

# BRANCHEZ-VOUS <sup>380V</sup> SUR 1987

## TELOCHE

Guet-apens, Billy The Kick, Norma Rae. Page 1.

## CINOCHÉ

En prime, les 25 chouchous de tonton Jacq page 1.

## MUSIQUE

La production musicale 86 sur la sellette - Chapitre 2 - page 1.

## INFO BD

Milou, euh... Milou je, enfin, euh, est en page 1. Voilà.

## CONCOURS PERMANENT

2 bâtons et un voyage en Californie avec bobonne ? Facile ! Page 1.

## BIDOUILLE GRENOUILLE

Enfer et damnation, mais c'est une rubrique pirate, ça ? Meuh non, c'est légal, mon Général. Page 1.

## DEULIGNES

Pour les fainéants aussi, c'est Noël, ma mère. Voir page 1.

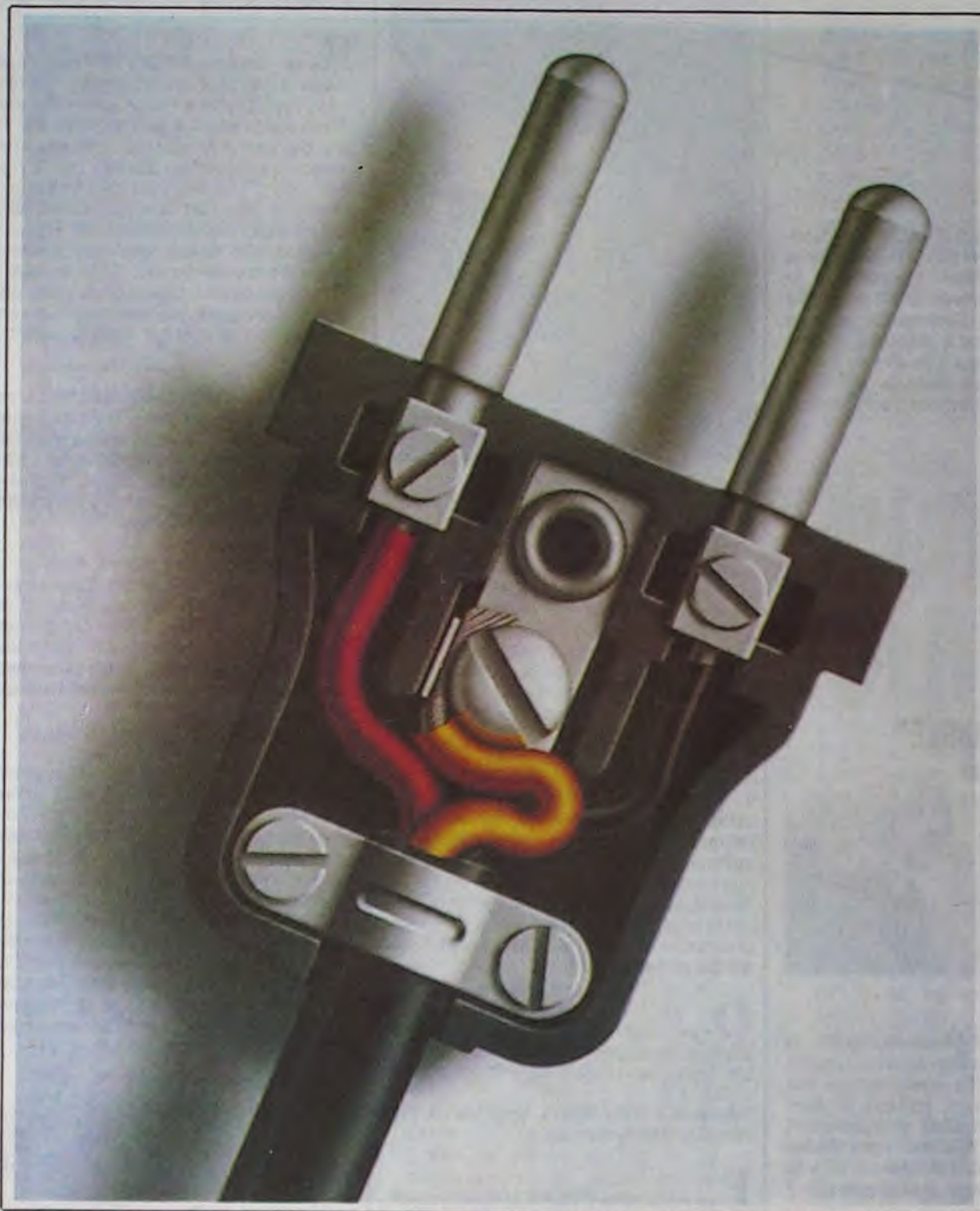
## FORMATION ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent page 1.

## C'EST NOUVEAU,

ÇA VIENT DE SORTIR

L'actualité de la micro-informatique. Voir pages 1.



*Et dépêchez-vous de vous brancher sur la bonne prise car, vu le nombre d'ordinateurs personnels restant sur le marché, il faudra bientôt vous contenter d'un choix restreint. Que va-t'il se passer en 1987 ? Les prévisions de l'HHHHebdo en page 1.*

## ET UN COMPILATEUR POUR LE GFA-BASIC, UN !

Un bonheur ne venant jamais seul, le GFA-Compilateur vient de sortir.

Qu'est-ce qu'il fait, le GFA-Compilateur ? Il compile le GFA-Basic. Non seulement il l'accélère, mais il transforme les programmes basics en fichiers ".PRG" exécutables directement. Vous pouvez désormais écrire des programmes en basic et avoir à l'arrivée quelque chose qui est au moins aussi rapide que du C, pour 695 balles. C'est un peu cher, mais tellement agréable !

### 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 1



# LES CHOUCHOUS DE TONTON JACQ

## 1986

1. LA COULEUR POURPRE de Steven Spielberg
2. MY BEAUTIFUL LAUNDRETTE de Stephen Frears
3. 37°2 LE MATIN de Jean-Jacques Beineix
4. MANON DES SOURCES de Claude Berri
5. TENUE DE SOIRÉE de Bertrand Blier
6. THERESE d'Alain Cavalier
7. HIGHLANDER de Russell Mulcahy
8. L'HISTOIRE OFFICIELLE de Luis Puenzo
9. HITCHER de Robert Harmon
10. LE NOM DE LA ROSE de Jean-Jacques Annaud
11. MAXIE de Paul Aaron
12. MELO d'Alain Resnais
13. TUTTI FRUTTI de Michael Dinner
14. L'ÂME SOEUR de Fredi M. Murer
15. POLICE FEDERALE LOS ANGELES de William Friedkin
16. LA FOLLE JOURNÉE DE FERRIS BUELLER de John Hughes
17. MONA LISA de Neil Jordan
18. CONSEIL DE FAMILLE de Costa-Gavras
19. LES FEUX D'HIMATSURI de Mitsuo Yanagimachi
20. WELCOME IN VIENNA d'Alex Corti
21. WANDA'S CAFE d'Alan Rudolph
22. AFTER HOURS de Martin Scorsese
23. GOD'S COUNTRY de Louis Malle
24. L'HONNEUR DES PRIZZI de John Huston
25. ZAPPA de Bille August

## 1986 de A à...Z!

**A...** comme **AUSTRALIE** : après Mad Max, 1986 et surtout 87 devraient être l'occasion de découvrir le nouveau continent du cinéaste. En échantillons épatants, **Malcolm**, petit film mi-tendre, mi-burlesque qui a obtenu 8 des équivalents-Oscars australiens en 86 (sortie le 14 janvier en France)...et **Crocodile Dundee**, gentil ersatz d'"A la recherche du diamant vert", qui casse la baraque aux States : plus de 100 millions de dollars de recettes ! (sortie chez nous le 4 février)

**B...** comme **BERRI** : Claude Berri a joué (110 millions de francs) et gagné : "Jean de Florette" et "Manon des sources" sont des triomphes publics. Monsieur risque-tout rentre dans ses frais, le tout agrémenté de somptueux bénéfices. Ça n'est que justice !

**C...** comme **CLEMENTINE CELARIE** : ma chouchoute et quatre films cette année - La gitane, 37°2 le matin, Le complexe du kangourou, La femme secrète... A quand un vrai succès public rien que pour elle ?

**D...** comme **DALLE** : Béatrice Dalle, la bombe de l'année, à s'arracher un œil et nos tripes dans "37°2 le matin" la troisième splendeur de Jean-Jacques "wonder man" Beineix. Elle se laisse à nouveau reluquer dans "On a volé Charlie Spencer" de Francis Huster, sorti depuis le 31 décembre.



**E...** comme **EMOTION** : Signoret, Coluche, Cary Grant, trois grands, immenses. Mieux qu'un souvenir, un modèle à trois visages. Pour toujours...

**F...** comme **FESTIVALS** : des festivals un rien ternes en 1986 : Avoriaz verse dans l'horreur BCBG (couronnant le navrant "Dream Lover"), Chamrousse s'éteint à petit feu, Cannes (par ailleurs sublime) file sa Palme à "Mission" (même si je dois rester le seul à en dire du mal !), Deauville manque de stars (la trouille du terrorisme) et Nice renonce à son Festival du film italien.



**G...** comme **GOLAN-GLOBUS** : le duo infernal de la Cannon aura créé le seul événement ciné de l'année. Mégalos à la folie, ils veulent devenir califes à la place des califes hollywoodiens et grandissent un peu trop vite. Résultat : des dettes impressionnantes à l'échéance 87. Ils devraient s'en remettre, mais à quel prix ?

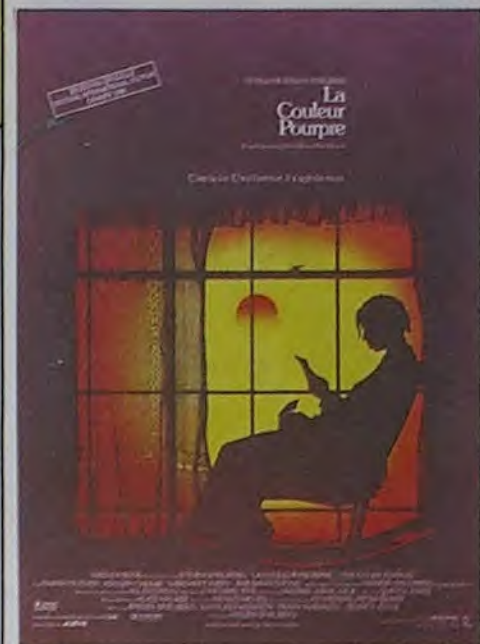
**H...** comme **HOMO** : Sida aidant ou pas, la pédémanie fait des petits au ciné. Et pas des moindres : "Tenue de soirée", "My beautiful laundrette" et "Clins d'œil sur un adieu". Un trio alléchant...

**I...** comme **ILLUMINES** et appréciés : Jim Jarmusch ("Down by law"), Stévenin ("Double Messieurs") et Léos Carax ("Mauvais sang")

**J...** comme **JEUNOTS** : Aux States les petits jeunes écrasent tout sur leur passage : Tom Cruise ("Top Gun"), Rob Lowe ("Youngblood"), "A propos d'hier soir...", Andrew MacCarthy et Kevin Dillon ("Tutti Frutti"), John Stockwell ("Campus"), "My science project", C. Thomas Howell ("Hitcher"), Matthew Broderick ("La folle journée de Ferris Bueller") et bien d'autres n'ont pas fini de faire parler la poudre...

**K...** comme **KATHLEEN TURNER** : elle s'impose comme l'une des toutes grandes du ciné américain, alternant, comme une grande, comédie et émotion. Pour s'en convaincre, on se jetera le 7 janvier sur le nouveau Coppola "Peggy Sue s'est mariée" !

**L...** comme **LAMBERT** : La seule star française réellement internationale. En 86, un film américain ("Highlander"), un italien ("I love you")...et, en pochette surprise pour 87, "Le Sicilien" réalisé par Michael "chouchou" Cimino ("L'année du dragon"). On s'en pourléche les babines d'avance...

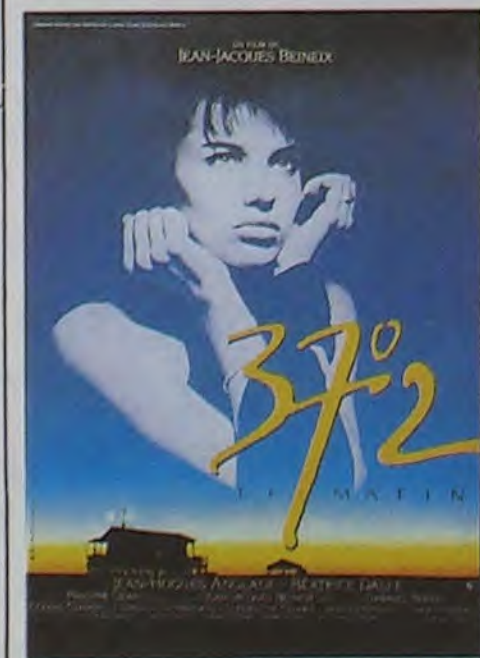


**M...** comme **MADONNA** : elle en aura mis du temps à trouver un scénario qui lui plaise, ainsi qu'à sa tête de mule de mari, Sean Penn. Un temps stupidement gâché avec le niaiseux "Shangai surprise". On attend mieux, beaucoup mieux de la Susan de "Recherche Susan désespérément". On murmure qu'elle vient de lourder son doux époux. Enfin, un bon signe ? ?

**N...** comme **NAVETS** : Bonne nouvelle, les navets semblent être en nette régression cette année : les culottes des collégiennes ont -quasiment-disparu, les cogneurs fascistes font de moins en moins recette, la comédie franchouillarde n'intéresse plus personne. Que serait d'ailleurs le cinéaste sans un bon vieux navet de temps en temps ?...

**O...** comme **OVERDOSE** : Un petit jeu pour se reposer. Combien de films tonton Jacq s'est-il coltiné en 1986 (pour vous servir...) ? Réponse : 305 ! Exact, près de 6 par semaine (en moyenne)...

**P...** comme **POLAR** : Deux merveilles pour 1986, à savoir les terrifiants "Hitcher" et "Police fédérale Los Angeles". Quant au polar français, le meilleur pour 86, "Mort un dimanche de pluie" s'est planté en beauté. Et là, j'enrage.



**Q...** comme **QUEUE** : Plus les queues sont longues (sic), plus les films marchent. Pour 86, l'année aura été bien morose sur Paris/Périphérie avec, au 9 décembre, 8,7% de spectateurs de moins qu'en 85 (39,7 millions contre 43,6 millions). En province, ça va légèrement mieux, mais on ne pavoise pas pour autant. Mais, oh surprise, la recette moyenne par film reste étonnamment stable... du fait d'un nombre moindre de films sortis en 86 par rapport à l'an passé ! Vous trouverez sur cette page, dans un jooooli tableau, le classement des films ayant fait le plus de pognon en France pour 1986.

**R...** comme **RECETTE** : Re-bonne nouvelle, les recettes infailibles "du film à succès" semblent avoir pris un sacré plomb dans l'aile. La plan en béton de "la star qui cache le visage du scénario" fait grise mine, après les échecs de "L'unique", de "Taxi Boy" ou de "Mystère", pour n'en citer que trois sur beaucoup... trop ! A part l'infâme Stallone, les films qui marchent sont beaux, originaux et intelligents (Tenue de Soirée, 37°2 le matin, etc.). Et ça, ça met du baume au cœur des pauvres critiques qui ont trop souvent l'impression de prêcher dans le désert...

**S...** comme **SEAN CONNERY** : L'ex-James Bond a prouvé en 1986 qu'il était l'un des tous grands du cinéma mondial. Et de quelle manière : un rôle-éclair, mais oh combien savoureux dans "Highlander"... et une étourdissante composition dans "Le nom de la Rose".

**T...** comme **THERESE** : La clameur, le miracle, l'illumination du Festival de Cannes. Le "Thérèse" d'Alain Cavalier est venu bousculer nos certitudes festivalières, prouvant que les films les plus spectaculaires ne sont pas forcément ceux qui font le plus de bruit !

**U...** comme **U.S.A.** : Box-office, comme d'habitude, défilant aux States pour 86 avec en méga-succès "Top Gun" (plus de 170 millions de dollars de recettes), suivi de "Karaté Kid II", de "Back to school" (sortie en France le 4 mars), de "Crocodile Dundee", de "Out of africa" et "La couleur pourpre". Un spécial jackpot à "That's Life" de Blake Edwards, "Soul Man" de Steve Miner et "Stand by Me" de Rob Reiner, trois films qui n'ont quasiment rien coûté (moins de trois millions de dollars chaque) et qui en rapporteront 10 à 20 fois plus ! !



**V...** comme **VIETNAM** : Toujours la source principale d'inspiration des incroyables scénaristes américains. 1987 pourrait ouvrir le chapitre final de ce vieux cauchemar avec la version d'Oliver Stone ("Platoon") et surtout celle, très, très attendue de Kubrick ("Full Metal Jacket"). L'attente est d'ores et déjà insupportable...

**W...** comme **WHOOPI GOLDBERG** : Le coup de tonnerre dans le ciel faussement paisible du cinéma américain. En deux films ("La couleur pourpre", "Jumpin' Jack Flash"), elle signe une entrée fracassante dans la secte (très fermée) des stars. La perle de l'année !

**X...** comme **PORNO** : "Emmanuelle 5" sort le 7 janvier. Mais qui s'en soucie encore ?

**Y...** comme **YEUX BRIDES** : La Chine s'ouvre au ciné et 1987 devrait voir fleurir sur nos écrans les premiers tâtonnements majestueux de cette ouverture. Avec, par ordre d'apparition, "Tai Pan" de Daryl Duke, "Le dernier empereur" de Bertolucci et "La palanquin des larmes".

**Z...** comme **ZABOU** : Elle chante, elle danse, elle a la frite. Zabou, on l'aime déjà. On la verra dès le 7 janvier dans "Le beau" (le nouveau Jugnot) et, dès maintenant, au théâtre dans "Jeune couple", en duo avec Roger Mirmont.

## 1986 : LE TIROIR CAISSE

Chiffres, communiqués par "Le film français", des 20 meilleurs scores réalisés sur Paris et sa périphérie (au 9 décembre 1986). En général, pour obtenir le nombre d'entrées sur la France entière, on multiplie ces chiffres par 4 (par 6 pour "Jean de Florette" et "Manon des sources").

1.	OUT OF AFRICA (US)	
2.	JEAN DE FLORETTE (F)	1.319.048
3.	ROCKY IV (US)	1.039.769
4.	HIGHLANDER (GB)	907.593
5.	TENUE DE SOIRÉE (F)	886.790
6.	37°2 LE MATIN (F)	832.433
7.	MISSION (US)	709.097
8.	MANON DES SOURCES (F)	650.342
9.	HANNAH ET SES SOEURS (US)	638.482
10.	PIRATES (F)	593.479
11.	LE DIAMANT DU NIL (US)	543.109
12.	BLACK MIC MAC (F)	532.279
13.	TOP GUN (US)	490.686
14.	AFTER HOURS (US)	485.179
15.	LES FRERES PETARD (F)	452.568
16.	COBRA (US)	445.749
17.	COMMANDO (US)	437.513
18.	LA COULEUR POURPRE (US)	435.886
19.	SOLEIL DE NUIT (US)	417.152
20.	ALIENS (US)	405.329
		395.056

Attention ! Ce classement devrait être largement modifié par l'invasion des grosses machines de décembre ("Le nom de la rose", "Les fuyitifs") et par l'ascension irrésistible de "Manon des sources". Enfin, sachez que des films ayant fait moins d'entrées n'en sont pas moins de beaux succès, du fait d'un budget de départ très modeste. Ainsi de "Thérèse" (246.144 entrées), du "Rayon vert" (174.023), de "Down by law" (142.172, et c'est pas fini !) ou de "My beautiful laundrette" (86.569).



# FRENCHY BILLARD

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

# APPLE



# LES ABSENTS SONT SOUVENT MORTS.



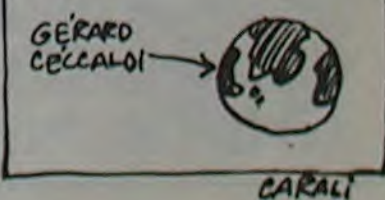
# EDITO

Il est de tradition populaire de prendre de bonnes résolutions pour la nouvelle année. Je vais donc me plier à cette règle avec beaucoup de bonne volonté puisque, pour une fois, j'ai un sujet d'édition tout trouvé.

En 1987, je promets donc d'arrêter le pastis et le vouiski pour ne plus me consacrer qu'à des boissons beaucoup plus softs (ce qui est normal pour un journal d'informatique qui cause justement de softs). Je jure aussi, splaouaaach-je-crache-par-terre, de ne pas sortir de nouvel hebdo, même si Amstrad, Atari, Thomson ou IBM nous concoctent un engin d'enfer avec 32 bits et 12.345 Ko de Ram à trois francs cinquante.

A part ça, je ne vous promets rien...

Gérard Ceccaloi



SERVEUR  
HEBDOGICIEL

3615 + HG  
PUIS ENVOI

## SUITE DU N° 167

3C10-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
3C18-	00	00	00	00	00	00	00	00	00
3C20-	00	00	00	00	38	00	00	70	
3C28-	07	00	00	00	00	00	00	00	
3C30-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3C38-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3C40-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3C48-	00	00	00	00	38	7E	7C	67	
3C50-	07	00	00	00	00	00	00	00	
3C58-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3C60-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3C68-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3C70-	00	00	00	00	38	40	60	60	
3C78-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	
3C80-	07	00	00	00	00	00	00	00	
3C88-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3C90-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3C98-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3CA0-	00	00	00	00	38	00	00	70	
3CA8-	07	00	00	00	00	00	00	00	
3CB0-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3CB8-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3CC0-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3CC8-	00	00	00	00	38	40	78	63	
3CD0-	07	00	00	00	00	00	00	00	
3CD8-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3CE0-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3CE8-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3CF0-	00	00	00	00	38	00	00	60	
3CF8-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	
3D00-	07	00	00	00	00	00	00	00	
3D08-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3D10-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3D18-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3D20-	00	00	00	00	78	7F	7F	7F	
3D28-	07	00	00	00	00	00	00	00	
3D30-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3D38-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3D40-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3D48-	00	00	00	00	78	60	00	60	
3D50-	07	00	00	00	00	00	00	00	
3D58-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3D60-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3D68-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3D70-	00	00	00	00	38	00	00	60	
3D78-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	
3D80-	07	00	00	00	00	00	00	00	
3D88-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3D90-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3D98-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3DA0-	00	00	00	00	38	40	00	60	
3DAB-	07	00	00	00	00	00	00	00	
3DB0-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3DB8-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3DC0-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3DC8-	00	00	00	00	38	40	00	60	
3DD0-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	
3DD8-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	
3DE0-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	
3DF0-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	
3DF8-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	
3E00-	07	00	00	00	00	00	00	00	
3E08-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3E10-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3E18-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3E20-	00	00	00	00	38	4E	00	60	
3E28-	07	00	00	00	00	00	00	00	
3E30-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3E38-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3E40-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3E48-	00	00	00	00	38	40	60	60	
3E50-	03	00	00	1F	2A	55	2A	55	
3E58-	2A	55	2A	55	2A	55	2A	55	
3E60-	2A	55	2A	55	2A	55	2A	55	
3E68-	2A	55	2A	55	2A	55	2A	79	
3E70-	01	00	70	7F	7F	03	00	60	
3E78-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	
3E80-	07	00	00	00	00	00	00	00	
3E88-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3E90-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3E98-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3EA0-	00	00	00	00	38	46	00	60	
3EA8-	07	00	00	00	00	00	00	00	
3EB0-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3EB8-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3EC0-	00	00	00	00	00	00	00	00	
3EC8-	00	00	00	00	38	40	60	60	
3ED0-	03	00	00	1F	7F	7F	7F	7F	
3ED8-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	
3EE0-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	
3EE8-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	79	
3EF0-	01	00	7E	7F	7F	1F	00	60	
3EF8-	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	

### LISTING 4

6000-	1E	19	14	0F	0C	0B	0A	09	
6008-	08	08	07	07	06	06	06	05	
6010-	05	05	04	04	04	04	03	03	
6018-	03	03	03	02	02	02	02	02	
6020-	00	00	00	08	08	10	08	10	
6028-	11	22	24	91	92	94	AA	AA	
6030-	AA	AA	AA	D5	B5	B5	DB	DB	
6038-	EE	EF	EF	EF	FE	F7	FE	FF	
6040-	00	00	10	02	08	40	21	84	
6048-	11	44	92	22	92	92	92	AA	
6050-	AA	AB	AB	AB	B5	DD	BA	BB	
6058-	EE	77	77	77	FE	FD	FE	FE	
6060-	00	80	00	00	08	81	08	42	
6068-	11	48	49	92	92	95	AA	92	
6070-	AA	55	55	55	B5	B5	DB	DB	
6078-	EE	77	7F	7F	FE	FE	FE	FF	
6080-	00	00	10	40	08	04	41	21	
6088-	11	85	12	92	92	25	52	AA	
6090-	AA	55	AB	AB	B5	B5	BA	BA	
6098-	EE	DE	7E	7F	FE	BF	FF	FF	
60A0-	FF	FF	26	2A	03	06	08	0B	
60A8-	0E	10	12	14	18	1C	20	24	
60B0-	26	2A	2E	30	32	36	3A	3C	
60B8-	3E	40	43	46	48	4B	4E	50	
60C0-	52	54	58	5C	60	64	68	6C	
60C8-	6E	70	72	75	78	7A	7D	80	
60D0-	83	86	89	8C	8E	90	92	96	
60D8-	9A	9D	A0	A3	A6	AA	AD	B0	
60E0-	B3	B6	B9	BC	BE	C0	C2	C5	
60E8-	C8	CB	CE	D0	D3	D6	D9	DD	
60F0-	E0	E3	E6	E9	EC	F0	F4	F7	
60F8-	FA	FC	FF	00	FF	FF	00	00	
6100-	14	14	13	13	12	12	12	11	
6108-	11	11	10	10	10	0F	0F	0F	
6110-	0F	0E	0E	0E	0E	0D	0D	0D	
6118-	0D	0C	0C	0C	0B	0B	0B	0B	
6120-	08	0B	0A	0A	0A	0A	0A	09	
6128-	09	09	09	08	08	08	08	07	
6130-	07	07	06	06	06	05	05	05	
6138-	04	04	04	03	03	03	02	02	
6140-	02	02	02	02	02	00	00	00	
6148-	00	00	00	00	00	00	00	00	
6150-	00	00	00	00	00	00	00	00	
6158-	00	FF	00	00	FF	FF	00	00	
6160-	00	01	FE	00	FE	00	FE	01	
6168-	00	01	00	FE	01	00	01	00	
6170-	01	00	02	01	00	01	00	02	
6178-	01	00	02	01	00	01	00	02	
6180-	00	02	00	FF	02	00	02	00	
6188-	FF	02	00	FF	00	FF	02	00	
6190-	FF	00	FF	00	FE	FF	00	FF	
6198-	00	FF	FE	00	FE	00	FF	FE	
61A0-	00	FE	00	01	01	01	01	01	
61A8-	FF	FF	00	00	FF	FF	00	04	
61B0-	FF	FF	00	00	FF	FF	00	00	
61B8-	FF	FF	00	00	FF	FF	00	00	
61C0-	FF	FF	00	00	FF	FF	00	00	
61C8-	FF	FF	00	00	FF	FF	00	04	
61D0-	FF	FF	00	00	FF	FF	00	00	
61D8-	FF	FF	00	00	FF	FF	00	00	







# 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...

Eric HERBIN



# AMSTRAD

NUL N'EST PROPHÈTE EN SON PÉNIS

Si Si moi ça va

## SUITE DU N°167

```

3340 ERASE M:N:DIM N(100):N(100):R
ETURN
3350 LOCATE X+20+X5:Y+20:PEN 0:PRI
NT CHR$(143):RETURN
3360 LOCATE X+20+X5:Y+20:PEN 3:PRI
NT CHR$(242):SOUND 2:250:8:14:1:2:
1:FOR I=1 TO 25:NEXT
3370 LOCATE X+20+X5:Y+20:PRINT CHR
$(244):SOUND 2:2000:10:15:1:1:1:FO
R I=1 TO 25:NEXT
3380 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20+X5,Y
+19:PEN#1,3:PRINT#1,CHR$(245)
3390 LOCATE X+20+X5:Y+20:PRINT CHR
$(246)
3400 LOCATE X+20+X5:Y+21:PRINT CHR
$(247):SOUND 2:4000:10:15:1:1:1:FO
R I=1 TO 25:NEXT
3410 LOCATE X+20+X5:Y+19:PEN 1:PRI
NT CHR$(241)
3420 LOCATE X+20+X5:Y+20:PEN 0:PRI
NT CHR$(143)
3430 LOCATE X+20+X5:Y+21:PEN 0:PRI
NT CHR$(143):RETURN
3440 PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT"KUUUUU
ABC DHUE MNNO PEUR RDE JPLQGTKKKKK
"
3450 PRINT"K
KKKKK"
3460 PRINT"K
KKKKK"
3470 PRINT"K KSI J EFDI JMNOI JPCI
KUFJ JI JRLUMNOK"
3480 PRINT"K
K"
3490 PRINT"K
K"
    
```

```

3500 PRINT"K S J EFTKSUMNORH ABCUK
SDPFI JEGDHTTK K"
3510 PRINT"K
K K"
3520 PRINT"K
K K"
3530 PRINT"U KSD I KSEFTKSDHI JEUK
KUFJ KJSUABBCI K"
3540 PRINT" K
K K K K"
3550 PRINT" K
K K K K"
3560 PRINT"KEFI JRD I K KSDUK JPUK
KU JMNOUQEFHI K"
3570 PRINT"K
K K K K K"
3580 PRINT"K
K K K K K"
3590 PRINT"K JEFMNOU K I JTK JDUK
KU KSABCUFRQDI K"
3600 PRINT"K
K K K K K"
3610 PRINT"K
K K K K K"
3620 PRINT"SFHDI J EI JUKXFD U R I
J EUKUUUUJEFDI K"
3630 PRINT"
K
K"
3640 PRINT"
K
K":RETURN
3650 DATA 33,5,4,12,4,18,4,23,4,28
,4,31,4,3,7,29,7,39,7,2,10,8,10,19
,10,24,10
3660 DATA 29,10,39,10,5,13,11,13,1
3,13,19,13,24,13,27,13,39,13,2,16,
11,16,15,16
3670 DATA 19,16,24,16,27,16,39,16,
6,19,11,19,24,19,39,19,14,10,1,15,
1,20,1,25,1
3680 DATA 29,1,7,4,5,7,6,10,9,13,8
,19,18,19,20,19,22,19,26,19,31,2,1
,3,1,4,1
3690 DATA 5,1,6,1,13,1,23,1,25,4,3
5,4,11,7,22,7,1,10,22,10,26,10,33,
10,17,13,22
3700 DATA 13,26,13,33,13,9,16,22,1
6,26,16,33,16,13,19,19,19,28,19,30
,19,31,19
3710 DATA 32,19,33,19,34,19,15,19,
-17,0,-19,0,202,200,203
3720 PLOT 1,1,1:DRAW 639,1:DRAW 63
9,62:DRAW 1,62:DRAW 1,1:PLOT 1,1:D
RAW 639,1
3730 DRAW 639,90:DRAW 1,90:DRAW 1,
1:PLOT 542,48,1:DRAW 624,48:DRAW 6
24,14
3740 DRAW 542,14:DRAW 542,48:PLOT
12,56:DRAW 530,56:DRAW 530,34:DRAW
12,34
3750 DRAW 12,56:TAG#2:MOVE 16,52,1
:PRINT#2,"oxy":PLOT 76,56:DRAW 76
,36
3760 PLOT 12,28:DRAW 530,28:DRAW 5
30,6:DRAW 12,6:DRAW 12,28:MOVE 16,
24,1
3770 PRINT#2,"t":T:" clavier a
z k m x niv":NIV:PLOT 542,52,1:D
RAW 624,52
3780 DRAW 624,50:DRAW 542,58:DRAW
542,52:PLOT 544,56,2:DRAW 622,56
3790 PLOT 542,10,1:DRAW 624,10:DR
AW 624,4:DRAW 542,4:DRAW 542,10:PLO
T 40,28
3800 DRAW 40,6:PLOT 88,28:DRAW 88,
6:FOR A=264 TO 448 STEP 32:PLOT A,
28:DRAW A,6
3810 NEXT:PLOT 504,28:DRAW 504,6:P
LOT 530,28:DRAW 530,6:PLOT 542,48:
DRAW 542,14
3820 FOR A=90 TO 10 STEP 16:MOVE A
,52,2:PRINT#2,CHR$(143):NEXT:PLOT
544,6,3
    
```

```

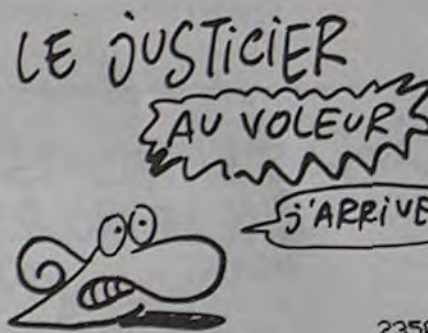
3830 DRAW 622,6:PLOT 544,8,3:DRAW
622,8:PLOT 544,54,2:DRAW 622,54:RE
TURN
3840 IF T=1 THEN VA=160:VA1=32:XV=
35:YV=23
3850 IF T=2 THEN VA=154:VA1=32:XV=
36:YV=24
3860 IF T=3 THEN VA=158:VA1=149:YV
=37:YV=23
3870 IF T=4 THEN VA=152:VA1=146:XV
=38:YV=24
3880 IF T=5 THEN VA=156:VA1=148:XV
=39:YV=23
3890 IF T=6 THEN VA=155:VA1=32:XV=
35:YV=24
3900 IF T=7 THEN VA=159:VA1=150:XV
=36:YV=23
3910 IF T=8 THEN VA=153:VA1=147:XV
=37:YV=24
3920 IF T=9 THEN VA=157:VA1=32:XV=
38:YV=23
3930 IF T=10 THEN VA=151:VA1=145:X
V=39:YV=24
3940 LOCATE XV,YV:PEN 1:PRINT CHR$(
VA):PIECE=1
3950 GOSUB 2410:LOCATE#1,XV,YV:PEN
#1,2:PRINT#1,CHR$(VA1):LOCATE X+20
,Y+19:PEN 1
3960 PRINT CHR$(89):RETURN
3970 DI:TAG#2:MOVE 10,52,0:PRINT#2
,CHR$(143):IO=IO-16:IF IO<64 THE
N EI:RETURN
3980 PLOT 530,28,1:DRAW 530,6:PLOT
504,28,1:DRAW 504,6
3990 PLOT 542,10,1:DRAW 542,4:PLOT
542,48:DRAW 542,14:GOSUB 4420
    
```

