HEBDOGICIEL

N° 164 12F.
5 décembre 1986
Belgique : 90 FB - Luxembourg : 88 Frs - Suisse : 4 FS.
M-1815-164-12 F. ISSN-0760-6125.

ATARI SHOW

ENCORE

TELOCHE
UN METIER DE SEIGNEUR, c'est saignant sur TF1. *Page 35.*

CINOCHE
La potion magique traverse la Manche dans "Asterix chez les Bretons" *Page 2.*

MUSIQUE
Hey man ! Kool funk ! Le Gang débarque !. *Page 23.*

INFO BD
Milou vient de mourir d'une crise cardiaque : le dernier Goossens est sorti !. *Page 21.*

CONCOURS PERMANENT
2 bâtons et un voyage en Californie avec bobonne ? Facile ! *Page 25.*

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 25.*

FORMATION ASSEMBLEUR
Les amateurs éclairés vous attendent *page 33.*

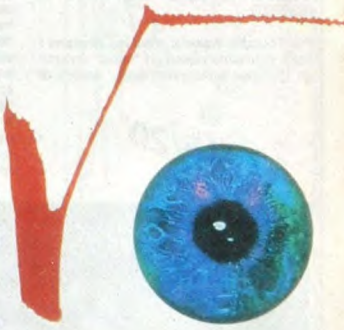
C'EST NOUVEAU,
ÇA VIENT DE SORTIR
L'actualité de la micro-informatique.
Voir pages 11.12.13.

Ben oui, je sais, encore un salon Atari. Toujours Atari, ben oui. Y a plus vraiment le choix, non ? C'est soit eux, soit Amstrad, soit les compatibles PC. Alors c'est une semaine chacun, à tour de rôle.

Voir page 14

SON ET LUMIERE

Imagina, sixième Forum International des Nouvelles Images, se tiendra à Monte-Carlo les 4, 5 et 6 février 1987. Quelle manifestation pouvait le mieux introduire une nouvelle rubrique sur les images de synthèse ? Je vous le demande. Peut-être une rubrique sur la culture des choux-fleurs en Asie du sud-est. Ou alors une rubrique sur l'accouplement des enclumes au retour du printemps. Ou une rubrique sur les trucs qu'utilisent certains rédacteurs peu honnêtes pour remplir du papier. Ben non : le mieux, c'est ce qui est en 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 TO7, TO7/70 ET MO5 •

PROMOS DE COURSE AU CLUB
Voir page 17

CINOCHE !

LALANNE CONNECTION

Ils étaient trois frères et partirent de Marseille dans les années 70. Les deux premiers réussirent dans la musique, Jean-Félix et surtout Francis Lalanne. Le troisième opta pour le cinoche et prit le nom de leur mère : Manzor ! En 1985, Alain Delon craquait pour le premier scénario de Manzor (qui croupissait depuis deux ans aux USA) et décidait de jouer et de produire **Le passage** (sortie mercredi). Manzor réalise, Jean-Félix écrit la musique et Francis coproduit. Critique la semaine prochaine.

Jacq

LE MAL D'AIMER

de Giorgio TREVES

10/20

avec Robin RENUCCI (Robert), Isabelle PASCO (Marie Blanche), Carole BOUQUET (Eleonore), Piera DEGLI ESPOSITO (Thérèse), Erland JOSEPHSON (le père de Robert) et Andrzej SEWERYN (le colporteur)

Ahhhh, c'est beau comme un reportage de Léon Zitrone en direct de l'abbaye de Westminster : rien de manque. Ni les notations habiles pour situer le cadre historique (la lutte au XIIe siècle entre les lumières de le Renaissance et les turpitudes de l'Inquisition), ni le ton "journalistique" (la syphillis dans tous ses états), ni le romantisme BCBG (la pure Marie Blanche sauvée par le ténébreux Robert), ni l'ambiance glauque et poisseuse (les ulcères des lépreux comme si vous y étiez). La totale en somme !

Tout ça greffé sur un décor démoniaque : Saint-Clément, une léproserie perdue en pleine cambrousse, dirigée de main de maître par Robert Briand, jeune médecin bourré de certitudes...et de méthodes abruptes. Un jour, une charrette de syphilitiques (le Sida d'alors) amène avec elle une belle et jeune innocente, Marie Blanche, insolente de beauté et de rébellion. Gros problème, rien ne prouve qu'elle soit réellement atteinte. Robert va tout faire pour la sortir de ce ghetto, découvrant à la fois l'amour et le doute, ne sachant plus à quel saint (sein ?) se vouer. Vaste programme !

Le pari n'était pas simple d'oser à la fois la vraisemblance historique et la violence des passions. Giorgio Treves rêvait d'une montée en puissance des élans du soigneur pour sa condamnée, sur fond de chronique médicale médéviale. Alors, à force d'aller piano (et sano), de nous jouer le crescendo pathétique en levant le pied pour pas déraper, la sauce a bien du mal à prendre. Tout est retenu, propret, didactique à mort...Une prudence qui contamine même les acteurs, Renucci et Carole Bouquet sont étonnamment ternes. Isabelle Pasco nous refait le plan d'"Ave Maria". A quand la béatification à l'ancienneté ?

LE SIXIEME JOUR

de Youssef CHAHINE

avec DALIDA (Saddika), Mohsen MOHIEDDINE (Okka), Maher IBRAHIM (Hassan, l'enfant), CHEWIKAR (Zeinat) et Youssef Chahine (Rafahi, le directeur du cinéma)

Gare à l'imposture ! On a beau hurler sur les toits que le seul intérêt du "Sixième jour" serait le retour de Dalida au cinéma (elle n'avait plus tourné depuis quelques errements égyptiens des années 1953-55), ça n'est pas vrai. Ça serait même tout le contraire. Non pas que je sois jaloux d'habiter un minuscule deux-pièces à 20 mètres de la somptueuse villa montmartroise de Dalida, non pas qu'elle joue mal, mais parce qu'elle est d'abord utilisée par Chahine comme symbole, comme monolithe incontournable et incassable, comme objet de culte, d'adoration des foules. La star dans toute sa splendeur, son immobilisme : elle n'est pas là pour émouvoir, elle est *là* tout simplement.

Pour le reste, **Le sixième jour** est d'abord un hymne à l'amour. L'amour de Chahine pour Dalida certes (c'est d'ailleurs Chahine lui-même qui joue le vieil amoureux de Saddika), mais surtout sa nostalgie pour le grand mélo populaire (ou populiste ?) à l'égyptienne, pour la comédie sentimentale à l'américaine, en clair, pour tout ce qui a fait l'histoire du kitsch au cinoche. Un film sur la corde raide, un de plus. Ou comment rendre hommage au "mélo", à ces bons gros films bourrés d'immenses sentiments niagaresques sans tomber, à son tour, dans le look "Nous Deux" ou "Intimité".

Alors Chahine joue maladroitement (mais comment faire autrement ?) et gentiment de son histoire tragique, en alternant les moments réalistes (les malades qui dégueulent, le suicide du mari) et les divagations surréalistes (la descente du Nil, les scènes de rues). Et pour se dédouaner des reproches qu'on pourrait adresser à ce cocktail délicat, il introduit son joker : le fou. Çui qui chante, danse, tourne la tête aux veuves et aux orphelins et traîne un cœur gros comme ça derrière ses grimaces à la noix. Ce bouffon est interprété par

11/20

Mohsen Mohieddine, l'acteur fétiche de Chahine. Un acteur immense, fabuleux, une tornade qui maintient, par son seul génie, le cap du vaisseau -vaguement- fantoche de Chahine. Très, très fort...

VITE FAIT, BIEN FAIT

MEMOIRES DU TEXAS de Peter MASTERSON. **14/20.** Mrs. Watt s'emmerde à crever chez son fils Ludie, victime silencieuse de la tyrannie de Jessie May. N'écoutant que l'appel de sa terre natale, elle s'évade, échappe à la surveillance des jeunots (qui tiennent essentiellement à la retraite de la vieille) et saute dans le premier bus pour Bountiful. Bountiful, doux pays de son enfance, de sa vie, là où s'écroulent les ruines de sa ferme. Elle part pour toucher sa terre une dernière fois, pour trouver quelques dernières forces avant de s'éteindre. Mais Ludie et Jessie May sont bien décidés à la rattraper avant Bountiful...

Le rôle de Mrs. Watt aura permis à Géraldine Page de décrocher, enfin, son Oscar (au bout de huit nominations !). Une belle récompense certes, mais son premier cadeau aura été le film lui-même : tout entier taillé pour elle, pour sa voix éraillée, ses yeux humides, son énergie à rallier Bountiful *à temps*... Elle est parfaite de bout en bout, et on se régale de tant d'amour au service d'un rôle. Reste que le film n'a pas vraiment réussi à se démarquer de la pièce dont il est tiré. La réalisation est on ne peut plus plate, figée, respectueuse. Du théâtre filmé dans toute sa splendeur.

LA LEGENDE DE LA FORTERESSE DE SOURAM de Serguei PARADJANOV. **? ? ? ?** Paradjanov est un cinéaste russe adulé dans tous les ciné-clubs du monde... sauf chez lui, où il passe le plus clair de ses loisirs en "camp de travail de redressement". Son dernier film, mythique, "Sayat Nova" date de 1969, juste pour donner une idée des galères du monsieur ! Alors voilà, on se dit qu'il va falloir s'extasier...et renoncer à comprendre, parce que ça se voudrait plutôt "grand flash halluciné". Une vingtaine... rbzz... vingtaine de séquences autour d'une vieille légende... rrrrrrbzzz... géorgienne qui voudrait qu'un jeune gar... ronbzzz-ronbzz...çon aurait été emmuré vivant dans une fort... fort... forteresse pour qu'elle arrête de..... s'écrouler..... (un peu comme votre critique chéri qui vient de s'assoupir profondément au bout de dix minutes de film et qui s'abstiendra donc de tout commentaire à son égard. Rideau)

VITE FAIT, BIEN FAIT

CAPTIVE de Paul MAYERSBERG. **10/20.** Le syndrome de Stockholm, ça vous interpelle quelque part ? Pour information, c'est le phénomène mystérieux qui fait qu'une personne kidnappée sympathise avec ses ravisseurs durant sa séquestration. On se souvient de la célèbre Patricia Hearst, fille de milliardaire, qui participera à de nombreux hold-up en compagnie de ses (ex ?) ravisseurs. Paul Mayersberg explore ces doux mécanismes de l'identification de la victime à ses agresseurs. Son explication : on est d'autant plus malléable qu'on a eu une enfance malheureuse. Un peu court, mais efficace. Un peu comme tout le film d'ailleurs. **Captive** malgré son traitement un peu creux (les acteurs ont l'air absents de bout en bout) parvient à nous captiver grâce à un savant cocktail : un doigt de sado-masochisme (bonjour l'affiche démago !), un rien de ralentis oniriques, un zeste de casting international alléchant. Distrayant.

ASTERIX CHEZ LES BRETONS

de Pino VAN LAMSWEERDE

Adaptation de Pierre TCHERNIA, d'après l'album de GOSCINNY et UDERZO

Par Toutatis, **Astérix chez les Bretons !** est le deuxième volet d'un "sérial" entamé en 1985 par la Gaumont avec "Astérix et la suprise de César". Mais sous cette apparence bonhomme se cachent bien des bouleversements. Exit notamment les frangins Brizzi, réalisateurs de l'épisode de l'an dernier, leur produit n'ayant convaincu personne ("Dommage que l'histoire manque de ryhtme et que les décors soient approximatifs", écrivais-je le 13 décembre 85), surtout pas le public qui avait réservé à "La surprise de César" un accueil tiédasse. Et, pas cons à la Gaumont, ils ont su se remettre en cause et engager un drôle de zigoto, le sieur Pino Van Lansweerde (déjà avec un nom pareil, hein...), l'un des rois du story-board made in USA (le story-board étant la maquette d'un film, dessiné plan par plan).

15/20

Pas mauvais comme choix, d'apporter au dessin animé "gaulois", une pêche, un tempo d'enfer, sorti tout droit du monde de la pub et des clips. Comprendre enfin, comme le savent si bien les studios Disney, que "la magie" des images animées réside dans la qualité plus que dans le mythe. Même le nom d'Astérix ne fera jamais bouger les foules, fussent-elles enfantines, si le produit n'est pas bon... Deuxième point non négligeable : le scénario tient ici mieux la route que l'an dernier. Drôle pour les enfants *et* pour les grands. Enfin des gags à double lecture qui me sont si chers : Obélix pleurant après ses sangliers abandonéééééés (pour les petits) et, en même temps, un plan bien senti sur la bouffe british (pour les parents). Hilarant aux deux niveaux. Avec une mention spéciale (merci Goscinny) à la satire délirante sur les habitudes de vie et de langage des grands-bretons (le cricket, le five o'clock, le flegme, la bière tiède, la sauce à la menthe, etc.) ! Evidemment, ça vise encore trop bêtement le "tout-public", au risque de s'enliser dans le gnan-gnan et la tarte à la crème, mais bien moins qu'avant.

A part ça, rien de neuf sous le soleil armoricain : les romains sont toujours fous, le barde ligoté, le poisson pas frais, les sangliers en sursis et les pirates coulés à plusieurs reprises par Astérix et Obélix. Jusqu'à se saborder directement pour éviter une humiliation de trop. On attend déjà la suite pour Noël 87. C'est ce qu'on appelle prendre de bonnes habitudes !

PURITAINE

de Jacques DOILLON

08/20

avec Michel PICCOLI (Pierre), Sabine AZEMA (Ariane), Sandrine BONNAIRE (Manon), Laurent MALET (François) et Corinne -chouchou- DACLA (l'oreille de Manon)

Manon, fille de Pierre, metteur en scène au théâtre, est de retour après un an d'absence. Elle revient et elle s'annonce : "Serai au théâtre dimanche soir. Pardon possible". A 18 ans, elle est puritaine, la pauvre petite et craint d'afficher ses sentiments dans des retrouvailles à la Pagnol. Au théâtre, ça sera mieux, elle pourra rôder autour de son père, se cacher dans les décors, "jouer" son retour pour faire passer la pilule tout en douceur.

En face, Pierre a peur. Une trouille invraisemblable de revoir sa fille prodigue, d'affronter son regard. Alors, pour tromper l'attente, il convoque toute sa troupe pour la répétition d'une pièce qui ne se montera jamais : "Le retour de Manon". Chaque comédienne interprète une partie du corps de Manon (la taille, l'oreille, la main, etc.) pour qu'il puisse tout contrôler à son aise. Mais déjà Manon arrive et rien ne se passe comme prévu. Un méchant bras de fer s'engage entre le père et la fille, arbitré par La Raison, celle qui a provoqué la rencontre, Ariane, la compagne de Pierre.

Les larmes, les cris, le chantage, les déchirements, le silence, tout le catalogue Doillon y passe. Ambiance oppressante et réquisitoires désespérés. Hormis "La vie

de famille" (1984) et quelques ratages dans "La tentation d'Isabelle" (1985), ses films ne tolèrent aucune respiration, aucune pause dans la descente aux enfers. Et pauvre de moi, je ne supporte absolument pas un tel manque d'humour, qui fait perdre toute "humanité" à ce qui est raconté. Doillon persiste dans l'exaspération des sentiments, jetant avec délectation ses (remarquables ici) acteurs dans la fosse aux lions. Moi, "La Puritaine" (comme "La Pirate") me donne de l'urticaire. Inutile de chercher un responsable, c'est bêtement psychosomatique. C'est sûrement dommage, mais que voulez-vous que j'y fasse ?

FRENCHY BILLARD

APPLE

Ce jeu tout en 'feeling' qui, en principe, devrait permettre à certains de picoler moins qu'au bistro, peut provoquer l'effet inverse vu qu'on y joue assis...

Michel CONESA

Mode d'emploi :
Soient les 4 listings suivants :
Listing 1 : programme Basic autostart, chargeant le programme principal à partir de l'adresse $6C00. A sauver par SAVE BILLARD.
Listing 2 : programme principal à sauver par SAVE BILLBAS, débutant donc en $6C00 et appelant les fichiers binaires suivants à entrer sous CALL-151.
Listing 3 : langage machine à sauver par :
BSAVE VM,A$800,L$1548.
Listing 4 : page haute résolution du tableau de jeu en page 1. A sauver par :
BSAVE TAPIS,A$2000,L$2000.
Listing 5 : données hexadécimales utilisées par VM. A sauver par :
BSAVE DONNEES,A$6000,L$800.
Listing 6 : table de forme utilisée par BILLBAS. A sauver par :
BSAVE CHAPES,A$4000,L$766.
3 jeux différents vous sont proposés :
- Billard français : avec la boule désignée, touchez les trois autres.
- 3 bandes : idem, mais en faisant au moins trois bandes avant de toucher la deuxième boule.
- Cazin : avant de jouer votre boule, vous devez choisir parmi huit figures proposées, celle que vous comptez exécuter.
1 bande : tapez une fois la bande avant de toucher la deuxième boule.
2 bandes : idem, mais deux fois la bande.
3 bandes : idem, mais au moins trois fois la bande.
Direct : touchez les deux boules sans toucher la bande au préalable.
Bricole : touchez au moins une fois la bande avant de toucher une des deux boules.
Rouge : touchez la boule rouge (noire à l'écran) avant la blanche.
Libre : faites le point.
Cazin : jouez sur la boule rouge qui doit toucher au moins une bande avant de taper la boule blanche.
Ces huit figures sont toutes à exécuter trois fois. Vous ne pouvez choisir deux fois de suite la même figure.
DEROULEMENT DE LA PARTIE
Mode C : pour cazin uniquement, choisissez la figure que vous comptez exécuter.
Mode D : saisie de la direction que la boule désignée suivra.
Mode E : saisie de l'effet horizontal et vertical à donner à la boule. Indiquez à l'aide du joystick sur la boule grossie, l'endroit où frappera la queue de billard.
Mode P : frappez la boule à l'aide du joystick. La queue de billard, représentée à l'écran, suit les mouvements dudit joystick. Pour que l'effet rétro soit efficace, il faut, comme sur un vrai billard, donner un coup sec. Pour un effet coulé, le geste doit être 'coulé'. Attention, vous risquez la fausse queue en frappant trop fort une boule à laquelle vous comptiez donner beaucoup d'effet.
La sortie de ces différents modes s'effectue par le bouton de tir. En mode P, l'appui sur le bouton renvoie au mode C (pour cazin) ou D.
- Si vous réussissez le point, vous rejouez avec la même boule.
- Si vous échouez, le joueur suivant (ou vous même, pauvre solitaire) joue avec l'autre boule blanche, le programme se chargeant d'indiquer la boule à jouer.
Le nombre de tours de jeu (série) s'affiche en haut de l'écran.

LISTING 1

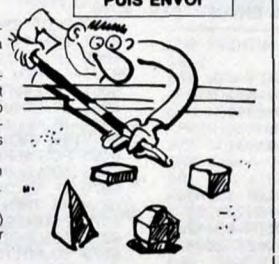
```
 10  POKE 103,1
 20  POKE 104,108
 30  POKE 108 * 256,0
 40  PRINT  CHR$ (4),"RUN BILLBAS"
```

LISTING 2

```
 10  REM          (C)  MICHEL CONES
     A
 15  HGR
 20  TEXT : HOME : GOSUB 20000: DI
M TE%(32): GOSUB 21000
 30  POKE 49232,0: POKE 49234,0: P
OKE 49236,0: POKE 49239,0: SCALE=
1: ROT= 0:AS = 1: HCOLOR= 3: DRAW
46 AT 268,148: DRAW 47 AT 275,148
     : GOSUB 2000
 40  HCOLOR= 0: IF CJ = 3 THEN  GO
SUB 28000: DIM TB(NJ,8): GOSUB 23
     00: GOTO 60
 50  HCOLOR= 0: GOSUB 27000: DIM
     SC(NJ):
 55  FOR JJ = 1 TO NJ: GOSUB 2100
     : GOSUB 2200: NEXT :JJ = 0
 60  REM
 70  FOR T = 250 TO 255: POKE T,0
     : NEXT : CALL 2048
100 C1 = 0
101 JJ = JJ + 1: IF JJ <  > (NJ +
1) THEN 195
105  HCOLOR= 0: GOSUB 2000:JJ =
     1:AS = AS + 1
110  IF CJ = 3 THEN 180
115 I = 0: FOR T = 1 TO NJ: IF S
     C(T) >  = ST THEN I = T
117  NEXT : IF I <  > 0 THEN  HCO
LOR= 3:JJ = I: GOSUB 2000: GOSUB
     2600: END
118  GOTO 192
180  FOR T = 1 TO NJ:U = 0: FOR
     I = 1 TO 8: IF TB(T,I) = 3 TH
EN U = U + 1
185  NEXT : IF U = 8 THEN JJ = T
     : GOTO 2800
190  NEXT
192  HCOLOR= 3: GOSUB 2000
195  HCOLOR= 0: GOSUB 3000: HCOLO
R= 3: GOSUB 2600
200  IF CJ < 3 THEN 300
202  HCOLOR= 0: GOSUB 2900
205  HCOLOR= 3: DRAW 41 AT 268,4
     4
207  HCOLOR= 3: DRAW 33 AT 34,16
     9
210 I = 1:J = 1
215  IF  PDL (0) < 20 THEN I = I
     - 1: IF I < 1 THEN I = 8
220  IF  PDL (0) > 220 THEN I =
     I + 1: IF I > 8 THEN I = 1
227  IF I = J THEN 245
230  HCOLOR= 3:A = I * 24: DRAW
     I + 32 AT (10 + A),169
240  HCOLOR= 0:A = J * 24: DRAW
     J + 32 AT (10 + A),169
245 J = I: IF  PEEK (49249) <  =
127 THEN 215
250 CC = J: IF TB(JJ,J) = 3 THEN
215
251  IF C1 = 0 THEN 254
252  IF CC = C1 THEN 215
254  HCOLOR= 0
255  DRAW 41 AT 268,44
300  HCOLOR= 3: DRAW 42 AT 268,4
     4
305  IF  PEEK (49249) > 127 THEN
305
310  CALL 2054:DD =  PEEK (772)
315  HCOLOR= 0: DRAW 42 AT 268,4
     4
317  HCOLOR= 3: DRAW 43 AT 268,4
     4
320  GOSUB 2500: HCOLOR= 0: DRAW
43 AT 268,44
330  HCOLOR= 3: DRAW 44 AT 268,4
     4: CALL 2057
340  GOSUB 2400: IF F = 0 THEN  H
COLOR= 0: DRAW 44 AT 268,44: DRAW
CC + 32 AT ((CC * 24) + 10),169: G
OTO 195
350  POKE 250,F
365  FOR T = 252 TO 255: POKE T,
     0: NEXT
370  CALL 2051
375  SCALE= 1: ROT= 0
377  HCOLOR= 3: GOSUB 2900
380  HCOLOR= 0: DRAW 44 AT 268,4
     4
400 PT =  PEEK (783):J = 815: GOS
UB 2402
405 A = 0
410  IF CJ = 3 THEN 600
415  IF CJ = 2 THEN 500
420  GOSUB 3100: IF B = 1 THEN 5
     70
425  GOTO 550
500  GOSUB 3100: IF W < 3 THEN 5
     50
510  IF B = 1 THEN 570
550  GOSUB 3300: HCOLOR= 0: GOSUB
2600: GOTO 100
570  HCOLOR= 3: GOSUB 2100:SC(JJ
     ) = SC(JJ) + 1: HCOLOR= 0: GO
SUB 2100: GOTO 195
600  IF CC > 3 THEN 650
601 A = 1
610  GOSUB 3100
615  IF B = 0 THEN 850
620  IF CC = 3 AND W >  = 3 THEN
800
630  IF CC = W THEN 800
640  GOTO 850
650  IF CC > 4 THEN 670
651 A = 0: FOR T = 1 TO PT: IF T
     E%(T) = 3 THEN A = T:T = PT
652  NEXT : IF A <  > 0 THEN 715

660  GOTO 850
670  IF CC > 5 THEN 690
671 A = 0: FOR T = 1 TO PT: IF T
     E%(T) = 1 THEN A = T:T = PT
672  NEXT
675  IF A <  > 0 THEN 715
680  GOTO 850
690  IF CC > 6 THEN 710
691 A = 0: FOR T = 1 TO PT: IF T
     E%(T) = 2 OR TE%(T) = 3 THEN
A = T:T = PT
692  NEXT : IF A = 0 THEN 850
693  IF TE%(A) = 3 THEN 700
694 A = A + 1: IF TE%(A) = 3 THEN
800
695  IF TE%(A) = 1 THEN 850
696  IF A >  = PT THEN 850
697  GOTO 694
700 A = A + 1: IF TE%(A) = 2 THEN
800
701  IF TE%(A) = 1 THEN 850
703  IF A >  = PT THEN 850
704  GOTO 700
705  GOTO 850
710  IF CC > 7 THEN 750
711 A = 1
715  GOSUB 3100
720  IF B = 0 THEN 850
730  GOTO 800
750 V = 0
755  FOR T = 1 TO PT: IF TE%(T) =
3 THEN A = T:T = PT
760  NEXT
765  FOR T = A TO PT: IF TE%(T) =
4 THEN A = T:T = PT
770  NEXT
775  FOR T = A TO PT: IF TE%(T) =
5 THEN V = 1:T = PT
780  NEXT : IF V = 0 THEN 850
800 TB(JJ,CC) = TB(JJ,CC) + 1
801  FOR T = 1 TO 10: HCOLOR= 3:
     DRAW CC + 32 AT ((CC * 24) +
10),169: HCOLOR= 3: DRAW CC + 32
     AT ((CC * 24) + 10),169: NEX
T
802  HCOLOR= 0: DRAW CC + 32 AT
     ((CC * 24) + 10),169
803 C1 = CC: GOTO 195
850  GOSUB 3300: HCOLOR= 0: GOSUB
2600
855  HCOLOR= 0: DRAW CC + 32 AT
     ((CC * 24) + 10),169: GOTO 1
     00
2000 A$ =  STR$ (AS)
2010  IF  LEN (A$) < 2 THEN A$ =
"0" + A$
2015  IF  LEN (A$) < 3 THEN A$ =
"0" + A$
2020  FOR T = 1 TO 3
2030 I =  VAL ( MID$ (A$,T,1))
2035  DRAW (13 + I) AT (253 + (T
     * 6)),14
2040  NEXT : RETURN
2100 A$ =  STR$ (SC(JJ)): IF  LEN
(A$) < 2 THEN A$ = "0" + A$
2110  IF  LEN (A$) < 3 THEN A$ =
"0" + A$
2115  FOR T = 1 TO 3
2120 I =  VAL ( MID$ (A$,T,1)):U
     = JJ - 1:U = U * 48
2130  DRAW (23 + I) AT (18 + U +

(T * 14)),182
2140  NEXT : RETURN
2200  DRAW JJ AT (1 + (48 * JJ))
     ,169
2210  RETURN
2300 I = 33
2301  FOR T = 34 TO 202 STEP 24:

2302  DRAW I AT T,169:I = I + 1:
     NEXT
2310  RETURN
2400 J = 816:PT =  PEEK (J)
2402 I = 0: IF PT > 32 THEN PT =
32
2403  IF PT = 0 THEN F = 0: RETUR
N
2410  FOR T = 1 TO PT:TE%(T) =  P
EEK (J + T)
2412  IF TE%(T) > 112 THEN TE%(T
     ) = TE%(T - 1)
2413 I = I + TE%(T): NEXT
2440 F =  INT (I / PT): IF F = 0
     THEN  RETURN
2441 J = (F / PT) + 2
2444 F = F + J: IF F > 32 THEN F
     = 32
2446  IF J = 815 THEN  RETURN
2448  IF F = 0 THEN  RETURN
2450  IF F < PT THEN 2470
2452  IF EV <  = 0 THEN 2470
2456 J =  INT (PT / 2): IF J = 0
     THEN J = 1
2457 I =  INT (F / J): IF I > 5 T
HEN I = 5
2458  GOTO 2475
2470  REM
2471 I = PT / F:I = I * 5
2475  IF I < 1 THEN I = 1
2476 EV = EV * I: IF EV <  - 47 T
HEN EV =  - 47
2477  IF EV > 47 THEN EV = 47
2478  IF F < 26 THEN 2483
2479  IF EV <  - 12 OR EV > 44 TH
EN 2490
2480 T =  PEEK (806): IF T > 128
     THEN T = T - 256
2482  IF T <  - 15 OR T > 14 THEN
2490
2483  IF EV < 0 THEN  POKE 808,(
     256 + EV): RETURN
2484  POKE 808,EV: RETURN
2490  HCOLOR= 0: DRAW 46 AT 268,
     148: DRAW 47 AT 275,148
2492  FOR T = 1 TO 5: HCOLOR= 3:
     DRAW 45 AT 268,148: FOR I =
1 TO 300: NEXT : HCOLOR= 0: DRAW
     45 AT 268,148: NEXT
2493  HCOLOR= 3: DRAW 46 AT 268,
     148: DRAW 47 AT 275,148
2494  HCOLOR= 0: DRAW 44 AT 268,
     44: POP
2496  IF CJ = 3 THEN 850
2498  GOTO 550
2500 U = 0:V = 0: IF  PEEK (4924
     9) > 127 THEN 2500
2501  HCOLOR= 0: DRAW 9 AT 251,1
     75
2510 X =  PDL (0):Y =  PDL (1)
2515  IF X > 200 THEN A =  + 1: G
OTO 2530
2520  IF X < 50 THEN A =  - 1: GO
TO 2530
2525 A = 0
2530  IF Y < 50 THEN B =  - 1: GO
TO 2550
2535  IF Y > 200 THEN B = 1: GOTO
2550
2540 B = 0
2550 T = U + A:I = V + B
2555  IF  ABS (T) >  = 10 THEN 2
     570
2560  IF  ABS (I) >  = 10 THEN 2
     570
2562  IF  ABS (I) +  ABS (T) >  =
13 THEN 2570
2564  XDRAW 9 AT (251 + U),(175 +
V): DRAW 9 AT (T + 251),(175 + I
     )
2566 U = T:V = I
2570  REM
2573  IF  PEEK (49249) > 127 THEN
2580
2575  GOTO 2510
2580 I =  - U:I =  INT (I * 1.8)
     : IF I < 0 THEN  POKE 806,(2
     56 + I): GOTO 2582
2581  POKE 806,I
2582 EV = V
2584  XDRAW 9 AT (251 + U),(175 +
V)
2590  RETURN
2600  DRAW JJ + 4 AT 8,175: RETUR
N
2800  FOR JJ = 1 TO NJ: HCOLOR=
     3: GOSUB 2600: HCOLOR= 0: GOS
UB 2900:
2810  FOR T = 1 TO 1000: NEXT
2820  HCOLOR= 0: GOSUB 2600: HCOL
OR= 3: GOSUB 2900
2830  NEXT
2840  GOTO 2800
2900 I = 0
2905  FOR T = 37 TO 205 STEP 24:
     I = I + 1
2907 J = (TB(JJ,I)): IF J = 0 THE
N 2920
2910  DRAW 9 + J AT T,184
2920  NEXT : RETURN
3000 X =  PEEK (800):Y =  PEEK (
     801):X = X - 2:Y = Y - 2
3010  FOR T = 1 TO 3: FOR I = 1 T
O 3: HPLOT (X + T),(Y + I): NEXT
     : NEXT
3020  RETURN
3100 W = 0:B = 0:U = 0:V = 0
3110  FOR T = A TO PT: IF TE%(T)
     = 2 THEN U = 1
3120  IF TE%(T) = 3 THEN V = 1
3130  IF U = 1 AND V = 1 THEN T =
PT:B = 1: GOTO 3150
3140  IF TE%(T) = 1 THEN W = W +
1
3150  NEXT : RETURN
3300 A =  PEEK (800):B =  PEEK (
     801): POKE 800, PEEK (802): P
OKE 801, PEEK (803)
3310  POKE 802,A: POKE 803,B
3330  RETURN
20000  PRINT : PRINT : PRINT : PR
INT
20010  PRINT : PRINT : PRINT : PR
INT : PRINT : PRINT :
20020  PRINT "              FRENCHY
     BILLARD"
20030  PRINT : RETURN
21000 D$ =  CHR$ (4)
21010  PRINT D$,"BLOAD DONNEES"
21020  PRINT D$,"BLOAD VM": PRINT
: PRINT
21030  PRINT D$,"BLOAD TAPIS"
21035 : PRINT : PRINT
21040  PRINT D$,"BLOAD CHAPES": P
OKE 232,0: POKE 233,64
21050  HOME : PRINT : PRINT " CH
     OIX DU JEU :": PRINT " -----
     ---------": PRINT : PRINT : P
RINT "     -1- BILLARD FRANCAIS"
21060  PRINT "     -2- TROIS BAN
     DES": PRINT "     -3- CAZIN"
     : PRINT : PRINT "
     VOTRE REPONSE ?.....";
21070  GET A$:CJ =  VAL (A$): IF
CJ < 1 OR CJ > 3 THEN 21050
```

Suite page 9

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG PUIS ENVOI



EDITORIAL

Oui, *EDITORIAL*, pas *édito* comme d'habitude. Cette semaine, je fais dans le sérieux et dans le protocolaire, l'heure n'étant plus aux plaisanteries mal placées. Les "papiers" deviennent des articles, le "canard" un journal et l'édito se voit affubler du suffixe "rial", plus en rapport avec la gravité de ce que j'ai à vous annoncer. Car, contrairement aux semaines précédentes, j'ai une nouvelle très importante à vous délivrer. Une exclusivité, un "scoop" en quelque sorte, pas de banalités du style "Amstrad baisse ses prix", "Décembre : janvier approche à grands pas" ou encore "Untel se meurt, untel est mort". Non, cette semaine, du serieux, du jamais vu dans l'HHHHebdo, pardon dans Hebdogiciel.
Donc, une très très grande nouvelle : c'est l'histoire d'une marque qui... Ah, ben, merde, j'me rappelle plus ce que je voulais vous dire. Attendez la semaine prochaine, ça va me revenir.

Gérard Ceccaldi.

CARALI

OLIVE & POPEYE

ORIC

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

J.D DUMAS

SUITE DU N°163

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG PUIS ENVOI

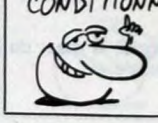
```
 5105 RETURN
 5190 :
 5191 '+--------------------+
 5192 '!*******************!
 5193 '!* CIBLES SUPLEMENT  !
 5194 '!*******************!
 5195 '+--------------------+
 5196 :
 5200 PLOT 20+AT,3,CB: PLOT 19+AT,
3,G:PLOT 21+AT,3,F:G(20+AT,3)=200
 5201 PLOT 20+AT,25,CB:PLOT 19+AT,
25,G:PLOT 21+AT,25,F:G(20+AT,25)=2
00
 5202 PLOT 37+AT,14,CB:PLOT 36+AT,
14,G: G(37+AT,14)=200
 5203 CI=CI+3
 5210 RETURN
 5290 :
 5291 '+--------------------+
 5292 '!*******************!
 5293 '!* EDITION 1ERE LIGNE!
 5294 '!*******************!
 5295 '+--------------------+
 5296 :
 5300 FOR I=1 TO LEN(A$)
 5310 POKE #BB81+I,ASC(MID$(A$,I,1
))
 5320 NEXT
 5350 RETURN
 5980 :
 5981 '+--------------------+
 5982 '!*******************!
 5983 '!* RESULTAT TABLEAU  !
 5984 '!*******************!
 5985 '+--------------------+
 5986 :
 5990 FOR I=1TO5:PAPER C:WAIT5:PAP
ER F0: WAIT 5:NEXT
 5991 FOR I=09 TO 19:PLOT 12+AT,I,
G:PLOT 27+AT,I,C:NEXT
 5996 PLOT13+AT,08, "
"
 5997 PLOT13+AT,09, " eaaaaaaaaaaf
"
 5998 PLOT13+AT,10, " b TABLEAU  b
"
 5999 PLOT13+AT,11, "e9aaaaaaaaaah
f"
 6000 PLOT13+AT,12, "b i BONUS  i
b"
 6001 PLOT13+AT,13, "b 9aaaaaaaah
b"
 6002 PLOT13+AT,14, "b
b"
 6003 PLOT13+AT,15, "bcaaaaaaaaaad
b"
 6004 PLOT13+AT,16, "b i POINTS i
b"
 6005 PLOT13+AT,17, "b 9aaaaaaaah
b"
 6006 PLOT13+AT,18, "b
b"
 6007 PLOT13+AT,19, "9aaaaaaaaaaa
h"
 6008 PLOT13+AT,20, "
"
 6009 :
 6010 TA$=RIGHT$(STR$(TA),LEN(STR$
(TA))-1)
 6011 PLOT 23+AT,10,TA$
 6012 :
 6014 PLOT 25+AT,14,G
 6015 J=1500:IF BO<>#BB82 THENVA=J
/(BO-#BB82)
 6016 FOR I=BO TO #BB82 STEP -1: P
OKE I,32:PLOT 20+AT,14,STR$(BT)
 6017 BT=BT+DI^1.2:BT=INT(BT): SOU
ND 1,J,V : J=J-VA
 6018 PLOT 20+AT,14,F
 6019 PLOT 20+AT,14,C
 6020 NEXT:PLAY0,0,0,0
 6021 BO=INT((BO-#BB82)*(DI^1.2)):
PLOT 20+AT,14,STR$(BO)+" ":PLOT 20
+AT,14,C
 6022 PLOT 14+AT,14,STR$(TA)
 6023 PLOT 14+AT,14,F:PLOT 25+AT,1
8,G:PLOT 17+AT,18,F :ST=0
 6024 FOR I=0 TO TA: ST$=STR$(ST):
ST$=RIGHT$(ST$,LEN(ST$)-1)
 6025 REPEAT:ST$="0"+ST$:UNTIL LEN
(ST$)=6
 6026 PLOT 16+AT,18,C:PLOT 17+AT,1
8,ST$:WAIT5
 6027 PLOT 16+AT,18,F
 6028 ST=ST+BO:MUSIC 1,4,5,0:PLAY1
,0,1,V
 6029 NEXT:WAIT 200:ST=ST-BO
 6048 PLAY 1,0,0,0
 6050 FOR I=SC TO SC+ST STEP 20
 6051 I$=STR$(I): MUSIC 1,6,12,0:P
LAY1,0,1,V
 6052 I$=RIGHT$(I$,LEN(I$)-1)
 6053 REPEAT:I$="0"+I$:UNTIL LEN(I
$)=8
 6054 PLOT 29+AT,1,I$:PLOT 28+AT,1
,4:WAIT5:PLOT 28+AT,1,3:WAIT5
 6055 NEXT SC=SC+ST:PLOT28+AT,1,C
 6056 I$=STR$(SC)
 6057 I$=RIGHT$(I$,LEN(I$)-1)
 6058 REPEAT:I$="0"+I$:UNTIL LEN(I
$)=8
 6059 PLOT 29+AT,1,I$:PLAY 0,0,0,0
:PLOT 28+AT,1,F
 6060 IF SC<2000 OR PEEK(#BFF2)>0
OR VI=6 THEN 6064
 6061 POKE#BFF2,1:VI=VI+1
 6062 GOSUB6079
 6064 IF SC<10000 OR PEEK(#BFF2)>1
OR VI=6 THEN 6070
 6065 POKE#BFF2,2:VI=VI+1
 6066 GOSUB6079
 6070 IF SC<30000 OR PEEK(#BFF2)>2
OR VI=6 THEN 6086
 6071 POKE#BFF2,3:VI=VI+1
 6072 GOSUB6079:GOTO6086
 6079 SOUND1,100,0:PLAY1,0,6,200
 6080 FORI=1TO10:PLOT3+AT,1,G:PLOT
VI+5+AT,1,CB:WAIT20
 6081 PLOT3+AT,1,F:PLOTVI+5+AT,1,"
k":WAIT20:NEXT:PLAY0,0,0,0:RETURN
 6086 A$="caaaaad APPUYER SUR UNE
TOUCHE caaaaad":POKE#BB80,G :POKE#
BB81,12
 6087 GOSUB 5300:GETZZ$:GETZZ$
 6088 A$="
                    ":GOSUB 5300
 6089 IF VI=0 THEN GOTO 8000
 6090 :
 6091 :
 6092 :
 6096 :
 6100 IF TA=10THEN NI=NI+1:RESTORE
:FORI=1 TO 216:READJ:NEXT:TA=0
 6101 IF SC>=65535 THEN POKE#BFF1,
PEEK(#BFF1)+1:SC=SC-65535
 6105 POKE#BFE8,TA    :'TABLEAU
 6106 DOKE#BFE9,SC    :'SCORE
 6107 DOKE#BFEB,DEEK(#B0):'DATA
 6108 POKE#BFED,VI    :'VIE
 6109 POKE#BFEE,NI    :'NIVEAU
 6110 CLEAR:DIM G(40,26)
 6124 TA=PEEK(#BFE8)+1
 6125 SC=DEEK(#BFE9)+65535*PEEK(#B
FF1)
 6126 DOKE#B0,DEEK(#BFEB)
 6127 VI=PEEK(#BFED)
 6128 NI=PEEK(#BFEE)
 6129 V=PEEK(#BFEF)
 6130 DI=PEEK(#BFF0)
 6131 AT=PEEK(#BFF3)
 6140 A$="cad OLIVE & POPEYE cd BE
SDU   JD DUMAS":POKE#BB80,3:GOSUB
5300
 6150 CLS:GOTO 2000
 6990 :
 6991 '+--------------------+
 6992 '!*******************!
 6993 '!* DEBUT JEU         !
 6994 '!*******************!
 6995 '+--------------------+
 6996 :
 7000 CLS:NI=0:VI=6:TA=1:DIM G(40,
30)
 7010 RESTORE:FORI=1 TO 216:READJ:
NEXT
 7020 V=PEEK(#BFEF):DI=PEEK(#BFF0)
 7025 POKE#BFF1,0
 7030 POKE#BFF2,0
 7035 AT=PEEK(#BFF3)
 7040 GOTO 2000
 7090 :
 7091 REM +--------------------
 7092 REM !******************
 7093 REM !* FIN D'UNE PARTIE
 7094 REM !******************
 7095 REM +--------------------
 7096 :
 8000 MUSIC 1,6,12,0:PLAY 1,0,1,50
0
 8005 PLOT13+AT,09, " eaaaaaaaaaaf
"
 8006 PLOT13+AT,10, " bFIN PARTIEb
"
 8007 PLOT13+AT,11, "e9aaaaaaaaaah
f"
 8008 PLOT13+AT,12, "b i SCORE  i
b"
 8009 PLOT13+AT,13, "b 9aaaaaaaah
b"
 8010 PLOT13+AT,14, "b
b"
 8011 PLOT13+AT,15, "bcaaaaaaaaaad
b"
 8012 PLOT13+AT,16, "b i NOM    i
b"
 8013 PLOT13+AT,17, "b 9aaaaaaaah
b"
 8014 PLOT13+AT,18, "b     ---
b"
 8015 PLOT13+AT,19, "9aaaaaaaaaaa
h"
 8017 PLOT 15+AT,14,G:PLOT 16+AT,1
4,I$
 8020 GET I$(1):PLOT 18+AT,18,I$(1
)
 8022 GET I$(2):IF ASC(I$(2))=127
THEN PLOT 18+AT,18,"-":GOTO 8020
 8024 PLOT 19+AT,18,I$(2)
 8026 GET I$(3):IF ASC(I$(3))=127
THEN PLOT 19+AT,18,"-":GOTO 8022
 8028 PLOT 20+AT,18,I$(3)
 8990 :
 8991 '+--------------------
 8992 '!*******************
 8993 '!* CALCUL & AFFI.SCORE
 8994 '!*******************
 8995 '+--------------------
 8996 :
 9000 CLS:PAPER0:INK1
 9001 GOSUB 9200
 9002 PLOT 14+AT,3,"LES SCORES"
 9003 PLOT 14+AT,4,"LES SCORES"
 9010 FOR I=8TO10:PLOT3+AT,I,12:PL
OT 37+AT,I,8
 9011 NEXTI
 9020 PLOT 4+AT, 8 ,"eaaafeaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaf"
 9021 PLOT 4+AT, 9 ,"b 1 bb
                    b"
 9022 PLOT 4+AT,10 ,"9aaah9aaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaah"
 9024 PLOT 4+AT,12 ,"eaaaaaaaaaaaa
aafeaaaaaaaaaaaaaaf"
 9026 FOR I=13 TO 23:PLOT 4+AT,I,"
b":PLOT 19+AT,I,"b"
 9027 PLOT 20+AT,I,"b":PLOT 35+AT,
I,"b":NEXT
 9028 PLOT 4+AT,24 ,"9aaaaaaaaaaaa
aah9aaaaaaaaaaaaaah"
 9030 FORI=0 TO 8
 9040 S(I+1)=DEEK(#A400+I*5+3)
 9041 N$(I+1)=CHR$(PEEK(#A400+I*5)
)+CHR$(PEEK(#A401+I*5))+CHR$(PEEK(
#A402+I*5))
 9042 NEXT
 9043 :
 9044 I=0:REPEAT:I=I+1
 9045 IF SC<S(I) THEN 9060
 9050 FOR J=45 TO I*5 STEP -1
 9052 A=PEEK(#A400+J-5)
 9053 : POKE #A400+J,A :NEXT
 9054 FOR J=9 TO I+1 STEP -1
 9055 N$(J)=N$(J-1):S(J)=S(J-1):NE
XT:I=I-1
 9056 DOKE #A403+I*5,SC: S(I+1)=SC
:N$(I+1)=I$(1)+I$(2)+I$(3)
 9057 POKE #A400+I*5,ASC(I$(1))
 9058 POKE #A401+I*5,ASC(I$(2))
 9059 POKE #A402+I*5,ASC(I$(3)):I=
I+1
 9060 UNTIL I=9 OR SC>=S(I)
 9065 PLOT 13+AT,9,N$(1)+"    "+ST
R$(S(1)):PLOT 20+AT,9,1
 9070 FOR I=1 TO 4
 9071 PLOT 18+AT,13+I*2,1:PLOT 34+
AT,13+I*2,1
 9074 PLOT 5+AT,13+I*2,STR$(I+1)+"
"+N$(I+1)+" "+STR$(S(I+1))
 9075 PLOT 21+AT,13+I*2,STR$(I+5)+
" "+N$(I+5)+" "+STR$(S(I+5))
 9076 PLOT 5+AT,13+I*2,2+I:PLOT21+
AT,13+I*2,7-I
 9080 NEXT
 9085 A$="caaaaad APPUYER SUR UNE
TOUCHE caaaaad"
 9086 POKE#BB80,1 :POKE#BB81,12
 9087 GOSUB 5300:GETZZ$:GETZZ$
 9090 :
 9091 REM +--------------------
 9092 REM !******************
 9093 REM !*  MENU
 9094 REM !******************
 9095 REM +--------------------
 9096 :
 9100 CLS:PAPER0:INK1:AT=PEEK(#BFF
3)
 9101 A$="cad OLIVE & POPEYE cd BE
SDU   JD DUMAS":POKE#BB80,3:GOSUB
5300
 9102 POKE #BB9E,96:GOSUB 9200
 9103 PLOT 14+AT,3,"-- MENU --"
 9104 PLOT 14+AT,4,"-- MENU --"
 9110 PLOT4+AT,11,"eaaaaaf eaaaaaa
aaaaaaaaaaaaf"
 9111 PLOT4+AT,12,"b      b b
                    b"
 9112 PLOT4+AT,13,"b [1] b b  LE J
EU          b"
 9113 PLOT4+AT,14,"b [2] b b  REGL
AGE VOLUME  b"
 9114 PLOT4+AT,15,"b [3] b b  DIFF
ICULE       b"
 9115 PLOT4+AT,16,"b [4] b b  LES
SCORES      b"
 9116 PLOT4+AT,17,"b [5] b b  REGL
ES DU JEU   b"
 9117 PLOT4+AT,18,"b      b b
                    b"
 9118 PLOT4+AT,19,"9aaaaah 9aaaaaa
aaaaaaaaaaaah"
 9120 FOR I=2 TO 6: PLOT 9+AT,11+I
,1:PLOT 5+AT,11+I,I
 9130 PLOT 30+AT,11+I,1:PLOT 13+AT
,11+I,8-I: NEXT
 9140 REPEAT:INK7:A$=KEY$:INK1:UNT
IL A$<>"" AND PEEK(#208)<>56
 9150 I=VAL(A$):IF I=0 THEN 9140
 9160 ON I GOTO 9170,9172,9174,917
6,9178
 9165 GOTO 9140
 9170 RUN 7000
 9172 GOTO9300
 9174 GOTO9400
 9176 GOTO9000
 9178 GOTO9500
 9190 :
 9191 REM +--------------------
 9192 REM !******************
 9193 REM !* EDITER CADRE
 9194 REM !******************
 9195 REM +--------------------
 9200 FORI=2TO37:PLOTI+AT,0,"a":PL
OTI+AT,26,"a":NEXT
 9210 FORI=1TO25:PLOT1+AT,I,"b":PL
OT38+AT,I,"b":NEXT
 9220 PLOT1+AT,0,"e":PLOT38+AT,0,"
f":PLOT1+AT,26,"g":PLOT38+AT,26,"h
"
 9230 FOR I=1TO6:PLOT10+AT,I,10:NE
XT
 9240 FORI=1TO2:PLOT12+AT,I,"eaaaa
aaaaaaaaaf"
 9245 PLOT12+AT,I+2,"b
b"
 9250 PLOT12+AT,I+4,"9aaaaaaaaaaaa
ah"
 9260 NEXT
 9270 RETURN
 9300 CLS:PAPER0:INK4: GOSUB 9200
 9303 PLOT 14+AT,3," VOLUME  "
 9304 PLOT 14+AT,4," VOLUME  "
 9309 PLOT 6+AT,09," RIEN
        FORT"
 9310 PLOT 6+AT,10,"eaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaf"
 9311 PLOT 6+AT,11,"b
                    b"
 9312 PLOT 6+AT,12,"9aaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaah"
 9320 PLOT 4+AT,20," UTILISER LES
TOUCHES "
 9330 PLOT 4+AT,21," [B] & [N] ET
[ESPACE]"
 9331 PLOT 4+AT,22," POUR VALIDER
."
 9333 PLOT 7+AT,11,1:PLOT 30+AT,11
,4
 9335 PLAY0,0,0,0:PLAY1,0,0,0
 9340 REPEAT:A$=KEY$:INK4
 9341 IF A$="B" THENIF V>0 THENPLO
T11+AT+V,11,32:V=V-1
 9342 IF A$="N" THEN IF V<15THENV=
V+1:PLOT11+AT+V,11,">"
 9343 MUSIC 1,3,6,V:INK2
 9345 UNTIL A$=" "
 9346 PLAY 0,0,0,0
 9350 POKE#BFEF,V
 9360 RUN 9100
 9400 CLS:PAPER0:INK6: GOSUB 9200
 9403 PLOT 14+AT,3,"DIFFICULTE"
 9404 PLOT 14+AT,4,"DIFFICULTE"
 9409 PLOT 6+AT,09," FASTOCHE
        COSTAUD"
 9410 PLOT 6+AT,10,"eaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaf"
 9411 PLOT 6+AT,11,"b
                    b"
 9412 PLOT 6+AT,12,"9aaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaah"
 9420 PLOT 4+AT,20," UTILISER LES
TOUCHES "
 9430 PLOT 4+AT,21," [B] & [N] ET
[ESPACE]"
 9431 PLOT 4+AT,22," POUR VALIDER
."
 9433 PLOT 7+AT,11,2:PLOT 30+AT,11
,5
 9439 N=2
 9440 REPEAT:A$=KEY$:INK5
 9441 IF A$="B" THENIF N>2 THENPLO
T11+AT+N,11,32:N=N-1
 9442 IF A$="N" THEN IF N<13THENN=
N+1:PLOT11+AT+N,11,">"
 9443 INK6
 9445 UNTIL A$=" "
 9450 POKE#BFF0,N
 9460 RUN 9100
 9500 CLS:PAPER0:INK4
 9501 GOSUB 9200
 9502 PLOT 14+AT,3,"- REGLES -"
 9503 PLOT 14+AT,4,"- REGLES -"
 9504 PLOT 3+AT,9," SITUATION  i
VOUS DEVEZ DIRIGER"
 9505 PLOT3+AT,10," caaaaaad  b
OLIVE ,UNE CHENILLE"
 9506 PLOT3+AT,11,"           b
PLUTOT AFFAMEE"
 9507 PLOT3+AT,12,"
 9508 PLOT3+AT,14," OBSTACLES  i
- VOUS NE DEVEZ PAS"
 9509 PLOT3+AT,15," caaaaaad  b
VOUS TOUCHER. "
 9510 PLOT3+AT,16,"           b
- VOUS DEVEZ MANGER"
 9511 PLOT3+AT,17,"           b
TOUTE LA NOURRITURE"
 9512 PLOT3+AT,18,"           b
AVANT QUE LE BONUS"
 9513 PLOT3+AT,19,"           b
NE SOIT A ZERO."
```

A SUIVRE...

VICKEY KONG

VIC 20

AVEC DES SI ON METTRAIT PARIS AU CONDITIONNEL



KONG, avec la délicatesse qui lui est coutumière, vient de s'offrir une ravissante créature qui se trouve être votre fiancée. Dure épreuve que d'affronter ce monstre en rut...

Fred CARRON

Mode d'emploi :
Ce jeu nécessite l'extension 3 Ko. Sauvegardez à la suite les listings 1 (présentation, règles etc.) et 2 (programme principal, chargement automatique).

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

LISTING 1

```
1 REM***************
2 REM*             *
3 REM* CARRON FRED *
4 REM*             *
5 REM*VICKEY KONG 1*
6 REM*             *
7 REM*  VIC 20+3KO *
8 REM*             *
9 REM***************
11 POKE52,28:POKE56,28:POKE53,0:PO
KE55,0:CLR
12 A=7632:FORI=7168TO7168+511:POKE
I,PEEK(I+25600):NEXT
14 FORL=0TO47:READB:POKEA+L,B:NEXT
15 DATA1,3,7,15,31,63,127,255
16 DATA128,128,192,64,96,32,48,16,
255,255,255,255,255,255,255,255
17 DATA24,8,12,4,6,2,3,1,255,254,2
52,248,248,252,254,255,128,192,224
,240,248,252,254,255
19 POKE36869,255:GOTO300
20 A=7168:FORI=ATOA+511:POKEI,PEEK
(I+25600):NEXT
30 FORL=0TO58*8-1:READB:POKEA+L,B:
NEXT:POKE7680,0
35 GOTO1000
36 REM***************
37 REM*  MUSIQUE  *
38 REM***************
40 POKE36878,10:FORT=0TO58:READZ,X
:POKE36876,Z:FORI=1TOX-30:NEXTI:NE
XTT:POKE36878,0
41 GOTO400
50 DATA203,150,209,150,215,200,221
,200,221,200,225,200,221,200,215,2
00,203,200,203,150
55 DATA209,150,215,200,215,200,209
,200,203,200,209,275,0,70,203,150,
209,150,215,200
60 DATA221,200,225,200,221,200,215
,200,203,150,209,150,215,200,215,2
00,209,200,209,200
65 DATA203,320,0,70,219,275,219,27
5,225,200,225,275,225,200,221,200,
221,200,215,200
70 DATA203,200,209,275,0,70,203,15
0,209,150,215,200,221,200,221,200,
225,200,221,200
75 DATA215,200,203,200,203,150,209
,150,215,200,215,200,209,200,209,2
00,203,320
90 REM*****************
91 REM* CARACT.SPECI *
92 REM*****************
100 DATA251,251,0,191,191,0,0,0
101 DATA255,255,129,129,255,255,12
9,129
102 DATA56,56,48,126,184,60,100,19
8
103 DATA60,44,60,12,12,12,12,60
104 DATA60,52,60,48,48,48,48,60
105 DATA90,90,126,60,24,60,36,102
106 DATA0,120,252,252,120,84,146,7
3
107 DATA24,40,48,97,99,99,49,31
108 DATA24,20,12,134,198,198,140,2
48
109 DATA15,7,7,3,3,6,6,30
110 DATA240,224,224,192,192,96,96,
120
111 DATA0,238,136,232,40,238,0,0
112 DATA0,238,170,174,172,234,0,0
113 DATA0,224,132,224,132,224,0,0
114 DATA0,168,170,232,170,168,0,0
115 DATA4,4,4,4,4,4,4,4
116 DATA4,4,4,4,4,4,4,7
117 DATA32,32,32,32,32,32,32,32
118 DATA32,32,32,32,32,32,32,224
119 DATA251,251,0,191,191,0,255,0
120 DATA251,251,0,191,191,0,7,4
121 DATA251,251,0,191,191,0,224,32
122 DATA1,1,2,124,128,128,127,0
123 DATA128,128,64,62,1,1,254,0
124 DATA36,36,36,36,36,36,66,129
125 DATA255,128,65,34,20,8,255,0
126 DATA63,64,193,162,148,72,63,0
127 DATA128,128,65,34,20,8,255,0
128 DATA252,130,65,35,21,10,252,0
130 DATA251,251,0,191,191,0,251,25
1
131 DATA28,28,12,126,29,60,38,99
132 DATA60,36,60,24,24,248,56,248
133 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
138 DATA6,8,52,126,126,124,60,24
140 DATA254,254,192,254,254,6,254,
254
141 DATA254,254,192,192,192,192,25
4,254
142 DATA254,254,198,198,198,198,25
4,254
143 DATA254,254,198,254,254,240,21
6,204
144 DATA254,254,192,240,240,192,25
4,254
145 DATA0,0,238,168,172,232,200,17
4
146 DATA127,99,99,99,99,99,0,0
147 DATA0,0,236,170,170,234,202,17
2
150 DATA0,0,238,138,138,138,138,23
8
151 DATA80,192,32,16,248,32,32,56
152 DATA3,2,2,3,1,7,10,18
153 DATA192,64,64,192,128,224,80,7
2
154 DATA10,3,4,8,31,4,4,28
155 DATA252,254,206,198,198,206,25
4,252
200 DATA28,20,20,20,28,0,0,255
201 DATA8,24,8,8,28,0,0,255
202 DATA28,4,28,16,28,0,0,255
203 DATA28,4,28,4,28,0,0,255
204 DATA16,16,20,28,4,0,0,255
205 DATA28,16,28,4,28,0,0,255
206 DATA28,16,28,20,28,0,0,255
207 DATA56,8,28,8,8,0,0,255
208 DATA28,20,28,20,28,0,0,255
209 DATA28,20,28,4,28,0,0,255
290 REM*****************
291 REM* PRESENTATION *
292 REM*****************
300 POKE36879,25
310 PRINT"■K :■■K■■ << <   <<■
■ < <";
320 PRINT"<:■■  <  <  <:■■ <■■
 < <";
330 PRINT"<■■  <  <  <>  <■■  ■
■<■■";
340 PRINT"■■   :<? << <■■? <<?
<"
350 PRINT"■■■■K :■■ <<< <  < <<<
<"
360 PRINT"■K:■■  < < <? < <"
370 PRINT"■K>   < < <■■?< < <<"
380 PRINT"■K■■?  < < < ■■< <  <
"
390 PRINT"■K ■■? <<< <  < <<<<"
391 PRINT"■■■■■■■BIDOUILLE PAR
    ■CARRON  FREDERIC"
395 GOTO40
400 PRINT"■■■■■■■■■REGLES (O/N) "
410 P=PEEK(197)
420 IFP=52THEN450
430 IFP=28THEN600
440 GOTO410
450 POKE36869,242:POKE36879,8
460 PRINT"■■■ ^ ~ ¯ | / /_/ | A ENLEVE
 ■LA FIANCEE DE MARIO.  ■POUR ALLE
R LA "
470 PRINT"■RETROUVER,MARIO DOIT  ■
EN EVITANT LES        ■DIFFERENTS
PIEGES        ■MONTER";
480 PRINT" JUSQU'A        ■L'IGNOB
LE  ^ ~ ¯ | / /_/ | "
490 PRINT"■■■■ ¬ | /_ ● /_  /_ | /_ |
¬"
491 FORT=1TO1000:NEXT
495 P=PEEK(197)
496 IFP=64THEN495
500 POKE36869,240:POKE36879,8:PRIN
T"■■■■■■■■■DIRECTION"
515 PRINT"■■■■  'A'  POUR MONTER"
520 PRINT"■■  'Z'  POUR DESCENDRE"
530 PRINT"■[CRSR] POUR LA GAUCHE"
540 PRINT"■[CRSR] POUR LA DROITE"
560 PRINT"■SHIFT + DIRECTION POUR■
        SAUTER"
580 PRINT"■■■APPUYEZ SUR UNE TOUCH
E"
590 FORT=1TO100:NEXT
595 P=PEEK(197):IFP=64THEN595
600 POKE36879,8:PRINT"■■  VEUILLEZ
 PATIENTER■■■■■■■■CHARGEMENT EN■■■
■■■■■■■■■■■COURT■"
615 POKE36869,240:GOTO20
900 REM***************
901 REM*  ATTENTION *
902 REM*LE PROGRAMME*
903 REM*SERA DETRUIT*
904 REM*  APRES LA  *
905 REM*PRESENTATION*
906 REM*PAR LA LIGNE*
907 REM*    1000    *
908 REM*            *
909 REM*  LE SAUVE  *
910 REM*AVANT LE RUN*
911 REM***************
1000 POKE198,7:POKE631,76:POKE632,
207:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,
213:POKE636,13:NEW
```

LISTING 2

```
1 REM***************
2 REM*             *
3 REM* CARRON FRED *
4 REM*             *
5 REM*VICKEY KONG 2*
6 REM*             *
7 REM* VIC 20+3KO. *
8 REM*             *
9 REM***************
10 POKE900,.
60 NV=1:POKE36876,0:POKE36879,8:PO
KE36869,255:POKE36878,15:R=30720:G
OSUB820
70 POKEX,3:POKEX+R,0:SA=0:S1=36876
:CL=0:IFNI>=2THEN100
71 W$="F      F     F     ":W1$="■■
■■■■■■■■■■■
```

CIRCUS FOLIE

AMSTRAD

Gagnez le cœur du public par quelques clowneries à bascule...

Sylvain TIBERO

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

```
20 ' *****************
30 ' *               *
40 ' * CIRCUS  FOLIE *
50 ' *               *
60 ' * Par Tiberio.S *
70 ' *               *
80 ' *  08 MOUZON    *
90 ' *               *
100 '*  le 15/8/85   *
110 '*               *
120 '*****************
150 GOSUB 4060 'PRESENTATION
160 MODE 1:TAGOFF
170 PA=1:Pa1=1
180 ENT 1 ,20,-1,1
190 ENV 1,20,1,1
200 ENT -4,1,-5,5,1,5,5
210 DATA M T,12500,P S,9850,V H,71
50
220 DATA C V,6950,L I,6200,O S,495
0
230 DATA M L,4650,V B,3600,F K,185
0,N L,500
240 DIM XE(100),YE(100)
250 DIM hs(10),mn$(10)
260 RESTORE 210
270 FOR a=1 TO 10
280 READ hs$(a),hs(a)
290 NEXT
300 CLS#2:TAGOFF
310 co=0  :P=2
320 vie=2 :sc=0
330 xm2=34:ym2=9
340 xm1=1 :xm1=1
350 xb=20 :yb=20
360 FOR a=5 TO 30
370 xe(a)=1
380 NEXT
390 INK 0,0:INK 1,6:INK 2,16:INK 3
,26
400 '
410 ' ****************************
420 ' ** REDEFINITION DES CARS **
430 ' ****************************
440 '
450 SYMBOL AFTER 64
451 SYMBOL 64,0,0,0,127,0,0,0,0
460 SYMBOL 91,0,0,0,0,0,0,0,0
470 SYMBOL 170,129,129,255,129,129
,129,255,129
480 SYMBOL 171,208,208,144,240,96,
99,124,225
490 SYMBOL 172,0,0,1,14,120,254,25
5,255
500 SYMBOL 173,7,56,192,0,0,0,0,12
8
510 SYMBOL 174,208,208,144,240,96,
96,96,224
520 SYMBOL 175,0,0,0,240,240,240,9
6,240
530 SYMBOL 176,0,0,0,15,15,15,6,15
540 SYMBOL 177,11,11,9,15,6,6,6,7
550 SYMBOL 178,224,28,3,0,0,0,0,1
560 SYMBOL 179,0,0,128,112,30,127,
255,255
570 SYMBOL 180,11,11,9,15,6,198,62
,135
580 SYMBOL 181,0,0,0,0,0,3,28,224
590 SYMBOL 182,0,0,0,0,0,192,56,13
5
600 SYMBOL 183,170,85,170,85,129,1
29,255,129
610 SYMBOL 184,24,126,126,24,24,24
,126,255
620 SYMBOL 185 ,0,0,0,0,0,0,0,15
630 SYMBOL 186,60,60,24,255,60,60,
36,36
640 SYMBOL 187,0,0,0,255,0,0,0,1
650 SYMBOL 188,0,0,0,255,0,0,0,128
660 SYMBOL 189,0,0,0,255,24,126,25
5,255
670 WINDOW #2,4,33,5,20
680 PAPER 0:BORDER 11
690 PEN 2
700 xm2=34:ym2=9:xm1=1:xm1=1
710 CLS#2
720 IF PA=1 THEN 730 ELSE 1000
730 '
740 ' ***************************
750 ' * MISE EN PLACE DES DECORS
760 ' ***************************
770 '
780 WINDOW #1,1,40,21,25
790 PAPER #1,3:CLS #1
800 LOCATE 34,10:PRINT STRING$(5,C
HR$(216))
810 FOR a=5 TO 9
820 LOCATE 37,a:PRINT CHR$(170)
830 LOCATE 36,10:PRINT CHR$(183)
840 LOCATE 1,5:PRINT STRING$(3,CHR
$(218))
850 NEXT
860 FOR a=5 TO 20
870 LOCATE 38,a:PRINT CHR$(219)
880 NEXT
890 LOCATE 1,10:PRINT STRING$(3,CH
R$(216))
900 LOCATE 1,15:PRINT STRING$(3,CH
R$(216))
910 LOCATE 1,21:PRINT STRING$(40,C
HR$(143))
920 LOCATE 1,23:PRINT STRING$(40,C
HR$(143))
930 LOCATE 1,24:PRINT STRING$(40,C
HR$(143))
940 FOR a=11 TO 20
950 LOCATE 36,a:PRINT CHR$(170)
960 NEXT
970 FOR a=5 TO 20
980 LOCATE 2,a:PRINT CHR$(170)
990 NEXT
1000 '
1010 ' **************************
1020 ' **** INITIALISATIONS ****
1030 ' **************************
1040 '
1050 b$(1)=CHR$(178)+CHR$(179)+CHR
$(182)
1060 b$(2)=CHR$(178)+CHR$(179)+CHR
$(180)+CHR$(8)+CHR$(11)+CHR$(176)+
CHR$(10)
1070 b$(3)=CHR$(181)+CHR$(172)+CHR
$(173)
1080 b$(4)=CHR$(171)+CHR$(8)+CHR$(
11)+CHR$(175)++CHR$(10)+CHR$(172)+
CHR$(173)
1090 b$=CHR$(187)+CHR$(189)+CHR$(1
88)
1100 m$(1)=CHR$(177)+CHR$(8)+CHR$(
11)+CHR$(176)
1110 m$(2)=CHR$(174)+CHR$(8)+CHR$(
11)+CHR$(175)
1120 m$=" "+CHR$(8)+CHR$(11)+" "
1130 PEN 3:LOCATE xb,yb:PRINT b$(P
)
1140 PEN 3:LOCATE xm2,ym2:PRINT m$
(2)
1150 PAPER #1,2:LOCATE #1,2,3:PEN
#1,0:PRINT#1, "SCORE:";SC;"    "
1160 LOCATE #1,22,3:PRINT #1,"VIE:
";STRING$(VIE,CHR$(186));" "
1170 LOCATE #1,22,4:PRINT #1,"COEU
RS:";CO;"   "
1180 LOCATE #1,2,4:PRINT #1,"RECOR
D:";HS(1);"   "
1185 LOCATE #1,32,3:PRINT #1,"NIVE
AU:";a$
1190 c=1
1200 FOR a=0 TO 30
1210 c=c+2:IF c>3 THEN c=1
1220 IF xe(a)=1 THEN :LOCATE a,5:P
EN c:PRINT CHR$(228)
1230 NEXT
1240 b=1:c=1:IF PA=1 THEN 1250 ELS
E 1360
1250 FOR a=-100 TO 740
1260 DEG:PLOT 320,450,c
1270 DRAW a,338,c
1280 b=b+1:IF b=40 THEN c=c+2:b=1:
IF c>3 THEN c=1
1290 a$=INKEY$
1300 NEXT
1310 '
1320 ' ************************
1330 ' ***** QUESTIONAIRE *****
1340 ' ************************
1350 '
1360 IF Pa=1 OR Pa1=1 THEN Pa=2:Pa
1=2:GOTO 1370 ELSE 1550
1370 LOCATE 10,12:PEN 2:PRINT "MAN
ETTE OU TOUCHE ?"
1380 FOR t=1 TO 100:a$=INKEY$:NEXT

1390 PEN 2:LOCATE 34,10:PRINT STRI
NG$(2,CHR$(216)):PEN 3
1400 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 1400

1410 IF k$="M" OR k$="m" THEN cc1=
74:cc2=75:GOTO 1440
1420 IF k$="T" OR k$="t" THEN cc1=
8:cc2=1:GOTO 1440
1430 GOTO 1400
1440 LOCATE 10,12:PRINT "
                    "
1450 PEN 2:LOCATE 13,12:PRINT "Niv
eau (1,2,3):"
1460 FOR t=1 TO 100:a$=INKEY$:NEXT
1470 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1470
1480 IF a$="1" THEN vit=25:GOTO 15
20
1490 IF a$="2" THEN vit=15:GOTO 15
20
1500 IF a$="3" THEN vit=0:GOTO 152
0
1510 GOTO 1470
1520 LOCATE 13,12:PRINT "
                    "
1525 LOCATE #1,32,3:PRINT #1,"NIVE
AU:";a$
1530 '
1540 ' ************************
1550 ' ****       JEU       ****
1560 ' ************************
1570 '
1580 FOR a=1 TO 20
1590 GOSUB 3090
1600 NEXT
1610 Pa=2
1620 '
1630 ' **************
1640 ' *** DEPARD ***
1650 ' **************
1660 '
1670 SOUND 1,80,20,15,15,1
1680 PEN 2:LOCATE 34,10:PRINT STRI
NG$(2,CHR$(216)):PEN 3
1690 FOR a=1 TO 3
1700 x1=xm2:y1=ym2:xm2=xm2-1:ym2=y
m2-1
1710 LOCATE x1,y1:PRINT m$
1720 CALL &BD19
1730 PEN 3:LOCATE xm2,ym2:PRINT m$
(2)
1740 GOSUB 3090
1750 NEXT
1760 v=RND*3
1770 FOR a=1 TO v
1780 x1=xm2:y1=ym2:xm2=xm2-1
1790 LOCATE x1,y1:PRINT m$
1800 CALL &BD19
1810 PEN 3:LOCATE xm2,ym2:PRINT m$
(2)
1820 GOSUB 3090
1830 NEXT
1840 FOR a=1 TO 4
1850 x1=xm2:y1=ym2:xm2=xm2-1:ym2=y
m2+1
1860 LOCATE x1,y1:PRINT m$
1870 CALL &BD19
1880 PEN 3:LOCATE xm2,ym2:PRINT m$
(2)
1890 GOSUB 3090
1900 NEXT
1910 x1=xm2:y1=ym2:ym2=ym2+1
1920 IF ym2=20 AND xm2=xb THEN GOS
UB 3380:GOTO 2040
1930 IF ym2=20 AND xm2<>yb THEN vi
e=vie-1:GOSUB 3550
1940 LOCATE x1,y1:PRINT m$
1950 CALL &BD19
1960 PEN 3:LOCATE xm2,ym2:PRINT m$
(2)
1970 GOSUB 3090
1980 GOTO 1910
1990 '
2000 ' ************************
2010 ' *** TRAJECTOIRE HOMME ****
2020 ' ************************
2030 '
2040 FOR a=20 TO 10 STEP-1
2050 x1=xm1:y1=ym1:ym1=ym1-1
2060 LOCATE x1,y1:PRINT m$
2070 LOCATE xm1,ym1:PRINT m$(1)
2080 GOSUB 3090
2090 NEXT
2100 v=INT (RND*2)
2110 IF XM1<=6 THEN V=1
2120 IF XM1>=31 THEN V=0
2130 v=v+1 :ON v GOTO 2150,2310
2140 GOTO 2100
2150 FOR a=1 TO 2
2160 x1=xm1:y1=ym1:ym1=ym1-1:xm1=x
m1-1
2170 IF XM1<6 THEN XM1=6
2180 LOCATE x1,y1:PRINT m$
2190 LOCATE xm1,ym1:PRINT m$(1)
2200 GOSUB 3090
2210 NEXT
2220 v=RND*2+3
2230 FOR a=1 TO v
2240 x1=Xm1:y1=ym1:ym1=ym1+1:xm1=x
m1-1
2250 IF xm1<6 THEN xm1=6
2260 LOCATE x1,y1:PRINT m$
2270 LOCATE xm1,ym1:PRINT m$(1)
2280 GOSUB 3090
2290 NEXT
2300 GOTO 2460
2310 FOR a=1 TO 2
2320 x1=xm1:y1=ym1:ym1=ym1-1:xm1=x
m1+1
2330 IF xm1>31 THEN xm1=31
2340 LOCATE x1,y1:PRINT m$
2350 LOCATE xm1,ym1:PRINT m$(1)
2360 GOSUB 3090
2370 NEXT
2380 v=RND*2+3
2390 FOR a=1 TO v
2400 x1=Xm1:y1=ym1:ym1=ym1+1:xm1=x
m1+1
2410 IF xm1>31 THEN xm1=31
2420 LOCATE x1,y1:PRINT m$
2430 LOCATE xm1,ym1:PRINT m$(1)
2440 GOSUB 3090
2450 NEXT
2460 x1=xm1:y1=ym1:ym1=ym1+1
2470 IF ym1=20 AND xm1=xb+2 THEN G
OSUB 3740:GOTO 2580
2480 IF ym1=20 AND xm1<>xb+2 THEN
vie=vie-1:GOTO 3910
2490 GOSUB 3090
2500 LOCATE x1,y1:PRINT m$
2510 LOCATE xm1,ym1:PEN 3:PRINT m$
(1)
2520 GOTO 2460
2530 '
2540 ' ************************
2550 ' *** TRAJECTOIRE HOMME  ***
2560 ' ************************
2570 '
2580 FOR a=20 TO 11 STEP -1
2590 x1=xm2:y1=ym2:ym2=ym2-1
2600 LOCATE x1,y1:PRINT m$
2610 LOCATE xm2,ym2:PRINT m$(2)
2620 GOSUB 3090
2630 NEXT
2640 v=INT(RND*2)
2650 IF XM2<=3 THEN V=0
2660 IF XM2>=28 THEN V=1
2670 v=v+1:ON v GOTO 2690,2850
2680 GOTO 2640
2690 FOR a=1 TO 3
2700 x1=xm2:y1=ym2:ym2=ym2-1:xm2=x
m2+1
2710 GOSUB 3090
2720 IF xm2>=28 THEN xm2=28
2730 LOCATE x1,y1:PRINT m$
2740 LOCATE xm2,ym2:PEN 3:PRINT m$
(2)
2750 NEXT a
2760 v=INT(RND*3)+2
2770 FOR a=1 TO v
2780 x1=xm2:y1=ym2:ym2=ym2+1:xm2=x
m2+1
2790 GOSUB 3090
2800 IF xm2>28 THEN xm2=28
2810 LOCATE x1,y1:PRINT m$
2820 LOCATE xm2,ym2:PEN 3:PRINT m$
(2)
2830 NEXT a
2840 GOTO 3000
2850 FOR a=1 TO 3
2860 x1=xm2:y1=ym2:ym2=ym2-1:xm2-x
m2-1
2870 GOSUB 3090
2880 IF xm2<4 THEN xm2=4
2890 LOCATE x1,y1:PRINT m$
2900 LOCATE xm2,ym2:PEN 3:PRINT m$
(2)
2910 NEXT a
2920 v=INT(RND*3)+1
2930 FOR a=1 TO v
2940 x1=xm2:y1=ym2:ym2=ym2+1:xm2=x
m2-1
2950 GOSUB 3090
2960 IF xm2<4 THEN xm2=4
2970 LOCATE x1,y1:PRINT m$
2980 LOCATE xm2,ym2:PEN 3:PRINT m$
(2)
2990 NEXT a
3000 x1=xm2:y1=ym2:ym2=ym2+1
3010 IF ym2>=20 AND xm2=xb THEN GO
SUB 3380:GOTO 3070
3020 IF ym2>=20 AND xm2<>xb THEN v
ie=vie-1:GOTO 3500
3030 GOSUB 3090
3040 LOCATE x1,y1:PRINT m$
3050 LOCATE xm2,ym2:PRINT m$(2)
3060 GOTO 3000
3070 GOTO 2010
3080 END
3090 '
3100 ' *************************
3110 ' *** DEPLACEMENT BALANCE **
3120 ' *************************
3130 '
3140 FOR r=1 TO vit:NEXT
3150 ON P-1 GOTO 3160,5380,3170
3160 IF (ym2=5 OR ym2=6)AND xe(xm2
)=1 THEN GOSUB 5440:GOTO 3180 ELSE
 3180
3170 IF (ym1=5 OR ym1=6)AND xe(xm1
)=1 THEN GOSUB 5590
3180 '
3190 IF INKEY(cc1)<>0 AND INKEY(cc
2)<>0 THEN RETURN
3200 xb1=xb:yb1=yb
3210 IF INKEY(cc1)=0 THEN xb=xb-1:
GOTO 3230
3220 IF INKEY(cc2)=0 THEN xb=xb+1:
GOTO 3240
3230 IF xb<4 THEN xb=4:GOTO 3280 E
LSE 3250
3240 IF xb>31 THEN xb=31:GOTO 3280

3250 CALL &BD19
3260 LOCATE xb1,19:PRINT "   "
3270 LOCATE xb1,20:PRINT "   "
3280 PEN 3:LOCATE xb,yb:PRINT b$(P
)
3290 RETURN
3300 IF INKEY(8)=0 THEN xb=xb-1
3310 IF INKEY(1)=0 THEN xb=xb+1
3320 GOTO 3230
3330 '
3340 '*************************
3350 'PASSAGE DE 2->1 (BASCULE)
3360 '*************************
3370 '
3380 P=4
3390 SOUND 1,1020,2,15,15,1 ,15
3400 LOCATE xb,yb:PRINT b$
3410 LOCATE xb+2,yb-1:PRINT m$(1)
3420 LOCATE xb,yb-1:PRINT m$(2)
3430 FOR a=1 TO 20:NEXT
3440 LOCATE xb,yb:PRINT b$(P)
3450 LOCATE xb+2,yb-1:PRINT m$(1)
3460 LOCATE xb,yb-2:PRINT " "
3470 xm1=xb+2:ym1=19:sc=sc+50
3480 LOCATE #1,8,3:PRINT#1,Sc
3490 RETURN
3500 '
3510 ' ************************
3520 ' *** MORT DE L'HOMME 2 ***
3530 ' ************************
3540 '
3550 LOCATE xm2,ym2-1:PRINT m$
3560 LOCATE xm2,ym2:PEN 1:PRINT CH
R$(184)
3570 SOUND 1,956,20,15,15
```

A SUIVRE...

