

LES 100 MEILLEURS LOGICIELS DU MONDE

+10

TELOCHE

SUPERCON 3 contre MANAN le Barbare, tout sur le match TV page 35!

CINOCHÉ

La folle journée de Ferris Bueller : dingue, insensée, hilarante. A voir de toute urgence page 25.

MUSIQUE

Spécial Live page 23.

INFO BD

Milou fait ses emplettes pour Noël page 21.

CONCOURS PERMANENT

2 bâtons et un voyage en Californie avec bobonne ? Facile ! Page 19.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Enfer et damnation, mais c'est une rubrique pirate, ça ? Meuh non, c'est légal, mon Général. Page 10.

DEULIGNES

Deulignes : Septh vient vous engueuler page 27.

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.



C'est à l'approche de Noël que les parents sont le plus disposés à délier les cordons de leurs bourses. Profitez-en donc pour vous faire offrir des logiciels, mais pas n'importe lesquels : voici, pour onze ordinateurs, les dix meilleurs softs du monde. Je sais : onze fois dix, ça fait pas 100. Mais le titre est meilleur comme ça, non ?

voir page 14

UN PIRATE À FLEURY-MÉROGIS

Et paf ! Un pirate de plus en taule. D'après le dernier sondage publié, ça en fait au moins 6 cette année. Cette fois-ci, c'est un étudiant en informatique qui s'y colle.

Au secours ! On aura bientôt plus le droit d'allumer son ordinateur sans en demander la permission expresse à la DST !

Voir Page 15



DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • ATARI 520 ST et 1040 ST • CANON X07 •
COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 •
MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM •
TEXAS TI99/4A • THOMSON T07, T07/70 ET M05 •

PROMOS DE COURSE AU CLUB

Voir page 17

FRENCHY BILLARD

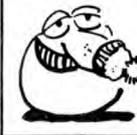
APPLE

NOEL AU BALCON
FÊLE, PÂQUES
À LA MORQUE.

EDITO

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



SUITE DU N°165

**SERVEUR
HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI**

22C8-	00	00	00	00	38	60	60	60	60
22D0-	03	00	00	1F	55	2A	55	2A	55
22D8-	55	2A	55	2A	55	2A	55	2A	55
22E0-	55	2A	55	2A	55	2A	55	2A	55
22E8-	55	2A	55	2A	55	2A	55	2A	55
22F0-	01	00	78	7F	7F	07	00	60	60
22F8-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2300-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2308-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2310-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2318-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2320-	00	00	00	00	38	4E	00	60	60
2328-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2330-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2338-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2340-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2348-	00	00	00	00	38	4E	60	60	60
2350-	03	00	00	1F	7F	7F	7F	7F	7F
2358-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2360-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2368-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2370-	01	00	7E	7F	7F	1F	00	60	60
2378-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2380-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2388-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2390-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2398-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
23A0-	00	00	00	00	38	70	00	60	60
23A8-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
23B0-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
23B8-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
23C0-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
23C8-	00	00	00	00	38	46	60	60	60
23D0-	03	00	00	1F	7F	7F	7F	7F	7F
23D8-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
23E0-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
23E8-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
23F0-	01	00	60	7F	7F	01	00	60	60
23F8-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2400-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2408-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2410-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2418-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2420-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2428-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2430-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2438-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2440-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2448-	00	00	00	00	78	7F	7F	7F	7F
2450-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2458-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2460-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2468-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2470-	00	00	00	00	78	7F	60	60	60
2478-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2480-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2488-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2490-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2498-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
24A0-	00	00	00	00	38	00	00	70	70
24A8-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
24B0-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
24B8-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
24C0-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
24C8-	00	00	00	00	78	7F	7E	6F	6F
24D0-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
24D8-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
24E0-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
24E8-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
24F0-	00	00	00	00	78	7F	60	60	60
24F8-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2500-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2508-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2510-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2518-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2520-	00	00	00	00	38	00	00	70	70
2528-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2530-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2538-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2540-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2548-	00	00	00	00	78	7F	00	60	60
2550-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2558-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2560-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2568-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2570-	00	00	00	00	38	00	00	60	60
2578-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2580-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2588-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2590-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2598-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
25A0-	00	00	00	00	78	7F	7F	7F	7F
25A8-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
25B0-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
25B8-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
25C0-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
25C8-	00	00	00	00	78	7F	00	60	60

2910-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2918-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2920-	00	00	00	00	38	00	00	70	70
2928-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2930-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2938-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2940-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2948-	00	00	00	00	78	60	00	60	60
2950-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2958-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2960-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2968-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2970-	00	00	00	00	38	00	00	60	60
2978-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2980-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2988-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2990-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2998-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
29A0-	00	00	00	00	78	7F	7F	7F	7F
29A8-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
29B0-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
29B8-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
29C0-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
29C8-	00	00	00	00	78	60	00	60	60
29D0-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
29D8-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
29E0-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
29E8-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
29F0-	00	00	00	00	38	00	00	60	60
29F8-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2A00-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2A08-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2A10-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2A18-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2A20-	00	00	00	00	38	4E	00	60	60
2A28-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2A30-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2A38-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2A40-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2A48-	00	00	00	00	78	60	60	60	60
2A50-	03	00	00	1F	55	2A	55	2A	55
2A58-	55	2A	55	2A	55	2A	55	2A	55
2A60-	55	2A	55	2A	55	2A	55	2A	55
2A68-	55	2A	55	2A	55	2A	55	2A	55
2A70-	01	00	60	7F	7F	00	00	60	60
2A78-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
2A80-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2A88-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2A90-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2A98-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2AA0-	00	00	00	00	38	40	00	60	60
2AA8-	07	00	00	00	00	00	00	00	00
2AB0-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2AB8-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2AC0-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2AC8-	00	00	00	00	78	60	60	60	60

CYBORG

A la suite d'un crash malencontreux sur la planète des CYBORG, vous devez déjouer moult pièges afin d'obtenir les pièces cybernétiques nécessaires à la réparation de votre vaisseau. Franchement, vous n'êtes pas prêt de repartir...

**SERVEUR
HEBDOMADAIRE
3615 + HQ
PUIS ENVOI**

LISTING 1

```
10 MODE 1:INK 0,1:INK 1,20:INK 2,1
1: BORDER 2: WINDOW#1,2,39,2,24: PAPER#1,0:CLS#1
20 INK 3,20,1:SYMBOL AFTER 47
30 SYMBOL 200,0,0,24,24,0,0,0
40 SYMBOL 201,0,0,60,24,60,0,0
50 SYMBOL 65,56,124,226,226,238,226,226,226
60 SYMBOL 66,252,226,226,236,226,226,226,226
70 SYMBOL 67,60,230,226,224,224,224,224,224,224
80 SYMBOL 68,248,228,226,226,226,226,226,226,226
90 SYMBOL 69,254,224,224,248,224,224,224,224,224
100 SYMBOL 70,254,224,224,248,224,224,224,224,224
110 SYMBOL 71,60,230,226,224,238,226,230,60
120 SYMBOL 72,226,226,226,254,226,226,226,226,226
130 SYMBOL 73,56,0,56,56,56,56,56,56,56
140 SYMBOL 74,14,14,14,14,206,238,126,60
150 SYMBOL 75,226,228,232,248,236,230,230,230
160 SYMBOL 76,224,224,224,224,224,224,224,224,224
170 SYMBOL 77,226,246,254,234,226,226,226,226
180 SYMBOL 78,226,242,242,250,250,238,230,230
190 SYMBOL 79,60,226,226,226,226,226,226,226,226
200 SYMBOL 80,252,226,226,226,252,224,224,224
210 SYMBOL 81,60,226,226,226,226,226,226,226,226
220 SYMBOL 82,252,226,226,226,252,232,228,226
230 SYMBOL 83,62,224,224,60,14,14,14,252
240 SYMBOL 84,254,56,56,56,56,56,56,56,56
250 SYMBOL 85,226,226,226,226,226,226,226,226,226
260 SYMBOL 86,226,226,226,226,98,34,20,8
270 SYMBOL 87,226,226,226,226,234,234,126,28
280 SYMBOL 88,226,226,226,60,8,246,226,226
290 SYMBOL 89,226,226,226,98,20,8,8,8
300 SYMBOL 90,254,14,28,56,112,224,254,254
310 SYMBOL 48,124,198,198,198,198,198,198,124
320 SYMBOL 49,24,56,24,24,24,24,126
330 SYMBOL 50,60,102,6,60,96,96,102,126
340 SYMBOL 51,60,70,6,28,6,6,102,60
350 SYMBOL 52,24,56,88,152,254,24,24,60
360 SYMBOL 53,126,98,96,60,6,6,102,60
370 SYMBOL 54,60,102,96,124,102,102,102,60
380 SYMBOL 55,126,70,6,12,24,24,24,24
390 SYMBOL 56,60,102,102,60,102,102,102,60
400 SYMBOL 57,60,102,102,62,6,6,102,60
410 PEN 2:CLS#1
420 PLOT 1,1,1: DRAW 639,1: DRAW 639,399: DRAW 1,399: DRAW 1,1
430 LOCATE 17,10: PRINT "CYBORG"
440 LOCATE 17,11: PRINT "-----"
450 LOCATE 12,15: PRINT CHR$(164)+ "BY M.B. AND Y.J."
460 LOCATE 12,17: PRINT "LES EXPLICATIONS"
470 GOSUB 1300
480 CLS#1: PEN 1: LOCATE 16,5: PRINT "CYBORG"
490 LOCATE 16,6: PRINT "-----"
500 PEN 2: LOCATE 4,10: PRINT "LE JEU SE DERoule EN 10 TABLEAUX"
510 LOCATE 4,12: PRINT "PLUS ON ACCÈDE AUX TABLEAUX, PLUS"
520 LOCATE 4,14: PRINT "LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ CROIT..."
530 LOCATE 4,16: PRINT "VOUS CONNAISSEZ DÉJÀ LE BUT DU"
540 LOCATE 4,18: PRINT "JEU, VOICI MAINTENANT COMMENT ON"
550 LOCATE 4,20: PRINT "VA PROCÉDER..."
560 GOSUB 1300
570 PEN 1: LOCATE 16,5: PRINT "CYBORG"
580 LOCATE 16,6: PRINT "-----"
590 PEN 2: LOCATE 4,10: PRINT "VOICI VOS POSSIBILITÉS"
```

Eric HERBIN

Mode d'emploi :
L'adaptation au modèle 464 demeure possible en remplaçant chaque instruction MOVE X,Y,couleur par : PLOT 0,0,encr de MOVE suivi de MOVE X,Y (sans coordonnées encr). De plus, il convient en ligne 7350 de supprimer tous les MOVE et FILL.
Sauvegardez le premier programme (présentation et règles) et à sa suite le programme principal sous le nom de "cyborg.ii".

AMSTRAD

FFINE! MAIS FFINE!
PAS QUESTION, S'AI PRIORITE.



HEUREUX QUI COMMUNISTE A FAIT UN BEAU GOULAG



```
600 LOCATE 5,12: PRINT CHR$(242)+ "DEPLACEMENT VERS LA GAUCHE"
610 LOCATE 5,14: PRINT CHR$(243)+ "DEPLACEMENT VERS LA DROITE"
620 LOCATE 5,16: PRINT CHR$(240)+ "ASCENSEUR VERS LE HAUT"
630 LOCATE 5,18: PRINT CHR$(241)+ "ASCENSEUR VERS LE BAS"
640 LOCATE 3,20: PRINT "FIRE TIR DANS LES DEUX SENS"
650 LOCATE 5,22: PRINT CHR$(240)+ "POUR SAISIR UN OBJET"
660 GOSUB 1300
670 PEN 1: LOCATE 16,5: PRINT "CYBORG"
680 LOCATE 16,6: PRINT "-----"
690 PEN 2: LOCATE 7,9: PRINT "POUR L'AFFICHAGE..."
700 LOCATE 7,11: PRINT "VOUS AUREZ A U BAS DE L'ECRAN"
710 LOCATE 7,13: PRINT "SEPT INDICATEURS..."
720 GOSUB 1300
730 PEN 1: LOCATE 16,5: PRINT "CYBORG"
740 LOCATE 16,6: PRINT "-----"
750 PEN 2
760 LOCATE 4,9: PRINT "1- LE NUMERO DU TABLEAU"
770 LOCATE 4,11: PRINT "2- LE NIVEAU DE VOTRE CHOIX"
780 LOCATE 4,13: PRINT "3- LE TEMPS RESTANT AVANT L'"
790 LOCATE 4,15: PRINT "EXPLOSION DE LA PLANETE"
800 LOCATE 4,17: PRINT "PETITE BARRE COULEUR PORTE"
810 LOCATE 4,19: PRINT "4- LES LASERS RESTANT"
820 LOCATE 4,21: PRINT "PETITE BARRE COULEUR OXYGENE..."
830 GOSUB 1300
840 PEN 1: LOCATE 16,5: PRINT "CYBORG"
850 LOCATE 16,6: PRINT "-----"
860 PEN 2: LOCATE 5,10: PRINT "5- L'OXYGENE RESTANT : " : PEN 3: PRINT CHR$(200)
870 LOCATE 5,12: PEN 2: PRINT "COMME L'ASTEROIDE EST DEPOURVU"
880 LOCATE 5,14: PRINT "D'OXYGENE, IL VOUS FAUDRA VOUS"
890 LOCATE 5,16: PRINT "REAPPROVISIONNER SANS CESSER EN"
900 LOCATE 5,18: PRINT "CE GAZ QUI VOUS EST VITAL !"
910 LOCATE 5,20: PRINT "6- LES TOUCHES DU CLAVIER..."
920 GOSUB 1300
930 PEN 1: LOCATE 16,5: PRINT "CYBORG"
940 LOCATE 16,6: PRINT "-----"
950 PEN 2: LOCATE 3,10: PRINT "7- QUE VOUS POUVIEZ FINIR LE TABLEAU"
960 LOCATE 5,12: PRINT "OU NON, SI VOUS REUSSISSEZ A"
970 LOCATE 5,14: PRINT "PRENDRE UNE PIECE CYBERNETIQUE"
980 LOCATE 5,16: PRINT "CONSTITUANT VOTRE NAVIRE SPATIAL"
990 LOCATE 5,18: PRINT "LA PARTIE CORRESPONDANTE DE VOTRE"
1000 LOCATE 5,20: PRINT "VAISSEAU S'AFFICHERA ALORS : " : PEN 3: PRINT CHR$(201)
1010 GOSUB 1300
1020 PEN 1: LOCATE 16,5: PRINT "CYBORG"
1030 LOCATE 16,6: PRINT "-----"
1040 PEN 2: LOCATE 5,10: PRINT "DES OÙ TOUT VOTRE VAISSEAU"
1050 LOCATE 5,12: PRINT "SERA RECONSTITUE, ALORS VOUS"
1060 LOCATE 5,14: PRINT "POURREZ REPARTIR VERS VOTRE"
1070 LOCATE 5,16: PRINT "DESTINÉE, ET TAINSI SAUVER LA"
1080 LOCATE 5,18: PRINT "RACE HUMAINE"
1090 LOCATE 5,20: PRINT "N-B: LA SORTIE SERA NOTÉE S..."
1100 GOSUB 1300
1110 PEN 1: LOCATE 16,5: PRINT "CYBORG"
1120 LOCATE 16,6: PRINT "-----"
1130 PEN 2: LOCATE 5,10: PRINT "P-S: VOUS AUREZ : "
1140 LOCATE 2,12: PRINT "A DEFONCER PLUS DE 250 PORTES"
1150 LOCATE 2,14: PRINT "A ARPEENTER PLUS DE 200 ASCENSEURS"
1160 LOCATE 2,16: PRINT "PLUS DE 400 RESERVES D'OXYGENE"
1170 LOCATE 2,18: PRINT "POUR VOUS REAPPROVISIONNER SUR"
1180 LOCATE 2,20: PRINT "VOTRE PARCOURS..."
1190 GOSUB 1300
1200 PEN 2: LOCATE 17,9: PRINT "CYBORG"
1210 LOCATE 17,10: PRINT "-----"
1220 PEN 1: LOCATE 17,13: PRINT "A VOUS"
1230 LOCATE 17,14: PRINT "-----"
1240 LOCATE 14,17: PRINT "LES COMMANDES"
1250 LOCATE 14,18: PRINT "-----"
1260 GOSUB 1300: INK 0,0: INK 1,0: INK 2,0: INK 3,0: BORDER 0
1270 CLEAR
1280 INK 0,26: INK 1,0: INK 2,6
1290 RUN "cyborg.ii"
1300 LOCATE 11,24: PEN 1: PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE" : CALL &B818: CLS#1: RETURN
10 SYMBOL AFTER 32
20 SYMBOL 142,0,0,60,96,60,6,124
30 SYMBOL 97,56,124,206,226,238,226,226,226
40 SYMBOL 98,252,226,226,236,226,226,226,226,226
50 SYMBOL 99,60,230,226,224,224,224,224,224,224
60 SYMBOL 100,248,228,226,226,226,226,226,228,248
70 SYMBOL 101,254,224,224,248,224,224,224,254
80 SYMBOL 102,254,224,224,248,224,224,224,224
90 SYMBOL 103,60,230,226,224,238,226,230,60
100 SYMBOL 104,226,226,226,254,226,226,226,226
110 SYMBOL 105,56,0,56,56,56,56,56,56,56
120 SYMBOL 106,14,14,14,14,206,238,126,60
130 SYMBOL 107,226,228,232,248,236,230,230,230
140 SYMBOL 108,224,224,224,224,224,224,224,224,224
150 SYMBOL 109,226,246,254,234,226,226,226,226
160 SYMBOL 110,226,242,242,250,250,238,230,230
170 SYMBOL 111,60,226,226,226,226,226,226,226,226
180 SYMBOL 112,252,226,226,226,252,224,224,224
190 SYMBOL 113,60,226,226,226,226,234,230,60
200 SYMBOL 114,252,226,226,226,252,232,228,226
210 SYMBOL 115,62,224,224,60,14,14,14,252
220 SYMBOL 116,254,56,56,56,56,56,56,56,56
230 SYMBOL 117,226,226,226,226,226,226,226,226,226
240 SYMBOL 118,226,226,226,226,98,34,20,8
250 SYMBOL 119,226,226,226,226,234,234,126,28
260 SYMBOL 120,226,226,226,60,8,246,226,226
270 SYMBOL 121,226,226,226,98,20,8,8,8
280 SYMBOL 122,254,14,28,56,112,224,254,254
290 SYMBOL 48,124,198,198,198,198,198,198,124
300 SYMBOL 49,24,56,24,24,24,24,126
310 SYMBOL 50,60,102,6,60,96,96,102,126
320 SYMBOL 51,60,70,6,28,6,6,102,60
330 SYMBOL 52,24,56,88,152,254,24,24,60
340 SYMBOL 53,126,98,96,60,6,6,102,60
350 SYMBOL 54,60,102,96,124,102,102,102,60
360 SYMBOL 55,126,70,6,12,24,24,24,24
370 SYMBOL 56,60,102,102,60,102,102,102,60
380 SYMBOL 57,60,102,102,62,6,6,102,60
390 SYMBOL 58,102,102,60,102,102,102,102,60
400 SYMBOL 59,102,102,60,102,102,102,102,60
410 SYMBOL 60,102,102,60,102,102,102,102,60
420 SYMBOL 61,102,102,60,102,102,102,102,60
430 SYMBOL 62,102,102,60,102,102,102,102,60
440 SYMBOL 63,102,102,60,102,102,102,102,60
450 SYMBOL 64,102,102,60,102,102,102,102,60
460 SYMBOL 65,102,102,60,102,102,102,102,60
470 SYMBOL 66,102,102,60,102,102,102,102,60
480 SYMBOL 67,102,102,60,102,102,102,102,60
490 SYMBOL 68,102,102,60,102,102,102,102,60
500 SYMBOL 69,102,102,60,102,102,102,102,60
510 SYMBOL 70,102,102,60,102,102,102,102,60
520 SYMBOL 71,102,102,60,102,102,102,102,60
530 SYMBOL 72,102,102,60,102,102,102,102,60
540 SYMBOL 73,102,102,60,102,102,102,102,60
550 SYMBOL 74,102,102,60,102,102,102,102,60
560 SYMBOL 75,102,102,60,102,102,102,102,60
570 SYMBOL 76,102,102,60,102,102,102,102,60
580 SYMBOL 77,102,102,60,102,102,102,102,60
590 SYMBOL 78,102,102,60,102,102,102,102,60
600 SYMBOL 79,102,102,60,102,102,102,102,60
610 SYMBOL 80,102,102,60,102,102,102,102,60
620 SYMBOL 81,102,102,60,102,102,102,102,60
630 SYMBOL 82,102,102,60,102,102,102,102,60
640 SYMBOL 83,102,102,60,102,102,102,102,60
650 SYMBOL 84,102,102,60,102,102,102,102,60
660 SYMBOL 85,102,102,60,102,102,102,102,60
670 SYMBOL 86,102,102,60,102,102,102,102,60
680 SYMBOL 87,102,102,60,102,102,102,102,60
690 SYMBOL 88,102,102,60,102,102,102,102,60
700 SYMBOL 89,102,102,60,102,102,102,102,60
710 SYMBOL 90,102,102,60,102,102,102,102,60
720 SYMBOL 91,102,102,60,102,102,102,102,60
730 SYMBOL 92,102,102,60,102,102,102,102,60
740 SYMBOL 93,102,102,60,102,102,102,102,60
750 SYMBOL 94,102,102,60,102,102,102,102,60
760 SYMBOL 95,102,102,60,102,102,102,102,60
770 SYMBOL 96,102,102,60,102,102,102,102,60
780 SYMBOL 97,102,102,60,102,102,102,102,60
790 SYMBOL 98,102,102,60,102,102,102,102,60
800 SYMBOL 99,102,102,60,102,102,102,102,60
810 SYMBOL 100,102,102,60,102,102,102,102,60
820 SYMBOL 101,102,102,60,102,102,102,102,60
830 SYMBOL 102,102,102,60,102,102,102,102,60
840 SYMBOL 103,102,102,60,102,102,102,102,60
850 SYMBOL 104,102,102,60,102,102,102,102,60
860 SYMBOL 105,102,102,60,102,102,102,102,60
870 SYMBOL 106,102,102,60,102,102,102,102,60
880 SYMBOL 107,102,102,60,102,102,102,102,60
890 SYMBOL 108,102,102,60,102,102,102,102,60
900 SYMBOL 109,102,102,60,102,102,102,102,60
910 SYMBOL 110,102,102,60,102,102,102,102,60
920 SYMBOL 111,102,102,60,102,102,102,102,60
930 SYMBOL 112,102,102,60,102,102,102,102,60
940 SYMBOL 113,102,102,60,102,102,102,102,60
950 SYMBOL 114,102,102,60,102,102,102,102,60
960 SYMBOL 115,102,102,60,102,102,102,102,60
970 SYMBOL 116,102,102,60,102,102,102,102,60
980 SYMBOL 117,102,102,60,102,102,102,102,60
990 SYMBOL 118,102,102,60,102,102,102,102,60
1000 SYMBOL 119,102,102,60,102,102,102,102,60
1010 SYMBOL 120,102,102,60,102,102,102,102,60
1020 SYMBOL 121,102,102,60,102,102,102,102,60
1030 SYMBOL 122,102,102,60,102,102,102,102,60
1040 SYMBOL 123,102,102,60,102,102,102,102,60
1050 SYMBOL 124,102,102,60,102,102,102,102,60
1060 SYMBOL 125,102,102,60,102,102,102,102,60
1070 SYMBOL 126,102,102,60,102,102,102,102,60
1080 SYMBOL 127,102,102,60,102,102,102,102,60
1090 SYMBOL 128,102,102,60,102,102,102,102,60
1100 SYMBOL 129,102,102,60,102,102,102,102,60
1110 SYMBOL 130,102,102,60,102,102,102,102,60
1120 SYMBOL 131,102,102,60,102,102,102,102,60
1130 SYMBOL 132,102,102,60,102,102,102,102,60
1140 SYMBOL 133,102,102,60,102,102,102,102,60
1150 SYMBOL 134,102,102,60,102,102,102,102,60
1160 SYMBOL 135,102,102,60,102,102,102,102,60
1170 SYMBOL 136,102,102,60,102,102,102,102,60
1180 SYMBOL 137,102,102,60,102,102,102,102,60
1190 SYMBOL 138,102,102,60,102,102,102,102,60
1200 SYMBOL 139,102,102,60,102,102,102,102,60
1210 SYMBOL 140,102,102,60,102,102,102,102,60
1220 SYMBOL 141,102,102,60,102,102,102,102,60
1230 SYMBOL 142,102,102,60,102,102,102,102,60
1240 SYMBOL 143,102,102,60,102,102,102,102,60
1250 SYMBOL 144,102,102,60,102,102,102,102,60
1260 SYMBOL 145,102,102,60,102,102,102,102,60
1270 SYMBOL 146,102,102,60,102,102,102,102,60
1280 SYMBOL 147,102,102,60,102,102,102,102,60
1290 SYMBOL 148,102,102,60,102,102,102,102,60
1300 SYMBOL 149,102,102,60,102,102,102,102,60
1310 SYMBOL 150,102,102,60,102,102,102,102,60
1320 SYMBOL 151,102,102,60,102,102,102,102,60
1330 SYMBOL 152,102,102,60,102,102,102,102,60
1340 SYMBOL 153,102,102,60,102,102,102,102,60
1350 SYMBOL 154,102,102,60,102,102,102,102,60
1360 SYMBOL 155,102,102,60,102,102,102,102,60
1370 SYMBOL 156,102,102,60,102,102,102,102,60
1380 SYMBOL 157,102,102,60,102,102,102,102,60
1390 SYMBOL 158,102,102,60,102,102,102,102,60
1400 SYMBOL 159,102,102,60,102,102,102,102,60
1410 SYMBOL 160,102,102,60,102,102,102,102,60
1420 SYMBOL 161,102,102,60,102,102,102,102,60
1430 SYMBOL 162,102,102,60,102,102,102,102,60
1440 SYMBOL 163,102,102,60,102,102,102,102,60
1450 SYMBOL 164,102,102,60,102,102,102,102,60
1460 SYMBOL 165,102,102,60,102,102,102,102,60
1470 SYMBOL 166,102,102,60,102,102,102,102,60
1480 SYMBOL 167,102,102,60,102,102,102,102,60
1490 SYMBOL 168,102,102,60,102,102,102,102,60
1500 SYMBOL 169,102,102,60,102,102,102,102,60
1510 SYMBOL 170,102,102,60,102,102,102,102,60
1520 SYMBOL 171,102,102,60,102,102,102,102,60
1530 SYMBOL 172,102,102,60,102,102,102,102,60
1540 SYMBOL 173,102,102,60,102,102,102,102,60
1550 SYMBOL 174,102,102,60,102,102,102,102,60
1560 SYMBOL 175,102,102,60,102,102,102,102,60
1570 SYMBOL 176,102,102,60,102,102,102,102,60
1580 SYMBOL 177,102,102,60,102,102,102,102,60
1590 SYMBOL 178,102,102,60,102,102,102,102,60
1600 SYMBOL 179,102,102,60,102,102,102,102,60
1610 SYMBOL 180,102,102,60,102,102,102,102,60
1620 SYMBOL 181,102,102,60,102,102,102,102,60
1630 SYMBOL 182,102,102,60,102,102,102,102,60
1640 SYMBOL 183,102,102,60,102,102,102,102,60
1650 SYMBOL 184,102,102,60,102,102,102,102,60
1660 SYMBOL 185,102,102,60,102,102,102,102,60
1670 SYMBOL 186,102,102,60,102,102,102,102,60
1680 SYMBOL 187,102,102,60,102,102,102,102,60
1690 SYMBOL 188,102,102,60,102,102,102,102,60
1700 SYMBOL 189,102,102,60,102,102,102,102,60
1710 SYMBOL 190,102,102,60,102,102,102,102,60
1720 SYMBOL 191,102,102,60,102,102,102,102,60
1730 SYMBOL 192,102,102,60,102,102,102,102,60
1740 SYMBOL 193,102,102,60,102,102,102,102,60
1750 SYMBOL 194,102,102,60,102,102,102,102,60
1760 SYMBOL 195,102,102,60,102,102,102,102,60
1770 SYMBOL 196,102,102,60,102,102,102,102,60
1780 SYMBOL 197,102,102,60,102,102,102,102,60
1790 SYMBOL 198,102,102,60,102,102,102,102,60
1800 SYMBOL 199,102,102,60,102,102,102,102,60
1810 SYMBOL 200,102,102,60,102,102,102,102,60
1820 SYMBOL 201,102,102,60,102,102,102,102,60
1830 SYMBOL 202,102,102,60,102,102,102,102,60
1840 SYMBOL 203,102,102,60,102,102,102,102,60
1850 SYMBOL 204,102,102,60,102,102,102,102,60
1860 SYMBOL 205,102,102,60,102,102,102,102,60
1870 SYMBOL 206,102,102,60,102,102,102,102,60
1880 SYMBOL 207,102,102,60,102,102,102,102,60
1890 SYMBOL 208,102,102,60,102,102,102,102,60
1900 SYMBOL 209,102,102,60,102,102,102,102,60
1910 SYMBOL 210,102,102,60,102,102,102,102,60
1920 SYMBOL 211,102,102,60,102,102,102,102,60
1930 SYMBOL 212,102,102,60,102,102,102,102,60
1940 SYMBOL 213,102,102,60,102,102,102,102,60
1950 SYMBOL 214,102,102,60,102,102,102,102,60
1960 SYMBOL 215,102,102,60,102,102,102,102,60
1970 SYMBOL 216,102,102,60,102,102,102,102,60
1980 SYMBOL 217,102,102,60,102,102,102,102,60
1990 SYMBOL 218,102,102,60,102,102,102,102,60
2000 SYMBOL 219,102,102,60,102,102,102,102,60
2010 SYMBOL 220,102,102,60,102,102,102,102,60
2020 SYMBOL 221,102,102,60,102,102,102,102,60
2030 SYMBOL 222,102,102,60,102,102,102,102,60
2040 SYMBOL 223,102,102,60,102,102,102,102,60
2050 SYMBOL 224,102,102,60,102,102,102,102,60
2060 SYMBOL 225,102,102,60,102,102,102,102,60
2070 SYMBOL 
```

Tout à son ouvrage, un vaillant maçon eut bien aimé se régaler de quelques pommes. Pas si simple...

Lionel ROTH

Mode d'emploi :

Sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les règles sont incluses dans la première partie. Ce jeu ne nécessite aucune extension, mais le joystick est indispensable. Stoppez votre magnétophone à la fin du chargement du programme principal.

LISTING 1

```

10 PRINT"Q"
11 POKE36879,242
12 POKE36879,110
13 POKE56,24:POKE52,24
20 PRINT"*****"
21 PRINT" * \ / * "
22 PRINT" *****"
25 PRINT" LE JEU EST SIMPLE:"
30 PRINT" IL FAUT MANGER DES P
OMMES BIEN VERTES,LE PLUS VITE POS
SIBLE."
35 PRINT" MAIS IL NE FAUT VOUS CO
GNER NI AU
A
40 PRINT"NI AUX
";
45 PRINT" POUR CHANGER DE TABLEAU,
IL FAUDRA MANGER LA POMME ROUG
E";
50 PRINT" BONNE CHANCE!"
60 PRINT"-----";
67 PRINT" BOUGER: JOYSTICK"
75 PRINT"-----"
;
80 FORVT=6144T06231
81 READA
82 POKEVT,A
83 NEXT
85 FORVT=6528T06607
86 READA
87 POKEVT,A
88 NEXT
89 FORVT=6400T06407:POKEVT,0:NEXT
90 PRINT" APPUYEZ SUR -1-"
91 GETA$:IFA$<">"THEN91
95 PRINT"Q"
96 POKE198,5:POKE631,78:POKE632,69
:POKE633,87:POKE634,13:POKE635,131
97 END

```

```

98 REM*****
100 DATA28,28,8,127,8,8,20,99
101 DATA8,16,84,254,190,222,124,40
102 DATA8,16,84,254,190,222,124,40
103 DATA56,124,214,146,170,124,40,
56
104 DATA255,17,17,255,68,68,255,25
5
105 DATA0,0,119,68,116,20,119,0
106 DATA0,0,119,85,87,86,117,0
107 DATA0,0,112,71,96,71,112,0
108 DATA0,0,109,85,69,69,69,0
109 DATA0,0,209,25,149,19,209,0
110 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
114 DATA0,60,44,44,44,44,60,0
115 DATA0,24,56,24,24,24,60,0
116 DATA0,60,12,60,48,48,60,0
117 DATA0,60,12,28,12,12,60,0
118 DATA0,48,48,48,52,60,4,0
119 DATA0,60,48,60,12,12,60,0
120 DATA0,60,48,60,52,52,60,0
121 DATA0,60,12,28,12,12,12,0
122 DATA0,60,44,60,44,44,60,0
123 DATA0,60,44,60,12,12,60,0
150 DATA78,69,87,13,131

```

LISTING 2

```

2 REM* PRESENTATION *
5 POKE37154,127
10 POKE36879,110
20 PRINT"Q"
30 POKE36879,242
40 PRINT"*****MURMAN"
50 PRINT"SCORE="SC
60 PRINT"-----";RC
70 PRINT" APPUYEZ SUR -1-"
80 GETA$:IFA$<">"THEN80
83 REM* PREP. ECRAN *
85 SC=0
90 NP=5:NT=2:NV=3
91 VO=36878:TN=36876:BR=36877
100 PD=8152:PP=7734:CL=30720

```

HORS DE L'EGLISE, TOUT EST SALUBRE



SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI



CARALI

```

105 POKE36879,25
106 POKE36869,254
107 PRINT"Q"
108 FORZZ=1TONT:NY=INT(RND(0)*483)
:POKE7702+NY,1:POKE7702+CL+NY,5:NE
XT
109 FORZZ=1TONT:NY=INT(RND(0)*483)
:POKE7702+NY,3:POKE7702+CL+NY,6:NE
XT
110 FORZ=7702T07723:POKEZ,4:POKEZ+
CL,0:NEXT
111 FORZ=7723T08185STEP22:POKEZ,4:
POKEZ+CL,0:NEXT
112 FORZ=8185T08164STEP-1:POKEZ,4:
POKEZ+CL,0:NEXT
113 FORZ=8164T07702STEP-22:POKEZ,4
:POKEZ+CL,0:NEXT
115 POKEPP,2:POKEPP+CL,2:POKEPD,0:
POKEPD+CL,4
117 GOSUB800
120 TI$="000000"
121 REM* MOUVEMENTS * * JO
YSTICK *
122 P1=PEEK(37151):P2=PEEK(37152):
MM=P1+P2
123 IFMM=373THENGOSUB800:GOTO122
124 IFMM=369THENK=-22:GOTO130
125 IFMM=357THENK=-1:GOTO130
126 IFMM=245THENK=1:GOTO130
127 IFMM=365THENK=22:GOTO130
128 GOTO122
129 REM* DETECTIONS * * OB
STACLES *
130 IFPEEK(PD+K)=4THENGOSUB150:GOT
O2000
135 IFPEEK(PD+K)=3THENGOSUB150:GOT
O2000
140 IFPEEK(PD+K)=1THENSC=SC+7:GOSU
B150:GOSUB810:GOTO122
145 IFPEEK(PD+K)=2THENGOSUB150:GOS
UB860:GOTO100
146 GOSUB150:GOTO122
148 REM* MOUVEMENTS * * J
OUEUR *

```

```

150 POKEPD,4:POKEPD+CL,0:POKEPD+K,
0:POKEPD+K+CL,4:PD=PD+K
160 GOSUB890:GOSUB800
161 RETURN
171 REM* AFFICHAGE *
182 REM* SCORE,TEMPS*
183 REM* NB DE VIES *
800 PRINT"SCORE":SC:TAB(9);TI$:TAB
(17);"HI":NV
801 RETURN
804 REM* POMME VERTE*
805 REM* MANGEE *
810 POKEVO,15:POKETN,230:FORZZ=1TO
10:NEXT:POKETN,0:RETURN
816 REM* POMME ROUGE*
817 REM* MANGEE *
860 POKEVO,15:SC=SC+15:NP=NP+6:NT=
NT+3:SC=SC-VAL(TI$):GOSUB800
861 FORZ1=1T02
862 POKETN,230
863 FORZZ=1T0250:NEXTZZ
864 POKETN,0:FORZZ=1T0250:NEXTZZ
865 NEXTZ1
866 POKEVO,0
870 RETURN
876 REM* BRUIT DU *
877 REM* MOUVEMENT *
878 REM* DU JOUEUR *
890 POKEVO,15
892 POKEBR,230
893 FORZZ=1T010:NEXT
894 POKEBR,0:POKEVO,0:RETURN
1001 REM* MORT DU *
1002 REM* JOUEUR *
2000 NV=NV-1:POKEPD+CL,0
2001 SC=SC-VAL(TI$):GOSUB800
2002 POKEVO,15:POKEBR,128:FORZZ=1T
01500:NEXT:POKEBR,0:POKEVO,0
2005 IFNV=0THEN2020
2006 NT=2:NP=5:GOTO100
2020 IFSC>RCHENRC=SC
2021 GOTO10

```

JUMP

Quelle idée d'égarer ses valises dans un endroit aussi mal fréquenté. Mais vous le faites exprès !

Patrice LACOUTURE

Mode d'emploi :

Toutes les indications nécessaires sont incluses. Vous pouvez créer vos propres tableaux en les substituant à ceux existants (DATA à partir de la ligne 440). Toutefois, si vous disposez de 64 K RAM (lecteur de disquettes), cette limite peut être dépassée.

```

190 CALL CHAR(42,"00FEFEFEFE00FEFEFEF")
200 CALL CHAR(72,"7E427E427E427E427E42")
210 CALL CHAR(94,"00001806180618061806")
220 CALL CHAR(69,"10B292D67C383828286C"):CALL CHAR(71,"109A92D67C383828286C")
230 CALL CHAR(60,"00BC6EFFFC0FCFF7E3C")
240 CALL CHAR(62,"003D76FF3F0F3FFF7E3C")
250 CALL CHAR(45,"00DB")
260 CALL CHAR(86,"0000000018247E7E7E7E")
270 CALL CHAR(70,"103810387CBB8028486C")
280 CALL CHAR(68,"001C001C3EDD1D141236")
290 CALL CHAR(65,"001C001C3EDD1D14246C")
300 CALL CHAR(67,"103810387CBB80242436")
310 CALL CHAR(1,"000000000010A01489"):CALL CHAR(4,"003D76FF0F0FFF7E3C")
320 CALL CHAR(3,"0000000000050042892"):CALL CHAR(6,"00BC6EFFFC0FCFF7E3C")
330 CALL CHAR(92,"00C0C0E0F0F0FCFCFF")
340 CALL CHAR(47,"010307070F1F3F7F7FFF")
341 CALL CHAR(7,"001D161F0F0F1F1E1C"):CALL CHAR(12,"000040E0E0F0E0E04000")
342 CALL CHAR(15,"00000000C0F0C0000000"):CALL CHAR(9,"00B858F8F0F0F87838")
343 CALL CHAR(10,"00010207070F070200"):CALL CHAR(13,"00000000030F03")
350 CALL CHAR(98,"1C1C1C1C1C1C1C3E1C00")
355 CALL CHAR(126,"00000008103F1000")
356 CALL CHAR(39,"0000000000FF")
357 CALL POKE(50420,162,5,45,162,136,45,10)
358 CALL POKE(50688,165,8,6,10):CALL POKE(49156,198,0)
359 CALL POKE(50700,152,79,10,120,11,10,121,0,9,251,10)
370 RANDOMIZE GOSUB 2440
380 CALL COLOR(0GB):LOCATE (21,1)
381 PRINT "Niveau (1:difficile ----> 9:facile) "RPT$( " ",38)
382 LOCATE (22,1):ACCEPT SIZE(1):VALIDATE("123456789")BEEP:R#<NI=VAL(R#)
430 DIM T$(19,40),VG(9),XG(9),YG(9),DG(9),UM(9),VM(9)
440 DATA 2
450 DATA 13,3
460 DATA 20,2,-1
470 DATA 39,2,10,2,15,8
490 DATA 1,1,1,40,2,1,2,18,2,40,2,18,1,2,19,38
500 DATA 1,3,3,5,1,9,3,8,1,18,3,10,1,29,3,10
510 DATA 2,3,4,6,1,4,9,7,2,11,9,4,1,2,12,10
520 DATA 1,4,5,7,3,5,6,2,5,1,12,5,5,1,14,4,1,6,2,3,9
530 DATA 6,8,3,2,7,2,2,7,6,6,11,5,4,6,12,9,10
540 DATA 1,2,15,10,1,6,16,1,1,4,17,8,1,4,18,1
550 DATA 2,23,4,5,1,21,9,7,6,39,3,16,6,18,5,2,1,14,7,5,4,13,7,1,12,7,1
560 DATA 7,13,4,1,19,5,4,1,20,7,2,4,19,7,6,28,9,2

```

EXELVISION EXL 100

Disposition des DATA pour chaque tableau :
- Nombre de tableaux (1er nombre à placer au début des DATA).
- Nombre de valises à attraper.
- Nombre de gloutons.
- Position du personnage (coordonnées X,Y)
- Direction du personnage : -1 pour la gauche et 1 pour la droite.
- Coordonnées de chacun des gloutons (X,Y). Leur direction sera aléatoire.
- Description du tableau (voir plus bas).
- Nombre 0 indiquant la fin du tableau.

Les éléments du décor d'un tableau sont symbolisés par des nombres suivis de paramètres inscrits à la suite en DATA. En voici la description :

- 1,X,Y,L : trace un mur horizontal de longueur L (exprimé en nombre de caractères) à partir du caractère de coordonnées X,Y vers la droite.
- 2,X,Y,L : trace un mur vertical de longueur L, à partir du caractère de coordonnées X,Y vers le bas.
- 3,X,Y,H,L : trace un mur rectangulaire ayant X,Y pour sommet haut gauche, L pour largeur et H pour longueur
- 4,X,Y : pose une grille en X,Y.
- 5,X,Y : pose un ressort en X,Y.
- 6,X,Y,L : place une échelle au sommet X,Y d'une longueur L.
- 7,X,Y : pose une valise en X,Y.
- 8,X,Y : efface le caractère X,Y.

Description d'un tableau :
Un écran est formé de 19 lignes (1 à 19) de 40 caractères (1 à 40). Les bordures d'écran sont interdites (lignes 1 et 19 - colonnes 1 et 40).

```

570 DATA 2,14,8,8,1,15,15,7,1,23,15,7,1,14,17,17
580 DATA 3,31,16,2,8,3,32,11,3,6,3,32,7,3,7
590 DATA 2,31,7,9,2,38,7,9,7,37,8,7,32,12
600 DATA 7,32,15,7,37,15,7,4,8,7,4,16,7,2,18,6,3,17,2
610 DATA 7,10,11,7,22,2,7,28,6,1,25,5,5,2,25,6,2
620 DATA 2,29,6,8,1,26,7,3,1,20,13,9,4,19,13,1,16,13,3
630 DATA 1,23,15,7,1,15,11,4,1,20,11,1,4,19,11,5,19,10
640 DATA 1,22,11,7,1,15,9,4,4,19,9,1,31,5,4,1,36,5,3
650 DATA 2,38,4,1,5,13,10,5,13,14,5,13,18,5,19,14
660 DATA 5,30,8,5,30,12,5,30,16,6,24,5,4,4,30,5,0
665 !
670 DATA 30,6,20,14,1,12,2,29,2,10,17,31,17,26,13,15,13
680 DATA 1,1,1,40,2,1,2,17,2,40,2,17,1,1,19,40
690 DATA 1,2,18,17,1,23,18,17,2,19,2,12,2,22,2,12,2,17,3,14
700 DATA 2,24,3,14,6,20,3,12,6,21,3,12,6,18,3,15,6,23,3,15
710 DATA 3,11,3,9,5,3,26,3,9,5,3,6,3,2,5,3,31,3,2,5
720 DATA 1,11,12,4,1,11,13,3,1,27,12,4,1,28,13,3
730 DATA 2,19,15,4,2,22,15,4,4,20,15,4,21,15,3,11,15
740 DATA 2,6,1,15,14,2,1,16,13,1,3,25,15,2,6,1,25,13,1
750 DATA 1,25,14,2,4,31,3,4,32,3,4,33,3,4,8,3,4,9,3,4,10,3
760 DATA 2,32,6,11,2,9,6,11,1,3,6,6,1,33,6,6,4,2,6
770 DATA 4,39,6,3,2,3,2,3,3,37,3,2,3,7,39,3,7,2,3,7,20,2,7,21,2
780 DATA 1,33,8,4,1,5,8,4,1,5,10,4,1,33,10,4,7,8,7
790 DATA 7,8,9,7,33,7,7,33,9,6,5,3,3,6,36,3,3,2,3,8,7
800 DATA 2,28,8,7,3,3,15,2,3,3,36,15,2,3,7,4,16,7,37,16
810 DATA 1,5,12,3,1,34,12,3,2,7,13,5,2,34,13,5
820 DATA 6,8,12,7,6,33,12,7,7,26,15,7,15,15,5,2,17,5,2,13
830 DATA 5,2,9,5,39,17,5,39,13,5,39,9
840 DATA 7,12,4,7,12,6,7,12,8,7,12,10,7,14,5,7,14,7,7,14,9
850 DATA 7,13,11,7,12,11,7,29,4,7,29,6,7,29,8,7,27,5,7,27,7
860 DATA 7,27,9,7,29,10,7,28,11,7,29,11
870 DATA 6,4,6,6,6,37,6,6
880 DATA 8,7,18,8,34,18,8,11,12,8,30,12,8,11,9,8,30,9,0
1140 CLS "GBB":BND=3
1150 LOCATE (20,1):CALL COLOR(0GB):PRINT "SCORE: VALISES: TABLEAU:"
1160 CALL COLOR(0BRL):LOCATE (22,4)
1170 PRINT "LLRACCOUUUTTUURREE PPaatrrriiccee"
1180 SC,VL=0:NT=1:GOSUB 7700
1190 RESTORE 440:READ NBT:GOSUB 2380
1200 !
1210 LOCATE (20,33):PRINT NT
1240 T,VL=0:TR=0:READ NV,NG,XM,YM,D:LOCATE (21,3):DM=D:NG=NG-1

```

A SUIVRE!

