

**N° 112****Le premier journal d'informatique qui fête Noël un mois avant****10 F**

6 Décembre 1985 - Allemagne : 3,50 DM - Belgique : 77 FB - Luxembourg : 74 Frs - Canada : 2,50 \$ - Suisse : 3,30 FS.

AMIGA : BEAU MAIS CHER !

En exclusivité, vous avez droit à un banc d'essai de l'Amiga. Le premier vrai banc d'essai français : nous l'avons vraiment essayé.**TOUT PETIT DEJA**

L'Amiga n'est pas encore sorti que déjà, il traîne derrière lui une longue histoire. On pourrait s'étendre dessus pendant des heures, contentons-nous de résumer brièvement sa genèse. Il y a une trentaine d'années, un jeune loup aux dents longues décide de monter, tout seul, une société de réparation de machines à écrire. Cet optimiste s'appelle Jack Tramiel. Très vite, il se met à construire ses propres machines, puis il devient rapidement l'un des premiers fabricants de calculatrices électroniques, et un jour lui vient une idée du tonnerre : se lancer dans la micro-informatique. C'est bientôt chose faite, il fonde Commodore Business Machines. La boîte marche bien, sa position sur le marché s'affermi de mois en mois, bref, tout Laigne.

En passant, il achète une toute petite société qui passait inaperçue : Amiga. Celle-ci était en train de développer le prototype d'un ordinateur fantastique, mais éprouvait des difficultés financières. Jack met la main dessus, ouvre la vanne des cré-

tant président. Or, la décision d'un tel geste revient non pas au directeur mais à l'ensemble des actionnaires de la société : en s'agrandissant, Commodore avait recueilli bon nombre d'investisseurs privés qui se sont mis à mettre leur grain de sel dans l'affaire. Ils refusent la promotion du rejeton de Jack, qui du coup se fâche tout rouge, claqua la porte en jurant qu'il coulera Commodore. Vous connaissez la suite : il rachète Atari qui battait de l'aile et sort le 520 ST, une espèce de Macintosh en couleurs pour le tiers du prix. Et dans tout ça, l'Amiga est resté aux mains de Commodore. Et ses dirigeants, fins renards, ont tenu le raisonnement suivant : "Si il a été capable de faire progresser Commodore jusque-là, il serait bien foutu de nous couler. Une seule arme : faire mieux que lui". Et l'Amiga tel que nous le connaissons est apparu. Regardons-le de plus près...

ET LE LOOK COCO ?

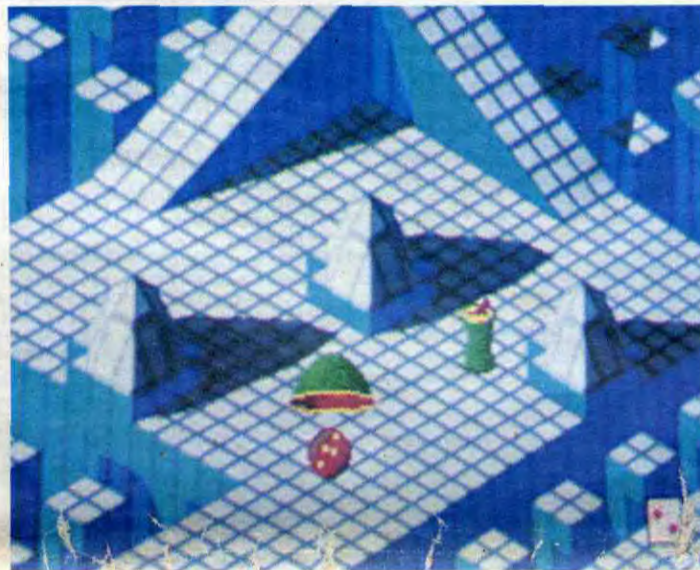
On aime, on n'aime pas. Moi ? Les deux. L'Amiga est une bécane plutôt petite. Son look

sachez simplement que son clavier est bien meilleur que ceux que l'on connaît jusqu'à présent pour le confort de frappe. La disposition des touches n'est pas trop mauvaise, et l'on bénéficie de 10 touches de fonctions et d'un pavé numérique. Le clavier que nous avons vu n'était pas AZERTY mais

