 329  
Treasure Isl ..... 389  
Trilog Apshei ..... 345  
Trinity ..... 345  
Ultima 2 ..... 399  
Ultima 3 ..... 449  
Universe II ..... 399  
Winnie Pooh ..... 229  
Winter Games ..... 339

## UTILITAIRES

Art gallery I ..... 279  
BBS ..... 389  
CAD 3d ..... 389  
Calcomat ..... 429  
Calendar ..... 205  
Cambridge Lisp ..... 1490  
Clock Cartridge ..... 489  
Colour space ..... 200  
COLR ..... 375  
Datamat ..... 445  
DB Master One ..... 490  
Degas ..... 375  
DFT ..... 369  
Disk Help ..... 339  
DOS Shell ..... 320  
Easy draw ..... 850  
Emulcom ..... 849  
Fast Basic ..... 885  
Fortran ..... 1390  
GST Macro Ass. .... 590  
GSTC Compiler ..... 690  
Habadex ..... 740  
Habamerge ..... 399  
Habaspell ..... 490  
Habaview ..... 699  
Habawriter ..... 699  
Hippo Concept ..... 715  
Hippo Pixel ..... 385  
K-RAM ..... 350  
K-Seka ..... 460  
K-Spread ..... 455  
Kissed ..... 345  
L'Expert ..... 1390  
Laserbase ..... 990  
Lattice C ..... 990  
M Copy ..... 189  
M-disk ..... 125  
Macro Ass ..... 485

Miterm ..... 305  
Modula 2 ..... 1400  
Music Studio ..... 289  
Mutil ..... 390  
Paint Works ..... 349  
Pascal ..... 785  
Print Master ..... 349  
Rythm ..... 345  
Soft Spool ..... 125  
ST Toolkit ..... 299  
Text Design ..... 389  
Textomat ..... 445  
Twin Pack ..... 235  
VIP ..... 1750

## THOMSON

MO6 ..... 2690  
TO8 + Moniteur + Lect. Disk ..... 5990  
TO9+ ..... 7490  
QDD ..... 850  
Lecteur Disk 640K TO8 ..... 1990  
Moniteur Mc ..... 1250  
Moniteur Coul HR ..... 2490  
Souris ..... 350  
Crayon Optique ..... 120

## JEUX

1815 ..... 135  
Seme Axe ..... 149 249  
Affaire Vera Gruz ..... 149 249  
Aigle d'Or ..... 149 249  
Android ..... 159  
Beache Head ..... 159  
Billard ..... 99  
Carte ciel + S Tennes ..... 245  
Coliseum ..... 139 239  
Crystann ..... 179  
Dieux du Stade II ..... 159 210  
Dieux du Stade TO9 ..... 159 210  
Dossier Boerhaave ..... 149 249  
Eliminator ..... 99  
FBI ..... 189  
Flipper ..... 139  
Football ..... 219  
Fox ..... 149  
Geste d'Artillac ..... 239 299  
Invasion ..... 149  
Karate ..... 179 229  
L'Evade de Tapiocatra ..... 139  
L'Heritage II ..... 139 249  
La Mine aux Diamants ..... 148  
Las Vegas ..... 199  
Lorran ..... 129  
Mandrakore ..... 199 299  
Meurtre a Grand Vites ..... 149 249  
Meurtre Atlantique ..... 199 299  
Mission Delta ..... 159  
Monopoly ..... 169  
No 10 + Beach Head ..... 129 229  
Nuit Templiers ..... 139  
Omega Planete Invisib. .... 199 299  
Politik Pocker ..... 99  
Pulsar II ..... 109 209  
Reverse ..... 99  
Rodeo ..... 199 299  
Saphir ..... 149  
Sapiens ..... 189 289  
Scarfingers ..... 229  
Sorcery ..... 149 209  
Sortileges ..... 169 239  
Super Androides ..... 179 239  
Supertennis ..... 169  
Temple de quauhtli ..... 189 279  
Theme Astral ..... 339  
Toutankhamon ..... 139 239  
Tyrann ..... 145  
Vampire ..... 169 239  
Vol Solo ..... 179 249  
Way of the tiger ..... 149

## UTILITAIRES

Anglais Assimil ..... 445  
Assimil Allemand ..... 445  
CAO ..... 490  
Caractor 2 ..... 490  
Colorcalc ..... 890  
Colorpaint ..... 549  
Cours de Solfege ..... 299  
Debug ..... 249  
Espagnol 1 Assimil ..... 249  
Espagnol 2 Assimil ..... 249  
Forth ..... 399 499  
Loritel ..... 599  
Minicalc ..... 299  
Multicalc ..... 450  
Pack Gestion ..... 990  
Pascal Base ..... 339  
Planning ..... 599  
Polyphonia ..... 599  
Prolog ..... 850  
Super Business ..... 850

BON DE COMMANDE A RETOURNER A INFOMANIE 3, rue Perrault 75001 PARIS

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

Machine : .....  
Règlement :  Chèque  Mandant lettre  Paiement à réception (en ajoutant 15F pour frais de remboursement).  
Pour toutes commandes inférieurs à 250 F, participation de 20 F au port.  
Désignation/Quantité/Prix : .....  
Total : .....

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

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

Commodore, Apple, IBM et Mac, c'est le même prix mais il faudra attendre les marrons glacés ou les calendes grecques, 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.
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

# 21 FRANCS LA PLACE DE CINOCHÉ POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL!

Ça y est, U.G.C nous a donné son accord: le club est une espèce d'association, s'pas? Comme qui dirait un comité d'entreprise, s'pas? Ou un truc dans le genre syndicat-groupeement-coopérative, s'pas?

Bref, si vous êtes membre du club, vous pouvez toute l'année, entrer dans les 221 salles U.G.C en bénéficiant du tarif réduit. ATTENTION: ça marche pour toutes les séances du lundi au jeudi inclus. Les vendredis, samedis et veilles de fêtes, ça fonctionne seulement jusqu'à 19 heures. Enfin, les dimanches, vous payez plein tarif l'après-midi jusqu'à la séance de 20 heures pour laquelle vous pouvez à nouveau bénéficier du tarif spécial. Pas mal, non? Pour commander, utilisez le bulletin ci-contre. Bulletin que vous retrouverez chaque semaine dans les pages du club.



Les tickets sont valables 6 mois.

## BULLETIN DE COMMANDE A DÉCOUPER OU A RECOPIER: HEBDOGICIEL CINE, 24 RUE BARON, 75017 PARIS LE PRIX DE LA PLACE EST DE 21 FRANCS.

Les frais de port et d'expédition sont:  
5,70 francs pour 1 à 25 places.  
7,40 francs pour 26 à 50 places.  
13,70 francs pour 51 à 150 places.  
Attention: au delà de 150 places, faites plusieurs commandes selon le tarif ci-dessus.

Nom: .....  
Prénom: .....  
Adresse: .....  
Ville: .....  
Code postal: .....

Numéro de carte de club obligatoire: .....  
Je désire recevoir des places de cinéma à tarif réduit, valables dans les salles U.G.C:

PLACES à 21 francs = .....  
Participation aux frais de port et d'expédition = .....  
Total = .....

Règlement joint:  Chèque bancaire  CCP  
Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après livraison des places U.G.C. Cette opération promotionnelle peut prendre fin sans préavis.

## LISTE DES SALLES U.G.C DANS LESQUELLES VOUS POUVEZ UTILISER VOS BILLETS À TARIF RÉDUITS

RÉGION PARISIENNE:	PARIS:	PROVINCE:	BORDEAUX:
U.G.C. Normandie, 3 salles.	PARIS	U.G.C. Ariet, 6 salles.	CLERMONT-FERRAND
U.G.C. Biarritz, 6 salles.	PARIS	U.G.C. Capitole, 6 salles.	GRENOBLE
U.G.C. Champs Elysées, 3 salles.	PARIS	U.G.C. Grand-Place, 5 salles.	LE HAVRE
U.G.C. Ermitage, 3 salles.	PARIS	U.G.C. Club, 5 salles.	LILLE
U.G.C. Boulevard, 5 salles.	PARIS	U.G.C. Ariet Concorde, 9 salles.	LYON
U.G.C. Odéon, 4 salles.	PARIS	U.G.C. Port-Dieu, 14 salles.	LYON
U.G.C. Danton, 4 salles.	PARIS	U.G.C. Cinéjournal, 5 salles.	LYON
U.G.C. Montparnasse, 4 salles.	PARIS	U.G.C. Concorde, 5 salles.	LYON
U.G.C. Rotonde, 3 salles.	PARIS	U.G.C. Capitoie, 8 salles.	MARSEILLE
U.G.C. Convention, 4 salles.	PARIS	U.G.C. Nancy, 5 salles.	NANCY
U.G.C. Gare de Lyon, 5 salles.	PARIS	U.G.C. Apollo, 7 salles.	NANTES
U.G.C. Gobelins, 7 salles.	PARIS	U.G.C. Club, 4 salles.	ROUEN
3 Secrétan, 3 salles.	PARIS	MARNE LA VALLEE	ROUEN
Grand Rex, 8 salles.	PARIS	U.G.C. Eden, 4 salles.	SAINT ETIENNE
U.G.C. Ariet, 6 salles.	PARIS	U.G.C. Eden, 6 salles.	STRASBOURG
U.G.C. Ariet, 4 salles.	PARIS	U.G.C. Capitoie, 6 salles.	TOULOUSE
U.G.C. Ariet, 6 salles.	PARIS	U.G.C. Variétés, 6 salles.	TOULOUSE
U.G.C. Molière, 3 salles.	PARIS	U.G.C. Majestic, 4 salles.	TOULOUSE
U.G.C. Ariet, 3 salles.	PARIS		
U.G.C. Carrefour, 6 salles.	PARIS		
U.G.C. Paris, 4 salles.	PARIS		
U.G.C. Les Flamands, 5 salles.	PARIS		
U.G.C. Avicci, 3 salles.	PARIS		

# LES "STARS" SEH ★ ★

COMPTE PERMANENT S.E.H.  
JUSQU'À 40.000 F. DE DECOUVERT  
AUTORISÉ. Tél. vite au (1)46.21.01.00.  
POUR OBTENIR UN DOSSIER D'INSCRIPTION  
\* sous réserve d'acceptation du dossier.

COLLECTIVITÉS  
ET  
REVENDEURS  
CONTACTEZ  
CAROLE BILLORE  
AU (1) 46.27.01.00



4449 frs

## AMSTRAD 6128 COULEUR

4.449F

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. / EN VENTE A LA BOUTIQUE DU CLUB

- \* 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 ST: 3.990 F.  PRIX SPECIAL CLUB: 3.690 F.   
AMSTRAD 6128 COULEUR: 5.290 F.  PRIX SPECIAL CLUB: 4.449 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

# Petites Annonces

gratuites

## AMSTRAD

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur monochrome, une extension mémoire de 64 Ko, 60 jeux (Sorcery, Commando, Ping-Pong, Rambo, etc.), une tonne de revues (Tills, CPC, spécial hebdomadaire Amstrad, Amstrad magazine, des superbes manettes de jeux. Le tout pour 2600F (valeur réelle : 4500F). Tél. 48 26 42 14, demandez J-Charles.

ECHANGE sur disquette de nombreux logiciels Amstrad, vendus crayon optique (The Electric Studio Pen) : 200F. Contacter M. Pelou Laurent ou Philippe, 16, rue Bouju, 49400 Saumur. Tél. 41 67 21 73.

VENDS 5F pièce ou échange plus de 600 logiciels sur cassettes pour Amstrad 464, possédés les meilleurs : (Bomb Jack 2, International Karaté, Sai Combat, M.G.T. etc.). S'adresser à Leibold Eric, 19, rue de la Cour, 57360 Arnaville (Moselle). Tél. (16) 72 01 98.

Achète lecteur 5" 1/4 Vortex. Vends disquette 3" (jeux, utilitaires). S'adresse à Vincent Marchand, Impasse Sainte-Croix, 63260 Aigueperse. Tél. (16) 73 62 47.

VENDS magnéto K7 pour Amstrad 6128, 350F. Mr. Coman, Paigus Ansoûs, 84240 La Tour D'aigues. Tél. (16) 90 79 24 05.

VENDS CPC 464 moniteur couleur, logiciels K7. Prix 3200F. Tél. (16) 73 91 24 19.

VENDS CPC 464 couleur, jeux 2500F. Thierry à Servon / Villaine. Tél. (16) 99 00 18 23.

VENDS Amstrad 464 couleur, très bon état avec joystick, 50 logiciels originaux, Version Cale, Budget Families, Skyfox, etc. 180 disquettes utilitaires et jeux (300 jeux environ), 4500F. Tél. (16) 60 22 44 60 en Seine-et-Marne.

## APPLE

VENDS Apple IIc avec écran, support écran joystick, souris, docs, logiciels originaux, Version Cale, Budget Families, Skyfox, etc. 180 disquettes utilitaires et jeux (300 jeux environ), 4500F. Tél. (16) 60 22 44 60 en Seine-et-Marne.

## ATARI

ECHANGE logiciels pour 520 ST, jeux et utilitaires (nouveautés, St Karate, Chess 3D etc.), recherche Megamax c, doc. Tél. 46 27 31 62.

ATARI 800/130 XE environ 1000 programmes à échanger ou à vendre. Réponse assurée. Teigny J.F., 4 place de la Sapinière, 94470 Boissy St Léger.

VENDS Atari 800 XL péritel 800F, drive 1050 1000F, 6 jeux cartouche 250F, 10 jeux originaux disquette 400F. Tél. (16) 59 93 00 80

ECHANGE programmes pour Atari 520 STF, langages, utilitaires ou jeux. Contacter Dominique Rohart, 2, rue Leo Lagrange, 59185 Provin. Tél. (16) 20 86 74 92, après 19h.

VENDS logiciels originaux pour Atari XE/XL. Liste sur demande (joindre un timbre pour réponse). Boissenin Thierry, 12, rue de la Forêt, 25130 Villiers Le Lac. Tél. (16) 81 68 08 19, de 19h30 à 21h.

VENDS Atari 520 STF, Roms, disquettes. Le tout sous garantie de 10 mois : 3800F, demandez Jean-Marc au 42 28 22 04 (Paris).

## COMMODORE

VENDS imprimante MPS 801, Rom Maj/Min, accentuées, 50 car/Sec, largeur réglable 80 colonnes. Prix 1000F à débattre. Tél. 47 36 94 23.

\*ECHANGE dernières nouveautés sur C64/C128 : tous renseignements sur (16) 30 56 07 50. Vends cartouche Fastload pour seulement 150F, n'importe quelles éproms à programmer, pas de problème : 10F pièce, vendis schéma divers (Fresse, câble minitel, cartouches etc.), renseignement avant 20h au (16) 30 64 48 28, cherche cartouche expert ou isepic, achat ou échange. Recherche originaux sur disques et cassettes, renseignement sur même numéro. (NDLJC : Ca faisait longtemps qu'on m'avait écrit une aussi jolie missive... Faut dire qu'en c'moment j' parle pas beaucoup, l'inspiration me manque.)

ECHANGE nombreux jeux (+ 350) pour Commodore 64, possédés Power Cartridge. Nombreux nouveautés, attends vos lettres. Thierry Digne, Ourches, 26120 Chabreuil.

CHEPAC imprimante pour C64 1000F maximum, envoyer documentation technique à De Vellis Philippe, 140, avenue de Verdun, 92130 Issy Les Moulineaux.

VENDS C64 péritel, lecteur K7 1530, joystick quickshot II, auto formation au Basic (1 livre, 2 K7), environ 110 jeux (Summer Games I et II, Winter Games, Beach Head, Hacker, Exploding Flat, Solo Flight, Soccer, Fort Apocalypse, Ghostbusters, etc.), parait état, peu servi (fin 08/85). Prix port payé : 2800F. Demander Stéphane au 99 42 03 62, après 20h ou au week-end.

VENDS CBM64, 1 lecteur K7, 1 lecteur de disquette 1541, 1 moniteur couleur SV7900, docs, 2 joysticks, tous les câbles qu'il faut. Le tout 5400F, prix à débattre. Je vends aussi de nombreux jeux (Mandrags, Summer Games, Skyfox, Green Beret, Commando). Téléphonez au 42 94 04 30, demandez Stéphane, de 18h30 à 21h30, tous les jours.

VENDS Commodore 64, lecteur K7, lecteur disquette, moniteur monochrome, interface pal/péritel, joystick, 80 jeux sur disquettes (Summer Games, Cauldron, Exploding Flat, etc.), 2 livres : 4000F. Contacter Christophe Salomon, 1, rue Pleyel, 75012 Paris. Tél. (16) 46 28 92 62, entre 18h et 20h.