BURGLY

COMMODORE 64

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

Christophe MARIEZ

ERRATUM COMMODORE 64 BURGLY du n° 163

Voici la suite logique de la page 8 du n°163. Quant à la suite de la page que vous avez sous les yeux, elle figure en page 30 du n°163. Marrant, non ?

SUITE DU N°163

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

```
2380 DATA141,42,6,141,44,6,169,79,
141,1,6,141,3,6,169
2390 DATA80,141,2,6,141,4,6,32,32,
96,96,0,0,0,0
2400 DATA0,0,0,0,0,0,169,12,141,21
7,217,141,1,218,141
2410 DATA41,218,169,32,141,218,5,1
41,219,5,141,220,5,141,2
2420 DATA6,141,3,6,141,4,6,141,42,
6,141,43,6,141,44
2430 DATA6,169,67,141,217,5,169,65
,141,1,6,169,66,141,41
2440 DATA6,32,32,96,96
2500 REM ------------------------
------
2510 REM -------- GENERATEUR CARAC
TERES
2520 REM ------------------------
------
2525 T=0
2530 FORI= 28928 TO 28960 :READA:T
=T+A:POKEI,A:NEXT
2535 PRINTT;" "5764;" GENE"
2540 DATA169,48,133,252,169,208,13
3,254,169,0,133,251,133,253,162
2550 DATA6,160,0,177,253,145,251,1
36,208,249,230,252,230,254,202
2560 DATA208,240,96
2600 REM ------------------------
------
2610 REM ------------------------
ECRAN
2620 REM ------------------------
------
2625 T=0
2630 FORI= 38851 TO 39875 :READA:T
=T+A:POKEI,A:NEXT
2640 DATA12,12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,12,5,5,5
2650 DATA5,5,5,5,5,5,5,5,12,12,12,
12,12,12,12
2660 DATA12,12,12,12,12,0,0,0,0,0,
12,12,1,12,12
2670 DATA12,12,12,12,12,12,12,12,1
2,1,12,12,12,12,12
2680 DATA12,12,12,12,12,12,1,12,12
,12,12,12,12,12,12
2690 DATA0,0,0,0,0,12,12,9,9,9,9,9
,9,9
2700 DATA9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9
,9,9
2710 DATA9,9,9,9,9,9,9,9,1,12,0,0,
0,0,0
2720 DATA12,12,9,14,14,3,14,14,9,1
4,14,3,14,14,9
2730 DATA14,14,3,14,14,9,14,14,3,1
4,14,9,14,14,3
2740 DATA14,14,9,12,12,0,0,0,0,0,1
2,12,9,3,14
2750 DATA14,14,7,9,7,14,14,14,7,9,
7,14,14,14,7
2760 DATA9,7,14,14,14,7,9,7,14,14,
14,3,9,12,0
2770 DATA0,0,0,0,0,12,12,9,14,14,7
,14,14,9,14
2780 DATA14,7,14,14,9,14,14,7,14,1
4,9,14,14,7,14
2790 DATA14,9,14,14,7,14,14,9,12,0
,0,0,0,0,0
2800 DATA12,1,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,
9,9,9
2810 DATA9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9
,9,9
2820 DATA9,9,9,12,12,7,1,1,1,0,12,
12,9,14,14
2830 DATA7,14,14,9,14,14,7,14,14,9
,14,14,7,14,14
2840 DATA9,14,14,7,14,14,9,14,14,7
,14,14,9,12,0
2850 DATA0,0,0,0,0,12,12,9,3,14,14
,14,7,9,7
2860 DATA14,14,14,7,9,7,14,14,14,7
,9,7,14,14,14
2870 DATA7,9,7,14,14,14,3,9,12,0,0
,0,0,0,0
2880 DATA12,12,9,14,14,7,14,14,9,1
4,14,7,14,14,9
2890 DATA14,14,7,14,14,9,14,14,7,1
4,14,9,14,14,7
2900 DATA14,14,9,12,12,12,12,12,12
,12,12,12,9,9,9
2910 DATA9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9
,9,9
2920 DATA9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9
,1,12
2930 DATA12,12,12,12,10,12,12,9,14
,14,7,14,14,9,14
2940 DATA14,7,14,14,9,14,14,7,14,1
4,9,14,14,7,14
2950 DATA14,9,14,14,7,14,14,9,12,1
2,12,12,12,0,0
2960 DATA12,12,9,3,14,14,14,7,9,7,
14,14,14,7,9
2970 DATA7,14,14,14,7,9,7,14,14,14
,7,9,7,14,14
2980 DATA14,3,9,12,12,12,12,12,12,
10,12,12,9,14,14
2990 DATA7,14,14,9,14,14,7,14,14,9
,14,14,7,14,14
3000 DATA9,14,14,7,14,14,9,14,14,7
,14,14,9,12,12
3010 DATA12,12,12,0,0,12,1,9,9,9,9
,9,9,9,9
3020 DATA9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9
,9,9
3030 DATA9,9,9,9,9,9,9,12,12,12,
12,12,12,10
3040 DATA12,12,9,14,14,7,14,14,9,1
4,14,7,14,14,9
3050 DATA14,14,7,14,14,9,14,14,7,1
4,14,9,14,14,7
3060 DATA14,14,9,12,12,12,12,12,12
,12,12,12,9,3,14
3070 DATA14,14,7,9,7,14,14,14,7,9,
7,14,14,14,7
3080 DATA9,7,14,14,14,7,9,7,14,14,
14,3,9,12,0
3090 DATA0,0,0,0,0,12,12,9,14,14,7
,14,14,9,14
3100 DATA14,7,14,14,9,14,14,7,14,1
4,9,14,14,7,14
3110 DATA14,9,14,14,7,14,14,9,12,0
,0,0,0,0,0
3120 DATA12,12,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9
,9,9,9
3130 DATA9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9
,9,9
3140 DATA9,9,9,1,1,3,1,1,1,0,12,12
,9,14,14
3150 DATA7,14,14,9,14,14,7,14,14,9
,14,14,7,14,14
3160 DATA9,14,14,7,14,14,9,14,14,7
,14,14,9,12,0
3170 DATA0,0,0,0,0,12,12,9,3,14,14
,14,7,9,7
3180 DATA14,14,14,7,9,7,14,14,14,7
,9,7,14,14,14
3190 DATA7,9,7,14,14,14,3,9,12,0,0
,0,0,0,0
3200 DATA12,12,9,14,14,3,14,14,9,1
4,14,3,14,14,9
3210 DATA14,14,3,14,14,9,14,14,3,1
4,14,9,14,14,3
3220 DATA14,14,9,12,12,0,0,0,0,0,1
2,1,9,9,9
3230 DATA9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9
,9,9
3240 DATA9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9
,12,12
3250 DATA0,0,0,0,0,12,12,12,12,12,
12,12,12,1,12
3260 DATA12,12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,1,12,12,12,12
3270 DATA12,12,12,12,12,12,12,1,12
,12,0,0,0,0,0
3280 DATA12,12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,12,12,12,12
3290 DATA12,12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,12,12,12,12
3300 DATA12,12,12,12,12,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
3310 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
3320 DATA0,0,0,0,0
3330 FORI= 39900 TO 40924 :READA:T
=T+A:POKEI,A:NEXT
3335 PRINTT;74411;"ECRAN"
3340 DATA69,65,65,68,32,32,32,32,3
2,32,32,32,160,142,137
3350 DATA150,133,129,149,160,160,1
77,160,32,32,32,32,32,32,32
3360 DATA32,69,65,65,68,32,32,32,3
2,32,66,66,76,66,66
3370 DATA66,66,66,66,66,66,66,66,6
6,76,66,66,66,66,66
3380 DATA66,66,66,66,66,66,76,66,6
6,66,66,66,66,66,66
3390 DATA32,32,32,32,32,67,67,74,7
4,74,74,74,74,74,74
3400 DATA74,74,74,74,74,74,74,74,7
4,74,74,74,74,74,74
3410 DATA74,74,74,74,74,74,74,74,7
6,67,32,32,32,32,32
3420 DATA71,65,74,65,65,73,65,65,7
4,65,65,73,65,65,74
3430 DATA65,65,73,65,65,74,65,65,7
3,65,65,74,65,65,73
3440 DATA65,65,74,65,70,32,32,32,3
2,32,32,66,74,73,66
3450 DATA66,66,72,74,72,66,66,66,7
2,74,72,66,66,66,72
3460 DATA74,72,66,66,66,72,74,72,6
6,66,66,73,74,66,32
3470 DATA32,32,32,32,32,32,67,74,6
7,67,72,67,67,74,67
3480 DATA67,72,67,67,74,67,67,72,6
7,67,74,67,67,72,67
3490 DATA67,74,67,67,72,67,67,74,6
7,32,32,32,32,32,32
3500 DATA32,76,74,74,74,74,74,74,7
4,74,74,74,74,74,74
3510 DATA74,74,74,74,74,74,74,74,7
4,74,74,74,74,74,74
3520 DATA74,74,74,65,32,72,58,32,4
8,32,32,66,74,65,65
3530 DATA72,65,65,74,65,65,72,65,6
5,74,65,65,72,65,65
3540 DATA74,65,65,72,65,65,74,65,6
5,72,65,65,74,66,32
3550 DATA32,32,32,32,32,32,67,74,7
3,66,66,66,72,74,72
3560 DATA66,66,66,72,74,72,66,66,6
6,72,74,72,66,66,66
3570 DATA72,74,72,66,66,66,73,74,6
7,32,32,32,32,32,32
3580 DATA32,65,74,67,67,72,67,67,7
4,67,67,72,67,67,74
3590 DATA67,67,72,67,67,74,67,67,7
2,67,67,74,67,67,72
3600 DATA67,67,74,65,32,32,32,69,6
5,65,32,66,74,74,74
3610 DATA74,74,74,74,74,74,74,74,7
4,74,74,74,74,74,74
3620 DATA74,74,74,74,74,74,74,74,7
4,74,74,74,74,76,32
3630 DATA32,32,66,32,75,32,67,74,6
5,65,72,65,65,74,65
3640 DATA65,72,65,65,74,65,65,65,72,6
5,65,74,65,65,72,65
3650 DATA65,74,65,65,72,65,65,74,6
7,32,32,32,67,32,32
3660 DATA32,65,74,73,66,66,66,72,7
4,72,66,66,66,72,74
3670 DATA72,66,66,66,72,74,72,66,6
6,66,72,74,72,66,66
3680 DATA66,73,74,65,32,32,32,65,3
2,75,32,66,74,67,67
3690 DATA72,67,67,74,67,67,72,67,6
7,74,67,67,72,67,67
3700 DATA74,67,67,72,67,67,74,67,6
7,72,67,67,74,66,32
3710 DATA32,32,66,32,32,32,76,74,7
4,74,74,74,74,74,74
3720 DATA74,74,74,74,74,74,74,74,7
4,74,74,74,74,74,74
3730 DATA74,74,74,74,74,74,74,74,6
7,32,32,32,67,32,75
3740 DATA32,65,74,65,65,72,65,65,7
4,65,65,72,65,65,74
3750 DATA65,65,72,65,65,74,65,65,7
2,65,65,74,65,65,72
3760 DATA65,65,74,65,32,32,32,71,6
5,65,32,66,74,73,66
3770 DATA66,66,72,74,72,66,66,66,7
2,74,72,66,66,66,72
3780 DATA74,72,66,66,66,72,74,72,6
6,66,66,73,74,66,32
3790 DATA32,32,32,32,32,32,67,74,6
7,67,72,67,67,74,67
3800 DATA67,72,67,67,74,67,67,72,6
7,67,74,67,67,72,67
3810 DATA67,74,67,67,72,67,67,74,6
7,32,32,32,32,32,32
3820 DATA32,65,74,74,74,74,74,74,7
4,74,74,74,74,74,74
3830 DATA74,74,74,74,74,74,74,74,7
4,74,74,74,74,74,74
3840 DATA74,74,74,76,32,73,58,32,4
8,32,32,66,74,65,65
3850 DATA72,65,65,74,65,65,72,65,6
5,74,65,65,72,65,65
3860 DATA74,65,65,72,65,65,74,65,6
5,72,65,65,74,66,32
3870 DATA32,32,32,32,32,32,67,74,7
3,66,66,66,72,74,72
3880 DATA66,66,66,72,74,72,66,66,6
6,72,74,72,66,66,66
3890 DATA72,74,72,66,66,66,73,74,6
7,32,32,32,32,32,32
3900 DATA69,65,74,67,67,73,67,67,7
4,67,67,73,67,67,74
3910 DATA67,67,73,67,67,74,67,67,7
3,67,67,74,67,67,73
3920 DATA67,67,74,65,68,32,32,32,3
2,32,66,76,74,74,74
3930 DATA74,74,74,74,74,74,74,74,7
4,74,74,74,74,74,74
3940 DATA74,74,74,74,74,74,74,74,7
4,74,74,74,74,66,66
3950 DATA32,32,32,32,32,67,67,67,6
7,67,67,67,67,76,67
3960 DATA67,67,67,67,67,67,67,67,6
7,67,76,67,67,67,67
3970 DATA67,67,67,67,67,67,67,76,6
7,67,32,32,32,32,32
3980 DATA71,65,65,70,32,32,32,32,3
2,32,32,32,32,32,32
3990 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,3
2,32,32,32,32,32,32
4000 DATA32,71,65,65,70,32,32,32,3
2,32,0,0,0,32,32
4010 DATA49,53,32,51,50,32,51,32,4
9,53,32,49,53,32,51
4020 DATA50,32,53,51,32
5000 INPUT"OK";A$:IFA$="O"THEN5010
5005 END
5010 PRINT"[illegible]NEW":PRINT"[illegible]LOAD"C
HR$(34)"BURGLY"CHR$(34)",8[illegible]"
5020 POKE 198,2:POKE 631,13:POKE 6
32,131
```

LISTING 2

```
10 REM ***************************
*****
20 REM *            BURGLY
   *
30 REM ***************************
*****
40 REM *         COMMODORE 64
   *
50 REM ***************************
*****
60 REM *      CHRISTOPHE MARIEZ
   *
70 REM ***************************
*****
80 REM
100 V(1)=7:V(2)=30:V(3)=9
110 NIV=1:REC=0:SCR=0
800 GOSUB 8000
950 POKE 53269,0:POKE 53271,0:POKE
 53277,0
1000 REM ------------------------
-----
1010 REM --------------- INITIALIS
ATION
1020 REM ------------------------
-----
1030 POKE 700,1
1040 FOR I=1 TO 3:POKE 40259+I*80,
75:NEXT I
1050 POKE 20546,V(2):POKE 21417,V(
3):POKE 23036,V(1)
1060 POKE 698,NIV:POKE 39921,NIV+1
76
2000 REM ------------------------
-----
2010 REM ---------------------- IN
TRO 1
2020 REM ------------------------
-----
2030 POKE 29190,151:POKE 29193,216
:POKE 29212,155:POKE 29215,4
2040 POKE 170,208:POKE 166,100
2045 POKE 53280,0:POKE 53281,0
2050 SYS 29184
2060 POKE 2040,13:POKE 2041,15:POK
E 2042,220:POKE 2043,220:POKE 2044
,220
2070 POKE 2045,220:POKE 2046,14:PO
KE 2047,14
3000 REM ------------------------
-----
3010 REM ---------------------- IN
TRO 2
3020 REM ------------------------
-----
3030 POKE 253,250:POKE 254,5:POKE
682,1
3040 POKE 679,2:POKE 680,0:POKE 68
1,0:POKE 683,0:POKE 688,0:POKE 699
,0
3045 FOR I=0 TO 300:NEXT I
3047 POKE 24578,8
3050 SYS 19968
3055 POKE 24578,1
3070 SYS 20299
4000 REM ------------------------
-----
4010 REM ------------------------
 TEST
4020 REM ------------------------
-----
4030 IF PEEK(166)=0 THEN 6000
5000 REM ------------------------
-----
5010 REM -------------------- COLL
ISION
5020 REM ------------------------
-----
5030 FOR I=0 TO 300:NEXT I
5040 NP=PEEK(700)
5050 POKE 40259+NP*80,32
5060 NP=NP+1:IF NP=4 THEN 7000
5070 POKE 700,NP
5080 POKE 53269,0
5090 IF PEEK(688)<>0 THEN SYS 2148
7
5100 GOTO 3000
6000 REM ------------------------
-----
6010 REM --------------- TABLEAU TE
RMINE
6020 REM ------------------------
-----
6030 FOR I=0 TO 900:NEXT I
6035 POKE 24578,8
6040 SYS 24054
6050 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
6060 NV=PEEK(698)
6070 NV=NV+1:IF NV=5 THEN 7000
6080 POKE 698,NV
6090 POKE39921,PEEK(1045)+1
```

DIGVOIX

MSX

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

IL NE FAUT PAS DIRE, FONTAINE JE NE PISSERAI PAS DANS TON EAU

Il ne lui manquait plus que la parole à celui-là ! Eh bien voilà de quoi faire chanter ou causer la bête...

Frédéric HARTARD

Mode d'emploi :
C'est bien connu, le génie de nos lecteurs est sans limite. Voici un utilitaire (cassette ou disquette, MSX1 ou MSX2) qui permet d'enregistrer une voix ou une musique afin de l'incorporer ensuite dans un programme. Bref, il s'agit d'une synthèse vocale sans hard. L'accès aux options disponibles s'effectue par positionnement d'un index (clavier ou joystick) sur des figures significatives et validation par SPACE ou FIRE. Les touches de fonction sont également utilisées. Toutes les indications nécessaires sont incluses. Les utilisateurs de lecteur de disquettes devront, à l'allumage de leur MSX, laisser un doigt nonchalamment appuyé sur la touche CTRL, afin de libérer un peu de mémoire. Pour sauver voix ou musique, enregistrez préalablement celle-ci sur magnétophone et branchez ce dernier sur la prise 'play' du cordon magnéto. Pour un résultat de meilleure qualité, poussez les aiguës au maximum et choisissez un délai très court.

Sauvez tout d'abord le listing 1 et sauvez-le par SAVE"DIGVOIX" (ou CSAVE pour les cassetteux).

Tapez et lancez le listing 2. Cette routine en assembleur permet l'enregistrement et la restitution de la voix. Après implantation (correcte) des codes machine, sauvez-les par : BSAVE"PROG2.HEX",&HE360,&HE48E,&HE399

Tapez ensuite (sauvegardez pour des emplois ultérieurs) et lancez le programme chargeur VDP (listing 3), destiné comme son nom l'indique, à rentrer en VRAM les codes du listing 4. Ces derniers redéfinissent les caractères qui composent les 5 écrans stockés.
Après lancement donc, spécifiez l'adresse de début sans le préfixe "&H" (donc 800), puis entrez chaque série de huit codes et à leur suite la somme de contrôle, sans valider et sans les espaces qui s'affichent automatiquement. Si votre saisie est correcte, l'adresse suivante s'affiche, etc. Sinon, une bévue fait retentir un signal et l'adresse du début de la ligne litigieuse à retaper se réaffiche.
En fin de saisie, appuyez sur "S" pour l'obtention des commandes de sauvegarde. Comme il est peu probable que vous rentriez tous ces codes en une seule fois, morcelez par "S" votre saisie; exemple : entrez les codes de &H800 à &HBB7, c'est-à-dire jusqu'à la fin de la ligne d'adresse &HBB0. A l'affichage de l'adresse &BB8 appuyez sur "S" et sauvegardez votre saisie par la commande indiquée. Par la suite, reprenez votre saisie en spécifiant cette fois BB8 comme adresse de départ, etc... Créez ainsi une suite de fichiers. Si vous sauvegardez ces derniers sur disquette, attribuez-leur un numéro d'ordre; exemple : MEMVDP1, MEMVDP2 etc. Chargez finalement à la suite tous vos fichiers par BLOAD"Titre du fichier",S. Ceux-ci en VRAM, effectuez une sauvegarde totale et définitive par : BSAVE"MEMVDP.HEX",&H800,&H31A8,S

LISTING 1

```
10   KEYOFF:SCREEN0:WIDTH40:LOCATE15,
8:PRINT"DIGVOIX":LOCATE15,9:PRINT"---
-----"
20 LOCATE6,13:PRINT"(c) 1986 HARTARD
 Frederic"
30 LOCATE10,17:PRINT"ET HEBDOGICIEL":
FORG=0TO5000:NEXT
40  CLEAR50,&HE360:CLEAR1000:DIMN$(10
),AD(10),AF(10)
50 ON ERROR GOTO 2040
60 IFPEEK(&HE399)=243THEN70ELSECLS:PR
INT"CHARGE LA ROUTINE PRINCIPALE":BLO
AD"PROG2.HEX",R:WIDTH80
70 IFVPEEK(&H1000)=252THEN80ELSECLS:S
CREEN0:WIDTH40:KEYOFF:PRINT"CHARGE LA
 MEMOIRE ECRAN":FORI=1TO10:KEYI,CHR$(
48+I):NEXT:COLOR14,1:BLOAD"MEMVDP.HEX
",S
80 A1=&HE3F4:A2=&HE3F8:A3=A2+1:A4=&HE
392:A5=A4+1:A6=&HE403:A7=A6+1:A8=A7+1
:A9=&HE407:B1=A9+1:B2=&HE40A:B3=B2+1:
B4=&HE41C:B5=&HE420:B6=B5+1:B7=&HE42C
:B8=&HE43F:B9=&HE44E:C1=&HE393:C2=C1+
1:C3=&HE455:C4=&HE459:C5=C4+1:C6=&HE4
61:C7=&HE46D:C8=&HE477:C9=&HE47C
90 D1=&HE3DC:D2=&HE3ED:D3=&H1EE8:D4=&
H3C0:D5=&H22A8:D6=&H3C0:D7=&H2668:D8=
D4:D9=&H2A28:E1=D4:E2=&H2DE8:E3=&H3C0
:E4=&H1000:E5=&H1380:E6=&H1620:E7=&H1
9A0:E8=&H1D20:E9=&H380:F1=&HC10:F2=&H
E370:F3=&HE374:F4=F3+1:F5=&HE377:F6=F
5+1:F7=&HE37A:F8=F7+1
100 DEFUSR0=A1:DEFUSR1=A6:DEFUSR2=B4:
DEFUSR3=C3:DEFUSR4=F2:DEFUSR9=&HE360:
DEFFNB$(B$)=STRING$(2-LEN(HEX$(PEEK(&
HE392))),"0")+HEX$(PEEK(&HE392)):GOSU
B520:GOSUB810:ON ERROR GOTO 2050
110 CLS:Z=E4:GOSUB1080:POKEA7,Z2:POKE
A8,Z1:Z=F1:GOSUB1080:POKEA9,Z2:POKEB1
,Z1:Z=F1:GOSUB1080:POKEA9,Z2:POKEB3,Z
1:X=USR1(0):Z=D3:GOSUB1080:POKEA7,Z2:
POKEA8,Z1:Z=0:GOSUB1080:POKEA9,Z2:POK
EB1,Z1:Z=D4:GOSUB1080:POKEB2,Z2:POKEB
3,Z1:X=USR1(0)
120 X=4:GOSUB2030:G8=4:Z=0:GOSUB1000:
Z=480:C=8:L=12:GOSUB1100:IFZ1)=59ANDZ
1<=61THEN130ELSEIFZ1)=130ANDZ1<=157TH
EN150ELSEIFZ1)=158ANDZ1<=185THEN390EL
SEIFZ1)=186ANDZ1<=213THEN540ELSEIFZ1)
=214ANDZ1<=241THEN700ELSE120
130 GOTO1850
140 IFL)=4ANDL<=7THEN150ELSEIFL)=10AN
DL<=13THEN390ELSEGOTO120
150 CLS:Z=E5:GOSUB1080:POKEA7,Z2:POKE
A8,Z1:Z=F1:GOSUB1080:POKEA9,Z2:POKEB1
,Z1:Z=E9:GOSUB1080:POKEB2,Z2:POKEB3,Z
1:X=USR1(0):Z=D5:GOSUB1080:POKEA7,Z2:
POKEA8,Z1:Z=0:GOSUB1080:POKEA9,Z2:POK
EB1,Z1:Z=D6:GOSUB1080:POKEB2,Z2:POKEB
3,Z1:X=USR1(0)
160 X=3:GOSUB2030:G8=3:Z=0:GOSUB1020:
Z=35:GOSUB1000:Z=480:C=8:L=12:GOSUB11
00:IFZ1)=39ANDZ1<=41THEN110ELSEIFZ1)=
130ANDZ1<=157THEN180ELSEIFZ1)=158ANDZ
1<=185THEN190ELSEIFZ1)=186ANDZ1<=213T
HEN350ELSEIFZ1)=59ANDZ1<=61THEN170ELS
E160
170 GOTO1890
180 CLS:LOCATE10,0:PRINT"DELAI  ENREG
ISTREMENT":Z=B7:GOSUB1330:GOTO150
190 IFMN=10THEN200ELSEIFM=1THEN210ELS
E230
200 CLS:LOCATE8,10:PRINT"10 FICHIERS
 DEJA ENREGISTRES":LOCATE0,23:PRINT"ES
PACE OU STRIG REVIENT AU MENU";:GOSUB
1320:GOTO150
210 CLS:LOCATE8,10:PRINT"LA MEMOIRE E
ST REMPLIE":LOCATE0,23:PRINT"ESPACE O
U STRIG REVIENT AU MENU";:GOSUB1320:G
OTO150
220 CLS:LOCATE9,10:PRINT"CE NOM EXIST
E DEJA":LOCATE0,23:PRINT"ESPACE OU ST
RIG REVIENT AU MENU";:GOSUB1320:GOTO1
50
230 CLS:LOCATE10,0:PRINT"ENREGISTREME
NT N0 ";MN
240 IFSTICK(I)<>0THEN240ELSEIFINKEY$<
>""THEN240
250 N$="":LOCATE0,4:PRINT"NOM DU FICH
IER ";:LINEINPUTN$:L=LEN(N$):IFL>10OR
N$=""THENLOCATE0,4:PRINTSPACE$(80):GO
TO250:ELSEGOSUB1410:IFZ=1THEN220ELSE2
60
260 CLS:LOCATE10,0:PRINT"ENREGISTREME
NT N0 ";MN:LOCATE8,8:PRINT"NOM DU FIC
HIER":LOCATE20,8:PRINTN$:PRINT:PRINT"
VALEUR DU DELAI":LOCATE20,10:PRINTPEE
K(B7):Z=AD(MN):GOSUB1080:PRINT:PRINT"
ADRESSE DE DEBUT":LOCATE20,12:PRINTZ$
270 Z8=Z1:Z9=Z2:Z=0:GOSUB1020:GOSUB10
50
280 Z=127:C=7:L=3:GOSUB1100:IFZ1)=39A
NDZ1<=41THEN150ELSEIFZ1)=45ANDZ1<=58T
HEN290ELSE280
290 N$(MN)=N$:POKEB5,Z9:POKEB6,Z8:Z=
0:GOSUB1010:GOSUB1010:LOCATE0,23:PRIN
T"PREPAREZ  VOUS  A  PARLER";:FORI=10
TO0STEP-1:LOCATE19,15:PRINTI:FORI1=1T
0100:NEXTI1,I:LOCATE17,15:PRINT"PARLE
Z":LOCATE0,23:PRINT"POUR REVENIR AU M
ENU APPUYEZ SUR ESPACE";
300 X=USR2(0):BEEP:LOCATE17,15:PRINT"
      ":LOCATE0,23:PRINTSTRING$(39,"
");:Z=(PEEK(C1)*256)+PEEK(C2):AF(MN)=
Z:GOSUB1080:LOCATE0,14:PRINT"ADRESSE
DE FIN":LOCATE20,14:PRINTZ$:PRINT:PRI
NT"PLACE OCCUPEE":LOCATE20,16:PRINTAF
(MN)-AD(MN);" OCTETS"
310 IFZ$="4000"THENM=1
320 MN=MN+1:AD(MN)=VAL("&H"+Z$)
330 Z=0:GOSUB1020
340 Z=46:C=6:L=1:GOSUB1100:IFZ1)=39AN
DZ1<=41THEN150ELSE340
350 GOSUB1430:IFZ=1THENGOSUB1470:GOTO
150:ELSEGOSUB1410:IFZ=0THENGOSUB1480:
GOTO150:ELSECLS:LOCATE9,9:PRINTN$;" E
N COURS DE DESTRUCTION":FORG=0TO500:N
EXT
360 IFM<>1THEN370ELSEM=0
370 N$(I)=N$(I+1):IFN$(I)=""THEN380EL
SEZ=AD(I):GOSUB1080:POKEF3,Z2:POKEF4,
Z1:Z=AD(I)+(AF(I+1)-AD(I+1)):AF(I)=Z:
GOSUB1080:POKEF5,Z2:POKEF6,Z1:Z=AF(I)
-AD(I):GOSUB1080:POKEF7,Z2:POKEF8,Z1:
X=USR4(0):AD(I+1)=AF(I):I=I+1:GOTO370
380 MN=MN-1:GOTO150
390 IFMN=0THENGOSUB1470:GOTO110
400 CLS:Z=E6:GOSUB1080:POKEA7,Z2:POKE
A8,Z1:Z=F1:GOSUB1080:POKEA9,Z2:POKEB1
,Z1:Z=E9:GOSUB1080:POKEB2,Z2:POKEB3,Z
1:X=USR1(0):Z=D7:GOSUB1080:POKEA7,Z2:
POKEA8,Z1:Z=0:GOSUB1080:POKEA9,Z2:POK
EB1,Z1:Z=D8:GOSUB1080:POKEB2,Z2:POKEB
3,Z1:X=USR1(0)
410 X=4:GOSUB2030:G8=4:Z=0:GOSUB1020:
Z=35:GOSUB1000:Z=488:C=8:L=12:GOSUB11
00:IFZ1)=39ANDZ1<=41THEN110ELSEIFZ1)=
59ANDZ1<=61THEN440ELSEIFZ1)=130ANDZ1<
=157THEN450ELSEIFZ1)=158ANDZ1<=185THE
N460ELSE420
420 IFZ1)=186ANDZ1<=213THENGOSUB510:G
OTO390:ELSEIFZ1)=214ANDZ1<=241THENGOS
UB530
430 GOTO390:ELSE410
440 GOTO1920
450 CLS:LOCATE10,0:PRINT"DELAI  ECOUT
E":Z=C7:GOSUB1330:GOTO390
460 GOSUB1430:IFZ=1THENGOSUB1470:GOTO
390:ELSEGOSUB1410:IFZ=0THENGOSUB1480:
GOTO390:ELSECLS:LOCATE10,0:PRINT"ECOU
TE FICHIER ";I:LOCATE0,4:PRINT"NOM DU
 FICHIER":LOCATE20,4:PRINTN$:PRINT:PR
INT"DELAI ECOUTE":LOCATE20,6:PRINTPEE
K(C7):Z=AD(I):PRINT
470 GOSUB1080:PRINT"ADRESSE DE DEBUT"
:LOCATE20,8:PRINTZ$:Z=AF(I):GOSUB1080
:PRINT:PRINT"ADRESSE DE FIN":LOCATE20
,10:PRINTZ$:PRINT:PRINT"PLACE OCCUPEE
":LOCATE20,12:PRINTAF(I)-AD(I);" OCTE
TS":PRINT:PRINTQ$:PRINT:PRINTP$
480  Z=AD(I):GOSUB1080:POKEC4,Z2:POKE
C5,Z1:Z=AF(I):GOSUB1080:POKEC8,Z2:POK
EC9,Z1
490 Z=34:GOSUB1020:Z=154:GOSUB1030:Z=
153:C=33:L=3:GOSUB1100:IFZ1)=39ANDZ1<
=41THEN390ELSEIFZ1)=42ANDZ1<=44THEN50
0ELSE490
500 Z=34:GOSUB1010:Z=154:GOSUB1010:LO
CATE13,20:PRINT"ECOUTE EN COURS":X=US
R3(0):LOCATE13,20:PRINTSTRING$(15," "
):GOTO490
510 Q$="VOIX NORMALE":POKEC6,&H27:GOS
UB1490:RETURN
520 Q$="VOIX NORMALE":POKEC6,&H27:RET
URN
530 Q$="VOIX CHANGEE":POKEC6,&H2F:GOS
UB1490:RETURN
540 CLS:Z=E7:GOSUB1080:POKEA7,Z2:POKE
A8,Z1:Z=F1:GOSUB1080:POKEA9,Z2:POKEB1
,Z1:Z=E9:GOSUB1080:POKEB2,Z2:POKEB3,Z
1:X=USR1(0):Z=D9:GOSUB1080:POKEA7,Z2:
POKEA8,Z1:Z=0:GOSUB1080:POKEA9,Z2:POK
EB1,Z1:Z=E1:GOSUB1080:POKEB2,Z2:POKEB
3,Z1:X=USR1(0)
550 X=4:GOSUB2030:G8=4:Z=0:GOSUB1020:
Z=35:GOSUB1000:Z=488:C=8:L=12:GOSUB11
00:IFZ1)=39ANDZ1<=41THEN110ELSEIFZ1)=
59ANDZ1<=61THEN570ELSEIFZ1)=130ANDZ1<
=157THEN580ELSEIFZ1)=158ANDZ1<=185THE
N640ELSEIFZ1)=186ANDZ1<=213THEN610ELS
E560
560 IFZ1)=214ANDZ1<=241THEN670ELSE550
570 GOTO1960
580 CLS:LOCATE10,0:PRINT"HEXA SUR DIS
QUETTE":LOCATE5,5:PRINT"1   LIT LES F
ICHIERS":LOCATE5,7:PRINT"2   ENREGIST
RE LES FICHIERS":LOCATE5,9:PRINT"3
REVIENT AU MENU":Z=2:GOSUB1520:IFZ=0T
HEN590ELSEIFZ=2THEN600ELSEIFZ=4THEN54
0
590 CLS:LOCATE10,0:PRINT"CHARGE LES F
ICHIERS":GOSUB1570:N$=N$+".FRED":OPEN
N$FORINPUTAS#1:GOSUB1600:GOTO540
600 IFMN=0THENGOSUB1470:GOTO540:ELSEC
LS:LOCATE10,0:PRINT"ENREGISTRE LES FI
CHIERS":GOSUB1570:N$=N$+".FRED":OPENN
$FOROUTPUTAS#1:GOSUB1610:GOTO540
610 CLS:LOCATE10,0:PRINT"HEXA SUR CAS
SETTE":LOCATE5,5:PRINT"1   LIT LES FI
CHIERS":LOCATE5,7:PRINT"2   ENREGISTR
E LES FICHIERS":LOCATE5,9:PRINT"3   R
EVIENT AU MENU":Z=2:GOSUB1520:IFZ=0TH
EN620ELSEIFZ=2THEN630ELSEIFZ=4THEN540
620 CLS:LOCATE10,0:PRINT"CHARGE LES F
ICHIERS":GOSUB1570:N$="CAS:"+N$:OPENN
$FORINPUTAS#1:GOSUB1600:GOTO540
630 IFMN=0THENGOSUB1470:GOTO540:ELSEC
LS:LOCATE10,0:PRINT"ENREGISTRE LES FI
CHIERS":GOSUB1570:N$="CAS:"+N$:OPENN
$FOROUTPUTAS#1:GOSUB1610:GOTO540
640 IFMN=0THENGOSUB1470:GOTO540:ELSEC
LS:LOCATE10,0:PRINT"ASCII SUR DISQUE"
:GOSUB1570:LOCATE0,21:PRINTSPACE$(118
);:LOCATE0,23:PRINT"TAPEZ ";CHR$(62);
" POUR MENU OU ";CHR$(63);" POUR SAUV
EGARDE";
650 FORI=0TO2:S=STICK(I):IFS<>0THEN66
0ELSENEXT:GOTO650
660 IFS=1THEN540ELSEIFS<>5THEN650ELSE
N$=N$+".BAS":OPENN$FOROUTPUTAS#1:GOTO
1620
670 IFMN=0THENGOSUB1470:GOTO540:ELSEC
LS:LOCATE10,0:PRINT"ASCII SUR CASSETT
E":GOSUB1570:LOCATE0,21:PRINTSPACE$(1
18);:LOCATE0,23:PRINT"TAPEZ ";CHR$(62
);" POUR MENU OU ";CHR$(63);" POUR SA
UVEGARDE";
680 FORI=0TO2:S=STICK(I):IFS<>0THEN69
0ELSENEXT:GOTO680
690 IFS=1THEN540ELSEIFS<>5THEN680ELSE
N$="CAS:"+N$:OPENN$FOROUTPUTAS#1:GOTO
1620
700 CLS:Z=E8:GOSUB1080:POKEA7,Z2:POKE
A8,Z1:Z=F1:GOSUB1080:POKEA9,Z2:POKEB1
,Z1:Z=E9:GOSUB1080:POKEB2,Z2:POKEB3,Z
1:X=USR1(0):Z=E2:GOSUB1080:POKEA7,Z2:
POKEA8,Z1:Z=0:GOSUB1080:POKEA9,Z2:POK
EB1,Z1:Z=E3:GOSUB1080:POKEB2,Z2:POKEB
3,Z1:X=USR1(0)
710 X=2:GOSUB2030:G8=2:Z=0:GOSUB1020:
Z=35:GOSUB1000:Z=488:C=8:L=12:GOSUB11
00:IFZ1)=39ANDZ1<=41THEN110ELSEIFZ1)=
59ANDZ1<=61THEN720ELSEIFZ1)=130ANDZ1<
=157THEN730ELSEIFZ1)=158ANDZ1<=185THE
N840ELSE710
720 GOTO2000
730 CLS:LOCATE10,0:PRINT"SORTIE DE LA
 VOIX":LOCATE5,5:PRINT"1  SUR MONITEU
R PLUS AMPLI":LOCATE5,7:PRINT"2  SUR
MONITEUR":LOCATE5,9:PRINT"3  SUR AMPL
I":LOCATE0,19:PRINTCHR$(62);" FAIT MO
NTER LE CURSEUR":PRINT:PRINTCHR$(63);
" FAIT DESCENDRE LE CURSEUR"
740 LOCATE0,23:PRINT"ESPACE OU BOUTON
 STRIG REVIENT AU MENU";:Z=2
750 VPOKE203+(Z*40),64:FORI=0TO1:S=ST
ICK(I):IFS<>0THEN760ELSENEXT:FORI=0TO
1:IFSTRIG(I)=-1THEN770ELSENEXT:GOTO75
0
760 IFS=1THEN780ELSEIFS=5THEN790ELSE7
50
770 IFZ=0THENGOSUB800:GOTO700:ELSEIFZ
=2THENGOSUB820:GOTO700:ELSEIFZ=4THENG
OSUB830:GOTO700
780 VPOKE203+(Z*40),32:IFZ=0THENZ=4:G
OTO750:ELSEZ=Z-2:GOTO750
790 VPOKE203+(Z*40),32:IFZ=4THENZ=0:G
OTO750:ELSEZ=Z+2:GOTO750
800 P$="SORTIE SUR MONITEUR PLUS AMPL
I":POKE&HE3DC,&HB0:POKE&HE3ED,&HF0:GO
SUB1490:RETURN
810 P$="SORTIE SUR MONITEUR PLUS AMPL
I":POKE&HE3DC,&HB0:POKE&HE3ED,&HF0:RE
TURN
820 P$="SORTIE SUR MONITEUR":POKE&HE3
DC,&H90:POKE&HE3ED,&HD0:GOSUB1490:RET
URN
830 P$="SORTIE SUR AMPLI":POKE&HE3DC,
&H30:POKE&HE3ED,&H70:GOSUB1490:RETURN
840 IFMN=0THENGOSUB1470:GOTO700
850 CLS:LOCATE10,0:PRINT"MODE IMPRESS
ION":LOCATE5,5:PRINT"1  CODES HEXA DU
 FICHIER SUR ECRAN":LOCATE5,7:PRINT"2
 CODES HEXA SUR IMPRIMANTE":LOCATE5,
9:PRINT"3  REVIENT AU MENU":Z=2:GOSUB
1520
860 IFZ=0THEN870ELSEIFZ=2THEN950ELSEI
FZ=4THEN700
870 CLS:LOCATE10,0:PRINT"IMPRESSION E
CRAN":LOCATE11,2:PRINT"MODE D EMPLOI"
:LOCATE0,6:PRINTCHR$(62);" RECULE D U
NE PAGE":LOCATE0,8:PRINTCHR$(63);" AV
ANCE D UNE PAGE":LOCATE0,10:PRINT"ESP
ACE REVIENT AU MENU":Z=691:GOSUB1020:
Z=697:GOSUB1040
880 Z=856:C=16:L=21:GOSUB1100:IFZ1)=3
9ANDZ1<=41THEN700ELSEIFZ1)=248ANDZ1<=
251THEN890ELSE880
890 GOSUB1430:IFZ=1THENGOSUB1470:GOTO
700:ELSEGOSUB1410:IFZ=0THENGOSUB1480:
GOTO700:ELSED=AD(I):F=AF(I):D1=D
900 CLS:FORI=0TO23:GOSUB1500:LOCATE0
,I1:PRINTA$;:D=D+10:NEXT
910 FORI=0TO1:S=STICK(I):IFS<>0THEN92
0ELSENEXT:FORI=0TO1:IFSTRIG(I)=-1THEN
700ELSE910
920 IFS=1THEN930ELSEIFS=5THEN940ELSE9
10
930 IF(D-240)=D1THEN910ELSED=D-480:GO
TO900
940 IFD>=FTHEN910ELSE900
950 CLS:LOCATE10,0:PRINT"IMPRESSION S
UR IMPRIMANTE":Z=691:GOSUB1020:Z=697:
GOSUB1040
960 GOSUB1100:IFZ1)=39ANDZ1<=41THEN70
0ELSEIFZ1)=248ANDZ1<=251THEN970ELSE96
0
970 GOSUB1430:IFZ=1THENGOSUB1470:GOTO
700:ELSEGOSUB1410:IFZ=0THENGOSUB1480:
GOTO700:ELSED=AD(I):F=AF(I):D1=D
980 LPRINT:LPRINT"FICHIER : ";N$:LPRI
NT"ADRESSE DE DEBUT : ";HEX$(D):LPRIN
T"ADRESSE DE FIN : ";HEX$(F):LPRINT"L
ONGUEUR : ";F-D;" OCTETS":LPRINT:LPRI
NT:LOCATE10,10:PRINT"IMPRIMANTE OCCUP
EE":LOCATE0,23:PRINT"ESPACE OU BOUTON
 STRIG REVIENT AU MENU";
990 FORI1=0TO23:GOSUB1500:LOCATE0,I1:
LPRINTA$:D=D+10:NEXT:IFD>=FTHEN700ELS
E990
1000 VPOKEZ,33:FORI=1TO3:VPOKEZ+I,34:
NEXT:VPOKEZ+4,35:Z=Z+40:VPOKEZ,38:VPO
KEZ+1,59:VPOKEZ+2,60:VPOKEZ+3,61:VPOK
EZ+4,38:Z=Z+40:VPOKEZ,36:FORI=1TO3:VP
OKEZ+I,34:VPOKEZ+4,37:NEXT:Z=Z+40:RET
URN
1010 VPOKEZ,32:FORI=1TO4:VPOKEZ+I,32:
NEXT:VPOKEZ+5,32:Z=Z+40:VPOKEZ,32:VPO
KEZ+1,32:VPOKEZ+2,32:VPOKEZ+3,32:VPOK
EZ+4,32:VPOKEZ+5,32:Z=Z+40:VPOKEZ,32:
FORI=1TO4:VPOKEZ+I,32:VPOKEZ+5,32:NEX
T:Z=Z+40:RETURN
1020 VPOKEZ,33:FORI=1TO3:VPOKEZ+I,34:
NEXT:VPOKEZ+4,35:Z=Z+40:VPOKEZ,38:VPO
KEZ+1,42:VPOKEZ+2,43:VPOKEZ+3,44:VPOK
EZ+4,38:Z=Z+40:VPOKEZ,36:FORI=1TO3:VP
OKEZ+I,34:VPOKEZ+4,37:NEXT:Z=Z+40:RET
URN
1030 VPOKEZ,33:FORI=1TO3:VPOKEZ+I,34:
NEXT:VPOKEZ+4,35:Z=Z+40:VPOKEZ,38:VPO
KEZ+1,42:VPOKEZ+2,43:VPOKEZ+3,44:VPOK
EZ+4,38:Z=Z+40:VPOKEZ,36:FORI=1TO3:VP
OKEZ+I,34:VPOKEZ+4,37:NEXT:Z=Z+40:RET
URN
1040 VPOKEZ,33:FORI=1TO4:VPOKEZ+I,34:
NEXT:VPOKEZ+5,35:Z=Z+40:VPOKEZ,38:VPO
KEZ+1,248:VPOKEZ+2,249:VPOKEZ+3,250:V
POKEZ+4,251:VPOKEZ+5,38:Z=Z+40:VPOKEZ
,36:FORI=1TO4:VPOKEZ+I,34:VPOKEZ+5,37
:NEXT:Z=Z+40:RETURN
1050 VPOKEZ,33:FORI=1TO4:VPOKEZ+I,34:
NEXT:VPOKEZ+5,35:Z=Z+40:VPOKEZ,38:VPO
KEZ+1,45:VPOKEZ+2,46:VPOKEZ+3,47:VPOK
EZ+4,58:VPOKEZ+5,38:Z=Z+40:VPOKEZ,36:
FORI=1TO4:VPOKEZ+I,34:VPOKEZ+5,37:NEX
T:Z=Z+40:RETURN
1060 VPOKEZ,33:FORI=1TO3:VPOKEZ+I,34:
NEXT:VPOKEZ+4,35:Z=Z+40:VPOKEZ,38:VPO
KEZ+1,243:VPOKEZ+2,244:VPOKEZ+3,61:VP
OKEZ+4,38:Z=Z+40:VPOKEZ,36:FORI=1TO3:
VPOKEZ+I,34:VPOKEZ+4,37:NEXT:Z=Z+40:R
ETURN
1070 VPOKEZ,33:FORI=1TO3:VPOKEZ+I,34:
NEXT:VPOKEZ+4,35:Z=Z+40:VPOKEZ,38:VPO
KEZ+1,245:VPOKEZ+2,246:VPOKEZ+3,247:V
POKEZ+4,38:Z=Z+40:VPOKEZ,36:FORI=1TO3
:VPOKEZ+I,34:VPOKEZ+4,37:NEXT:Z=Z+40:
RETURN
1080 Z$=HEX$(Z):Z1=LEN(Z$):IFZ1=4THEN
1090ELSEZ$=STRING$(4-Z1,"0")+Z$
1090 Z1=VAL("&H"+MID$(Z$,1,2)):Z2=VAL
("&H"+MID$(Z$,3,2)):RETURN
1100 Z1=VPEEK(Z):VPOKEZ,252
```

Suite page 31

DATE

ATARI

Occasion ainsi donnée aux Ataristes de mettre leur pendule à l'heure...

Bernard BENOIT

Mode d'emploi :
Ce programme écrit en 'Lattice C' (néanmoins transposale dans un autre langage C) , permet une mise à jour aisée de l'horloge ainsi que de la date. L'utilisation est d'une évidente simplicité.

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

```
short dummy,handle,s,i,n,x,y,mx,my,bouto
n,key;
short work_in[11], work_out[57], coord[4
];
int h,mn,an,m,j,time,date;

MAIN()
{
 OPENWORK(); ALERT(); DESSIN(); AFFICHEU
RE(); POINTS();
 graf_mouse (3,1); v_show_c (handle); s=
0;
 SETTIME(); v_rvoff (handle);
 form_dial (2,0,0,10,10,200,70,200,250);
}

ALERT()
{
 form_alert (1,"[3][ DATE.PRG | Logiciel
 utilitaire | d'initialisation de l'horl
oge| BENOIT Bernard, 1986. ][ ALLONS-Y ]
");
}

SETTIME()
{
 do
 {
  graf_mkstate (&mx,&my,&bouton,&key); x
=mx/10; y=my/10;
  if (y==15 && bouton==1) (n=-1; HEURE()
;)
  if (y==15 && bouton==2) (n=1; HEURE();
)
  if (y==26 && bouton==1) (n=-1; DATES()
;)
  if (y==26 && bouton==2) (n=1; DATES();
)
  if (x==29 && y==31 && bouton!=0) s=1;
  WAIT();
 }
 while (s!=1);
 time=(h*2048)+(mn*32); gemdos(45,time);
 date=(((an-1980)*512)+(m*32)+j); gemdos
(43,date);
 v_rvoff (handle);
}

HEURE()
{
 switch(x)
 {
  case 28:
  {
  h=h+n; if (h<0) h=23; if (h>23) h=0;
  vs_curaddress (handle,9,36); printf ("%
2d",h);
  if (h<10) {vs_curaddress (handle,9,36);
  printf ("0");}
  } break;
   case 31:
  {
  vs_curaddress (handle,9,39);
  mn=mn+n; if (mn<0) mn=59; if (mn>59) mn
=0;
  vs_curaddress (handle,9,39); printf ("%
2d",mn);
  if (mn<10) {vs_curaddress (handle,9,39)
; printf("0");}
  } break;
  }
}

DATES()
{
 switch(x)
 {
  case 26:
  {
  j=j+n; if (j<1) j=31; if (j>31) j=1;
  vs_curaddress (handle,16,33); printf ("
%2d",j);
  } break;
   case 28:
  {
  m=m+n; if (m<1) m=12; if (m>12) m=1;
  vs_curaddress (handle,16,36); printf ("
%2d",m);
  } break;
   case 32:
  {
  an=an+n; if (an<1980) an=1980;
  vs_curaddress (handle,16,39); printf ("
%d",an);
  } break;
  }
}

AFFICHEURE()
{
 time=gemdos(44); if (time<0) time=(6553
5+time);
 date=gemdos(42); h=time/2048; mn=(time-
(h*2048))/32;
 an=date/512; date=date-(an*512);
 m=date/32; date=date-(m*32); j=date; an
=an+1980;
 vs_curaddress (handle,9,36); printf ("%
2d:%2d",h,mn);
 if (h<10) { vs_curaddress (handle,9,36)
; printf ("0"); }
 if (mn<10) { vs_curaddress (handle,9,39
); printf ("0"); }
 vs_curaddress (handle,16,33); printf ("
%2d/%2d/%4d",j,m,an);
}

POINTS()
{
 vsf_color (handle,1); vsf_interior (han
dle,2); vsf_style (handle,4);
 v_circle (handle,285,155,6); v_circle (
handle,315,155,6);
 v_circle (handle,265,265,6); v_circle (
handle,285,265,6);
 v_circle (handle,325,265,6);
}

OPENWORK()
{
 appl_init();
 handle=graf_handle (&dummy, &dummy, &du
mmy, &dummy);
 for (i=0;i<10;i=i+1) work_in[i]=1;
 work_in[10]=2;
 v_opnvwk (work_in, &handle, work_out);
}

DESSIN()
{
 coord[0]=200; coord[1]=70; coord[2]=400
; coord[3]=330;
 v_hide_c (handle); form_dial (1,0,0,10,
10,200,70,200,250);
 vsf_interior (handle,2); vsf_style (han
dle,5); v_rfbox (handle,coord);
 vsf_interior (handle,2); vsf_style (han
dle,1);
 coord[0]=240; coord[1]=90; coord[2]=360
; coord[3]=190;
 v_rfbox (handle,coord);
 coord[0]=220; coord[1]=200; coord[2]=38
0; coord[3]=290;
 v_rfbox (handle,coord);
 vsf_interior (handle,2); vsf_style (han
dle,15);
 coord[0]=275; coord[1]=96; coord[2]=325
; coord[3]=113;
 v_bar (handle,coord);
 coord[0]=275; coord[1]=206; coord[2]=32
0; coord[3]=223;
 v_bar (handle,coord); vsf_style (handle
,8);
 coord[0]=280; coord[1]=300; coord[2]=31
2; coord[3]=325;
 v_bar (handle,coord);
 v_gtext (handle,280,110,"HEURE"); v_gte
xt (handle,282,220,"DATE");
 vs_curaddress (handle,20,37); v_rvon (h
andle); printf ("OK");
 coord[0]=568; coord[1]=190; coord[2]=58
2; coord[3]=210;
 vsf_style (handle,2); v_rfbox (handle,c
oord);
 coord[0]=550; coord[1]=120; coord[2]=60
0; coord[3]=200;
 v_rfbox (handle,coord);
 coord[0]=575; coord[1]=120; coord[2]=57
5; coord[3]=150;
 vsl_width (handle,3); v_pline (handle,2
,coord);
 cobrd[0]=550; coord[1]=150; coord[2]=60
0; coord[3]=150;
 v_pline (handle,2,coord);
 vs_curaddress (handle,9,71); printf ("-
");
 vs_curaddress (handle,9,74); printf ("+
");
}

WAIT()
{
 for (i=0;i<8000;i++);
}
```

APPLE

Suite de la page 3

```
 21080  PRINT : PRINT : PRINT : PR
INT " NOMBRE DE JOUEUR  (DE 1 A 4
     )": PRINT "     VOTRE REPON
    SE ?.....";
 21090  GET A$:NJ =  VAL (A$): IF
NJ < 1 OR NJ > 4 THEN 21050
 21100 ' IF CJ = 3 THEN  RETURN
 21200 ' PRINT : PRINT : PRINT : PR
INT : PRINT "EN COMBIEN DE POINTS
     VOULEZ-VOUS JOUER ?"
 21210  PRINT "       DE 1 A 999
     (3 CHIFFRES, EX:050": PRINT
"     VOTRE REPONSE ? ...";
 21215  FOR T = 1 TO 3: PRINT  CHR
$ (8);: NEXT
 21220  FOR I = 1 TO 3
 21227  GET A$:T =  VAL (A$): IF
    T < 0 OR T > 9 THEN 21227
 21228  PRINT T;
 21230  IF I = 1 THEN T = T * 100

 21231  IF I = 2 THEN T = T * 10
 21233 ST = ST + T
 21235  NEXT : RETURN
 27000  FOR I = 74 TO 170 STEP 48
     : HPLOT I,161 TO I,189: HPLOT
 I + 1,161 TO I + 1,189: NEXT : RE
TURN
 28000  FOR I = 50 TO 196 STEP 24
     : HPLOT I,161 TO I,189: HPLOT
 I + 1,161 TO I + 1,189: NEXT : RE
TURN

$
```

LISTING 3

```
0800- 4C 0C 08 4C 4B 08 4C ED
0808- 19 4C 1E 1C A9 4D 85 1F
0810- 8D 25 03 85 EC A9 28 8D
0818- 24 03 85 1E 85 EB 20 D9
0820- 08 A9 D2 85 1A 8D 20 03
0828- 85 EB A9 4D 85 1B 8D 21
0830- 03 85 EC 20 D2 12 A9 D2
0838- 85 1C 8D 22 03 85 EB A9
0840- 73 85 1D 8D 23 03 85 EC
0848- 20 D2 12 A2 1F A9 00 9D
0850- 30 03 CA 10 FA 8D 03 03
0858- 8D 0F 03 8D 04 03 8D 05
0860- 03 8D 60 03 8D 61 03 8D
0868- 62 03 8D 54 03 8D 59 03
0870- 8D 5E 03 AD 20 03 85 1A
0878- AD 21 03 85 1B AD 22 03
0880- 85 1C AD 23 03 85 1D AD
0888- 24 03 85 1E AD 25 03 85
0890- 1F A9 03 8D 02 03 20 29
0898- 0E 20 16 10 20 2D 14 AD
08A0- 02 03 F0 03 4C 91 08 60
08A8- A9 00 A6 EB A4 EC 4A B9
08B0- 9D 66 85 26 B9 5D 67 85
08B8- 27 B0 0F BC 59 64 BD 82
08C0- 65 AA B1 26 5D 49 64 91
08C8- 26 60 BC 5C 65 BD 85 66
08D0- AA B1 26 5D 49 64 91 26
08D8- 60 A2 48 86 06 A6 06 CA
08E0- 86 06 30 28 BD 60 61 F0
08E8- 0F 30 13 4A F0 05 E6 EC
08F0- 4C DD 08 E6 EB 4C DD 08
08F8- 20 A8 08 4C DD 08 C9 FF
0900- F0 05 C6 EC 4C DD 08 C6
0908- EB 4C DD 08 60 A9 14 20
0910- FC 16 60 20 35 09 F0 06
0918- A9 08 20 FC 16 60 A9 06
0920- 20 FC 16 60 20 35 09 F0
0928- 06 A9 0F 20 FC 16 60 A9
0930- 0B 20 FC 16 60 A0 00 AE
0938- 0F 03 CA BD 30 03 C9 02
0940- D0 02 A0 01 C9 03 D0 02
0948- A0 01 CA 10 EE 98 60 A6
0950- EC 60 A9 00 85 ED 85 EE
0958- 85 EF A5 EB 30 51 C9 40
0960- 10 23 C9 20 10 0B A9 FF
0968- 85 EE A5 EB 85 EC 4C 4F
0970- 09 A9 01 85 ED 85 EE A9
0978- FE 85 EF 38 A5 EB E9 20
0980- 85 EC 4C 4F 09 C9 60 10
0988- 12 A9 01 85 EE A9 FF 85
0990- EF 38 A5 EB E9 40 85 EC
0998- 4C 4F 09 A9 01 85 ED 85
09A0- EF A9 FF 85 EE 38 A5 EB
09A8- E9 60 85 EC 4C 4F 09 C9
09B0- C0 10 28 C9 A0 10 12 A9
09B8- 01 85 EF A9 FE 85 EE 38
09C0- A5 EB E9 80 85 EC 4C 4F
09C8- 09 A9 01 85 ED A9 FF 85
09D0- EF 38 A5 EB E9 A0 85 EC
09D8- 4C 4F 09 C9 E0 10 0E A9
09E0- FE 85 EF 38 A5 EB E9 C0
09E8- 85 EC 4C 4F 09 A9 01 85
09F0- ED A9 FE 85 EE 38 A5 EB
09F8- E9 E0 85 EC 4C 4F 09 A9
0A00- 00 85 CE 85 19 38 A5 EB
0A08- E5 ED 30 05 C9 0C 30 05
0A10- 60 C9 F5 30 FB 18 69 0B
0A18- 48 4C 1C 0A A5 EC 38 E5
0A20- EE 30 06 C9 0C 30 06 68
0A28- 60 C9 F5 30 FA 48 68 30
0A30- 1C F0 12 A8 68 88 F0 06
0A38- 18 69 17 4C 35 0A AA BD
0A40- 00 63 4C 5C 0A 68 AA BD
0A48- 40 61 4C 5C 0A A8 68 C8
0A50- F0 06 18 69 17 4C 4F 0A
0A58- AA BD 00 62 20 A0 0D A5
0A60- 4A 18 69 40 85 4A A5 4B
0A68- 18 2A 18 2A 90 02 A9 FF
0A70- 85 4B 38 A5 D6 E5 D7 85
0A78- 07 30 13 38 A5 4A E5 07
0A80- 85 07 18 A5 D6 85 4A 65
0A88- 07 85 D6 4C B0 0A 18 A5
0A90- 4A 65 07 85 07 38 A5 D6
0A98- 85 4A E5 07 85 D6 A5 4A
0AA0- C5 D7 10 06 C5 D6 10 08
0AA8- 30 04 C5 D6 30 02 85 D6
0AB0- A6 06 BD 00 61 38 85 07
0AB8- A9 16 E5 07 85 08 A9 00
0AC0- 85 4D 85 4C 18 A5 4D 65
0AC8- 08 85 4D A5 4C 65 07 85
0AD0- 4C 38 A5 4B E9 14 85 4B
0AD8- F0 02 10 E8 20 D0 19 A9
0AE0- FF 85 CE A5 4C 18 6A 18
0AE8- 6A 85 4C A5 4D 18 6A 18
0AF0- 6A 85 4D 18 AD 28 03 F0
0AF8- 22 10 02 49 FF 4A 4A 4A
0B00- 18 65 4D 85 4D AD 28 03
0B08- 30 0C A5 4D C5 4C 10 06
0B10- A6 4C CA CA 86 4D A9 00
0B18- 8D 28 03 60 A9 00 8D 63
0B20- 03 8D 64 03 AC 06 03 30
0B28- 12 F0 0B E6 1A EE 63 03
0B30- 4C 87 0B C6 1A CE 63 03
0B38- 4C 87 0B AD 03 03 C9 18
0B40- 10 0D C9 10 10 0E C9 08
0B48- 10 0F A2 00 4C 5B 0B A2
0B50- 03 4C 5B 0B A2 02 4C 5B
0B58- 0B A2 01 CE 03 03 AC 06
0B60- 03 C0 FE F0 12 BD 10 03
0B68- 18 6A 9D 10 03 90 18 E6
0B70- 1A EE 63 03 4C 87 0B BD
0B78- 10 03 18 6A 9D 10 03 90
0B80- 06 C6 1A CE 63 03 EA AC
0B88- 07 03 30 0E F0 06 E6 1B
0B90- EE 64 03 60 C6 1B CE 64
0B98- 03 60 AD 03 03 C9 18 10
0BA0- 0D C9 10 10 0E C9 08 10
0BA8- 0F A2 00 4C BA 0B A2 03
0BB0- 4C BA 0B A2 02 4C BA 0B
0BB8- A2 01 CE 03 03 AC 07 03
0BC0- C0 FE F0 10 BD 10 03 18
0BC8- 6A 9D 10 03 90 15 E6 1B
0BD0- EE 64 03 60 BD 10 03 18
0BD8- 6A 9D 10 03 90 05 C6 1B
0BE0- CE 64 03 60 A9 00 85 EB
0BE8- A9 01 85 CE A5 EE 30 07
0BF0- C9 09 30 1A 4C FB 0B C9
0BF8- F9 10 3B A9 00 85 CE A5
0C00- EF 30 05 C9 09 30 49 60
0C08- C9 97 10 73 60 60 A5 ED
0C10- 10 37 C9 80 F0 33 A9 00
0C18- 38 E5 ED 85 ED A5 EF C9
0C20- 08 F0 2D C9 07 F0 29 C9
0C28- 98 F0 54 C9 97 F0 50 A5
0C30- CE F0 DA 4C BD 0C A5 ED
0C38- 30 0F F0 0D A9 FF 38 E5
0C40- ED 18 69 01 85 ED 4C 1D
0C48- 0C A9 00 85 CE 4C 1D 0C
0C50- A5 ED D0 07 A9 80 85 ED
0C58- 4C BD 0C 10 11 C9 C1 30
0C60- 57 A9 C0 38 E5 ED 18 69
0C68- C0 85 ED 4C BD 0C C9 40
0C70- 10 46 A9 40 38 E5 ED 18
0C78- 69 40 85 ED 4C BD 0C A5
0C80- ED C9 80 D0 07 A9 00 85
0C88- ED 4C BD 0C A5 ED 30 13
0C90- C9 3F 30 24 38 E9 40 85
0C98- E3 38 A9 40 E5 E3 85 ED
0CA0- 4C BD 0C C9 C0 10 11 A9
0CA8- C0 38 E5 ED 85 E3 18 A9
0CB0- C0 65 E3 85 ED 4C BD 0C
0CB8- A5 CE D0 01 60 20 EC 19
0CC0- A9 01 85 EB A5 ED 18 65
0CC8- F9 85 ED A9 00 85 F9 60
0CD0- AD 20 03 85 EB AD 21 03
0CD8- 85 EC AD 63 03 F0 48 30
0CE0- 4D AD 64 03 F0 17 30 2A
0CE8- 20 10 19 A5 1A 8D 20 03
0CF0- 85 EB A5 1B 8D 21 03 85
0CF8- EC 20 70 19 60 20 FE 17
0D00- A5 1A 8D 20 03 85 EB A5
0D08- 1B 8D 21 03 85 EC 20 AC
0D10- 17 60 20 50 18 A5 1A 8D
0D18- 20 03 85 EB A5 1B 8D 21
0D20- 03 85 EC 20 B0 18 60 AD
0D28- 64 03 30 20 10 09 AD 64
0D30- 03 F0 2E 30 41 10 54 20
0D38- 08 17 A5 1A 8D 20 03 85
0D40- EB A5 1B 8D 21 03 85 EC
0D48- 20 5A 17 60 20 5A 17 A5
0D50- 1A 8D 20 03 85 EB A5 1B
0D58- 8D 21 03 85 EC 20 08 17
0D60- 60 20 AC 17 A5 1A 8D 20
0D68- 03 85 EB A5 1B 8D 21 03
0D70- 85 EC 20 FE 17 60 20 70
0D78- 19 A5 1A 8D 20 03 85 EB
0D80- A5 1B 8D 21 03 85 EC 20
0D88- 10 19 60 20 B0 18 A5 1A
0D90- 8D 20 03 85 EB A5 1B 8D
0D98- 21 03 85 EC 20 50 18 60
0DA0- D0 03 68 68 60 C9 01 D0
0DA8- 02 A9 00 85 D7 A5 D7 38
0DB0- E5 D6 10 02 49 FF C9 40
0DB8- 30 03 68 68 60 85 06 A5
0DC0- 4B C5 4C 10 07 A9 FF 85
0DC8- 19 68 68 60 A9 00 85 19
0DD0- A5 06 60 A5 FB 85 ED A5
0DD8- 1A 85 EE A5 1B 85 EF AD
0DE0- 26 03 85 F9 20 E4 0B A5
0DE8- EB D0 01 60 A9 00 8D 54
0DF0- 03 8D 03 03 8D 28 03 AD
0DF8- 26 03 F0 0B 10 04 38 4C
0E00- 03 0E 18 6A 8D 26 03 A5
0E08- FA 18 4A 4A 4A 4A F0 09
0E10- 85 06 38 A5 FA E5 06 85
0E18- FA AE 0F 03 A9 01 9D 30
0E20- 03 EE 0F 03 A5 ED 85 FB
0E28- 60 A5 FA D0 07 CE 02 03
0E30- 20 13 09 60 AD 29 03 F0
0E38- 03 EE 29 03 AD 03 03 D0
0E40- 52 A5 FB 85 EB 20 52 09
0E48- A9 1F 8D 03 03 BD 20 60
0E50- 8D 10 03 BD 40 60 8D 11
0E58- 03 BD 60 60 8D 12 03 BD
0E60- 80 60 8D 13 03 A5 EE 8D
0E68- 06 03 A5 EF 8D 07 03 A5
0E70- ED F0 20 AD 10 03 49 FF
0E78- 8D 10 03 AD 11 03 49 FF
0E80- 8D 11 03 AD 12 03 49 FF
0E88- 8D 12 03 AD 13 03 49 FF
0E90- 8D 13 03 AD 54 03 F0 4A
0E98- C9 18 10 0D C9 10 10 0E
0EA0- C9 08 10 0F A2 00 4C B5
0EA8- 0E A2 03 4C B5 0E A2 02
0EB0- 4C B5 0E A2 01 CE 54 03
0EB8- BD 50 03 18 6A 9D 50 03
0EC0- B0 04 20 0D 09 60 20 1C
0EC8- 0B 20 1A 0F AD 29 03 30
0ED0- 06 20 03 0D 20 D0 0C AD
0ED8- 20 03 85 1A AD 21 03 85
0EE0- 1B 60 AD 60 03 D0 09 C6
0EE8- FA F0 2A A9 03 8D 60 03
0EF0- A6 FA BD 20 60 8D 50 03
0EF8- BD 40 60 8D 51 03 BD 60
0F00- 60 8D 52 03 BD 80 60 8D
0F08- 53 03 A2 20 8E 54 03 CE
0F10- 60 03 4C 93 0E A9 00 85
0F18- FB 60 A9 00 8D 29 03 A9
0F20- 00 A5 FC 85 4C A5 1A 85
0F28- EB A5 1B 85 EC A5 FB 85
0F30- D6 A5 FA 85 4B A5 1C 85
0F38- ED A5 1D 85 EE AD 28 03
0F40- 85 4A 20 FF 09 A5 19 30
0F48- 50 A5 CE 30 08 A9 00 8D
0F50- 69 03 4C A3 0F AD 69 03
0F58- F0 07 C9 02 D0 03 4C 99
0F60- 0F A9 00 8D 59 03 8D 54
0F68- 03 8D 28 03 8D 03 03 8D
```

A SUIVRE...