7,16 mégahertz. C'est donc un 16/32 bits, le même processeur que celui du Mac et du 520ST. Dans la version standard, il y a aussi 256 Ko de RAM extensibles à 8 méga-octets moyennant un boîtier d'extension au prix plus ou moins inconnu. Le plus intéressant, c'est sans doute le synthétiseur de parole

Le point fort de cette bécane : la multitâchéité (francisation du mot "multitasking"). Tout se passe comme si le microprocesseur n'avait plus rien à faire. Je m'explique. Le microprocesseur se charge uniquement d'envoyer le strict minimum d'information à des circuits spécialisés (un pour les graphismes, un pour l'animation, un pour les entrées/sorties) et les laisse faire le reste. Ainsi, tout peut tourner en même temps sans ralentir le processeur principal. Ça laisse entrevoir des applications assez démentes bien que pour le moment rien de concret n'ait été exhibé. D'après Freud, tout ce qui constitue un mouvement répétitif est une allusion du subconscient à la masturbation. Ceci pour introduire un chapitre sur les Entrées/Sorties.

même utile si vous avez un modem) et enfin une bête sortie pour un deuxième lecteur de disquettes (qui en a une autre plantée dans le derrière ce qui permet de mettre jusqu'à trois lecteurs en série). Ah, oui, il ne faut pas oublier la bête sortie souris et sa comparse la bête sortie joystick toutes deux au standard Atari. Donc pas d'interface Midi, pas de grille-pain et pas de vibromasseur. Tant pis. La souris, puisqu'il faut en dire quelques mots, se paie deux boutons et un look cette fois-ci assez sympa. Une minute de silence avant de passer à la phase cruciale de l'essayage du Basic.



MARBLE MADNESS : ce n'est encore qu'une démo !

QWERTY. Cependant, la transformation au standard national sera faite pour la mise en place officielle en Janvier. Un détail qui n'est pas sans importance, sur l'Amiga, le logo Commodore n'apparaît jamais. Amiga par ci, Amiga par là, mais Commodore ? Peu de balle. Pourquoi ? On murmure des choses pas très claires Outre-Atlantique : ce serait un bon moyen de ne pas se mouiller si le lancement s'avérait être un flop. L'unité centrale comprend tout de même un lecteur de disquettes 3 1/2 de 800 Ko formaté. Mais j'entre dans la technique et comme dirait ma Germaine, c'est un autre chapitre. Notons aussi l'absence d'un bouton Reset. C'est con.

DEDANS, C'EST COMMENT ?

Dedans, qu'est-ce qu'il y a ? Tout d'abord un microprocesseur MC68000 de Motorola à

intégré et le synthé musical. Côté graphique, c'est l'extase avec quatre modes de résolution (320 sur 200 et 320 sur 400 en 32 couleurs, 640 sur 200 et 640 sur 400 en 16 couleurs, au secours !). D'après plusieurs développeurs, il serait possible d'arriver à afficher simultanément les 4096 couleurs de la palette sur l'écran à partir de l'assembleur mais en rusant, donc pas pour des nullards de votre espèce. Dans la version que j'ai vue, il n'y avait rien en ROM : le chargement de DOS prend 1 minute 15. Va-t-on nous refaire le même coup qu'avec l'Atari 520 ST, pour l'instant on a tout mis sur disquettes mais je vous promets que ce sera en Rom à la commercialisation ? La bécane définitive est censée trimballer les 192 Ko du système d'exploitation dans ses MEM (ça change de ROM et ça fait plus chics), tout comme le Mac. Mais pour l'instant, rien.