Suite page 1

# JUMP

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

Patrice LACOUTURE



# EXELVISION EXL 100



## SUITE DU N°167

```

1845 CALL COLOR("1CB"):LOCATE (Y,X):IF D=0 THEN PRINT CHR$(70+DM):GOTO 1847
1846 PRINT CHR$(69+D)
1847 U=XG(TR):V=YG(TR):W=DG(TR)
1850 IF T(V,U)<>"^" THEN 1880
1860 XAFF=U:YAFF=V:GOSUB 1330
1870 YG(TR)=YG(TR)-4:GOTO 1980
1880 IF T(V,U)<>"H" THEN 1910
1890 XAFF=U:YAFF=V:GOSUB 1330
1900 YG(TR)=YG(TR)-1:GOTO 1980
1910 IF T(V+1,U)="" OR T(V+1,U)="" OR T(V+1,U)="" THEN 1940
1920 XAFF=U:YAFF=V:GOSUB 1330
1930 YG(TR)=YG(TR)+1:CALL COLOR("1GB"):LOCATE (YG(TR),XG(TR))
1931 IF T(V,U)="" THEN 2020
1932 IF T(V,U)="" THEN YG(TR),V=YG(TR)-1:GOTO 1860
1935 PRINT CHR$(61-DG(TR)):V=V+1:TG=1
1936 YAFF=YG(TR):XAFF=XG(TR):GOSUB 1330:GOTO 1910
1940 XAFF=XG(TR):YAFF=YG(TR):IF TG=1 THEN TG=0:GOTO 1980
1941 IF T(V,U+W)<>"*" THEN 1960
1950 CALL BIP:DG(TR)=-DG(TR):IF V=VM(TR) AND U=UM(TR) THEN 7340
1951 VM(TR)=V:UM(TR)=U:GOTO 1980
1960 !
1970 CALL BIP:XAFF=U:YAFF=V:GOSUB 1330:XG(TR)=XG(TR)+DG(TR)
1980 FOR R=0 TO NG
1990 IF XG(R)=X AND YG(R)=Y THEN N=R:GOTO 2160
2000 NEXT
2010 V=YG(TR):U=XG(TR)
2020 IF T(V,U)="" AND VG(TR)<2 THEN CALL ZAP(1):T(V,U)="" :VG(TR)=VG(TR)+1
2030 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (V,U):PRINT CHR$(61-DG(TR))
2040 IF VG(TR)<0 OR INTRND(20)<>10 THEN 2100
2050 IF T(V,U)<>" " THEN 2100
2060 VG(TR)=VG(TR)-1:T(V,U)=""
2100 IF T(Y,X)<>"V" THEN TR=TR+1:IF TR=NG+1 THEN TR=0:GOTO 1420 ELSE 1420
2110 CALL SWIP(14):VL=VL+1:T(Y,X)="" :SC=SC+20:GOSUB 2380
2120 CALL COLOR("0CB"):LOCATE (20,21):PRINT VL
2130 IF VL<NV THEN 1420
2140 IF NT=NBT THEN 2390
2150 CALL SOUND(3):NT=NT+1:GOTO 1200
2160 CALL POKE(50711,217,47,229,57,160,67,209,105,173,20)
2165 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (YG(N),XG(N)):PRINT CHR$(61-DG(N))
2170 ON DG(N)+2 GOTO 2180,190,2280
2180 FOR I=1 TO 3
2190 CALL EXEC(50700):CALL CHAR(5,"003D76FFFF0FFF7E3C"):PAUSE -.2:GOSUB 2370
2200 CALL CHAR(5,"003D76FFF3F0F3FFF7E3C"):PAUSE -.2:GOSUB 2370
2210 NEXT
2220 CALL EXEC(50700):FOR I=1 TO 3
2230 CALL CHAR(5,"003D76FFCF33FFF7E3C"):PAUSE -.1:GOSUB 2370
2240 CALL CHAR(5,"003D76FFF33CF7E3C"):PAUSE -.1:GOSUB 2370
2250 NEXT
2260 CALL CHAR(5,"003D76FF3F0F3FFF7E3C")
2270 GOTO 2410
2280 FOR I=1 TO 3
2290 CALL EXEC(50700):CALL CHAR(5,"00BC6EFFFF0FFF7E3C"):PAUSE -.2:GOSUB 2370
2300 CALL CHAR(5,"00BC6EFFFF0CF7E3C"):PAUSE -.2:GOSUB 2370
2310 NEXT
2320 CALL EXEC(50700):FOR I=1 TO 3
2330 CALL CHAR(5,"00BC6EFFF3CF7E3C"):PAUSE -.1:GOSUB 2370
2340 CALL CHAR(5,"00BC6EFFF0CF7E3C"):PAUSE -.1:GOSUB 2370
    
```

```

2350 NEXT
2360 CALL CHAR(5,"00BC6EFFF0CF7E3C"):GOTO 2410
2370 CALL COLOR("1YB"):LOCATE (YG(N),XG(N)):PRINT CHR$(5):RETURN
2380 CALL COLOR("1CB"):LOCATE (20,7):PRINT SC:RETURN
2390 SC=SC+500
2400 CALL SOUND(3):NT=1:RESTORE:GOTO 1190
2410 LOCATE (21,3):CALL COLOR("0WLF")
2420 PRINT "Ppreeesssseezz uunnee ttoouucchhee":A$=KEY$
2430 LOCATE (21,3):PRINT "
"
2440 !
2450 CALL HROFF:CLS "BMW":CALL EXEC(50420)
2460 RESTORE 2470
2470 DATA "
2480 DATA "
2490 DATA "
2500 DATA "
2510 DATA "
2520 DATA "
2530 DATA "
2540 DATA "
2550 DATA "
2560 DATA "
2570 DATA "
2580 DATA "
2590 DATA "
2600 DATA "
2610 DATA "
2620 DATA "
2630 DATA "
2640 DATA "
2650 DATA "
2660 LOCATE (1,1):CALL COLOR("1RW"):FOR I=1 TO 19:READ A$:PRINT A$:NEXT
2670 CALL COLOR("0BWL"):LOCATE (1,2)
2680 PRINT "LLOOAAAD""RRUUNNNEERR""
2690 LOCATE (2,2):PRINT "LLOOAAAD""RRUUNNNEERR""
2700 CALL COLOR("0BWL"):LOCATE (3,6):PRINT "oouu":LOCATE (4,6):PRINT "oouu"
2710 CALL COLOR("0BW"):LOCATE (20,1):PRINT "TIR:Jeu"
2715 LOCATE (8,31):PRINT "Version 1"
2720 CALL COLOR("0MWH"):LOCATE (21,1):PRINT "Pressez une touche"
2730 PRINT "Pressez une touche"
2740 CALL COLOR("0BWH"):LOCATE (13,35):PRINT "De":LOCATE (14,35):PRINT "De"
2750 CALL COLOR("0BWL"):LOCATE (17,23):PRINT "LLAACCOOUUTTUURREE"
2760 LOCATE (18,23):PRINT "LLAACCOOUUTTUURREE"
2770 CALL COLOR("0BWH"):LOCATE (19,26):PRINT "Patrice":LOCATE (20,26)
2780 PRINT "Patrice":LOCATE (21,30):PRINT "1986":LOCATE (22,30):PRINT "1986"
2790 A$=KEY$:IF A$="" THEN RETURN
2800 CLS "GBB":CALL COLOR("0YW"):LOCATE (1,1)
2810 FOR I=1 TO 20:PRINT RPT$(CHR$(12),40):NEXT
2820 CALL COLOR("0BM"):FOR I=1 TO 20:LOCATE (I,5):PRINT RPT$(" ",27):NEXT
2830 CALL COLOR("0BR")
2840 FOR I=1 TO 17:LOCATE (I,11):PRINT RPT$(CHR$(12),19):NEXT
2850 CALL COLOR("0BY")
2860 FOR I=2 TO 9:LOCATE (I,12):PRINT RPT$(" ",16):NEXT
2870 CALL COLOR("0BR"):FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 16
2880 LOCATE (3-I+J,8+I):PRINT " ":NEXT:NEXT
2890 CALL COLOR("1RM")
2900 LOCATE (2,9):PRINT "/":LOCATE (1,10):PRINT "/"
2910 CALL COLOR("1RW"):LOCATE (19,10):PRINT "/":CALL COLOR("1BR"):LOCATE (19,9)
2920 PRINT "/"
    
```

SERVEUR  
HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

A SUIVRE...















# C'est nouveau, ça vient de sortir

## AUJOURD'HUI, 2 JANVIER 1987, UN JOUR DE

Je vais me faire engueuler par le boss, là. Il voulait pas que je fasse cet article parce que je connais les mecs qui ont programmé le jeu que je vais critiquer incessamment. Il avait peur que je sois pas impartial, moi qui suis l'honnêteté faite homme, moi, qui suis même allé jusqu'à dénoncer les frères Abdallah à Pasqua en personne ! Alors me dire à moi que je suis pas impartial,

hein ?) (NDR : avec faute grave ? C'est 0 franc 0 centime). Bon, le jeu en question, c'est **Fer et Flamme** de Ubi-Soft. Alors c'est joli, c'est même mignon tout plein, et rin, et rin, et rintintin. Malheureusement, c'est chiant. Dès le début, c'est chiant. C'est à cause des accès disque, que c'est aussi chiant. Ça ralentit le jeu, c'est dingue. Faut dire qu'un jeu qui tient sur 4 faces de disquettes, ça fait beaucoup. Sinon c'est bien. Dès le début, c'est bien. C'est un jeu de rôle, mélangé à un jeu d'aventure, voilà, c'est bien. Le graphisme est très joli (et je dis pas ça parce que je suis caricaturé quelque part dedans. Où ça ? Cherchez, voyons !), l'animation est pas trop mal faite (y en a lors des déplacements des personnages dans la forêt, d'une ville à l'autre), et puis voilà, c'est beau. Sinon, je le répète, c'est chiant à cause des accès disque, mais on peut pas tout avoir, hein ? (NDR : Tu l'as échappé belle, mon gaillard). Bon j'arrête là avant de me faire complètement massacrer, soit par le boss, soit par mes copains qui ont pondu **Fer et Flamme** de Ubi-Soft pour Amstrad, sur deux disquettes.



merci bien ! Non, boss, je vous aime bien, mais quand même (euh... les indemnités de licenciement, c'est bien 2 bâtons, hein ? Ça n'a pas changé,

O h oui, quelque chose de pas précis (au refrain). Je suis dans l'expectative. Si si. J'entrave que dalle pour être plus clair. Je viens de recevoir deux nouveautés de Lucas Film distribuées par Activision, nouveautés pour le moins, heu, bizarres. **Labyrinth** est un jeu d'aventure basé sur le film de Jim Henderson. Au moment où commence l'histoire, vous disposez d'une clef, d'un ticket de cinéma et d'un peu de popcorn. Le but du jeu est de retrouver sa liberté et pour ce faire vous devez pénétrer dans le labyrinthe au fond duquel trône fièrement un château qu'il vous faudra rejoindre en moins de treize heures. Le jeu se commande à l'aide de certaines touches du clavier qui vont vous permettre de faire défiler une suite d'options qu'il ne vous restera plus qu'à valider au lieu de taper des phrases à la main, mais comme c'est des touches à la mords-moi-le-nœud, on peut aussi taper les initiales des commandes, ce qui est en moyen 14.053 fois plus rapide. Pour les fainéants, c'est un bon point, je vous le concède. Le véritable problème vient du fait qu'il m'a été impossible de profiter des graphismes alléchants qui



s'exhibent sur l'emballage du soft car ils n'apparaissent pas dès le début de la partie. Ça fait que je suis très embêté pour vous expliquer vraiment ce que je pense de ce machin. D'après les photos, ça a l'air mignon. Voilà.

Commodore apprécie la micro-édition (procédé qui consiste à faire soi-même ce que les autres peuvent faire pour soi, in english : desktop publishing). En gros, si vous voulez, si vous pensez qu'on peut le définir comme ça, la micro-édition consiste à utiliser chez soi des logiciels à look pro, genre Page Maker ou Newsroom, pour se faire soi-même son petit canard ou son fanzine, ou encore ses lettres à ses créanciers, ou encore plein d'autres choses. Voilà, c'est ça. Oui, c'est bien ça. Ça se résume en un mot : Commodore va faire lui-même des logiciels du genre de Page Maker ou de Newsroom.

Alors, je voudrais pas dire, mais on avait déjà vu ce que ça avait donné quand Commodore Software avait présenté une disquette avec les chansons des Beatles enregistrées dessus, que c'était un gros merde dont j'ai déjà oublié le nom. Enfin, on vous en avait causé à l'époque.

Un package est déjà presque fini aux States, qui devrait sortir début 87. Commodore n'hésite d'ailleurs pas un instant à le qualifier de *supérieur à tout ce qui existe déjà sur le marché*. Et de rajouter : *on se lance dans la micro-édition pour l'Amiga parce que nous pensons que c'est quelque chose que le public attendait de notre part.*

Alors, supérieur à tout ce qui existe déjà sur le marché ? Ça devrait pas être trop difficile, la concurrence n'est pas nombreuse. Par contre, est-ce que nous attendions cela de la part de Commodore, c'est une autre histoire...

## DÉTENTION EN PLUS POUR MARCEL

Ça y est, on a trouvé l'Explication, celle qui prend un E majuscule. On sait maintenant pourquoi les disques durs du PC 1512 ne seront livrés qu'en février. Eh oui. Bizarrement, ça ne vient pas d'Amstrad lui-même, mais de Northern Computers International, son fournisseur en disques durs, justement. Car NCI est en instance de déposer son bilan, tout simplement,

à la suite de pertes plutôt importantes, puisqu'elles s'élèvent à 500.000 livres sterling (5 millions lourds !). A priori, si Northern a connu ces difficultés, c'est parce qu'elle n'était pas livrée dans les délais, et que donc elle vendait du matos pas fabriqué, donc en fait elle n'en vendait pas, et donc elle avait des pertes, mais quand même plus importantes que celles de ma sœur.



## CARTON ET MARCEL FONTAINE, JEAN-PAUL

C'est le seul adjectif que j'aie pu trouver pour qualifier Mannesmann Tally. Ces mecs sont des mégalos. J'vous explique : ils se sont mis dans la tête de créer un nouveau prix littéraire qui irait concurrencer les prix existant déjà. Rien que ça. Tenez, je vous cite une partie du dossier de presse que j'ai reçu : *Fort de ses 100.000 francs, le lauréat du prix pourra librement utiliser l'appellation "PRIX MANNESMANN TALLY 1987" sur tous les documents concernant le livre et son auteur. (...) On connaissait le Goncourt, le Renaudot, le Fémina... Il faudra désormais compter avec les MANNESMANN TALLY, dont les premiers bandeaux fleuriront dans toutes les bonnes librairies de France et de Navarre dès cet hiver. J'vous l'avais dit, ce sont des mégalos.* Déjà, plus de 250 maisons ont été contactées pour faire connaître les ouvrages correspondant aux critères du prix. Voici donc les critères en question, des fois

que vous vous sentirez l'âme d'un grand écrivain, ou que vous seriez attiré par les 10 bâtons promis. Je vous cite mot pour mot les termes du règlement du concours, comme ça, s'il y a confusion, ce sera pas de ma faute : *Peuvent prétendre à l'attribution du prix*

les ouvrages mettant en scène l'outil informatique, parus pour la première fois en langue française dans l'année précédant l'attribution du prix. Les ouvrages doivent faire l'objet d'une publication distincte par auteur. Peut donc être sélectionné un ouvrage regrou-

pant plusieurs nouvelles du mem + e auteur, pour peu que la totalité de celles-ci soient liées à l'informatique. C'est pas trop restrictif, hein ?

Un dernier mot avant de nous quitter : le jury sera composé de 8 personnalités de la plume et du micro-processeur, que voici : Igor et Grichka Bogdanoff (qu'on ne présente pas, c'est pas comme les autres), Chochona Boujjobza (écrivain), Annette Colin-Simard (écrivain), Jean-Luc Fromental (écrivain, scénariste de bd, ex-rédac/chef de Métal Hurlant), Bernard Lenteric (écrivain), Joël de Rosnay (grand prix de la micro-informatique 85, écrivain) et Jean A. Vergnes (chargé de missions informatiques à l'étranger pour le Ministère des Affaires Etrangères, à vos souhaits).

Alors si vous avez envie de concourir, peut-être verrez vous un jour votre œuvre en librairie, entouré du bandeau ci-joint ci-dessous. Quelle bande de mégalos !



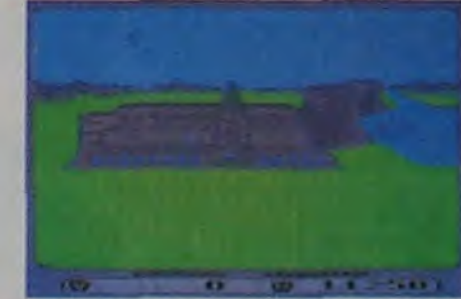
C'est marrant de voir à quelle vitesse se propagent les faux bruits. Le terrain idéal pour mener à bien ce genre d'étude, c'est le minitel. A part les milieux "branchés" (pub, mode, presse, show biz), dans le genre microcosme, y a pas plus ghetto. Y a eu la période si on appelle sur Shift/Sommaire, on peut rester connecté dix heures pour trois centimes. Les huissiers en rient encore. Ensuite, on a eu droit aux faux pirates (Aldo reset, aldo reset, \*Aldo reset, Mon-cul-sur-ton-nez-buster, Duconlajoie-Krackos, j'en passe et des meilleures). Vint le temps de la parano : *Les camion de la DST, de la DGT, du KGB quadrillent le réseau. On est foutus !* Maintenant, y a un nouveau truc qui marche très fort : le décodeur Canal + en soft. "On" m'a dit que ça existe pour Thomson, pour Commodore, pour Amstrad, pour Apple, pour PC (même avec un compatible, vous voyez d'ici le rapport qualité/prix). En un mot comme en cent,

## KAUFFMAN ET MICHEL SEURAT,

A l'heure où nous mettons sous presse, la grenouille vient de réussir à accéder aux images. C'est ce que je pressentais, il fallait avancer

suffisamment dans le jeu pour bénéficier des graphismes. Ça vaut le coup de se prendre un peu la tête. L'action démarre vraiment dans un cinéma. Une séquence animée vous montre un David Bowie qui, oubliant son rôle d'acteur se met à vous parler pour vous informer du but de votre mission. Ensuite, vous entrez dans le labyrinthe, et roulez jeunesse. Vous vous dirigez avec le joystick dans un décor très jooli parsemé d'objets perdus par des étourdis (qui depuis sont devenus des cadavres en essayant de trouver la sortie). Le personnage se déplace vraiment. Il a les jambes qui bougent et tout et tout, et il est trois fois plus gros que dans "Little Computer People". L'autre produit en revanche ne laisse

aucune place à quelque imprécision que ce soit : c'est une grosse merde. Ah oui, le nom : **Transformers**. Pourquoi me sens-je bizarre à l'idée de vous parler de ce soft ? Parce que la présentation est super et le soft pourri. Si vous choisissez l'option "avoir un résumé de l'histoire", vous allez bénéficier d'un véritable film (enfin, une projection de diapos, plutôt : ça ne bouge pas). Une voix digitalisée vous raconte la triste histoire des Transformers tandis que défilent une suite de dessins plutôt moyens. Le jeu en lui-même est inintéressant et mal foutu. C'est ce qu'on appelle aggraver son cas. Ça ressemble aux premiers softs de l'après Pac-Man, en moins bien. Y a un dessin de fond plutôt nullos avec



des sprites minables en surimpression qu'il vous faut descendre comme un chasseur du dimanche en mal d'héroïsme. C'est de la merde : fuyez ! **Transformer** pour Commodore et **Labyrinth** pour Apple II et Commodore également, le tout chez Activision.



sachez que c'est pour rire, pour des pures, pour rien, pour frimer. **Sans hard, c'est pas possible.** Ça peut marcher à la limite avec quelques composants, à condition de les acheter à l'étranger. C'est pas pour rien qu'on ne trouve de décodeurs pirates qu'en Belgique ou en Allemagne. En plus, le son est pourri deux mois sur trois. "On" m'a dit qu'avec un ZX Spectrum et une calculatrice de poche, on peut émuler son minitel en compatible Amiga, ST, GS et PC. Soyez pas cons, les mecs, réfléchissez, quand on vous raconte des bourres.







## LES OTAGES FRANÇAIS DU LIBAN N'ONT

Voilà, je me suis toujours demandé pourquoi, quand je suis rentré à l'HHHHebdo, je ne suis pas allé plutôt dans un grand canard national, voire même international, pour faire profiter encore plus de monde de ma prose inénarrable et incomparable. Je crois que je viens enfin de trouver la réponse.

Premièrement, parce que ma prose n'est pas forcément aussi inénarrable et incomparable que je le crois. Je suis certes très doué, mais je me rends bien compte qu'on trouve toujours son maître. Mais moi, je le cherche encore.

Ensuite, parce que la vie dans un journal style "Le Monde", merci bien, mais très peu pour moi. Partir au Liban pour se faire enlever par des fractions armées à la noix, je laisse ça aux amateurs.

Et puis enfin parce qu'y a qu'à l'HHHHebdo qu'on est bien.

Toutefois, j'aurais très bien pu me faire embaucher à l'Impact, et devenir ainsi le coéquipier de Scott Winder, journaliste attiré dudit journal, qui se balade de ville en ville, à la recherche du scoop de l'année et du prix Pulitzer. En fait, on vient de lui commander trois articles pour la première de couv', alors il a intérêt à se dépêcher, le petit Scott. Surtout que ses enquêtes le mènent par le bout du nez, à Bombay, Las Vegas, New-York, bref, aux quatre coins du globe.

Vous aurez compris qu'il s'agit là d'un jeu d'aventure, avec un petit rien de simulation journalistique, ce qui n'est pas pour me déplaire.

Les écrans graphiques sont certes très beaux, mais je trouve personnellement,

UN JOUR LES OTAGES SERONT LIBÉRÉS

MAIS ALORS DE QUOI ILS VONT CAUSER AU JOURNAL APRÈS?

ON VA SE FAIRE CHIER

n'en déplaise au graphiste, qu'ils sont beaucoup moins beaux que ceux du divin Michel Rho, qui a d'ailleurs un très joli prénom, plein d'intelligence et de malice.

Malheureusement, l'analyseur syntaxique est très réduit, puisqu'il n'accepte comme entrée qu'un mot et un seul à la fois, ou à la rigueur une expression (mot qualifiant un groupe de mots que l'on peut considérer comme n'en faisant qu'un. Merci Maître HHHHHebdolvici). Enfin, quoi qu'il en soit, on peut considérer que l'énigme générale du jeu est plutôt balèze, et il vous faudra beaucoup de ruse, de perspicacité et d'à propos pour la résoudre (si vous avez des problèmes, appelez-moi).

Scott Winder, reporter d'Ere Informatique pour Amstrad CPC.

Ah, enfin. Après avoir passé des nuits et des nuits à jouer sur vos ordinateurs en buvant des litres et des litres de café, après avoir cassé une trentaine de joysticks, vous n'arrivez toujours pas à finir ce putain de jeu. Impossible de voir le dernier tableau oùskya une jolie princesse, une jolie princesse à poil, un beau prince, un beau prince à poil, le squelette du vilain méchant, rien (rayez les mentions inutiles). Vous en avez perdu le sommeil et vous êtes fâché avec votre chien, votre petit(e) ami(e)s et votre famille. Stop ! Le maître du jeu 1 est un bouquin d'une centaine de pages renfermant des kilos de Poke destinés à prolonger votre courte vie de héros de jeu d'arcade. Ça n'existe pour l'instant que sur Commodore 64/128. On y trouve des bidouilles pour une soixantaine de jeux parmi lesquels Entombed (avec plan), Commando, Elite, Shadowfire, Uridium, Z et compagnie. Bien que l'HHHHebdo n'y soit pour rien, c'est un genre de Bidouille grenouille relié. Et c'est bien ? Ben si ça peut vous éviter de devenir dingue, c'est un bon plan, non ?



Le maître du jeu de PSI pour Commodore 64 et 128.

LES OTAGES FRANÇAIS...

MERDE... Y A LA TÉLÉ QUI BÉGAYE

Et ça continue encore et encore. Une baisse de prix sur les compatibles XT/AT (disposant de 8 connecteurs pour carte PC/AT), ça vous branche ? C'est parti. Le Donatec 286 qui dispose en configuration de base de 640 Ko, écran monochrome, unité de disquette 1,2 Mo, disque dur de 20 mégas, clavier 102 touches avec bloc numérique séparé baisse de trente cinq pour cent ce qui nous fait 24724 francs TTC au lieu de 37772 francs TTC. C'est de la promo ou je ne m'y connais pas. Mais alors, ça veut dire qu'ils l'ont vendu trente-cinq pour cent trop cher jusqu'à présent ? Je n'ose le croire.

## SON ET LUMIÈRE

Hello happy micro-user ! Cette semaine, je vais vous présenter la Sogitec. D'abord, c'est une boîte française. Ah... C'est bien ça, ils emploient quatre cents personnes, et leurs activités sont divisées en deux parties : l'électronique genre simulateur de vol et la communication. Pour ce qui est de la simulation, c'est pas tellement étonnant, la Sogitec est une filiale de Dassault-Breguet Aviation, d'ailleurs, à condition qu'ils ne lisent pas la phrase suivante, j'espère pouvoir vous en dire et vous en montrer un peu plus prochainement. Si on fait abstraction du fait que ce genre de gadgets sont destinés à apprendre à des gens à en tuer d'autres, on peut très bien se contenter d'admirer la performance

technos pervertissent l'art vidéographique. Pisse and love. Donc, la Sogitec. Ce sont eux qui font de la 3D. C'est pas compliqué : la presque totalité des images et des films qui ne sont pas produits par TDI le sont par la Sogitec et réciproquement : comme par exemple dans le film l'Unique (Unique (I)). France 1986. Avec Julia Mingenes-Johnson. Jacq me dit que la sortie tombait un 26 janvier de l'année dernière. Non, je ne me souviens pas de l'heure, dont ils avaient réalisé les trucs vidéographiques. Bien. Le but de cette rubrique étant de vous montrer de jolies images, pas de vous raconter ma vie, enfin pas trop, je vais bien merci, je me retire sur la pointe des pieds...



Image de synthèse Sogitec

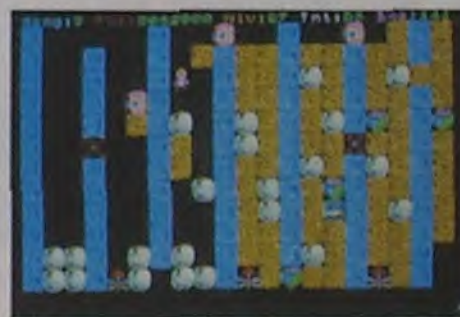
technologique. Fin du paragraphe "je profite-lâchement-d'être-lu-par-un-grand-nombre-de-gens-pour-pervertir-notre-belle-jeunesse-en-tenant-des-propos-subversifs". Pets et amour. En plus, la Sogitec n'est qu'une filiale. C'est pas entièrement de leur faute si des bouchers

Sans transition comme on dit à la télé : les lecteurs commencent à m'envoyer de beaux dessins. Vous êtes doués les mecs, continuez. Quand il y en aura suffisamment, je vous les montrerai. Les dessins, je parle des dessins.

## TOUJOURS PAS ÉTÉ

Les jeux pour Thomson commencent à tenir la route car des boîtes françaises sérieuses ont décidé une fois pour toutes d'explorer à fond les possibilités de la machine pour sortir de réelles nouveautés. Ça m'étonne qu'ils aient mis autant de temps, mais bref. Les mecs se sont dit : On ne changera pas le Thomson et tous ses défauts, mais bon, puisqu'il est là, autant vendre des produits avant de perdre le marché. Le principal, c'est que les mêmes ayant un Thomson puissent se servir de leur joystick autrement qu'avec des didacticiels vaseux du genre "je dépiste les maladies sexuellement transmissibles avec Momo le morbaque". Ça fait plaisir. Un premier pas avait été fait par Activision. Ceci étant dit, occupons-nous de deux nouveautés de chez Softbook. Le premier jeu, Les cavernes de Thénébé est un sympathique jeu d'arcade et d'exploration très proche de H.E.R.O. Ah, vous ne connaissez pas. Il s'agit d'un jeu dans lequel vous incarnez un petit personnage muni d'un hélicoptère dorsal. Ben là, c'est un peu pareil. Le personnage est dirigé à l'aide du clavier ou d'un joystick. Votre mission consiste à retrouver les capsules du terrible virus Thénébien afin de le neutraliser. Le problème, c'est que le mont Thénébé est un véritable labyrinthe qui débouche sur de nombreuses salles, toutes plus dangereuses les unes que les autres. Au cours de votre périple, il vous faudra ramasser tout ce qui peut vous servir à pousser plus avant votre dangereuse exploration. Pour faire voler votre hélicoptère personnel, il faudra trouver du carburant qui se présente (tout comme le reste du ravitaillement) sous forme de jerricans. Au bout de quelques minutes d'exploration va se poser un autre problème : l'oxygène. Heureusement, certaines salles contiennent également ce précieux gaz. Pendant qu'on en est à parler de la maintenance, sachez aussi que vous pourrez vous ravitailler en nourriture, de quoi tenir jusqu'à

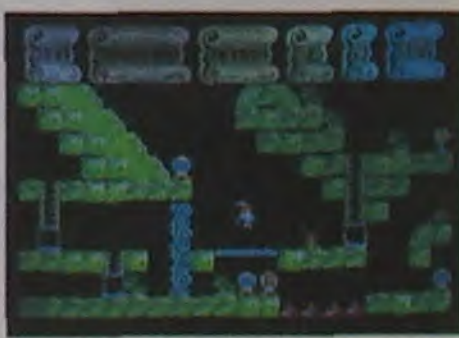
la caverne de glace, celle qui renferme le dangereux virus. Pour accéder aux différents jerricans de ravitaillement, il va vous falloir déjouer de nombreux pièges. Il y a des élévateurs, des précipices à franchir d'un coup d'hélice et un nombre incalculable de bestioles qui sont bien déterminés à vous enlever un maximum de points de vie. Comme il ne vous sera pas possible d'explorer la soixantaine de salles d'une seule traite et



comme il n'est pas toujours pratique de devoir sauver une partie sur disque ou sur cassette, un astucieux système de code à rentrer a été mis en place. A chaque fois que vous passerez un niveau, l'ordinateur vous donnera un code secret qu'il ne vous restera plus qu'à rentrer si vous veniez à perdre. Les graphismes de ce soft sont très bien faits et très bien pensés particulièrement en ce qui concerne le choix des couleurs. Le haut de l'écran comporte un tableau qui vous informera des différents états de votre personnage. Les animations sont suffisamment rapides, quant aux bruitages, ils ont été très soignés. On peut même dire qu'il s'agit là d'un must du bruitage sur Thomson. C'est donc un bon jeu d'arcade. Une habile transition me fait dire que ce qui concerne la qualité du graphisme, de l'animation et des bruitages est également valable pour le jeu suivant : Stone Zone. Jack et ses neuf Gang-men sont bien décidés à devenir

riches. C'est pour cela qu'ils ont pris la résolution de braver les dangers de la mine de diamant du mont Karaz. C'est sûr que ça va pas être de la tarte d'explorer toutes ses galeries. Outre les éboulements classiques, le mont Karaz est très connu pour une particularité géologique : les rochers caoutchouteux. Ce sont de bêtes rochers, qui comme tout les rochers de jeux d'arcade ont une propension à tomber sur la gueule des gens qui se baladent dessous et qui en plus rebondissent. Imaginez un peu ce que peut dorner un rocher qui rebondit dans un milieu instable : ça fait une zone terrible. Et c'est pas tout : je dis pas ça pour vous décourager mais au cas où vous échapperiez aux éboulements, sachez que ce mont est infesté par des tribus de Gonards rouges. Une bande de Gonards, quoi. Cette sympathique adaptation de Boulder Dash comporte suffisamment de salles pour que vous ne soyez pas lassés au bout de deux minutes de jeu. Au menu : cinquante galeries (toutes piégées), et trois niveaux de difficulté. Il est aussi possible de s'entraîner avant de commencer l'exploration. En comptant le logiciel de la semaine, ça nous fait trois bons jeux d'un coup sur Thomson. Ah ben tiens, c'est la même boîte.

Les Cavernes de Thénébé et Stone Zone de Softbook pour Thomson MO/TO.



## LIBÉRÉS

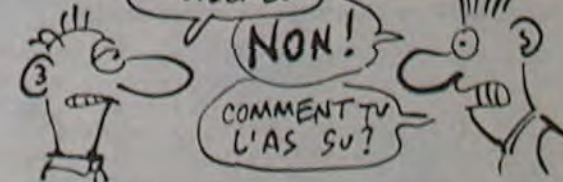
Tiens, c'est marrant le manque de mémoire de certains médias. Au moment où la société Paribas va être privatisée (plus clairement dénationalisée, nuance), on ne parle plus du tout

mais alors vraiment plus du tout de la faille de Nasa et de son séillant Pierre Brisseau de patron. Rappelons pour mémoire (et histoire de foutre un peu la zone) que Nasa était l'une des filiales de

Paribas. Avouez que ce serait dommage de mettre un scandale pareil sur le tapis au moment de lancer les actions sur le marché.

TU CONNAIS LA NOUVELLE ? LES OTAGES NE SONT TOUJOURS PAS LIBÉRÉS

NON ! COMMENT TU L'AS SU ?





# BIDOUILLE GRENOUILLE

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

Je sais que le début de l'année est une source inépuisable de gags, mais essayez de réaliser que ça fait un paquet de milliers d'années que tout le monde fait les mêmes. Par exemple, ne dites pas d'un air finaud le 1er janvier : "Putain, j'ai pas bouffé depuis l'an dernier !" parce votre grand frère l'a déjà faite, ainsi que vos parents, et vos grands-parents et leurs parents avant eux. Ne dites pas "Dur, encore un an avant le prochain réveillon" parce que vous l'avez faite vous-même lors des dernières grandes vacances (là, c'était onze mois, mais c'est du pareil au même). En un mot, ne soyez pas déterministe. Prenez exemple sur Pascal Tourain, qui lui, a l'immense mérite d'être original. Attaquez les institutions. Manifestez contre le massacre des dindes. Je sais, certains mouvements l'ont fait dans les années 70. Et alors ? Eux, c'était sérieux. Faites-le au deuxième degré et profitez-en pour réclamer l'amnistie pour les dindes nées après le 1er octobre.

Voici, histoire de calmer les gueules de bois, la solution de "Blade of Blackpool" sur Apple par Godfather.

"E, n, n, w (tout acheter sauf le couteau qui est inutile), e, talk bartender, s, s, e, swim e, swim n, get potion, n, get bees, s, s, swim w, swim w, w, w, give bees (à la grande plante), n, n, e, e, n, drop honey, s, w, w, s, s, e, s, pour potion boat, get boat, n, w, n, n, e, e, n, w, n, throw rope, u, get rope, throw it, n, e, light lamp, w, s, s, get amulet, s, e, s, w, w, s, s, e, e, n, e, n, give amulet, s, w, n, drop rope, buy ale, drop moneybelt, get rope (à cet instant, votre inventaire (tapez "i") doit être le suivant : staff, old lamp, spell book, rope, miniature boat, mug of ale. Si ce n'est pas le cas, faites demi-tour. Si tout va bien, continuez), s, s, w, w, n, n, e, e, n, w, n, n, n, sing (charmé par votre mélodieuse voix, un aigle géant vous offre un transport aérien gratuit), go pad (vous traversez le ravin), n, w, throw rope, d, get rope, s, w, drop boat (dans la rivière), go boat,

paddle n, paddle n (vous voyez un monstre), pour ale water, paddle n (jusqu'à l'île, vous y verrez une statue), give book (en échange, vous aurez une clé), s, paddle s, paddle s, paddle w, w, w, get helmet, e, s, unlock door, s, drop key, s, s, e, get longbow, e, e, e, s, s, w, get scroll, w, n, e, e, e, e (note : c'est un labyrinthe aléatoire, mais essayez d'aller le plus à l'est. Vous devrez alors posséder : staff, old lamp, longbow, scroll, helmet, rope. A partir du signe, aller...), n, n, e, e, go boat, paddle n, paddle n, paddle w, d (ne faites pas de déplacements du type n, s, e, w

sinon... bye bye !), read scroll, say mahden, get arrow, shoot lizard (note : ne dites jamais "regnilo" sinon vous perdrez votre équipement), s, get sword, n, n, paddle e, paddle s, paddle s, paddle w, w, w, s, s, w, put sword altar, say myraglum (vous êtes téléporté dans la forêt), s, s, e, drop longbow, get honey, eat honey, s, w, w, s, s, e, e, n, n.