BLITZ

THOMSON MO5

Eprouvez contre un adversaire averti ou contre l'ordinateur, votre adresse de pilote de chasse. Ramollis s'abstenir...

Francis MALARD

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

Mode d'emploi :
Sauvegardez le listing 1 (règles et présentation) et à la suite les programmes binaires engendrés par le lancement des listings Basic 2 et 3 (langage machine, synthèse vocale et tout ça...). Les indications de sauvegarde sont incluses dans ces derniers (les éventuelles erreurs de saisie vous seront signalées). Les manettes sont indispensables pour ce jeu des plus passionnant.

LISTING 1

```
10 '************************
20 '*                      *
30 '*                      *
40 '*     BLITZ-KRIEG      *
50 '*                      *
60 '*  PAR FRANCIS MALARD  *
70 '*  ------------------  *
80 '************************
90 '
100 ' CARACTERES GPAPHIQUES
110 '
120 CONSOLE0,24,0,0:CLEAR,&H74FF,7:CLS:S
CREEN,0,0:LOCATE0,0,0:DIMREC(21)
130 DEFGR$(0)=129,195,225,127,110,127,15
,0
140 DEFGR$(1)=131,129,121,127,255,249,24
1,131
150 DEFGR$(2)=193,129,158,254,255,159,14
3,193
160 DEFGR$(3)=129,195,135,254,118,254,22
4,0
170 DEFGR$(4)=24,126,235,127,221,227,126
,8
180 DEFGR$(5)=255,109,255,199,199,255,10
9,255
190 DEFGR$(6)=60,60,60,60,60,60,60,60
200 CR1=PEEK(&H2070):CR2=PEEK(&H2071)
210 D$=GR$(0)+GR$(1)+CHR$(27)+CHR$(&H46)
+GR$(6)
220 D1$=GR$(6)+CHR$(27)+CHR$(&H44)+GR$(2
)+GR$(3)
230 LOCATE0,3
240 FORI=0 TO 5:COLOR3:PRINTD$;:NEXT
250 LOCATE22,3
260 FOR I=0 TO 5:COLOR6:PRINTD1$;:NEXT
270 BOXF(0,4)-(39,24)GR$(5),6:BOX(9,10)-
(30,16)GR$(4)
280 ATTRB1,0:LOCATE15,13:COLOR2,1:J$="BL
ITZKRIEG"
290 FORI=1TO10:READX,Y:LOCATEX,Y:PRINTMI
D$(J$,I,1):PLAY"O4SI01DO":NEXT
300 ATTRB0,0:GOSUB1090
310 LOCATE7,24:COLOR4,6:PRINT"< APPUYEZ
SUR UNE TOUCHE >";
320 A$=INPUT$(1)
330 LOCATE0,5:FORI=0TO199:COLOR,0:PRINT"
";:NEXT
340 FORY=10TO16:FORX=0TO8:LOCATEX,Y:PRIN
T" ";:LOCATEX+31,Y:PRINT" ";:NEXT:NEXT
350 LOCATE0,17:FORI=0TO279:COLOR,0:PRINT
" ";:NEXT
360 LOCATE18,19:COLOR6:PRINT"PAR":LOCATE
13,21:PRINT"FRANCIS MALARD"
370 LOCATE7,24:COLOR4,6:PRINT"<  CHARGEM
ENT EN COURS   >";
380 LOADM"TABLE":LOADM"TIR"
390 SCREEN7:EXEC&H884C:LOCATE7,24:COLOR4
,7:PRINT"< APPUYEZ SUR UNE TOUCHE >";:EX
EC&H8878
400 T=4:TPS=48:T2=2:T4=&H45:POKE&H7B56,T
PS:POKE&H7B57,T2:POKE&H7B58,T4
410 COLOR1,0:CONSOLE0,24,,0:CLS:CONSOLE0
,24:SCREEN1,0,0:LOCATE12,10:PRINT"* VOUL
EZ VOUS *"
420 LOCATE9,12:PRINT"1 : LES REGLES DU J
EU"
430 LOCATE9,14:PRINT"2 : LE JEU"
440 A$=INPUT$(1)
450 IFA$="1" THEN 740
460 IFA$<>"2" THEN 410
470 '
480 ' LE JEU
490 '
500 SCREEN,,4:EXEC&H7B61
510 ATTRB0,0:POKE&H2070,CR1:POKE&H2071,C
R2
520 POKE&H86BD,0:POKE&H86B1,&H50:B=1
530 FORY=8 TO182:LINE(0,Y)-(319,Y),-7:PO
KE&H86BE,B:B=B+1:EXEC&H86B0:NEXT
540 FORI=0 TO30:LOCATE10,10:ATTRB1,0:COL
ORC:PRINT"GAME OVER":C=C+1:IFC=16 THENC=
1
550 EXEC&H86B0:NEXT:COLOR3:LOCATE10,10:A
TTRB1,0:PRINT" ACTION   "
560 POKE&H86BD,0:POKE&H86B1,2:B=1
570 IF STRIG(1) THEN590
580 POKE&H86BE,B:EXEC&H86B0:B=B-(B<255):
GOTO570
590 POKE&H86BD,0:POKE&H86BE,32:POKE&H86B
1,80
600 AD=&H7B27:AC=&H7B29
610 SC1=1000*INT(PEEK(AD)/16)+100*(PEEK(
AD) MOD 16)+10*INT(PEEK(AD+1)/16)+PEEK(A
D+1) MOD 16
620 SC2=1000*INT(PEEK(AC)/16)+100*(PEEK(
AC) MOD 16)+10*INT(PEEK(AC+1)/16)+PEEK(A
C+1) MOD 16
630 IFREC(T)>=SC1 AND REC(T)>=SC2 THEN 6
50
640 IF SC1 >SC2 THEN REC(T)=SC1  ELSE RE
C(T)=SC2
650 ATTRB0,0
660 CLS:LOCATE7,6:PRINT"RECORD A BATTRE"
;REC(T);:IFREC(T)>1 THENPRINT"Points" EL
SEPRINT"Point"
670 LOCATE20,8:PRINT"EN";T;:IFT>1THENPRI
NT"Minutes,"ELSEPRINT"Minute."
680 LOCATE5,12:PRINT"< VOULEZ VOUS REJOU
ER (O/N) ? >"
690 A$=INPUT$(1)
700 IF A$="N" THEN EXEC&HF003
710 IF A$<>"O" THEN 690
720 POKE&H7B56,TPS:POKE&H7B57,T2:POKE&H7
B58,T4:GOTO410
730 '
740 '*****************
750 '*               *
760 '*               *
770 '* REGLES DU JEU *
780 '* ------------- *
790 '*****************
800 '
810 CLS:CONSOLE1,24:PLAY"L204"
820 LINE(0,0)-(39,0)" ",1,3
830 ATTRB1,0:LOCATE3,0:PRINT"- REGLES DU
 JEU -":ATTRB0,0:GOSUB1090
840 COLOR3,0:LOCATE1,5:PRINT"Il s'agit d
'abattre un maximum d'avions":PRINT"enne
mis en un temps limite."
850 PRINT:PRINT"Le temps est decompte to
utes les cinq":PRINT:PRINT"secondes."
860 PRINT:PRINT"Vous avez au depart six
avions."
870 PRINT:PRINT"Lorsque six avions d'une
 equipe sont":PRINT:PRINT"abattus appuye
z sur <action> pour avoir":PRINT:PRINT"s
ix nouveaux avions.":GOSUB1100
880 LOCATE8,5:PRINT"Vous pourrez jouer c
ontre":LOCATE10,9:PRINT"1 : L'ORDINATEUR
":LOCATE10,11:PRINT"2 : UN AUTRE JOUEUR"
890 PRINT:PRINT:PRINT"   Si vous jouez c
ontre l'ordinateur,":PRINT:PRINT"   vous
 devez prendre la manette No 1":GOSUB110
0
900 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"MANETTES DE
JEUX":COLOR1:PRINT"----------------":COL
OR3
```

Suite page 29

TIRS OBUS

TI 99/4A BASIC ETENDU

Ah ! L'angoisse d'un goal face à un tireur de pénaltys émérite ! En l'occurrence ici, votre machine...

NIH MUSTAPHA

Mode d'emploi :
Sauvegardez à la suite ces deux programmes, les règles sont incluses dans la présentation.

LISTING 1

```
100 !   ******************
110 !   *                *
120 !   * LISTING REGLES *
130 !   *                *
140 !   ******************
150 !
160 !
170 CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(3):: CALL
 SCREEN(5):: CALL COLOR(1,8,1.2.6,1.9.11
.1,10,11,1):: FOR I=3 TO 8 :: CALL COLOR
(I,2,11):: NEXT I
180 L=8 :: C=200 :: RESTORE 190 :: FOR J
=1 TO 19 :: READ CAR,CAR$ :: CALL CHAR(C
AR,CAR$):: NEXT J :: CALL CHARPAT(46,A$,
39,B$):: CALL CHAR(59,A$,63,B$)
190 DATA 112,00000102040B0F1810102020202
0302F1FE70F0F1F3FFF1F0F0F07040B0810E0,11
6,FBE7F0F0FBFCFFFBF0F0E0100B080403000080
402010FB1B0B0B040404040CF4
200 DATA 120,2F3F3F3F3F3F1F1F1F0F0804020
10000E0E0F0F0FBFFF0F0E0E020100808E71F,12
4,03070F0F1FFF0F0F070704081010E7F8F4FCFC
FCFCFCF8F8F8F0102040800000
210 DATA 128,00000103070F0F1F1F1F3F3F3F3
F3F3F1FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,13
2,F8FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF000080
C0E0F0F0F8F8F8FCFCFCFCFCFC
220 DATA 136,3F3F3F3F3F3F1F1F1F0F0F07030
10000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF1F,14
0,FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF8FCFCFC
FCFCFCF8F8F8F0F0E0C0800000
230 DATA 100,00073F7FFE7E9EE0FFFFFF03FCF
EF806FFFFFFC03F7F1F6000E0FCFE7F7E7807,10
4,FFFFFFFFFF7F3F0FFEFEFEFEFEFEFECF07F7F7F
7F7F7F3F0FFFFFFFFFFFFEFCF0
240 DATA 108,7F7F7F7F7F7F7F7FFFFFFFFFFFF
FFFFFFEFEFEFEFEFEFEFE,64,3C4299A1A199423
C,33,FFFFFFFFFFFFFFFF,58,0000FF
250 DATA 43,0103070F1F3F7FFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFFEFCF8F0E0C080,51,002060FFFF602000
000406FFFF060400F0E0F0B81C0E0400,55,0F07
0F1D38702000
260 DATA 96,07676703737331FFB1396F0F6F39
81FFB139797F713981FF1FBFBFBFBDB901FF,111
,81797F83F97903FF
270 ! --------------------
280 DISPLAY AT(2,2):"+,,,,, +, +,,,  +,,
,," :: DISPLAY AT(3,2):"!!!!!- !, !!!,
!!!!-" :: DISPLAY AT(4,4):"!,    !, !,!,,
 !,,,,"
290 DISPLAY AT(5,4):"!,    !, !!!!, !!!!,
" :: DISPLAY AT(6,4):"!,    !, !, !, +,,!
.," :: DISPLAY AT(7,4):"!-    !- !- !- !!!
!-"
300 DISPLAY AT(10,4):"+,,,, +,,,  +, +,
+,,,," :: DISPLAY AT(11,4):"!!!!, !!!,
!, !, !!!!-" :: DISPLAY AT(12,4):"!, !,
!,!,, !, !, !,,,,"
310 DISPLAY AT(13,4):"!, !, !!!!, !, !,
!!!!," :: DISPLAY AT(14,4):"!,,!, !,,!,
!,,!, +,,!," :: DISPLAY AT(15,4):"!!!!-
!!!!- !!!!- !!!!-"
320 DISPLAY AT(18,5):"demmmmmmmmmmmmmmm
fg" :: DISPLAY AT(19,5):"mnm@mMUSTAPHAmN
IHmlm" :: DISPLAY AT(20,5):"mnmmmmmmmmmm
mmmmmmlm"
330 DISPLAY AT(21,5):"mnmmJUILLETm1986mm
lm" :: DISPLAY AT(22,5):"mnmmmmmmmmmmmmm
mmmlm" :: DISPLAY AT(23,5)BEEP:"hi
          jk"
340 CALL SPRITE(#1,112,2,L,C,#2,116,2,L,
C+16,#3,120,2,L+16,C,#4,124,2,L+16,C+16)
350 CALL SPRITE(#5,128,15,L,C,#6,132,15,
L,C+16,#7,136,15,L+16,C,#8,140,15,L+16,C
+16)
360 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 370 EL
SE IF K=32 THEN 380 ELSE 370
370 DISPLAY AT(24,11):"           " :: FOR
T=1 TO 100 :: NEXT T :: DISPLAY AT(24,11
)BEEP:"<ESPACE>" :: FOR T=1 TO 100 :: NE
XT T :: GOTO 360
380 ! --------------------
390 CALL CLEAR :: FOR I=3 TO 8 :: CALL C
OLOR(I,12,1):: NEXT I
400 DISPLAY AT(1,4):"demmmmmmmmmmmmmmfg"
:: DISPLAY AT(2,4):"mnm'mambmcmamomlm" :
: DISPLAY AT(3,4):"mnmmmmmmmmmmmmmlm" ::
 DISPLAY AT(4,4):"hi              jk"
410 DISPLAY AT(7,2):"VOUS ETES DANS LA P
EAU D?UN" :: DISPLAY AT(9,2):"GARDIEN DE
 BUTS ET VOTRE" :: DISPLAY AT(11,2):"DEV
OIR EST D?ARRETER TOUS"
420 DISPLAY AT(13,2):"LES TIRS QUI FUSER
ONT VERS" :: DISPLAY AT(15,2):"LES CAGES
; VOUS MARQUEZ 1" :: DISPLAY AT(17,2):"P
TS POUR CHAQUE TIR ARRETE;"
430 DISPLAY AT(19,2):"VOUS POUVEZ JOUER
SEUL OU" :: DISPLAY AT(21,2)BEEP:"A DEUX
;;;" :: GOSUB 570
440 DISPLAY AT(7,2):"DANS LE CAS OU VOUS
 JOUEZ" :: DISPLAY AT(9,2):"A DEUX CHAQU
E ADVERSAIRE" :: DISPLAY AT(11,2):"PASSE
 GOAL A TOUR DE ROLE"
450 DISPLAY AT(13,2):"JUSQU?A LA FIN DE
LA SERIE;" :: DISPLAY AT(15,2):"LE GAGNA
NT EST CELUI QUI" :: DISPLAY AT(17,2):"A
URA PRIS LE MOINS DE BUTS;"
460 DISPLAY AT(19,2):"UN TIR RATE COMPTE
 COMME UN" :: DISPLAY AT(21,2)BEEP:"UN T
IR ARRETE DONC 1 PTS;" :: GOSUB 570
470 DISPLAY AT(7,2):"* JOUEUR 1 => MANET
TE N;1" :: DISPLAY AT(9,2):"* JOUEUR 2 =
> MANETTE N;2" :: DISPLAY AT(11,2):"* SE
UL => MANETTE N;1"
480 DISPLAY AT(13,4):"MOUVEMENTS POSSIBL
ES" :: DISPLAY AT(14,4):";;;;;;;;;;;;;;;
;;;;;" :: DISPLAY AT(15,2):"* SAUT DE PE
TITE ENVERGURE"
490 DISPLAY AT(17,3):"GAUCHE 3  ET  4 DR
OITE" :: DISPLAY AT(19,2):"* SAUT DE GRA
NDE ENVERGURE" :: DISPLAY AT(21,3)BEEP:"
GAUCHE 5  ET  7 DROITE"
500 GOSUB 570
510 ! --------------------
520 DISPLAY AT(7,2):"VOUS AVEZ LA POSSIB
ILITE DE" :: DISPLAY AT(9,2):"SAUTER PLU
SIEURS FOIS DE" :: DISPLAY AT(11,2):"SUI
TE TANT QUE LE BALLON"
530 DISPLAY AT(13,2):"N?EST PAS DEDANS L
ES CAGES;"
540 DISPLAY AT(16,2):"L?ORDINATEUR AFFIC
HE LES" :: DISPLAY AT(18,2):"PTS ET LES
BUTS ENCAISSE~" :: DISPLAY AT(20,2)BEEP:
"DE CHAQUE JOUEUR;"
550 GOSUB 570 :: CALL CLEAR :: L=8 :: S=
16 :: C=120 :: GOSUB 660 :: DISPLAY AT(2
2,2):"ALPHA LOCK DOIT ETRE LEVEE;" :: DI
SPLAY AT(24,2)BEEP:"BONNE CHANCE;;;"
560 FOR T=1 TO 1000 :: NEXT T :: CALL CL
EAR :: L=8 :: C=104 :: S=32 :: GOSUB 660
 :: CALL MAGNIFY(4):: FOR I=0 TO 20 STEP
 5 :: CALL SOUND(200,-7,I):: NEXT I :: R
UN "CS1"
570 ! --------------------
580 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 590 EL
SE IF K=32 THEN 600 ELSE 590
590 DISPLAY AT(24,11):"          " :: FOR
T=1 TO 50 :: NEXT T :: DISPLAY AT(24,11)
:"<ESPACE>" :: FOR T=1 TO 50 :: NEXT T :
: GOTO 580
600 GOSUB 610 :: FOR I=1 TO 32 :: CALL V
CHAR(6,I,32,18):: NEXT I :: L=8 :: S=16
:: GOSUB 660 :: RETURN
610 ! --------------------
620 CALL LOCATE(#1,L-2,C,#2,L-2,C+16,#3,
L+14,C,#4,L+14,C+16):: FOR I=1 TO 8 :: C
ALL MOTION(#I,5,0):: NEXT I
630 FOR F=1080 TO 110 STEP -6 :: CALL SO
UND(10,F,0):: NEXT F :: FOR I=1 TO 8 ::
CALL MOTION(#I,0,0):: NEXT I :: L=160 ::
 S=16 :: GOSUB 660
640 FOR I=0 TO 20 STEP 5 :: CALL SOUND(2
00,-7,I):: NEXT I :: RETURN
650 ! --------------------
660 CALL LOCATE(#1,L,C,#2,L,C+S,#3,L+S,C
,#4,L+S,C+S,#5,L,C,#6,L,C+S,#7,L+S,C,#8,
L+S,C+S):: RETURN
```

LISTING 2

```
100 !   *****************
110 !   *               *
120 !   *  "TIRS OBUS"  *
130 !   *               *
140 !   *     pour      *
150 !   *               *
160 !   *   TI-99/4A    *
170 !   *               *
180 !   * basic etendu  *
190 !   *               *
200 !   *  + MANETTES   *
210 !   *               *
220 !   *  (C) NIH M.   *
230 !   *               *
240 !   *   - 1986 -    *
250 !   *               *
260 !   *****************
270 !
280 !
290 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
CALL CHARSET :: CALL SCREEN(2):: CALL MA
GNIFY(3):: FOR C=1 TO 14 :: CALL COLOR(C
,11,1):: NEXT C :: GOSUB 1260
300 FOR I=1 TO 14 :: CALL COLOR(I,1,1)::
 NEXT I :: PO,EX,TR,SC,ST,TIR,FN,SC1,SC2
,BT1,BT2=0
310 RESTORE 320 :: FOR A=1 TO 2 :: READ
CAR,CAR$ :: CALL CHAR(CAR,CAR$):: NEXT A
320 DATA 33,FFFFFFFF00000000FFFFFFFF0F0
F0F0F0F0F0F000000000F0F0F0F0F0F0F0F0,37,
0F0F0F0F00000000FFFFFFFF0F0F0F0F0F0F0F0F
0F0F0F0F
330 RESTORE 320 :: FOR B=1 TO 2 :: READ
CAR,CAR$ :: CALL CHAR(CAR+16,CAR$):: NEX
T B
340 RESTORE 350 :: FOR I=1 TO 34 :: READ
 CAR,CAR$ :: CALL CHAR(CAR,CAR$):: NEXT
I
350 DATA 40,0000001314149463000000025A5A5
A519000000E909C909E600000070507048B,44,
000000103010103B000000380B382038,48,0000
00000F0F0F0F
360 DATA 56,E192E2828100000089494949B900
00002FA2622222000009C20180438000000,60,
E292E292E10000004F42424282000000,46,00
370 DATA 66,00FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FF007FBFDFEFF7FBFDFEFEFDFBF7EFDFBF7F,70,
FFFFFFFFFFFFFFFF007F6A755A6D566B00FFAA55
AA55AAFF
380 DATA 73,00FEAE5AB66AD6AA556B556B556B
556B55AA55AA55AA55AAD6AAD6AAD6AAD6AA,77,
556B556B576F5F7F55AA55FFFFFFFFFFD6AAD6AA
D6EAF6FA
390 DATA 80,0000000000000000000000000000
00000000000000000000000000183C3C18,84,00
000000F0F0F0F0F0F0F0F0FFFFFFFF
400 DATA 88,03030000000000003070600000006
060780800000000000080C0C0000000C0C0E0,92,
000001060F070B0B0800060606000000000000C0
E0C0A0203010606060
410 DATA 96,00001C1C00000000070700000006
0C0E000000000000000080B020381,100,000000
000E1F3F0F3B200606060000000000804020E00000
000040C0
420 DATA 104,000000000000000076F420000180
B0C1800000000000000C0EC8400003020603,108
,0303010F1F3B3320000C1C180000000080B000E
0F0BB9B0B00607030
430 DATA 112,0000000000000001030300206 14
7CC840000000000E0E0000B0C0B3010486,116,00
0000000000000040C1E1B000000000000000000
70FFFF7919686CC
440 DATA 120,0,121,0000703060060607,122,
0,123,00000000000797B0,124,0,125,0000000
000E9B9F8,126,000000000000000000000000E8
F8684E
```

A SUIVRE...

C'est nouveau, ça vient de sortir

SECOUE, BIDOU

Scooby-Doo, en français Scoubidou, est un chien, héros d'un dessin animé nullissime, que pourtant nos chères petites têtes blondes aiment à regarder, tout en suçant le réglisse qui dégouline (renaud) sur leurs petits doigts tendres.
Scooby-Doo, en français Scoubidou, est un chien, héros d'un logiciel pas si mauvais que ça, adapté par Elite, d'après le dessin animé nullissime que pourtant nos chères petites blondes, etc.
Scooby-Doo, en français Scoubidou, est enfin le surnom de Michel Desangles parce qu'on a appris ce matin que c'est lui qui a refilé le Sida à Thierry le Luron, à Line Renaud, et le pire, à Alice Sapritch (ceci était une vengeance personnelle dont je prends l'entière responsabilité. Si par hasard la semaine prochaine, vous constatez que ma prose inénarrable a disparu de ces pages, vous inquiétez pas, c'est normal).
Bon, et qu'est-ce qu'il doit faire, ce niais de Scoubi ? En fait, avant d'aller plus loin, il faut que je précise que le titre exact de ce logiciel est **Scooby-Doo in The Castle Mistery**. Je dois avouer qu'une fois qu'on sait cela, on se sent beaucoup mieux.
Scénario : la machine Mystery vient d'airrver (note de Michel : tiens, pour une fois je corrige pas. Vous aller voir comment il écrit, le père Stéphane) dans un vieux château que nos amis (Scooby-Doo et ses potes) se proposent justement d'aller visiter. Mais soudain, Velma, Shaggy, Daphné et Freddy sont saisis par d'immenses mains, et des voix se mettent à chanter "nos expériences sont presque terminées, plus rien ne peut nous arrêter, nananananééréu".
N'écoutant que son légendaire courage, Scoubidou décide d'aller à la recherche de ses amis, parce que quand même, c'est eux qui font la bouffe. Mais des fantômes et des monstres se mettent en travers de son chemin (c'est une image), et cest (note de Michel. Voilà) là que le jeu commence.
Graphisme : l'écran est divisé en deux : en haut, le jeu, en bas, rien parce qu'une moitié de l'écran, c'est plus facile à gérer qu'un écran entier. Et pi c'est plus rapide. Ah si, quand même, en bas, y a le nombre de vies qui restent. D'ailleurs, z'avez qu'à matter (Note de Michel : Y a deux t à matter ?) la photo.

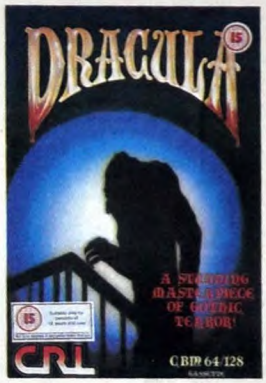
De chaque côté du demi-écran du haut, y a un gros Scoubidou dessiné, et même qu'il est superbe, presque comme dans le dessin animé, les couleurs en moins. Animation : alors chapeau, elle est géniale. Tout bonnement géniale. Comme le dernier clip de Kraktwerk, Electric Café. Je vous jure, les sprites sont superbes, ils prennent des positions marrantes (quand Scoubidou meurt, par exemple) et ils glissent bien sur le décor. Quand au scrolling, il est fluide, parfait. La musique : ben voilà, c'est le hic. Désolé, messieurs d'Elite, mais vous eussiez pu mieux faire. D'ailleurs, vous auriez du (Note de Michel : du, l'article ?) mieux faire. Parce que bon, juste quelques bruitages quand un fantôme crève ou bouffe Scoubi, c'est doux (wouarf, wouarf, wouarf).
L'intérêt : eh bien oui, ce jeu est bien. Même que vous pouvez vous marrer avec. Mais attention, une fois que vous aurez vu presqu'a tous les tableaux, vous risquez de le laissez moisir dans son petit coin, parce que bon, on ne peut pas ne serait-ce qu'envisager de passer des heures dessus. Mais ça vous prendra quelques (Note de Michel : quelques quoi ?) avant d'en arriver là, parce que le jeu est dur, dur, dur. Un peu le style je joue pendant trois heures sans jamais changer de tableau. Tant pis (j'ai honteusement et carrément pompé ces trois dernières phrases à Cyrille, dans un article paru la semaine dernière).
Note technique : ça va pas la tête ? On n'est pas à Amstradebdo, ici !
Scooby-Doo de *Elite* pour Amstrad.

J'AIME AMSTRAD. J'AIME, J'AIME, J'AIIIIIIIIIMEU

La baisse, ça devient le maître mot, en ce moment. Le compatible IBM baisse (d'ailleurs, on vous a concocté un petit article là-dessus. Allez le lire, si ce n'est déjà fait, puis revenez faire un petit tour par ici. Ou par là, ça dépend comment vous l'entendez), la bouilla baisse, Raymond Barre baisse. La baisse c'est l'but. Bon. La baisse. Non, c'est pas une histoire de cul. Y a bien deux "s". Comme Muriel (NDLR : tous les articles concernant les baisses sont automatiquement confiés à Stéphane, grand spécialiste toutes catégories des jeux de mots sur le mot "baisse").
C'est autour des Amstrad CPC 6128 et 646 de baisser, et pas seulement leur pantalon. Tiens, je vais vous avouer que le 6128, vous pouvez le trouver à partir d'aujourd'hui (à l'heure où j'écris ces lignes, je veux dire) à un prix de 4.490 balles pour la version couleur. Pour le monochrome, vous soustrayez à ce prix la somme de 1.100 balles. Chouette.
Et le 464 ? Et le 464. Lui, il vaut dorénavant 3.390 francs si vous voulez la couleur, sinon il ne vaut plus que 2.190 francs. C'est officiel. Amstrad France a envoyé une lettre à ses revendeurs (les revendeurs officiels, bien sûr. Pas le Club HHHHebdo) dans laquelle il annonce cette baisse. Alors voilà, moi aussi je vous l'annonce. C'est super, hein ? On a su ça juste avant le bouclage du journal. La maquette était déjà faite, y a fallu(ce) (note à la correctrice : ne pas mettre bi(te), svp) tout recommencer. J'adore Amstrad, j'adore.

JUST IF IOU SPIQUE VERI OUELLE

And if iou are de quinze ans old, **Dracula** est cruel à plus d'un titre. On vous avait raconté les démêlés de l'éditeur anglais CRL avec la censure Grande-Bretonne. Leur jeu avait été frappé d'interdiction pour les moins de quinze ans. Paraît que c'est à cause des descriptions horribles et perverses. Je veux bien les croire, ok les mecs. On l'a reçu, on a attendu que les lecteurs d'Amstradebdo en visite soient partis et on l'a chargé, ce jeu qui sent le soufre. Le problème, c'est qu'il faut être super balaise en Anglais pour goûter aux plaisirs gothiques. A part les pages de présentation (le jeu tient sur quatre cassettes. Enfin deux, sur quatre faces), pas l'ombre d'un dessin. Que du texte. C'est un genre de logiciel pour non-voyant, quoi. Bon, on va parler des textes (pas de musique non plus). L'analyse syntaxique est très moyenne et le vocabulaire aussi riche que celui d'un animateur de Radio Montmartre (pour la province, pensez à une radio locale bien craignos, genre Elton Esbonitos et son orchestre typique). Comme le gothique est illisible et seulement bon à décorer les patisseries du vieux Strasbourg, les lettres ont été redéfinies en machepro. c'est une sorte de... Bon, c'est des lettres un peu tordues, juste assez pour qu'on arrive à les déchiffrer, sans plus. Et alors, quelle curieuse idée d'avoir choisi une couleur fraise écrasée sur fond noir dans la version Commodore. Au moins, sur Amstrad, z'ont pris du jaune. Ça tire un peu sur l'œil, le jaune sur noir, mais avec 80 colonnes, ça passe. Bref, ça ne justifie absolument aucune interdiction de quelque genre que ce soit. Après tout, si ça n'a pas été brûlé quand ça a été écrit, y a un siècle, y a aucune raison pour qu'on l'interdise maintenant. Sinon, c'est un jeu d'aventure classique, sympa, en texte et en Anglais.
Dracula de *CRL* pour Commodore 64/128 et Amstrad.



L'AMIGA NOUVEAU VA ARRIVER

Saviez-vous que Commodore, encore lui, a comme projet de sortir un nouvel Amiga ? Hein ? Et même deux (comma papa) ? Le saviez-vous seulement ? Eh bien je vous l'apprends (c'est une manière de parler. Vous pouvez la garder).
Petites précisions vocabularesques avant d'aller plus loin : l'Amiga que nous connaissons tous et toutes, c'est l'A1000. L'Amiga que nous allons bientôt connaître, ce sera l'A2500. Il est évident que ces quelques précisions seront à prendre en compte lors de la lecture de cet article, surtout si je dois à nouveau parler de ces deux machines.
L'A2500 sera entièrement compatible avec l'A1000, mais disposera d'1 Mo de mémoire vive, du même processeur que l'A1000 le 68000 de Motorola, et non du 68020, plus performant, mais aussi plus cher, et n'aura pas non plus de disque dur intégré.
Le plus de l'A2500, c'est qu'il aura 7 slots d'extensions, pour recevoir des cartes supplémentaires, genre extension mémoire, dédiées Amiga ou IBM. En effet, voyez-vous, un émulateur IBM sera intégré dans la deux mille saint sent, un peu comme le Sidecar de la mille.
Le prix de ce nouvel Amiga lomane est prévu aux alentours de 1400 dollars, soit environ 10.000 balles bien de chez nous, crévindiou.
Une deuxième version de l'ami gars demi le sein sang est également prévue, qui sera un concurrent plus direct à l'Atari ST. Il disposera d'un drive 3"1/2 intégré et de 512 Ko de Ram extensibles à 8 Mo, le tout pour un prix approximatif d'environ à peu près 700 dollars, soit 3.500 pour l'instant, mais quand on sait que le dollar risque de baisser d'au moins 25% l'année prochaine, ça va faire moins cher, sauf que ça coûte toujours plus cher en France qu'ailleurs, donc ça sera effectivement 3.500 balles.
Ces deux nouveaux Amigas seront disponibles aux states dès l'année prochaine, mais pour en ce qui concerne l'Europe, aucune date n'est prévue. Enfin, un des porte-paroles de Commodore Angleterre a déclaré, tout fier de voir qu'on s'intéressait à lui, que "les nouveaux Amigas seraient là en temps et en heure". Quel temps et quelle heure, on sait pas. C'est du langage informatique à n'en point douter.

DIFFICILE

C'est la première fois qu'un logiciel sort sur toutes les machines à la fois. Il s'appelle **Comportement normal** et tourne effectivement sur tout. Le but du jeu est simple : il faut éteindre son ordinateur et aller soutenir une conversation normale dans un cadre normal avec quelqu'un de normal. Attention : c'est extrêmement difficile à jouer. On nous annonce déjà une suite dans laquelle il s'agira d'éteindre son ordinateur pour aller manger. Elle promet d'être encore plus dure.
Comportement normal de *Hardos Software* pour toutes machines.

JUIF

J'vais vous faire un petit cours d'économie avant de commencer vraiment cet article. En fait, ça va pas être bien compliqué, vu que moi, l'économie...
Voilà : ma grand-mère disait toujours *"pour gagner de l'argent, faut faire comme les juifs : faut être prêt à investir et éventuellement à perdre 20.000 balles pour en gagner 10.000"*. Ça vous explique pourquoi je suis journaliste à l'HHHHebdo au lieu d'être milliardaire : c'est parce que je ne suis pas juif. Ou alors, je le sais pas.
Par contre, Jack Tramiel pourrait bien l'être, lui, juif (d'ailleurs, je me demande si Michel Desangles ne l'est pas un petit aussi sur les bords, parce pour raconter des conneries sur moi comme il le fait...).
Actuellement, il revend des actions de Atari Corporation, afin de gagner assez de pognon pour financer ses nouvelles bécanes qui sont prévues pour le début de l'année prochaine. Tout en gardant la majorité de Atari Corp, faut quand même pas exagérer. Il a déjà vendu 4,5 millions de titres, récoltant ainsi un peu plus de 52 millions de dollars. Avec un tel paquet de pognon, elles devraient être plutôt bien, ces nouvelles bécanes (je vous rappelle qu'un 520 STFM est prévu, ainsi que la console de jeux 7800, à propos de laquelle Atari est convaincu qu'elle va effectuer un grand retour (la console de jeux en général, pas la 7800)). Ce en quoi il n'a pas peut-être pas tort, le juif. Note au Mrap : non, c'est pas péjorarif. Pas à ce prix-là.

ET UNE ADAPTATION DE PLUS

PSI a trouvé le bon créneau (soyons francs, il n'est pas le seul) : une fois qu'un livre a été écrit pour une machine et qu'il se vend relativement bien, pourquoi ne pas l'adapter à une autre machine, pour qu'il se vende encore mieux ?
C'est ce qui a été fait avec l'ouvrage **Trois étapes vers l'intelligence artificielle,** d'abord écrit pour MO5, puis pour Amstrad, puis pour Atari ST, et enfin, là, pour PC et compatibles.
Je ne vais pas vous en faire une critique assidue, les trois premières versions ont déjà été vivement contestées dans nos clones. Pardon, nos colonnes. Je tiens seulement à signaler que je n'ai pas revu le bug qui m'avait bien fait rigoler dans la version Atari ST : celui qui faisait dire à René Descamps, l'inénarrable auteur de ce bouquin, que le ST disposait d'un lecteur de cassettes. Quoique, quand même, ça n'ait pas été un vrai bug, car, chose étrange que peu de monde sait, le PC dispose bel et bien d'un lecteur de cassettes ! Ça vous la coupe, hein ? Cela dit, si ce périphérique est si peu connu du grand public, c'est parce qu'on n'a jamais réussi à vendre en des quantités raisonnables dBase III ou Lotus 1,2,3 sur cassette.
Ah oui, au fait, le bouquin. Ben, il cause intelligence artificielle en basic.
Trois étapes vers l'intelligence artificielle sur PC et compatibles aux éditions du PSI.

C'est nouveau, ça vient de sortir

BORLAND CONTRE LE RESTE DU MONDE

Eh bien oui, n'hésitons pas à le dire, le piratage continue.
Et non, voyons les choses en face, il n'est pas prêt de s'arrêter.
La dernière affaire en date concerne Borland International, qui a tellement peur de se faire baiser qu'il mouille déjà. Il n'apprécie pas du tout la vente de logiciels copiés, et encore moins lorsqu'il s'agit des siens, mais ça se comprend. Borland se plaint que son (à ce stade de la discussion, il me semble important de préciser un petit détail, même si je coupe ma phrase à un endroit où que j'aurais pas dû : Borland n'a jamais protégé ses disquettes) logiciel Turbo-Pascal est largement piraté dans les universités, plus particulièrement celles de Paris VIII-St-Denis, Paris X-Nanterre et Pierre et Marie Curie.
Voici l'affaire en quelques mots : Borland France recevait, depuis peu, beaucoup d'appels en provenance d'étudiants qui demandaient des manuels de Turbo-Pascal et pas le logiciel. Il n'en fallait pas plus pour mettre la puce à l'oreille de Borland, qui a tout de suite envoyé ses espions sur la trace des dangereux malfaiteurs. Une gigantesque chasse à l'homme à l'échelon régional a été organisée, Mesdames et Messieurs bonsoir. Certains de ces espions sont même allés jusqu'à assister aux cours, et ont découvert, stupéfaits, ébahis, et je dirais même plus, étonnés, que des professeurs vendaient des copies de Turbo-Pascal pour la modique somme de 15 francs, ce qui n'est pas cher du tout, mais avec une doc réduite à sa plus simple expression : 4 à 6 pages, pour un manuel qui d'origine en fait presque 400, et ça, c'est tout à fait à proprement parler inadmissible.
Il faut savoir que Borland faisait déjà des remises particulièrement intéressantes aux étudiants. Chaque université peut se procurer, à raison d'un exemplaire par étudiant, quatre des plus grands (aurais-je dû écrire "connus" à la place de "grands" ?) logiciels Borland pour le quart du prix normal : Turbo-Pascal pour 295 francs H.T au lieu de 995, Turbo-Tutor pour 95 francs au lieu de 295, et Turbo-Pascal plus Turbo-Prolog pour 345 francs au lieu de 1290, ce qui est quand même intéressant, surtout pour Borland. Du coup, Alain Blanquart, PDG de Borland Europe, a déposé une plainte contre X (c'est le genre de plainte qu'on dépose quand on se plaint que quelqu'un fait quelque chose de mal, mais on sait ni qui ni quoi) au tribunal de Nanterre. Le SNPLM (Syndicat National des Professionels de la micro-informatique, qui regroupe 25 des plus grands éditeurs de logiciels, un peu comme l'Académie française, mais en plus soft quand même) et l'APP (Agence pour la Protection des Programmes) se portent partie civile contre 3 des professeurs concernés, parce qu'une procédure contre 25 profs, non, faut quand même pas déconner.
Borland ne demande pas de dommages et intérêts, mais entend bien (vous dites ?) faire en sorte que les profs concernés se souviennent que la copie de logiciels - et surtout des siens, bien sûr, mais je me répète, là - est un acte répréhensible, passible de condamnation par les tribunaux, et toutes ces sortes de choses.

Pour conclure tout ça, je livre en vrac quelques extraits de la lettre ouverte que Philippe Kahn, créateur-fondateur-ramasseur-des-bénefs de Borland International, a envoyée au ministre de l'Education nationale, René Monory de veau :

Comment pouvez-vous accepter que des enseignants universitaires (...) organisent le vol pur et simple de logiciels au sein même de nos propres universités ?
(...) Le professeur est bien plus qu'une source de savoir. Il montre à ses élèves les vertus de l'honnêteté et du respect du travail d'autrui.
Ce piratage est un scandale sans aucun équivalent dans tous les autres pays occidentaux.
(...) Je note d'ailleurs au passage que si ces personnages étaient des travailleurs moins privilégiés, voleurs de quelques oranges par exemple, ils seraient déjà sous les verrous. (...) Ils engagent tout simplement leurs étudiants sur le chemin du vol organisé !
Comment est-il possible que des universitaires réputés puissent organiser le piratage pur et simple de propriétés intellectuelles ?
Mis à part la dernière phrase, qui reprend presque mot pour mot la première, c'est plutôt dur, comme lettre, non ?

THE NO COMPRENDO

Quand ils sont cons, les amerloques se conduisent vraiment comme des gros cons d'enfants gâtés. Lorsqu'ils viennent en France pour parler d'une nouvelle bécane, ils le font dans leur langue. C'est stupide, maladroit et surtout grossier.
La computadora qué sé llama el **Target 286** es un Tandon qué utiliza el processor Intel 80286, y qué puedé fonctionar con una velocidad de 8 o 6 Mhz. Es possible dé tener un disco rigido (Hard disk) de 30 Mo y utilisa el MS-DOS v3.2. Sé puedé qué sea una buena maquina perro me gustaria saber porque la conférénciа dé pressa no estaba en Frances.

MACHIN CHOSE GAMES

Summer Games I et II, Winter Games et demain le monde qu'y disait. C'est fait. **World Games** est donc le dernier rejeton de la série de logiciels *Epyx* dédiée aux sports en tous genres. Toujours aussi impeccable, la présentation, par contre, il n'y a pas de cérémonie d'ouverture. Pour le maniaque du menu, ce jeu est un vrai plaisir. Quel est votre nom ? Quel est votre nationalité ? Cigare ? Un cognac ? C'est quand qu'on baise ? Voulez-vous participer à toutes les compétitions ou à quelques-unes ? Préférez-vous vous entraîner un peu ? Et à quoi ? Hep, z'avez l'heure ? J'exagère à peine. Mais on n'a rien sans rien. Qui dit options dit choix, donc menu. C'est comme ça, et puis faut avouer qu'une fois les formalités remplies, c'est pas mal du tout. Comme il y a huit sports, on va dire que l'animation et le duo musiques/bruitages sont parfaits pour toutes les compétitions et que le joystick est indispensable. Procédons par ordre. Poids et haltères : marrant, sans plus. Saut de tonneaux : bin voui, c'est un sport d'Europe du Nord, si je ne m'abuse (les patins d'argent et toutes ces sortes de choses). On met bout à bout des tonneaux de ce que vous voulez sur un lac gelé, y a un naze qui patine comme un dératé et qui saute. Ensuite on rajoute un autre tonneau et le type recomence jusqu'à ce qu'il passe à travers la glace. Ben là, c'est pareil, même le coup de passer à travers la glace. Vraiment sympa. Saut de l'ange : le type qui faisait du patin sur le lac a appris à nager. Alors le but du jeu est de plonger le plus haut possible d'un rocher sans se viander le bout des doigts sur le fond, voir photo. C'est super, cette idée de photos d'écran. On pourra bientôt faire des papiers courts du genre : "Tu regardes la zoulie foto, si ça te plaît t'achète, sinon, j'le remets dans ma culotte." Suivant. Slalom à ski : pas terrible. Log rolling : tabernacle ! J'arrive pas à traduire, c'est Canadien. Vous êtes sur un tronc d'arbre flottant avec un autre fou dans votre genre que vous devez faire tomber à la baille. Seulement, lui veut faire pareil. Moyen. Rodéo : bon, c'est un rodéo, quoi, mais sur un taureau. Olé. Amis Texans, bonsoir. Caber toss : ah. Voilà un jeu qu'il est original. Ça nous vient d'Ecosse. Alors là, faut qu'j'cause de la musique. C'est du Bag pipe (sac à pipes). Mais non, c'est pas cochon, c'est une bête cornemuse. Sur Commodore, la musique est **parfaite,** le son, tout. Le son ressemble vraiment à celui d'une cornemuse. Attention, hein, vraiment pareil. La pluie en moins, on se croirait en Ecosse. Ce sport peu connu consiste à lancer un tronc d'arbre le plus loin possible sans se faire assommer. Vraiment très marrant et bien foutu : si vous prenez le tronc sur la tête, il rebondit et vous rentrez dans le sol comme une bite dans le... Oups, comme un clou. Qui voilà, comme un clou dans le mur d'un F3. On finit en douceur avec le sumo, vous savez, la lutte japonaise avec des mecs super gros qui portent des couches Pampers. Pas terrible. Le nombre de pas terrible est supérieur au nombre de ouais-super-même-que-ouais. Est-ce à dire que l'ensemble du logiciel est nul ? Que nenni ! Les biens le sont vraiment, plus que les moins ne sont moins, voyez-vous ? Non ? Enfin c'est un bon jeu dans l'ensemble.
World Games de *Epyx* pour Commodore 64/128 et Atari ST.

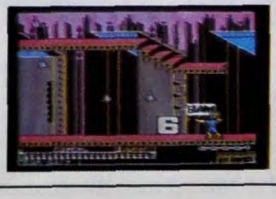
SAINT CLAIR

Ah, ce brave Clive. Depuis que Sugar l'a assassiné dans le dos avec d'abord le rachat de Sinclair, puis avec ensuite l'affaire des nouveaux QL, on n'entendait plus beaucoup parler de lui. M'enfin, ça y est, il revient dans l'actualité de la micro-informatique, en fondant deux nouvelles sociétés. Il peut bien se le permettre, avec tout le pognon que lui a filé Sugar.
La première, doucement nommée Anamartic (en hommage à sa copine ?) travaille sur les mémoires à haute densité (in english, the wafer scale integration), que c'est super.
La seconde, et je vais m'attarder dessus parce que c'est celle qui est le plus directement intéressante, s'appelle Moduliser (en hommage à son chien ?), et travaille au développement du Pandora, l'ordinateur portable que Lord Onnance (Sinclair lui-même) avait en tête depuis pas mal de temps.
Contrairement à ce qu'envisageait tonton Clive avant le rachat de Sinclair Research, le Pandora ne sera pas compatible avec le Spectrum, because que c'est une chasse gardée de, dorénavant, Sugar, mais utilisera le CP/M comme système d'exploitation, poils au menton.

Détail amusant, les dirigeants de Moduliser, après Clive lui-même œuf corse, ne sont t'autres que Jim Westwood et Dave Chatten (zur einen toite brulante), les ex-dirigeants de Sinclair Research, poils au derche. Ces deux bougres espèrent que le Pandora sera fini et dispo dès février prochain, ce qui semble un pari bien audacieux. On va avoir droit comme d'habitude au bon à découper dans les canards : "Oui, je commande le Pandora au prix de 198 livres, je sais qu'il ne sera pas disponible avant un paquet de temps et que de toutes façons, comme je recevrai une des premières séries il ne sera pas compatible avec ceux qui seront produits en masse, mais je paye quand même avec grand plaisir. S'il vous plaît, n'encaissez pas mon chèque avant de l'avoir reçu".

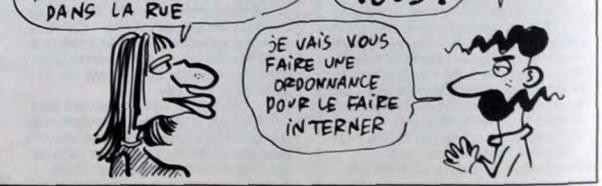
YOU'RE NEXT PUNK !

Alors bande de petits **salopards,** vous pensiez pouvoir vous en tirer aussi facilement ? Sachez que le **Judge Dredd** est de retour. La **vermine** de votre espèce n'a qu'a bien se tenir. J'espère que le ton est donné. Dans ce jeu d'arcade, vous incarnez le juge Dredd, chargé de faire régner l'ordre dans la **Mega-Ville** où tout est plus grand qu'ailleurs. La criminalité, par exemple. Ce soft qui aurait pu être une **boucherie** sans nom contient heureusement assez d'humour pour que le nettoyage se tranforme en une promenade au pays des comics ricains. Au début du jeu, vous voyez un plan de la ville. C'est un peu comme dans Ghostbusters : une fenêtre apparaît à l'endroit où un **délit** est perpétré. Vous déplacez alors l'icône qui représente le juge, vous cliquez sur la fenêtre de votre choix (y a souvent plusieurs délits au même moment), et c'est parti ! Le juge se met à courir à la moindre de vos **sollicitations.** Il y a de nombreuses actions possibles dans ce jeu. Déjà, y a une dizaine de **mouvements** commandés au joystick qui permettent au juge de se déplacer, de se baisser, de tirer avec son **revolver** et de sauter, de plus, à certains endroits, des **ascenseurs** permettent de changer de niveau. Chaque fois que le juge **tire,** que croyez-vous qu'il se passe ? Il débarrasse la cité d'un **pourri,** certes, mais encore ? On n'entend **Pan ?** Ben non ! Comme ce jeu est en fait une bédé animée, n'on entend pas pan, on le voit s'inscrire dans une bulle. En revanche, il y a une musique super entraînante qui bénéficie, sur la version Commodore bien sûr, de sons tout à fait **chouettos.** Les sprites sont tous très marrants et leur animation également. Quand le juge revolvérise un "suspect", ce dernier fond littéralement et tombe au **sol** comme un bas de soie privé de son contenu (oui, je sais, d'habitude on dit comme une vieille chaussette. C'est moins **sexy,** non ?). Vous avez le choix entre huit types de balles. Des pour les blindages, des explosives, des pour les trucs et les machins. Il y a trois façons de réagir face à un délit : arrestation (le juge crie **halte !),** l'avertissement ou bien l'élimination pure et simple (plus simple que pure, du reste !). L'ensemble du jeu est très **rapide** et il y a suffisamment d'endroits à visiter et **à nettoyer** pour que l'on ne s'en lasse pas trop vite.
Judge Dredd de *Melbourne House* pour Commodore 64/128.



ACTIVISION D'HORREUR

Dans la série je fais un bon soft qui se vend bien alors je continue à tirer sur la ficelle, Activison vient de frapper un grand coup. Vous vous souvenez certainement de Game Maker. Mais si, réfléchissez, un utilitaire pour faire soi-même ses jeux d'arcade de A jusqu'à Z. Le programme consistait en une série d'outils tous interfaçables. Vous pouviez dessiner un décor avec l'utilitaire de dessin, vous pouviez dessiner et animer des sprites avec l'éditeur de sprites, vous pouviez faire des bruitages d'enfer avec un synthétiseur d'enfer, vous pouviez faire de jolies musiques avec un machin pour faire des jolies musiques. Ensuite, on se mitonnait un programme super simple sans écrire une ligne, les instructions se "cliquant" sur un menu. Ça donnait des trucs du style : scène 1 is TOTO, sprite 1 is BESTIOLE, sprite X = 236, sprite Y = 154. Vous voyez le genre. Ça ressemblait un peu au basic du Mac, sans numéro de lignes mais avec la possibilité de mettre un label (pour les gosub, par exemple). Un concept balaise, quoi. Seulement, z'ont pris les utilisateurs pour des cons, alors ils viennent de sortir 2 disques, **Game Maker Sport Library** et **Game Maker Science-fiction Library.** Pour 160 balles pièce (version Commodore, Apple c'est 215 Balles !), vous vous retrouvez avec un disque de fichiers contenant des sprites, des sons, des décors. Tout ça. C'est stupide. Et cher. Cher et stupide. Imaginez une super boîte de peinture vendue avec des tableaux déjà peints, imaginez une chouette maquette de bagnole ancienne, comme l'Excalibur de votre copain Riri (il l'a eue pour ses amygdales), avé le moteur sous le capot, les roues à rayons et le volant qui tourne, même qu'il a mis trois mois à la faire, et encore, son grand-frère l'a un peu aidé. Imaginez cette voiture donc, mais vendue toute montée, avec un plan et un tube de colle. Dans ces conditions, c'est plus vraiment une maquette. Si ça continue, je vais vendre des puzzles collés sur carton fort et montés en sous-verres. Pourquoi pas acheter des mômes tout faits sans qu'il soit la peine de baiser, alors que c'est la construction le plus rigolo, dans les mômes, surtout que ça marche pas toujours du premier coup (ah ah !), faut essayer plusieurs trucs, tout ça.
Game Maker Libraries de *Activision* pour Commodore 64/128 et Apple II.



C'est nouveau, ça vient de sortir

CHESS PÈRE LE METTRE MAT

Plutôt mauvais pour un titre, ce jeu de mots.
Mais enfin bon, si je devais vous trouver à chaque fois des titres absolument géniaux, on seraient pas sortis de l'auberge. Et surtout pas moi.
Enfin, vous avez sûrement compris à la lecture de ce titre que je viens vous parler d'un jeu d'échecs. Par contre, ce que vous ne pouviez pas deviner, c'est qu'il tourne sur IBM PC et la plupart des clones (clone, ça veut dire "compatible IBM", pas "bébé éprouvette"). La plupart ? C'est pas moi qui le dis, c'est écrit dessus, comme le porc-salut (ça s'écrit comme ça, ça ?), turlututu chapeau pointu. L'eusses-tu cru ? Poils au cul. Serait-ce parce ce soft est sorti APRES le PC 1512 qu'il n'est compatible qu'avec la plupart des compatibles ? J'ai pas pu vérifier because notre 1512 il n'est pas disponible quand on a besoin de lui, salaud, tous les mêmes, mais je trouve quand même ça marrant.
Il serait peut-être quand même temps que je vous dise qu'il s'appelle **Chess**, non ? Eh ben voilà, je vous le dis. Alléluïa, la joie et votre paye soient avec vous, amène, j'ai faim.
Vous voulez savoir quoi ? Il est bon, ce jeu. Si si, j'vous jure, j'mens pas. D'ailleurs, j'mens jamais, sauf quand il faut que j'explique à ma mère, à ma copine et à mon chien pourquoi je rentre tard le soir.
Mais bon, c'est un jeu d'échecs, ça devient classique. Même pas en 3D, mais puissant. On y retrouve toutes les options classiques, à savoir déplacement de pièces et prises des pièces adverses. Avec en plus quelques options pas mal classiques elles aussi, changement de couleur en cours de partie, aide, revenir un mouvement en arrière, résolution de problèmes and son on, you see, my dear...
Well, you know, it is hard to say, but I conseille you vivement d'aller acheter ce jeu, parce qu'en plus il joue bien, ce qui n'est pas un moindre Malle, comme disait Louis, ou un moindre mâle, comme disait Chazot, ou un moindre mal, comme on dit à Maux.

Chess de *Microdeal* pour PC et compatibles, mais pas tous.

LE COMPATIBLE À 3000 BALLES

Devinette (et Raymond) :
Ça n'est pas les actions Commodore.
Ça n'est pas le cours du Franc français à Wall Street.
Ça n'est pas le prix de l'Amiga.
Ça n'est pas la cote de l'HHHHebdo dans le cœur de Sugar.
Ça n'est pas la courbe des ventes de Micro-Veau.
Ni celle de France-Dimanche.
Et encore moins le niveau de chevelure de Bombyx.
Ça n'est pas la bite après l'amour.
Ça n'est pas Georges, ni même les galeries Bar.
Et pourant, ça baisse de plus en plus.
Qu'est-ce ?
Réponse : le prix des compatibles IBM.

En fait, c'est la riposte de certains constructeurs de compatibles à l'Amstrad PC 1512. Enfin, des constructeurs, c'est un bien grand mot. En fait, il s'agit d'un constructeur, Dynamit Computer, qui passe le prix de son JR de plus de 4000 balles à moins de 3000 balles.
En fait encore (z'avez remarqué ? Y a rien que des "en fait", dans cet article. Vous allez voir que bientôt, le compatible annoncé à 3000 balles va passer à 6000), ce prix est le prix théorique du JR s'il était vendu en version minimum, c'est-à-dire unité-centrale 256 Ko, drive 5"1/4 intégré, et clavier.
Le Dynamit PC 10 D, puisque tel est son charmant nouveau patronyme, sera commercialisé avec 512 Ko de Ram, un disque dur 10 mégas, un moniteur monochrome, un drive japonais parce qu'ils sont moins chers, une sortie parallèle, et un DOS 3.2 au prix de 6000 francs hors taxes (té ! qu'est-ce que je disais !), soit 7120 balles TTC.
D'autre part, Pacific Technology annonce à ses revendeurs un compatible XT sans disque dur à 2535 balles, et un AT à 6000 balles aussi, mais sans disque dur non plus.
Il est à noter que tous les compatibles ci-dessus cités sont fabriqués en Corée, tout comme le PC 1512 d'Amstrad. Alors, si ces gens-là se permettent de baisser le prix de leurs compatibles, pourquoi ledit Amstrad augmente-t-il les siens, invoquant le prétexte des variations de change entre le yen et la livre sterling ?

TOUT LE MONDE S'Y MET

Depuis l'annonce de plein de constructeurs d'utiliser le microprocesseur 80386 pour leurs compatibles, depuis les rumeurs qui circulent chez et sur IBM, Microsoft a annoncé une version 386 de son logiciel Windows attendue pour le début 87, mais ça nous fait une belle jambe, à nous

autres utilisateurs d'Amstrad, Oric, Thomson, Commodore et autres vieux huit bits.
Sinon, Cyrille aurait voulu qu'on parle de cul dans chacun de nos articles, mais là, je sais pas comment faire.

MICHEL, T'ES UN SALAUD, C'EST PAS VRAI (MIAM) QUE JE PASSE MON TEMPS À BOUFFER

Chers amis musiciens, je vous adore. Et je dis pas ça parce que Michel, le type qui relit mes articles et qui est en plus mon supérieur bien aimé sauf quand il raconte des connerries sur moi, est musicien.

Vous jouez du synthé ? Y a rien de mal à ça, aucune loi ne l'interdit.
Pour le moment.
Alors, non seulement vous êtes musicien et vous jouez du synthé, mais en plus, vous avez un Yamaha DX-7 ? Mais c'est farpait, dites-moi. Et ça le serait encore plus si vous aviez aussi un Minitel. Vous en avez un ? Alors lisez ce qui suit, ça VOUS intéresse.
Le DX-7 peut maintenant être relié à un séquenceur polyphonique, grâce à l'interface télématique Miditel. Ça vous la coupe, hein ?
Miditel comporte une prise MIDI et une prise de connexion Minitel (d'où le charmant patronyme de cette petite interface : Midi... Tel. Logique, non ?).
Encore plus balaise, elle inclut une cartouche de mémorisation de 32 sons, permet la communication quasi-instantanée de deux musicos éloignés via le Minitel, qui pourront ainsi s'échanger des séquences musicales les doigts dans le nez en se tournant les pouces (1000 notes en 1 minute 30), et il est même possible de créer un réseau d'échange de sons DX !
Miditel est fabriquée par Micromust et est distribuée par Musique d'Enfer. Mais attention, voici la douloureuse : cette interface (de rat) coûte plus de 1700 balles TTC.
En plus, vous pourrez acquérir pour 1000 balles de nouvelles cartouches contenant 128 sonorités, ou la même avec seulement 64 sonorités pour 750 balles.
Enfin, pour les fanas, des cartouches Rom de 64 sonorités de Bo Tomlyn, superbe musicos bien connu aux states, sont disponibles chez Music Land, pour la modique somme de 990 balles.

L'OCCASE DE L'ONCLE TOM

Les salons fleurissent en fin d'année, comme les boutons sur la figure immonde des petits étudiants acnéiens en grève, qu'au moins, ça leur donne du temps pour baiser. Le prochain (salon, pas étudiant acnéien) en date, c'est le 3e Salon Rassemblement

des soldes et de l'occasion de matériels micro et vidéo (prononcez "Midéoccase", c'est plus facile. Philippe, un salon rassemblement des soldes et de l'occasion de matériels micro et vidéo, s'il te plaît. Midéoccase, c'est plus facile. C'est vrai, c'est plus facile), qui se tiendra les 28, 29 et 30 novembre au Parc Floral (quand je disais que ça fleurissait) de Vincennes, de 9h30 à 18h30.
La première journée, c'est la journée pro, ça vous concerne pour ainsi dire pas. Par contre, les deux dernières journées sont consacrées au grand public, vous. Vous pourrez y trouver du matos neuf ou d'occase à des prix très inférieurs à ceux pratiqués normalement, et même y vendre le vôtre, après expertise des organisateurs, toutefois.
Faites gaffe quand même : ce genre de salon n'est pas un immense coup de pub de la part des constructeurs pour se faire bien voir du public, mais simplement un moyen comme un autre d'écouler de vieux stocks. Ne vous attendez donc pas trop à y trouver un Amiga tout beau tout neuf (quoique, sait-on jamais. Commodore a bien besoin d'écouler ses stocks) ou un ST avec Tos en Rom et tout et tout.

PAS CHER

Au moins, avec ce titre, je suis certain de rameuter un maximum de monde. Don't panic, les mecs, c'est rien que pour les ceusses qui ont un éventail 48 Ko. Pardon ! Un Spectrum 48Ko. **Flight Simulation** est un simulateur de vol tout à fait honorable, et surtout pas cher. C'est un logiciel de chez *Classic*, la boîte anglaise qui rachète tous les jeux les plus vendus et les distribue dans un emballage pourrave, certes, mais à un prix défiant toute concurrence : en Angleterre, moins de trois livres, soit une trentaine de balles. Bonnard, non ? L'écran représente l'innévitable cockpit, avec en bas les instruments de contrôle et dans la partie supérieure le paysage. Trois modes sont proposés : l'atterrissage, le décollage et le vol libre (vous décollez, vous atterrissez, vous faites des loopings, des figures, ce

que vous voulez. L'essentiel est que vous ne renversiez pas votre café sur le tableau de bord). L'avion dispose des instruments de base : altimètre, radio de navigation (qui donne les coordonnées en abscisses et ordonnées), ILS (c'est le bidule qui prévient au moment où vous approchez d'une piste d'atterrissage), flap (les volets de sustentation et de freinage), train d'atterrissage. Ça me revient. ILS : instrument-landing-system. Vous pourrez même afficher une carte de la région que vous survolez et une option permet de rajouter du vent, histoire de se faire des frayeurs. Comme c'est du Spectrum, on peut évidemment se servir du clavier. Pour quarante balles, c'est un bon plan.
Flight Simulation de *Classic* pour Spectrum 48Ko.

AVENGER MASQUÉ

Le virus du machin chouette two a encore frappé. Cette fois, c'est *The Way of the Tiger* qui bénéficie de cette mode si chère aux héros de cinéma abusant d'anarambolisants : les suites. **Avenger** est en fait un très bon jeu d'arcade. Les graphismes sont tout ronds, tout mignons et la musique est

attrayante, même sur la version Amstrad (et toc !). L'argument est une fois de plus tordu, on dirait un film de Jackie Chan, faut qu'j'vous raconte : "Votre formation est maintenant terminée et vous êtes prêt à venger votre beau-père en reprenant les parchemins de *Ketsuin* dont s'est emparé *Yeamon-le-Terrible* pour apaiser la colère de *Kwon* et le sortir de l'enfer éternel. Vous commencez votre quête dans le donjon du désespoir, le *Quentch Heart*". Ah-ben-quelle-histoire-ça-par-exemple-alors. Et je n'invente rien, j'ai intégralement recopié le mode d'emploi (criez pas, chef, c'est rien que la deuxième fois, alors). L'écran principal représente le paysage vu de haut, et autour il y a une mosaïque de fenêtres aussi attrayantes que colorées. C'est cela même. Et un bon jeu sur Amstrad, un.
The Way of the Tiger II (Avenger) de *Gremlin* pour Commodore, Spectrum, MSX, Amstrad.

ATTENTION, OFFRE LIMITÉE

Je vends, pour cause de non-intéressement, une invitation à une conférence de presse pour le samedi 13 décembre toute la journée, envoyée par Télic/Alcatel International, qui se tiendra à Montpellier, et où que l'on causera de la "démocratie en temps réel".
Prix raisonnable.
Téléphoner au journal, qui transmettra.

ATARI SHOW

Et ça bouge à toute vitesse !

Suite de la page 1

Atari England organise une expo dans un salon floral. Drôle d'idée. Heureusement, les éditeurs et les fabricants ont répondu présent : des nouveautés à la pelle.

"Nous allons bientôt atterrir. Le commandant vous souhaite un bon séjour, la température au sol est de 3 degrés centigrades".
Exactement la température d'un whisky glaçons. J'aurais préféré celle d'un café crème, même éventuellement avec du lait froid, mais bon, on ne choisit pas toujours.
J'ai appris qu'il y avait cette expo trois jours avant son ouverture. Du coup, coup de fil en catastrophe à l'agence de voyage, réservation et me voilà. Le nom de l'endroit où elle se tient m'a un peu étonné au début : Hall Horticultural Royal. Allons bon, on va être coincé entre des pots de fleurs. En arrivant, je me précipite sur "Time out", hebdomadaire londonien sur le cinéma, la télé, les expos et le reste, je regarde à *Hall Horticultural et je lis* : "Exposition sur les bulbes, les hybrides et les variétés pures de tulipe". Allons bon, serais-je venu pour rien ? Heureusement pas, cette expo est terminée et a laissé la place à l'Atari Show qui, lui-même, sera suivi d'une présentation d'orchidées. *Drôle d'idée, d'avoir organisé ça là.*

7800

Le hall ressemble à l'intérieur de la cathédrale de Chartres, voûte, nef et vitraux compris. 114 stands s'étalent sur une surface de 3000 mètres *carrés, à deux ou trois centimètres* près. Parmi ceux-ci, un tiers est consacré aux Atari 8 bits et deux tiers aux ST.
Il faut savoir (in english : you ought to know. Thank you. You're welcome) que la filiale d'Atari en Angleterre vient juste de se monter. Enfin, *plus exactement de se restructurer*, mais c'est pratiquement pareil, vu ce qui existait avant. Il faut savoir aussi (also. Thank you. You're welcome) que le marché britannique est extrêmement bizarre. Par exemple, à la sortie des ST, tous les canards sans exception ont descendu Tramiel en disant que personne n'avait besoin d'un méga de Ram, qu'il aurait mieux valu prévoir un 260 ST moins cher et patati et patata. Du coup, Tramiel a collé une étiquette "260 ST" sur les 520 et les a vendus comme ça. Les Anglais, faut leur causer dans le sens du poil. Ils sont très nationalistes : après tout, Sinclair a toujours, en parc installé, près de 50% du marché.
Maintenant que vous savez ça (now you know that. Thank you. You're welcome), on peut commencer. Le stand Atari était tout minuscule, bien que débordant de monde. Personne pour renseigner les gens, juste des bécanes avec quelques jeux. Beaucoup de 130 XE, presque pas de ST (les autres exposants se chargeaient de la pub eux-mêmes) et une console 7800. Scoop : c'est la première fois qu'on en voit une en Europe. Elle est compatible avec tous les jeux de la 2600 (la précédente, dois-je le préciser ?), elle a une résolution qui ressemble, comment dire ? A celle de l'Apple, en gros, enfin, ça doit tourner autour des 240x200 en 16 couleurs, à vue de nez. Il y a déjà un paquet de softs qui tournent dessus, dont le superbe Pole Position II, Karatéka, Skyfox, Summer Games, Winter Games, etc. Inutile que je vous fasse une tartine dessus : y a pas de clavier.

CHER MONSIEUR

Tiens, un petit paragraphe à l'attention du monsieur qui, après mon article sur un co-processeur mathématique portant la vitesse du ST à 15 Mips (15 millions d'instructions par seconde), m'a téléphoné en me traitant gentiment de con, de fou utopiste et de raconteur de bobards. Cher monsieur, je vous annonce que non seulement j'ai testé la bête en question, mais en plus je vous ai pris une photo et j'ai ramené la doc *et le mode d'emploi. Quelques précisions* : il s'agit d'un processeur RISC (Reduced Instruction Set Computers, processeurs avec des jeux d'instructions réduits) 32 bits de 7,5 Mips et 256 Ko Ram en version de base (près de deux briques, la version de base, c'est quand *même pas donné), plus un éditeur* assembleur désassembleur débugger. Il faut savoir que les processeurs étant branchés en parallèle, à chaque fois qu'on en ajoute un, on ajoute 7,5 Mips réels à la vitesse de traitement. Dès lors, rien n'empêche de les empiler les uns sur les *autres jusqu'à se ruiner, pour atteindre* des vitesses colossales. Mais ce cher monsieur faisait sûrement partie des gens qui trouvaient que l'électricité était une invention irréaliste qui ne supplanterait jamais la vapeur. Y en a toujours qui arrivent pas à se faire à l'idée que le progrès est exponentiel. Comme c'est pas en vente en magasin et que c'est réservé aux développeurs à cause du prix, je vous donne l'adresse où vous pouvez le commander (oui, cher monsieur, c'est disponible) : Kuma Computers Ltd, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire RG8 7JW, Angleterre.