BILLARD

Par la queue de votre souris sur le tapis de votre ST, payez-vous quelques joyeuses parties de billard.

Stéphane BUTEL

NE TIREZ PAS ! j'AI HORREUR DES COUPS!

T'AS DÉJÀ VU QUELQU'UN TIRER UN COUP AVEC UNE QUEUE ?



IL N'EST DE PIRE AVEUGLE QU'UN GUILLOTINÉ



SUITE DU N° 165

```

raz_param()
{
  int k;
  for (k = 0; k<3;k++)
  { vmx[k]=0.0; vmy[k]=0.0;
    vx[k]=0.0; vy[k]=0.0;
    mv[k]=0; vk[k]=0.0;
    ox[k]=0.0; oy[k]=0.0; oz[k]=0.0;
    ux[k]=0.0; uy[k]=0.0;
    to[k]=0.0; ti[k]=0.0;
    xo[k]=xb[k]; yo[k]=yb[k];
    chc = 0; fc = 0;
    teta = 180; xq=xb[cjoueur]-r-1;
    fxq=xq-1q; yq=yb[cjoueur]; fyq=yb[cjou
eur];
    ux[cjoueur] = -1.0;
    vx[cjoueur] = fcoup;
    queue(fxq,fyq,xq,yq);
    vswr_mode(handle,3);
    pxy[0]=x1; pxy[1]=y1;
    v_pmarker(handle,1,pxy);
    x1=xcl; pxy[0]=x1; pxy[1]=y1;
    v_pmarker(handle,1,pxy);
    vswr_mode(handle,1);
  }
  /*-----*/
  /* dessin de la queue */
  /*-----*/
  queue(x1,y1,x2,y2)
  {
    int x1,y1,x2,y2;
    vswr_mode(handle,3);
    vs1_color(handle,0);
    vs1_width(handle,3);
    pxy[0]=x1; pxy[1]=y1; pxy[2]=x2;
    pxy[3]=y2;
    v_pline(handle,2,pxy);
    vswr_mode(handle,1);
    vs1_width(handle,1);
  }
  /*-----*/
  /* direction mouvement */
  /*-----*/
  angle()
  {
    int x,y,tp;
    double angl;
    tp = teta;
    graf_mouse(256,0);
    button = 0;
    while( button != 2) /* bouton droit po
ur sortir */
    {
      x = mx; y = my;
      graf_mkstate(&mx,&my,&button,&ret);
      if(x != mx && (fyq > (yq+30) || fyq <
(yq-30)) && button != 2)
      {
        if(my < yb[cjoueur]) tp = x-mx + teta;
        else tp = mx-x + teta;
      }
      else if(y != my && button != 2)
      {
        if(mx < xb[cjoueur]) tp = my-y+teta;
        else tp = y-my+teta;
      }
      if(tp > 360) tp -= 360;
      else if(tp < 0) tp += 360;
      if(tp != teta)
      {
        angl = tp*3.14159/180.0;
        x = xcl-r1*(xq-xb[cjoueur])*sin(angl)
+ (yq-yb[cjoueur])*cos(angl)/r;
        if(x < (xcl+r1) && x > (xcl-r1))
        {
          teta = tp;
          queue(fxq,fyq,xq,yq);
          fxq = xq + 1q * cos(angl);
          fyq = yq - 1q * sin(angl);
          queue(fxq,fyq,xq,yq);
          dx = (xcl-x)*r*sin(angl)/r1;
          dy = (xcl-x)*r*cos(angl)/r1;
          vswr_mode(handle,3); /* mode XOR */
          pxy[0]=x1; pxy[1]=y1; /* efface an
position */
          v_pmarker(handle,1,pxy); /* marque bou
le loupe */
          pxy[0]=x; pxy[1]=y1;
          v_pmarker(handle,1,pxy); /* place nouv
elle */
          vswr_mode(handle,1); /* mode AND */
          x1 = x;
        }
        /* fin while */
        vsin_mode(handle,1,2);
        vsm_locator(handle,fxq,fyq,&ret,&ret,&
ret);
        graf_mkstate(&mx,&my,&button,&ret);
        ux[cjoueur] = cos(teta*3.14159/180.0);
        uy[cjoueur] = sin(teta*3.14159/180.0);
        vx[cjoueur] = -fcoup*ux[cjoueur];
        vy[cjoueur] = fcoup*uy[cjoueur];
        graf_mouse(257,0);
      }
    }
  }
  /*-----*/
  /* choix effet ds boule loupe */
  /*-----*/
  loupe()
  {
    int xt,yt;
    int event;
    double tpangl,x1,y1;
    event = 0;
    while(!(event & MU_M1))
    {
      event = evt_multi((MU_BUTTON|MU_M1)
,1,1,1,
      1,xcl-r1-2,gl_hchar,2*r1+2,2*r1+2,
      0,0,0,0,0,msgbuff,0,0,
      &mx,&my,&button,&ret,&key,&ret);
      if(event & MU_BUTTON)
      {
        graf_mouse(256,0);
        xt = xcl-mx;
        yt = my-y1;
        if(xt*xt+yt*yt < r1*r1)
        {
          vswr_mode(handle,3); /*mode XOR*/
          ( vsf_style(handle,2);
          vsf_interior(handle,2);
          vsf_color(handle,1);
          if(lx<oldw) cls(tx0+lx+16,ty0-16,oldw-lx
+1,oldh+33);
          if(ly<oldh) cls(tx0-16,ty0+ly+16,oldw+33
,oldh-ly+2);
          vsf_interior(handle,1);
        }
        jeu_init();
        sve_screen(&scr,&scr2);
        raz_param();
        graf_mouse(257,0);
      }
    }
    /*-----*/
    /*INSIDE */
    /*-----*/
    inside(x,y,ax,ay,aw,ah)
    int x,y,ax,ay,aw,ah;
    {
      if((x>= ax) && (y >= ay) && (x<ax+aw)
&& (y<ay+ah))
      return(TRUE);
      else
      return(FALSE);
    }
    /*-----*/
    /* options */
    /*-----*/
    options()
    {
      int event;
      graf_mouse(ARROW,0);
      event = 0;
      while(!(event & MU_M1))
      {
        event = evt_multi((MU_BUTTON|MU_M1)
,1,1,1,
        1,xopt,gl_hchar,140,4*gl_hchar,
        0,0,0,0,0,msgbuff,0,0,
        &mx,&my,&button,&ret,&key,&ret);
        graf_mouse(256,0);
        if((event & MU_BUTTON)&& inside(mx,my,x
opt,gl_hchar,100,gl_hchar))
        {
          if(njoueur == 1)
          {
            njoueur = 2;
            v_gtext(handle,xopt,2*gl_hchar," 2 JOU
EURS ");
          }
          else
          {
            njoueur = 1;
            v_gtext(handle,xopt,2*gl_hchar," 1 JOUEU
R ");
          }
          if((event & MU_BUTTON) && inside(mx,my,
xopt,3*gl_hchar,80,gl_hchar))
          {
            sve_screen(&scr,&scr2);
            hndl_dial();
            sve_screen(&sef2,&sef);
          }
          if((event & MU_BUTTON) && inside(mx,my,
xopt+88,3*gl_hchar,40,gl_hchar))
          {
            event = MU_M1;
            ret = form_alert(1,"[3][Autre partie ou
Quitter ][AUTRE|QUIT]");
            if(ret == 2) fin = TRUE;
            else new();
          }
          graf_mouse(257,0);
          /* fin while */
          graf_mouse(5,0);
        }
      }
    }
    /*-----*/
    /* feuille dialogue */
    /*-----*/
    hndl_dial()
    {
      int xdial,ydial,wdial,hdial;
      int exit_obj,oldr,i;
      int rr;
      double atof();
      oldr = r;
      form_center(&rs_object[0],&xdial,&ydia
l,&wdial,&hdial);
      form_dial(0,1,1,1,1,xdial,ydial,wdial,
hdial);
      objc_draw(&rs_object[0],0,12,xdial,ydi
al,wdial,hdial);
      graf_mouse(257,0);
      exit_obj = form_do(&rs_object[0],0);
      graf_mouse(256,0);
      form_dial(3,1,1,1,1,xdial,ydial,wdial,
hdial);
      if(exit_obj == CANCEL)
      {
        default();
        anc();
      }
      else
      {
        objc_change(&rs_object[0],CANCEL,0,xdia
l,ydial,wdial,hdial,NORMAL,0);
      }
      else
      {
        r = atof(rs_strings[0]); txt[0]= '0'
; txt[1]='.';
        strcpy(&txt[2],rs_strings[4]); cr = at
of(txt);
        strcpy(&txt[2],rs_strings[7]); fb = at
of(txt);
        strcpy(&txt[2],rs_strings[10]); f = ato
f(txt);
        strcpy(&txt[2],rs_strings[13]); fr = at
of(txt);
        strcpy(&txt[1],rs_strings[16]);
        txt[0]=txt[1]; txt[1]=txt[2]; txt[2]=
'.'; m = atof(txt);
        objc_change(&rs_object[0],OK,0,xdial,y
dial,wdial,hdial,NORMAL,0);
        if(r < 1 || m < 0.1 || cr<0.01 || fb<0
.01 || f<0.01 || fr<0.001)
        {
          form_alert(1,
          "[3][pas de valeur(s) nulle(s) !rien
n'est retenu][OK]");
          default();
          anc();
        }
      }
      if(r != oldr)
      {
        if(r > oldr)
        {
          for(i=0;i<3;i++)
          {
            if(xb[i]+r > tx0+1x) rr = tx0+1x-xb[i
];
            else if(xb[i]-r < tx0) rr = xb[i]-tx0;
            if(yb[i]+r > ty0+1y) rr = ty0+1y-yb[i];
          }
        }
      }
    }
  }
  /*-----*/
  /* taille du billard */
  /*-----*/
  taille()
  {
    int i;
    int oldw,oldh;
    oldw = 1x; oldh = 1y;
    graf_rubberbox(tx0,ty0,100,80,&1x,&1y)
;
    graf_mouse(256,0);
    if(1x > (xreso-1q-tx0)) 1x = xreso-1q-
tx0;
    if(1y > (yreso-1q-ty0)) 1y = yreso-1q-
ty0;
    billard(1x,1y);
    if(1x<oldw || 1y<oldh)
  }
  /*-----*/
  /* choix de l'effet */
  /*-----*/
  effet()
  {
    int xt,yt;
    double x1,tpangl;
    double gm; /* dist exacte centre pt co
ntact queue boule */
    double l;
    graf_mouse(256,0);
    xt = mx-xb[cjoueur]; yt = my-yb[cjoueu
r]; /* coord ds repere fixe */
    l = xt*xt + yt*yt;
    if(l > (r*15.0) || l == 0) { graf_mou
se(257,0); return; }
    if(xt*(xq-xb[cjoueur]) <= 0 || yt*(yq-
yb[cjoueur]) <= 0)
    {
      if(yt < -r/2) teta = 90;
      else if(yt > r/2) teta = 270;
      else if(xt<0)teta = 180;
      else teta = 0;
    }
    gm = sqrt((double)r*r-dz*dz);
    tpangl = teta + 3.14159/180.0;
    queue(fxq,fyq,xq,yq);
    x1 = (xt*sin(tpangl) + yt*cos(tpangl))
*gm/r;
    l = r * xt / sqrt(l);
    xq =-xb[cjoueur] + 1;
    if(yt > 0)yq = yb[cjoueur] + sqrt(r*r-
l*l);
    else yq = yb[cjoueur] - sqrt(r*r-l*l);
    fxq = xq + 1q*cos(tpangl);
    fyq = yq - 1q*sin(tpangl);
    queue(fxq,fyq,xq,yq);
    dx = x1 * sin(tpangl);
    dy = x1 * cos(tpangl);
    vswr_mode(handle,3);
    pxy[0]=x1; pxy[1]=y1;
    v_pmarker(handle,1,pxy);
    vswr_mode(handle,1);
    ux[cjoueur] = cos(tpangl);
    uy[cjoueur] = sin(tpangl);
    vx[cjoueur] = -fcoup*ux[cjoueur];
    vy[cjoueur] = fcoup*uy[cjoueur];
    graf_mouse(257,0);
  }
  /*-----*/
  /* force du coup */
  /*-----*/
  force()
  {
    button = 1;
    graf_mouse(256,0);
    vs1_color(handle,2); vs1_width(handle,
4);
    pxy[0]=34; pxy[1]=4*gl_hchar+4; pxy
[3]=pxy[1];
    while(button == 1)
    {
      graf_mkstate(&mx,&my,&button,&ret);
      if(forcx < (xcl-r1)) forcx += 2;
      else
      {
        vswr_mode(handle,3);
        v_pline(handle,2,pxy);
        vswr_mode(handle,1);
        forcx = 35;
      }
      pxy[2]= forcx;
      v_pline(handle,2,pxy);
      graf_mouse(257,0);
      vs1_width(handle,1);
      fcoup = (forcx - 34.0)/10.0;
      vx[cjoueur] = -fcoup * ux[cjoueur];
      vy[cjoueur] = fcoup * uy[cjoueur];
    }
  }
  /*-----*/
  /* taille du billard */
  /*-----*/
  taille()
  {
    int i;
    int oldw,oldh;
    oldw = 1x; oldh = 1y;
    graf_rubberbox(tx0,ty0,100,80,&1x,&1y)
;
    graf_mouse(256,0);
    if(1x > (xreso-1q-tx0)) 1x = xreso-1q-
tx0;
    if(1y > (yreso-1q-ty0)) 1y = yreso-1q-
ty0;
    billard(1x,1y);
    if(1x<oldw || 1y<oldh)
  }
  /*-----*/
  /* mouvement */
  /*-----*/
  move()
  {
    int k;
    if(vx[cjoueur]+vy[cjoueur] != 0.0) m
vt[cjoueur] = 3;
    t = 0.0; f1 = 1; dt = 8.0/fcoup;
    if(dt > 0.6) dt = 0.6;
    ox[cjoueur] = 2.5*dz*vgy[cjoueur]/(r*
r*m); /* J x omega = moment */
    oy[cjoueur] = -2.5*dz*vqx[cjoueur]/(r*
r*m); /* de la percussion */
    oz[cjoueur] = 2.5*(dx*vgy[cjoueur]-dy*
vqx[cjoueur])/(r*r*m);
    /* et J = 2/5 m r^2 */
    graf_mouse(256,0);
    Setscreen(logiq,-1L,-1); /* travail su
r ecran logique */
    ncps[cjoueur]++; /* un coup de plus */
    nb = 0;
    while(f1 == 1)
    {
      t += dt;
      f1 = 0; /* si boule bouge encor */
      ret = 0; /* 1 si choc boules */
      vsf_color(handle,3);
      cls(tx0,ty0,1x,1y); /* efface la page
logique */
      for(k = 0; k < 3; k++)
      {
        if(mvt[k] != 0) /* si boule en mouveme
nt */
        {
          f1 = 1;
          if(t >= t1[k] || mvt[k] == 3) calc_traj(
k);
          tt = t-t0[k];
          if(mvt[k]==1) pos_gliss(k); /* nouvelle
pos cas mov glissement */
          else if(mvt[k]==2)pos_roul(k); /* cas
sans glissement */
          test_choc(k);
        }
        /* fin if mvt[k] */
        vsf_color(handle,0);
        if(k == 2)
        {
          vsf_color(handle,2);
          if(yreso > 300) (vsf_interior(handle,2)
; vsf_style(handle,2));
        }
        v_circle(handle,xb[k],yb[k],r);
        vsf_interior(handle,1);
        /* fin for k */
        if(ret) Dosound(toc);
        flip_page(); /* echange page logique e
t physique */
        if(dt < 0.6) dt += 0.0002;
      }
      /* fin while */
      Setscreen(phys,phys,-1);
      scr2.fd_addr = logiq;
      if(chc == 3)
      npts[cjoueur]++;
      else if(njoueur == 2)
      {
        cjoueur = 1;
        if(cjoueur == 1)
        {
          if(xreso>500) v_gtext(handle,xcps,gl_hc
har," SCORE 2 ");
          else v_gtext(handle,xcps,gl_hchar,"SC
ORE 2");
        }
      }
    }
  }
  /*-----*/
  /* mouvement */
  /*-----*/
  move()
  {
    int k;
    if(vx[cjoueur]+vy[cjoueur] != 0.0) m
vt[cjoueur] = 3;
    t = 0.0; f1 = 1; dt = 8.0/fcoup;
    if(dt > 0.6) dt = 0.6;
    ox[cjoueur] = 2.5*dz*vgy[cjoueur]/(r*
r*m); /* J x omega = moment */
    oy[cjoueur] = -2.5*dz*vqx[cjoueur]/(r*
r*m); /* de la percussion */
    oz[cjoueur] = 2.5*(dx*vgy[cjoueur]-dy*
vqx[cjoueur])/(r*r*m);
    /* et J = 2/5 m r^2 */
    graf_mouse(256,0);
    Setscreen(logiq,-1L,-1); /* travail su
r ecran logique */
    ncps[cjoueur]++; /* un coup de plus */
    nb = 0;
    while(f1 == 1)
    {
      t += dt;
      f1 = 0; /* si boule bouge encor */
      ret = 0; /* 1 si choc boules */
      vsf_color(handle,3);
      cls(tx0,ty0,1x,1y); /* efface la page
logique */
      for(k = 0; k < 3; k++)
      {
        if(mvt[k] != 0) /* si boule en mouveme
nt */
        {
          f1 = 1;
          if(t >= t1[k] || mvt[k] == 3) calc_traj(
k);
          tt = t-t0[k];
          if(mvt[k]==1) pos_gliss(k); /* nouvelle
pos cas mov glissement */
          else if(mvt[k]==2)pos_roul(k); /* cas
sans glissement */
          test_choc(k);
        }
        /* fin if mvt[k] */
        vsf_color(handle,0);
        if(k == 2)
        {
          vsf_color(handle,2);
          if(yreso > 300) (vsf_interior(handle,2)
; vsf_style(handle,2));
        }
        v_circle(handle,xb[k],yb[k],r);
        vsf_interior(handle,1);
        /* fin for k */
        if(ret) Dosound(toc);
        flip_page(); /* echange page logique e
t physique */
        if(dt < 0.6) dt += 0.0002;
      }
      /* fin while */
      Setscreen(phys,phys,-1);
      scr2.fd_addr = logiq;
      if(chc == 3)
      npts[cjoueur]++;
      else if(njoueur == 2)
      {
        cjoueur = 1;
        if(cjoueur == 1)
        {
          if(xreso>500) v_gtext(handle,xcps,gl_hc
har," SCORE 2 ");
          else v_gtext(handle,xcps,gl_hchar,"SC
ORE 2");
        }
      }
    }
  }
  /*-----*/
  /* mouvement */
  /*-----*/
  move()
  {
    int k;
    if(vx[cjoueur]+vy[cjoueur] != 0.0) m
vt[cjoueur] = 3;
    t = 0.0; f1 = 1; dt = 8.0/fcoup;
    if(dt > 0.6) dt = 0.6;
    ox[cjoueur] = 2.5*dz*vgy[cjoueur]/(r*
r*m); /* J x omega = moment */
    oy[cjoueur] = -2.5*dz*vqx[cjoueur]/(r*
r*m); /* de la percussion */
    oz[cjoueur] = 2.5*(dx*vgy[cjoueur]-dy*
vqx[cjoueur])/(r*r*m);
    /* et J = 2/5 m r^2 */
    graf_mouse(256,0);
    Setscreen(logiq,-1L,-1); /* travail su
r ecran logique */
    ncps[cjoueur]++; /* un coup de plus */
    nb = 0;
    while(f1 == 1)
    {
      t += dt;
      f1 = 0; /* si boule bouge encor */
      ret = 0; /* 1 si choc boules */
      vsf_color(handle,3);
      cls(tx0,ty0,1x,1y); /* efface la page
logique */
      for(k = 0; k < 3; k++)
      {
        if(mvt[k] != 0) /* si boule en mouveme
nt */
        {
          f1 = 1;
          if(t >= t1[k] || mvt[k] == 3) calc_traj(
k);
          tt = t-t0[k];
          if(mvt[k]==1) pos_gliss(k); /* nouvelle
pos cas mov glissement */
          else if(mvt[k]==2)pos_roul(k); /* cas
sans glissement */
          test_choc(k);
        }
        /* fin if mvt[k] */
        vsf_color(handle,0);
        if(k == 2)
        {
          vsf_color(handle,2);
          if(yreso > 300) (vsf_interior(handle,2)
; vsf_style(handle,2));
        }
        v_circle(handle,xb[k],yb[k],r);
        vsf_interior(handle,1);
        /* fin for k */
        if(ret) Dosound(toc);
        flip_page(); /* echange page logique e
t physique */
        if(dt < 0.6) dt += 0.0002;
      }
      /* fin while */
      Setscreen(phys,phys,-1);
      scr2.fd_addr = logiq;
      if(chc == 3)
      npts[cjoueur]++;
      else if(njoueur == 2)
      {
        cjoueur = 1;
        if(cjoueur == 1)
        {
          if(xreso>500) v_gtext(handle,xcps,gl_hc
har," SCORE 2 ");
          else v_gtext(handle,xcps,gl_hchar,"SC
ORE 2");
        }
      }
    }
  }
  /*-----*/
  /* mouvement */
  /*-----*/
  move()
  {
    int k;
    if(vx[cjoueur]+vy[cjoueur] != 0.0) m
vt[cjoueur] = 3;
    t = 0.0; f1 = 1; dt = 8.0/fcoup;
    if(dt > 0.6) dt = 0.6;
    ox[cjoueur] = 2.5*dz*vgy[cjoueur]/(r*
r*m); /* J x omega = moment */
    oy[cjoueur] = -2.5*dz*vqx[cjoueur]/(r*
r*m); /* de la percussion */
    oz[cjoueur] = 2.5*(dx*vgy[cjoueur]-dy*
vqx[cjoueur])/(r*r*m);
    /* et J = 2/5 m r^2 */
    graf_mouse(256,0);
    Setscreen(logiq,-1L,-1); /* travail su
r ecran logique */
    ncps[cjoueur]++; /* un coup de plus */
    nb = 0;
    while(f1 == 1)
    {
      t += dt;
      f1 = 0; /* si boule bouge encor */
      ret = 0; /* 1 si choc boules */
      vsf_color(handle,3);
      cls(tx0,ty0,1x,1y); /* efface la page
logique */
      for(k = 0; k < 3; k++)
      {
        if(mvt[k] != 0) /* si boule en mouveme
nt */
        {
          f1 = 1;
          if(t >= t1[k] || mvt[k] == 3) calc_traj(
k);
          tt = t-t0[k];
          if(mvt[k]==1) pos_gliss(k); /* nouvelle
pos cas mov glissement */
          else if(mvt[k]==2)pos_roul(k); /* cas
sans glissement */
          test_choc(k);
        }
        /* fin if mvt[k] */
        vsf_color(handle,0);
        if(k == 2)
        {
          vsf_color(handle,2);
          if(yreso > 300) (vsf_interior(handle,2)
; vsf_style(handle,2));
        }
        v_circle(handle,xb[k],yb[k],r);
        vsf_interior(handle,1);
        /* fin for k */
        if(ret) Dosound(toc);
        flip_page(); /* echange page logique e
t physique */
        if(dt < 0.6) dt += 0.0002;
      }
      /* fin while */
      Setscreen(phys,phys,-1);
      scr2.fd_addr = logiq;
      if(chc == 3)
      npts[cjoueur]++;
      else if(njoueur == 2)
      {
        cjoueur = 1;
        if(cjoueur == 1)
        {
          if(xreso>500) v_gtext(handle,xcps,gl_hc
har," SCORE 2 ");
          else v_gtext(handle,xcps,gl_hchar,"SC
ORE 2");
        }
      }
    }
  }
  /*-----*/
  /* mouvement */
  /*-----*/
  move()
  {
    int k;
    if(vx[cjoueur]+vy[cjoueur] != 0.0) m
vt[cjoueur] = 3;
    t = 0.0; f1 = 1; dt = 8.0/fcoup;
    if(dt > 0.6) dt = 0.6;
    ox[cjoueur] = 2.5*dz*vgy[cjoueur]/(r*
r*m); /* J x omega = moment */
    oy[cjoueur] = -2.5*dz*vqx[cjoueur]/(r*
r*m); /* de la percussion */
    oz[cjoueur] = 2.5*(dx*vgy[cjoueur]-dy*
vqx[cjoueur])/(r*r*m);
    /* et J = 2/5 m r^2 */
    graf_mouse(256,0);
    Setscreen(logiq,-1L,-1); /* travail su
r ecran logique */
    ncps[cjoueur]++; /* un coup de plus */
    nb = 0;
    while(f1 == 1)
    {
      t += dt;
      f1 = 0; /* si boule bouge encor */
      ret = 0; /* 1 si choc boules */
      vsf_color(handle,3);
      cls(tx0,ty0,1x,1y); /* efface la page
logique */
      for(k = 0; k < 3; k++)
      {
        if(mvt[k] != 0) /* si boule en mouveme
nt */
        {
          f1 = 1;
          if(t >= t1[k] || mvt[k] == 3) calc_traj(
k);
          tt = t-t0[k];
          if(mvt[k]==1) pos_gliss(k); /* nouvelle
pos cas mov glissement */
          else if(mvt[k]==2)pos_roul(k); /* cas
sans glissement */
          test_choc(k);
        }
        /* fin if mvt[k] */
        vsf_color(handle,0);
        if(k == 2)
        {
          vsf_color(handle,2);
          if(yreso > 300) (vsf_interior(handle,2)
; vsf_style(handle,2));
        }
        v_circle(handle,xb[k],yb[k],r);
        vsf_interior(handle,1);
        /* fin for k */
        if(ret) Dosound(toc);
        flip_page(); /* echange page logique e
t physique */
        if(dt < 0.6) dt += 0.0002;
      }
      /* fin while */
      Setscreen(phys,phys,-1);
      scr2.fd_addr = logiq;
      if(chc == 3)
      npts[cjoueur]++;
      else if(njoueur == 2)
      {
        cjoueur = 1;
        if(cjoueur == 1)
        {
          if(xreso>500) v_gtext(handle,xcps,gl_hc
har," SCORE 2 ");
          else v_gtext(handle,xcps,gl_hchar,"SC
ORE 2");
        }
      }
    }
  }
  /*-----*/
  /* mouvement */
  /*-----*/
  move()
  {
    int k;
    if(vx[cjoueur]+vy[cjoueur] != 0.0) m
vt[cjoueur] = 3;
    t = 0.0; f1 = 1; dt = 8.0/fcoup;
    if(dt > 0.6) dt = 0.6;
    ox[cjoueur] = 2.5*dz*vgy[cjoueur]/(r*
r*m); /* J x omega = moment */
    oy[cjoueur] = -2.5*dz*vqx[cjoueur]/(r*
r*m); /* de la percussion */
    oz[cjoueur] = 2.5*(dx*vgy[cjoueur]-dy*
vqx[cjoueur])/(r*r*m);
    /* et J = 2/5 m r^2 */
    graf_mouse(256,0);
    Setscreen(logiq,-1L,-1); /* travail su
r ecran logique */
    ncps[cjoueur]++; /* un coup de plus */
    nb = 0;
    while(f1 == 1)
    {
      t += dt;
      f1 = 0; /* si boule bouge encor */
      ret = 0; /* 1 si choc boules */
      vsf_color(handle,3);
      cls(tx0,ty0,1x,1y); /* efface la page
logique */
      for(k = 0; k < 3; k++)
      {
        if(mvt[k] != 0) /* si boule en mouveme
nt */
        {
          f1 = 1;
          if(t >= t1[k] || mvt[k] == 3) calc_traj(
k);
          tt = t-t0[k];
          if(mvt[k]==1) pos_gliss(k); /* nouvelle
pos cas mov glissement */
          else if(mvt[k]==2)pos_roul(k); /* cas
sans glissement */
          test_choc(k);
        }
        /* fin if mvt[k] */
        vsf_color(handle,0);
        if(k == 2)
        {
          vsf_color(handle,2);
          if(yreso > 300) (vsf_interior(handle,2)
; vsf_style(handle,2));
        }
        v_circle(handle,xb[k],yb[k],r);
        vsf_interior(handle,1);
        /* fin for k */
        if(ret) Dosound(toc);
        flip_page(); /* echange page logique e
t physique */
        if(dt < 0.6) dt += 0.0002;
      }
      /* fin while */
      Setscreen(phys,phys,-1);
      scr2.fd_addr = logiq;
      if(chc == 3)
      npts[cjoueur]++;
      else if(njoueur == 2)
      {
        cjoueur = 1;
        if(cjoueur == 1)
        {
          if(xreso>500) v_gtext(handle,xcps,gl_hc
har," SCORE 2 ");
          else v_gtext(handle,xcps,gl_hchar,"SC
ORE 2");
        }
      }
    }
  }
  /*-----*/
  /* mouvement */
  /*-----*/
  move()
  {
    int k;
    if(vx[cjoueur]+vy[cjoueur] != 0.0) m
vt[cjoueur] = 3;
    t = 0.0; f1 = 1; dt = 8.0/fcoup;
    if(dt > 0.6) dt = 0.6;
    ox[cjoueur] = 2.5*dz*vgy[cjoueur]/(r*
r*m); /* J x omega = moment */
    oy[cjoueur] = -2.5*dz*vqx[cjoueur]/(r*
r*m); /* de la percussion */
    oz[cjoueur] = 2.5*(dx*vgy[cjoueur]-dy*
vqx[cjoueur])/(r*r*m);
    /* et J = 2/5 m r^2 */
    graf_mouse(256,0);
    Setscreen(logiq,-1L,-1); /* travail su
r ecran logique */
    ncps[cjoueur]++; /* un coup de plus */
    nb = 0;
    while(f1 == 1)
    {
      t += dt;
      f1 = 0; /* si boule bouge encor */
      ret = 0; /* 1 si choc boules */
      vsf_color(handle,3);
      cls(tx0,ty0,1x,1y); /* efface la page
logique */
      for(k = 0; k < 3; k++)
      {
        if(mvt[k] != 0) /* si boule en mouveme
nt */
        {
          f1 = 1;
          if(t >= t1[k] || mvt[k] == 3) calc_traj(
k);
          tt = t-t0[k];
          if(mvt[k]==1) pos_gliss(k); /* nouvelle
pos cas mov glissement */
          else if(mvt[k]==2)pos_roul(k); /* cas
sans glissement */
          test_choc(k);
        }
        /* fin if mvt[k] */
        vsf_color(handle,0);
        if(k == 2)
        {
          vsf_color(handle,2);
          if(yreso > 300) (vsf_interior(handle,2)
; vsf_style(handle,2));
        }
        v_circle(handle,xb[k],yb[k],r);
        vsf_interior(handle,1);
        /* fin for k */
        if(ret) Dosound(toc);
        flip_page(); /* echange page logique e
t physique */
        if(dt < 0.6) dt += 0.0002;
      }
      /* fin while */
      Setscreen(phys,phys,-1);
      scr2.fd_addr = logiq;
      if(chc == 3)
      npts[cjoueur]++;
      else if(njoueur == 2)
      {
        cjoueur = 1;
        if(cjoueur == 1)
        {
          if(xreso>500) v_gtext(handle,xcps,gl_hc
har," SCORE 2 ");
          else v_gtext(handle,xcps,gl_hchar,"SC
ORE 2");
        }
      }
    }
  }
  /*-----*/
  /* mouvement */
  /*-----*/
  move()
  {
    int k;
    if(vx[cjoueur]+vy[cjoueur] != 0.0) m
vt[cjoueur] = 3;
    t = 0.0; f1 = 1; dt = 8.0/fcoup;
    if(dt > 0.6) dt = 0.6;
    ox[cjoueur] = 2.5*dz*vgy[cjoueur]/(r*
r*m); /* J x omega = moment */
    oy[cjoueur] = -2.5*dz*vqx[cjoueur]/(r*
r*m); /* de la percussion */
    oz[cjoueur] = 2.5*(dx*vgy[cjoueur]-dy*
vqx[cjoueur])/(r*r*m);
    /* et J = 2/5 m r^2 */
    graf_mouse(256,0);
    Setscreen(logiq,-1L,-1); /* travail su
r ecran logique */
    ncps[cjoueur]++; /* un coup de plus */
    nb = 0;
    while(f1 == 1)
    {
      t += dt;
      f1 = 0; /* si boule bouge encor */
      ret = 0; /* 1 si choc boules */
      vsf_color(handle,3);
      cls(tx0,ty0,1x,1y); /* efface la page
logique */
      for(k = 0; k < 3; k++)
      {
        if(mvt[k] != 0) /* si boule en mouveme
nt */
        {
          f1 = 1;
          if(t >= t1[k] || mvt[k] == 3) calc_traj(
k);
          tt = t-t0[k];
          if(mvt[k]==1) pos_gliss(k); /* nouvelle
pos cas mov glissement */
          else if(mvt[k]==2)pos_roul(k); /* cas
sans glissement */
          test_choc(k);
        }
        /* fin if mvt[k] */
        vsf_color(handle,0);
        if(k == 2)
        {
          vsf_color(handle,2);
          if(yreso > 300) (vsf_interior(handle,2)
; vsf_style(handle,2));
        }
        v_circle(handle,xb[k],yb[k],r);
        vsf_interior(handle,1);
        /* fin for k */
        if(ret) Dosound(toc);
        flip_page(); /* echange page logique e
t physique */
        if(dt < 0.6) dt += 0.0002;
      }
      /* fin while */
      Setscreen(phys,phys,-1);
      scr2.fd_addr = logiq;
      if(chc == 3)
      npts[cjoueur]++;
      else if(njoueur == 2)
      {
        cjoueur = 1;
        if(cjoueur == 1)
        {
          if(xreso>500) v_gtext(handle,xcps,gl_hc
har," SCORE 2 ");
          else v_gtext(handle,xcps,gl_hchar,"SC
ORE 2");
        }
      }
    }
  }
  /*-----*/
  /* mouvement */
  /*-----*/
  move()
  {
    int k;
    if(vx[cjoueur]+vy[cjoueur] != 0.0) m
vt[cjoueur] = 3;
    t = 0.0; f1 = 1; dt = 8.0/fcoup;
    if(dt > 0.6) dt = 0.6;
    ox[cjoueur] = 2.5*dz*vgy[cjoueur]/(r*
r*m); /* J x omega = moment */
    oy[cjoueur] = -2.5*dz*vqx[cjoueur]/(r*
r*m); /* de la percussion */
    oz[cjoueur] = 2.5*(dx*vgy[cjoueur]-dy*
vqx[cjoueur])/(r*r*m);
    /* et J = 2/5 m r^2 */
    graf_mouse(256,0);
    Setscreen(logiq,-1L,-1); /* travail su
r ecran logique */
    ncps[cjoueur]++; /* un coup de plus */
    nb = 0;
    while(f1 == 1)
    {
      t += dt;
      f1 = 0; /* si boule bouge encor */
      ret = 0; /* 1 si choc boules */
      vsf_color(handle,3);
      cls(tx0,ty0,1x,1y); /* efface la page
logique */
      for(k = 0; k < 3; k++)
      {
        if(mvt[k] != 0) /* si boule en mouveme
nt */
        {
          f1 = 1;
          if(t >= t1[k] || mvt[k] == 3) calc_traj(
k);
          tt = t-t0[k];
          if(mvt[k]==1) pos_gliss(k); /* nouvelle
pos cas mov glissement */
          else if(mvt[k]==2)pos_roul(k); /* cas
sans glissement */
          test_choc(k);
        }
        /* fin if mvt[k] */
        vsf_color(handle,0);
        if(k == 2)
        {
          vsf_color(handle,2);
          if(yreso > 300) (vsf_interior(handle,2)
; vsf_style(handle,2));
        }
        v_circle(handle,xb[k],yb[k],r);
        vsf_interior(handle,1);
        /* fin for k */
        if(ret) Dosound(toc);
        flip_page(); /* echange page logique e
t physique */
        if(dt < 0.6) dt += 0.0002;
      }
      /* fin while */
      Setscreen(phys,phys,-1);
      scr2.fd_addr = logiq;
      if(chc == 3)
      npts[cjoueur]++;
      else if(njoueur == 2)
      {
        cjoueur = 1;
        if(cjoueur == 1)
        {
          if(xreso>500) v_gtext(handle,xcps,gl_hc
har," SCORE 2 ");
          else v_gtext(handle,xcps,gl_hchar,"SC
ORE 2");
        }
      }
    }
  }
  /*-----*/
  /* mouvement */
  /*-----*/
  move()
  {
    int k;
    if(vx[cjoueur]+vy[cjoueur] != 0.0) m
vt[cjoueur] = 3;
    t = 0.0; f1 = 1; dt = 8.0/fcoup;
    if(dt > 0.6) dt = 0.6;
    ox[cjoueur] = 2.5*dz*vgy[cjoueur]/(r*
r*m); /* J x omega = moment */
    oy[cjoueur] = -2.5*dz*vqx[cjoueur]/(r*
r*m); /* de la percussion */
    oz[cjoueur] = 2.5*(dx*vgy[cjoueur]-dy*
vqx[cjoueur])/(r*r*m);
    /* et J = 2/5 m r^2 */
    graf_mouse(256,0);
    Setscreen(logiq,-1L,-1); /* travail su
r ecran logique */
    ncps[cjoueur]++; /* un coup de plus */
    nb = 0;
    while(f1 == 1)
    {
      t += dt;
      f1 = 0; /* si boule bouge encor */
      ret = 0; /* 1 si choc boules */
      vsf_color(handle,3);
      cls(tx0,ty0,1x,1y); /* efface la page
logique */
      for(k = 0; k < 3; k++)
      {
        if(mvt[k] != 0) /* si boule en mouveme
nt */
        {
          f1 = 1;
          if(t >= t1[k] || mvt[k] == 3) calc_traj(
k);
          tt = t-t0[k];
          if(mvt[k]==1) pos_gliss(k); /* nouvelle
pos cas mov glissement */
          else if(mvt
```


BIDOUILLE GRENOUILLE

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

Je sais pas si vous avez remarqué, mais Barre (Raymond, oui) ne dit rien, en ce moment. C'est rare. Rappelez-vous la pré-campagne de mars 86, à la moindre occasion il prenait la parole : "Mon ventre et moi-même sommes heureux que vous nous posiez la question, et nous allons nous empresser d'y répondre, en délayant la sauce car cela nous permettra de rester quinze secondes de plus à l'image..." Or, là, par exemple pendant les manifs des étudiants, rien, pas un mot. Motus et bouche cousue. Ça ne lui ressemble pas, pourtant. Dès qu'il peut enfiler son gros nez rouge pour aller amuser les enfants, il saute sur le créneau, d'habitude. Ça cache quelque chose. En fait, c'est une technique très élaborée (avec deux I, car elle n'est pas élaborée mais élaborée, question de personnage) qui consiste à fermer sa gueule le plus longtemps possible pour éviter de dire des conneries (c'est en effet le meilleur moyen) puis, au dernier moment (six mois avant les élections), à parler le plus possible en répétant "Je l'avais bien dit, je l'avais bien dit" alors que justement, il ne l'avait pas dit, mais il n'y a jamais personne pour lui faire remarquer.



Intermédiaire soluce, avec celle du "Pacte" sur Amstrad par Carudal.

Nord, nord, monte, monte, est, défoncer plinthe, ouest, inspecter, prendre planche, prendre poignard, sud, sud, descend, descend, poser cigarette, poser revolver, est, ouest, inspecter placard, prendre verre, sud, spiritisme, sud, sud, est, est, poser planche, prendre corde, hache, est, sud, nord, nord, inspecter vase, prendre clé, nord, allumer chauffage, défoncer placard, défoncer plancher, attacher corde, sud, poser hache, monte, nord, monte, nord, prendre photo du livre (démon vaincu), sud, descend, ouest, prendre craie, prendre cerge, sud, nord, nord, enclencher disjoncteur, prendre bûche, monte, nord, ouest, poser bûche, allumer cheminée, sud, est, spiritisme, sud, nord, nord, éteindre disjoncteur, monte, nord, monte, ouest, prendre photo du livre (s'il n'y est pas, descendre puits et revenir), brandir poignard, repousser démon, sud, descendre, nord, nord, entrer placard, tracer pentacle (démon vaincu), sud, enclencher disjoncteur, monte, poser craie, nord, est, spiritisme, sud, nord, nord, éteindre disjoncteur, monte, nord, monte, monte, est, prendre photo du livre (s'il n'y est pas, descendre puits puis revenir), brandir poignard, repousser démon, sud, descendre, descendre, nord, nord, entrer placard, sud, enclencher disjoncteur, monte, nord, est, spiritisme, sud, nord, nord, entrer placard, descendre puits, ouvrir porte, effacer pentacle. C'est tout.

Barre, donc, n'apparaît plus sur nos écrans. Pour l'instant, personne n'ose le dire à haute voix, mais on entend murmurer dans les couloirs : "T'as vu ? Barre a rien dit !" Et ce silence fait poids, si je puis dire. C'est exactement comme s'il disait quelque chose. "Qu'est-ce qu'il a dit, Barre ? Rien. Oh... (murmure appréciateur)". Très fort, le gros, très fort. Voici quelques trucs sur Apple, ainsi que deux errata, par Kristo. D'abord, il y a deux semaines, il fallait modifier aussi la piste \$01 secteur \$0F byte \$00 en : 18 60 A0 4C 69 60 60 dans Age of Adventure. Et pour Hardball, il fallait mettre D0 en P\$00 S\$00 B\$4F au lieu de 00. Ensuite, voici une anti-café pour Crack Infiltrator :

Booster le DOS 3.3 Master, faites LOAD COPYA puis : BLOAD COPY.OBJ0

CALL-151
★ 2000 : A2 7F A0 00 86 3C 8A 0A 24 3C F0 10 05 3C 49 FF 29 7E B0 08 4A D0 FB 98 9D 80 BA C8 CA D0 E5 6E

★ 2000G
B942 : 18
Ctrl-C (et return)

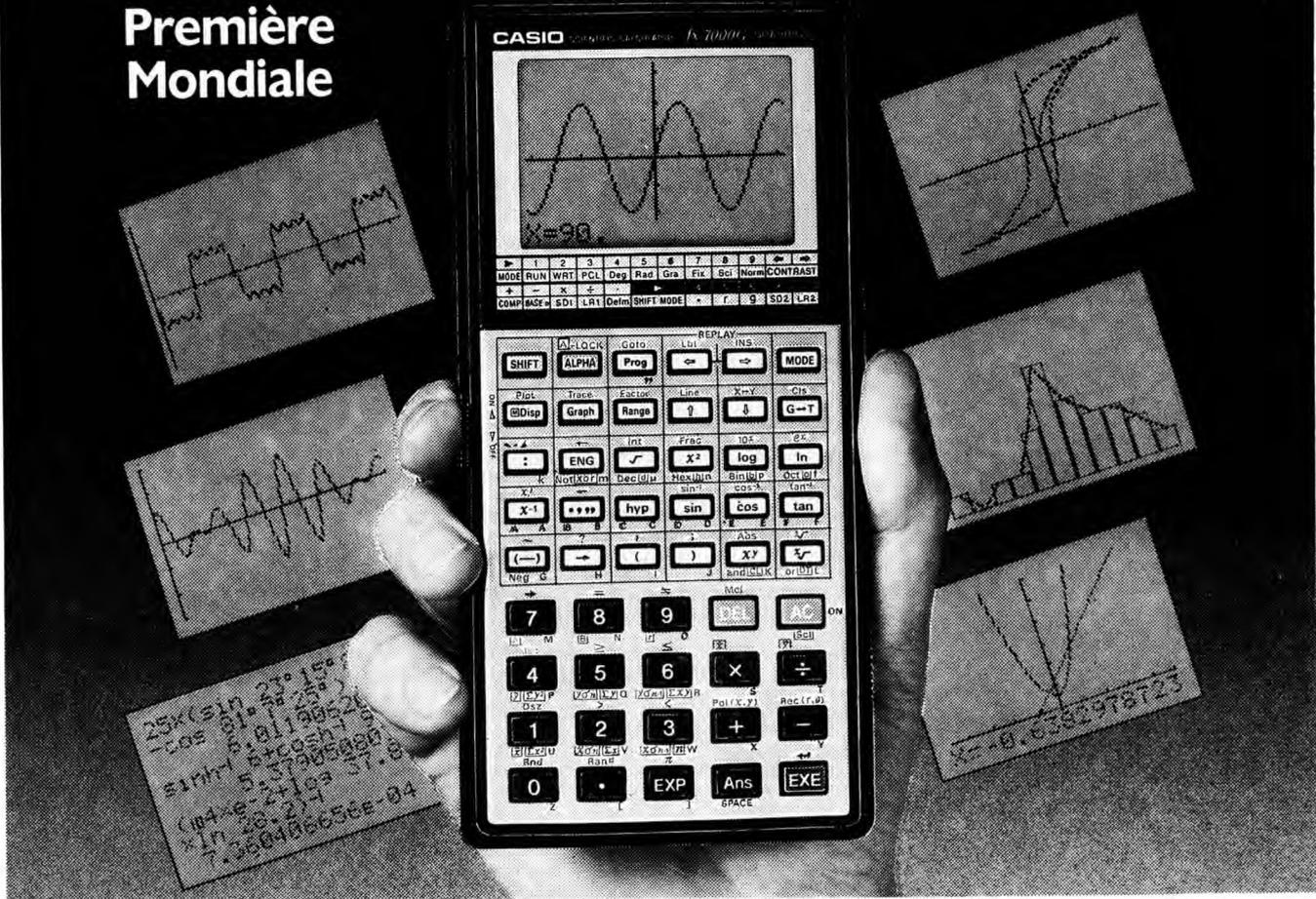
RUN 80 (copier les deux faces)
Puis, sur les deux faces, copier à l'aide d'un éditeur de secteurs les secteurs \$0 à \$9 de la piste 0 de l'original sur la copie, sauf pour le secteur \$4 que vous devez prendre d'un DOS 3.3. Puis modifiez en P\$22, S\$0E, B\$0C : 60.