J'ENTRE ET JE SORS

On aurait pu s'attendre à des interfaces terribles. Notre philosophie, à l'HHHHebdo, c'est qu'un ordinateur est absolu quand il possède en standard une interface de réussissage de baccalauréat intégrée. Donc, l'Amiga n'est pas absolu. Voilà. Autrement on y retrouve la bête sortie parallèle pour imprimante, trois bêtes sorties vidéo (NTSC, c'est à dire le standard télé américain, digitale et analogique), deux bêtes sorties haut-parleur du type Cinch, une RS232 (vous savez, c'est quand



Suite page 23



Et en plus, ça bouge !

dits, et c'est la naissance de la première version de l'Amiga. A ce moment, pris d'une mégalomanie aussi subite que galopante, il décide de placer son fils au poste de vice-président de Commodore, lui-même res-

est entré celui de l'IBM PC à cause de l'unité centrale séparée du moniteur et celui du Mac du fait de la souris et du clavier séparé de l'unité centrale. Je ne vais pas vous le décrire, vous avez des photos pas loin,

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 9

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 9**C'est nouveau, ça vient de sortir :**

L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 7, 8

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. Règlement en page intérieure.

CINOCHÉ-TELOCHE pages 14,15**INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 20****FORMATION A L'ASSEMBLEUR**

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 30

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR

AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TEXAS TI-99/4A. THOMSON T07, T07/70, ET M05.

LES HOMOS SE SUIVENT ET S'ASSEMBLENT CAR ILS SE RESSEMBLENT. WOVA L'AUT CA VEUT BIEN DIRE!



ERRATUM SUR TI BE JAMES du n° 111 Voici l'impression correcte des lignes suivantes :

```
1840 CALL SOUND(13,-2,6):: IF G1=32 THEN
I=114:: NIV1=NIV2-24:: XX=INT(XX-.5)*
8-1:: CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN GOS
UB 2250 ELSE 1900
1850 CALL PATTERN(#2,124):: HOM=-14:: I
F NIV1=NIV2-24 THEN 1540 ELSE NIV1=NIV2-
24:: GOTO 1540
1860 ! DESCENTE
```

Dans la peau de Gaspard TRIFOUILLARD intrépide archéologue, partez courageusement à la recherche des trésors du peuple LEYA. Serpents et trappes mortelles (entre autres) sont au rendez-vous...