C'est quoi, ça ? Des tonnes de softs, oui.

ENCORE LES INCREDULES

Ah oui, pendant que j'y suis, personne à l'HHHHebdo n'a cru que le ST allait baisser en janvier. Encore une fois, je me permets d'insister : il sera à 199 livres (2000 francs) en Angleterre après les fêtes. Et je prends les paris pour 2490 balles en France.
Tiens, dans les trucs fous que personne va croire : y a un C sur Atari 8 bits, pour 200 balles, avec un manuel d'une soixantaine de pages. Bon, ça doit pas être tout à fait complet, mais bon, avec 48 Ko de mémoire, c'est pas facile.

JE SAIS PAS DANS QUEL PARAGRAPHE CASER ÇA

Dans un coin, y avait un stand qui vendait de quoi analyser des disquettes, de quoi modifier le système d'exploitation, de quoi sauver intégralement la mémoire pendant le *déroulement d'un soft, bref, des* copieurs. Contrairement à l'Amstrad Show de Londres, ils avaient le droit d'exposer.

Une nouvelle tendance marrante (funny. Thank you. You're welcome) : certains éditeurs à qui il reste un paquet de logiciels, au lieu d'en mettre dix sur une cassette et d'appeler ça "compilation", ont décidé d'en vendre dix dans leur emballage d'origine et d'appeler ça une "super affaire". Après tout, c'est la même chose.

MON IDOLE

Mon dieu vivant, Jeff Minter, était de retour du Pérou et présentait Colourspace II. Colourspace était un synthétiseur de lumière pour ST, déjà génial, le II comprend des formes géométriques (cubes, ronds,

Voici, cher monsieur, un processeur Risc.

etc.), un macro-langage, des presets évolutifs et plein d'autres trucs. *Vraiment fabuleux, je suis resté une* heure à regarder Jeff jouer du ST sur des musiques planantes.
Tiens, j'ai oublié un truc : à l'entrée du salon, y avait un stand fermé par des rideaux en lamelles dorées dans lequel seuls les enfants avaient le droit d'entrer. A l'intérieur, un gros robot d'environ un mètre cinquante, habillé en père Noël avec des gros yeux rouges clignotants, offrait des cassettes de jeu Atari en disant de sa voix métallique : "Atari wishes you a very merry Christmas (Atari vous souhaite un joyeux Noël. Thank you. You're welcome)".

WIZARD'S LAIR

Microdeal proposait un truc intéressant : le véritable jeu d'arcade Wizard's Lair sur ST. Pas l'adaptation, hein, le vrai authentique sur disque laser avec un vrai authentique dessin animé dessus. Pour cela, il faut un lecteur de laser Pioneer (environ 4000 balles), un câble interface entre le laser et le ST (environ 200 balles), un ST avec moniteur et une télé normale, plus le kit qui comprend le disque laser et la disquette ST (1000 balles). Au total, pour presque un bâton, vous avez le jeu comme dans les arcades. Il ne vous reste plus qu'à inviter vos copains et à péter les prix en faisant la partie à un franc, au bout de dix mille copains, vous avez rentabilisé

le truc.
Qu'ai-je vu d'autre ? J'ai vu un réseau sur ST qui tourne grâce à la prise midi (rappelons qu'elle mouline à 32.000 bauds. Pour vous donner une idée, le minitel, c'est 1.200. C'est vous dire si c'est rapide). Malheureusement, ça permet d'avoir un calepin et un agenda téléphonique, c'était pas la peine de développer un réseau seulement pour ça. Enfin, espérons qu'il y aura d'autres applications.

ET L'EMULATEUR MAC ? T'EN CAUSES PAS, DE L'EMULATEUR MAC ?

Oh, excusez-moi, j'ai failli oublier (I almost forgot. Thank you. You're welcome). Bon, alors voilà les nouvelles : il existe, il est disponible, en vente, vous pouvez l'acheter quand vous voulez. Hein ? Et c'est maintenant que tu nous le dis ? Calmez-vous, c'est pas la version qui avait été annoncée. D'abord, pour que ça tourne, il faut un drive Macintosh *et* un Macintosh, parce que le programme qui émule le drive Mac avec le drive Atari ne sera pas prêt (selon Robtek) avant janvier. Ce qui, *compte tenu que c'est une société* informatique, d'une part, et qu'elle nous avait déjà annoncé l'émulateur pour octobre, d'autre part, veut dire que ce ne sera pas avant juin 87. Et puis, y a pas de roms : faut trouver des roms de Macintosh 512 Ko ! Là, c'est hardos, parce qu'Apple ne les vend pas, qu'il est interdit de les copier (et même ceux qui oseraient braver les foudres de la loi de juillet 85 auraient du mal : les roms en question ne sont pas normales, la broche d'alimentation n'est *pas* une broche d'alimentation et les copieurs d'Eproms se plantent), et que personne n'en a. Sinon, pas de problème, c'est disponible. Les mêmes Robtek annoncent, avec un aplomb que je leur envie, un émulateur IBM PC pour "bientôt". A mon avis, ça va être un truc style "vous chargez le basic ST, vous prenez un listing Basica de PC, vous l'adaptez et pof, vous avez un émulateur IBM". Sacré Robtek.

Les rigolos de l'émulateur Mac.

TOUCHE SCRINE

Un écran tactile est désormais aussi disponible qu'en vente chez Microdeal, il vaut un bâton tout rond, il est tactile, disponible et écran. Je sais que c'est vachement intéressant et que vous aimeriez en savoir plus, alors je vais aller plus loin dans les précisions : c'est un écran où c'est qu'on met le doigt et que ça comprend où c'est qu'on a mis le doigt et ça vaut un bâton tout rond. Vous en voulez encore ? Ok : c'est tactile. Qu'est-ce que vous voulez que je vous dise sur un écran tactile, franchement ?
Y a aussi des modems à 4000 balles, mais bon, c'est cher, hein, même quand c'est compatible V22 et V21. Et surtout qu'il y a pas le V23, bien pratique pour le minitel. Y a aussi des tablettes tactiles trop chères. Ah ? Oui. Bon.

ET LES 8 BITS ?

Y a pas de raison que je vous parle pas du 8 bits, après tout. Surtout qu'en Angleterre, il est alive and kicking well (bien vivant. Merci. Pas de quoi). vous voulez Back to the *future ? C'est sorti. Gauntlet ? C'est* sorti. Elektra Glide ? C'est sorti. Zorro, Up'n'down, Spy Hunter, Tapper, Bruce Lee, Bounty Bob ? C'est sorti. Beaucoup de choses sortent, comme vous pouvez le constater. Mais bon, la distribution ne suit pas derrière et on a du mal à les trouver en France. Des *périphériques* continuent à sortir aussi, de façon complètement artisanale, Machin propose un magnéto pas cher disponible sur commande chez Machin, Truc propose un drive pas cher disponible sur commande chez Truc, Chose propose une tablette graphique à deux sous espagnols disponible sur commande chez Chose et si on les écoutait, on perdrait un fric fou en timbres et en frais d'expédition. Le marché des Atari 8 bits est complètement désorganisé, c'est dommage.

DEHORS !

Pour terminer, un jeu. Pensez-vous :
1 - Qu'Atari a déjà perdu la bataille, ses appareils sont trop chers, personne ne développe de softs, les acheteurs boudent, ou bien :
2 - Qu'Atari est déjà la bécane de 1987 ?
Réponse : désolé, j'ai préparé la réponse dans l'avion mais j'ai oublié de la noter. Pourtant, il me semble que c'était pas difficile à retrouver.

SON ET LUMIERE

Suite de la page 1

PROLOGUE

Au cours de la réunion quotidienne du comité de rédaction, le chef me dit : *"Eh, viens voir ici, fils de pute.*
Ça te brancherait d'avoir une rubrique à toi tout seul ? Comme ça, y aura moins de digressions dans tes niouzes". Sitôt dit, sitôt fait. Bon, que je vous explique un peu ce qui va se passer dans les semaines qui vont suivre : Je sais pas trop. En gros, on va s'intéresser au rapport du créateur à la machine, plus précisement dans les domaines images/musiques, j'veux dire. Hein ? C'est pas clair ? Mettons que le but de cette rubrique est de vous montrer un maximum d'images en 2D ou 3D réalisées sur des z'ordinateurs, comme celle-ci par exemple.
Etonnant, non ? Et dites vous bien

Photo INA

que cette image est extraite d'un film (pour la prévention de la délinquance juvénile, que les jeunes sont secoués par la vie comme dans un flipper). Ça veut dire que ça bougeait, en plus.

SON ?

Vous avez vu le titre, en haut, là. Celui qui exhibe fièrement ses caractères gras ? Y a marqué "son". Pourquoi ? Tout bêtement parce que cet espace sera aussi le moyen de vous tenir au courant des possibilités qu'offre l'informatique pour la création musicale. Bientôt.

J'ME PRÉSENTE

On va dire que je suis fait de 183 centimètres de sympathie et que je *transporte rarement un fer à repasser* parce que ça déforme les poches (1). Avant de commencer, j'vous en remets une petite, histoire de prouver qu'on peut très bien faire de zoulis dessins **aussi** sur un micro (c'est fait avec Super Sketch sur un vieux Commodore 64 par un type *bourré de talent (moi)*). Allez, promis-juré-craché, on commence.

(1) Voir, dans le numéro 163, "Un pour tous, tous Tourain"

C'EST PARTI !

INA. Au cours des semaines à venir, ces trois initiales seront souvent citées. Mais qui se cache donc derrière tout cela ? Pas de panique, les mecs, restez calmes et compréhensifs. Il s'agit simplement de l'Institut National de l'Audiovisuel, service *public fondé en 1974 qui est tout à* la fois la mémoire, le garant du patrimoine audiovisuel et aussi le seul producteur d'émissions de qualité. Et toc ! C'est pas vraiment objectif ça, heu, mettons que c'est l'un des deux principaux producteurs d'émissions intéressantes passant **après** 22 heures 30 (le savoir est accessible à ceux qui se lèvent tard). C'est pas compliqué, ils ont produit plus de 700 titres depuis 1975, dont beaucoup se sont vendus à l'étranger, et c'est pas tout, ils forment les gens et font aussi de l'image de synthèse avec TDI (Thomson Digital Image), et tous les ans, ils organisent **Imagina.**

IMAGINA

Le sixième forum des nouvelles images se tiendra les 4, 5 et 6 Février 1987 à Monte-Carlo. Cette manifestation, la seule en Europe, permet aux créateurs et aux utilisateurs d'images de synthèse de se réunir pour échanger des idées, des points de vue afin de se mettre au courant des dernières techniques en vigueur et aussi pour les vendre, leurs jolies images. C'est au cours de cette manifestation que seront décernés les prix Pixel-Ina, destinés *à récompenser les meilleurs* produits vidéo et cinématographiques comportant une ou plusieurs séquences d'images infographiques. Si vous vous sentez concerné par ce prix, je vous conseille de vous faire connaître auprès de Nicole Leconte, au (1) 43 47 64 00 poste 5487. A votre place je ne traînerais pas trop, la clôture des inscriptions se fera le 15 janvier. Puisqu'on en est à parler de dates d'inscriptions, sachez qu'un stage payant (à vous de voir avec votre boîte pour vous le faire offrir) aura lieu les 2 et 3 février, à Monte Carlo toujours, *stage qui abordera les différentes* techniques de 2D et 3D ainsi que le problème de la vente des images vidéographiques. Inscription au (1) 48 75 64 87, demandez Joëlle Chaussemier.

EPILOGUE

Voilà, les présentations sont faites, rendez-vous la semaine prochaine, et en attendant, rêvez un peu avec *Sexy Robot.*

Photo Robert Abel-USA

BIDOUILLE GRENOUILLE

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

Qu'est-ce qui se passe de marrant en ce moment ? La grève des étudiants. Je pense pas que ça puisse mener à un nouveau Mai 68, ils ne sont pas assez motivés. Après tout, en 68, y avait la guerre du Vietnam, y avait les injustices sociales, y avait un gouvernement quasi-dictatorial, les mecs avaient de bonnes raisons de gueuler. Maintenant, tout ce qu'ils peuvent espérer, c'est ne pas aller à l'école pendant quelques semaines. Ceci dit, allez-y, les mecs, je suis de tout cœur avec vous. Vous êtes la première génération qui ose faire quelque chose depuis Mai 68, justement. Les premiers qui n'ont pas honte qu'on les traite de copieurs. Bravo, vous avez mon soutien moral et actif.

A l'HHHHebdo, on a quelqu'un qui fait la grève aussi : Stéphane Schreiber. Il fait la grève pour que j'arrête de dire partout qu'il ne fait rien qu'à manger, parce que ça lui fait soi-disant une sale réputation. Alors que c'est même pas vrai, maintenant que c'est devenu officiel, tout le monde l'invite à des déjeuners de presse, c'est un bon plan, quand même.

Pour ceux qui ont décidé de faire la grève des solutions, voici celle de FREE sur Atari 800 et 130 XE par MB Band, qui est un traître et continue à bosser malgré les mots d'ordre, et malgré que son chef Cthulhu ait le sida.

"Regarde le mur, prends la brique, appelle le garde, assomme garde avec brique, fouille garde, déshabille garde, e, s, o, prends scie, aiguise scie avec meule, e, s, ouvre porte avec clef, e, n, e, prends journal, o, n, e, prends grenade, prends fouet, o, s, s, o, h, e, donne journal au domestique, e, touche interrupteur, pose brique, pose clef, pose journal, o, n, ouvre armoire, prends os, n, fouette torche, pose fouet, e, tire rideau, arrache papier-peint, o, o, pousse peintures, frappe FR16BL02EG67, prends le bout de baguette, e, s, s, h, h, o, dors, noue draps, e, n, o, e, n, s, e, prends les tennis, prends mousqueton, o, s, pousse armoire, arrache goupille, lance grenade sur mur, pose petite clef, entre mur, noue corde au mousqueton, accroche mousqueton à anneau, coupe barreaux avec scie, descends à la corde, donne os chien, pose os, pose corde, pose tennis, pose mousqueton, pose corde, e, grimpe portail, o, o, o, s, dis Napoléon, s, n, e, ouvre tonneau, vide tonneau dans égout, entre tonneau, ferme tonneau avec couvercle, ouvre tonneau, sors tonneau, e, e, plonge eau, e, n, drague infirmière, couche infirmière (yeah !), e, prends scalpel, regarde infirmière, s, s, s, e, o, s, prends taxi, dis Newgate-Bird, donne billet, sors taxi, n, o, e, sonne, tue domestique avec scalpel, s, e, n, prends bout de baguette, s, s, n, e, n, s, s, n, o, o, b, tire barreaux, ouvre trappe, n, prends cure-dents, s, e, n, e, brûle allumette dans cheminée, o, s, s, pose couvercle, rougis, n, ouvre la porte avec le cure-dent, o, o, descenfs dans la trappe, e, frotte la lampe à huile, o, s, o, e, n, dévisse le pentacle avec couteau sacré, n, dis Vade retro satanas, e, bois la fiole bleue, frappe toi avec la baguette magique, éteins la lampe, pousse la chaise sous la lampe, grimpe sur la chaise, dévisse l'ampoule, appelle le garde, tire sur le garde avec pistolet, n, e, e, s, ouvre robinet, va dans hélicoptère, démarre hélicoptère, va dans la cabane, regarde le sabre."

A part les habituels crétins extrême-droitistes qui sont contre tout histoire de faire croire qu'ils existent, personne n'est contre la grève. Carali me faisait remarquer que c'est le problème des gros mouvements de masse : si quelqu'un est pas d'accord, soit il passe pour un con, soit il passe pour un mec d'extrême-droite. Je sais, c'est pareil, c'est bien pour ça que c'est gênant d'être pas d'accord même quand on a des bonnes raisons.

Voici le moyen de passer Rocket Ball de cassette à disquette sur Amstrad, par Amlicia Chedde's Cracksoft.

Il faut positionner la bande juste après le loader (avec header), puis taper et lancer ce programme :

```
10 OPENOUT "GREVE" : MEMORY 3599 : CLOSEOUT
20 FOR I=3600 TO 3611 : READ A$ : POKE I, VAL("&"+A$) : NEXT : CALL 3600
30 DATA 21, 74, 0E, 11, 00, 98, 3E, 16, CD, A1, BC, C9
40 IDISC : SAVE "ROCKET2", B, &E74, &9800
50 POKE 3601, 0 : POKE 3602, &C0 : POKE 3605, &40 : CALL 3600
60 IDISC : SAVE "ROCKET3", B, &C000, &4000
```

Puis taper et sauvegarder ce programme sous le nom "ROCKET1" :

```
10 MEMORY 5000
20 FOR I=&17BC TO &17FF : READ A$ : POKE I, VAL("&"+A$) : NEXT : CALL &17BC
30 LOAD "ROCKET2", &1800
40 LOAD "ROCKET3", &C000
50 CALL &1800
60 DATA 3E, 00, CD, 0E, BC, 06, 00, 0E, 00, CD, 38, BC, 3A, FF, 17, 06, 00, 0E, 00
70 DATA CD, 32, BC, 3A, FF, 17, 3D, 32, FF, 17, FE, FF, 20, EB
80 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
90 DATA 3E, 02, 06, 1A, 0E, 1A, CD, 32, BC, 3E, 03, 06, 06, 0E, 06, CD, 32, BC, C9, 01, 0F
```

Pour jouer, taper RUN "ROCKET1".

J'ai un pote qui fait aussi la grève, puisqu'il est encore au lycée, c'est l'excellent et inévitable Micheline Dax de CMC, qui, je ne le répèterai jamais assez, est quelqu'un de génial. Je te signale, d'ailleurs, mon cher Micheline, que si ta culture musicale était un peu plus classique, tu saurais depuis longtemps qu'en américain le mot "for" s'abrège en "4", puisque le slogan lorsque les Beatles ont débarqué là-bas en 63 était "Fab 4 ever", qui est un jeu de mots entre "Fab four" (les quatre fabuleux) et "for ever" (pour toujours). Cher Micheline, je te remercie de m'avoir envoyé la soluce de "Sweet Emotions" sur C64 que je m'empresse de passer :

"Help, close door, lock door, e, go steps, d, take matches, u, u, u, open door, w, move carpet, d, w, w, n, listen, switch on, s, w, s, e, take gem, e, light on, e, light on, e, light on, s, light on, e, light on, take lamp, light on, w, s, talk, with prostitute, give key, to prostitute, take map, take pendant, n, n, w, s, d, d, d, open grate, go street, n, n, n, buy paper, e, e, n, enter store, buy gun, leave store, s, e, e, n, read map, drop map, n, e, talk, with guardian, enter palace, u, e, follow secretary, open door, talk, with miss.ruber, strip, wait (jusqu'à "it's getting light"), leave bed, take gems, talk, with miss.rubber, get key, open safe, take gem, take money, close safe, lock safe, kill miss.rubber, with gun, open door, kill secretary, with gun, screw secretary, get gem, w, d, leave place, kill guardian, with gun, throw gun, throw key, burn paper, throw paper, at palace, wait (jusqu'à "the firemen are going by car"), w, s, s, w, w, w, w, s, s, s, w, w, give pendant, to fence, sell gems, e, n, n, e, enter airport."

Micheline m'a avoué que la grève était surtout un prétexte pour ne pas bosser. J'espère que je le trahis pas en disant ça. Mais faut se rendre compte d'un truc : les grands froids arrivent, et en général, ça marque toujours la fin des grands mouvements. Reprenez toutes les révolutions du monde entier, de celle de 1789 à Mai 68 en passant par les trois glorieuses : ça s'est toujours fait par temps chaud. Je vais pas vous les énumérer, ça prendrait trop de temps, mais regardez votre bouquin d'histoire, vous allez voir. Attention : seuls les mouvements populaires comptent, car une déclaration de guerre se fait dans un bureau, qui peut être chauffé. La température n'intervient donc pas.

Voici quelques copies anti-café pour Apple, par Kristo et Godfather.

Pour Folie meurtrière au collège, booter un DOS 3.3 puis faire :

```
CALL-151
B942 :18
```

Copier les deux faces à l'aide de COPYA, puis changer à l'aide d'un éditeur de secteur l'octet $42 secteur 3 piste 0 face 1 en 18. C'est tout.

Pour Age of Aventure, après avoir copié les deux faces au Locksmith, modifiez à l'aide d'un éditeur de secteur les octets suivants sur chaque face :

```
P $01 S $0C B$0 : 18 60 05 4C 69 60 60
```

Pour Hardball, copier au Locksmith et changer les octets :

```
P $00 S $00 B $4F : 00
P $00 S $00 B $74 : A2 60 EA
```

Pour IIc ou IIGS, faire :

```
CALL-151
9600 < C600.C700M
```

Puis pour IIc :

```
9646 :80
```

Pour IIGS :

```
962C :80
```

Pour les deux :

```
9600G
```

La semaine prochaine, comme je fais grève, Bidouille sera remplacé par un programme minimum constitué d'une critique d'Inspecteur Derrick et d'un article sur les protections de stock d'Amstrad.

FX 7000 G
Graphique

Première Mondiale

CASIO

FX 7000 G Graphique

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

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

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

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

– Dimensions (en mm) : 165 × 82 × 14.

CASIO
Calculatrices programmables

FX 180 P | FX 3600 P | FX 4000 P | FX 7000 G

INNOVATIONS GRAPHIQUES

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

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pétés 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 DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTOUCHE
S SOFTCARD

COTES
★★★ INDISPENSABLE
★★ RECOMMANDÉ
★ BON

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

VOUS CHERCHEZ UN ORDINATEUR, UN LECTEUR DE DISQUE, UNE IMPRIMANTE, DES PERIPHERIQUES OU DES ACCESSOIRES ?

LE CLUB PEUT VOUS LES PROCURER A UN PRIX SUPER SYMPA.

MARQUES : AMSTRAD
ATARI ST
CANON
CITIZEN (imprimantes)
COMMODORE
VICTOR (compatibles PC)

Revendeurs collectivités, pour vous procurer ces produits, contactez CAROLE BILLORE au (1) 46 27 01 00.

Tél. au (1) 46.27.01.00. POUR LES TARIFS ET LA DISPONIBILITE

EXEMPLES DE PRIX :
INTERFACE pour transformer votre AMSTRAD CPC en poste télé, prix club : 1230F.TTC.

INTERFACE Peritel pour CANON XO7 avec alimentation, prix club : 990 F.TTC.

COMME PROMIS VOUS ÊTES INVITÉS GRATIS ! !

A L'AVANT-PREMIÈRE DE JUMPIN'JACK FLASH LE NOUVEAU FILM DE LA TWENTIETH CENTURY FOX AVEC WHOOPI GOLDBERG

DIMANCHE 14 DECEMBRE
A 10H00 AU CINEMA UGC BIARRITZ
79 CHAMPS ELYSEES
75008 PARIS

POUR OBTENIR UNE INVITATION VALABLE POUR 2 PERSONNES, TELEPHONEZ AU (1) 46 27 01 00 OU PASSEZ A LA BOUTIQUE DU CLUB.
(ATTENTION, PAR COMMODITE PRÉVOYEZ D'ARRIVER AU CINÉMA 1/4 D'HEURE AVANT LE DÉBUT DE LA SEANCE).
UNE AUTRE AVANT-PREMIERE AURA LIEU EN PROVINCE DANS LES SEMAINES QUI VIENNENT.

CHOISISSEZ UN BADGE

1

2

3

4

5

6

7

8

9

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 : .....

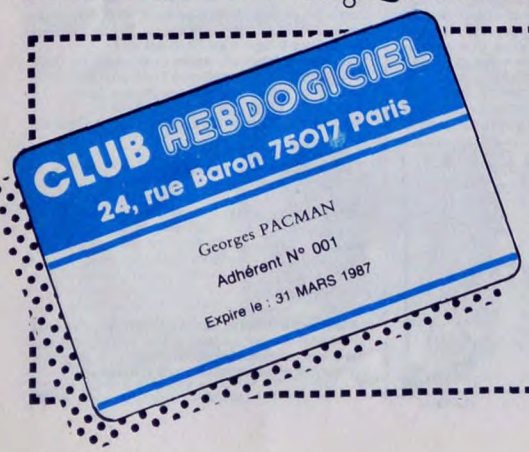
TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : .....
TARIF B : N° d'abonné obligatoire : .....

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 BILLORÉ 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.

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
120	100	60	40	20

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.*

AMSTRAD

AM123	★★	HARD HAT MACK	K7
AM188	★★	PANZADROME	K7
AM239	★★★	STRANGELOOP	K7
AM272	★★	THINK	K7

COMMODORE

CO004	★★★	4ᵉ PROTOCOLE	DSK
CO057	★★	CASTLE DR.CREEP	K7
CO061	★	CHOPLIFTER	K7
CO080	★	DAVID MIDNIGHT'MAGIC	K7
CO474	★★	HARD HAT MACK	K7
CO135	★★	HARD HAT MACK	DSK
CO148	★★★	KARATEKA	K7
CO149	★★★	KARATEKA	DSK
CO164	★★★	LODE RUNNER	K7
CO197	★★	NOW GAMES	K7
CO198	★★	NOW GAMES II	K7
CO202	★★	ONE AND ONE	K7
CO475	★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7
CO232	★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK
CO251	★★★	SCARABEUS	K7
CO252	★★★	SCRABEUS	DSK
CO273	★★	SPELUNKER	DSK
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

SPECTRUM

SP008	★★	ARCHON	K7
SP133	★★	ONE ON ONE	K7
SP135	★★★	PANZADROME	K7
SP148	★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7
SP207	★★	THINK	DSK

ET UNE DEUXIEME SUPER PROMO POUR FETER LES 10.000 MEMBRES DU CLUB

ATTENTION ! N'ATTENDEZ PAS ! LES STOCKS SONT LIMITES !

AMSTRAD

		A	B	C
AM449	3D VOICE CHESS (anglais)	K7	70	60	50
AM450	3D VOICE CHESS (anglais)	DSK	90	80	70
AM516	AIDE BUREAUTIQUE	DSK	60	50	40
AM045	AGENDA	K7	60	50	40
AM452	AGENDA	DSK	70	60	50
AM453	ACTIVATOR	K7	70	60	50
AM454	ACTIVATOR	DSK	90	80	70
AM010	3D MEGACODE	K7	90	80	70
AM011	3D MEGACODE	DSK	130	117	86
AM455	3D BOXING	DSK	90	80	70
AM456	3 WEEKS IN PARADISE	K7	70	60	50
AM457	AMELIE MINUIT	K7	60	50	40
AM016	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	80	70	60
AM017	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	100	90	80
AM458	AMSTROID	K7	60	50	40
AM459	ALGEBRE	K7	60	50	40
AM460	BOULDERDASH	K7	70	60	50
AM461	BANK	DSK	70	60	50
AM462	BALLADE OUTRE RHIN	K7	60	50	40
AM463	BALLADE OUTRE RHIN	DSK	70	60	50
AM464	BLUE RIBBON	DSK	90	80	70
AM037	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	110	100	80
AM040	BEACH HEAD	K7	70	60	50
AM041	BEACH HEAD	DSK	90	80	70
AM052	CAULDRON	K7	70	60	50
AM343	CORE	K7	70	60	50
AM465	CHIMERA	K7	70	60	50
AM466	CARNET D'ADRESSES	K7	60	50	40
AM467	CAP SUR DAKAR	K7	60	50	40
AM479	COMPTA FAMILIALE	DSK	70	60	50
AM480	COURRIER	K7	60	50	40
AM481	CHALLENGER	K7	70	60	50
AM482	D.A.O.	K7	60	50	40
AM483	DUNJON ADVENTURE	K7	70	60	50
AM484	CARTE D'EUROPE	K7	60	50	40
AM485	CARTE D'EUROPE	DSK	70	60	50
AM101	ESMERALDA ISLE	K7	70	60	50
AM347	FOURMOST ADVENTURE	K7	70	60	50
AM486	FACTURATION	DSK	70	60	50
AM487	FORCE IV	K7	60	50	40
AM488	EASY GRAPH	K7	60	50	40
AM489	EQUATIONS/INEQUATIONS	K7	60	50	40
AM490	EQUATIONS/INEQUATIONS	DSK	70	60	50
AM491	GRAPH	DSK	70	60	50
AM348	GOLDEN PATH	K7	70	60	50
AM349	GOLDEN PATH	DSK	90	80	70
AM492	JUMP JET	K7	70	60	50
AM493	INTERIEUR	DSK	70	60	50
AM494	JIMMY BUSINESS	DSK	70	60	50
AM495	JACK THE NIPPER	K7	70	60	50
AM496	JACK THE NIPPER	DSK	90	80	70
AM497	LORD OF THE RING	DSK	80	70	60
AM498	LOGO (français)	DSK	100	90	80
AM133	HOLD UP	K7	80	70	60
AM134	HUNCHBACK II	K7	80	70	60
AM141	JET SET WILLY	K7	80	70	60
AM296	KNIGHT RIDER	K7	70	60	50
AM145	KONG STRIKE BACK	K7	80	70	60
AM358	LE MILLIONNAIRE	K7	50	40	30
AM149	LORDS OF MIDNIGHT	K7	70	60	50
AM150	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	90	80	70
AM152	LORIGRAPH	K7	120	110	90
AM153	LORIGRAPH	DSK	160	150	120
AM468	LE FLIPPER	K7	70	60	50
AM469	LASER BASIC	K7	70	60	50
AM470	LA PALETTE MAGIQUE	K7	60	50	40
AM471	LA PALETTE MAGIQUE	DSK	70	60	50
AM472	LA MALEDICTION DE THAAR	K7	60	50	40
AM473	THE BREAK	K7	60	50	40
AM474	MINI FICHIER	K7	60	50	40
AM475	MINI FICHIER	DSK	70	60	50
AM476	MUSIC EDITOR	DSK	70	60	50
AM477	MEURTRES A GRANDE VITESSE	K7	90	80	70
AM478	MEURTRES A GRANDE VITESSE	DSK	100	90	80
AM517	MISSION ELEVATOR	K7	80	70	60
AM518	MISSION ELEVATOR	DSK	100	90	80
AM360	MANAGER	DSK	50	40	30
AM156	MANDRAGORE	K7	125	115	90
AM157	MANDRAGORE	DSK	125	115	90
AM159	MARS SPORT	K7	70	60	50
AM160	MARS SPORT	DSK	90	80	70
AM163	MATCH POINT	K7	80	70	60
AM329	MELTDOWN	K7	90	80	70
AM352	MELTDOWN (6128)	DSK	100	90	80
AM359	MICROSAPIENS	K7	50	40	30
AM182	NEVER ENDING STORY	K7	90	80	70
AM499	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	80	70	60
AM500	QUESTOR	K7	80	70	60
AM501	QUESTOR	DSK	90	80	70
AM502	RAID SUR TENERE	K7	70	60	50
AM503	STOCK	DSK	70	60	50
AM504	SOS OVOIDS	DSK	70	60	50
AM505	SOS SPACE	K7	60	50	40
AM191	PLANETE BASE	K7	80	70	60
AM197	PYJAMARAMA	K7	80	70	60
AM199	RAID	K7	80	70	60
AM200	RAID	DSK	90	80	70
AM201	RAMBO	K7	80	70	60
AM203	RED ARROWS	K7	80	70	60
AM204	RED ARROWS	DSK	90	80	70
AM213	SEAS OF BLOOD	K7	80	70	60
AM312	SHADOW FIRE	K7	80	70	60
AM353	SHOGUN	K7	80	70	60
AM354	SHOGUN	DSK	90	80	70
AM221	SOUTHERN BELLE	K7	80	70	60
AM228	SPITEFIRE 40	K7	80	70	60
AM229	SPITEFIRE 40	DSK	90	80	70
AM235	STARSTRIKE	K7	60	50	40
AM237	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	70	60	50
AM238	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	90	80	70
AM317	SUPERCHESS	K7	80	70	60
AM241	SUPER PIPELINE II	K7	70	60	50
AM242	SUPER PIPELINE II	DSK	80	70	58
AM506	TEMPEST	K7	80	70	60
AM507	TEMPEST	DSK	90	80	70
AM508	TRAFFIC PANIQUE	K7	50	40	30
AM509	THESAURUS	K7	50	40	30
AM510	THESAURUS	DSK	60	50	40
AM511	UTILITAIRES	DSK	60	50	40
AM512	WILLOW PATTERN	K7	60	50	40
AM315	TANK COMMANDER	K7	70	60	50
AM255	TENNIS 3D	K7	90	80	70
AM256	TENNIS 3D	DSK	100	90	80
AM259	THE COVENANT	K7	60	50	40
AM380	TOADRUNNER	K7	80	70	60
AM381	TOADRUNNER	DSK	90	80	70
AM356	TOMAHAWK	K7	80	70	60
AM276	WARLORD	K7	70	60	50
AM333	WATERLOO	K7	80	70	60
AM334	WATERLOO	DSK	90	80	70
AM434	WOLRD CUP CARNIVAL	K7	80	70	60
AM435	WORLD CUP CARNIVAL	DSK	90	80	70
AM291	WORLD CUP FOOTBALL	K7	70	60	50

AMSTRAD PCW 8256

AM513	3D CLOCK CHESS	DSK	90	80	70
AM514	LORD OF THE RINGS	DSK	90	80	70
AM515	GRAHAM'S GOOCH'S TEST CRICKET	DSK	90	80	70

AMSTRAD PC IBM PC

IB032	CHESS	DSK	190	150	120

APPLE IIE IIC

AP006	ANGLAIS 2	DSK	200	180	140
AP007	ANGLAIS 3	DSK	200	180	140
AP008	ANGLAIS 4	DSK	200	180	140
AP009	ANGLAIS 5	DSK	200	180	140
AP023	CHOPLIFTER	DSK	100	90	80
AP093	COLORIAGE	DSK	100	90	80
AP094	CX BASE 100	DSK	300	250	200
AP095	CX BASE 100 + TEXTE	DSK	500	450	390
AP096	CX BASE 200	DSK	350	290	250
AP097	CX TEXTE	DSK	300	250	190
AP098	EMAFI	DSK	300	250	190
AP031	EPIDEMIE	DSK	150	120	90
AP029	HOLD UP	DSK	150	120	90
AP099	FRACTIONS EN FOLIE	DSK	90	80	70
AP100	LA BOITE A PUCES	DSK	150	120	90
AP101	JEU DES RECORDS	DSK	90	80	70
AP102	L'HOTEL DES MARIONNETTEES	DSK	90	80	70
AP103	MICRO FLUTE	DSK	90	80	70
AP104	PFS ETAT	DSK	300	250	190
AP105	PFS FICHIER	DSK	300	250	190
AP106	PFS GRAPHE	DSK	300	250	190
AP107	PFS TEXTE	DSK	300	250	190
AP108	POINT BAC PHYSIQUE 3	DSK	90	80	70
AP109	POINT BAC PHYSIQUE 4	DSK	90	80	70
AP110	PROFESSION DETECTIVE	DSK	90	80	70
AP111	SCENARIO	DSK	110	100	90
AP112	SUR LES TRACES DU DEIDRON	DSK	110	100	90
AP114	VERSION CALC	DSK	300	250	190
AP063	SPACE SHUTTLE	DSK	150	120	90
AP070	WIZARDRY I	DSK	250	200	170

MACINTOSH

MA005	AD MAC FICHIER	DSK	200	150	90
MA006	BALANCE OF POWER	DSK	200	150	90
MA007	AUTOPORTRAIT HYPERLOG	DSK	200	150	90
MA008	HABADEX	DSK	300	250	190
MA009	MAC BUREAU	DSK	300	250	190
MA010	MAC LION	DSK	300	250	190
MA011	MAC MANEGER	DSK	300	250	190
MA012	MAC PASCAL (US)	DSK	300	250	190
MA013	MICROSOFT CHART (fr.)	DSK	300	250	190
MA014	ORTHOGICIEL	DSK	300	250	190
MA015	OVERVIEW (US)	DSK	300	250	190
MA016	POLYFICHE	DSK	200	150	90
MA017	SARGON III	DSK	200	150	90
MA018	THINK TANK (128Ko US)	DSK	200	150	90
MA019	TK SOLVER (US)	DSK	300	150	190

ATARI 400/600/800

AT013	BEACH HEAD	DSK	90	80	70
AT045	FIGHTER PILOT	DSK	90	80	70
AT050	GHOSTBUSTERS	DSK	90	80	70
AT130	JEWELS OF DARKNESS	DSK	90	80	70
AT074	NATO COMMANDER	DSK	80	70	60
AT075	PITFALL II	K7	80	70	60
AT131	POLAR PIERRE	K7	80	70	60
AT132	POLAR PIERRE	DSK	90	80	70
AT096	SPITFIRE ACE	K7	80	70	60
AT104	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	80	70	60
AT105	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	90	80	70
AT106	STRIP POKER	K7	80	70	60
AT107	STRIP POKER	DSK	90	80	70
AT128	THE SECOND CITY	K7	90	70	60
AT139	LEADERBOARD	DSK	90	80	70
AT140	WARRIOR OF RHA	K7	80	70	60
AT141	QUESTRON	DSK	90	80	70
AT142	MERCENARY COMPENDIUM	K7	80	70	60
AT143	BOULDERDASH	K7	80	70	60
AT144	MOON SHUTTLE	K7	80	70	60
AT145	MOON SHUTTLE	DSK	90	80	70

ATARI ST

ST024	BLACK CAULDRON	DSK	290	250	190
ST022	BORROWED TIME	DSK	290	250	190
ST003	CALENDAR	DSK	190	150	120
ST032	CARDS	DSK	190	150	120
ST006	DFT IBM /ST	DSK	290	250	190
ST009	FLIP SIDE	DSK	190	150	120
ST011	KISSED	DSK	290	250	190
ST012	LANDS OF HADOC	DSK	190	150	120
ST016	MINDSHADOW	DSK	290	250	190
ST017	MUD PIES	DSK	190	150	120
ST018	SOFT SPOOL	DSK	190	150	120
ST034	THE ANIMATOR	DSK	290	250	190
ST027	UTILITIES	DSK	290	250	190

COMMODORE AMIGA

CO486	ARCHON II ADEPT	DSK	290	250	190
CO487	INSTANT MUSIC	DSK	290	250	190
CO488	TRINITY	DSK	290	250	190
CO374	BORROWED TIME	DSK	290	250	190
CO377	MINDSHADOW	DSK	290	250	190

COMMODORE

CO489	AMERICAN ROAD RACE	K7	80	70	60
CO029	BEACH HEAD	K7	70	60	50
CO030	BEACH HEAD	DSK	90	80	70
CO038	BLUE MAX 2001	DSK	90	80	70
CO058	CAULDRON	K7	70	60	50
CO059	CENTIPEDE	CAR	80	70	60
CO062	CHOPLIFTER	DSK	90	80	70
CO065	COMBAT LEADER	K7	80	70	60
CO067	COMIC BAKERY	K7	70	60	50
CO490	DALAMAT	DSK	120	90	80
CO081	DECATHLON	K7	80	70	60
CO082	DECATHLON	DSK	90	80	70
CO084	DIG DUG	CAR	120	90	80
CO085	DONALD DUCK	K7	80	70	60
CO086	DONALD DUCK	DSK	90	80	70
CO100	EXTRA TOOL	K7	190	150	120
CO101	EXTRA TOOL	DSK	190	150	120
CO367	FAIRLIGHT	DSK	90	80	70
CO400	PHANTAISIE	DSK	90	80	70
CO117	FRIDAY THE 13TH	K7	80	70	60
CO118	FRIDAY THE 13TH	DSK	90	80	70
CO423	GO FOR GOLD	K7	35	30	20
CO424	GO FOR GOLD	DSK	50	40	30
CO364	GOLF CONSTRUCTION SET	K7	80	70	60
CO365	GOLF CONSTRUCTION SET	DSK	90	80	70
CO428	JACK THE NIPPER	K7	80	70	60
CO491	KNIGHT RIDER	K7	80	70	60
CO492	KING SIZE	K7	60	50	40
CO394	KNIGHT GAMES	K7	80	70	60
CO395	KNIGHT GAMES	DSK	90	80	70
CO174	MASK OF THE SUN	DSK	90	80	70
CO178	MATCH POINT	K7	80	70	60
CO493	MISSION ELEVATOR	K7	80	70	60
CO493	MISSION ELEVATOR	DSK	90	80	70
CO495	MERCENARY COMPENDIUM	K7	80	70	60
CO496	MEGAMEM 50	CAR	110	100	90
CO189	MONSTER TRIVIA	K7	80	70	60
CO190	MOON SHUTTLE	K7	60	50	30
CO191	MOON SHUTTLE	DSK	80	70	60
CO207	OUTLAWS	K7	80	70	60
CO497	PARADROID	DSK	80	70	60
CO498	PING PONG	DSK	90	80	70
CO218	POLE POSITION	K7	80	70	60
CO233	RED ARROW	K7	80	70	60
CO240	RIVER RAID	DSK	90	80	70
CO499	RUNESTONE	K7	80	70	60
CO500	ROCK'N BOLT	K7	80	70	60
CO501	ROCK'N BOLT	DSK	90	80	70
CO269	SPEED KING	K7	70	60	50
CO270	SPEED KING	DSK	90	80	70
CO276	SPITFIRE 40	K7	80	70	60
CO277	SPITFIRE ACE	K7	80	70	60
CO293	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	70	60	50
CO502	SHADOW FIRE	K7	80	70	60
CO503	STELLAR 7	DSK	90	80	70
CO504	SOLDIER ONE	K7	80	70	60
CO505	SOLDIER ONE	DSK	90	80	70
CO299	SUPERBOWL	K7	80	70	60
CO300	SUPERPIPELINE II	K7	70	60	50
CO301	SUPERZAXXON	K7	80	70	60
CO302	SUPERZAXXON	DSK	90	80	70
CO506	TOY BIZARRE	K7	70	60	50
CO507	TERRORMOLINOS	K7	70	60	50
CO508	THE STAFF OF KARNATA	K7	70	60	50
CO406	TOUCH DOWN	K7	80	70	60
CO407	TOUCH DOWN	DSK	90	80	70
CO339	WINNIE THE POOH	DSK	90	80	70
CO509	WARRIORS OF RHA	K7	80	70	60
CO510	WARRIORS OF RHA	DSK	90	80	70
CO511	WHO DARES WINS II	K7	80	70	60

MSX

MS033	CONTRACT BRIDGE	K7	80	70	60
MS043	FLIGHT PATH 737	K7	80	70	60
MS148	HERCULE	K7	80	70	60
MS147	KING SIZE 50 GAMES	K7	80	70	60
MS130	L'AFFAIRE VERA CRUZ	K7	90	80	70
MS131	LE MANS (Softcard)		90	80	70
MS097	SHARKHUNTER (softcard)		90	80	70
MS143	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	90	80	70

ORIC

OR149	ICE GIANT	K7	50	40	30
OR009	AIGLE D'OR	K7	80	70	60
OR011	ARCHERON'S RAGE	K7	50	40	30
OR047	DRACULA'S REVENGE	K7	50	40	30
OR150	DAO	K7	50	40	30
OR151	CARACTOR	K7	60	50	40
OR152	BASIC FRANCAIS	K7	60	50	40
OR153	DURENDAL	K7	50	40	30
OR154	FLIPPER	K7	50	40	30
OR155	LOGO V1	K7	50	40	30
OR156	KITECRAN	K7	50	40	30
OR157	HUNCHBACK (ORIC1)	K7	50	40	30
OR150	ELECTRO STORM	K7	50	40	30
OR059	GALAXIANS	K7	50	40	30
OR073	INVADERS	K7	50	40	30
OR147	KRILLIS	K7	50	40	30
OR143	LIGHT CYCLE	K7	50	40	30
OR158	SUPER COPIE ECRAN	K7	50	40	30
OR159	ORIC MON	K7	50	40	30
OR160	VORTEX	K7	50	40	30
OR119	SECRET DU TOMBEAU	K7	60	50	40
OR123	SUPER METEOR	K7	50	40	30
OR145	THE ULTRA	K7	50	40	30

SPECTRUM

SP272	ACE	K7	80	70	60
SP004	AIRWOLF	K7	70	60	50
SP284	I OF THE MASK	K7	80	70	60
SP285	DANTING JO	K7	50	40	30
SP021	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	80	70	60
SP023	BEACH HEAD	K7	70	60	50
SP247	BIGGLES	K7	70	60	50
SP032	BUCKS ROGERS	K7	70	60	50
SP065	GERRY THE GERM	K7	70	60	50
SP262	GLIDER RIDER	K7	70	60	50
SP069	GO TO HELL	K7	60	50	40
SP071	GUNFRIGHT	K7	70	60	50
SP263	HEART LAND	K7	70	60	50
SP251	HI-JACK	K7	70	60	50
SP079	HULK	K7	70	60	50
SP082	HYPER SPORTS	K7	70	60	50
SP083	ILE MAUDITE	K7	70	60	50
SP085	INTERCEPTOR COBALT	K7	60	50	40
SP252	IWOJIMA	K7	60	50	40
SP089	JET SET WILLY II	K7	60	50	40
SP253	JACK THE NIPPER	K7	60	50	40
SP091	JUGGERNAUT	K7	60	50	40
SP266	KNIGHT RIDER	K7	70	60	50
SP267	MINDSTONE	K7	70	60	50
SP119	MORDON'S QUEST	K7	60	50	40
SP121	MUGSY II	K7	60	50	40
SP122	MUGSY HELL FIRE	K7	50	40	30
SP124	NEVER ENDING STORY	K7	70	60	50
SP126	NIGHT GUNNER	K7	60	50	40
SP140	PRINT PLUS	K7	60	50	40
SP282	PAINT PLUS	K7	60	50	40
SP256	PYRACURSE	K7	60	50	40
SP150	RIVER RAID	K7	60	50	40
SP157	RUNESTONE	K7	60	50	40
SP160	SABREWULF	K7	70	60	50
SP283	SHADOW FIRE	K7	60	50	40
SP162	SCUBA DI	K7	40	30	20
SP166	SIR FRED	K7	40	30	20
SP270	STAINLESS STILL	K7	70	60	50
SP185	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	60	50	40
SP271	STRIKE FORCE HARRIER	K7	60	50	40
SP286	THE DESIGNER PENCIL	K7	60	50	40
SP196	TERRO MOLINOS	K7	50	40	30
SP210	TOY BIZARRE	K7	50	40	30
SP223	XCEL	K7	40	30	20
SP225	ZAXON	K7	70	60	50

TEXAS TI99/4A

DIV242	AMBULANCE	CAR	70	60	50
DIV243	RABBIT TRAIL	CAR	70	60	50
DIV 244	ST NICK	CAR	70	60	50

THOMSON

TH002	3D KIT	K7	90	80	70
TH008	ANDROIDES	K7	90	80	70
TH146	BACKGAMMON	K7	80	70	60
TH147	AU PAYS DES CONTES	K7	60	50	40
TH148	CAP SUR DAKAR (TO9)	DSK	70	60	50
TH149	CARNET D'ADRESSES	CAR	70	60	50
TH150	CHIFFRES ET LETTRES	CAR	70	60	50
TH010	ANGLAIS 2	K7	90	80	70
TH011	ANGLAIS 3	K7	90	80	70
TH012	ANGLAIS 4	K7	90	80	70
TH013	ANGLAIS 5	K7	90	80	70
TH014	ANGLAIS 6	K7	90	80	70
TH015	ANGLAIS 7	K7	90	80	70
TH022	BIDULE	K7	70	60	50
TH032	CHATEAU NOIR ET DRAGON	K7	90	80	70
TH035	COLISEUM	K7	90	80	70
TH038	CONTROLEUR AERIEN (MO5)	K7	150	120	90
TH040	CROKY II (MO5)	K7	90	80	70
TH070	ELIMINATOR	K7	90	80	70
TH047	EMPIRE	K7	90	80	70
TH049	EXTRA MIS/USINE INFER.	K7	40	30	20
TH151	FORGET ME NOT	K7	50	40	30
TH157	GEMINY	K7	50	40	30
TH135	INITIATION AU BASIC I	K7	50	40	30
TH136	INITIATION AU BASIC 3	K7	50	40	30
TH137	INITIATION AU BASIC 5	K7	50	40	30
TH138	JE TU IL	K7	50	40	30
TH060	IL L'INTRUS	K7	50	40	30
TH071	LE MILLIONNAIRE (MO5)	K7	60	50	40
TH078	MICROSCILLO	K7	80	70	60
TH139	L'OREILLE FINE	K7	60	50	40
TH140	LA RONDE DES CHIFFRES	K7	50	40	30
TH141	LECTURE RAPIDE	K7	60	50	40
TH142	LIRE LES STATISTIQUES	K7	60	50	40
TH143	MOTS CROISES I	K7	50	40	30
TH144	MOTUS	CAR	50	40	30
TH083	MISSION PAS POSSIBLE	K7	80	70	60
TH082	MISSION DELTA	K7	80	70	60
TH090	ORDINADOMI	K7	90	80	70
TO091	PILOT	K7	90	80	70
TO093	PLANETE INCONNUE	K7	80	70	60
TO094	POLYPHONIA (TO7/70)	CAR	90	80	70
TO096	POSEIDON	K7	90	80	70
TH145	PICTOR (MO5)	CAR	90	80	70
TH153	POINT BAC FRANCAIS (TO9)	DSK	60	50	40
TH098	PULSAR II	K7	80	70	60
TH126	QUEST (TO7)	K7	50	40

C'EST NOUVEAU ÇA VIENT DE SORTIR

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

AMSTRAD

AM438	★★	EREBUS	K7	180	162	135
AM439	★★	EREBUS	DSK	220	198	165
AM440	★★	FIRELORD	K7	108	97	75
AM441	★★	FIRELORD	DSK	181	97	75
AM442	★★★	IKARI WARRIOR	K7	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	★★★	PAPERBOY	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 (TO8, 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 (TO8, 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 (TO8, TO9) 3''1/2	DSK	204	183	153

AMSTRAD

				A	B	C
AM012	★★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7	121	108	75
AM013	★★	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	182	163	107
AM014	★★	5 me AXE	K7	120	108	96
AM015	★★	5 me AXE	DSK	160	144	128
AM020	★★	ALIEN	K7	104	94	62
AM022	★★	ALIEN 8	K7	110	99	34
AM341	★★★	ALIEN HIGWAY 2	K7	109	99	67
AM384	★★	ATLANTIC CHALLENGE	K7	108	97	70
AM026	★★	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7	193	174	138
AM027	★★	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK	295	266	207
AM028	★★	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	73
AM029	★★	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	115
AM033	★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95	63
AM034	★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	117
AM038	★★	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	75
AM039	★★	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	116
AM302	★★★	BATMAN	K7	108	87	65
AM362	★★★	BATMAN/8256	DSK	182	163	127
AM319	★★★	BATMAN	DSK	181	162	116
AM042	★★★	BOMBJACK	K7	108	87	65
AM046	★★★	BOULDER DASH III	K7	121	108	75
AM298	★★	BOUNDER	K7	108	87	65
AM299	★★	BOUNDER	DSK	157	141	99
AM047	★★	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	34
AM048	★★	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	66
AM049	★★	BRUCE LEE	K7	110	99	34
AM050	★★	BRUCE LEE	DSK	170	153	105
AM051	★★	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
AM056	★★	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	70
AM059	★★★	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	72
AM060	★★★	COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140	95
AM320	★★★	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	DSK	194	175	126
AM061	★★	COMBAT LYNX	K7	109	98	66
AM062	★★	COMMANDO	K7	107	96	58
AM342	★★	COMMANDO	DSK	182	163	117
AM063	★★	COMPUTER HITS 6	DSK	182	169	117
AM064	★★	COMPUTERS HITS 10	K7	121	108	75
AM065	★★	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	75
AM066	★★★	CONFUZZION	K7	87	78	52
AM070	★★★	CYRUS CHESS	K7	121	109	75
AM071	★★★	CYRUS CHESS	DSK	155	140	96
AM321	★★	CYRUS CHESS/8256	DSK	194	175	126
AM072	★★★	D BASE 2	DSK	790	711	632
AM074	★★★	DAMS	K7	295	266	196
AM075	★★★	DAMS	DSK	395	356	267
AM385	★★★	DAN DARE	K7	120	108	75
AM386	★★★	DAN DARE	DISK	181	163	117
AM078	★★	DEFEND OR DIE	K7	97	87	49
AM079	★★	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	61
AM080	★★	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	96
AM081	★★★	DEVPAC	K7	305	275	204
AM082	★★★	DEVPAC	DSK	360	324	242
AM083	★★★	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	75
AM322	★★	DOCTOR WHO	K7	146	132	93
AM323	★★	DOCTOR WHO	DSK	207	187	135
AM411	★★★	DOOMSDARK	K7	120	109	75
AM084	★★★	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	75
AM085	★★★	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	117
AM087	★★	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
AM088	★★★	DUNDARACH	K7	115	104	81
AM089	★★★	DUNDARACH	DSK	140	126	87
AM091	★★★	DUO PACK FIGH EXLO	DSK	229	206	138
AM096	★★	ELIDON	K7	114	103	71
AM097	★★★	ELITE	K7	155	140	95
AM098	★★★	ELITE	DSK	185	166	120
AM099	★★	EMPIRE	K7	195	175	156
AM100	★★	EMPIRE	DSK	220	198	176
AM344	★★★	EQUINOX	K7	121	108	85
AM345	★★★	EQUINOX	DSK	182	163	127
AM387	★★	FANTASTIC FOUR	K7	120	108	75
AM103	★★	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
AM104	★★	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
AM106	★★	FORTH	K7	234	211	141
AM107	★★	FORTH	DSK	277	249	195
AM388	★★★	FOURTH PROTOCOLE	DSK	181	163	117
AM108	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
AM109	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
AM111	★★★	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	85
AM112	★★	GALAXIA	K7	74	67	49
AM114	★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
AM115	★★	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	232
AM116	★★★	GET DEXTER	K7	121	108	85
AM117	★★★	GET DEXTER	DSK	182	163	127
AM412	★★	GLIDER RIDER	K7	108	96	58
AM419	★★★	GRAND PRIX 500CC	K7	150	135	120
AM420	★★	GRAND PRIX 500CC	DSK	180	162	144
AM338	★★★	GUN FRIGHT	K7	121	109	85
AM120	★★★	GYROSCOPE	K7	120	108	62
AM121	★★	HACKER	K7	121	109	85
AM122	★★	HACKER	DSK	155	140	100
AM124	★★	HARRIER STRIKE FORCE	K7	121	108	85
AM125	★★	HARRIER STRIKE FORCE	DSK	182	163	127
AM324	★★★	HEAVY ON THE MAGICK	K7	121	109	85
AM325	★★★	HEAVY ON THE MAGICK	DSK	181	162	126
AM126	★★	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
AM127	★★	HI-RISE	K7	109	98	68
AM128	★★	HI-RISE	DSK	145	131	94

				A	B	C
AM129	★★★	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104	63
AM130	★★★	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
AM135	★★	HYPERSPORT	K7	110	98	76
AM136	★★	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
AM137	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101	78
AM390	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	181	163	117
AM391	★★	INTERNATIONAL RUGBY	K7	96	87	62
AM392	★★	INTERNATIONAL RUGBY	DSK	157	141	102
AM393	★★	INTERNATIONAL KARATE	K7	96	87	62
AM394	★★	INTERNATIONAL KARATE	DSK	147	141	102
AM140	★★	JAMMIN'S	K7	114	103	71
AM395	★★	JEWELS OR DARKNESS/8256	DSK	181	163	117
AM421	★★	KANE	K7	30	27	20
AM144	★★	KNIGHTLORE	K7	112	101	35
AM327	★★	L'AIGLE D'OR	K7	160	144	128
AM328	★★	L'AIGLE D'OR	DSK	198	178	158
AM146	★★★	LAZER BASIC	DSK	238	214	161
AM350	★★	L'HERITAGE	K7	171	154	136
AM351	★★	L'HERITAGE	DSK	195	175	156
AM151	★★★	LORDS OF THE RING	K7	194	174	122
AM158	★★★	MANIC MINER	K7	111	100	77
AM422	★★	MARACAIBO	K7	140	126	112
AM423	★★	MARACAIBO	DSK	180	162	144
AM162	★★	MASTER OF THE LAMPS	K7	124	112	77
AM165	★★	METRO 2018	K7	190	171	115
AM166	★★	METRO 2018	DSK	215	194	129
AM173	★★★	MINDSHADOW	K7	114	103	75
AM174	★★★	MINDSHADOW	DSK	155	140	90
AM175	★★	MINIOFFICE	K7	76	68	45
AM176	★★	MINIOFFICE	DSK	127	114	78
AM177	★★	MONTSEGUR	K7	139	125	100
AM178	★★	MOVIE	K7	121	108	75
AM180	★★★	MULTIPLAN	DSK	490	441	392
AM183	★★★	NIGHT SHADE	K7	132	119	34
AM373	★★	NODES OF YESOD	K7	121	108	85
AM185	★★	ONE MAN ANS HIS DROIDS	K7	30	27	20
AM186	★★	ORPHEE	DSK	295	265	236
AM189	★★★	PING PONG	K7	112	101	72
AM190	★★★	PING PONG	DSK	182	163	117
AM192	★★	POUVOIR	K7	160	144	128
AM193	★★	POUVOIR	DSK	198	178	158
AM194	★★	PROJECT FUTURE	K7	114	103	53
AM374	★★	PRO TENNIS	K7	121	108	85
AM375	★★	PRO TENNIS	DSK	182	163	127
AM202	★★★	RASPUTINE	K7	94	85	59
AM401	★★	REBEL PLANET	K7	120	108	75
AM330	★★	RED HAWK	K7	121	109	75
AM205	★★	RED MOON	K7	87	78	52
AM331	★★★	REVERSI CHAMPION	K7	160	144	110
AM332	★★★	REVERSI CHAMPION	DSK	198	178	138
AM376	★★	RESCUE ON FRACTALUS	K7	121	108	85
AM377	★★	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	182	163	127
AM206	★★	ROCCO	K7	114	103	53
AM207	★★	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	53
AM208	★★	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163	104
AM378	★★	ROOM 10	K7	97	88	68
AM209	★★	RUNESTONE	K7	98	88	58
AM214	★★	SKYFOX	K7	129	116	80
AM355	★★	SKYFOX	DSK	194	175	126
AM215	★★★	SORCERY	K7	95	86	63
AM216	★★★	SORCERY	DSK	160	144	95
AM217	★★★	SORCERY PLUS	K7	140	126	88
AM218	★★★	SORCERY PLUS	DSK	200	180	116
AM219	★★	SOULS OF DARCON	K7	114	103	70
AM220	★★	SOULS OF DARCON	DSK	178	160	111
AM224	★★	SPACE SHUTTLE	K7	120	108	75
AM403	★★	SPACE SHUTTLE	DSK	181	163	117
AM225	★★★	SPELLBOUND	K7	45	40	21
AM226	★★★	SPINDIZZY	K7	121	108	75
AM227	★★★	SPINDIZZY	DSK	182	163	117
AM230	★★	SPY HUNTER	K7	110	99	68
AM231	★★★	SPY VS SPY	K7	147	132	74
AM232	★★★	SPY VS SPY	DSK	177	159	110
AM424	★★★	SRAM	DSK	180	162	144
AM405	★★	STAINLESS STEEL	K7	120	108	75
AM406	★★	STAINLESS STEEL	DSK	181	163	117
AM417	★★★	STARSTRIKE	K7	120	109	75
AM418	★★★	STARSTRIKE	DSK	182	163	117
AM236	★★	STARION	K7	125	113	78
AM239	★★★	STRANGELOOP	K7	124	112	66
AM240	★★★	STRANGELOOP	DSK	182	163	117
AM243	★★	SUPER SILVER PACK	K7	142	132	80
AM245	★★★	SUPERPAINT	DSK	395	356	267
AM244	★★	SUPERSLEUTH	K7	180	85	65
AM247	★★	TANK BUSTER	K7	101	91	60
AM249	★★	TASCOPY	K7	129	116	94
AM250	★★	TASCOPY	DSK	276	248	193
AM339	★★	TASSPRINT	K7	130	117	97
AM340	★★	TASSPRINT	DSK	170	153	127
AM251	★★★	TASWORD FRANCAIS	K7	195	175	155
AM252	★★★	TASWORD FRANCAIS	DSK	310	279	231
AM253	★★★	TASWORD 6128 FRANCAIS	DSK	350	315	262
AM254	★★★	TAU CETI	K7	114	103	61
AM257	★★	TERROR MOLINOS	K7	114	103	60
AM258	★★	TEXTOMAT	DSK	450	405	315
AM260	★★	THE HOBBIT	K7	165	149	103
AM379	★★	THE HOBBIT/8256	DSK	304	274	213
AM261	★★	THE ILLUSTRATOR	K7	256	230	161
AM262	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
AM267	★★	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK	180	162	136
AM268	★★	THEY SOLD A MILLION	K7	116	103	65
AM269	★★	THEY SOLD A MILLION	DSK	175	160	100
AM270	★★★	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121	108	75
AM271	★★★	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	182	169	117
AM425	★★★	THEY SOLD A MILLION 3	K7	120	109	75
AM426	★★★	THEY SOLD A MILLION 3	DSK	182	163	117

				A	B	C
AM407	★★	TOBROUK	DSK	157	141	102
AM273	★★	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87	57
AM274	★★	TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171	105
AM275	★★	TRIPLE PACK	DSK	180	162	104
AM430	★★★	TURBO PASCAL (+ option graph.)	DSK	944	848	754
AM431	★★	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
AM432	★★	TURBO DATABASE TOOLBOX	DSK	705	635	564
AM433	★★★	TURBO GRAPHIX TOOBOX	DSK	705	635	564
AM275	★★	TRIPLE PACK	DSK	180	162	104
AM427	★★★	US GOLD HIT	K7	120	108	96
AM428	★★★	US GOLD HIT	DSK	180	162	144
AM303	★★	V	K7	121	108	75
AM361	★★	V	DSK	182	163	117
AM408	★★	VERY BIG CAVE ADVENTURE	K7	96	87	62
AM279	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99	61
AM280	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	75
AM281	★★★	WAY OF THE TIGER	DSK	182	163	117
AM284	★★★	WHO DARES WINS II	K7	95	86	52
AM285	★★★	WHO DARES WINS II	DSK	163	147	90
AM335	★★	WINTER GAMES	K7	121	109	75
AM336	★★	WINTER GAMES	DSK	181	162	116
AM286	★★★	WINTER SPORTS	K7	124	112	76
AM287	★★★	WINTER SPORTS	DSK	155	140	90
AM289	★★	WIZARD LAIR	DSK	140	126	77
AM290	★★★	WORKING BACKWARDS	DSK	178	160	112
AM292	★★	WORLD SERIE BASEBALL	K7	110	98	58
AM409	★★	XARQ	K7	108	97	70
AM293	★★	YIE AR KUNG FU	K7	105	95	69
AM294	★★	YIE AR KUNG FU	DSK	155	140	90
AM296	★★	ZOIDS	K7	121	108	75
AM337	★★	ZOIDS	DSK	181	162	116
AM429	★★	ZOMBI	DSK	160	144	128
AM297	★★★	ZORRO	K7	110	99	68

AMSTRAD PC* IBM PC ET COMPATIBLES

IB001	★★★	CHAMPIONSHIP GOLF	DSK	426	384	299
IB003	★★	ALTER EGO MALE	DSK	425	382	268
IB004	★★	ALTER EGO FEMELLE	DSK	425	382	268
IB016	★★	ART STUDIO	DSK	789	710	542
IB017	★★	CRUISADE EUROPE	DSK	303	273	196
IB005	★★	DESIGNER PENCIL	DSK	364	328	254
IB011	★★	F15 STRIKE EAGLE	DSK	242	218	157
IB006	★★	GHOSTBUSTERS	DSK	303	273	212
IB007	★★★	HACKER	DSK	364	328	254
IB012	★★	HELLCAT ACE	DSK	242	218	157
IB008	★★	MINDSHADOW	DSK	364	328	254
IB009	★★	MUSIC STUDIO	DSK	425	382	268
IB002	★★	THE HOBBIT	DSK	365	329	256
IB013	★★	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
IB014	★★	SOLO FIGHT	DSK	242	218	157
IB015	★★	SPITFIRE ACE	DSK	242	218	157
IB019	★★	SIDEKICK	DSK	942	848	754
IB023	★★★	TURBO PASCAL	DSK	1180	1062	944
IB024	★★	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
IB025	★★	TURBO GAMEWORKS	DSK	705	635	564
IB026	★★	TURBO DATABSE 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	DSK	2959	2653	2267

APPLE IIE & IIC

AP079	★★	ALTERNATE REALITY	243	219	171
AP004	★★	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
AP010	★★	ARCHON II	200	180	140
AP013	★★★	BARD'S TALE	380	342	280
AP018	★★	CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
AP019	★★★	CARMEN OF SAN DIEGO	493	444	280
AP024	★★	COLOSSUS CHESS 4	396	356	238
AP029	★★	DALLAS QUEST	195	175	90
AP080	★★	DESIGNERS PENCIL	365	329	256
AM089	★★	F15 STRIKE EAGLE	242	218	157
AP076	★★★	FOLIE MEURTRIERE AU COLLEGE	100	90	80
AP040	★★★	KARATEKA	380	342	238
AP041	★★★	LITTLE COMPUTER PREOPLE	350	315	230
AP042	★★	MANDRAGORE	290	261	232
AP046	★★★	MOEBIUS	680	612	430
AP048	★★	MOVIE MAKER	200	180	140
AP049	★★	MUR DE BERLIN	195	176	127
AP050	★★	MUSIC CONSTRUCTION	200	180	140
AP087	★★	NATO COMMANDER	242	218	157
AP082	★★★	PINBALL CONSTRUCTION KIT	243	219	171
AP083	★★	SEVEN CITIES OF GOLD	243	219	171
AP088	★★	SILENT SERVICE	242	218	157
AP062	★★★	SKYFOX	180	162	126
AP084	★★	SOLO FLIGHT	242	218	157
AP066	★★	SUMMER GAMES II	267	240	197
AP078	★★	THE HOBBIT	365	329	256
AP090	★★★	TURBO PASCAL	824	741	659
AP091	★★	TURBO TUTOR	349	314	279
AP069	★★	WINTER GAMES	297	267	224

MACINTOSH

MA002	★★★	DEJA VU	328	295	207
MA004	★★	SIDEKICK	942	848	744

ATARI 400/600/800

AT001	★★	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	85
AT002	★★	AMERICAN ROAD RACE	DSK	180	162	103
AT003	★★	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	75
AT004	★★	ARCHON	K7	145	131	92
AT005	★★	ARCHON	DSK	181	163	117
AT008	★★★	AXIS ASSASSIN	DSK	115	104	75
AT122	★★	AZTEC	K7	121	108	85
AT123	★★	AZTEC	DSK	182	163	127
AT009	★★★	BALLBLAZER	DSK	182	164	103
AT010	★★★	BALLBLAZER	K7	121	109	75
AT014	★★	BLUE MAX	K7	112	101	72
AT015	★★	BLUE MAX	DSK	125	112	78
AT016	★★	BLUE MAX 2001	K7	121	109	34
AT017	★★	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	107
AT124	★★	BLUE RIBBON	K7	121	108	85
AT020	★★	BOULDERDASH II	K7	121	109	75
AT022	★★	BOUNTY BOB	K7	121	109	34
AT023	★★★	BRUCE LEE	K7	140	126	72
AT024	★★★	BRUCE LEE	DSK	180	162	80
AT028	★★★	COLOSSUS CHESS	K7	121	109	68
AT119	★★	CRUISADE IN EUROPE	K7	182	163	117
AT120	★★	CRUISADE IN EUROPE	DSK	243	219	161
AT032	★★	D-BUG	K7	97	87	58
AT033	★★	D-BUG	DSK	115	104	75
AT037	★★★	DROP ZONE	K7	121	109	72
AT039	★★	ELECTRA GLIDE	K7	109	98	65
AT040	★★	ELECTRA GLIDE	DSK	152	137	97
AT042	★★	F 15 STRIKE EAGLE	K7	121	109	75
AT043	★★	F 15 STRIKE EAGLE	DSK	170	153	109
AT051	★★	GOONIES	K7	112	101	72
AT053	★★	HACKER	K7	121	109	75
AT054	★★	HACKER	DSK	180	162	103
AT138	★★	HARDBALL	K7	120	109	75
AT055	★★	HARD HAT MACK	K7	121	109	71
AT056	★★	HARD HAT MACK	DSK	125	112	78
AT060	★★★	KENNEDY APPORACH	K7	169	152	108
AT061	★★★	KENNEDY APPROCH	DSK	190	171	120
AT062	★★	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	330	297	198
AT063	★★★	KORONIS RIFT	DSK	173	156	100
AT065	★★★	MEDIATOR	K7	109	98	65
AT066	★★★	MEDIATOR	DSK	155	140	101
AT067	★★★	MERCENARY	K7	121	109	75
AT068	★★★	MERCENARY	DSK	157	141	100
AT069	★★	MIG ALLEY ACE	K7	121	109	72
AT070	★★	MIG ALLEY ACE	DSK	175	158	109
AT075	★★	ONE ON ONE	K7	121	109	75
AT076	★★	ONE ON ONE	DSK	157	141	100
AT121	★★★	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	163	117
AT134	★★	RAID OVER MOSCOU	K7	120	108	75
AT135	★★	RAID OVER MOSCOU	DSK	181	163	117
AT081	★★★	RESCUE OF FRACTALUS	K7	121	109	75
AT082	★★★	RESCUE OF FRACTALUS	DSK	163	147	94
AT083	★★	RIVER RAID	K7	125	112	78
AT136	★★	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
AT085	★★	SMASH HITS 1	K7	162	146	104
AT086	★★	SMASH HITS 2	K7	162	146	104
AT087	★★	SMASH HITS 3	K7	178	160	115
AT088	★★	SMASH HITS 4	K7	121	109	75
AT091	★★	SOLO FLIGHT	K7	190	171	72
AT092	★★★	SOLO FLIGHT	DSK	210	189	107
AT093	★★★	SPACE SHUTTLE	K7	129	116	80
AT094	★★	SPIDERMAN	K7	101	91	84
AT097	★★	SPY HUNTER	K7	121	109	34
AT098	★★	SPY HUNTER	DSK	170	153	109
AT100	★★★	SPY VS SPY	DSK	162	146	104
AT101	★★	SPY VS SPY 2	K7	119	107	77
AT102	★★	SPY'S DEMISE	K7	121	109	72
AT108	★★	SUMMER GAMES	DSK	157	141	100
AT110	★★	SUPER ZAXXON	K7	113	102	34
AT111	★★★	TAPPER	K7	112	101	34
AT112	★★★	TAPPER	DSK	170	153	109
AT127	★★	TEMPLE OF APCHAI TRILOGY	DSK	182	163	127
AT113	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
AT114	★★★	ULTIMA III	DSK	210	189	145
AT137	★★★	ULTIMA IV	DSK	242	218	157
AT115	★★★	UP AND DOWN	K7	112	101	72
AT116	★★★	UP AND DOWN	DSK	170	153	109
AT117	★★★	ZORRO	K7	112	101	72
AT118	★★★	ZORRO	DSK	170	153	109