Voici quelques conseils complémentaires : tout acheter sauf le couteau et le bâton (knife et staff), get the shield qui se trouve au sud de la taverne (S,S), gardez votre ceinture car plus vous aurez d'or à la fin, plus vous aurez de points. Alors, laissez cette ceinture où vous laisserez le miel et ramassez-la quand vous mangerez le miel (vers la fin). Ainsi, votre score sera de 500 au lieu de 450 (environ)."

Y a un truc rigolo à faire. Trouvez un mec qui vend des marrons grillés dans la rue et insultez-le. Mettez-vous-y (c'est pas beau, ça) à plusieurs, l'air vachement sérieux. Dites-lui qu'à cause de lui, les forêts se dépeuplent, qu'il vole le travail

des garçons de cafés et des marchands de bonbons, qu'il coûte cher à la société, que trois millions de chômeurs c'est trois millions de marchands de marrons en trop, n'importe quoi, mais dites-le d'un air ferme. Le principe est simple : attaquez-vous à des gens qui ne peuvent pas se défendre et marrez-vous sur leur dos. C'est très rigolo.

Micheline Dax, de CMC, m'a confié ce qu'il faisait tous les premiers janvier. Il suit des vieilles dames dans la rue, choisissant celles qui sont les plus vieilles et qui ont le plus gros sac à main et il se met à les suivre. Dès que la vieille dame (qui commence à s'effoler) fait mine de traverser, il se précipite sur elle et lui dit d'un air fort civil : "Puis-je vous aider à traverser, chère Madame ?" Il faut savoir qu'il est très grand, qu'il a des cheveux bleus en iroquoise et qu'il ressemble quand même beaucoup à un voleur de sacs de vieilles dames. Et il fait ça pendant tout le trajet de la dame. Génial. Quoi qu'il en soit, voici la suite de la liste de ses pokes d'enfer sur

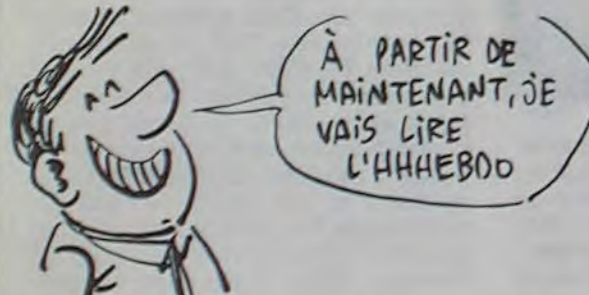
- C64. Comme d'habitude, vies infinies.
- Alligata Bagger : POKE 3561, 234 : POKE 3562, 234
  - Willow Pattern : POKE 31774, 234 : POKE 31775, 234 : POKE 3291, 234 : POKE 3292, 234
  - Blue Thunder : POKE 9638, 234 : POKE 9636, 234 : POKE 9640, 234
  - Skrabble : POKE 8609, 234 : POKE 8610, 234 : POKE 8611, 234
  - Monster Attack : POKE 19228, 234 : POKE 19229, 234 : POKE 19230, 234 : POKE 25116, 234 : POKE 25117, 234 : POKE 25118, 234
  - Vortex Raider : POKE 4436, 234 : POKE 4437, 234 : POKE 4438, 234
  - Jumpman Junior : POKE 9450, 234 : POKE 9451, 234 : POKE 9452, 234
  - Zeppelin : POKE 18546, 234 : POKE 18547, 234 : POKE 18548, 234
  - Starfighter : POKE 2837, 234 : POKE 2838, 234
  - Laser Strike : POKE 16475, 234 : POKE 16476, 234 : POKE 16477, 234
  - Hard Hat Mack : POKE 16877, 234 : POKE 16878, 234 : POKE 16879, 234
  - Arc of Yesod : POKE 23651, 234 : POKE 23652, 234
  - Crystal Castle : POKE 5372, 234 : POKE 5373, 160 : POKE 5374, 8
  - Cuthbert Tombs : POKE 9687, 234 : POKE 9688, 234 : POKE 13202, 234 : POKE 13203, 234
  - Starquake : POKE 11625, 234 : POKE 11626, 234 (vies) : POKE 4568, 234 : POKE 4569, 234 (munitions) : POKE 17965, 169 : POKE 17966, 120 (direction)
  - Bandits : POKE 4759, 169
  - Bruce Lee : POKE 7462, 165
  - Everyone's a Wally : POKE 34461, 157
  - Frak 64 : POKE 22048, 173
  - Xaxxon : POKE 28400, 173
  - Kung Fu Master : POKE 38649, 189
  - Grog's Revenge : POKE 23608, 173
  - Lazy Jones 1 : POKE 4251, 173
  - School Daze : POKE 7553, 165 : POKE 7623, 165
  - Space Taxi : POKE 16911, 200
  - Candy bandits : POKE 4759, 169
- La semaine prochaine, encore d'autres ! Car CMC est le plus gros trouveur de vies illimitées du monde. J'ai d'ailleurs assisté à l'une de leurs séances, c'est très étrange. Ils se réunissent autour d'une table sur laquelle sont placés des chiffres de 0 à 9 et un verre. Ils posent chacun une main sur le verre et ils prononcent le nom du logiciel à voix haute. Alors le verre se met à bouger et ils notent. Etonnant. Bon, ben à la semaine prochaine, hein ?



## MASOSADOLIGNES

Bon, ça va, tout baigne, c'est la joie. Les silignes s'améliorent, j'en reçois par camions entiers, c'est super.

Ah oui, au fait, j'ai pas encore eu le temps de vous le dire, mais... Bonnes fêtes à tous les fainéants ! Et puis je vais profiter du fait que pour une fois je suis en page 1 pour me marrer un bon coup, parce que vraiment, Gérard (le boss) et Michel (le saint, té !) ont beaucoup d'humour. Donc, ah, ah, ah, ah.



Pierre Campiglia est un nostalgique des nuits d'été, douces, calmes, reposantes, et voluptueuses, avec le chant des grillons en fond sonore. Aussi, dans l'espoir que cette période revienne vite, il envoie à ses confrères spectrumistes de quoi les faire patienter...

Listing Spectrum.

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: C
LS : RANDOMIZE 1: FOR a=1 TO 60:
PLOT INT (RND*256),INT (RND*176
): NEXT a
20 FOR a=1 TO 10: BEEP .01,37:
NEXT a: PAUSE 1: PAUSE 1: GO TO
20
```

Et maintenant, Xavier Bielawski vous propose l'horloge en basic la plus précise du monde, puisque c'est vous-même qui décidez de l'heure qu'il va être. C'est très mal expliqué (par moi-même, j'en conviens), mais c'est bien réalisé.

Listing MSX et Thomson en même temps.

```
1 CLS:GOSUB2:SCREEN0:COLOR3,1,1:LOCAT
E15,11:PRINT"HORLOGE":LOCATE15,12:PRI
NT"-----":LOCATE12,14:PRINT"HR":LOC
ATE17,14:PRINT"MM":LOCATE22,14:PRINT"
SC":LOCATE11,16:PRINTH:LOCATE16,16:PR
INTM:LOCATE21,16:PRINTS:FOR T=0 TO 2000:
NEXT:RUN
2 INPUT"HEURES":H:CLS:INPUT"MINUTES":
M:CLS:INPUT"SECONDES":S:RETURN
```

Et puis tiens, pourquoi on se ferait pas un petit xylophone sur Oric, hein ? Pourquoi pas ? Heureusement que François Launay pense à vous...

Listing Oric...

```
1 A$="A29DA002206CFAA01EA200A9022
0DCED818AD900269038D900290E460050
0000000000"
2 FOR I=1 TO 43: POKE#27F+I, VAL("##"+M
ID$(A$+"3E10000000F00", I*2-1,2)):
NEXT I
3 ' XYLOPHONE ORIC1
4 ' Faire CALL#280
5 ' Pour faire une note separee :
POKE#284,76:POKE#29D,note:CALL#28
0
```

Et enfin, le meilleur (zut, j'me suis trahi ! Vous savez maintenant qui a gagné les deux softs HHHHebdomadaires !), à savoir Frédéric Barati, qui, sous interruptions, fait scroller un message en haut de l'écran (mode 2 uniquement), pendant que vous programmez bien peinards. C'est pratique pour ne pas oublier un rencard, par exemple. Sachez enfin que le message est absolument redéfinissable, puisqu'il est contenu dans la variable B\$ de la ligne 20.

Listing Amstrad.