Laurent HANUS

LISTING 1

```
S POSSIBLES," ET ACCEDER A
100 *****
110 ! L E Y A (REGLES)
120 !
130 ! TI 99/4A.BASIC ETENDU
140 !
150 ! par N.et L. HANUS
160 *****
170 CALL CLEAR:: CALL SCREEN(1):: CALL
MAGNIFY(4)
180 DATA .0103070E1C3B7FFF,0103070E1C3B
70E,C0B000000000FFF,C3B70E0C0C0C0C0F,OF
0C0C0C0C0C0E7B3,FCFB00000000000C,800000000
000FCFB
190 DATA 30303030180C0606,03030303030303
03,181818183060C0C,80B080B080B0B08,80C0E
0F0DBCC6C3,C1COFFFFC0C0C0C,,80C0E0F018
0C0603
200 FOR A=104 TO 119:: READ A$:: CALL
CHAR(A,A$):: NEXT A:: B=64
210 DATA 104,108,112,116
220 FOR D=1 TO 4:: READ A:: CALL SPRIT
E(#D,A,5,1,B):: B=B+32:: NEXT D
230 FOR H=1 TO 2:: FOR I=1 TO 16:: FOR
J=1 TO 4:: CALL COLOR(#J,I):: NEXT J::
NEXT I:: NEXT H
240 FOR J=1 TO 4:: CALL COLOR(#J,5):: N
EXT J
250 DATA "DANS LES TEMPS ANCIENS VI-", "V
AIT UN PEUPLE NOMME "LEYA", "CELUI-CI,
AVANT SA DISPARI-", "TION, AVAIT ENSEVELI
DES"
260 DATA "TRESORS.GASPARD TRIFOUILLARD",
"ARCHEOLOGUE, A DECIDE DE", "PARTIR A LEU
R DECOUVERTE.", "POUR CELA IL A BESOIN D'
UN"
270 DATA "PARTENAIRE: VOUS !! LA RE-", "C
HERCHE S'EFFECTUE DANS UNE", "FORET AU SO
MMET D'UN TEMPLE.", "MAIS PEUT-ETRE GAGNE
REZ-VOUS"
280 DATA "LE DESERT...OU REPOSENT", "D'AU
TRES TRESORS ET LES PY-", "RAMIDES DES "L
EYA", " ", "PRESSEZ UNE TOUCHE=="
290 DATA "POUR DEMARRER LE JEU, AP-", "PU
YER SUR -FIRE- "METTRE", "ALPHA LOCK- E
N POSITION", "HAUTE).", "A L'AFFICHAGE:
0 0 2000"
300 DATA "LE PREMIER NOMBRE INDIQUE LE"
"SCORE (P), LE DEUXIEME LE", "NOMBRE DE
POINTS DE CHANCE", "ACQUIS (PC), LE DERNI
ER LE"
310 DATA "NOMBRE DE POINTS DE VIE (PV)"
320 DATA "=="GASTON TRIFOUILLARD=="",
", "GUIDE-LE GRACE A LA MANETTE", "A DRÔ
ITE OU A GAUCHE. LORS-", "QU'IL EST SITU
E AU-DESSUS"
330 DATA "D'UNE ECHELLE, DEPLACEZ LE", "L
EVIER DE LA MANETTE EN BAS", "OU EN HAUT
POUR DESCENDRE OU", "MONTER. POUR SAUTER,
APPUYEZ"
340 DATA "SUR -FIRE- (GASPARD TRI-", "FOU
ILLARD NE PEUT PAS SAUTER", "DANS LES SOU