ECHANGE nombreux jeux et Game Killer contre souris (C64 ou 128), possédés nombreuses nouveautés (Tass Time, 1942, The Pawn, Marble Madness). Téléphonez à Emmanuel au 42 26 60 06.

ECHANGE nombreux jeux sur C64 sur K7 uniquement, j'ai un possédés environ 200. Envoyez vos listes à l'adresse suivante. Pierrick Halgand, 25, bis rue Jules Ferry, 42250 St Brevin. Réponse assurée.

VENDS C64 pal péritel 1000F, vends aussi plus de 400 programmes 5F pièces. Contacter Nicolas Cavoleaux, 155, boulevard V.Auriot, 75013 Paris. Tél. 45 85 05 33.

## MSX

VENDS une extension 64K MSX, état neuf : 4 mois : 400F, le logiciel de dessin Eddy II : 250F, le Trackball Cat (5 mois jamais servi) : 350F. Ou Eddy II, Cat pour 500F. Si vous êtes intéressé téléphonez-moi au (16) 27 61 53 ou écrivez à Mr. Eric Bozi, 14, rues des Laguettes, 59440 Avesnelles.

ECHANGE jeux pour MSX en K7 uniquement. Lepas Stéphane, 18, Grande Rue, 76490 Caudebec En Caux.

VENDS MSX Sony HB 501 F (sous garantie), moniteur monochrome, 25 logiciels revues, cordon joystick. Prix 3000F. Tél. (16) 1 39 13 73 60. Demander Mr. Jean-Marie Deshoux.

VENDS MSX Yano DPC 64, magnétophone, Data Recorder Yano, 45 jeux en cartouches (Goonies, Knightmare, Yie Ar Kung-Fu, etc.) et K7 (Mandrags, Sorcery, Alien 8, Héro, etc.) originaux, Eddy II, C.A.T., Vale Informatique, livres et revues MSX. Cube de l'ensemble 14.000F, vendu 6000F. Tél. (1) 39 82 36 74, après 18h30, demandez Michel.

VENDS CX15 M, extension 64K, séquenceur YRM 301, drive 3.5", livres, revues, assembleur, logiciels, matériel acheté en octobre 86, garanti 1 an, valeur 8500F, vendu 5800F le tout (possibilité vente séparée). Tél. 42 30 33 09, demandez Yves aux heures de bureau.

## ORIC

VENDS Atmos K8 Ko, adaptateur, TV noir et blanc, lecteur de disquette Jamin 1 + 5 disquettes et Origraph, lecteur de cassettes, jeux en cassettes, tous les cordons et alimentations, plan et composant pour réaliser carte d'accès à la Ram Overlay, livres pour Atmos (une dizaine), cordon imprimante, ordinateur PC 4 (Tandy), le tout 3000F (port non compris), pour tous renseignements. Tél. 94 23 02 17 (vers 20h), et demandez Franck.

ATMOS VENDS logiciels (+ 160), 20F pièce et 100F les 6 pièces. Echange notices de divers logiciels, 2.20F la page. Ecrire à Franck Dupont, Vieux Ch du Pont Jeanne d'Arc, 77144 Montevrain (envoyez une enveloppe timbrée).

VENDS Oric Atmos péritel 20 K7 (200 jeux) 950F magnéto K7 spécial Oric 215F, Conan Peigus Ansoûs, 84240 La Tour D'aigues. Tél. (16) 90 79 24 05.

VENDS Oric Atmos 48K, plus de 100 logiciels, 12 Hebdos, 3 Théor, autres revues, livres. Le tout 1000F à débattre. Laurent au (16) 74 58 78 22.

VENDS Atmos, imprimante GP 50A, logiciel et livres en abondance, pour seulement 1999F, vente séparée possible. Philippe Brocard, 80, avenue Netter, 75012 Paris. Tél. 43 46 91 12.

ECHANGE programmes pour Amstrad CPC 464 sur K7 uniquement. Possédés également nouvelles. Demander Stéphane au (16) 75 25 41 43, vous pouvez aussi m'écrire, Rey Stéphane, Quartier "Les Picouss", Vauvauveys La Rochelle, 26400 Crest.

VENDS Oric Atmos 48K avec alimentation, câble péritel, magnétophone avec câble, 11 K7 de jeux dont 4 K7, 7 manuels et livres de programmes. Le tout en excellent état : 1500F. Ecrire à Thiveyart Thierry, Lagrave de Peille, 06440 L'escarène, ou tél. au (16) 93 79 93 95, vers 19h.

## SPECTRUM

VENDS Spectrum plus (48 K), dans l'emballage d'origine (révisé et garanti). Il possède les interfaces 1 et 2 plus l'interface péritel. En outre il a une imprimante (Seikoshia GP 50 S), qui est aussi révisée et garantie, plus un rouleau de papier. Toujours plus... deux microdrives avec six microcassettes, deux manettes de jeux plus douze cassettes de jeux (assembleur, désassembleur, Cookie, Pass, etc.), des livres (quatorze au total et plus docs). Le tout bien sûr avec les cordons, l'alimentation et le magnétophone à cassettes. Prix 4000F. Tél. (16) 78 79 14 67, prix à débattre.

VENDS Spectrum, 48 Ko, cause double emploi, jamais servi, avec adaptateur NIB et logiciels (Alchemist, Sabre Wilf, Atari Ace, Stokers, Interceptor Cobalt, Jet Set Willy, Psytron) : Prix 800F. Mr. Bec Xavier, 23, rue de la Fabie, 10800, St Julien Las Villas. Tél. (16) 25 49 60 85 le week-end.

RECHERCHE pour école programmes utilitaires, techniques, pédagogiques pour Spectrum 48K et Sinclair QL. Recherche également traduction française manuel Tasword Three. Ecrire à Senet J.M. rue R. Destrebœuf, 9707 Grand-metropole Belge.

VENDS pour ZX Spectrum, interface ZX3 250F, interface ZX1 et lecteur microdrive avec 2 microdisquettes 100K : 800F, nombreux livres et K7 originaux. Echange aussi nombreux logiciels (1100) liste sur demande. Ecrire à R. Lepas-choux, 8, rue Richemont CH 110, 75013 Paris.

RECHERCHE imprimante pour Spectrum 48 Ko (type Seikoshia GP 506 ou GP 100) ou autre marque mais qui se branche directement. Ecrire à Mr. Dasvilla Tiro, 3, rue A. Briand, 64700 Bayonne. Tél. (16) 59 55 78 57, après 20h.

VENDS ZX Spectrum 48 Ko, péritel, interface joystick Kempston, 1 joystick Quick shot "pro", 40 livres et revues, environ 150 logiciels de 1° choix, 1 magnéto K7. Le tout est sous garantie jusqu'en février 87. Prix extra de 1700F à débattre. Valeur réelle 4000F. Ecrire à Mr. Dasvilla M., 3, rue A. Briand, 64100 Bayonne. Tél. (16) 59 55 78 57, après 19h30.

VENDS ZX Spectrum, avec 25 jeux (Bruce Lee, Glass, Vox, etc.), revues (Hebdomadaire, Sinclair programmes, Popular Computing Weehly) : Prix 1200F, vende uniquement dans la région du Nord, Logie Marc, 74, rue des Martyrs de la Résidence, 59160 Lomme. Tél. (16) 20 92 42 30.

## TEXAS

VENDS Texas Instruments T199/4A, avec cordon péritel, magnéto K7 avec cordon, Basic Etendu, manette type Atari avec cordon, 3 modules : Tunnels Of Doom (jeu d'aventure), Chasse au Wumpus, Car Wars, ainsi que 50 programmes divers (dont le Basic par soi-même, Financier, et plein de jeux, utilitaires), et K7 Hebdomadaire "Le Rubis Sacré" : 1800F. Tél. (16) 87 53 52 37.

VENDS T199/4A, prise péritel, alimentation manettes de jeux, Basic étendu avec manuel, 5 modules (Parsec, Invaders, Video Games 1, Tombstone City, Indoor Soccer), 2 manuels de pratique du T199, câble magnétophone, programmes sur liasses et sur K7. Le tout : 1900F, écrire à Thiveyart Thierry, La Grave De Peille, 06440 L'escarène ou tél. (16) 93 79 93 95, vers 19h.

VENDS logiciels originaux pour MOS-T07 70, Super Tennis et Pulsar 2. Prix 80F les 2, logiciels éducatifs ronde des chiffres et Alphaville. Prix 80F les 2. Contacter Mr. José Beyeart, 1, place du Coteau, 77500 Chelles.

## THOMSON

ECHANGE logiciels pour MOS (numéro 10, Super Tennis), joindre une liste. Réponse assurée. Jeanneau Mathieu, 04 BP 322 Abidjan 04, Côte d'Ivoire.

VENDS Vectrex, K7 Cosmic-Chan pour 500F, vends VCS Atari, K7 Défendeur pour 300F, vente uniquement dans la région du Nord. Zoef Marc, 74, rue des Martyrs de la Résidence, 59160 Lomme. Tél. (16) 20 92 42 30.

CHERCHE CB 22 au 40 canaux, antenne et tranche 400F à 500F. Tél. (16) 35 34 44 98. Demander Patrice (urgent) cause départ.

VENDS jeux pour MOS, Pictor 200F, Mission Delta 90F, Crocky II 60F, World War III, 40F, et carte de France 40F, ou le tout pour 380F. (au lieu de 430F, soit 50F d'économie). Si vous êtes intéressé, téléphonez au 89 45 70 37, après 19h, ou écrivez à Klein J.C.M., 3, rue des Vergers, 68390 Sausheim.

T07 70 en K7 "La Geste d'Artillerie" ou échange contre 500 cubes ou Runway et vends "Sapiens" en K7 pour T07, T08, M05 et M06 ou échange contre Vampire ou n° 10. Tél. 40 65 47 57.

VENDS casetophone pour ordinateur de marque Philips, modèle D6000, cause double emploi - 1 an, prix 300F, vends numéros d'Hebdomadaire : 13, 14, 32, 36, 37 et 47 à 77, bon état général, 6F le numéro. Le tout à 200F. N'hésitez pas à téléphoner pour débattre, demandez Yannick au 46 87 81 59.

VENDS T0770 état neuf, basic, clavier mécanique, magnéto cassettes, contrôleur son et musique, originaux sur K7, 1 livre. Prix 2000F si possible région Cherbourg. Tél. (16) 33 52 77 06.

VENDS T0770, cartouche basic, lecteur K7, extension musique et jeux, 2 joysticks, nombreux jeux : 3300F à débattre. Dornier Yvon, Rue du Coteau, Auxon, Dessus, 25870 Geneuille. Tél. 81 58 77 80 après 19h.

VENDS T0770, magnéto, 16K, programmes, livres basic 2000 F. Fauqueux Hervé, Courbepine, 27300 Bernay. Tél. 32 43 23 51.

VENDS MOS, magnétophone, extension musique et jeux, joysticks, nombreuses revues, nombreux logiciels, cube basic, housse excellent état 2500F. Lenoir David, 78, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. 42 63 37 74.

VENDS MOS, lecteur de K7, crayon optique, logiciels FBI, Business Micro jeux, livres. Le pratique du MOS niveau II, tout sur le MOS, La Découverte MOS, Boîtes à outils pour MOS et T0770, MOS T07 vos programmes, 102 programmes pour MOS et T0770, une cinquantaine de très bons programmes. Le tout en très bon état : 3000F (valeur + de 4500F). Ludovic au (16) 96 70 05 10, le week end uniquement.

VENDS Thomson MOS, connecteur de bus, Mégabus, clavier mécanique, lecteur enregistreur de programme sur K7 une manette (quick shot II), manuel d'utilisation, 10 jeux (Vampire, Super-Tennis...), état neuf, vendu pour raison familiale 2500 F. Contacter Jérôme Amilhastier au 67 44 12 10. Lot Les Versailles Rue du Bas Grezac, 34700 Lodeve.

VENDS T0770, Basic 10, Caractor II, traitement de texte, fichier, Fox, Aigle d'or, Eliminator, Pulsar II, Strip Pocker, extension basic, lecteur de cassettes, extension pour 2 joystick Atari, plus un Quickshot II. Prix 2000F (valeur plus de 5000F) s'adresser : Hervé Jeannick. Tél. (19) 49 6341 30 238 après 17h30.

VENDS MOS, ODD, 5 disquettes, LEP, contrôleur manettes, crayon optique, Pictor, K7 jeux, L'Aigle d'or, Météo 7, Pingo, Pilot, Mission Delta, Pulsar 2, Eliminator, Choplifter, nombreux livres et nombreuses K7, etc., prix 4200F. Tél. 84 66 02 15.

VENDS unité centrale T0770, lecteur enregistreur de programmes, interface jeux et musique modèle II (pour manettes), 2 manettes Quickshot I, lecteur de disquette 2, 8 pouces, cartouche basic 10, nombreux jeux, cartouches Pictor, Motus, Gemini, Echo T07, Logitoc T07, alimium, cassettes jeux monodragon, poseidon, L.I. l'intr (aventure), T. oul 57, kanecula, cyber, cocktail micro jeux et II, challenge, volée, disquettes jeux aigle d'or, mini-bridge, histoire de théâtre, disquettes programmées et vierges (14), cassettes pleines de programmes, prix total 9500 F, le tout à 4000 F. Contacter Hervé au 42 88 03 93, dans les Bouches du Rhone (13).

VENDS ZX81, 16 K, clavier abs logiciels, inter-cepteur, cotrail 3D, Defender, 3D, Formule 1, ZXAS et ZXDB (Bug-Bug), le livre micro gestionnaire pour Sinclair. Le tout pour 350F. Tél. 42 51 03 94 entre 19h et 20h.

VENDS ou échange contre un ordinateur différent ZX 81, extension mémoire 16 Ko, 2 cassettes de jeux (32 environ), assembleur, désassembleur, manuel d'initiation et d'utilisation, livre contenant 18 programmes pour ZX 81, câble télévision (2 mètres), cordons magnétophone, clavier Qwerty. Prix 600F le tout, ne peut être vendu à part. Tél. (16) 62 37 61 79.

VENDS ZX81 à faire réparer, quelques touches ne répondent plus : 90F. 32K Ram pour ZX81 300F, 10 livres : 350F. K7 Simulateur de Vol et Gulp 2 : 60F ou le tout pour 700F. Sébastien au (16) 40 98 13 59 après 18h30.

VENDS ZX81, extension mémoire 32K, haute résolution graphique, clavier et quelques programmes (Assemblée Art, Fast board moniteur), le tout 750F. Cyrille Saada. Tél. (1) 42 24 75 25.

ECHANGE ZX 81, extension 16 Ko, clavier mécanique manuel, livre, 70 programmes pour ZX 81, listings, revues, le tout dans une valise pratique cause tout ordinateur de poche. FX 0000 3, HP 41 CV, PB, ou je le vends 800F. Olivier Brous, 11, route du Mazat, 43400 La Chambon Sur Lignon ou demandez Olivier au 71 59 25 15.

VENDS Sinclair ZX81, extension mémoire 16K, clavier mécanique, synthèse vocale, carte de utilisation, Livres (Pilogz votre ZX81, initiation au langage Basic, Vendeur d'initiation et en 83 : 3100F, vendu 1200F. Tél. 48 32 22 41.

## DIVERS

VENDS ordinateur EXL 100, 1 an très bon état, écran monochrome, console infra-rouge, 3 programmes dont 2 jeux, 3 logiciels, livre 25 programmes, guide, lecteur de cassettes 1800F. Tél. (1) 30 38 13 37, après 18h, (région parisienne).

VENDS disquettes 5 1/4 et 3/2, 5 1/4, SFSD : 50F la boîte de 10, SFDD 65F, DFDD 80F, 3 1/4, SFDD 190F, DFDD 240F. Contacter Benjamin au 45 27 28 35, après 18h30.

VENDS Canon X-07 16 Ko, 1 carte XM-100 4 Ko, 1 carte moniteur, imprimante X-710, magnéto X-730, câbles magnéto, mintel et série, alimentation secteur, 140 programmes sur cassettes (dont tableur, fichier, assembleur, etc.), 1 très nombreuse documentation (2 livres sur programmation en LM du X-07, 2 livres de programmes, revues du club C7). Le tout 6000F. Ecrire à Michel Treffon, Impasse du Moulin, 76410 Cleon. Tél. (16) 35 77 59 30.

ECHANGE jeux sur disquettes uniquement, échange possible contre tout périphérique (ex : 100 jeux contre crayon optique). Envoyer vos propositions à Verjat Dominique, 1, rue Jean Macé, 80470 Ailly S/Somme. Tél. (16) 22 51 85 73.

VENDS Canon V20 MSX, moniteur mono, imprimante Philips 80 colonnes, (le tout sous garantie), 2 joysticks, logiciels, books et revues et Hebdo, Spectravideo SV 318, 64 K, drive CP/M 5 1/4, le tout : 4000F. Pascal Mazzaggio au (1) 47 72 90 72.