```
10 a$="2100A106810E001114A0CDD7BC2
170A022FE9FC9C5D5E5F53A05B232F09F3
A06B232F19F3E002101C01100C0014F00E
D001B10709E5D11B3D20F12AFE9F2322F
E9F3E003285B23E4F3286B27ECD3A0BB7C
C65A03AF09F3285B23AF19F3286B2F1F1D
1C1C92170A022FE9FC9"
20 b$=" 2LIGNE de l'HHHHebdo, ca
TOURNE... Bonne fete a toute l'equ
ipe de l'HHHHebdo et a ses lecteur
s! "1 TO LEN(a$) STEP 2:POK
E &A000+i/2, VAL("&"MID$(a$, I, 2)):
NEXT:FOR I=1 TO LEN(b$):POKE &A06F
+i,ASC(MID$(b$, I, 1)):NEXT:CLS:MODE
2:CALL &A000
```

Bon, eh bien il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de bien vous éclater la panse au caviar et aux huîtres, de bien vous saouler la gueule à grands coups de champagne, bref, de passer un excellent réveillon !

Sept.



- 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 (dédiacé) 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
- 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
- POINT DE FUITE POUR LES BRAVES 72,00
- EN VOITURE, SIMONE 49,00
- LE PARFUM DE L'INVISIBLE 49,00
- NI DIEU NI MAITRE 45,00
- TRANCHES DE VIE 5 56,50
- ONULF LE MARIN 28,00
- SERVICE COMPRIS 37,00
- ZOO AU LOGIS 79,00
- DANS LES GRIFFES... 37,00
- KNOCK OUT 45,00
- LE PRIVE D'HOLLYWOOD 37,00
- DES MOUCHES POUR NEMON 28,00
- LA SERVIETTE NOIRE 28,00
- ECHAPPEE BELLE 28,00
- TOTENTANZ 82,00

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

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

- Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.
- J'ai 3 points-cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :
  - Walter Minus
  - Philippe Bertrand
- J'ai 5 points-cadeaux, je reçois au choix le "Livres du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti ou l'Avalanche tome 1 ou 2 de Masse (préciser)
- J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.
- J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie. Au choix :
  - "Kamasutra" de Jacovitti-2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.
  - J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocaps. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Salut les fêtards. Savez-vous que Noël approche à grands pas ? Savez-vous qu'il approche à tellement grands pas qu'il est déjà passé ? Mais savez-vous que ce n'est qu'une pâle répétition pour le jour de l'an ? Bref, il est encore temps de faire des cadeaux et c'est dans ce sens que la promo de cette semaine va. La phrase est pas belle : je sais, c'est Milou qui déteste sur moi. La promo, donc, c'est Marcel Labrume de Micheluzzi chez les Humanois, plus l'album de Peter Pluut de la même collection pour tout achat de cinq albums au moins. C'est pas mal, comme cadeau, non ? En fait, si vous offrez des albums à quelqu'un vous pouvez garder ces deux-là. Ou offrir ces deux-là et garder les autres. Enfin, vous faites comme vous voulez, je vais pas aller m'immiscer dans votre vie privatisée. Pardon, privée. Je signale que cette promo sera encore valable la semaine prochaine, et vous êtes priés de marquer "urgent" si ça l'est. Parce que figurez-vous que c'est Noël pour moi aussi, alors hein, un peu de compassion, les jeunes.

Ben puisque j'ai pas le choix, je prends les cinq albums. Je joins ma liste.

Ben je veux un catalogue gratuit et je marque Urgent dessus parce que je suis un teigneux.

168

Code postal + Ville : .....

Envoyez ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du Colombar 95230 SOISY.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....



# 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

LOLA JE  
MINI  
# SPANIE LOLA  
SOS  
HIC  
HIPS  
BEVARK  
CA VAUT PAS LE DERNIER DISQUE D'YVETTE HORNER.  
SNIFA  
SNIFA  
SNIFA  
JE PEUX PLUS TE BLAÏER  
TOUT S'ARRANGE SUR L'ŒUILLER MON AMOUR  
STRIP  
PIKER  
Y A DES HAVIS  
Y A DES BAS  
M'EN FOUS  
HEP, PSSST, Y'YES DUTÉIL A ABANDONNÉ LA CHANSON ?  
PARCE QUE S'AIMERAIÉ BIEN SORTIR D'ICI  
BILING  
BALONGA  
ME TAPEZ PAS  
ME TAPEZ PAS ASSASSINS!  
TU PAGES UN COUP ?  
VA CHIER  
TON LAR-FEUILLE  
DUCON

BON D'ACCORD MA BICHE. VA POUR LES PRÉSERVATIFS. DÉPOSE-MOI PLEASE  
LET THE FORCE BE IN YOUR ASS HOLE  
PUTAIN DE CLAUSTROPHOBIE  
MMM  
MMM  
DANS LA GUEULE  
ALORS ? ON FAIT BANDE À PART ?  
C'EST QUOI TON COSTUME LÀ ?  
C'EST LE PRÉSERVATIF TOTAL. ON SE ROULE UN PALOT ?  
C'EST QUELLE MARQUE TON PARFUM À L'AÏL ?  
CRS = SS  
C'EST QUOI SS ?  
BEN, CHAÏS PAS. SÉCURITÉ SOCIALE JE CROIS  
GO GO GOLDORAK  
DO DO DOROTHÉE  
RENE ENLEVE TA MAIN. Y A DES CAMÉRAS PARTOUT



SI TU CONTINUES À ME FAIRE CHIER DE RETOURNE CHEZ MA MÈRE. MOI T'ES PRÉVENU  
MAIS QUAND EST-CE QUE BARRE VA PARLER ? QUAND ?  
QUAND ?  
SÛRE DE PLUS ME PIQUER MES TAMPAUX USAGES  
T'AS QU'À METTRE PLUS DE POIREAUX DANS TES SOUPES.

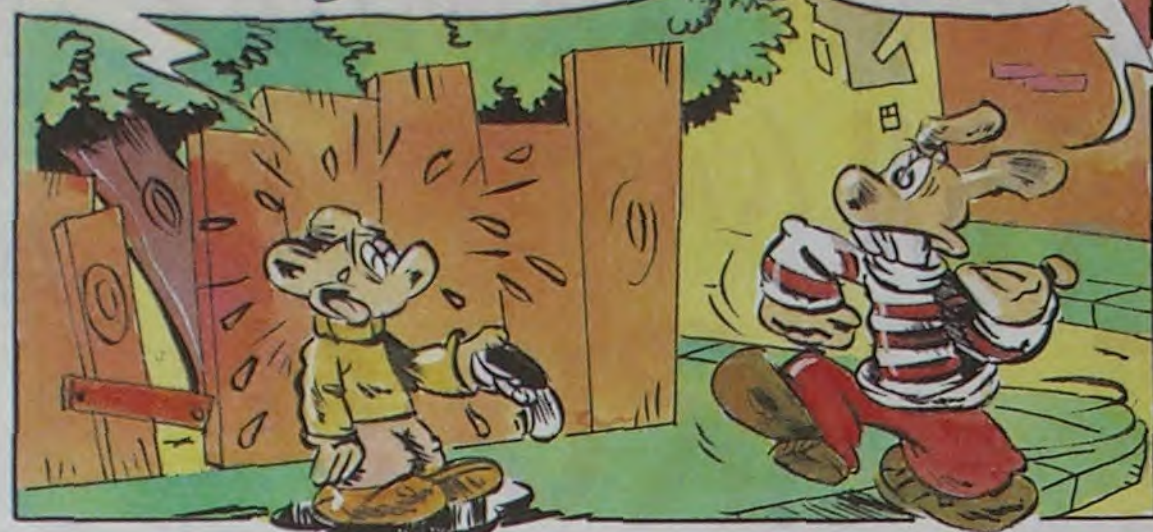
BON DE COMMANDE À DÉCOURPER OU À RECOPIER ET À RENVoyer À HEBDOGICIEL 24 RUE BARON 75017 PARIS.  
OUAÏS, BON, OKAY. MA CONNERIE N'A DÉGALÉ QUE CELLE DE CARALI. ENVOYEZ-MOI SON ALBUM À 49 F (PLUS 7 F FRAIS DE PORT)  
NOM \_\_\_\_\_ PRÉNOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_  
RÈGLEMENT JOINT: CHÈQUE  CCP



# DÉSIRÉ

Pitié pour une pauvre victime du logiciel!

Hein? pourquoi ça?



Je suis un des derniers types au monde à ne pas jouer avec tous les petits appareils électroniques!

Hein? pourquoi ça?



Hi, hi, hi! Je préférerais ma vieille auto à pédales de quand j'étais petit!

Mais tous ces types qui se servent d'un logiciel ont l'air de crétins! Regardez-les: ils ne pensent à rien! Ils ont toujours le nez en l'air!

Personnellement quand j'étais petit, j'avais peur des autos à pédales! Croyez-moi, un bon logiciel, c'est moins dangereux.



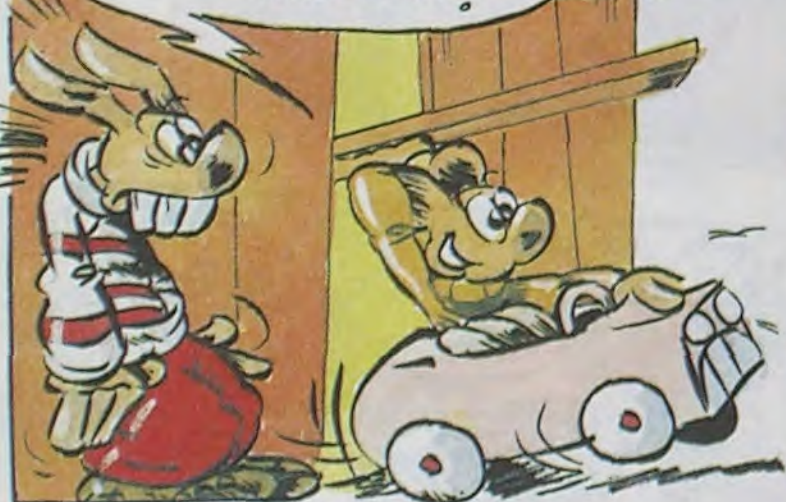
Non, voyons! Ce sont des gens libres, modernes, exaltés, l'œil tourné vers l'avenir, heureux d'être eux-mêmes! Vous devriez être comme eux!

Bon, d'accord! Alors moi aussi je veux vivre mon vrai bonheur!



Youpi! Je récupère ma vieille auto à pédales et à moi la grande aventure!

BOUM, PIF, PAF! Voilà comment je le vois, moi le futur!



Embarquons immédiatement ce danger public!

Une bonne chose de faite! Qui sait si ce tout petit bonhomme n'aurait pas fini par commettre de plus dangereux actes terroristes avec sa petite auto?



Il aurait pu inventer la bombe atomique! à pédales par exemple!

Charlie Schingo86



# BD!

## EBDITO

Cette semaine, comme tous les six mois, je vous cause de fanzines. Seule différence avec les autres fois : je vous passe pas les couvertures parce que comme c'est du noir et blanc, ça passe mal et ça ne pourrait que vous rebuter. Mais la plupart sont très bons et lire

quinze fanzines à la suite, ça vaut bien un bon steak. Pour pas cher, vous pouvez avoir un bon panorama de ce que sera la presse de demain. Car sur quinze fanzines, y en a fatalement un qui réussira vraiment à bosser dans la presse. Jeu : devinez lequel.

Milou.

## GOTSENS

Voici un zine inspiré moitié par Goossens, moitié par Gotlib et moitié par Druillet: Quel mélange, hein ? Il s'appelle "Le déficitaire, journal réaliste", ce qui en soit m'a bien fait marrer. Là-dedans aussi, il y a de la pub. Ça veut dire quoi ? Ça veut dire que les ptis jeunes de maint'nant ont la ferme intention de

vivre grâce à ça. Ils ont peut-être pas tort, après tout, faut prendre le fric où il se trouve. On commande le premier numéro à 7 balles (plus, supposé-je avec un à-propos qui m'étonne moi-même, un timbre) aux Bandessineux, avenue du 8 Mai, 07130 Saint Peray.

## MEUMEU

Voici le meilleur du lot, intitulé "Meuh". Le premier numéro est consacré au plus populaire des sports, la délation. Vaste sujet qui m'amène une série de réflexions. D'abord, le charmant Jérôme Boursault qui réalise ce fanzine avec son frangin n'est-il pas un clone de 196cm, l'excellent organe de Pascal Tourain, dont vous trouverez l'hebdomadaire et excellente rubrique page 1 ? Ensuite, qui se sent morveux ne se doit-il pas moucher ? N'est-ce pas, Monsieur Boursault, parlerai-je de l'épisode de la gardienne de l'immeuble du 57 rue des

épinettes ? Oserais-je rappeler à votre bon souvenir la soirée que nous avons passé au commissariat du XVIII<sup>e</sup>, un certain soir de février ? Vous vous lancez dans une aventure aussi risquée qu'incertaine, me semble-t-il. Parler de la délation lorsque soi-même on regorge de griefs et de torts, voilà qui est étrange. Quoi qu'il en soit, si vous n'avez rien à vous reprocher, vous pouvez commander "Meuh" à Jérôme Boursault, 39 rue Léon, 75018 Paris. C'est entièrement et totalement gratuit, envoyez quand même deux timbres pour l'expédition.

## PQ

Voici le plus drôle des zines après Meuh : Rictus. Alors là, c'est pas de la bd, y a pas de thème, c'est juste poillant. Vraiment, hein. Moi qui suis pourtant un vieux de la vieille (personne ne le sait, mais je traîne mes guêtres dans la presse depuis 1912), je me suis marré au moins 14 fois par page. On y trouve une interview de Dieu (avec fac-similé du numéro de téléphone trouvé dans le bottin à l'appui - c'est le numéro qui est à l'appui, pas le bottin), des slogans vantant la qualité de Rictus,

des fausses pubs, des infos (fausses aussi), des jeux et des tas d'autres trucs. A noter : c'est eux qui ont pensé les premiers à rapprocher les frères Abdallah de la bd de Tintin dans laquelle apparaît un personnage qui porte ce nom. Fallait pas envoyer votre zine à l'Echo des Savanes, les mecs : ils vous l'ont piquée ! Commandez ça d'urgence à Rictus, Route de Crémarest, 62240 Desvres. Ça vaut deux francs et n'oubliez pas les timbres.

## PSYCHO

Voici un énorme bouquin de Bézian. Chez Magic-Strip, tiens, quel hasard. Vous ici, comment se fait-ce ? Thème général : les trucs bizarres. Genre réincarnation, télépathie, enfin, les trucs vraiment bizarres, quoi. Tout en noir et blanc, je vous conseille très fermement d'attendre un soir d'orage, d'éteindre les lumières en n'allumant que deux bougies, de laisser couler le robinet de la cuisine goutte-à-goutte et de ne commencer à bouquiner qu'une fois que toutes ces conditions sont réunies. Là, je vous garantis que vous allez avoir les chocottes. Si vous avez assez d'influence sur votre famille, teignez-leur le dessus des sourcils en noir et demandez-leur de passer évanescemment devant vous à intervalles irréguliers en faisant craquer le plancher. Ça va être dur de les convaincre, parce que le bouquin fait plus de 100 pages et qu'il faut un bon bout de temps avant de le finir. C'est plein de petites histoires, tiens, je viens enfin de trouver



comment je pourrais les décrire - ça ressemble à du Poe. Yes, Edgar Allan himself. Bien, hein ?

TOTENTANZ de BEZIAN chez MAGIC-STRIP, 82 balles.

## BD Parade!

ROUTE VERS L'ENFER	20
OBJECTIF NUL	18,5
JULIUS ET ROMEA	17
SAISON DES AMOURS	17
LES YEUX DE TANATLOC	17
ZOO AU LOGIS	16
DOCTEUR VENTOUSE 2	16
LE LOURO PASSE DE LAGAFFE	16
SUR LA PISTE DU BONGO	16
TRANCHES DE VIE 5	16
SAMBRE	16
KNOCK-OUT	16
SERVICE COMPRIS	16
VENT DU SOIR	16
EXECUTIVE WOMAN	16
QUEQUETTE BLUES PART TRI	16
LES MAITRES DU SILENCE	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	16
LE DESTIN DE SARAH	16
ONULF LE MARIN	16
NI DIEU NI MAITRE	16
LA MAISON DOREE DE SAMARKAND	16
FM	16
COMICS AND STORIES	16
LE PARFUM DE L'INVISIBLE	16
GOOSSENS	20
CARALI	18,5
HERMANN	17
REISER	17
ROSINSKI/VAN HAMME	17
SERRE	16
BRETECHER	16
FRANQUIN	16
JANO	16
LAUZIER	16
YSLAIRE BALAC	16
EDIKA	16
DE JAGER	16
BINET	16
VEYRON	16
BARU	16
ROTUNDO/FERRANDINO	16
SADOUL	16
HERNU	16
SCHLINGO	16
LELONG	16
PRATT	16
ZENTNER/PELLEJERO	16
DARROW	16
MANARA	16

## ENFIN

Si on ne lit que les deux-tiers de cette bd, on peut passer le restant de sa vie sans savoir que le sujet principal est la cinquième colonne SS (qui, je vous le rappelle, était une division destinée à faire de la désinformation et du contrespionnage). Parce que le sujet des deux premiers tiers, c'est le privé d'Hollywood, qui enquête sur un meurtre qui a eu lieu pendant la première présentation d'un film au Grauman Chinese Theatre (où, je vous le rappelle, a eu lieu la première présentation de King-Kong en 32 ou 33. Je vous cultive, aujourd'hui). Le seul truc que je puisse dire, c'est que j'aurais bien aimé que ça dure encore une bonne soixantaine de pages pour que les auteurs aient le temps de fouiller un peu plus les personnages, mais on ne peut pas tout avoir, comme me le répétait Milou il n'y a pas si longtemps. Ah oui, c'est moi, merde. Bon. C'est un très bon polar qui a le mérite de révéler un fait stupéfiant : Bocquet et Rivière, quand ils sont ensemble,



sont très bons. Berthet aussi, mais lui on le savait déjà.

LE PRIVE D'HOLLYWOOD de BERTHET, RIVIERE et BOCQUET chez DUPUIS, 37 francs.

## SALUT MEC!

Je vais vous livrer quelques réflexions de mon crû sur Berberian. Ce type est un fan de bd qui se retrouve, en 1986, avec un héritage lourd et riche. Il y a eu la bd bête, au début, y a longtemps, puis la bd belge, puis les babas (l'underground américain), puis les psychédélices, puis les punks (Bazooka en tête), puis les méchants (Reiser et Vuillemin, le premier mort et le second à la retraite), mais pas nécessairement dans cet ordre. Bon, Berberian a donc ingurgité tout ça, dans le désordre aussi puisqu'il est jeune. Il s'est fait un petit mélange dans sa tête et il ressort maintenant un truc qui lui est personnel. Ce qui est marrant, c'est que j'aime pas ses maîtres mais j'aime bien ce qu'il fait. C'est pareil pour Kubrick, Spielberg, Oldfield, Dali et des tas d'artistes. Bref, cet album est destructuré. Je sais pas pourquoi j'utilise cet adjectif, parce



qu'il est bien construit, y a des cases, des bulles et une chute, mais bon, c'est complètement inhabituel. Je vous conseille fermement de le lire deux fois (ou c'est deux baffes) pour comprendre. Parce que c'est dense. Comme ça, vous pourrez dire dans vingt ans qu'au début, vous aviez déjà tout compris.

DES MOUCHES POUR NEMON de AUSSEIL et BERBERIAN chez FUTURO, 28 balles.

## RUSSIE

Voici le sixième tome des aventures de Bastos et Zakouski. Ça se passe en Russie à la fin du siècle dernier, ça ressemble à du Uderzo et c'est totalement incompréhensible si on a pas lu les cinq premiers volumes. Eh, franchement, je vais pas me casser le tronc à critiquer des trucs que n'achèteront que ceux qui connaissent déjà, non ?

L'HEURE DU TAUREAU de CORTEGGIANI et TRANCHAND chez GLENAT, au rix habituel des Glénat.



## ET NIHILO SANCTUS

Et voici un fanzine dont j'ai déjà parlé parce qu'il me fait beaucoup rire : Atomik, fanzine sexpositif et nihiliste. C'est simple, son auteur est contre tout et surtout contre le fait de paraître régulièrement. Alors c'est genre tous les six mois, mais presque. On y trouve les revendications associées de Julot Labombe, les aventures de Bébert, 13 ans,

drogué prostitué, et des tas de trucs contre tout. J'aime bien, parce que c'est du vrai nihilisme pur beurre, pas fabriqué. On le commande pour 10 francs le numéro (y en a 5 en tout) à Jean-Paul de Peretti, 75 rue du rocher, 75008 Paris. Dis donc, Jipé, t'es nihiliste et t'habites dans le huitième ? Ben monsieur, tu te mouches pas du coude !

## PAS BEAU

Voici un album qui serait bien s'il



était bien dessiné et intéressant. Malheureusement, ça n'est pas le cas. D'abord, je tiens à signaler à l'auteur qu'il fait de la bd, pas une série télé cheap à inspiration spielbergienne sous-jacente, et ensuite je voudrais qu'il me dise sincèrement s'il a aimé faire cette histoire. J'en doute.

ECHAPPEE BELLE de AL et PHIL PIERPONT chez FUTURO, 28 balles.

## ASPRO

Lui, il propose 32 pages de bd. Et effectivement, on peut compter dans tous les sens : il y a bien 32 pages de bd, ce n'était pas de la pub mensongère. Avec quand même deux pages de pub dedans, ce qui veut dire que les mecs ont eu la démarche d'aller chercher un financement pour leur canard. Il n'y en a pour l'instant qu'un seul numéro, le deux paraissant courant janvier. Format 21x29,7, bien fait, marrant. 10 balles plus le timbre à

Aspro Houmani, 5 allée Lapérouse, 93270 Sevran.

### SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 1

## SOUVENIR

Un bien curieux album, écris-je si j'étais quelqu'un d'autre. Etrange. Une tranche de vie à la Robert Merle, un peu. Sauf que le prétexte est banal. Bon, j'explique : un type est amoureux d'une nana et va s'en taper une autre. Ça paraît trivial, mais c'est pas présenté comme ça dans l'album. L'histoire se déroule sur une journée, et on suit les sentiments du type presque minute par minute. Tout y passe, et ce qui est bizarre, c'est que c'est le genre de réflexion qu'on se fait dans des cas extrêmes et qu'on oublie dès que ce qui justifiait cette réflexion s'est évaporé. Alors on se retrouve plongé dans des trucs qu'on connaît et ça fait bizarre. Du côté du lecteur, je veux dire. En plus, le trait de Got-



ting s'est éclairci, ce qui n'est pas plus mal, et dans deux albums il va être carrément génial. Dis-je, me prenant pour Dieu.

LA SERVIETTE NOIRE de GOTTING chez FUTURO, 28 balles.

## CARAMBALI

Un truc que je pouvais pas rater : le dernier Carali. Ah, le dernier Carali. Ah. Vous allez me croire si je vous dis que je trouve ça génial ? Non, hein ? Vous allez penser : "c'est parce qu'il le connaît, parce qu'ils bossent dans le même canard". Je vous comprends et vous excuse. Mais figurez-vous que si l'HHHhebd a choisi Carali, c'est parce qu'on est tous fans de lui. Et on est tous étonnés de voir qu'il se renouvelle sans arrêt. Même nous, on arrive pas à trouver des idées à sa cadence. Bon, je vous raconte une petite anecdote : c'est grâce à moi qu'il y a des tas d'inédits dans l'album. Un jour, lors d'une discussion animée, j'ai réussi à lui prouver par a plus b qu'un lecteur était très content quand il trouvait des planches inédites dans un album, parce qu'il n'avait pas l'impression de se faire voler. Alors il en a mis un bon paquet, ce qui est très bien. De toutes façons, si vous ne l'achetez pas, dans cinq ans vous ferez partie des cons qui ont toujours un métro de retard, alors, hein ? Vous avez pas vraiment le choix.



OBJECTIF NUL de CARALI chez SHIFT, 49 balles.



	JANVIER (01)	FÉVRIER (02)	MARS (03)		AVRIL (04)	MAI (05)	JUIN (06)
1	J NOUVEL AN	D	Jean-Claude, rendu fou par le désordre ambiant, se suicide	1	Me le téléchargement Commodore est enfin prêt.	V FÊTE DU TRAVAIL	L 23° S.
2	V grève de L'EDF 1° S.	L 6° S.	L 10° S.	2	J	S	M l'HHHHebdo augmente
3	S Amstrad attaque l'HHHHebdo	M	M Mardi Gras	3	V	D	Me
4	D Épiphanie	Me	Me Cendres	4	S	L 19° S.	J Thomson arrête la téléphonie
5	L 2° S.	J	Les Cent vingt deux mille lignes en haut à l'HHHHebdo.	5	D	M	V
6	M	V Ceccaldi se rase la barbe	V	6	L Si Clive Sinclair annonce la seconde version de sa bécane 32 bits	Me	S
7	Me	S	S	7	M	J Tonton Jacq va à Cannes	D PENTECÔTE
8	J l'HHHHebdo augmente	D	D	8	Me	V ARMISTICE 1945 (F)	L DE PENTECÔTE
9	V	L 7° S.	L 11° S.	9	Afari baisse les prix de moitié pour introduire le 64 mégas	J Tonton Jacq se fait violer par Henri	M 24° S.
10	S	Sortie du MSX III, génial. Ventes = nulles.	M Carali se met à l'hyper-réalisme	10	V	D Fête des Mères (B)	Me
11	D	Me	Me	11	S	Belmondo casse la queue à Jacq	J (qui a émis des doutes sur son dernier film)
12	L 3° S.	J	J Thomson arrête les télé-riseurs	12	D Rameaux	M Jacq adore le dernier Stallone	V
13	M Bombyx est drôle (pas longtemps)	V	V	13	L 16° S.	Me	S Carali et Thiriet s'aiment
14	Me	S	S Carali et Thiriet s'engueulent	14	M Texas instruments change de nom. Les possesseurs d'OH1D 99/4A font la queue	J Thierry Lallier réussit une addition (2+2)	D
15	J	D	D	15	J	pour faire parler de lui, Jean Edern Hallier se fait de 18h 24 à 19h 32.	L 25° S.
16	V Atari baisse ses prix pour introduire le 16 mégas	L 8° S.	L 12° S.	16	J	D 18h 24 à 19h 32.	M
17	S	M Clive Sinclair annonce la sortie prochaine d'une nouvelle machine 32 bits	M	17	V Vendredi Saint		Me grève des contrôleurs aériens
18	D	Me	Me grève de la RATP	18	S Shérif se fait de 12h 05 à 12h 07	L 21° S.	J
19	L 4° S.	J	J	19	D PÂQUES	M	V Amstrad attaque l'HHHHebdo
20	M	Commodore se fait gâcher l'Apple	V l'HHHHebdo augmente	20	L DE PÂQUES	Me	S
21	Me	S (@ Stéphane Schreiber tout seul)	S	21	M 17° S.	JVM réussit à avoir un scoop sans payer	D
22	J	D	D	22	Me Thomson arrête les magnétoscopes	V Atari baisse ses prix de moitié pour introduire le TT1 giga.	L 26° S.
23	Infogrammes annonce une adaptation de la Bible.	L 9° S.	L 13° S.	23	J	S	M Yves Montand signe une pétition
24	S	FAxelvision vend ses EXL 100 en rab aux Papous.	M Amstrad attaque l'HHHHebdo	24	V Carali et Thiriet se rabibochent.	D	Me
25	D	Me	Me	25	S	L 22° S.	J Commodore affirme en conférence de presse avoir enfin un SAV.
26	L 5° S.	J	J Mi-Carême	26	D grève de la SNCF	M Raymond Barre parle. Kravucki se fait.	V
27	M grève des PTT	V	V	27	L 18° S.	Me	S TILT dit du mal d'un logiciel.
28	Me	S Jean-Claude Paulin, informaticien	S	28	M	J ASCENSION	D
29	Amstrad expo débute aux bains-douches. 16 visiteurs.	de l'HHHHebdo, fou de joie d'avoir réussi à jouer "Jeu interdits" à la quinzaine, laisse traîner un papier par terre.	D	29	Me	V Choron cherche de l'argent.	L 27° S.
30	V	L 14° S.	L	30	S	S	S Clive Sinclair annonce la version définitive de son 32 bits (disponible en pré-commandes, pas encore livré)
31	Rachat des droits de "La thésaurie de l'asservissement volontaire" de La Boétie (1782) par Océan, qui m'a ruiné trouvé d'autre à adapter.	Frank (un des informaticiens de l'HHHHebdo, perd sa grand-mère pour la sixième fois.	31	Une connectrice ne corrige pas "bite" en "phallus" (parce qu'elle vient de comprendre où était le gag)	D Fête des Mères (F)		



	JUILLET (07)	AOÛT (08)	SEPTEMBRE (09)		OCTOBRE (10)	NOVEMBRE (11)	DÉCEMBRE (12)
1	Me l'Amiga passe à 12 F 95. il ne se vend toujours pas.	S FÊTE NATIONALE (CH)	M les compatibles PC passent à 1 F 25 hors taxes.	1	J Sortie d'Ultima 127	D TOUSSAINT	M Thiriet et Carali p'ongueulent.
2	J	D	Me l'HHHHebdo augmente	2	V	L Trépassés 45° S.	Me
3	V	L 32° S.	J	3	M L'éclair entame la lecture de son 2 <sup>me</sup> livre.	M Stéphane Carrié bonjour épouse Ben.	J
4	S le Sicob s'envole.	M	M Louis-Pierre revient du service militaire.	4	D	Me	V l'HHHHebdo augmente
5	D	Me grève de la FEN	S	5	L 41° S.	J	S
6	L le Sicob s'envole au sol.	J	D	6	M c'est Zithone qui commente l'enterrement de Mad Sinclair (en eurovision)	V Le prochain Kubrick est repoussé de 12 ans.	D
7	M	V	M Sept se suicide	7	Me	S	L 50° S.
8	Me Pierre Desproges meurt du Sida dans un accident de moto.	S	M 37° S.	8	J	D	M
9	J	D	Me Joseph Poli ne-signe pour 15 ans.	9	V Pascal Tourain parle des autres.	L grève des 46° S. enseignants	Me Amstrad attaque l'HHHHebdo
10	V	M Amstrad attaque l'HHHHebdo.	J	10	S Pascal Tourain est malade.	M	J
11	S grève du CNPF	M	V Sortie de 6423 nouveaux compatibles PC.	11	D	Me ARMISTICE 1918	V Jean-Michel Jarre organise le Pape-Aid, une grande tournée mondiale avec SS. J.P.P.
12	D	Me Carali et Thiriet vont boire un pot.	S	12	L 42° S.	J Le basic du Telesnat est fini.	S
13	L 29° S.	J	D	13	M l'HHHHebdo augmente	V	D
14	M Thomson arrête les bombes	V Martine NDJJC ne drague personne	L	14	Me	S	L 51° S.
15	Me	S ASSOMPTION	M 38° S.	15	J La police arrête M <sup>r</sup> Thomson, en fuite	D FÊTE DE LA DYNASTIE (B)	M
16	J Robert Hossein adapte le Bottin	D	Me Cascaldi prononce les mots: "bm, ok, on fait comme tu veux"	16	V	L 47° S.	Me
17	V	L 34° S.	J	17	S Carali aime Thiriet Thiriet aime Carali.	M l'HHHHebdo augmente	J IBM sort un Compatible Amstrad
18	S	M Stéphane Quennec se laisse pousser les cheveux et dit "Zut, c'est mai 88!"	V	18	D	Me il augmente encore	V
19	D	Me	S	19	L 43° S.	M Léotard déclare: "Il à l'air très bien, ce Victor Hugo! Vous pouvez m'arranger une entrevue?"	M Cyrille de Vignemont apprend sa 2 <sup>me</sup> instruction: GOTO
20	L 30° S.	J	D Jeûne Fédéral (CH)	20	M Amstrad attaque l'HHHHebdo.	V	D
21	M l'HHHHebdo augmente	M Sugar rachète la nouvelle boîte de Sinclair	L Chalandon interdit l'usage des mains	21	Me Pascal Tourain parle de lui.	S	L 52° S.
22	Me	S	M 39° S.	22	J	D	M Carali et Thiriet vont au restaurant
23	D	D	Me	23	V	L 48° S.	Me
24	M Infogrames sort son adaptation de la Bible, réalisée par 182 personnes en 6 ans. C'est nul.	L Atari baisse le rideau pour introduire le syndicat de faillite.	J Philippe Martin devient intelligent	24	S Benoîte sourit. (sans arrière-pensée)	M Infogrames sort une adaptation de la Thora.	J
25	S	M 35° S.	V	25	D	M Meurent Weill (L'officials) les attaque.	V Noël n° 219 de l'HHHHebdo. Joyeux Noël. Déjà ça de puis.
26	D	Me	S	26	L 44° S.	J	S
27	L 31° S.	J	D F. DE LA COMM. CULTUR. FR. (B)	27	M	V Ledermann sort la 127 <sup>me</sup> compilation des meilleures Shlagues de Coluche.	D
28	M Carali et Thiriet s'ongueulent	M Thomson arrête les Arabes à Poitiers	L 40° S.	28	Me	D	L 53° S.
29	Me	S	M	29	M Sugar rachète les ruines de Thomson	D	M
30	J	M Grand concert Sugar Aid pour lutter contre Sugar dans le monde	Me Laurent Weill se convertit à la Jihad Islamique et va poser des bombes chez Infogrames.	30	V	M Marcel Carton 9° S. Marcel Fontaine, Jean-Paul Kauffman, et nos confrères d'Antenne 2 Aurel Cornia et Jean-Louis Normandin sort toujours détenus au Liban.	Me
31	V Ben est surpris à la sortie de la FNAC avec le dernier Jacques Lankin et le dernier Steph' de Monaco' sous le bras.	L 36° S.	J	31	S L'O.I. perd ses 20 000 derniers lecteurs à la suite d'un jeu de mots.	J Ceccaldi rachète le groupe TEST, les éditions mondiales, la CEP, les éditions Masson, Syber, Psi, et devient le maître de la presse informatique mondiale.	J



# 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 DISQUETTE  
K7 CASSETTE  
CAR CARTOUCHE  
S SOFTCARD

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

**PRIX**  
A : PRIX CATALOGUE  
B : PRIX ABONNE  
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 XO7 + XP 150, prix club 1549 F.TTC  
INTERFACE Peritel pour CANON XO7 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



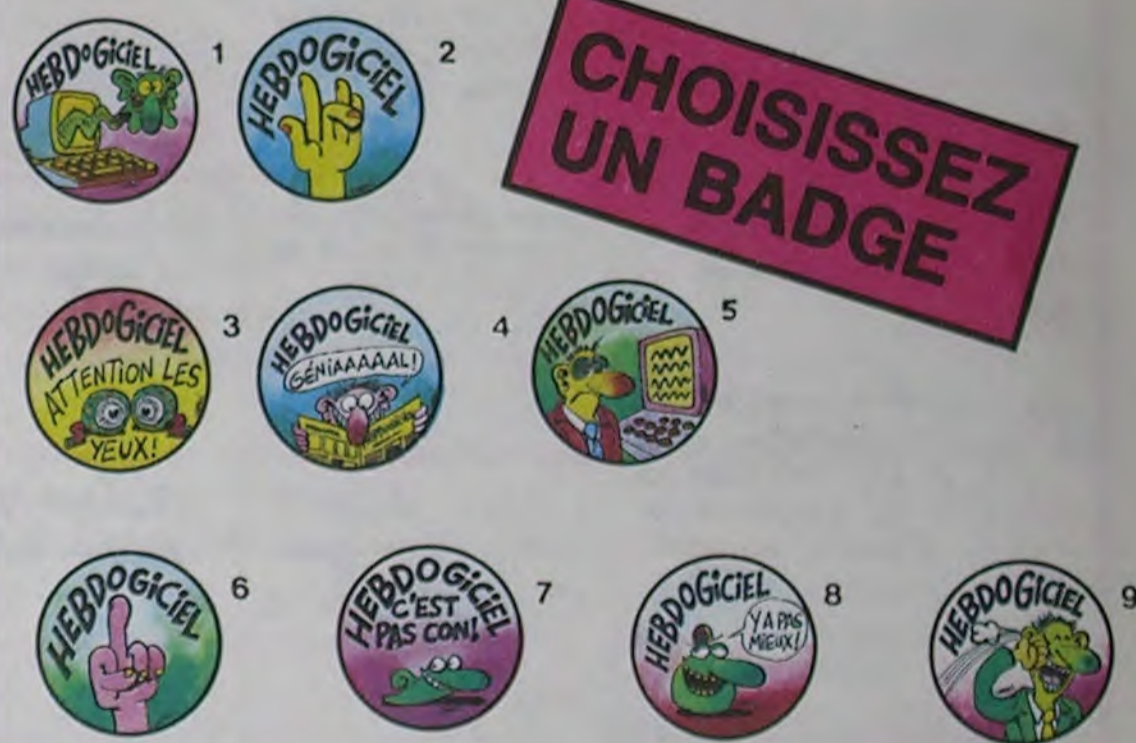
Revendeurs collectivités,  
pour vous procurer  
ces produits et les  
logiciels du club  
contactez  
CAROLE BILLORE au  
(1) 46 27 01 00.



**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



## BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n° .....

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

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

Signature :

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



# AU CLUB C'EST DÉJÀ NOËL

## SUPER PROMO A PRIX PÉTÉS AVEC DEUX NOUVEAUX TARIFS RÉSERVÉS AUX MEMBRES DU CLUB

COLONNE D : Pour tout achat groupé de 3 logiciels.

COLONNE E : Pour tout achat groupé de 10 logiciels.

Bien entendu, vous pouvez panacher les titres.

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	AM123 **	HARD HAT MACK	K7	CO289 **	STARSHIP ANDROMEDA	K7
	AM188 **	PANZADROME	K7	CO337 **	WILD WEST	K7
	AM239 ***	STRANGELOOP	K7	CO338 **	WILD WEST	DSK
	AM272 **	THINK	K7	CO342 ***	WIZZARD	K7
				CO343 ***	WIZZARD	DSK
COMMODORE	CO004 ***	4* PROTOCOLE	DSK	CO476 *	MAIL ORDER MONSTER	DSK
	CO057 **	CASTLE DR.CREEP	K7	CO477 ***	SKELTH	K7
	CO061 *	CHOPLIFTER	K7	CO478 *	RAID ON BUNGALOO BAY	K7
	CO080 *	DAVID MIDNIGHT MAGIC	K7	CO479 **	ARCHON	K7
	CO474 **	HARD HAT MACK	K7	CO480 *	GATES OF DOWN	K7
	CO135 **	HARD HAT MACK	DSK	CO481 *	GHETTOBLASTER	K7
	CO148 ***	KARATEKA	K7	CO482 **	SAUCER ATTACK	K7
	CO149 ***	KARATEKA	DSK	CO483 **	SAUCER ATTACK	DSK
	CO164 ***	LODE RUNNER	K7	CO484 *	BUG BLITZ	K7
	CO197 **	NOW GAMES	K7	CO485 *	BUG BLITZ	DSK
	CO198 **	NOW GAMES II	K7	SPECTRUM		
	CO202 **	ONE AND ONE	K7	SP008 **	ARCHON	K7
	CO475 ***	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	SP133 **	ONE ON ONE	K7
	CO232 ***	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	SP135 ***	PANZADROME	K7
	CO251 ***	SCARABEUS	K7	SP148 ***	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7
	CO252 ***	SCRABEUS	DSK	SP207 **	THINK	DSK
	CO273 **	SPELUNKER	DSK			

\* Manuels en français.

# SUPER PROMO POUR FETER LES 10.000 MEMBRES DU CLUB

ATTENTION, N'ATTENDEZ PAS, LES STOCKS SONT LIMITÉS



## AMSTRAD

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
AM456	3D BOXING	DSK	90	80	70
AM016	3 WEEKS IN PARADISE	K7	70	60	50
AM017	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	80	70	60
AM458	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	100	90	80
AM459	ALGEBRE	K7	60	50	40
AM460	BOULDERDASH	K7	70	60	50
AM027	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	CABINET D'ADRESSES	K7	60	50	40
AM479	COMPTE FAMILIALE	DSK	70	60	50
AM481	CHALLENGER	K7	70	60	50
AM482	DUNJON ADVENTURE	K7	70	60	50
AM484	CARTE D'EUROPE	K7	60	50	40
AM101	ESMERALDA ISLE	K7	70	60	50
AM047	FOURMOST ADVENTURE	K7	70	60	50
AM487	FORCE IV	K7	60	50	40
AM489	GOLDEN PATH	DSK	90	80	70
AM492	JUMP JET	K7	70	60	50
AM495	JACK THE NIPPER	K7	70	60	50
AM496	LOGO (français)	K7	100	90	80
AM128	HOLD UP	K7	80	70	60
AM134	HUNCHBACK II	K7	80	70	60
AM141	JET SET WILLY	K7	80	70	60
AM296	KNIGHT RIDER	K7	90	80	70
AM145	KONG STRIKE BACK	K7	70	60	50
AM258	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	140	130	120
AM468	LE FLIPPER	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	MEURTRES A GRANDE VITESSE	K7	90	80	70
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	MAERS SPORT	K7	70	60	50
AM160	MAERS SPORT	DSK	90	80	70
AM163	MATCH POINT	K7	80	70	60
AM329	MELTDOWN	K7	90	80	70
AM322	MELTDOWN (6128)	DSK	100	90	80
AM359	MICROSPHERES	K7	50	40	30
AM182	NEVER ENDING STORY	K7	90	80	70
AM499	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	80	70	60
AM500	QUESTOR	K7	80	70	60
AM501	QUESTOR	DSK	90	80	70
AM502	RAID SUR TENERE	K7	70	60	50
AM503	STOCK	DSK	70	60	50
AM504	SOS OVCHIS	DSK	70	60	50
AM191	PLANETE BASE	K7	80	70	60
AM197	PYJAMARAMA	K7	80	70	60
AM199	RAID	K7	80	70	60
AM201	RAMBO	K7	80	70	60
AM202	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	70	60	50
AM237	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	70	60	50
AM238	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	90	80	70
AM317	SUPERCHES	K7	80	70	60
AM241	SUPER PIPELINE II	K7	70	60	50
AM506	TEMPEST	K7	80	70	60
AM509	THE SAURUS	K7	50	40	30
AM512	WILLOW PATTERN	K7	60	50	40
AM315	TANK COMMANDER	K7	70	60	50
AM255	TENNIS 3D	K7	90	80	70
AM259	THE COVNAHNT	K7	60	50	40
AM381	TOADRUNNER	DSK	90	80	70
AM356	TOMAHAWK	K7	80	70	60

## ABC

AM276	WARLORD	K7	70	60	50
AM333	WATERLOO	K7	80	70	60
AM334	WATERLOO	DSK	90	80	70
AM434	WORLD CUP CARNIVAL	K7	80	70	60
AM435	WORLD CUP CARNIVAL	DSK	90	80	70
AM519	DARK STAR	K7	70	60	50
AM520	MUTAN MONTY	K7	70	60	50
AM521	HUNCHBACK	K7	70	60	50
AM522	D.A.O.	DSK	90	80	70
AM523	TERREUR SUR LE NIL	DSK	90	80	70
AM524	MANIC MINER	K7	70	60	50
AM525	CHIROLOGIE	K7	70	60	50
AM526	COBRA PINBALL	DSK	90	80	70
AM527	CAP SUR DAKAR	DSK	90	80	70
AM528	PRODIGY	K7	70	60	50
AM529	PRODIGY	DSK	90	80	70

## AMSTRAD PCW 8256

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

## AMSTRAD PC IBM PC

18022	CHESS	DSK	190	150	120
-------	-------	-----	-----	-----	-----

## APPLE IIE IIC

AP006	ANGLAIS 2	DSK	200	180	140
AP007	ANGLAIS 3	DSK	200	180	140
AP008	ANGLAIS 4	DSK	200	180	140
AP009	ANGLAIS 5	DSK	200	180	140
AP094	CX BASE 100	DSK	300	250	200
AP095	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	PPS ETAT	DSK	300	250	190
AP111	SCENARIO	DSK	110	100	90
AP063	SPACE SHUTTLE	DSK	150	120	90
AP115	DONKEY KONG	DSK	110	100	90
AP117	GALAXIES	DSK	110	100	90
AP119	TRI JEUX	DSK	110	100	90
AP122	DECISION IN THE DESERT	DSK	110	100	90
AP124	HOME PACK	DSK	110	100	90
AP125	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	NAJA 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	HABADEX	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	ORTHOGONEL	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	K7	80	70	60
AT131	POLAR PIERRE	K7	80	70	60
AT132	POLAR PIERRE	DSK	90	80	70
AT096	SPIREFIRE ACE	K7	70	60	50
AT104	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	80	70	60
AT105	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	90	80	70
AT106	STRIP POKER	K7	80	70	60
AT107	STRIP POKER	DSK	90	80	70
AT128	THE SECOND CITY	K7	70	60	50
AT129	LEADERBOARD	DSK	90	80	70
AT140	WARRIOR OF RHA	K			



# C'EST NOUVEAU ÇA VIENT DE SORTIR

## AMSTRAD SPÉCIAL MASTERTRONIC 3 JEUX SUR UNE DISQUETTE 3" 75 F.

### POUR LES MEMBRES DU CLUB !!

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

#### AMSTRAD

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

#### ATARI ST

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

#### COMMODORE

CO485 ***	BEYOND THE FORBIDDEN	K7	120	108	84
CO486 ***	BEYOND THE FORBIDDEN FOREST	DSK	181	163	126
CO487 **	DRUID	K7	96	86	67
CO488 **	DRUID	DSK	157	141	109
CO469 ***	LEATHER GODESSES OF PHOBOS	DSK	303	272	212
CO470 **	THAI BOXING	K7	96	86	67
CO471 *	THAI BOXING	DSK	145	130	101
CO472 ***	TRINITY	DSK	425	382	297
CO473 ***	UCHI MATA	K7	120	108	84
CO474 ***	UCHI MATA	DSK	147	141	109

#### SPECTRUM

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

#### THOMSON

TH127 **	EREBUS (MO/TO)	K7	180	162	135
TH128 **	EREBUS (TO8, TO9) 3" 1/2	DSK	240	216	180
TH129 **	EREBUS QUICKDISK	DSK	270	243	202
TH130 **	LA MINE AUX DIAMANTS (MO/TO)	K7	151	136	113
TH131 **	LA MINE AUX DIAMANTS (TO8, TO9) 3" 1/2	DSK	246	221	184
TH132 **	VIE ET MORT DES DINOSAURES (MO/TO)	K7	159	143	119
TH133 ***	SORCERY (MO/TO)	K7	153	137	114
TH134 ***	SORCERY (TO8, TO9) 3" 1/2	DSK	204	183	153

## AMSTRAD

AM012 **	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	121	109	75
AM013 **	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	192	163	107
AM014 **	5 me AXE	K7	120	108	75
AM015 **	5 me AXE	DSK	160	144	128
AM020 **	ALIEN	K7	104	94	62
AM022 **	ALIEN 8	K7	110	99	54
AM034 ***	ALIEN HIGHWAY 2	K7	109	99	67
AM038 **	ATLANTIC CHALLENGE	K7	108	97	70
AM029 **	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
AM039 **	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	75
AM039 **	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	116
AM032 ***	BATMAN	K7	108	97	65
AM032 ***	BATMAN/8256	DSK	182	163	127
AM0319 **	BATMAN	DSK	181	162	116
AM042 **	BOMB JACK	K7	108	97	65
AM046 **	BOULDER DASH III	K7	121	108	75
AM098 **	BOUNDER	K7	108	97	65
AM099 **	BOUNDER	DSK	157	141	99
AM047 **	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	64
AM048 **	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	99	66
AM049 **	BRUCE LEE	K7	110	99	54
AM050 **	BRUCE LEE	DSK	170	153	105
AM051 **	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20
AM056 **	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	70
AM059 **	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	72
AM060 **	COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140	95
AM060 **	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	DSK	194	175	126
AM061 **	COMBAT LYNX	K7	109	99	66
AM062 **	COMMANDO	K7	107	96	58
AM042 **	COMMANDO	DSK	182	163	117
AM063 **	COMPUTER HITS 6	DSK	182	169	117
AM064 **	COMPUTERS HITS 10	K7	121	108	75
AM065 **	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	75
AM066 **	CONFUZZION	K7	87	78	52

#### ABC

AM070 ***	CYRUS CHESS	K7	121	109	75
AM071 ***	CYRUS CHESS	DSK	155	140	96
AM072 ***	CYRUS CHESS/8256	DSK	194	175	126
AM073 ***	D BASE 2	DSK	790	711	632
AM085 **	DAN DARE	K7	120	108	75
AM086 **	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 ***	DEVPAK	K7	305	275	204
AM082 ***	DEVPAK	DSK	360	324	242
AM083 ***	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	75
AM084 ***	DOCTOR WHO	K7	146	132	93
AM085 ***	DOCTOR WHO	DSK	207	187	135
AM086 ***	DOOMSDAY	K7	120	109	75
AM087 ***	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	75
AM088 ***	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	117
AM089 ***	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
AM090 ***	DUNDRARACH	K7	70	60	50
AM091 ***	DUNDRARACH	DSK	140	126	87
AM092 ***	DUO PACK FIGH EXLO	K7	229	206	138
AM093 ***	ELIDON	K7	114	103	71
AM094 ***	ELITE	K7	155	140	95
AM095 ***	ELITE	DSK	185	166	120
AM096 ***	EMPIRE	K7	195	175	156
AM097 ***	EMPIRE	DSK	220	198	176
AM098 ***	EMPIRE	K7	121	108	75
AM099 ***	EQUINOX	K7	120	108	75
AM100 ***	EQUINOX	DSK	182	163	127
AM101 ***	FANTASTIC FOUR	K7	120	108	75
AM102 ***	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
AM103 ***	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
AM104 ***	FORTH	K7	234	211	141
AM105 ***	FORTH	DSK	277	249	195
AM106 ***	FOURTH PROTOCOLE	K7	97	87	62
AM107 ***	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
AM108 ***	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
AM109 ***	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	75
AM110 ***	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
AM111 ***	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	232
AM112 ***	GET DEXTER	K7	121	108	75
AM113 ***	GET DEXTER	DSK	182	163	127
AM114 ***	GLIDER RIDER	K7	108	96	58
AM115 ***	GRAND PRIX 500CC	K7	150	135	120
AM116 ***	GRAND PRIX 500CC	DSK	180	162	144
AM117 ***	GUN FRIGHT	K7	121	109	85
AM118 ***	GYROSCOPE	K7	120	108	62

#### ABC

## AMSTRAD PC\* IBM PC ET COMPATIBLES

18001 ***	CHAMPIONSHIP GOLF	DSK	426	384	299
18002 ***	ALTER EGO MALE	DSK	425	382	268
18003 ***	ALTER EGO FEMELLE	DSK	425	382	268
18004 ***	ART STUDIO	DSK	789	710	542
18005 ***	CRUSADE EUROPE	DSK	303	273	196
18006 ***	DESIGNER PENCIL	DSK	364	328	254
18007 ***	F15 STRIKE EAGLE	DSK	242	218	157
18008 ***	GHOSTBUSTERS	DSK	303	273	212
18009 ***	HACKER	DSK	364	328	254
18010 ***	HELLCAT ACE	DSK	242	218	157
18011 ***	MINDSHADOW	DSK	364	328	254
18012 ***	MUSIC STUDIO	DSK	425	382	268
18013 ***	THE HOBBIT	DSK	365	329	256
18014 ***	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
18015 ***	SOLO FIGHT	DSK	242	218	157
18016 ***	SPITFIRE ACE	DSK	242	218	157
18017 ***	SPEEDOCK	DSK	442	398	304
18018 ***	TURBO PASCAL	DSK	1180	1062	844
18019 ***	TURBO TUTOR	DSK	349	314	279
18020 ***	TURBO GAMEWORKS	DSK	705	635	564
18021 ***	TURBO DATABASE TOOLBOX	DSK	705	635	564
18022 ***	TURBO GRAPHIX TOOLBOX	DSK	705	635	564
18023 ***	TURBO EDITOR TOOLBOX	DSK	705	635	564
18024 ***	TURBO JUMBO PACK	DSK	299	263	207

#### ABC

AT108 **	SUMMER GAMES	DSK	187	141	100
AT110 **	SUPER ZAUION	K7	113	100	34
AT111 **	TAPPER	K7	112	101	34
AT112 **	TAPPER	DSK	170	153	106
AT113 **	TEMPLE OF APOLLO TRILEGY	DSK	182	163	129
AT114 **	THE LAST VS	K7	45	40	31
AT115 **	ULTIMA III	DSK	210	189	145
AT116 **	ULTIMA IV	DSK	242	218	157
AT117 **	UP AND DOWN	K7	112	101	72
AT118 **	UP AND DOWN	DSK	170	153	106
AT119 **	ZORRO	K7	112	101	72
AT120 **	ZORRO	DSK	170	153	106

## ATARI ST

ST042 ***	APL 80000 (longue)	DSK	188	170	140
ST043 ***	APOLLO TRILEGY	DSK	303	273	196
ST044 ***	ARENA	DSK	303	273	196
ST045 ***	BBS	DSK	365	328	256
ST046 ***	BRATACCAS	DSK	410	369	286
ST047 ***	COLOUR SPACE	DSK	245	220	172
ST048 ***	DEEP SPACE	DSK	434	387	300
ST049 ***	DEGAS	DSK	365	328	256
ST050 ***	DISK HELP	DSK	365	328	256
ST051 ***	DOS SHELL MS/DOS EMUL	DSK	730	657	511
ST052 ***	HABAWRITER V. AN				



ABC		ABC		ABC		SPECTRUM		ABC							
CO097	ELITE	DKS	155 140 105	CO214	PINBALL CONSTRUCTION	DKS	182 149 117	SP023	4ème PROTOCOLE	K7	182 164 120	SP152	ROBIN OF SHERWOOD	K7	121 108 83
CO098	ELITE	DKS	135 194 135	CO215	PING PONG	K7	112 101 73	SP025	ALIEN 8	K7	110 99 66	SP154	ROCKY HORROR SHOW	K7	109 98 76
CO109	ENIGMA FORCE	K7	121 109 74	CO216	PITSTOP II	DKS	112 99 67	SP027	ARCADE HALL OF FAME	K7	121 109 79	SP156	ROLLER COASTER	K7	84 76 59
CO122	FAIRLIGHT	K7	121 108 75	CO217	PITSTOP III	DKS	145 130 91	SP259	ATLANTIC CHALLENGE	K7	96 87 67	SP260	ROOM 10	K7	96 87 67
CO123	FANTASTIC FOUR	K7	121 109 74	CO218	POOYAH	DKS	250 225 80	SP012	B.C.'S QUEST FOR TIRE	K7	97 87 68	SP158	RUFFET	K7	96 87 67
CO124	FAST LOAD CARTOUCHE	CAR	264 258 176	CO219	PSI WARRIOR	K7	100 90 60	SP014	BACK TO SKOLI	K7	84 76 59	SP161	SABOTEUR	K7	109 98 76
CO125	FLOYD THE DROID	DKS	121 108 85	CO220	PSYTRON	K7	96 87 57	SP016	BACK TO THE FUTURE	K7	115 104 82	SP162	SCHIZOPHENSIA	K7	97 87 68
CO126	FIGHT NIGHT	K7	112 101 68	CO221	RACING DESTRUCTION SET	DKS	182 164 117	SP019	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	91 82 59	SP173	SKYFOX	K7	134 121 97
CO127	FIGHT NIGHT	DKS	160 144 105	CO222	RAID OVER MOSCOU	K7	112 101 68	SP243	BATMAN	K7	96 87 67	SP174	SOUTHERN BELLE	K7	97 87 68
CO128	FIGHT NIGHT	DKS	119 107 64	CO223	RAMBO	K7	97 87 59	SP225	BLADE RUNNER	K7	109 98 76	SP175	SPACE SHUTTLE	K7	96 87 67
CO129	FIGHTER PILOT	DKS	144 130 89	CO224	RAMBO	DKS	132 119 81	SP232	BOULDERDASH III	K7	121 108 85	SP176	SPY HUNTER	K7	97 87 68
CO130	FIGHTER PILOT	K7	112 101 68	CO225	RED HAWK	K7	85 76 49	SP031	BRUCE LEE	K7	97 87 68	SP177	SPY VS SPY	K7	121 109 78
CO131	FIGHTING WARRIOR	K7	107 96 58	CO226	RED HAWK	DKS	182 164 118	SP250	CAVES OF DOOM	K7	90 77 20	SP180	STAR SEEKER	K7	121 109 85
CO132	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	96 87 57	CO227	RED MOON	K7	121 109 75	SP034	COMBAT LYNX	K7	110 99 67	SP181	STAR STRIKE	K7	72 65 50
CO133	FRANK BRUNO'S BOXING	DKS	149 134 92	CO228	RESCUE ON FRACTALUS	DKS	182 164 118	SP035	COMMANDO	K7	94 85 55	SP182	STARION	K7	97 87 68
CO134	FRANK BRUNO'S BOXING	DKS	206 185 134	CO229	RESCUE ON FRACTALUS	DKS	144 130 93	SP036	COMPUTER HITS 10	K7	121 108 85	SP183	STONKERS	K7	64 58 30
CO135	GAME MAKER	DKS	182 163 127	CO230	RESCUE ON FRACTALUS	K7	175 158 116	SP037	COMPUTER HITS 10 II	K7	121 108 85	SP184	SUPER CHESS 3.5	K7	130 117 79
CO136	GAME MAKER 2	DKS	182 163 127	CO231	REVS	DKS	155 139 98	SP038	CONFUZION	K7	97 87 68	SP185	SUPERLEUTH	K7	96 87 67
CO137	GERMANY 1984	DKS	121 108 85	CO232	REVS	K7	130 117 72	SP039	CRITICAL MASS	K7	121 109 84	SP186	SWEEVO'S WORLD	K7	80 72 53
CO138	GERMANY 1984	DKS	182 163 127	CO233	ROOM 10	DKS	144 130 93	SP040	DAILEY THOMSON DECATHLON	K7	84 76 58	SP187	TAU CEDI	K7	95 86 62
CO139	GERMANY 1984	DKS	182 163 127	CO234	ROOM 10	K7	175 158 116	SP041	DALLAS	K7	64 58 40	SP188	THE LAST V8	K7	92 83 66
CO140	GHOSTBUSTER	DKS	124 112 67	CO235	ROOM 10	DKS	215 194 135	SP042	DAMBUSTERS	K7	121 109 85	SP189	THEY SOLD A MILLION	K7	121 109 85
CO141	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO236	ROOM 10	K7	120 108 73	SP043	DAN DARE	K7	95 86 63	SP190	THEY SOLD A MILLION II	K7	121 109 85
CO142	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO237	ROOM 10	DKS	155 139 98	SP044	DARK STAR	K7	121 109 85	SP191	TIR NA NOG	K7	121 109 85
CO143	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO238	ROOM 10	K7	96 87 57	SP045	DOOMSDARK REVENGE	K7	96 87 67	SP192	TOMAHAWK	K7	112 101 72
CO144	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO239	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP046	DRAGON'S LAIR	K7	121 109 85	SP193	TOMAHAWK	K7	121 109 85
CO145	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO240	ROOM 10	K7	112 101 68	SP047	DUNBARACH	K7	121 109 85	SP194	UNDERWULF	K7	121 109 78
CO146	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO241	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP048	DYNAMITE DAN	K7	84 76 59	SP195	VOX	K7	102 92 72
CO147	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO242	ROOM 10	K7	112 101 68	SP049	ELITE	K7	145 131 86	SP196	WAY OF EXPLODING FIST	K7	102 92 72
CO148	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO243	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP050	ENIGMA FORCE	K7	119 107 83	SP197	WAY OF THE TIGER	K7	121 108 85
CO149	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO244	ROOM 10	K7	112 101 68	SP051	FAIR LIGHT	K7	90 81 53	SP198	WEST BANK	K7	108 87 75
CO150	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO245	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP052	FIGHTING WARRIOR	K7	84 76 55	SP199	WINTER SPORT	K7	121 109 85
CO151	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO246	ROOM 10	K7	112 101 68	SP053	FRANK BRUNO BOXING	K7	124 112 86	SP200	WINTERGAMES	K7	97 87 68
CO152	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO247	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP054	GIFT FROM THE GODS	K7	109 98 75	SP201	WINTERGAMES	K7	97 87 68
CO153	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO248	ROOM 10	K7	112 101 68	SP055	GLADIATOR	K7	97 87 68	SP202	YIE AR KUNG FU	K7	97 87 68
CO154	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO249	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP056	GLASS	K7	97 87 68	SP203	ZODIS	K7	121 108 85
CO155	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO250	ROOM 10	K7	112 101 68	SP057	GOONIES	K7	97 87 68	SP204	ZORRO	K7	97 87 68
CO156	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO251	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP058	GREEN BERET	K7	96 86 67				
CO157	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO252	ROOM 10	K7	112 101 68	SP059	GYRON	K7	121 109 78				
CO158	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO253	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP060	GYROSCOPE	K7	89 80 64				
CO159	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO254	ROOM 10	K7	112 101 68	SP061	HACKER	K7	97 87 68				
CO160	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO255	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP062	HEAVY ON THE MAGIC	K7	121 108 85				
CO161	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO256	ROOM 10	K7	112 101 68	SP063	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	97 87 68				
CO162	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO257	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP064	HOBBIT	K7	157 141 101				
CO163	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO258	ROOM 10	K7	112 101 68	SP065	HUNCHBACK	K7	78 70 30				
CO164	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO259	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP066	IMPOSSIBLE MISSION	K7	97 87 68				
CO165	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO260	ROOM 10	K7	112 101 68	SP067	INTERNATIONAL KARATE	K7	84 76 58				
CO166	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO261	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP068	I.C.U.P.S.	K7	108 97 65				
CO167	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO262	ROOM 10	K7	112 101 68	SP069	JEWELS OF DARKNESS	K7	182 163 117				
CO168	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO263	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP070	KING LORE	K7	121 109 79				
CO169	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO264	ROOM 10	K7	112 101 68	SP071	KING STRIKES BACK	K7	84 76 59				
CO170	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO265	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP072	KUNG-FU MASTER	K7	97 88 68				
CO171	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO266	ROOM 10	K7	112 101 68	SP073	LORDS OF MIDNIGHT	K7	89 80 64				
CO172	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO267	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP074	LORDS OF THE RING	K7	163 147 113				
CO173	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO268	ROOM 10	K7	112 101 68	SP075	LORIGRAPH	K7	191 172 131				
CO174	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO269	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP076	MANDRAGORE	K7	229 215 172				
CO175	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO270	ROOM 10	K7	112 101 68	SP077	MANIC MINER	K7	68 61 50				
CO176	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO271	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP078	MARSPOUT	K7	121 109 85				
CO177	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO272	ROOM 10	K7	112 101 68	SP079	MASTER OF MAGIC	K7	121 108 85				
CO178	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO273	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP080	MAX HEADROOM	K7	121 108 85				
CO179	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO274	ROOM 10	K7	112 101 68	SP081	MERMAID MADNESS	K7	84 76 59				
CO180	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO275	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP082	METABOLIS	K7	97 87 68				
CO181	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO276	ROOM 10	K7	112 101 68	SP083	MINDSHADOW	K7	97 87 68				
CO182	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO277	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP084	MONOPOLY	K7	121 109 83				
CO183	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO278	ROOM 10	K7	112 101 68	SP085	MOON CRESTA	K7	79 71 58				
CO184	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO279	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP086	MOVIE	K7	96 86 67				
CO185	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO280	ROOM 10	K7	112 101 68	SP087	N.O.M.A.D.	K7	96 86 67				
CO186	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO281	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP088	KNIGHTMARE RALLY	K7	96 87 67				
CO187	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO282	ROOM 10	K7	112 101 68	SP089	NIGHTSHADE	K7	121 109 79				
CO188	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO283	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP090	NOW GAMES	K7	109 98 76				
CO189	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO284	ROOM 10	K7	112 101 68	SP091	NOW GAMES II	K7	109 98 76				
CO190	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO285	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP092	ON THE RUN	K7	84 76 58				
CO191	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO286	ROOM 10	K7	112 101 68	SP093	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30 27 20				
CO192	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO287	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP094	PAWS	K7	84 76 59				
CO193	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO288	ROOM 10	K7	112 101 68	SP095	PING PONG	K7	110 99 79				
CO194	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO289	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP096	PROFANATION	K7	97 88 68				
CO195	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO290	ROOM 10	K7	112 101 68	SP097	PROJECT FUTURE	K7	79 71 57				
CO196	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO291	ROOM 10	DKS	157 141 99	SP098	PSYTRON	K7	97 87 68				
CO197	GHOSTBUSTER	DKS	180 162 90	CO292	ROOM 10	K7	112 101 68	SP099	QUAZATRON	K7	108 87 75				
CO198	GHOSTBUSTER	DKS	182 163 127	CO293											



# DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

cours mensuel.  
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.  
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.  
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.  
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.  
**HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.**  
Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur. Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

# PASCAL TOURAIN VOUS RACONTE LES VINGT PREMIERES ANNEES DE SA VIE

Au début, ça a été... A part que je suis né dans l'Oise et que ça sent mauvais parce que c'est en province. J'ai vu le jour pratiquement au moment où disparaissait Humphrey Bogart. Le lendemain dans les journaux, devinez de qui on parlait le plus ? Pas de moi, je peux vous l'assurer ! Je me suis toujours demandé pourquoi la presse faisait plus de publicité aux morts qu'aux vivants. Enfin, bref, c'est comme ça : on va pas refaire le monde. De toutes façons, j'ai pas le temps. Les deux premières années de ma vie, je les ai passées à MOUY, un trou paumé entouré de bouses de vache. J'en garde aucun souvenir précis, je bouffais, je rotais, je dormais et je faisais sous moi. Comme vie végétative, ça se pose là. Après, on s'est installé à Creil (toujours dans l'Oise) définitivement. Pendant deux ans, Papa et Maman ont tenu une épicerie, rue Jean-Jaurès (j'ouvre une parenthèse pour m'interroger : pourquoi les rues, les avenues ou les places qui portent des noms de gens de gauche sont-elles toutes

aussi tristes ?). Je les aidais à remplir les rayons avec mes petits muscles, je m'étais spécialisé dans le transport des paquets d'un kilo de sucre ce qui pour un enfant de deux ans était, en 1959, assez conséquent. Après on a déménagé rue de la Martinique et Papa a pris un travail de représentant pendant que Maman occupait un emploi chez Brémard.

au baccalauréat sans savoir pourquoi et en étant beaucoup plus intelligent que des camarades qui l'ont eu en étant beaucoup plus cons. Je tiens à préciser que je ne dis pas cela parce que je suis jaloux mais parce que c'est la vérité. Après, je me suis installé à Paris et pour gagner ma vie, j'ai fait emballer de produits vétérinaires, rue du Plâtre. La maison a fait faillite (j'avais bouffé la moitié du stock pour me fortifier) et je suis retourné vivre quelques mois à Creil. J'étais employé de Mairie au bureau d'aide sociale où j'ai vu beaucoup de misère mais la plupart des gens, il faut le reconnaître, en rajoutaient en buvant ou en martyrisant leurs enfants. J'ai été appelé en juillet 76 pour faire mon service militaire au 25ème régiment d'artillerie. Ça a été dur pendant un an mais quand je suis sorti, j'étais un HOMME. Un vrai. Le reste de ma vie, vous la connaissez mieux que moi, elle appartient déjà à l'Histoire.

Bonne année et heureuse année à toutes et à tous.

Un pour tous, tous Tourain.



En 1966... C'est pas pratique d'avoir les dents écartées, la bouffe vient se coincer dedans !



Pascal Tourain, en janvier 61 : encore 25 années de patience avant de pouvoir écrire dans Hebdogiciel.



1976 : Pascal Tourain attend en vain l'invasion bolchévique (qui ne saurait toutefois tarder).

## BON DE PARTICIPATION

Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Age : \_\_\_\_\_ Profession : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
N° téléphone : \_\_\_\_\_  
Nom du programme : \_\_\_\_\_  
Nom du matériel utilisé : \_\_\_\_\_

déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée)

Signature obligatoire :  
(signature des parents pour les mineurs)

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie.

1ER PRIX :  
20 000 FRANCS

AVEC ÇA, JE POURRAI  
ACHETER UN TIMBRE  
POUR ÉCRIRE AU  
PÈRE NOËL QUE  
SES CADEAUX  
ÉTAIENT  
NULS!



### PROMO DISQUETTES 3" 1/2

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

#### DISQUETTES MSX 1 ET 2

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

#### DISQUETTES MSX 2

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

#### SYNTHÉ-VOCAL (EN FRANÇAIS)

K7 : 290 F - DISQUETTE : 350 F

#### CARTOUCHES A 230 F

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

#### MANETTES

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

#### Dernière minute :

GREEN BERET, Cartouche : 230 F

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

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

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

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

# MSX NEWS est sorti...

Le nouveau journal des hyper-brançhes 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

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

## 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

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_ Code postal : \_\_\_\_\_  
Ville : \_\_\_\_\_  
Mode de règlement :  
 Chèque  Mandat-lettre joint

# MSX VIDEO CENTER

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

### ORDINATEURS

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

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

\* LE MSX1 CONSTITUE DÉSORMAIS LA GAMME DE MACHINES D'INTÉRIEUR AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ-PRIX \* SYMMAOUT 86

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

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

### SONY HBF 700F : 4 990 F

(256 K RAM + 128 K VIDEO RAM) Lecteur de disquettes intégré double face 1 MEGA OCTET, livrés avec accessoires + 5 logiciels professionnels commutables entre eux : HI TEXT, HI BASE, HI CALC, HI GRAPH et l'extraordinaire HI BRID (gestion de programmes par bones)

### SONY HBF 500F : 3 750 F



**PHILIPS VG 8235 : 3 990 F**  
(128 K de RAM + 128 K Vidéo RAM) lecteur de disquette 360 K intégré, clavier orientable, fourni avec traitement de texte, gestion de fichiers, logiciel de graphisme et utilitaire DOS.

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

MSX2 MPHILIPS 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 PKN 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 !



# LA SELECTION VINYLIQUE DE L'HHHEBDO

# 1986

Certains artistes ont payé cher leur déviance, à commencer par Boy George. Le grand scandale, qui remuait abondamment la fange autour du junky repentant pendant l'été dernier, a eu pour conséquence une très fâcheuse mévente de l'album de Culture Club. Quant au lancement Tony-Truand de ce fantasme de producteur qu'a pu représenter Sigue Sputnik, il s'est soldé par une belle partie d'arnaqueur arnaqué, les millions de livres englouties l'étant sans doute à jamais et sans espoir de retour. Pour se remplir les poches en 86, il fallait donc : - Soit, comme Madonna, se choisir un look presque straight et calquer son image pour pochette de disque et affiches publicitaires sur celle de l'une des plus grandes stars mythiques, Marilyn. - Soit, comme

Springsteen, faire son boulot de rocker le mieux possible et en donner aux gens pour leur argent. - Soit, comme Eurythmics, à travers un art consommé du show et une aisance musicale au dessus de tout soupçon, offrir l'illusion de l'harmonie parfaitement réalisée dans une relation de couple. - Soit, comme les Norvégiens de A-Ha, être tout simplement jeunes et beaux, faire quelques bonnes chansons pop et de chouettes clips qui les accompagnent. - Soit, et c'est encore le mieux, comme Cure, poursuivre imperturbablement dans la direction de cette musique dont ils avaient rêvé depuis le début, rendre ces sons, dont Robert Smith et sa bande sont entièrement habités, intelligibles aux sensations, aux rêves des autres.

BEN

**R**ock, Funk, tendance anglaise, tendance américaine, l'année 1986 se sera distinguée par son calme relatif. Le grand coup de barre de l'Amérique pro-Reagan de 85, vers un retour aux normes de la "majorité morale" a fini par porter ses fruits en 86.



## TENDANCE ROCK US

Autant vous l'avouer, j'ai eu un mal fou à trouver la matière de cette sélection américaine. Musicalement, les pourfendeurs de hit-parades ne m'intéressent que fort moyennement. Quant à mes engouements passagers, hebdomadaires ou mensuels, ils ne tiennent pas forcément la route sur un an. Alors, qu'est-ce qui reste ? Il y avait bien toute cette mouvance post-punk-bouseuse des groupes du Middle-West qui se rebiffent : les Jason & The Scorchers, Rainmakers et autres Walk The West, pour qui j'ai une sérieuse faiblesse. Mais comment déterminer LE disque de l'année,

parmi trois groupes pratiquement inconnus ici ? Je vous ai déjà fait part de la légitime passion que je vouais aux Fabulous Thunderbirds - alors là, un groupe totalement bouseux, bluesy et Texan de surcroît - qui parvenaient à extirper l'atmosphère idéale au vieux bastion du rock pur et dur qu'est resté l'Elysée Montmartre. Mais, doit-on vraiment les épinglez au calendrier 1986, quand ces vieux briscards participent tellement d'une scène hors du temps ? Je me suis donc décidé à temporiser, ce qui donne :

## RIC OCASEK "THIS SIDE OF PARADISE"

(Geffen/WEA)



**P**our son inspiration racée, la fragilité poétique des atmosphères qu'il sait créer, ses notes cristallines, ses mots qui crient au rêve de l'intérieur, l'intelligence de sa production, le leader des Cars se hisse nettement au-dessus de la mêlée avec ce deuxième album solo. C'est une œuvre tout en finesse et parfaitement originale, tranchant sur le gros de la production américaine, qu'il nous offre ici. Un disque qu'on ne se lasse pas d'écouter, autant pour l'intensité de certains thèmes que pour l'évanescence de certains autres. "Un côté du paradis" qu'il nous invite à visiter.

## TENDANCE FUNK US

Côté funky, on ne sait carrément plus où donner de la tête. Ces derniers temps surtout, on assiste à un déferlement de productions superbes et à une série de come-back aussi hallucinants que réussis. Isaac Hayes réapparaît, bien vivant, avec un disque moite, le nec plus ultra de la soul masculine. Little Richard réenregistre son rock hystérique accompagné de chœurs gospel et nous sort un album presque uniquement fait de nouvelles chansons, mais totalement dans la lignée de ses premiers

et immenses succès. Quant à James Brown, on a pu constater l'été dernier qu'il tenait encore sacrément la route et son hit, "Gravity", ne veut toujours pas décrocher des radios. Parmi les sorties toutes récentes, il y a également celle de "Womagic", le dernier LP du grand Bobby Womack, celle de "Give Me The Reason", la nouvelle charge séductrice de Luther Vandross, où les deux chanteurs solistes s'affirment largement à la hauteur de leurs réputations respectives. Et puis, n'oublions

pas les grands groupes, à commencer par Commodores qui, s'ils ont quitté Motown pour Polydor, n'ont rien perdu de leur feeling sur "United", leur dernière production, et bien entendu Kool & The Gang, qui nous gratifiait d'un show torride, innattendu, envoûtant, lors de leurs deux soirées dans un Palais de Bercy plein à craquer et déchaîné.

Faire un choix parmi ces petites merveilles ayant tout récemment atterri sur ma platine était au-dessus de mes forces. J'ai donc préféré me contenter d'extraire de ma discothèque les disques qui m'ont le plus marqué au long de l'année. Ce qui donne :

## PRINCE AND THE NEW POWER GENERATION "PARADE"

(WEA)



**U**ne entreprise passionnante et pathétique à la fois : Prince, le surdoué, le génie musical de cette fin de siècle, en espérant refaire le coup réussi de "Purple Rain" (film et disque), s'est partiellement planté avec "Parade" et "Under The Cherry Moon". La musique est bonne, voire excellente, mais le film s'est franchement ramassé. Pourtant, Prince semble avoir transcendé cette défaite. Vous vous souvenez peut-être que le scénario du film mettait en présence une petite gouape d'artiste séducteur et bouffon, Prince, et une pseudo-princesse de la Côte d'Azur, que le petit Prince parvenait à entraîner dans une danse nuptiale et fatale. Mais, saviez-vous déjà la nouvelle ? Prince devrait guider Stéphanie de Monaco pour son prochain enregistrement. Peut-être va-t-on regarder "Under The Cherry Moon" d'un autre œil ?... Quoiqu'il en soit, "Parade" reste un album unique en son genre, un must.

## RUN DMC "RAISING HELL"

(Profile/Barclay)

**S**eule véritable surprise de l'année, Run DMC mérite bien de figurer dans la sélection des meilleurs albums 86. Adeptes d'un rap de la rue, speedy, rocky, sans fioritures ni costumes à paillettes, ils se sont imposés avec un style sobre, face à une scène rap par trop barée sur la pente décadente. Etrangement, c'est un coup de dé qui les a emmenés au sommet. Un jour, ils entendent un bout d'intro d'un vieux tube d'Aerosmith et, sans savoir de qui il s'agissait, ils décident de se brancher avec leurs auteurs. C'est ce qui donne naissance à "Walk This Way", le tube et le clip, qui devient un des chouchous de MTV. Si le contraste visuel entre rapers et hard-rockeurs est saisissant, l'efficacité musicale est carrément renversante. Ces mômes du ghetto ont quelque chose dans le ventre qu'ils ont parfaitement su faire passer et accepter.



## TENDANCE ANGLAISE

Là, franchement, j'y vois rien, j'suis dans le schwartz le plus total. La tendance castrat, Communard and C°, me gonfle au plus haut point, les pilleurs de R&B, les

moulineurs de funk blanchi à la guimauve me laissent parfaitement indifférent, les pseudo-jazzeux m'ennuient au plus haut point, le rock celtique grandiloquent

## PETER GABRIEL "SO"

(Virgin)

**P**arce que c'est grand, parce que c'est inspiré, pour toutes les recherches sonores à travers le monde qui ont mené à ce résultat idéal, pour l'humilité terrassante de ce demi-dément que peut parfois paraître Peter Gabriel, pour l'équilibre si sensible, si fragile, sur lequel sa musique se fait et se défait, à l'image des vagues sur les récifs, parce que cet album, mûri durant de longs mois, est beau, tout simplement et entièrement, qu'il n'y a rien à en jeter et qu'on pourra l'écouter encore dans longtemps, sans s'en lasser.

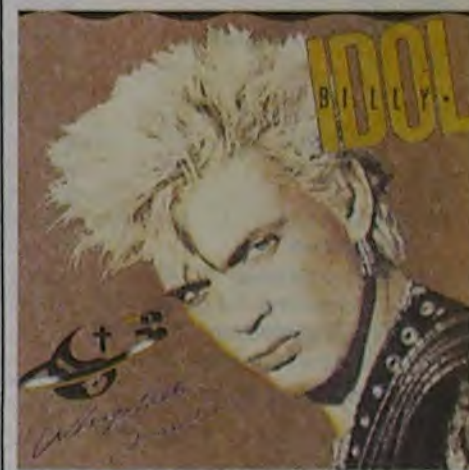


## BILLY IDOL "WHIPLASH SMILE"

(Chrysalis/Phonogram)

**C**ertainement moins subtil que celui de Ric Ocasek, le dernier album de Billy Idol n'en est pas moins un bon disque, parce qu'il parvient à jouer à la fois sur le tableaux du rock rebel, grâce à la personnalité têtue, fatale de Billy, et sur celui de la pop synthétique et dansante, grâce au traitement musical de l'ensemble. Il existe cependant un élément de liaison entre les deux disques, en la personne de Steve Stevens, responsable des guitares, basses, claviers et programmations sur "Whiplash Smile", également invité à officier aux guitares sur nombres de morceaux de "This Side Of Paradise". Certains pourront trouver étrange de voir figurer un Anglais dans la sélection américaine. Billy leur répondrait sans doute que depuis ses cinq années d'enfance vécues à Long Island, il se sent parfaite-

ment fait pour la vie à New York et que de toutes façons, ce sont les Américains qui ont fait de lui une idole.



chargé d'une mission divine m'assomme irrémédiablement. Il n'y a guère que les Pogues et leur tintouin pour bal popu et goguette qui me semblent à peu près naturels et vivants au milieu de toutes ces modes d'une semaine, orchestrées par les Jean-Foutre de la critique. J'aurais bien sauvé PIL, avec son dernier "Album"

assez impressionnant, si je ne m'étais aperçu que le dernier Africa Bambaataa, produit, comme le PIL, par Bill Laswell et Material, possédait exactement la même énergie sonore farouche et anarchique. Alors, subjectif pour subjectif, voilà ce qui reste :

## WOODENTOPS "GIANT"

(Virgin)

**P**armi les nouvelles "sensations" de la scène anglaise, Woodentops a l'air de vouloir s'imposer comme le groupe rock le plus prometteur. Même si tout un blabla agaçant se répand sans discontinuer autour des membres du groupe et surtout de son leader porte-parole, le dénommé Rolo, la musique, très bavarde elle aussi, marque sa différence sous forme de brouillons anarchiques, de jets d'énergie brute lancés à l'emporte-pièce. Un groupe qui semble vouloir brûler les étapes et qu'on aimerait bien voir prendre sa véritable assise.





# Petites Annonces

gratuites

## AMSTRAD

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, documentation, logiciels 1750F, vends interface couleur péritel 250F. Tél. 42 70 52 20 à 19h, (16) 60 14 51 11 à 20h.

ECHANGE nombreux logiciels Amstrad sur cassettes contre tous matériels électroniques, imprimante, lecteur disquette ou cassette, ordinateur, console, télé, synthétiseur vocal, élément Hi-Fi, calculatrice, modulateur moniteur, disquettes ou cassettes vierges etc. (même matériels en panne). Echange également logiciels Amstrad contre logiciels de propositions ou envoyez vos listes à Mr. Mandet Christophe, BP. 53, 95950 Landreocles.

CHERCHE contacts pour CPC sur K7 disk pour échanges de toutes sortes. Sur Paris et proche Banlieue, uniquement. Demander Carlos au (1) 45 42 26 68, 148, rue Raymond Losserand, 75014 Paris.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, lecteur de disquette DDI-1 (sous garantie), livres, 80 logiciels sur 24 disquettes, 20 logiciels en K7, joystick, le tout 4000F. Contacter Lionel Bonino, 7, rue de Dijon, 06000 Nice. Tél. 93 82 34 73.

VENDS collections complètes CPC mag, Amstrad Mag, Microstrad, 16 K7 originales avec doc, (transmat, Masterchess, Minioffic, Integre, Easy, Amword, Harrier Attack, etc.). Le tout pour 350F. Tél. 43 93 00 59 le soir.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad sur K7 et disk. Possède Thai Boxing, James Debut, Tarzan, Miami vice, Xenon, Dragon's L'air, Thrust, Strust, Starby, Highlander, Doodard Revenge, et encore beaucoup d'autres. Echange de même notices et utilitaires. Recherche synthétiseur vocal. Contacter Morelle, 14, rue du Général Leclerc, 02830 Saint-Michel. Tél. (16) 23 58 50 67.

Incroyable pour Amstrad CPC, cause passage sur 5" 1/4, vends nombreux disks 3" plein de softs récents, pour le prix des disks vierges, vends aussi nombreux CPC et Hebdo, pour détails contacter Frédéric Herlem, 179, rue Joliot Curie, 69005 Lyon. Tél. (16) 78 25 31 99.

VENDS CPC 464, 70 programmes, joystick, magnéto, livres. Le tout 4000F, écrire à Jean-Pierre Barrière, Cazalis, 33113 Saint-Symphorien. Tél. (16) 56 65 22 69.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad sur disk ou K7, vends ou échange contre synthétiseur vocal français logiciels originaux : Cauldron (80F), Speed King (30F), Bad Max (100F), Finder Keepers (30F), Knight Tyne (30F), Kung-Fu (80F), valeur neuf 500F, cédé le tout pour 330F (presque jamais servi). Ecrire à Hugues Maillet, 101, rue des 3 Gobelins Solesmes, Solesmes le Haut, 89290 Champs-Sur-Yonne.

ECHANGE logiciel pour Amstrad 6128. Envoyer liste à Sylvie Benoit, Barret, 43230 Saint-Georges-d'Aurac.

VENDS Amstrad CPC 464, lecteur Vortex F1-X-1900F, second lecteur 3 pouces 1000F, logiciels originaux, Dams 200F, Autoformation 100F, Emulateur minitel 200F, jeux divers. Tél. (16) 73 93 41 26.

VENDS Amstrad CPC 464 mono, 3 livres Micro-Application, 10 jeux, le tout 1800F. David au 47 82 21 52.

ECHANGE nombreux logiciels contre matériel Amstrad (crajon optique, synthétiseur vocal, RS 232 C, etc.). Ecrire à Hugues Maillet, 101, rue des 3 Solesmes, Solesmes Le Haut, Champs-Sur-Yonne.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, joystick, 15 cassettes (nombreux jeux : Green Beret, l'Héritage, Electric Wonderland, Sapiens), magazines divers (Tilt, Amstrad Magazine). Prix 3000F. Vends livre Micro-Application (langage machine du CPC) : n° 7 : 80F. Vends aussi lecteur de disk DDI-1 (disk CPM) : 1500F (encore garanti 4 mois). Tél. 47 26 25 90.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, lecteur disk DDI-1, joystick, 25 disks, 30 K7, nombreux logiciels (jeu : Sram, Startrike II, Street-Hawke, Billy-La-Banlieue, Sapeins, 200 autres), divers livres et magazines. Le tout 5400F. Tél. 47 26 25 90.

ECHANGE nombreux logiciels sur Amstrad (K7 et disquettes), liste sur demande, cherche Multiplan, DBase II, la solution, Turbo Pascal (avec les documentations), logiciels musicaux, Francis Houot, 36, avenue de Bellevue, 91210 Draveil. Tél. (16) 69 03 60 27.

ECHANGE jeux sur CPC 464 plus disques, écrire ou téléphoner à Tripotin Cyrille, 4, rue du Sud Amneville, 57360. Tél. (16) 87 72 30 15.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur en très bon état et dans son emballage d'origine 3000F, un bureau spécial ordinateur neuf 500F, une boîte à disquette 190F, 30 disquettes remplies des dernières nouveautés (Zombi, Sram, Le Pacte, Bob Winnet, Top Secret, Stratton, Sapiens, Miami Vice) 35F, un abonnement à Amstrad Action d'un an 150F, livres sur le Turbo Pascal, Le Langage Machine, le CPM 2.2. Tél. (16) 50 57 25 93.

VENDS Amstrad 664 monochrome, joystick, magnétophone, plein de disquettes (Winter-Games), The Way Of Tiger, WhoDares Wins II). Prix (16) 30 50 19 85.

VENDS nombreux logiciels (nouveautés) sur disk, échange aussi logiciels contre tous matériels qui se rapporte à Amstrad. Ex (livres, notices, synthétiseur vocal, imprimante etc.), envoyer vos listes très vite (départ armée février) listes importantes souhaitées. Tél. (16) 73 60 36 72. Neyrial-Thierry, 6, rue du 11 novembre, 63510 Aulnay.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur avec jeux, 3000F à débattre. Tél. (16) 92 78 01 00. Balchère Jacques, Les Mas du Soleil, route de Riez, 04800 Greoux-Les-Bains.

ACHETE un Amstrad CPC 464 ou 664 monochrome avec des jeux, des programmes utilitaires, des revues pour 2200F maximum selon la configuration, écrire à Olivier Brottes, 11, route du Mazet, 43400 La Cambon-Sur-Lignon.

Amstrad, DDI 1, cherche tous contacts pour échanges divers. Contacter Fabrice au (16) 69 20 53 66.

VENDS ordinateur Amstrad CPC 464, moniteur couleur, plus de 200 jeux et utilitaires, Hebdo, magazines sur Amstrad (Amstrad Hebdo, CPC, Microstrad, Amstrad Magazine), 17 originaux (Yie Ar Kung Foe, Strangeloop, Alien Highway), le tout 4500F. Demander Claude au (16) 39 59 95 90, après 18h.

Amstrad CPC 6128 échange de nombreux programmes (uniquement sur disk). Envoyer vos listes, écrire à Fougine Laurent, 249 Parc Lebrét, 59220 Denain.

ACHETE lecteur de disquette Amstrad DD1 en bon état à prix raisonnable (environ 1200). Contacter Barler Arnaud au (16) 77 90 53 28.

CHERCHE contacts pour échange et achats pour CPC 6128, possède logiciels. Tél. (16) 39 35 00 94.

ECHANGE 100 logiciels sur disquette pour Amstrad, jeux et utilitaires, (ex : Multiplan, Amstrad, ODD Job, Orphée, etc.), envoyer donc vos charmantes propositions avec votre liste à Mr. Castagné Didier, 47, rue Pierre Semard, 94700 Maison-Alfort.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, adaptateur couleur, AMX souris, joystick, crajon optique, utilitaires, jeux et 1 tas de revues, le tout 3500F. Tél. 43 73 36 71. Demander Robert.

VENDS Amstrad CPC moniteur 1 an en excellent état, imprimante DMP 100, rallonge moniteur-clavier, câble minitel, interface, 2 joysticks, très nombreux jeux, utilitaires, éducatifs. Le tout seulement pour 3600F. Jean-Luc au 43 26 66 72.

ECHANGE plus de 250 jeux sur disquettes dont les dernières nouveautés dans région parisienne de préférence, pas sérieux s'abstenir. Gilles La Pinec, 12, bis rue de l'Union, 95460 Ezauville.

VENDS Amstrad 6128 moniteur monochrome, état neuf, complet avec doc, CPM/CMP +, 1 joystick, 2 disquettes de jeux, 3 disquettes vierges, 2 Vd, clés pour Amstrad édition PSI, le tout pour 3000F. Mr. Gasquerel. Tél. (16) 34 74 65 61, le soir au (16) 39 74 81 01, poste 238.

VENDS imprimante DMP 2000 neuve (oct. 86) 1500F, DBase II, 400F, Wordart 400F, (originaux), imprimante Atari SMM 804 (oct. 86), 2000F, jeux et livres pour Amstrad.

VENDS les toutes dernières nouveautés (Ikari Warrior, Topsecret, Fist II, Le Pacte, MGT, etc.) à 10F pièce (K7 ou disk), ou échange 500 jeux (à choisir entre 650) contre imprimante ou lecteur de disquettes 5 pouces 1/4. Contactez David au 48 20 81 07.

VENDS imprimante OKI 20 couleur pour Amstrad (cordon et programme, copie écran), lecteur disquette 5" 1/4 pour Amstrad et aussi adaptateur péritel pour Amstrad 6128F au 47 70 23 40, après 20h.

ECHANGE logiciels sur disk pour Amstrad, je possède des nouveautés (Le Pacte, Nexus, Galvan, Ikari W, Tempst, Sram, etc.). Téléphoner au (16) 82 88 40 96, demander Frédéric.

## APPLE

VENDS Apple IIe, 65 CO2, 80 col, 128K, 1 lecteur de disquette, manuels, logiciels 5000F. Tél. 43 56 02 90, ou écrire à Mr. Festinger, 12 bis, rue de Lesseps, 75017 Paris.

Association cherche d'occasion moniteur Apple monochrome (moins de 1000F). Tél. (16) 33 26 16 76 ou (16) 33 29 00 48 à Alençon (61).

VENDS Apple IIc, moniteur, souris, joystick et 12 logiciels dont Apple Work, version calc et Budget Familial (avec doc) etc, ainsi que + de 30 jeux parmi les célèbres. Prix à débattre. Tél. 42 96 19 96.

CHERCHE contacts, pour échanges nombreux programmes et docs (utilitaire, JX, graphique, Lang, musique, Midi etc.), envoyer lettres et listes à Desangles, 59, cours A. Briand, 33000 Bordeaux.

VENDS Apple IIc avec écran, joystick, deux drives, documentations et de nombreux logiciels dont (Fight Night, Ultima IV, Borrowed Time etc.). Prix 6000F. Tél. (16) 31 94 74 47.

CHERCHE possesseurs Apple IIc ou IIc pour échange des programmes et logiciels. Christophe Nouzha, 7, rue de France, 57800 Merlebach. Réponses assurées.

VENDS Apple II plus (Noël 85), très bon état, moniteur couleur Taxan RGB Vision II, 2 lecteur disquettes, une quarantaine de jeux Conan, Karatéka, Winter Games, etc. 1 extension 64 Ko, 4 livres d'utilisation 6000F. S'adresser à David Bessis, Enclos de Servigny, 29110 Concarneau. Tél. (16) 98 97 31 12.

VENDS Apple IIc, joystick Apple, nombreux logiciels jeux et utilitaires dont Apple Works avec docs et copieurs en tous genres et quelques bouquins. Prix 4000F. Philippe Pouilly. Tél. 43 41 85 90, après 18h30.

VENDS Apple série II (éventuellement pour autre ordinateur), imprimante Seikasha GP 550A, interface parallèle Apple, cordon. Prix 3100F à débattre. Contacter Mr. Jean-François au 43 69 05 77.

VENDS compatible Apple II, moniteur vert, 1 drive, joystick, 64 Ko, clavier numérique séparé, nombreux logiciels (jeux, utilitaires, langages) : 5000F prix à débattre. Bruno Amador, 13, avenue Faidherbe, 93100 Montreuil. Tél. 48 58 15 76.

VENDS Apple IIe, 65C02, 256 Ko, 80 colonnes, 2 drives, moniteur ambre, carte Z80, carte Horloge, souris, imprimante Apple DMP avec interface, modem Apple Tilt (serveur complet), accessoires (socle moniteur, joystick, ventilateur), 800 logiciels (nombreux docs), dont 40 d'origines, 50 livres, 1000 listings, revues (Byte, Nibble, Pom's). Prix 15000F à débattre. Ecrire à Jean-René Toussaint, 93, rue Sadi Carnot, 85000 La Roche-Sur-Yon.

Apple IIe, achète programmes utilitaires et professionnels sur disquette 5 1/4 seulement. Envoyer vos listes à Masselin Guy, chez B.A. construction, Place du 8 mai 1945, 83170 Brignoles.

VENDS Apple IIc (1 an), unité-centrale, moniteur, support, lecteur Ext, souris, Mouse Paint, Mouse Desk, Apple Works, nombreux livres (Apple soft etc.) : 7000F. Tél. 42 63 79 80, après 20h.

ECHANGE 800 programmes sur Apple (nouveautés exclusivement : Commando, Wizardry IV, etc.) et aussi 60 solutions de jeux d'aventure. Tél. 42 96 04 66. Demander Wilfrid.

## ATARI

VENDS Atari 130 XE pal/péritel, magnéto, Quickshot 2, nombreux jeux : 1290F. Téléphoner au (16) 43 94 07 20.

VENDS Atari VCS 2600 avec 2 joystick, 2 molets de jeu et 17 cartouches (dont Pac Man, Moon Patrol, Asteroid, etc.), pour un prix global de 1200F. Tél. (16) 46 56 81 46, après 18h.

VENDS lecteur disquette 810 chip modifié, 100 logiciels 2000F, cherche contact pour 520 ST, Godard Pascal, 9, avenue de Brieux, 57210 Moizieres-Les-Metz. Tél. (16) 87 80 63 27.

ECHANGE tous programmes pour Atari 520 STF avec Tos en Rom. Envoyer liste, réponse assurée. Bole-Feysoy Eric, Moulin de Corzent, 74200 Thonon.

ATARI 800 XL, achète logiciels sur cassettes à bas prix, Gauntled, Ninja, Int. Karaté, etc, écrire à Furiykwicz Rodolphe, 10, rue Lamartine, 38080 L'Isle d'Abeau.

Votre atari ST a t'il ? Qui ? Alors n'hésitez pas, contactez le club Saint-Connexion, 34, rue J.B Lebas, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. (16) 20 84 27 09, après 19h.

CHERCHE contact pour échange programmes pour Atari 520ST, Filipili Gil, 9, rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. 47 31 99 46.

Nouvel Atariste achète logiciel en tout genre, à prix sympas. Envoyer vos listes et tarifs, réponse assurée. Mr. Taunay Jean-Luc, 17, rue Thoin, 75005 Paris.

## COMMODORE

VENDS jeux sur K7 pour C64/128. Téléphoner au (16) 30 64 48 28, avant 20 heures.

ECHANGE jeux sur C.64, Ai News (Silent Service, Paperboy), intéressé aussi par doc, astuces, écrire à Boric Franchomme, 5 Chemin de la Tourterelle, 59650 Villeneuve d'Ascq ou téléphone au (16) 20 91 22 25.

CHERCHE 664, pour échanger, jeux et astuces. Ecrire à Billon Eric, St Barthelemy-Le-Plain, 07300 Thonon-Sur-Rhône.

ECHANGE tous programmes sur K7 pour CBM 64. Ecrivez à Marc Perrot, 19 A. Mas, 01000 Bourg-En-Bresse.

VENDS nombreux jeux sur disk pour CBM 64 à des prix époustouflants. Jérôme après 19h. Tél. (16) 60 88 20 04.

VENDS C64, drive 1541, lecteur K7, 3 tonnes de logiciels, (300 disks), originaux, etc. Le tout en parfait état pour 3800F. Vends aussi imprimante MPS 801 état neuf 1000F. Emmanuel au 46 68 27 36, de 19h à 20h30.

Commodore 64, 1541 échange dernières News 86 uniquement. Mr. Dubas Philippe, 4, allée des Sapins, 54130 Saint-Max. Tél. (16) 83 21 22 24 de 19h à 20h30.

ECHANGE jeux sur disk pour CBM 64/128, possède nouveautés (Fist II, Bobby Bearing, Ace Of Ages, etc.), réponse assurée. Contacter Gode Michaël, 8, avenue Sainte-Marie, 33120 Arcachon. Tél. (16) 56 83 20 13.

VENDS CBM 64, moniteur Philips, lecteur disk 1541, joystick, magnétophone, cassettes, disquettes, originaux, 600 jeux, livres, revues, tablette graphique, Fruze Framme, péritel. Le tout pour 5000F. Contacter Daya Richard, 8, allée de Sacy, 93100 Montreuil. Tél. 48 55 65 67.

CBM 64 vends 1 Tresse pour 400F pour cause d'achat de Dolphin Dos, échange softs, uniquement nouveautés sur disquette. Cherche le nouveau multiplan d'Epy, recherche docs. Tél. 48 40 99 67 de 18h à 21h. Demander José uniquement Paris et région parisienne, débutant s'abstenir, amateur de listes également.

ACHETE lecteur de disquettes 1541 Commodore, disquettes de jeux. Demander Sébastien au (16) 67 77 25 89, le soir.

ECHANGE programmes et nouveautés sur C64 (disquettes), réponse assurée si liste jointe, ou téléphoner au (16) 75 48 82 24, après 19h. Cipriano Jean-Marie, HLM Les Raymond, 26220 Dieulefit.

VENDS C64, 1530, 1541, nombreux logiciels sur disk et K7 (+ 600), 3 joysticks, livres, n° Hebdo-logiciels, le tout pour 6500F. Ecrire à JB Moreau, 20, boulevard A. de Fraissinette, 42100 Sainte-Etienne, ou téléphoner aux heures de bureau au 47 64 20 88.

ACHETE sur C64, Fuslound, Auto Formation Basic 1100F, moniteur couleur Commodore 1800F, 240 disquettes soit 1000 programmes 1700F soit 1,70F le programme disquette comprise. Appeler Stéphane au (16) 30 52 34 28.

ECHANGE de nombreux logiciels pour C64, uniquement sur disk (Ghost'n Goblins, Infiltrator, Knight Games, Leader Board, Parallax, Shogun, Spinidzy, Tubular Bells, etc.). Demander Fabrice au (16) 54 37 34 18, après 18h, tous les jours sauf le mardi.

## MSX

J'ai détruit plusieurs planètes, tué des millions d'aliens, bactériens et autres extra-terrestres. J'ai débarassé les galaxies des pirates et des méchants. J'ai délivré des dizaines de princesses, gagné des centaines de trophées. Je suis arrivé premier dans toutes les courses et je suis un des meilleurs athlètes mondiaux. Bref un crack de l'Arcade. Et maintenant je cherche un aventurier téméraire pouvant m'aider dans La Geste d'Artillac Zakil Wood Red Moon Classic Adventure Oméga Planète Invisible Mandragore etc. Téléphoner-moi au (16) 27 61 53 45 ou écrivez à Eric Boz, 14, rue des Laguettes, 94440 Aversnelles. (NDJLC : En voilà une annonce qu'elle est belle !)

VENDS ordinateur MSX 64K, lecteur de disquettes 3.5 pouces, 3 disquettes avec 400 programmes : 4200F à débattre. Contacter Olivier Picard au 45 07 27 91.

VENDS MSX Canon V20, magnéto, Sony SDC 500, plus de 100 jeux, manette, livres et revues, boîte de rangement K7, câbles, le tout 1.150F, ou alors séparément prix à débattre. Philippe au 45 75 08 15.

VENDS MSX SVI 728, Drive 5" 1/4, SVI 707 400 logiciels, 1 manette 4000F. Pansin Patrick, 22, Villa Bonne Aventure, 78000 Versailles. Tél. (16) 39 02 27 16.

VENDS cartouche MSX, Super Cobra, Time Pilot, Antarctic Adventure, Hyper Olympic 1, 120F pièce, Step Up, Super Billard 100F, logiciel de dessin Eddy II, 250F. Livres super jeux pour MSX et MSX famille 90F pièce, extension 64K Philips 400F. Tout ceci en état neuf, dans les emballages d'origine, avec docs etc, si vous êtes intéressé téléphonez-moi au (16) 27 61 53 45, ou écrivez à Mr. Boz Eric, 14, rue des Laguettes, 94440 Aversnelles.

VENDS MSX 1 Sony HB 75F, lecteur 3 1/2 pouces 360K, le tout en très bon état et sous garantie, 50 bons jeux 3200F. Tél. 48 82 05 70.

## SPECTRUM

VENDS ordinateur Spectrum, 48 Ko, 200 logiciels, interfaces manettes, péritel, modulateur noir et blanc, 2 manettes, livres etc. Le tout état neuf 2000F à débattre. Le soir après 20h30. Tél. (16) 91 03 74 50.

VENDS Spectrum 48K péritel, interface manettes de jeu, 1 manette de jeu ampli. H.P. câbles, manuel, livres et revues, 35 logiciels récents. Le tout 1200F. Bert Pascal, 35, rue Vaucanson, 38500 Voiron. Tél. (16) 91 03 74 50.

## TEXAS

VENDS pour TI 99/4A, minimémoire et livre "Initiation Au Langage Assembleur". Prix 600F. Tél. (16) 34 74 37 47. Magarin Daniel après 19h, ou écrire, Les Ecluses, 78130 Les Mureaux.

VENDS TI99/4A, cordon magnéto, poignées de jeux, modules Basic Etendu, Echecs, Football, nombreux programmes sur cassettes, livres et revues : 1900F à débattre. Contacter Jean-François au 43 69 05 77.

CHERCHE module Editeur Assembleur pour Texas TI 99 4/A et Manuel d'utilisation. P. Allard, 31, rue A. Musset, 69003 Lyon. Tél. (16) 78 53 28 07.

## THOMSON

VENDS UC MOS, lecteur cassette, crajon optique, lecteur disquette avec contrôleur disquette (DOS, 30 disques, livre), interface imprimante, extension 64K, utilitaire : Gérez vos fiches (cartouche), Tablo 5, initiation Logo, assimilé anglais et espagnol, programmes de chat, nombreux jeux et astuces pour le déplombage. Le tout ou séparé, ou échange contre un ensemble Amstrad (sans moniteur), ou Commodore (échange logiciels MOS). Tél. (16) 21 66 01 72.

VENDS Thomson MOS avec lecteur de cassette, crajon optique, livre : Le Guide du MOS et 4 jeux suivant Super Tennis, Top Chrono, Labyrinthe Survie et Backgammon, pour 1800F, pour tout renseignement téléphoner au (16) 39 60 53 31, pour ceux qui appelleraient dans la semaine, les 4 premiers numéros de Microtom en plus gratuitement.

VENDS logiciels originaux à bas prix fracassants, TO7 cartouche, Atomium, Echo, Logico, Gémini, Motus le lot 150F, Airbus 200F, TO7-MOS K7, CAO 150F, Minicalc 150F, lire les statistiques, Point Bac maths 2, Maths 3, ordnadomil, Loto et Yéti 80F l'un, TO7, 8 K7, Dieux du Stade II, Hacker, Las Vegas, Sorcery 80F l'un. Contacter Bim, 1, bis chemin de la Brosse, 60305 Aumont.



## ORIC

VENDS Oric Atmos 48K complet (7/85), magnéto K7, 300 logiciels, 50 Hebdo, 6 livres. Le tout 750F. Brahim, 29, rue Colbert, 97000 Colombes. Tél. 47 86 12 29.

Possesseur Oric/Atmos, échangerais, 25 jeux contre documentation (original ou photocopie), du fer d'Annukor (Tyran 2). Téléphoner le soir au 43 94 15 37.

VENDS Oric Atmos 48K, péritel, transto, 12V, super magnéto à 600F, neuf, plein de programmes superbes, livres d'utilisation et tout ça pour 2000F, imprimante à 800F, ou le tout à 2500F. Vends aussi double lecteur de cassette, radio intégré, Aiwa de meilleure qualité. Prix neuf 3500F. Vendu à 1500F, état neuf Johan Hartman, 16, rue Saint-Jean, 31130 Balma, Toulouse.

Fin de l'Ere de l'Oric ? Non : Adhérer au C.O.I. (nombreux avantages, journal trimestriel échanges de logiciels, programmes par téléchargement et autres). Renseignements à : Club Oric International, 4, rue Michel-Ange, 51000 Châlons-Sur-Marne. Réponse assurée. Tél. (16) 26 64 22 43.

VENDS Oric, Jasmin-2 (7.85), magnéto (7.85), avec tous les câbles, documentations etc. Nombreux logiciels sur cassettes et disquettes, Shema électronique de l'Oric, Data Book du 8912 et du 8522 (V.I.A.) et un Forth avec doc, le tout 3200F. Contactez Sébastien au (16) 30 62 54 29.

VENDS Oric-Atmos, 240 logiciels, magnéto, modulation UHF noir et blanc, péritel, 6 livres. Le tout 1200F ou échange contre lecteur DD1 pour Amstrad. Tél. (16) 64 48 45 33. Jean-François Mege, 3, avenue de l'île de France, 91380 Chilly-Mazarin.

VENDS Atmos, logiciels, revues, livres, magnéto K7 spécial informatique 1000F, imprimante GP 50 500F, moniteur couleur Texan EX 1500F ou le tout 2500F, en plus avec l'ensemble, je donne interface joystick, 1 plaque moule pour intégrer tout ça. Tél. 42 52 71 32, après 18h30.

VENDS Oric-Atmos 48K, imprimante, jeux. Le tout 800F. Tél. 49 23 32 03.

## SPECTRUM

CHERCHE Bridge Player 3, Colossus Chess 4, Pal Chess (avec notices), et The Last V8. Faire offre à Alain Patouille, 4, rue de Malbos, 33700 Mérignac. Tél. (16) 56 34 11 00.

VENDS Spectrum 48K péritel, clavier mécanique professionnel 71 touches, 20 logiciels. Prix 100F (+ 100F pour port). Tél. 46 49 62 74.

ECHANGE ma mobylette 51 black avec pièces contre un lecteur de disquettes Amstrad DD1 ou une imprimante Amstrad DMP 2000 ou un moniteur couleur Amstrad CTM 640, vends Casio FX 702P, FA2, jeux, manuel, 800F. Tél. (16) 75 32 17 20, demander Muriel. Région Annonay.

VENDS K7 unique avec Roger et Paulo, Les Dieux Du Stade 200F. Prix à débattre, écrire à Arnaud Lauvergnier, 13, rue Louis Pergaud, 71100 Châlon-Sur-Saône, ou téléphoner au (16) 85 43 00 38.

VENDS une vingtaine de jeux vachement bien, 10F pièce, possibilité d'échange, écrire à Arnaud Lauvergnier, 13, rue Louis Pergaud, ou téléphoner au (16) 85 43 00 38, entre 18h20.

VENDS combiné radio OC-PO-GO-FM, magnétophone stéréo double cassette Sharp GF-777 avec système d'enceintes à 6 haut-parleurs, 3 voies et multi-amplificateur, réducteur de bruit similaire au Dolby-Puissance de sorte musicale de cr + ete 90 watts, réponse en fréquence 3D/18000 HZ, cassettes métal, dimensions 75.2 cm, longueur 37.9 cm hauteur



Unités Centrales  
Imprimantes  
Ecrans  
Manettes  
Lecteurs  
Interfaces

# INFOMANIE

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

Métro Louvre à 15 m  
Parking à 20 m

Livres et presse informatique à  
consulter

Plusieurs centaines de logiciels en  
essai sur place.

Possibilité de crédit

## AMSTRAD

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

Lecteur Disk DD1	1990
Lecteur Disk FD1	1790

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

## JEUX

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

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

## UTILITAIRES

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

## COMMODORE C64-C128

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

## JEUX

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

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

## AMIGA

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

## JEUX

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

## PROGRAMMATION

K Sega	699
Lattice C	1190
MCC Pascal	990

## UTILITAIRES

Aegis Image	690
Deluxe Paint	890
Deluxe Print	890
Deluxe Video	890
Instant Music	379
Mi Amiga File	990
Music Studio	375
VIP	1890
520 STF	3990
1040 STF	9900
Disk Dur 20M SH204	6990
Lecteur Disk 500K	1990
Lecteur Disk 1M	2690

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

## JEUX

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

## UTILITAIRES

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

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

## THOMSON

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

## JEUX

1815	135	
5eme Axe	149	249
Affaire Vera Gruz	149	249
Aigle d'Or	149	249
Android	159	
Beache Head	159	
Billard	99	
Carte ciel + S Tennies	245	
Coliseum	139	239
Crystann	179	
Dieux du Stade II	159	210
Dieux du Stade TO9	159	210
Dossier Boerhaave	149	249
Eliminator	99	
FBI	189	
Flipper	139	
Football	219	
Fox	149	
Geste d'Artillac	239	299
Invasion	149	
Karate	179	229
L'Evade de Tapiocatra	139	
L'Héritage II	139	249
La Mine aux Diamants	149	
Las Vegas	199	
Lorran	129	
Mandragore	199	299
Meurtre a Grand Vites	149	249
Meurtre Atlantique	199	299
Mission Delta	159	
Monopoly	169	
No 10 + Beach Head	129	229



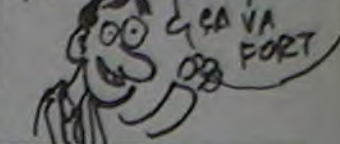
# HORSE JUMP

A l'intention des futurs jockeys, voici en exclusivité le premier logiciel de E.A.O (Equitation, Assisté par Ordinateur).  
Christian ANGELI

J'ESPÈRE QUE LA RALLONGE EST ASSEZ LONGUE



IL N'EST DE PIRE EAU QUE L'EAU QUI VA FORT



## SUITE DU N°167

SERVEUR HEBDOGICIEL  
3615 + HG  
PUIS ENVOI