ATARI ST

				A	B	C
ST042	★★★	APL 68000 (langage)	DSK	1890	1700	1490
ST035	★★★	APSHAI TRILOGY	DSK	303	273	196
ST036	★★	ARENA	DSK	303	273	186
ST001	★★	BBS	DSK	365	328	256
ST002	★★★	BRATACCAS	DSK	410	369	236
ST004	★★★	COLOUR SPACE	DSK	245	220	172
ST037	★★	DEEP SPACE	DSK	424	382	236
ST005	★★★	DEGAS	DSK	430	387	300
ST007	★★	DISK HELP	DSK	365	328	256
ST008	★★	DOS SHELL MS/DOS EMUL	DSK	365	328	256
ST025	★★	HABAWRITER V. ANGLAISE	DSK	730	657	511
ST026	★★	HABADEX V. ANGLAISE	DSK	608	548	428
ST027	★★	HABAMERGE	DSK	487	439	341
ST028	★★	HABAVIEW V. ANGLAISE	DSK	913	822	640
ST010	★★	HACKER	DSK	310	279	217
ST043	★★★	HACKER II	DSK	303	273	196
ST038	★★	KING QUEST	DSK	364	327	236
ST029	★★	LATICE C COMPILER METACOMCO	DSK	1582	1424	929
ST039	★★	LEADERBOARD GOLF	DSK	303	273	196
ST033	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	426	384	229
ST014	★★	M-DISK RAM DISK	DSK	157	141	109
ST044	★★★	MERCENARY	DSK	303	273	196
ST015	★★	MI-TERM	DSK	365	328	256
ST031	★★★	PASCAL METACOMCO	DSK	1095	986	767
ST045	★★	REALTIME CLOCK	CAR	607	546	414
ST040	★★	SILENT SERVICE	DSK	303	273	196
ST046	★★★	STARGLIDER	DSK	303	273	196
ST048	★★	ST KARATE	DSK	303	273	196
ST049	★★	STRIKE FORCE HARRIER	DSK	364	327	244
ST050	★★	ST TOOLKIT	DSK	364	327	244
ST019	★★★	THE PAWN	DSK	269	249	170
ST023	★★★	TIME BANDIT	DSK	328	295	229

AMIGA

CO456	★★★	ADVENTURE CONSTRUCTION SET	DSK	303	273	196
CO411	★★	ARCHON	DSK	365	329	256
CO375	★★	BRATACCAS	DSK	426	383	299
CO376	★★	HACKER	DSK	304	274	212
CO458	★★★	HACKER II	DSK	303	273	196
CO413	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	426	384	299
CO417	★★★	MARBLE MADNESS	DSK	364	327	236
CO378	★★	MUSIK STUDIO	DSK	426	383	299
CO414	★★	ONE ON ONE	DSK	365	329	256
CO415	★★★	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	365	329	256
CO416	★★	SKYFOX	DSK	365	329	256
CO418	★★★	THE PAWN	DSK	303	273	196

COMMODORE

CO385	★★	1985	DSK	188	163	127
CO001	★★★	4 ZZAP ! SIZZLERS	K7	121	108	75
CO002	★★★	4 ZZAP ! SIZZLERS	DSK	182	169	117
CO005	★★	ADVENTURE CONSTRUCTION	DSK	160	144	98
CO006	★★	AIR WOLF	K7	97	87	59
CO007	★★	ALTERNATE REALITY THE CITY	DSK	240	216	158
CO008	★★	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	73
CO009	★★	AMERICAN ROAD RACE	DSK	190	171	132
CO010	★★	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	75
CO011	★★	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	108	65
CO012	★★	ARCADE HALL OF FAME	DSK	182	169	117
CO013	★★	ARCHON 2	K7	145	130	91
CO014	★★	ARCHON 2	DSK	165	148	110
CO015	★★	ARK PANDORA	K7	121	108	75
CO016	★★	ARK PANDORA	DSK	121	108	75
CO444	★★★	ASTERIX	K7	120	109	75
CO445	★★★	ASTERIX	DSK	182	163	117
CO017	★★★	AXIS ASSASSIN	K7	96	87	57
CO018	★★★	AXIS ASSASSIN	DSK	120	108	73
CO020	★★	BACK TO THE FUTURE	K7	114	103	61
CO021	★★★	BALLBLAZER	K7	115	104	62
CO022	★★★	BALLBLAZER	DSK	180	162	99
CO023	★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	130	117	71
CO026	★★	BATTLE D'ANGLETERRE	K7	140	112	88
CO027	★★	BATTLE FOR BRITAIN	K7	120	108	74
CO028	★★	BATTLE FOR BRITAIN	DSK	147	151	100
CO446	★★★	BEST OF BEYOND	K7	120	109	75
CO379	★★	BIGGLES	K7	121	108	75
CO366	★★	BIGGLES	DSK	158	142	101
CO033	★★	BLACKWHYCHE	K7	120	108	73
CO034	★★	BLADE RUNNER	K7	110	99	68
CO035	★★	BLUE MAX 2001	K7	112	101	68
CO036	★★	BLUE MAX	K7	112	101	68
CO037	★★	BLUE MAX	DSK	180	162	108
CO039	★★★	BOMBJACK	K7	108	97	65
CO040	★★	BORROWED TIME	DSK	160	144	107
CO041	★★★	BOULDERDASH	K7	109	98	66
CO042	★★★	BOULDERDASH	DSK	162	146	100
CO044	★★	BOULDERDASH III	K7	121	108	75
CO380	★★	BOUNCES	K7	121	108	75
CO045	★★	BOUNDER	K7	124	112	67
CO046	★★	BOUNDER	DSK	155	140	96
CO047	★★	BOUNTY BOB	K7	120	108	73
CO048	★★	BOUNTY BOB	DSK	180	162	108
CO050	★★	BREAK DANCE	K7	109	98	66
CO052	★★★	BRUCE LEE	K7	112	101	68
CO054	★★★	BRUCE LEE	DSK	180	162	108
CO381	★★	CAULDRON 2	K7	110	99	67
CO063	★★	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	72
CO064	★★	COLOSSUS CHESS 4	DSK	178	160	111
CO066	★★	COMBAT LYNX	K7	106	95	64
CO068	★★★	COMMANDO	K7	90	81	60
CO069	★★★	COMMANDO	DSK	160	144	90
CO070	★★★	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	75
CO072	★★★	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	75
CO073	★★	COMPUTER HITS 6	K7	97	87	52
CO074	★★★	CONAN	DSK	170	152	90
CO382	★★	CRUISADE IN EUROPE	K7	121	108	75
CO383	★★	CRUISADE IN EUROPE	DSK	243	219	161
CO076	★★	D-BUG	DSK	120	108	73
CO077	★★★	DALLAS QUEST	DSK	179	161	80
CO078	★★	DAMBUSTERS	K7	110	99	68
CO079	★★	DAMBUSTERS	DSK	170	152	105
CO420	★★★	DAN DARE	K7	121	109	74
CO421	★★★	DAN DARE	DSK	182	162	117
CO372	★★	DEVIL'S GALLERY	K7	100	90	70
CO373	★★	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90	70
CO088	★★	DR WHO	K7	145	130	91
CO089	★★	DR WHO	DSK	170	153	105
CO092	★★★	EIDOLON	K7	121	109	75
CO093	★★★	EIDOLON	DSK	170	153	111

				A	B	C
CO097	★★★	ELITE	K7	155	140	105
CO098	★★★	ELITE	DSK	215	194	135
CO099	★★	ENIGMA FORCE	K7	121	109	74
CO102	★★	FAIRLIGHT	K7	121	108	75
CO422	★★	FANTASTIC FOUR	K7	121	109	74
CO103	★★★	FAST LOAD CARTOUCHE	CAR	264	238	176
CO386	★★	FLOYD THE DROID	K7	121	108	85
CO104	★★	FIGHT NIGHT	K7	112	101	68
CO105	★★	FIGHT NIGHT	DSK	160	144	105
CO106	★★	FIGHTER PILOT	K7	119	107	64
CO107	★★	FIGHTER PILOT	DSK	144	130	89
CO108	★★	FIGHTING WARRIOR	K7	107	96	58
CO113	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	96	87	57
CO114	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	149	134	92
CO119	★★	GAME MAKER	DSK	206	185	134
CO387	★★	GAME MAKER 2	DSK	182	163	127
CO388	★★	GERMANY 1984	K7	121	108	85
CO389	★★	GERMANY 1984	DSK	182	163	127
CO122	★★	GHOSBUSTER	K7	124	112	67
CO123	★★	GHOSBUSTER	DSK	180	162	90
CO461	★★★	GHOST'N GOBLINS	DSK	182	163	127
CO391	★★★	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	K7	280	252	196
CO392	★★★	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DSK	340	306	238
CO124	★★	GOONIES	K7	115	104	67
CO125	★★	GOONIES	DSK	160	144	105
CO363	★★	GREEN BERET	K7	121	108	75
CO384	★★	GREEN BERET	DSK	182	163	117
CO126	★★	GROGGS REVENGE	K7	129	116	70
CO127	★★★	GYROSCOPE	K7	97	87	52
CO128	★★★	GYROSCOPE	DSK	160	144	90
CO130	★★	HACKER	K7	110	99	71
CO131	★★	HACKER	DSK	144	130	93
CO447	★★★	HACKER II	K7	120	109	75
CO448	★★★	HACKER II	DSK	182	163	117
CO132	★★★	HARD BALL	K7	120	108	73
CO133	★★★	HARD BALL	DSK	150	135	100
CO425	★★★	HOLE IN ONE	K7	30	27	21
CO139	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	109	98	66
CO140	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	190	171	118
CO141	★★	INDIANA JONES	K7	120	108	73
CO426	★★	IRIDIS ALPHA	K7	121	109	74
CO427	★★	IRIDIS ALPHA	DSK	157	141	99
CO150	★★★	KENNEDY APPROACH	K7	120	108	73
CO151	★★★	KENNEDY APPROACH	DSK	150	135	100
CO152	★★	KENSINGTON	K7	145	131	90
CO396	★★	KNIGHTS OF THE DESERT	K7	121	108	75
CO154	★★★	KORONIS RIFT	K7	121	109	65
CO155	★★★	KORONIS RIFT	DSK	165	149	97
CO156	★★	KUNG FU MASTER	K7	112	101	68
CO157	★★	KUNG FU MASTER	DSK	170	153	105
CO159	★★★	LAW OF THE WEST	K7	111	100	66
CO160	★★	LAW OF THE WEST	DSK	150	135	100
CO397	★★★	LEADERBOARD	K7	121	108	75
CO398	★★★	LEADERBOARD	DSK	182	163	127
CO162	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95	61
CO163	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	160	144	99
CO165	★★★	LODE RUNNER	DSK	140	126	85
CO166	★★	LORDS OF MIGNIGHT	K7	107	96	58
CO167	★★★	LORDS OF THE RINGS	K7	165	148	95
CO171	★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
CO172	★★★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
CO173	★★★	MANIC MINER	K7	64	58	43
CO175	★★★	MASQUERADE	DSK	150	135	100
CO176	★★★	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
CO177	★★	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	72
CO359	★★	MAX HEADROOM	K7	121	108	75
CO180	★★	MELBOURNE PACK	K7	70	83	30
CO181	★★★	MERCENARY	K7	114	103	61
CO182	★★★	MERCENARY	DSK	144	130	89
CO451	★★★	MERCENARY COMPENDIUM	DSK	182	163	117
CO184	★★	MIG ALLEY ACE	K7	112	101	68
CO185	★★	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153	105
CO186	★★★	MINDSHADOW	K7	120	108	73
CO187	★★★	MINDSHADOW	DSK	250	225	146
CO432	★★	MISSION AD	K7	121	109	74
CO433	★★	MISSION AD	DSK	157	141	99
CO188	★★★	MOEBIUS	K7	120	108	73
CO399	★★★	NEXUS	DSK	158	143	111
CO193	★★	NIGHT MISSION PINBALL	K7	250	225	120
CO195	★★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	74
CO199	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
CO200	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	250	225	200
CO460	★★	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
CO203	★★	ONE ON ONE	DSK	160	144	85
CO208	★★★	PARADROID	K7	100	90	48
CO209	★★★	PARADROID	DSK	132	119	81
CO211	★★	PASTFINDER	K7	99	89	62
CO212	★★	PASTFINDER	DSK	145	131	94

				A	B	C
CO214	★★★	PINBALL CONSTRUCTION	DSK	182	169	117
CO215	★★★	PING PONG	K7	112	101	72
CO216	★★	PITSTOP II	K7	110	99	67
CO217	★★	PITSTOP II	DSK	145	130	91
CO219	★★	POOYAN	DSK	250	225	80
CO220	★★	PSI WARRIOR	K7	100	90	60
CO221	★★	PSYTRON	K7	96	87	57
CO222	★★	R.M.S TITANIC	K7	121	108	75
CO225	★★★	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	164	117
CO227	★★	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	68
CO229	★★★	RAMBO	K7	97	87	59
CO230	★★★	RAMBO	DSK	132	119	81
CO368	★★★	RED HAWK	K7	121	109	75
CO369	★★★	RED HAWK	DSK	182	164	118
CO234	★★	RED MOON	K7	85	76	49
CO235	★★★	RESCUE ON FRACTALUS	K7	130	117	72
CO236	★★★	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	144	130	93
CO237	★★★	REV'S	K7	175	158	116
CO238	★★★	REV'S	DSK	215	194	135
CO244	★★	ROCK'N WRESTLE	K7	120	108	73
CO245	★★	ROCK'N WRESTLE	DSK	155	139	98
CO434	★★★	ROOM 10	K7	96	87	57
CO435	★★★	ROOM 10	DSK	157	141	99
CO249	★★	SABRE WULF	K7	112	101	68
CO255	★★★	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	182	167	117
CO259	★★	SKYFOX	K7	120	108	73
CO260	★★	SKYFOX	DSK	157	141	100
CO262	★★	SOLO FLIGHT	K7	160	144	107
CO401	★★★	SOLO FLIGHT 2	K7	121	108	85
CO264	★★	SPACE DOUBT	K7	97	87	52
CO267	★★	SPACE SHUTTLE	K7	116	104	62
CO268	★★	SPACE SHUTTLE	DSK	250	225	135
CO271	★★★	SPEELBOUND	K7	45	40	31
CO274	★★★	SPINDIZZY	K7	121	108	75
CO275	★★★	SPINDIZZY	DSK	182	163	117
CO402	★★★	SPLIT PERSONALITIES	K7	109	99	77
CO403	★★★	SPLIT PERSONALITIES	DSK	134	121	94
CO279	★★★	SPY VS SPY	K7	112	101	68
CO281	★★	SPY VS SPY II	K7	121	109	74
CO282	★★	SPY VS SPY II	DSK	145	130	91
CO283	★★	SPY'S DEMISE	K7	112	101	68
CO284	★★	SPY'S DEMISE	DSK	170	153	105
CO285	★★	STAFF OF KARNATH	K7	112	101	68
CO287	★★★	STARION	DSK	152	137	93
CO288	★★★	STARION	K7	111	100	67
CO290	★★	STARSHIP ANDROMEDA	DSK	157	141	99
CO292	★★	STELLAR 7	DSK	150	135	85
CO437	★★	STRIKE FORCE HARRIER	DSK	157	141	99
CO295	★★★	SUMMERGAMES	K7	115	104	78
CO297	★★★	SUMMERGAMES II	DSK	180	162	118
CO438	★★	SUPER CYCLE	K7	121	109	74
CO439	★★	SUPER CYCLE	DSK	182	163	117
CO305	★★	TAPPER	K7	112	101	68
CO306	★★	TAPPER	DSK	170	153	105
CO307	★★	TERROR MOLINOS	K7	101	91	60
CO308	★★★	THE HOBBIT	K7	167	150	88
CO309	★★★	THE HOBBIT	DSK	167	150	103
CO310	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
CO311	★★★	THE MUSIC STUDIO	K7	129	116	84
CO312	★★★	THE MUSIC STUDIO	DSK	239	215	134
CO404	★★	THE SECOND CITY	K7	73	66	52
CO405	★★	THE SECOND CITY	DSK	121	108	85
CO313	★★	THEATRE EUROPE	K7	140	126	88
CO314	★★	THEY A SOLD MILLION	K7	121	108	75
CO315	★★★	THEY A SOLD MILLION II	K7	121	108	75
CO316	★★	THEY SOLD A MILLION	DSK	182	169	117
CO317	★★★	THEY SOLD A MILLION II	DSK	182	169	117
CO318	★★	THING ON A SPRING	K7	96	87	57
CO320	★★	TIR NA NOG	K7	114	103	70
CO440	★★★	TRAP	DSK	121	109	74
CO462	★★★	TURBO PASCAL (C128)	DSK	824	741	659
CO463	★★★	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
CO327	★★★	UP AND DOWN	K7	112	101	68
CO441	★★★	ULTIMA IV	DSK	243	218	160
CO328	★★★	URIDIUM	K7	105	95	64
CO329	★★★	URIDIUM	DSK	150	135	85
CO360	★★	V	K7	121	108	75
CO408	★★	V	DSK	158	143	111
CO442	★★★	VALHALLA	K7	36	32	25
CO330	★★	VIRGULE	K7	350	315	245
CO443	★★★	WAR	K7	108	97	65
CO332	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	100	90	58
CO333	★★	WAY OF EXPLODING FIST	DSK	170	153	105
CO370	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	109	75
CO371	★★★	WAY OF THE TIGER	DSK	182	164	118
CO335	★★★	WHO DARES WINS II	K7	97	87	57
CO340	★★★	WINTERGAMES	K7	110	99	61
CO341	★★★	WINTERGAMES	DSK	185	167	131

				A	B	C
CO344	★★	WIZARDRY	K7	121	109	73
CO345	★★	WIZARDRY	DSK	150	135	85
CO347	★★	WORLD SERIES BASEBALL	K7	95	87	57
CO348	★★	XPER	DSK	950	855	665
CO349	★★	YIE AR KUNG FU	K7	109	98	61
CO353	★★	ZOIDS	K7	121	108	75
CO357	★★★	ZORRO	K7	105	95	64
CO358	★★★	ZORRO	DSK	170	153	105

ORIC

				A	B	C
OR002	★★★	3 D FONGUS	K7	160	144	112
OR006	★★	3D MUNCH	K7	130	117	91
OR148	★★★	BD-DISK SEDORIC	DSK	250	225	135
OR029	★★	CHESS	K7	58	52	45
OR034	★★	COMPILATEUR GRAPHIQUE	K7	250	225	175
OR042	★★★	DEFENSE FORCE	K7	80	72	29
OR043	★★★	DIAMANT ILE MAUDITE	K7	180	162	126
OR057	★★	FRELON	K7	130	117	91
OR063	★★★	GRAPHIX LORIGRAPH	K7	310	279	217
OR066	★★★	HADES	K7	250	225	175
OR142	★★	KARATE	K7	99	89	69
OR082	★★★	LORITEL	K7	430	387	301
OR084	★★	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
OR085	★★★	MASTER PAINT	K7	250	225	175
OR096	★★★	MS-TEL JAASMIN	DSK	700	630	400
OR095	★★★	MS-TEL SEDORIC	DSK	700	630	400
OR100	★★★	NIBBLES SEDORIC	DSK	250	225	135
OR122	★★★	SUPER JEEP	K7	160	144	112
OR134	★★★	ULTIMA ZONE	K7	80	72	29
OR137	★★★	XENON 1	K7	97	87	71

MSX

				A	B	C
MS002	★★★	ADAPTATEUR SOFTCARD	S	99	89	69
MS003	★★	ALIEN 8	K7	121	109	78
MS008	★★	BACKGAMMON	K7	90	81	63
MS007	★★	BACKGAMMON SOFTCARD	S	199	179	131
MS017	★★★	BOULDER DASH	K7	110	99	66
MS126	★★	BOUNDER	K7	108	87	75
MS023	★★	CHACK N POP SOFTCARD	S	159	143	107
MS024	★★	CHACK'N POP	K7	114	103	71
MS028	★★★	CHORO Q	K7	90	81	63
MS027	★★★	CHORO Q SOFTCARD	S	159	143	107
MS029	★★	CIRCUS CHARLIE	CAR	162	138	124
MS032	★★	COMPUTER HITS 6	K7	76	68	59
MS144	★★	CYBERUN	K7	120	109	75
MS035	★★	DECATHLON	K7	107	96	83
MS036	★★	DOG FIGHTER	K7	64	58	52
MS041	★★	ERIC AND THE FLOATERS	K7	68	61	55
MS042	★★★	FLIGHT DECK	K7	165	148	130
MS047	★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	289	260	207
MS127	★★	GUNFRIGHT	K7	108	87	75
MS050	★★	H.E.R.O	K7	147	132	90
MS059	★★	JET BOMBER	K7	145	131	110
MS060	★★	JET SET WILLY	K7	64	58	43
MS064	★★	KNIGHT LORE	K7	121	109	78
MS070	★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	172
MS071	★★	MANIC MINER	K7	91	82	58
MS075	★★	MONITEUR ODIN	K7	297	267	198
MS080	★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	75
MS081	★★★	NORTH SEA HELICOPTER	K7	106	95	82
MS083	★★	OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	250	225	172
MS084	★★★	PASTFINDER	K7	107	96	83
MS091	★★★	RED MOON	K7	79	71	63
MS100	★★	SNOWBALL	K7	112	101	78
MS101	★★	SORCERY	K7	116	104	80
MS140	★★	SCRABBLE ANGLAIS	K7	121	108	85
MS106	★★	SUPER CHESS	K7	92	83	70
MS108	★★	SWEET ACORN SOFTCARD	K7	159	143	107
MS111	★★	TEX	K7	239	215	172
MS112	★★	TEX	DSK	285	257	205
MS113	★★★	THE HOBBIT	K7	140	126	107
MS114	★★★	THE WRECK	K7	114	103	71
MS115	★★★	THE WRECK SOFTCARD	S	279	251	180
MS145	★	TURBO PASCAL (3"1/2 ou 5"1/4)	DSK	824	741	659
MS146	★	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
MS119	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	75
MS121	★★★	XYZOLOG SOFTCARD	S	159	143	107
MS122	★★★	XYZOLOG	K7	95	86	62
MS123	★★★	YIE AR KUNG FU	CAR	189	170	136
MS124	★★	ZAXXON	K7	119	107	85
MS125	★★	ZOIDS	K7	121	108	85

SPECTRUM

				A	B	C
SP003	★★★	4 me PROTOCOLE	K7	182	164	120
SP005	★★★	ALIEN 8	K7	110	99	66
SP007	★★	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	109	79
SP259	★★	ATLANTIC CHALLENGE	K7	96	87	67
SP012	★★★	B.C'S QUEST FOR TIRE	K7	97	87	68
SP014	★★	BACK TO SKOLL	K7	84	76	59
SP015	★★	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83
SP016	★★	BALLBLAZER	K7	121	108	85
SP019	★★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	91	82	59
SP243	★★	BATMAN	K7	96	86	67
SP025	★★	BLADE RUNNER	K7	109	98	76
SP232	★★	BOULDERDASH III	K7	121	108	85
SP031	★★★	BRUCE LEE	K7	97	87	68
SP250	★★	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
SP034	★★	COMBAT LYNX	K7	110	99	67
SP035	★★	COMMANDO	K7	94	85	55
SP036	★★	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85
SP037	★★	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85
SP038	★★★	CONFUZION	K7	87	78	63
SP041	★★	CRITICAL MASS	K7	121	109	84
SP043	★★★	DAILEY THOMSON DECATHLON	K7	84	76	58
SP044	★★★	DALLAS	K7	64	58	40
SP045	★★	DAMBUSTERS	K7	121	109	85
SP260	★★★	DAN DARE	K7	121	109	74
SP046	★★★	DARK STAR	K7	95	86	63
SP048	★★	DOOMSDARK REVENGE	K7	121	109	85
SP261	★★★	DRAGON'S LAIR	K7	96	87	67
SP049	★★	DUNDARACH	K7	121	109	78
SP051	★★	DYNAMITE DAN	K7	84	76	59
SP053	★★★	ELITE	K7	145	131	86
SP055	★★	ENIGMA FORCE	K7	119	107	83
SP057	★★★	FAIR LIGHT	K7	121	109	83
SP059	★★	FIGHTING WARRIOR	K7	90	81	53
SP062	★★	FRANK BRUNO BOXING	K7	84	76	55
SP066	★★	GIFT FROM THE GODS	K7	124	112	86
SP067	★★	GLADIATOR	K7	109	98	55
SP068	★★	GLASS	K7	97	87	66
SP070	★★	GOONIES	K7	97	87	59
SP233	★★	GREEN BERET	K7	96	86	67
SP072	★★★	GYRON	K7	121	109	78
SP073	★★★	GYROSCOPE	K7	89	80	64
SP074	★★	HACKER	K7	97	87	68
SP234	★★	HEAVY ON THE MAGIC	K7	121	108	85
SP077	★★★	HIGWAYY ENCOUNTER	K7	97	87	68
SP078	★★★	HOBBIT	K7	157	141	101
SP080	★★	HUNCHBACK	K7	78	70	30
SP084	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	977	87	68
SP086	★★★	INTERNATIONAL KARATE	K7	84	76	58
SP264	★★★	I.C.U.P.S.	K7	108	97	65
SP265	★★	JEWELS OF DARKNESS	K7	182	163	117
SP092	★★	KNIGHT LORE	K7	121	109	79
SP093	★★	KONG STRIKES BACK	K7	84	76	59
SP254	★★	KUNG-FU MASTER	K7	97	88	68
SP098	★★★	LORDS OF MIDNIGHT	K7	89	80	64
SP099	★★★	LORDS OF THE RING	K7	163	147	113
SP100	★★	LORIGRAPH	K7	191	172	131
SP103	★★	MANDRAGORE	K7	239	215	172
SP104	★★★	MANIC MINER	K7	68	61	50
SP106	★★★	MARSPORT	K7	121	109	85
SP107	★★★	MASTTER OF MAGIC	K7	45	40	31
SP230	★★	MAX HEADROOM	K7	121	108	85
SP255	★★	MERMAID MADNESS	K7	121	108	85
SP111	★★	METABOLIS	K7	84	76	59
SP114	★★★	MIKIE	K7	97	87	68
SP115	★★	MINDSHADOW	K7	91	82	59
SP117	★★	MONOPOLY	K7	121	109	83
SP118	★★	MOON CRESTA	K7	79	71	58
SP235	★★	MOVIE	K7	96	86	67
SP123	★★	N.O.M.A.D	K7	96	86	66
SP268	★★★	KNIGHTMARE RALLY	K7	96	87	67
SP127	★★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	79
SP129	★★	NOW GAMES	K7	109	98	76
SP130	★★	NOW GAMES II	K7	109	98	76
SP131	★★	ON THE RUN	K7	84	76	58
SP132	★★	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
SP136	★★★	PAWS	K7	84	76	59
SP138	★★★	PING PONG	K7	110	99	79
SP141	★★	PROFANATION	K7	97	887	68
SP142	★★	PROJECT FUTURE	K7	79	71	57
SP144	★★★	PSYTRON	K7	97	87	68
SP245	★★	QUAZATRON	K7	108	87	75
SP145	★★★	RAID OVER MOSCOU	K7	97	87	68
SP146	★★	RAMBO	K7	96	86	64
SP147	★★★	RASPUTIN	K7	96	86	59
SP148	★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	91	82	59
SP149	★★	RIDDLER'S DEN	K7	97	87	68

				A	B	C
SP152	★★	ROBIN OF SHERWOOD	K7	121	109	83
SP154	★★	ROCKY HORROR SHOW	K7	109	98	76
SP155	★★	ROLAND'S RAT RACE	K7	84	76	59
SP156	★★★	ROLLER COASTER	K7	86	77	62
SP269	★★★	ROOM 10	K7	96	87	67
SP158	★★	RUPPERT	K7	97	87	68
SP159	★★★	SABOTEUR	K7	109	98	76
SP161	★★	SCHIZOPHENIA	K7	97	87	68
SP168	★★	SKYFOX	K7	134	121	97
SP173	★★	SOUTHERN BELLE	K7	97	87	68
SP174	★★	SPACE SHUTLE	K7	99	89	69
SP249	★★★	SPELLBOUND	K7	45	40	31
SP176	★★	SPITFIRE 40	K7	121	109	83
SP178	★★	SPY HUNTER	K7	97	87	62
SP179	★★	SPY VS SPY	K7	121	109	78
SP180	★★	STAR SEEKER	K7	121	109	85
SP181	★★★	STAR STRIKE	K7	72	65	50
SP183	★★★	STARION	K7	97	87	68
SP186	★★	STONKERS	K7	64	58	30
SP187	★★	SUPER CHESS 3.5	K7	130	117	79
SP236	★★	SUPERSLEUTH	K7	96	86	67
SP191	★★	SWEEVOS'S WOLRD	K7	80	72	53
SP192	★★★	SWORD AND SORCERY	K7	121	109	78
SP194	★★★	TAPPER	K7	97	87	68
SP195	★★★	TAU CETI	K7	95	86	62
SP197	★★	THAT'S THE SPIRIT	K7	92	83	66
SP202	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
SP230	★★	THEATRE EUROPE	K7	140	126	98
SP205	★★	THEY SOLD A MILLION	K7	121	109	85
SP206	★★	THEY SOLD A MILLION II	K7	121	109	85
SP208	★★	TIR NA NOG	K7	121	109	83
SP209	★★	TOMAHAWK	K7	112	101	72
SP213	★★★	UNDERWULDE	K7	121	109	55
SP214	★★	VOX	K7	180	162	126
SP215	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	102	92	72
SP216	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
SP244	★★	WEST BANK	K7	108	87	75
SP217	★★★	WINTER SPORT	K7	121	109	85
SP218	★★	WINTERGAMES	K7	97	87	68
SP224	★★	YIE AR KUNG FU	K7	97	87	55
SP237	★★	ZOIDS	K7	121	108	85
SP228	★★★	ZORRO	K7	97	87	68

THOMSON

				A	B	C
TH003	★★	3D FIGHT	K7	160	144	112
TH004	★★	5 me AXE	K7	190	170	120
TH005	★★★	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128
TH006	★★	AIGLE D'OR	K7	200	180	140
TH016	★★★	ANIMATIX	K7	250	225	200
TH018	★★	ASS DESASS	CAR	350	315	280
TH123	★★	ASS DESASS TO9	DSK	527	474	421
TH025	★★★	C.A.O	K7	340	306	238
TH034	★★★	CHRISTANN	K7	200	180	140
TH042	★★	DIEUX DU STADE	DSK	190	171	152
TH043	★★	DIEUX DU STADE	K7	160	144	128
TH044	★★	DIEUX DU STADE TO9	DSK	190	171	152
TH051	★★★	FLIPPER II	K7	200	180	140
TH053	★★	FORTH	K7	350	315	245
TH054	★★★	FOX	K7	145	131	90
TH056	★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
TH057	★★	GESTE D'ARTILLAC TO9	DSK	290	261	232
TH059	★★	GRAPHOLOGIE	K7	152	137	113
TH063	★★	KARATE	K7	190	171	152
TH064	★★	KARATE	DSK	220	198	176
TH065	★★	KARATE TO9	DSK	230	207	184
TH067	★★	LAS VEGAS	K7	250	225	190
TH068	★★	LAS VEGAS	DSK	250	225	200
TH069	★★	LAS VEGAS TO9	DSK	290	261	232
TH072	★★★	LORANN	K7	210	189	120
TH073	★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
TH074	★★★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
TH075	★★★	MANDRAGORE TO9	DSK	290	261	232
TH081	★★★	MINOTAURE	K7	150	135	90
TH084	★★★	MONITEUR ODIN	K7	320	288	224
TH088	★★	OMEGA PLANETE INV. TO9	DSK	290	261	232
TH087	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	190
TH101	★★	RELANCE DISK TO7/70	DSK	968	889	678
TH104	★★	SAN PABLO	K7	155	139	108
TH108	★★★	SORTILEGES	K7	190	171	130
TH110	★★	STANLEY	K7	150	135	105
TH119	★★	TOP CHRONO	K7	150	135	90
TH124	★★★	VAMPIRE TO7/70-MOS	K7	195	175	156
TH125	★★★	VAMPIRE TO9	DSK	248	223	198
TH122	★★	YETI	K7	180	162	126

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 A	B	C	Interface nécessaire avec logiciel.
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.☐	Abonné : 150 F.☐	Prix Club : 120 F.☐	Frais de Port + 15F.
AMSTRAD 464 :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 664 :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 6128 :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.
THOMSON TO7-TO7/70 :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.
ORIC 1 :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.
ORIC ATMOS :	150 F.☐	Abonné : 135 F.☐	Prix Club : 105 F.☐	Frais de port + 15F.

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

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 134 FRANCS

624 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux.
Dur, hein, 624 francs ?
Faut les sortir !
E si vous vous abonniez ?
490 francs au lieu de 624, ça marche ?
Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 250 francs.
Si vous faites partie du Club Hebdogiciel, vous avez gagné 10% de mieux.
441 francs pour un an et 225 francs pour 6 mois. Le bulletin est là, dessous, on se dépêche.

A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron, 75017 PARIS

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse complète : ....
....
....
Ordinateur utilisé : ....
N° de carte obligatoire pour les membres du Club : ....

2 ans : 980 F. ☐	Club : 840 F. ☐	2 ans : 1100 F. ☐	Club : 1045 F. ☐
1 ans : 490 F. ☐	Club : 441 F. ☐	1 ans : 580 F. ☐	Club : 522 F. ☐
6 mois : 250 F. ☐	Club : 225 F. ☐	6 mois : 300 F. ☐	Club : 270 F. ☐
3 mois : 130 F. ☐	Club : 117 F. ☐	3 mois : 150 F. ☐	Club : 135 F. ☐

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

UN SALE COUP DE :
YVES CRUEL
PAR KILLOFFER
CLICK
CLIK
BONSOIR
BONSOIR.
J'AI FAIT DU BRUIT?
NON-NON
W.C
C'EST À CAUSE DES WATERS
OUI, ILS SONT BOUCHÉS...
OUI
WC
ÇA FAIT UNE SEMAINE
AH BON...
JE VOUS AI ENTENDU ET COMME LES WATERS SONT BOUCHÉS ... ALORS...
OUI... JE COMPRENDS..
...HE BIEN... BONSOIR
BONSOIR
PLUS TARD...
TOC TOC
HI HI ! C'EST ENCORE MOI ! VOUS FUMEZ?
PAR CE QUE J'AI UN TRES BEAU CENDRIER
FAIT ENTIÈREMENT À LA MAIN ! ET COMME JE NE FUME PAS, J'AI PENSÉ...
HE BIEN... ECOUTEZ... C'EST TRES GENTIL... JE VOUS REMERCIE
DITES DONC... C'EST GRAND CHEZ VOUS, HEIN...
C'EST PAS COMME CHEZ MOI, VOUS AVEZ PAS LES WATERS DANS L'ESCALIER, VOUS... HEIN.
BEN.. J'AI LA
C'EST À DIRE... OUI, UNE CUVETTE DANS SALLE DE B...
VZOUM
NNNGA
SCHPLÔFF
ALLEZ, Y FAUT QU'JE M'SAUVE ! CHAO ! À LA PROCHAINE
...
LE SALAUD ! IL A BOUCHÉ MES CHIOTTES !!
DEBOUCHES CHIOTTES
AH ! DESOLE MONSIEUR NOUS SOMMES EN RUPTURE DE STOCK
FIN
KILLOFFER 86

B.D!

EBDITO

Bon, le seul truc que j'aie à vous dire, cette semaine, c'est de pas rater le Goossens. Même si vous aimez pas à priori, faites un effort. Moi non plus, au début, j'aimais pas ce trait chargé, ces ombres noires et ces bulles bizarres. Jusqu'au jour où j'ai compris ce qui était caché derrière, et là, je suis devenu un inconditionnel total. Alors soyez sympas, lisez-le, si possible douze fois. A chaque fois, on découvre des trucs en plus. C'est le seul auteur au monde à devenir plus intéressant à chaque lecture. C'est pas rien.

Milou.

BD Parade!

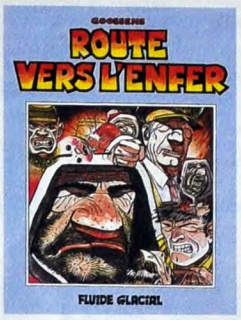
ROUTE VERS L'ENFER	GOOSSENS	20
JULIUS ET ROMEA	HERMANN	17
SAISON DES AMOURS	REISER	17
LES YEUX DE TANATLOC	ROSINSKI/VAN HAMME	17
DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
LE LOURD PASSE DE LAGAFFE	FRANQUIN	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
VENT DU SOIR	BINET	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
QUEQUETTE BLUES PART TRI	BARU	16
LES MAITRES DU SILENCE	ROTUNDO/FERRANDINO	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 OUIN	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 XANAIA	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
CARNAGE +	BERNET TRILLO	16
LES ONCLES PAUL	COLLECTIF	15
UN MAX DE MAD	COLLECTIF	15
SUDOR SUDACA	MUNOZ SAMPAYO	15
AUX VOLEURS	KONK	15
DECRESCENDO	PTILUC	14

NUMERO UN

Bon, les fans de Goossens, c'est pas la peine de lire cet article, vous n'allez rien apprendre, sinon que le dernier vient de sortir et que contrairement aux autres, c'est une histoire complète. Maintenant, je vais essayer d'expliquer aux autres pourquoi Goossens est le plus grand génie de tous les temps, et je suis sérieux.

L'histoire de Route vers l'enfer, c'est un peu celle d'un film avec John Wayne : en pleine guerre, un camp militaire est partagé entre la prudence et l'envie d'en découdre. Parmi les soldats, il y en a un qui sort du lot pour plusieurs raisons. D'abord, c'est un être sensible et fin (dans le film, on dirait que ça serait John Wayne), ensuite il est d'une honnêteté et d'une droiture maladives, et puis il est tiraillé par son envie de protéger les enfants des ennemis qui sont des enfants comme les autres, et son envie de tuer les ennemis parce que justement, ce sont des ennemis. Jusque-là, c'est une histoire normale, banale, une histoire comme on en voit 400 millions à la télé.

Sauf que le mec, c'est le Père Noël. Le vrai, celui avec une hotte et une tenue rouge et blanche. Infime décalage qui fait que tout d'un coup, toutes ses actions sont grotesques. En changeant un seul des éléments du décor, on s'aperçoit que le décor entier est complètement nul. Et chaque plan, chaque image, chaque expression pourrait figurer dans un film de guerre, sauf que ce putain de Père Noël est là planté au milieu pour montrer que ce genre d'archétype est complètement con !

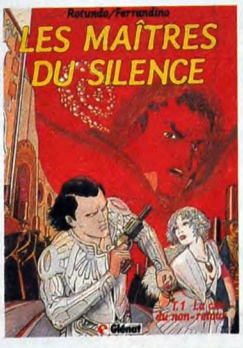


Vous le voyez pas, mais je m'énerve tout seul en train d'écrire. Je comprends pas qu'on aime pas Goossens. Quand on voit John Wayne crisper légèrement les lèvres et froncer les sourcils pour évoquer toute la détresse humaine, ça passe. Quand c'est le Père Noël, ça change tout ! Vous, informaticiens, vous devriez comprendre ça. Pour examiner en détail un certain nombre de situations, on prend le point commun entre toutes et on le remplace par autre chose. Là, on voit ce qui se passe.

Ratez pas le meilleur bouquin du meilleur dessinateur du vingtième siècle, ou je vous le pardonnerais pas.

ROUTE VERS L'ENFER de GOOSSENS chez FLUIDE GLACIAL, 45 francs.

SEUFEU



Je suis très extrêmement surpris par cet album à plus d'un titre. A deux titres, pour être précis. D'abord, il est bon, et j'étais loin de m'en douter en voyant la couverture et la première page. Ensuite, malgré sa premier-tomitude, il n'est pas à suivre. Plus exactement, je ne sais pas si il va y en avoir un autre (le "Tome 1" sur la couverture semble l'indiquer), mais il se suffit amplement à lui-même. Pas de "nos héros réussiront-ils à sortir des griffes du Xgfrtyfjr géant qui est en train de les dévorer", ni de "Lance D'Acier est-il vraiment mort ? Le professeur est-il vraiment mort ? La fille du professeur (dont Lance est amoureux) est-elle vraiment morte ? Vous le saurez en découvrant le prochain épisode, "Lance, le professeur et sa fille ne sont pas vraiment morts !". Y a un troisième titre que j'ai oublié qui ne lasse pas de m'étonner : c'est de la sf. En fait, j'aurais dû le combiner avec le premier, et dire : "je suis étonné de lire de la bonne sf". Bref. Sur Mars, un type prend le pouvoir et décide l'embargo du Practole. Or, la Terre a besoin de ce Practole pour fabriquer des trucs, et décide d'envoyer un tueur pour descendre le mec qui a pris le pouvoir. Il faut savoir que les êtres humains ont été quelque peu modifiés : leur sang synthétique est volatile et ne coagule plus, leurs tissus musculaires sont fabriqués en usines, leur durée de vie est montée à près de deux siècles et ils sont tous conditionnés à la naissance pour aimer le travail qu'ils sont destinés à faire, exactement comme dans Le Meilleur des Mondes d'Huxley (Aldous pour les intimes. J'ai toujours rêvé de me faire appeler Aldous). Je veux pas trop vous en raconter, c'est trop agréable à découvrir. Disons que c'est à mi-chemin entre Huxley (Aldous) et Dick (Philip K.). Pour le dessin, c'est à mi-chemin entre du Pratt (Hugo) et du Glénat (en général). Sehr gut.

LES MAITRES DU SILENCE de ROTUNDO et FERRANDINO chez GLENAT, le prix habituel des albums Glénat mais j'ai perdu mon papier.

SUPER OLIVIER

J'adore le titre de cet album : Un génie un peu nigaud. On dirait un Anglais qui cause. En Français, ça se traduirait par : la pire des tâches, un taré, un connard fini, un démoulé tiède, un potage moules-crevettes, une pelure d'oignon... Bon, parlons un peu de Génial Olivier. J'adore les Génial Olivier, il faut bien le dire. Je crois que c'est les albums les plus rigolos qui soient. Il y a trois étapes de nullité bien distinctes : la nullité légère qui fait rire parce qu'elle est naïve et maladroite, la nullité nulle qui ne fait pas rire parce qu'elle est nulle et chiante et la nullité de Génial Olivier, qui est pire que tout parce qu'on sent au travers de la lecture de ses albums que l'auteur est un indécrottable imbécile dans toute sa splendeur. Ça fait plaisir : on est sûr qu'il y a plus con que soi, quoi. Bon, je vais vous raconter la première histoire qui est, je vous prie de le noter, l'histoire la plus drôle qui ait jamais été dessinée. Génial Olivier lance une tarte à la crème au visage de son professeur. Le professeur tente de le rattrapper, mais Génial Olivier l'asperge d'encre. Puis successivement, le prof se prend un seau d'eau, un pétard, une deuxième tarte à la crème, une troisième tarte à la crème, de la suie, un second seau d'eau, un mur, un second pétard, une décharge électrique, une porte, un troisième pétard et finalement, le concierge intercepte nos deux lascars et leur demande ce qui lui vaut une telle agitation. Le prof répond : "Notre narrateur Devos était quelque peu en panne d'idées, alors nous avons voulu l'aider". Le concierge leur dit : "Mais c'est pas à vous de divertir les lecteurs ! Laissez cette charge à d'autres !" Et du coup, Génial Olivier et le professeur se mettent à lancer des seaux d'eau, des pétards et des tartes à la crème au visage du concierge. Je déconne pas, hein.

UN GENIE UN PEU NIGAUD de DEVOS chez DUPUIS, 35 balles.

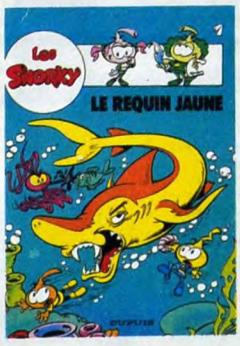
ET LE TITRE ?

Oh, une nouvelle série de Cauvin, eh. Après Pierre Tombal, on est plein d'espoir, enfin il s'adresse à un public adulte, enfin il se jette dans l'humour noir, enfin. Remarquez, il avait fait des trucs très bien avec Brétécher il y a plus de dix ans. Mais à chaque fois qu'il sort du créneau enfantin, ça étonne, quoi. Bon, ben là, c'est raté, il tape en plein dans le créneau de Chantal Goya. De Douchka, même. Ce sont les aventures d'un requin con et de petits poissons qui cherchent à pas se faire bouffer par le requin con, qui malheureusement pour nos poissons, est guidé par un poisson pilote qui aimerait bien que son requin soit un peu moins con parce qu'il aimerait bien avoir des restes à bouffer. Peine perdue, car les héros des enfants, ce sont les gentils poissons, pas les requins cons. Pour savoir si vous aimerez ce bouquin, répondez au test suivant :

1 - J'aime Chantal Goya parce qu'elle est chouette. ☐ oui ☐ non

2 - J'aime encore mieux Douchka, parce qu'elle est encore plus chouette. ☐ oui ☐ non

Si vous avez plus de un oui, vous aimerez.



LE REQUIN JAUNE de CAUVIN et ONETA chez DUPUIS, 37 francs.

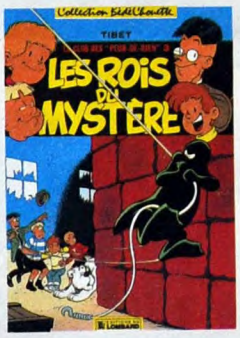
KRANEUR

Vous vous souvenez peut-être de Mémoires des Ecumes, un album de Caza que j'aime beaucoup (je suis le seul, oui). J'aimais bien parce que c'était fait entièrement à l'aérographe, que c'était bien pompeux et emphatique, que c'était spatial et tout. Bon, là c'est un peu pareil, sauf que c'est beaucoup moins bien dessiné, surtout les personnages. Patrito sait faire des fonds d'étoile, mais pas des mecs. C'est dommage, parce que le scénario est pas trop mal. Enfin, pas si bien que ça, mais pas à jeter à la poubelle, quoi. Ça se passe en l'an 5000 et des poussières, le super-héros Krane pourchasse le pirate qui a tué sa fille dans l'album précédent, mais s'aperçoit que c'était un complot monté contre lui par l'armée qui cherche à s'emparer du pouvoir. Finalement, il s'allie avec le pirate pour abattre l'armée, y arrive, mais le type y laisse sa peau. Alors (ceux qui ont l'intention d'acheter l'album, arrêtez tout de suite, je raconte la dernière page) tout d'un coup, Krane apprend que sa fille qui a été tuée, eh ben elle a pas été tuée du tout, vu qu'il s'agissait d'un androïde. Or, voyez-vous, le pirate a été tué deux pages avant. Tué ? Ah ah, seuls ceux qui achèteront le troisième épisode le sauront ! Quel bon enchaînement. C'est un peu téléphoné, quand même. Et les dessins sont pas terribles. Genre je voudrais bien faire du pompeux mais j'arrive qu'à faire du pompeux pour les pauvres.

LE COMPLOT ANDROIDE de GOURMELEN et PATRITO chez DARGAUD, 42 balles.

NON

Encore une des innombrables autant que stupides histoires de Greg destinées aux mômes mettant en scène des mômes à la con qui résolvent des enquêtes à la con. Les mômes sont bien naturellement constitués en Club, celui des Peur-de-rien, s'il vous plaît. Et en plus, c'est dessiné par Tibet, qui est selon moi une des pires catastrophes qui nous soit arrivée depuis la création de la femme (mais non, j'ai pas de problèmes avec la mienne).



LES ROIS DU MYSTERE de GREG et TIBET chez LOMBARD, et merde, j'ai pas le prix. De toutes façons, vous aviez pas l'intention de l'acheter, j'espère ?

SALUT LA PROMO
VOIR PAGE 25

CAVIAR

Attention, je vais vous résumer l'histoire de cet album. Un Français reçoit par hasard un grand prix à un concours quelconque : un séjour gratos à Moscou. Il s'y rend et se fait alpaguer par la police russe. On apprend qu'un match d'échecs doit avoir lieu entre un Russe orthodoxe et un Russe dissident émigré aux Etats-Unis, anciens amis d'enfance. Le Russe orthodoxe ressemble au Français comme un jumeau. Or, la CIA veut le (Russe orthodoxe, que nous appellerons RO) faire entrer clandestinement aux USA. Le Russe dissident (RD) les aide pour pouvoir revoir son ami d'enfance (le RO). Or, les Russes (les dirigeants) sont au courant du complot et tentent de le déjouer en se servant eux aussi du F (Français). RD poursuit F en croyant que c'est RO, la CIA poursuit RO en croyant que c'est F, le KGB poursuit RO en croyant que c'est F et F en croyant que c'est RO et je commence a être un peu paumé. A la fin, RO, RD, F, CIA et KGB se retrouvent dans une seule pièce noire et tirent dans tous les coins. Malheureusement, le lecteur a un peu de mal à reconnaître RO de F parce qu'ils se ressemblent et RD de CIA et de KGB parce qu'il fait noir. Je ne peux donc pas vous raconter la fin.

Parlons maintenant du Hergé. Pardon, je voulais dire du dessin. C'est de la ligne claire, n'est-ce pas, sans aucune volonté de briser les vieux moules. Aucune ? Aucune. Disons que graphiquement, ça n'offre d'intérêt que pour les fans d'Hergé qui trouvent que depuis qu'il est mort, il ne produit plus assez.

SOVIET ZIGZAG de BARCELO et TRIPP chez MILAN, 40 balles.

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS — MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ

Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

MICROSTORY

HORAIRES :
DIMANCHE ET LUNDI 14h30 - 19h
DU MARDI AU SAMEDI
10h - 13h et 14h30 - 19h

PRIX SPECIAUX HEBDOGICIEL

(Reserves aux lecteurs)

C 64 pal	1 790 F
Lecteur disk 1541	1790 F
Moniteur couleur	1 890 F
Moniteur monochrome H.R. 40/80 colonnes pour C 128	1 150 F
Imprimante Citizen 40 col.	490 F
Capot de protection C 64	120 F
Capot de protection C 128	150 F
Modem Digitelec agree PTT compatible Minitel	1 490 F
Modem Digitelec +	1 990 F
Modem Digitelec 2100 (intelligent)	2 990 F
Graphiscop II	990 F
Power cartridge (Back-up cassettes et disquettes)	475 F
Freeze frame	490 F
Souris C 128	550 F
Souris C 64 avec GEOS	790 F

Commodore

SUPER PROMO

C 64 nouveau modèle + Geos
Graphic environnement system
(icones et menus déroulant)
+ Lecteur cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux — **3 890 F**
Crédit: comptant 350 F + 12 mensualités de 340,95 F

1 C 64 nouveau modèle
+ 6 jeux + 1 manette
+ Lecteur de cassette — **2 090 F**
Peritel — **2 490 F**

1 C 64 nouveau modèle + Geos
+ 1 lecteur disk 1541
+ 1 cadeau — **3 590 F**
Peritel — **3 990 F**
Crédit: comptant 690 F + 12 mensualités de 331, 64 F

C 128	2 790 F
C 128 - D	5 990 F
1571	2 750 F

1 C 128 — **4 950 F**
+ 1 moniteur couleur + 1 lecteur cassette
+ 1 manette de jeu + 6 jeux
Crédit: comptant 490 F + 12 mensualités de 426,69 F

1 C 128 azerty + jane + 1 lect. cassette
+ 1 manette jeu + 6 jeux — **3 150 F**
Peritel — **3 550 F**
Crédit: comptant 550 F + 12 mensualités de 285,13 F

1 C 128 D — **5 190 F**

1 C 128D
+ 1 moniteur couleur H.R. — **7 990 F**

LE SPECIALISTE ATARI®

PROMO

1040 STF + Rom — 10 990 F
écran monochrome SM 125 (nouveau modèle)
+ imprimante citizen 120 D
+ 10 disquettes + trait. texte
+ tableau + fichier

520 STF + 10 disquettes
+ Moniteur couleur + Rom — 5850 F
Unité centrale 512 K clavier azerty et lecteur 360 K intégré, équipé pour brancher sur votre télévision ou moniteur couleur.

520 STF + Rom + 6 jeux en cadeau — 3 990 F

Extension de mémoire pour 520 STF — nous consulter

1040 STF livré avec rom — 9 990 F
Unité centrale 1024 K, un lecteur disk 3 1/2 p. intégré 720 K double face avec moniteur monochrome haute résolution 640 x 400. Livré avec Logo-Basic, Néochrome et traitement de texte. Notice en français. + Traitement de texte + fichier + tableur

Avec moniteur couleur — 11 990 F

Disks vierges 3 1/2 — 150 F les 10

Moniteur monochrome H.R. SM 125	1 990 F
Moniteur couleur H.R.	3 990 F
Lecteur disk SF 354 - 360 K	2 000 F
Lecteur disk SF 314 double face 720 K	2 700 F
Boîte de rangement	195 F
Modem Emulcom, émulateur Minitel	850 F
Disk dur 20 mega	6 990 F
First word + DB master	990 F
Digitaliseur d'images professionnel	3 490 F
Digitaliseur d'images	2 490 F

LIBRAIRIE

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

JEUX

Arena	330 F
Black cauldron	390 F
Borrowed time	255 F
Brattacas	330 F
Deep space	375 F
Hacker II	255 F
Leader board	270 F
Little Computer People	290 F
Major Motion	199 F
The Pawn	239 F
Silent Service	239 F
ST Karaté	225 F
Sundog	330 F
Sword of kadash	390 F
Trilogy of Apshai	350 F
Time bandit	310 F
Winter games	345 F
Universe II	270 F
Chess (Psion)	225 F
Starglider	250 F
Ultima III	N.C.
Flight simulator	N.C.
Mercenary	N.C.
World Games	375 F

LOGICIELS UTILITAIRES

Animator	299 F
CAD 3D	390 F
Cambridge lisp	1 490 F
D base II	1 190 F
DB master one	590 F
Easy draw	850 F
Haba writer II	895 F
Haba view	750 F
Laser base	990 F
Lattice - C	990 F
Macro-assembleur	490 F
Pascal	790 F
Megamax - C	1 790 F
Music studio	295 F
Paint works	370 F
Printmaster	390 F
Art gallery	270 F
Profortran	1 290 F
VIP	1 890 F
Plus paint	395 F
Textomat	450 F
Datamat	450 F
Calcomat	450 F
Systeme expert	1 590 F
Fast basic (cartouche)	890 F
GFA Basic	N.C.
First Word Plus	N.C.
Devpack	490 F

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

STAR NL 10 — **2 990 F**
Version Commodore — **3 100 F**

Citizen 120 D — **2 190 F**

MONITEUR THOMSON Couleur
Pal/RVB
(Atari, Commodore, Thomson, etc...) — **1 890 F**
H.R. (Pal, RVB, TTL)
compatible tous ordinateurs + IBM — **2 750 F**

Copam PC

VERSION COULEUR DISPONIBLE

Compatible PC 256 K RAM:
1 lecteur de disquette
Carte graphique mono et couleur
1 sortie parallèle et série
Horloge et calendrier
Ecran monochrome 12" vert
5 472 F H.T.

Compatible PC 512 K RAM:
2 lecteurs de disquette 360 K
Carte graphique mono et couleur
1 sortie parallèle et série
Horloge et calendrier
Ecran monochrome 12" vert
6 315 F H.T.

Compatible AT TURBO 512 K RAM:
3 vitesses 6, 8, 10 Mhz
Carte contrôleur pour 2 disquettes et 2 disques durs de 20 Mo
1 lecteur de disquette 1, 2 Mo
1 disque dur 20 Mo
Ecran monochrome 12" vert
17 530 F H.T.

Compatible XT TURBO 640 K RAM:
2 vitesses
4,77 ou 8 Mhz
2 lecteurs de disquettes
1 disque dur de 20 Mo
1 sortie parallèle et série
1 horloge et calendrier
Ecran monochrome 12" vert
10 615,50 F H.T.

Amiga PROMOTION EXCEPTIONNELLE

(quantité limitée)
1 UC 512 K, 1 drive 3,5 p,
1 moniteur couleur H.R
10 990 FRS

Extension 2 mega	7 500 F
Disk dur 20 mega	nous consulter
Digitaliseur de son stereo	2 250 F
Digitaliseur d'images	2 990 F
Imprimante couleur okimate 20	2 990 F
Side-car émulateur IBM	N.C.
Lecteur disk 1010	2 250 F

LOGICIELS

Deluxe paint	890 F
Deluxe print	890 F
Aegis image	790 F
Aegis animator	1 290 F
Aegis draw	1 590 F
Music studio	390 F
VIP	1 990 F
Lattice C	1 150 F
Mcc Pascal	890 F
Brattacas	360 F
Sky fox	290 F
King Quest II	NC
Seven cities of gold	350 F
Marbel madness	290 F
Borrowed time	255 F
Analyse tableur	N.C.
De luxe video	N.C.
Instant Music	290 F
Aegis impact	N.C.
Assembleur	N.C.
True Basic	N.C.
Leader board	N.C.
Chess master	N.C.
The pawn	N.C.
Artic fox	290 F
Hacker 2	275 F

CADEAU

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

Amstrad CPC 6128
couleur — **Nous consulter**
Crédit: comptant 790 F + 12 mensualités de 426, 69 F

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

Amstrad CPC 464
couleur — **Nous consulter**
Crédit: comptant 590 F + 12 mensualités de 322,35 F

Imprimantes DMP 200	2 290 F
Lect. disk + Contrôleur	1 990 F
Adaptateur péritel	390 F
Crayon optique	290 F

Amstrad

PROMOTIONS ET LOGICIELS NOUS CONSULTER

Adaptateur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal français	490 F
Câble imprimante parallèle	150 F
Disquette 3 pouces, les 10	350 F
Adaptateur peritel DMP2	490 F
Graphiscope II	990 F
Modem Digitelec à partir de	1 490 F
Multiface 2	575 F

Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/11/88 : 18,24 %

BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy, 75005 PARIS

Je, soussigné, M _____
Prénom _____
Adresse _____
_____ Tél. : _____
marque du matériel _____

commande le matériel suivant _____
_____
pour la somme totale de : _____
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
Signature : _____ Date : _____

DEMANDE DE CRÉDIT
Je desire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel : _____
Montant de la commande _____
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : _____
Je joins à ma demande le versement comptant*
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐
Signature : _____ Date : _____

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY
carte bleue
Date exp. Signature
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

HEBDOGICIEL NOVEMBRE

MUSIQUE

EDITO

Le sinistre de la culture, François Léotard, qui se fait huer par tout le showbiz, lors de la remise des Victoires de la musique 1986 (meilleure chanteuse : Catherine Lara - meilleur chanteur : Jean-Jacques Goldman - meilleure chanson : "Belle Ile en Mer" de Laurent Voulzy - meilleure révélation : Gold - meilleur album de variété française : "Sauvez l'Amour" de Balavoine - meilleur album de variété francophone : "Faire à nouveau connaissance" de Diane Tell - meilleur album de rock : "Passé le Rio Grande" d'Alain Bashung - meilleur album de variété instrumentale : "Rendez-vous" de Jean-Michel Jarre - meilleur artiste de jazz : Didier Lockwood - meilleur artiste de studio : Jannick Top - meilleur spectacle : le show de Jean-Michel Jarre à Houston), son comparse, le non moins sinistre Philippe de Villiers, qui se montre sous son jour le plus odieux lors de la cérémonie officielle de décoration de Ray Charles, s'étendant pendant plus de cinq minutes d'un discours aussi pompeux qu'auto-satisfait, ne prenant pas la peine de faire traduire à son hôte, et ne laissant pas même à l'artiste noir le loisir d'exprimer la moindre parole... Décidément, on s'aperçoit mieux chaque jour à quel point notre culture est entre de bonnes mains !

BEN

KOOL AND THE GANG

A peu près totalement ignoré par nombre de nos médias spécialisés, Kool and the Gang se permet la bagatelle de donner des récitals pour cinq dates en France, dont deux au POP Bercy, déjà complet un mois avant le passage de leur magistral funk show. Depuis la dislocation de Earth Wind and Fire, c'est bien

SHOW DEVANT

★ FELA, le 5/12 : Bordeaux ; le 9/12 : Strasbourg ; le 10/12 : Lille.

Kool and the Gang qui s'est emparé du flambeau de "plus grand groupe funk au monde". Les vétérans de chez Motown ont beau se démener, le Gang de Kool est bien décidé à savourer les délices d'une victoire tardive, mais décisive au pays des hit-parades. Chiffres en main, voici ce que cela donne : depuis le début de la décennie 80, Kool and the Gang a été l'auteur de pas moins de 14 tubes (non compris ceux qui seront extraits de leur tout nouveau disque "Forever", bien entendu) placés dans le Top 50 américain. Ni Police, ni Madonna, ni Lionel Ritchie, ni même Michael Jackson n'ont connu cela... S'ils ne bénéficient toujours pas de l'aura médiatique de ces derniers, les membres du Gang ont pourtant vu trois de leurs chansons-phares élevées au rang d'hymnes : - C'est avec leur fameux "Celebration" qu'étaient accueillis les otages américains de retour d'Iran et qu'étaient saluées les victoires en Base Ball des équipes de Baltimore et d'Oakland. - Lors de son bilan 84, le BMI (équivalent américain de la SACEM) révélait que "Joanna" avait été la chanson pop la plus diffusée de l'année. - Quant à "Cherish", elle était déclarée par les radios américaines "chanson adulte contemporaine la plus populaire en 1985".

SHOW DEVANT

★ KILLING JOKE + LORDS OF THE NEW CHURCH, le 6/12 : Lyon ; le 7/12 : Nice.
★ BLESSED VIRGIN, les 5 et 6/12 : Paris (La Locomotive).

Archétypes de "hardworking men", symbole de réussite "à l'américaine", Kool and the Gang doit son succès à sa constance, à sa persévérance, autant qu'à son talent. Pouvez-vous seulement imaginer que ces types jouaient déjà de la musique ensemble en 1964 ? Robert "Kool" Bell avait alors 14 ans. Récemment installé dans le New Jersey avec les huit membres che surtout à l'époque, c'est le jazz. Cette nouvelle musique que Coltrane est en train d'inventer, la chaleur du son de son saxo tenor mêlée aux cris acidulés de l'alto de Pharoah Sanders, ils en sont fous ! Ainsi ne tardent-ils pas à monter une formation d'abord de quatre, puis de sept musiciens animés par l'amour du jazz, mais aussi par celui de la danse. Six membres de ce premier groupe, les "Jazziacs", font toujours partie de Kool and the Gang : Dennis Thomas (saxo alto, flûte), Robert Mickens

SHOW DEVANT

★ IRON MAIDEN, le 7/12 : Toulouse ; le 8/12 : Montpellier ; le 9/12 : Lyon.

de sa famille venue de l'Ohio, Kool et son frère Ronald avaient alors un jeu favori : jouer des percussions sur des pots de peinture vides au pied d'une colline à l'écho fantastique. Lorsqu'ils sont désœuvrés, les deux frères vont traîner dans New York, à Greenwich Village. Ce qui les bran-

MICRO... SILLONS

JASON AND THE SCORCHERS

"Still Standing" (EMI/Pathé Marconi)

Comme l'indique le titre de ce troisième album (le premier paraissait en 1983), les quatre de Jason and the Scorchers sont toujours debouts. Montés au créneau en même temps qu'un regain d'intérêt pour le country rock se faisait sentir, ils n'ont absolument pas dévié de la ligne musicale qu'ils avaient définie au départ : un rock des racines, bien gras, (trompette), Charles Smith (guitare), George Brown (batterie), Ronald Bell (saxo tenor) et Robert "Kool" Bell (basse). Ils se font la main en faisant danser les gens dans de petits concerts qu'ils donnent dans leur ville de Jersey City et, le diman-

SHOW DEVANT

★ WORKING WEEK, le 9/12 : Paris (Elysée Montmartre).

che, ils vont à New York. "Richie Havens donnait régulièrement des concerts folk, avec des musiciens de country et un ensemble de percussions africaines. Les percussions, c'était nous", raconte Kool. C'était la grande époque hippie au Village, où l'on pouvait croiser fréquemment Bob Dylan ou Jimi Hendrix... Saine émulation, en somme, pour les Jazziacs, qui finiront par être remarqués en 1969 par le label De-Lite avec qui leur premier contrat sera signé sous le nom de Kool and the Gang. La musique du Gang se définit alors par son option délibérément funky et instrumentale, l'apport vocal est essentiellement à base de chœurs, le groupe ne possédant pas de chanteur "frontman". En 73, le Gang s'offre un premier tube avec "Funky Stuff", suivi en 74 de deux autres hits, "Jungle Boogie" et "Hollywood Swinging". Mais ces premiers succès ne lui permetteront pas de résister à l'invasion disco. Un morceau sur la B.O. de "Saturday Night Fever", un autre sur celle de "Rocky" ne parviendront pas à prévenir la dure dégringolade du groupe trop jazzy, trop "groovy" pour rivaliser avec le matraquage tous azimuts des pieds de grosses caisses. En 1977, Kool and the Gang est une sorte de groupe fantôme.
Il doit son redémarrage principalement à trois éléments : la fin de la mode disco, la rencontre du producteur Eumir Deodato, l'arrivée du chanteur soliste James "J.T." Taylor au sein de la formation. Dès son premier enregistrement, la nouvelle équipe va s'avérer gagnante avec le super-hit post-disco "Ladies Night", qui cartonne des deux côtés de l'Atlantique peu de temps après sa sortie en 79. L'année suivante, "Celebration" est propulsé n°1 aux Etats Unis, où plus de deux millions d'exemplaires sont vendus. Parvenu au sommet, Kool and the Gang n'a donc plus qu'à étendre et à parfaire sa renommée en plaçant dans les charts quatre titres extraits de "Something Special" paru en 81, par ailleurs leur troisième album de platine. Ciao Deodato, les Kool sont maintenant assez cool pour se produire eux-mêmes et c'est ainsi que Ronald, le frère de Kool, va progressivement délaisser le jeu instrumental pour les manettes. En 1985, "Emergency" se plaçait en tête des ventes des groupes Black aux USA et faisait une belle percée sur le marché européen. Concis dans sa facture et irrésistiblement dansant, "Forever", leur dernière production (et la première à paraître sur le label Mercury) ne devrait pas laisser de glace les funk-addicts de France et de Navarre, ni les autres d'ailleurs...

SHOW DEVANT

★ KOOL AND THE GANG, le 5/12 : Montpellier ; le 7/12 : Bordeaux ; les 8 et 9/12 : Paris (POP Bercy) ; le 10/12 : Strasbourg ; le 11/12 : Lyon.
★ MORY KANTE, le 11/12 : Rodez.
★ MIL MOUGENOT, le 8/12 : Paris (le Splendid).

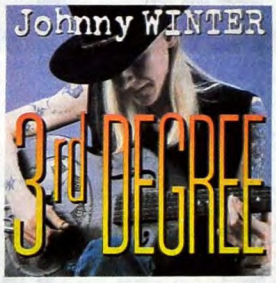
bien juteux, strié de rafales de guitare électrique bien senties, mélangé à quelques ballades héritées du country & western mais débarrassées des falbalas imposés par le traitement spécial beauf' de Nashville. Question look, nos Scorchers doivent avoir une carte de crédit illimité chez "Western House", vu que sur toutes les pochettes, Jason arbore la panoplie com-

plète, des 'Tiags au Stetson (c'est à se demander s'il ne porte pas aussi un slip à franges). S'ils n'ont en rien la prétention de réinventer le rock'n'roll (ce que prouve leur excellente reprise de "19th Nervous Breakdown" des Stones), Jason and the Scorchers s'affirment comme un groupe hyperefficace, sur lequel on peut compter pour perpétuer la tradition d'une musique blanche américaine, vraiment dansante et excitante.

JOHNNY WINTER

"3rd Degree" (Sonet/Virgin)

Non ! Cette bonne vieille lame de Johnny Winter n'est pas près de raccrocher la six cordes. Belle preuve en est donnée dans ce "3rd Degree", où il retrouve deux de ses vieux compagnons de groupe des années 60,



Tommy Shannon à la basse et Uncle John "Red" Turner à la batterie, l'espace de trois morceaux, et où l'on entend pour la première fois le piano de Dr John se mêler

SHOW DEVANT

★ THE WOODENTOPS, le 9/12 : Toulouse ; le 10/12 : Bordeaux ; le 11/12 : Orléans.

à sa guitare sur deux autres morceaux. Ça c'est du Blues et du bon ! Du Blues électrique, mais aussi du Blues acoustique, puisque l'albinos s'est astreint à une pratique intensive sur la guitare National métallique, qu'on lui voit jouer sur la pochette, afin de pouvoir enregistrer deux chansons avec. Un disque intemporel, qui n'est pas exclusivement réservé aux nostalgiques.

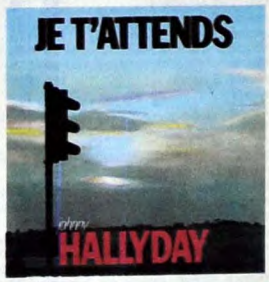
SHOW DEVANT

★ RAINMAKERS, le 11/12 : Paris (Rex Club).
★ BERNARD LAVILLIERS : toujours à La Grande Halle de La Villette, Paris.
★ ETIENNE DAHO, le 5/12 : Nantes ; le 6/12 : Saint-Brieuc ; le 9/12 : Rennes.
★ VERONIQUE SANSON/ALAIN SOUCHON, le 5/12 : Metz ; le 6/12 : Evry ; le 9/12 : Rouen ; le 10/12 : Angers ; le 11/12 : Nantes.
★ BILL BAXTER, le 5/12 : Fecamps ; le 6/12 : Rouen ; le 9/12 : Creil ; le 10/12 : Rennes ; le 11/12 : Caen.
★ FRANCIS CABREL, le 5/12 Besançon ; le 6/12 : Mulhouse.
★ JEANNE MAS, le 5/12 : Toulon ; le 6/12 : Nice.
★ TRANSMUSICALES DE RENNES, le 9/12 : Etienne DAHO et ses amis (salle Omnisport 20h), Marc Minelli + Nikki Sudden (salle Ubu 24h) ; le 10/12 : Test Department + Feelies + Purple Helmets + Mission (salle de la Cité 20h), Blah-Blah-Blah + Shop Assistance (salle Ubu 24h) ; le 11/12 : Splash + Arno + Pianosaurus + Zodiac Mindwarp & the Love Reaction (salle de la Cité 20h), Doll + Wild Swans (salle Ubu 24H).

JOHNNY HALLYDAY

"Je T'Attends" 45 tours (Philips/Phonogram)

Hallyday chantant des chansons écrites et produites par Goldman... Ben oui, ça fait aussi partie de l'actualité musicale ! C'est d'ailleurs écoutable. Evidemment, "Rock'n'roll Attitude", écrit et orchestré par Michel Berger, possédait un aspect subtil, "classieux", qui dévoilait une facette inconnue de l'Idole. C'était très fort. Pourtant, il faut bien dire que le gros son rentre-dedans, très inspiré de celui de Springsteen, lui va comme un gant sur ce nouvel enregistrement. Conclusion : chez Hallyday, y'a des Johnny pour tous les goûts.



INFOS TOUT POIL

★ Les concerts donnés par Sapho au Bataclan, entre le 17 et le 27 septembre derniers ont été immortalisés sur un double album "Live at Bataclan", dont la sortie est prévue le 5 décembre. On y entendra deux inédits : "Maman, j'aime les voyous" et une version a cappella de "L'accordéoniste". Quant au nouveau roman écrit par notre diva franco-marocaine, "Ils préféraient la lune", il sera publié le 5 janvier 1987 par les éditions Balland.