VENDS adaptateur pal péritel Oscar P 8020, alimentation, câbles : 300F, entrée : vidéo composite pal (son et vidéo séparés (C64)), sortie : RVB, vends aussi Heblo n° 65 à 145 : 5F pièce, ainsi que ordinateur individuel n° 18 à 77 : 5F pièce. Contacter Sébastien au (1) 30 62 54 29.

VENDS lecteur de disquettes 3.5 pouces MSX, état neuf, prix à débattre. Téléphonez à Picard Olivier au 45 07 27 91.

RECHERCHE et échange contre nombreux logiciels, Simulateurs de Vol : Skyfox, Strike Force Harrier, Dambusters, Myrdin Flight, Thoma Hawk, Acrojet, sur K7, Recherche aussi livre sur langage machine et le graphisme en assembleur. Contacter Frédéric Sorat, La Montalgut, 13590 Meyreuil. Tél. (16) 42 58 16 70.

VENDS imprimante Epson LX-80, neuve, en carton d'origine, jamais servi, cause double emploi, convient pour Apple, Atari ST, IBM, permet la copie d'écran mintel avec cordon spécial fourni. Manuel en français. Prix avec le tracteur compris 2300F. Demander Daniel au (16) 39 80 20 47, le soir après 19h.

VENDS Dragon 32, magnéto K7, joysticks, jeux, synthésiseur vocal, doc. Le tout 1800F. Tél. (16) 39 71 07 89, Pascal, Vernouillet/Villaines.

ACHETE jeux pour CBS de 40 à 60F selon les titres. Recherche particulièrement, Patoufs, Popeye, Time Pilot, Rock Revenge, One And One, Buck Rogers, Decathlon, Donkey Kong Junior, Illusion, Miner 2049, et recherche en assembleur. Contacter Frédéric Sorat, La Montalgut, 13590 Meyreuil. Tél. (16) 42 58 16 70.

VENDS imprimante Seikoshia GP 500 : 1750F. Fava André, 63, rue C. Gonneau, 77140 Nemours. Tél. 64 28 86 66.

Superkaz Vends compatible PC Toshiba 2100, 2 drives 3 pouces 1/2, vieux de 3 mois, Lotus 1.2.3 et divers. 15.000F, moins de 50 % du neuf because départ service : (16) 46 26 07 75, demandez Gilles ou Jean.

VENDS état neuf ordinateur EXL 100, moniteur monochrome, lecteur de cassettes, deux joysticks, dix logiciels sur cassettes, trois logiciels sur cartouches. Prix 2000F. Tél. 42 38 66 22 poste 395, après 17h. Mr. Stéphane Mira 10, avenue de la porte d'Aubervilliers, 75019 Paris.

VENDS 48 Hebdos (n° 37, 45, 64, 66, 76, 104, 138) : 235F, 2 Théorics (n° 15, 18) : 15F, jeux (Xenon 3, 3D Fongus, Marc, S.A. Breakout, Hopper, Centiped, Onemunch, Retour Genius, M.G.V.) : 380F, utilitaires (moniteur 1.0, Monasm I, Longraph, Oric Calc) : 230F, possibilité d'échange (cherche Karate, Rat Splat, 2815, ou Strip Pocker, 3D Munch, A View to a Kill), don d'un Antiauteur tout langage peu gourmand (K7) 7 options dont déplacement de blocs (K7). Tél. (16) 39 61 55 99, après 19h. Demander Jean-Yves.

ECHANGE moniteur 6128 monochrome, péritel, une boîte de dix disquettes, logiciels, contre moniteur 6128 ou 664 couleur. Tél. 48 91 24 08, après 18h.

VENDS TRS80, couleur 64Ko avec système Dos, une unité disquettes (vierges et avec programmes), imprimante GP115, magnéto, K7 (jeux et programmes), importante documentation. Prix du tout 5500F. Tél. (16) 63 35 39 33 demandeur Jean-Marie.

520 STF Cherche correspondants pour achats ou échanges de logiciels (si possible sur Lyon) Ecrire à J. Bernard Crozet, 25, rue J. Broquin, 69006 Lyon. Tél. 78 24 47 55.

Othello, la Fédération Française d'Othello organise un tournoi réservé aux micro ordinateurs, pour tout renseignement, contactez F. Aguilon, 4, rue Raie Tour, 91240 St-Michel/Orge (1) 69 01 75 87.

ECHANGE logiciels, notices, schémas, CPC 464, 664, 6128. Ecrire à Christian Miramont, 2, Charles-Crepin, Nazelles-Negrin, 37530 Amboise.



## THOMSON

VENDS MOS, Lsp, crayon optique, adaptateur, interface aux normes Atari, Quickshot II, plus de 50 jeux, de nombreux listings de programmes, une adhésion gratuite à mon club et au club Micro-Thomson, manuels MOS, cassettes de déprogrammation (très utile pour le Lep). Le tout vendu pour 3000F. Prix maximum et dans emballage d'origine avec la documentation intacte. Dépêchez-vous et demandez Stéphane au (16) 64 03 83 32 en semaine après 18h.

VENDS T07 70, basic, Lep, joysticks, extension musique et jeu, adaptateur télé noir et blanc ou couleur antérieure 1981, livre basic T07 70, livre initiation, 12 logiciels originaux K7, Football, Super Tennis, Lire Vite Et Bien, Cube initiation, Fox, Noix de Coco, Troff, l'Intra, Pilot, Empire, Club de Football, Sos Space, 2 cartouches : Blitz, Airbus, 5 K7 programmes Hebdo soit une trentaine de jeux et utilitaires. Le tout 5500F (ou plus si vous êtes riche). Ecrire à Roger Patrick, Les Elfes 2, 38800, Pont de Claix ou téléphonez au (16) 76 98 20 89 entre 18 et 20h.

VENDS MOS : 1500F, Lap : 300F, Mégabus, câble : 400F, cartouche gestion : 400F, le tout : 2500F, crayon optique : 100F, 2 Quickshot : 100F, 2 jeux 70F, def et guide pour MOS : 60F, revues sur MOS

# WHIPPING BOY

Comment conquérir le cœur d'une belle et riche jeune femme, lorsqu'on est fauché comme les blés et pas spécialement courageux...

Sylvain ROYER



LES DURS ONT DES ORTEILS



## SUITE DU N°162

SERVEUR HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

```

4200 REM DATAS
4210 REM
4220 REM [CHUTE :TRAPPE OUVERTE]
4230 REM
4240 REM
4250 NRJ=NRJ-1:GOSUB 4350
4260 FOR W=Y TO Y+23
4270 PUTSPRITE 9,(X,W),5,IM
4280 NEXT :Y=W
4290 RETURN
4300 REM -----
4310 REM
4320 REM [AFFICHAGE ENERGIE]
4330 REM
4340 REM
4350 IF NRJ>16 THEN NRJ=16
4360 PLAY"S10M3000T255 O1AD"
4370 LOCATE 13,1
4380 PRINT LEFT$(" ",NRJ);:IF NRJ=16 THEN RETURN ELSE PRINT " "
4390 IF NRJ=0 THEN GOTO3190 ELSE RETU
RN
4400 REM -----
4410 REM
4420 REM [MUSCULATION]
4430 REM
4440 REM
4450 PUTSPRITE 9,,9,6:SPRITE OFF
4460 Q=1
4470 FOR I=1 TO 10:Q=Q+16
4480 IF I MOD 2=0 THEN IM=13 ELSE IM=
6
4490 PUTSPRITE 9,(X,Y),9,IM
4500 BEEP:VPOKE 8205,Q
4510 NEXT
4520 NRJ=NRJ+3:Y=Y+8
4530 GOSUB 4350
4540 VPOKE 6144+INT(X/8)+(Y/8)*32,32
4550 Y=Y-8:SPRITE ON
4560 RETURN
4570 REM -----
4580 REM
4590 REM [AFF. POINTS]
4600 REM
4610 REM
4620 SC=SC+100
4630 VPOKE 6144+INT(X/8)+(Y/8+1)*32,3
2
4640 IF PLAY(1)<>0 THEN PLAY"S10M2000
T255 O6AB"
4650 LOCATE 10,22:PRINT USING"*****";
SC
4660 IF SC<0 THEN GOTO 3190
4670 RETURN
4680 REM -----
4690 REM [VIE SUPPLEMENTAIRE]
4700 REM
4710 SOUND 8,12: SOUND 1,0
4720 Z=113
4730 FOR I=1 TO 20
4740 SOUND 0,I:VPOKE 8196,I
4750 IF INOD 2=0 THEN S="VIE SUPPLEMEN
TAIRE !!!"ELSE S=""
4760 LOCATE 6,11:PRINT S$
4770 NEXT
4780 SOUND 8,0
4790 VPOKE 8196,209:VIE=VIE+1
4800 LOCATE 13,21:PRINT USING"***";VIE
4810 VPOKE 8199,177:VPOKE 8198,177
4820 SPRITE ON
4830 RETURN
4840 REM -----
4850 REM
4860 REM [VICTOIRE !!!]
4870 REM
4880 FOR I=1 TO 1000:NEXT
4890 SCREEN 0:WIDTH 40:COLOR 15

```

```

4900 SOUND 8,12: SOUND 7,104
4910 FOR I=1 TO 5: SOUND 1,I
4920 FOR J=50 TO 100
4930 SOUND 0,J:NEXT
4940 NEXT: SOUND 8,0
4950 V$(0)="BRAVO !!!"
4960 V$(1)="Vous avez réussi !!!"
4970 V$(2)="Allez vite rejoindre votr
e amie !"
4980 A=0
4990 FOR I=1 TO LEN(V$(A))
5000 A$=MID$(V$(A),I,1)
5010 FOR J=80+A*80 TO 45+I+A*80 STEP-
1
5020 VPOKE J,ASC(A$)
5030 VPOKE J+1,32:NEXT
5040 NEXT
5050 A=A+1: IF A<3 THEN GOTO 4990
5060 FOR I=1 TO 1500:NEXT
5070 CLS
5080 LOCATE 3,2:COLOR 7
5090 PRINT"Mais elle ne veut plus de
vous,vous n'avez pas été assez effica
ce !"
5100 PRINT" Oui,vous avez raison de
penser que ce sont "
5110 FOR I=1 TO 4000:NEXT
5120 COLOR 4:LOCATE 4,8
5130 PRINT" TOUTES DES CHIENNES,SAUF
MAMAN !!!"
5140 LOCATE 1,20
5150 PRINT"SCORE:";SC
5160 END
5170 REM -----
5180 REM [1]
5190 DATA 5,0,31,16,0,31,13,0,31,10,0
,31,7,0,31,4,128
5200 DATA 7,7,12,20,16,18,7,13,10,24,
13,15,16,10,12,5,7,9,9,4,6,26,48
5210 DATA 5,2,15,20,18,29,12,2,9,29,6
,176,0
5220 DATA 0,16,216,112,24,2
5230 DATA 1,40,223,88,148,3
5240 DATA 2,216,40,64,202,-2
5250 DATA 3,224,41,40,200,-3
5260 DATA 6,23,7,16,10,6,13,20,16,5,1
6,3,10
5270 DATA 24,136
5280 REM -----
5290 REM [2]
5300 DATA 5,0,31,4,0,31,7,0,31,13,0,3
1,16,0,31,10,168
5310 DATA 7,7,9,4,10,12,28,4,6,10,7,9
,24,10,12,0,13,15,15,16,18,18,80
5320 DATA 4,3,6,30,9,4,12,22,15,176,0
5330 DATA 2,16,240,40,80,2
5340 DATA 9,240,16,64,160,-4
5350 DATA 1,14,240,87,120,3
5360 DATA 10,224,16,112,200,-1
5370 DATA 6,6,7,22,7,26,10,16,10,12,1
3,20,16
5380 DATA 24,136
5390 REM -----
5400 REM [3]
5410 DATA 5,0,10,4,12,24,7,11,26,10,1
0,20,13,9,30,16,145
5420 DATA 5,4,6,15,7,9,20,10,15,12,16
,18,10,10,12,25,160
5430 DATA 4,13,6,15,9,18,12,23,15,40,
1,22,9,48
5440 DATA 0,88,192,40,126,1
5450 DATA 11,208,88,64,102,-2
5460 DATA 2,88,202,88,148,3
5470 DATA 3,240,88,112,190,-1
5480 DATA 4,19,7,16,10,15,13,21,13
5490 DATA 24,136
5500 REM -----
5510 REM [4]
5520 DATA 5,0,12,4,5,19,7,5,24,10,4,2
7,13,0,30,16,145
5530 DATA 6,4,6,10,13,15,26,10,12,5,1
3,15,11,16,18,20,7,12,16,240
5540 DATA 5,18,6,11,9,22,12,8,15,16,15
,40,1,22,9,48
5550 DATA 10,48,144,40,72,2
5560 DATA 3,160,48,64,128,-2
5570 DATA 1,56,200,88,66,2
5580 DATA 9,216,8,112,16,-4
5590 DATA 4,12,7,13,10,19,13,14,16
5600 DATA 24,136

```

```

5610 REM -----
5620 REM [5]
5630 DATA 7,4,6,14,7,9,5,7,12,27,10,1
2,8,10,12,16,13,15,13,16,10,14,48
5640 DATA 6,25,6,7,9,23,9,12,12,15,15
,4,18,145,2,18,6,12,15,161
5650 DATA 1,180,32,40,38,-2
5660 DATA 2,112,224,64,116,4
5670 DATA 9,220,64,88,96,-2
5680 DATA 0,80,140,112,90,2
5690 DATA 3,26,10,18,13,11,7
5700 DATA 24,136
5710 REM -----
5720 REM [6]
5730 DATA 12,0,7,4,3,15,7,21,30,7,3,3
0,10,3,15,13,21,30,13,3,30,16,17,19,1
1,17,19,12,17,19,14,17,19,15,17,19,13
,87
5740 DATA 9,4,6,5,7,9,14,13,15,14,7,9
,22,13,15,22,10,12,4,10,12,20,16,18,8
,16,18,25,161
5750 DATA 5,20,6,10,12,29,15,18,9,5,1
5,145,2,25,12,7,9,48
5760 DATA 9,120,24,40,80,-2
5770 DATA 2,20,220,64,90,5
5780 DATA 10,126,21,88,120,-3
5790 DATA 1,160,220,88,184,2
5800 DATA 4,9,7,12,10,24,10,10,13
5810 DATA 24,136
5820 REM -----
5830 REM [7]
5840 DATA 13,0,20,4,0,20,16,3,20,7,3,
20,10,3,20,13,22,25,5,22,25,6,22,25,8
,22,25,9,22,25,11,22,25,12,22,25,7,22
,25,10,49
5850 DATA 6,4,15,27,7,9,5,10,12,10,13
,15,5,16,18,22,16,18,8,161
5860 DATA 5,18,6,7,9,15,12,10,15,25,1
5,145,2,15,15,9,6,48
5870 DATA 8,24,160,40,44,2
5880 DATA 9,162,24,64,51,-3
5890 DATA 1,24,160,88,30,2
5900 DATA 0,24,200,112,112,8
5910 DATA 4,13,7,11,10,9,13,23,16
5920 DATA 24,136
5930 REM -----
5940 REM [8]
5950 DATA 5,0,10,4,7,20,7,3,20,10,3,2
0,13,3,20,16,145
5960 DATA 5,4,9,5,7,12,8,7,12,10,7,15
,26,16,18,12,81
5970 DATA 6,11,6,25,6,16,9,4,12,7,15,
22,15,49,0
5980 DATA 3,57,216,40,81,3
5990 DATA 11,162,24,64,60,-3
6000 DATA 8,24,162,88,36,3
6010 DATA 10,24,240,112,56,4
6020 DATA 5,12,7,6,10,14,13,6,16,20,1
6
6030 DATA 24,136
6040 REM -----
6050 REM [9]
6060 DATA 8,0,20,4,3,14,7,8,20,10,8,2
0,13,3,20,16,18,20,5,18,20,6,18,20,7,
161
6070 DATA 5,4,9,16,7,15,4,13,15,12,13
,15,27,10,12,20,65
6080 DATA 5,13,6,10,9,15,12,25,12,20,
15,145,2,24,9,8,15,48
6090 DATA 0,63,216,64,66,3
6100 DATA 1,63,216,64,192,3
6110 DATA 2,216,64,88,80,-4
6120 DATA 10,25,210,112,45,5
6130 DATA 5,7,7,13,10,10,13,25,13,15,
16
6140 DATA 48,40
6150 REM -----
6160 REM [10]
6170 DATA 6,0,10,4,0,5,7,8,30,7,3,26,
10,3,26,13,3,30,16,49
6180 DATA 6,4,6,9,7,9,4,7,15,20,10,12
,14,13,15,4,13,15,25,145
6190 DATA 4,13,6,8,9,23,9,8,15,177,2,
20,12,12,15,48
6200 DATA 8,200,64,40,80,-4