TERRAINS).", "ARRIVE A UNE EXTREMITÉ DE
"
350 DATA "L'ECRAN, LE PAYSAGE CHANGE", "E
T VOUS PERDEZ OBLIGATOIRE-", "MENT 100 PV
.", "ATTENTION !!!", "LORSQUE VO
US EVITEZ"
360 DATA "PLUSIEURS FOIS UN DANGER", "DAN
S LA MEME SCENE, IL NE", "RAPPORTE QU'UNE
FOIS.", "IL FAUT DONC N'EVITER UN"
370 DATA "DANGER QU'UNE SEULE FOIS", "AFI
N DE COMPTABILISER LE", "MAXIMUM DE POINT
S POSSIBLES", "ET ACCEDER AINSI A L'ULTI
ME"
380 DATA " ...ETAPE..."
390 DATA "=="[1e ETAPE]=="", "EVI
TEZ SERPENTS, TRONCS", "D'ARBRES, INCENDI
ES ET TRAP-", "PES MORTELLES EN SAUTANT"
400 DATA "PAR-DESSUS. CECI VOUS RAP-", "P
ORTE DES POINTS EN FONCTION", "DE LA DIFF
ICULTE : "
410 DATA "SERPENTS 100 P 300 PV.", "
TRONCS 50 P 200 PV.", "INCENDIES
30 P 100 PV.", "TRAPPES 0 P
0 PV."
420 DATA "=="[1e ETAPE]=="-
430 DATA "NOIX DE COCO : RAMASSEZ-LES
", "EN PASSANT DESSUS, ELLES", "VOUS PERM
ETTRONT DE PRENDRE", "DES TRESORS ET VOUS
RAPPORT-"
440 DATA "TENT 10 P ET 1 PC.", "SI VOUS
SAUTEZ PAR-DESSUS, "VOUS PERDEZ 500 PV.
"
450 DATA "=="[2e ETAPE]=="", "GAS
PARD TRIFOUILLARD N'Y AC-", "CEDE QU'APRE
S AVOIR EPUISE", "TOUS LES TRESORS DU TEM
PLE.", "OBSTACLES : "
460 DATA "SERPENTS 100 P 300 PV.",
",CACTUS 40 P 100 PV.", "OASIS :
ELLES POSSEDENT LE", "MEME ROLE QUE LES
NOIX DE"
470 DATA "COCO, MAIS ELLES RAPPORTENT",
"100 P. SI VOUS LES EVITEZ, "VOUS PERDE
Z 1000 PV."
480 DATA "=="[TRESORS]=="", "LES
TRESORS SE PRESENTENT", "SOUS DEUX FORMES
: EN BARRES", "D'OR ET D'ARGENT.",
"-1-BARRES D'OR : "
490 DATA "GASPARD TRIFOUILLARD LES", "TR
OUVERA DANS LES SOUTER-", "RAINS DU TEMPL
E ET DES PYRA-", "MIDES AUXQUELS IL ACCED
E"
500 DATA "GRACE A UNE ECHELLE. IL NE", "P
EUT S'EN EMPARER QUE S'IL", "POSSÈDE AU M
OINS 1 PC.", "=="[TRESORS]=="-
510 DATA "POUR LES PRENDRE PLACEZ-VOUS
"
520 DATA "DESSUS: ELLES VOUS RAPPORT-", "T
ENT 5000 P ET LE TOTAL DES", "PC EST DEC
REMENTE DE 1.", "2-BARRES D'ARGENT : "
530 DATA "ELLES POSSEDENT LES MEMES", "C
ARACTERISTIQUES QUE LES", "BARRES D'OR, M
```