C'est pas comme Rocard. Pourquoi je vous parle de Rocard ? Parce que j'ai décidé de vous causer de ceux qui ne seront de toutes façons pas élus en 88, parce qu'ils ne sont pas mûrs, mais qui vont se présenter quand même histoire de brandir victorieusement leurs 5%. Rocard, lui, contrairement à Barre,

FX 7000 G

Graphique

Première Mondiale



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.

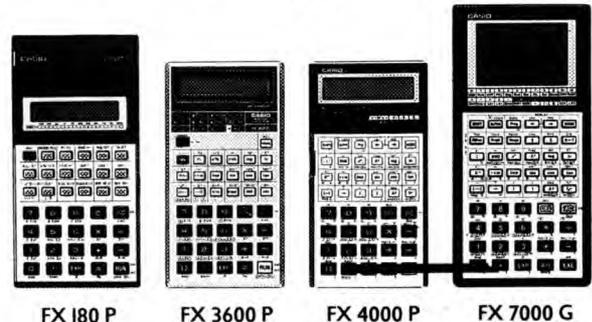
Calculatrice programmable : 422 pas et 26 mémoires. Mémoire de formules : possibilité de rappeler une formule après calcul.

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

- Dimensions (en mm) : 165 x 82 x 14.

CASIO

Calculatrices programmables



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.

il est parti trop tôt. Il aurait pas dû annoncer sa candidature, ça la fout mal. Du coup, tout le monde le regarde avec des gros yeux en disant : "Et Tonton ? Tu veux prendre la place à Tonton ?" Alors Rocard qui a déjà une tête de chien battu au naturel prend l'air encore plus renfrogné et bafouille : "Mais j'ai pas dit ça, c'est juste si qu'y se présenterait pas..." Les hommes politiques, c'est tous des cabots. Voici la suite et la fin des adresses de sauvegarde pour Oric par Patrick Vigouroux. Je rappelle que tous les programmes sont précédés d'auto-start qu'il faut sauter, et que toutes les adresses données ici sont en hexadécimal.
Gastronon, première partie : B800, BFE0, deuxième partie : 414, 6978.
Fire Flash, 2000, 67FF.
Multicopy, 58B, 19C1. Listing accessible par DOKE # 584, # F8B2 : POKE # 500, 0 : LIST
Cobra Pinball, première partie : basic, deuxième partie : 11FE, 8202, troisième partie : 400, 4FA0.
3D Starter : 500, 9C00.
Supermétéor, première partie : basic, deuxième partie : 5400, 72FF, troisième partie : basic.
Oric Munch, 501, 5400. Accès par CALL # 533.
Chef, 38DB, 780A.
Hunchback, première partie : basic, deuxième partie : 5800, 58FF, troisième partie : 5900, 9470, quatrième partie : A000, BF68.
Vision, première partie : B800, BFE0, deuxième partie : 414, 7100.
Talisman, première partie : 2900, 5500, deuxième partie : 2950, B500.
Harrier Attack, première partie : 540, 850, deuxième

partie : 900, 3392.
Waydor, première partie : 800, 98BC.
Two turtle guns, première partie : basic, deuxième partie : 2EFF, 52E7.
M.A.R.C, 520, 6600.
Light Cycle, première partie : 501, E80, deuxième partie : 400, 1800.
Scuba Dive, première partie : 400, 960, deuxième partie : 400, 3400.
Hobbit, première partie : 400, 500, deuxième partie : 500, 2BBD, troisième partie : 7AC0, 91B1, quatrième partie : 2C00, 7A80.
Centipède, 7EA, 1E00.
Styx, 2000, 7100.
Crocky, première partie : basic, deuxième partie : 1A00, 1E20, troisième partie : 5014, A4D8.
Triathlon, première partie : 7459, 9440, deuxième partie : 2FFD, 9700, troisième partie : 501, 28BF.
Macadam Bumper, première partie : 501, 514, deuxième partie : 9FFF, BF65, troisième partie : 500, 778, quatrième partie : 5F0, 7700.
Xenon : 501, 9700.
Origraph : 400, 35BF.
Private Copy V2 : 400, B90.
Zebbie : 1FFD, 7200.
Lorigraph, première partie : 501, 1200, deuxième partie : 9FFF, BFDF, troisième partie : 26DF, 7600.
Je suis en train de chercher, mais comme outsider, c'est tout ce que je vois. Marchais et Le Pen, bon, ils vont amuser la galerie, 16% pour le second et 8% pour le premier qui va dire que c'est pas le communisme qui régresse mais les autres partis qui avancent.

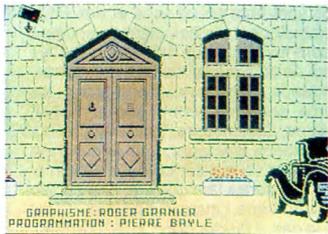
Voici l'extrême Micheline Dax qui nous présente ses meilleurs pokes en sauce C64, façon CMC. Pour les cons, vous avez dans la première colonne le nom du logiciel, dans la seconde le poke à faire et dans la troisième ce que ça fait.
Cauldron 2 : poke 26282, 165, vies illimitées.
Kung Fu Master : poke 27866, 128, vies illimitées.
Who dares wins : poke 14861, 173, vies illimitées ou poke 6296, 73, grenades illimitées.
Who dares wins 2 : poke 18105, 173, vies illimitées ou poke 7503, 73, grenades illimitées.
Gyroscope : poke 38267, 173, vies illimitées.
Gyroscope 2 : poke 36637, 173, vies illimitées.
Commando : poke 5198, 255 et poke 18167, 255, 255 vies et 255 grenades ou poke 5428, 173 et poke 16727, 73, vies et grenades illimitées.
Space Invasion : poke 2224, 255 et poke 15067, 255, 255 vies et 255 grenades ou poke 2454, 173 et poke 13635, 73, vies et grenades illimitées.
Defender : poke 8215, 181, vies illimitées et poke 12578, 181, bombes illimitées.
Crazy Comets : poke 19648, 189, vies illimitées.
Confuzion : poke 5391, 189, vies illimitées.
Killerwatt : poke 37607, 255, 255 vies.
Turmoil : poke 17211, 164, vies illimitées.
Voilà. Suite la semaine prochaine.
Vous savez pourquoi je vous cause d'hommes politiques ? Parce que la campagne de 88 a déjà commencé, que ça me gonfle de penser que tout le monde va ne parler que de ça pendant l'année et demie qui vient et qu'il n'y a pas de raison pour que je sois tout seul à appréhender ça avec horreur. Après tout.

NYMPHO GRAMME

A hhhhhh, du cul, enfin du cul dans un logiciel pour gosses. Attention, j'ai pas dit "logiciel éducatif", hein, mais bel et bien "logiciel pour gosses". Un jour, je vous expliquerai la différence. Vous verrez, c'est pas triste. Ça faisait longtemps que je me demandais si un jour on allait enfin avoir du cul dans un soft. Eh ben oui. Grâce à Infogrames, qui a mis dans son logiciel l'héritage 2 une nana à poil qui balance des hanches et des seins en proférant des "tu viens chéri" à la mords-moi-le-nœud-mais-pas-trop-fort. Et tout ça gratuitement, pas de taxes supplémentaires à payer.

Mais bon, l'héritage 2, c'est pas seulement la nana à poil, c'est aussi un jeu ennuyeux, ennuyeux (je me répète, mais c'est fait exprès, c'est pour bien insister), mais ennuyeux (qu'est-ce que je disais ?). C'est bien simple, si j'étais un grossier personnage, je dirais qu'il est chiant. Mais je ne suis pas, alors je ne dis pas. Ecco.

Bon. Vous l'aviez déjà sûrement compris, "l'héritage 2" est la suite de "l'héritage". D'ailleurs, même si la similitude des titres pouvait nous laisser encore un doute, ça verrait tout de suite : le principe est le même. Et en plus, l'histoire est la suite de celle de "l'héritage-tout-court". Riez pas, on a déjà vu des softs qui prétendaient être la suite d'autres softs, mais qui n'avaient aucun rapport avec eux, ou quelque chose comme ça. Je me comprends, c'est le principal. Alors dans "l'héritage 2", vous allez enfin pouvoir toucher "l'héritage" (ah non, ici y a pas de guillemets) de votre tante, mais malheureusement, tout con que vous êtes, vous avez "malencontreusement égaré" votre extrait de naissance et votre livret de famille. Et en plus, de faux neveux, attirés par les milliards promis, arrivent en pagaille. Et votre but est de démêler toute cette sombre affaire, tout en en profitant pour retrouver vos papiers, on sait jamais, ça peut servir, dans un futur plus ou moins pro-



GRAPHISME: ROGER SPANIER
PROGRAMMATION: PIERRE BAYLE

che. "L'héritage 3", par exemple. Jolis graphismes, quoique trop répétitifs (j'ai dû voir au moins 10 fois le même décor sans revenir sur mes pas), animation quasi-nulle, non pas dans le sens où elle est mal faite, mais plutôt dans le sens des aiguilles d'une montre... pardon, je m'empare, dans le sens, disais-je, ou y en a très peu. En gros, elle se réduit à une main qui sert de curseur pour pointer les objets qu'on veut prendre ou examiner et les directions qu'on désire emprunter, plus quand même, de temps en temps, quelques personnages qui viennent rompre la monotonie, avec leur gueule qu'on les croirait tout droit sortis d'un dessin animé de Snoopy. A part ça, eh ben ça va, s'il s'agit de kekchou, on vous l'dira.

Donc, je vous déjà l'ai dit, on s'emmerde très rapidement avec ce jeu. Dommage, parce que l'idée de départ était plutôt bonne. Une fois de plus, on a pas su l'exploiter à fond. Pourtant, le premier épisode de "l'héritage" était un bon départ. Mais bon, comme disait Himler, "on ne peut pas être à la fois au four et au moulin" (je tiens à préciser avant de recevoir une montagne de courrier d'indignation que cette vanne immonde n'est pas de moi. Et comme je respecte et admire trop son auteur, je ne dirai pas non plus de qui elle est. Et hop). L'héritage 2 d'Infogrames pour Thomson.

KEY CERA, CERA...

Ça vous dirait de glisser sur les blanches pentes enneigées avec votre micro sous le bras ? C'est pas tout à fait ce que vous propose le CERA (Centre d'Etudes et de Recherches Audiovisuelles), mais presque. En effet, le CERA organise un stage à Mégève (dans le 74 (c'est la Haute-Savoie (bande d'ignorants patentés))), du 4 au 17 janvier prochains. Et on y fait quoi, dans ce stage ? On y apprend (ou on s'y initie à, c'est au choix) l'informatique, tous les matins, de 9 heures à 12



heures 30. Et l'après-midi, on fait ce qu'on veut, on va gambader dans la neige et dans la joie, youkaïdi, youkaïdi. Le prix du stage (3.990 balles) inclut les

cours et la pension. Pour en savoir un peu plus (comme par exemple le fait qu'un TO-7 avec lecteur de disquettes est mis à la disposition de chaque stagiaire), il vous suffit d'appeler monsieur Charbonneau au (16) 26 40 35 60 jusqu'au 15 décembre (aïe aïe aïe, ça va faire très très juste ! Essayez quand même). Les inscriptions se font directement au CERA, qui se situe au Domaine "La Dominique", 11170 Villepsy (le maire a-t-il été acheté par une société d'édition bien connue dans le monde de la micro-informatique ? C'est un mystère que personne n'arrivera jamais à résoudre).

FLEXY COLA

Hier soir (mercredi 10 décembre pour être plus précis) j'étais invité au Pavillon d'Armenonville (pour les ceusses qui connaissent pas, le Pavillon d'Armenonville, c'est une espèce d'hôtel 3 étoiles pour putes de luxe. Seulement là, des putes, y en avait pas. Ou alors elles étaient bien cachées. Les hypocrites !) à une petite réception organisée par BASF, pour la remise des prix du concours du Flexy d'Or 1986. Ce prix récompense les meilleurs logiciels créés par des non-professionnels, un peu, et même beaucoup, comme nous et nos concours permanents. Ça s'est passé ainsi : du 30 avril au 31 août, BASF avait organisé un concours invitant les ama-

usage professionnel, et les logiciels de jeu ou d'éducation. Il y avait donc deux gagnants, un par catégorie. Chacun s'est vu remettre un cadre où dedans il y avait une disquette 5 1/4 en or (ou en plaqué or, je sais pas, je suis pas expert en la matière), plus un chèque de 30.000 francs. Nouveaux, bien sûr.

Et puisque ça ne vous intéresse pas du tout, ce que je raconte là, je continue, ça vous apprendra : le gagnant dans la catégorie pro, c'est Portfeuille 2000 de messieurs Nicolas Boutitie et Denis Lacroix, qui est un logiciel de gestion de portefeuille boursier pour IBM PC. Le gagnant dans la catégorie jeu, c'était Laurent Latour (j'en profite pour faire une petite digression : ce Laurent Latour venait de Bœn, dans le 42 (Loire), qui est une région que je connais et affectionne particulièrement, vu que j'y ai passé une bonne partie de mon enfance.



JE SAIS QUE T'ES LÀ-DEDANS. MONTRE-TOI SI T'ES UNE PUTE!

teurs de la micro-informatique à faire des logiciels, puis à les envoyer à BASF, sur des disquettes BASF, c'est la moindre des choses.

Et pourquoi est-ce que j'étais invité à la remise des prix de ce concours ? Parce que je faisais partie du jury qui a désigné les gagnants, tout simplement. De mon avis, une fois de plus, a dépendu l'avenir de plein de gens, j'adore ça. Je ne serai heureux que quand je serai le Maître du Monde.

Alors, ne vous faites pas d'illusions : les logiciels présentés au concours étaient du niveau de ceux que vous-même nous envoyez, c'est-à-dire pas très élevé (ne prenez pas mal cette remarque, mais c'est vrai, bon sang. Et puis si le vérité ne vous plaît pas, faites donc un effort pour faire des logiciels meilleurs. Et na ! Non, en fait, je faisais cette remarque pour vous dire que vous aussi, vous auriez pu participer au concours).

Le concours visait deux catégories : les logiciels scientifiques ou de gestion, à

"Chouette", se disent alors les lecteurs, "on en sait maintenant un peu plus sur la longue et mystérieuse vie de Stéphane Schreiber !" pour un logiciel éducatif English for Cathy, Cathy étant le nom de sa frangine, mais ça nous fait une belle jambe, et qui tourne sur Apple II. Après la remise des prix, les différents discours visant à dire que chez BASF tout le monde il est beau tout le monde il est gentil, puis ceux des gagnants qui étaient du genre "je remercie BASF de m'avoir fait participer à ce concours, ainsi que les membres du jury pour avoir choisi mon logiciel" et tout le baratin qu'on dit dans ces cas-là, on a été bouffer plein de petits fours en buvant du champagne, et c'était très bien.

Mais bon, ne désespérez pas. Le concours du Flexy d'Or BASF recommence l'année prochaine. Si ça vous tente, vous pouvez toujours essayer de gagner 30.000 balles. Par contre, ne faites pas partie du jury : ces radins ne vous fileront pas un fifrelin...

NOWEL, NOWEL

Si vous lisez de temps en temps la page bd de l'HHHHebdo, vous avez sûrement remarqué que Miloud, une fois, y a pas longtemps, avait écrit Nowel. C'est à cause de la NDJLC et de la photocomposeuse, mais ne le répétez pas.

Mais bon, si je parle de Nowel, c'est parce que Nowel arrive, et avec lui le temps des cadeaux. Et donc les éditeurs de logiciels en sortent plein pour les meilleurs, les autres se contentent de compilations. C'est le cas d'Elite qui propose le Hit-Pak. Qu'est-ce ?

C'est une compilation, je l'ai déjà dit tout à l'heure. D'ailleurs, si vous lisez un peu plus attentivement... Et dessus, vous trouverez quoi, au juste ? Ah là là là là là là là, pas de des bons jeux, malheureusement. Genre **Bombjack**, **Airwolf**, **Commando**, et **Frank Bruno's Boxing**. Enfin, je dis pas que des bons jeux, mais ça dépend des bécanes sur lesquelles ça tourne. Parce que par exemple, Commando sur Commodore était génial, Commando sur Amstrad est un gros caca. Idem pour Bombjack et Airwolf. Pour Frank Bruno's Boxing, c'est mitigé. Donc, vous aurez compris que je suis très emmerdé pour critiquer vraiment cette compilation. En fait, c'est bien simple, Hit-Pak d'Elite est très bien pour

ceux qui possèdent un Commodore, mais c'est une grosse merde pour ceux qui ont un Amstrad. Là, je crois que comme ça, j'ai résumé l'essentiel. Ah non, j'ai oublié de dire que ça existe aussi pour Spectrum. Eh bien sur Spectrum, c'est très très moyen. Et voilà, cette fois, ça y est.



AMSTRAD/SCHNEIDER DISC

TIENS, UN ESPION

Un informaticien anglais a été condamné, après avoir plaidé coupable, à 9 mois de prison et 20.000 livres sterling (2 bâtons) d'amende pour "exportation illégale de matériel informatique en Union Soviétique". Le type en question, Alan Simmons, envoyait à ses amis outre-baltiques (cherchez pas dans le dictionnaire) des micros 16 bits, dont quelques QL. Les militaires anglais avaient peur que les russes n'utilisent ce matériel à des fins militaires. Les cons. Ils savent pourtant pertinem-

ment que les Russes nous épient sans cesse grâce à des satellites utilisant une technologie cent fois plus développée que ces putains de QL à la con.



UN NOUVEAU MONITEUR (OUI, MAIS SANS ORDINATEUR)

Encore une nouveauté Thomson : un moniteur 36 centimètres pour toute la gamme des micros Thomson... entre autres. Son nom ? Le MC 09936 pour la version haute résolution monochrome (2490 balles) et MC 36150 pour la version basse résolution couleurs (2990 balles). Les charmants patronymes des appareils Thomson m'amènent à me poser une importante question : est-ce que, par un hasard extrême, Thomson nommerait ses produits d'après le code postal de ses employés ? Non, je demande ça parce que 09936 et 36150, ça ressemble bougrement à des codes postaux, ça. Et si cette connerie que sont les renseignements postaux daignaient répondre un peu plus souvent, je vous aurais dit lesquels. Enfin, après tout, ce ne sont que de pauvres petits fonctionnaires, hein ? Syndiqués, en plus. N'oublions pas non plus que pour que la version monochrome fonctionne sur les ordinateurs de la (l'ex-)gamme Thom-

CHÉRI, ENCORE UNE NOUVEAUTÉ POUR TRÈS BIEN TÔT

QUELLE BONNE NOUVELLE



son, il faut acheter un câble supplémentaire (de référence CV 2104 RV pour les MO5 et TO-7/70, et 0421 VI pour les MO6, TO8, TO9 et TO9+) qui coûte 88 francs, poil au flanc.

AH BEN TIENS.

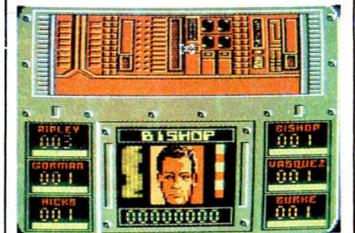
Ben voilà. Ça nous pendait au nez, ça. Après le bouquin, le film, le dessin animé, la collec' de badges, les auto-collants de la Vache qui Rit, les tee-shirts, la bd, les poupées, les posters, le concert et la pièce de théâtre, voici le logiciel de **Aliens** (j'ai honte. Je savais pas comment commencer cet article, alors j'ai tout pompé sur la critique de "Au nom de tous les miens" de Milou, dans l'HHHHebdo de la semaine dernière, page 21, troisième colonne. Mais je recommencerai plus. La prochaine fois, je pomperai une critique ciné ou télé).

Bon, j'aime beaucoup ça. Tenez, je vous raconte un peu le scénario de l'histoire du jeu, ça pourra peut-être vous aider. D'ailleurs, pour une fois, ça va pas être très difficile à comprendre, c'est le même scénario que dans le film. Merci à monsieur Electric Dreams de me faciliter la tâche.

L'adjudant-chef Ripley, salope, seul survivant du cargo interspatial "Nostromo" a été retrouvé dans l'espace, puis emmenée dans une base spatiale, puis ramimée parce qu'elle dormait, puis informée parce qu'elle savait plus rien, puis horrifiée parce qu'elle a appris que la planète sur laquelle elle avait combattu les Aliens dans le premier film était maintenant une colonie terrestre, et alors tout le monde là-bas il est en danger de mort. Et justement, commé par hasard, on n'a soudain plus aucun contact avec la planète en question, et Ripley se résigne à aller voir sur place ce qui s'y passe. Je vous l'aurais dit, c'est le même scénario que dans le film.

Alors d'abord, le chargement sur cassette est très très long. Je vous conseille donc de passer ce soft sur disquette, parce que bon. Si ça peut vous aider, sachez que je suis en train de chercher comment il faut faire. Bientôt la solution à ce problème dans la rubrique Bidouille-Grenouille.

Alors pour jouer, vous disposez de 6 personnages différents que vous dirigez à tour de rôle, dans l'ordre que vous voulez. Notez quand même que pendant que vous dirigez un personnage, vous pouvez très bien en envoyer un autre dans une autre pièce du vaisseau. Dans la moitié de l'écran du bas, apparaît alors le portrait du personnage que vous êtes en train de diriger, tandis qu'en haut, vous voyez ce que lui voit. Dans cette partie de l'écran, vous voyez un curseur qui se déplace, et qui pointe le viseur de votre pistolet laser.



C'est vraiment plutôt bien réussi, comme jeu. Seulement, y a pas de scrolling. Du tout. Les décors s'affichent au fur et à mesure, sans scroller. Du tout. Par contre, quand vous croisez un Alien, c'est super bien fait. Et encore plus quand il vous fonce sur la gueule. Malheureusement, on en a vite marre, de ce jeu. C'est morne et monotone, y a pour ainsi dire pas de changement tout au long de la partie. Dommage. **Aliens, the computer game d'Electric Dreams** pour Amstrad.

SON ET LUMIERE

Vous ne m'avez pas encore envoyé votre production picturale alors je boude. Ça ne se voit pas mais je ne suis pas content. Qu'importe, continuons. Cette semaine, je vais vous présenter un bouquin tout à fait intéressant pour les gens que le 3D passionne : **3D et vrai relief** de Editions Radio.

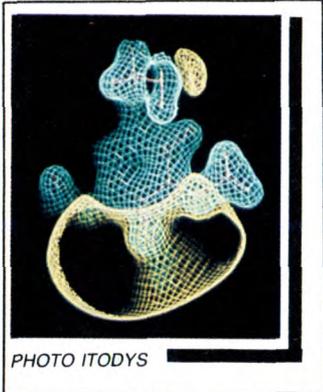
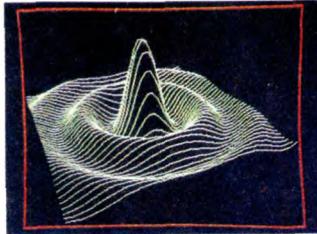


PHOTO ITODYS

Ce livre (format d'une revue, 160 pages) se propose ni plus ni moins de vous initier au dessin tridimensionnel sur micro. Science fiction ? Nnnnoooooon, comme dirait Laurent Broomhead. Vous n'obtiendrez sans doute pas des images comme celle d'Itodys, mais il y a un début à tout.

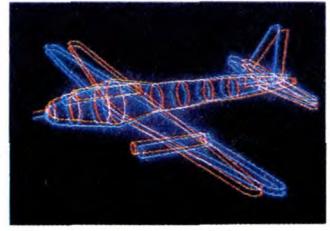
L'image que je viens de vous montrer représente une molécule de mescaline. No comment ! Parlons plutôt du bouquin. Après un très intéressant chapitre sur la perception des images par un œil



humain, suivi d'un cours traitant de la simulation du relief par rapport aux perceptions du cerveau, le relief est abordé à travers les équations mathématiques. Faudra un peu bosser pour trouver l'algorithme magique mais c'est ce genre de publications qui vous permettront d'y arriver sans trop d'erreurs, d'autant plus que les trois quarts de ce livre sont remplis de listings. Ce sont pour la plupart de petits programmes illustrant un thème précis (mise en œuvre d'un dessin, translation ou rotation dudit dessin, vous



voyez le genre). Il y a même un programme générant des anaglyphes reliés ayant pour principe la séparation des yeux par filtrage coloré et le plan des lunettes rouges et bleues. Mis à part une DAO-CAO écrite en Turbo Pascal, les routines pourront facilement être adaptées sur vos bécanes. D'ailleurs, les listings sont faits en ce sens et des REM vous indiquent les passages à modifier. Encore plus fort, un tableau placé au début de l'ouvrage vous donne la correspondance des instructions pour les micros courants (entre autres Apple, Amstrad, Commodore, Spectrum, MSX). A ce propos d'ailleurs, une erreur s'est glissée en se qui concerne le Commodore : j'aimerais tant que son Basic puisse comprendre l'instruction Hplot. C'est pas le cas. Il faudra donc, chers commodoristes, vous mitonner une routine de tracé HR. C'est pas la mort (les fainéants peuvent utiliser The Tool) Il y a aussi le listing d'un logiciel générant des paysages d'apparence réelle. Je vous montre le résultat pour vous prouver que ça vaut le coup de faire un petit effort.



SOFT QUI PEUT

Cet article aurait pu m'être dicté par les personnes dont je vais vous en causer de dedans, mais finalement, non, j'ai résisté au dernier moment, et donc, voici un article de mon cru, libre de toute contrainte politique et



financière. Je précise cela, parce que sur la lettre que m'ont envoyée ces gens, ils me disent qu'ils se permettent de me suggérer un texte pour annoncer qu'il va y avoir un concours de logiciels dans la Somme. Ça va se passer comme ça : des étudiants de l'Ecole Supérieure de Commerce d'Amiens passionnés d'informatique, et accessoirement de l'HHHhbbdo, organisent avec l'association X 2000 un concours de logiciels intitulé "Soft qui peut". Super, le jeu de mots, non ? Soft qui peut... Allons, riez, c'est un jeu de mots, en Somme (wouarf). Soft qui peut... Ce concours est ouvert à tous les membres d'associations adhérent à X 2000 dans la Somme. Ça me fait penser que moi, j'en ferais bien un petit, de somme (re-wouarf). Date limite d'inscription : le 15 janvier 1987. Pour recevoir un bulletin d'inscription et le règlement, contactez X 2000, au 4, rue de Pragues, 80000 Amiens, ou téléphonez au (16) 22 46 76 32. Alors messieurs de la Somme, je vous souhaite un bon amusement. Soft qui peut... Wouarf.



BOTTIN, MAIS ORAGEUX EN FIN DE JOURNÉE

Qui que vous soyez, quoi que vous cherchiez qui concerne l'informatique, allez acheter le Bottin Informatique de Didot Bottin. Dedans, tout ce qui concerne les entreprises informatiques, les logiciels (mais pas les logiciels de jeux. Et alors, ils puent ou quoi, les jeux ?), les services, la presse, les salons. Tout y est. Ah ben oui, c'est tout beau, mais ça coûte quand même 87 balles, ça. Bottin Informatique 87, de Didot Bottin, chez Didot Bottin, 87 balles. Dans le même genre d'idée, y aussi Guidexpo 87 qui vient de paraître. Ça fait déjà trois ans que chaque année, en décembre, paraît le Guidexpo 87 (je sais, ça paraît con, comme truc, mais c'est pas de ma faute. C'est marqué dessus : parution en décembre, comme chaque année depuis 3 ans du Guidexpo 87), le



seul guide de tous les salons et foires français (ça non plus, c'est pas de ma faute). Ça fait 250 pages, 21 sur 29,7 centimètres, cher : 280 balles, port et emballage compris. A commander à B + Editions, 38, rue du Colisée, 75008 Paris.

PIQUEURS D'IDÉES

Ah les salauds ! Je viens juste d'avoir une idée géniale, et voilà-t-y pas que je me rends compte que ce que je voulais inventer existe déjà. C'est dégueulasse, la vie. Des fois, je me demande si je ne ferais pas mieux de me suicider une bonne fois pour tou-

société Compuclean France. Ça se présente sous la forme d'une cartouche qui, une fois enfichée comme n'importe quelle autre cartouche magnétique dans le derrière de l'IBM, est automatiquement reconnue par le système. On glisse une disquette spéciale, genre peau de cha-



tes. Ça pourrait arranger plein de choses, je trouve. Mon idée géniale, c'était de faire des disquettes nettoyantes, un peu dans le genre des cassettes nettoyantes qu'on trouve pour les magnétos, les phones comme les scopes. Ben non, c'est pas possible, ça existe déjà. Ça s'appelle le CCL 141, c'est fabriqué par Sigmatorics, et c'est distribué en France par la

mois et le nettoyage de la tête de lecture s'effectue en à peine un peu moins d'une minute, ce qui n'est quand même pas très rapide. C'est vendu dans une boîte contenant cinq disquettes, supportant chacune entre 100 et 500 nettoyages (c'est un peu large, comme fourchette, vous trouvez pas ?). Bon, ben j'ai plus qu'à aller me trouver une autre géniale idée.

TIENS, UN ARTICLE SÉRIEUX (OU PRESQUE)

Tiens, je vais vous faire un article sérieux. Un vrai article, quoi. Parce que le sujet dont je vais vous parler est grave. Et on ne peut pas plaisanter avec les choses graves. Ou alors pas en public. Mais allons donc droit au but. Désormais, si vous avez dans votre famille, ou parmi vos connaissances, des victimes d'attentats, vous pouvez, grâce à votre minitel, prendre de leurs nouvelles sans vous déplacer. Comment ? C'est très simple. Vous décrochez votre téléphone. Vous allumez alors votre minitel. Ensuite, vous composez sur le cadran de votre poste téléphonique le numéro suivant : 3614. Alors, une fois que vous vous êtes fait fracasser les oreilles par le cri de la charmante porteuze, vous appuyez sur la touche de votre minitel sur laquelle est écrit "connexion/fin". Une fois arrivé sur la page d'accueil de Télétel 2, puisque c'est bien de lui qu'on parle, tapez le code CRF92. Vous tombez alors si j'ose dire. Non, oubliez cette remarque. Je fais un article sérieux, j'ai dit sur un serveur réalisé par la Croix-Rouge française et le mouvement, pardon, l'association SOS Attentats. Le but de ce serveur est d'informer le mec qui s'y branche sur les droits et les démarches à accomplir quand on a été victime d'un attentat, en France comme à l'étranger. La mise en place de ce ser-

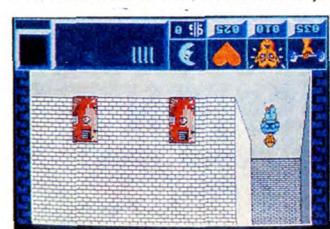


veur a été décidée juste après les passiflointains attentats qui ont secoué la France entière, et en particulier les juifs et les immigrés, dans le désordre. J'imagine déjà la situation : "appuyez sur SOMMAIRE. - Mais j'ai plus de mains !" Vivement que la Croix-Rouge, le service d'ordre de la CGT, la DGSE et l'association SOS Manifestation nous concoctent un petit serveur pour nous révéler le nom des étudiants qui ont foutu le feu à la bagnole de papa.

LA SEMAINE DES ADAPTATIONS

Ben oui, ça fait du bien de changer un peu de titre de temps en temps. De toutes façons, dès qu'il y a le mot "adaptation" dans un titre, on sait que c'est parce que je vais parler d'adaptations. Ça me semble logique et profond, comme remarque. Mais ne commençons pas les digressions oiseuses, ou alors on ne s'en sortira pas. Ah si, juste une, sous forme de pub : je viens d'avoir entre les mains un bouquin qui s'appelle "le dictionnaire du Français branché", écrit par Pierre Merle, c'est génial, j'veux dire. Ça interpelle quelque part au niveau du vécu, bref, c'est un plan d'enfer. Fin de la digression oiseuse en forme de pub. Bien. Première adaptation de la semaine, Eden Blues a été traduit par Ere Informatique en langage 68000. Ce qui veut dire en clair que maintenant, ce soft tourne sur Atari ST. Je vous rappelle qu'à l'origine, il était sur Amstrad. D'ailleurs, ce n'est pas le seul soft qu'Ere ait adapté de l'Amstrad au ST ; mon copain Cyrille vous a parlé y a pas longtemps (je crois même que c'était la semaine dernière,

mais je suis pas sûr parce que ça peut très bien être celle d'avant) de Macadam Bumper, qui avait fait l'objet d'un comparatif sur les flippers. Mais revenons à Eden Blues, seul sujet de nos préoccupations d'aujourd'hui. C'est très, très, très, mais alors là très, très beau. Et je



n'exagère pas du tout. Ou si peu. Faut dire qu'il aurait été difficile de rater des graphismes sur ST. Par contre, question musique, je dois avouer que j'ai été un peu déçu. Cette musique, qui était si bien faite sur Amstrad, a perdu tout pôle d'attraction sur ST. Ce ne sont plus que quelques notes par-ci par-là, qui, une fois

mises bout à bout, forment quelque chose de vaguement ressemblant à une mélodie. Dommage. La seconde adaptation à laquelle vous allez tous et toutes avoir droit, c'est Spindizzy. Je vous rappelle que ce soft est édité par Electric Dreams. Et je vous rappelle que Electric Dreams et Activision, c'est kif-kif. Et je vous rappelle encore qu'Activision et Loricels ont signé un accord réciproque pas très net, mais signé quand même. Vous voyez où je veux en venir ? Ben oui, c'est Loricels qui a eu l'honneur et l'avantage d'adapter Spindizzy. Maintenant, réfléchissez un peu. Pourquoi Electric Dreams confierait-il à Loricels l'adaptation d'un de ses softs ? Parce que chez Electric Dreams, tout comme chez Activision, ils connaissent pas Thomson. Donc, c'est Loricels qui a adapté Spindizzy sur Thomson (putain ! Tout un paragraphe pour en arriver là, je commence à fatiguer, moi). Alors, c'est comment ? Très mauvais si on se réfère aux versions originales (Amstrad, Commodore...), mais plutôt moyen si on se réfère aux possibilités du Thomson. Qu'est-ce qui me fait dire ça ? D'abord, la lenteur du jeu. Ensuite, le manque évident de couleurs. Et puis aussi la carence en sonorisation. Enfin, le choix des touches pour jouer au clavier. Jostick conseillé, absolument. Sinon, vous en aurez pour quelques mois d'apprentissage et de patience. Allez, je vous quitte là pour cette fois. Rendez-vous la prochaine fois, même heure, même endroit.

UN VRAI BASIC POUR ST !

Micro Application, grand importateur devant l'éternel de choses plus ou moins bonnes, et à notre grand regret plutôt moins que plus, mais bon, on ne peut pas toujours tout avoir, s'est décidé à la stupeur générale à importer le GFA Basic pour Atari ST d'Allemagne. Pourquoi à la stupeur générale ? Parce que ledit basic est absolument génial. C'est vrai que certains des autres produits de Micro App ont un bon rapport qualité/prix, mais ça, ça veut dire qu'en payant plus cher, on a mieux. Là, non. C'est génial et ça le restera à n'importe quel prix. How much, me coupez-vous ? 495 balles, vous répondez-je. Ça fait cher pour un basic, continuez-vous sur votre lancée. Taisez-vous, balayé-je l'objection. Il va

régression, mais on s'aperçoit très vite que c'est un avantage : ça accroît la lisibilité d'un programme. De plus, il possède un mode "test" ultra-rapide qui indique instantanément s'il manque des return, des endif ou des loop. La richesse des mots-clés est proprement extraordinaire : en plus des instructions communes à tous les basic (il y a non seulement for... next mais aussi do... exit... loop, repeat... until et while... wend), le GFA comprend une multitude d'ordre qui sont directement liés au Gem comme polymark (création d'une figure irrégulière), menu (création d'un menu), on menu (gestion du menu), mouse button (décrit l'état de la souris : bouton enfoncé ou pas et position), pbox (dessine des figures remplies avec choix du

quel a = a + 1) et mul (multiplie une variable, plus rapide que a = a * b), entre autres.

La vitesse, c'est faramineux. Ce basic est plus rapide que celui du PC-AT, ce qui est une performance. Seul problème : le ST est tellement complexe et le Gem tellement énorme qu'utiliser certaines instructions comme xbios, bios, gemsys et vdisys relève de la haute voltige, à cause du manque d'informations à ce sujet. Le GFA est livré sous la forme d'une disquette accompagnée du manuel d'utilisation (300 pages). Sur la disquette, il y a un logiciel qui permet d'exécuter des programmes écrit en GFA Basic, sans éditeur, qui est en freeware. D'ailleurs, si Olivier, le responsable du serveur minitel HG, veut bien avoir l'obligeance de se magnifier le cul, vous devriez l'avoir bientôt en téléchargement avec des programmes en GFA. La disquette n'est pas protégée, ce dont je me réjouis. Et puis c'est la première fois qu'on a un bon basic sur ST, il faut un standard, c'est celui-là. On ne discute pas. C'est pour votre bien.

HISTOIRE DE FRIC

LES AVENTURES DE PAUL TRON

PAUL PASSE POUR UN FLATTEUR



On (Oric International) me prie de vous signaler qu'on (Oric International) est entré en bourse. On (Oric International) me m'a pas donné énormément de précisions sur la chose, bien qu'on (Oric International) m'ait promis de m'expliquer en détail. On (Oric International) ne m'a notamment pas dit

comment on (les gens) pouvait acheter des actions. On (Oric International) n'en a peut-être déjà plus à vendre. Je voudrais bien alors qu'on (Oric International) m'explique pourquoi on (Oric International) veut que j'annonce ça dans ce canard. On (Oric International) est content ?

LES AVENTURES DE JACQUES CEPTÉ

ÉPISODE D'AUJOURD'HUI : JACQUES EST UN SÉDUCTEUR



fallou vous y faire : les bécanes évoluent et de plus en plus il faudra acheter les langages à part. Oui, mais Atari livre un basic avec ses machines, impertinez-vous. Taisez-vous, insisté-je. Vous appelez ça un basic ? Franchement ? Vous appelez ça des instructions ? Vous appelez ça un éditeur ? Vous trouvez ça rapide ? Avoir un basic qui ne mouline pas plus vite qu'un ZX 81 avec pourtant un 68000 derrière, franchement, c'est là la biffe. Bon.

Le GFA, donc, est un basic génial. D'abord, il possède un éditeur qui n'accepte qu'une instruction par ligne, qui refuse les fautes de frappe à l'entrée de la ligne et qui indente automatiquement les listings (ça veut dire que tout ce qui se trouve à l'intérieur d'une boucle est décalé vers la droite). Une instruction par ligne, ça peut paraître une

motif, sget (recopie de l'écran dans une variable, quasi-instantané), showm (état de la souris, visible ou pas), alert (apparition d'une boîte d'avertissement), ellipse, bitbit (copie de bloc), fileselect (apparition d'une fenêtre de choix d'un fichier, avec gestion automatique de la validation et de l'annulation plus ascenseurs), openw (ouverture d'une fenêtre), vsync (synchronisation avec le balayage de l'écran, tiens, ça pourrait peut-être permettre de faire du relief, faudra que je creuse le sujet), gemsys (appel direct au Gem), xbios (appel au xbios), etc. Outre ceux-ci, on trouve toutes les instructions purement liées au basic comme sprite, even et odd (teste si un nombre est pair ou impair), procedure (définition de procédures avec variables locales), error (traitement complet des erreurs), inc (incrémente une variable, plus rapide

THE HOBBY BIBLE

Enfin quelqu'un qui a une bonne idée. Et devinez qui c'est ? Un Français ? Vous rêvez, ou quoi ? Un Français avoir une bonne idée ? Faut pas déconner, tout de même ! Les seules bonnes idées que nous autres, petits Français, pouvons avoir, c'est d'aller se taper sur la gueule lors de manifestations plus ou moins douteuses, de s'y faire arracher bras et yeux, et de se dégager ensuite de toute responsabilité, prêtant in extremis la présence inopportune de fouteurs de merde au sein même du mouvement. Non, soyons sérieux, voulez-vous.



C'est une boîte américaine qui a eu la bonne idée en question. Quelle bonne idée (Note aux lecteurs : si vous avez une expression synonyme de "bonne idée", faites-moi signe, j'en aurais bien besoin) ? Mettre la Bible sur disquette, tout simplement.

Non ? Si. La boîte qui a fait ça s'appelle Bible Research Systems, et elle est sise à Austin, au Texas. Voilà comment ça se passe quand vous achetez (c'est une manière de parler. En fait, ça n'est pas encore importé en France. Et c'est bien dommage, parce que c'est une super bonne idée. Mais reprenons : quand vous achetez) le coffret, vous vous voyez offrir quatre disquettes pleines à craquer, avec dessus plein de fichiers-textes contenant toute la Bible, Ancien et Nouveau Testaments inclus. Avec en plus un mini-traitement de texte-tableau qui vous permet de rechercher un mot ou un thème. Exemple : je recherche tout ce qui parle de l'inceste dans la Bible, et pof, les fichiers sont triés, et tout ce qui se rapproche de près ou de loin à l'inceste, justement, ressort sur l'écran, ou sur imprimante, au choix. Cherchez pas Dieu : l'impression prend près de six jours. Imaginez un peu le tableau : les témoins de Jéhovah débarquant chez vous avec leur portable sous le bras, ou le curé en

pleine célébration de la messe, embrassant sa disquette ? Ou encore les bonnes sœurs tapotant comme des folles sur leur clavier, à la recherche de l'histoire de Marie-Madeleine ? Y aurait plein d'autres situations cocasses à imaginer. Par contre, vous ne trouverez rien concernant le miracle de la multiplication des disquettes...

Si par hasard ça vous intéressait, je répète que c'est Bible Research Systems qui édite ça, et je vous apprendis que vous trouverez cette boîte à l'adresse suivante : 2013 Wells Branch Parkway, Suite 304, Austin, Texas 78728, et que le téléphone, c'est le (512) 251-7541, après avoir fait l'international et le code des USA, bien sûr. Ah oui, au fait, ça coûte (seulement) ? Quand même ? Que dire, au juste ? 199,95 dollars (environ 1500 balles), et ça marche sur Apple II, IBM PC, Commodore 64 et TRS80, sous CP/M 2.2 ou MS-DOS. Dernière minute : la paire de coquilles (suite). Une erreur de maquette (saluads les maquetistes, saluads) a fait que l'illustration qui devait illustrer cet article est passée la semaine dernière dans un article intitulé la paire de coquilles. Alors au cas où ces saluads de maquetistes ne vous la remettraient pas cette semaine, sachez qu'elle se trouve en page 12 de l'HHHHebdo de la semaine dernière. Voilà.

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 (MOS-107-70)

Nom
Prénom
Adresse

Ch-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

PREPAREZ NOEL ET LES FETES DE FIN D'ANNEE AVEC PASCAL TOURAIN

"Petit Papa Noël, quand tu descendras du ciel avec des jouets par milliers, n'oublie pas mon petit soulier"
Ludwig Von Tino Rossi (1732-1829)

Dans quelques jours, c'est Noël et juste avant, le réveillon... Après, ce sera la Saint Sylvestre et le jour de l'an. A vous tous et à vous toutes, lectrices, lecteurs, abonnées, abonnés, emprunteuses, emprunteurs d'Hebdogiciel, je souhaite d'excellentes fêtes... Encore qu'il n'y ait aucune raison valable pour qu'elles soient moins chiantes que celles de l'an dernier ! C'est pour-

quoi, cette semaine, je vous offre GRATUITEMENT et sans augmentation du prix de votre journal (ça a été fait il y a deux semaines) quelques conseils pour mieux passer cette délicate période de l'année comprise entre le 24 décembre et le 1er janvier. Qu'est-ce qu'on dit à son Pascal Tourain préféré ? Dites donc, ça vous écorcherait la gueule d'être poli ?

1) PLACEZ CONVENABLEMENT VOS HOTES AUTOUR DE LA TABLE FAMILIALE.

★ N'asseyez pas côte à côte pépé George et la tante Olga, ils finiront

par se parler, s'apercevront qu'ils ne sont pas d'accord et se foutront sur la tronche (en tout cas, chez moi, c'est comme ça que ça se passe !).

★ Si vous avez eu des deuils dans la famille, évitez de laisser des chaises vides : ça jette un froid et met tout le monde mal à l'aise.

2) NE DITES PAS N'IMPORTE QUOI !

★ Evitez de parler de l'affaire Dreyfuss : ça dégénère toujours à un moment ou à un autre.

★ Documentez-vous un maximum sur les cinq sujets de conversation retenus pour ces réveillons 86 :

- Thierry Le Luron est-il mort oui ou non du Sida ?
- Jeannie Longo est-elle un homme ?
- Gérard Ceccaldi croit-il en la réincarnation ? Si oui, sous quelle forme, une bouteille de whisky ?
- L'A.S. St Etienne remontera-t-elle la pente ?
- Les terroristes circulant sans ceinture de sécurité doivent-ils eux aussi payer une amende de 230 francs ?

3) FAITES PREUVE D'IMAGINATION ET D'HUMOUR

★ Vous avez une petite amie européenne grosse et laide, une autre complètement idiote avec un marron dans chaque narine, amenez-les avec vous, vous aurez ainsi le rare bonheur d'être assis entre un BOUDIN BLANC et une DINDE AUX MARRONS.

★ Il n'y a rien de plus triste au monde que la traditionnelle bûche de Noël, égalez-là : aux petits nains en plastique piqués dessus, faites de grosses bites en pâte à modeler et c'est le RIRE ASSURE (je vous rembourse votre journal dans le cas contraire).

LES AVENTURES DE PAUL ISSE

ÉPISODE D'AUJOURD'HUI : PAUL ATTAQUE SA VIEILLE VOISINE MYOPE



POLICE ! MON SAC !

MERDE ! ELLE M'A RECONNU !



DOUBLE A ATARI 520 STF + 2 logiciels de jeux ou 1 programme (micro-application)

3990,00 F TTC

1040 STFM

Pack bureautique

+ 1 Bon d'achat de 1.000 F

9990,00 F TTC

DISQUETTE FUJI 3"1/2 certifiées

13,00 F TTC par 100

Bon de commande

Nom :
Prénom :
Adresse :

je désire

- 520 STF
- 1040 STFM
- 100 disquettes Fuji 3"1/2

Port 50 F

Je joins le somme de par chèque à l'ordre de

DOUBLE "A"

11, RUE DERODE

51100 REIMS

Tél. 26.02.60.44

RC Reims B 333 429 199

Bonnes fêtes. Un pour tous, tous Tourain.