★ Des Compact-Discs au prix des disques noirs, c'est l'opération que lance actuellement Harmonia Mundi sur une quinzaine de titres de son catalogue. On regrettera peut-être que ces disques aient été sélectionnés presque uniquement dans le catalogue classique...

★ "Conspiracy Of Hope" est un album publié par Phonogram à l'occasion du 25e anniversaire d'Amnesty International. Il ne s'agit pas d'un enregistrement de la tournée d'été déjà dédiée à Amnesty, mais d'une compilation de onze chansons proposées par onze stars concernées : "Higher Love" par Steve Winwood, "Biko" par Peter Gabriel", "Passengers" par Elton John, "I Believe" par Tears For Fears, "No One Is To Blame" par Howard Jones, "Pipes Of Peace" par Paul McCartney, "Strange Fruit" par Sting, "Brothers In Arms" par Dire Straits, "Pink Houses" par John Cougar Mellencamp, "Ghost Dancing" par Simple Minds et "Tonight" par Brian Adams.

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
5eme 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
Gunfright	89	
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
Mandragore	195	249
Maracaibo	129	175
Marmaid 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 Servic	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.AM.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
Sanxion	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
Shangai	375
Skyfox	335
Super Huey	345
Trilogy of Apshai	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
Digilisateur 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
Farenheit 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	
ST Karate	219
Star Glider	249
Sundog	329
Sword of kadd	379
Temple Apshai	369
The pawn	209
Time Bandit	299
Transylvannia	329
Treasure Isl	389
Trilog Apshai	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
Calcumat	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	
5eme Axe	149	249
Affaire Vera Gruz	149	249
Aigle d'Or	149	249
Android	159	
Beache Head	159	
Billard	99	
Carte ciel + S Tennies		245
Coliseum	139	239
Crystann	179	
Dieux du Stade II	159	210
Dieux du Stade TO9	159	210
Dossier Bœrhaave	149	249
Eliminator	99	
FBI	189	
Flipper	139	
Football	219	
Fox	149	
Geste d'Atillac	239	299
Invasion	149	
Karate	179	229
L'Evade de Tapiocatra	139	
L'Heritage II	139	249
La Mine aux Diamants	149	
Las Vegas	199	
Lorran	129	
Mandragore	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		
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 : .....

DEUX SUPER-CONCOURS PERMAMENTS

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

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

Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL *constitue l'acte de* candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : *Ce sont les* lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les *concurrents du présent règlement.*

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

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

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.

POILS AU BIDEULIGNE

Coucou les aminches, et les autres aussi, mais surtout les aminches.
Ça va, je suis heureux, je commence déjà à recevoir quelques siligines. Malheureusement pas géniaux. Alors je vous rappelle que ça commence la semaine prochaine, les siligines, justement. Alors grouillez-vous de m'envoyer vos plus belles productions, je veux crouler sous les siligines, je veux étouffer sous les siligines, je veux... Aaaaargh !

Et paf, *faites de beaux cercles et de beaux disques* grâce à Jean-Guy Dronneau qui vous crée l'instuction WHILE (x, y) - (r, c), où x et y sont les coordonnées du centre du cercle, r le rayon du cercle, et c la couleur du cercle. Notez que WHILEF dessine un disque (cercle plein).

Listing Thomson TO 7-70.

```
6 CLEAR,45055:A$="q2r+s+q4lI(r2r+s+qPr-r
8Xns?pPq)BqKW%s?pPq+X%Wq1s:pKp#rAr+BqNV%
ggrA&p(rRs%X%Bq<p(rXs&plV'BqKp(fp)r>#&rN
s&rXs(p:Bq<W%p(3qFs=(G(X%oCs4X)qa0Aq<qà,A
q<pGrLs%HrNXsAWYrIr+rRqYr?p8JpRr>pM3r)pO
qYs's)r;p(Sq8s)pLqYr;p(TqX2s*q?##Q(qA#$/
s*q?$c":U=45056
7 B$="F(qA$c/s*3q?##O)3qA##/s*3q?#rBF)3q
A#rB/s*0s+J4qYr?q4%I:Wcr8s+/XcVdCqXqYr?q
4%I%Vd0s*IqLr8s+2CqGXr1$sBsB$%sBsB$$%#":
FORJ=1TO2:FORI=1TOLEN(A$):A=ASC(MID$(A$,
I,1)):I=I-(A>111):B=ASC(MID$(A$,I,1)):B=
B-35-(A-111)*(A>111)*56:POKEU,B:U=U+1:NE
XTI:A$=B$:NEXTJ
```

Jouez aux anagrammes dans la joie et la bonne humeur, grâce à Frédérik Spada, qui a besoin de programmer en langage-machine pour que ça marche ! Mais bon, vous tapez le deuligne, vous faites RUN, et l'ordinateur attend que vous entriez un mot. Après, il vous donne toutes les combinaisons possibles des lettres qui le composent, ce mot.

Listing Amstrad.

```
1 g=126:p=1000:FOR f=1 TO 2:READ a
$:FOR n=1 TO g STEP 2:POKE p,VAL("
&"+MID$(a$,n,2)):p=p+1:NEXT:g=148:
NEXT:CALL 1000:DATA 3E01CD0EBCCD09
BBFE0D2822FE7F20073E08CD5ABB3E10CD
5ABB18E9233E09CD5ABBCD60BBFE202003
01010177C93E1ECD5ABBCD60BB21040377
010403CD04
2 DATA 0410FB3E1ECD5ABB11080341C50
606C50604204031AFE31280B23FE32280
623FE332801237ECD5ABB1310E63E20CD5
ABBC110DB3E0ACD5ABB3E0DCD5ABBC110C
BCD06BBFE0DC8C3E803doro12342134132
42314321431242341134212432143241 32
43134123421142332411432314241234 13
2423142134312432 1
```

Là, *maintenant, tout de suite, sur-le-champ,* extemporanément, vous tapez le deuligne de Pedro Machado, vous faites RUN, vous entrez alors une suite de zéros et de uns (maximum 36), et vous ouvrez grand vos oreilles.

Listing Oric-Atmos.

```
10 CLS:D=10:INPUTA$:CLS:FORB=1TOLE
N(A$):C=VAL(MID$(A$,B,1)):MUSIC1,4
,C*7+1,16
20 PLAY1,C,1,200:WAITC*D+D:PLOT1+B
,10,(MID$(A$,B,1)):PAPER4+C:NEXT:G
OTO10
```

Allez, on se refait un Amstrad. C'est David Seyaret qui envoie de quoi remédier à une grave carence de *la rubrique Bidouille-Grenouille* : comment déplomber des programmes basic, puisque les trois pokes magiques ne marchent pas sur le CPC 6128 ? Tout simplement en tapant et en lançant son petit deuligne.

Listing Amstrad 6128.

```
10 MEMORY &A673:POKE &A675,&2C:POK
E &A673,&AF:POKE &A674,&32:POKE &A
676,&AE:POKE &A677,&CF:POKE &A67A,
&C9
20 POKE &A678,&E4:POKE &A679,&90:P
OKE &BBB5,&73:POKE &BBB6,&A6:POKE
&BBB4,&C3
```

Et bien voilà, on ne s'en est pas trop mal tiré. Vous avez remarqué que cette semaine, je ne dis du mal de personne ? Je ne sais pas comment j'ai fait, mais c'est depuis que j'ai rencontré ce moine tibétain, là. Mais si, vous savez, l'autre chauve... Ah zut, c'est quoi, déjà, son nom ? Ah oui, c'est ça : Bombyx.

Septh.

sinclair pas mort !

INTERFACE
30 Rue Condorcet 75009 PARIS
Tel. 42 85 12 34 Métro ANVERS

AVIS AUX SINCLAIRISTES

Spécialisé dans la distribution SINCLAIR depuis 3 ans,
INTERFACE VOUS PROPOSE

Un stock très important d'interfaces et de programmes SPECTRUM remis à jour régulièrement grâce à un approvisionnement hebdomadaire en provenance d'outre-manche

Ses dernières nouveautés en utilitaires et en jeux.

Nous disposons également sur stock, de nombreux programmes QL ainsi que ses différentes interfaces (Mémoire, Disk, Joystick, etc ...)

DERNIERE NOUVELLE

Microdrives 29 Frs !!!

Nous expédions vers la province :

Recommandé : Chèque à la commande + 30 Frs de port
Contre-remboursement : Commande + 50 Frs à la reception
Enregistrer vos commandes au : 48.74.00.34

Salut la promo

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
SAISON DES AMOURS (Reiser)	55,00
NECRON 1	42,00
NECRON 2 (FEMMES ARAIGNEES)	49,00
NECRON 3(NOBLESSE DEPRAVEE)	49,00
LE BOUT DE LA PISTE	39,00
DANS L'OMBRE DU SOLEIL (dédicacé)	39,50
LA BANDE A RENAUD	49,50
LE RETOUR DE MISTER X	92,00
LA MAISON DOREE DE SAMARKAND	75,00
LES YEUX DE TANATLOC	39,00
PASTICHES ECOLE ADULTE	39,50
FM	58,00
JULIUS ET ROMEA	39,00
COMICS AND STORIES	120,00
QUEQUETTE BLUES PART TRI	42,00
LE LOURD PASSE DE LAGAFFE	37,00
ROUTE VERS L'ENFER	45,00
LES ROIS DU MYSTERE	39,00
LES MAITRES DU SILENCE	39,50
UN GENIE UN PEU NIGAUD	35,00
LE COMPLOT ANDROIDE	42,00
LE PREDICATEUR FOU	35,00
SOVIET ZIGZAG	40,00

164

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

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 12 francs de port pour un unique album commandé ou 7 francs de port par album ou rien du tout à partir de quatre albums et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. A partir de 240 francs, vous recevrez gratis le mensuel SPOT BD.
Pour simplifier un peu nos envois, n'oubliez pas de cocher les cases ci-dessous pour recevoir votre ou vos cadeaux ou votre ou vos points-cadeaux :
☐ Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.
☐ J'ai 3 points-cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :
1) Walter Minus 2) Philippe Bertrand
☐ J'ai 5 points cadeaux, je reçois au choix le "Livre du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti ou l'Avalanche tome 1 ou 2 de Masse (préciser)
☐ J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.
☐ J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie. Au choix :
1) "Kamasutra" de Jacovitti-2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.
☐ *J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocops.* Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Chers clients, bonjour. En accord avec Milou, qui est au moins aussi fan que moi de Goossens, *la promo de cette semaine*, c'est "Route vers l'enfer". Puisque vous allez me l'acheter (c'est inévitable), je vais vous offrir une superbe sérigraphie complètement originale, tirée uniquement pour vous. De Goossens, bien sûr. L'album vaut 45 francs, n'oubliez ni le port ni le guide si vous ne commandez que ça, mais vous pouvez *commander les autres* Goossens qui sont tous disponibles, sauf "Gâ".

☐ Bien sûr, que je veux le Goossens. Je vais pas laisser passer ça.

☐ Je fais partie des cons qui vont laisser passer ça. En même temps qu'une *bordée d'injures*, envoyez-moi les albums dont je joins la liste.

☐ J'ai réfléchi, je prends le Goossens.

☐ Je veux un catalogue gratuit. Je vous promets que je prendrai le Goossens dès que j'aurai un peu plus de blé.

☐ Je viens de dévaliser ma banque. Finalement, envoyez-moi le Goossens.

Pour AMSTRAD et THOMSON

KENTEL

le coffret télématique

380 F TTC

- Boîte à outil télématique
- Serveur vidéotex et compositeur de pages (texte et graphique)
- Câble de connexion
- Détecteur de sonnerie

(distributeurs et revendeurs contactez-nous)

BON DE COMMANDE

Je désire recevoir KENTEL pour mon
☐ AMSTRAD (464 - 664 - 6128)
☐ THOMSON (MO5-TO7-70)

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

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

ENTER TÉLÉMATIQUE
INNOVATION - DÉVELOPPEMENT - DIFFUSION
ENTER - 140, rue Legendre - 75017 PARIS
16 (1) 42 26 60 51

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

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

Rédaction

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

Fabrication

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

Directeur commercial : Stéphane CARRIÉ
Directeur Financier : Thierry LALLIER.
Responsable diffusion NMPP et abonnement : Stéphane QUENNEC.
Responsable serveur Minitel HG : Olivier VANEUKEM.
Responsable Publicité : Véronique PÉLOSO.

OJD

Diffusion payée (OJD 1985) : 44254 exemplaires par semaine.

Principaux (et uniques) associés : Stéphane CARRIÉ, Gérard CECCALDI, Michel DESANGLES, Benoîte PICAUD.

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

PASCAL TOURAIN VOUS PARLE DE SA FAMILLE

"La famille, ça fait partie des petits soucis quotidiens et pourtant c'est une vie qu'on aime bien."
Sheila (1832 - 1886)

Résumé de l'épisode précédent :
Grâce à Hebdogiciel et à mon entrée fracassante la semaine dernière via la force et le concours précieux d'un fer à repasser, nombre d'entre vous me connaissent déjà. Cette fois-ci, j'ai donc décidé de vous parler de ma famille.

Maman Odette.
Elle a eu le mérite de me donner le jour le 13 janvier 1957. Ça n'a pas été facile car même petit, j'étais déjà grand. Elle a poussé pendant trois heures en faisant des grimaces à tout le monde avant de m'avoir. Ça a été très long... Le gynécologue n'en voyait plus le bout et Maman non plus. Maman Odette, c'est une sainte ! Quand j'étais petit, elle m'a donné le sein et plus tard, quand je suis devenu chiant, des grandes claques dans la gueule. Je ne lui en veux pas, il y a prescription et de toutes façons c'était pour mon bien. Aujourd'hui elle est secrétaire médicale et me fait toujours fête quand je vais la voir. Le premier qui l'embête, je lui fais une tête.

Papa André.
C'est lui qui a mis sa petite graine dans le ventre de maman. C'est ce qu'il a fait de mieux avec les peintures et les papiers peints de la cuisine qui en avait bien besoin. Il a une grosse voix, des moustaches et il raconte des histoires très drôles. Il aime aussi beaucoup les jeux de mots et les contrepéteries (quand par exemple quelqu'un dans son entourage a chaud, il lui dit : "T'as le sang qui bout ? Eh ben moi, j'ai le bout qui sent !") qui me surprennent et me font rire à chaque fois bien que je les connaisse depuis longtemps. Il a le permis de conduire, une voiture, il regarde à la TV "Des chiffres et des lettres" et fait les mots fléchés de Jacques Capelovici dans Télé 7 Jours. Aujourd'hui, il est à la pré-retraite après avoir vendu des machines agricoles. Le premier qui l'emmerde, je lui destroye la chetron.

Sœurette Marjorie.
Je le dis tout de suite pour qu'il n'y ait pas d'embrouilles, c'est PROPRIETE PRIVEE ! Le premier qui la regarde, je vous préviens gentiment, **il l'épouse** ! Si un inconscient ou un suicidaire essaie de la toucher, qu'il prenne très vite le maquis car dans mon quartier on m'appelle Trinita, compris ? A part ça, elle a dix ans de moins que moi et son Bac, elle aime bien Prince (négroïde spasmophile et fou cocaïnomane), les carottes rapées et son frère qu'elle vénère. Elle travaille à mi-temps à Canal Plus (où elle répond au téléphone) et suit des cours de Théâtre au studio 34. Le premier qui... (je l'ai déjà dit mais faites gaffe quand même).

Une autre fois, je vous parlerai du reste de ma famille.
A la semaine prochaine.

Un pour tous, tous Tourain.

Maman Odette et moi aux Sables d'Olonne en 1959 ou 1960 (on ne sait plus).

De gauche à droite, Maman Odette, Papa André, Sœurette Marjorie et moi à la grotte de la Mer de Glace à Chamonix (1969).

Sœurette Marjorie. Souvenez-vous de ce que je vous ai dit !

LA BOUTIQUE A.M.I.E

Prix d'A.M.I.E.

SUPER PROMO NOEL

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

ATARI
1 MEGA DE RAM
TOS EN ROM
4990 F TTC
520 STF + Extension 512 Ko

The Amstrad CPC 6128

AMSTRAD 464
VERT 2190 F
COULEUR 3390 F

AMSTRAD 6128
VERT 3390 F
COULEUR 4490 F

BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à : A.M.I.E.
NOM
ADRESSE TÉL PRIX
RÉFÉRENCES
CATALOGUE SOFT ☐
Participation aux frais d'envoi : 20 F
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre
Matériel garanti 2 ans

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

AMSTRAD

VENDS 10F pièce plus de 250 jeux pour Amstrad CPC 464 (uniquement sur K7), possède International Rugby, Biggles 500 cm3, Sai Combat, Gunfright ainsi que beaucoup d'autres nouveautés. Egalement copieur pour protections "Speed Lock". S'adresser à Laurent Cara, 5, rue des Epicéas, 38280 Villette d'Anthon. Tél. (16) 78 31 20 98.

Amstrad vends disquettes 3 pouces (cause passage sur 5,25), pas chères et pleines. Vincent Bassi, 12, rue des roses, 57000 Metz ou (16) 87 65 59 00.

ECHANGE logiciels sur CPC 464, (Winter Games, Ghost'n Goblins, Bombjack), cherche C64 bon état pour 1000F. Riesco Antonio, 29, boulevard Général Vanier, 14000 Caen. Tél. (16) 31 93 44 03.

ECHANGE jeux sur disk. 3'' sur CPC 6128. Envoyez vos listes à Liber Claude, 62, rue des Acacias, parc de Maugarny, 95680 Montlignon. Tél. (16) 34 16 25 36.

ACHETE CPC 464 monochrome, DDI et extension Vortex 256 K ou échange CPC 6128 couleur, Laserdata, garantie jusqu'à 01/87 contre 464 mono, DDI + 1500F, faire propositions à Campanac. R. Quartier des Logissons, 13510 Eguilles. Tél. (16) 42 92 53 98.

VENDS CPC 464 couleur, joystick 2700F. Roger au 47 31 23 79.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad sur disk (possède Sram, Geste D'Artillac, Sorcery, Winter Games, Green Beret, Zombi, etc.). Envoyez vos listes à Jean-Marc Saghg, 8, avenue du M. Leclerc, 74300 Cluses.

ECHANGE 80 logiciels de jeu Amstrad sur K7 contre moniteur monochrome Amstrad CPC 464 ou 128. Faire proposition à Claude du Peyrat, 75 bis, rue de la Chevalerie, 37100 Tours. Tél. 47 41 99 45.

VENDS Amstrad 464 couleur 3000F (29/10/85), MP-1 290F (adaptateur péritel couleur, jamais servi), bureau spécial ordinateur 500F (10/12/85, P. Achat 1050F), 46 disquettes à 35F (Top Secret, Zombi, Scram.), 3 livres sur le Turbo Pascal, CP/M 2.2, le langage machine, un abonnement à Amstrad Action d'un an 150F, plein de plans de jeux (Nomas, Zombi, Batman, Equinox, Sorcery, Sorcery + Bombjack.). Tél. (16) 50 57 25 93.

CHERCHE pour Amstrad CPC 464 : MGT et l'Heritage I ou II, les échangerais contre de nombreux logiciels récents (Ikari Warrior, Camelot Warrior, Sapiens, Billy La Banlieue, Light Force.). Hecault Laurent, 15, impasse des Violettes, 57157 Marly. Tél. (16) 87 63 76 11.

Abandonné par son clavier un Amstradiste recherche d'urgence un clavier de 464 ou de 6128 à échanger contre 11 disquettes remplis de jeux comme Batman, Kane, Equinox et d'utilitaires comme D Base 2. Donne en supplément 2 disquettes remplis pour toute personne qui répondrait avant 10 jours. Pour tout contact écrire à Charles Richard, 2, route de Saint Sauveur Les Ormes, 77134 Voulzie. Tél. (16) 64 00 75 86 et demander Manuel.

Salut toi, J'suis vachement content de te voir, fallait que je te parle. Tu sais que j'ai un Amstrad 6128. Toi aussi ! Génial ! Alors écris-moi (j'm'excuse j'ai pas le téléphone), j'ai actuellement plus de 150 softs qui t'attendent, j'en veux au moins le double dans un mois. Quelle que soit la longueur de la liste, on trouvera toujours un moyen de s'arranger. Voilà je te laisse mon adresse : Thierry Mercier, 10, rue de Tigery, 77127 Lieusaint.

VENDS K7 Amstrad : Shoguin, Biggles, Bruce Lee, Sai Combat, Ghost'n Goblins, Winter Games. Ecrire à Musialik. Christophe, 7, rue de Bougainville, 93600 Aulnay-sous-Bois.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur mono, joystick, très nombreux logiciels (Datamat disk, Comptamstrad, Alien, 3D-Voice-Chess, Macadam, etc.), documentation modes emplois, excellent état de marche. Prix 2400F, lecteur disquettes DDI-1. Prix 1600F, imprimante Epson LX.80-F, tous branchements nécessaires pour CPC. Prix 1600F. CPC 464, DDI 1, LX 80-F : 5000F. Appeler la semaine après 19h30, week-end après 17h au 42 72 66 19 ou 42 84 42 19, demander Fred.

DONNE synthétiseur vocal français Techni musique français sur Amstrad (valeur 500F) encore sous garanti contre déprotégeur très puissant (pas ODD Job ni Locksmith). Ecrire à Vidal Gilles, 9, rue Boileau Montlegun, 11000 Carcassonne, y'en aura pas pour tout le monde ! Echange aussi quelques 200 jeux uniquement sur disk.

Echange logiciels sur Amstrad (à peu près 700), recherche dernières nouveautés en particulier. Echanges possibles uniquement sur disquette. Mr. Malenfert Christophe, 2, allée de l'Arno, Les Aigrettes, 54500 Vandœuvre. Tél. (16) 83 55 25 08.

VENDS programme de publication disquette, copie format spéciaux, fonctionne avec un ou deux drives, efficace à 99 %. Envoyez un chèque de 100F et une disquette vierge à François Marty, 87, rue Pierre Mourgues, 81000 Albi.

VENDS modem Digitelec DTL 2000 plus pour Amstrad CPC, logiciel minitelec. Valeur réelle 2900F. Vendu 1600F, ou l'échange contre lecteur de disquettes 5 1/4 pouces (Jasmin ou autres). Thierry au (16) 78 85 32 01. Lyon.

ECHANGE moniteur monochrome GT 65 Amstrad contre moniteur couleur Amstrad. Ajoute à l'échange : 500F, Range cassette, sac de voyage, posters musicaux, casque radio G.O, nombreux logiciels. Alexis Letournel, 27, rue Kellogg, 92150 Suresnes. Tél. 42 04 52 99. Et échange plusieurs logiciels contre un joystick. Tél. (16) 42 04 52 99.

VENDS nombreux jeux pour Amstrad sur K7 ou disk dont nouveautés. Envoyez liste à Eric Vanier, 13, rue des Acacias, 60460 Précy-sur-Oise.

ECHANGE pour Amstrad pas mal de jeux (sur disquettes uniquement), Possède quelques nouveautés : Sram, Zombi, Cauldron II. Marc au 40 82 10 17.

VENDS Amstrad CPC 464, lecteur disk DDI1, 25 disks, nombreux logiciels (jeux : Sram, Starstrike II, Sapiens, Billie La Banlieue, 200 autres), joystick, magazines divers. Le tout 5400F. Appeler au 47 26 25 90. Paris et région parisienne.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, bon état général, avec plus de 200 logiciels (Billy La Banlieue, Cauldron II MLM 3D, Roon 10, Saï Combat, Dams, Densword.), 2800F à débattre. Bec Xavier, 23, rue de la Fable, 10800 St Julien les Villas. Tél. (16) 25 49 60 85, le week-end.

VENDS Amstrad 6128 monochrome juillet 86, encore sous garantie, adaptateur péritel MP.2, lecteur de cassettes avec cordon, livres et plus de 200 logiciels (utilitaires et jeux). 5600F. Tél. (16) 39 11 55 89 après 20h. Contacter Mr Boll Philippe, 24, rue Georges Flament, 78300 Poissy.

VENDS Amstrad CPC 464 moniteur monochrome vert, cassettes (jeux, utilitaires), livres d'utilisation, très bon état, 2000F. Mr. Bourgin. Tél. 43 41 69 91.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur monochrome, joystick avec interface pour un 2eme joystick, 100 logiciels (Green Beret, Movie, Kung Fu Master, Sai Combat, Street Hawk, La Geste d'Artillac, etc.), dont originaux, synthétiseur vocal stéréo avec haut-parleurs, 10 Amstrad magazines, 10 CPC, divers revues Amstrad pour 2200F, (valeur plus de 3600F). Téléphonez au (16) 30 41 62 57. Demandez Cyril.

VENDS numéros 2 à 15 (sauf numéros 13) d'Amstrad magazine et de CPC 10F pièce ou 200F le lot. Tél. 47 25 14 23 le soir.

Amstrad CPC 464 (K7), échange plus de 200 softs contre lecteur DSK DD1 ou notice (photocopie), ou softs (surtout dernière nouveautés) ou n'importe quoi. Vends 1 soft pour 5F. Balsollier Alain Flaxieu, 01300 Belley. Tél. (16) 79 81 16 63.

VENDS Amstrad type CPC 464, moniteur couleur, état neuf, plus deux disquettes double faces. L'ensemble n'ayant jamais servi, se trouve sous emballage et est vendu 4000F. Pour tous renseignements téléphoner le soir après 20h au 47 94 54 74.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur. Lecteur disquettes, livres M.A trucs et astuces, livre du DD1, 13 disquettes de Sauvegarde, cassettes jeux, bon état : 4500F. Tél. (16) 23 70 94 81.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, cause double emploi, bon état général, avec plus de 200 logiciels (Billy la Banlieue, Cauldron II, MLM 3D, Room 10, Sai Combat, Dans, Demsword.) : Prix 2800F à débattre. Mr Bec Xavier, 23, rue de la Fable, 10800 St Julien Les Villas. Tél. (16) 25 49 60 85 le week-end.

VENDS micro-ordinateur Amstrad 464, moniteur couleur (+ logiciels de jeux), cause changement de matériel. Prix : 3200F (3 mois de garantie). Tél. (16) 78 94 42 86 (travail) ou au (16) 78 00 05 03 (domicile).

VENDS CPC 464 couleur avec housses, joystick, livre (50 programmes), 50 jeux sur disquette. Le tout 4000F. Téléphoner au 42 07 40 52.

VENDS pour Amstrad, La Geste D'Artillac complète, (original : 2 K7, livre). Prix 150F. Adressez-vous à E. Pesin, 115, Quai Ulysse-Besnard, 41000 Blois.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, cause double emploi, bon état général, avec plus de 200 logiciels (Billy la Banlieue, Cauldron II, MLM 3D, Roon 10, Saï Combat, Dams, Demsword.) : 2800F. Bec Xavier, 23, rue de la Fable, 10800 St Julien les Villas. Tél. (16) 25 49 60 85, le week-end.

ECHANGE nombreux logiciels sur Amstrad 464, lecteur de disquette. Alexis Letournel, 27, rue Kellogg, 92150 Suresnes. Tél. 42 04 52 99.

ECHANGE moniteur monochrome GT 65 Amstrad contre moniteur couleur Amstrad, ajoute à l'échange 300F, boîtier de rangement de K7, casque radio G.O, sac de voyage, posters musics, nombreux logiciels. Alexis Letournel, 27, rue Kellogg, 92150 Suresnes. Tél. 42 04 52 99.

ECHANGE logiciels K7, réponse assurée. Tél. (16) 28 29 83 74, ou écrire à Sébastien Kalitka, rue de la Mairie, Looberghe, 59630 Bourbourg.

VENDS originaux pour Amstrad CPC 6128, peu servis, (emballage et notice d'origine), Multiplan, Pocker calc, Dr Graph, Dr Draw Générateur d'Application D Base 2 compiler, gestion de club, Ramdisk Tasword 6128, Tascopy 6128, Tasprint Masterfile 3, Mastercalc 6128, Graphic City Semdraw, Dessin Technique, Excalibur Quest Autoformation Assembleur Dr. Watson Sorcery. Ecrire à Mr. Conan Peigus Ansouis, 84240 La Tour d'Aigues.

VENDS pour CPC 464 jeux originaux entre 30 et 40F. Tél. 42 55 60 04. Demander Guillaume.

VENDS CPC 464 couleurs, 50 logiciels (dont initiation au Basic, Sorcery, Macadam Bumper etc.), joystick JY2 avec emballage d'origine. Prix 2500F. Olivier au 43 04 37 74 entre 19h30 et 20h.

VENDS Micro-Application n° 1,2,7,9,10,14,17 et Auto-Formation à l'assembleur du Dr Watson, pas de vente au livre, plus de remise possible. Le tout pour 880F. Vends aussi le Tour de l'Amstrad de Cédic/Nathan, l'Amstrad Exploré de Sybex, 102 programmes pour Amstrad de PSI, Basic plus 80 routines pour Amstrad, Clefs pour Amstrad, tous deux de PSI, pas de vente au livre, plus de remise possible. Le tout pour 380F. Si un ou deux de ces lots vous intéressent auriez-vous l'amabilité de régler ces sommes en espèces. Tél. 46 60 88 31 après 18h, demander Alain.

ECHANGE jeux sur disquette pour Amstrad CPC 6128, échange 30 jeux contre imprimante ou synthétiseur vocal ou moniteur couleur, plusieurs jeux dont : Commando, Alien Higway, Eden Blues, Bruce Lee, 3 D Grand Prix, Bombjack, Green Beret. Vallet Christophe, St Alban du Rhône, 38370 Les Rjoches de Condrieu en Isère. Tél. (16) 74 87 00 51.

VENDS Amstrad CPC 464, écran monochrome, acheté nœl dernier, très bon état, 130 jeux, 3 copieurs, joystick, nombreuses docs. Le tout 3000F, s'adresser au 45 44 01 56, après 17h.

RECHERCHE programmes Translok, Semdraw 2, Flight Simulator. Tél. (1) 47 94 64 60. Demander Jean-Louis, (département 92).

VENDS CPC 464 monochrome avec adaptateur péritel MP-1 et une centaine de programmes. Prix 2500F. Tél. 45 67 45 71. Demander Marivong.

Donne cours de Basic, de Pascal ou d'Assembleur sur Amstrad par correspondance. Vous qui avez un ordinateur et ne savez pas programmer voici enfin le moyen d'apprendre tranquillement chez vous, sans effort ni contraite d'horaire. Pour tout renseignement écrire à Renard Yves, 85, avenue du Lauragais, 31400 Toulouse.

VENDS modem Digitelec DTL 2000 plus pour Amstrad CPC, logiciel Minitelec. Valeur réelle 2900F, vendu 1600F, ou bien l'échange contre lecteur de disquette 5 1/4 pouces (Jasmin ou autres). Thierry au (16) 78 85 32 01 (Lyon).

APPLE

Oyez bonnes gens ! à saisir, pour 9900F, port compris, un superbe Apple IIe, (presque excellent état), la carte 128 Ko, Chat Mauve, 2 lecteurs de disquettes, un joystick Apple, un moniteur vert avec câble, un câble péritel, une bonne centaine de programmes au choix, dont Prodos, Apple Works, Pascal, Graforth, Forth, Logo, et des super jeux comme s'il en pleuvait (procurez-vous vous-même les disquettes vierges), bouquins toutes sortes sur l'Apple IIe et ses langages. On croit rêver ! Occasion unique ! Précipitez-vous sur votre téléphone et composez le (16) 61 73 18 74, aux heures des repas.

VENDS Apple IIe 128 Ko, Moniteur Ambre, 2 lecteurs disk, cartes : 80 col, 128, souris, interface parallèle, joystick, imprimante Nec, câble, nombreux logiciels, docs. Prix à débattre. Tél (16) 34 64 38 03 (le soir).

VENDS Apple IIc, Europlus 64K, moniteur monochrome type Tono, 1 drive, clavier type comptable, Koala PAD, nombreux logiciels et documents en option. Cartes optionnelles chat mauve au RBV Graph, (branchement TV couleur la prise, the wild card). Prix 5000F. Tél. 46 33 20 72 (bureau), (16) 69 88 83 10 (domicile), et demander Mr. Blacher.

VENDS Apple IIe avec, carte chat mauve (128K, 80c, couleur), carte synthétiseur vocale, carte entrée/sortie, joystick, modem Digitelec, 1 écran monochrome, 1 drive, logiciels jeux et utilitaires. Prix 6000F. Cédric Watrim, 4, rue de Civry, 75016 Paris. Tél. 46 51 91 64.

Carte souris avec souris pour Apple II, II +, IIe, avec Mousepaint, doc et disquette, facture de révision 800F. Tél. (16) 80 47 52 62, aux heures de bureau, sauf le mercredi et week-end, demander Thierry Vicaire.

COMMODORE

ECHANGE jeux pour Commodore 64, 128, (Super-Cycle, Murder On Miss, Flight Simulator II, Samantha Fox, Strip Poker, Bombjack II,). Mr. Rozieur Alex, 83, rue Anatole France, Quessy Centre, 02700 Tergnier.

ECHANGE 800 jeux pour Commodore 64, toutes les nouveautés, First II, Ghost'N Goblins, Infiltrator. Contacter Mr. Yann Lamy-Rousseau, 9, rue de la République, 57360 Amneville. Tél. (16) 87 71 11 73.

VENDS moniteur couleurs 1702, 100 jeux (nouveauté garantie 1 an : 2200F. Tél. 43 72 37 26. Demander Pascal.

ECHANGE toutes nouveautés sur CBM 64/128 (Soldier One, War, Trap, Triviol Pursuit, etc.). Je recherche aussi tout sur le 520 ST. Tél. 44 02 22 01. Christophe Guillet, 4, rue Arthur Rimbaud, 60000 Beauvais.

ECHANGE plus de 400 programmes pour C64/128, contre une Power Cartridge ou une Fruze Frame ou une Magamen 50K ou une Fast Load Epgx. Contactez Nicolas Cavoceau, 155, boulevard V.Auriol, 75013 Paris.

VENDS C64, péritel, lecteur K7, joystick, Power Cartridge, plein de jeux en turbo (+ de 100 : Green Beret, War, 1942, Parallax, etc.). Prix 2100F. Tél. (16) 57 51 58 79. Xavier Daubigeon.

VENDS cordon 80 colonnes sur TV péritel pour C128 (290F), moniteur 40.80 col. monochrome tube Philips garanti encore 15 mois (590F). Tél. (16) 39 79 17 62, région parisienne.

VENDS Commodore 64, Power Cartridge, vends tomes de jeux. Le tout à 1800F. Tél. 42 24 75 25 Cyrille Saada.

Heureux possesseur d'un Amiga, je cède mon Commodore 128 et mon lecteur 1571 pour la modique somme de 4300F, si ok me téléphoner au 47 06 58 10, le soir après 18h30.

VENDS C64, drive 1541, interface péritel, importante Logithèque, Power cartridge. Prix 4000F. Roger au 47 31 23 79.

C64, 1541, échange dernières nouveautés 86. Grasset Gérald, 15, boulevard de la Défense, 21000 Dijon. Tél. (16) 80 65 38 49, après 20h.

VENDS Commodore 64, disk 1541, 2 joysticks, nombreux jeux et utilitaires, livres, 3200F. Tél. (16) 67 59 72 35, après 17h.

C64 vends 70 jeux sur K7 500F. Tél. 42 81 18 18. Gil.

ATARI

VENDS pour Atari ST, écran couleur haute résolution Atari Sc 1224. Prix 3400F, très bon état, sous garantie. Contacter Jean Spiret, 292, avenue Napoléon Bonaparte, Reuil Malmaison.

RECHERCHE contacts sur Atari 520 dans la région nantaise. Tél. (16) 40 33 44 62 ou (16) 40 34 40 06 après 19h.

VENDS pour Atari 800XL, jeux sur disquettes : Flight Simulator II : 300F, Ultima II et IV pour 150F, Great American Road Race, Elektra Glide, The Eidolon pour 80F, Free pour 50F et Super Zaxxon, A.E, 50F les 2 pièces. Demandez Alain au 48 36 00 51, entre 10h et 12h le matin et le soir après 19h.

VENDS imprimante qualité courrier Atari 1027, état neuf, avec en prime paper Clip et Atari-Writer avec notices : 1500F le tout. Cherche contact Atari 800XL et 520 ST. Mr Lartigau Philippe, Chemin de l'Eglise, 64110 Saint-Faust. Tél. (16) 59 83 06 41.

VENDS Atari 130 XE drive 1050, nombreux programmes : 3000F. Tél. (1) 39 59 90 48.

Jeune Atari 520 ST démuni de programme, cherche jeux. Ecrire à Eric Khodja, 6, Square de Ponthieu, 78310 Maurepas.

VENDS Atari 800 XL, lecteur K7, logiciels (super Zaxxon, Décathlon, utilitaires), le tout 900F. Mr. Saison Stéphane, Résidence de Passieu, 38460 St Romain de Jalionas. Tél. (16) 74 90 79 28.

VENDS Atari 800XL péritel, drive, magnéto, joysticks, livres et cassettes d'initiation à la programmation, 30 jeux sur disquettes et cassettes (tous originaux et dont certains avec notices françaises), 1 disquette de gestion de données et 10 disquettes vierges. Prix 3500F à débattre.

VENDS Atari 800XL péritel, drive 810 Chipé, 1 joystick, 150 disquettes pleines, (World Karaté Shampionship, Alternate Reality, Leader Board, Music Studi, etc.), très bon état. Prix 4500F. Regord Xavier, 45, place du Bois des Aulnes, 95220 Herblay.

VENDS Atari 1040 STF, importante Logithèque, manuel. Manuel au 46 22 27 32.

VENDS Atari ST, moniteur color, joystick, 30 programmes, nouveaux, livres, docs 7500F ou juste 30 programmes 500F, Super Cycle, Mercenary, etc. Tél. 47 31 99 46, 9, rue d'Alsace, 92300 Levallois.

VENDS Atari 600 XL, extension 64K, magnéto, logiciels de qualité pour 1500F. Christophe Lepoivre, 72800 Luché-Pringé. Tél. (16) 43 45 45 15.

Atari ST serait très généreux avec personne pouvant me procurer livres, traductions, notices, N.F, etc, pour 520. Je possède 53 programmes Hex, Mercenary, Super Cycle etc. Tél. 42 93 60 50, aux heures de bureaux. Demander Mr. Gilbert, 29, rue de Léningrad, 75008 Paris.

VENDS pour Commodore 64, Imprimante MPS 801, cartouche Power Cartridge KCS, Magnétophone 1530, le tout en parfait état. L'imprimante avec ruban et papier : 1000F, La Power Cartridge : 350F, Le magnétophone 250F. Profitez-en, il n'y en aura pas pour tout le monde. Contacter Jean-Michel, 13, rue de Champagne, 57157 Marly. Tél. (16) 87 63 36 14.

ECHANGE pour CBM 64, très nombreuses nouveautés sur K7, possibilité avec Power cartridge. Je recherche Dragon's Lair en version complète. Tél. 44 02 22 01. Guillet Christophe, 4, rue Arthur Rimbaut, Bat 1, Log 7, 60000 Beauvais.

VENDS imprimante Commodore MPS 801, avec ruban et papier, magnétophone Commodore, avec housse de protection. L'ensemble en parfait état, dans son emballage d'origine. Cartouche Power cartridge KCS, ayant peu servi, avec mode d'emploi. Je laisse l'imprimante à 1000F, le magnéto à 250F, et le Power cartridge à 350F. Dêpchez-vous, Il n'y en aura pas pour tout le monde. Contactez Jean-Michel Delor, 13, rue de Champagne, 57157 Marly. Tél. (16) 87 63 36 14.

RECHERCHE contact C64, recherche cart. Isepic, écrire avec proposition à Mr. Bouquillon Hervé, 102 Pavillon, Ile de France, avenue de Flandres, 59120 Loos. Tél. (16) 20 38 60 35, de 18h à 19h seulement.

VENDS C64, câble TV péritel et UHF, lecteur K7, Paddles, livres (Autoformation au Basic.), nombreux logiciels. Le tout en très bon état. Prix très intéressant. En cadeau : Hebdogiciel n° 100 à 155, hors serie CBM et quelques Commodore magazines et Microdore. Demander Bruno (après 18h). Tél. 45 98 70 09.

ECHANGE CBM 64, sur disks, nouveautés : Astérix et Cauldron, Apple, Emulateur, IBM convertisseur, et tous les jeux dernièrement sortis. Tél. (16) 89 25 46 73. Demander David.

VENDS pour CBM 64, 1541, 20 disks : 1400F, MPS 803, tracteur, programmes graphique : 1400F, moniteur vert Thomson, Son, 10 disks : 800F, C128D, programmes, interfaces. Cherche aussi programmes pour CBM 64. Arnaud Petit, La Rabade, Saint Quentin la Poterie, 30700 Uzes. Tél. (16) 66 22 84.

VENDS imprimante Commodore MPS 803, excellent état, très peu servie. Prix 1000F. Tél. 16 (43 07 80 62.

ECHANGE pour CBM 64, nombreux jeux (+500) sur K7 ou Disk. Patrick Coin, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. (1) 43 30 16 66.

ECHANGE nombreux programmes sur (CBM 64, 154), écrire à Borin Franchomme, 5, chemin de la Tourterelle, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. (16) 20 91 22 25, (joindre timbre).

ECHANGE jeux sur CBM 64 disks, nouveautès (Gautlet, Commando'86, Alter Ego, Druid, etc.), demander Tony ou Dominique au 45 35 05 37 après 19h.

MSX

VENDS MSX Sanyo PHC 285, lecteur de cassettes, extension de mémoire 64K, 3 jeux (super Cobra, mandragore, Space Trouble), 2 manettes de jeux, manuel d'utilisation. Le tout 3000F. Tél. (16) 24 52 91 08, après 18h.

VENDS MSX Sony HB-501F lecteur K7 intégré, état neuf : Prix 1500F. Cherche utilisateur MSX 2 Sony pour échange logiciels sur disquette 3,5 pouces simple ou double face. Mr. Lucas B.P 90, 91100 Corbeil-Essonne. Tél. (16) 64 99 69 24, après 20h.

CHERCHE Panzer Attack, Spécial Opérations et tous Wargames sur MSX. Echanges possibles. Mullot, 7, rue d'Alembert, 31340 Villemur/Tarn ou Téléphoner au (16) 61 09 25 91, heures de repas.

RECHERCHE notice MX Stat, MX Fonc, MX Grfaph, MX Stock pour MSX. Achète ou échange tous utilitaires. Mullot Ph. 7, rue d'Alembert, 31340 Villemur/Tarn, ou téléphoner au (16) 61 09 25 91, heures de repas.

VENDS Canon V20, magnétophone Sony SDC, 500, le tout en très bon état avec manuels, manettes Yeno plus de 100 jeux, câbles, livres et revues, boîte Philippe au 45 75 08 15, Paris.

ORIC

VENDS Oric 1 et Oric Atmos, interface joystick programmable, nombreux logiciels et listings, 10 livres pour Oric et Atmos, tous les magazines Micr'Oric et Théoric complets. Le tout en très bon état pour 2000F, ou en échange contre logiciels pour MSX. Cherche échange logiciels pour MSX, sur Marseille. Mœrman Lucien, 14, Boulevard Miremonts, 13008 Marseille.

Nombreux jeux et utilitaires sur disquette pour Téléstrat. Envoyer un timbre pour la liste. Cherche renseignements précis sur accès disque en langage machine (adresses 310 à 31F). Lamar Pierre, 131, rue Roland Garros, 97400 St Denis. La Réunion.

VENDS Oric Atmos (12/85), emballage d'origine, tous les câbles, câble moniteur, 2 livres P.S.I, 15 revues Théoric et 2 Micro Oric, 14 logiciels originaux (l'Aigle d'Or, Frelon, 3D Fongus, Formule I, Zorgon's, etc.), 4 K7 de programmes : Atmos sans logiciel : 1100F, logiciels 800F, le tout 1700F. Contactez Patrick Cave, 9, avenue Chamfière, 34340 Marseillan. Tél. (16) 67 77 23 63, heures de repas.

VENDS Oric Atmos 48Ko, péritel, cordons, câbles joystick, alimentation, 5 K7 (Super Jeep, 3D Fongus, Secret du Tombeau.), Le tout 700F. Tél. (16) 78 49 57 86.

VENDS Oric Atmos 48K complet (câble péritel, adaptateur, câble magnétophone), magnétophone spécial Oric, 10 cassettes de jeux (dont Zorgon, Xenon, Mission Delta, Macadam Bumper, Le Masque d'Or, l'Aigle d'Or), cassette avec plusieurs programmes, également 3 livres de programmes Vincent au (16) 92 76 28 43.

VENDS un Oric Atmos 1984, 48 K, avec une imprimante et de nombreux logiciels, ainsi qu'un lecteur de cassette, le tout pour 1500F. Téléphoner au 43 52 00 45, demander Monique.

VENDS Oric 1, magnéto K7, interface manette, 1 joystick, carte interruption programmes, plus de 400 logiciels sur K7, câbles, livres : 1400F, lecteur disquettes Jasmin 2, 9 disquettes, doc : 1500F ou l'ensemble pour 2700F. Tél. (1) 60 66 34 16. Luc Auvray, 2, rue Marie Curie, 77770 Chartrettes.

SPECTRUM

VENDS 48K Pal, magnéto, imprimante Alphacom 32 et 3 rouleaux de papier thermique : 850F. Robinet Jacques, 3, rue Bois Le Prieur, 54350 Mont St Martin. Tél. (16) 82 23 58 74.

VENDS logiciels pour Spectrum au prix de 100F les 20, 85F les 15 et 60F les dix titres, échange notices et plans. Alain Slama, 33, rue des Prés, 59440 Avesnes. Tél. (16) 27 61 93 56.

VENDS Sinclair ZX Spectrum, télé noir et blanc (avec philtre protecteur), 150 jeux environ, interface télé couleur, magnéto le tout 4000F, s'adresser à Eyal Thomas-Hellot. Tél. (16) 34 51 26 80 (le soir).

VENDS ZX Spectrum, magnéto, interface péritel, télé N/B Sony portable (format moniteur), centaine de jeux, câble etc. Prix 3500F. Téléphoner uniquement les Week-ends à Kimon. Tél. (16) 34 51 69 92.

Cause double emploi, vends Spectrum, (48K) jamais servi, avec adaptateur N/B et 7 logiciels (Alchemist, Sabre Wulf, Alic Alac, Sronkers, Intercepteur Cobalt, Jet Set Willy, Psytron) : 800F. Bec Xavier, 23, rue de la Fable, 10800 St Julien les Villas. Tél. (16) 25 49 60 85, le week-end.

VENDS Spectrum 48K, neuf, touches directes, break, délet, édit, reset etc, interface péritel, logiciels : 1200F ou échange contre ampli 2X40 W minimum. Mr. Kremer Didier, A Thenaz, avenue du 15eme Corps, 83700 St Raphael.

TEXAS

VENDS TI99/4A, péritel, Secam, cordon K7 600F. Mr. Ingles Jean, 232, rue des Saules Scionzier, 74300 Cluses.

VENDS Oric Atmos, lecteur disquettes Jasmin 2, imprimante GP 50A, magnétophone K7, tous câbles, nombreux logiciels sur K7 et disk, nombreux livres et revues. Le tout en très bon état. Faire offre à Thierry Brier, 20, rue Brenu, 92230 Gennevilliers. Tél. (16) 47 33 70 19, après 18h.

VENDS TI99/A4 Basic étendu 500F, Space Invaders 100F, Car War 90F, Football 100F, Parsec 110F, Treasure Island 90F, Return To Pirate Isle 100F, Driving Demon 100F, A-Maze-Ing (chats et les souris) 100F, Star Treck 100F, livres : Pratique du TI 30F, 50 programmes pour TI 20F, 110 programmes pour TI 50F, pour l'acheteur du basic étendu : une cassette de jeux, cordon magnéto 50F, magnéto 150F, ou le tout 1400F. Téléphoner après 19h au (16) 31 95 35 19 et demander Christophe. Christophe Gomez, 2, rue des deux Siciles, 14000 Caen Calvados.

VENDS TI99 4A, magnéto, manettes de jeux, programmes, cartouche Moonsweaper et tout le tas de fil qui va avec. Le tout 1300F. Tél. (16) 86 58 85 03. Téléphoner après 20h30.

VENDS TI99/4A péritel, cordon lecteur K7, magnétophone, 2 joysticks, module Basic étendu, module jeux (Parsec, Munchman, TI Invader, Car Wars, Tombstone City), modules gestion (Housse Hold Budjet Menagement, Home Financial Decision). L'ensemble 2500F ou séparément à débattre. Tran Bao, 33, rue Pasteur, 94270 Le Kremlin Bicetre. Tél. 46 70 37 86 après 19h si possible.

THOMSON

VENDS, cause double emploi, pour TO7, TO7.70 cartouche Basic 1.0 : 120F. Michel au 1 40 86 42 57.

VENDS MO5, lecteur enregistreur de cassettes, lecteur de disquettes, manuel du MO5, jeux, (l'Aigle d'Or, Mandragore, 5eme Axe), programmes, d'Hebdogiciels, logiciels Educatifs. Le tout en parfait état. Valeur 6000F, laissé à 3500F. Téléphoner au (16) 50 34 74 40, après 18h30.

VENDS TO7, extension 16 Ko, logiciels, Androides, 2 cassettes, San Pablo, livres Initiation, jeux (3), lecteur de cassettes. 1000F, vends aussi Tilt n° H51 (hors série), et du n° 32 à 36 : 60F (10F pièce), possibilité vente séparée. Stéphane Jourdrin, 74, rue Volney. Bat E4, résidence Paradis, 49000 Angers. Tél. 41 87 27 69.

VENDS pour MO5, TO7 ou TO7.70, le Quick Disk drive (lecteur de disquettes 2,8 pouces) 650F, le Mégabus, boîtier avec (3 connecteurs d'extensions ou périphériques, 2 prises pour 2 manettes de jeux) : 300F. Téléphone au (16) 72 73 15 31, entre 19h et 20h sauf le lundi.

VENDS TO7.70, contrôleur et manettes thomson 1950F. QDD 650F ou 700F, avec 5 disks. TO7.70, QDD 2450F. TO7.70, Lep : 2200F, l'ensemble TO7.70, Lep, QDD, manettes : 2750F, quelle que soit la configuration, je fournis gratuitement de nombreux logiciels. Turpin Alexis, 18, rue de la Cave de Chatenoy, 77132 Larchant. Tél. (16) 64 28 23 19.

VENDS Thomson MO5, magnétophone, prise manettes et musique (normes Atari), 10 jeux très très bien (mais alors très bien, hein), + mon éternelle reconnaissance, je brûlerai 1 cierge pour vous. Je cède le tout à 1600F et je me suicide après ! Si vous voulez me voir crever, appelez-le au (16) 35 60 57 54, après 18h. *(NDLJC : Tiens, v'là un futur curé, en manque de "cierge" !)*

VENDS un TO7.70 avec lecteur de cassettes, 2 manettes de jeux, 2 cartouches Airbus et Choplifter, 6 logiciels originaux (Fox, Dieux du Stade, Mandragore, etc.), et dix cassettes de jeux (tapés dans l'Hebdo, et autres) juin 85 : Prix total 3800F. Tél. (16) 23 57 39 61, demander Franck.

VENDS TO7, extension 16K, Mémo Basic, Pictor, manettes, magnétophone, livres d'initiation, programmes. Jeux : Pulsar, il l'intrus, programmes de l'Hebdo. Le tout 1800F. Tél. (16) 60 06 49 00.

ZX 81

CHERCHE pour ZX 81 clavier se branchant dans le bus du ZX. A bas prix, (maximum 200F). Tél. (16) 37 83 40 82. Demander Serge.

DIVERS

CHERCHE contacts sur Caen pour vu CPC solitaire. Echange logiciels (K7 ou disk). Mr. Maurice, 17, rue aux Fromages, 14000 Caen.

VENDS cassette Graphic City (cassette comprenant 1 démo, 1 livret, et des logiciels graphiques). Prix 115F. Prix raisonnable. Mr Mutel Alexandre, 10, rue du Verseau. Les Espassols, 66300 Thuir.

VENDS imprimante Seikosha GP-250, très bon état avec cordon et rubans. Prix à débattre. Vends pour Atmos divers livres : Clé pour l'Oric, Visa pour l'Oric, La décourverte de l'Oric, l'assembleur de l'Oric, le basic et ses fichiers Tome I et II, prix 50 %. Vends aussi les revues Micr'oric n° 1 à 10, Théoric n° 1 à 25, Hebdogiciel du n° 30 au 150, cours d'assembleur de l'Hebdo relié (photocopies), ainsi que des kilos de listing de jeux. Possibilité de détailler, prix suivant quantité. Ecrire ou téléphoner à Cauquil Vincent, 38 bis, rue des Brus, 81000 Albi. Tél. (16) 63 54 73 63.

VENDS ordinateur de poche Casio PB 700, avec 3 extensions mémoire : Soit 16 Ko au total. Avec manuel et factures 1800F. Le tout, en parfait état. Téléphoner au 43 36 53 97, le soir.

VENDS ordinateur EXL 100 (74 Ko), unité centrale, clavier pro et clavier junior, écran monochrome, lecteur de cassette, 12 logiciels, livres, état neuf, prix entre (4100F ou 4500F). Contacter Mr. Ciprien Stéphane, 36, avenue Gambluns, 19000 Tulle. Tél. (16) 55 25 22 12 ou (16) 55 26 02 53 ou (16) 55 72 50 12.

VENDS Philips VG 8235 MSX2, avec drive 3 1/2 intégré, Août 86, 300 logiciels sur disquettes, 2 joysticks neufs, câble et docs. Le tout en excellent état : 5000F. Contacter Hervé Sinka, 18, rue du Mail, 60140 Liancourt.

ECHANGE logiciels contre joystick en bonne état, cherche également doubleur de joystick, échange ou achète à bas prix une extension mémoire 64K. Tél. 42 04 52 99.

VENDS Amiga 256 Ko, extension 512 Ko, drive 3.5'', moniteur couleur, monochrome, UC, cause double emploi, peu servi 7/86 : 9990F à débattre, 40 logiciels graphiques etc. (ou logiciels séparés pour 4500F), imprimante Start Gemini X 10, Matriciel, Friction, Caliter Courier et graphique format A4, cordon en série 2990F. Mr. Gomez. Tél. (16) 84 22 49 45.

Branchés du minitel essayez Delta Micro-Serveur de 22h à 14h. Tél. (16) 40 61 23 26.

CHERCHE pour EXL 100, manettes, clavier pro, K7 Basic, EXL mémoire. Ecrire à J. Parmentier, 3, rue de l'Eglise, Suzy, 02320 Anizy-Le Ch + teau ou téléphoner au (16) 23 80 12 11 à l'heure des repas.

Compatible IBM PC, cherche de nombreux contacts pour échanges. Recherche également notice Copywrit. Contacter Stéphane Petit, 7, rue Jean Macé, 94120 Fontenay-Sous-Bois.

VENDS lecteur 5'' 1/4, importante Logithèque. Roger au 47 31 23 79.

VENDS livre List n° 1 à 9, votre ordinateur de 2 à 14. Micro V.O 1 à 12, SVM 1 à 33, Hebdos : 12, 13, 15, 16, 17, 42 à 45, 58, 59 61, 64, 66, 67, 68, 69, 77, 78, 80, 84, 94 à 97 et 157, cherche Hebdos n°6 et 8. Vends TI99 4/A, 50 cassettes et 20 cartouches dont mini assembleur et B.E. Toute la bibliothèque sur TI99 4/A, faire offre à Daniel Laval, rue de la Ressence, 06220 Vallauris. Tél. (16) 93 62 26 66 HB, (16) 93 64 26 12 après 20h.

VENDS Canon XO7, table traçante, interface vidéo péritel, carte d'extension 4 et 8K, logiciel fichier, table, Data base, nombreux accessoires et livres. Le tout 3000F. Tél. 48 76 57 18 après 18h30.

VENDS disquettes originales, Affaire Vera Cruz et Boary Mc Guigan Worl Champion Ship Boxing. Tél. 44 48 59 61.

CHERCHE copieurs performants K7-disk, disk-K7, disk-disk, envoi assuré des K7 et disk avec logiciels au choix. Téléphoner à Arnaud au 43 81 90 91.

ACHETE original de Top Secret 120F, vends original de Strangeloop plus 100F, ou échange l'un contre l'autre plus 30F. Mr Cordier Gilles, 11, avenue de la République, 91420 Morangis. Tél. (16) 69 09 27 31.

VENDS imprimante Smith-Corona Fastext 80 très bon état, avec interface parallèle (fonctionne avec un Amstrad). 1300F, micro-poche Casio PB 100, extension mémoire 1 K. 400F. Tél. (1) 47 25 14 23 le soir.

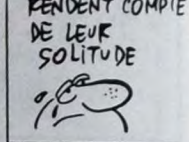
STARSHADE

SPECTRUM

En l'an 3010, vous voilà investi par le gouvernement intergalactique d'une mission à votre démesure : rechercher au plus vite dans une galaxie voisine, une matière indispensable à la survie de l'espèce humaine. Rien que ça !..

Victor DA SILVA

Mode d'emploi :
Tapez et sauvez à la suite les listings 1 (règles et présentation), 2 (programme principal) et 3 (codes machine et UDG - faire RUN puis GOTO 9999).



LISTING 1

```
  1 REM
        ********************
        *  STARSHADE  *
        ********************
  2 REM
        **********************
        *  Begin d. e.  *
        *  © V.Da silva 1985
        **********************
  3 BORDER 0: INK 6: PAPER 0: C
LS
  4 LET d$="Appuyez sur une tou
che"
  5 GO SUB 6500
  6 GO SUB 8000
  7 GO TO 6000
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
LS : GO SUB 20: GO TO 50
 20 BEEP .005,40: PRINT INK 2;"
                                
";AT 21,0;"                     
                                
 40 PRINT AT 4,10; PAPER 1;" >
STARSHADE <": RETURN
 50 LET b$="En cette annee 3010
, le      Gouvernement Intergalac
tique     Terrien vous charge d'U
ne mis-   sion d'une importance c
apitale   pour la survie de l'esp
ece               humaine...
          Votre mission consiste
a aller   dans la Galaxie de Scov
ihet,     et plus precisement sur
 la       planete Lum-nihon, afin
de vous   procurer du Cahaptal ma
tiere     devenue indispensable a
 la vie   de l'Homme.
                Mais pour parvenir
au        Cahaptal il vous faudra
 eviter   tous les dangers de cet
te        perilleuse mission (cha
ps        d'asteroides, attaques
des       Comhustistes defenseurs
du        Crihemlien.          "
 60 LET h=8: LET j=4: FOR n=1 T
O 188
 65 LET c$=b$(n)
 66 IF c$<>" " THEN BEEP .0008,
49
 70 PRINT AT h,j;c$
 75 LET j=j+1
 80 IF j=32 THEN LET j=0: LET h
=h+1
 90 NEXT n
100 GO SUB 500
110 LET h=8: LET j=0: FOR n=189
TO 391
120 LET c$=b$(n)
130 IF c$<>" " THEN BEEP .0008,
49
140 PRINT AT h,j;c$
150 LET j=j+1
160 IF j=32 THEN LET j=0: LET h
=h+1
170 NEXT n
180 GO SUB 500
190 LET h=8: LET j=0: FOR n=413
TO 615
200 LET c$=b$(n)
210 IF c$<>" " THEN BEEP .0008,
49
220 PRINT AT h,j;c$
230 LET j=j+1
240 IF j=32 THEN LET j=0: LET h
=h+1
250 NEXT n
260 LET c$="BONNE CHANCE...."
270 FOR f=1 TO 16
285 PRINT AT 16,7+f;c$(f): BEEP
.0008,30
290 NEXT f
300 GO SUB 500
310 GO TO 600
500 LET d$="Appuyez sur une tou
che": FOR n=1 TO 21
505 BEEP .0009,40: LET e$=d$(n)
510 PRINT AT 18,4+n;e$
520 NEXT n
530 FOR n=1 TO 7
540 PRINT AT 18,5; INK n;d$
550 IF INKEY$<>"" THEN PRINT AT
18,5;"                    ":
RETURN
560 NEXT n
570 GO TO 530
600 CLS
605 RESTORE 650
610 FOR n=1 TO 6
620 READ a$: FOR f=0 TO 7: READ
b
630 POKE USR a$+f,b
640 NEXT f: NEXT n
650 DATA "a",0,0,7,25,35,255,7,
1,"b",2,6,14,255,254,255,48,224
651 DATA "c",0,0,7,13,BIN 00011
011,BIN 00110001,254,BIN 00111100
0,"d",1,3,255,252,255,245,0,0
652 DATA "e",0,0,BIN 00011110,B
IN 00110011,BIN 01100111,255,BIN
 00001111,0,"f",6,14,BIN 0001110
0,254,252,254,BIN 11100000,0
660 GO SUB 20
670 PRINT AT 5,7;"Le Gouverneme
nt met a      votre disposition pl
usieurs       vaisseaux
                A vous de cho
isir celui    qui vous convient l
e mieux..."
680 GO SUB 500: CLS : GO SUB 20
690 PRINT AT 7,5; INK 3;"VAISSE
AU no 1";AT 7,24;">> "
700 PRINT AT 8,1; INK 4;"30 Bom
bes : Energie >500"
710 PRINT AT 10,5; INK 3;"VAISS
EAU no 2";AT 10,24;">> "
720 PRINT AT 11,1; INK 4;"38 Bo
mbes : Energie >950"
730 PRINT AT 13,5; INK 3;"VAISS
EAU no 3";AT 13,24;">> "
740 PRINT AT 14,1; INK 4;"45 Bo
mbes : Energie >1550"
750 GO SUB 500
760 CLS : GO SUB 20
770 PRINT AT 7,11; INK 5;"COMMA
NDES"
780 PRINT AT 9,3; INK 4;"Haut..
.................a"
790 PRINT AT 10,3; INK 4;"Bas..
.................a"
800 PRINT AT 11,3; INK 4;"Droit
e................p"
805 PRINT AT 12,3; INK 4;"Gauch
e................o"
810 PRINT AT 13,3; INK 4;"Lache
r des bombes......m"
815 PRINT AT 14,3; INK 4;"Lache
r de moule.......n"
820 GO SUB 500: CLS : GO SUB 20
860 LET x=1: GO SUB 3000
870 PRINT AT 9,3;"Vous devez ev
iter les       vaisseaux et pre
ndre le fuel   (ce qui augmente
 l'energie)"
890 GO SUB 500: CLS : GO SUB 20
 : GO SUB 3000
900 PRINT AT 9,3;"Vous devez ev
iter les       asteroides, bomb
arder les      bases ennemies e
t deposer des  modules sur vos
bases."
910 GO SUB 500: CLS : GO SUB 20
 : GO SUB 3000
920 PRINT AT 9,3;"Evitez les ap
pareils ennemis,   et prenez le
fuel."
930 GO SUB 500: CLS : GO SUB 20
 : GO SUB 3000
940 PRINT AT 9,3;"Vous devez ev
iter les       appareils, bomba
rder les       bases ennemies e
t deposer des  modules sur vos
bases."
950 GO SUB 500: CLS : GO SUB 20
 : GO SUB 3000
960 PRINT AT 9,3;"Deposez un mo
dule sur chacunede vos bases, et
 n'oubliez pas  le fuel."
970 GO SUB 500: CLS : GO SUB 20
 : GO SUB 3000
1000 LET f$="ZONE INCONNUE !
             Il n'existe aucun renseigne
ment concernant cette zone. Jama
is    personne n'a pu y penetrer,
et    jamais personne n'en est r
evenu.....ZONE INCONNUE.....
.....ZONE INCONNUE..ZONE INCO
NNUE..............."
1010 LET h=9: LET l=8: FOR f=1 T
O 228
1020 LET c$=f$(f)
1030 PRINT AT h,l;c$
1040 IF c$<>" " THEN BEEP 0.009,
43
1045 IF c$=" " THEN BEEP .0008,6
9
1050 LET l=l+1
1060 IF l=32 THEN LET h=h+1: LET
l=0
1070 NEXT f
1080 FOR n=1 TO 10: BEEP 0.009,3
5+n: BEEP .009,45-n: NEXT n
2000 GO SUB 500: CLS : GO SUB 20
2010 PRINT AT 7,13; INK 5;"NOTE"
2020 RESTORE 2030: FOR f=1 TO 2
: READ a$: FOR n=0 TO 7: READ b:
POKE USR a$+n,b: NEXT n: NEXT f
2030 DATA "g",BIN 01111110,255,2
55,BIN 11000011,BIN 00111100,BIN
 01000010,129,129,"h",0,24,44,11
0,44,24,60,90
2040 PRINT AT 10,4;"-Vos bases
>>>> "; FLASH 1;"R"; FLASH 0;AT
12,4;"-Vos modules >>>> R"
2045 PRINT AT 14,4;"Ne tirez pas
 sur vos bases!    cela vous fait
 perdre de         l'energie.(et
 des points)"
2050 GO SUB 500: CLS : GO SUB 20
2060 GO TO 4000
3000 PRINT AT 7,9; INK 5;"TABLEA
U  no:";x
3010 LET x=x+1: RETURN
4000 PRINT AT 8,4;"Voulez vous r
evoir les          regles ? (
o/n)."
4010 FOR n=1 TO 7: PRINT AT 18,5
; INK n;d$
4020 IF INKEY$="o" OR INKEY$="O"
 THEN GO TO 10
4030 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N"
 THEN GO TO 5000
4040 NEXT n
4050 GO TO 4010
5000 CLS : GO SUB 20
5010 PRINT AT 10,1; FLASH 1;".DE
MARREZ VOTRE MAGNETOPHONE."
5020 GO TO 7000
6000 GO SUB 20: BEEP 0.02,55
6010 PRINT AT 8,3; INK 5;"VOULEZ
 VOUS  CONSULTER CETTE          PAR
TIE DU JEU ? (O/N)"
6020 GO TO 4010
6500 BEEP .1,30: PRINT AT 10,3;
FLASH 1;"ARRETEZ VOTRE MAGNETOPH
ONE": BEEP 1,0: BEEP 0.05,20: BE
EP .05,10
6550 PAUSE 150: CLS : RETURN
7000 INK 0: BEEP .1,9: BEEP 0.1,
0: BEEP .005,30: LOAD ""
8000 CLS : GO SUB 20
8010 FOR n=0 TO 5
8020 PRINT AT 4,6; INK n;" V .
D A   S I L V A"
8030 PAUSE 3: NEXT n
8040 PAUSE 50: FOR n=0 TO 5
8050 PRINT AT 7,9; INK n;"P R E
S E N T E "
8060 PAUSE 3: NEXT n
8080 PAUSE 80: FOR n=0 TO 6
8090 PRINT AT 10,0; INK n;"
                                
8100 PAUSE 3: NEXT n
8110 PAUSE 50: FOR n=0 TO 4
8120 PRINT AT 16,23; INK n;"©198
5"
8130 PAUSE 3: NEXT n
8140 PAUSE 100: GO SUB 500
8150 CLS : RETURN
9999 SAVE "STARSHADE" LINE 1
```

LISTING 2

```
  1 REM
        - S T A R S H A D E -
          SPECTRUM 48ko
        ©1985 V. Da silva
  2 CLEAR 62799
  3 INK 0: LOAD ""CODE
  4 LOAD ""CODE USR "d"
 10 BORDER 0: INK 6: PAPER 0: C
LS : GO SUB 50
 11 LET s$="nul": LET ks=0: LET
 u$="pogamn"
 12 FOR f=1 TO 10: BEEP .05,f:
NEXT f
 15 PRINT AT 10,3; INK 1; PAPER
 6; BRIGHT 1; FLASH 1;"ARRETEZ L
E MAGNETOPHONE !": GO SUB 20: GO
 TO 40
 20 LET b$="Appuyez sur une tou
che"
 30 FOR n=1 TO 22
 31 LET c$=b$(n): BEEP .0008,45
 32 PRINT AT 19,4+n; INK 5; BRI
GHT 1;c$
 33 NEXT n
 39 RETURN
 40 LET e2=5: LET e1=1100: BRIG
HT 0: PAUSE 0
 41 CLS : GO SUB 50: PRINT AT 1
0,5;"Voulez vous redefinir les
                 commandes ? o/n."
 42 IF INKEY$="o" THEN GO TO 97
00
 43 IF INKEY$="n" THEN GO TO 45
 44 BEEP .01,-10: BEEP .01,-15:
 GO TO 42
 45 GO SUB 50: GO TO 60
 50 CLS : PRINT AT 0,0; INK 1;"
                                
";AT 21,0;"                     
                                
 51 PRINT AT 3,1; INK 3;"
                                
 52 RETURN
 60 PRINT AT 8,11; INK 5;">VAIS
SEAUX<"
 65 PRINT AT 10,3;"Quel vaissea
u                    choisi
ssez-vous ?"
 70 PRINT AT 13,4;"Vaisseau no
1 ?";AT 15,4;"Vaisseau no 2 ?";A
T 17,4;"Vaisseau no 3 ?"
 75 GO SUB 20
 80 IF INKEY$="1" THEN LET bo=3
0: LET e=500: LET r=200: GO TO 2
50
 81 IF INKEY$="2" THEN LET bo=3
8: LET e=950: LET r=210: GO TO 2
50
 82 IF INKEY$="3" THEN LET bo=4
5: LET e=1550: LET r=220: GO TO
250
 90 GO TO 80
200 DATA "a",0,0,7,25,35,255,7,
1,"b",2,6,14,255,254,255,48,224,
"c",0,0,52,105,52,0,0
210 DATA "a",0,0,7,12,27,49,255
,56,"b",1,3,255,252,255,248,0,0,
"c",0,0,52,105,52,0,0,0
220 DATA "a",0,0,30,51,103,255,
15,0,"b",6,14,28,254,252,254,224
,0,"c",0,0,0,52,105,52,0,0
250 RESTORE r
251 FOR n=1 TO 3: READ a$
252 FOR f=0 TO 7: READ b: POKE
USR a$+f,b
253 NEXT f: NEXT n
601 PAUSE 5: FOR n=1 TO 3: FOR
f=1 TO 10
602 BEEP .008,30: BEEP 0.008,35
603 NEXT f: PAUSE 10: NEXT n
610 LET tab=6: LET base=8: LET
sc=0: LET v=4
620 GO TO 8000
1000 CLS : PRINT ; INK 7; PAPER
1;" Score:          Energie:          A
6";AT 0,7;sc;" ";AT 0,22;e;" ";
AT 0,31;v
1010 PRINT INK 3;"                  
                                
1011 INK 3: PRINT AT 2,6;"  ";AT
 2,24;"  "
1012 INK 3: PRINT AT 3,6;"  ";AT
 3,24;"  "
1015 PRINT AT 4,6;"  ";AT 4,14;"
    ";AT 4,24;"  "
1020 PRINT AT 5,7;"  ";AT 5,15;"
    ";AT 5,24;"  "
1030 FOR f=6 TO 13
1035 PRINT AT f,7;"  ";AT f,19;"
  ";AT f,24;"  "
1040 NEXT f
1050 PRINT AT 14,6;"  ";AT 14,19
;"  ";AT 14,24;"  "
1060 PRINT AT 15,6;"  ";AT 15,18
;"  ";AT 15,24;"  "
1070 PRINT AT 16,0;"  ";AT
 16,18;"  ";AT 16,24;"  "
1080 PRINT AT 17,0;"  ";AT
17,14;"  ";AT 17,24;"  "
1090 PRINT AT 18,0;"  ";AT
 18,24;"  "
1100 PRINT AT 19,14;"  ";AT
19,24;"  "
1110 PRINT AT 20,0;"                
                                
1120 PRINT AT 16,28;"  ";AT 20
,31;"  "
1130 PRINT AT 17,28;"  ";AT 20
,31;"  "
1140 PRINT AT 16,28;"  ";AT 15
,29;"  "
1150 INK 6: PRINT AT 3,21; BRIGH
T 1; INK 2;"  "
1165 PRINT AT 19,1; INK 2;"("
1170 LET su1=7110: LET su=7100
1180 LET x=20: LET y=28
1185 PRINT AT x,y;"ABC"
1190 BEEP .1,0
1195 GO TO 7000
2005 LET lw=5: LET sc=sc+e: LET
x=5: LET y=27: LET su=2200: LET
su1=2250
2007 CLS : PRINT AT x,y;"ABC"
2010 PRINT AT 0,0; INK 7; PAPER
1;" Score:          Energie:          A
6";AT 0,7;sc;" ";AT 0,22;e;" ";
AT 0,31;v
2015 INK 3: PRINT AT 18,0;"
  ";AT 19,0;"  "
2020 PRINT AT 21,0;"
                                
2025 PRINT AT 20,15;"  ";A
T 20,26;"  "
2026 PRINT AT 19,20;"  ";AT 19,
27;"  "
2030 INK 7: PRINT AT 20,24;"  ";
AT 20,19;"  ";AT 20,14;"  "
2035 PRINT AT 19,26;"  ";AT 19,15
;"  ";AT 18,15;"  ";AT 18,26;"  "
2040 FOR n=1 TO 17: PRINT AT n,3
;"  ": NEXT n
2042 FOR n=2 TO 20: PRINT AT n,3
1; INK 3;"  ": NEXT n
2045 INK 3: PLOT 0,166: DRAW 250
,0
2050 INK 5: PRINT AT 20,28; BRIG
HT 1; FLASH 1;"  ";AT 19,21;"  "
2060 PRINT AT 20,1; INK 2;"("
2065 BEEP .1,0
2100 INK 6
2110 GO TO 7000
```

A SUIVRE...