```

```

6210 DATA 3,205,25,64,55,-5
6220 DATA 0,24,204,88,64,4
6230 DATA 9,220,24,112,48,-4
6240 DATA 5,23,7,20,10,10,10,22,16,6,
16
6250 DATA 24,40
6260 REM -----
6270 REM [11]
6280 DATA 6,0,12,4,6,20,7,3,15,10,19,
30,10,10,24,13,3,30,16,177
6290 DATA 5,4,9,10,7,12,17,7,9,26,13,
15,11,13,15,22,145
6300 DATA 6,7,9,15,6,20,9,19,12,5,15,
29,15,49,1,21,9,48
6310 DATA 0,48,213,40,66,3
6320 DATA 9,236,154,64,182,-2
6330 DATA 2,81,192,88,90,3
6340 DATA 10,24,240,112,56,4
6350 DATA 5,8,10,15,7,20,7,14,13,19,1
3
6360 DATA 28,64
6370 REM -----
6380 REM [12]
6390 DATA 6,0,7,4,6,30,7,6,25,10,6,25
,13,3,30,16,0,4,10,65
6400 DATA 7,4,6,6,4,15,4,7,15,20,7,9,
8,7,9,23,10,12,21,10,12,10,176
6410 DATA 5,22,6,18,9,12,12,24,15,7,1
5,145,1,11,6,48
6420 DATA 2,48,240,40,80,4
6430 DATA 11,201,48,64,57,-3
6440 DATA 8,48,200,88,80,4
6450 DATA 0,24,240,112,96,4
6460 DATA 5,21,7,20,10,18,13,7,16,25,
16
6470 DATA 20,64
6480 REM -----
6490 REM [13]
6500 DATA 11,0,12,4,10,30,7,6,20,10,6
,20,13,6,30,16,22,26,8,22,26,9,22,26,
10,22,26,11,22,26,12,22,26,13,145
6510 DATA 5,4,6,10,7,15,20,10,12,18,1
0,12,8,13,10,14,48
6520 DATA 5,17,6,16,9,10,9,13,12,7,15
,193,1,20,15,48
6530 DATA 9,240,80,40,100,-4
6540 DATA 10,40,165,64,100,5
6550 DATA 3,162,48,88,66,-3
6560 DATA 8,48,240,112,80,4
6570 DATA 5,15,7,10,10,16,13,8,16,24,
16
6580 DATA 24,136
6590 REM -----
6600 REM [14]
6610 DATA 6,0,11,4,15,30,7,9,22,10,0,
9,13,13,26,13,0,30,16,145
6620 DATA 6,4,12,7,4,9,10,7,12,24,10,
12,16,13,15,4,7,15,28,65
6630 DATA 5,17,6,20,9,17,12,0,15,25,1
5,161,0
6640 DATA 1,240,120,40,132,-4
6650 DATA 11,72,174,64,96,3
6660 DATA 3,207,105,88,180,-3
6670 DATA 8,12,240,112,84,6
6680 DATA 5,19,7,27,7,14,10,9,16,24,1
6
6690 DATA 24,88
6700 REM -----
6710 REM [15]
6720 DATA 9,0,30,4,0,12,7,16,24,7,9,1
8,10,22,30,10,0,12,13,16,24,13,9,18,1
6,22,30,16,48
6730 DATA 8,4,9,20,7,9,23,7,9,17,7,9,
11,7,12,3,13,15,11,13,15,17,13,15,23,
161
6740 DATA 8,27,15,19,12,14,15,8,12,8,
6,14,9,20,6,27,9,145,0
6750 DATA 0,129,192,40,189,3
6760 DATA 2,174,240,64,189,3
6770 DATA 9,192,129,88,189,-3
6780 DATA 3,144,72,112,126,-3
6790 DATA 6,15,10,9,7,26,10,9,13,19,7
,26,16
6800 DATA 232,112
6810 REM -----

```

## SPECTRUM

Suite de la page 10

```

9710 RESTORE 9700: FOR f=0 TO 39
: READ a: POKE f+USR "i",a: NEXT
f
9720 DATA 128,128,255,51,010000
10,BIN 01000010,BIN 01000010,BIN
00111100,BIN 01000100
9725 RESTORE 9720: FOR f=0 TO 7:
READ a: POKE f+USR "j",a: NEXT
f
9730 DATA BIN 00111100,BIN 10010
0,BIN 10011110,255,1,BIN 0111
101,BIN 00010001,BIN 00101001
9735 RESTORE 9730: FOR f=0 TO 31
: READ a: POKE f+USR "k",a: NEXT
f
9740 DATA BIN 00011111,BIN 00111
11,BIN 00111111,BIN 10111111,BI
N 01100000,BIN 00111111,BIN 0011
0000,BIN 00110000
9745 DATA BIN 11000000,BIN 11100
000,BIN 11100000,BIN 10110000,BI
N 00110000,BIN 11100000,BIN 0110
0000,BIN 11000000
9750 RESTORE 9745: FOR f=0 TO 15
: READ a: POKE f+USR "l",a: NEXT
f
9760 DATA 0,BIN 01111110,BIN 0101
110,BIN 01011110,BIN 01011110,6
IN 01111110,BIN 01111100,BIN 010
00100
9765 RESTORE 9760: FOR f=0 TO 7:
READ a: POKE f+USR "m",a: NEXT
f
9775 DATA BIN 00011111,BIN 00111
11,BIN 00111111,BIN 10111111,BI
N 01100000,BIN 00111111,BIN 0011
0000,BIN 00110000
9780 DATA BIN 11000000,BIN 11100
000,BIN 11100000,BIN 10110000,BI
N 00110000,BIN 11100000,BIN 0110
0000,BIN 11000000
9785 RESTORE 9780: FOR f=0 TO 15
: READ a: POKE f+USR "n",a: NEXT
f
9795 DATA BIN 00111111,BIN 01000
001,BIN 01011011,BIN 01000001,25
5,255,BIN 01111111,BIN 11000000
9798 DATA BIN 11111110,BIN 10000
010,BIN 10110101,BIN 10000010,25
5,255,BIN 11111110,BIN 11
9798 RESTORE 9795: FOR f=0 TO 15

```

```

: READ a: POKE f+USR "o",a: NEXT
f
9805 DATA BIN 00111101,BIN 01000
010,BIN 10000101,BIN 10011001,6I
N 10010010,BIN 00000001,BIN 000
00001
9810 DATA 0,0,0,BIN 100000001,5
IN 11000000,255,0
9815 DATA 0,0,0,BIN 00100000,BIN
11100000,BIN 11111110,BIN 01000
000
9820 RESTORE 9815: FOR f=0 TO 23
: READ a: POKE f+USR "p",a: NEXT
f
9830 DATA BIN 00111101,BIN 01000
010,BIN 10000101,BIN 10011001,6I

```

```

: READ a: POKE f+USR "q",a: NEXT
f
9840 DATA 0,0,0,BIN 11111110,BIN 100
000001,BIN 100000001,BIN 0100
010
9845 RESTORE 9840: FOR f=0 TO 39
: READ a: POKE f+USR "r",a: NEXT
f
9855 DATA BIN 00111101,BIN 01000
010,BIN 10000101,BIN 10011001,6I

```

```

N 10010001,BIN 10000001,BIN 0100
0010,BIN 00111100
9860 DATA 128,610,01000001,BIN 0
010001,BIN 00100111,BIN 00011111
,BIN 00001110,BIN 00010000,0
9865 DATA BIN 10111100,BIN 01100
010,BIN 10010001,BIN 11110001,6I
N 11111001,BIN 10000001,BIN 1000
010,BIN 00111100
9870 RESTORE 9865: FOR f=0 TO 23
: READ a: POKE 63000+36+f,a: N
EXT f
9875 DATA 0,BIN 01111100,BIN 111
11110,BIN 11111110,BIN 11111110,0
BIN 11111110,BIN 01111100,0
9880 RESTORE 9875: FOR f=0 TO 7:
READ a: POKE 63000+36+f,a: N
EXT f
9885 DATA 0,BIN 110,BIN 111,BIN
100,BIN 10,BIN 10001001,BIN 0101
0101,BIN 00100100
9890 RESTORE 9885: FOR f=0 TO 7:
READ a: POKE 63000+39+f,a: N
EXT f
9900 RETURN
9910 FOR i=1 TO 30: BEEP .01,20:
BEEP .01,30: BEEP .01,10: NEXT
i
9920 FOR j=1 TO 5: FOR i=10 TO 3
0: BEEP .003,1: NEXT j
9930 FOR i=1 TO 3: FOR j=10 TO 3
0: BEEP .003,j: BEEP .003,40-i:
NEXT j: NEXT i
9990 SAVE "MILKTRUCK" LINE 1: GO
TO 7000

```

# OLIVE & POPEYE

ORIC

SERVEUR  
HEBDOMADAIRE  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

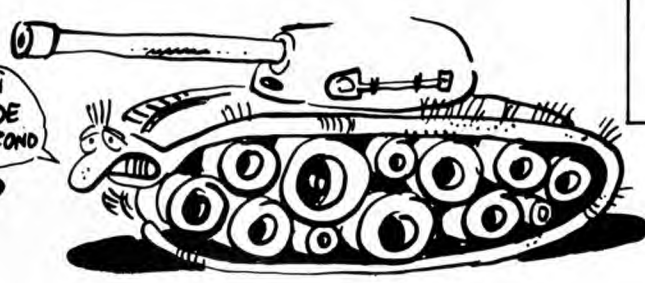
Où la boulimie d'Olive la chenille devra tant bien que mal s'accorder de la méchanceté de Popeye...

J.D DUMAS

Mode d'emploi :  
Sauvegardez à la suite ces deux listings. Les règles sont incluses dans le programme principal.

IL TE PLAÎT TON  
NOUVEAU BOULOT  
DE CHENILLE?

BOF, NON. J'AI  
L'IMPRESSION DE  
TOURNER EN RON



## LISTING 1

```

0 +-----+
1 |*****|
2 |*      *|
3 |* OLIVE & POPEYE *|
4 |* Auteur: J.D.DUMAS *|
5 |* Soutien moral: *|
6 |* Marylen THIERRY *|
7 |* Philippe BESOMBE *|
8 |*****|
9 +-----+
10 |
11 |
12 |
13 |
14 |
15 |
16 |
17 |
18 |
19 |
20 |
21 |
22 |
23 |
24 |
25 |
26 |
27 |
28 |
29 |
30 |
31 |
32 |* DATAS Langage Machine *|
33 |* Pour le jeu . *|
34 |
35 |
36 |
37 |
38 |
39 |
40 |
41 |
42 |
43 |
44 |
45 |
46 |
47 |
48 |
49 |
50 |
51 |
52 |
53 |
54 |
55 |
56 |
57 |
58 |
59 |
60 |
61 |
62 |
63 |
64 |
65 |
66 |
67 |
68 |
69 |
70 |
71 |
72 |
73 |
74 |
75 |
76 |
77 |
78 |
79 |
80 |
81 |
82 |
83 |
84 |
85 |
86 |
87 |
88 |
89 |
90 |
91 |
92 |
93 |
94 |
95 |
96 |
97 |
98 |
99 |
100 |
101 |
102 |
103 |
104 |
105 |
106 |
107 |
108 |
109 |
110 |
111 |
112 |
113 |
114 |
115 |
116 |
117 |
118 |
119 |
120 |
121 |
122 |
123 |
124 |
125 |
126 |
127 |
128 |
129 |
130 |
131 |
132 |
133 |
134 |
135 |
136 |
137 |
138 |
139 |
140 |
141 |
142 |
143 |
144 |
145 |
146 |
147 |
148 |
149 |
150 |
151 |
152 |
153 |
154 |
155 |
156 |
157 |
158 |
159 |
160 |
161 |
162 |
163 |
164 |
165 |
166 |
167 |
168 |
169 |
170 |
171 |
172 |
173 |
174 |
175 |
176 |
177 |
178 |
179 |
180 |
181 |
182 |
183 |
184 |
185 |
186 |
187 |
188 |
189 |
190 |
191 |
192 |
193 |
194 |
195 |
196 |
197 |
198 |
199 |
200 |
201 |
202 |
203 |
204 |
205 |
206 |
207 |
208 |
209 |
210 |
211 |
212 |
213 |
214 |
215 |
216 |
217 |
218 |
219 |
220 |
221 |
222 |
223 |
224 |
225 |
226 |
227 |
228 |
229 |
230 |
231 |
232 |
233 |
234 |
235 |
236 |
237 |
238 |
239 |
240 |
241 |
242 |
243 |
244 |
245 |
246 |
247 |
248 |
249 |
250 |
251 |
252 |
253 |
254 |
255 |
256 |
257 |
258 |
259 |
260 |
261 |
262 |
263 |
264 |
265 |
266 |
267 |
268 |
269 |
270 |
271 |
272 |
273 |
274 |
275 |
276 |
277 |
278 |
279 |
280 |
281 |
282 |
283 |
284 |
285 |
286 |
287 |
288 |
289 |
290 |
291 |
292 |
293 |
294 |
295 |
296 |
297 |
298 |
299 |
300 |
301 |
302 |
303 |
304 |
305 |
306 |
307 |
308 |
309 |
310 |
311 |
312 |
313 |
314 |
315 |
316 |
317 |
318 |
319 |
320 |
321 |
322 |
323 |
324 |
325 |
326 |
327 |
328 |
329 |
330 |
331 |
332 |
333 |
334 |
335 |
336 |
337 |
338 |
339 |
340 |
341 |
342 |
343 |
344 |
345 |
346 |
347 |
348 |
349 |
350 |
351 |
352 |
353 |
354 |
355 |
356 |
357 |
358 |
359 |
360 |
361 |
362 |
363 |
364 |
365 |
366 |
367 |
368 |
369 |
370 |
371 |
372 |
373 |
374 |
375 |
376 |
377 |
378 |
379 |
380 |
381 |
382 |
383 |
384 |
385 |
386 |
387 |
388 |
389 |
390 |
391 |
392 |
393 |
394 |
395 |
396 |
397 |
398 |
399 |
400 |
401 |
402 |
403 |
404 |
405 |
406 |
407 |
408 |
409 |
410 |
411 |
412 |
413 |
414 |
415 |
416 |
417 |
418 |
419 |
420 |
421 |
422 |
423 |
424 |
425 |
426 |
427 |
428 |
429 |
430 |
431 |
432 |
433 |
434 |
435 |
436 |
437 |
438 |
439 |
440 |
441 |
442 |
443 |
444 |
445 |
446 |
447 |
448 |
449 |
450 |
451 |
452 |
453 |
454 |
455 |
456 |
457 |
458 |
459 |
460 |
461 |
462 |
463 |
464 |
465 |
466 |
467 |
468 |
469 |
470 |
471 |
472 |
473 |
474 |
475 |
476 |
477 |
478 |
479 |
480 |
481 |
482 |
483 |
484 |
485 |
486 |
487 |
488 |
489 |
490 |
491 |
492 |
493 |
494 |
495 |
496 |
497 |
498 |
499 |
500 |
501 |
502 |
503 |
504 |
505 |
506 |
507 |
508 |
509 |
510 |
511 |
512 |
513 |
514 |
515 |
516 |
517 |
518 |
519 |
520 |
521 |
522 |
523 |
524 |
525 |
526 |
527 |
528 |
529 |
530 |
531 |
532 |
533 |
534 |
535 |
536 |
537 |
538 |
539 |
540 |
541 |
542 |
543 |
544 |
545 |
546 |
547 |
548 |
549 |
550 |
551 |
552 |
553 |
554 |
555 |
556 |
557 |
558 |
559 |
560 |
561 |
562 |
563 |
564 |
565 |
566 |
567 |
568 |
569 |
570 |
571 |
572 |
573 |
574 |
575 |
576 |
577 |
578 |
579 |
580 |
581 |
582 |
583 |
584 |
585 |
586 |
587 |
588 |
589 |
590 |
591 |
592 |
593 |
594 |
595 |
596 |
597 |
598 |
599 |
600 |
601 |
602 |
603 |
604 |
605 |
606 |
607 |
608 |
609 |
610 |
611 |
612 |
613 |
614 |
615 |
616 |
617 |
618 |
619 |
620 |
621 |
622 |
623 |
624 |
625 |
626 |
627 |
628 |
629 |
630 |
631 |
632 |
633 |
634 |
635 |
636 |
637 |
638 |
639 |
640 |
641 |
642 |
643 |
644 |
645 |
646 |
647 |
648 |
649 |
650 |
651 |
652 |
653 |
654 |
655 |
656 |
657 |
658 |
659 |
660 |
661 |
662 |
663 |
664 |
665 |
666 |
667 |
668 |
669 |
670 |
671 |
672 |
673 |
674 |
675 |
676 |
677 |
678 |
679 |
680 |
681 |
682 |
683 |
684 |
685 |
686 |
687 |
688 |
689 |
690 |
691 |
692 |
693 |
694 |
695 |
696 |
697 |
698 |
699 |
700 |
701 |
702 |
703 |
704 |
705 |
706 |
707 |
708 |
709 |
710 |
711 |
712 |
713 |
714 |
715 |
716 |
717 |
718 |
719 |
720 |
721 |
722 |
723 |
724 |
725 |
726 |
727 |
728 |
729 |
730 |
731 |
732 |
733 |
734 |
735 |
736 |
737 |
738 |
739 |
740 |
741 |
742 |
743 |
744 |
745 |
746 |
747 |
748 |
749 |
750 |
751 |
752 |
753 |
754 |
755 |
756 |
757 |
758 |
759 |
760 |
761 |
762 |
763 |
764 |
765 |
766 |
767 |
768 |
769 |
770 |
771 |
772 |
773 |
774 |
775 |
776 |
777 |
778 |
779 |
780 |
781 |
782 |
783 |
784 |
785 |
786 |
787 |
788 |
789 |
790 |
791 |
792 |
793 |
794 |
795 |
796 |
797 |
798 |
799 |
800 |
801 |
802 |
803 |
804 |
805 |
806 |
807 |
808 |
809 |
810 |
811 |
812 |
813 |
814 |
815 |
816 |
817 |
818 |
819 |
820 |
821 |
822 |
823 |
824 |
825 |
826 |
827 |
828 |
829 |
830 |
831 |
832 |
833 |
834 |
835 |
836 |
837 |
838 |
839 |
840 |
841 |
842 |
843 |
844 |
845 |
846 |
847 |
848 |
849 |
850 |
851 |
852 |
853 |
854 |
855 |
856 |
857 |
858 |
859 |
860 |
861 |
862 |
863 |
864 |
865 |
866 |
867 |
868 |
869 |
870 |
871 |
872 |
873 |
874 |
875 |
876 |
877 |
878 |
879 |
880 |
881 |
882 |
883 |
884 |
885 |
886 |
887 |
888 |
889 |
890 |
891 |
892 |
893 |
894 |
895 |
896 |
897 |
898 |
899 |
900 |
901 |
902 |
903 |
904 |
905 |
906 |
907 |
908 |
909 |
910 |
911 |
912 |
913 |
914 |
915 |
916 |
917 |
918 |
919 |
920 |
921 |
922 |
923 |
924 |
925 |
926 |
927 |
928 |
929 |
930 |
931 |
932 |
933 |
934 |
935 |
936 |
937 |
938 |
939 |
940 |
941 |
942 |
943 |
944 |
945 |
946 |
947 |
948 |
949 |
950 |
951 |
952 |
953 |
954 |
955 |
956 |
957 |
958 |
959 |
960 |
961 |
962 |
963 |
964 |
965 |
966 |
967 |
968 |
969 |
970 |
971 |
972 |
973 |
974 |
975 |
976 |
977 |
978 |
979 |
980 |
981 |
982 |
983 |
984 |
985 |
986 |
987 |
988 |
989 |
990 |
991 |
992 |
993 |
994 |
995 |
996 |
997 |
998 |
999 |
1000 |