```
198 DATA 00,00,02,81,61,EF,0B,43,FF,E3,F
F,90,00
199 DATA 00,00,03,03,60,77,D9,47,FF,F1,F
F,90,00
200 DATA 00,00,03,0F,FF,FF,EC,C3,FF,F1,F
F,C0,00
201 DATA 00,00,03,FF,FF,FF,E0,83,FF,F8,F
F,C0,00
202 DATA 00,00,07,FF,FF,FF,F0,83,FF,FC,C
C,E0,00
203 DATA 00,00,0D,FF,FF,FF,F8,03,FF,FE,C
F,F0,00
204 DATA 00,00,08,FF,FF,FF,F8,03,FF,FF,C
F,F0,00
205 DATA 00,00,08,FF,FF,FF,F8,03,FF,FF,C
F,F0,00
206 DATA 00,00,18,FF,FF,FF,FE,03,FF,FF,E
7,F8,00
207 DATA 00,00,17,FF,FF,FF,FF,07,FF,FF,C
7,FC,00
208 DATA 00,00,17,FF,FF,FF,FF,C7,FF,FF,F
9,FE,00
209 DATA 00,00,17,FF,FF,FF,FF,C7,FF,FF,F
9,FF,00
210 DATA 00,00,1F,FF,FF,FF,FF,C7,FF,FF,F
F,FF,00
211 DATA 00,00,1F,FF,FF,FF,FF,CF,FF,FF,F
F,FF,C0
212 DATA 00,00,1F,FF,FF,FF,FF,CB,FF,FF,F
F,FF,C0
213 DATA 00,00,3F,FF,FF,FF,FB,EB,FF,FF,F
F,FF,E0
214 DATA 00,00,7F,FF,FF,FF,F2,A1,FF,FF,F
F,FF,F8
215 DATA 00,01,FF,FF,FF,FF,F0,E8,FF,FF,F
F,FF,FC
216 DATA 00,03,FF,FF,FF,FF,F0,88,FF,FF,F
F,FF,FF
217 DATA 00,07,FF,FF,FF,FF,C1,5A,FF,FF,F
F,FF,FF
218 DATA 00,0F,FF,FF,FF,FF,47,5A,FF,FF,F
F,FF,FF
219 DATA 00,0F,FF,FF,FF,FF,99,0B,7F,FF,F
F,FF,FF
220 DATA 00,1F,FF,FF,FE,1F,06,0D,FF,FF,F
F,FF,FF
221 DATA 00,0F,FF,FF,F0,01,05,5F,FF,FF,F
F,FF,FF
222 DATA 00,0F,FF,FF,FA,F2,05,0F,FF,FF,F
F,FF,FF
223 DATA 00,0F,FF,FF,FE,7F,05,0F,FF,FF,F
F,FF,FF
224 DATA 00,1F,FF,FF,F8,50,00,0F,FF,FF,F
F,FF,FF
225 DATA 00,1F,FF,FF,F8,01,01,8F,FF,FF,F
F,FF,FF
226 DATA 00,07,FF,FF,F0,00,11,9F,FF,FF,F
F,FF,FF
227 DATA 00,03,FF,FF,F0,00,05,6F,FF,FF,F
F,FF,FF
228 DATA 00,03,FF,FF,F0,00,05,0F,FF,FF,F
F,FF,FF
229 DATA 00,03,FF,FF,F0,00,08,0F,FF,FF,F
F,FF,FF
230 DATA 00,03,FF,FF,F0,00,0A,0F,FF,FF,F
F,FF,FF
231 DATA 00,03,FF,FF,E0,00,18,0F,FF,FF,F
F,FF,FF
```