VIC 20

Suite de la page 5

```
851 RETURN
855 REM** TABLEAU 2 **
860 PRINT"[illegible]                GH,-"
861 PRINT"                  ■I■IJ.+"
862 PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@@]]@@@@";
863 PRINT"              A     VW "
864 PRINT"              A"
865 PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@]@@@@@@";
866 PRINT"    A         ! ZY£← A"
867 PRINT"    A                 A":PR
INT"@@@@@]]@@@@@@@]@@@@@@";
869 PRINT"    VW  A     ZY£"
870 PRINT"              A"
871 PRINT"@@@@@@@@]@@@]]@@@]@@@@";
872 PRINT" A      ZY£  VW AZY£"
873 PRINT" A              A"
874 PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@";
875 PRINT"        A     A         A"
876 PRINT"        A     A         A"
877 PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@";
878 PRINT"                A":PRIN
T"                A":PRINT"@@@@@@
@@@@@@@@@@@@@@@@"
881 W2$="[illegible]":W3$=" F
  F    F   F    F  "
882 W4$="[illegible]":W5$="
  F    F   F    F  ":W7$="  F
    F    F    "
883 W$="[illegible]":W
1$="    F    F    F  ":W6$="[illegible]
[illegible]"
884 W8$="[illegible]":W9$="   F
      F     F":V$="      F    F
    F ":V1$="[illegible]"
886 NI=2:X=8121:D=4:GOSUB847:RETUR
N
900 IFDT=30THENX=X+21:POKEX-21,32:
DT=3:GOTO920
910 X=X+23:POKEX-23,32:DT=4
920 IFPEEK(X)<>32ANDPEEK(X)<>1THEN
800
930 POKEX,DT:POKEX+R,0:SA=0:GOTO11
5
945 REM**AFFICH.SCORE**
950 IFNI=2THENFORM=1TO25:NEXT:RETU
RN
951 IFSC<10THENPRINT"[illegible]";SC:POKE8059,48:RETURN
955 PRINT"[illegible]";
SC:POKE8058,48:RETURN
970 IFPEEK(X)=33THENSC=SC+5:POKES1
,180:GOSUB950:POKES1,0:RETURN
985 IFPEEK(X)=31THENCL=1:SC=SC+10:
POKES1,220:GOSUB955:POKES1,0:RETUR
N
999 GOTO8AA
```

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

L'ANTRE

Au 12 ème 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'adviendra - t-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

EXELVISION EXL 100

SUITE DU N°163

```
5260 CALL COLOR("0CB"):PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE":A$=KEY$
5270 CALL EFF:PRINT "Ce vent vous jette a terre et c'est a"
5280 PRINT "cet instant que vous realisez votre      erreur"
5290 PRINT "Le conte est un sorcier redoutable et"
5300 PRINT "sait se servir a merveille de la magie"
5310 PRINT "noire,vous allez le voir"
5311 IF AIL=0 THEN 5320
5312 PRINT "Heureusement vous avez de l'ail qui va"
5313 PRINT "vous aider a combattre ce vampire":CALL COLOR("0CB")
5320 PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE":A$=KEY$:CALL EFF
5330 MON$="COMTE":CALL COMBAT(EN,HA,MON$,S2$,S3$)
5340 CALL EFF:PRINT "FELICITATION,JEUNE HOMME,VOICI L'EPRUVE NUMERO 2"
5350 PRINT "Mon premier est un ceaumor de ednaiv"
5360 PRINT "Mon deuxieme est juteux":PRINT "Quel est la solution ??":INPUT A$
5370 IF A$<>"BEAFSAIGNANT"THEN PRINT "FAUX,MEURS !!!!!!!":END
5380 CALL EFF:PRINT "FELICITATION"
5390 PRINT "Le comte se transforme en fumee"
5400 PRINT "Une Porte s'ouvre,vous entrez":PAUSE 3:GOTO 5520
5410 !
5420 ! REMPART
5430 !
5440 CLS:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$):CALL COLOR("1WB")
5450 RESTORE 1960:FOR Y=1 TO 9:READ A$:LOCATE (Y,2):PRINT A$:NEXT:CALL EFF:CHE=1
5460 PRINT "Vous etes sur les remparts,devant vous"
5470 PRINT "une Porte.Vous vous dirigez vers elle"
5480 CHA=INTRND(5):PRINT "Vous rencontrez";CHA;"Garde(s)":MON$="GARDE"
5490 CALL COLOR("0CB"):PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE":A$=KEY$
5500 FOR Y=1 TO CHA:CALL EFF:CALL COMBAT(EN,HA,MON$,S2$,S3$):NEXT
5510 CALL EFF:PRINT "BRAVO ,vous Poursuivez votre chemin":PAUSE 5:GOTO 5050
5520 !
5530 ! SALLE DE GARDE
5540 !
5550 DATA "AAAAAAAAAAAAA"
5560 DATA "AAAAA> <AAAAA"
5570 DATA "AA AA? =AA AA"
5580 DATA "AA AA? =AA AA"
5590 CLS:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$):RESTORE 5550
5600 CALL COLOR("1bY"):FOR Y=1 TO 4:READ A$:LOCATE (Y,2):PRINT A$:NEXT
5610 CALL EFF:PRINT "Vous etes dans une salle foide,de Par la"
5620 PRINT "Presence de Portes.Vous etes inquietez  Par un sifflement Percant,"
5630 PRINT "vous levez votre bougie allumee et tout s'eclaire; malheureusement."
5640 PRINT "Vous apercevez un serPent et une chauve souris"
5641 PRINT "Vous devrez eviter les animaux Pour     aller ouvrir la Porte"
5650 PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE":GOSUB 310:CALL SPEECH("L,"&A$&B$&C$&D$)
5660 A$=KEY$:A$="":PRINT "*** O.K ***"
5670 GOSUB 6290:CALL POKE(124,0,1,248,50):CALL EXEC(IN)
5680 X=7:Y=9:SX=INTRND(5)+5:DX=1:CX=INTRND(6)+4:CY=6:DCX=1:DCY=1:H=0
5690 LOCATE (5,SX):PRINT " ":SX=SX+DX
5700 IF SX=4 OR SX=12 THEN DX=-DX
5710 IF SX=X AND Y=5 AND FIOLE=0 THEN EN=0:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
5720 IF SX=X AND Y=5 AND FIOLE=1 THEN EN=EN/2
5730 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (5,SX):PRINT "B"
5740 LOCATE (CY,CX):PRINT "   ":CX=CX+DCX:CY=CY+DCY
5750 IF CX=2 OR CX=12 THEN DCX=-DCX
5760 IF CY=5 OR CY=9 THEN DCY=-DCY
5770 IF CX=X AND CY=Y THEN EN=0:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
5780 IF CX=X+1 AND CY=Y THEN EN=0:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
5790 IF CX=X+2 AND CY=Y THEN EN=0:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
5800 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (CY,CX):PRINT "CDE"
5810 CALL KEY1(R,G):IF G=0 AND H=1 THEN 5690
5820 IF R=128 THEN Y=Y-1:IF Y=4 AND X<>7 THEN Y=5:GOTO 5860
5830 IF R=130 THEN Y=Y+1:IF Y=10 THEN Y=9:GOTO 5860
5840 IF R=129 THEN X=X+1:IF X=14 THEN X=13:GOTO 5860
5850 IF R=131 THEN X=X-1:IF X=1 THEN X=2
5860 IF X=SC AND Y=4 AND FIOLE=0 THEN EN=0:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
5870 IF CX=X AND CY=Y THEN EN=0:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
5880 IF CX=X+1 AND CY=Y THEN EN=0:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
5890 IF CX=X+2 AND CY=Y THEN EN=0:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
5900 GOSUB 6530
5910 IF X=7 AND Y=4 THEN GOTO 5930
5920 H=1:GOTO 5690
5930 GOSUB 390:CALL SPEECH("L,"&A$&B$&C$&D$):PAUSE 1
5940 IF CHE=1 THEN 5970
5950 CALL EFF:PRINT "Vous Partez vers l'est":PAUSE 2:CHE=1:CALL QFV
5960 GOTO 4420
5970 !
5980 ! SALLE COMMANDE
5990 !
6000 CLS:CALL AFS(S$,EN,HA,CH,OB$)
6001 DATA "   YXWWYX"
6002 DATA "    Y  X"
6010 DATA "     <>"
6020 DATA ""
6030 DATA ""
6040 DATA " NN      N"
6050 DATA " MM      M"
6060 DATA "JKKL    JKL"
6070 DATA "....    ..."
6080 CALL COLOR("1WB"):RESTORE 6001:FOR Y=1 TO 9:READ A$:LOCATE (Y,2)
6090 PRINT A$:NEXT:CALL COLOR("1YR"):LOCATE (2,7):PRINT "HI"
6100 CALL EFF:IF CL=1 THEN 6160
6110 PRINT "Vous avez trouve la salle de commande"
6120 PRINT "vous Poussez la Porte mais elle reste   obstinement fermee."
6130 PRINT "En effet vous nePouvez l'ouvrir car vous"
6140 PRINT "ne Possedez Pas la clef;Desole,tout vos"
6150 PRINT "efforts n'auront servis a rien.          ADIEU !!!!!":END
6160 CALL EFF:PRINT "Vous etes devant la Porte de la salle"
6170 PRINT "que vous ouvrez a l'aide de votre clef."
6180 CALL QFV:PRINT "1 Brisez le diamant":PRINT "2 Brisez les ordinateurs"
6190 IF PA=1 THEN PRINT "3 Lire votre Parchemin"
6200 A$=KEY$:IF A$="3"AND PA=1 THEN 6265
6210 IF A$="2"THEN 6260
6211 IF A$="I"AND PA=1 THEN INPUT "QUE TAPEZ VOUS ?";B$:GOTO 6261
6220 CALL EFF:PRINT "Vous enlevez le diamant dont l'energie"
6230 PRINT "etait aspiree;cette derniere vous innon"
6240 PRINT "de,vous sentez naitre en vous une force nouvelle que vous ne Pouvez"
6250 PRINT "dominer.Vous vous ecroulez,victime du   diamant.":END
6260 CALL EFF:PRINT "Vous brisez les ordinateurs qui explose-nt;vous avec.":END
6261 IF B$<>"INTRODUIRE LE PARCHEMIN"THEN 6260
6262 CALL EFF:PRINT "BRAVO,vous avez reussi votre mission":GOSUB 400
6263 PRINT "la Preuve:le chateau disParait avec le":CALL SPEECH("L,"&A$&B$&C$)
6264 PRINT "comte.Vous aussi vous rejoignez le 20   siecle.BRAVO":END
6265 CALL EFF:PRINT "DF QBSDIFNJO FTU VOF EJRUFUUF QPVS"
6266 PRINT "BSSFUFS MF TZTUFNT RVJ NBJOUFJOU NF"
6267 PRINT "DPNUV BV EPVAJFNF TJFDMF JM GBVU UBQFS"
6268 PRINT "==> JOUSPEVJSF MF QBSDIFNJO":CALL COLOR("0CB")
6269 PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE":A$=KEY$:GOTO 6160
6270 ! GOSUB
6280 !
6290 ! SPRITE
6300 !
6310 IN=50688
6320 DE=50725
6330 DATA 7C527DDE7C387C290058FE297798017D98010EF6D728D07AD728D07B127EY
6340 DATA 822E127F822E0AY
6350 DATA 987D0EF7127A822E127B822E7D2978E3EE98797DE0C5X
6360 ADR=IN
6370 RESTORE 6330
6380 J=0
6390 READ X$
6400 FOR I=1 TO LEN(X$)STEP 2
6410 A$=SEG$(X$,I,1)
6420 IF A$="X"THEN GOTO 6520
6430 IF A$="Y"THEN GOTO 6390
6440 IF NUMERIC(A$)THEN A=VAL(A$) ELSE A=ASC(A$)-55
6450 B=16*A
6460 A$=SEG$(X$,I+1,1)
6470 IF NUMERIC(A$)THEN A=VAL(A$) ELSE A=ASC(A$)-55
6480 B=B+A
6490 CALL POKE(ADR+J,B)
6500 J=J+1
6510 NEXT I
6520 RETURN
6530 !
6540 ! DEPLACEMENT DU SPRITE
```

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

A SUIVRE...

THOMSON MO5

Suite de la page 10

```
910 PRINT:PRINT"Vous pouvez utiliser les
 8 directions":PRINT:PRINT"pour diriger
l'avion."
920 PRINT:PRINT"Utiliser le bouton actio
n soit":PRINT:PRINT"-Pour demarrer le je
u.":PRINT:PRINT"-Pour avoir six nouveaux
 avions.":PRINT:PRINT"-Pour tirer sur le
s avions ennemis.":GOSUB1100
930 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"CLAVIER":COL
OR1:PRINT"-------":COLOR3
940 PRINT:PRINT"Vous pouvez l'utiliser e
ntre chaque":PRINT:PRINT"serie de six av
ionS."
950 PRINT:COLOR3,1:PRINT"TOUCHES:":COLOR
3,0:PRINT:PRINT"- ACC     = retour au bas
ic":PRINT:PRINT"- ENTREE = retour au cho
ix du niveau de":LOCATE11,17:PRINT"jeu."
:GOSUB1100
960 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Le temps est
 limite a 4 minutes."
970 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Si vous voul
ez changer ce temps, ":PRINT:PRINT"appuy
ez sur ";:COLOR,,1:PRINT"< ENTREE >";:CO
LOR,,1:PRINT" sinon sur une ":PRINT:PRIN
T"autre touche.":GOSUB1100
980 IF A$<> CHR$(13) THEN 410
1000 PRINT:PRINT:PRINT"CHOIX DU TEMPS :"
:COLOR1:PRINT"----------------":COLOR3:P
RINT:PRINT"duree comprise entre 1 et 21
minutes."
1010 COLOR1:PRINT:PRINT"(Exemple:si vous
 voulez jouer 5 mn,":PRINT:PRINT"TAPER:"
;:COLOR3:PRINT"  05";:COLOR1:PRINT" )":C
OLOR3
1020 COLOR3:PRINT:PRINT"DONNEZ VOTRE CHI
FFRE ?";
1030 A$=INPUT$(1):PRINTA$:B$=INPUT$(1):C
$=A$+B$:LOCATE22,12:PRINTC$:FORI=0 TO500
:NEXT
1040 T=VAL(C$):IF T<1 OR T>21 THEN CLS:G
OTO1000
1050 TPS=12*T:POKE&H7B56,TPS
1060 TP=T*60+5:T1=FIX(TP/100):T2=FIX(T1/
10)*16+T1 MOD 10:POKE&H7B57,T2
1070 T3=TP MOD 100:T4=FIX(T3/10)*16+T3 M
OD 10:POKE&H7B58,T4
1080 GOTO 410
1090 PLAY"L2":FORI=0 TO3:PLAY"DO#RE#FA#S
O#LA#SO#FA#RE#":NEXT:RETURN
1100 LOCATE7,23:COLOR,,1:PRINT"< APPUYEZ
 SUR UNE TOUCHE >"
1110 A$=INPUT$(1)
1120 COLOR,,1:CLS:RETURN
1130 DATA15,11,17,12,19,13,21,12,23,11,1
5,15,17,14,19,13,21,14,23,15
```

LISTING 2

```
10 '*********************************
   *                               *
20 '* TABLE DES CARACTERES GRAPHIQUES *
   *                               *
30 '*  +          MUSIQUE           *
   *                               *
40 '*  +          SYNTHESE VOCALE   *
   *                               *
   *                               *
50 '*********************************
60 '
70 LOCATE0,0,0:CLS:SCREEN2,0,0:CLEAR,&H8
D2F:AD=&H8D30:N=160:W=523
80 PRINT"PATIENCE ,JE CHARGE LE CODE EN
MEMOIRE":COLOR4
90 FORJ=0 TO 523:LOCATE5,5:PRINT;W
100 FORI=0 TO7:READC$:C=VAL("&H"+C$):S=S
+C:POKEAD,C:AD=AD+1:NEXT
110 READS$:SS=VAL("&H"+S$):IF SS<>S THEN
CLS:COLOR,,1:PRINT"ERREUR DE CODE EN LIG
NE";N:PLAY"DOREMI":COLOR,,1:END
120 N=N+10:S=0:W=W-1:NEXT:COLOR2
130 PLAY"SISODO":CLS
140 PRINT"VOUS POUVEZ SAUVEGARDER LES CO
DES A LA":PRINT:PRINT"SUITE DU PROGRAMME
 BASIC APPELE KRIEG":PRINT:PRINT"EN FAIS
ANT"
150 PRINT:PRINT:PRINT"SAVEM"+CHR$(34)+"T
ABLE"+CHR$(34)+",&H8D30,&H9D8F,0":END
160 DATA18,00,00,18,08,08,18,08,60
170 DATA0A,18,08,0C,06,02,05,06,49
180 DATA02,03,06,02,01,06,04,0C,24
190 DATA06,02,01,06,04,0A,06,04,27
200 DATA08,06,04,06,06,04,05,06,2D
210 DATA04,03,06,04,01,06,08,0C,2C
220 DATA18,04,01,06,04,05,06,04,36
230 DATA01,06,04,0A,06,04,08,06,2D
240 DATA04,06,06,04,05,06,04,03,26
250 DATA06,04,01,06,08,0C,06,04,2F
260 DATA01,06,04,03,06,08,0A,18,3E
270 DATA08,08,06,04,0A,06,04,06,34
280 DATA06,02,01,06,02,03,06,02,1C
290 DATA01,06,04,0A,06,02,01,06,24
300 DATA04,0A,06,04,08,06,04,0A,34
310 DATA06,04,08,06,04,06,04,06,2C
320 DATA05,06,04,03,06,04,01,06,23
330 DATA04,00,06,04,03,06,04,05,20
340 DATA06,04,07,06,04,08,06,04,2D
350 DATA0A,06,02,01,06,04,0C,06,2F
360 DATA02,01,06,04,0A,06,04,08,29
370 DATA06,04,07,06,04,0A,18,04,41
380 DATA08,06,02,05,06,02,03,06,26
390 DATA02,01,06,04,0C,06,02,01,22
400 DATA06,04,0A,06,04,08,06,04,30
410 DATA06,06,04,05,06,04,03,06,28
420 DATA04,01,06,08,0C,18,04,01,3C
430 DATA06,04,05,06,04,01,06,04,24
440 DATA0A,06,04,08,06,04,06,06,32
450 DATA04,05,06,04,03,06,04,01,21
460 DATA06,08,0C,06,04,01,06,04,2F
470 DATA03,06,08,0A,18,08,08,06,49
480 DATA04,0A,06,04,06,06,02,01,27
490 DATA06,02,03,06,02,01,06,04,1E
500 DATA0A,06,02,01,06,04,0A,06,2D
510 DATA04,08,06,04,0A,06,04,08,32
520 DATA06,04,06,06,04,05,06,04,29
530 DATA03,06,04,01,06,04,00,06,1E
540 DATA08,08,06,08,0A,06,04,03,35
550 DATA06,08,0C,06,04,01,06,04,2F
560 DATA03,06,04,05,06,04,06,06,28
570 DATA04,08,06,04,0A,06,04,08,35
580 DATA06,04,0C,0C,02,01,0C,02,33
590 DATA05,0C,02,06,0C,02,07,06,34
600 DATA02,08,06,02,08,06,02,08,2A
610 DATA06,02,08,06,01,01,06,02,20
620 DATA08,06,02,08,06,01,01,06,26
630 DATA02,08,06,02,06,06,02,08,28
640 DATA06,02,06,06,02,03,06,02,21
650 DATA08,06,02,06,06,02,03,06,27
660 DATA02,00,06,01,01,06,02,0A,1C
670 DATA06,02,08,06,01,01,06,02,20
680 DATA0A,06,02,08,06,01,01,06,28
690 DATA02,0A,06,02,05,06,02,08,29
700 DATA06,02,05,06,02,01,06,02,1E
710 DATA08,06,02,05,06,02,01,06,24
720 DATA02,00,06,02,0C,06,02,08,26
730 DATA06,02,05,06,02,05,06,02,22
740 DATA08,06,02,03,06,02,08,06,29
750 DATA02,00,06,02,0A,06,02,08,24
760 DATA06,02,07,06,02,05,06,02,24
770 DATA03,06,02,01,06,04,0C,06,28
780 DATA04,0B,06,04,0A,06,04,08,35
790 DATA06,04,06,06,04,05,06,04,29
800 DATA03,06,04,01,06,08,0C,06,2E
810 DATA04,03,0C,04,01,0C,02,05,2B
820 DATA0C,02,06,0C,02,07,06,02,31
830 DATA08,06,02,08,06,02,08,06,2E
840 DATA02,08,06,01,01,06,02,08,22
850 DATA06,02,08,06,01,01,06,02,20
860 DATA08,06,02,06,06,02,08,06,2C
870 DATA02,06,06,02,03,06,02,08,23
880 DATA06,02,06,06,02,03,06,02,21
890 DATA00,06,01,01,06,02,0A,06,20
900 DATA02,08,06,01,01,06,02,0A,24
910 DATA06,02,08,06,01,01,06,02,20
920 DATA0A,06,02,05,06,02,08,06,2D
930 DATA02,05,06,02,01,06,02,08,20
940 DATA06,02,05,06,02,01,06,02,1E
950 DATA00,06,02,0C,06,02,08,06,2A
960 DATA02,05,06,02,05,06,02,08,24
970 DATA06,02,03,06,02,08,06,02,23
980 DATA00,06,02,0A,06,02,08,06,28
990 DATA02,07,06,02,05,06,02,03,21
1000 DATA06,02,01,06,04,0C,06,04,29
1010 DATA0B,06,04,0A,06,04,08,06,37
1020 DATA04,06,06,04,05,06,04,03,26
1030 DATA06,04,01,06,08,0C,06,04,2F
1040 DATA03,0C,04,01,0C,02,05,0C,33
1050 DATA02,06,0C,02,07,00,00,00,1D
1060 DATA81,80,C3,80,E1,78,7F,7C,0498
1070 DATA6E,FF,7F,F9,0F,F1,00,83,0468
1080 DATA81,83,C7,81,E1,79,7F,7F,04A4
1090 DATA6E,FC,7F,F8,07,F0,00,00,03D8
```

A SUIVRE...

LE LOUP DES AIRS

ZX 81

Vous avez ici le privilège de piloter le fabuleux 'Loup des airs', pour une mission à la mesure des performances de ce merveilleux appareil. Soyez à la hauteur !..

Frédéric VIZZINI

Mode d'emploi :
Sauvegardez à la suite ces deux listings. L'utilisation détaillée des commandes figure dans le premier programme.

LISTING 1

```
   5 PRINT AT 12,0;"* ARRETEZ VOTRE MAGNETOPHONE *"
   6 PAUSE 250
  10 CLS
  20 POKE 16418,0
  30 FOR N=0 TO 23
  40 PRINT AT N,0;"■";
  50 PRINT AT N,31;"■";
  60 PRINT AT 0,N;"■";
  70 PRINT AT 23,N;"■";
  80 NEXT N
  90 FOR N=23 TO 31
 100 PRINT AT 23,N;"■"
 102 PRINT AT 0,N;"■"
 104 NEXT N
 106 LET A$="  RADAR.  OBJ  PROVEN  B.123  KM  DIST  ++++++  CARBU  VITES  ALT  HELI TRAIN REACT TURBO B.123"
 108 PRINT AT 12,8;"LE LOUP DES AIRS"
 145 PRINT AT 20,15;"FREDERIC VIZZINI"
 146 PRINT AT 21,19;"COPYRIGHT"
 147 PRINT AT 22,21;"1986"
 148 FOR N=0 TO 200
 149 NEXT N
 150 PRINT AT 12,8;"                "
 160 PRINT AT 20,15;"                "
 170 PRINT AT 21,19;"         ";AT 22,21;"    "
 180 PRINT AT 3,6;"VOICI VOTRE TABLEAU"
 190 PRINT AT 7,12;"DE BORD"
 200 PRINT AT 10,14;"ET"
 210 PRINT AT 13,13;"VOS"
 220 PRINT AT 16,10;"COMMANDES"
 230 PRINT AT 23,7;"<TAPEZ UNE TOUCHE>"
 250 IF INKEY$="" THEN GOTO 250
 260 PRINT AT 0,0;A$;AT 20,29;"0";AT 18,29;"0";AT 16,25;"10000";AT 13,28;"0"
 270 PRINT AT 22,1;"ARRET";AT 22,7;"SORTI";AT 22,13;"ARRET";AT 22,19;"ARRET";AT 22,25;"A"
 280 FOR N=11 TO 20
 290 PRINT AT N,1;"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
 300 NEXT N
 310 PRINT AT 3,3;"> :VOUS MONTRERA LA"
 320 PRINT AT 4,4;"COMMANDE EXPLIQUEE"
 340 FOR N=0 TO 190
 350 NEXT N
 360 PRINT AT 3,3;"                    "
 370 PRINT AT 4,4;"                    "
 380 PRINT AT 23,1;">"
 390 PRINT AT 1,1;"COMMANDE DE L HELICE.";AT 2,1;"ELLE MONTRE SI L HELICE";AT 3,1;"EST EN MARCHE OU NON"
 400 FOR N=0 TO 90
 410 PRINT AT 22,1;"MARCH"
 430 PRINT AT 22,1;"ARRET"
 440 NEXT N
 450 PRINT AT 1,1;"                    ";AT 2,1;"                    ";AT 3,1;"                    "
 460 PRINT AT 23,1;"■"
 480 PRINT AT 23,6;">"
 490 PRINT AT 1,1;"COMMANDE DU TRAIN.ELLE";AT 2,1;"MONTRE SI LE TRAIN EST";AT 3,1;"RENTRE OU NON"
 500 FOR N=0 TO 90
 520 PRINT AT 22,7;"RENTR"
 530 PRINT AT 22,7;"SORTI"
 540 NEXT N
 550 PRINT AT 1,1;"                    ";AT 2,1;"                    ";AT 3,1;"                    "
 560 PRINT AT 23,6;"■"
 570 PRINT AT 23,12;">"
 580 PRINT AT 1,1;"COMMANDE DU REACTEUR.";AT 2,1;"ELLE MONTRE SI IL ";AT 3,1;"MARCHE OU NON"
 590 FOR N=0 TO 100
 610 PRINT AT 22,13;"MARCH"
 620 PRINT AT 22,13;"ARRET"
 630 NEXT N
 640 PRINT AT 1,1;"                    ";AT 2,1;"                    ";AT 3,1;"                    "
 650 PRINT AT 23,12;"■"
 660 PRINT AT 23,18;">"
 670 PRINT AT 1,1;"COMMANDE DU TURBO.ELLE";AT 2,1;"VOUS MONTRE SI IL ";AT 3,1;"MARCHE OU NON"
 680 FOR N=0 TO 100
 700 PRINT AT 22,19;"MARCH"
 710 PRINT AT 22,19;"ARRET"
 720 NEXT N
 730 PRINT AT 1,1;"                    ";AT 2,1;"                    ";AT 3,1;"                    "
 740 PRINT AT 23,18;"■"
 750 PRINT AT 23,24;">"
 760 PRINT AT 1,1;"COMMANDE DES BATTERIES";AT 2,1;"ELLE MONTRE SI VOS ";AT 3,1;"BATTERIES SONT SORTIES";AT 4,1;"OU NON"
 770 FOR N=0 TO 70
 780 PRINT AT 22,25;"M ---";AT 0,11;"123"
 790 PRINT AT 22,25;"A    ";AT 0,11;"■■■"
 800 NEXT N
 810 PRINT AT 1,1;"                    ";AT 2,1;"                    ";AT 3,1;"                    ";AT 4,1;"                    "
 820 PRINT AT 23,24;"■"
 830 PRINT AT 21,24;">"
 840 PRINT AT 20,29;" ";AT 1,1;"CADRAN D ALTITUDE.";AT 2,1;"IL VOUS DONNERA VOTRE";AT 3,1;"ALTITUDE"
 850 LET A=1
 860 FOR N=0 TO 35
 870 LET A=A+1
 890 PRINT AT 20,27;A
 900 NEXT N
 910 PRINT AT 1,1;"                    ";AT 2,1;"                    ";AT 3,1;"                    "
 920 PRINT AT 21,24;"■"
 930 PRINT AT 19,24;">"
 940 PRINT AT 1,1;"CADRAN DE VITESSE.IL";AT 2,1;"VOUS DONNERA VOTRE";AT 3,1;"VITESSE EN KM/H"
 950 LET A=1
 970 FOR N=0 TO 30
 980 LET A=A+2
 990 PRINT AT 18,27;A
1000 NEXT N
1010 PRINT AT 1,1;"                    ";AT 2,1;"                    ";AT 3,1;"                    "
1020 PRINT AT 19,24;"■"
1030 PRINT AT 17,24;">"
1040 PRINT AT 1,1;"CADRAN DE CARBURANT.";AT 2,1;"IL INDIQUE CE QUI VOUS";AT 3,1;"RESTE EN CARBURANT"
1050 LET A=191
1060 FOR N=0 TO 35
1070 LET A=A-1
1080 PRINT AT 16,25;A;"  "
1090 NEXT N
1100 PRINT AT 1,1;"                    ";AT 2,1;"                    ";AT 3,1;"                    "
1110 PRINT AT 17,24;"■"
1120 PRINT AT 13,25;">"
1140 PRINT AT 1,1;"SI UN AVION EST DANS";AT 2,1;"LE RADAR,DANS CE ";AT 3,1;"CADRAN VOUS AUREZ SA";AT 4,1;"DISTANCE PAR RAPPORT";AT 5,1;"A VOUS"
1150 FOR N=0 TO 156
1160 NEXT N
1170 PRINT AT 1,1;"                    ";AT 2,1;"                    ";AT 3,1;"                    ";AT 4,1;"                    ";AT 5,1;"                    "
1180 PRINT AT 13,25;"■"
1190 PRINT AT 12,24;">"
1200 PRINT AT 1,1;"CE CADRAN VOUS INDIQUE";AT 2,1;"SI UN AVION EST EN ";AT 3,1;"JOUE DE VOS BATTERIES"
1230 FOR N=0 TO 50
1240 PRINT AT 11,27;"-"
1250 PRINT AT 11,27;" "
1260 PRINT AT 11,28;"-"
1270 PRINT AT 11,28;" "
1280 PRINT AT 11,29;"-"
1290 PRINT AT 11,29;" "
1300 NEXT N
1310 PRINT AT 1,1;"                    ";AT 2,1;"                    ";AT 3,1;"                    "
1320 PRINT AT 12,24;"■"
1330 PRINT AT 9,24;">"
1340 PRINT AT 1,1;"CE CADRAN VOUS INDI-";AT 2,1;"QUERA LA PROVENANCE";AT 3,1;"D UN AVION."
1350 FOR N=0 TO 50
1360 PRINT AT 9,26;"NORD"
1370 PRINT AT 9,26;"SUD "
1380 PRINT AT 9,26;"EST "
1390 PRINT AT 9,26;"WEST"
1400 PRINT AT 9,26;"    "
1410 NEXT N
1420 PRINT AT 1,1;"                    ";AT 2,1;"                    ";AT 3,1;"                    "
1430 PRINT AT 9,24;"■"
1440 PRINT AT 0,24;">"
1450 PRINT AT 1,1;"RADAR,DEDANS LE SIGNE:";AT 2,1;"* =ENNEMI";AT 3,1;"+ =VOTRE AVION"
1460 FOR N=0 TO 20
1470 LET A=INT (RND*6)+25
1480 LET B=INT (RND*6)+1
1490 LET C=INT (RND*6)+25
1500 LET D=INT (RND*6)+1
1510 PRINT AT B,A;"*";AT D,C;"+"
1520 PRINT AT B,A;" ";AT D,C;" "
1530 NEXT N
1540 PRINT AT 1,1;"                    ";AT 2,1;"                    ";AT 3,1;"                    "
1550 PRINT AT 0,24;"■";AT 1,1;"POUR ACTIONNER UNE";AT 2,1;"COMMANDE TAPEZ:";AT 3,1;"HELICE......H";AT 4,1;"TRAIN.......A";AT 5,1;"REACTEUR....R";AT 6,1;"TURBO.......T";AT 7,1;"BATTERIES...B";AT 8,1;"TIR.........9";AT 9,2;"<TAPEZ UNE TOUCHE>"
1560 PAUSE 4E4
1570 PRINT AT 1,1;"ALT=ALTITUDE,VITES=";AT 2,1;"VITESSE,CARBU=CARBURANT";AT 3,1;"CES CADRANS SE CALCU-";AT 4,1;"LERONT TOUS SEUL"
1590 PRINT AT 5,1;"                    ";AT 6,1;"                    ";AT 7,1;"                    ";AT 8,1;"                    "
1600 PAUSE 4E4
1630 CLS
1640 POKE 16418,0
1660 FOR N=0 TO 23
1670 PRINT AT N,0;"■";
1680 PRINT AT N,31;"■";
1690 PRINT AT 0,N;"■";
1700 PRINT AT 23,N;"■";
1710 NEXT N
1720 FOR N=23 TO 31
1730 PRINT AT 23,N;"■"
1740 PRINT AT 0,N;"■"
1750 NEXT N
1760 PRINT AT 1,1;"VOUS ETES EQUIPES D UN AVION ";AT 2,1;"ET A LA FOIS D UN HELICOPTERE";AT 4,1;"IL DECOLLE COMME UN HELICOPT-";AT 5,1;"ERE GRACE A L HELICE ET ATTE-";AT 6,1;"RRIT COMME UN AVION SUR LA ";AT 7,1;"PISTE";AT 9,1;"VOTRE CONSOMMATION TIENT";AT 10,1;"COMPTE DU TURBO.";AT 12,1;"S IL EST ENCLECHE,VOUS CONSOM-";AT 13,1;"MEZ PLUS QU AVEC LES REACTEURS";AT 14,1;"SEULS";AT 16,1;"LE TRAIN SORTI VOUS RALENTIT.";AT 18,1;"VOUS ETES MUNIS DE 3 ARMEME"
1770 PRINT AT 18,27;"-";AT 19,1;"MENT REGROUPES EN UNE COMMAN-";AT 20,1;"DE."
1780 PRINT AT 23,7;"<TAPEZ UNE TOUCHE>"
1790 PAUSE 4E4
1800 PRINT AT 1,1;"VOTRE OBJECTIF PEUT ARRIVER ";AT 2,1;"DE 4 ENDROITS DIFFERENTS MAIS";AT 3,1;"TOUJOURS A VOTRE OPPOSE.    ";AT 4,1;"                    ";AT 5,1;"LA DISTANCE PAR RAPPORT A    ";AT 6,1;"VOUS EST DONNEE.          ";AT 7,1;"                    ";AT 8,1;"QUAND VOUS LE VERREZ PAR LE ";AT 9,1;"HUBLOT VOTRE ORDINATEUR DE   ";AT 10,1;"BORD VOUS INDIQUERA A QUEL   ";AT 11,1;"MOMENT IL FAUDRA FAIRE FEU ET";AT 12,1;"LE CANON APPROPRIE.          "
1810 PRINT AT 13,1;"                    ";AT 14,1;"                    ";AT 16,1;"                    ";AT 18,1;"                    ";AT 19,1;"                    ";AT 20,1;"                    "
1820 PAUSE 4E4
1830 PRINT AT 1,1;"   POUR L ATTERRISSAGE:        ";AT 2,1;"                    ";AT 3,1;"DANS LE RADAR,LE POINT DU HA-";AT 4,1;"UT CORRESPOND A LA PISTE ET  ";AT 5,1;"CELUI D EN BAS VOTRE APPAREIL";AT 6,1;"                    ";AT 7,1;"SI VOUS N ETES PAS EN FACE DE";AT 8,1;"LA PISTE LE MESSAGE""MAUVAISE";AT 9,1;"APPROCHE""APPARAITRA.       ";AT 10,1;"POUR SE METTRE EN FACE,      ";AT 11,1;"APPUYER SUR LA TOUCHE 5 POUR ";AT 12,1;"ALLER A GAUCHE               "
1840 PRINT AT 13,1;"ET SUR LA TOUCHE 8 POUR ALLER";AT 14,1;"A DROITE"
1850 PAUSE 4E4
1860 PRINT AT 1,1;"LA DISTANCE OBJ VOUS DONNERA";AT 2,1;"LA DISTANCE DE LA PISTE D AT-";AT 3,1;"TERRISSAGE EN KM.            ";AT 4,1;"                    ";AT 5,1;"DANS LE HUBLOT VOUS VERREZ LA";AT 6,1;"PISTE,POUR DESCENDRE APPUYER ";AT 7,1;"SUR LA TOUCHE 6 ET 2 CARRES  ";AT 8,1;"(1 A GAUCHE ET L AUTRE A DRO-";AT 9,1;"TE) VOUS DONNERONT LA LIGNE D";AT 10,1;" HORIZON.            ";AT 11,1;"QUAND LES CARRES SERONT EN   ";AT 12,1;"HAUT,VOS ROUES ONT TOUCHE LE "
1870 PRINT AT 13,1;"SOL ET VOUS AVEZ ATTERRI,SI  ";AT 14,1;"VOUS OUBLIEZ LE TRAIN VOUS..."
1880 PRINT AT 9,1;"ITE)"
1890 PAUSE 4E4
1900 PRINT AT 1,1;"VOUS ECRASEREZ.              ";AT 2,1;"                    ";AT 3,1;"LE TURBO VOUS FAIT ALLER PLUS";AT 4,1;"VITE POUR ALLER JUSQU A LA   ";AT 5,1;"PISTE.               ";AT 6,1;"QUAND LA DISTANCE OBJ AFFICHE";AT 7,1;"15 VOUS DEVREZ ENLEVER LE    ";AT 8,1;"TURBO                ";AT 9,1;"                    "
1910 PRINT AT 10,1;"                    ";AT 11,1;"                    ";AT 12,1;"                    ";AT 13,1;"                    ";AT 14,1;"                    "
1920 PRINT AT 16,1;"METTEZ VOTRE MAGNETOPHONE EN    ";AT 17,12;"MARCHE"
1930 PAUSE 4E4
1940 LOAD "AIRS"
9000 SAVE "LE LOUP DES AIRS"
9010 GOTO 0
```

ERRATUM

LANCELOT des n°160 à 163

Veuillez inclure le programme suivant après les codes machines et avant le programme principal. Avec nos excuses...

```
   1 REM
   2 REM
   3 REM PAR PASCAL DELALANDE.ZX81.   PRG INITIALISATIONS VARIABLES   .JE TIENS A REMERCIER MICHEL   GALLAIS...
   4 FAST
   5 LET A$=""
  10 LET A$=A$+"0502000000030001070000020600000O"
  20 LET A$=A$+"0900010010000000110803001200040 7"
  30 LET A$=A$+"1310050014110609150007100000060 0"
  40 LET A$=A$+"0014090000001013000011000000000 0"
  50 LET A$=A$+"2116000022190017002000182400001 9"
  60 LET A$=A$+"2500170000231800002400220000202 3"
  70 LET A$=A$+"0026210030270025312800260000002 7"
  80 LET A$=A$+"0030000000312629003227300000003 1"
  90 DIM N(32)
 100 DIM E(32)
 110 DIM S(32)
 115 DIM O(32)
 120 FOR F=1 TO 32
 130 LET N(F)=VAL A$(1 TO 2)
 140 LET E(F)=VAL A$(3 TO 4)
 150 LET S(F)=VAL A$(5 TO 6)
 160 LET O(F)=VAL A$(7 TO 8)
 170 LET A$=A$(9 TO )
 180 NEXT F
 190 DIM O$(27)
 200 LET O$(1)="PIED DE BICHE"
 210 LET O$(2)="GARDE"
 220 LET O$(3)="EPEE"
 230 LET O$(4)="PASSE PARTOUT"
 240 LET O$(5)="TAPIS"
 250 LET O$(6)="GRILLE"
 260 LET O$(7)="CAISSE"
 270 LET O$(8)="CLEE"
 280 LET O$(9)="SQUELETTE"
 290 LET O$(10)="ARMOIRE"
 300 LET O$(11)="LINGOT"
 310 LET O$(12)="SOLDAT"
 320 LET O$(13)="FEMME"
 330 LET O$(14)="LIT"
 340 LET O$(15)="BIJOU"
 350 LET O$(16)="PARCHEMIN"
 360 LET O$(17)="VOILE"
 370 LET O$(18)="TABLEAU"
 380 LET O$(19)="NOM"
 390 LET O$(20)="LECHEVALIER"
 400 LET O$(21)="LIVRE"
 410 LET O$(22)="FLUTE"
 420 LET O$(23)="HUILE"
 430 LET O$(24)="HEAUME"
 440 LET O$(25)="SORCIERE"
 450 LET O$(26)="COFFRE"
 460 LET O$(27)="BIBLIOTHEQUE"
 470 DIM V$(14)
 510 LET V$(1)="LIRE"
 520 LET V$(2)="PRENDRE"
 530 LET V$(3)="POSER"
 540 LET V$(4)="FOUILLER"
 550 LET V$(5)="TUER"
 560 LET V$(6)="FORCER"
 570 LET V$(7)="MONTER"
 580 LET V$(8)="DESCENDRE"
 590 LET V$(9)="OUVRIR"
 600 LET V$(10)="ENLEVER"
 610 LET V$(11)="REGARDER"
 620 LET V$(12)="EFFACER"
 630 LET V$(13)="JOUER"
 640 LET V$(14)="GRAISSER"
 760 DIM C(27)
 800 LET A$="0406002022220000131300323014002923070000000053100311612"
 810 FOR F=1 TO 27
 820 LET C(F)=VAL A$(1 TO 2)
 830 LET A$=A$(3 TO )
 840 NEXT F
 850 LET N$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
 860 LET R$="■■■■■■■■■■"
 870 LET C$="JE NE COMPRENDS PAS"
 880 LET I$="IMPOSSIBLE"
 890 LET K$="■■■■"
 900 LET N=0
 910 LET V=0
 920 LET X=0
 930 LET Y=21
 940 SLOW
 950 PAUSE 4E4
1000 REM
1010 REM
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 REM
1060 SAVE "CHARGEMENT"
```

TAPEZ D ABORD CE LISTING PUIS SAUVEGARDEZ LE ET TAPEZ RUN. A PARTIR DE CE MOMENT TOUT RUN OU CLEAR SERA FATIDIQUE AU PRG.

UNE FOIS CHARGE, EFFACEZ TOUT LES LGES SAUF LES LGS NO 1 ET 2.

LISTING 2

```
  10 LET A$="  RADAR.  OBJ  PROVEN  B.123  KM  DIST  ++++++  CARBU  VITES  ALT  HELI TRAIN REACT TURBO B.123"
  20 LET B$="▀▄▀"
  30 LET A=0
  40 LET B=-1
  50 LET C=0
  60 LET D=0
  70 LET E=0
  80 LET F=0
  90 LET G=0
 100 LET H=10000
 101 POKE 16418,0
 102 LET I=0
 103 LET L=0
 104 LET AB=0
 105 LET O=0
 106 LET S=1
 107 LET T=1
 108 LET V=0
 109 LET W=0
 110 LET Y=0
 111 LET AD=50
 112 LET Z=0
 145 PRINT AT 0,0;A$
 146 PRINT AT 22,1;"ARRET";AT 22,7;"SORTI";AT 22,13;"ARRET";AT 22,19;"ARRET";AT 22,25;"A";AT 20,29;"0";AT 18,29;"0";AT 16,25;"10000";AT 13,28;"0"
 147 FOR N=11 TO 20
 148 PRINT AT N,1;"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
 149 NEXT N
 150 FOR N=0 TO 15
 160 NEXT N
 170 IF INKEY$="" THEN GOTO 700
 180 IF INKEY$="H" THEN GOTO 250
 190 IF INKEY$="A" THEN GOTO 340
 200 IF INKEY$="R" THEN GOTO 430
 210 IF INKEY$="T" THEN GOTO 520
 220 IF INKEY$="B" THEN GOTO 610
 230 IF INKEY$="9" THEN GOTO 1850
 235 IF INKEY$="5" THEN GOTO 2640
 237 IF INKEY$="8" THEN GOTO 2690
 240 IF INKEY$="6" THEN GOTO 2750
 260 IF A=0 THEN GOTO 300
 270 PRINT AT 22,1;"ARRET"
 280 LET A=0
 290 GOTO 150
 300 PRINT AT 22,1;"MARCH"
 310 LET A=-1
 320 GOTO 150
 340 LET B=B+1
 345 IF Z=1 THEN GOSUB 4000
 350 IF B=1 THEN GOTO 390
 360 PRINT AT 22,7;"RENTR"
 370 LET B=0
 380 GOTO 150
 390 PRINT AT 22,7;"SORTI"
 400 LET B=-1
 410 GOTO 150
 440 IF C=0 THEN GOTO 480
 450 PRINT AT 22,13;"ARRET"
 460 LET C=0
 470 GOTO 150
 480 PRINT AT 22,13;"MARCH"
 490 LET C=-1
 500 GOTO 150
 530 IF D=0 THEN GOTO 570
 540 PRINT AT 22,19;"ARRET"
 550 LET D=0
 560 GOTO 150
 570 PRINT AT 22,19;"MARCH"
```


SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

A SUIVRE...

DESASS

CANON X07

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

Emmanuel DE LAPPARENT

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

ŒIL POUR ŒIL VÉSICULE BILIAIRE POUR VÉSICULE BILIAIRE (CASIUS CLAY)

SUITE DU N°163

```
162 'SRL A
163 'SRL A
164 'SRL A
180 'CALL #AM
190 'LD A.$20
200 'RST 28
210 'LD HL.#DA+$46
220 'LD A.(#AA)
225 'AND $7
230 'JP #F1
240 '#B2 LD HL.#DA+$3D
260 'SRL A
270 'SRL A
280 'SRL A
282 'SRL A
284 'SRL A
286 'SRL A
288 'DEC A
290 'CALL #AM
292 'LD A.$20
294 'RST 28
300 'LD A.(#AA)
310 'AND $3F
320 'SRL A
330 'SRL A
340 'SRL A
350 'ADD A.$30
352 'RST 28
370 'LD A.$2E
380 'RST 28
390 'LD HL.#DA+$46
400 'LD A.(#AA)
405 'AND $7
410 'JP #F1
420 '#B1 CP $ED
430 'JP NZ.#B3
440 'CALL #IH
450 'LD HL.(#II)
460 'LD A.(HL)
470 'LD (#AA).A
480 'SRL A
490 'SRL A
500 'SRL A
510 'LD (#JJ).A
520 'LD A.(#AA)
530 'CP $A0
540 'JR C.#B4
550 'LD HL.#DA+$C3
560 'LD A.(#AA)
570 'AND $3
580 'CALL #AM
590 'LD HL.#DA+$CC
600 'LD A.(#JJ)
610 'SUB $14
620 'JP #F1
630 '#B4 AND $7
640 'LD (#ZZ).A
650 'CP $0
660 'JR NZ.#B5
670 'LD HL.#DB+$54
680 'CALL #CH
690 'LD HL.#DA+$46
700 'LD A.(#JJ)
710 'SUB $8
720 'CALL #AM
730 'LD HL.#DB+$57
740 'JP #F2
750 '#B5 CP $1
760 'JR NZ.#B6
770 'LD HL.#DB+$5B
780 'CALL #CH
790 'LD HL.#DA+$46
800 'LD A.(#JJ)
810 'SUB $8
820 'JP #F1
830 '#B6 LD A.(#AA)
840 'SRL A
850 'SRL A
860 'SRL A
870 'SRL A
880 'SUB $4
890 'LD HL.#DA+$56
900 'CALL #MN
910 'LD (#KX).HL
920 'LD A.(#ZZ)
930 'CP $2
940 'JR NZ.#B7
950 'LD A.(#AA)
960 'AND $F
970 'CP $2
980 'JR NZ.#B8
990 'LD HL.#DB+$63
1000 'JR #B9
1010 '#B8 LD HL.#DB+$6A
1020 '#B9 CALL #CH
1030 'LD HL.(#XX)
1040 'JP #F2
1050 '#B7 CP $3
1060 'JR NZ.#BA
1070 'CALL #IH
1080 'CALL #IH
1090 'LD A.(#AA)
1100 'AND $F
1110 'CP $3
1120 'JR NZ.#BB
1130 'LD HL.#DB+$2A
1140 'CALL #CH
1150 'CALL #FY
1160 'CALL #PF
1170 'LD HL.(#XX)
1180 'JP #F2
1190 '#BB LD HL.#DA
1200 'CALL #CH
1210 'LD HL.(#XX)
1220 'CALL #CH
1230 'CALL #PO
1240 'CALL #FY
1250 'LD A.$29
1260 'RST 28
1270 'JP #F3
1280 '#BA CP $7
1290 'JR NZ.#BC
1300 'LD HL.#DA+$D3
1310 'LD A.(#JJ)
1315 'SUB $8
1320 'JP #F1
1350 '#BC LD A.(#AA)
1360 'CP $44
1370 'JR NZ.#BD
1380 'LD HL.#DB+$76
1390 'JP #F2
1400 '#BD CP $45
1410 'JR NZ.#BF
1420 'LD HL.#DB+$71
1430 'JP #F2
1440 '#BF CP $46
1450 'JR NZ.#BG
1460 'LD HL.#DB+$79
1470 'JP #F2
1480 '#BG CP $4D
1490 'JR NZ.#BH
1500 'LD HL.#DB+$85
1510 'JP #F2
1520 '#BH CP $56
1530 'JR NZ.#BI
1540 'LD HL.#DB+$7D
1550 'JP #F2
1560 '#BI LD HL.#DB+$81
1570 'JP #F2
50000 '#II=$E50
50010 '#AA=$E52
50030 '#ZZ=$E54
50040 '#JJ=$E55
50050 '#QQ=$E56
50060 '#LL=$E57
50070 '#WW=$E59
50080 '#EE=$E5B
50090 '#XX=$E5D
50100 '#FF=$E5F
50105 '#KK=$E67
50110 '#DA=$E68
50120 '#DB=$F59
51000 '#IH=$D5F
51010 '#B3=$AF1
51030 '#MN=$DAF
51050 '#FY=$DDA
51070 '#CH=$DEC
51080 '#AM=$E17
51090 '#F1=$E1E
51100 '#F2=$E21
51110 '#F3=$E24
51130 '#PF=$E42
51140 '#PO=$E49
60000 ']
```

6

```
10 '[
20 'ORG $773
100 '#E1 PUSH AF
110 'SRL A
120 'SRL A
130 'SRL A
140 'SRL A
150 'LD HL.#DA+$56
160 'CALL #MN
170 'LD (#WW).HL
180 'POP AF
190 'CP $0
200 'JR NZ.#60
210 'LD HL.#DB
220 'JP #F2
230 '#60 CP $8
240 'JR NZ.#61
250 'LD HL.#DB+$7
260 'JP #F2
270 '#61 LD A.(#ZZ)
280 'CP $0
290 'JR NZ.#62
300 'CALL #S0
310 'JP #F3
320 '#62 CP $1
330 'JR NZ.#63
340 'CALL #S1
350 'JP #F3
360 '#63 CP $2
370 'JR NZ.#64
380 'CALL #S2
390 'JP #F3
400 '#64 CP $3
410 'JR NZ.#65
420 'CALL #S3
430 'JP #F3
440 '#65 CP $4
450 'JR NZ.#66
460 'CALL #S4
470 'JP #F3
480 '#66 CP $5
490 'JR NZ.#67
500 'CALL #S5
510 'JP #F3
520 '#67 CP $6
530 'JR NZ.#68
540 'CALL #S6
550 'JP #F3
560 '#68 CALL #S7
570 'JP #F3
600 '#S0 LD HL.#DA+$5E
610 'LD A.(#JJ)
615 'SUB $2
620 'CALL #AM
630 'CALL #IH
640 'LD HL.(#II)
650 'LD D.$0
660 'LD E.(HL)
670 'INC HL
680 'ADD HL.DE
690 'SLA E
700 'JR NC.#70
710 'LD BC.$FF00
720 'ADD HL.BC
730 '#70 JP #D0
800 '#S1 LD A.(#AA)
810 'AND $F
820 'CP $9
830 'JR NZ.#80
840 'LD HL.#DB+$2E
850 'CALL #CH
860 'LD HL.#DA+$5A
870 'CALL #CH
880 'LD A.$2E
890 'RST 28
900 'LD HL.(#WW)
910 'JP #CH
920 '#80 CALL #IH
930 'CALL #IH
940 'LD HL.#DA
950 'CALL #CH
960 'LD HL.(#WW)
970 'CALL #CH
980 'LD A.$2E
990 'RST 28
1000 'JP #FY
1100 '#S2 LD A.(#AA)
1110 'CP $20
1120 'JR C.#90
1130 'CALL #IH
1140 'CALL #IH
1145 'LD A.(#AA)
1150 'CP $22
1160 'JR NZ.#91
1170 'LD HL.#DB+$2A
1180 'CALL #CH
1190 'CALL #FY
1200 'CALL #PF
1210 'LD HL.#DA+$5A
1220 'JP #CH
1230 '#91 CP $2A
1240 'JR NZ.#92
1250 'LD HL.#DA
1260 'CALL #CH
1270 'LD HL.#DA+$5A
1280 'CALL #CH
1290 'CALL #PO
1300 'CALL #FY
1310 'LD A.$29
1320 'RST 28
1330 'RET
1340 '#92 CP $32
1350 'JR NZ.#93
1360 'LD HL.#DB+$2A
1370 'CALL #CH
1380 'CALL #FY
1390 'CALL #PF
1400 'LD A.$41
1410 'RST 28
1420 'RET
1430 '#93 CP $3A
1440 'RET NZ
1450 'LD HL.#DB+$25
1460 'CALL #CH
1470 'LD A.$28
1480 'RST 28
1490 'CALL #FY
1500 'LD A.$29
1510 'RST 28
1520 'RET
1540 '#90 AND $F
1550 'CP $A
1560 'JR NZ.#94
1570 'LD BC.$2E41
1580 'LD (#LL).BC
1590 'LD BC.$0
1600 'LD (#EE).BC
1610 'JR #95
1620 '#94 LD BC.$0
1630 'LD (#LL).BC
1640 'LD BC.$412E
1650 'LD (#EE).BC
1660 '#95 LD HL.#DA
1670 'CALL #CH
1680 'LD A.(#LL)
1690 'OR A
1700 'JR Z.#96
1710 'RST 28
1720 'LD A.(#LL+$1)
1730 'RST 28
1740 '#96 LD A.$28
1750 'RST 28
1760 'LD HL.(#WW)
1770 'CALL #CH
1780 'LD A.$29
1790 'RST 28
1800 'LD A.(#EE)
1810 'OR A
1820 'RET Z
1830 'RST 28
1840 'LD A.(#EE+$1)
1850 'RST 28
1860 'RET
1900 '#S3 LD A.(#AA)
1910 'AND $F
1920 'CP $B
1930 'JR NZ.#A0
1940 'LD HL.#DB+$8A
1950 'CALL #CH
1960 'JR #A1
1970 '#A0 LD HL.#DB+$8E
1980 'CALL #CH
1990 '#A1 LD HL.(#WW)
2000 'JP #CH
2100 '#S4 LD HL.#DB+$8E
2110 '#A2 CALL #CH
2120 'LD HL.#DA+$46
2130 'LD A.(#JJ)
2140 'CALL #AM
2150 'RET
2200 '#S5 LD HL.#DB+$8A
2210 'JR #A2
2300 '#S6 LD HL.#DA
2310 'CALL #CH
2320 'CALL #IH
2330 'LD HL.#DA+$46
2340 'LD A.(#JJ)
2350 'CALL #AM
2360 'LD A.$2E
2370 'RST 28
2380 'JP #FU
2400 '#S7 LD HL.#DA+$7C
2410 'LD A.(#JJ)
2420 'CALL #AM
2430 'RET
2500 '#E2 CP $76
2510 'JR NZ.#B0
2520 'LD HL.#DB+$3
2530 'JP #F2
2540 '#B0 LD HL.#DA
2550 'CALL #CH
2560 'LD HL.#DA+$46
2570 'LD A.(#JJ)
2580 'SUB $8
2581 'CALL #AM
2582 'LD A.$2E
2584 'RST 28
2600 'LD HL.#DA+$46
2610 'LD A.(#ZZ)
2620 'JP #F1
50000 '#II=$E50
50010 '#AA=$E52
50030 '#ZZ=$E54
50040 '#JJ=$E55
50050 '#QQ=$E56
50060 '#LL=$E57
50070 '#WW=$E59
50080 '#EE=$E5B
50090 '#XX=$E5D
50100 '#FF=$E5F
50105 '#KK=$E67
50110 '#DA=$E68
50120 '#DB=$F59
51000 '#IH=$D5F
51010 '#DO=$D82
51020 '#MN=$DAF
51050 '#FY=$DDA
51060 '#FU=$DE5
51070 '#CH=$DEC
51080 '#AM=$E17
51090 '#F1=$E1E
51100 '#F2=$E21
51110 '#F3=$E24
51130 '#PF=$E42
51140 '#PO=$E49
60000 ']
```

7

```
10 '[
20 'ORG $700
100 '#DE CALL #ST
120 'CALL #RD
130 '#RE CALL #AF
140 'CALL #AN
150 'CALL #IH
160 'CALL $C0BD
170 'LD A.$82
180 'LD BC.$1
190 'LD DE.$26E
200 'CALL $C92F
210 'LD A.($26E)
220 'CP $33
230 'JR NZ.#04
240 'CALL $C8C5
250 'JR #RE
260 '#04 CP $35
270 'JR NZ.#RE
280 'RET
1000 '#AN LD HL.(#II)
1020 'LD A.(HL)
1030 'LD (#AA).A
1040 'PUSH AF
1050 'SRL A
1060 'SRL A
1070 'SRL A
1080 'LD (#JJ).A
1090 'POP AF
2000 'PUSH AF
2010 'AND $7
2020 'LD (#ZZ).A
2030 'POP AF
2040 'CP $40
2050 'JR NC.#20
2060 'JP #E1
2070 '#20 CP $80
2080 'JR NC.#21
2090 'JP #E2
3000 '#21 CP $C0
3010 'JR C.#E4
3020 'JP #E3
3030 '#E4 LD HL.#DA
3040 'LD A.(#JJ)
3050 'SUB $F
3060 'CALL #AM
3070 'LD HL.#DA+$46
3080 'LD A.(#ZZ)
3090 'JP #F1
50000 '#II=$E50
50010 '#AA=$E52
50030 '#ZZ=$E54
50040 '#JJ=$E55
50050 '#QQ=$E56
50060 '#LL=$E57
50070 '#WW=$E59
50080 '#EE=$E5B
50090 '#XX=$E5D
50100 '#FF=$E5F
50105 '#KK=$E67
50110 '#DA=$E68
50120 '#DB=$F59
51000 '#IH=$D5F
51010 '#AF=$D67
51020 '#ST=$D4F
51030 '#RD=$DBC
51080 '#AM=$E17
51090 '#F1=$E1E
51160 '#E3=$96E
51170 '#E2=$947
51180 '#E1=$773
60000 ']
```

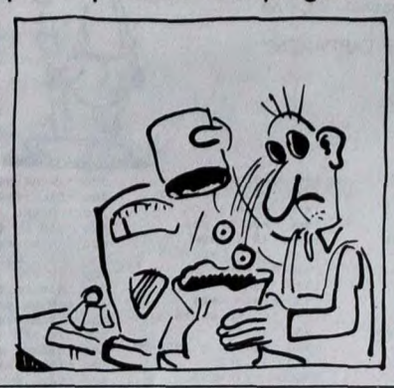
MSX

Suite de la page 8

```
1110 FORI=0TO1:S=STICK(I):IFS<>0THEN1
190ELSENEXT:FORI=0TO1:IFSTRIG(I)=-1TH
EN1280ELSENEXT:IFSTRIG(3)=-1THEN110EL
SEA$=INKEY$:IFA$=""THEN1110ELSE1120
1120 IFG8=0THEN1110ELSEA=VAL(A$):IFA<
10RA>7THEN1110ELSEONA GOTO 1130,1140,
1150,1160,1170,1180
1130 Z1=130:GOTO1290
1140 Z1=158:GOTO1290
1150 IFG8<3THEN1110ELSEZ1=186:GOTO129
0
1160 IFG8<4THEN1110ELSEZ1=214:GOTO129
0
1170 Z1=59:GOTO1290
1180 Z1=39:GOTO1290
1190 ONSGOTO1200,1210,1220,1230,1240,
1250,1260,1270
1200 IFL=0THEN1110ELSEL=L-1:Z=Z-40:Z2
=VPEEK(Z):VPOKEZ,252:VPOKEZ+40,Z1:Z1=
Z2:IFSTICK(I)=1THEN1200ELSEGOTO1110
1210 IFL=0THEN1110ELSEIFC=39THEN1110E
LSEL=L-1:C=C+1:Z=Z-39:Z2=VPEEK(Z):VPO
KEZ,252:VPOKEZ+39,Z1:Z1=Z2:IFSTICK(I)
=2THEN1210ELSEGOTO1110
1220 IFC=39THEN1110ELSEC=C+1:Z=Z+1:Z2
=VPEEK(Z):VPOKEZ,252:VPOKEZ-1,Z1:Z1=Z
2:IFSTICK(I)=3THEN1220ELSEGOTO1110
1230 IFC=39THEN1110ELSEIFL=23THEN1110
ELSEL=L+1:C=C+1:Z=Z+41:Z2=VPEEK(Z):VP
OKEZ,252:VPOKEZ-41,Z1:Z1=Z2:IFSTICK(I
)=4THEN1230ELSEGOTO1110
1240 IFL=23THEN1110ELSEL=L+1:Z=Z+40:Z
2=VPEEK(Z):VPOKEZ,252:VPOKEZ-40,Z1:Z1
=Z2:IFSTICK(I)=5THEN1240ELSEGOTO1110
1250 IFL=23THEN1110ELSEIFC=0THEN1110E
LSEC=C-1:L=L+1:Z=Z+39:Z2=VPEEK(Z):VPO
KEZ,252:VPOKEZ-39,Z1:Z1=Z2:IFSTICK(I)
=6THEN6OTO1250ELSEGOTO1110
1260 IFC=0THEN1110ELSEC=C-1:Z=Z-1:Z2=
VPEEK(Z):VPOKEZ,252:VPOKEZ+1,Z1:Z1=Z2
:IFSTICK(I)=7THEN1260ELSEGOTO1110
1270 IFC=0THEN1110ELSEIFL=0THEN1110EL
SEC=C-1:L=L-1:Z=Z-41:Z2=VPEEK(Z):VPOK
EZ,252:VPOKEZ+41,Z1:Z1=Z2:IFSTICK(I)=
8THEN1270ELSEGOTO1110
1280 VPOKEZ,Z1
1290 IFSTICK(I)<>0THEN1290
1300 IFINKEY$<>""THEN1300
1310 IFINKEY$<>""THEN1300ELSEG8=0:RET
URN
1320 FORI=0TO1:IFSTRIG(I)=-1THENRETUR
N:ELSENEXT:GOTO1320
1330 LOCATE0,4:PRINT"ANCIENNE VALEUR
  ";PEEK(Z):PRINT:PRINT"VALEUR CONSEI
LLEE     1 ";CHR$(64);" 0":LOCATE0,19
:PRINTCHR$(62);"  DIMINUE LE DELAI":P
RINT:PRINTCHR$(63);"  AUGMENTE LE DEL
AI":PRINT:PRINT"TAPEZ ESPACE  POUR RE
VENIR AU MENU";
1340 IFZ<>C7THEN1350ELSELOCATE0,6:PRI
NTSTRING$(60," ")
1350 Z1=1
1360 LOCATE17,10:PRINTZ1
1370 FORI=0TO1:S=STICK(I):IFS<>0THEN1
380ELSENEXT:FORI=0TO1:IFSTRIG(I)=-1TH
ENPOKEZ,Z1:RETURN:ELSENEXT:GOTO1370
1380 IFS=1THEN1390ELSEIFS=5THEN1400EL
SE1370
1390 IFZ1=1THEN1370ELSEZ1=Z1-1:LOCATE
17,10:PRINT"    ":LOCATE17,10:PRINTZ1:
IFSTICK(I)=1THEN1390ELSE1370
1400 IFZ1=255THEN1370ELSEZ1=Z1+1:LOCA
TE17,10:PRINT"    ":LOCATE17,10:PRINTZ
1:IFSTICK(I)=5THEN1400ELSE1370
1410 Z=0:I=0
1420 IFN$(I)=""THENRETURN:ELSEIFN$(I)
=N$THENZ=1:RETURN:ELSEI=I+1:GOTO1420
1430 I1=I:Z4=0:Z=0:IFMN=0THENZ=1:RETU
RN:ELSE CLS:FORI=0TOMN:IFN$(I)=""THEN
1440ELSELOCATE0,Z4:PRINTN$(I):Z=AD(I)
:GOSUB1080:LOCATE10,Z4:PRINTZ$;"  ";C
HR$(64):Z=AF(I):GOSUB1080:LOCATE19,Z4
:PRINTZ$:LOCATE26,Z4:PRINTAF(I)-AD(I)
;"OCTETS":Z4=Z4+2:NEXT
1440 IFINKEY$<>""THEN1440
1450 IFSTICK(I1)<>0THEN1450
1460 N$="":LOCATE0,21:PRINT"NOM ";:LI
NEINPUTN$:IFN$=""ORLEN(N$)>10THENLOCA
TE0,21:PRINTSPACE$(39):GOTO1460:ELSEC
LS:Z=0:RETURN
1470 CLS:LOCATE9,9:PRINT"PAS DE FICHI
ERS EN MEMOIRE":LOCATE0,23:PRINT"ESPA
CE OU BOUTON STRIG REVIENT AU MENU";:
GOSUB1320:RETURN
1480 CLS:LOCATE10,9:PRINT"FICHIER INC
ONNU A CE JOUR":LOCATE0,23:PRINT"ESPA
CE OU BOUTON STRIG REVIENT AU MENU";:
GOSUB1320:RETURN
1490 Z$="COMMANDE ENREGISTREE":CLS:L=
LEN(Z$):FORI=1TOL:LOCATE10,10:PRINTMI
D$(Z$,1,I);:BEEP:NEXT:RETURN
1500 A$="":Z=D:GOSUB1080:A$=A$+Z$+"
  ":FORI=0TO9:Z=Z+I:GOSUB1080:FORI2=0
TO1:IFSTRIG(I2)=-1THEN700ELSENEXT:POK
EA2,Z2:POKEA3,Z1:X=USR0(0):B$=HEX$(PE
EK(&HE392)):IFLEN(B$)=2THEN1510ELSEB$
="0"+B$
1510 A$=A$+B$+" ":NEXT:RETURN
1520 LOCATE0,19:PRINTCHR$(62);" FAIT
MONTER LE CURSEUR":PRINT:PRINTCHR$(63
);" FAIT DESCENDRE LE CURSEUR":LOCATE
0,23:PRINT"ESPACE OU BOUTON STRIG VAL
IDE";
1530 VPOKE203+(Z*40),64:FORI=0TO1:S=S
TICK(I):IFS<>0THEN1540ELSENEXT:FORI=0
TO1:IFSTRIG(I)=-1THENRETURN:ELSENEXT:
GOTO1530
1540 IFS=1THEN1550ELSEIFS=5THEN1560EL
SE1530
1550 VPOKE203+(Z*40),32:IFZ=0THENZ=4:
GOTO1530:ELSEZ=Z-2:GOTO1530
1560 VPOKE203+(Z*40),32:IFZ=4THENZ=0:
GOTO1530:ELSEZ=Z+2:GOTO1530
1570 IFSTICK(I)<>0THEN1570
1580 IFINKEY$<>""THEN1580
1590 LOCATE0,21:PRINT"ENTREZ LE NOM D
U FICHIER ":N$="":LOCATE0,22:LINEINPU
TN$:IFN$=""ORLEN(N$)>6THENLOCATE0,22:
PRINTSPACE$(20):GOTO1590:ELSE RETURN
1600 CLS:LOCATE9,9:PRINT"CHARGE LES F
ICHIERS HEXA":INPUT#1,MN:FORI=0TOMN-1
:INPUT#1,N$(I):INPUT#1,AD(I):INPUT#1,
AF(I):FORI1=AD(I)TOAF(I):Z=I1:GOSUB10
80:POKE&HE367,Z2:POKE&HE368,Z1:INPUT#
1,Z:POKE&HE392,Z:X=USR9(0):NEXTI1,I:C
LOSE:RETURN
1610 CLS:LOCATE9,9:PRINT"ENREGISTRE L
ES FICHIERS HEXA":PRINT#1,MN:FORI=0TO
MN-1:PRINT#1,N$(I):PRINT#1,AD(I):PRIN
T#1,AF(I):FORI1=AD(I)TOAF(I):Z=I1:GOS
UB1080:POKEA2,Z2:POKEA3,Z1:X=USR0(0):
PRINT#1,PEEK(&HE392):NEXTI1,I:CLOSE:R
ETURN
1620 CLS:LOCATE9,9:PRINT"SAUVE LA ROU
TINE PRINCIPALE":PRINT#1,"10 ' ":PRIN
T#1,"20 ' POKE LA ROUTINE PRINCIPALE"
:PRINT#1,"30 '"
1630 PRINT#1,"40 DATA CD,C6,E3,21,0,0
,36,0,CD,BF,E3,C9":A$="50 RESTORE40:F
ORI=0TO11:READA$:POKE&HE360+I,VAL("+C
HR$(34)+"&H"+CHR$(34)+"+A$):NEXT":PRI
NT#1,A$
1640 PRINT#1,"60 DATA F3,DB,A8,21,91,
E3,77,C6,1,4F,D3,A8,21,0,0,7E,5F,36,B
0,7E,FE,B0,28,4,73,79,18,EB,73,79,21,
90,E3,77,CD,BF,E3,C9,F3,3A,91,E3,D3,A
8,C9,F3,3A,AB,FC,FE,0,28,11,21,43,E4,
36,18,21,65,E4,36,10,21,69,E4,36,B0,1
8,F,21,43,E4,36,58"
1650 PRINT#1,"70 DATA 21,65,E4,36,50,
21,69,E4,36,F0,3A,90,E3,D3,A8,C9,CD,C
6,E3,21,0,0,7E,21,92,E3,77,CD,BF,E3,C
9,21,E8,1E,11,0,0,1,C0,3,CD,74,1,EB,C
D,77,1,EB,23,13,B,78,B1,20,F1,C9"
1660 A$="80 RESTORE60:FORI=0TO130:REA
DA$:POKE&HE399+I,VAL("+CHR$(34)+"&H"+
CHR$(34)+"+A$):NEXT:DEFUSR=&HE399:X=U
SR(0)":PRINT#1,A$
1670 PRINT#1,"90 DATA CD,C6,E3,21,0,0
,E,AA,7E,16,8,CB,27,38,4,1E,10,18,2,1
E,B0,ED,59,1E,14,1D,20,FD,15,20,EC,23
,7D,FE,0,20,E3,7C,FE,20,20,DE,CD,BF,E
3,C9,54,5D,21,93,E3,72,23,73,CD,BF,E3
,C9"
```

A SUIVRE...