```

```

6 JOYSTICK:POKE #230,76:DOKE#231
, #A500
7 CLS:PAPER0:INK1:POKE618,10:POKE
#BFEF,9:POKE#BFF0,9
8 A$=" "
9 FOR I=46576 TO 46583:READ A:POK
E I,A: NEXT
10 FOR I=46856 TO 47063:READ A:PO
KE I,A: NEXT
15 IF PEEK(#FFF0)=#F8 THEN POKE#B
FF3,1:POKE#A0C0,#A8 ELSE POKE#BFF3
,0
20 RUN 9100
48 DATA 60,62,31,47,47,31,62,60
50 DATA 63,0,63,0,63,63,0
51 DATA 23,23,23,23,23,23,23
52 DATA 15,16,83,32,32,31,15,0
53 DATA 60,02,63,01,01,62,60,0
54 DATA 7,12,27,22,22,23,23,23
55 DATA 60,06,59,13,7,55,55,23
56 DATA 23,22,23,16,24,15,7,0
57 DATA 55,23,55,07,15,62,60,0
58 DATA 14,31,31,23,23,23,23,23
59 DATA 23,23,23,23,31,31,14
60 DATA 12,30,63,51,31,37,18,12
61 DATA 09,41,22,12,30,63,51,30
62 DATA 12,18,61,45,45,26,12
63 DATA 8,22,23,17,12,26,30,12
64 DATA 2,12,30,63,45,61,57,30
65 DATA 8,8,28,30,63,61,57,30
66 DATA 60,27,4,30,55,43,63,30
67 DATA 0,60,55,45,21,45,23,60
68 DATA 30,33,63,47,22,12,22,12
69 DATA 54,8,30,53,43,53,26,12
70 DATA 58,55,13,42,20,42,20,8
71 DATA 0,0,20,62,50,54,28,8
72 DATA 14,49,8,4,7,8,16,35
73 DATA 56,38,8,16,48,3,17,2
74 DATA 32,13,12,40,32,16,12,3
75 DATA 20,9,49,9,6,4,24,32
200 BO=#BBA2:POKE#BFE0,2
210 POKE#BFE1,X+AT:POKE#A200,X+AT
220 POKE#BFE2,Y:POKE#A300,Y
230 POKE#A201,255:POKE#A301,255
240 PLOT X+AT,Y,"k"
241 GET ZZ$
250 :
490 :
491 * BOUCLE PRINCIPALE *
492 :
500 XA=X:YA=Y:D=PEEK(#BFE0)
501 BO=BO-D/150:POKE BO,32:IF BO
<#B882 THEN 1000
502 IF BO<#B888 THEN POKE #B881,1
:POKE#B880,12
505 CALL#A000
510 X=PEEK(#BFE1):Y=PEEK(#BFE2)
520 GOTO 600+G(X,Y)
530 :
531 * FIN BOUCLE PRINCIPALE *
532 :
600 G<PEEK(#A200),PEEK(#A300))=0
610 CALL#A110:G(X,Y)=300:GOTO 500
690 :
691 * OLIVE SE PAYE LE MUR *
692 :
700 X=XA:Y=YA:POKE #BFE1,X:POKE#B
FE2,Y:POKE#BFE0,D:GOTO 500
790 :
791 * OLIVE S'EMPIFFRE *
792 :
800 CALL#A14A:G(X,Y)=0:D=PEEK(#B
FE0)
801 IF D=0 THEN PLOT X-1,Y,32
802 IF D=2 THEN PLOT X+1,Y,32
803 IF D=1 OR D=3 THEN PLOT X-1,Y,
32:PLOT X+1,Y,32
805 MUSIC 1,0,1,0:PLAY1,1,1,V#50
810 CI=CI-1:SC=SC+20:I$=STR$(SC)
820 I$=RIGHT$(I$,LEN(I$)-1)
830 REPEAT:I$="0"+I$:UNTIL LEN(I$
)=8
840 PLOT 29+AT,1,I$
850 IF CI=0 THEN 1900
860 GOTO 500
890 :
891 * OLIVE SE BOUFFE *
892 :
900 IF D=0 AND PEEK(#BFE0)=2 THEN
700
901 IF D=2 AND PEEK(#BFE0)=0 THEN
700
902 IF D=1 AND PEEK(#BFE0)=3 THEN
700
903 IF D=3 AND PEEK(#BFE0)=1 THEN
700
911 FOR I=BOT0#B882STEP-1:POKE I,3
2:WAIT 10:NEXT:I=0:REPEAT
912 X=PEEK(#A200+I):Y=PEEK(#A300+
I):PLOT X,Y,"l":I=I+1
913 SOUND 1,000,0:PLAY 0,3,1,V
914 UNTIL PEEK(#A200+I)=255:I=0
915 REPEAT: X=PEEK(#A200+I):Y=PEE
K(#A300+I):PLOT X,Y," " :I=I+1
916 FOR J=I*200 TO I*200+100 STEP

```

```

15 SOUND 4,J,V: NEXT
917 UNTIL PEEK(#A200+I)=255
918 VI=VI-1
919 PLOTVI+AT+6,1,"1"
920 BO=#B882:GOTO 5990
990 :
991 * OLIVE N'A PLUS DE BONUS *
992 :
1000 BO=#B882:VI=VI-1:PLOT VI+AT
+6,1,"1":GOTO 5990
1090 :
1091 * OLIVE DISPARAIT *
1092 :
1100 X=3+AT:Y=14:POKE#BFE1,X:POKE
#BFE2,Y:GOTO 520
1150 X=37+AT:Y=14:POKE#BFE1,X:POK
E#BFE2,Y:GOTO 520
1200 Y=3:POKE#BFE2,Y:GOTO 520
1250 Y=25:POKE#BFE2,Y:GOTO 520
1890 :
1891 * OLIVE DIGERE *
1892 :
1900 PLAY 1,0,0,0
1901 FOR I=6 TO 0 STEP-1:FOR J=12
TO 1STEP-1:MUSIC 1,I,J,V: WAIT5 :
NEXT J,I
1902 GOTO 5990
1990 :
1991 * EDITER TABLEAU *
1992 :
2000 READ C,F,G,F0,CB: PAPER F0:I
NK C
2005 READ I
2010 ONIGOTO3000,2050,2060,2070,2
070,2070,2070,2070,2070,2070,2070,
2100,2200
2020 :
2050 READ X1,X2,Y:X1=X1+AT:X2=X2+
AT
2051 FOR X=X1 TO X2
2052 G(X,Y)=100:PLOT X,Y,"a"
2053 G(X,Y-1)=100:G(X,Y+1)=100:NE
XT:GOTO 2005
2060 READ X,Y1,Y2 : X=X+AT
2061 FOR Y=Y1 TO Y2
2062 G(X,Y)=100:PLOT X,Y,"b"
2063 PLOT X-1,Y,C:PLOT X+1,Y,F:G<
X-1,Y)=100:G(X+1,Y)=100:NEXT:GOTO
2005
2070 READ X,Y:X=X+AT:PLOT X,Y,95+
I
2071 IF I=4 THEN GOSUB 2085:GOSUB
2091:GOSUB 2092:GOSUB 2087:GOSUB
2088
2072 IF I=5 THEN GOSUB 2086:GOSUB
2087:GOSUB 2088:GOSUB 2089:GOSUB 2
090
2073 IF I=6 THEN GOSUB 2085:GOSUB
2092:GOSUB 2087
2074 IF I=7 THEN GOSUB 2086:GOSUB
2087:GOSUB 2090
2075 IF I=8 THEN GOSUB 2085:GOSUB
2091:GOSUB 2088
2076 IF I=9 THEN GOSUB 2088:GOSUB
2089:GOSUB 2086
2077 IF I=10 THEN GOSUB 2085:GOSUB
2086:GOSUB 2087:GOSUB 2090:GOSUB
2092
2078 IF I=11 THEN GOSUB 2085:GOSUB
2086:GOSUB 2088:GOSUB 2089:GOSUB
2091
2091 :
2092 G(X,Y)=100:GOTO 2005
2095 PLOT X-1,Y,C:G(X-1,Y)=100:RE
TURN
2096 PLOT X+1,Y,F:G(X+1,Y)=100:RE
TURN
2097 PLOT X,Y-1,F:G(X,Y-1)=100:RE
TURN
2098 PLOT X,Y+1,F:G(X,Y+1)=100:RE
TURN
2099 PLOT X+1,Y+1,F:G(X+1,Y+1)=10
0:RETURN
2090 PLOT X+1,Y-1,F:G(X+1,Y-1)=10
0:RETURN
2091 PLOT X-1,Y+1,C:G(X-1,Y+1)=10
0:RETURN
2092 PLOT X-1,Y-1,C:G(X-1,Y-1)=10
0:RETURN
2100 READ X,Y: X=X+AT
2110 PLOT X-1,Y,G:PLOT X,Y,CB:PL
OT X+1,Y,F:G(X,Y)=200:CI=CI+1
2120 GOTO 2005
2200 READ X,Y:PLOT X+AT-1,Y,1:PL
OT X+AT+2,Y,F:PLOT X+AT-1,Y+1,1
2201 PLOT X+AT+2,Y+1,F
2205 PLOT X+AT,Y,"wx":PLOT X+AT,Y
+1,"y2"
2210 G(X-1+AT,Y)=300:G(X+AT,Y)=30
0
2215 G(X+1+AT,Y)=300:G(X+2+AT,Y)=
300
2220 G(X-1+AT,Y+1)=300:G(X+2+AT,Y
+1)=300
2225 G(X+AT,Y+1)=300:G(X+1+AT,Y+1
)=300

```

```

2230 GOTO 2005
3000 PLOT 2+AT,2,"e":PLOT 38+AT,2
,"f":PLOT 2+AT,26,"g":PLOT 38+AT,2
6,"h"
3001 FOR I=3 TO 37:PLOT I+AT,2,"a"
:PLOT I+AT,26,"a":PLOT I+AT,3,F
3002 PLOT I+AT,25,F:G<I+AT,3)=100
:G<I+AT,25)=100:NEXT
3003 FOR I=3 TO 25:PLOT2+AT,I,"b":
PLOT38+AT,I,"b":PLOT3+AT,I,F:PLOT3
7+AT,I,C
3004 G<3+AT,I)=100:G<37+AT,I)=100
:NEXT
3005 FOR I=3 TO 37:PLOTI+AT,0,"a"
:NEXT
3006 PLOT2+AT,1,"j":PLOT19+AT,1,"
j"
3007 PLOT21+AT,1,"j":PLOT38+AT,1,
"j":PLOT2+AT,0,"e":PLOT19+AT,0,"f"
3008 PLOT21+AT,0,"e":PLOT38+AT,0,
"f"
3009 PLOT 37+AT,1,C:PLOT 20+AT,0,
32
3010 IF NI=1 THEN GOSUB 5000
3015 IF NI=1 THEN GOSUB 5100:GOSUB
B 5000:GOSUB 5200
3020 A$="i":TABLEAU 00 ibjNIVEAU 0
0iJ
3021 FOR I=1TO27
3022 PLOT1+AT,I-1,MID$(A$,I,1)
3023 NEXT
3025 A$=STR$(TA):A$=RIGHT$(A$,LEN
(A$)-1)
3026 IF LEN(A$)=1 THEN A$="0"+A$
3027 PLOT 1+AT,10,LEFT$(A$,1)
3028 PLOT 1+AT,11,RIGHT$(A$,1)
3030 A$=STR$(NI):A$=RIGHT$(A$,LEN
(A$)-1)
3031 IF LEN(A$)=1 THEN A$="0"+A$
3032 PLOT 1+AT,23,LEFT$(A$,1)
3033 PLOT 1+AT,24,RIGHT$(A$,1)
3035 PLOT 28+AT,1,F
3040 IF TA=4 THEN FOR I=13TO15:PLO
T19+AT,I,C:NEXT
3045 IF TA=8 THEN PLOT 22+AT,15,1
:PLOT 22+AT,16,1
3100 POKE#B881,4:POKE#B880,16
3101 FOR I=#B882 TO #B8A1
3102 POKE I,ASC(">")
3103 NEXT:POKE#B8A2,5
3104 POKE#B8A3,ASC("B")
3105 POKE#B8A4,ASC("O")
3106 POKE#B8A5,ASC("N")
3107 POKE#B8A6,ASC("U")
3108 POKE#B8A7,ASC("S")
3110 PLOT14+AT,1,C:PLOT 3+AT,1,F
3111 PLOT 23+AT,1,"SCORE"
3112 FOR I=1 TO 6
3113 IF I=<VI THEN PLOT I+5+AT,1,
"K" ELSE PLOT I+5+AT,1,"l"
3114 NEXT
3115 PLOT 15+AT,1,"VIE"
3120 I$=STR$(SC)
3121 I$=RIGHT$(I$,LEN(I$)-1)
3122 REPEAT:I$="0"+I$:UNTIL LEN(I$
)=8
3123 PLOT 29+AT,1,I$
3200 READ X,Y:GOTO 200
4980 :
4990 :
4991 +-----+
4992 |*****|
4993 |* COULDIR HORIZONTAL:|
4994 |*****|
4995 |-----+
4996 :
5000 PLOT 2+AT,13,F:PLOT 2+AT,15,
F:PLOT 38+AT,13,F:PLOT 38+AT,15,F
5001 PLOT 2+AT,12,"j":PLOT 2+AT,1
6,"i":PLOT 38+AT,12,"j":PLOT 38+AT
,16,"i"
5002 G<2+AT,14)=550:G<3+AT,14)=0
5003 G<38+AT,14)=500:G<37+AT,14)=
0
5004 PLOT 2+AT,14,F:PLOT 38+AT,1
4,32
5010 RETURN
5090 :
5091 +-----+
5092 |*****|
5093 |* COULDIR VERTICAL:|
5094 |*****|
5095 |-----+
5096 :
5100 PLOT19+AT,02,F:PLOT21+AT,02,
C:PLOT 19+AT,26,F:PLOT 21+AT,26,C
5101 PLOT18+AT,02,"d":PLOT22+AT,0
2,"c":PLOT 18+AT,26,"d":PLOT 22+AT
,26,"c"
5102 G<20+AT,2)=650:G<20+AT,3)=0
5103 G<20+AT,26)=600:G<20+AT,25)=
0
5104 PLOT20+AT,02,32:PLOT 20+AT,2
6,32

```

## LISTING 2

```

1 |*****|
2 |*AUTEUR: J.DANIEL DUMAS*|
3 |*SOUTIEN MORAL: MARYLEN*|
4 |*****|
5 +-----+

```

**A SUIVRE...**





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

DESSIN TECHNIQUE

Gérard FOULON termine sa saga en beauté, par quelques exercices sur les échelles qui n'ont rien de sportif.