```
232 DATA 00,01,FF,FF,E9,FC,09,37,FF,FF,F
F,FF,FF
233 DATA 00,01,FF,FF,E8,E0,52,27,FF,FF,F
F,FF,FF
234 DATA 00,01,FF,FF,D8,C0,00,27,FF,FF,F
F,FF,FF
235 DATA 00,03,FF,FF,BE,FF,80,20,FF,FF,F
F,FF,FF
236 DATA 00,03,FF,FF,01,00,80,20,FF,FF,F
F,FF,FF
237 DATA 00,05,FF,FF,EF,FF,E3,60,6F,FF,FF,F
F,FF,FF
238 DATA 00,01,FF,FF,FA,E7,60,6F,FF,FF,F
F,FF,FF
239 DATA 00,03,FF,FF,5F,60,7F,FF,FF,F
F,FF,FF
240 DATA 00,03,FF,FF,E0,E7,3E,E0,7F,FF,FF,F
F,FF,FF
241 DATA 00,03,FE,7F,CF,3E,E0,3F,FE,6D,F
F,FF,FF
242 DATA 00,03,FE,7F,FA,FE,84,3F,FE,2F,F
F,FF,FF
243 DATA 00,03,FE,7F,F5,FC,84,3F,FE,6F,F
F,FF,FF
244 DATA 00,07,FC,FF,F7,FC,8C,7F,FE,2F,F
F,FF,FF
245 DATA 00,07,FC,FF,F7,FD,8C,7F,FE,0F,F
F,FF,FF
246 DATA 00,07,FC,FF,D3,FB,00,7F,FE,1F,F
F,FF,FF
247 DATA 00,07,FC,FB,FB,FB,10,FF,FC,1F,F
F,FF,FF
248 DATA 00,07,F9,FF,FB,F3,10,FF,FC,4F,F
F,FF,FF
249 DATA 00,0F,F9,FF,FB,F6,10,FF,FC,FF,F
F,FF,FF
250 DATA 00,0F,F9,FF,EB,EC,10,FF,FC,FF,F
F,FF,FF
251 DATA 00,0F,F3,FF,FB,EC,31,FF,FC,FF,F
F,FF,FF
252 DATA 00,0F,F3,FF,EB,E0,31,FF,FC,FF,F
F,FF,FF
253 DATA 00,0F,F7,FF,EB,E0,31,FF,F9,FF,F
F,FF,FF
254 DATA 00,00,77,FF,DB,E0,63,FF,F9,FF,F
F,FF,FF
255 DATA 00,47,1F,FF,0B,C0,E3,FF,F9,FF,F
F,FF,FF
256 DATA 00,15,07,0F,0B,C0,E3,FF,E3,FF,F
F,FF,FF
257 DATA 00,95,01,FF,DD,C0,E3,FF,E3,FF,F
F,FF,FF
258 DATA 00,A7,00,FF,AD,81,C3,FF,F7,FF,F
F,FF,FF
259 DATA 01,9E,40,1F,E0,81,C3,FF,07,FF,F
F,FF,FF
260 DATA 01,8F,60,04,CB,81,C3,FF,07,FF,F
F,FF,FF
261 DATA 00,04,00,03,C1,81,03,FF,CF,FF,F
F,FF,FF
262 DATA 00,78,00,01,83,03,07,F1,8F,FF,F
F,FF,FF
263 DATA 00,FF,00,00,47,07,07,F1,1F,FF,F
F,FF,FF
264 DATA 00,FF,F0,00,0E,87,03,F0,1F,FF,F
F,FF,FF
265 DATA 00,FF,FC,00,06,0C,85,00,1F,FF,F
F,FF,FF
266 DATA 00,FF,FF,00,00,85,85,00,7F,FF,F
F,FF,FF
267 DATA 01,FF,FF,40,00,85,85,00,7F,FF,F
F,FF,FF
268 DATA 01,FF,FE,80,00,E1,05,00,7F,FF,F
F,FF,FF
269 DATA 01,FF,FE,04,01,87,05,00,7F,FF,F
F,FF,FF
```

```
270 DATA 01,FF,FC,85,01,06,0E,00,FF,FF,F
F,FF,FF
271 DATA 01,FF,FD,A7,31,C4,8E,01,FF,FF,F
F,FF,FF
272 DATA 03,FF,F8,97,7C,01,8C,01,FF,FF,F
F,FF,FF
273 DATA 03,FF,F8,8E,7C,01,90,01,FF,FF,F
F,FF,FF
274 DATA 03,FF,F3,1E,74,01,10,07,FF,FF,F
F,FF,FF
275 DATA 03,FF,FC,0C,00,00,20,03,FF,FF,F
F,FC,01
276 DATA 03,FF,FC,14,C0,40,20,27,FF,FF,F
F,C0,06
277 DATA 07,FF,EE,2D,02,40,00,7F,FF,FF,F
E,00,3E
278 DATA 07,FF,DE,CC,6B,C0,00,7F,FF,FF,F
0,00,F8
279 DATA 07,FF,D9,38,90,0C,00,FF,FF,FE,0
0,0F,F0
280 DATA 0F,FF,FE,38,88,30,80,FF,FF,E0,0
0,7F,E1
281 DATA 0F,FF,CA,11,98,60,80,FE,00,00,0
3,FF,C3
282 DATA 0F,FF,D3,70,F0,60,00,40,00,00,0
7,FF,87
283 DATA 0F,FF,FE,70,C0,40,40,80,00,00,3
F,FF,0F
284 DATA 1F,FF,FB,70,80,30,01,80,0F,C0,F
F,FC,1F
285 DATA 1F,FF,E3,F3,07,10,01,00,7E,01,F
F,F0,3F
286 DATA 3F,FF,E4,63,07,E0,01,80,F0,07,F
F,E0,7F
287 DATA 3F,FF,C1,66,80,00,41,FF,80,1F,F
F,01,FF
288 DATA 3F,FF,F9,40,40,20,C1,FF,00,7F,F
F,03,FF
289 DATA 7F,FF,60,06,7A,11,80,80,01,FF,F
C,F0,FF
290 DATA 7F,FE,70,8E,64,40,00,80,07,FF,F
0,3F,FF
291 DATA FF,F0,20,0E,6F,60,00,80,03,FF,C
1,7F,FF
292 DATA FF,E0,20,0C,6A,60,00,80,3F,FF,0
1,FF,FF
293 DATA 7F,EF,F0,1C,68,60,00,81,0F,FC,0
3,FF,FF
294 DATA 7F,F8,3C,0C,10,60,00,81,FF,F0,0
7,FF,FF
295 DATA 7F,F0,1C,18,CC,60,00,C0,FF,E0,0
F,FF,FF
296 DATA 7F,14,0C,26,E0,C0,00,C7,FF,80,1
F,FF,FF
297 DATA 7F,70,0E,13,60,C0,00,CF,FE,00,3
F,FF,FF
298 DATA FF,F8,0E,12,23,00,00,E7,F0,00,F
F,FF,FF
299 DATA FF,60,0F,12,66,00,00,FF,E0,01,F
F,FF,FF
300 DATA 7F,40,0F,0E,64,00,00,FF,80,01,F
F,FF,FF
301 DATA 5F,60,0F,04,0C,00,00,FC,00,1F,F
F,FF,FF
302 DATA 57,60,17,0D,08,00,00,E0,18,1F,F
F,FF,FF
303 DATA 26,63,0E,0D,AF,00,00,C0,60,3F,F
F,FF,FF
304 DATA 38,63,FE,0D,00,00,00,83,C0,7F,F
F,FF,FF
305 DATA 73,33,7C,0D,09,00,00,0E,01,FF,F
F,FF,FF
306 DATA 9A,E3,78,1A,07,00,20,1C,03,FF,F
F,FF,FF
307 DATA 63,F1,F8,3E,02,00,82,DC,07,FF,F
F,FF,FF
```

```
308 DATA 03,FF,F0,76,50,00,C2,7C,0F,FF,F
F,FF,FF
309 DATA 03,FF,E3,FC,30,00,C0,7E,1F,FF,F
F,FF,FF
310 DATA 03,FF,80,3C,28,20,40,7E,1F,FF,F
F,FF,FF
311 DATA 01,FF,01,78,74,60,00,3E,3F,FF,F
F,FF,FF
312 DATA 01,FF,FE,40,4A,00,00,3E,7F,FF,F
F,FF,FF
313 DATA 01,FF,95,01,A0,00,00,3F,FF,FF,F
F,FF,FF
314 DATA 00,F1,00,06,00,00,00,3F,FF,FF,F
F,FF,FF
315 DATA 00,60,00,05,2C,00,00,3F,FF,FF,F
F,FF,FF
316 DATA 00,00,01,8A,53,00,00,3F,FF,FF,F
F,FF,FF
317 DATA 00,00,00,CA,28,80,00,3F,FF,FF,F
F,FF,FF
318 DATA 00,00,00,75,04,40,00,3F,FF,FF,F
F,FF,FF
319 DATA 00,00,00,1A,82,00,00,3F,FF,FF,F
F,FF,FF
320 DATA 00,00,00,08,41,00,00,1F,FF,FF,F
F,FF,FF
```

### LISTING 5

```
10 REM*****LISTING 5*****
TAPER CE LISTING(OU LE LISTING ASSEMB
LEUR CORRESPONDANT),FAIRE RUN'ENTREE'
,PUIS LE SAUVEGARDER A LA SUITE DU LI
STING 4 SOUS LA FORME SAVEM'LIST 5',&
H4400,&H4BED,2030
20 CLEAR,&H43FF
30 FOR K=&H4400 TO &H4BED:READA$:POKEK,VA
L("&H"+A$):NEXT
40 DATA 7F,20,36,86,01,87,20,29,8E,00,07
,10,8E
41 DATA 00,00,3F,10,8E,01,38,3F,0E,10,8E
,00,9E
42 DATA 3F,0E,8E,00,07,3F,0E,10,8E,00,00
,3F,0E
43 DATA 86,31,87,5E,70,87,5E,71,87,5E,72
,86,C8
44 DATA 87,5E,73,CE,5E,89,8E,89,93,10,8E
,00,42
45 DATA 86,9D,36,02,C6,0D,86,A7,C0,8A,01
,87,A7
46 DATA C0,A6,80,A7,A4,B6,A7,C0,84,FE,87
,A7,C0
47 DATA 86,80,A7,A0,5A,26,E5,31,A8,18,37
,02,4A
48 DATA 26,D9,8E,91,8C,10,8E,1A,41,C6,85
,36,84
49 DATA C6,1E,36,04,C6,03,86,A7,C0,8A,01
,87,A7
50 DATA C0,A6,80,A7,A4,B6,A7,C0,84,FE,87
,A7,C0
51 DATA 86,10,A7,A0,5A,26,E5,31,A8,25,37
,04,5A
52 DATA 26,D9,31,A9,FB,54,37,04,5A,C1,0A
,27,0A
53 DATA C1,00,26,C6,31,22,C6,0E,20,C0,86
,A7,C0
54 DATA 8A,01,87,A7,C0,C6,31,86,30,87,20
,3A,86
55 DATA 01,87,20,3C,86,30,87,20,30,86,05
,87,20
```

### A SUIVRE...

## AMSTRAD

Suite de la page 1.

```
4000 TAG#2:MOVE 104,52,1:PRINT#2,"
oxygene ePulse,enter svp";
4010 FOR A=1 TO 2500:NEXT:CLS#3:LO
CATE 17,4:PEN 1:PRINT"cyborg":LOCA
TE 17,5
4020 PRINT"-----":LOCATE 5,7:PRIN
T"malgre tous vos efforts et votre
"
4030 LOCATE 5,9:PRINT"courage exc
eptionnel pour une"
4040 LOCATE 5,11:PRINT"telle missi
on,vous avez echoue"
4050 LOCATE 5,13:PRINT"dans votre
entreprise et par"
4060 LOCATE 5,15:PRINT"consequent,
la race humaine est"
4070 LOCATE 5,17:PRINT"condamnee p
ar votre faute..."
4080 SCORE=(NIV*250)+(T*500)+(IO*1
0)+(LASER*10)+(TI*10)
4090 LOCATE 5,19:PRINT"score:";isco
re;" ";niveau:";NIV
4100 IF INKEY(6)=0 THEN CLEAR:GOTO
10 ELSE 4100
4110 DI:TAG#2:IO=IO+16
4120 LOCATE X+20,Y+19:PEN 1:PRINT
CHR$(86):SOUND 2,360,7,13,1,1
4130 IF IO>512 THEN IO=IO-16:EI:RE
TURN
4140 MOVE IO,52,2:PRINT#2,CHR$(143
);:EI:RETURN
4150 LOCATE 1,1:PRINT"KKKSEF GD LU
UUUUUKKSCHEF MOUUP ABBODPRT";
4160 PRINT"KKK KK
"
4170 PRINT"KKK KK
"
4180 PRINT"KKS JEF PUD EUF MNO UI
KKK KKKKKKKKKKK";
4190 PRINT"KK
```

```
KKK KKKKKKKKKKK";
4200 PRINT"KK
KKK KKKKKKKKKKK";
4210 PRINT"KK KSMNOI JFI JEI MNOUI
KUI JABCEFGHDTK";
4220 PRINT"KK K
K";
4230 PRINT"KK K
K";
4240 PRINT"KK KKKKKS TKS TKUF XKSA
BBCUEFFHUEFRDI TK";
4250 PRINT"KK KKKKK K K K
K";
4260 PRINT"KK KKKKK K K K
K";
4270 PRINT"KK KKKKKSABBBCEFI TKK J
MNNOD EFP HRDEOK";
4280 PRINT"KK KKKKK KK
K";
4290 PRINT"KK KKKKK KK
K";
4300 PRINT"KK KKKKKS EPF ELHGOGRA
BBBBBCGDRPLEFRI K";
4310 PRINT"KK KKKKK
K";
4320 PRINT"KK KKKKK
K";
4330 PRINT"KK E PD FHU U U MNOI JE
FDPGHUUUUUUUKKKKK";
4340 PRINT"KK
KKKKK";
4350 PRINT"KK
KKKKK";:RETURN
4360 DATA 15,4,4,21,4,24,4,28,4,10
,7,14,7,18,7,24,7,28,7,38,10,18,13
,22,13,10
4370 DATA 16,39,16,21,19,18,7,1,10
,1,26,1,32,1,8,4,12,4,16,4,20,4,19
,10,30,13
4380 DATA 34,13,11,16,15,16,5,19,8
,19,12,19,14,19,16,19,25,12,1,13,1
,14,1,15,1
4390 DATA 16,1,17,1,29,1,30,1,10,4
,14,4,22,4,22,7,26,7,17,10,27,10,3
2,10,11,19
4400 DATA 13,19,15,19,29,19,30,19,
```

```
31,19,32,19,33,19,34,19,20,10,18,-
18,20,-18
4410 DATA 248,250,249
4420 IF CRAC1=200 THEN MO=35:M01=3
6:M02=37:M03=38:M04=42:M05=43:M06=
47 ELSE MO=59:M01=60:M02=61:M03=38
:M04=42:M05=43:M06=47
4430 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT
CHR$(M0)
4440 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT
CHR$(M02)
4450 GOSUB 2410:LOCATE#1,X+20,Y+20
:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(M01)
4460 FOR A=1 TO 150:NEXT
4470 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT
CHR$(M03)
4480 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT
CHR$(M04)
4490 FOR A=1 TO 150:NEXT
4500 LOCATE X+20,Y+20:PEN 1:PRINT
CHR$(M05)
4510 LOCATE X+20,Y+21:PEN 1:PRINT
CHR$(M06)
4520 FOR A=1 TO 150:NEXT
4530 LOCATE X+20,Y+20:PEN 0:PRINT
CHR$(143)
4540 LOCATE X+20,Y+21:PEN 0:PRINT
CHR$(143)
4550 RETURN
4560 LOCATE 1,1:PRINT"SF U UUU UUU
ABCTKKKS UUUJGE FMNNO EDRPT";
4570 PRINT" KKK
"
4580 PRINT"
"
4590 PRINT"KKK KKKKKSEUUUTK KKK KS
F ABB OGRPH EPI ";
4600 PRINT"KKK KKKKK K KKK K
"
4610 PRINT"KKK KKKKK K KKK K
"
4620 PRINT"KKS JABCI JEPDOR KKK K
JMNNQRUEUFGDQHTT";
4630 PRINT"KK
"
4640 PRINT"KK
"
```

```
4650 PRINT"KK K JGPHDRTKX UUUUK KS
FGHMNNOPDRABBBCEI ";
4660 PRINT"KK K K K K
"
4670 PRINT"KK K K K K
"
4680 PRINT"KK J UUUUTK ECHI JFI K
JRDPPHQUEFMNNOET";
4690 PRINT"KK K K
"
4700 PRINT"KK K K
"
4710 PRINT"KK KKKKKKKKKKKKKKKKKKK
FCHRDEFUABBBCEFI ";
4720 PRINT"KK KKKKKKKKKKKKKKKKKKK
"
4730 PRINT"KK KKKKKKKKKKKKKKKKKKK
"
4740 PRINT"KK JF P D E F G H U RI
JEF UUTKKKKKKKKKK";
4750 PRINT"KK
KKKKKKKKKK";:RETURN
4760 PRINT"KK
KKKKKKKKKK";:RETURN
4770 DATA 19,4,4,21,4,40,4,4,7,10,
7,21,7,23,7,3,10,5,10,21,10,40,10,
3,13,17,13
4780 DATA 21,13,23,13,3,16,40,16,3
,19,23,19,21,3,1,5,1,9,1,13,1,22,1
,29,1,35,1
4790 DATA 25,4,30,4,36,4,15,10,5,1
3,6,19,8,19,10,19,12,19,14,19,16,1
9,18,19,20
4800 DATA 19,27,19,29,4,1,6,1,7,1,
8,1,10,1,11,1,12,1,23,1,24,1,25,1,
26,1,12,4
4810 DATA 13,4,14,4,30,7,32,7,16,1
0,17,10,18,10,19,10,6,13,7,13,8,13
,9,13,31,13
4820 DATA 31,16,19,19,28,19,29,19,
14,10,-18,-18,-19,-18,202,200,203
```

Suite page 1







# BEACH HEAD

Brillant amiral, vous décidez d'envoyer votre flotte affronter celle de l'infâme dictateur qui menace le monde libre...

Stéphane DOCZEKALSKI

## Mode d'emploi :

Sauvegardez à la suite ces deux programmes (présentation - redef. caractères suivi du programme principal). Ce jeu tourne sur version de base et comporte les quatre tableaux suivants :

- Tableau 1 : représente une vue aérienne du territoire ennemi. Vous déplacez les quatre points symbolisant votre flotte, à l'aide des touches directionnelles du curseur. Vous devez parvenir en bas de l'écran, en dirigeant votre flotte à gauche (par le chenal, accès au second tableau), ou à droite (accès au troisième tableau).

- Tableau 2 : vous devez faire traverser le chenal aux cinq navires de votre flotte, en évitant à l'aide des touches directionnelles 'haut' et 'bas'.

les torpilles lancées de part et d'autre. Vous pouvez stopper votre navire par la touche 'droite' et le faire repartir par la touche 'gauche'. Si votre entreprise est couronnée de succès, vous accédez au troisième tableau qui, de ce fait, sera plus facile à franchir. En effet, en passant par le chenal, vous bénéficiez d'un effet de surprise.

- Tableau 3 : votre but est d'abattre le plus possible d'avions ennemis, avant que ceux-ci n'aient le temps de larguer leurs bombes. Pour cela, déplacez vos canons face à l'appareil ennemi (touches 'gauche' et 'droite'), réglez la hausse (touches 'haut' et 'bas') et tirez par la barre d'espacement. De temps à autre, un avion de reconnaissance traverse l'écran. Un bonus vous est accordé si vous réussissez à l'atteindre. Vous passez ensuite au quatrième et dernier tableau.

- Tableau 4 : vous voilà face aux flottes du dictateur pour l'ultime affrontement. Placez-vous face à l'ennemi, recherchez le bon angle de tir et tentez de couler les bateaux adverses. Soyez vif, car ces derniers ne vous feront pas de cadeaux. Si vous parvenez à couler le porte-avions qui tente de s'échapper, vous obtiendrez un second bonus.

## CANON X07

UNE TORPILLE!  
FUYONS!

RELAAAAAX

HAI! SOIT QUI  
MAL IL DANSE



## LISTING 1