Mise à l'épreuve amusante de votre perspicacité, par la logique implacable du programme de Cédric BONHOMMEAU.



SPECIAL LOGIQUE

Mode d'emploi :
toutes les indications nécessaires sont incluses. Ce programme étant facilement compréhensible, il ne tient qu'à vous de changer la nature des tests proposés.

THOMSON TO7, TO7 70,MO5

LISTING 1

```
1 '************************
2 '*   SPECIAL LOGIQUE    *
3 '*        PAR           *
4 '*  BONHOMMEAU CEDRIC   *
5 '* (C) JUILLET-AOUT 86 *
6 '************************
10 'DEFINITION GRAPHIQUE DES PERSONNAGES
12 CLEAR,,101
13 DEFGR$(81)=0,0,0,0,1,1,3,3:DEFGR$(82)
=63,127,127,255,252,251,255,247:DEFGR$(8
3)=128,192,240,112,48,192,64,32:DEFGR$(8
4)=3,49,253,127,1,31,35,77:DEFGR$(85)=23
1,231,159,255,126,220,224,224
18 DEFGR$(86)=240,240,128,128,0,0,0,0
19 DEFGR$(87)=0,0,1,2,2,116,60,60
20 DEFGR$(88)=157,157,57,123,115,227,199
,199
21 DEFGR$(89)=128,160,160,160,192,152,14
3,143
22 DEFGR$(90)=0,0,0,0,0,0,14,223
23 DEFGR$(91)=57,57,57,57,61,63,31,29
24 DEFGR$(92)=196,238,255,255,3,255,255,
179
25 DEFGR$(93)=207,157,222,223,255,192,63
,115
27 DEFGR$(94)=253,254,203,5,255,255,0,0
28 DEFGR$(95)=192,192,128,0,255,255,0,0
30 DEFGR$(96)=0,0,0,0,255,224,63,25
40 DEFGR$(97)=0,0,0,0,248,248,128,128
42 DEFGR$(98)=29,29,29,29,29,13,13,13
45 DEFGR$(99)=179,179,179,179,179,179,17
9,179
55 DEFGR$(100)=161,161,179,191,140,158,1
91,158
56 DEFGR$(0)=0,0,0,0,192,240,248,252
70 DEFGR$(21)=16,16,25,63,6,15,31,15
75 DEFGR$(22)=128,128,128,128,0,0,128,0
76 DEFGR$(23)=13,63,31,4,12,12,12,24
77 DEFGR$(24)=179,255,255,99,99,97,97,97
78 DEFGR$(25)=191,254,254,146,146,158,14
7,147
79 DEFGR$(26)=252,252,252,248,248,240,24
0,224
80 DEFGR$(27)=31,15,15,9,9,15,9,9
90 DEFGR$(28)= 128,0,0,0,0,0,0,0
116 DEFGR$(29)=24,31,24,24,48,48,48,96
118 DEFGR$(30)=97,255,97,97,96,96,96,96
120 DEFGR$(31)=147,159,147,179,255,255,2
22,191
130 DEFGR$(32)=192,192,128,0,0,0,192,224
150 DEFGR$(33)=9,15,9,9,15,31,63,63
160 DEFGR$(34)=0,0,0,0,0,128,192,192
170 DEFGR$(35)=0,0,0,0,0,0,128,196
180 DEFGR$(36)=0,0,0,1,1,3,3,3
190 DEFGR$(37)=30,127,255,207,183,121,25
4,182
200 DEFGR$(38)=0,0,128,224,224,240,240,2
40
210 DEFGR$(39)=108,60,62,62,29,27,7,7
220 DEFGR$(40)=3,1,1,1,0,128,192,224
230 DEFGR$(41)=254,239,239,239,255,199,1
27,30
240 DEFGR$(42)=184,88,216,176,224,128,12
8,128
250 DEFGR$(43)=3,3,0,0,0,0,0,0
260 DEFGR$(44)=253,255,255,127,3,3,1,1
270 DEFGR$(45)=30,97,127,255,253,255,223
,255
280 DEFGR$(46)=224,240,248,248,248,248,1
20,120
290 DEFGR$(47)=1,1,1,3,3,3,3,1
300 DEFGR$(48)=223,255,223,255,223,255,2
55,255
310 DEFGR$(49)=188,188,188,188,188,188,1
32,248
320 DEFGR$(50)=0,123,123,123,123,123,123
,247
330 DEFGR$(51)=248,188,124,124,188,216,2
40,224
340 DEFGR$(52)=247,247,247,247,247,247,2
47,247
350 DEFGR$(53)=224,224,224,224,224,224,2
40,240
360 DEFGR$(54)=0,0,7,15,0,0,0,0
370 DEFGR$(55)=15,240,239,239,31,0,0,0
380 DEFGR$(56)=240,0,240,240,0,0,0,0
383 '
386 'DEFINITION GRAPHIQUE DE LETTRES
387 '
390 DEFGR$(57)=0,48,72,72,252,132,132,20
4
400 DEFGR$(58)=0,248,68,68,126,66,66,255
410 DEFGR$(59)=0,126,66,64,64,64,66,126
420 DEFGR$(60)=0,252,66,66,66,66,66,252
430 DEFGR$(61)=0,254,66,72,120,72,66,254
440 DEFGR$(62)=0,124,130,128,158,130,130
,124
450 DEFGR$(63)=0,198,68,68,124,68,68,198
460 DEFGR$(64)=0,254,146,16,16,16,146,25
4
470 DEFGR$(65)=0,254,138,8,8,8,136,112
480 DEFGR$(66)=0,192,64,64,64,70,66,254
490 DEFGR$(67)=0,130,198,170,146,130,130
,130
500 DEFGR$(68)=0,134,194,162,146,138,134
,194
510 DEFGR$(69)=0,124,130,130,130,130,130
,124
520 DEFGR$(70)=0,252,66,66,124,64,64,224
530 DEFGR$(71)=0,248,68,68,126,66,66,194
540 DEFGR$(72)=0,124,130,128,124,2,130,1
24
550 DEFGR$(73)=0,254,146,16,16,16,16,56
560 DEFGR$(74)=0,198,68,68,68,68,68,56
570 DEFGR$(75)=0,198,68,68,68,68,40,16
580 DEFGR$(76)=0,130,68,40,16,16,16,56:D
EFGR$(77)=0,254,134,14,24,48,226,254:DEF
GR$(78)=0,0,0,0,0,0,60,60,60:DEFGR$(79)=0,
42,42,42,42,0,42,0:DEFGR$(80)=0,60,126,2
55,255,126,60,0
590 '
600 'DEFINITION GRAPHIQUE DES CARACTERES
                DE SPECIAL LOGIQUE
610 '
630 DEFGR$(1)=195,153,60,102,102,60,153,
195:DEFGR$(2)=60,102,195,153,153,195,102
,60:DEFGR$(3)=2,3,3,7,13,26,244,120:DEFG
R$(4)=120,244,26,13,7,3,3,2:DEFGR$(5)=30
,47,88,176,224,192,192,64:DEFGR$(6)=64,1
92,192,224,176,88,47,30
640 DEFGR$(7)=64,192,192,224,176,216,239
,254:DEFGR$(8)=248,252,14,6,6,0,0,0:DEFG
R$(9)=23,47,88,176,224,192,192,64:DEFGR$
(10)=64,192,192,224,176,88,47,23:DEFGR$(
11)=0,0,0,6,6,14,252,248:DEFGR$(12)=2,3,
3,7,13,27,247,255
650 DEFGR$(13)=3,3,3,3,3,7,254,252:DEFGR
$(14)=0,0,0,32,48,40,55,31:DEFGR$(15)=3,
3,3,3,3,3,3:DEFGR$(16)=192,192,192,192
,192,192,192,192:DEFGR$(17)=222,255,252,
176,224,192,192,192:DEFGR$(18)=120,244,2
6,13,7,3,255,255
660 DEFGR$(19)=0,0,0,7,13,26,244,120:DEF
GR$(20)=30,47,88,176,224,192,255,255
662 '
665 '* PRESENTATION *
667 '
670 CLS:SCREEN0,0,0:BOXF(2,9)-(238,46),3
680 ATTRB,1:LOCATE6,4,0:COLOR7:PRINT"Ced
ric  BONHOMMEAU":ATTRB,0
690 COLOR1
700 LINE(0,6)-(240,6)
710 BOXF(240,6)-(319,19)
720 BOXF(240,36)-(319,49)
730 BOX(245,22)-(314,33),3
740 LOCATE3,3:PRINT"PRESENTE"
750 PLAY"T5REO5SILASOFAREbSILA#MIDORE"
760 FORI=1TO21:READA,B,C:PSET(A,B)GR$(C)
,C:NEXT
770 DATA 12,8,2,13,8,2,14,8,2,12,9,1,12,
10,2,13,10,2,14,10,2,14,11,2,12,12,2,13,
12,1,14,12,2,21,9,1,21,11,2,21,12,2,25,8
,2,25,9,2,25,10,2,25,11,1,25,12,2,26,12,
2,27,12,2
780 FORI=1TO18:READA,B,C:PSET(A+3,B+7)GR
$(C),3:NEXT
790 DATA12,5,7,12,4,5,13,5,3,13,4,4,12,6
,16,14,4,20,15,4,18,14,5,6,15,5,19,16,4,
9,16,5,10,17,4,8,17,5,11,19,4,5,20,4,4,1
9,5,6,20,5,3,2,15,6
800 FORI=1TO20:READA,B,C:PSET(A,B)GR$(C)
,C:NEXT
810 DATA12,14,2,12,5,2,12,16,2,12,17,1,
12,18,2,13,18,2,14,18,2,19,15,1,19,17,2,
19,18,2,27,14,2,26,14,1,25,14,2,25,15,2,
25,16,1,25,17,2,25,18,2,26,18,1,27,18,2,
26,16,2
820 FORI=1TO21:READA,B,C:PSET(A,B)GR$(C)
,3:NEXT
830 DATA15,18,6,15,17,5,16,17,4,16,18,3,
17,18,3,17,18,6,17,17,5,18,17,4,18,18,12
,18,19,13,17,19,14,20,18,6,20,17,5,21,17
,4,21,18,12,21,19,15,22,17,16,22,18,7,23
,18,12,23,17,15,24,18,6
840 LOCATE4,12:PRINT"(C)
850 LOCATE2,13:PRINT"JUILLET"
860 LOCATE3,14:PRINT"AOUT."
870 BOX(12,92)-(74,122),3
880 LOCATE32,13:PRINT"1986"
890 BOX(255,101)-(290,113)
900 BOXF(7,167)-(313,170),1
910 BOXF(7,190)-(313,193),1
920 BOX(12,174)-(308,186),3
930 LOCATE2,22:PRINT"TESTEZ VOTRE INTEL
LIGENCE ":COLOR1:PRINT"<<ACTION>>"
940 SCREEN,,4:PLAY"O5DO":SCREEN,,3:PLAY"
MIRE":SCREEN,,1:PLAY"LASI":SCREEN,,5:PLA
Y"SODO":SCREEN,,0:IF STRIG(0)<>-1 THEN94
0
945 FORI=0TO199:BOX(0,I)-(319,I),0:NEXT
950 COLOR3:LOCATE7,12:PRINT"VOULEZ-VOUS
LA REGLE (O/N)":BOX(6,10)-(33,14)GR$(2),
1:LOCATE18,14:A$=INPUT$(1)
960 IF A$<>"O" THEN1170
962 '
965 '* REGLE *
967 '
970 LOCATE0,0,0:CLS:COLOR0,3:PRINT"REGLE
:"
980 COLOR2,0:PRINT"  UN CHOIX DE 5 TESTS
 COMPRENANT CHACUN     10 QUESTIONS VOUS
 AIT PROPOSE. LA       DIFFICULTE D'UN TE
ST EST REPRESENTE          PAR LA PRESEN
CE D'ETOILES."
990 BOXF(82,60)-(238,90),2
1000 BOX(79,57)-(241,93),7
1010 LOCATE11,8:COLOR1:PRINT"*   TEST FA
CILE  "
1020 LOCATE11,9:COLOR4:PRINT"**  TEST DI
FFICILE"
1030 LOCATE11,10:COLOR3:PRINT"*** SUPER
TEST  "
1040 COLOR2:LOCATE2,12:PRINT"  SI VOUS P
ENSEZ AVOIR TROUVE LA BONNE          REPON
SE AVANT LA FIN DU TEMPS      REGLEMENTAI
RE, VARIANT DE 30 SEC A 2 MN   SUIVANT L
ES QUESTIONS, APPUYEZ SUR              L
A TOUCHE ";:COLOR0,3:PRINT"<ACTION>."
1050 COLOR2,0:PRINT:PRINT" SINON, REPOND
EZ DES QUE LE CHRONOMETRE AFFICHE ZERO.
ATTENTION !!! SEULEMENT 5     SECONDES V
OUS SONT LAISSEES POUR    INSCRIRE VOTRE
 REPONSE."
1060 LOCATE26,23:COLOR0,6:PRINT"<<ENTREE
>>":A$=INPUT$(1):SCREEN,0:CLS
1070 COLOR2:PRINT"LES POINTS S'AFFICHENT
 SUR DEUX RANGEES."
1080 COLOR3:PRINT" POINTS"
1090 BOX(0,27)-(64,61),7:LINE(0,44)-(64,
44),7
1110 COLOR0,1:LOCATE2,4:PRINT" 10 ":COLO
R1,0:LOCATE10,3:PRINT"CE CADRE REPRESENT
E VOS POINTS":LOCATE10,4:PRINT"OBTENUS A
PRES CHAQUE QUESTION."
1120 COLOR0,6:LOCATE2,6:PRINT" 10 ":COLO
R6,0:LOCATE10,6:PRINT"CE CADRE AFFICHE L
E MAXIMUM DE":LOCATE10,7:PRINT"POINTS QU
E L'ON PEUT OBTENIR":PRINT" ET ABOUTIT A
PRES LES 10 QUESTIONS A UN TOTAL DE 100
POINTS, SOIT 10 POINTS PAR QUESTION."
1130 COLOR3:PRINT:PRINT"  PUIS, VOUS OBT
IENDREZ SOUS FORME DE   DIALOGUE LE TABL
EAU DES SCORES QUI VOUS   PERMETTRA D'OB
SERVER LE TOTAL DE VOS   POINTS PAR RAPP
ORT AU MAXIMUM POSSIBLE.CE MAXIMUM ETANT
 DE 100 POINTS PAR TEST."
1140 COLOR7:PRINT:PRINT" VOUS OBTIENDREZ
 DE MEME UNE REFLEXION     SUR VOTRE SCOR
E QUI REFLETERA VOTRE              DEGRE D
'INTELLIGENCE."
1150 LOCATE15,23:COLOR0,2:PRINT"<<ENTREE
>>":A$=INPUT$(1)
1155 '
1160 '** CHOIX DU TEST **
1165 '
1170 SCREEN,0:CLS:COLOR1:ATTRB,1:LOCATE1
2,3,0:PRINT"Choisis ton test":BOX(92,12)
-(227,35):COLOR2:LOCATE18,8:PRINT"TEST":
LOCATE10,14:COLOR6:PRINT" 1   2   3   4
   5"
1175 LOCATE10,17:PRINT" *   *  **  **  *
**"
1180 W=6:X=83:Y=99:CE=16:BO=24:D=32
1190 BOX(X,Y)-(X+CE,Y+BO),3:GOSUB1300:BO
X(X,Y)-(X+CE,Y+BO),-1:GOSUB1300
1200 IF STICK(0)=3 AND W<10THENW=W+1:X=X+
D
1210 IF STICK(0)=7 AND W>6 THENW=W-1:X=X-
D
1220 IF STRIG(0)<>-1 THEN1190
1230 IF X<99 THEN1800
1240 IF X>99 AND X<147 THEN3460
1250 IF X=147 AND X<179 THEN4820
1260 IF X=179 AND X<211 THEN6070
1270 IF X=211 THEN7360
1280 GOSUB1320:RETURN
1300 FORZ=1TO20
1310 ZZ=RND:NEXT:RETURN
1320 FORZ=1TO1000:NEXT:RETURN
1790 '* TEST 1 *
1800 GOSUB10456
1810 FORJ=0TO2:FORI=7TO1STEP-1:PLAY"DO":
LOCATE20,19:COLOR1:PRINT"I":NEXTI,J
1820 GOSUB10810
1990 '* QUESTIONS TEST N. 1 *
2000 CLS:PRINTCHR$(27)+CHR$(132)
2010 PTX=0:JX=0:LOCATE0,0,0:COLOR0,3:PRI
NT"1) Tps 60 sec"
2015 GOSUB9930
2020 LOCATE4,3:PRINT"QUEL NOMBRE POURSUI
T LA SERIE ?"
2075 GOSUB11650:GOSUB11780
2090 LOCATE8,8:PRINT"2 5 15 18 54 57 171
 ..."
2130 A=60:GOSUB11915
2150 IFA$="174"THENGOSUB10360ELSEGOSUB10
370
2170 PRINT"174:Le nombre"
2180 LOCATE9,19:PRINT"3 est alternativem
ent":LOCATE10,20:PRINT"ajoute et multipl
ie."
2220 GOSUB10400
2240 COLOR0,1:PRINT"2) Tps 60 sec"
2250 GOSUB9930
2260 LOCATE3,3:PRINT"QUELLE LETTRE POURS
UIT LA SERIE ?"
2265 GOSUB11650:GOSUB11780
2270 LOCATE6,8:PRINT"C est a E ce que L
est a ..."
2290 A=60:GOSUB11915
2300 IFA$="N"THENGOSUB10360ELSEGOSUB1037
0
2320 PRINT" N :  Deux"
2330 LOCATE11,19:PRINT"lettres plus loin
":LOCATE13,20:PRINT"dans l'ordre":LOCATE
13,21:PRINT"alphabetique."
2360 GOSUB10400
2380 COLOR0,5:PRINT"3) Tps 60 sec"
2390 GOSUB9930
2400 LOCATE1,3:PRINT"DEUX MOTS ONT UNE S
IMILITUDE.LESQUELS?"
2410 GOSUB11650:GOSUB11780
2420 LOCATE6,8:PRINT"DES - LOT - VAN - R
IZ - BUT"
2430 A=60:GOSUB11915
2440 IFA$="LOT BUT"ORA$="BUT LOT"THENGOS
UB10360ELSEGOSUB10370
2450 PRINT"LOT BUT : Ils"
2460 LOCATE10,19:PRINT"ont la particular
ite":LOCATE12,20:PRINT"de posseder une":
LOCATE11,21:PRINT"lettre en commun."
2490 GOSUB10400
2510 COLOR0,7:PRINT"4) Tps 60 sec"
2520 GOSUB9930
2530 LOCATE3,3:PRINT"A QUEL NOMBRE ABOUT
IT CETTE SUITE?"
2540 GOSUB11650:GOSUB11780
2550 LOCATE3,8:PRINT"3 => 5 => 8 => 12 =
> 17 => 23 => ?"
2560 A=60:GOSUB11915
2570 IFA$="30"THENGOSUB10360ELSEGOSUB103
70
2580 PRINT" 30 : Les"
2590 LOCATE11,19:PRINT"fleches ajoutent"
:LOCATE12,20:PRINT"successivement":LOCAT
E12,21:PRINT"2,3,4,5,6 et 7"
2620 GOSUB10400
2640 COLOR0,6:PRINT"5) Tps 30 sec"
2650 GOSUB9930
2660 LOCATE1,3:PRINT"DEUX MOTS ONT UN SE
NS PROCHE.LESQUELS?"
2670 GOSUB11650:GOSUB11780
2680 LOCATE3,8:PRINT"CAR - VELO - BUS -
VOITURE - AVION"
2690 A=30:GOSUB11915
2700 IFA$="BUS CAR"ORA$="CAR BUS"THENGOS
UB10360ELSEGOSUB10370
2710 PRINT"BUS CAR : Ces"
2720 LOCATE11,19:PRINT"deux mots ont la"
:LOCATE9,20:PRINT"particularite d'etre":
LOCATE12,21:PRINT"des synonymes."
2750 GOSUB10400
2770 COLOR0,3:PRINT"6) Tps 45 sec"
2780 GOSUB9930
2790 LOCATE10,3:PRINT"QUEL NOMBRE MANQUE
 ?"
2800 GOSUB11650:GOSUB11780
2810 LOCATE9,8:PRINT"18 4 10 16 8 2 12 2
0 6"
2820 A=45:GOSUB11915
2830 IFA$="14"THENGOSUB10360ELSEGOSUB103
70
2840 PRINT"14 : Le"
2850 LOCATE10,19:PRINT"cadre contient to
us":LOCATE11,20:PRINT"les nombres pairs"
:LOCATE14,21:PRINT"de 2 a 20."
2880 GOSUB10400
2900 COLOR0,1:PRINT"7) Tps 60 sec"
2910 GOSUB9930
2920 LOCATE9,3:PRINT"QUELLE LETTRE MANQU
E?"
2930 GOSUB11650:GOSUB11780
2940 LOCATE13,8:PRINT"L K M J N ..."
2950 A=60:GOSUB11915
2960 IFA$="I"THENGOSUB10360ELSEGOSUB1037
0
2980 PRINT"I : A partir"
2990 LOCATE10,19:PRINT"de L, l'alphabet
est":LOCATE16,20:PRINT"parcouru":LOCATE1
0,21:PRINT"alternativement dans":LOCATE1
4,22:PRINT"les 2 sens."
3030 GOSUB10400
3050 COLOR0,5:PRINT"8) Tps 60 sec"
3060 GOSUB9930
3070 LOCATE10,3:PRINT"QUEL NOMBRE MANQUE
 ?"
3080 GOSUB11650:GOSUB11780
3090 LOCATE1,8:PRINT"13 - 24 - 34 - 43 -
 ... - 58 - 64 - 69"
3100 A=60:GOSUB11915
3110 IFA$="51"THENGOSUB10360ELSEGOSUB103
70
3120 PRINT"51 : L'ecart"
3130 LOCATE10,19:PRINT"entre chaque nomb
re":LOCATE13,20:PRINT"decroit de 1.":LOC
ATE10,21:PRINT"11 10 9 8 7 6 et 5."
3160 GOSUB10400
3175 COLOR0,7:PRINT"9) Tps 60 sec"
3180 GOSUB9930
3190 LOCATE1,3:PRINT"CES NOMBRES VONT PA
R COUPLES.388 avec?"
3200 GOSUB11650:GOSUB11780
3210 LOCATE9,8:PRINT"8 15 427 13 636 512
 19"
3220 A=60:GOSUB11915
3230 IFA$="19"THENGOSUB10360ELSEGOSUB103
70
3240 PRINT"19 : Chaque"
3250 LOCATE11,19:PRINT"couple rassemble"
:LOCATE9,20:PRINT"un nombre et un autre"
:LOCATE9,21:PRINT"nombre dont sa somme":
LOCATE9,22:PRINT"est = au 1er nombre."
3290 GOSUB10400
3310 COLOR0,6:PRINT"10) Tps 60 sec"
```

A SUIVRE...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

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

ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114 118 122 126 130 134 138 142 146 150 154 158 162
COMMODORE → 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130 134 138 142 146 152 156 160
ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119 123 128 131 136 141 144 146 153 157 161
AMSTRAD → 111 115 119 123 127 131 135 139 143 146 151 155 159 163
APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128 132 135 139 143 146 151 155 160
ATARI → 163
SPECTRUM → 112 116 120 124 127 132 136 140 144 146 153 157 161
THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129 133 137 141 146 152 156 159
MSX → 113 117 121 125 129 133 137 140 146 150 154 158 162

LANGAGE MACHINE SUR COMMODORE 64

Au secours ! Pitié, je vous en prie, je croule sous l'abondance de votre courrier et mon facteur vient de mourir d'épuisement. Les fourgons et les sacs des PTT, pourtant robustes et à toute épreuve, ont rendu l'âme par votre faute. Bref, la situation des postes et télécommunications est devenue à ce point catastrophique, que je vous supplie à genoux de cesser cette prolifique correspondance (qui n'est pas, il faut bien l'admettre, sans me flatter quelque peu).
Donc, quelques-uns d'entre vous (finalement, j'ai peut être légèrement exagéré sur le nombre) m'ont réclamé à cor et à cri le détail de la RAM en page zéro (0000 à 00FF). Je m'empresse, ici, de les satisfaire.

```
ADRESSE DESCRIPTION

0000      Registre de direction du 6510
0001      Registre Entrée/Sortie   6510
0003-4    Vecteur Entier/Flottant
0007      Séparateur
0008      Termintateur
0009      Position CHR$ TAB
000A      Load=0,Verify=1
000B      Longeur ligne
000C      Drapeau DIM
000D      Type : Chaine=FF,Numerique=00
000E      Type : Entier=80,Flottant=00
000F      Drapeau MEM,DATA
0010      Drapeau FN
0011      INPUT=00,GET=40,READ=98
0012      Drapeau de comparaison
0013      Numero de fichier CMD
0014-15   Valeur entiére
0016      Pointeur pile des chaines
0017-18   Dernier index de chaine
0019-21   Pile des chaines temporaires
0022-25   Pointeurs utilitaires
0026-2A   Produit d'une multiplication
002B-2C   Pointeur début BASIC
002D-2E   Pointeur début VARIABLES
002F-30   Pointeur début MATRICES
0031-32   Pointeur fin MATRICES
0033-34   Pointeur début CHAINES
0035-36   Pointeur utilitaire CHAINES
0037-38   Pointeur fin mémoire
0039-3A   No ligne BASIC en cours
003B-3C   Dernier No ligne BASIC
003D-3E   Pointeur ligne pour CONT
003F-40   No ligne DATA
0041-42   Adresse DATA en cours
0043-44   Pointeur READ
0045-46   Nom variable en cours
0047-48   Adresse variable en cours
0049-4A   Pointeur FOR/NEXT
004B-4C   Zone de sauvegarde
004D      Accu de comparaison
004E-56   Zone de travail (Mouaais)
0057-60   Zone de travail numérique
0061      Accu flottant No 1- Exposant
0062-65   "              " - Mantisse
0066      "              " - Signe
0067      Copie signe
0068      Accu 1             - Debordement
0069-6E   Accu Flottant No 2 (Meme chose)
006F      Comparaison signes accus
0070      Pointeur de travail
0071-72   Cassette buffer
0073-8A   Routine CHRGET
008B-8F   Valeur RND
0090      Etat ST
0091      Résultat balayage clavier
0092      Tempo vitesse cassette
0093      Load=0,Verify=1
0094      Drapeau CHR$ (RS232)
0095      CHR$ en attente (RS232)
0096      Drapeau "End of tape"
0097      Zone de sauvegarde registre
0098      Nombre fichiers ouverts
0099      Numéro d'unité d'entrée
009A      Numéro d'unité de sortie
009B      Parité cassette
009C      Drapeau réception
009D      Mode : Direct=80,RUN=00
009E      Erreur cassette, 1er passage
009F      Erreur cassette, 2eme passage
00A0-A2   Horloge MSB...LSB
00A3      Compteur serie
00A4      Cycle cassette / Octet lu (RS232)
00A5      Nombre de bits envoyés (RS232)
00A6      Pointeur tampon cassette
00A7      Bit lecture (RS232)
00A8      Zone travail K7 / Erreur lect.
00A9      Cycle écriture cassette
00AA      Compteur amorce cassette
00AB      Longueur amorce / Parité
00AC-AD   Pointeur tampon K7 / Scrolling
00AE-AF   Adresse fin de zone E/S
00B0-B1   Tempo cassette (constantes)
00B2-B3   Adresse Tampon cassette
00B4      Compteur bits transmit.(RS232)
00B5      Prochain bit à envoyer (RS232)
00B6      Erreur lecture (RS232) / tampon
00B7      Nombre CHR$ du nom de fichier
00B8      No de fichier
00B9      Adresse secondaire
00BA      Numéro d'unité
00BB-BC   Pointeur nom fichier
00BD      Parité transmit.(RS232) / tampon
00BE      Nombre de blocs restants
00BF      Tampon lecture
00C0      Drapeau moteur cassette
00C1-C2   Adresse depart E/S
00C3-C4   Pointeur KERNAL
00C5      Touche enfoncée = 40 si aucune
00C6      Nombre CHR$ dans le tampon
00C7      Drapeau video inverse
00C8      Pointeur INPUT (fin de ligne)
00C9-CA   No ligne / colonne pour INPUT
00CB      Touche enfoncée (comme en C5)
00CC      Curseur clignotant Oui=00
00CD      Compteur clignotement
00CE      CHR$ sous le curseur
00CF      Curseur inversé (oui ou non!)
00D0      Entrée du clavier ou de l'ecran
00D1-D2   Pointeur ligne
00D3      Position curseur
00D4      Curseur Direct=00,Program.>00
00D5      Longueur ligne sur l'écran
00D6      No de ligne du curseur
00D7      Somme pour verif./ Tampon
00D8      Nombre d'insertions
00D9-F2   Adresse lignes
00F3-F4   Adresse memoire couleur
00F5-F6   Adresse table clavier
00F7-F8   Tampon réception (RS232)
00F9-FA   Tampon émmission (RS232)
00FB-FE   Une partie libre, pour vous !!
00FF-0A   Zone de travail ASCII
0100-3E   Erreur cassette
0100-FF   Pile processeur (au meme endroit)
0200-58   Buffer BASIC
0259-62   Table fichiers logiques
0263-6C   Table Nos d'unités actives
026D-76   Table adresses secondaires
0277-80   Buffer clavier
0281-82   Debut mémoire BASIC
0283-84   Fin mémoire BASIC (Pas infinie !)
0285      Drapeau temps du bus serie
0286      Couleur utilisée
0287      Couleur sous le curseur
0288      Adresse de la memoire ecran
0289      Taille maximum du tampon clavier
028A      Répétition des touches OUI=80
028B      Compteur répétition clavier
028C      Compteur délai répétition
028D      Drapeau SHIFT/CTRL
028E      Dernière touche clavier
028F-90   Table clavier
0291      Mode : Majuscule=80
0292      Drapeau SCROLL OUI=80
0293      Registre controle (RS232)
0294      Registre commande (RS232)
0295-96   Temporisation pour un bit
0297      Etat (RS232)
0298      Nombre de bits à transmettre
0299-9A   Vitesse (RS232)
029B      Pointeur de reception (RS232)
029C      Pointeur d'entrée (RS232)
029D      Pointeur d'émission (RS232)
029E      Pointeur de sortie (RS232)
029F-A0   Sauvegarde IRQ pendant les E/S
02A1      Controle des interptns CIA2 (NMI)
02A2      Controle du Timer A    CIA1
02A3      Interptns              CIA1
02A4      M/A timer A            CIA1
02A5      Pointeur de position de ligne
02C0-FE   Bloc No 11 pour les SPRITES
0300-01   Vecteur message d'erreur    (E38B)
0302-03   Démarrage tiéde BASIC       (A483)
0304-05   Encodage BASIC              (A57C)
0306-07   Token BASIC                 (A71A)
0308-09   Execution d'une ligne BASIC(A7E4)
030A-0B   Cherche élément numérique   (AE86)
030C      Stockage temporaire de l'accu
030D      Stockage temporaire de X
030E      Stockage temporaire de Y
030F      Stockage du registre ST
0310-11   Vecteur USR    (B248)
0314-15   Vecteur IRQ    (EA31)
0316-17   Vecteur BRK    (FE66)
0318-19   Vecteur NMI    (FE47)
031A-1B   Vecteur OPEN   (F34A)
031C-1D   Vecteur CLOSE  (F291)
031E-1F   Unité d'entrée (F20E)
0320-21   Unité de sortie(F250)
0322-23   RestaurationE/S(F333)
0324-25   Vecteur INPUT  (F157)
0326-27   Vecteur OUTPUT (F1CA)
0328-29   Vecteur STOP   (F6ED)
032A-2B   Vecteur GET    (F13E)
032C-2D   Vect. fermeture E/S (F32F)
032E-2F   Vecteur demarrage   (FE66)
0330-31   Vecteur LOAD   (F4A5)
0332-33   Vecteur SAVE   (F5ED)
033C-FB   Buffer cassette
0340-7E   Bloc No 13 pour les SPRITES
0380-BE   Bloc No 14 pour les SPRITES
03C0-FE   Bloc No 15 pour les SPRITES
0400      Début de la memoire video
  :          :
07E7      Fin de cette memoire
07F8-FF   Pointeurs des données SPRITES
0800      Début de la memoire BASIC
  :          :
8000      Eventuellement une cartouche
9FFF      Fin de la memoire BASIC
A000      ROM (BASIC) / RAM
  :          :
C000      RAM (pour vos délires)
  :          :
D000      Circuit VIDEO
  :          :
D02E      Fin de l'adressage du circuit
D400      Circuit AUDIO
  :          :
D41C      Fin de l'adressage du circuit
D800      Mémoire couleur
  :          :
DBFF      Fin de la mémoire
DC00      Circuit d'interfaces 1
  :          :
DC0F      Fin de l'adressage du circuit
DD00      Circuit d'interfaces 2
  :          :
DD0F      Fin de l'adressage du circuit
E000      ROM (KERNAL) / RAM
  :          :
FFFF      Fin de la memoire de votre CBM
```

OUF ! AAAHHH ! Ce fut long mais rudement bon !.. Si vous avez eu le courage et la patience de tout lire, vous avez sans doute constaté avec étonnement que je continuais après 00FF. Mais, mes très chers lecteurs, soyez comblés, c'est pour votre plus grand plaisir...
A part ça ? Eh bien on reprend le jeu dès le mois prochain. Salut !

Sébastien MOUGEY

LANGAGE MACHINE SUR APPLE

UTILISONS LA CARTE LANGAGE

Eh oui, ce paragraphe ne s'adresse qu'aux possesseurs d'Appelle tout, muni d'une carte langage 16 K. Et puis contrairement à d'habitude, rentrons tout de suite dans le vif du sujet.
Apprenez tout d'abord que quand la carte langage est active, elle occupe les adresses mémoire $D000 à $FFFF. "Mais c'est l'emplacement de la ROM !" me direz-vous. Tout juste Auguste. "Et cela ne fait que 12 K !". Dans le mille Emile. Bon, que je vous explicationne.
Quand vous n'avez pas sélectionné la carte langage, rien ne se passe (intéressant !); c'est-à-dire qu'en $D000 - $FFFF, vous retrouvez votre bonne vieille ROM. Maintenant, supposons que vous ayez enclenché la carte langage (grâce à des soft switchs, nous y reviendrons plus tard). Dans ce cas, la zone $D000 - $FFFF est sous le contrôle de la carte, ce qui fait en tout 12 K. D'autre part, l'emplacement $D000 - $DFFF est lui même dédoublé en deux BANK mémoire (deux parties si vous préférez - cinq you *fort ze translation !*), *respectivement* numérotées 1 et 2.
Ainsi, non seulement il faut sélectionner la carte, mais encore faut-il préciser si l'on choisi le BANK 1 ou

2. Remarque pour ceux qui se posent des questions : que vous ayez choisi le BANK 1 ou le BANK 2, la zone *$E000 - $FFFF restera* toujours la même (seules les adresses $D000 - $DFFF changent). Vous n'aurez pas manqué de remarquer que cette ruse permet d'avoir effectivement 16 K de RAM utilisateur. Enfin et pour finir, un peu de vocabulaire : le fait que la carte langage 'squatte' la place de la ROM s'appelle OVERLAY. Maintenant il nous reste à voir comment sélectionner cette fameuse carte. Sachez que deux alternatives se présentent à vous : lire la carte ou y écrire. On utilise pour cela les soft switchs (interrupteurs logiciels) suivants :

$C080 : sélectionne le BANK 2 de $D000 à $DFFF. Protège la RAM contre l'écriture et n'autorise que la lecture.

$C081 : stoppe la lecture du BANK 2 de la carte langage (autorise ROM). Si deux lectures successives de $C081 : autorise uniquement écriture en RAM.

$C082 : *déconnecte* la lecture du BANK 2 (autorise ROM) et protège la RAM contre l'écriture (comme si la carte n'était pas dans l'APPLE).

$C083 : sélectionne le BANK 2 de $D000 à $DFFF dans la carte. Deux lectures de $C083 autorisent l'écriture en RAM. Ici, lecture et écriture de la carte sont possibles.

Les adresses $C084 à $C087 ont exactement les mêmes fonctions que les adresses $C080 à $C083.

Les adresses $C088 à $C08B assurent les mêmes fonctions que les adresses $C080 à $C083, mais pour le BANK 1.

Les adresses *$C08C à $C08F*, correspondent exactement aux adresses $C088 à $C08B.

Voilà, vous savez tout sur la carte langage. Et pour terminer, voyons comment mettre notre savoir en pratique.
En premier lieu, l'accès à un soft switch se fait en venant lire ou écrire l'adresse correspondante. Ainsi, un LDA $C080 ou un STX $C080 protège la RAM contre l'écriture, autorise l'écriture, le 2ème BANK étant sélectionné. L'avantage de stocker (STA, STX, STY) est que les indications du registre d'état ne sont pas modifiées. Mais LDA, LDX, LDY et BIT auraient le même effet sur la carte.
La manipulation de la carte permet des petites bidouilles intéressantes (la grenouille (bredouille) va encore trouver que je marche sur ses plates-bandes. Je m'en fous !). Par exemple, modifier l'adresse atteint dès le RESET (modifier $FFFC - $FFFD qui contient normalement $FA62), *celle de l'IRQ* (modifier $FFFE - $FFFF qui contient $FA40 en temps normal) et celle du NMI (changer les adresses $FFFA). Ceci permet entre autres, de déplomber *certains softs pas très méchants ou très vieux.*
On peut également modifier le Basic APPLESOFT, améliorer le moniteur, foutre la RAM d'un IIe sur un IIc afin *d'améliorer le degré de compatibilité* du IIc, remplacer le message "APPLE IIe" qui s'affiche lorsqu'on allume l'appareil (situé en $FB60 et suivantes).
Enfin, si vous faites sous CALL -151 un $C08x (0<x<F), il y a de bonnes chances pour qu'il y ait plantage, puisque la ROM n'est plus sélectionnée (le moniteur continuant alors son *exécution dans la carte langage*, qui à priori ne contient pas la même chose que la ROM).

PETITES ROUTINES

Puisque maintenant la carte langage n'a en principe plus de secret pour vous, abordons quelques routines classiques. Commençons par un effacement rapide de l'écran texte. Hop, voici le listing :

LISTING 1

```
$6000  A9 A0      LDA#$A0
$6002  A2 77      LDX#$77
$6004  9D 00 04   STA$400,X
$6007  9D 80 04   STA$480,X
$600A  9D 00 05   STA$500,X
$600D  9D 80 05   STA$580,X
$6010  9D 00 06   STA$600,X
$6013  9D 80 06   STA$680,X
$6016  9D 00 07   STA$700,X
$6019  9D 80 07   STA$780,X
$601C  CA         DEX
$601D  10 E5      BPL$6004
$601F  60         RTS
```

Cette routine a la même fonction que la routine située en $FC58 (HOME) de la ROM, mais son exécution est plus rapide et l'effacement d'écran ne tient pas compte d'une éventuelle modification de la fenêtre texte. Ce programme occupe 32 octets pour 4449 cycles et est entièrement relogeable.
Vous pouvez remplir l'écran avec un autre caractère que l'espace en changeant l'adresse $6001. D'autre part, on peut effacer la page texte n°2; ajoutez pour cela : $400 à *$400, $480, $500, $580,...*, $780. Le fonctionnement est on ne peut plus évident : on stocke le contenu de l'accumulateur ($A0) dans l'écran et on boucle. On utilise pour cela *l'adressage indirect en X* (on aurait pu utiliser celui en Y).
Pour terminer, voici une routine de journal lumineux :

LISTING 2

```
$1000  A0 27      LDY#$27
$1002  B1 06      LDA($06),Y
$1004  91 08      STA($08),Y
$1006  88         DEY
$1007  10 F9      BPL$1002
$1009  A5 18      LDA$18
$100B  20 A8 FC   JSR$FCA8
$100E  E6 06      INC$06
$1010  D0 02      BNE$1014
$1012  E6 07      INC$07
$1014  CA         DEX
$1015  D0 E9      BNE$1000
$1017  60         RTS
```

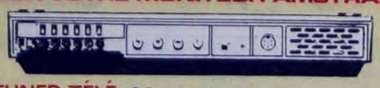
Il faut initialiser X avec la longueur du message - 39 (et X = 0 correspond à 259 caractères), $06 - $07 avec l'adresse du message, $08 - $09 avec l'adresse de la ligne écran et $18 avec la vitesse de défilement. La routine occupe 24 octets et est relogeable.
Explication du fonctionnement : de $1000 à $1008, on affiche les 40 premiers caractères du message, puis en $1009 - $100D, on attend. En $100E - $1013, on ajoute 1 à l'adresse du message, puis on décrémente X et on boucle. A vous de changer le sens de défilement qui dans ce cas s'effectue de droite à gauche).

FINISH

Je vous laisse incorporer ces routines dans vos programmes et j'attends vos suggestions sur minitel (serveur HG, Bal ASSAPPLE).

Philippe PIERNOT.

LA TELE SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD



TUNER TÉLÉ 16 chaînes

Transformer votre bon vieil Amstrad en véritable TV... Une sacrée idée, non ? Ce qui vous empêchera pas de continuer à jouer ou à programmer : vous pouvez alterner à loisir !

1.390F

PROMO

CPC 464 COULEUR +TUNER TÉLÉ 4.340F — CARTE BLANCHE pour cet achat 270F par mois

CPC 6128 COULEUR +TUNER TÉLÉ 5.340F — CARTE BLANCHE pour cet achat 330F par mois

LECTEURS	
-DDI-LECTEUR DISK	1990
-FDI-2em LECTEUR DISK	1590
-LECTEUR K7 AMSTRAD	390
AUTRES PERIPHERIQUES	
-MP2-ADAPTATEUR PERITEL	490
-CRAYON OPTIQUE COULEUR	310
-RS232-INTERFACE SERIE	590
-SYNTHE-VOCAL FRANCAIS	
-EN CASSETTE	390
-EN DISKETTE	490
JOYSTICK	
-JOYSTICK AMSTRAD	155
-JOYSTICK STANDARD	140
-JOYSTICK COMPETITION	220

PROMOTION AU CHOIX

35 F LA CASSETTE

JEUX CPC 464/664/6128	K7
-50.000 LIEUX S/MER	35
-AMIRAL GRAF SPEE	35
-AMSGOLF	35
-ATTAQUE ASTRALE	35
-ATTAQUE AU LASER	35
-AVENTURE CLASSIQUE	35
-BRISEURS ATOMES	35
-CATASTROPHES	35
-ENVAHISSEURS AU DELA	35
-EXOCET	35
-FAUCONS ESPACE	35
-FOOTBALL AMERICAIN	35
-FRED L'ELECTRONICIEN	35
-GOLF DE DINGUES	35
-JARDINS HANTES	35
-JEANNOT LE ROUGE	35
-LABYRINTHE DU SULTAN	35
-MANIC MINER	35
-MECANO DE LA CENTRALE	35
-NOM CODE MAT	35
-OH MOMIE	35
-PESTE INTERSTELLAIRE	35
-POLICHINEL	35
-QUASIMODO	35
-RAID SOUTERRAIN	35
-ROLAND A L'ABORDAGE	35
-ROLAND A LASCAUX	35
-ROLAND EN FUITE	35
-ROLAND FAIT PETIT TROUS	35
-ROLAND/DANS LE TEMPS	35
-ROLAND/OUBLIETTES	35
-SNOOKER (BILLARD)	35
-STARS COMMANDO	35
-STOCKMARKET	35
-TROISIEME DIMENSION	35
EDUCATIFS CPC 464/6128	**K7**
-COURSE A LA BOUSSOLE	35
-HORLOGER 1	35
-HORLOGER 2	35
-LETTRES MAGIQUES	35
-NOMBRES MAGIQUES	35
UTILITAIRE FAMILLE	**K7**
-MINIFILE (FICHIER)	35

99 F LA DISQUETTE

JEUX CPC 464/664/6128	DISK
-SPANERMAN	99
-ROLAND A LASCAUX	99
-ROLAND /OUBLIETTES	99
-POLICHINEL	99
-ROLAND/PETITS TROUS	99
-SNOOKER (BILLARD)	99
-ROLAND A L'ABORDAGE	99
-ROLAND EN FUITE	99
-GATE CRASHER	99
-VOYAGE FANTASTIQUE	99
-SUPER PIPELINE	99
-SCOUTS TOUJOURS PRETS	99

AMSTRAD

PROMO

ENCORE MOINS CHER !

CPC 464

MONO	COULEUR
2.190F	3.390F
~~2.390F~~	~~3.590F~~

CPC 6128

MONO	COULEUR
3.390F	4.490F
~~3.590F~~	~~4.760F~~

Garantie 1 an par AMSTRAD
Notice en français

PROMO

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

PROMOTION DISQUETTE
35F par 10
30F par 20
29F par 30
28F par 50

AMSTRAD DMP 2000

1.690F ~~1.990F~~ — CARTE BLANCHE pour cet achat 120 F par mois

Spectrum 128 K+2 1.690F

OKIMATE 20 COULEUR

CARTE BLANCHE pour cet achat 138 F par mois — 2.290 F

LOGICIELS PROFESSIONNELS PC 1512

GESTION PC 1512 AMSTRAD	TTC	HT
-COMPTA LPC	1126	950
-COMPTABILITE SAARI	2348	1980
-FACTURATION-STOCK FASSI.	2348	1980
-GESTION LPC-COMP/FAC/STK	4981	4200
-PAIE GIPSI	2348	1980
-SIDEKIK -UTILIT.BUREAU	391	330
INTEGRES PC 1512 AMSTRAD	**TTC**	**HT**
-DBASE 2 PC	1174	990
-EVOLUTION SUNSET (GEM)	1174	990
-FRAMEWORK PREMIER	1174	990
-GEM DIARY	508	429
-GEM DRAW	1174	990
-GEM FONT EDITOR	1174	990
-GEM GRAPH	1174	990
-GEM WORDCHART	1174	990
-GEM WRITE	1174	990
-REFLEX -BASE DONNEES	990	835
-SUPERCALC 3 -TABLEUR	889	750
-WORDSTAR 1512	889	750
UTILITAIRES PC 1512 AMSTRAD	**TTC**	**HT**
-GEM DRAW BUSINESS LIBRAR	508	429
-GEM FONT & DIVERS PACK	508	429
-GEM PROGRAMMERS TOOLHIT.	2360	1990

ORDINATEURS PROFESSIONNELS

COMPATIBLES	TTC	HT
-PC 1512 SD COULEUR	8171	6890
-PC 1512 SD MONOCHROME	5926	4997
-PC 1512 DD COULEUR	9713	8190
-PC 1512 DD MONOCHROME	7459	6290
-PC 1512 HD 10 COULEUR	12678	10690
-PC 1512 HD 10 MONOCHROME	10424	8790
-PC 1512 HD 20 COULEUR	14101	11890

PC 1512 AMSTRAD PRO

VENEZ ESSAYER VOS PROGRAMMES COMPATIBLES PC

DÉMONSTRATION AU MAGASIN HYPER-CB

PC 1512
Lecteur disquette 360 Ko

PC 1512 SD
Ecran monochrome 4.997 F
Ecran couleur 6.890 F

PC 1512 DD
Ecran monochrome 6.290 F
Ecran couleur 8.190 F

Prix H.T.

Livre du PC 1512 99 F

PC 1512
Avec disques durs 10 et 20 Mo

PC 1512 HD10
Ecran monochrome 8.790 F
Ecran couleur 10.690 F

PC 1512 HD20
Ecran monochrome 9.990 F
Ecran couleur 11.890 F

DMP 3000 1.930 F Prix H.T.

ORDINATEUR COMPLET
C'est un ordinateur complet avec moniteur, unité centrale, clavier AZERTY, jeuns et logiciels d'exploitation (MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM, GEM PAINT et BASIC2)

16 BITS-8 MHZ-512 Ko
C'est un compatible base sur le microprocesseur 16 bit 8086 tournant à 8 Mhz, avec 512 K de memoire vive extensible à 640 K, disposant de 16 couleurs en version couleurs ; 16 tons de gris en version monochrome

COMPATIBLE PC
La présence de la souris et de l'environnement GEM en fait un ordinateur convivial et graphique qui peut en outre utiliser tous les logiciels comptables (Lotus 123, Framework, Symphony, Flight Simulator, WORD, DBASE III, WORDSTAR, etc...)

CARTE BLANCHE SUR LE NOUVEL AMSTRAD PC 1512

MONOCHROME	/mois	COULEUR	/mois
PC 1512 SD	356 F	PC 1512 SD	490 F
PC 1512 DD	448 F	PC 1512 DD	583 F
PC 1512 HD 10	626 F	PC 1512 HD 10	761 F
PC 1512 HD 20	711 F	PC 1512 HD20	864 F

Disponible NOVEMBRE

Réservez-le dès maintenant

HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de

15 000F*

A VOTRE NOM. IMMÉDIATEMENT.

***15.000 F sur un compte à votre nom.**
Votre compte sera ouvert pour 15.000 F maximum. Il vous sera personnel.
Cependant, dans un premier temps, vous pouvez en limiter le montant à un crédit utilisable entre 2.000 et 15.000 F (mais vous avez toujours la possibilité d'augmenter ce crédit utilisable jusqu'aux 15.000 F qui vous sont acquis). Votre remboursement mensuel sera fixé forfaitairement à 6 % du montant du crédit utilisable. Bien entendu, si vous n'effectuez aucun achat, vous ne remboursez rien

***15.000 F disponibles immédiatement.**
Après acceptation de votre demande, vous avez Carte Blanche chez HYPER-CB. Votre compte est ouvert immédiatement et vous partez avec votre matériel.

Comment avoir Carte Blanche CHEZ HYPER-CB ?
Au magasin HYPER-CB (183 rue St-Charles, 75015 Paris). Par correspondance : en nous retournant le bon ci-dessous, vous recevrez par retour, l'imprimé de demande d'ouverture de carte qu'il vous faudra remplir et nous adresser pour acceptation.

HYPER CB Carte Blanche

Papiers nécessaires : 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé.

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

A retourner à HYPER-CB, 183 rue St-Charles 75015 Paris

Je soussigné, désire recevoir une Carte Blanche HYPER-CB et ouvrir un compte crédit-permanent :

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
_____
Code postal _____
Ville _____
Téléphone _____

H 31.12.86

LOGICIELS PROFESSIONNELS PCW 8256 & 8512

GESTION PCW AMSTRAD	
-ALIENOR (COMPTA LOGICYS)	1060
-ANALYSE FINANCE (LOGYS)	240
-DEVIS TRAVAUX (LOGICYS)	1280
-FACTUR.STOCK (LOGICYS)	1760
-GESTION ASSOCIATION	1190
-GESTION DOMESTIQ.(LOGYS)	250
-NOSTRADABUR-ANALY.FINANC	490
-OPTICAISSE	790
-PAIE (LOGYS)	590
INTEGRES PCW AMSTRAD	
-ACT 1 (LOGICYS)	810
-DR DRAW	650
-DR GRAPH	650
-GESTION FICHIERS (LOGYS)	260
-POCKET BASE	790
-POCKET CALC	450
-POCKET WORDSTAR	890
-YES YOU CAN (GENERATEUR)	1175
UTILITAIRES PCW AMSTRAD	
-C BASIC	650
-TELE TUTOR CLAVIER	490

LIBRAIRIE INFORMATIQUE

MICRO APPLICATION

PCW 8256 & 8512

-BIEN DEBUTER AVEC LE PCW	129
-LIVRE DU PCW AMSTRAD	179
LIBRAIRIE DIVERSE	
-JETSAM (GESTION FICHIER)	129

AMSTRAD

TRAITEMENT DE TEXTE

PCW 8512 — **7690 F** — CARTE BLANCHE pour cet achat 462 F par mois

CARTE BLANCHE pour cet achat 356 F par mois

4997F H.T. ou TTC 5926F

PCW 8256

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

JEUX DISQUETTES

PCW 8256 & 8512

-3 D CLOCK CHESS (PCW)	160
-AMSTRAMDAMES	200
-BATMAN	190
-BRIDGE PLAYER	220
-CLASSIC INVADERS	260
-COLOSSUS CHESS	210
-FAIRLIGHT	199
-FORCE 4-MISSION DETECTOR	199
-GRAPHO-BIORYTHMES	200
-LORD OF THE RINGS	280
-S.A.S	160
-TOMAHAWK	230

Carte Blanche HYPER-CB : mieux qu'une carte de crédit.

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A :

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
_____
Téléphone _____
Code postal _____
Ville _____

Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31.12.86

Je desire recevoir (remplir le tableau ci-dessous)

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

A CRÉDIT

Je desire recevoir une offre prealable de credit (CETELEM)
Montant de la commande _____ F
Nombre de mensualites _____ /mois
Versement comptant _____ F
☐ cheque ☐ mandat-lettre ☐ CCP

Participation aux frais d'envois
0 à 500 F ajouter _____ + 30 F
+ 500 F ajouter _____ + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORSE-DOM-TOM nous consulter

Total de la commande _____ +
TOTAL GENERAL _____

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB

Communication
183 rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

TÉLOCHE

LE MEILLEUR

A l'approche de Noël, les télés se donnent le mot et diffusent les meilleurs films de réalisateurs de second ordre. Un régal cette semaine avec Molinaro, Wellman, Tourneur, Bolognini, Mocky, Pakula, Giovanni, plus un doublé de Lubitsch (un grand, celui-là). Encore et encore et encore.

Bombyx.

UN MÉTIER DE SEIGNEUR

LUBITSCH OR NOT LUBIE

BROKEN LULLABY

Film d'Ernst Lubitsch (1931) avec Lionel Barrymore, Philips Holmes et Nancy Caroll.

Paris fête la victoire et la fin de la Guerre de 14-18. Au milieu de l'enthousiasme, on *entend les cris des soldats blessés et soignés* dans un hôpital. Parmi eux, un soldat prie pour un jeune Allemand qu'il a tué. La *mort de ce jeune homme, musicien de* talent comme lui, le hante. Il retrouve le village et la famille de sa victime et se fait passer pour un ami du mort. À force de bonne volonté, il parviendra à remplacer auprès des parents et de la fiancée, le cher disparu.
Afin de sublimer le message pacifiste très pesant, Lubitsch surchage d'émotion chaque plan. De cette humilité, de cet amour intense de l'humanité se dégage une vibration, un *pathos* à l'opposé du nazisme qui pointe alors ses brassards (mi-1932).

Diffusion le dimanche 7 à 22h30 sur FR3 en V.O.

TO BE OR NOT TO BE

Film d'Ernst Lubitsch (1941) avec Jack Benny et Carole Lombard.

Sous les hourras des S.S., Hitler arrive dans un bureau acclamé par des " Heil *Hitler* " et répond " *Heil* moi-même ". Fureur du metteur en scène devant cette incongruité. Les acteurs enchaînent le reste de la pièce *Gestapo*.
Ouf, il ne s'agissait que de théâtre dans un quartier de Varsovie en 1939. Quelques jours plus tard, le cauchemar devient réalité, la Pologne est envahie par des nazis qui jouent pour de vrai. Certains patriotes s'évadent, d'autres collaborent et jouent double-jeu. Pour récupérer une liste de résistants tombée entre les mains des S.S, les acteurs vont enfiler leurs costumes *nazis et jouer le rôle de leur vie*.
La suite de l'œuvre anti-nazi de Lubitsch, un sommet de l'humour noir et grinçant. On rit jaune, surtout à l'époque. Aussi essentiel bien qu'à l'opposé du *Dictateur* de Chaplin.

Diffusion le lundi 8 à 14h35 sur TF1.

LA DÉSINFORMATION

L'ETRANGE INCIDENT

Film de William Wellman (1943) avec Henri Fonda, Dana Andrews, Anthony Quinn et Anthony Davenport.

Dans une petite ville du Nevada, deux étrangers débarquent au milieu d'une hostilité générale. On se méfie des étrangers car les vols de bétail se multiplient. Un jeune garçon survient et annonce que Kincaid, le rancher a été assassiné.
Aussitôt, un groupe de mâles jeunes et *virils s'agglutinent autour du premier brail*lard venu et se lancent à la poursuite des coupables. Gil (Fonda) et Martin (Andrews), les deux cow-boys se joignent à eux pour ne pas attirer les soupçons. Le groupe finit par surprendre trois hommes qui convoient du bétail marqué Kincaid. Malgré leurs dénégations, ils sont lynchés. Moralité : dans l'Ouest, votre vie ne tient qu'à un fil... de chanvre. Un des meilleurs Wellman, le grand spécialiste de l'action sobre et efficace qui signe ici un pamphlet contre les mœurs un rien sauvage du bon vieil Ouest.

Diffusion le vendredi 12 à 23h00 sur A2 en V.O.

UN METIER DE SEIGNEUR

Dramatique d'Edouard Molinaro avec Pierre Arditi, Evelyne Bouix, Annie Girardot et Christopher Lee.

Cousin (Arditi), écrivain, a une très bonne opinion de lui même. Lorsqu'il est mobilisé en 39, il rêve de gloire sur champ d'azur. Neuf mois plus tard, il marche sur les chemins de l'Exode. Grâce à Claire (Bouix) et son frère Morvan, il passe en Angleterre et se porte volontaire pour une mission dangereuse.
Peut-on faire confiance à cet homme ? L'Intelligence Service pense que oui et l'envoie monter un réseau de résistance en France. Tâche dont il s'acquitte avec compétence jusqu'au jour où la Gestapo *débarque dans la ferme où il se cache* avec Morvan. Arrêtés, torturés, l'un deux parle. Lequel ?

Cousin se voit en Superman, un costume un peu grand pour ces frêles épaules, l'héroïsme lui seyant comme des escarpins à un éléphant.

Cette dramatique fleure bon Noël, période où on goinfre le téléspectateur de bonnes choses pour lui faire oublier la famine précédente. Bien que n'évitant pas certaines complaisances (scènes de tortures mais vous en raffolez, alors), ce film accumule les bons points : rythme, dialogues, interprétations justes (même Bouix), atmosphère d'époque. Dramatique qualité France.

***Diffusion les samedis 6 et 13 décembre* à 20h35 sur TF1.**
Photo TF1.

LA TRAQUE

DERNIER DOMICILE CONNU

Film de José Giovanni (1969) avec Lino Ventura, Marlène Jobert, Michel Constantin, Paul Crauchet et Alain Mottet.

L'inspecteur Marceau (Ventura) a eu la main lourde avec le fils d'un célèbre avocat. Homme intègre qui ne connaît pas sa force, il subit avec résignation la sanction qui le *frappe* à la suite de cette bavure (ce genre de pratique n'a plus cours aujourd'hui, bien sûr (les sanctions, pas les bavures)).
Relégué dans un commissariat du XVIIIe, il s'occupe d'affaires minables en compagnie d'une adjointe... heu... pleine de bonne volonté. Ils se font la main sur un obsédé sexuel. Puis se mettent en quête d'un témoin important disparu depuis des années.
Le meilleur Giovanni. Une tranche de vie simple, émouvante, passionante où les hommes de bonne volonté se donnent la main et meurent écrasés par le rouleau compresseur de la bêtise et de la violence (dixit *L'Osservatore Romano*).

Diffusion le lundi 8 à 20h35 sur TF1.

L'HERITAGE

Film de Mauro Bolognini (1976) avec Anthony Quinn, Dominique Sanda et Fabio Testi.

Gregorio Ferramonti (Quinn), vieux boulanger, a spéculé sur des terrains dans la banlieue de Rome à la fin du siècle dernier. Cette opération l'ayant enrichi, il décide de vivre de ses rentes, ses trois enfants étant élevés. Pippo, l'aîné, modeste et travailleur comme son père, réalise une carrière de boutiquier, Mario, séduisant et joueur, fait les quatre cents coups et Maria a épousé un petit fonctionnaire.

Déçu par ses enfants, l'irruption de ce feu follet d'Irène le réveille d'entre les vieux. Irène (Sanda) a épousé Pippo puis conquiert les cœurs de toute la famille. Séduit, le patriarche (pas dupe ?) lui laissera toute sa fortune.
Violence feutrée, passes d'armes mouchetées, sarabande de frou-frou, pavane d'amour, manœuvres subtiles témoignent que l'Italie a donné naissance à plus d'un *Machiavel. La finesse de l'analyse psycho*logique et la photo sensuelle comble mon sens du raffinement (amateur de sang et de castagne s'abstenir). Le meilleur Bolognini évidemment.

L'HÉRITAGE

Prix d'interprétation à Cannes pour Dominique Sanda. Brillantissime.

Diffusion le jeudi 11 à 20h35 sur FR3.
Photo FR3.

PASSÉ MEURTRI(ER)

LE CHOIX DE SOPHIE

LE CHOIX DE SOPHIE

Film d'Alan Pakula (1982) avec Meryl Streep, Kevin Kline et Peter Mac Nicol.

Stingo (MacNicol), vingt-deux ans, veut devenir un écrivain, un grand. Originaire du Sud, il vient s'installer à New-York dans une pension modeste, très calme, mis à part les disputes du couple voisin.
Bruyant mais intéressant, ce duo l'attire irrésistiblement. Sophie, superbe blonde à l'accent polonais et Nathan, biologiste juif, représente un univers intellectuel et *cosmopolite qui fascine ce jeune blanc-bec* de province. Amoureux de la belle, il recueille ses confidences une nuit où une querelle plus violente que d'habitude amène la belle à chercher refuge dans sa chambre.
Bien que catholique, Sophie connut l'horreur de la déportation à Auschwitz. Elle en réchappa en piteux état physique et moral, payant sa survie d'un sacrifice horrible qui la traumatise encore.
Le choix de Sophie est l'un des dix meilleurs romans de la décennie. La mise en image très académique atténue - et c'est plutôt heureux - la charge émotionnelle du roman. Fort et pathétique, avec des acteurs au top niveau.
Oscar pour Meryl Streep, confondante de talent et de beauté. Si voulez la voir, il faudra regarder le film. Na.

Diffusion le 7 à 22h10 sur C +

LA GRIFFE DU PASSE

Film de Jacques Tourneur (1947) avec Robert Mitchum, Jane Greer, Kirk Douglas, Rhonda Fleming et Richard Webbs.

Sterling (Douglas), joueur professionnel comme l'indique son nom, engage Jeff Bailey (Mitchum), un "privé" de New-York. Il souhaite retrouver Katie Moffat, une main leste qui l'a délesté de 40 000 $ et lesté d'une grosse bosse sur le crâne. À la vue de Kathie, le passé - très chargé - de Bailey remonte à la surface. Il s'enfonce inexorablement dans un sac de nœuds dont il est la victime désigné.
Le film noir par excellence : monde interlope, intérêts sordides, "privé" fatigué de vivre, créatures pulpeuses et venimeuses comme des araignées, dénouement fatal. Et les débuts ou presque de Douglas, Mitchum et Fleming dans le meilleur film ou presque de Jacques Tourneur.

Diffusion sur TV6 le jeudi 11 à 20h10.

PIÈGES MORTELS

L'IBIS ROUGE

Film de Jean-Pierre Mocky (1975) avec Michel Simon, Michel Galabru, Michel Serrault, Jean Le Poulain et Evelyne Buyle.

Un étrangleur fait régner la terreur sur une petite ville. Il signe chacun de ces crimes d'une écharpe ornée d'un ibis rouge (le volatile, pas la chaîne d'hôtel). Un jour dans l'ascenseur, Raymond (Galabru), se persuade qu'il connaît l'assassin. Et que fait-il ? Rien.
Raymond, représentant en spiritueux, a d'autres volatiles à plumer. Il risque de perdre sa femme s'il ne trouve pas trois millions pour rembourser sa dette de jeu.
Le meilleur Mocky des années 70. Un polar désarmant d'humour noir, un rien *amoral et sarcastique. Tous les personnages* et interprètes jouent au monstre sacré à l'instar de Michel Simon (le génial acteur) dont ce fut la dernière prestation.

Diffusion sur TV6 le mardi 9 à 20h10.

OSTERMAN WEEK-END

Film de Sam Peckinpah (1983) avec Rutger Hauer, John Hurt, Burt Lancaster, Meg Foster et Dennis Hopper.

Ali Tanner reçoit trois couples d'amis, les Osterman, les Tremayne et les Cardone pour le week-end. Les martinis sont prêts, la piscine filtrée. Tout baigne lorsqu'il reçoit la visite de Fasset (Hurt) qui lui *déclare que ses amis travaillent pour le* KGB et forment le réseau Omega.
Agent de la CIA, Fasset lui demande son aide pour les retrouver. Peu convaincu, Tanner le laisse néanmoins truffer sa villa d'un système d'écoutes et d'une surveillance vidéo. En fait Fasset a tout organisé pour mobiliser le patron de la C.I.A., Max Danforth (Lancaster), responsable de la mort de sa femme.
Soit mon niveau intellectuel subit un passage à vide ce jour là, soit Peckinpah s'est emmêlé les bobines, mais les quinze der*nières minutes me semblent peu compré*hensibles. Construit comme un roman de John Le Carré, le scénario touffu accumule les manipulations, les retournements et autres intox. Reste quand même une caméra fluide avec de super ralentis, des clins d'œil sur la vidéo, et une superbe galerie d'acteurs.

Diffusion le mercredi 10 à 21h00 sur Canal +.

Photo Ciné-Plus, la librairie du Cinéma, 2, rue de l'Etoile, 75017 Paris, Tél : 42. 67. 51. 52.

SANXION

de THALAMUS pour COMMODORE 64 et 128

Vain dieu la belle ouvrage ! Le type qui a programmé ce soft s'est complètement inspiré de Uridium, autre jeu fabuleux. Pour tout vous dire, Uridium était le premier jeu sur Commodore utilisant un algorithme d'enfer qui heu, enfin c'est joli tout plein comme résultat, ou plutôt beau, oui, c'est ça, beau. Le mieux, c'est encore de regarder attentivement la photo d'écran. Impressionnant, n'est-ce pas ? Et encore, là ça ne bouge pas, parce que je peux vous dire que le vaisseau spatial que vous allez devoir piloter avec l'ineffable joystick (mais vous pouvez tout aussi bien vous servir du clavier) est très très très rapide. En regardant la somptueuse photo que j'ai faite moi-même, vos yeux étonnés découvrent que l'écran est divisé en deux parties : dans la partie supérieure, le décor et le vaisseau sont vus de dessus tandis qu'ils sont de côté dans la partie inférieure. Je ne sais pas si vous vous rendez vraiment compte du boulot de programmation qu'il y a pour gérer tout ça, sans compter que la musique est balaise (aussi bien niveau mélodie que son), et les bruitages, ahhh, les bruitages... Quand vous volez, y a une espèce de bruit sourd, absolument fabuleux (c'est le filtrage de la résonnance par le cut-off. Je vous apprendrai la musique que vous le vouliez ou non). Le scrolling est absolument parfait. J'ai pas vraiment compté pour savoir si l'écran se déplace d'un ou plusieurs pixels, c'est parfait, quoi. Tiens, c'est marrant, j'ai pas encore parlé du thème. Il s'agit en gros de pilonner une base extra-terrestre et avant toute chose de descendre les appareils qui la défendent (efficacement d'ailleurs). J'en ai terminé avec le jeu qui, à lui seul, vaudrait d'être logiciel du mois. Revenez, c'est pas fini. Les mecs qui ont fait ce logiciel se sont dit : "Quel gâchis, tous ces secteurs inutilisés." Sitôt dit, sitôt fait, z'ont bourré le disque de jolis dessins et de jolis musiques. Y a même une démo de Sanxion avec un éditeur de texte. J'explique : pendant la démo, y a un texte avec des jolies lettres de cinq centimètres de haut (pour un moniteur de taille réglementaire) qui défile en bas de l'écran avec le titre, le nom des programmeurs, et patati et patata. Un coup d'éditeur, vous écrivez votre message (en tout quatre pages écran) et toc ! V'là-t'y pas que votre texte se met à défiler en bas de l'écran. A part pour frimer ou pour un magasin, y a pas beaucoup d'intérêt, mais c'est gratos et joli, donc bien. Sinon y a des démos de musique, des images digitalisées, un portrait de Jimmy Hendrix, des dessins de personnages genre Yoda de la guerre des étoiles (l'espèce de magot chinois avé les oreilles en pointes), et surtout le masque de Toutankhamon de la démo Amiga. Un peu moins bien fait mais super tout de même. Une fois le fichier chargé, l'écran ressemble à un utilitaire de dessin. Il suffit de tirer le joystick vers soi, et l'image descend telle un store (comme dans The Pawn). Ben c'est sympa tout ça, non ? Si.

MENU

AMSTRAD Circus Folie
Sylvain TIBERO page 6
APPLE Frenchy Billard
Michel CONESA page 3
ATARI Date
Bernard BENOIT page 9
CANON X07 Desass.
Emmanuel de LAPPARENT page 31
CBM 64 Burgly
Christophe MARIEZ page 7
EXL 100 L'Antre
Vincent BAUCHET page 29
MSX Digvoix
Frédéric HARTARD page 8
ORIC Olive & Popeye
J. D. DUMAS page 4
SPECTRUM Starshade
Victor DA SYLVA page 28
TI 99/4A (be) Tir Obus
Nih MASTAPHA page 10
THOMSON MO5 Blitz
François MALARD page 10
VIC 20 Vickey Kong
Fred CARRON page 5
ZX 81 Le Loup des airs
Frédéric VIZZINI page 30

COMPACT DISC LASER SEH

CHAINE PHILIPS MIDI FCD 560

3590 F.TTC

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- ☐ Lecteur compact disc laser programmable
- ☐ Lecteur enregistreur de cassettes, compatible bandes Ferro, chrome, métal.
- ☐ Platine tourne disque à cellule magnétique (33/45t)
- ☐ Tuner PO, GO et FM stéréo
- ☐ Amplificateur stéréo de 2x20 Watts.
- ☐ Equaliseur graphique 5 gammes de fréquences
- ☐ 2 enceintes compactes à haute définition

PROMO NOEL

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

LECTEUR COMPACT DISC LASER MULTITECH CD 140

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

1590 F.TTC.

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL.

COMPTE PERMANENT S.E.H. JUSQU'A 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.

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.

CHAINE PHILIPS FCD 560 : 4.990 F.☐ PRIX SPECIAL CLUB : 3.590 F.☐
LECTEUR COMPACT DISC MULTITECH CD 140 2.190 F.☐ PRIX SPECIAL CLUB : 1.590 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