THOMSON T07, T07 70, M05

10 DIM A\$(3):
15 CLS:SCREEN=0,0:LOCATE0,0,0
25 LOCATE4,11:COLOR4:ATTRB1,1:PRINT"DESSIN TECHNIQUE"
...
31000 FOR I=0 TO 3000:NEXT I
RETURN



# FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

<b>LA REVOLUTION CONTINUE !</b> Les micros, ci-après nommés, ont déjà hérité d'un nombre de cours conséquents dans les numéros ci-dessous décrits. <b>ZX 81</b> → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114 118 122 126 130 134 138 142 146 150 154 158 162	<b>COMMODORE</b> → 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130 134 138 142 146 152 156 160 <b>ORIC</b> → 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119 123 128 131 136 141 144 146 153 157 161 <b>AMSTRAD</b> → 111 115 119 123 127 131 135 139 143 146 151 155 159 <b>APPLE</b> → 58 63 68 73 78 83 88 93	97 102 107 112 116 120 124 128 132 135 139 143 146 151 155 160 <b>SPECTRUM</b> → 112 116 120 124 127 132 136 140 144 146 153 157 162 <b>THOMSON</b> → 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129 133 137 141 146 152 156 159 <b>MSX</b> → 113 117 121 125 129 133 137 140 146 150 154 158 162
---	--	---

## LANGAGE MACHINE SUR ATARI

### DES EXPLICATIONS

Cette semaine commence une nouvelle série à suspense, pleine de bruit, de fureur et de rebondissements : le cours d'assembleur ST. Pour que vous puissiez suivre cette série sans avoir à chercher dans le programme toutes les cinq minutes, histoire de vérifier si vous ne vous êtes pas trompé de chaîne, je vais vous glisser quelques mots d'explication dans les oreilles. D'abord, ne vous laissez pas impressionner par les "pros" qui vous snobent sous prétexte que vous ne causez que basic. Si eux ont réussi à apprendre le langage-machine, vous devriez y arriver aussi, à moins que vous ne soyez une sombre tache, auquel cas vous êtes prié de quitter cette page immédiatement. Ensuite, l'assembleur est très proche d'un langage comme le basic. Parce qu'il y a une différence entre l'assembleur et le langage-machine. Vous savez qu'un ordinateur ne comprend que des ordres simples, qui sont constitués par des chiffres : ça, c'est le langage-machine. Par contre, si on décide de donner un nom à ces chiffres, d'utiliser des labels ou des numéros de ligne pour

faciliter l'écriture, et qu'on confie la traduction du programme qu'on a écrit à un programme nommé "compilateur", il s'agit d'un assembleur. C'est beaucoup plus facile à maîtriser, d'autant que l'on peut ajouter des commentaires dans tous les sens. Pour vous aider à comprendre la différence entre le basic et l'assembleur, je vais créer deux langages qui n'existent pas. Le premier langage est évolué. Il permet d'écrire : ECRIS "bonjour" Il est aisément compréhensible, même lorsqu'on n'est pas l'auteur du programme. De plus, il est facile à apprendre. Par contre, il est lent, car la machine doit passer beaucoup de temps à traduire ça dans un langage qu'elle comprend. Le second langage donnera quelque chose du style : DEBUT-ECRAN = 78000 PRENDS "b" METS-LE DANS DEBUT-ECRAN INCREMENTE DEBUT-ECRAN PRENDS "o" METS-LE DANS DEBUT-ECRAN INCREMENTE DEBUT-ECRAN PRENDS "n" etc... C'est loin d'être de l'assembleur,

hein, rassurez-vous. Mais ça ressemble de loin. On constate au premier abord que le programme écrit dans le second langage est bien plus long que celui qui est écrit dans le premier. Par contre, il s'exécute beaucoup plus rapidement, car l'ordinateur n'aura pas à calculer où se trouve le début d'écran (puisque on lui a dit au début du programme), il n'aura pas à calculer quelle lettre il doit afficher (puisque on les lui passe dans l'ordre) et il n'aura pas à se préoccuper de l'endroit de l'écran où il doit afficher les lettres suivantes (puisque c'est le programme qui lui indique). D'où un gain de temps colossal. Ce gain est tellement énorme qu'on n'imagine pas un jeu d'arcade écrit en autre chose qu'en assembleur (à part le C, qui convient pour les trucs pas trop compliqués, mais qui n'est pas assez rapide pour des programmes balèzes).

### ON CONTINUE DANS LES EXPLICATIONS

Si vous n'avez jamais fait que du basic, vous ne savez pas comment fonctionne un micro. Imaginez un mur entier fait de tiroirs entassés les uns sur les autres. Beaucoup de tiroirs, hein. Dans le cas du 1040 ST, un million. Ça fait beaucoup. Dans chaque tiroir, on peut mettre une lettre et une seule. Dans certains cas, au lieu de mettre une lettre, on peut mettre un chiffre, ou mieux : une instruction. Exemple :

dans le tiroir 1000, je mets l'instruction "prends la lettre qui est dans le tiroir 2000". Dans le tiroir 2000, je mets un "b". Dans le tiroir 1001 (les chevrons de l'assembleur vont gueuler : "Oh lui, eh, une instruction c'est deux octets et encore, si on compte seulement le champ op !" Je sais, mais je schématise volontairement. D'ailleurs, qu'est-ce que vous foutez là, les chevrons ? Vous avez pas lu le titre ? "Formation à l'assembleur" ! Cassez-vous !), je mets "place-là dans le tiroir 10000". Dans le 1003, je mets "stop". Ensuite, je dis à l'ordinateur : "va exécuter les instructions qui sont rangées à partir du tiroir 1000". Et il va les exécuter comme un grand, jusqu'au tiroir 1003 où je lui demande de s'arrêter. Et là, justement, il s'arrête, ce qui prouve à quel point on peut lui faire confiance. Ce qui nous amène aussi à énoncer la première règle de l'assembleur : "N'ECRIVEZ JAMAIS UN PROGRAMME SANS SAVOIR COMMENT IL VA SE TERMINER". En effet, imaginez un peu que vous oubliez de mettre "stop" dans le tiroir 1003. Si jamais il y a quelque chose d'autre, il va prendre la lettre b, la mettre dans le tiroir 10000 et il va continuer imperturbablement, puisqu'on ne lui a pas dit de s'arrêter. Et là, ça peut donner n'importe quoi : si jamais il y a un truc du style "bloque le clavier", ou "éteins l'écran", ou "fous le feu à la baraque" ou encore "dessine Léotard", votre programme se

plante. Tiens, c'est comme pour une voiture : la première leçon, c'est toujours "comment on freine", jamais "comment on accélère". Vous comprenez mieux ? N'oubliez jamais : alors que le basic vous pardonne n'importe quoi, l'assembleur, lui, ne vous fera pas de cadeau. Pour des raisons techniques dans le détail desquelles je n'entrerai que lors du 132ème cours, les tiroirs ne peuvent porter que des numéros pairs. Cherchez pas à comprendre, c'est comme ça. On ne peut pas dire : "va exécuter l'instruction qui est dans le 7ème tiroir". Ce qui nous amène à la seconde règle d'or, qui contrairement à la première n'est valable que pour les 68000 : "LES NUMEROS IMPAIRS SONT UNE VUE DE L'ESPRIT". En fait, c'est parce que les tiroirs ne sont pas entassés les uns sur les autres, mais deux par deux. En bas, il y a le tiroir 0 et le tiroir 1; au-dessus, le 2 et le 3; puis le 4 et le 5, etc. Ici, les plus malins d'entre vous auront déjà deviné qu'un tiroir désigne un octet. Ce qui m'amène à vous expliquer ce qu'est un octet. Ceux qui sont sûrs d'eux peuvent arrêter de lire; mais si vous avez un doute, lisez. Imaginez des signaux de fumée (dès le premier cours, c'est n'importe quoi. Des signaux de fumée, des tiroirs, pourquoi pas des chauffeurs de bus ou des rois ?). Si vous décidez qu'un nuage désigne un A, que deux nuages désignent un B, etc..., vous allez avoir un problème : en effet, lorsque vous faites

un B, Oeil-De-Perdrix qui est en train d'essayer de décoder vos conneries va comprendre AA. Il va donc falloir utiliser deux signaux différents : des gros nuages et des petits. Si vous trouvez que je vous prends pour des cons, dites-le, hein. Je m'excuse, j'étais instillé avant d'être informaticien. Bref. Pour faire un A, on fera un gros nuage puis 5 petits. Pour un B, un petit, un gros et 3 petits. Je suis en train de me rendre compte que ça aurait été plus rapide si j'avais pris l'exemple du morse. Quoiqu'il en soit, depuis que l'informatique existe, on s'est mis d'accord sur un standard : toutes les lettres doivent être codées avec 8 nuages, ou points-trait, ou bits. Ah ! Nous y voilà ! Un bit, c'est un signal électrique qui peut être à 0 ou à 1, comme un nuage de fumée peut être gros ou petit. 8 bits, c'est un octet, c'est-à-dire un caractère. En arrangeant judicieusement ces 8 bits, on peut arriver à coder jusqu'à 256 caractères différents. Pratique, car il n'y a pas que des lettres qui sont importantes : il y a des chiffres, des signes de ponctuation, etc. Mais comme nos tiroirs du début sont rangés deux par deux, on peut, sur deux tiroirs, (deux octets, soit 16 bits) coder jusqu'à 65536 caractères ! Au prochain cours, je vous expliquerai ce qu'est une Rom, pourquoi elle est importante, je vous donnerai un exemple simple et après j'improviserai. Albert Tildazcasseul.



Explications : Avant de passer à la ligne suivante, il faut revenir au début de la ligne courante en récupérant la valeur de 'HL' sauvegardée sur la pile.

### LIGNE SUIVANTE

Pour se retrouver un octet en dessous dans la mémoire écran, ce n'est pas si simple. Reprenez la leçon 4 du numéro 123 et regardez bien le schéma 2. Les lignes sont groupées par huit. Le tout est de savoir si l'on est dans un groupe de huit ou si l'on est en change de groupe. Ensuite, il faut savoir si le début de l'écran est bien &C000, car il est possible que cette adresse ait changé lors d'un scrolling. La méthode qui fonctionne dans tous les cas est celle du système d'exploitation que nous avons récupéré pour notre flèche. Il existe des méthodes plus rapides, à condition que l'adresse de base reste inchangée. Mais analysons mes frères, analysons !

```
760 LD A,H ;Registre H dans A.
770 ADD A,8 ;Addition de 8.
780 LD H,A ;Registre A dans H. HL = &C800.
```

Explications : examinez encore une fois le schéma 2 du numéro 123 et constatez que dans un groupe de huit lignes, l'adresse augmente de &800. Pour additionner cette valeur à un registre 16 bits, il suffit d'ajouter 8 à l'octet de poids fort. C'est le moment d'étudier cette instruction miraculeuse qu'est 'ADD' :

ADD = ADDITION (qui l'eût cru ?)

```
ADD A,8 A = 10011010 CARRY = 1
      8 = 00001000
RESULTAT = 10100010

ADC A,8 A = 10011010 CARRY = 1
      8 = 00001000
      CARRY = 1
RESULTAT = 10100011
```

Cette instruction additionne 'quelque chose' avec l'accumulateur et

```
790 JR NC,AF14 ;Terminé si pas de retenue
800 LD A,H ;sinon
810 SUB #40 ;HL = HL - &4000
820 LD H,A ;et
830 LD A,L ;HL = HL + 80
840 ADD A,#50 ;
850 LD L,A ;
```

met le résultat dans ce dernier. Ce 'quelque chose' peut être :

- UN REGISTRE, exemple : ADD A,B, ADD A,C, ADD A,H, etc...

- LE CONTENU D'UNE ADRESSE POINTEE PAR HL, IX OU IY, exemples : ADD A,(HL), ADD A,(IX+0), ADD A,(IY), etc...

- UNE DONNEE IMMEDIATE, exemple : ADD A,8

Sachez que 'ADD' peut également s'occuper d'addition 16 bits, la des-

tinuation étant 'HL', 'IX' ou 'IY' et la source 'BC', 'DE', 'HL'. Exemples : ADD HL,BC, ADD HL,HL, ADD IX,DE, ADD IY,BC.

Pendant que nous y sommes, faites entrer dans votre petite tête de programmeur une instruction supplémentaire qui découle de cette dernière : 'ADC'. C'est kif-kif 'ADD', plus la retenue. Pas de panique, voici l'exemple :

```
SUB 8 A = 10011010 CARRY = 1
      8 = 00001000
RESULTAT = 10010010

SBC A,8 A = 10011010 CARRY = 1
      8 = 00001000
      CARRY = 1
RESULTAT = 10010001
```

Capito ? Si ? Allora passo alla suito !

```
860 JR NC,AF14 ;Termine si pas de retenue
870 INC H ;sinon HL = HL + &100
```

Explications : si le résultat de l'opération 'HL = HL + &800' ne provoque pas de retenue, c'est que l'adresse écran se trouve dans un groupe de 8 lignes. En revanche, si le résultat provoque une retenue, c'est que nous changeons de groupe. Dans ce cas, il faut d'abord revenir en première ligne de groupe avant d'ajouter 80 pour passer au

```
880 AF14: POP DE ;On récupère l'ancienne valeur de 'DE'
890 POP BC ;puis de 'BC' avant de
900 DJNZ AF8;faire la boucle. Quand toutes les
910 RET ;lignes seront faites, ce sera fini.
```

groupe suivant. Si cela vous semble du charabia, faites-vous un petit dessin, suivez logiquement la routine et vous verrez : c'est du gâteau ! Attention, voici l'instruction de soustraction :

### SUB = SOUSTRACTION

C'est exactement comme 'ADD' sauf que : - Ça soustrait au lieu d'additionner. - La destination 'A' ne doit pas être précisée dans l'opérande : ADD A,B, SUB B. (pourquoi ? Faut

Vous devriez être en mesure de comprendre le reste du programme sans trop de difficulté. Malgré tout, nous verrons les autres routines en détail dans les prochaines leçons. En attendant, essayez de comprendre le déroulement de la routine 'AFFLE'. Tentez, si vous le voulez, de l'améliorer ou de découvrir d'autres méthodes. Prenez la bonne habitude de visualiser l'effet sur les registres et la mémoire de chaque instruction et vous constaterez que l'assembleur c'est VACHEMENT FASTOUCHE ! Patrick DUBLANCHET.

## LANGAGE MACHINE SUR AMSTRAD

### POINT A LA LIGNE

Vous avez bien travaillé ? Alors vous savez comment la flèche se dessine sur une ligne et de ce fait, vous voilà un vrai champion. Vous allez donc digérer ce qui suit beaucoup plus facilement. Pour l'instant, il s'agit de passer à la ligne suivante. Mais avant, il faut avoir exécuté le programme jusqu'à la ligne 730 et tracé tous les pixels de la ligne. Le registre 'B' doit être à '1' pour pouvoir passer l'instruction 'DJNZ'.

```
740 INC IX ;Dessin de la flèche = octet suivant.
750 POP HL ;On récupère la dernière valeur posée sur la pile. Il s'agit bien de 'HL' en ligne 460. HL = &C000.
```

### Pigé ?

### INITIALISATION DES REGISTRES

On ne va pas se casser le c... popotin à initialiser les registres dont on n'a plus besoin. Seuls 'IX' et 'HL' doivent retrouver leur valeur :

```
HL = &HC002
IX = &A4D5
```

Et on continue joyeusement notre pas à pas mensuel :



## EDITO

Connaître la vie de Narnar dans ses moindres détails, le suivre à New York, au Bré-

BEN

sil, en Afrique, au gré de ses inspirations, c'est ce que vous propose Top Star Special Lavilliers, la première biographie consacrée au "grand fauve d'Amazonie", avec sa participation. 25F chez tous les bons marchands de journaux.