LES 100 MEILLEURS LOGICIELS DU MONDE

Suite de la page 1

Mode d'emploi rapide à l'usage des mal-comprenants. Par **Sim**, j'entends simulation. **Av**, c'est aventure. **Arc** c'est arcade et **Aqu** c'est aquarium. Par **Sim**, j'entends simulation. Utilitaire c'est **Uti** (et utile). **Lang**, c'est un mini... Pardon ! C'est Langage. **Ro** pour Rôle, **Strat** pour Stratégie et tous **Tourain**.

AMIGA

LOGICIELS	GENRE	EDITEURS	REMARQUES
Marble Madness	Arc	Electronic Arts	Adapté du célèbre jeu d'arcade. C'est une boule que l'on déplace dans un décor en 3D. A voir ne serait-ce que pour la musique et les bruitages démentiels.
Super Huey	Sim	Cosmi	Simulateur de vol sur hélicoptère avec combats aériens.
Arctifox	Sim/Arc	Ariola	Vous pilotez un char dans un paysage 3D. A noter la synthèse vocale.
Deepspace	Sim/Str	Psygnosis	Simulation économique et spatiale.
Seven Cities of Gold	Av/Str	Electronic Arts	A la limite du jeu de rôle, vous dirigez des conquérants pour trouver l'or des Aztèques. Un éditeur permet de créer des continents à explorer.
Little Computer People	Aqu	Activision	Que dire ? L'idée est super : un petit personnage s'est installé dans votre machine. Vous le regardez vivre. Moins salissant qu'un animal de compagnie.
Deluxe Paint	Uti	Electronic Arts	Beau et cher. 975 balles. Aie ! Mais pourquoi acheter un Amiga si ce n'est pour faire des zoulis dessins, hein, pourquoi ?
Deluxe Print	Uti	Electronic Arts	Beau et cher. 1100 balles. Aie ! Mais pourquoi faire de zoulis dessins si on ne les met pas en page avec du texte ?
Arena	Sim	Psygnosis	Une simulation sportive aux graphismes extraordinaires.
K-Seka	Lang	Kuma	Le meilleur assembleur disponible. Facile à utiliser.

AMSTRAD

LOGICIELS	GENRE	EDITEURS	REMARQUES
Elite	Sim/Str/Arc	Firebird	Simulateur spatial et économique, très impressionnant (animations 3D et plus de 2800 planètes à explorer). Exigez la Gold Edition en Français !
Dan Dare	Arc	Virgin Games	Partez à l'exploration d'une étrange planète. Ce jeu est présenté comme une bande dessinée rétro.
Spitfire 40	Sim	Mirrorsoft	Les commandes de ce Spit sont fidèlement reproduites. Se joue sur 2 écrans (plein écran du tableau de bord et plein écran du champ de bataille).
Spindizzy	Arc	Electric Dream	Genre de Marble Madness (voir ce mot dans la rubrique Amiga).
Trail Blazer	Arc	Gremlin	Vous êtes une boule de flipper sur un damier plein de trous. Il faut les... vous savez quoi ? Eviter, oui.
Sorcery	Av/Arc	Virgin Game	Des graphismes très mignons et des tonnes de salles à explorer.
Crafton & Xunk	Av/Arc	Ere Informatique	A l'époque (et sur Amstrad), premier soft à allier les décors 3D à un graphisme parfait. En plus, c'est Français. Et toc !
Alien Highway	Arc	Vortex	Vous êtes un robot qui doit avancer sur une route infestée de merdes invraisemblables.
Bactron	Arc	Loricels	En dépit du fait qu'il s'agit d'un plagiat manifeste (Crafton & Xunk), ce soft est excellent.
Macadam Bumper	Sim	Ere Informatique	Simulation de flipper. Des sons pas trop mauvais pour de l'Amstrad (c'est une prouesse !).

APPLE II

LOGICIELS	GENRE	EDITEURS	REMARQUES
Tass Time in Tone Town	Av	Activision	Jeu d'aventure branché. Les dessins sont excellents.
Wilderness	Av	Broderbund	Premier jeu d'aventure permettant à l'aventurier de voir le paysage dans toutes les directions.
Bard's Tale	Av/Ro	Electronic Arts	Fabuleux jeu de rôle comportant de beaux graphismes. Il est amusant de noter que l'on peut se servir des fichiers de personnages de Ultima.
Skyfox	Arc	Electronic Arts	Un classique de la simulation de vol sur Apple. Très rapide.
Karateka	Sim	Broderbund	Le meilleur jeu de karaté de cette bécane.
Locksmith 6.0	Uti	Alpha Business Logic Sys	Vous allez en prison sans passer par la case départ. Alpha Logic Business System 4119 North Union Road. Woodstock Illinois. 60098 USA.
Captaine Goodnight	Arc/Av	Broderbund	Un classique de plus. Faut dire qu'il n'y a pas des kilos de nouveautés pour la pomme.
Jet simulator	Sim	Sublogic	On peut se servir des disquettes de paysages du Flight Simulator II. C'est une simulation de pilotage de Jet.
Newsroom	Uti	Ariola	Un utilitaire de composition de pages idéal pour faire son fanzine.
Little Computer People	Sim	Activision	Des petits personnages vivent dans votre bécane. Reportez-vous au même logiciel sur Amiga.

Cette semaine, on a décidé de faire le point. On s'est dit qu'à l'approche des fêtes, ce serait bien de faire un tableau récapitulatif des dix meilleurs softs par bécane. Ça va vous éviter d'acheter des bêtises et puis c'est vachement pratique. Après avoir soustrait des regards coincés de vos parents les dessins de Carali, il ne vous restera plus, pour être exaucé, qu'à faire une petite croix

devant les logiciels que vous désirez que l'on vous offre et à montrer cette liste aux principaux intéressés (Papa, Maman, Mamy Nova et Papy Brossard sans oublier l'Oncle Edouard et Tata Simone). Yep ! L'HHHHebdo vient d'inventer la lettre au Père Noël en kit. Comme si cette invention révolutionnaire n'était pas suffisante, on a trouvé une deuxième super idée. Ça

consiste à classer les machines par ordre alphabétique et à présenter le tout sous forme de tableaux clairs et agréables à lire : à l'apéritif entre amis, au travail, à la maison, en camping ou devant la télévision. Les logiciels par contre ne sont pas dans l'ordre. Ce sont les dix meilleurs. Certains de ces logiciels ne sont pas encore importés en France. C'est notamment le cas

pour Atari ST : il vous faudra attendre encore avant de les avoir. Nous les avons eus, soit directement chez les éditeurs anglais, soit en allant dans des salons à l'étranger.

C'est parti. Une remarque générale à propos d'Amiga : à part les utilitaires de dessin, y a pas beaucoup de softs réellement nouveaux. C'est comme ça !

ATARI XE / XL

LOGICIELS	GENRE	EDITEURS	REMARQUES
Kennedy Aproach	Sim	Microprose	Il n'est pas donné à tout le monde d'incarner un aigilleur du ciel. Synthèse vocale.
Ultima IV	Av/Ro	US Gold	Le jeu de rôle par excellence. Beaux graphismes.
Mercenary	Av/Arc	Novagen	De la 3D en fil de fer très bien maîtrisée.
Racing Destruction Set	Sim	Ariola	Ce stock-car est encore plus drôle à deux joueurs.
Zorro	Arc	Isepic	Arrivez-vous à délivrer Dolores et à explorer toutes les salles ?
Rescue on Fractalus	Arc	Activision	Premier jeu utilisant la technique des images fractales. Il s'agit de secourir les pilotes abatus sur Fractalus.
Spy Versus Spy	Av/Arc	Beyond	Lequel des deux espions sera le plus pervers ? On dirait presque un dessin animé. Réalisé d'après la bande dessinée de Prohias.
Hacker	Av	Activision	Faites sauter un serveur télématique sans risquer de vous retrouver en taule. Bon plan.
Colossus Chess	Echecs	CDS	Un jeu d'échecs en 2D ? Oui, les échecs en 3D sont réservés aux 16 Bits.
Bruce Lee	Arc	Datasoft	A mi-chemin du karaté et du jeu d'escalade. Jouez à deux, c'est gé-nial !

MSX

LOGICIELS	GENRE	EDITEURS	REMARQUES
Boulder Dash	Arc	First star	Jeu d'escalade.
Nightmare	Arc	Konami	Tourne 23 heures sur 24 à l'HHHHebdo. Votre dulcinée est retenue prisonnière par un vilain démon. A vous d'être digne de son amour en la délivrant. Salope.
Rolerball	Sim	Hal Laboratory	Graphismes, scrolling et bruitages sont les trois mamelles de ce flipper.
Ping Pong	Sim	Konami	Qui n'a pas assisté à un match Ceccaldi/Chériff ne sait rien du sport.
Dev Pack 80	Lang	Hisoft	Le seul assembleur valable sur MSX.
Magical Kid Wiz	Arc	Sony	C'est le logiciel de la semaine.
FM Voicing	Synthé	Yamaha	A condition de disposer d'un MSX Yamaha et en ajoutant le clavier (moins de 2000 balles), vous disposez d'un véritable synthétiseur FM.
Yie ar Kung Fu	Sim	Konami	Que c'est mignon. Méfiez-vous d'une petite nana qui vous lance des étoiles de Ninja.
Alien 8	Arc	Ultimate	Du 3D avec des robots et des tas de salles.
Laydock	Arc	T & Soft	Vous vous souvenez de la démo MSX II ? Ben c'est ça. Hyperrapide et un scrolling vertigineux. Pour MSX II, uniquement.

ATARI ST

LOGICIELS	GENRE	EDITEURS	REMARQUES
Q Ball	Arc/Sim	English Software	Un billard en trois dimensions. Les boules sont dans un cube qui tourne sur lui-même. Fabuleux.
Art director - Film director	Uti	Andromeda	Deux utilitaires de dessin et animation in-dis-pen-sa-bleus !
Flight Simulator II	Sim	Sublogic	Un lifting réussi pour ce soft de haut vol. Rapidité, ergonomie (souris), et réalisme. Possibilité de jeu à 2 par modem ou par RS 232.
The Pawn	Av	Rainbird	Le jeu d'aventure qui a lancé le ST. Analyse syntaxique d'entrer et graphismes d'après photos digitalisées.
Wanderer	Arc	Pyramid Soft	Premier jeu d'arcade sur ST en relief (par anaglyphes avés les lunettes rouges et bleues). Beau, rapide et bruyant.
Starglider	Arc	Rainbird	Studio digital 24 pistes pouvant piloter des synthétiseurs MIDI.
Twenty Four	Uti	Steinberg Reasearch	Enfin un vrai Basic avec procédures. Un des trois Basic les plus rapides au monde !
GFA Basic	Lang	Micro Application	Echecs en 3D avec possibilité de jeu à deux. Super baléze.
Chess	Echecs	Psion	Echecs en 3D avec possibilité de jeu à deux. Super baléze.
Crystal castle	Arc	Andromeda	Adapté du jeu d'arcade du même nom. Un petit ours doit bouffer du miel et des chenilles en évitant des arbres. Génial.

ORIC

LOGICIELS	GENRE	EDITEURS	REMARQUES
Manic miner	Arc	Software Project	Très rigolo. De nombreuses salles pleines de pièges diaboliques : les téléphones écremeurs, les chiottes volants, le bonhomme de neige.
Don't press the letter Q	Arc	Inconnu	Un jeu un peu déglingué. Chaque faute provoque l'affichage de messages d'erreurs fantaisistes. Au fait, ne pressez pas la lettre Q.
Monasm	Lang	Vismo	Le meilleur assembleur sur cette bécane.
Psychiatric	Arc	Pss	Jeu sur cinq niveaux. Il faut creuser le sol pour éviter d'être mangé.
Lorigraph	Uti	Loricels	Pour dessiner. Ah, c'est un soft de dessin ? Oui.
Le fer d'Amnuckor	Av/Ro	Norsoft	La suite tant attendue de Tyrann dont on peut utiliser les personnages sauvegardés. Ce soft est l'une (la seule ?) nouveauté sur Oric.
The Hobbit	Av	Melbourne House	Voir Commodore. Le même.
Le masque d'or	Av	Loricels	L'aventure au temps des Pharaons.
3D Fongus	Arc	Software Project	Un avion évolue dans un décor 3D fait de cactus géants et d'hippopotames. Assez rapide.
Painter	Uti	A'n'F Software	Il faut entourer des zones avec un pinceau. Très vieux mais inégalé.

PC & COMPATIBLES

LOGICIELS	GENRE	EDITEURS	REMARQUES
Boulder Dash	Arc	Ariola	Le seul jeu d'arcade valable sur PC. Boulder Dash I et II sont vendus ensemble. Voir MSX.
King Quest	Av	Sierra	Jeu d'aventure animé. Aidez le bon roi Graham à reconquérir son trône.
Jet Simulator	Sim	Sublogic	La suite de Flight Simulator. Cette fois-ci, vous pilotez un jet ultra-rapide.
Starflight	Av/Strat	Ariola	Explorez des planètes tout en faisant du commerce. Ce jeu est très compliqué mais passionnant.
Sea Dragon	Av	Broderbund	L'aventure-type. Princesse, dragons et chevaliers. Ahroua menah.
Mind Mirror	Bio	Electronic Arts	Fait par Timothy Leary, le pape du LSD. Genre d'auto-formation au mind control. Un bio-feedback quelque part, j'veux dire. Do it !
Turbo Pascal	Lang	Borland	Philip Kahn a fait fortune en le vendant. Y a sûrement une raison.
Trinity	Av	Infocom	Aventures en textes et en Anglais. Arrivez-vous à empêcher la guerre nucléaire totale ?
Leather Goddesses of Phobos	Av	Infocom	La déesse de cuir de Phobos. Cent pour cent texte en Anglais. Sans aller jusqu'au cunnilingus, une parfaite maîtrise de la langue est souhaitée. Un soft hard, quoi.
Golf Construction Set	Sim	Ariola	Construisez le "green" de vos rêves. Bonne simulation de golf.

COMMODORE 64 / 128

LOGICIELS	GENRE	EDITEURS	REMARQUES
Sanxion	Arc	Thalamus	Rapide, beau, super. Il s'agit de descendre des vaisseaux spatiaux.
Uridium	Arc	Hewson	Même remarque que précédemment.
Elite	Sim	Firebird	La musique est mieux que sur Amstrad (voir ce tableau).
Flight Sim II	Sim	Sublogic	Moins beau que sur ST mais ce simulateur de vol tient quand même le coup. Le conseil de tonton Hebdo : exigez la doc en Français !
Interdictor Pilot	Sim	Super soft	Et encore de la baston aérienne ! Ça se porte bien, cette année.
Judge Dredd	Arc	Melbourne House	D'après la bd américaine. You're next Punk !
Commando	Arc	Elite	Totalement et injustement inconnu, ce simulateur de vol et de combats spatiaux est un must. Aussi complexe que Flight Simulator II.
Super Sketch	Uti	Anirog	Adapté du jeu de café. La musique est extraordinaire.
Advanced Music System	Uti	Rainbird	Utilitaire de dessin préféré de Moulinex. La possibilité de dessin sur deux écrans avec recopie est très pratique.
The Hobbit	Av	Melbourne House	Pour s'initier à la synthèse sonore. La SID du Commodore est exploitée à plein. Fenêtres et possibilité d'interfaçage MIDI.

UN PIRATE À FLEURY-MÉROGIS

Suite de la page 1

RESUMÉ

HHHHebdo 123 du 21 février dernier : "Trois pirates en taule". Trois types vendaient des softs pour Mac par petites annonces interposées. Résultat : 12 bâtons d'amende et 3 ans fermes. HHHHebdo 136 du 23 mai 86 : "Pirates : la prison !". Deux pirates s'introduisent dans le serveur des cafés Grand-Mère. Résultat : (seulement) trois jours de garde à vue.

AUJOURD'HUI

Aujourd'hui, c'est le jeune Yves Charton, étudiant en informatique de 23 ans à peine qui vient d'être écroué à Fleury-Mérogis, sous l'inculpation "d'escroquerie, de vol, d'utilisation et reproduction de logiciels non autorisés, et de dégradation d'objets mobiliers appartenant à autrui". Alors, quels sont les griefs qui ont conduit le sieur Charton là où il est ? Ce monsieur avait, par l'intermédiaire du minitel, piraté des logiciels en France et aux Etats-Unis, et plus particulièrement celui de l'Ecole Polytechnique de Palaiseau (dans l'Essonne). Alors vous nous connaissez, on a essayé d'en savoir un peu plus. En vain. L'EPP



(d'l'E) a refusé de nous dire quoi que ce soit. La dame que j'ai eue au téléphone, au demeurant charmante, avait l'air plutôt paniquée qu'on vienne la questionner sur cet épineux sujet. Elle m'a dit mot pour mot que le responsable des relations extérieures est un nouveau venu, qu'il était pas là au moment des "événements", et que donc il pouvait rien me dire.

Bon, d'accord, ça peut passer. Et vous même, chère madame, vous pouvez me dire quelque chose ? Ah ben non, j'étais en vacances, j'ai été très surprise à mon retour d'apprendre ce qui s'était passé, et patatati et patatata. C'est un black-out total de la part des autorités. On est en train d'enquêter, résultats la semaine prochaine.

HEBDOGICIEL
24, rue Baron
75017 PARIS
Tél. : (1) 42.63.82.02
Télex : 281260F SHIF
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 Dublanche Bernard Guyot, Denis Jarri, Jacq Lindcker, Milou, Sébastien Mougey, Jean-Claude Paulin, Philippe Piennot.

Fabrication

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

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



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

Principaux (et uniques) associés : Stéphane CARRIE, Gérard CECCALDI, Michel DESANGLES, Benoît PICAUD.

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

LOGICIELS	GENRE	EDITEURS	REMARQUES
Lords of Midnight	Av/Ro	Beyond	Il faut combattre le mal. Un génial algorithme permet l'apparition de plus de 48.000 dessins, 128 objets et 128 personnages !
Alien Highway	Arc	Vortex	La suite de Highway Encounter. Voir Amstrad.
Fourth Protocol	Av	Ariola	D'après le roman de F. Forsythe. Entièrement géré par icônes. Aventure.
Tir na nog	Av	Gargoile game	Ambiance cent pour cent celtique. Animation et graphismes parfaits. Aventure aussi.
Infiltrator	Arc	US Gold	Simulateur d'hélicoptère. Graphismes et bruitages (!!!) parfaits.
I of the Mask	Arc	Electric Dream	Jamais copié ni adapté, un jeu d'arcade rapide avec des volumes 3D en formes pleines. Un mystère (pour moi!) de la programmation.
Astérix	Arc/Av	Melbourne House	Ben oui, c'est Astérix et Obélix ! Ils recherchent les pièces du chaudron magique. Un peu comme une bédé qui bougerait, quoi.
Dragon's Lair	Arc	Software Project	Le jeu de café génialement adapté. Dirk doit sauver la princesse. Le Spectrum n'est pas encore mort.
Psi Chess	Echecs	Psion	Jeu d'échecs de bon niveau.
Sai Combat	Sim	Gasoline	Les arts martiaux sur micro. C'est Français en plus !

THOMSON (S)

LOGICIELS	GENRE	EDITEURS	REMARQUES
MGT	Arc	Loriciels	Maladie gestuellement transmissible. Des graphismes inouïs (je dis pas ça parce que c'est sur Thomson). C'est un char qui tire partout dans une salle en 3D.
Sapiens	Av	Loriciels	Une aventure préhistorique avec des milliers de décors et une musique sur deux voix. Pour Thomson, c'est miraculeux.
Sorcery	Arc/av	Ariola	Bonne adaptation. Voir Amstrad.
5ème Axe	Arc/av	Loriciels	Un voyage dans le temps. Arcade génial.
Le Temple de Quaatly	Av	Loriciels	La suite de l'Aigle d'Or. Aventures dans la forêt amazonienne. Bien réalisé.
Vol Solo	Sim	FIL	Traduction de Solo Flight. Idéal pour s'entraîner avant de passer sur un simulateur de vol plus sérieux (tournant sur des machines plus sérieuses !).
Hacker	Av	Loriciels	Adaptation réussie. Voir Atari 800.
Kung Fou	Sim	Softbook	Un bon logiciel karaté/aventure d'une nouvelle boîte française. Cocorico.
Spindizzy	Arc	Virgin Game	Voir Amstrad.
Les cavernes de Thénébé	Arc	Norsoft	Un bon jeu d'escalade sur Thomson rapide et tout ? Je rêve !

Petites Annonces gratuites

CIGARILLOS EXTRA-PINS

APPLE

VENDS ordinateur Apple II, écran, 2 lecteurs de disquettes jeux et utilitaires. 11000F le tout, ou possibilité de vente séparée, imprimante, carte 4000F, ordinateur, écran, 2 drives 7000F. Mr. Zimmer. B. 4, voie Romaine, 57460 Etzling.

VENDS Apple IIc (année 85 décembre), acheté 10000F cédé à 6500F, unité centrale, moniteur monochrome, souris, divers câbles (péritel et imprimante), nombreuses disquettes de jeux, documentations et livres. Appeler au 47 26 83 64, après 18h30 sauf vendredi. Demander Christophe.

VENDS Apple IIe, 128 Ko, 80 col, RVB, 2 drives, souris, joystick, logs, docs : 7000F. Tél. (16) 91 86 03 15.

VENDS Apple IIc (1.12.85), moniteur monochrome, souris, joystick, nombreux logiciels : jeux et utilitaires avec documentation, quelques bouquins, sacoche de transport. Prix 5000F. Tél. (16) 39 12 07 00, après 18h.

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

VENDS nombreux livres d'informatique pour Apple, La Téléinformatique sur Apple (modems et serveurs) : 60F, Apple II trucs et astuces, (trucs et routines utiles) : 60F, Silicon Valley, (l'Histoire De La Micro-Informatique) : 60F, La Troisième Pomme, (l'Histoire d'Apple) : 30F, Mac et Lisa 2, (Les Deux Grosses Bécanes Apple) : 40F. Tél. (16) 80 47 52 62, heures de bureau, sauf mercredi et week-end, demander Thierry Vicarie.

VENDS Apple IIe, 128 Ko, 2 drive, moniteur monochrome, moniteur couleur, interfaces : musique 9 voix, CPM, chat mauve, grappier, (pr imprimante II), 2 interfaces 16 E/S, joystick, ventilateur, docs, livres, programmes. Prix 12000F. (à débattre). Fabien (à partir de 20h). Tél. (16) 64 58 46 09.

VENDS Apple IIe (6502), 1 contrôleur de lecteurs, 2 lecteurs de disquettes 51/4 p, 1 écran monochrome, 1 filtre pour écran, 1 carte chat-mauve (80 col, 128k, péritel), 1 carte super série, 1 imprimante Image Writer, 1 carte Men Dos, 1 joystick, programmes divers. Tél. (16) 70 44 45 62, après 20h.

VENDS Apple IIc, souris, (85), 128 Ko, joystick, nombreux logiciels, excellent état, 4000F, vends CBS, Donkey Kong, carnaval 400F. Vincent au (16) 61 56 54 06.

ATARI

VENDS lecteur de disquette simple face SF 354 pour Atari ST en excellent état. Prix 1500F. Tél. (16) 89 30 02 96, demander Emmanuel.

ECHANGE nombreux programmes pour Atari ST. Vends câble imprimante et câble péritel, Dreher Jean-Claude, 10, rue de l'ingénieur Keller, 75015 Paris. Tél. 45 77 37 32.

Vous avez un ST ! Et bien, restez pas planté là, écrivez-moi ! Thierry Danquin, Ch. de l'Engueherie, 49500 Segre.

VENDS Atari 800 XL, K7 1010, disk 1050, prise péritel, 2 joystick, 10 Disk vierges, 12 logiciels de jeux récents (K7 et Disk), Dos 3 : 2000F. Tél. 48 95 20 04. Demander Nicole.

VENDS Atari 520 ST, lecteur disk, écran monochrome, souris, disquettes TOS, Basic et Neo, documentation. Le tout état neuf. Prix 4800F. Tél. 91 73 08 14.

ECHANGE logiciels en tout genre pour Atari 520 STF. Echange original World Games, 250F. Contacter Mr. Taunay-Jean-Luc, 17, rue Thouin, 75005 Paris.

CHERCHE contacts et programmes pas cher sur Atari 520 STF. (département 42 préférence). Frédéric. Tél. (16) 77 68 53 73 ou (16) 77 66 61 02.

VENDS 520 ST avec moniteur monochrome Atari SM 124 avec drive SF 354 cordon péritel, docs, La Bible de l'Atari ST, et le livre du langage machine, des revues anglaises, des numéros de l'Hebdo, de ST Magazine des listings, une boîte de rangement de disquettes, de nombreux programmes dont GFA Basic, Pascal et Assembleur Métacomco, Flight Simulator II, Time Bandit 2.0, Neochrome 1.0, Mercenary, Winter Games, The Pawn, utilitaires et copieurs. Prix 5900F à débattre. Tél. 42 22 56 46, Paris.

Jeu :
REMPLISSEZ CETTE GRILLE AVEC DES LETTRES, PUIS RATEZ CEUX QUE VOUS VOULEZ, MAIS LE CONTRAIRE EST VALABLE AUSSI.

CHERCHE correspondants pour échange de logiciels, ai possédé plus de 400. Je cherche aussi une power cartridge à changer contre des jeux ou utilitaires, moniteur vert à bas prix, des trucs, des bidouilles, etc., je cherche aussi un programme pour sauver le langage machine quand il n'y a pas de liste basic. Ecrire à Stéphane, 22, rue des Reihelhs lotissement le Kempé, 12680 Saint-Georges De Luçon.

COMMODORE

VENDS ordinateur Commodore Vic 20, lecteur de cassettes, livres de programmation, cordons, logiciels, le tout en très bon état, acheté 2000F, vendu pour le prix de 800F. Mr. Boret Samuel, 9, allée des Peupliers, 95229 Teteghem. Tél. (16) 28 64 03 22.

VENDS Commodore Vic 20 16 Ko avec moniteur vert et lecteur de disquette 1541, livres, programmes, jeux, ensemble ou séparément. Le tout 2000F. Contacter Gilles Clerget. Tél. (16) 78 29 98 51.

L'âme brisée, déchirée, me sépare durement de mon Commodore 64. J'y ai joué de K7, 600 jeux dont une cinquantaine d'origine, nombreux revues, Game Killer, Silent Service, pour le prix incroyable de 2000F (valeur plus de 6000F, vends télé-monteur pour C64 : 1000F à débattre. Contacter Nathan René, 23, allée des Effet, 94260 Fresnes. Tél. 42 37 55 27.

ECHANGE programmes pour C64 sur disq. Christophe Olivier, 42, rue Bara, 59790 Ronchin. Tél. (16) 20 88 07 31.

ECHANGE jeux en K7 pour C64 uniquement nouveautés. Fabrice Cary, 113, rue de Delleville, 75019 Paris. Tél. 42 08 15 15.

VENDS C64, lecteur de K7, joystick, nombreux jeux, docs, 30 Hebdo, S.U.M, livre sur L.M. (M.A), adaptateur péritel, câble pal/aut., quelques Microdrom, Hebd Hors Serie C.B.M, etc. Contacter Gerthory, 5, rue de la Saïda, 75015 Paris. Tél. 45 31 35 36, après 18h.

CBM collectionneur, reprend tous vos logiciels en disk contre un nombre de disk remplis de News à évaluer. Possède aussi de nombreuses nouveautés (disk-K7). Contacter François Cheval, 13, rue de la Fontaine, 59300 Aulnoy Lez Valenciennes.

ECHANGE pour C64, logiciels en Turbo, en posé 330 environ sur K7. Ecrire à Cordon Stéphane, Quartier La Rivière, Saint-Quentin La Paterie, 30700 Uzès.

ECHANGE uniquement sur disquette nouveautés 86, pour tous renseignements écrire à Dempo Thierry, 46, chemin des Bouzigues, 81100 Castres ou téléphoner au (16) 63 72 05 77, échange et cherche documentation.

VENDS Commodore 128 D (avec lecteur de disquettes 1571 intégré), 500 programmes (140 disquettes), bouquins, câble minitel, programmeur d'EPROM. Prix 6000F (état neuf), je vends aussi le programmeur d'EPROM (pour faire ses cartouches) séparément 500F, ou les programmes seuls. Contacter Patrick au 48 31 18 44.

ECHANGE jeux pour CBM 64 en K7 uniquement (Ghost'n'Goblins, Unicorn, Commando, Cauldron, etc) de SF à 10F le jeu. Ecrire à Benêde France, 10, rue des Primevères, Ozair, 77330 La Ferrière.

VENDS pour CBM 64 et 128 cartouches expert II de déprotection, livres de Micro-Application (au choix) à 50 % du prix public, et logiciels originaux. Pascal au 48 67 13 38, après 17h (sauf samedi), cherche contact sur Amiga.

ORIC

VENDS interface de joystick pour Oric-Atmos, 5 jeux originaux (Défense Force, Rat Spat, Oric Munch, Mouse Of Death, Chess II), une cassette de 90 mm avec des super jeux, d'aventures, d'arcades, utilitaires, etc. Le tout vendu 200F. Contacter Mr. Retailaud Fabien, L.E.P. Chasse aux Loups, 50110 Tourville-la-Croix. Tél. (16) 33 20 08 34, le soir après 7h.

VENDS Oric-Atmos 48K double Rom, magnéto K7 Pathé-Marconi, 15 K7 de jeux originaux, 2 livres, Hébdoiciel du n° 2 au n° 9, interrupteur, câble, 1 alimentation Oric supplémentaire, jeux divers. Le tout pour 1700F, pour tout renseignement. Mr. Bruno Avezou, 151, rue DeFrance, 94300 Vincennes. Tél. 43 28 07 35, après 19h.

MSX

VENDS ordinateur MSX 64K, lecteur de disquettes 3.5 pouces, 30 disquettes avec 400 programmes : 4200F à débattre. Contacter Olivier Picard au 45 07 27 91.

CHERCHE correspondants pour échanges logiciels jeux, MSX, réponse assurée. Ecrire à Alexandre Saretto, 14, rue Agricol de Rousset, Lot Le Roberty, 84130 Le Pontet.

TEXAS

VENDS TI 99/4A, péritel, Basic Etendu, manettes de jeux, cordon magnétophone, module de jeux, cassette de jeux, revues, multitude de programmes. Prix 2300F. Tél. 45 58 58 05.

VENDS TI 99/A, magnétophone (Texas), avec câble, prise Secam (OHF), synthétiseur de parole, Basic Etendu (module), 2 cassettes pour leçon Basic Marker Football, Much Man, Mash, TI Invader, Blatos, The Attack, Star Trek, le tout pour 5000F. Appeler à partir de 18h au 43 88 05 22.

VENDS Texas Instruments TI99 4/4, prise péritel, 2 joystick, 16 couleurs, 16K, son, vendu avec magnéto K7, cordon, 5 cartouches (Driving Demon, Car Wars, Munch Man, Indoor Soccer, Hangman), cassette de jeux Hébdoiciel n°1, nombreux programmes sur K7 et à taper, 5 livres, le tout en excellent état, idéal pour débutant, vendu complet 1700F. Ecrire à Stéphane Lefebvre, 92, rue Lavoisier, 78800 Houilles. Tél. (16) 39 68 30 93.

THOMSON

VENDS jeux pour MO5 et TO7.70 : Vampire 175F, FBI 155F, 5ème Axe 170F, Sortilège 180F MO5 seulement, pour MO5 exclusivement tout chrono 130F, Pictor 100F, Trop 100F, Synthétia 100F. Mr. Vincent Lajonnie, 12, allée des Moulines, 91190 Gif-Sur-Yvette. Tél. (16) 69 07 65 13, après 18h.

VENDS matériels, logiciels, livres, revues pour Thomson à des prix incroyables, je recherche aussi une copie ou bien l'original, du jeu Les Passagers du vent avec la notice, soit je vous l'achète à prix tout petit soit je vous l'échange contre des copies de jeux tels que Hacker, Sapiens, Vampire, Sortilège, Dieux Du Stade I et II, 3D Ficht, numéro 10, Karaté, Fox, Ver Cruz, Androïdes, Meurtre à Grébe Vitese, Arsène Lupin, Mission Pas Possible, Empire, l'Aigle d'Or, Theasurus, Yeti, Pulsar II, Beach-Head, et peut-être plein d'autres. Sur simple demande je vous envoie une liste complète de tout ce que je vends alors à vos stylos. Royere François, Les Eudens, Bt. A3, 58000 Nevers. Tél. (16) 86 36 39 30.

DIVERS

VENDS Canon X.07 16 Ko, carte 4 Ko, carte monitor, imprimante X.710, magnéto, cordons, 140 programmes, documents langage machine et minitel. Le tout 3000F, joindre Michel au (16) 35 77 59 30.

VENDS moniteur Oscar MC14, couleur et monochrome, parfait état, encore sous garantie. Prix 1500F à débattre. Bruno Signoret au (16) 91 66 15 28.

VENDS enceinte amplis. CGO Roland spéciale clavier et tout instrument, vendu 3000F.

VENDS super occas : Ex 100, imprimante EXP 80, lecteur de disquette (EXL 135), Exprodem, clavier junior, clavier pro, Exelods, trois disquettes, tous les manuels, plus plein de programmes sur Hébdoiciel, cartouche Wizard, Guppy, Othello, 4 Exekelam et 3 cassette Exelvison, livre 25 programmes, maîtrisez votre EXL 100, lecteur de cassette. Le prix d'usine est plus de 10000F, facture à l'appui, l'ordinateur à 1 an, cédé tout à 8500F ou vente séparée. Contacter Noupa Patrick, Résidence Alphonse Maudet, Bt. 35, n° 16, 62480 Le Portel.

Possesseur Amiga cherche des contacts afin d'échanger idées et programmes. Contacter Thierry Les Bles-Dors, 35410 Chateaugiron. Tél. (16) 99 37 44 24.

ECHANGE nombreux programmes Amiga. Thierry Berkenian, n° 5, Aisenberg, 1641 Belgique.

VENDS synthétiseur Korgrident, très bon état, clavier, 5 oct. (Split) Poly. Program. 8 voix à générateurs de sons sorties Out "Synthé, Brass, String" Stéreo, mono, vendu 15000F. Contacter Pasçal Lepage. Tél. 46 72 37 30, poste 231.

VENDS CBS, adaptateur UHF, 3 K7 pour 500F. Contacter Mr. Nathan René, 23, allée des Effets, 94260 Fresnes. Tél. 42 37 55 27.

VENDS console de jeux C.B.S. colocoision avec 5 cartouches (Donkey-Kong, Looping, Space Fury, Zaxxon, Venture), avec notices et 1000F le tout ou 600F la console et 100F la cartouche. Contacter Tranchant J.M, 18, rue Côte d'Or, 21600 Longvic. Tél. (16) 80 66 73 75.

VENDS logiciels sur disquettes ou les échanges contre matériels divers. Faire offres à Vernery Michel, 1, rue des Ouillets, 68110 Illzach-Modeheim.

ACHETE imprimantes DMP 2000, doubleur joystick, joystick à Microvisions. Tél. (16) 57 74 69 56, après 18h. Demander Gauthier.

VENDS très nombreux originaux (cartouches, cassettes, disquettes) à 25% de leur valeur. Contacter D.Busso, 23, rue G. Clermonte, 77400 Thoryny. Tél. (16) 64 30 64.

VENDS micro-ordinateur Pencil II, une cartouche de jeu 1000F, le tout. Pascal Zanella, 12, allée des Moulines, 91190 Gif-Sur-Yvette. Tél. (16) 69 07 65 13, après 18h.

VENDS 800 XL, drive 1050, 200 disk, magnéto 1010, 2 manettes, boîtes de rangement pour disquettes. Le tout 2500F à débattre. Tél. 47 27 18 47 de 8h à 18h ou après 21h.

VENDS 10 disquettes RPS neuves, jamais utilisées 3p 1/2 DD 11 MO 200F franco, imprimante parallèle Centronics, Mannesmann MT 80, très bon état, 1700F. Tél. (16) 80 47 52 62, heures de bureau, sauf mercredi et week-end, demander Thierry Vicarie.

Pour radio-amateur, amplificateur linéaire 144 MHz FM BLU CW 3W entrée, 40W sortie, type CTE. B. 42, neuf, vendu 500F. En cadeau, un amplificateur Tono 2M 400 à réparer. Pour radio-amateur, livres, cours radio Eureka 1960 200F, Techniques de l'émission-réception sur ondes courtes (Guilbert) 50F, cours moderne de radio électronique (Raffin) 100F, l'émission d'atour en mobile (Duranton) 50F, électronique et aviation (Raffin) 30F, les antennes (Pat) 40F. VHF amplis (une foule d'amplis de 144 MHz à 24 GHz) 60F. Tél. (16) 80 47 52 62, heures de bureau, sauf mercredi et week-end, demander Thierry Vicarie.

VENDS pour HP 414, lecteur de cartes 1100F, X-Fonctions 800F, TI 5511 LCD 100F. Tél. (16) 88 76 82, après 18h.

VENDS téléviseur couleur en très bon état. Prix à débattre 1200F. Contacter Alexis au 42 04 52 99.

VENDS STF, Tous récents, sous garantie. Prix 3500F. Tél. (16) 80 82 82 57, après 18h.

VENDS Canon V20, magnétophone Sony SDC-500, moniteur monochrome Philips, très bon état, manette plus de 100 jeux dont Gonnies, Knigmar, câble, livres et revues pour l'Hebdo, boîte de rangement K. Le tout : 1750F. Philippe. Tél. 45 75 08 15, Paris.

CHERCHE programme DX Droids pour 520 ST. Tél. (16) 93 38 70 52, après 17h.

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pêtés est réservé aux membres du club Hebdogiciel.

- Les petites annonces gratuites envoyées par les membres du club Hebdogiciel sont prioritaires.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient d'une remise de 10% sur l'abonnement annuel et semestriel à Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate, les boîtes aux lettres et le téléchargement.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de tarifs réduits sur les badges, tee-shirts, casquettes et autres gadgets inutiles édités par Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel reçoivent une carte et un insigne gratuit lors de leur adhésion (à choisir parmi 9 modèles originaux de Carali).

- Le club Hebdogiciel apportera son aide aux membres du club en cas de litige avec des vendeurs ou des revendeurs de matériel informatique.

- Les membres du club Hebdogiciel disposent d'un numéro de téléphone direct où une charmante personne leur fournira tous les renseignements sur les activités du club et sur les logiciels du soft-parade.

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

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

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

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

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

SUPPORTS
DSK K7
CAR S
DISQUETTE
CASSETTE
CARTOUCHE
SOFTCARD

COTES
*** INDISPENSABLE
** RECOMMANDÉ
* BON

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

**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)



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

EXEMPLES DE PRIX :

PRINTEL

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

CANON

CANON X07 + XP 150, prix club 1549 F.TTC
INTERFACE Peritel pour CANON X07 avec alimentation, prix club : 990 F.TTC.

CITIZEN

Imprimante 120D, prix club 1986 F.TTC

COMMODORE

AMIGA A1000 + Ext. 156Ko, prix club 9500 F.TTC
COMMODORE 64 (nouveau modèle), prix club : 1900 F.TTC
LECTEUR 1541, prix club 1790 F.TTC
COMMODORE 128D, prix club 5390 F.TTC
COMMODORE 128, prix club 2790 F.TTC

THOMSON

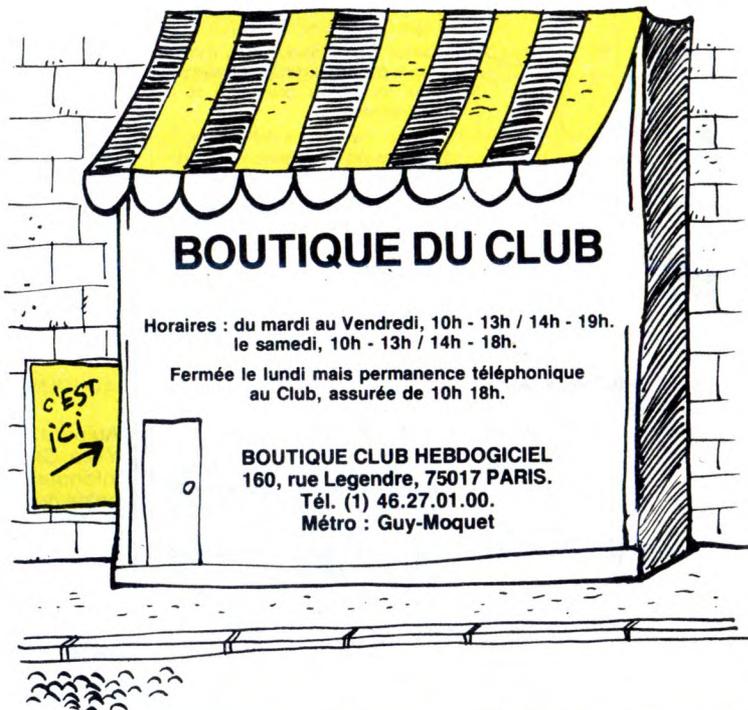
MONITEUR COULEUR (basse résolution), prix club 1820 FTTC
MONITEUR COULEUR (haute résolution), prix club 2590 FTTC

VICTOR TECHNOLOGY

VPC 2 640 Ko + moniteur 14" + 2 lecteurs 320K + clavier + MSDOS 3.1 + GW BASIC, prix club 9990 F.TTC



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



**PROMO NOEL
SUR LES JOYSTICKS
QUICKSHOT IX**

Boule de contrôle à micro-contact.

QUICKSHOT X

IBM PC et compatibles

		A	B	C		
		170	153	119		



**CHOISISSEZ
UN BADGE**



BULLETIN D'ADHESION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n°

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

Nom Prénom

Adresse

Ville Code Postal

Signature :

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



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.

A	B	C	D	E
120	100	60	40	20

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

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

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

AMSTRAD		COMMODORE		SPECTRUM	
AM123 **	HARD HAT MACK K7	CO004 ***	4* PROTOCOLE DSK	SP008 **	ARCHON K7
AM188 **	PANZADROME K7	CO057 **	CASTLE DR.CREEP K7	SP133 **	ONE ON ONE K7
AM239 ***	STRANGELOOP K7	CO061 *	CHOPLIFTER K7	SP135 ***	PANZADROME K7
AM272 **	THINK K7	CO080 *	DAVID MIDNIGHT/MAGIC K7	SP148 ***	REALM OF IMPOSSIBILITY K7
		CO074 **	HARD HAT MACK K7	SP207 **	THINK DSK
		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 ***	SCARABEUS 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 K7		
		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		

* Manuels en français.