```

4 *****
5 * BEACH-HEAD *
6 * SUR *
7 * CANON X-07 *
8 *****
9 * AUTEUR: *
10 * STEPHANE *
11 * DOCZEKALSKI *
12 *****
13 CLS
14 DEFINTA-Z
15 CONSOLE,,0,0
16 FONT*(128)="120,120,120,120,48,48,48,48"
17 FONT*(129)="0,120,120,120,48,48,48,48"
18
19 FONT*(130)="0,0,120,120,120,48,48,48"
20 FONT*(131)="0,0,0,120,120,120,48,48"
21 FONT*(132)="0,0,0,120,120,120,48"
22 FONT*(133)="0,0,48,48,120,120,252,252"
23
24 FONT*(134)="0,0,16,56,16,148,112,124"
25 FONT*(135)="0,0,0,192,224,232,252,24"
26
27 FONT*(136)="0,0,0,0,40,124,28"
28 FONT*(137)="0,36,48,124,28,156,252,252"
29
30 FONT*(138)="0,192,128,192,128,144,24,24"
31
32 FONT*(139)="0,0,0,12,4,12,60,28"
33 FONT*(140)="0,0,0,192,128,192,240,224"
34
35 FONT*(141)="0,0,0,0,0,0,4"
36 FONT*(142)="0,0,0,0,0,0,0"
37 FONT*(143)="0,0,0,0,0,0,12,0"
38 FONT*(144)="0,0,0,0,0,0,128,0"
39 FONT*(145)="0,0,0,0,4,28,0,0"
40 FONT*(146)="0,0,0,0,0,192,0,0"
41 FONT*(147)="0,0,4,12,60,0,0,0"
42 FONT*(148)="0,0,0,128,224,0,0,0"
43 FONT*(149)="0,4,12,8,124,16,0,0"
44 FONT*(150)="0,0,128,128,240,64,0,0"
45 FONT*(151)="4,12,8,60,248,16,0,0"
46 FONT*(152)="0,128,128,224,248,64,0,0"
47
48 FONT*(153)="40,40,40,40,40,40,40"
49 FONT*(154)="0,0,112,32,248,112,0,0"
50 FONT*(155)="0,8,0,40,4,16,4,0"
51 FONT*(156)="64,0,160,128,64,160,0,0"
52 FONT*(157)="0,0,36,128,16,164,120,112"
53
54 FONT*(158)="0,64,16,4,160,20,120,240"
55
56 FONT*(159)="0,0,0,60,84,124,60,0"
57 FONT*(224)="0,0,240,224,192,224,128,0"
58
59 FONT*(225)="48,72,72,48,0,0,0,0"
60 FONT*(226)="128,224,240,240,240,248,248,252"

```

**SERVEUR  
HEBDODIGICIEL**  
**3615 + HG  
PUIS ENVOI**

```

370 FONT*(227)="0,0,0,100,244,252,252,252"
380 FONT*(228)="252,252,252,252,248,192,192,128"
390 FONT*(229)="192,240,248,240,240,248,240,224"
400 FONT*(230)="252,252,252,252,252,252,108,8"
410 FONT*(231)="60,60,124,60,28,60,124,124"
420 FONT*(232)="252,252,252,252,252,252,252,252"
430 FONT*(233)="132,236,252,252,252,252,252,252"
440 FONT*(234)="252,252,252,252,252,252,148,0"
441 FONT*(235)="0,0,80,32,80,0,0,0"
442 FONT*(236)="252,252,248,96,0,0,0,0"
443 FONT*(237)="252,124,124,44,4,0,0,0"
444 FONT*(238)="252,252,252,252,100,0,0,0"
445 FONT*(239)="0,0,16,168,252,252,252,252"
446 FONT*(240)="0,0,0,20,124,252,252,252"
447 FONT*(241)="0,8,56,252,120,0,0,0"
448 FONT*(242)="136,36,72,52,148,100,0,0"
449 FONT*(243)="0,0,4,4,12,12,28,28"
450 FONT*(244)="0,0,128,128,192,192,224,224"
460 FONT*(245)="8,0,4,16,8,8,4,24"
470 FONT*(246)="0,4,80,12,176,72,20,220"
480 FONT*(247)="32,128,144,64,40,128,32,176"
500 FORI=1TO161
510 READX,Y:BEEPINT(RND(1)*20)+5,1:Y=Y-2
520 PSET(X,Y):PSET(X+1,Y):PSET(X,Y+1):PSET(X+1,Y+1)
530 NEXT:LOCATE7,0:PRINT"SPHINX":LOCATE5,3:PRINT"PRODUCTION"
540 DATA27,11,49,13,65,17,105,17,81,11,43,11,5,17,39,23
550 DATA15,17,43,23,109,21,97,19,15,11,37,15,73,21,57,21
560 DATA3,11,75,17,115,13,57,15,33,17,7,23,89,17,99,11
570 DATA73,13,25,17,1,21,69,17,109,13,89,23,37,19,19,23
580 DATA15,21,93,23,55,17,17,17,1,13,89,11,113,23,33,21
590 DATA13,21,9,19,49,19,81,17,109,17,81,23,61,17,33,15
600 DATA3,17,57,11,13,23,85,23,105,21,73,15,25,21,45,21
610 DATA97,13,113,11,97,23,51,17,31,17,1,23,21,11,81,15
620 DATA99,17,117,19,63,17,37,13,33,13,7,11,25,19,79,17
630 DATA85,19,101,17,57,17,37,21,73,19,27,17,15,23,3,23
640 DATA87,23,117,15,91,23,57,19,33,19,21,23,9,15,37,17
650 DATA49,15,67,17,105,13,109,11,81,19,17,11,13,15,45,13
660 DATA39,11,73,11,85,13,103,11,109,15,41,23,25,13,9,13
670 DATA1,15,13,13,77,17,85,15,97,15,109,19,1,17,13,19
680 DATA25,15,49,21,73,17,91,17,29,17,19,17,5,23,81,21
690 DATA97,21,111,23,85,11,49,11,33,23,17,23,7,17,73,23
700 DATA117,17,97,17,53,17,41,11,29,11,13,17,5,11,57,23
710 DATA81,13,93,11,105,15,109,23,85,15,49,23,31,11,19,11
720 DATA57,13,87,11,103,17,111,11,13,11,9,21,49,17,91,11
730 DATA101,11,85,21,25,23,1,19,87,17,1,11
740 DATA85,17,105,19,105,23
1000 B=6:RESTORE1010:FORI=1TO45:READA
1003 IFAC<OTHENA=ABS(A):B=12
1005 BEEPA,B:B=6:NEXT
1010 DATA18,15,0,15,16,18,27,0,27,0,-23,0
1020 DATA18,15,0,15,16,15,18,0,18,0,-16,0
1030 DATA16,13,0,20,22,20,23,18,0
1040 DATA18,16,15,13,20,0,11,10,18,0,18,-11
2000 LOCATE1,3:PRINT"SPHINX-PRODUCTION":PRINT:CLOAD

```

## LISTING 2

```

30 CLS:DEFINTA-Z:LOCATE0,1:PRINT"NIVEAU DE DIFFICULTE"
40 LOCATE4,2:PRINT"( 1 2 3 )"
50 A$=INKEY$:IFAC<"1"ANDAS<"2"ANDAS<"3"THENSOELSEN=VAL(A$)
500 DATA32,32,32,32,32,26,-1,32,32,34,30,34,30,34,29,0,31,33,26,0,0,0,0,0,0,0,0,-1,32,29,0,0,0,0,0,0,0,30,34,34,30,29,0,0,31,32,33,26,0,0,0,0,31,32,26,27,27,26,0,0,0,0,0,0,0,0,0,31,32,32,-9
520 RESTORE500:CLS
530 READA:IFA=-1THENYD=YD+1:XD=0:GOTO530
535 IFA=-9THEN600
537 IFA=0THENXD=XD+1:GOTO530
538 A=A+200
540 LOCATEXD,YD:PRINTCHR$(A):XD=XD+1:GOTO530
600 FORI=110TO120:LINE(1,24)-(1,32):NEXT
610 XV=70:YV=1:V1=70:V2=1
620 A$=INKEY$:IFAC=="*THENAS=B$ELSEB$=A$
630 IFA$=CHR$(29)THENXV=XV-2
640 IFA$=CHR$(28)THENXV=XV+2
650 IFA$=CHR$(30)THENYV=YV-2
660 IFA$=CHR$(31)THENYV=YV+2
661 IFXV<40RXV>116THENXV=V1:YV=V2:GOTO620
662 IFYV<10RYV>26THENXV=V1:YV=V2:GOTO620

```

**A SUIVRE...**

# AMSTRAD

Suite de la page 1

```

4830 LOCATE 1,1:PRINT"KKKK TKKKK
KKK TKS TKKKKKKKKSF UUU EDTK";
4840 PRINT"KKK KKKKKK K KK
KKKKKK K";
4850 PRINT"KKK KKKKKK K KK
KKKKKK K";
4860 PRINT"KKK KK KKKKSF K K KS
TKS I KSUUUJK K";
4870 PRINT"KKK KK KKKKK K K K
K K K K";
4880 PRINT"KKK KK KKKKK K K K
K K K K";
4890 PRINT"KKK KK UTKKK KKKKKK
K KK H KKKKK K";
4900 PRINT"KKK KK KKK KKKKKK
K KK KKKKK K";
4910 PRINT"KKK KK KKK KKKKKK
K KK KKKKK K";
4920 PRINT"KKK KK JEF R UUUUUUUUU
UUUUUUUUUUJKSI K";
4930 PRINT"KKK KK
K K";
4940 PRINT"KKK KK
K K";
4950 PRINT"SEF TK UUUUUUUUUUUUUUU
UUUUUUUUUU TK KKK";
4960 PRINT"
K
K KKK";
4970 PRINT"
K
K KKK";
4980 PRINT"KKKK KS EF DR PG QH PD
ABBC MNOTKKKK KKK";
4990 PRINT"KKKK K

```

```

KKKK KKK";
5000 PRINT"KKKK K
KKKK KKK";
5010 PRINT"KKKK I KUUUUUUUUU EFD
RABCGHI JE L TKK";
5020 PRINT"KKKK K
KK";
5030 PRINT"KKKK K
KK":RETURN
5040 DATA 21,7,4,17,4,21,4,39,4,39,4,7,7,21,7,25,7,30,7,32,7,39,7,7,10,39,10,7
5050 DATA 13,34,13,37,13,5,16,37,16,7,19,31,19,37,19,24,5,1,6,1,16,1,20,1,32,1
5060 DATA 36,1,18,4,24,4,28,4,22,7,26,7,11,10,8,16,11,16,14,16,17,16,20,16,23
5070 DATA 16,28,16,18,19,19,19,20,19,34,19,36,19,63,8,7,33,1,34,1,35,1,33,4,34
5080 DATA 4,35,4,36,4,14,10,15,10,16,10,17,10,18,10,19,10,20,10,21,10,22,10,23
5090 DATA 10,24,10,25,10,26,10,27,10,28,10,29,10,30,10,31,10,32,10,33,10,34,10
5100 DATA 8,13,9,13,10,13,11,13,12,13,13,13,14,13,15,13,16,13,17,13,18,13,19,13
5110 DATA 21,13,22,13,23,13,24,13,25,13,26,13,27,13,28,13,29,13,30,13,31,13,32
5120 DATA 13,33,13,9,19,10,19,11,19,12,19,13,19,14,19,15,19,16,19,17,19,20,13
5130 DATA -17,-6,-19,-6,202,200,203

```

```

5140 LOCATE 1,1:PRINT"KKKKKKKSGHD
MNO EFUUU ABBC RDUUP EFTKK";
5150 PRINT"KKKKKKK
KK";
5160 PRINT"KKKKKKK
KK";
5170 PRINT"KKSFGHI TKKKKKKKK KKK
KKKKKKKKKKKKK KK";
5180 PRINT"KK
KKKKKKKKK KKKK";
5190 PRINT"KK
KKKKKKKKK KKKK";
5200 PRINT"KK JUABCUEKTSUUUTK KSUU
UTKKSUF UUUUTK KK";
5210 PRINT"KK
K K K";
5220 PRINT"KK
K K K";
5230 PRINT"KKSFGHUI KKKKK U U KK
KKKKK J UUUUTK UT";
5240 PRINT"KK
KKKKK KK";
5250 PRINT"KK
KKKKK KK";
5260 PRINT"KK J DR ABC MNO EF PDL
H FI JGHTKKKKKK";
5270 PRINT"KK
KKKKKKK";
5280 PRINT"KK
KKKKKKK";
5290 PRINT"KKSFG DRP I UUUUUUUUUUU
UUUUU JEFKKKKKKK";
5300 PRINT"KK
KKKKKKK";
5310 PRINT"KK
KKKKKKK";
5320 PRINT"KK J ABCXDRPGHLABBBB
CUUUH TKKKKKKKK";

```

```

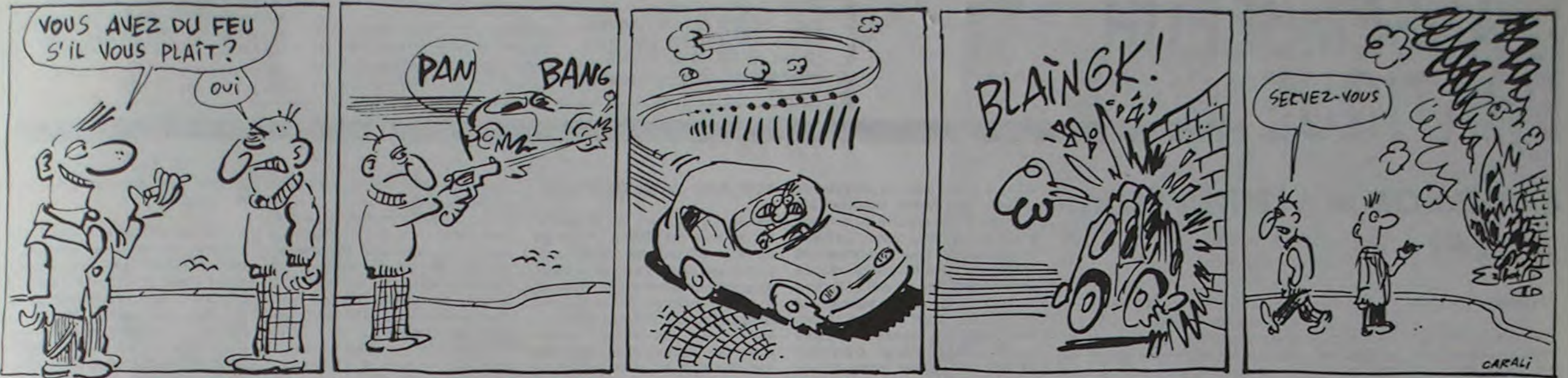
5330 PRINT"KK
KKKKKKKKK";
5340 PRINT"KK
KKKKKKKKK":RETURN
5350 DATA 18,19,4,38,4,3,7,19,7,38,8,10,3,13
5360 DATA 8,4
5370 DATA 29,13,11,16,29,16,3,19,3,0,19,17,17,1,23,1,29,1,35,1,31,7,3,1,10,5,13
5380 DATA 8,13,12,13,17,13,20,13,24,13,26,13,5,16,9,16,5,19,29,19,45,20,1,21,1
5390 DATA 22,1,32,1,33,1,5,7,9,7,14,7,15,7,16,7,22,7,23,7,24,7,32,7,33,7,34,7
5400 DATA 35,7,5,10,9,10,18,10,20,10,32,10,33,10,34,10,35,10,39,10,13,16,14,16
5410 DATA 15,16,16,16,17,16,18,16,19,16,20,16,21,16,22,16,23,16,24,16,25,16,26
5420 DATA 16,27,16,28,16,25,19,26,19,27,19,18,18,-9,20,-9,248,250,249
5430 LOCATE 1,1:PRINT"KKKKK ABBCDR
PGLXGHDQMNNNNO TKKKKKKKKKK";
5440 PRINT"KKKK
KKKKKKKKKKK";
5450 PRINT"KKKK
KKKKKKKKKKK";
5460 PRINT"KKKS UUU UUU UUU UU
UUU EFDKTKK";

```

**A SUIVRE...**



Jeune étudiant, Mario FRAGOSO fut amené à résoudre des problèmes de flexions. Plus tard, féru d'informatique, l'idée lui vint d'un programme sur la résistance des matériaux.



# R D M

## SUITE DU N°167

```

2355 CLS : LET MF1=p*L/8 : PRINT
#app,"MF1=";MF1;" daN.mm"; LET MF
2=9*p*L/128 : PRINT #app,"en X=";
3*L/8;" mm"; MF2=MF1/2;" daN.mm";
2357 IF MF1>MF2 THEN LET MF=MF1
2358 IF MF2>MF1 THEN LET MF=MF2
2360 PRINT #app,"FLECHE MAXI EN
X=";4215*L;" mm"; "f=";L*L*L*p/(
187*p*L/128);" daN";
2370 PRINT #app,"A L'APPUI"; LE
T T=P/8; LET S$="";
2375 GO SUB 8150 : PRINT #app,"A
L'ENCASTREMENT"; LET S$="A L'E
NCASTREMENT"; LET T=S/P/8; GO SU
B 8150
2380 PRINT #app,"POINT D'INFLEXI
ON POUR X=";L/4;" mm"; GO SUB 81
50; GO TO 8250
2400 REM POUTRE ENCASTREE AUX
2 BOUTS
2410 PRINT #APP;TAB (7);"POUTRE
ENCASTREE AUX";TAB (7);"
2 BOUTS"
2420 PAUSE 100; GO SUB 8300; GO
SUB 8000; LET P=P1*L
2424 IF R$="N" OR R$="n" THEN GO
TO 2455
2430 GO SUB 8100
2435 PRINT "en X=";X;" mm";"M=";
(P*L/2)+((1/6)-(X/L)+(X^2/(L^2)));
" daN.mm";
2440 GO SUB 8110
2450 IF R$="0" OR R$="o" THEN GO
TO 2430
2455 CLS : LET MF1=p*L/12; PRINT
"MF1=";MF1;" daN.mm"; LET MF2=p*
L/24; PRINT "en X=";L/2;" mm";
"MF2=";MF2;" daN.mm";
2457 IF MF1>MF2 THEN LET MF=MF1
2458 IF MF2>MF2 THEN LET MF=MF2
2460 PRINT "FLECHE MAXI f=";p*
L*L*L/(384*p*L/12);" mm";
2465 PRINT "AUX ENCASTREMENTS";
LET T=P/2; LET S$=""; GO SUB
8150
2470 PRINT "AU MILIEU DE LA PO
UTRE"; LET T=0; LET S$="AUX EN
CASTREMENTS";
2475 GO SUB 8150; GO SUB 8150; G
O TO 8250
3100 REM POUTRE SUR 2 APPUIS
CHARGE AU CENTRE
3110 PRINT #APP;TAB (7);"POUTRE
SUR 1 APPUIS";TAB (7);" CHARGE
AU CENTRE"
3120 PAUSE 100; LET W=1; GO SUB
8300; GO SUB 8000; INPUT INK 4;"
DISTANCE DE L'APPUI DE";"DROITE
A LA CHARGE (mm)";A; INPUT INK 4;"
DISTANCE DE L'APPUI DE";"GAUCH
E A LA CHARGE (mm)";B
3125 LET L1=L-A-B; LET P=P1*L/1;
LET TA=(P1*(L1+2*B))/(2*L); LET
TB=(P1*(L1+2*A))/(2*L);
3130 LET MF=(L1+2*A)/(2*L)+ta
PRINT "MF=";MF;" daN.mm";
3135 PRINT "AUX APPUIS";
3140 PRINT "A GAUCHE"; LET
T=ta; LET S$="AU CENTRE DE LA PO
UTRE";
3145 GO SUB 8150; GO SUB 8160; G
O TO 8250
3200 REM POUTRE SUR 2 APPUIS
CHARGE INTERIEUR DE
CHARGE COTE
3210 PRINT #APP;TAB (7);"POUTRE
SUR 2 APPUIS";TAB (7);"CHARGE IN
TERIEUR DE";TAB (7);" CHARGE
COTE"
3220 PAUSE 100; LET MF=0; LET W=
1; GO SUB 8300; GO SUB 8000
3225 INPUT INK 4;"LONGUEUR CHARG
E";"DE DROITE (mm)";A; INPUT IN
K 4;"LONGUEUR CHARGE";"DE GAUCH
E (mm)";B
3230 LET PA=P1*A; LET PB=P1*B; L
ET TA=(PA*(2*L-A)+PB*B)/(2*L); L
ET TB=(PB*(2*L-B)+PA*A)/(2*L);
3235 IF TA>PB THEN LET MF=TA+TA*
A/(2*PA); PRINT "MF=";MF;" daN
.mm";
3237 IF TB>PB THEN LET MF=TB+TB*
B/(2*PB); PRINT "MF=";MF;" daN
.mm";
3240 IF A=B THEN LET MF=pa*a/2;
PRINT "MF=";MF;" daN.mm";
3245 PRINT "AUX APPUIS"; "A
DROITE"; LET T=TB; LET S$="";
GO SUB 8150
3250 PRINT "A GAUCHE"; LET
T=TA; LET S$="AU CENTRE DE LA PO
UTRE";
3255 GO SUB 8150; GO SUB 8160; G
O TO 8250
3300 REM POUTRE SUR 2 APPUIS
CHARGE D'UN COTE
3310 PRINT #APP;TAB (7);"POUTRE
SUR 2 APPUIS";TAB (7);" CHARGE
D'UN COTE"
3320 PAUSE 100; LET W=0; INPUT I
NK 4;"LONGUEUR DE";"LA CHARGE (
mm)";A; GO SUB 8300; GO SUB 8000
LET P=P1*A
3325 IF R$="N" OR R$="n" THEN GO
TO 3355
3330 GO SUB 8100
3335 PRINT "en X=";X;" mm";"M=";
(A/(2*L)-1)*P*X/2;" daN.mm";
3340 GO SUB 8110
3350 IF R$="0" OR R$="o" THEN GO
TO 3330
3355 LET MF=(-A/(2*L)+1)*2*A*P/2;
PRINT "MF=";MF;" daN.mm"; PRIN
T "POUR X=";(-A/(2*L)+1)*A;" mm";
3360 LET TA=(2*L-A)*P/(2*L); LET
TB=(P*A)/(2*L);
3365 PRINT "AUX APPUIS"; "A
DROITE"; LET T=TB; LET S$="";
GO SUB 8150; PRINT "A GAUCHE";
LET T=TA; LET S$="AU CENTRE
DE LA POUTRE";
3370 GO SUB 8150; GO SUB 8160; G
O TO 8250
5000 REM FORMES DE LA POUTRE
POUR MOMENT QUADRATIQUE
5005 CLS : PRINT "DONNEZ LA
FORME DE LA POUTRE POUR LE CA
LCUL DU MOMENT QUADRATIQUE"; PA
USE 200; BEEP .1,20
5010 CLS : PRINT "1";"TRIANGLE ISO.";"2";"TRIANGLE
EQUI.";"3";"RECTANGLE"
5015 PRINT "4";"CARRE.";"5";"
LOSANGE.";"6";"TRAPEZE ISO.";
"7";"HEXAGONE"
5020 PRINT "8";"OCTOGONNE.";"9";
"CECILE.";"10";"COURONNE.";
"11";"ELLIPSE"
5025 PRINT "12";"ELLIPSE CREUSE"
"13";"RECT. CREUX.";"14";"CA
RRE CREUX.";"15";"TRIANG. ISO. C
REUX"
5030 PRINT "16";"T.";"17";"L.";
"18";"U.";"19";"I.";"20";"C.";"21";
"O."
5035 PRINT "22";"I AVEC 1 AILE
PLUS PETITE"
5040 PRINT "23";"I PLUS 1 PERCA
GE AU CENTRE"
5045 PRINT "24";"C PLUS 1 PERCA
GE AU CENTRE"
5050 INPUT INK 4;"TRAPEZ LE NUMER
O";"DE VOTRE CHOIX";R
5055 IF R<1 OR R>24 THEN BEEP .1
,-20; GO TO 5010
5056 CLS
5060 BEEP .1,20; GO TO 5000+(R-1
00)
5080 REM BESOINS DES FORMES DE
POUTRE
5081 REM -----
5082 REM -----
5090 REM TRIANGLE ISO.
5101 LET t=0; REM variable
d'aiguillage
5103 PLOT 104,80; DRAW 54,0; DRA
U -27,72; DRAW -27,-72
5104 PRINT AT 13,13;"<" ;AT 13,19
;">" ;AT 13,16;"B"
5105 PRINT AT 11,21;"v" ;AT 3,21;
"↑" ;AT 7,21;"h"
5106 IF t=1 THEN RETURN
5110 INPUT INK 4;"HAUTEUR=";H
5115 INPUT INK 4;"BASE=";B
5117 IF H=0 OR B=0 THEN GO SUB 8
400; GO TO 5110
5120 LET I1=(B*H/144)*((H+2*A)+(
B+2*B));
5121 IF t=0 THEN LET v=2*H/3
5124 IF app=3 THEN PRINT #3;"H="
H;"B="B
5125 RETURN
5200 REM TRIANGLE EQUI.
5210 PLOT 104,80; DRAW 78,0; DRA
U -39,60; DRAW -39,-60
5215 PRINT AT 13,13;"<" ;AT 13,22
;">" ;AT 13,18;"B"
5220 INPUT INK 4;"BASE=";B
5221 IF B=0 THEN GO SUB 8400; GO
TO 5220
5225 LET I1=B+4*(50R 3+45)
5227 LET v=2*A/3; IF app=3 THEN PR
INT #3;"B="B
5230 RETURN
5300 REM CERCLE
5302 LET t=0; REM variable
d'aiguillage
5305 PLOT 96,56; DRAW 54,0; DRAW
0,71; DRAW -54,0; DRAW 0,-71
5310 PRINT AT 16,12;"<" ;AT 16,16
;">" ;AT 16,15;"B"
5315 PRINT AT 14,20;"v" ;AT 6,20;
"↑" ;AT 10,20;"h"
5317 IF t=1 THEN RETURN
5320 INPUT INK 4;"H=";H
5325 INPUT INK 4;"B=";B
5326 IF H=0 OR B=0 THEN GO SUB 8
400; GO TO 5320
5327 IF H=0 OR B=0 THEN GO SUB 8
400; GO TO 5320
5330 LET I1=H+3*B/12
5331 LET v=H/2; IF app=3 THEN PR
INT #3;"H="H;"B="B
5335 RETURN
5400 REM CERCLE
5402 LET t=0; REM variable
d'aiguillage
5405 PLOT 96,56; DRAW 54,0; DRAW
0,54; DRAW -54,0; DRAW 0,-54
5410 PRINT AT 16,12;"<" ;AT 16,18
;">" ;AT 16,15;"B"
5415 IF t=1 THEN RETURN
5420 INPUT INK 4;"COTE=";A
5421 IF A=0 THEN GO SUB 8400; GO
TO 5420
5425 LET I1=A+4/12
5427 LET v=A/2; IF app=3 THEN PR
INT #3;"A="A
5430 RETURN
5500 REM CERCLE
5505 PLOT 124,56; DRAW 20,36; DR
AW -20,36; DRAW -20,-36; DRAW 20
,-36
5510 PRINT AT 16,13;"<" ;AT 16,17
;">" ;AT 16,15;"d"
5515 PRINT AT 14,20;"v" ;AT 6,20;
"↑" ;AT 10,20;"d"
5520 INPUT INK 4;"d=";d
5525 INPUT INK 4;"D=";D
5526 IF D=0 OR E=0 THEN GO SUB 8
400; GO TO 5520
5527 IF d<=e THEN GO SUB 8400; G
O TO 5520
5530 LET I1=D+3*E/46
5532 LET v=d/2; IF app=3 THEN PR
INT #3;"d="d;"D="D
5535 RETURN
5600 REM CERCLE
5605 PLOT 96,56; DRAW 72,0; DRAW
-16,32; DRAW -40,0; DRAW -16,-3
2
5610 PRINT AT 16,12;"<" ;AT 16,20
;">" ;AT 16,16;"B"
5612 PRINT AT 9,14;"<" ;AT 9,18;"
" ;AT 9,16;"b"
5615 PRINT AT 14,22;"v" ;AT 11,22
;"↑" ;AT 13,23;"h"
5620 INPUT INK 4;"BASE=";B
5625 INPUT INK 4;"HAUTEUR=";H
5630 INPUT INK 4;"b=";b
5632 IF B=0 OR H=0 OR A=0 THEN G
O SUB 8400; GO TO 5620
5633 IF b<=a THEN GO SUB 8400; G
O TO 5620
5635 LET I1=(H+3/36)*((b+2*(4*b+
a)+a^2)/(b+a))
5638 LET v=(2*b+a)/(b+a)*H/3; IF
app=3 THEN PRINT #3;"B="B;"H="
H;"b="b;"a"
5640 RETURN
5700 REM HEXAGONE
5705 PLOT 112,72; DRAW 40,0; DRA
U 20,34; DRAW -20,34; DRAW -40,0
; DRAW -20,-34; DRAW 20,-34
5710 PRINT AT 14,14;"<" ;AT 14,18
;">" ;AT 14,16;"r"
5720 INPUT "COTE=";r
5721 IF r=0 THEN GO SUB 8400; GO
TO 5720
5725 LET I1=(r+4*5)/(50R 3/16)
5727 LET v=50R 3/r/2; IF app=3 T
HEN PRINT #3;"r="r
5730 RETURN
5800 REM OCTOGONE
5805 PLOT 118,44; DRAW 40,0; DRA
U 28,28; DRAW 0,40; DRAW -28,28;
DRAW -40,0; DRAW -29,-29; DRAW
0,-36; DRAW 29,-29
5810 PRINT AT 10,11;"<" ;AT 10,22
;">" ;AT 10,17;"a"
5820 INPUT INK 4;"a=";a
5821 IF a=0 THEN GO SUB 8400; GO
TO 5820
5825 LET a=a/2; LET I1=a+4*.8758
5827 LET v=.8381*r/1.6906; IF app
=3 THEN PRINT #3;"a="a
5830 RETURN
5900 REM CERCLE
5905 CIRCLE 135,92,41; CIRCLE 13
5,92,49
5910 PRINT AT 10,12;"<" ;AT 10,21
;">" ;AT 10,16;"d"
5915 PRINT AT 17,11;"<" ;AT 17,22
;">" ;AT 17,16;"D"
5917 PLOT 87,92; DRAW INK 2,0,-6
5920 PLOT 184,92; DRAW INK 2,0,-65
5920 INPUT INK 4;"D=";D
5925 INPUT INK 4;"d=";d
5926 IF D=0 OR E=0 THEN GO SUB 8
400; GO TO 5920
5927 IF d<=D THEN GO SUB 8400; G
O TO 5920
5930 LET I1=(D+4-d^2)*PI/64
5932 IF app=3 THEN PRINT #3;"D="
D;"d="d;"e"

```

Mode d'emploi : Effectuez votre choix parmi les différents menus proposés et entrez les paramètres de calcul à la demande de l'ordinateur. Ci-contre, un exemple de calcul obtenu par ce programme.

# SPECTRUM

```

6035 RETURN
6100 REM CERCLE
6102 LET t=0; REM variable
d'aiguillage
6105 PLOT 125,55; DRAW 0,89,5*PI
/6; DRAW -3,0; DRAW 0,-89,5*PI/6
; DRAW 3,0
6110 PRINT AT 16,11;"<" ;AT 16,19
;">" ;AT 16,15;"B"
6115 PRINT AT 14,22;"v" ;AT 4,22;
"↑" ;AT 8,22;"A"
6117 PLOT 87,96; DRAW 0,-62; PLO
T 150,96; DRAW 0,-62
6120 PLOT 124,55; DRAW 60,0; PLO
T 124,144; DRAW 60,0
6121 IF t=1 THEN RETURN
6123 INPUT INK 4;"A=";a
6125 INPUT INK 4;"B=";b
6126 IF A=0 OR B=0 THEN GO SUB 8
400; GO TO 6123
6127 LET a=a/2; LET b=b/2; IF a<
=b THEN GO SUB 8400; GO TO 6123
6130 LET I1=(a+2*b+PI)/4
6132 LET v=a; IF app=3 THEN PRIN
T #3;"A="a;"B="b
6135 RETURN
6200 REM CERCLE
6202 LET t=1; GO SUB 6105
6205 PLOT 125,64; DRAW 0,71,5*PI
/6; DRAW -3,0; DRAW 0,-71,5*PI/6
; DRAW 3,0
6210 PRINT AT 2,12;"<" ;AT 2,18;"
" ;AT 2,15;"b"
6215 PRINT AT 13,9;"v" ;AT 5,9;"↑
" ;AT 9,9;"a"
6217 PLOT 95,96; DRAW 0,62; PLOT
152,96; DRAW 0,62
6220 PLOT 124,63; DRAW -56,0; PL
OT 124,136; DRAW -56,0
6222 INPUT INK 4;"A=";a
6225 INPUT INK 4;"B=";b
6230 INPUT INK 4;"a=";a
6235 INPUT INK 4;"b=";b
6237 LET a=a/2; LET b=b/2; LET c
=c/2; LET d=d/2
6238 IF A=0 OR B=0 OR C=0 OR D=0
THEN GO SUB 8400; GO TO 6222
6239 IF a<c OR b<d OR a<=b THE
N GO SUB 8400; GO TO 6222
6243 LET I1=(a+3*b)-(c+3*d)*PI
/4
6244 LET e=b-d; LET v=4*PI*(a+
e*(a+3*b)); IF app=3 THEN PRINT
#3;"A="a;"B="b;"c="c;"d="d
6245 RETURN
6300 REM CERCLE
6302 LET t=1; GO SUB 6305
6305 PLOT 104,64; DRAW 38,0; DRA
U 0,55; DRAW -38,0; DRAW 0,-55
6310 PRINT AT 3,13;"<" ;AT 3,17;"
" ;AT 3,15;"b"
6315 PRINT AT 13,9;"v" ;AT 7,9;"↑
" ;AT 10,9;"h"
6320 INPUT INK 4;"B=";b
6325 INPUT INK 4;"b=";c
6330 INPUT INK 4;"h=";h
6335 INPUT INK 4;"h=";d
6336 IF B=0 OR C=0 OR H=0 OR D=0
THEN GO SUB 8400; GO TO 6323
6337 IF b<c OR h<d OR h<=b THE
N GO SUB 8400; GO TO 6323
6340 LET I1=((h+3*b)-(d+3*c))/12
6341 LET e=(b-c)/2; LET f=(h-d)/
2; LET v=3*PI/(h*(3*b+f+h*e))
6344 IF app=3 THEN PRINT #3;"B="
b;"c="c;"h="h;"d="d
6345 RETURN
6400 REM CERCLE
6402 LET t=1; GO SUB 6405
6405 PLOT 104,64; DRAW 38,0; DRA
U 0,38; DRAW -38,0; DRAW 0,-38
6410 PRINT AT 6,13;"<" ;AT 6,17;"
" ;AT 6,15;"a"
6420 INPUT INK 4;"A=";a
6425 INPUT INK 4;"a=";b
6426 IF A=0 OR B=0 THEN GO SUB 8
400; GO TO 6420
6427 IF a<=b THEN GO SUB 8400; G
O TO 6420
6430 LET I1=(a+4-b^4)/12
6432 LET v=3*PI/(4*a*(a-b)); IF
app=3 THEN PRINT #3;"A="a;"a"
a
6435 RETURN
6500 REM CERCLE
6502 LET t=1; GO SUB 6505
6505 PLOT 112,86; DRAW 38,0; DRA
U -19,52; DRAW -19,-52
6510 PLOT 103,81; DRAW -10,5; PL
OT 130,152; DRAW -10,5
6511 PLOT 124,155; DRAW -5,-2; D
RAW 5,2; DRAW 2,-5; DRAW -2,5; D
RAW -27,-71; DRAW -2,5; DRAW 2,-
5; DRAW 5,2
6515 PRINT AT 7,12;"C"
6520 INPUT INK 4;"H=";h
6525 INPUT INK 4;"B=";b
6530 INPUT INK 4;"C=";c
6535 INPUT INK 4;"epaisseur=";e
6536 IF H=0 OR B=0 OR C=0 OR E=0
THEN GO SUB 8400; GO TO 6520
6540 IF c<=h OR c<=b THEN GO SUB

```

A SUIVRE...



# FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

## LANGAGE MACHINE SUR ATARI

### FAUDRAIT SAVOIR...

En effet, le haut de cette superbe page à vocation pédagogique, est d'ordinaire décoré de deux superbes titres apparemment contradictoires : 'FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE' et 'LANGAGE MACHINE SUR MA BECANE', en l'occurrence aujourd'hui : ATARI. Pour dissiper dès à présent un éventuel malentendu, je vais tenter de définir brièvement le subtil distinguo existant entre le langage 'assembleur' et le langage 'machine'.

L'assembleur est un langage symbolique fort heureusement 'compréhensible', dont chaque instruction correspond à un ordre élémentaire donné au microprocesseur. Le langage machine, quant à lui, est la traduction de tous ces ordres en codes machine clairs et limpides pour la bête, mais par-

tement incompréhensibles pour le commun des mortels. Un programme réalisé en stric assembleur est appelé 'programme source' (de même qu'un programme original en C, Pascal, Cobol, etc). Un tel programme n'est pas réalisable avant d'avoir été 'compilé' ou plutôt 'assemblé'. L'assemblage consiste en la traduction et l'implantation en mémoire de la 'totalité' du programme source. L'ensemble des codes générés par une telle opération est appelé 'programme objet'. Et qui est-ce qui réalise cette délicate opération ? Je vous le donne en mille : un logiciel nommé lui aussi 'assembleur' (tiens, encore un distinguo) et pas n'importe lequel : un assembleur 68000. Pourquoi ? parce que le microprocesseur qui équipe votre ST (et aussi le MAC et l'AMIGA) a pour nom : MC 68000. A ce sujet, voir PÛBE à la fin de ce cours.

Bref, la dernière leçon, qui avait

aussi le mérite d'être la première du genre, avait laissé supposer de l'incontestable rapidité du langage machine via l'assembleur. La place manquait alors pour démontrer une telle évidence à la face du monde incrédule. Grâce au ciel et surtout à moi-même, c'est aujourd'hui chose faite. Voici un programme, que dis-je, une œuvre révolutionnaire qui se charge d'inverser l'écran. Le premier listing est en Basic GFA, le second aussi, mais seulement pour l'implantation des fameux codes machines de la routine machine réalisée en assembleur sous assembleur (Ha ! Ha !).