LISTING 2

```
100 *****
110 ! L E Y A
120 !
130 ! TI 99/4A.BASIC ETENDU
140 !
150 ! par N.et L. HANUS
160 *****
170 RANDOMIZE
180 CALL CLEAR:: CALL ITON(PAT$):: CA
LL CSET
190 CALL MAGNIFY(3):: CALL SCREEN(4):: F
OR I=1 TO 4:: CALL COLOR(I,1,1):: NEXT
I
200 CALL PICT:: CALL AUTR(PAT$(I))
210 GOSUB 950:: GOSUB 990:: GOSUB 1010
:: CALL DELSPRITE(ALL)
220 P=0:: M=0:: Z=2100
230 CALL COLOR(3,2,13,4,2,13,12,11,7)::
CALL TITRE
240 GOSUB 900
250 GOTO 350
260 CALL DELSPRITE(ALL)
270 SKP=0:: Z=Z-100:: CALL VIE(Z):: CA
LL SCORE(P):: CALL LUCK(M):: IF Z=0 THEN
CALL MUSIC:: GOTO 210
280 IF P<30000 THEN 290 ELSE GOSUB 970 :
: GOTO 300
290 ON INT(RND*1.5)GOSUB 950,960
300 ON INT(RND*2+1.5)GOSUB 980,990,1000
310 ON INT(RND*2+1.5)GOSUB 1010,1020,103
0
320 IF INT(RND*19+1.5)=5 THEN CALL SPRIT
E(#3,36,9,176,85):: P2=5000:: VAR=0
330 IF INT(RND*19+1.5)=17 THEN CALL SPRI
TE(#3,36,15,176,157):: P2=3000:: VAR=2
340 RETURN
350 GOSUB 260
360 CALL SPRITE(#1,68,13,122,230)
370 CALL JOYST(1,X,Y):: IF X=0 THEN 390
380 CALL SOUND(-5,523,0):: IF X<0 THEN C
ALL PATTERN(#1,68)ELSE CALL PATTERN(#1,8
4)
390 CALL MOTION(#1,0,X*2)
400 CALL KEY(1,T,S):: IF T=18 THEN 600
```

```
410 CALL POSITION(#1,X,Y):: IF Y<12 OR Y
>239 THEN 490
420 CALL GCHAR(18,(Y+9)/8,BV):: IF BV=BV
0 THEN 520
430 CALL JOYST(1,X,Y):: IF X=0 THEN 450
440 CALL SOUND(-5,261,0):: IF X<0 THEN C
ALL PATTERN(#1,76)ELSE CALL PATTERN(#1,9
2)
450 CALL MOTION(#1,0,X*2)
460 CALL KEY(1,T,S):: IF T=18 THEN 600
470 CALL COINC(ALL,ST):: IF ST THEN 560
480 GOTO 370
490 GOSUB 260
500 IF Y>239 THEN CALL SPRITE(#1,84,13,1
22,12)ELSE CALL SPRITE(#1,68,13,122,230)
510 GOTO 370
520 CALL GCHAR(20,(Y+9)/8,BV):: IF BV>13
5 THEN CALL JOYST(1,X,Y):: GOTO 530 ELSE
540
530 IF Y=-4 THEN 660
540 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL PATTERN(#
1,132):: CALL MOTION(#1,10,0)
550 CALL MUSIC:: GOTO 210
560 CALL MOTION(#1,0,0)
570 ON SP2 GOTO 580,590
580 GOTO 540
590 M=M+1:: CALL LUCK(M):: CALL DELSPRI
TE(#2):: P=P+10:: CALL SCORE(P):: CALL
GONG(1):: GOTO 370
600 STV=0:: CALL POSITION(#1,X,Y):: CAL
L LOCATE(#1,112,Y)
610 FOR I=110 TO 190 STEP 10:: CALL SOU
ND(-100,I,0,I+2,0,I+4,0):: CALL COINC(AL
L,BT):: IF ST THEN STV=1
620 NEXT I
630 CALL POSITION(#1,X,Y):: CALL LOCATE(
#1,122,Y)
640 IF STV=1 AND SKP=0 THEN P=P+1:: CA
LL SCORE(P):: Z=Z+1:: CALL VIE(Z):: SK
P=SKP+1
650 GOTO 370
660 CALL PATTERN(#1,132):: CALL MOTION(#
1,0,0):: CALL LOCATE(#1,138,121)
670 CALL POSITION(#1,X,Y):: IF X1=173
THEN 700 ELSE IF X1<137 THEN 870
680 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,-
Y*1.5,0):: IF Y=0 THEN 690 ELSE CALL SOU
ND(-50,523-X1,0)
690 GOTO 670
700 CALL JOYST(1,X1,Y1):: IF X=0 THEN 720
710 CALL SOUND(-5,523,0):: IF X1<0 THEN
CALL PATTERN(#1,68)ELSE CALL PATTERN(#1,
84)
720 CALL MOTION(#1,0,X1*2)
730 CALL POSITION(#1,X,Y):: IF Y<12 OR Y
>239 THEN 800
740 CALL GCHAR(21,(Y+9)/8,BV):: IF BV=BV
U THEN 540 ELSE IF BV>135 THEN 840
750 CALL JOYST(1,X,Y):: IF X=0 THEN 770
760 CALL SOUND(-5,261,0):: IF X<0 THEN C