## LE FEU SACRE DE BERNARD LAVILLIERS

Lavilliers s'était fait la malle. Deux bonnes années qu'il n'avait plus donné de nouvelles, après une saison 1984 bien chargée : musique du film "Rue Barbare", sortie de son treizième album "Tout est permis, rien n'est possible", près d'un mois de spectacle à l'Olympia, dont est tiré un enregistrement live de quatre disques,

il est entré à la Grande Halle de La Villette pour sa rentrée scénique 1986 n'avait rien d'évident. Bien sûr, ce qui l'excite avant tout, c'est d'être le premier à y monter un spectacle de longue durée. Pour faire passer le "Feu Sacré", Lavilliers n'emploie qu'un tiers de la Halle, réduisant sa capacité à 2000 places, avec un gradin d'où personne ne pourra perdre une miette du spectacle.



Tant mieux, puisque Bernard nous réserve toutes sortes de surprises ! Il utilise, par exemple, la transparence des parois de verre pour provoquer des éclairages irréels... Un spectacle qu'il est encore prématuré de décrire dans ses moindres détails, puisqu'il évoluera au fil des jours. Une chose est sûr, avec cet éternel nomade pour guide, il faut se préparer à embarquer pour un voyage qui nous mènera d'un continent à l'autre, au gré des rythmes et des images évoquées par les chansons.

Traquant du verbe, Lavilliers a besoin de se dépayser pour nous dépayser. Mais si ses chansons sont le fruit des expériences de sa vie, elle ne naissent pas comme une génération spontanée. De l'idée initiale à la phase finale de la gravure sur vinyle, Bernard explique le cheminement de sa musique et de ses mots : "Une chanson

peut, ou venir du premier coup, ou mettre des années à sortir. De toutes façons, je ne force pas. Les périodes où j'ai le plus de facilité pour écrire sont celles où je voyage beaucoup, où je suis bien dans ma peau, où je ne dois rien à personne, où je n'ai pas de gonnesse pour m'emmerder... La vie familiale, ça me coupe l'inspiration... Même une seule femme d'ailleurs... Pour alimenter le thème d'une chanson, je prends beaucoup de notes. J'aime l'acte d'écrire, physiquement, j'y trouve un grand plaisir. Mais lorsque prend forme la chanson, le texte et la musique viennent généralement en même temps. Je les enregistre sur un Walkman à la guitare sèche.

### SHOW DEVANT

\* JOE JACKSON, le 28/11 : Lausanne.

Musicalement, j'aime bien les harmonies sophistiquées, avec beaucoup d'accords de passage, généralement des accords complexes, à la brésilienne, qui viennent épouser la mélodie initiale. Le plus souvent, c'est la mélodie du refrain que je trouve en premier et les accords que je joue dessus enclenchent la suite du développement mélodique. Une fois que ces bases sont jetées, je loue un studio seize pistes et je travaille dessus avec juste un clavier (autrefois, c'était François Bréant, maintenant c'est Didier Makaga) et une boîte à rythmes. Je ne veux pas faire mes maquettes dans un grand studio, mais je ne veux pas non plus les faire sur un huit pistes, dans un appartement, parce que tout ce qu'on aura joué spontanément ne sera plus utilisable sur la bande finale. On constate très souvent que les maquettes ont un swing particulier qui se retrouve rarement au résultat final, même si on joue les mêmes notes. Pour le dernier album, "Voleur de feu", j'ai gardé toutes les bases et c'est ce qui lui donne cette vie. "Extérieur Nuit", par exemple, est née comme ça en une seule nuit. J'avais déjà le refrain, un truc que j'étais souvent depuis trois ans, au cours de "boeuf" avec des brésiliens. Le reste du texte et de la mélodie m'est venu en une heure sur les accords de Didier, qui s'amusa à recréer l'ambiance de nuit au Sunset. On a fait une basse au synthé, les claviers et le guitariste sont venus dans la nuit pour jouer leur partie. A six heures du matin, la chanson était finie. Tout ce qu'on avait enregistré cette nuit-là a été passé ensuite en trente deux pistes digital. Le son a été retravaillé sur du matériel performant, mais on a conservé la spontanéité, la magie du premier jet...

### SHOW DEVANT

\* THE SAINTS, le 28/11 : Toulouse ; le 29/11 : Montpellier.

"La Frontière" est née aussi comme ça, une nuit où j'étais en studio avec Makaga. Je lui ai raconté l'histoire de cette frontière, toute cette nuit-là. Et il est complètement entré dans mon histoire. C'était un film que je lui racontais, le film d'un mec qui se fait descendre sur cette frontière. Je lui parlais du désert. Le désert brésilien du Sertão ou le désert du Sahara, où les Touareg crévent de faim avec leurs troupeaux. Je lui parlais de ces frontières fictives, au milieu des sables, pour lesquelles des peuples se battent. Je lui parlais des nomades que les frontières entravent depuis toujours, des nomades qui font peur aux sédentaires, parce qu'ils sont guerriers par obligation... J'adore les voyageurs, ils sont très serrés sur leur clan. Les lois entre eux sont très strictes et, en même temps, ils n'ont rien à eux. La plus grande liberté, c'est de ne rien posséder du tout. C'est quelque chose qui me fascine. Le nomade n'a pas de possessions terrestres, il n'a que sa toile de tente, son troupeau et l'espace. Moi, plus ça va, moins j'ai envie de posséder. Réussir à ne rien avoir à soi, c'est très fort."

## MICRO... SILLONS

## KRAFTWERK

"Electric Café"  
(EMI/Pathé Marconi)



J'entends déjà les ovations dans les locaux de l'HHHHebdo. Un mois presque qu'on me réclame cette chronique. On ne voulait plus me parler, on me faisait la gueule, on m'a même menacé de m'interdire l'accès au bureau, tant que je ne ramènerais pas l'opus tant désiré. M'enfin, je n'aurais pas tout de même pas le fabriquer ce fichu disque !... Bon, ben voilà : Kraftwerk est génial, "Electric Café" est génial, la pochette du disque est géniale, EMI Marconi est génial, la gravure DMM est géniale, tous les morceaux de ce disque sont géniaux, le vinyle noir de ce disque est génial, le graphisme synthétique de ma pochette intérieure est génial, les rythmes sont géniaux, les voix sont géniales, les programmations de synthé-computers sont

géniales, les sons échantillonnés sont hypergéniaux, le concept de l'album est génial, les idées de Ralf Hutter, Florian Schneider, Karl Bartos, et Wolfgang Flür sont géniales et quand ils les mettent en pratique, c'est encore plus génial. Si vous n'achetez pas ce disque GENIAL, c'est que vous êtes rien que des MINABLES ! Ouf !

### SHOW DEVANT

- \* SMILEY CULTURE, le 4/12 : Paris (Rex Club).
- \* KILLING JOKE + THE LORDS OF THE NEW CHURCH, le 3/12 : Paris (Zénith).
- \* HOUSEMARTINS, le 28/11 : Paris (Rex Club).
- \* ERASURE, le 2/12 : Paris (Elysée Montmartre) ; le 4/12 : Lyon.
- \* BERNARD LAVILLIERS : Paris (Grande Halle de La Villette).
- \* ETIENNE DAHO, le 28/11 : Bruxelles ; le 30/11 : Orléans ; le 2/12 : Rouen ; le 3/12 : Blois ; le 4/12 : Angers.
- \* FRANCIS CABREL, le 28/11 : Tarbes ; le 29/11 : Perpignan ; le 1/12 : Istres ; le 2/12 : Avignon ; le 3/12 : Saint-Etienne ; le 4/12 : Bourg en Bresse.
- \* VERONIQUE SANSON + ALAIN SOUCHON, le 28/11 : Bourg en Bresse ; le 29/11 : Strasbourg ; le 1/12 : Paris ; le 2/12 : Douai ; le 3/12 : Lille ; le 4/12 : Bruxelles.
- \* SAPHO, le 29/11 : Contrexeville ; le 2/12 : Aïès ; le 3/12 : Aurillac ; le 4/12 : Cahors.
- \* JEANNE MAS, le 28/11 : Bordeaux ; le 29/11 : Toulouse ; le 2/12 : Montpellier ; le 3/12 : Avignon ; le 4/12 : Marseille.
- \* ERIC LE LANN + LA MANIGUA, le 28/11 : Paris (New Morning).
- \* LES ETOILES + PETER KING, le 29/11 : Paris (New Morning).
- \* BILL BAXTER, le 4/12 : Beauvais.
- \* BEX ET JOUVELET CONTRE KING KONG, le 28/11 : Angers.

qu'il fait de bon disques de rap. Seulement, ce n'est pas parce qu'il invite Bob Dylan à dire deux phrases sur "Street Rock" que son produit pourra passer pour autre chose qu'un brouillon, à côté du dernier Kraftwerk (qui est génial).

### SHOW DEVANT

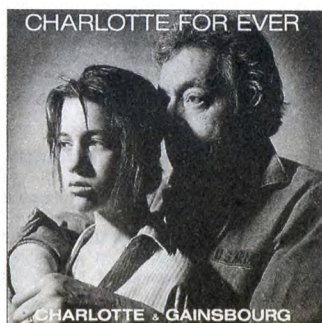
\* WORKING WEEK, le 28/11 : Clermont Ferrand ; le 29/11 : Grenoble ; le 1/12 : Lyon ; le 2/12 : Toulouse ; le 3/12 : Marseille ; le 4/12 : Nice.



## CHARLOTTE & GAINSBORG

"Charlotte For Ever"  
(Philips/Phonogram)

CHARLOTTE FOR EVER



Si Gainsbourg avait un peu plus écouté Kraftwerk, il n'en serait pas à sursurfer des borborygmes incestueux avec sa Charlotte de fille. Par pitié, qu'on lui fasse écouter "Electric Café", le dernier et génial disque de Kraftwerk !

CHARLOTTE & GAINSBORG

## KURTIS BLOW

"Kingdom Blow" (Mercury/Phonogram)

C'est pas pour dire, mais ce serait le rap sans Kraftwerk ? Quelqu'un se souvient-il du hit "Planet Rock" décroché en 82 par Africa Bambaata ? Et bien le riff catchy était emprunté directement à Kraftwerk. Kurtis Blow est un brave garçon. Voilà déjà plus de six ans

## INFOS TOUT POIL

\* Convie à Paris à l'occasion de la remise des Victoires de la Musique, Ray Charles a été nommé Commandeur des Arts et des Lettres et décoré par Philippe de Villiers, secrétaire d'Etat au Ministère de la Culture et de la Communication, le 21 novembre.

\* Fans de Téléphone... A VOS MARQUES ! Celui que vous attendiez tous la mort dans l'âme est enfin... PRÊT ! Le double album "live" de Téléphone en vente partout le 1<sup>er</sup> décembre... PARTEZ !

\* Dans les laboratoires de chez Philips, on s'active de plus en plus à la mise au point du Disc Laser Interactif. Lu par un lecteur CD muni d'un décodeur d'images, actionné par une télécommande comparable à un micro-ordinateur, le D.L.I. possède trois registres d'informations : - Informations audio, avec un maximum de 36 heures d'écoute s'il s'agit d'informations parlées. - Informations visuelles, avec la possibilité de stocker soit un maximum de deux images fixes par seconde, soit des images animées de type images de synthèse. - Un programme de sélection interactive des informations. Système très attendu par les utilisateurs d'encyclopédies, de banques de données, etc, le Disc Laser Interactif ne risque cependant pas d'être lancé sur le marché du grand public avant un an ou deux.

## EDITO

Coucou revoilà " LE PARFAIT AMOUR ", le meilleur téléfilm de cet automne reprogrammé pour ce samedi 29 sur TF1. Pour savoir tout le bien que j'en disais reportez-vous au numéro 151. **BOMBYX**



POLICE

## REMISE EN ORDRE

### LE TIROIR SECRET

Série de six épisodes avec Michèle Morgan, Marie France-Pisier, Jeanne Moreau, Daniel Gelin, Mikael Lonsdale, Heinz Bennent et Amandine Rajau.



LE TIROIR SECRET

Après l'enterrement de son troisième mari, Mme Veuve Dutilleul-Lemarchand (Morgan) reçoit les condoléances de la famille. Dans la foule, on reconnaît sa fille aînée Nathalie Dutilleul(Pisier) prof de philo, Juliette Danrémon, la benjamine, son mari et sa fille, Jolivet (Gélin), son second mari commissaire de police et puis plein d'autres qui remplissent l'écran.

Mme Dutilleul accumule les déboires. On saisit ses meubles, l'agence de son ex-mari croûle sous les impayés et la découverte d'un portefeuille la fait soupçonner qu'il menait double vie sous le nom de Ludovic Delaudin.

Colette (maintenant qu'on a fait connaissance, on peut se permettre ces familiarités) psychologue de métier, va mener son

enquête entre deux rendez-vous et divers retrouvailles familiales.

Une bonne série, sans plus, qui bénéficie de la présence lumineuse de Michèle Morgan superbement entourée. Plusieurs réalisateurs et scénaristes donnent une certaine variété de ton et de situations amenuisées hélas par des dialogues standards.

Diffusion le vendredi à 20h30 sur FR3 du 5 décembre 86 au 16 janvier 87. Photo FR3.

### COLERE NOIRE

Film de Frank Tuttle (1958) avec Alan Ladd, Edward G. Robinson, Jeanne Dru et Fay Wray.

Encore une bavure signé police. Steve Rollins (Ladd) sort de taule après avoir payé pour un crime qu'il n'a pas commis. En fait, Steve n'avait qu'un seul tort, il était flic et ses collègues ne l'aimaient pas. Steve, plutôt petit, parlait haut et fort pour compenser son complexe d'infériorité. Bref, le complexe pénitencier mûit son complexe en rancœur. Steve recherche le vrai coupable et tenez-vous bien, il le trouve. Le dénommé Victor Amato (Robinson) se défend et fait abattre trois gans-ters prêts à témoigner contre lui. Mais super Steve trouve la copine d'un de ces derniers et parvient enfin à démasquer le gangster. Scénario classique, musique superbe signé Max Steiner, plus un rôle en or pour Alan Ladd qui finança en partie le film. Ce rôle de méchant au cœur pur relança à juste titre sa carrière.

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

## LES RENDEZ-VOUS MERVEILLEUX

### RENCONTRES DU 3ème TYPE

Film de Steven Spielberg (1977) avec Richard Dreyfuss, François Truffaut, Teri Garr et Melinda Dillon.

Ils arrivent, ils sont là quelque part au-dessus de nous, cela fait longtemps qu'ils surfent sur nos statos-nimbus mais nous n'étions pas prêts à les recevoir. Aujourd'hui, le temps est venu de les accueillir.

Pour mieux comprendre le phénomène, voici une démonstration pédagogique.

Rencontre du premier type : de nombreux quidams de Murcie (USA) aperçoivent un passage d'objets volants non identifiables et ne peuvent le mettre sur le compte du bourbon-soda, vu qu'ils ont bu que du cola ce soir là.

Une rencontre du second type se déroule en Virginie où des représentants des autorités constitués assistent à l'atterrissage d'une soupière volante.

Les extra-terrestres passent à l'étape suivante : le contact d'abord sonore puis visuel avec les terriens humanoïdes (nous). Certains privilégiés, Claude Lacombe (Truffaut), Roy Neary (Dreyfuss) et quelques savants et militaires qui passaient par Devil's Mountain, assistent à la rencontre historique celle du troisième type, un gus bien de chez eux : un être de lumière descendant d'une tourte multicolore leur dire "je vous ai compris".

Chez nous, où le bon sens se trouve derrière la porte du C... A..., le Comité d'Accueil officiel se compose de pandores (Gepam), uniquement. Pas d'olibrius anonyme, pas de savant fou, rien que des képis surmontant des chaussettes à clous. Aussi ne faut-il pas s'étonner si les E.T. préfèrent atterrir ailleurs, aux Amériques

par exemple.

Film du premier type : naïf, spectaculaire, superbe vidéo.

Diffusion le dimanche 30 novembre à 20h30 sur Canal +.

Photo Ciné-plus, la librairie du Cinéma, 2, rue de L'Etoile, 75017 Paris Tél : 42.67.51.52.

### LES VISITEURS DU SOIR

Film de Marcel Carné (1942) avec Arletty, Alain Cuny, Jules Berry, Fernand Ledoux et Marie Déa.