```

T=Timer
For I=Xbios(2) To Xbios(2)+32000
  Poke I,255
Next I
Print (T-Timer)/200

Lpoke $H4000,Xbios(2)
Memor=Space(200)
Do
  Read A$
  Exit If A$="###"
  Poke Varptr(Memor)+Index,Val("&h"+A$)
Loop
Data 20,79,00,00,40,00,20,3c,00,00,7c,ff
  10,fc,00,ff
Data 51,c8,ff,fa,4a,75,###
&Varptr(Memor)
R=1pt(2)
T=Timer
Call A
Print (T-Timer)/200
    
```

Sauf erreur de ma part (j'en doute, c'est moi le prof, faut pas déconner), ou de la vôtre (ouais, je préfère) vous voilà convaincu. Sachez quand même que la rapidité d'exécution se paye par la 'lenteur du développement', mais c'est le moindre mal. Je ne tolérerai aucune hésitation et j'exige le silence dans les rangs ! L'assembleur c'est super, point ! Pensez aux futurs chefs-d'œuvre que, grâce à qui ? Grâce à l'HHHEBDO bien sûr, vous allez pouvoir réaliser avec un tel langage. Saviez-vous que les meilleurs programmes du ST sont en assembleur ?

### NOP = RIEN DU TOUT

Tiens, voilà une nouvelle instruction ? Oui, une nouvelle rigolote "nop, nop, nop..." et facile, puisque sa signification est la suivante : "NO OPERATION", en français : "QUE DALLE". Nous n'allons pas nous appesantir plus longtemps sur une instruction qui ne fait rien. Mais peut-être vous demandez-vous pourquoi avoir inventé une telle inutilité ? Pour boucher les trous ! Et hop ! Si vous voulez supprimer quelques instructions dans un programme, rien de plus simple : il suffit d'y insérer des "NOP". Et nop !

### RAM, RAM, RAMEUR

Et voilà comment on construit son programme juste avant de l'exécuter. Car il s'agit bien de cela : nous avons mis en mémoire les codes machine qui correspondent aux instructions 'LD A,(HL)', 'LD (HL),A', 'LD A,(DE)' et 'LD (DE),A'. Faites donc exécuter pas à pas les rou-

### ROM, RAM, RAMEURS RAMEZ

Extasiés d'ordinaire par le spectacle qui vous est offert à l'allumage de votre ST (que les minettes de tous sexes, allumées par mes cours, ajoutent mentalement un 'e' avant le 's' de 'extasiés' et me joignent sans tarder sur HG, bal ASMST), vous n'avez pas été sans remarquer : une barre de menu, deux icônes pour les disques, une souris et une fenêtre. 'Ça', c'est le GEM pour, en Français : Bureau d'Environnement Graphique (avouez que GEM ça fait plus chicos que BEG non ?). Donc, ce fameux GEM - qui en fait, est un ensemble de routines gérant ce que je viens de décrire - est à demeure dans votre ordinateur : il est en ROM (Read Only Memory). Toutes les informations placées en ROM par le constructeur ne peuvent être que lues. De plus et fort heureusement, elles ne disparaissent pas à l'extinction de la machine. La ROM est une mémoire 'permanente'. La RAM (Random Access Memory) et une mémoire qui elle aussi peut être lue, mais également modifiée à volonté par le programmeur, ou habitée par autant de programmes différents. Les données présentes en RAM, ont la fâcheuse tendance à disparaître à la mise hors tension, d'où la nécessité de les sauvegarder, si besoin est, sur un support magnétique tel qu'une disquette 3"1/2. En bref, le contenu de la ROM est éternel, celui de la RAM est soumis à votre bon vouloir et aux pannes de secteur. Exercice : à votre avis, la zone mémoire qui contient l'affichage de l'écran est-elle en RAM ou en ROM ? En RAM bien sûr, puisque l'affichage en cours est perdu à l'extinction du ST.

### LE MOT LE PLUS LONG

Vous savez tous, en principe, ce

qu'est un octet. Bon, je me répète et j'approfondis :

Un octet est constitué de 8 bits pouvant prendre chacun le valeur de 0 ou 1, ce qui nous offre 256 possibilités pour des valeurs allant de 0 à 255; nous allons voir comment. Ces fameux bits sont numérotés de 0 (premier à droite) à 7 (dernier à gauche), soit : 7 6 5 4 3 2 1 0. A un bit 'n' donné (donc 'n' ayant une valeur de 0 à 7), est attribué la puissance 'n' de 2, multipliée par la valeur du bit (0 ou 1). Ce qui signifie qu'un bit 'n' à 1 nous donne : 1 \* 2 élevé à la puissance 'n'. Si ce même bit est à 0 on obtient : 0 \* 2 puissance 'n' = 0. De plus, il faut savoir que 2 à la puissance 0 est égal à 1. Ça paraît tordu comme ça, mais c'est lumineux avec un tableau :

Bit	7	6	5	4	3	2	1	0
puiss.	2 <sup>7</sup>	2 <sup>6</sup>	2 <sup>5</sup>	2 <sup>4</sup>	2 <sup>3</sup>	2 <sup>2</sup>	2 <sup>1</sup>	2 <sup>0</sup>
valeur	128	64	32	16	8	4	2	1

A partir de là, il est facile de déterminer la valeur d'un octet, exemple : quelle est la valeur de 10010110 :

$$128 + 0 + 0 + 16 + 0 + 4 + 2 + 0 = 150$$

Sachez maintenant que deux octets à la suite, donc un ensemble de 16 bits, forment ce que l'on appelle 'un mot'. Dans ce cas, l'octet de gauche est dit de 'poids fort' et celui de droite de 'poids faible'. dans la foule et histoire de rajouter quelques signes à mon cours, apprenez qu'une suite de quatre octets, soit 32 bits, est un 'mot long' ou 'mot double' (je vous reparlerai de ces derniers dans mes prochains cours).

### RECAPITULATION ET EXERCICES

8 bits forment un octet.  
16 bits ou 2 octets donnent un mot.

32 bits ou 4 octets constituent un mot long.

Est-ce que 100101101010101 est un octet, un mot ou un mot long ? Dans 10110100, quelle est la valeur du bit n°4 et celle du n°7 ? S'agit-il d'un octet ? Le programme qui lit une disquette est-il en RAM ou en ROM ? Le résultat d'une lecture est-il en RAM ou en ROM ? Michel Desangles est-il drôle ? Vais-je réussir à terminer ce cours ? Réponses : sur ma bal ASMST et dans le prochain article. Dès lors, je vous invite - pas chez moi, sauf pour les minettes qui n'ont pas peur des souris - pour la prochaine, à ne plus compter de 1 à 10 mais de 0 à 9 (?).

### PÛBE

J'insiste, il est absolument nécessaire de vous procurer au plus vite, un assembleur 68000. Voici mon ordre préférentiel :

- DEVPC ST de HISOFT (assembleur + debugger).
  - K-seka (version 2.0 ou plus, assembleur + debugger).
  - FAST BASIC (qui contient un asm).
  - Profimat (DATA BECKER).
  - Metacomco (assembleur).
- Voilà, y a du choix. Les différences résident dans la présentation (GEM ou pas GEM), dans la vitesse de compilation (maximum 60000 lignes minute), dans l'utilisation des 'macro' (vous ignorez encore de quoi il s'agit, mais face au vendeur, c'est un argument qui vous fait passer pour un pro.). Que ceux qui s'obstinent dans le Basic, sans vouloir toutefois mourir idiots, profitent des fêtes pour se faire offrir GFA BASIC de micro-app. Salut et joyeuse année. A ce titre, les cadeaux de toutes sortes tels que vins et spiritueux sont les bienvenus (ça encourage !).

Albert Tildazcasuel.



## LANGAGE MACHINE SUR AMSTRAD

### SALUT LES PROS !

Alors, on est content ? On va bien ? On a une petite flé-flèche qui se balade sur son petit écran-cran ? C'est bien ça ! On va bientôt devenir grand, on sera un spécialiste de l'informatique, on piratera les banques, les centraux militaires, la poste, les avions, les bateaux et Brigitte Bardot. On piratera tous les programmes (tous, sauf ceux de son prof d'assembleur, hein). Mais, avant d'être un pro, un dur, un vrai un tatoué, il faut encore faire bouger sa petite flé-flèche. Alors c'est reparti pour un petit tour d'explications technico-logiques et même logico-techniques.

### ECMEM ET MEMEC

Voici deux routines jumelles qui s'occupent de prendre un morceau d'écran pour le mettre en mémoire et un morceau de mémoire pour le remettre à l'écran (non, un morceau n'est pas un bout de moniteur monochrome ou couleur, mais une partie de ce qui est représenté dessus). Elles sont jumelles parce que seules deux lignes changent de

l'une à l'autre.

```

ECHOH :
1005 ECH1: LD A,(HL) ;On prend à l'écran
1010 LD (DE),A ;puis on met en mémoire.

MEMEC :
1280 MEM1: LD A,(DE) ;On prend en mémoire
1290 LD (HL),A ;puis on met à l'écran.
    
```

Ce n'était pas vraiment la peine d'expliquer de telles simplicités, pensez-vous ? C'est vrai. Mais qu'aurions-nous pu faire pour éviter de créer des sœurs jumelles ? Si le manque de place mémoire nous avait chatouillé les méninges, nous aurions écrit quelque chose dans ce genre :

```

10;
20;**** METTRE EN MEMOIRE UNE PARTIE DE L'ECRAN
30;
35 ECMEM: LD (ADEC),HL
40 PUSH HL ;Sauvegarder 'HL'
50 LD HL,#127E ;12=LD (DE),A 7E=LD A,(HL)
60 JR MEM3 ;Goto MEM3
70;
80;**** REMETTRE A L'ECRAN LA PARTIE EN MEMOIRE
90;
100 MEMEC: PUSH HL ;Sauvegarder 'HL'
110 LD HL,#771A ;77=LD (HL),A 1A=LD A,(DE)
120 MEM3: LD (MEM1),HL ;Implantation des instructions
130 POP HL ;Récupérer 'HL'
140 LD DE,BUFEC ;Comme avant
150 LD B,7
160 MEM2: PUSH HL
170 LD C,3
180 MEM1: NOP ;Emplacement
190 NOP ;des instructions
200 INC HL ;suite
    
```

nes et vous verrez, de vos propres yeux ébahis, le miracle s'accomplir. Mais attention ! Ne refaites jamais cela si votre programme est destiné à être implanté en Rom ou en Eprom ! Ce n'est valable que pour la Ram !

### 5 MICROSECONDES CHRONO

Le plus important dans la mise au point des routines d'affichage, c'est le temps d'exécution. Celui-ci s'obtient en divisant le nombre de périodes par la fréquence de l'horloge, le résultat étant en microsecondes. Le nombre de périodes pour chaque instruction est donné dans certains livres sur le Z80, comme 'Z80, programmation en langage assembleur'. La fréquence de l'horloge des Amstrad CPC est de 4 Mégahertz (abréviation : Mhz). Imaginez donc un peu : votre Amstrad peut exécuter 1 million de fois l'instruction LD A,(HL) en 1 seconde ! Il n'est pas nécessaire de connaître la durée d'une routine en microsecondes. Le nombre total de périodes (ou cycles) est suffisant. Amusez-vous à mettre au point des routines plus rapides que MEMEC (y en a (eh oui (je l'avoue))).

### IMPLANTATION DE LA FLECHE

Voyons un peu la première routine appelée par le basic. Il s'agit, pour la première fois, d'afficher la flèche à un endroit précis de l'écran :

```

EXEMPLE : BASIC : CALL &A4C3,100,100,2
ASSEMBLEUR : IX = ZONE MEMOIRE
A = 3 ;Nombre de valeurs

ZONE MEMOIRE + 0 = 02 ;pen
* * + 1 = 00
* * + 2 = 64 ;coor y
* * + 3 = 00
* * + 4 = 64 ;coor x
* * + 5 = 00
    
```

mémoire et pointe la dernière valeur avec le registre IX :

Tout ceci est indispensable tant qu'il s'agit d'un programme destiné à d'autres utilisateurs. Quand la routine est pour soi, on peut préférer la rapidité à la clarté. Chacun fera ce qu'il lui plaît. Il serait encore possible d'écrire plusieurs routines d'erreurs pour indiquer à l'utilisateur la connerie qu'il a faite. Mais à partir de maintenant, ce sera à vous, élèves doués et imaginatifs, d'analyser les routines, de les améliorer et d'en créer d'autres. Des tonnes !

Patrick Dublanquet.



# L'étoile

## SANS FEMMES

### MARTIN SOLDAT

Film de Michel Deville (1966) avec Robert Hirsch

Martin (Hirsch), acteur de théâtre pitoyable de minables tournées de province, a revêtu un uniforme allemand pour les besoins de la pièce. Justement, le jour où les Américains débarquent, ça tombe mal. Capturé par des GIs qui le remettent aux Français, il prouve sa bonne foi, sa médiocrité quoi.

Devenu ordonnance d'un général français, il revêt son uniforme, histoire de le détrois-

engueulé, décoré et à nouveau envoyé dans la gueule du loup (Adolf the Wolf). Quelque part entre Chaplin et Jerry Lewis, Hirsch compose un extraordinaire héros malgré lui. A mi-chemin des burlesques de jadis et des comédies anglaises d'hier, voici une satire intelligente et drôle sur les jeux de la guerre et du hasard, plus proche de TO BE OR NOT TO BE que de On a largué la 7ème Connerie. De plus la dernière diffusion remonte au moins à l'époque de l'ORTF (ère ante computer, époque pompidolienne, contemporaine de la disparition des dinosaures).

Diffusion le vendredi 9 à 20h35 sur C+ Photo Ciné-plus, la librairie du Cinéma, 2, rue de l'Etoile, 75017 Paris, tél : 42.67.51.52.

### LA GLOIRE ET LA PEUR

Film de Lewis Milestone (1959) avec Grégory Peck, Harry Guardino, Rip Torn et Georges Peppard.

Durant les pourparlers de Pam Mun Jon (Guerre de Corée, 53), les combats conti-



ser et d'épater une copine. Pas de bol, un général allemand, ennemi de Hitler l'enlève pour lui donner de précieux renseignements. Balloté par les événements, le pövre Martin est récupéré par les alliés,

nent. Le commandant Clemons (Peck) à la tête de la compagnie K doit reprendre la colline Pork Chop aux Chinois. Seuls quelques survivants parviennent au sommet.

## EDITO

LA BELLE MEUNIÈRE de Pagnol sera diffusée le dimanche 4 sur FR3 à 22h30. Une curiosité avec Tino Rossi. BOMBYX.

## FEMMES FATALES

### BILLY THE KICK

Film de Gérard Mordillat (1985) avec Francis Perrin, Zabou, Yves Robert, Cerise Bloc, Marie France, Dominique Lavanant, Pascal Pistacio et Michaël Lonsdale.

Zulie-Berthe (Cerise Bloc), 12 ans, habite avec ses parents un grand ensemble en banlieue. Zobsédée du Toboso, elle traque l'intimité de ses concitoyens. Sa mère,

La compagnie G vient les soutenir puis se retire (bravo la tactique). Clemons comprend qu'on les abandonne volontairement pour démontrer aux négociateurs ennemis que les Américains sont aussi cons que les Chinois et peuvent sacrifier autant d'hommes qu'eux (super la stratégie).

Bien que dénonçant certaines pratiques militaires, le film ne pète pas le feu.

Diffusion le mardi 5 à 23h00 sur FR3 en V.O.



Juliette (Zabou) rêve de devenir vedette de music-hall. Son père, Roger Chapeau (Perrin), inspecteur de xème zone, traque les voleurs de supérette. Le soir, pour endormir Zulie, il lui conte les aventures de Billy Ze Kick, le tueur fou. Zulie, elle y croit. Et elle a bien raison car Billy déboule dans son quotidien multipliant les crimes dans son entourage. L'inspecteur Chapeau, bonnet d'âne de la police, hésite entre de nombreux suspects : Eugène le chanteur d'opéra, Alcide (Robert) le vieil anarchiste, Hippo (Ecoffey) le schizo ou encore Mme Achère.

Et vian au plexus. Une série de swing, de crochets, d'uppercuts qui laisse le spectateur K.O assis. Enfoncé par la déferlante verbale, le tsunami visuel, les personnages délirants et les situations vaudevillesques. Ce film pète le feu, inverse les données, multiplie les genres. Mordillat ose tout et n'importe quoi mais pas n'importe comment. Tout s'emboîte à merveille pour peu qu'on tienne le choc du premier quart d'heure où l'on se mordille les doigts jusqu'à l'os.

Raaaaaaahh j'oubliais les acteurs génialissimes : Perrin (chapeau bas), Zabou (LA révélation), Cerise Bloc (débloque telle Zazie ressuscitée), Robert (dément), Pistacio (fou délié),.....

Diffusion le lundi 5 à 20h35 sur C+.

### LA SIRÈNE DU MISSISSIPPI

Film de François Truffaut (1969) avec Catherine Deneuve, Jean-Paul Belmondo, Michel Bouquet, Nelly Borgeaud et Marcel Berbert.

À la suite d'une petite annonce matrimoniale, Louis Mahé et Julie Roussel ont entretenu une longue correspondance sentimentale. Le temps du mariage venu, Louis, industriel et habitant la Réunion, attend l'arrivée du paquebot "Mississippi" qui amène sa belle.

La jeune fille qui débarque ne correspond pas à la photo, elle est beaucoup plus belle. Julie (Deneuve) s'en explique aisément. Elle veut être aimée pour son cœur et pas pour sa beauté. Louis (Belmondo) bien que surpris ne s'en plaint pas. Mariage, amour et crustacés. Quelque mois après la lune de miel, elle vide le compte bancaire et disparaît. Non seulement, Julie appartient à la race des aventurières mais en plus elle ne s'appelle pas Roussel comme le confirme Berthe Roussel, sa sœur. (vous suivez toujours ?). Unis dans le malheur, ils chargent un détective privé de faire toute la lumière.

Superbe récit d'amour et de suspense qui supporte ses multiples rediffusions.

Diffusion le lundi 5 à 20h35 sur FR3

## VOUS AVEZ DIT BODARD ?

### QUEL ROMAN QUE MA VIE : A. Bodard.

Documentaire de Daniel Costelle.

Bodard, enfant naturel, élevé à la ferme puis repris par sa grand-mère dans le 13ème arrondissement, le quartier le plus pauvre et le plus rouge de Paris, raconte sa vie. Elle ne fut pas rose bien que riche en couleurs.

Il l'a racontée dans ses multiples et célèbres ouvrages : LA CERISE (sans la queue), BLEUBITE (sans la...), LE CINOCHE (son adolescence (vous avez dit

bodard, mon cher cousin, je vous assure) LES COMBATTANTS DU PETIT BODARD (la résistance (chronique épique)), LE CORBILLARD DE BODARD (la guerre (chronique hippique)), LE CAFE DU PAUVRE (ses amours avec la charcutière (le boudin-né avec la boudiné)), LA METAMORPHOSE DES CLOPORTES. Témoin d'un milieu et d'une époque disparue : les prolos de 36, puis la Résistance, puis la truanderie de l'après-guerre, Bodard évoque ces temps bénis de l'artisanat, où des hommes, des vrais, faisaient leur boulot avec l'amour du travail bien fait.

Ce portrait sympathique perd de sa force lorsque le personnage prétend faire œuvre d'historien : LA FERMETURE DES MAISONS CLOSES (vous avez dit bobinard ?).

Le style décapant, le point de vue iconoclaste et salutaire ne remplace pas la rigueur des historiens de profession (à bas l'amateurisme). La distance embellit les souvenirs surtout lorsqu'on était partie prenante (vous avez dit bobard ?).

Diffusion les lundi 6 et 13 janvier à 22h30 sur TF1.

## FEMMES EN JEU.

### GUET-APENS

Film de Sam Peckinpah (1972) avec Steve Mac Queen, Ali Mac Graw et Ben Johnson.

Doc Mac Coy (Mac Queen) végète en prison. À force de contempler le lierre du mur de la cour, il sent la moisissure lui pousser sous les ongles. Prêt à tout pour sortir, il pousse sa femme à accepter l'étrange proposition du directeur de la prison : un hold-up.

Le braquage se passe bien mais tout se dégingue. L'un des deux complices de Mac Coy tue l'autre puis essaie de le flinguer, lui et sa femme. Puis le partage avec le directeur se passe mal et Mme Mac Coy le descend. Y a des jours où la poisse vous colle à la peau comme le cambouis aux santiagos. Une fuite éperdue commence, elle semble sans issue.

Peckinpah effraie les programmeurs parce qu'ils croient voir dans ses films une apologie de la violence. Mais cette violence n'est que la résultante d'une plus grande violence encore de la part de la société. Arrrrgh que voilà une conclusion effrayante.

Diffusion le jeudi 8 à 20h35 sur FR3. Photo FR3.

### LES LOUPS DE HAUTE MER

Film d'Andrew Mac Laglen (1980) avec Roger Moore, James Mason, Anthony Perkins et Jeremy Clyde.

Londres, une réunion d'urgence chez le premier ministre où l'on craint le pire : de sinistres individus ont capturé Esther et détiennent Ruth et Jennifer en otage. Ils exigent 25 millions de dollars pour les libérer. Si Esther n'est qu'un cargo ravitailleur, Ruth et Jennifer sont deux belles demo-

selles de fer et d'acier au milieu de la mer du Nord. Ces plates-formes pétrolières valent beaucoup plus sans compter les centaines de techniciens qui risquent de périr. Mais la dame de fer, celle du 10 Downing Street, refuse de céder au chantage et fait appel à la brigade anti-gang du commandant Fokkes. Fokkes (Moore) et son équipe rejoignent les plates-formes à partir desquelles il compte envahir Esther. Et Rule Britannia qui fluctuat nec mergitur.

Si le scénario complètement lessivé intéresse peu, le sujet original et nouveau permet quelques belles prises de vue. La réalisation mollassonne privilégie les dialogues sous prétexte de faire valoir la présence d'acteurs de haut niveau.

Diffusion le mardi 6 à 20h35 sur A2.



## FEMMES EN LUTTE

### NORMA RAE

Film de Martin Ritt (1979) avec Sally Field, Ron Liebman, Beau Bridges et Pat Hingle.

Quelque part aux Etats-Unis, du côté du



sud profond et arriéré, la vie d'une ouvrière du textile n'a rien à envier à celle d'une tréfileuse d'Hénin-Liétard. A Henleyville règne la loi du plus fort, en l'occurrence, le patron de l'usine. Norma Rae partage sa vie entre son boulot à la con à la filature et sa baraque où elle vit entre son père et ses deux enfants.

Côté travail, le blues, côté cœur, le blues. Les quelques mecs de passage, un peu moins machos, un peu moins cons que les bouseux du coin qui l'emmènent au motel ne changent guère son horizon. Jusqu'à un jour où débarquent Reuben, syndicaliste de choc, venu pour créer une section dans ce coin abandonné de Dieu et des législateurs. Reuben lui donne un but, un espoir, une dignité. Grâce à lui, elle va en baver encore plus mais acquerra un bien inestimable : la dignité.

Sur un sujet craignos, une grande réussite grâce à Sally Field extraordinaire en petit bout de femme (prix d'interprétation à Cannes). Évitant les pièges du discours préchi-précha, Martin Ritt s'attelle au portrait d'un personnage attachant. Émouvant parce que juste, le film emporte l'adhésion.

Diffusion le dimanche 4 sur C+ à 20h35.

### LA FEMME MODELE

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

Venu à Hollywood pour chroniquer un open de golf, Mike Hagen (Peck), journaliste sportif, y rencontre une charmante jeune femme, Marilla (Bacall). Avec l'argent d'un pari heureux, il mène la joyeuse vie toute la soirée en sa compagnie. De retour à New-York, ils se marient sans avoir fait plus ample connaissance. Hors l'amour, leur éducation et leur fréquentation les opposent. Marilla vit dans le luxe et dessine des modèles haute couture, Mike a l'habitude des arrière-salles enfumées des supporters de boxe. Mike se sent comme un éléphant au milieu des artistes qui fréquentent l'appartement de Marilla, il préfère la compagnie d'individus moins raffinés. À la suite d'un article incisif contre un manager de boxe, Mike se cache quelque temps.

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

Diffusion le mardi 6 à 20h35 sur FR3.



# KUNG FOU

de SOFTBOOK pour THOMSON MO / TO



Tout baignait pour Guenzo. Il vivait au côté de son empereur chéri et essayait de le servir fidèlement. Et puis un jour, sans que l'on sache trop pourquoi, il tomba en disgrâce et ce fut la chute. Déshonoré et ruiné, le pauvre Guenzo devait se résoudre à regarder les choses bien en face : il était dans la merde. Alors qu'il désespérait de regagner la confiance de l'empereur, il entendit parler de la princesse Simone, retenue captive sur l'île enchantée de Morokacos par le terrible Moraka. Son sang de gentilhomme

ne fit qu'un tour et comme il était grand maître du Kung Fou, il pensa qu'il y avait là un moyen de prouver sa valeur pour réintégrer sa position enviée à la cour et aussi de se brancher Simone pour en essayer d'autre, de positions. Le type en train d'écrire ce papier, quant à lui, prit une cigarette et bien que cela fut mauvais pour sa santé, l'alluma. Tout en regardant les volutes de fumée (NDLR : au menthol) monter vers le plafond, notre sympathique héros se dit qu'il était grand temps de décrire le jeu en lui-même et puisqu'il en

était à raconter sa vie, il écrivit qu'il allait arrêter de tout conjuguer au passé parce qu'il était en train de s'emmêler les pinceaux. Bon, j'arrête d'écrire au passé parce que je m'emmêle les pinceaux. Ça fait plaisir de voir un bon jeu programmé par des Français pour une nouvelle boîte française et destiné à une machine française. Les graphismes sont très réussis. On peut même dire que c'est assez inespéré, des graphismes comme ça sur un Thomson. Les personnages sont très marrants. Avec leurs gros nez et leurs longs

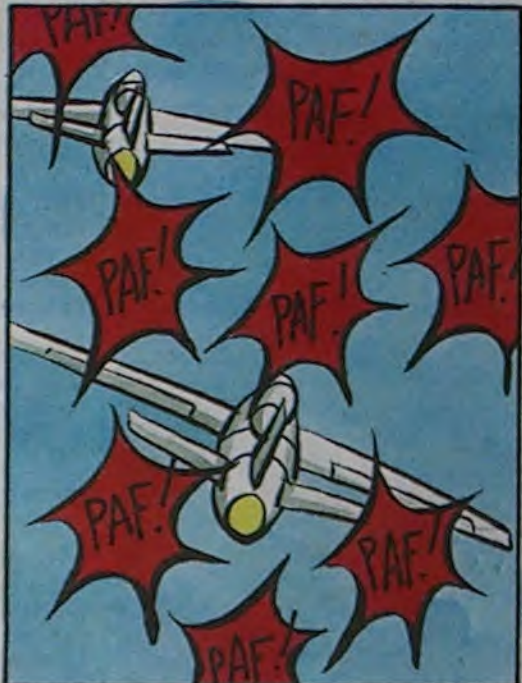
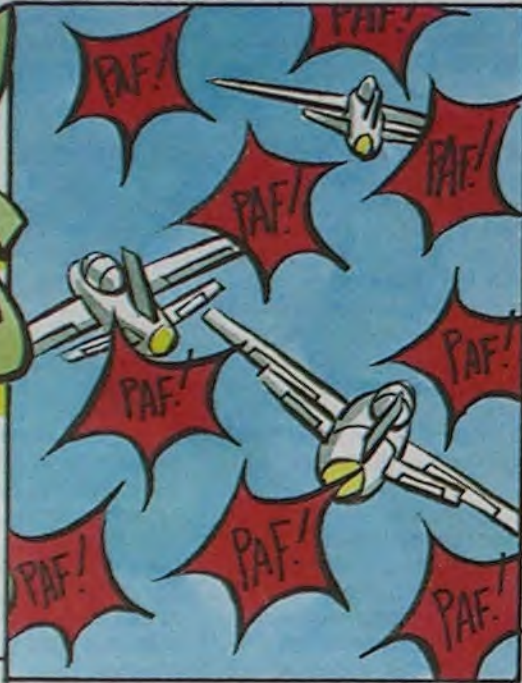
membres, ils ont un look de poulet humanoïde matiné de mante religieuse. Graphismes sympas donc, mais ne vous attendez tout de même pas une image digitalisée. Bon, c'est pas mal, d'autant plus que ça bouge plutôt rapidement pour du Thomson. Les bruitages, quant à eux, sont très marrants. C'est balèze de faire des bruitages pareils sur une bécane pareille. Reprenons. Il est possible de jouer à deux (dans ce cas, votre opposant incarnera le terrible Moraka). Au cas où vous ne disposeriez pas d'un copain ou d'un membre de votre famille complaisant pour vous faire la main, l'option duel vous permettra de vous entraîner un peu avant de vous lancer dans la grande aventure. Grande ? Ben y a quand même dix écrans, et je vous garantis que pour passer ne serait-ce que le troisième, c'est pas de la tarte ! Bref, ce jeu me plaît, d'autant plus qu'il est bourré d'humour. Par exemple, le coup de la princesse Simone, ça me fait rire (d'ailleurs une princesse a le droit de s'appeler Simone ! Ça change des éternelles princesses Yohana et compagnie).

AMSTRAD	Cybord	page 1
Eric HERBIN	Frenchy	Billard
APPLE	Billard	page 1
Michel CONESA	Beach Head	page 1
ATARI	Manoir II	page 1
S. BUTEL	Jump	page 1
CANON X07	Digvoix	page 1
Stéphane DPCZEKALSKI	Miner Man	page 1
CBM 64	Samarcande	page 1
N. TAVERNIER	Les Dents de la Mer	page 1
EXL 100	Régis JACQUIER	page 1
Patrice LACOUTURE	Horse Jump	page 1
MSX	Christian ANGELI	page 1
Frédéric HARTARD	Le Magot	page 1
ORIC	O. SABAT & H. BOURGEOIS	page 1
Thierry DUFOURG	ZX 81	Tee-Time
SPECTRUM	Eric LECHAUDÉL	page 1
Roger BERTRAND		
TI 99/4A (be)		
Régis JACQUIER		
THOMSON MO5		
Christian ANGELI		
VIC 20		
O. SABAT & H. BOURGEOIS		
ZX 81		
Eric LECHAUDÉL		

## Play Games

"TIR AUX AVIONS"

THIRJET



# VICTOR PC.2 SEH

**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.

**COLLECTIVITÉS ET REVENDEURS CONTACTEZ CAROLE BILLORÉ AU (1) 46.27.01.00**

### UNITÉ CENTRALE

- Processeur Intel 8086, 16 Bits, 4,77 MHZ.
- 640 KO RAM.
- 2 lecteurs de disquette 360 Ko
- 5 Ports d'extension.
- Interface RS 232C.
- Interface Parallèle.

**EN VENTE A LA BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL**



**CLAVIER AZERTY 83 TOUCHES**

**ECRAN VERT 14 POUCES**

- Résolution 720 x 348 en mode mode graphique (compatible HERCULES)

**LIVRÉ AVEC MS.DOS. 3.1 et GW BASIC.**

**9.990F TTC**  
**POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL**

**FINANCEMENT PROFESSIONNEL SOVAC RENSEIGNEMENTS AU (1) 46.27.01.00.**



30% de surface en plus avec les écrans 14 pouces VICTOR



Témoins lumineux pour les touches "Caps Lock", "Num Lock" et "Arrêt Défil".



Un micro complet, interface série et parallèle en standard.

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

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

VICTOR PC.2 : 14.113,40 F.TTC.  PRIX SPECIAL CLUB : 9.990 F.TTC.   
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