SUPER PROMO

POUR FETER LES 10.000 MEMBRES DU CLUB

ATTENTION, N'ATTENDEZ PAS, LES STOCKS SONT LIMITÉS



AMSTRAD

ABC

AM449	3D VOICE CHESS (anglais)	K7	70	60	50
AM445	AGENDA	K7	60	50	40
AM453	ACTIVATOR	K7	70	60	50
AM454	ACTIVATOR	DSK	90	80	70
AM010	3D MEGACODE	K7	90	80	70
AM455	3D BOXING	DSK	90	80	70
AM456	3 WEEKS IN PARADISE	K7	70	60	50
AM016	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	80	70	60
AM017	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	100	90	80
AM458	AMSTROID	K7	60	50	40
AM459	ALGBRE	K7	60	50	40
AM460	BOULDERDASH	K7	70	60	50
AM037	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	110	100	90
AM040	BEACH HEAD	K7	70	60	50
AM041	BEACH HEAD	DSK	90	80	70
AM343	CORE	K7	70	60	50
AM465	CHIMERA	K7	70	60	50
AM466	CARNET D'ADRESSES	K7	60	50	40
AM479	COMPTA FAMILIALE	DSK	70	60	50
AM481	CHALLENGER	K7	70	60	50
AM483	UNION ADVENTURE	K7	70	60	50
AM484	CARTE D'EUROPE	K7	60	50	40
AM101	ESMERALDA ISLE	K7	70	60	50
AM347	FOURMOST ADVENTURE	K7	70	60	50
AM487	FORCE IV	K7	60	50	40
AM349	GOLDEN PATH	DSK	90	80	70
AM492	JUMP JET	K7	70	60	50
AM495	JACK THE NIPPER	K7	70	60	50
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
AM396	KNIGHT RIDER	K7	80	70	60
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	100
AM153	LORIGRAPH	DSK	160	150	140
AM468	LE FLUPPER	K7	70	60	50
AM470	LA PALETTE MAGIQUE	K7	60	50	40
AM472	LA MALEDICTION DE THAAR	K7	60	50	40
AM473	THE BREAK	K7	60	50	40
AM477	MURTERS A GRANDE VITESSE	K7	80	70	60
AM517	MISSION ELEVATOR	K7	80	70	60
AM518	MISSION ELEVATOR	DSK	100	90	80
AM156	MANDRAGORE	K7	125	115	105
AM157	MANDRAGORE	DSK	125	115	105
AM159	MARS SPORT	K7	70	60	50
AM160	MARS SPORT	DSK	90	80	70
AM162	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	80	70	60
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 OVIDES	DSK	70	60	50
AM191	PLANETE BASE	K7	80	70	60
AM199	PYJAMAMAMA	K7	80	70	60
AM201	RAMBO	K7	80	70	60
AM203	RED ARROWS	K7	80	70	60
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	SPIREFIRE 40	K7	80	70	60
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
AM506	TEMPST	K7	80	70	60
AM509	THESEUS	K7	80	70	60
AM512	WILLOW PATTERN	K7	80	70	60
AM515	TANK COMMANDER	K7	70	60	50
AM255	TENNIS 3D	K7	90	80	70
AM259	THE COVENANT	K7	60	50	40
AM381	TOADRUNNER	DSK	90	80	70
AM356	TOMAHAWK	K7	80	70	60

AMSTRAD PCW 8256

AMSTRAD PC IBM PC

APPLE II E IIC

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
IB032	CHESSE	DSK	190	150	120
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
AP094	CX BASE 100	DSK	300	250	200
AP031	EPIDEMIE	DSK	150	120	90
AP101	JEU DES RECORDS	DSK	90	80	70
AP102	L'HOTEL DES MARIONNETTES	DSK	90	80	70
AP103	MICRO FLUTE	DSK	90	80	70
AP104	PFS ETAT	DSK	300	250	190
AP111	SCENARIO	DSK	110	100	90
AP063	SPACE SHUTTLE	DSK	150	120	90
AP115	DONKEY KONG	DSK	150	120	90
AP117	GALAXIANS	DSK	110	100	90
AP119	TRI JEUX	DSK	110	100	90
AP122	DECISION IN THE DESERT	DSK	110	100	90
AP123	HOME PACK	DSK	110	100	90
AP124	LA FEMME QUI NE SUPPORT...	DSK	110	100	90
AP125	VISIFILE	DSK	110	100	90
AP126	SKY BLAZER	DSK	110	100	90
AP127	LE JEU DU CHOMEUR	DSK	110	100	90
AP128	BORROWED TIME	DSK	110	100	90
AP129	TRACER SANCTION	DSK	110	100	90
AP130	TETE DE COCHON	DSK	110	100	90
AP132	ASSIMIL ALLEMAND	DSK	110	100	90
AP133	LA CITE PERDUE	DSK	110	100	90
AP134	EXCALIBUR QUEST	DSK	110	100	90
AP135	REGISTRE DE NOTES	DSK	110	100	90
AP136	HOMOPHONE	DSK	110	100	90
AP138	NAJIA II	DSK	110	100	90
AP139	GALAXIE II	DSK	110	100	90

MACINTOSH

MA005	AD MAC FICHER	DSK	200	150	90
MA006	BALANCE OF POWER	DSK	200	150	90
MA007	AUTO PORTRAIT HYPERLOG	DSK	200	150	90
MA008	HARADEX	DSK	300	250	190
MA011	MAC MANAGER	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

ATARI 400/600/800

AT013	BEACH HEAD	DSK	90	80	70
AT045	FIGHTER PILOT	DSK	90	80	70
AT130	JEWELS OF DARKNESS	DSK	90	80	70
AT131	POLAR PIERRE	K7	80	70	60
AT132	POLAR PIERRE	DSK	90	80	70
AT096	SPIREFIRE ACE	K7	80	70	60
AT104	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	80	70
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	DSK	90	80	70
AT145	MOON SHUTTLE	DSK	90	80	70
AT146	VISUALC	DSK	90	80	70
AT147	CAMELEON	DSK	90	80	70
AT148	MELTDOWN	K7	70	60	50
AT149	THE PRINT SHOP	DSK	90	80	70
AT150	GLOUP/FLECHES	K7	70	60	50
AT151	INITIATION BASIC N°2	K7	70	60	50

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

AM436 **	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	226
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	DSK	145	130	101
CO471 **	THAI BOXING	DSK	425	382	297
CO472 **	TRINITY	K7	120	108	84
CO473 **	UCHI MATA	DSK	147	141	109
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 (TOB, TO9) 3"1/2	DSK	240	216	180
TH129 **	EREBUS QUICKDISK	DSK	270	243	202
TH130 **	LA MINE AUX DIAMANTS (MO/TO) 3"1/2	K7	151	136	113
TH131 **	LA MINE AUX DIAMANTS (TOB, TO9) 3"1/2	DSK	246	221	184
TH132 **	VIE ET MORT DES DINOSAURES (MO/TO)	K7	159	143	119
TH133 **	SORCERY (MO/TO)	K7	153	137	114
TH134 **	SORCERY (TOB, TO9) 3"1/2	DSK	204	183	153

AMSTRAD

AM012 **	3D VOICE CHES FRANCAIS	K7	121	109	85
AM013 **	3D VOICE CHES FRANCAIS	DSK	182	163	107
AM014 **	5 me AXE	K7	120	108	96
AM015 **	5 me AXE	DSK	160	144	128
AM020 **	ALIEN	K7	110	99	64
AM022 **	ALIEN	DSK	109	99	64
AM341 **	ALIEN HIGHWAY 2	K7	109	99	64
AM384 **	ATLANTIC CHALLENGE	K7	108	97	70
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 **	BOMB JACK	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	63
AM048 **	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	66
AM049 **	BRUCE LEE	K7	110	99	24
AM050 **	BRUCE LEE	DSK	170	153	105
AM051 **	CAVES OF DOOM	K7	30	27	10
AM056 **	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	70
AM059 **	COLOSSUS CHES 4	K7	119	107	72
AM060 **	COLOSSUS CHES 4	DSK	155	140	95
AM020 **	COLOSSUS CHES 4.0/8256	DSK	194	175	126
AM061 **	COMBAT LYNX	K7	109	98	66
AM062 **	COMBAT LYNX	DSK	107	96	58
AM342 **	COMMANDO	DSK	182	163	117
AM063 **	COMMANDO	DSK	182	163	117
AM064 **	COMPUTER HITS 6	DSK	182	163	117
AM065 **	COMPUTERS HITS 10	K7	121	108	75
AM065 **	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	75
AM066 **	CONFUZZION	K7	87	78	52

ABC

AM070 ***	CYRUS CHES	K7	121	109	75
AM071 ***	CYRUS CHES	DSK	155	140	96
AM072 ***	CYRUS CHES/8256	DSK	154	138	126
AM385 ***	D BASE 2	DSK	790	711	632
AM386 ***	DAN DARE	K7	120	108	75
AM387 ***	DAN DARE	DSK	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 ***	DEVPC	K7	305	275	204
AM082 ***	DEVPC	DSK	360	324	242
AM083 ***	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	75
AM322 ***	DOCTOR WHO	K7	146	132	93
AM072 ***	DOOMS DARK	DSK	207	187	135
AM084 ***	DOOMS DAY BLUES	K7	120	109	75
AM085 ***	DOOMS DAY BLUES	K7	121	108	75
AM086 ***	DOOMS DAY BLUES	DSK	182	163	117
AM087 ***	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
AM088 ***	DUNDARACH	K7	70	60	50
AM089 ***	DUNDARACH	DSK	140	126	87
AM090 ***	DUO PACT FIGH EXLO	DSK	229	206	138
AM091 ***	ELIDON	K7	114	103	71
AM092 ***	ELITE	K7	155	140	95
AM093 ***	ELITE	DSK	185	166	120
AM094 ***	EMPIRE	K7	195	175	156
AM095 ***	EMPIRE	DSK	220	198	176
AM343 ***	EQUINOX	K7	121	108	85
AM344 ***	EQUINOX	DSK	182	163	127
AM345 ***	FANTASTIC FOUR	K7	120	108	75
AM346 ***	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
AM347 ***	FIGHTER PILOT	DSK	150	135	95
AM348 ***	FORTH	K7	234	211	141
AM349 ***	FORTH	DSK	277	249	195
AM350 ***	FOURTH PROTOCOLE	K7	181	163	117
AM351 ***	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
AM352 ***	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
AM353 ***	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	85
AM354 ***	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	222
AM355 ***	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	222
AM356 ***	GET DEXTER	K7	121	108	85
AM357 ***	GET DEXTER	DSK	182	163	127
AM358 ***	GLIDER RIDER	K7	108	96	58
AM359 ***	GRAND PRIX 500CC	K7	150	135	120
AM360 ***	GRAND PRIX 500CC	DSK	180	162	144
AM361 ***	GUN FRIGHT	K7	121	109	85
AM362 ***	GYROSCOPE	K7	120	108	82

ABC

K7	121	109	85
DSK	155	140	100
K7	121	108	85
DSK	182	163	127
K7	121	109	85
DSK	181	162	126
K7	121	109	85
K7	109	98	68
DSK	145	131	94
K7	115	104	63
DSK	124	112	86
K7	110	98	76
DSK	157	141	102
K7	112	101	70
DSK	181	163	117
K7	96	87	62
DSK	157	141	102
K7	70	60	50
DSK	90	80	70
K7	114	103	71
DSK	181	163	117
K7	30	27	20
K7	112	101	35
K7	160	144	128
DSK	198	178	158
K7	238	214	161
K7	771	754	736
DSK	195	175	156
K7	70	60	50
K7	70	60	50
K7	140	126	112
DSK	180	162	144
K7	124	112	77
K7	114	103	75
DSK	155	140	90
K7	76	68	45
DSK	127	114	78
K7	139	125	90
K7	121	108	75
DSK	490	441	292
K7	132	119	34
K7	121	108	85
K7	30	27	20
DSK	295	265	236
K7	112	101	72
DSK	182	163	117
K7	160	144	128
DSK	198	178	158
K7	120	108	75
K7	94	85	59
K7	120	108	75
K7	121	109	75
K7	87	78	52
K7	160	144	110
DSK	198	178	138
K7	121	108	85
DSK	182	163	127
K7	114	103	53
K7	97	87	53
DSK	182	163	107
K7	94	85	59
K7	120	108	75
K7	121	109	75
K7	87	78	52
K7	160	144	110
DSK	198	178	138
K7	121	108	85
DSK	182	163	127
K7	114	103	53
K7	97	87	53
DSK	182	163	107
K7	94	85	59
K7	120	108	75
K7	121	109	75
K7	87	78	52
K7	160	144	110
DSK	198	178	138
K7	121	108	85
DSK	182	163	

ABC		ABC		SPECTRUM		ABC																										
CO097	ELITE	155	140	105	CO214	***	PINBALL CONSTRUCTION	DKS	182	169	117	CO344	***	WIZARDRY	DKS	121	109	73	SP003	***	4 me PROTOCOLE	K7	182	164	120	SP152	***	ROBIN OF SHERWOOD	K7	121	109	83
CO099	ELITE	215	194	135	CO215	***	PING PONG	DKS	150	135	85	SP004	***	ALIEN 8	K7	110	99	66	SP153	***	ROCKY HORROR SHOW	K7	109	98	76							
CO100	ENIGMA FORCE	121	109	74	CO216	***	PITSTOP I	DKS	95	87	57	SP005	***	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	109	79	SP154	***	SOUTHERN BELLE	K7	84	76	55							
CO102	FAIRLIGHT	121	108	75	CO217	***	PITSTOP II	DKS	950	855	665	SP006	***	ATLANTIC CHALLENGE	K7	96	87	67	SP155	***	ROLLER COASTER	K7	86	77	67							
CO103	FANTASTIC FOUR	121	109	74	CO218	***	POOYAN	DKS	250	225	80	SP007	***	B.C.'S QUEST FOR TIRE	K7	97	87	68	SP156	***	ROOM 10	K7	96	87	67							
CO104	FAST LOAD CARTOUCHE	264	238	176	CO219	***	PSI WARRIOR	K7	100	90	60	SP008	***	BACK TO SKOLL	K7	84	76	59	SP157	***	SABOTEUR	K7	109	98	76							
CO106	FLOYD THE DROID	121	108	85	CO220	***	PSYTRON	K7	96	87	57	SP009	***	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	83	SP158	***	SKYFOX	K7	134	121	97							
CO108	FIGHT NIGHT	112	101	68	CO221	***	R.M.S TITANIC	DKS	121	108	75	SP010	***	BARRY MAAC GUIGAN BOXING	K7	96	87	67	SP159	***	SPACE SHUTTLE	K7	99	89	61							
CO105	FIGHT NIGHT	160	144	105	CO222	***	RACING DESTRUCTION SET	DKS	182	164	117	SP011	***	BATMAN	K7	96	87	67	SP160	***	SPY HUNTER	K7	121	109	79							
CO106	FIGHTER PILOT	119	107	64	CO223	***	RAID OVER MOSCOU	DKS	112	101	68	SP012	***	BLADE RUNNER	K7	109	98	76	SP161	***	SPY VS SPY	K7	121	109	79							
CO107	FIGHTER PILOT	144	130	89	CO224	***	RAMBO	DKS	112	101	68	SP013	***	BOULDERDASH III	K7	97	87	68	SP162	***	STAR SEEKER	K7	121	109	79							
CO108	FIGHTING WARRIOR	107	96	58	CO225	***	RED HAWK	DKS	122	119	81	SP014	***	BRUCE LEE	K7	97	87	68	SP163	***	STAR STRIKE	K7	72	65	54							
CO113	FRANK BRUNO'S BOXING	149	134	92	CO226	***	RED HAWK	DKS	121	109	75	SP015	***	CAVES OF DOOM	K7	110	99	66	SP164	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO114	FRANK BRUNO'S BOXING	149	134	92	CO227	***	RED MOON	DKS	182	164	118	SP016	***	COMBAT LYNX	K7	110	99	66	SP165	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO115	GAME MAKER	206	185	134	CO228	***	RESCUE ON FRAC TALUS	K7	85	76	49	SP017	***	COMMANDO	K7	94	85	55	SP166	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO116	GAME MAKER	182	163	127	CO229	***	RESCUE ON FRAC TALUS	K7	130	117	72	SP018	***	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	85	SP167	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO117	GAME MAKER	121	108	85	CO230	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	144	130	93	SP019	***	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	85	SP168	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO118	GERMANY 1984	121	108	85	CO231	***	RESCUE ON FRAC TALUS	K7	175	158	116	SP020	***	CONFUZION	K7	87	78	63	SP169	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO119	GERMANY 1984	182	163	127	CO232	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	215	194	135	SP021	***	CRITICAL MASS	K7	121	109	84	SP170	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO122	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO233	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	120	108	73	SP022	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP171	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO123	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO234	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	155	139	98	SP023	***	CRITICAL MASS	K7	121	109	84	SP172	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO124	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO235	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP024	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP173	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO125	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO236	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP025	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP174	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO126	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO237	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP026	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP175	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO127	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO238	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP027	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP176	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO128	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO239	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP028	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP177	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO129	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO240	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP029	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP178	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO130	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO241	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP030	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP179	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO131	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO242	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP031	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP180	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO132	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO243	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP032	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP181	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO133	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO244	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP033	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP182	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO134	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO245	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP034	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP183	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO135	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO246	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP035	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP184	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO136	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO247	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP036	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP185	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO137	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO248	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP037	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP186	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO138	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO249	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP038	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP187	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO139	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO250	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP039	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP188	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO140	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO251	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP040	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP189	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO141	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO252	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP041	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP190	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO142	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO253	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP042	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP191	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO143	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO254	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP043	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP192	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO144	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO255	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP044	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP193	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO145	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO256	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP045	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP194	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO146	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO257	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP046	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP195	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO147	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO258	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP047	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP196	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO148	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO259	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP048	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP197	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO149	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO260	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP049	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP198	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO150	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO261	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP050	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP199	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO151	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO262	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP051	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP200	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO152	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO263	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP052	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP201	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO153	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO264	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP053	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP202	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO154	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO265	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP054	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP203	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO155	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO266	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP055	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP204	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO156	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO267	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP056	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP205	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO157	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO268	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP057	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP206	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO158	GHOSTBUSTER	121	108	85	CO269	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP058	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP207	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO159	GHOSTBUSTER	182	163	127	CO270	***	RESCUE ON FRAC TALUS	DKS	157	141	100	SP059	***	CRITICAL MASS	K7	87	78	63	SP208	***	STAR STRIKE	K7	97	87	68							
CO160	GHOSTBUSTER	121	108</																													

HEP RENÉ, TU CONNAIS LA NOUVELLE ? OBJECTIF NUL (L'ALBUM DE CARALI) EST PARU !

PILOTE, DIRECTION BEYROUTH
MAIS C'EST DÉJÀ NOTRE
DESTINATION

M'EN FOUS!
BON. CALME. RELAX.
ON Y VA
M'EN FOUS

NIC
HIPS
BEUARK

ÇA VAUT PAS
LE DERNIER
DISQUE D'YVETTE
HORNER.

BON D'ACCORD
MA BICHE. VA POUR
LES PRÉSERVATIFS.
DEPOSE-MOI PLEASE

LET THE FORCE BE
IN YOUR ASS HOLE

PUTAIN DE
CLAUSTROPHOBIE

MMMH
MMMH

DANS LA
GUEULE

ALORS ? ON
FAIT BANDE
À PART ?

COMME UN
OUVRAGAN
???

HEP, PSSST,
YVES DUTEIL A
ABANDONNÉ LA
CHANSON ?

PARCE QUE
S'AIMERAI BIEN
SORTIR D'ICI

BILING
BALONGA

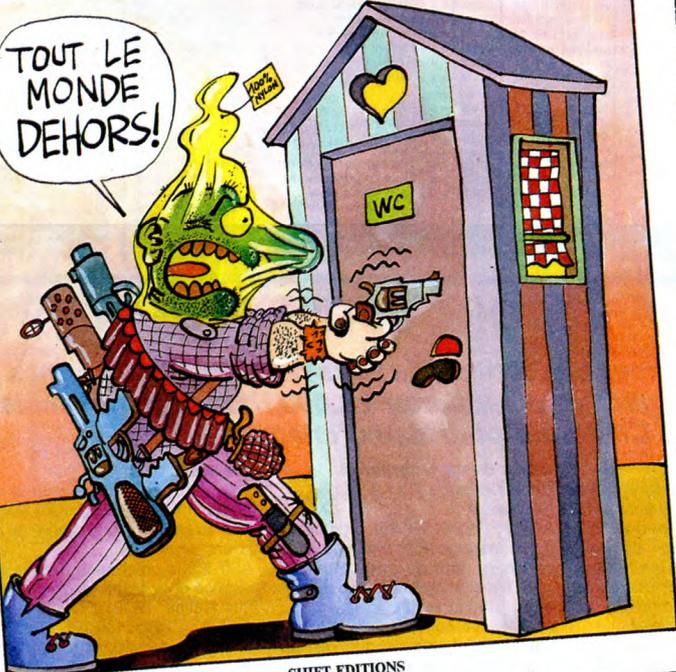
TU PAYES
UN COUP ?

VA CHIER

TON LAR-
FEUILLE
DUCON

CARALI OBJECTIF NUL

TOUT LE
MONDE
DEHORS!



SHIFT EDITIONS

SI TU CONTINUES
À ME FAIRE CHIER
JE RETOURNE CHEZ
MA MÈRE. MOI

T'ES PRÉVENU

MAIS QUAND
EST-CE QUE
BARRE VA
PARLER ?
QUAND ?

QUAND ?

SÛRE DE PLUS
ME PIQUER MES
TAMPAX USAGÉS

T'AS QU'À
METTRE PLUS
DE POIREAUX
DANS TES
SOUPES.

MERDE. IL
PEUT PAS

C'EST
TOUT
MOI
ÇA

PAS TOUCHE
MON POTE

NUUUU

SNIF
SIDA

GO GO
GOLDORAK

DO DO DOROTHÉE

PARDON MESSIEURS,
VOUS SAVEZ JOUER
DE LA BALALAÏKA ?

C'EST POUR
UN SONDAGE

RENÉ ENLÈVE TA
MAIN. Y A DES
CAMÉRAS PARTOUT

BON DE COMMANDE À DÉCOUPER OU À RECOPIER
ET À RENOYER À HEBDOGICIEL 24 RUE BARON
75017 PARIS.
OUAIS, BON, OKAY. MA CONNERIE N'A DÉGALÉ
QUE CELLE DE CARALI. ENVOYEZ-MOI SON
ALBUM À 49 F (PLUS 7 F FRAIS DE PORT)

NOM _____ PRÉNOM _____
ADRESSE _____

RÈGLEMENT JOINT: CHÈQUE CCP

B.D!

EBDITO

Je voudrais vous signaler la parution de deux ouvrages que vous pouvez toujours crever pour que je découpe la couverture afin de la passer dans le canard, il s'agit de "L'année de la bande dessinée 86" et du "Guide de la bande dessinée", tous deux chez Glénat. Le premier reprend point par point tout ce qui s'est passé en 86 en bd, des grosses sorties en fanfare aux plus obscurs fanzines. Un ouvrage de référence que je suis en train d'apprendre par cœur pour pouvoir frimer en 2006 en disant : "Je me souviens très bien, y a vingt ans, en mai, y a Machin

qui a fait tel album" et tout le monde me dira que je suis un génie et que comment je fais pour retenir tout ça. Le second est un index par auteur qui donne, outre leur bio et bibliographie, des tas de renseignements intéressants comme les parentés : pour chaque auteur, on vous dit à quoi ça ressemble, ce qui vous évitera d'avoir l'air con chez votre libraire en lui demandant : "Vous avez quoi dans le style Reiser?". Là, vous apprendrez que le seul qui puisse prétendre à l'héritage, c'est Vuillemin, paf. Sympa, non ?

Mouli.

THIRIET

Je viens de faire une découverte dont je suis très fier : je suis sûr que Jérôme K. Jérôme Bloche, c'est Thiriet. Il lui ressemble drôlement. Si vous voulez voir Thiriet, lisez l'album, c'est lui tout craché. Bon. Parlons de l'histoire en elle-même. JKJB, qui commence à être connu dans les hautes sphères détectives, est appelé sur une petite île de Bretagne afin d'élucider un mystère : un type reçoit des lettres anonymes signées de la main d'un autre type qui est mort 40 ans auparavant. Petit à petit, on apprend que c'est pas le type qui a signé ces lettres, qu'il est pas mort, puis qu'il est mort quand même, ça dure 48 pages et on a droit à une explication d'enfer à côté de laquelle Agatha Christie a l'air d'être une participante à un radio-crochet. Comme d'habitude, le dessin est complètement décalé par rapport à l'histoire : il oscille entre Oncle Paul et Oncle Picsou. Depuis la disparition de Makyo et de Le Tendre, c'est



devenu plus sérieux, mais toujours aussi bon.

PASSE RECOMPOSE de DODIER chez DUPUIS, 37 francs.

A LA CARTE

Bon : j'adore les petits hommes, on ne discute pas. J'adore cet album comme les 19 qui l'ont précédé, il n'y a absolument aucune raison, c'est comme ça, l'histoire me branche, les dessins me branchent, alors que je suis conscient qu'il n'y a aucune invention et que c'est un album pour mômes parmi tant d'autres. Ça me branche quand même, merde, j'y peux rien, non ?



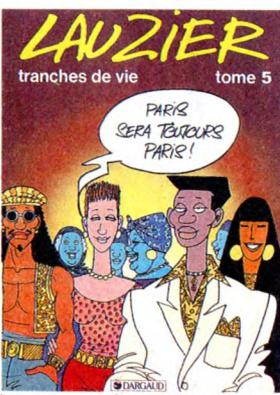
RAPT EN SOUS-SOL de MITTEI et SERON chez DUPUIS, 37 balles.

QUINTIME

Cinquième tome des "Tranches de vie" de Lauzier : génial. Plus ça va, meilleur il est, Lauzier. Au début, on

pouvait à la limite le contester un peu sur les bords en disant qu'il était trop mode, qu'il se pliait trop à l'air du temps, mais c'est fini, on peut plus, cause que si on le ferait, on aurait l'air d'un con. Voilà : comme dirait Tourain, si vous voulez avoir l'air con pendant les repas de fin d'année, dites que Lauzier est trop mode. Fou rire assuré. Il y a six histoires dans l'album, la meilleure étant celle qui se passe dans le milieu publicitaire. Je veux pas vous la raconter, ça serait du gâchis, Lauzier le fait cent mille fois mieux que moi, mais s'il vous plaît, je vous en prie, commettez l'effort de la lire, au besoin allez chez votre libraire et installez-vous le temps de la lire, elle commence page 11. Je dis ça pour que vous ayez le temps de la lire avant que le libraire ne vous jette.

TRANCHES DE VIE 5 de LAUZIER chez DARGAUD, 56,50 francs.



BD Parade!

ROUTE VERS L'ENFER JULIUS ET ROMEA	GOOSSENS HERMANN	20 17
---------------------------------------	---------------------	----------



CHARRETTE

Je sais pas pourquoi Albin Michel a pris l'initiative de mettre ces planches en couleurs, ça va pas du tout avec l'histoire. Merde, les deux auteurs ont décidé en pleine connaissance de cause de les faire en noir et blanc, y a une raison, non ? Bon, c'est commercial, ça fait vendre, va-t-on m'objecter. Ah, vais-je répondre, ne trouvant rien de mieux à dire. Bon. C'est vrai que si on se

place du côté de l'éditeur, c'est une bonne raison. Mais merde, du côté du lecteur, c'est un détournement en bonne et due forme. De toutes façons, cet album est un peu décevant par rapport au précédent : il ne comporte qu'une seule histoire, alors qu'Abuli et Bernet manient à la perfection les histoires courtes. Torpedo se fait baiser la gueule par quatre mecs et va mettre 48 pages à les retrouver tous les quatre. C'est très bien, mieux que la grosse majorité des albums, mais c'est moins bon que ce qu'ils avaient fait avant.



EN VOITURE, SIMONE de BERNET et ABULI chez ALBIN MICHEL dit le colorieur pirate, 49 balles.

SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 27

UNIQUE

Seul Charlie Schlingo est capable de dessiner des hippopotames en train de se branler devant des abricots. Personne d'autre au monde ne pourrait faire ça sans attirer les foudres du public. Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais dans ses histoires, il y a toujours quelqu'un qui baise la gueule à quelqu'un d'autre. Exemple : Onulf jette un cybernéticien dehors en disant "Expèce d'abruti, me balancer un pétard sous les pieds précisément le jour où je manque d'humour, ne remets plus les pieds ici!". Puis il éclate de rire : "Ah ! ah ! Je l'ai bien eu ! Je n'ai jamais autant rigolé de ma vie !" Eh bien il faut savoir que Schlingo est comme ça avec ses lecteurs. Il fait une histoire qui n'a ni queue ni tête, puis il se dit : "Ça y est, je les ai eus, ça ne veut rien dire !". Et ça, c'est très rigolo. Enfin, c'est du 127° degré. Faut aimer.

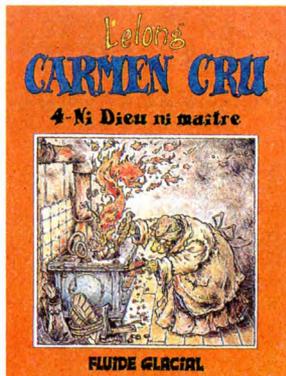


Personnellement, c'est un de mes dix dessinateurs préférés. C'est dire. Notez que certaines des histoires sont parues à l'origine dans le Psikopat Illustré, dont l'auteur vient d'enfanter un album dont je vous cause la semaine prochaine.

ONULF LE MARIN de CHARLIE SCHLINGO chez FUTURO, 28 balles.

RETARD

Putain, con, je vous ai pas encore parlé de cette vieille bourrique de Carmen Cru. Ah ça, con, je suis impardonnable. Salope. Bon, outre le fait que je l'ai croisée y a pas longtemps dans la rue (je sais pas si vous avez remarqué, mais chaque fois que quelqu'un croise une petite vieille bossue à l'air méchant, il dit qu'il a croisée celle qui a servi de modèle à Carmen Cru, que c'est pas possible autrement. Preuve qu'elle a vraiment une tête de vieille bossue standard), y a le dernier tome qui vient de sortir, enfin, y a au moins trois semaines, parce que je suis vachement en retard. Bon, c'est comme d'habitude : le dessin, finement dentelé, est génial, la mère Cru, vieille salope, est époustouflante de vérité et de méchanceté, les histoires, campagnardement ourdies (on touche des droits d'auteur, quand on crée des adjectifs ?), sont toujours aussi profondes et le tout vaut qu'on s'y attarde. Le lecteur attentif remarquera que de plus en plus, au lieu de s'attarder sur les réactions de l'entourage de



Carmen, l'auteur s'attache de plus en plus aux sentiments de cette vieille peau. C'est de mieux en mieux, quoi.

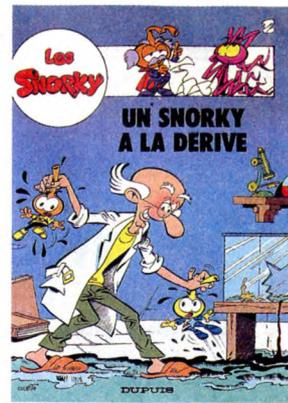
NI DIEU NI MAITRE de LELONG chez FLUIDE GLACIAL, 45 francs.

BON, BEN BON



Ah, ce second volume est cent mille fois meilleur que le premier ! Vraiment, sans déc ! Cent mille multiplié par zéro égale zéro. Ah ah, c'était une blague ! Elle est bonne, hein ?

UN SNORKY A LA DERIVE de ONETA et CAUVINETA chez DUPETA.



MANARAAAHH

Après "le Déclit" qui fut un succès de librairie colossal, voici "Le parfum de l'invisible" qui vient à point pour tirer sur ce qui reste de corde. C'est un album que l'on pourrait considérer comme commercial, et on aurait tout à fait raison, car il l'est. La recette est simple : un prétexte sympa, en l'occurrence un homme invisible, et du cul à toutes les pages, en l'occurrence une page sur deux pour qu'on se rende pas trop compte que c'est un album commercial. Ceci dit, Manara est tellement pro qu'on dévore l'album d'une traite en s'attendant à peine à la page 56 où on voit une sodomie faite par un homme invisible de dos, ce qui vaut son pesant d'or. Inutile que je vous raconte l'histoire, elle est très mince et sans grand intérêt, de toutes façons, on n'achète pas l'album pour ça. Mais toutes les cases sont agrandissables et posterisables, je dis ça pour ceux qui ont envie de changer de papier peint. Et qui habitent pas chez leurs parents, parce que je vois



mal leur réaction en voyant les horreurs du papier peint. Bref.

LE PARFUM DE L'INVISIBLE de MANARA chez ALBIN MICHEL, 49 balles.

POINT DE MIRE NON PLUS

Comme Boucq marche très fort en ce moment, ce qui est légitime, Casterman en profite pour sortir cet album qui n'est pas nouveau, oh non, pas nouveau, yeah. En effet, il est composé de petites histoires parues de ci de là ces dix dernières années. Ne vous attendez donc pas à une unité de style ni de scénario. Ça permet de s'apercevoir qu'après avoir tout copié sur Alexis, Boucq s'est mis à tout copier sur Goossens. On a une vue d'ensemble sur sa carrière, quoi. Bon, c'est quand même un très bon album, faut pas cracher dans la soupe quand elle est bonne, ni mépriser les petites gens qui donnent du pain aux pigeons sur la fenêtre de leur balcon, yeah, je t'attends. Il y a en tout 20 histoires, sur des scénarios de Boucq, bien sûr, mais aussi de Delan (qui avait fait Rock Mastard, je crois), Tronchet (sehr gut), Christin (qui est nommé "auteur de la meilleure histoire de l'album" par moi-même), Gotlib et Croquet. J'aurais bien aimé vous passer la



couverture en entier, elle est 4 fois plus grande que ce que vous voyez, mais j'y ai pas pensé. Damned.

POINT DE FUIITE POUR LES BRAVES de BOUCQ chez CASTERMAN, 72 francs.

FIN

Copi a cessé d'être drôle, mais il ne s'en rend pas compte. Alors il continue à publier des dessins dans le seul journal qui l'accepte encore, le "Gai-Pied". Sinistre.

LE MONDE FANTASTIQUE DES GAYS de COPI chez GLENAT, 59 francs.





THOMSON

SUPER PROMOTION

- T08 + lect. disq. 640 K + monit. couleur 5990 F **4990 F**
- T08 + lect. disq. 640 K + monit. mono. 4990 F **3990 F**
- T08 + lect. disq. 640 K + câble péritel pour T.V. 4600 F **3490 F**



ATARI

- atari 520 STF + monit. couleur 6490 F **5850 F**
- ATARI 1040 STF + monit. mono. **9990 F**



SPECTRUM 128K " + 2" avec 1 joystick et 6 logiciels 1690 F !!!

- spectrum 128K "2" **1690 F**



AMSTRAD

SUPER-PROMOTION

- CPC 6128 coul + impr. DMP 2000 **5990 F**
- CPC 6128 coul. ~~5290 F~~ **4490 F**
- CPC 6128 mon. ~~3990 F~~ **3390 F**
- CPC 464 coul. ~~3990 F~~ **3390 F**
- CPC 464 mon. ~~2890 F~~ **2190 F**

PC 1512 : il est là !

1 joystick + 8 logiciels pour tout achat d'un CPC.

Plusieurs centaines de logiciels, livres et accessoires en démonstration permanente

INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC



CARACTERISTIQUES :

- PAL/SECAM
- 16 chaînes pré-réglables
- UHF-VHF
- haut-parleur intégré
- sortie casque
- câble pour décodeur CANAL "+" (en option 150 F)

Grâce à cette interface le moniteur de votre amstrad CPC vous servira aussi de TV !

Branchez, choisissez TV ou ordinateur et c'est tout !

Fonctionne également avec tous moniteurs autres qu'Amstrad.

- interface TV **1390 F**

BON DE COMMANDE :

Cocher le(s) article(s) désiré(s) - ou faites une liste sur papier libre en précisant bien le type de votre ordinateur. Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F pour tout achat supérieur à 1000 F).

Je possède : 464 mono 464 couleur 6128 mono 6128 couleur PCW 8256 PCW 8512 PC 1512

NOM _____ PRENOM _____ ORDINATEUR _____ ADRESSE _____ CODE POSTAL _____ VILLE _____

Mode de paiement : chèque / mandat / contr-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES. réseau **ORDI94**

PROMO DISQUETTES 3" 1/2 (PAR 10)
SF/DD = 190 F DF/DD = 250 F

DISQUETTES MSX 1 ET 2

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

DISQUETTES MSX 2

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

SYNTHÉ-VOCAL (EN FRANÇAIS)
K7 : 290 F - DISQUETTE : 350 F

CARTOUCHES A 230 F

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

MANETTES

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

Dernière minute :

GREEN BERET, Cartouche : 230 F

NOUVEAUTÉS : CARTOUCHES EN DIRECT DU JAPON I RAMBO : 290 F ; CARTOUCHE KO-NAMI MEGA ROM MSX2, VAMPIRE KILLER : 290 F

LES 7 GRANDS CLASSIQUES DES JEUX D'ARCADE NAMCO EN FOND DISPONIBLES !

PAC-MAN ; GALAXIAN ; DIG-DUG ; MAPPY ; TANK BATTALION ; BOSCONIAN ; GALA-GA : 230 F chaque cartouche.

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

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

PHILIPS VG 8235 : 3 990 F

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

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

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

PHILIPS

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

MONITEURS COULEURS

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

SONY

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

ORDINATEURS

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

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

* LE MSX1 CONSTITUE DÉSORMAIS LA GAMME DE MACHINES D'INITIATION AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ-PRIX * SYMAOÛT 86

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

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

SONY HBF 700F : 4 990 F

(256 K RAM + 128 K Vidéo RAM) Lecteur de disquettes intégré double face 1 MEGA OCTET, livrés avec souris + 5 logiciels professionnels commutables entre eux - HITEXT, HI-BASE, HI-CALC, HI GRAPH et l'extraordinaire HIBRID (gestion de programmes par icônes)

SONY HBF 500F : 3 750 F

MSX NEWS est sorti...

Le nouveau journal des hyper-brançhés MSX est vendu exclusivement par abonnement au prix démentiel de 99 F pour 11 numéros ! En plus du journal vous recevrez un catalogue complet et détaillé de tout ce qui est disponible en MSX (ordinateurs, moniteurs, accessoires, logiciels) avec des promos insensées et les toutes dernières nouveautés que vous pourrez commander avant tout le monde !

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

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

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

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

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

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

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

Prénom _____
Code postal _____
Adresse _____
Ville _____

Mode de règlement : Chèque Mandat-lettre joint

TOUS NOS PRIX SONT A TITRE INDICATIF.

EDITO

Terminé les grands concerts !
Fini les tournées européennes !
Le rock est parti, comme chaque année, pour hiberner pendant deux bons mois. A part quelques rares fous de la scène faisant figure d'exception - Clapton (à Paris le 18/1/87), Frankie Goes To Hollywood (à Paris le 2/2/87) et Paul Simon (à Paris le 9/1/87) - pas un groupe n'a l'intention de venir tester les verglas des routes françaises avant le mois de mars.
Alors pour les accros aux ambiances chaleureuses de concerts, j'ai voulu inventorier les meilleurs disques enregistrés en public ces derniers temps.
L'actualité se prêtait d'ailleurs fort bien à ce **SPECIAL LIVE**.
BEN

SPECIAL LIVE

Certains artistes enregistrent leurs concerts presque systématiquement pour en faire des disques, sous prétexte que leurs chansons y sont interprétées différemment. Higelin, Lavilliers, Gainsbourg sont de ceux-là, fidèles à la grande tradition du double album live (qu'ils sont même parvenu à faire triple) née dans le courant des années 70, par ailleurs la source de quelques uns des plus grands disques de rock jamais gravés :

"Mad Dogs and Englishmen" de Joe Cocker (1970), "Absolutely Live" des Doors (1970), "David Live" de Bowie (1974), "Live Bulet" de Bob Seger (1976), etc. D'autres artistes, plus humbles par rapport à leur travail, plus conscients de l'enjeu d'un disque live, qui fige un moment de bonheur et de magie jamais reproductible, hésitent longuement avant de laisser circuler dans le public des enregistrements de leurs concerts, quitte à voir pulluler disques et cassettes pirates qui s'échangent sous le manteau. C'est le cas de Springsteen et, à plus petite échelle, de Téléphone, dont les enregistrements live récemment sortis étaient réclamés à grands cris par les fans, depuis plusieurs années. Si l'on ajoute à ces deux pièces de choix le fabuleux double live de Maze enregistré à Los Angeles, on obtient l'inéluctable tiercé gagnant des disques live de 1986.

SHOW DEVANT

* AZUQUITA, le 20/12 : Paris (New Morning).

BRUCE SPRINGSTEEN & THE STREET BAND

"LIVE/1975-1985" (CBS)

A la hauteur de sa réputation, Bruce a fait les choses en grand, sortant un modeste coffret de CINQ DISQUES, alors qu'il y a des années que ses fans lui réclament ne serait-ce qu'un petit double live. Seulement, à force de ne pas se décider, de repousser à plus tard l'écoute des bandes de concerts, de vouloir ignorer le marché parallèle des pirates, il fallait bien se rendre à l'évidence : beaucoup d'argent avait été dépensé depuis dix ans pour enregistrer sur scène Springsteen et son E Street Band. Peut-être était-il temps

qu'il est en train de réaliser une chose que personne avant lui n'a encore faite dans le rock. Il aura fallu près de six mois de travail d'écoute, de tri, de choix d'agencement des titres, de mixage, de mise en valeur des formations successives du E Street Band, etc, avant d'obtenir cette synthèse exemplaire, cette sorte de concert idéal du Boss. Quarante chansons et quelques histoires de sa vie, racontées devant des milliers de fans bouche-bée. Trois heures et vingt minutes d'un voyage dans le temps, où l'on se retrouve mêlé aux publics successifs de Springsteen, différents suivant les époques : 1 morceau est sauvé d'un concert intime au Roxey en 1975, 9 autres (dont 8 enregistrés au même endroit) sont tirés de la tournée 78,

SHOW DEVANT

* WILD ONES, les 25 et 26/12 : Paris (La Locomotive).

13 proviennent de la tournée de arènes américaines de 80/81, et 17 du gigantesque Tour 84/85. On n'en attendait pas moins de ce perfectionniste de Bruce, le résultat est à la hauteur de son immense classe. Quant au prix du coffret, il est aussi à la hauteur : entre 250F et 280F ! A vous de savoir choisir lequel un pour vous l'offrir. *



de mettre tout ce travail à profit ? "En novembre 85, Jon Landau m'a fait parvenir à la maison une cassette avec quatre chansons, "Born In The U.S.A.", "Seeds", "The River" et "War". Il me joignait un mot disant qu'il pensait avec ça tenir quelque chose." C'est ce que raconte brièvement Bruce dans sa petite note d'introduction. Avec Landau - ancien critique rock, devenu son manager officiel en 1978, après avoir lancé, quatre ans plus tôt, sa fameuse phrase "j'ai vu l'avenir du rock n'roll, il s'appelle Bruce Springsteen", puis avoir co-produit son premier succès

SHOW DEVANT

* MARCIA MARIA, le 19/12 : Paris (New Morning).

"Born To Run" - il va commencer par réécouter les enregistrements de la tournée "Born In The U.S.A.", avant de s'apercevoir qu'au point où il en est, s'il doit faire un disque live, ce ne doit pas être celui d'une seule tournée. Springsteen a les moyens de satisfaire sa mégalomanie, et lorsqu'il décide de retracer les dix dernières années de sa carrière d'homme de scène, il sait



TELEPHONE "LE LIVE"

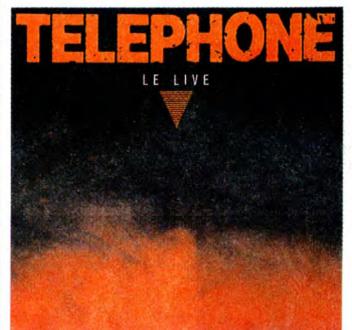
(Virgin)

Les assidus de la page musique se souviennent sans doute de cette étrange lettre de fan, en forme d'appel au peuple, réclamant le droit au live de Téléphone avec probablement autant de véhémence que les étudiants et lycéens ont exigé le retrait du projet de loi Devaquet. Voici donc les fans exhaussés, comme les étudiants, mais sans mort à l'appui. La cohabitation pacifique des deux nouveaux noyaux issus de la scission du groupe a permis à ce double live de voir le jour dans une parfaite sérénité. Aubert et Kolinka d'un côté, Bertignac et Marienneau de l'autre, étaient sans doute trop occupés à s'inventer un nouveau style, de nouveaux morceaux, pour avoir réellement envie de se pencher sur une rétrospective ravivant certainement des souvenirs douloureux.

SHOW DEVANT

* GIRLSCHOOL, le 21/12 : Paris (La Locomotive).

Mais s'ils paraissent étrangement absents du concept général de ce live, tant au niveau de la pochette qu'à celui du choix des morceaux, on les sent fichtrement présents devant leur public déchaîné, sur



SHOW DEVANT

* BILL BAXTER, le 19/12 : Rueil-Malmaison.

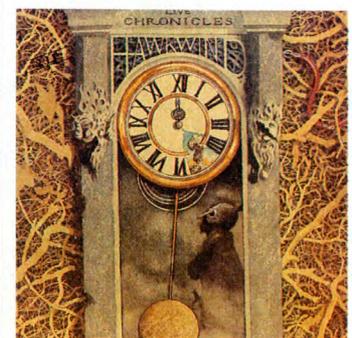
cette scène du Zénith qu'ils squattaient pendant une semaine en 1984. Les enregistrements du live ont été réalisés les 13 et 14 octobre par Glyn Johns, qui avait produit "Un Autre Monde". Portés par une foule qui chante toutes les paroles, les quatre Téléphone font un parcours impeccable. On sent Jean-Louis ruisseler sur son micro, Louis bondir en prenant un solo, Richard faire jaillir ses baguettes, Corine assurer imperturbablement sur ses quatre cordes. Ces quatre faces de quatre titres montrent à l'évidence que Téléphone reste le meilleur groupe de rock jamais apparu en France. "Le Live" : un must pour clore la collection des enregistrements officiels d'un groupe dont la carrière représente dix années d'ascension ininterrompue. *

HAWKWIND

"LIVE CHRONICLE" (GWR/Musidisc)

Ladies and Gentlemen, Mesdames et Messieurs, voici un pur chef-d'œuvre de l'Art Baba ! Pratiquement l'un des seuls survivants parmi les groupes qui firent le bonheur du public rock des années 70, Hawkwind réussit encore à faire passer son style très "hallucinogène", mélange étrange de rock planant et de hard rock, sous-tendu par la trame de récits fantastiques et de sorcellerie. Comment s'étonner que ce double live ait été dédié aux dernières hordes hippies qui ont réussi à parvenir jusqu'au site de Stonehenge ? Depuis des années, à l'occasion du solstice d'été, s'y tenait un festival. Les autorités anglaises, qui l'ont interdit l'été dernier, ont eu fort à faire pour empêcher les "pèlerins" de se réunir sur le lieu préhistorique... En ce qui concerne Hawkwind, on peut préférer sa préhistoire à son histoire, en se souvenant du légendaire dou-

ble live "Space Ritual", sorti en 1973. Quoique les fans de Marillion trouveront avec ce "Live Chronicles" toutes les raisons en une renaissance du rock Chacun son truc...



MAZE

"LIVE IN LOS ANGELES" (Capitol/EMI Pathé Marconi)

SHOW DEVANT

* CEDEX, le 18/12 : Angers ; le 19/12 : Quintenic ; le 20/12 : Betton.

Ceux qui ont eu la chance d'assister ne serait-ce qu'à un seul concert de Maze, soit en 84 au Palace, soit en 85 au Zénith, se précipiteront d'office sur ce joyau de swing, de funk et de good feeling. Ceux qui n'ont aucune idée de ce que peut représenter la musique de Maze, surtout lorsqu'elle est jouée devant un public absolument possédé, épousant la moindre oscillation du rythme, sensible au

moindre trémolo de la voix de Frankie Beverly, doivent savoir qu'ils ont à leur portée, avec ce double live, l'une des formules du funk le moins frimeur et le plus évolué qui se fasse actuellement sur la planète : un vrai délice à danser comme à écouter. Témoin de la tournée succédant à l'album "Can't Stop The Love", ce double album est bizarrement un "faux" double live, dans la mesure où seulement trois faces ont été enregistrées durant les concerts de Maze à Los Angeles. On peut ainsi considérer la face 4 comme une sorte de bonus, les quatre morceaux réalisés au Studio Amazement, "I Wanna Be With You", "Freedom (South Africa)", "Dee's Song" et "When You Love Someone", étant inédits. Quoiqu'il en soit, dites-vous qu'avec ce double LP de Maze, vous pourriez bien tenir l'une des futures pièces maîtresses de votre discothèque ! *

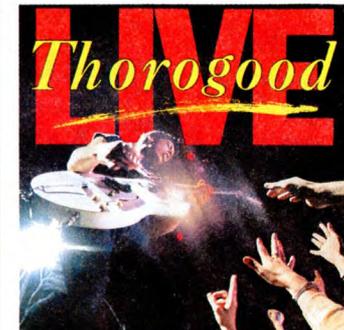
SHOW DEVANT

* DUST DEVILS, le 19/12 : Paris (Rex Club).