En l'an de grâce 1485, le baron Hugues prépare le banquet de mariage de sa fille. Réjouissances galantes, goinfreries dégoûtantes et beuveries dégoulinantes sont au menu. Mais le diable s'en mêle et envoie deux créatures, Gilles et Dominique, saboter la fête.

Gilles (Cuny) et Dominique (Arletty) se présentent comme des baladins au château. Ils réussissent à troubler la belle ordonnance du banquet mais refusent de répandre le malheur. Furieux, le diable s'emmêle les flammes et intervient en personne.

Que dire encore sur ce classique des classiques que tout le monde a déjà vu ? Film fantastique par le sujet, les acteurs, le décor, les dialogues, la réalisation. N'a pas pris une ride. Cuny et Arletty ne peuvent en dire autant mais ils les portent aujourd'hui avec une dignité sans pareille. Saluons les artistes.

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

## L'AMOUR EN CAMPAGNE

### SERIE ROSE

Une villa à la campagne de Maurice Fasquel avec Bruno Devoldère et Anne Fontaine.



UNE VILLA A LA CAMPAGNE

L'été russe ne dure qu'un moment mais il est très, très chaud. Pavel Smirnov (Devoldère), jeune peintre au talent prometteur, décide de prendre le frais à la campagne. Laquelle est très proche encore de Moscou en cette année 1885. Il répond à une annonce et loue pour un mois une chambre dans la villa de Mme Veuve Orlova. Loin d'être une babouka borch-samovar-zazoutski, Mme Orlova (Fontaine) se révèle être une jeune et ravissante hôtesse.

Ladite veuve lui en conte de belle, elle se baigne nue tous les après-midi, elle souffre de somnambulisme, son chien... Bref, son séjour ne manquera pas de charme, de piquant, d'aventures.

## FILLES PERDUES

### DEEDE D'ANVERS

Film d'Yves Allégret (1948) avec Simone Signoret, Bernard Blier, Marcel Dalio et Marcello Pagliero.

Dans le port d'Anvers, y a des marins qui boivent et qui reboivent en chœur à la santé des putains d'Amsterdam. Au Big Moon, boîte à matelots tenu par Mr René (Blier), le taulier incontournable du cinéma (français) quatre filles animent la salle. Parmi elles, Dédée (Signoret) la française, est l'objet des attentions de Mr René et de la "protection" musclée de Marco (Dalio). Un soir, Dédée rencontre l'homme de sa vie, le capitaine Francesco (Pagliero) qui trafique dans la contrebande avec Mr René. Bonne pâte Mr René favorise l'idylle et éloigne Marco. Pas dupe ce dernier reviendra se venger.

Simone, à l'époque épouse du réalisateur, éclata littéralement avec ce film qui choqua par la crudité de ses dialogues. Sublime de sensualité et de vulgarité, elle renouait avec la tradition des films réalistes d'avant-guerre (la pêche d'Arletty, la sensualité de Romance, la destinée tragique de Morgan).

Diffusion sur Canal + le vendredi 5 décembre à 21h00.

Film de Maurice Pialat (1985) avec Gérard Depardieu, Sophie Marceau, Richard Anconina, Sandrine Bonnaire et Pascale Rocard.

L'inspecteur Mangin (Depardieu et son 44 magnum) opère dans un commissariat parisien sur les bricoles traditionnelles : drogue, dope, schnouff, neige, cheval, crac, boum, hue. Veuf solitaire, il croit en l'amour malgré l'environnement malsain dans lequel il vit. Ni Lydie (Bonnaire), une pute amie de Lambert, l'avocat, qu'une vieille complicité lie à Mangin, ni Marie (Rocard), la nouvelle commissaire stagiaire ne comble son attente.

Au cours d'une interpellation, il interroge la compagne de Simon, un trafiquant notoire. Noria répond aux questions par des larmes. Peu sensible à cette tactique de façade, Mangin s'éprend d'elle néanmoins. Il imagine avoir trouvé la femme de sa vie. Quel idiot !

Depardieu qui a déjà fait mieux, obtient le prix d'interprétation à Venise. Acteur en pleine maturité il représente la colonne vertébrale du film; autre bonne surprise Richard Anconina qui confirme qu'il a du talent. Seule erreur de distribution : Sophie Marteau que tous s'acharneront à voir en femme fatale. Fatalitas.

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

Enfin un épisode érotique qui mérite son nom, on y voit de la chair, de l'anatomie, les corps s'ébattent complaisamment, sous l'œil voyeur du spectateur. Le tout baignant dans une atmosphère feutrée, genre hamilton, bcbg (beau cul bien) avec des ralentis mais pas de râles entiers. Et puis une chute inattendue, pleine d'humour.

Diffusion le samedi 29 à 23h10 sur FR3. Photo FR3.

### LE PRINCE ETUDIANT

Film d'Ernst Lubitsch (1927) avec Norma Shearer et Ramon Navarro.

Lors de ses études à Heidelberg, la vieille et romantique université allemande, un prince tombe amoureux de la fille de l'aubergiste. Mais les amours de jeunesse n'ont qu'un temps. Lorsque le prince accourt au chevet de son oncle, le duc de Karlsburg, il sent que le bonheur s'échappe.

L'histoire d'un film de Lubitsch est toujours la même, la séduction amoureuse entre deux, trois, quatre, ... individus. "L'important n'est pas de raconter le sujet mais comment ne pas le raconter du tout" (Truffaut in "Lubitsch était un prince"). Perfectionniste fou comme Hitchcock, Lubitsch visualisait le montage d'ors le tournage et ne réalisait que les séquences nécessaires. D'où une touch qui se reconnaît tout le temps et qui ne fonctionne que si le spectateur participe.

Le Prince Etudiant est muet mais n'a rien d'ennuyeux. Peu d'intertitres (moitié moins que la moyenne habituelle), aucun plan inutile, une finesse de directions d'acteurs

remarquable et un mexicain dans un rôle de Germain bon arien.

Diffusion le dimanche 30 novembre à 22h30 sur FR3.

### QU'ELLE ETAIT VERTE MA VALLEE

Film de John Ford (1941) avec Walter Pidgeon, Maureen O'hara, Donald Crisp et Anna Lee.

Huw Morgan évoque ses souvenirs. Au début du siècle, une riante vallée du pays de Galles est éventrée par une mine de charbon. Les Morgan, le père et les quatre fils travaillent tous comme mineurs. La joie et l'harmonie règnent, l'aîné se marie avec la jolie Brownen.

Hélas, des ouvriers sont renvoyés, les payes réduites, la crise se répand. Les ouvriers réagissent par la grève. Le conflit divise la famille Morgan, le père considérant la grève comme illicite. Les fils quittent la maison à l'exception de Huw, 13 ans, et d'Angharad sa sœur, laquelle épouse le jeune et riche Evans qu'elle n'aime pas.

Le frère aîné meurt et Huw le remplace au fond du trou.

Le progrès économique ne va pas sans drames sociaux et sociologiques, les traditions s'effondrant sous la poussée de la modernité. Une idée simple contée à travers la vie d'une famille de travailleurs. Ford, chantre de l'humanisme social, retrouve ici une atmosphère proche des Raisins de la colère. Un peu moins bien quand même.

Diffusion le mardi 2 décembre sur A2 à 20h35.



RENCONTRE DU TROISIEME TYPE

# IKARI WARRIOR d'ELITE pour AMSTRAD



Commando mais pour Amstrad.

Attention, j'ai dit équivalent, pas copie ni adaptation. C'est pas le même degré de pompage. Si c'est pourri, on parle de pompage, mais si le soft est une réussite, on emploie des termes comme hommage, inspiration et toutes ces sortes de choses. C'est donc un jeu inspiré de Commando et surtout du célèbre

jeu d'arcade. C'est pas clair, je reprends : inspiré du jeu d'arcade de salle d'arcade où on joue dedans en mettant des sous dans la fente prévue à cet effet. Vous courez en zigzaguant pour échapper au feu soutenu de l'ennemi et, comme vous disposez d'une mitrailleuse et d'une provision de grenades, vous en profitez pour détruire la base militaire. C'est un peu normal, vous êtes là pour ça. Dès la présentation, on voit immédiatement que les mecs qui ont programmé ce soft ont bidouillé un maximum pour rendre l'ensemble agréable. Pendant le chargement (disque ou cassette), un joli dessin de présentation apparaît. Appuyez sur feu. Oh, que c'est balaise : la page de présentation se contracte et semble disparaître vers

le fond de l'écran. Apparaît alors un menu qui permet de choisir (ben oui, un menu !), le nombre de joueurs. Fire ! Le menu scrolle vers la gauche d'une façon impeccable, et c'est parti ! Le décor est super mignon et son scrolling nickel lui aussi, quant à l'animation des "sprites", elle est parfaite. J'ai mis des guillemets car tout le monde sait qu'il n'y a pas de sprites sur Amstrad. Il faut tout programmer. Enfin bref, qu'il s'agisse de sprites ou de gnos, ça ne bave pas, ça ne tremblote pas, ça ne sautille pas. C'est de la belle ouvrage. Certes, les bruitages sont un peu nuls pour un Commodoriste mais sans plus. On a déjà entendu des trucs autrement plus ratés sur Amstrad. Et un bon soft, un. Hop !

AMSTRAD	Win or Die
L. ROUX	page 5
AMSTRAD	Shogun
Y. ANDRAUD	page 7
APPLE	James le Barbare
D. POGGIO	page 3
ATARI	Labyrinthe 3D
Stéphane BUTEL	page 4
CANON X07	Desass.
Emmanuel de LAPPARENT	page 6
CBM 64	Burgly
Christophe MARIEZ	page 8
EXL 100	L'Antre
Vincent BAUCHET	page 9
MSX	Whipping Boy
S. ROYER	page 28
ORIC	Olive & Popeye
J. D. DUMAS	page 29
SPECTRUM	Milktruck
E. CELLARD	page 10
TI 99/4A (be)	Pilot Chass
E. LORFEVRE	page 30
THOMSON MOS	Le Lotus Bleu
J. JOVELIN	page 31
VIC 20	Le Vase d'or
Philippe SILLON	page 5
ZX 81	Lancelot
Pascal DELALANDE	page 4

Je passerai rapidement sur l'idéologie nauséabonde qui émane de ce soft : de vilains révolutionnaires du continent proto-américain post-hispanique (l'Amérique du Sud, s'pas) ont enlevé le général des forces armées d'un pays que je ne nommerai pas. Je peux juste vous dire que c'est un pays qui

n'a rien à faire là-bas et dont le président est un ancien acteur. No comment. Ceci n'est qu'un jeu, et un bon même. C'est même un jeu d'arcade. Vous dirigez à l'aide du joystick un personnage casqué, botté et armé. Un soldat, quoi. Et, euh, inutile de tourner autour du pot, il s'agit là de l'équivalent de



# LA BOUTIQUE A.M.I.E



Prix d'A.M.I.E.

## COMMODORE

UNITES CENTRALES	
C-64	1800
C64N	1990
C128	2990
C128D	5490
EXTENSION 512 K.	N.C.

LECTEURS	
K7 1530	350
DISK 1541	1800
DISK 1571	2790

PÉRIPHÉRIQUES	
A - GRAPHIQUES	
KOALAPAD	1300
CRAYON OPTIQUE	410
SOURIS DATEX C64	640
SOURIS C128	550
GRAPHISCOPE II	990

B - AUDIO	
SOUND EXPANDER	1200
SOUND SAMPLER	850
CLAVIER EXPANDER	925
VOICE MASTER	849
SYNTHTE TECHNI MUSIC	640

C - VIDEO	
DIGITALISEUR CICI	1490
INTERFACE PAL RVB	450

D - TÉLÉMATIQUE	
MODEM DTL 2100	2990
MODEM DTL +	1990
EMULATEUR MINITEL	390

MONITEUR	
COULEUR 1801	2090
COULEUR 1901	3100
MONOCHROME AVEC SON	1100
COULEUR THOMSON HR	2890

INTERFACES	
GWIZ	990
RS232	650
BI PRINTER	490
BUSCARD II	1590

CARTOUCHES	
POWER CARTRIDGE	490
GAME KILLER	150
FREEZE FRAME MKIII	590

LIBRAIRIE TOUTS LIVRES	
MICRO APPLICATION	PSI
CEDEC NATHAN	SYBEX

MANETTES	
QUICKSHOT I	60

QUICKSHOT II	70
QUICKSHOT II +	145
QUICKSHOT II TURBO	155
KONIX	130
PRO 5000	170

## AMIGA

UNITES CENTRALES	
A1000 + EXT 256 KO	9990

LECTEURS	
A 1010 5 1/4	2950
A 1020 3 1/2	2260
DISQUE DUR 20 Mo	7590
SIDECAR (EXTENSION)	7590

EXTENSION MEMOIRE	
AX 2000 COMPSEC 2Mo	8450

MONITEURS	
COULEUR 1081	4900
COULEUR HR ENTRELACE	1990
MONOCHROME HR	1990

PÉRIPHÉRIQUES	
A - GRAPHIQUES	
DIGITALITEUR DIGI VIEW	2990
CAMERA VIDEO IKGAMI	3350
OBJETIF + ZOOM	4450
STATIF ROHEN 2 REPELCT	1839
TABLETTE PENMOUSE +	3900
TABLE A DIGITALISER :	
KURTA KUS500 A4	9160
KURTA KUS900 A3	11730
TABLE TRACANTE ANGLAIS	.....

B - AUDIO	
DIGITALISEUR DE SON	2300
INTERFACE MIDI	.....

C - TÉLÉMATIQUE	
MODEM TECMAR 2400	.....

LIBRAIRIE	
AMIGADOS MANUAL	350
ROM KERNAL LIB	539
ROM KERNAL EXE	350

LOGICIELS	
A-GRAPHIQUES	
AEGIS ANIMATOR	1435
AEGIS IMAGE	869
AEGIS DRAW	1995
DELUXE PAINT	1150
DELUXE PRINT	1150
DELUXE VIDEO	1150

B - SONS	
MUSIC STUDIO	539
INSTANT MUSIC	.....

C-BUREAUTIQUE	
ANALYSE	990
GIZMOZ	670
MI AMIGA FILE	1069
SUPERBASE ANGLAIS	.....
TEXTCRAFT +	.....
VIP (LOTUS123)	1879

D - COMMUNICATION	
ONLINE	789
MAXICOM	.....

E - LANGAGE	
LATTICE C COMPILER	1300
AMIGA PASCAL	990
AMIGA LISP	1780

JEUX	
ADVENTURE CONSTRUCTION	.....
ARCHON	390
ARCHON II	.....
ARCTIFOX	390
BORROWED TIME	.....
BRATACAS	390
CHESSMASTER	.....
HALLEY PROJECT	390
KING QUEST II	439
LEADER BOARD	.....
ONE AND ONE	.....
RACTER	.....
ROGUE	390
MARBLE MADNESS	330
SEVEN CITIES GOLD	.....
SKYFOX	.....

CONSOMMABLES	
DISKS 3 1/2 MD2DD	35
K7 VIERGES C20 PAR 10	60
DISKS SF DD 5 1/4 PAR 10	70

IMPRIMANTES	
MPS 801	1300
MPS100	3250
HUSH 80	950

OKIMATE INTERFACE	
COMMODORE	2990
CITIZEN 120D	2990
CANON PJ1080A	8995

ACCESSOIRES	
BTE RANGEMENTS 100D, 5 1/4	139
BTE RANGEMENTS 50D, 3 1/2	139
HOUSSE C64	70
HOUSSE C128	80
HOUSSE 1541	70
CAPOT C64	100
CAPOT C128	120
COMBOX C64 + 1541	390
COMBOX C128 + 2x1571	490
PINCE A DISKS	60



## SERVICE APRES-VENTE

FINI LES INTERMÉDIAIRES  
A.M.I.E. DEPANNE VOS MICRO

Prix fixes : Forfait ou sur devis  
Délais réduits : 8 jours  
Qualité assurée : Chaque réparation est garantie 1 mois

## PACK ETUDIANT

AMIGA + ROM KERNAL LIB + ROM KERAL  
EXEC + AMIGA DOS ..... 12.490

## PACK LUDIQUE

AMIGA + JEU n°1 + JEU n°2 +  
JEU n°3 ..... 12.490

EXCLUSIVITÉ DE  
L'IMPRIMANTE OKIMATE  
INTERFACÉE CBM.

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

NOM	TÉL	PRIX
ADRESSE		
RÉFÉRENCES		
CATALOGUE SOFT : <input type="checkbox"/>		
Participation aux frais d'envoi : <input type="checkbox"/>		
Règlement : je joins <input type="checkbox"/> cheque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> mandat-lettre		

**PROMOTIONS**  
C64 + 1541 + 1801 ..... 5100  
CADEAU : 1 manette + 2 jeux disk  
C128D + 1901 ..... 8490  
CADEAU : 1 manette + 2 jeux disk