GEORGE THOROGOOD

"LIVE" (EMI/Pathé Marconi)

E nregistré au Cincinnati Gardens, Ohio, le 23 mai dernier, le live de George Thorogood est tout ce qu'il y a de simple. D'abord parce qu'il n'est pas double ! Ensuite parce que Thorogood n'a jamais eu la prétention de jouer de la musique com-



pliquée, bien au contraire. Son bien gras, public hurlant et sifflant sa bière, on nage en pleine euphorie rock binaire, celle qui se conjugue si bien avec sueur. Thorogood et ses Destroyers revisitent des classiques, "Who Do You Love?", "Night Time", "One Bourbon, One Scotch, One Beer", "Reelin' & Rockin'", etc, avec une belle énergie. Il ne faut pas vraiment s'attendre

à des démonstrations de subtilité de leur part. Juste un son brut et le bruit des amplis... Remarquez ça ne suffit pas toujours à faire du bon blues, ni du bon rock, même si parfois on a juste envie de ça.

SHOW DEVANT

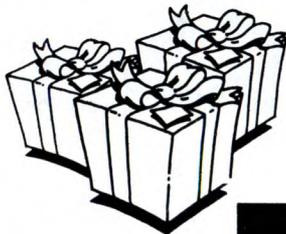
* STUDES, les 19 et 20/12 : Paris (City Rock Café).

INFOS TOUT POIL

* Kronchtadt Tapes, label installé à Saint Etienne, s'affirme toujours à la recherche des sons les plus exclusifs, travaille essentiellement en dehors des sentiers battus par la grosse cavalerie commerciale, propose ce qui se fait de mieux dans la mouvance "dure" du rock qui se fabrique en France. Ne manquez pas l'album "Les Héros du Peuple sont Immortels", réunissant onze inédits de onze groupes : OTH, La Souris Déglinguée, Les Thugs, Babylon Fighters, Parabellum, Camera Silens, Parfum De Femme, Single Track, Les Rats, Les Porte-Mentaux et Hot Pants. Ne manquez pas non plus la sortie du dernier album de OTH, "Sur Des Charbons Ardents". Pour plus de précisions sur le label, contactez : KRONCHTADT TAPES, 24, rue H. Barbusse 42000 Saint Etienne Tel. : 77.38.54.55.
* Téléphone n'est mort que pour mieux renaître de ses cendres. C'est en tout cas ce que laisse à penser l'énergie déployée par Jean-Louis Aubert et Richard Kolinka, d'une part, Louis Bertignac et Corinne Marineau, d'autre part, pour poursuivre dans la voie de la musique. Après qu'ils aient brillamment passé l'épreuve des concerts sans Téléphone, on va pouvoir juger sur pièce des épreuves en studio, avec le premier album d'Aubert, en janvier, et celui de Bertignac, en février.
* Run DMC a été convié par Michael Jackson pour venir enregistrer un morceau contre le crack (la nouvelle dope qui décime les jeunes américains), qui devrait figurer sur le prochain album du funkier blanchi, dont la date de sortie, après avoir été repoussée constamment depuis un an, reste toujours aussi incertaine.

QUAND VOUS AUREZ FINI
DE FAIRE LE GUIGNOL
AVEC VOTRE GADGET :

FAITES VOUS OFFRIR



LE VRAI FAUX...
CELUI QUI MARCHE
AVEC TOUT!
CELUI QUI SAUTE PAS
QUANDELE BRANCHE
UNE CAFETIÈRE!
L'ASIATIQUE
PAS CHER!
MONTÉ, TESTÉ
CHEZ NOUS.
AVEC UN TURBO
QUI MARCHE!

V O T R E
ordinateur personnel

compatibles
IBM PCxt-at

IBM est une
marque déposée



NOËL :
UNE PROMO

230 F LA DISQUETTE

AVEC TAXES, ENVELOPPE,
ETIQUETTES, ET LES FELICITATIONS DU JURY

ATTENTION!

C'EST DES PAQUETS DE 25, ET ON
N'EN A QUE 15000. POUR CE PRIX
LÀ, ON VA PAS VOUS LES ÉPLUCHER ET
ÇA VAUT PAS LE COUP DE REMUER LES CARTONS.

47 Bd St MARCEL
75013 PARIS
TÉL: (1) 43 36 23 38

LE TELECHARGEMENT

Pour pouvoir charger les programmes, il vous faut un minitel, un câble et un logiciel.
Pour le minitel, on peut rien pour vous, demandez-le aux PTT. Par contre pour le logiciel et le câble, vous avez les tarifs, là, dessous. Envoyez vos sous.

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

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

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

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

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

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 !
Et si vous vous abonnez ?
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.

Si TU M'ABONNES PAS À
L'HHHEBDO, J'ARRÊTE DE
T'ENLEVER LES POINTS NOIRS

TOUT CE QUE
TU VOUDRAS!!



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

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

FRANCE		ETRANGER	
2 ans: 980 F. <input type="checkbox"/>	Club: 840 F. <input type="checkbox"/>	2 ans: 1100 F. <input type="checkbox"/>	Club: 1045 F. <input type="checkbox"/>
1 an: 490 F. <input type="checkbox"/>	Club: 441 F. <input type="checkbox"/>	1 an: 580 F. <input type="checkbox"/>	Club: 522 F. <input type="checkbox"/>
6 mois: 250 F. <input type="checkbox"/>	Club: 225 F. <input type="checkbox"/>	6 mois: 300 F. <input type="checkbox"/>	Club: 270 F. <input type="checkbox"/>
3 mois: 130 F. <input type="checkbox"/>	Club: 117 F. <input type="checkbox"/>	3 mois: 150 F. <input type="checkbox"/>	Club: 135 F. <input type="checkbox"/>

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

NOËL JOUR J-5

Le temps aura beaucoup fait pour la reconnaissance de la magie des films de Marcel Carné ("Les enfants du paradis", "Quai des brumes", "Les visiteurs du soir", entre autres).

Et, assurément, les derniers grincheux devront se précipiter sur l'album de Michel Perez, intitulé "Les films de Carné". Très intelligemment écrit, d'une objectivité exemplaire (sans faire dans la brosse à reluire), le tout dans un fabuleux écrin de photos somptueuses (Arletty, Signoret, Gabin en acteurs fétiches). Fa-bu-leux ! Pour le moins, le cadeau à offrir ce Noël aux fondus de cinoche (D'autres bouquins en bas de page). **Jack**

JUMPIN' JACK FLASH

de Penny MARSHALL

avec Whoopi GOLDBERG (Terry Doolittle), Stephen COLLINS (Marty Phillips), John WOOD (Jeremy TALBOT) et Carol KANE (Cynthia)

15/20

Dans *Jumpin' Jack Flash* (vous aurez noté la référence aux Rolling Stones) Whoopi Goldberg (la stupéfiante révélation



de "La couleur pourpre") est Terry Doolittle, littéralement, "qui en fait le moins possible", une brillante opératrice du service informatique d'une grande banque. Elle est célibataire, vaguement solitaire et elle se délente d'un monde de rêves peuplé de polars et de vieux films noirs dans lesquels elle plonge inlassablement. L'informatique c'est drôlement pratique quand on se sent seul, et Terry adore pianoter sur l'ordinateur de la banque à des fins strictement privées. Tout ça la fait bien marrer jusqu'au jour où... Son écran affiche un message urgentissime d'un certain "Jumpin' Jack Flash". A force de taper comme une malade sur son clavier, elle découvre, horrifiée, que le Jack en question (eh non, pour une fois, c'est pas moi le rigolo dans l'affaire !) est un espion des services secrets de sa très Gracieuse Majesté british, harcelé par ses petits camarades du bloc Est. Sa vie est en danger et le v'là qui gémit par modem interposé ! Excitée par une aventure aussi prometteuse, Terry s'embarque dans une rocambolesque mission de sauvetage, qui lui "permettra" d'affronter à la fois la CIA et le KGB ! Caramba, quel honneur... Pendant quelques jours, la sécurité et la paix sur terre seront entre ses mains ! Comme l'a écrit un journaliste américain, Whoopi Goldberg est à "Jumpin' Jack Flash" ce que Eddie Murphy était au "Flic de Beverly Hills". Vê la référence ! Elle en fait des tonnes et nous on l'adore, parce qu'elle fait ça très bien : virevoltante, explosive, touchante de naïveté, elle ratisse large et frappe droit aux côtes

LES FUGITIFS

de Jacques VEBER

13/20

avec Pierre RICHARD (François Pignon), Gérard DEPARDIEU (Jean Lucas), Jean CARMET (Monsieur Martin), Michel BLANC (Docteur Bourdarias), Maurice BARRIER (Commissaire Duroc) et Anaïs BRET (Jeanne)

Ça devient une manie : tous les trois ans, poussés par le triomphe de l'épisode précédent, le trio infernal Richard-Depardieu-Veber nous revient, plus "pro" que jamais. Et qu'on se rassure, le résultat est à la hauteur du "bon esprit" qui régnait dans "La chèvre" (1981) et "Les Compères" (83). Un produit de très haute qualité, finolé, ciselé au millimètre près. Du recyclage heureux d'ingrédients garantissant sur factures... Alors, commez d'habitude, Depardieu impose sa carrure, Pierre Richard fait dans



la maladresse à outrance (doux euphémisme), le tout mâtiné de câlineries tout miel, tout sucre qui font passer la dose en douceur. L'intrigue ? Jean Lucas, malabar dehors, guimauve dedans, sort de prison, bien décidé à se ranger (enfin) des coffres-forts. Poursuivi par la scoumoune, lors de sa première visite (honnête) à une banque, il est pris en otage par un pauvre idiot qui vient de foirer le hold-up de sa vie. Un chômeur, Pignon, qui a fait ça pour nourrir sa petite fille autistique. La police est bien vite

convaincue que Lucas est l'instigateur du casse et, de fait, il prend la situation en main. Non sans que Pignon fasse l'impossible pour tout planter. Evidemment, sans le faire exprès...

Bref, le grand théâtre de la farce et attrape-cœur, agrémenté de beaux morceaux de bravoure : Carmet en véto gâteux, Michel Blanc en toubib imbibé. Hélas aussi, rien que du propre, du lisse, du gentillet. Un peu trop parfait pour émuouvoir. Trop prévisible pour accrocher à fond. De la comédie bien faite, marrante mais sans surprise ! Et ça c'est déjà une bonne surprise !

VITE FAIT, BIEN FAIT

ATTENTION... PRIVES ! de Filippo OTTONI. 13/20. Il était une fois un duo comique fauché qui cherchait désespérément à fourguer leurs inénarrables (et nombreux) scénarios. Un jour béni de la Madone fit que Menahem Golan, l'un des deux fondateurs de Cannon, tomba en arrêt sur l'un de ces bijoux kitsch et décida, illico presto, de filer un million de dollars et carte blanche aux deux rigolos. Le résultat ? Un ramassis, filmé chichement, de toutes les ficelles ultra-usées du comique populaire : le quiproquo à toutes les sauces, les accélérés fauchés, les déshabillages pudiques, les gros méchants maladroits, les pauvres cons déguisés en héros. Et, incroyable mais... vrai, ça marche toujours ! Sur fond de kidnappin mafieux, David Lansberg et Lorin Dreyfuss (les deux fous en question), en fond des tonnes et plus pour nous faire rire. Du Laurel et hardy revisité (à peine), du

Terence Hill-Bud Spencer un peu plus frais. Sympa quoi !

KAMIKAZE de Didier GROUSSET. 08/20. Albert (Michel Galabru), le vieil Albert, surdoué de l'électronique, est licencié de sa



boîte après 30 années de bons et loyaux services. Subitement, un fusible pète dans son cerveau : il rentre chez lui, s'installe devant la télé... pour ne plus en décoller ! Et il craque pour de bon. Il conçoit une machinerie diabolique, destinée à tuer, à distance, toutes les speakerines. Un, deux, trois meurtrés en direct et un incroyable bras de fer médiatique s'engage entre le kamikaze de tube cathodique et Romain (Bohringer), le samouraï du respect de l'ordre...

Produit par Luc Besson et réalisé par son assistant de "Subway", Kamikaze porte la griffe, l'air de famille Besson. Musique bétonnée (toujours Eric Serra aux commandes), bibelots "décadents" à l'enseigne (le néon de Christophe Lambert, le "laser" de Galabru), jeu emphatique et grandiloquent des acteurs. Des stéréotypes au grand cœur qui s'affrontent dans un monde ni bon ni méchant ni drôle ni tragique. Bizarre. Un cocktail somptueux quand il est parfaitement maîtrisé, ce qui est loin d'être le cas ici : utilisation désolante du scope, personnages découpés à la hache... On les aimait pourtant, les protagonistes de ce beau ratage. Dommage.

(qu'on se tient de rire...) !! En deux mots comme en cent, *Jumpin' Jack Flash* est une comédie à l'américaine, pure et dure, tout simplement moins "riche", moins rythmée que "La folle journée de Ferris Bueller" dont je vous bassine par ailleurs sur cette page. Un bon moment en compagnie de la plus grande comédienne d'aujourd'hui !!!

LA FOLLE JOURNEE DE FERRIS BUELLER

de John HUGHES

avec Matthew BRODERICK (Ferris Bueller), Alan RUCK (Cameron), Mia SARA (Sloane), Jeffrey JONES (Ed Rooney, le proviseur) et Jennifer GREY (Jeanie, la sœur de Ferris)

La folle journée de Ferris Bueller est le détour incontournable à faire au cinoche en cette fin d'année. Un Noël béni des Dieux de la comédie avec, en joker démentiel et brillantissime, ce magnifique bébé du prolifique Hughes. Le monsieur qui a ressuscité d'entre les morts le film de et

pour teenagers (grâce au très beau "Breakfast club"), ce genre catastrophe, en vogue depuis quelques années et qui a fait craindre la mort du cinéma américain, tant le niveau des productions rasait consciencieusement le sol !

Et vint la tornade "Ferris Bueller". 100 minutes de pur délire soft, de gags pur bourre, de tendresse décoiffante. Jamais niaisieux, jamais vulgaire, jamais con et jamais mou. Un exploit, un miracle, je ne sais plus. Le fou-rire de classe sur tout un film, doré sur tranche (de rire) !!

Mais grands dieux, de quoi fut-elle faite, celle "folle journée" ? Ce jour ensoleillé où Ferris Bueller, le roi des fira-au-flanc de son bahut (et peut-être du monde entier) avait décidé de faire un bleu pour la neuvième fois dans le semestre. Grand professionnel de l'absence illicite, Ferris aura tout planifié sur le bout des doigts : abuser ses parents en jouant (remarquablement) le malade imaginaire, faire évader sa copine du lycée (en montant un plan d'enfer autour du décès de la grand-mère de la mignonne), etc. Impossible de faire la liste des trouvailles loufoques, déjantées, futées ou fumeuses qui émaille les tribulations de notre petit génie. Il suffira de savoir que tout est réussi : pas une fausse note, pas un effet qui rate sa cible, juste quelques petites causettes un peu longuettes, sans être pour autant inintéressantes ! Et, en cadeau bonus, Matthew Broderick (Wargames), le talent, l'assurance et la pêche faits acteur. Cabot à mort, le bocal en perpétuelle ébullition, il pratique avec une aisance de vieux baroudeur l'art le plus difficile à l'écran : le clin d'œil aux spectateurs. Tant et si bien qu'il nous emballa tous en moins de temps qu'il ne faut pour le dire ! Le pied intégral !

17/20



VITE FAIT, BIEN FAIT

Y A-T-IL QUELQU'UN POUR TUER MA FEMME ? de Jim ABRAHAMS, David et Jerry ZUCKER. 10/20. On vous le serine à tous les temps, à tous les modes, voilà le nouvel avatar du trio siphonné qui avait essayé de nous tuer de rire il y a quelques années avec "Y a-t-il un pilote dans l'avion". Mais, les crus se suivent sans se ressembler. Déjà "Top Secret", sans être misérable, annonçait une baisse de régime... Amplement confirmée ici : toutes les situations corrosives sont soigneusement éludées (ou élucidées trop tôt, ce qui est tout aussi criminel !), le ton est impitoyablement didactique. Du très, très grand public qui, en route, aurait perdu punch et férocité. Pire : l'immense, la géniale Bette Midler, la seule qui fasse décoller le film, est honteusement sous-utilisée ! Restent quelques zestes de vulgarité comme on les aime et un quiproquo à plusieurs étages, ma foi, assez bien trouvé. C'est peu et on s'en contentera... En attendant mieux.

NOËL J-5 (suite)

L'art d'Alfred Hitchcock de Donald Spoto (édilig). Si le Hitchcock-Truffaut demeure la référence pour découvrir le personnage Hitchcock, le livre de Donald Spoto pourrait devenir la bible sur l'œuvre du grand maître de l'angoisse jubilatoire. Un passage en revue, minutieux, docu-

menté de ses 53 films, des "39 marches" (1935) à "Complot de famille" (76), en passant par "La mort aux trousses" (59) ou "Les oiseaux" (60). Une analyse intéressante de l'art de faire peur sans se prendre au sérieux. Une initiation passionnante.

Arthur Penn de Gaston Haustrate (édilig). Arthur Penn ou l'ambiguïté faite metteur en scène. Jugé intello par ses pairs américains, ténor du cinéma d'action pour nous. Fasciné par la violence gratuite pour ses détracteurs, peintre fascinant du mal de vivre des "marginiaux" pour ses fans, il a été et demeure un mystère pour les critiques. Ce livre, sans prétendre à l'explication ultime, permet de mieux comprendre la sincérité viscérale d'Arthur Penn. Et n'aurait-il donné au cinoche que "Bonnie and Clyde" qu'il serait déjà un grand parmi les grands !

Stars d'aujourd'hui n°2 de Mara Villiers et Gilles Gressard (Ramsay). La suite du premier "Stars d'aujourd'hui" réunit Jean-Hugues Anglade, Sandrine Bonnaire, Michel Boujenah, Wadeck Stanczak et Zabou. C'est peu de dire qu'on en apprend de belles dans ce bouquin qui se dévore à pleines dents (acérées). De saines révélations sur certains tournages éprouvants, sur certaines concessions à faire pour s'imposer. Sans jamais tomber dans la compilation d'anecdotes salaces, "Stars d'aujourd'hui" nous fait parcourir la difficile ascension de l'apprenti-star. Edifiant !

PLATES EXCUSES...

- pour avoir annoncé "Bons baisers de Liverpool" la semaine dernière, alors que le film a été repoussé *in extremis* au 31 décembre !

- pour l'absence de la critique du "Nom de la Rose" cette semaine, l'abondance de l'actualité me contraignant à la reporter à la semaine prochaine. Patience est mère de sûreté, le père on ne sait pas !



MICROSTORY

PRIX SPECIAUX HEBDOGICIEL

(Reserves aux lecteurs)



- C 64 pal 1 790 F
- Lecteur disk 1541 1 790 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 (icônes et menus déroulant)
+ Lecteur cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux
Crédit: comptant 350 F + 12 mensualités de 340,95 F

1 C 64 nouveau modèle + 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

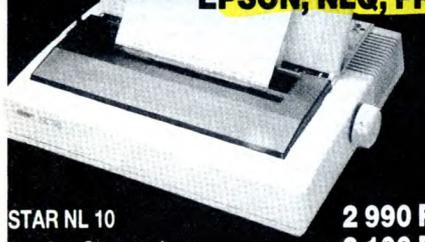
1 C 128 4 950 F
+ 1 moniteur couleur + 1 lecteur cassette + 1 manette de jeu + 6 jeux
Crédit: comptant 490 F + 12 mensualités de 426,69 F

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

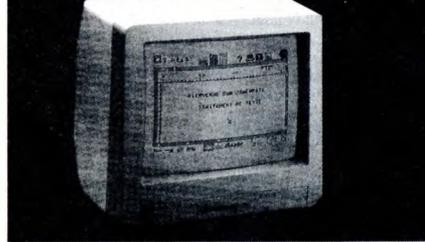
IMPRIMANTES COMPATIBLES ATARI, IBM, EPSON, NLQ, FRICTION-TRACTION



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

Amiga PROMOTION EXCEPTIONNELLE (quantité limitée)

1 UC 512 K, 1 drive 3,5 p, 1 moniteur couleur H.R.
10 290 FR

- 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

- 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

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

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

commande le matériel suivant _____

pour la somme totale de : _____

Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter

Règlement : _____

chèque mandat carte bleue

Signature : _____ Date : _____

DEMANDE DE CRÉDIT

Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit

Matériel : _____

Montant de la commande _____

Nombre de mensualités (de 4 à 24) : _____

Je joins à ma demande le versement comptant

chèque ccp mandat-lettre

Signature : _____ Date : _____

LE SPECIALISTE



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

- 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

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 trancher 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

- 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
- Système expert 1 590 F
- Fast basic (cartouche) 890 F
- GFA Basic N.C.
- First Word Plus N.C.
- Devpack 490 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.

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 peritel 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
- Graphiscop II 990 F
- Modem Digitelec à partir de 1 490 F
- Multiface 2 575 F



règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY



Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

HEBDOGICIEL NOVEMBRE

DEULIGNES DE CHEMIN DE FER

Chers amis, bonjour !
Bon, je vous apprendis rien, vous l'avez bien vu la semaine dernière : les silignes, c'est pas exactement la joie. Z'avez rien compris à ce que je vous ai demandé. Il s'agit pas de m'envoyer vos programmes qui étaient trop longs pour faire des deulignes, mais bel et bien des programmes originaux, et surtout bien faits. Alors je vous pardonne parce que c'était la première fois, mais ne recommencez pas, hein !

Allez, on se fait un petit gag à la Eric Lemoine ? Bon, d'accord, on se fait un petit gag à la Eric Lemoine. Mais ne venez pas me gueuler dessus ; c'est vous qui l'aurez voulu (de toutes façons, c'est pas méchant, comme gag).

Listing Thomson.

```
1 CLS:FORX=1T055:READA:A*=A*+CHR$(A):NEXT
T:SCREEN2,0:DATA 78,39,97,112,112,117,
121,101,122,32,115,117,114,32,97,117,99,
117,110,101,32,116,111,117,99,104,101,72
,69,32,82,73,71,79,76,79,84,117,32,110,1
01,32,115,97,105,115,32,112,97,115,32,10
8,105,114,101
2 LOCATE0,23:PRINTLEFT$(A$,27):COLOR1:AT
TRB1,1:LOCATE4,4:PRINT"DEVENEZ FAINEANT"
:FORX=1T01000:IFINKEY$<>"THENLOCATE14,
15:CONSOLE0,24:PRINTMID$(A$,28,9):" ;C
HR$(33),RIGHT$(A$,19)ELSECONSOLEINT(RND
*10),INT(RND*10)+12:SCREENINT(RND*3),INT
(RND*8),0:NEXT
```

Tiens, voilà deux listings d'un coup. Les deux sont du même auteur (Jérôme Mijoin de Bruxelles) et pour la même machine (MSX). Le premier permet d'écrire en caractères gras en SCREEN 0, le second fait la même chose mais en SCREEN 1. Alors voilà, vous en faites ce que vous voulez.

Listing MSX 1.

```
1 SCREEN0:FORI=%HD000T0%HD016:READ
A:POKEI,A:NEXT:DATA 33,0,0,27,65,6
,205,74,0,71,203,47,175,205,77,0,3
5,205,32,0,200,24,239
2 DEFUSR=%HD000:X=USR(0):CLS
```

Listing MSX 2.

```
1 SCREEN1:FORI=%HD000T0%HD016:READ
A:POKEI,A:NEXT:DATA 33,0,0,17,65,6
,205,74,0,71,203,47,175,205,77,0,3
5,205,32,0,200,24,239
2 DEFUSR=%HD000:X=USR(0)
```

Enfin et pour finir, la parole est aux Belges. Ou plutôt au Belge, en l'occurrence Didier Hellebrandt de Amay (province de Liège). C'est pour en foutre plein la vue à tout le monde. Encore un qui se prend pour une lumière.

Listing Amstrad.

```
1 MODE 1:OUT %BC00,1:OUT %BD00,47:
OUT %BC00,2:OUT %BD00,50
2 LOCATE 11,16:PRINT " L'etalemen
t de vos idees les":LOCATE 1,17:PR
INT " Plus folles avec":LOCATE 3,1
9:PRINT "L'HHHhbd0!":CALL %BB18
```

Voilà. Je vous quitte, non sans souhaiter auparavant un bon anniversaire à celui que nous appelons tous "le chef" (pas le boss, c'est quelqu'un d'autre), c'est-à-dire à Jean-Claude, le doyen de nos informaticiens.
Donc, bon anniversaire Jean-Claude.

Sept.

Salut la promo

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

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

Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.

J'ai 3 points-cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :

1) Walter Minus 2) Philippe Bertrand

J'ai 5 points-cadeaux, je reçois au choix le "Livre du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti ou l'Avalanche tome 1 ou 2 de Masse (préciser)

J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.

J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie. Au choix :

1) "Kamasutra" de Jacovitti-2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.

J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocopies. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Bon, je me magne, parce que je dois acheter des cadeaux pour ma famille. Je leur offre pas des albums de bd, ça la foutrait mal. Je vais offrir une cravate et un briquet à mon père, une broche plaqué or à ma mère, une poupée à ma petite sœur (qui les déteste) et le dernier disque des Beatles à mon petit frère, à qui je l'ai déjà offert 18 fois, depuis que les Beatles se sont séparés. J'aime pas les punks.

Attention, à partir de maintenant, précisez la date pour laquelle vous voulez les albums. Soyez sympa, si c'est pour les fêtes dites-le, mais si ça l'est pas, dites-le aussi, que je bosse pas comme une bourrique pour rien.

La promo, cette semaine, c'est le cul. Pardon, le Manara. Attention : pour les mineurs, je ne réponds de rien, je ne vous connais pas, vous ne m'avez jamais vu et je ne vous ai rien vendu, ok ? Je veux pas d'histoires. Si vous me le commandez, je vous offre cinq cartes postales en couleurs avec des nanas qui font "wouaaaaahhhh" avec la tête en arrière et la gorge offerte et de longues jambes gainées de soie arachnéenne et tout le folklore. Joyeux Noël !

Oui, je wouaaaah des nanas et l'album pour le prix dérisoire de 49 balles plus le port.

Wouah rien du tout, envoyez-moi les 481874 albums dont je joins la liste.

Wouah catalogue gratuit.

L'HOMME A LA VALISE	45,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
ASHE BARRETT	67,00
MORBUS GRAVIS	59,50
LES 110 PILULES	45,00
CARNAGE +	49,00
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 EPUISE !	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
LA MAISON DOREE DE SAMARKAND	75,00
LES YEUX DE TANATLOC	35,00
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
LE DESTIN DE SARAH	39,50
ROUTE VERS L'ENFER	45,00
SUR LA PISTE DU BONGO	42,00
POUR LES BEAUX YEUX...	39,50
PASSE RECOMPOSE	37,00
RAPT EN SOUS-SOL	37,00
LE MONDE FANTASTIQUE DES GAYS	59,00
POINT DE FUITE POUR LES BRAVES	72,00
EN VOITURE, SIMONE	49,00
LES TUEURS D'UN AUTRE MONDE	37,00
LE PARFUM DE L'INVISIBLE	49,00
NI DIEU NI MAITRE	45,00
TRANCHES DE VIE 5	56,50
ONULF LE MARIN	28,00

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

Nom :
Prénom :
Adresse :

Références : Prix :



5490 F. HT

LE COMPATIBLE PC XT*

PEGASE 8640 Z :

- 1 U.C 640 K RAM
- 2 drive DF/DD 360 K
- 1 carte graphique couleur
- 1 carte multifonction
- 1 clavier AZERTY

- 8640 ZA : + 1 écran vert..... 5990,00 HT
- 8640 ZT : + 1 écran couleur..... 7490,00 HT
- 8640 ZS : + 1 disque dur 10 Mo/contrôleur..... 10.590,00 HT
- 8640 ZG : + 1 DD 10 Mo + 1 écran vert..... 11.190,00 HT
- 8640 ZC : + 1 DD 10 Mo + 1 écran couleur..... 12.690,00 HT

LE COMPATIBLE PC-AT*

PEGASE 8840 Z :

- 1 U.C 640 K RAM
- 1 floppy 1,2 Mo/contr.
- 1 DD 10 Mo/contrôleur
- 1 carte multifonction
- 1 carte graphique clr
- 1 clavier AZERTY

- 8840 ZA : + 1 écran vert..... 19.390,00 HT
- 8840 ZT : + 1 écran couleur..... 21.990,00 HT
- 8840 ZS : + 1 streamer 20 Mo/cassette + éc. vert.... 25.890,00 HT
- 8840 ZG : + 1 streamer 20 Mo/cassette + éc. clr.... 28.090,00 HT



18.790 F. HT

Photo non contractive

*IBM PC XT, IBM PC AT : marques déposées par IBM Inc.

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A
PEGASE INTERNATIONAL**
37 bis, rue Gabriel Péri, 94320 THIAIS

RENSEIGNEMENTS :
Jean-Luc LAURET
Tél. : (1) 69 21 37 18.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Références : Prix :

TESTS :
M.D Vidéotheque
38, rue Victor Hugo
91260 JUVISY
ou Centre Commercial Continent
91620 La-Ville-du-Bois.

DIGVOIX

SERVEUR
HEBDOMADAIRE

3615 + HG
PUIS ENVOI

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

Frédéric HARTARD

SUITE DU N° 165

```

50 PRINTHEX$(AD); " "; FORI=0TO7:AS=I
INPUT$(1):PRINTAS; IFAS="S"THENBOELSEB
*=INPUT$(1):PRINTBS; " "; X=AS+BS; X=X
AL("BH"+X$):VPOKEAD; X=AD+1:Z=Z+X:N
EXT
60 PRINT " "; AS=INPUT$(1):PRINTAS; BS
=INPUT$(1):PRINTBS; CS=INPUT$(1):PRIN
TC$=ES+AS+BS+CS:E=VAL("M"+ES):IF E<
Z THEN AD=AD-8: SOUND8,10:FORI%=0TO3:F
ORJ%=0TO25:STEP10: SOUND7,62: SOUND0,J%
NEXTJ%,I%; SOUND7,63
70 Z=0:GOTO50
80 AD=AD-1:PRINT:PRINT"BSAVE";CHR$(34
);"MEMVDP";CHR$(34);",&H".ADS;",&H".H
EX$(AD);",S"

```

LISTING 4

```

800 00 00 00 00 00 00 00 00 000
808 3C 42 A5 81 A5 99 42 3C 360
810 3C 7E DB FF FF DB 66 3C 510
818 6C FE FE FE 7C 38 10 00 42A
820 10 38 7C FE 7C 38 10 00 286
828 10 38 54 FE 54 10 38 00 236
830 10 38 7C FE FE 10 38 00 308
838 00 00 00 30 30 00 00 00 060
840 FF FF FF E7 E7 FF FF FF 7C8
848 38 44 82 82 82 44 38 00 27E
850 07 BB 7D 7D 7D BB C7 FF 57A
858 FF 03 05 79 88 88 88 70 298
860 38 44 44 44 38 10 7C 10 1D8
868 30 28 24 24 28 20 E0 C0 288
870 3C 24 3C 24 24 E4 DC 18 2BC
878 10 54 38 EE 38 54 10 00 226
880 10 10 10 7C 10 10 10 10 0EC
888 10 10 10 FF 00 00 00 00 12F
890 00 00 00 FF 10 10 10 10 13F
898 10 10 10 F0 10 10 10 10 160
8A0 10 10 10 1F 10 10 10 10 08F
8A8 10 10 10 FF 10 10 10 10 16F
8B0 10 10 10 10 10 10 10 10 080
8B8 00 00 00 FF 00 00 00 00 0FF
8C0 00 00 00 1F 10 10 10 10 05F
8C8 00 00 00 F0 10 10 10 10 130
8D0 10 10 10 1F 00 00 00 00 04F
8D8 10 10 10 F0 00 00 00 00 120
8E0 81 42 24 18 24 42 81 1FE
8E8 81 02 04 08 10 20 40 80 0FF
8F0 80 40 20 10 08 04 02 01 0FF
8F8 00 10 10 FF 10 10 00 00 13F
900 00 00 00 00 00 00 00 00 000
908 20 20 20 20 00 00 20 00 0A0
910 50 50 50 00 00 00 00 00 0F0
918 50 50 F8 50 F8 50 50 00 380
920 20 78 A0 70 28 F0 20 00 2E0
928 00 C8 10 20 40 98 18 00 2A8
930 40 A0 40 A8 90 98 60 00 350
938 10 20 40 00 00 00 00 00 070
940 10 20 40 40 40 20 10 00 120
948 40 20 10 10 10 20 40 00 0F0
950 20 A8 70 20 70 A8 20 00 290
958 00 20 20 F8 20 70 00 00 178
960 00 00 00 00 00 20 20 40 080
968 00 00 00 78 00 00 00 00 078
970 00 00 00 00 00 60 60 00 0C0
978 00 00 00 10 20 40 80 00 0F8
980 70 88 98 A8 C8 88 70 00 3F8
988 20 60 A0 20 20 20 F8 00 278
990 70 88 00 10 60 80 F8 00 2E8
998 70 88 00 30 88 88 70 00 230
9A0 10 30 50 90 F8 10 10 00 238
9A8 F8 80 E0 10 F8 10 E0 00 360
9B0 30 40 80 F0 88 88 70 00 360
9B8 F8 88 10 20 20 20 20 210
9C0 70 88 88 70 88 88 70 00 370
9C8 70 88 88 78 88 10 60 00 270
9D0 00 00 20 00 00 20 20 00 040
9D8 00 00 20 00 00 20 20 40 0A0
9E0 18 30 60 C0 60 30 18 00 210
9E8 00 00 F8 00 F8 00 00 00 1F0
9F0 C0 60 30 18 30 60 C0 288
9F8 70 88 00 10 20 00 20 00 150
A00 70 88 00 68 A8 A8 70 00 328
A08 20 50 88 88 F8 88 80 00 388
A10 F0 48 48 70 48 48 F0 00 370
A18 30 48 80 80 80 48 F0 00 270
A20 E0 50 48 48 48 50 E0 00 338
A28 F8 80 80 F0 80 80 F8 00 4E0
A30 F8 80 80 F0 80 80 80 468
A38 70 88 80 88 88 88 70 00 380
A40 88 88 88 F8 88 88 88 428
A48 70 20 20 20 20 70 00 180
A50 38 10 10 10 90 90 60 00 1E8
A58 88 90 A0 C0 A0 90 88 00 430
A60 80 80 80 80 80 80 F8 00 3F8
A68 88 D8 A8 A8 88 88 88 448
A70 88 C8 A8 A8 98 88 88 478
A78 70 88 88 88 88 88 70 00 388
A80 F0 88 80 F0 80 80 80 470
A88 70 88 88 88 A8 90 68 00 3A8
A90 F0 88 88 F0 A0 90 88 00 4A8
A98 70 88 80 70 88 88 70 00 2E8
AA0 F8 20 20 20 20 20 20 1B8
AA8 88 88 88 88 88 88 70 00 3A0
AB0 88 88 88 88 50 20 00 2E0
AB8 88 88 88 A8 D8 88 00 448
AC0 88 88 50 20 50 88 88 2E0
AC8 88 88 80 70 20 20 00 268
AD0 F8 80 10 20 40 80 F8 00 2E8
AD8 70 40 40 40 40 70 00 220
AE0 00 00 80 40 20 10 00 0F8
AE8 70 10 10 10 10 10 70 00 130
AF0 20 50 88 00 00 00 00 0F8

```

```

AF8 00 00 00 00 00 00 F8 00 0F8
B00 40 20 10 00 00 00 00 070
B08 00 00 70 08 78 88 78 00 1F0
B10 80 80 80 C8 88 C8 80 00 478
B18 00 00 70 88 88 88 70 00 270
B20 08 88 68 98 88 98 68 00 298
B28 00 00 70 88 F8 80 70 00 2E0
B30 10 28 20 F8 20 20 20 00 1B0
B38 00 00 68 98 98 68 88 70 278
B40 80 80 F0 88 88 88 88 00 410
B48 20 00 60 20 20 20 70 00 150
B50 10 00 30 10 10 10 90 60 160
B58 40 40 48 50 60 50 48 00 210
B60 60 20 20 20 20 20 70 00 170
B68 00 00 D8 A8 A8 A8 80 00 370
B70 00 00 80 C8 88 88 88 00 310
B78 00 00 70 88 88 88 70 00 278
B80 00 00 80 C8 C8 80 80 00 3F0
B88 00 00 68 98 98 68 00 08 210
B90 00 00 80 C8 80 80 80 00 2F8
B98 00 00 78 80 F0 80 F0 00 2E0
BA0 40 40 F0 40 40 48 30 00 268
BA8 00 00 90 90 90 90 68 00 2A8
BB0 00 00 88 88 88 50 20 00 208
BB8 00 00 88 A8 A8 50 00 2D0
BC0 00 00 88 50 20 50 88 00 1D0
BC8 00 00 88 88 98 68 00 70 288
BD0 00 00 F8 10 20 40 F8 00 260
BD8 18 20 20 40 20 20 18 00 0F0
BE0 20 20 20 00 20 20 20 00 0C0
BE8 C0 20 20 10 20 20 C0 00 210
BF0 40 A8 10 00 00 00 00 00 0F8
BF8 00 00 20 50 F8 00 00 00 168
C00 70 88 88 88 88 70 20 60 370
C08 90 00 00 90 90 90 68 00 2A8
C10 10 20 70 88 F8 80 70 00 310
C18 20 50 70 88 78 88 78 00 260
C20 40 10 70 08 78 88 78 00 238
C28 20 10 70 08 78 88 78 00 220
C30 20 00 70 08 78 88 78 00 210
C38 90 70 80 80 80 70 10 60 2D0
C40 20 50 78 88 F8 80 70 00 350
C48 50 00 70 88 F8 80 70 00 330
C50 20 10 70 88 F8 80 70 00 310
C58 50 00 00 60 20 20 70 00 160
C60 20 50 00 60 20 20 70 00 180
C68 40 20 00 60 20 20 70 00 170
C70 50 00 20 50 88 F8 88 00 2C8
C78 20 00 20 50 88 F8 88 00 298
C80 10 20 F8 80 F0 88 F8 00 410
C88 00 00 60 12 7E 90 6E 00 1FA
C90 3E 50 90 9C F8 90 9E 00 3D8
C98 60 90 00 60 90 90 60 00 2D0
CA0 90 00 00 60 90 90 60 00 270
CA8 40 20 00 60 90 90 60 00 240
CB0 40 A0 00 A0 A0 A0 50 00 310
CB8 40 20 00 A0 A0 A0 50 00 290
CC0 90 00 90 90 80 50 10 E0 3A0
CC8 50 00 70 88 88 88 70 00 2C8
CD0 50 00 88 88 88 88 70 00 2E0
CD8 20 20 78 80 80 78 20 20 270
CE0 18 24 20 F8 20 E2 5C 00 2B2
CE8 88 50 20 F8 20 F8 20 00 328
CF0 C0 A0 00 C8 9C 88 88 8C 500
CF8 18 20 20 F8 20 20 20 40 1F0
D00 10 20 70 88 78 88 78 00 220
D08 10 20 00 60 20 20 70 00 140
D10 20 40 00 60 90 90 60 00 240
D18 20 40 00 90 90 60 68 00 278
D20 50 A0 00 90 90 90 90 00 380
D28 28 50 00 C8 A8 98 88 00 308
D30 00 70 88 78 88 78 00 F8 2E8
D38 00 60 90 90 90 60 00 F0 360
D40 20 00 20 40 80 88 70 00 1F8
D48 00 00 00 F8 80 80 00 00 1F8
D50 00 00 00 F8 88 88 00 00 108
D58 84 88 90 A8 54 84 00 1C 340
D60 84 88 90 A8 58 A8 3C 08 388
D68 20 00 00 20 20 20 20 00 0A0
D70 00 00 24 48 90 48 24 00 168
D78 00 00 90 48 24 48 90 00 1D4
D80 28 50 20 50 88 F8 88 00 2F0
D88 28 50 70 88 78 88 78 00 268
D90 28 50 00 70 20 20 70 00 198
D98 28 50 00 20 20 20 70 00 148
DA0 28 50 00 70 88 88 70 00 268
DA8 50 A0 00 60 90 90 60 00 2D0
DB0 28 50 00 88 88 88 70 00 280
DB8 50 A0 00 A0 A0 50 00 320
DC0 FC 48 48 48 E8 08 50 20 334
DC8 00 50 00 50 50 50 10 20 170
DD0 C0 44 C8 54 EC 54 9E 04 402
DD8 10 A8 40 00 00 00 00 00 0F8
DE0 00 20 50 88 50 20 00 00 168
DE8 88 10 20 40 80 28 00 00 1A0
DF0 7C A8 A8 68 28 28 28 00 2A0
DF8 38 40 30 48 48 30 00 70 1E0
E00 00 00 00 00 00 FF FF 1FE
E08 F0 F0 F0 0F 0F 0F 0F 3FC
E10 00 00 FF FF FF FF FF 5FA
E18 FF FF 00 00 00 00 00 1FE
E20 00 00 00 3C 3C 00 00 00 078
E28 FF FF FF FF FF FF 00 00 5FA
E30 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0 600
E38 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 3FC
E40 FC FC FC FC FC FC FC 7E0
E48 03 03 03 03 03 03 03 018
E50 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 1F8
E58 11 22 44 88 11 22 44 88 1FE
E60 88 44 22 11 88 44 22 11 1FE
E68 FE 7C 38 10 00 00 00 102
E70 00 00 00 00 10 38 7C FE 102

```

```

E78 80 C0 E0 F0 E0 C0 80 00 530
E80 01 03 07 0F 07 03 01 00 025
E88 FF 7E 3C 18 18 3C 7E FF 3A2
E90 81 C3 E7 FF FF E7 C3 81 654
E98 F0 F0 F0 FF 00 00 00 00 300
EA0 00 00 00 00 0F 0F 0F 0F 03C
EA8 0F 0F 0F 0F 00 00 00 00 03C
EB0 00 00 00 00 F0 F0 F0 F0 300
EB8 33 33 CC CC 33 33 CC CC 3FC
EC0 00 20 20 50 50 88 F8 00 260
EC8 20 20 70 20 70 20 20 00 180
ED0 00 00 00 50 88 A8 50 00 1D0
ED8 FF FF FF FF FF FF FF 7F8
EE0 00 00 00 00 FF FF FF FF 3FC
EE8 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 780
EF0 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 078
EF8 FF FF FF FF 00 00 00 3FC
F00 00 00 68 90 90 90 68 00 280
F08 30 48 48 70 48 48 70 C0 2F0
F10 F8 88 80 80 80 80 80 00 400
F18 F8 50 50 50 50 50 98 00 320
F20 F8 88 40 20 40 88 F8 00 3A0
F28 00 00 78 90 90 90 60 00 288
F30 00 50 50 50 50 68 80 00 2A8
F38 00 50 A0 20 20 20 20 00 170
F40 F8 20 70 A8 A8 70 20 F8 460
F48 20 50 88 F8 88 50 20 00 2E8
F50 70 88 88 88 50 50 D8 00 380
F58 30 40 40 20 50 50 50 20 1E0
F60 00 00 00 50 A8 A8 50 00 1F0
F68 00 70 A8 A8 A8 70 80 00 360
F70 38 40 80 F8 80 40 38 00 2E8
F78 70 88 88 88 88 88 88 00 3A0
F80 00 F8 00 F8 00 F8 00 00 2E8
F88 20 20 F8 20 20 20 F8 00 270
F90 C0 30 08 30 C0 00 F8 00 2E0
F98 18 60 80 60 18 00 F8 00 268
FA0 10 28 20 20 20 20 20 00 0F8
FA8 20 20 20 20 20 20 A0 40 1A0
FB0 00 20 00 F8 00 20 00 00 138
FB8 00 50 A0 00 50 A0 00 00 1E0
FC0 00 18 24 24 18 00 00 00 078
FC8 00 30 78 78 30 00 00 00 150
FD0 00 00 00 00 30 00 00 00 030
FD8 3E 20 20 20 A0 60 20 00 18E
FE0 A0 50 50 50 00 00 00 00 190
FE8 40 A0 20 40 E0 00 00 00 220
FF0 00 38 38 38 38 38 38 00 150
FF8 FF FF FF FF FF FF FF 7F8
1000 FC 00 B8 90 90 90 B8 00 51C
1008 FC 80 80 88 8C 8C 88 00 480
1010 FC 00 90 90 98 10 9C 00 36C
1018 FC 00 38 20 20 20 38 00 1CC
1020 FC 00 70 50 50 50 70 00 2CC
1028 FC 00 E4 A4 E4 C4 A4 00 4D0
1030 FC 04 84 44 44 44 84 04 2D8
1038 FC 80 80 80 80 80 F8 84 4F8
1040 FC 00 00 00 00 00 00 00 0FC
1048 FC 00 00 00 00 00 00 00 0FC
1050 FC 00 00 00 00 00 00 00 0FC
1058 FC 00 00 0C 08 08 08 08 128
1060 FC 00 00 FC 00 00 FC 80 374
1068 FC 04 04 E4 24 24 A4 44 378
1070 84 84 B4 84 84 84 F8 88 4F8
1078 04 88 10 80 1C 00 10 08 0D0
1080 00 00 1C 20 20 20 1C 00 098
1088 00 00 00 F8 8C F8 00 00 27C
1090 08 08 08 08 08 88 88 8C 1C4
1098 A8 80 FC 00 00 00 00 FC 320
10A0 A4 A4 A4 24 24 24 E4 360
10A8 8C 80 80 80 80 80 80 FC 488
10B0 C4 40 40 40 40 40 FC 340
10B8 00 00 00 00 00 00 00 FC 0FC
10C0 00 00 00 00 00 00 00 FC 0FC
10C8 88 8C 84 84 84 7C 00 FC 414
10D0 A8 FC 08 FC 08 F8 00 FC 4A4
10D8 A4 E4 44 C4 04 04 FC 398
10E0 FC 80 B8 88 B8 A0 B8 00 540
10E8 FC 80 88 88 88 88 88 00 47C
10F0 FC 00 1C 14 1C 10 10 00 168
10F8 FC 00 20 20 20 20 38 00 1B4
1100 FC 00 70 50 70 50 50 00 2CC
1108 FC 00 A0 A0 E0 40 40 00 39C
1110 FC 04 04 04 04 04 04 118
1118 FC 80 90 98 8C 84 80 00 4B4
1120 FC 00 00 00 00 8C 6C 2B0
1128 FC 00 00 00 00 80 00 00 0FC
1130 FC 00 00 3C 20 24 28 28 1CC
1138 FC 00 00 FC 00 FC 00 00 2F4
1140 FC 00 00 FC 00 FC 00 00 2F4
1148 FC 04 04 E4 24 24 A4 44 378
1150 80 80 9C 9C 80 80 80 438
1158 28 88 E8 E8 88 28 6C 88 364
1160 80 7C 00 00 7C 80 00 00 1F8
1168 28 28 A8 A8 28 28 24 20 234
1170 AC E8 AC A4 AC 00 FC 00 48C
1178 50 50 20 50 50 00 FC 00 25C
1180 A4 A4 A4 A4 A4 A4 24 24 420
1188 84 8C 98 80 80 80 80 FC 4A4
1190 80 00 00 00 00 00 00 FC 17C
1198 00 00 00 00 00 00 00 FC 0FC
11A0 3C 28 28 28 3C 00 00 FC 1EC
11A8 FC 08 A8 08 FC 00 00 FC 3AC
11B0 FC 00 04 00 FC 00 00 FC 2F8
11B8 E4 24 A4 24 E4 04 04 FC 388
11C0 FC 80 B8 88 88 88 B8 00 514
11C8 FC 80 80 80 80 80 80 00 47C
11D0 FC 00 E4 84 E4 24 E4 00 450
11D8 FC 00 C8 48 C8 48 4C 00 368
11E0 FC 00 94 94 94 88 88 00 3C8
11E8 FC 00 38 20 30 20 38 00 1DC
11F0 FC 04 04 04 04 04 04 118
11F8 FC 80 9C A0 A8 AC A8 A8 55C

```

```

1200 FC 00 C0 20 A0 A0 A0 A0 45C
1208 FC 00 00 00 00 00 00 00 0FC
1210 FC 10 10 10 10 10 10 10 16C
1218 FC 00 3C 20 24 2C 24 20 1EC
1220 FC 00 FC 00 08 9C 08 00 2A4
1228 FC 04 C4 44 44 44 44 44 318
1230 A8 A0 AC A8 AC A8 AC A0 53C
1238 A0 24 AC 24 20 20 A0 20 294
1240 84 84 FC 84 84 00 00 00 30C
1248 10 90 DC 90 10 10 10 10 24C
1250 3C 00 FC 00 18 14 10 10 184
1258 FC 00 FC 00 F8 54 50 70 404
1260 C4 04 FC 04 C4 44 44 44 358
1268 A8 AC A8 A8 A8 9C 80 FC 55C
1270 A0 A0 A0 A0 20 C0 00 FC 45C
1278 00 00 00 00 00 00 00 FC 0FC
1280 10 10 10 10 10 10 10 FC 16C
1288 10 10 10 14 10 1C 00 FC 16C
1290 00 00 00 00 00 FC 00 FC 1F8
1298 44 44 44 44 44 C4 04 FC 318
12A0 FC 80 A0 A8 BC 88 80 528
12A8 FC 40 44 44 44 44 44 40 2D0
12B0 FC 00 DC 54 5C 50 D0 00 3A8
12B8 FC 00 74 20 20 20 24 00 1F4
12C0 FC 00 DC 94 94 94 DC 00 470
12C8 FC 00 74 54 54 50 54 00 2BC
12D0 FC 04 C4 04 C4 44 C4 04 398
12D8 FC 80 80 8C 90 90 90 8C 4C4
12E0 FC 00 00 80 40 40 40 80 2BC
12E8 FC 00 00 00 00 00 00 00 0FC
12F0 FC 00 00 00 00 00 00 00 0FC
12F8 FC 00 00 00 00 00 00 00 0FC
1300 FC 00 00 0C 10 10 10 0C 144
1308 FC 04 84 84 44 44 44 84 2D8
1310 8C 9C 9C 9C 84 9C 80 80 468
1318 80 54 54 54 54 74 00 00 1C4
1320 80 DC 54 DC 90 50 00 00 2EC
1328 80 74 50 70 60 54 00 00 1E8
1330 80 DC 90 9C 84 DC 00 00 368
1338 80 74 44 64 40 74 00 00 1D0
1340 84 44 44 44 44 44 04 04 120
1348 8C 90 90 90 8C 80 80 FC 4C4
1350 80 40 40 40 80 00 00 FC 2BC
1358 00 00 00 00 00 00 00 FC 0FC
1360 00 00 00 00 00 00 00 FC 0FC
1368 00 00 00 00 00 00 00 FC 0FC
1370 84 88 88 88 84 80 00 FC 11C
1378 C4 24 24 24 C4 04 04 FC 2F8
1380 FC 00 B8 90 90 B8 80 51C
1388 FC 80 80 80 80 80 80 80 47C
1390 FC 00 60 50 50 50 60 00 2A0
1398 FC 00 E4 84 C4 84 E4 00 490
13A0 FC 00 0C 08 0C 08 C8 00 1EC
13A8 FC 00 9C 88 88 88 9C 00 3CC
13B0 FC 04 04 04 04 04 04 04 118
13B8 FC 80 80 80 80 80 80 80 47C
13C0 FC 00 00 00 1C 20 40 FC 274
13C8 FC 00 00 00 FC 00 00 FC 2F4
13D0 FC 00 00 00 FC 00 00 FC 2F4
13D8 FC 00 00 00 FC 00 00 FC 2F4
13E0 FC 00 00 00 FC 00 00 FC 2F4
13E8 FC 04 04 04 E4 64 A4 24 318
13F0 80 80 80 80 80 80 80 400
13F8 80 B8 90 90 90 B8 80 FC 51C
1400 00 00 00 7C 00 00 00 FC 178
1408 80 84 C0 E4 C4 84 00 FC 46C
1410 80 DC 50 DC 84 DC 00 FC 3E4
1418 84 74 44 74 14 74 04 FC 2B8
1420 24 24 24 24 24 24 84 180
1428 80 80 80 80 80 80 80 FC 47C
1430 00 00 00 00 00 00 00 FC 0FC
1438 00 00 00 00 00 00 00 FC 0FC
1440 00 00 0
```

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

Francis MALARD



SUITE DU N° 165

```

770 DATAF4,32,9F,37,C0,06,06,DD,03B1
780 DATA2B,20,1C,3F,06,4F,5F,8E,01E8
790 DATA00,00,ED,84,7A,A7,C0,ED,043F
800 DATA81,7C,A7,C0,8C,1F,40,23,0372
810 DATA1F,3F,04,39,7E,F0,83,9E,037C
820 DATA1F,9F,3D,18,9E,21,10,9F,0279
830 DATA41,CC,40,40,DD,4F,CC,30,03B5
840 DATA30,DD,4D,0F,0C,0F,0D,0F,01A0
850 DATA0F,0F,10,0F,11,CC,00,01,011B
860 DATA0D,51,07,12,07,19,07,18,03F9
870 DATA9E,23,9F,3F,9E,25,9F,43,0344
880 DATA0C,90,00,DD,00,C0,90,10,0345
890 DATA00,02,C0,90,20,DD,04,C0,0408
900 DATA90,30,DD,06,0D,56,26,C0,0238
910 DATA0C,00,05,DD,57,DD,86,92,03DA
920 DATA7F,20,63,39,0D,55,27,07,01CB
930 DATA8D,86,92,04,55,20,F5,DD,0406
940 DATA70,79,0D,0F,10,26,04,E7,0233
950 DATA06,42,00,44,4F,10,83,00,030E
960 DATA05,2E,19,10,83,FF,FB,2D,0306
970 DATA13,DC,30,93,3F,10,83,00,0291
980 DATA08,2E,09,10,83,FF,FB,2D,02F6
990 DATA03,DD,86,80,8D,7F,DC,0D,041B
1000 DATA10,10,26,05,E5,0D,0E,27,0172
1010 DATA03,DD,7F,DC,8D,7F,1F,20,0396
1020 DATA03,DD,7D,82,DD,49,8D,7F,04C1
1030 DATA29,39,0D,0E,27,05,DD,86,01EC
1040 DATA1E,20,96,4F,8D,84,6D,25,0266
1050 DATA12,9E,9D,0E,27,05,DD,86,01EC
1060 DATA0E,26,96,0E,0C,26,02,C6,01CA
1070 DATA0A,6E,95,0D,0F,26,02,C6,015D
1080 DATA0F,20,6E,96,0C,91,08,22,0272
1090 DATA05,DC,00,0C,0C,39,0C,0C,014A
1100 DATA96,0C,91,09,23,02,0F,0C,017C
1110 DATA0C,02,39,10,9E,41,31,3F,0276
1120 DATA10,8C,00,8D,20,03,8D,7E,020F
1130 DATA8D,20,08,9E,3D,30,01,8C,031D
1140 DATA01,31,24,03,8D,7E,07,10,027B
1150 DATA9E,41,31,2F,10,8C,00,08,01F3
1160 DATA0D,83,DD,7E,8D,CC,00,0C,0354
1170 DATA0D,00,CC,90,10,8D,02,0F,0337
1180 DATA0D,0F,11,20,AE,9E,3D,30,0226
1190 DATA01,8C,01,31,24,03,8D,7E,0221
1200 DATAD7,20,9E,3D,30,01,8C,0371
1210 DATA01,31,24,03,8D,7E,07,10,027B
1220 DATA9E,41,31,21,10,8C,00,88,0285
1230 DATA24,83,DD,7E,AC,20,C6,10,0304
1240 DATA9E,41,31,21,10,8C,00,88,0285
1250 DATA24,83,DD,7E,AC,7E,7D,0A,0384
1260 DATA9E,3D,30,9F,10,8C,00,2D,01E3
1270 DATA03,DD,7E,FB,10,9E,41,31,0359
1280 DATA21,10,8C,00,88,24,03,DD,0259
1290 DATA7E,AC,CC,90,20,DD,00,CC,044F
1300 DATA90,30,DD,02,97,2D,97,11,030B
1310 DATA7E,7D,AB,9E,3D,30,1F,8C,035C
1320 DATA00,00,2D,83,DD,7E,FB,20,0286
1330 DATAE1,9E,3D,30,1F,8C,00,00,0297
1340 DATA2D,83,DD,7E,FB,10,9E,41,0355
1350 DATA31,3F,10,8C,00,8D,20,03,0144
1360 DATA8D,7E,8D,CC,05,9E,3D,0D,0445
1370 DATAF4,32,DC,3D,C4,07,27,06,0337
1380 DATA06,02,81,60,27,0D,EC,84,032D
1390 DATA0A,6E,95,0D,0F,26,02,C6,015D
1400 DATA10,9F,41,39,9E,3D,0D,04,0385
1410 DATA32,DC,3D,C4,07,27,06,0337
1420 DATA89,01,1A,81,60,27,0F,0C,02AF
1430 DATA89,01,18,81,60,27,0F,0C,027A
1440 DATA60,27,0B,C1,30,27,0C,C1,0347
1450 DATA40,27,0B,10,9F,41,39,34,029C
1460 DATA10,DC,3D,C4,07,26,14,10,023E
1470 DATA9E,41,8D,F4,32,C6,08,0A,0436
1480 DATA02,81,60,27,0B,08,88,28,01F5
1490 DATA5A,26,F4,35,10,9F,3D,39,02CE
1500 DATA35,10,39,34,10,DC,3D,C4,029F
1510 DATA07,26,14,10,9E,41,8D,F4,02E1
1520 DATA32,C6,96,84,81,60,27,0332
1530 DATA0B,30,88,23,54,26,F4,35,0294
1540 DATA10,9F,3D,39,35,10,39,9E,0241
1550 DATA53,30,1F,8C,00,8D,26,F9,024D
1560 DATA39,DC,3D,C4,07,07,45,00,0395
1570 DATA07,31,10,9E,41,9E,3D,0E,03B0
1580 DATA49,8D,F4,32,9F,39,10,8E,0342
1590 DATA9D,00,86,08,97,33,9E,39,039C
1600 DATA06,31,07,32,EC,C1,0F,2F,03FB
1610 DATA0A,32,27,0E,04,56,06,2F,0138
1620 DATA20,F6,ED,01,96,2F,A7,0A,04B0
1630 DATA0A,33,26,E4,86,08,97,33,029F
1640 DATA9E,35,9C,39,27,12,4F,5F,028F
1650 DATAED,84,ED,89,01,18,0D,46,0353
1660 DATA27,06,A7,02,A7,89,01,1A,0221
1670 DATA0D,45,26,17,0D,46,27,13,011C
1680 DATA9E,35,0D,2D,27,02,30,02,0168

```

```

1690 DATA4F,C6,00,A7,84,30,88,28,0328
1700 DATA5A,26,F8,9E,39,9F,35,96,03B9
1710 DATA45,97,46,10,8E,9D,00,86,03B3
1720 DATA08,97,33,7C,A7,C0,EC,A1,0442
1730 DATAED,84,E6,00,0D,45,27,02,0372
1740 DATAE7,02,30,88,28,0A,33,26,022C
1750 DATAED,7A,A7,C0,86,08,97,33,0426
1760 DATA0C,4D,9E,39,ED,84,0D,45,03C3
1770 DATA27,02,E7,02,30,88,28,0A,01FC
1780 DATA33,26,F1,39,8D,7F,E5,DD,0491
1790 DATA4B,8D,81,76,39,86,01,DD,037C
1800 DATA84,6D,25,8E,9E,9D,58,0365
1810 DATA26,06,96,8D,26,02,C6,0A,01C7
1820 DATA6E,95,0D,0E,26,02,C6,0164
1830 DATA20,EA,96,8D,91,8A,22,05,026F
1840 DATA0C,04,0C,0C,39,0C,00,96,01E1
1850 DATA0D,0E,23,02,0F,0D,CC,01C6
1860 DATA06,39,10,9E,43,31,3F,10,01B0
1870 DATA8C,00,00,2D,03,8D,80,EA,02E5
1880 DATA20,08,9E,3F,30,81,8C,01,0293
1890 DATA31,24,02,8D,81,2E,10,9E,0272
1900 DATA43,31,3F,10,8C,00,8D,20,0184
1910 DATA03,8D,80,EA,0C,90,0D,0D,045D
1920 DATA04,CC,90,10,DD,06,0F,2E,0290
1930 DATA0F,12,20,AE,9E,3F,30,01,01FD
1940 DATA8C,0E,31,24,03,8D,81,2E,0251
1950 DATA20,02,9E,3F,30,81,8C,01,0290
1960 DATA31,24,03,8D,81,2E,10,9E,0272
1970 DATA43,31,21,10,8C,00,88,24,020D
1980 DATA03,8D,81,02,20,C6,10,9E,0208
1990 DATA43,31,21,10,8C,00,88,24,020D
2000 DATA03,8D,81,02,7E,80,02,9E,02E2
2010 DATA3F,30,1F,8C,00,00,2D,03,0144
2020 DATADD,81,52,10,9E,43,31,21,0203
2030 DATA10,8C,00,88,24,03,8D,81,02B9
2040 DATA03,CC,90,27,0D,04,CC,90,03BC
2050 DATA3D,00,06,97,2E,97,12,7E,02FF
2060 DATA80,02,9E,3F,30,1F,8C,00,023A
2070 DATA00,2D,03,DD,81,52,20,0E,02C1
2080 DATA9E,3F,30,1F,8C,00,00,2D,01E5
2090 DATA03,DD,81,52,10,9E,43,31,0285
2100 DATA3F,10,8C,00,8D,20,03,8D,0100
2110 DATA80,EA,20,C5,9E,3F,DD,F4,04D7
2120 DATA32,DC,3F,C4,07,27,06,06,02E0
2130 DATA0E,21,60,27,0D,EC,84,81,0308
2140 DATA60,27,0B,C1,60,27,03,10,01E9
2150 DATA9F,43,39,9E,3F,DD,F4,32,03DB
2160 DATA0C,3F,C4,07,27,08,06,89,0344
2170 DATA01,1A,81,60,27,1F,0C,89,0251
2180 DATA01,18,81,60,27,0F,C1,60,0251
2190 DATA27,0B,C1,40,27,0F,C1,30,0252
2200 DATA27,0B,C1,9F,43,39,34,01,0199
2210 DATA0C,3F,C4,07,26,14,10,9E,02CE
2220 DATA43,3D,F4,32,C6,08,0A,02,039C
2230 DATA81,60,27,0B,30,88,28,5A,024D
2240 DATA26,F4,35,10,9F,3F,39,35,02AB
2250 DATA10,39,34,10,DC,3F,C4,07,0273
2260 DATA26,14,10,9E,43,3D,F4,32,030E
2270 DATA06,08,84,81,60,27,08,030B
2280 DATA08,88,28,5A,26,F4,35,10,0299
2290 DATA9F,3F,39,35,10,39,DC,3F,02B0
2300 DATA04,07,45,02,71,10,83,0358
2310 DATA9E,43,9E,3F,DD,8D,F4,0498
2320 DATA32,9F,30,10,8E,9D,08,86,039D
2330 DATA08,97,23,06,31,07,32,EC,03CE
2340 DATA01,0F,3F,0A,32,27,06,44,01AC
2350 DATA56,06,2F,20,F6,ED,A1,96,03C5
2360 DATA2F,A7,0A,0A,33,26,E4,86,0343
2370 DATA08,97,32,9E,3F,9C,3B,27,02A5
2380 DATA12,4F,5F,ED,84,ED,89,01,03A8
2390 DATA18,0D,47,27,06,0F,02,A7,01E9
2400 DATA89,01,1A,8D,45,26,17,0D,0140
2410 DATA47,27,13,9E,37,0D,2E,27,0188
2420 DATA02,30,02,4F,C6,88,A7,84,027C
2430 DATA30,88,28,5A,26,F8,9E,38,0331
2440 DATA9F,37,96,45,97,47,10,8E,032D
2450 DATA9D,00,86,08,97,33,7C,A7,038E
2460 DATA0C,EA,1ED,84,E6,00,0D,0551
2470 DATA45,27,02,E7,02,30,88,28,0237
2480 DATA0A,33,26,ED,7A,A7,C0,86,0387
2490 DATA08,97,32,9E,3B,DC,4F,ED,03C3
2500 DATA84,0D,45,27,02,E7,02,30,0218
2510 DATA88,28,0A,33,26,F1,39,C6,0303
2520 DATA3F,7A,7C,DD,0D,19,27,0322
2530 DATA0C,41,03,00,05,DD,19,0D,02E8
2540 DATA11,27,07,CC,FF,F8,DD,13,03F2
2550 DATA20,05,CC,00,08,DD,13,DC,02C5
2560 DATA3D,DD,17,8D,13,2B,0A,0D,0193
2570 DATA45,27,02,03,13,03,13,DD,0317
2580 DATA17,20,0D,9E,17,10,9E,19,01C0
2590 DATA0D,F4,32,6F,84,6F,88,0D,0445
2600 DATA0C,17,03,13,DD,17,1F,01,02E0
2610 DATA10,9E,19,8C,00,0D,2D,33,01B3
2620 DATA0C,81,3F,24,2E,DD,F4,32,0301
2630 DATA06,84,81,60,27,25,81,40,0318
2640 DATA27,20,46,88,0D,81,60,27,035D
2650 DATA1A,80,47,84,A7,88,0D,03E2
2660 DATA7C,A7,C0,86,FF,A7,84,A7,053A

```

```

2670 DATA88,08,7A,A7,C0,7F,A7,CD,0534
2680 DATA7E,7D,40,0F,0F,0C,19,7E,01FC
2690 DATA7D,40,0F,0F,0C,19,0D,011D
2700 DATA27,08,9E,1D,10,9E,1B,DD,0270
2710 DATA83,34,8E,7B,59,C6,08,06,038D
2720 DATA80,87,A7,C0,34,10,9E,51,03DE
2730 DATA0D,7F,21,35,10,5A,26,EF,0311
2740 DATA0C,51,0C,52,8D,7D,79,C6,0404
2750 DATA05,8D,7F,EC,DD,4B,DC,4F,0408
2760 DATA8B,10,CB,10,DD,4F,8D,81,03E0
2770 DATA76,9E,3B,AE,89,81,42,26,02E7
2780 DATA06,EC,89,81,40,27,C3,4F,02F5
2790 DATA5F,DD,4F,8D,81,76,9E,86,0453
2800 DATAF2,8D,85,93,8E,7B,27,8D,0484
2810 DATA85,F4,DC,3D,DD,1F,DC,41,044B
2820 DATADD,21,0A,2D,27,2A,06,2B,0285
2830 DATA86,18,3D,DD,2F,CC,01,48,02FC
2840 DATA93,2F,DD,23,CC,00,87,DD,0422
2850 DATA0E,7E,7C,D7,8D,F4,32,0C,0465
2860 DATA1F,4D,2E,08,06,84,81,60,0297
2870 DATA27,05,6F,84,6F,88,08,39,0327
2880 DATA4F,5F,DD,4D,DD,7F,29,7E,038B
2890 DATA84,60,86,3F,87,87,0D,03E1
2900 DATA18,27,2B,DC,43,03,00,05,0254
2910 DATA0D,1B,0D,12,27,07,CC,FF,0210
2920 DATAF8,DD,15,20,05,CC,00,88,02E3
2930 DATA0D,15,DD,1D,DD,10,15,0329
2940 DATA08,0A,0D,45,27,02,03,15,0198
2950 DATA03,15,DD,1D,DD,00,9E,1D,02CA
2960 DATA10,9E,1B,DD,F4,32,6F,84,039F
2970 DATA6F,88,08,DC,1D,03,15,DD,048D
2980 DATA1D,1F,01,10,9E,1B,8C,00,0192
2990 DATA00,2D,33,0C,01,3F,24,2E,017E
3000 DATADD,F4,32,AE,84,81,60,27,0415
3010 DATA25,81,30,27,28,06,88,0328
3020 DATA81,60,27,1A,8E,10,07,84,02E3
3030 DATAA7,88,08,7C,A7,C0,86,0F,056F
3040 DATAA7,84,A7,88,08,7A,A7,C0,0513
3050 DATA7F,A7,CD,7E,DD,6F,0F,10,037A
3060 DATA0C,1B,7E,7D,6F,0F,10,8C,01BA
3070 DATA18,0D,0F,27,08,9E,17,10,012B
3080 DATA9E,19,DD,83,34,8E,7B,59,038D
3090 DATACC,08,06,80,87,A7,CD,34,0453
3100 DATA10,9E,51,DD,7F,21,35,10,02A1
3110 DATA5A,26,EF,0C,52,DD,7F,0C,03E5
3120 DATACC,05,8D,7D,91,DD,49,0C,0498
3130 DATA4D,88,10,CB,10,DD,4D,0D,03AA
3140 DATA7F,29,9E,39,AE,89,81,42,02F1
3150 DATA26,06,EC,89,81,40,27,C5,02CE
3160 DATA4F,5F,DD,4D,DD,7F,29,7E,038B
3170 DATA86,F8,8D,85,93,8E,7B,29,0485
3180 DATA8D,85,F4,DC,3F,DD,23,CC,052D
3190 DATA43,DD,25,0A,2D,18,96,024A
3200 DATA2C,06,10,8C,83,00,1D,0D,02BF
3210 DATA1F,CC,00,87,DD,21,7E,7C,039A
3220 DATA07,4F,5F,DD,4F,8D,81,76,0465
3230 DATA8E,FF,7C,30,1F,8C,00,00,0367
3240 DATA26,F9,7E,7C,70,6E,A7,CC,04F2
3250 DATA4D,27,06,8E,54,54,54,023C
3260 DATA54,C4,0F,8E,54,21,E6,95,0436
3270 DATA88,40,84,A7,CD,81,01,39,03AE
3280 DATA0C,00,BF,DD,21,0F,1F,0F,02C6
3290 DATA20,86,20,87,20,29,9E,1F,0283
3300 DATA10,9E,21,86,0A,97,2F,0C,02F3
3310 DATA90,40,86,02,37,33,9E,1F,02DF
3320 DATA8D,85,9E,DC,1F,0C,00,10,03AE
3330 DATADD,1F,0A,33,26,F8,CC,90,03AD
3340 DATA50,0A,2F,26,E2,CC,05,05,0267
3350 DATA0D,2F,86,30,87,20,29,0F,02D1
3360 DATA1F,0D,30,10,8E,00,87,CE,0271
3370 DATA90,60,9E,1F,DD,85,9E,CC,0469
3380 DATA1F,C3,00,18,DD,1F,0A,2F,022F
3390 DATA26,ED,86,40,87,20,29,CC,03A5
3400 DATA01,30,DD,1F,0C,90,70,9E,0399
3410 DATA1F,DD,85,9E,DC,1F,83,00,037D
3420 DATA18,DD,1F,0A,30,26,ED,CC,032D
3430 DATA05,05,DD,2F,CC,00,10,DD,02CF
3440 DATA1F,86,80,87,20,29,CC,90,0363
3450 DATA80,9E,1F,DD,85,CA,DC,1F,0444
3460 DATA03,00,18,DD,1F,0A,2F,26,0236
3470 DATAED,CC,01,29,DD,1F,0C,90,043D
3480 DATA80,9E,1F,DD,85,CA,DC,1F,0444
3490 DATA83,00,18,DD,1F,0A,30,26,01F7
3500 DATAED,CC,90,8E,00,10,10,0379
3510 DATA8E,00,98,DD,85,CA,DC,90,0498
3520 DATA80,8E,01,2F,10,8E,00,64,0248
3530 DATA06,85,CA,CC,60,60,FD,11,0446
3540 DATA06,FD,11,2E,87,11,05,7F,0306
3550 DATA11,2D,FD,19,00,FD,19,28,0292
3560 DATA7F,19,02,7F,19,2A,7C,A7,032F
3570 DATA0C,CC,FF,FF,FD,19,00,FD,059D
3580 DATA19,28,FD,11,06,FD,11,2E,0291
3590 DATA7F,11,05,7F,11,20,87,19,02D2
3600 DATA08,7F,19,2A,7A,A7,08,39,0356
3610 DATA8E,86,08,09,00,01,04,27,042E
3620 DATA04,3F,02,20,F6,39,7C,A7,0287
3630 DATA0C,00,08,0D,31,DD,F4,0458
3640 DATA32,34,10,EC,C1,ED,84,30,03CA

```

```

3650 DATA88,28,0A,31,26,F5,7A,A7,0327
3660 DATA0C,35,10,86,20,29,1F,89,02AC
3670 DATAED,84,30,88,28,0A,32,26,02B3
3680 DATAF7,39,7C,A7,C0,CC,00,08,03EF
3690 DATADD,31,DD,F4,32,34,10,AE,03DB
3700 DATA0A,87,84,30,88,28,0A,31,0306
3710 DATA26,F5,7A,A7,C0,35,10,86,03F7
3720 DATA20,29,A7,84,30,88,28,0A,02E5
3730 DATA32,26,F7,39,1C,FE,06,01,0349
3740 DATA8B,01,19,A7,01,AE,84,89,0300
3750 DATA00,19,A7,84,86,04,FE,84,0330
3760 DATA54,54,54,54,8D,04,E6,80,0347
3770 DATACC,0F,CB,30,39,02,4A,27,0280
3780 DATA04,81,02,27,E9,39,0D,10,01ED
3790 DATA27,10,06,42,DD,44,01,0D,032C
3800 DATA2E,18,C1,F8,2D,14,8D,24,02F1
3810 DATA20,2E,06,42,DD,44,C1,05,0340
3820 DATA2E,08,C1,FB,2D,04,8D,02,02B2
3830 DATA20,1E,06,42,DD,44,2B,0C,02A1
3840 DATACC,30,93,3F,2A,03,C6,02,02E0
3850 DATA39,C6,08,39,DC,3D,93,3F,032B
3860 DATA2B,03,C6,06,39,C6,04,39,0236
3870 DATA35,10,7E,7D,0A,80,87,A7,039F
3880 DATAE6,80,F7,20,3D,E6,80,F7,0517
3890 DATA20,3A,0E,80,C1,FF,27,19,030C
3900 DATAF7,20,3F,E6,80,F7,20,3C,040F
3910 DATA28,80,08,0F,0F,1E,86,01,0333
3920 DATA34,10,DD,84,6D,35,10,24,0258
3930 DATAE1,39,8E,86,FE,DD,85,93,0501
3940 DATA8E,7B,57,1C,FE,06,01,88,03AC
3950 DATA95,19,A7,01,AE,84,89,99,03A2
3960 DATA19,A7,84,86,04,7E,86,06,02D8
3970 DATA66,50,8E,7B,59,AE,87,07,0455
3980 DATAA7,24,34,10,8E,00,20,8D,0323
3990 DATA7F,CD,35,10,5A,26,CE,39,028C
4000 DATA18,43,1F,40,41,53,43,1F,01E3
4010 DATA52,45,3A,30,30,30,30,1B,01AC
4020 DATA47,1F,40,4F,54,45,40,05,022B
4030 DATA53,3A,18,44,1F,40,5F,53,01FD
4040 DATA43,4F,52,45,3A,30,30,30,01F3
4050 DATA30,04,18,41,1F,40,47,04,013A
4060 DATA1B,41,1F,40,65,04,1B,47,0186
4070 DATA1F,40,55,04,0C,1F,48,4A,0175
4080 DATA1B,41,2A,20,50,4F,55,52,0108
4090 DATA20,4A,4F,55,45,52,20,4C,02E8
4100 DATA4F,4E,54,52,45,20,20,20,01E8
4110 DATA2A,1F,48,4A,3C,20,4F,20,01A9
4120 DATA3A,20,20,4C,27,4F,52,44,01D2
4130 DATA49,4E,41,54,45,55,52,0238
4140 DATA20,20,3E,1F,4D,4A,3C,20,0198
4150 DATA4A,20,3A,20,55,4E,20,41,0198
4160 DATA55,5A,52,45,20,4A,4F,55,024E
4170 DATA45,55,52,20,3E,0A,1B,41,01AA
4180 DATA1F,48,4A,2A,2A,2A,20,56,01A6
4190 DATA49,54,45,53,55,45,20,4A,01C0
4200 DATA55,20,4A,55,55,20,2A,2A,01C0
4210 DATA2A,1B,41,1F,48,4E,3C,20,019A
4220 DATA31,20,3A,20,52,41,50,49,01D7
4230 DATA44,45,20,3E,1F,4D,4E,3C,01DD
4240 DATA20,32,20,3A,20,4D,4F,59,01C1
4250 DATA45,4E,20,20,3E,1F,4F,4E,01C0
4260 DATA30,20,33,20,3A,20,4C,45,019A
4270 DATA4E,54,20,20,20,3E,0A,00,0144
4280 DATA03,04,0C,07,04,0C,04,03,04,37
4290 DATA0C,00,02,0C,02,02,0C,04,39
4300 DATA0C,00,02,0C,02,02,0C,04,39
4310 DATA08,02,0C,09,02,0C,07,02,39
4320 DATA0C,04,02,0C,02,04,0C,08,38
4330 DATA04,0C,09,FF,34,08,86,20,01FA
4340 DATA1F,8B,CC,01,0A,97,3D,07,032C
4350 DATA3A,8E,8D,30,EC,81,26,05,0320
4360 DATA8E,8D,30,EC,81,97,3C,07,046E
4370 DATA3F,E6,80,3F,1E,86,01,34,02BD
4380 DATA10,84,6D,35,10,24,EA,0308
4390 DATA35,08,39,90,95,81,34,02E0
4400 DATA01,1A,0D,8E,88,03,10,8E,02D2
4410 DATA08,0A,84,43,5F,48,59,0275
4420 DATAF7,A7,C1,34,10,8E,00,08,0
```


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



SPECIAL LOGIQUE

THOMSON
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.

SUITE DU N°165

```

6730 GOSUB10400
6740 COLOR0,4:PRINT"6" Tps 45 sec
6750 GOSUB9930
6760 LOCATE3,3:PRINT"A QUEL NOMBRE ABOUTIT LES POINTS ?"
6770 GOSUB11650:GOSUB11780
6780 LOCATE7,8:PRINT"7..9.10..12...15.16..18.."
6790 A=45:GOSUB11915
6800 IFA#="20"THEN GOSUB10360ELSE GOSUB10370
6810 PRINT"20"
6820 LOCATE10,19:PRINT"11 suffit d'ajouter":LOCATE10,20:PRINT"le nombre de points":LOCATE10,21:PRINT"au nombre précédent"
6830 GOSUB10400
6840 COLOR0,3:PRINT"7" Tps 30 sec
6850 GOSUB9930
6860 LOCATE1,3:PRINT"DEUX MOTS ONT UN SENS PROCHE, LESQUELS?":ATTRB,0:LOCATE1,4:PRINT"(Les 2 mots à la suite sans espaces)"
6890 GOSUB11650:GOSUB11780
6900 LOCATE2,8:PRINT"PARTI DECELE DISSOLU REVELE EXTENUÉ"
6910 A=30:GOSUB11915
6920 IFA#="DECELEREVELE"OR A#="REVELEDECELE"THEN GOSUB10360ELSE GOSUB10370
6930 PRINT"DECELE REVELE"
6940 GOSUB10400
6950 COLOR0,1:PRINT"8" Tps 60 sec
6960 GOSUB9930
6970 LOCATE6,3:PRINT"QUEL NOMBRE EST UN INTRUS ?"
6980 GOSUB11650:GOSUB11780
6990 LOCATE10,8:PRINT"23 19 51 41 17 53 11"
7000 A=60:GOSUB11915
7010 IFA#="51"THEN GOSUB10360ELSE GOSUB10370
7020 PRINT"51: Tous les"
7030 LOCATE10,19:PRINT"autres nombres sont":LOCATE15,20:PRINT"premiers."
7050 GOSUB10400
7060 COLOR0,1:PRINT"9" Tps 60 sec
7070 GOSUB9930
7080 ATTRB,0:LOCATE1,2:ATTRB,0:PRINT"Si ludiquement, avec ce code, s'écrit"
7090 LOCATE2,3:PRINT"C9 06 N16 F3 I6 D17 E0 N25 C2 E9 S1"
7100 GOSUB11650:GOSUB11780
7110 LOCATE3,8:PRINT"QUE SIGNIFIE P1 E16 R13 F2 H1 H11"
7120 A=60:GOSUB11915
7130 IFA#="QUERIR"THEN GOSUB10360ELSE GOSUB10370
7140 PRINT"QUERIR: I1"
7150 LOCATE10,19:PRINT"faut compter autants":LOCATE10,20:PRINT"de lettre en ordre":LOCATE10,21:PRINT"alphabétique que le":LOCATE10,22:PRINT"nombre: (P1=P1+0)."
7190 GOSUB10400
7200 COLOR0,7:PRINT"10" Tps 60 sec
7210 GOSUB9930
7220 ATTRB,0:LOCATE1,2:PRINT"QUEL NOMBRE FAUT-IL SUPPRIMER POUR QUE"
7230 LOCATE6,3:PRINT"CETTE SERIE SOIT LOGIQUE ?"
7240 GOSUB11650:GOSUB11780
7250 LOCATE2,8:PRINT"5 - 6 - 12 - 15 - 20 - 60 - 65 - 390"
7260 A=60:GOSUB11915
7270 IFA#="20"THEN GOSUB10360ELSE GOSUB10370
7280 PRINT"20: La série"
7290 LOCATE9,19:PRINT"progresse alternante":LOCATE9,20:PRINT"vement + et -, de chiffr":LOCATE9,21:PRINT"fres qui augmentent":LOCATE10,22:PRINT"de 1 à chaque fois."
7330 GOSUB10400
7350 * TEST 5 *
7360 GOSUB10456
7370 FOR J=0 TO 2:FOR I=7 TO 0 STEP -1:PLAY"0500":LOCATE2,19:COLOR I:PRINT"5":NEXT J,I
7390 GOSUB10810
7390 * QUESTION TEST N. 5 *
7400 CLS:PRINTCHR$(27):CHR$(132)
7410 PTX=0:JX=0:LOCATE0,0,0:COLOR0,1:FRI NT"1" Tps 120 sec
7415 GOSUB9930
7420 LOCATE8,3:PRINT"QUEL MOT SUIV LA SERIE ?"
7430 GOSUB11650:GOSUB11780
7440 ATTRB,0:LOCATE10,7:PRINT"THE CHEVAL SALADE ?"
7450 LOCATE5,8:PRINT"A- AMERE B- CHIEN C- MAIRIE"
7460 A=120:GOSUB11915
7470 IFA#="C"THEN GOSUB10360ELSE GOSUB10370
7480 PRINT"C: MAIRIE"
7490 LOCATE10,19:PRINT"Chaque mot contie

```

```

nt":LOCATE9,20:PRINT"1,2,3, et 4 voyelle s."
7510 GOSUB10400
7520 COLOR0,2:PRINT"2" Tps 120 sec
7530 GOSUB9930
7540 LOCATE4,3:PRINT"QUEL NOMBRE POURSUIT LA SERIE ?"
7550 GOSUB11650:GOSUB11780
7560 LOCATE1,8:PRINT"Y 52 W 32 U 12 S 91 Q 71 O 51 M 31 K ?"
7570 A=120:GOSUB11915
7580 IFA#="11"THEN GOSUB10360ELSE GOSUB10370
7590 PRINT"11: CHAQUE"
7600 LOCATE9,19:PRINT"lettre est suivi de":LOCATE10,20:PRINT"son numero d'ordre":LOCATE9,21:PRINT"alphabétique inverse."
7630 GOSUB10400
7640 COLOR0,3:PRINT"3" Tps 120 sec
7650 GOSUB9930
7660 LOCATE5,3:PRINT"QUEL NOMBRE NE CONVIENT PAS ?"
7670 GOSUB11650:GOSUB11780
7680 LOCATE8,8:PRINT"3672 1734 2856 2948 1428"
7690 A=120:GOSUB11915
7700 IFA#="2948"THEN GOSUB10360ELSE GOSUB10370
7710 PRINT"2948: Dans"
7720 LOCATE9,19:PRINT"chaque nombre, la 2ème":LOCATE10,20:PRINT"partie est le double":LOCATE10,21:PRINT"de la première."
7750 GOSUB10400
7760 COLOR0,4:PRINT"4" Tps 120 sec
7770 GOSUB9930
7780 LOCATE9,3:PRINT"QUELLE LETTRE MANQUE ?"
7790 GOSUB11650:GOSUB11780
7800 LOCATE12,8:PRINT"AEF JQG ICL .RV"
7810 A=120:GOSUB11915
7820 IFA#="D"THEN GOSUB10360ELSE GOSUB10370
7830 PRINT"D: Dans chaque"
7840 LOCATE10,19:PRINT"crio, la somme de":LOCATE9,20:PRINT"hangs des deux lettres":LOCATE9,21:PRINT"lettres donne le rang":LOCATE11,22:PRINT"de la troisième."
7880 GOSUB10400
7890 COLOR0,5:PRINT"5" Tps 120 sec
7900 GOSUB9930
7910 LOCATE6,3:PRINT"QUEL NOMBRE EST UN INTRUS ?"
7920 GOSUB11650:GOSUB11780
7930 LOCATE4,8:PRINT"527 248 500 111 224 212 326 200"
7940 A=120:GOSUB11915
7950 IFA#="527"THEN GOSUB10360ELSE GOSUB10370
7960 PRINT"527: Pour"
7970 LOCATE10,19:PRINT"chaque autre nombre":LOCATE10,20:PRINT"le produit des deux":LOCATE10,21:PRINT"chiffres donne":LOCATE9,22:PRINT"le chiffre de droite."
8010 GOSUB10400
8020 COLOR0,6:PRINT"6" Tps 120 sec
8030 GOSUB9930
8040 LOCATE4,3:PRINT"QUEL COUPLE DE NOMBRES MANQUE ?"
8050 GOSUB11650:GOSUB11780
8060 LOCATE4,8:PRINT"(2 5) (9 8) (10 25) (4 50) ..."
8070 A=120:GOSUB11915
8080 IFA#="58125"OR A#="50 125"THEN GOSUB10360ELSE GOSUB10370
8090 PRINT"(50 125): A"
8100 LOCATE10,19:PRINT"chaque étape, le":LOCATE9,20:PRINT"nombre reçoit la différence":LOCATE10,21:PRINT"de des 2 nbs et 1":LOCATE9,22:PRINT"petit reçoit la somme"
8140 GOSUB10400
8150 COLOR0,7:PRINT"7" Tps 120 sec
8160 GOSUB9930
8170 LOCATE6,3:PRINT"QUEL NOMBRE EST UN INTRUS ?"
8180 GOSUB11650:GOSUB11780
8190 LOCATE6,8:PRINT"3221 621 413 362 34 126 223"
8200 A=120:GOSUB11915
8210 IFA#="362"THEN GOSUB10360ELSE GOSUB10370
8220 PRINT"362: Pour"
8230 LOCATE9,19:PRINT"chaque autre nombre, le":LOCATE9,20:PRINT"produit des chiffres":LOCATE15,21:PRINT"donne 12."
8260 GOSUB10400
8270 COLOR0,1:PRINT"8" Tps 120 sec
8280 GOSUB9930
8290 LOCATE1,3:PRINT"QUELLES LETTRES POURSUIVENT LA SERIE ?"
8300 GOSUB11650:GOSUB11780
8310 LOCATE9,8:PRINT"58 CT 12 DE 25 VO 8 131"
8320 A=120:GOSUB11915
8330 IFA#="QN"THEN GOSUB10360ELSE GOSUB10370
8340 PRINT"QN: Chaque nb"
8350 LOCATE9,19:PRINT"est suivi de la lettre":LOCATE9,20:PRINT"lettre et la dernière":LOCATE10,21:PRINT"lettre de son nom."
8380 GOSUB10400

```

```

8390 COLOR0,3:PRINT"9" Tps 30 sec
8400 GOSUB9930
8410 LOCATE2,3:PRINT"QUEL MOT CACHE LE NOM D'UN LEGUME ?"
8420 GOSUB11650:GOSUB11780
8430 ATTRB,0:LOCATE6,7:PRINT"A- IGOLU B- TVANE C- EERPI"
8440 LOCATE6,8:PRINT"D- OMAAT E- ERMNI F- MREAR"
8450 A=30:GOSUB11915
8460 IFA#="B"THEN GOSUB10360ELSE GOSUB10370
8470 PRINT"B: NAVET"
8480 GOSUB10400
8490 COLOR0,4:PRINT"10" Tps 120 sec
8500 GOSUB9930
8510 LOCATE8,3:PRINT"QUELLE LETTRE MANQUE ?"
8520 GOSUB11650:GOSUB11780
8530 ATTRB,0:LOCATE16,6:PRINT"A C E G"
8540 LOCATE16,7:PRINT"B E H K"
8550 LOCATE16,8:PRINT"C G K ?"
8560 A=120:GOSUB11915
8570 IFA#="0"THEN GOSUB10360ELSE GOSUB10370
8580 PRINT"Suivant les"
8590 LOCATE10,19:PRINT"decalages verticaux":LOCATE10,20:PRINT"ou horizontaux, on":LOCATE9,21:PRINT"aboutit à la lettre 0"
8600 GOSUB10400:GOSUB10850
9900 END
9930 BOXF(5,10)-(315,43),2:BOXF(315,43)-(5,76),4:BOX(4,9)-(316,77),7
9940 COLOR7,0:BOX(7,156)-(62,172):BOX(7,172)-(62,187):BOX(31,187)-(37,194):BOX(24,194)-(44,200),2:COLOR3:LOCATE1,18:PRINTGR$(70)+GR$(69)+GR$(68)+GR$(67)+GR$(7)+GR$(25),156)-(314,169):BOXF(950,COLOR7:BOX(250,156)-(314,169):BOXF(24,169)-(287,194):BOX(273,194)-(296,200),2:COLOR3:LOCATE3,18:PRINTGR$(59)+GR$(63)+GR$(71)+GR$(69)+GR$(68)+GR$(67)+GR$(70):GOSUB15000:COLOR0,2:ATTRB,1:RETURN
10360 COLOR0,1:LOCATE14,12,0:PRINT"C'EST JUSTE":PLAY"T505DOLADOSILARE":PTX=PTX+10:JX=JX+10:LOCATE2,20:PRINTPTX:LOCATE2,22:PRINTJX:GOTO10380
10370 COLOR0,4:LOCATE14,12,0:PRINT"C'EST INEXACT":PLAY"T303DOSILARE":PTX=PTX+0:JX=JX+10:LOCATE2,20:PRINTPTX:LOCATE2,22:PRINTJX
10380 BOXF(70,142)-(245,187),2:BOX(69,141)-(246,188),7
10390 LOCATE9,18:COLOR1,0:PRINTGR$(71)+GR$(61)+GR$(78)+GR$(69)+GR$(68)+GR$(72)+GR$(61)+GR$(70):LOCATE17,18:COLOR2,2:RETURN
10400 GOSUB15010:BOXF(70,142)-(245,187),4:BOX(69,141)-(246,188),7
10410 COLOR3,4:LOCATE14,19:PRINTGR$(57)+GR$(78)+GR$(70)+GR$(74)+GR$(65)+GR$(61)+GR$(77)+":GR$(72)+GR$(74)+GR$(71)
10430 LOCATE14,20:PRINTGR$(74)+GR$(68)+GR$(61)+":GR$(73)+GR$(69)+GR$(74)+GR$(68)+GR$(59)+GR$(63)+GR$(61)
10440 LOCATE12,21:PRINTGR$(70)+GR$(69)+GR$(74)+GR$(71)+":GR$(59)+GR$(69)+GR$(68)+GR$(73)+GR$(64)+GR$(68)+GR$(74)+GR$(61)+GR$(71)+GR$(78)
10450 A#INPUT$(1):CLS:SCREEN,0:RETURN
10454 * PRESENTATION DES TESTS *
10456 CLS:LOCATE0,0:SCREEN3,0,0
10460 LOCATE17,6:PRINT"TEST S":BOX(15,4)-(25,7):GR$(2),1
10470 COLOR6:R=50:CO=167:L0=152
104750 PSET(CO,R,L0)
104760 FOR T=0 TO 100 STEP 2.5
104770 C=CO+R*CO*(T)
104780 L=L0-R*CO*(T)
104782 LINE-(C,L)
104784 NEXT
104790 ATTRB,1:RETURN
104810 CLS:COLOR1:ATTRB0,0:INPUT"VOTRE PRENOM S.V.P.":%#
104820 ILEN(%#)<10 THEN LOCATE0,0:PRINT"RECOMMENCE A NOUVEAU !!!":FOR X=1 TO 1300:NEXT X:GOTO10810
104830 LOCATE3,15,0:COLOR3:PRINT"SI VOUS ETES PRET, TAPÉZ SUR (<S>):BOX(20,117)-(289,130):%#INKEY%:IF S#("<S>") THEN 10830
10840 RETURN
10850 CLS:SCREEN,0,0
10860 GOSUB11650
10861 GOSUB11910
10865 A#GR$(75)+GR$(69)+GR$(73)+GR$(71)+GR$(61):FOR I=1 TO 6:LOCATE34,11:FOR J=1 TO I:COLOR J:PRINTMID$(A#,J,1):NEXT J,I
10867 A#GR$(72)+GR$(59)+GR$(69)+GR$(71)+GR$(61):FOR I=1 TO 6:LOCATE34,13:FOR J=1 TO I:COLOR J:PRINTMID$(A#,J,1):NEXT J,I:PLAY"T504SILAS0"
10870 BOXF(80,30)-(239,65),2:BOX(77,27)-(242,68),7
10880 ATTRB,1:LOCATE12,5:COLOR1:PRINT":PRINTPTX"
10890 COLOR5:LOCATE12,7:PRINT"sur":COLOR4:PRINTJX
10891 IF PTX=<20 THEN ATTRB0,0:LOCATE34,11:PRINT"C'est":LOCATE34,13:PRINT"nul":PLAY"0100":GOSUB15000:LOCATE2,11:PRINT"EH...":GOTO10904
10893 ATTRB0,0:COLOR5:IF PTX<40 THEN LOC

```

```

ATE34,11:PRINT"Juste":LOCATE34,13:PRINT"moyen":PLAY"020DRE":GOSUB15000:LOCATE2,11:PRINT"Soit":GOTO10904
10895 ATTRB0,0:COLOR2:IF PTX<60 THEN LOCATE34,11:PRINT"C'est":LOCATE34,13:PRINT"moyen":PLAY"03SILA":GOSUB15000:LOCATE1,11:PRINT"Ouais":GOTO10904
10897 ATTRB0,0:COLOR1:IF PTX<80 THEN LOCATE34,11:PRINT"C'est":LOCATE34,13:PRINT"bon":PLAY"04SILA":GOSUB15000:LOCATE1,11:PRINT"Ah! Ah!":GOTO10904
10899 IF PTX=90 THEN LOCATE34,12:PRINT"Super":PLAY"05LA":GOSUB15000:LOCATE1,11:PRINT"Normal!":GOTO10904
10902 IF PTX=100 THEN LOCATE34,12:PRINT"Hyper":GOSUB15000:LOCATE1,11:PRINT"Je sais"
10904 GOSUB11860
10920 GOSUB15000:GOSUB11926:LOCATE14,11:COLOR2,0:ATTRB,0:PRINT"UN AUTRE TEST:LOCATE15,12:PRINT"(OUI ou NON)":GOSUB11930:COLOR3:LOCATE15,14,0:INPUTB$:IF B#("OUI") THEN 1170 ELSE LOCATE0,0:CLS:END
11650 ATTRB,0:COLOR7,0:LOCATE28,10:PRINTGR$(35)+GR$(36)+GR$(37)+GR$(38):LOCATE28,11:PRINTGR$(39)+GR$(40)+GR$(41)+GR$(42):LOCATE28,12:PRINTGR$(43)+GR$(44)+GR$(45)+GR$(46):LOCATE29,13:PRINTGR$(47)+GR$(48)+GR$(49)
11680 LOCATE30,14:PRINTGR$(50)+GR$(51)
11690 LOCATE30,15:PRINTGR$(52)+GR$(53):LOCATE29,16:PRINTGR$(54)+GR$(55)+GR$(56):LOCATE9,10:PRINTGR$(81)+GR$(82)+GR$(83):LOCATE9,11:PRINTGR$(84)+GR$(85)+GR$(86)
11730 LOCATE8,12:PRINTGR$(87)+GR$(88)+GR$(89)+GR$(90):LOCATE8,13:PRINTGR$(91)+GR$(92)+GR$(93)+GR$(94)+GR$(95)+GR$(96)+GR$(97):LOCATE8,14:PRINTGR$(98)+GR$(99)+GR$(100)+GR$(0)+":GR$(21)+GR$(22):LOCATE8,15:PRINTGR$(23)+GR$(24)+GR$(25)+GR$(26)+":GR$(27)+GR$(28)
11770 LOCATE8,16:PRINTGR$(29)+GR$(30)+GR$(31)+GR$(32)+":GR$(33)+GR$(34):RETURN
11780 GOSUB15000
11790 FOR J=0 TO 0:FOR I=1 TO 1 STEP -1:LOCATE9,5:PLAY"SI":COLOR I:ATTRB,0:PRINTGR$(57)+GR$(73)+GR$(73)+GR$(61)+GR$(68)+GR$(73)+GR$(64)+GR$(69)+GR$(68)+":GR$(57)+GR$(74)+":GR$(69)+GR$(61)+GR$(74)+GR$(71)+GR$(80)+GR$(60)+GR$(74)+GR$(71):FOR I=1 TO 7:LOCATE E1,11:FOR J=1 TO I:COLOR J:PRINTMID$(A#,J,1):NEXT J,I
11860 RESTORE11860:FOR X=0 TO 23:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),7
11870 DATA78,81,77,82,73,83,69,84,65,84,61,84,57,84,53,84,49,84,45,84,41,84,36,84,32,84,28,84,24,84,20,84,16,84,12,84,8,84,4,84,1,86,0,87,0,91,0,95,1,97,2,99,6,99,10,99,14,99,18,99,22,99,26,99,30,99,34,99,38,99,42,99,46,99,50,99,54,99,58,99,11880 DATA62,99,64,99,66,99,68,99,70,99,72,87,75,85
11890 NEXTX
11900 ATTRB,1:COLOR3,4:RETURN
11910 COLOR7:LINE(250,92)-(266,85):LINE(313,85):LINE-(320,88):LINE-(320,112):LINE-(313,115):LINE-(266,115):LINE-(259,112):LINE-(259,106):LINE-(248,92):RETURN
11915 LOCATE32,20:COLOR1,0:ATTRB,0:PRINT A:PRINT"SI":FOR X=0 TO 300:NEXT X:IFA#="A" THEN 11916 A#STRIG(0):IFA#("<-1 AND A<-1") THEN 11915
11920 GOSUB11926
11921 LOCATE15,11:PRINTX+GR$(79):FOR J=0 TO 5:FOR I=7 TO 2 STEP -1:LOCATE14,12:COLOR I:PRINTGR$(75)+GR$(69)+GR$(73)+GR$(71)+GR$(61)+":GR$(71)+GR$(61)+GR$(70)+GR$(69)+GR$(68)+GR$(68)+GR$(72)+GR$(61):NEXT J,I
11922 GOSUB11930
11923 LOCATE15,14:COLOR5
11924 INPUTWAIT 15020:5,A#
11925 RETURN
11926 COLOR7:LINE(240,93)-(232,93):LINE(226,93)-(219,86):LINE-(110,86):LINE-(103,93):LINE-(110,106):LINE-(218,106):LINE-(226,93):RETURN
11930 COLOR7:LINE(88,92)-(98,92):LINE-(105,107):LINE(112,119)-(121,109):LINE-(219,109):LINE-(228,119):LINE-(219,129):LINE E-(121,129):LINE-(112,119):RETURN
15000 FOR X=1 TO 20000:NEXT X:RETURN
15010 FOR X=1 TO 30000:NEXT X:RETURN
15020 LOCATE17,14:PRINT"TROP LENT":RETURN

```

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 99 104 109 114 118 122 126 130 134 138 142 146 152 156 160 164 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 → 112 116 120 124 127 132 136 140 144 146 153 157 161 164 165 THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129 133 137 141 146 152 156 159 165 MSX → 113 117 121 125 129 133 137 140 146 150 154 158 162
--	---	---

LANGAGE MACHINE SUR ORIC

LANGAGE MACHINE SUR ORIC

Alors là les mecs, je ne suis pas content, mais alors ce qui s'appelle pas content du tout : j'avais fait dans le dernier cours d'assembleur (enfin, ne vous réjouissez pas, quand je dis le dernier, ce n'est pas le dernier, c'est le précédent, quoi) un jeu de mots super, qui était bien meilleur qu'à l'ordinaire. Et sans aucune comparaison possible avec le gaz oil (NDLR : ça s'écrit pas "gazole", Monsieur Broche, mais peut-être était-ce un trait d'humour ?). J'y causais de "l'assembleur, l'assembleur de la deuxième génération" (NAC, ceci est une note au correcteur : le premier mot après le guillemet s'appelle : Ah esse esse euh aime bête euh hue aire, sans elles). L'assembleur ! Ha, ha, ha ! Et l'ignoble individu qui a corrigé les fautes de mon cours, a cru bon de corriger ce trait d'humour (NDLR : désolé monsieur Broche, les frères Abdallah, correcteurs des cours ORIC, n'ont pas d'humour), ce qui a donné : "l'assembleur, l'assembleur de la deuxième génération", ce qui ne veut rien dire. Je pense qu'il s'agit là d'un complot organisé pour me faire passer pour un débile qui raconte des idioties à longueur de cours (NDLR : tout juste, Auguste), ce contre quoi je m'élève, vu que je raconte des idioties 'tout le temps'. Réduire mon art à ces seuls cours d'assembleur est un pur scandale, par opposition à un scandale impur que je ne connais pas (expression con, une de plus). Deuxième sujet de mécontentement : c'est cet ignoble individu de moi-même, qui croit qu'il n'y a que

des hommes sur terre (NDLR : tiens, encore un phoque). Il je a osé commencer son article par "alors là les mecs" (alors que tout le monde sait que plein de nanas lisent Hebdomagiciel. Hein, quoi ? Je veux dire que PLUSIEURS nanas lisent l'Heeeebdo). On peut lire un peu plus loin dans sonnon article "l'ignoble individu", ilje aurait pu au moins dire "l'ignoble individuelle". C'est un scandale. Ceje mec là est un vrai salaud (NDLR : itu as raison) (NDLA : la ferme la rédaction. LA rédaction, et non pas LE rédaction).

LANGAGE MACHINE SUR ORIC

Tout ceci nous amène tout naturellement à parler de la division en 6502, ce bon vieux pépé n'ayant pas d'instruction de division intégrée. Tant mieux, comme ça, je peux vous l'expliquer. Na. Or donc, il s'agit de diviser un nombre 16 bits par un autre nombre 16 bits. Pour résumer le principe, il suffit de dire que c'est le même qu'en décimal, mais en plus simple. Just a little bit of rappel, d'abord un peu de vocabulaire : quand on "pose" la division, on obtient à peu près ça :

DIVIDENDE	DIVISEUR
RESTE	QUOTIENT

En décimal (c'est à dire en base dix), on va chercher la plus grosse valeur du quotient, pour que son produit par le diviseur soit inférieur au dividende. Ce qui se traduit mathématiquement par :

DIVIDENDE = QUOTIENT * DIVISEUR + RESTE

RESTE < DIVISEUR : cette deuxième clause étant très importante, car c'est elle qui donne l'unicité du résultat, un petit exemple : la division de 102 par 10 peut s'écrire 102 = 10 * 10 + 2 ou 102 = 9 * 10 + 12 ou encore 102 = 8 * 10 + 22 etc. Or, seule la première affirmation satisfait à la condition RESTE < DIVISEUR.

Reste (!) à trouver une méthode pour effectuer la division, c'est-à-dire trouver le couple RESTE / QUOTIENT à partir d'un couple DIVISEUR / DIVIDENDE. Meeerde, j'aurais dû dire 'algorithme', ça aurait fait tellement plus sérieux ! Mais il n'est pas trop tard : cherchons un algorithme pour résoudre notre problème.

Une méthode simple consisterait à essayer toutes les valeurs du quotient jusqu'à en trouver une de bonne, c'est-à-dire que la suivante serait trop grande. C'est une méthode simple et facile à réaliser. Elle a toutefois un inconvénient majeur : son temps d'exécution risque d'être prohibitif (NDLR : Ah là là, depuis que M. Broche a découvert le mot "prohibitif", peut plus s'en passer le bougre).

C'est alors que des grands savants se sont penchés sur le problème. Et ils ont trouvé. Le résultat dont je vous épargne la démonstration (assez simple, en se basant sur la décomposition d'un nombre en puissance de dix), est la division telle que nos chères têtes blondes (ceci est une expression des plus débilées ; on n'est pas en Suède, les blonds ne représentent même pas 10% de la population, alors : c'est une expression qui ne sert Arhien) (NDLR : ha, ha, très drôle monsieur Broche, mais monsieur Broche est aussi un bon Arhien) l'apprennent à l'école : on essaye, pour chaque

chiffre du quotient, tous les chiffres de 0 à 9, on fait la multiplication par le diviseur. Si c'est plus grand que le dividende, c'est que c'était le précédent qui était le bon. Ceci a l'avantage que le nombre d'opérations pour trouver le quotient, ne dépend plus de la taille relative des diviseurs et dividendes (NDLR : Allo ?).

LANGAGE MACHINE SUR ORIC

Le principe de la division en binaire est exactement le même qu'en décimal, à part que c'est plus simple ; c'est pas des blagues (mon cours va faire un tabac) (NDLR : ha, ha, vous êtes génial monsieur Broche). En binaire, pas besoin d'essayer tous les chiffres de 0 à 9 pour trouver le bon, il n'y a que deux solutions : 0 ou 1. Les esprits vifs que vous êtes, auront tout de suite imaginé que si c'est pas 0, c'est donc 1. Donc, pour trouver le bit, il suffit de comparer le reste courant au diviseur. S'il est plus grand, c'est 1, sinon, c'est 0. C'est plus simple que d'essayer les chiffres de 0 à 9, de faire une multiplication à chaque fois, etc. Ensuite, pour trouver le nouveau reste, c'est simple aussi : en décimal, il faut soustraire du reste courant, le produit du dernier digit trouvé par le diviseur ; ce qui fait une multiplication et une soustraction.

C'est chiant (NDLR : Oh ! monsieur Broche !). En binaire aussi, mais on n'a le choix qu'entre soustraire 0 fois le diviseur - c'est-à-dire rien du tout - ou soustraire une fois le diviseur, c'est-à-dire le diviseur lui-même. Donc, ou on ne fait rien, ou on soustrait le diviseur. C'est enfantin. D'ailleurs, je vais, de ce pas, proposer la loi Brochaquet qui initiera, dès le primaire, nos chères têtes brunes aux subtilités du binaire. On verra qui sont les meilleurs, non mais !

COURS D'ASSEMBLEUR ORIC

Voyons un exemple : divisons en binaire 17 par 3, soit %10001 par %11.

```
10001 | 11
      |-----
      |
```

* 11 est inférieur à 100, donc je pose 1 dans le quotient. Si je pose 1 dans le quotient, je soustrais le diviseur du reste et j'abaisse le zéro :

```
10001 | 11
      |-----
      | 10
      | 1
```

* 11 est supérieur à 10, je pose 0 dans le quotient et je ne soustrais rien du tout, mais j'abaisse le 1 :

```
10001 | 11
      |-----
      | 10
      | 101
```

* 11 est inférieur à 101, je pose 1 dans le quotient et je soustrais 11 du reste :

```
10001 | 11
      |-----
      | 101
      | 101
      | 10
```

* 10 est inférieur à 11, je n'ai plus rien à abaisser, alors j'ai fini :

10001 = 101 * 11 + 10.

LANGAGE MACHINE SUR ORIC

Voyons de plus près comment ce principe simplissime (pour faire croire que j'ai fait du latin, 'ssime' étant la marque du superlatif. J'aurais pu dire "vachement super extra simple") est adapté à mon

petit programme en assembleur, l'assembleur de la lutte (NAC : j'ai bien dit RASSEMBLEUR, CECI EST EST JEU DE MOTS QU'IL NE T'APPARTIENT PAS DE JUGER. VU ?) (NDLR : vu ! Quoique, enfin, bon... A vos ordres monsieur Broche.)

Mais... Que se passe-t'il ? Mon compteur de signes m'indique que j'arrive à la fin du nombre de signes qui m'était imparti. Et j'ai tant de choses à vous dire. Et j'ai oublié de faire de la pub pour mon excellent bouquin l'ORIC A NU, tri bô, pas chir. Je jette un coup d'œil en régie. On a le temps ? Ok, je finis (NDLR : et le Telestrat, il pue de la gueule monsieur Broche ?).

FIN DU LANGAGE MACHINE SUR ORIC

Je vous expliquerai la fin de la division le mois prochain. En attendant, je vais vous laisser méditer une phrase que vous avez comme moi entendu des dizaines de fois, sans en saisir la bêtise mêlée 'd'un affligeante' (NDLR : on laisse comme ça, c'est peut être un trait d'humour, allez savoir avec monsieur Broche) lapalissade : je l'ai remarqué dans 'Manon des sources'. Le papet va se laisser mourir de chagrin. Il est néanmoins chrétien et appelle le curé pour se confesser. Et ce gros malin, voyant le papet comme toute en forme, comprend qu'il ne va pas forcément mourir de mort naturelle (siphylis, sida, humour de Broche, etc). Il lui assène donc cette mise en garde : "le suicide est un péché mortel". Vous saisissez ? Non ? Moi, je pleure de rire à chaque fois que j'y pense. La bible ne serait-elle qu'un recueil de blague ? Les bruits qui courent sur une éventuelle réédition chez Carrère-Lafont (signée Dalida) accèdent d'ailleurs cette thèse.

Fabrice BROCHE

LANGAGE MACHINE SUR MSX

ECLAIRCIE

Jusqu'en \$C060, les brumes de la complexité apparente furent quelque peu dissipées. A l'orée de \$C061, force était de constater la persistance de quelques volutes ténébreuses. Il fut décidé d'en finir une bonne fois avec cet obscurantisme latent.

QU'AI-JE DANS MA TAS ?

Nous avons dernièrement défini nos sprites avec brio. Nous devons à présent localiser ces derniers à l'écran et attribuer à chacun un numéro ainsi qu'une couleur. C'est le rôle de la TAS (Table des Attributs des Sprites), qu'il va nous incomber de remplir avec les 20 octets de la RAM, situés d'après le 'source' de \$C15E à \$C171.

La TAS regroupe 128 octets alloués à 32 sprites, à raison de 4 octets par sprites (32 * 4 = 128) dont voici l'attribution :

- Coordonnée verticale (Y = ordonnée).
- Coordonnée horizontale (X = abscisse).
- Numéro du sprite (index pointant sur TGS).
- Couleur du sprite.

En \$C15E, nous avons \$37, \$78, \$10, \$08. En nous reportant à la ligne 210 de notre listing Basic, nous constatons en effet la correspondance des coordonnées (Y = 120, X = 55) et de la couleur (8). Passons au numéro du plan : Vous savez pertinemment qu'en Basic, est associé à un sprite, tant

JE REMPLIS MA TAS

un numéro d'ordre qu'un numéro de plan. Le numéro de plan a son importance puisque c'est lui qui détermine le 'devant' du 'derrière'. Entendu par là que lorsque deux sprites se croisent, celui de plus petit numéro de plan passe devant celui de numéro de plan supérieur. En LM, nous disposons de deux tables dans le VDP : la TGS et la TAS. Le numéro de plan d'un sprite est en fait son ordre de rangement dans la TGS. Les attributs correspondants en TAS sont rangés dans le même ordre. Le numéro du sprite est un 'index' qui, multiplié par 8 et rajouté à l'adresse de début de la TGS, pointe les 8 octets du sprite concerné. Ici nos sprites sont composés de 4 fois 8 octets, donc cet index est multiplié par 4, soit :

- Plan 1 sprite 4 : 4 * 4 = 16 (\$10)
- Plan 2 sprite 5 : 5 * 4 = 20 (\$14)
- Plan 3 sprite 1 : 1 * 4 = 4 (\$04)
- Plan 4 sprite 2 : 2 * 4 = 8 (\$08)
- Plan 5 sprite 3 : 3 * 4 = 12 (\$0C)

JE REMPLIS MA TAS

LD HL,\$1B04 : on place dans HL l'adresse de début de la TAS (\$1B00) plus 4, correspondance de \$3820 en TGS.

LD B,4 : B est chargé du nombre d'octets à charger, nous venons de voir qu'il y en a 4.

CALL REMP : branchement à la routine REMP, du déjà vu. Quant à DE, rappelez-vous que, chargé de ECR1 (\$C156), il a été incrémenté du nombre de caractères, soit 8. Donc DE contient : \$C156 + 8 = \$C15E, début de notre table des attributs.

ÇA BOUGE !

Le clavier est codé sur une matrice de huit colonnes (0 à 7) sur neuf lignes (0 à 8), soit 72 touches. Les touches directionnelles 'haut' et 'bas' font partie de la ligne 8. Pour tester l'état de ces deux touches, nous avons usé de la routine d'accès clavier accessible par le vecteur BIOS en \$141.

LD A,8 et CALL \$141 : on place dans A le numéro de la ligne concernée. A la suite du CALL nous est retourné dans A l'état de la touche enfouée. En effet, à chaque touche de la ligne (composée nous l'avons vu de huit colonnes de 0 à 7) correspond un bit donné. Si aucune touche n'est enfouée, tous les bits sont à 1. Dès qu'une touche est enfouée, le bit correspondant à cette touche passe à 0.



LD HL,Y : HL pointe sur Y, soit l'adresse \$C172. A cette adresse figure la coordonnée Y de nos 3 sprites formant le cube mobile.

BIT 5,A et JRNZ,HAUT : l'instruction BIT permet de tester l'état du bit 5 (correspondant à la touche directionnelle 'haut') de l'octet retourné dans A par le CALL \$141. Là, deux possibilités : - Si la touche est enfouée, le bit 5

passé à 0 et l'indicateur Z du registre d'état passe à 1 (râlez pas, on vous décrit ce registre dans le numéro 145) et le contenu de HL est décrémenté par : DEC (HL). Donc, cela nous donne : Y = Y - 1. - Si la touche n'est pas enfouée (Z = 1), branchement à 'HAUT' en \$C076.

BIT 6,A - JR NZ,SUIT et INC(HL) : idem pour tester la touche directionnelle du bas. Celle-ci enfouée, on incrémente le contenu de HL (Y = Y + 1). Dans le cas contraire, on passe à 'SUIT' en \$C07B.

BIT 0,A : cette fois on teste le bit 0 qui correspond à la barre d'espace. Cette dernière enfouée, on revient au Basic par la grâce du RET Z. Cette instruction provoque un retour conditionnel suivant l'état de Z.

LD A,(Y) : dans A est placée l'ordonnée du bloc en mouvement.

NEG : cette instruction effectue le complément à 2 du contenu de A, histoire d'obtenir l'opposé de A, soit -A. N'oublions pas que nous sommes dans une boucle de ralentissement, on peut donc prendre son temps.

ADD A,\$36 : on additionne 54 à A. De la sorte, la valeur absolue du contenu de A, fixe l'écart existant entre l'ordonnée choisie de la plateforme (54) et l'ordonnée du bloc mobile.

BIT 7,A : puis on teste le bit 7 pour savoir si A est positif (si A 'vaut' le décalage) ou si A est négatif (donc si A est l'opposé du décalage).

JR Z,RA : si Z = 1 (le bit 7 de A vaut 0, donc A positif), branchement en RA (\$C0AC). Dans le cas contraire (Z = 0, donc A est négatif), on réef-

fectue par un NEG, un complément à 2 de A et on obtient ainsi le décalage tant attendu.

ADD HL,DE : on additionne DE à HL, ce qui nous fait avancer de 4 octets dans la TAS.

DJNZ TITI : on boucle en TITI (le CALL \$4D) avec décrémentation de B jusqu'à ce que B soit à 0 (donc Z à 1). Auquel cas on passe en 'RALEN' (\$C09D).

ON SE CALME

Il s'agit maintenant de ralentir le déplacement du bloc mobile et de l'accélérer à proximité de la plateforme. L'algorithme employé ici est un peu, heu, tordu et nécessite l'emploi de quelques nouvelles instructions dont nous reparlerons.

PUSH BC et PUSH AF : on sauvegarde BC et AF, histoire de conserver nos données.

LD A,(Y) : dans A est placée l'ordonnée du bloc en mouvement.

NEG : cette instruction effectue le complément à 2 du contenu de A, histoire d'obtenir l'opposé de A, soit -A. N'oublions pas que nous sommes dans une boucle de ralentissement, on peut donc prendre son temps.

ADD A,\$36 : on additionne 54 à A. De la sorte, la valeur absolue du contenu de A, fixe l'écart existant entre l'ordonnée choisie de la plateforme (54) et l'ordonnée du bloc mobile.

BIT 7,A : puis on teste le bit 7 pour savoir si A est positif (si A 'vaut' le décalage) ou si A est négatif (donc si A est l'opposé du décalage).

JR Z,RA : si Z = 1 (le bit 7 de A vaut 0, donc A positif), branchement en RA (\$C0AC). Dans le cas contraire (Z = 0, donc A est négatif), on réef-

fectue par un NEG, un complément à 2 de A et on obtient ainsi le décalage tant attendu.

SRL A (bis) : cette instruction décale vers la droite, tous les bits de l'opérande (ici A). Le bit 'sortant' tombe dans l'indicateur C (carry) et un 0 prend la place du bit 7. Cette opération équivaut à une division par 2 de l'opérande. Ici, deux rotations équivaut à une division par 4. Nous modérons ainsi le ralentissement afin d'atténuer (AAAATT-CHAAAAAAA ! Snif !..) son importance.

OR 1 : cette instruction permet le passage à 1 de certains bits d'un octet (nous reparlerons des opérateurs logiques). Ici, nous forçons à 1 le bit 0 de A pour être sûr de la réalité du ralentissement.

LD B,A et LD C,0 : on place dans B le contenu de A et 0 dans C ce qui revient à multiplier A par 256 (pour ceux qui connaissent leurs classiques : l'HHHEBDO par exemple).

DEC BC : BC est décrémenté.

LD A,B et OR C : on place dans A le contenu de B et on effectue un OR C pour titiller le drapeau Z, non influencé par DEC BC.

JR NZ,RAL : si Z = 0 on passe à la suite, sinon, on saute en RAL (\$C0B5).

POP AF - POP BC et RET : les registres préalablement sauvegardés sont dépilés et RET nous retourne à l'instruction suivante, soit : JR CLAV en \$C092, CLAV étant l'étiquette du début de notre boucle principale en \$C069.

Bonne migraine les enfants...

Nicolas COSTARCRAV, Denis BEAUJOLAIS (ou compatibles) et Jean-Claude GRRR.

EDITO

Au secours, j'étouffe, mon magnétoscope déborde. Ne manquez pas **JE SUIS UN AVENTURIER** le vendredi 26 sur A2 à 23h00. Et puis **CHARLOT SOLDAT** et **CHARLOT PELERIN** le 25 à 17h50 sur A2. Et encore, **LA BLONDE ET MOI** sur TV6 à minuit le 24 en V.O. et **NEMO**, le 24 à 13h50 sur A2. **BOMBYX**

DU TRAVAIL D'AMATEUR

Dès que des spécialistes se trouvent au repos forcé, ils se défoulent et se laissent aller à leurs mauvais instincts.

FENÊTRE SUR COUR

Film d'Alfred Hitchcock (1954) avec James Stewart, Grace Kelly, Thelma Ritter et Raymond Burr.

Reporter-photographe, Jeff a la jambe plâtrée. Pour pallier son inactivité forcée, il observe ses voisins par la fenêtre qui donne sur la cour intérieure d'un grand immeuble. Par habitude, il les surveille à l'aide d'un téléobjectif. Le spectacle se révèle attrayant, l'été étant chaud, tout le monde ouvre rideau et fenêtre.

Une nuit particulièrement chaude où l'orage tarde à éclater, il constate des bizarreries chez les Thornwald. Peu à peu, il se persuade que monsieur a éliminé madame et l'évacue par petits bouts dans sa valise.

Un appareil photo peut être une arme. Comme tout appareil d'usage domestique dans la plupart des films d'Hitchcock. La morale de cette histoire est qu'on ne joue pas impunément au voyeur. Et qu'un seul décor peut suffire pour réaliser un film. Et que le mariage mène au crime. Et que...
Diffusion le dimanche 21 à 20h30 sur Canal +.

FRANKENSTEIN JUNIOR

Film de Mel Brooks (1974) avec Gene Wilder, Marty Feldman, Peter Boyle, Madeline Kahn et Teri Garr.

Freddy Frankenstein (Wilder) qui enseigne la biologie dans une université américaine



est rappelé en Transylvanie. Son grand-père, le baron de Frankenstein, lui a légué son château.

POUPEE BARBIE

LA MÉLODIE DU BONHEUR

Film de Robert Wise (1965) avec Julie Andrews, Christopher Plummer et Eleanor Parker.

En 1939, Maria, jeune Allemande au pair à Salzbourg, s'occupe des 7 enfants du commandant Von Trapp. Ancien officier de marine, Von Trapp (Plummer) impose à son entourage une discipline d'airain. Ses enfants se vengent sur les gouvernantes qui ne résistent pas longtemps d'habitude. Maria à force de gentillesse et de bonne humeur parvient à les amadouer, à leur apprendre le chant. Le son mélodieux de cette chorale (Heilige Nacht) séduit le papa. Hélas, le commandant est rappelé sous les drapeaux car voici venu le temps

des chorales viriles (haaaalli halloo... ailla). Charmant, frais, poétique et inédit. Mais trois heures où alternent chanson en V.O. (anglais + allemand) et dialogues en français, ich liebe nicht gern (1)

1) I dont like too much (2).

2) No mé gusta. Et basta.

Diffusion le jeudi 25 à 20h35 sur FR3.

BEATE CLARFIELD

Film de Michael Lindsay-Hogg avec Farah Fawcett, Tom Conti et Geraldine Page.

DES TOQUES ET DES ETOILES

Série de Roger Pigaut avec Catherine Salviat, Bernard Alane, Jacques Richard, Patrice Valota, Pierre Gérard et Hubert Deschamps.

Le sabot, ça eut payé mais ça paye plus. Marie Coste, dernier rejeton d'un pauvre sabotier, est placée au château de Chantezac comme aide-cuisinière. Une vocation est née. Quelques années plus tard, elle se marie avec Denis et ouvre une auberge à Brive : la toupine.

De nombreux plats et trois enfants plus tard, voici 1913 année où la fille du château, Melle Laparde épouse Philippe de Hénacq, propriétaire d'un grand cru de Cahors. Les deux frères Léopard ont épousé, Auguste la politique et Albert la médecine.

Et voilà une grande saga franchouillarde, paysanne et républicaine (misère-travail-terroir) comme on les aime. Le sujet, très alléchant, tient ses promesses. Avec cette série, le tournedos Rossini ou l'aigrefin au beurre blanc n'auront plus de secret pour vous. La leçon de choses n'a rien d'ennuyeux. Le montage nerveux, les péripéties innombrables insufflent un bon rythme au feuilleton.

Diffusion du 25 au 31 décembre à 19h00 sur A2.

LES ETONNEMENTS D'UN COUPLE ORDINAIRE

Téléfilm de Pierre Boutron avec Delphine Seyrig, Jean Carmet, Judith Magre, Henri Garcin, Anaïs Jeanneret et Alain Doutey.

Les MORANES dînent avec les POITEVIN, leurs amis depuis vingt ans. Entre la poire et le fromage, les Moranes annoncent leur

De sinistre mémoire -la honte de la famille-, le baron laisse derrière lui une bâtisse horrible, un factotum abominable, Igor, (Feldman) et une terrifiante gouvernante, Frau Blücher. Et surtout un laboratoire en bon état. Que ce soit l'atmosphère ou les gènes, Freddy ne se gêne pas pour imiter papy. Il se procure le cadavre d'un géant et y greffe un cerveau en conserve.

Enfin, un bon Mel Brooks. Pour une fois la lourdeur du style et la grossièreté du trait se justifient amplement. Le goût du pastiche, de l'irrationnel, d'une narration par moment elliptique n'exclut pas le sens du travail bien fait. Dont acte avec Frankenstein Junior, énoôôôorme pochade parfaitement décalquée des deux classiques de James Whale.

Diffusion le mardi 23 à 20h35 sur C +. Photo Ciné-Plus, la librairie du cinéma, 2, rue de l'Etoile, 75017 Paris, Tél : 42. 67. 51. 52.

En 1960, Beate (Fawcett), jeune Allemande au pair à Paris, rencontre Serge Klarsfeld (Conti), étudiant en droit. Ils s'aiment mais Serge semble réticent. Juif dont la famille partit en fumée sous le IIIème Reich, Serge lui pardonne son origine lorsqu'il s'aperçoit de la bonne foi de Beate : elle ignorait tout du génocide. Il lui raconte. Beate n'en revient pas, elle a honte d'être Allemande. Dorénavant, elle consacra sa vie à poursuivre les anciens nazis bien à l'abri en Allemagne Fédérale. Elle commence par le Chancelier de l'époque, Kiesinger, puis Liscka, puis la longue traque de Klaus Barbie (Vernier). Durant dix ans, elle suivra sa trace grâce à Itta Halaubrenner (Page), une de ses victimes qu'elle emmènera confondre Barbie jusqu'en Bolivie.

Un téléfilm à la sauce américaine mais pour une fois ne nous plaignons pas. Scénario efficace basé sur des rapports psychologiques et puis les acteurs wwwaouh Fawcett et Conti, très bien et surtout Geraldine Page, extraordinaire en dure de la feuille, qui revit chaque nuit son cauchemar.

Diffusion le samedi 20 décembre à 20h35 sur TF1. Photo TF1.

SHOP AROUND THE CORNER

Film d'Ernst Lubitsch (1940) avec James Stewart, Margaret Sullivan, Frank Morgan, Felix Brassart et Joseph Schildkraut.

Alfred Kralik (Stewart), premier commis dans le magasin de Mr Matushek s'affaire beaucoup en cette période de Noël. Entouré de Klara Novak (Sullivan), de



départ immédiat de la planète de Terre. D'origine extra-terrestre, ils sont brutalement rappelés car la "£&)"\$\$" (comme ils disent) est foutue.

Mr Poitevin, entre deux vins, a, par nature, la comprenette lente. Il assimile avec retard surtout quand il a bu. Toutefois après la première réaction d'incrédulité, il bécote à s'en décrocher la mâchoire lorsque les Moranes démontrent leur pouvoir. Mr Poitevin (Carmet), poussé par Mme Poitevin (Seyrig) s'inquiète et va aux nouvelles, surtout quand il apprend que les départs d'extra-terrestres se multiplient, que les autorités sont au courant et que

personne ne bouge. Et pourtant elle est max, la menace.

Un petit rien et tout déraile. Le moindre fait-divers cache un complot et la parano vous submerge telle la doc sur le bureau de Stéphane Schreiber. Étonnant, bizarre jusque dans la distribution (le couple Carmet-Seyrig excellent bien qu'incongru), cette histoire très originale ressemble... à rien justement. Superbe et iconoclaste.

Diffusion le mercredi 24 à 20h35 sur A2. Photo A2.

G.I. JOE

Le super-héros est de retour : Superman vient défendre, les Etats-Unis, la veuve, l'orphelin, la justice et le coca-cola. Bien que de conception plus ancienne, Conan demeure le plus moderne et le plus sympa des deux.

SUPERMAN 3

Film de Richard Lester (1984) avec Christopher Reeves, Richard Pryor, Jackie Cooper et Robert Vaughn.

À Métropolis, Gus Norman (Pryor) suit un stage d'informatique. Il se découvre un talent de surdoué du clavier et en profite pour s'attribuer des primes. Découvert par son patron, Rob Webster (Vaughn), ce dernier va employer ses dons pour dominer l'économie mondiale. Gus fausse les données d'un satellite afin de favoriser un cyclone sur la Colombie, histoire de spéculer sur le café. Mais Superman veille au grain (de café), prend le cyclone à bras le corps, et super robuste lui fait une clé au bras et l'envoie au tapis. Webster décide de s'attaquer à Mr Robusta en personne. Gus reconstruite de la kryptonite et l'offre à Superman qui en perd son sens du devoir.

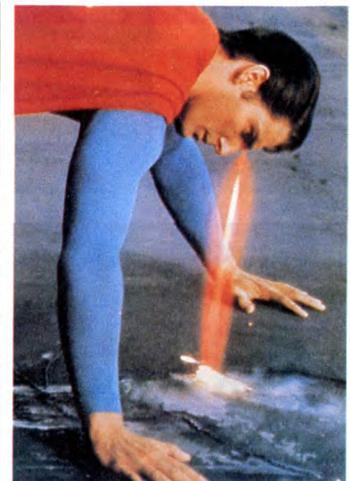
Pour le troisième épisode, Lester a laissé libre cours à sa fantaisie, la seule façon correcte de transposer cette B. D. aussi chiant que naïve. Cette énième version du méchant qui veut devenir maître du monde aligne donc un certain nombre de gags qui rendent ce sérial très digeste.

Diffusion le mardi 23 décembre à 20h35 sur FR3. Photo FR3.

CONAN LE BARBARE

Film de John Milius (1982) avec Arnold Schwarzenegger, James Earl Jones, Max von Sydow et Sandhal Bergman.

Dans un petit village de cette lointaine époque hyperboréenne, il était une fois un



brave forgeron qui avait sept enfants dont un particulièrement petit... zut c'est pas ça. Donc, je reprends un artisan a créé un chef-d'œuvre, un glaive d'acier qu'il offre à son fils unique Conan. S'il apprend à le maîtriser, il le conduira au bout du monde. Le lendemain, une troupe de pillards massacre le village et emmène les enfants en esclavage. Seul Conan survivra à l'épreuve, animé par un désir de vengeance. Sous les coups et la douleur, son corps devient musculéux. Sa carrure impressionnante lui ouvre une carrière de lutteur.

Encore une apologie de la force brutale, du paganisme, de la violence sexuelle. Et au lendemain de cet abject téléfilm "Les étonnements d'un couple ordinaire" qui déjà niait l'enseignement de l'évangile. Alors que cette période de célébration du message divin devrait inciter les chaînes publiques à nous offrir des œuvres familiales et édifiantes, Antenne 2 se livre à une attaque en règle des valeurs fondamentales de notre société, une manœuvre inspirée certainement par Satan. Mes frères en Jésus-Christ, ne vous laissez pas... (NDLR par suite de surmenage, Bombyx entre au Carmel pour deux semaines). Un très bon roman et un film correct.

Diffusion le jeudi 25 à 20h35 sur A2.

LUBITSCH CORNER

Ferencz et Pirovitch, il veille à l'approvisionnement et à la décoration du magasin.

En plus de son travail, Alfred cherche l'âme sœur par correspondance. Après un échange de lettres enflammées et de haute tenue spirituelle, il va enfin rencontrer l'élue de son cœur au café situé deux rues plus loin.

Un Lubitsch unique, sans prince, sans champagne, sans diamants. Un Lubitsch

qui lorgne du côté des meilleurs Capra, une comédie dramatique sur les gens, les petites gens, leurs joies, leurs espoirs, leurs peines. Un Lubitsch sans fard qui démonte les mécanismes de la séduction. Une mise à nue de l'homme, un message chaleureux et optimiste. Chaud au cœur. LE Cadeau de Noël. Merci FR3.

Diffusion le dimanche 21 à 22h30 sur FR3 en VO.

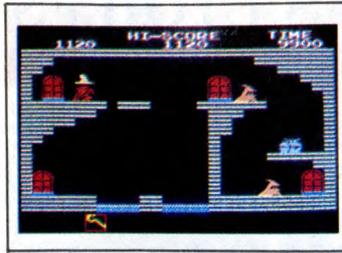


MAGICAL KID WIZ

de SONY pour MSX I

Une petite musiquette toute mignonne, des graphismes tout mignons. Pas de doute, nous nous trouvons devant un logiciel pour MSX. C'est assez bizarre, les jeux japonais. Ils arrivent toujours à se débrouiller pour qu'il émane de leurs produits un, je ne sais quoi, de magique qui les fait aimer du premier coup. Pourtant, le thème n'a rien de bien nouveau : un petit magicien se promène en évitant différents ennemis (d'autres magiciens, des poings qui volent, des sorciers), dans un décor assez simple et à la limite du stylisé en ce qui concerne la première partie. Pendant ce périple, le

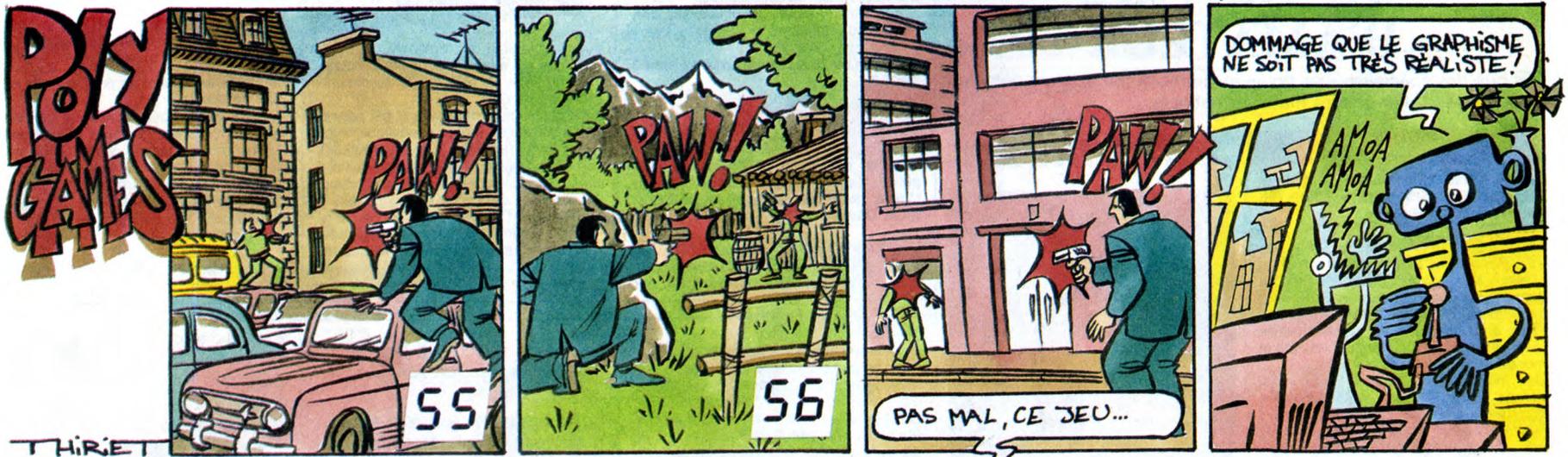
petit personnage que vous dirigez avec le joystick ou la souris ou avec n'importe quoi, vous faites ce que vous voulez, après tout je m'en fous complètement, va trouver sur son chemin des objets, trésors, potions magiques ainsi que des armes et des sorts dont il aura besoin pour se défendre. Après quelques pas (le décor scrolle impeccablement), le magicien, enfin vous, vous passez devant une série de portes rouges. C'est vraiment là que le jeu devient intéressant. En poussant l'une de ces portes, vous allez entrer dans des pièces pleines de pièges en tous genres. Y a des escaliers qui montent et qui descendent



(physiquement s'entend, hein, parce que sinon c'est relativement naturel pour un escalier), des sorciers qui vous jettent des sorts à tour de bras. Comme si cela n'était pas suffisant, le fond de certaines pièces est rempli d'eau. Il se trouve que votre personnage ne sait pas nager. Si vous avez le malheur de mettre ne serait-ce que le bout de vos chaussures (c'étaient les chaussures moyenâgeuses) dans l'eau, vous aurez la désagréable surprise de voir votre magicien couler comme un vulgaire fer à repasser (Pascal Tourain, bonjour !), et il ne restera bientôt plus du fier héros qu'un chapeau pointu flottant bêtement à la sur-

face. Pour ceux qui lisaient ou lisent Spirou, le personnage que vous incarnez ressemble à un Kroston (petit magicien verdâtre dessiné par Deliége). Les animations sont très soignées, c'est pas tellement étonnant vu les capacités de la machine. Ouais. Les dessins sont beaux, donc. En haut de la page, un peu après le titre, je vous parlais de la magie qui se dégage souvent des softs MSX. Ça tient aux graphismes. Tout est vraiment bien pensé. Il y a un boulot de création derrière tout ça. On sent que les mecs qui ont fait les dessins ont dû faire du stylisme. Il y a une patte, un suivi. Les mecs ne cherchent pas forcément à faire réaliste, ils cherchent à faire beau. En fait il y a une unité dans le style. C'est ce qui est le plus important, je trouve. A la limite, je préfère voir un jeu ou une bédé avec des dessins qui ne me plaisent pas mais qui forment un tout, plutôt qu'un machin nul avec de temps à autre un éclair de génie. C'est marrant d'ailleurs de voir la différence de qualité entre les dessins animés japonais (qui sont tout le contraire de ce que je viens de dire) et leurs softs. Je m'embrouille un peu, là. Bref, c'est le logiciel de la semaine.

AMSTRAD	Cybord	page 4
Eric HERBIN	Frenchy Billard	page 3
APPLE	Billard	page 8
Michel CONESA	Sea War.	page 7
ATARI	Manoir II	page 9
S. BUTEL	Jump	page 5
CANON X07	Digvoix	page 29
F. X. JOURDREN	Miner Man	page 28
CBM 64	Starshade	page 31
N. TAVERNIER	La Maison Hantée	page 6
EXL 100	Blitz	page 30
Patrice LACOUTURE	Murman	page 5
MSX	Tee-Time	page 6
Frédéric HARTARD		
ORIC		
Thierry DUFOURG		
SPECTRUM		
Victor DA SYLVA		
TI 99/4A (be)		
Jean-Loup DAUBES		
THOMSON MOS		
François MALARD		
VIC 20		
Lionel ROTH		
ZX 81		
Eric LECHAUDEL		



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'À 40.000 F. DE DÉCOUVERT AUTORISÉ
Tél. vite au (1) 46 27 01 00 POUR OBTENIR UN DOSSIER D'INSCRIPTION
★ sous réserve d'acceptation du dossier.

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