ALL PATTERN(#1,76)ELSE CALL PATTERN(#1,9
2)
770 CALL MOTION(#1,0,X*2)
780 CALL COINC(ALL,ST):: IF ST THEN 830
790 GOTO 700
800 GOSUB 260
810 IF Y>239 THEN CALL SPRITE(#1,84,13,1
76,12)ELSE CALL SPRITE(#1,68,13,176,230)
820 GOTO 700
830 IF M>0 THEN CALL DELSPRITE(#3):: P=P
+P2:: CALL SCORE(P):: M=M-1:: CALL LUC
K(M):: CALL GONG(VAR):: GOTO 700:: ELSE
540
840 IF BV<>81 THEN 750
850 CALL JOYST(1,X,Y):: IF Y=4 THEN 860
ELSE 750
860 CALL PATTERN(#1,132):: CALL MOTION(#
1,0,0):: CALL LOCATE(#1,172,121):: GOTO
670
870 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL JOYST(1,X
,Y):: IF Y=-4 THEN 880 ELSE IF X=0 THEN
870 ELSE 880
880 CALL LOCATE(#1,122,121+4*X):: IF X<0
THEN CALL PATTERN(#1,68)ELSE CALL PATTE
RN(#1,84)
890 GOTO 370
900 CALL BOGA(B(),1)
910 CALL KEY(1,T,S):: IF T<>18 THEN 910
920 CALL CAR2:: CALL HCHAR(2,1,58,32)
930 FOR I=48 TO 57:: CALL CHAR(I,PAT$(I
-48)):: NEXT I
940 RETURN
950 CALL COLOR(3,2,13,4,2,13,1,1,2,13,
1,5,7,1,6,1,1):: CALL SCREEN(4):: GOSUB
1040:: RETURN ! 2 Troncs d'arbres
960 CALL COLOR(3,2,13,4,2,13,1,1,1,2,13,
1,5,1,1,6,7,1):: CALL SCREEN(4):: GOSUB
1040:: RETURN ! 1 Tronc d'arbre
970 CALL COLOR(3,2,12,4,2,12,1,1,1,2,1,
1,5,1,1,6,1,1):: CALL SCREEN(12):: GOSUB
1100:: RETURN ! Pyramides
980 CALL COLOR(9,7,2,10,2,2):: BVU=96::
RETURN ! Mur gauche
990 CALL COLOR(9,2,2,10,7,2):: BVU=104::
RETURN ! Mur droit
1000 CALL COLOR(9,2,2,10,2,2):: BVU=0::
RETURN ! pas de Mur
1010 CALL COLOR(14,8,2,7,1,2,8,7,2,11,7,
7,13,11,11):: BVU=81:: RETURN ! 1 Trapp
e
1020 CALL COLOR(14,2,2,7,11,11,8,7,7,11,
7,2,13,2,2):: BVU=129:: RETURN ! 2 Trap
pes
1030 CALL COLOR(14,2,2,7,11,11,8,7,7,11,
7,7,13,11,11):: BVU=0:: RETURN ! pas de
Trappe
1040 ON INT(RND*4+1.5)GOTO 1050,1060,107
0,1080,1090
1050 RETURN
1060 CALL SPRITE(#2,116,7,122,157,0,-2)::
SP2=1:: P1=100:: Z1=300:: RETURN !
Serpent
1070 CALL SPRITE(#2,100,7,122,20,0,10)::
SP2=1:: P1=50:: Z1=200:: RETURN ! Tr
onc roulant
1080 CALL SPRITE(#2,60,9,122,85):: SP2=1
:: P1=30:: Z1=100:: RETURN ! Feu
1090 CALL SPRITE(#2,124,7,122,157):: SP2
=2:: P1=0:: Z1=-500:: RETURN ! Noi
x d
e coco
1100 ON INT(RND*3+1.5)GOTO 1050,1110,106
0,1120
1110 CALL SPRITE(#2,108,5,122,85):: SP2=
```

A SUIVRE...

GHOST



CANON X 07

MINE DE RIEN, TU VIENS DE FAIRE UN JEU DE MOTS TOI!



édito

A l'aide de vos mines antiectoplasmes, débarrassez une pauvre femme des redoutables fantômes qui peuplent les 60 pièces de sa lugubre et vaste demeure.

Hugues YONGUE

Mode d'emploi : Ce programme dans sa version intégrale (60 tableaux), nécessite un minimum d'extension mais tourne sur version de base (10 tableaux), en effectuant les modifications suivantes :

LISTING 1 : 9000 GOSUBB500: CLEAR30, 4098: DEFINTA-Z: FI =&H1F90: INIT#1, "CASI:" 9080 MOTORON: FORI=40970&H2000: POKEI, INP (#1): NEXT: MOTOROFF

LISTING 2 : n'entrez que les codes d'adresse inférieure à 2004.

LISTING 3 : 50 BEEP22, 5: EXEC&H1642: FORI=0T0900: NEXT: EXEC&H178C: FORI=0T04000: NEXT: FI=&H1F90

ENTREE DU PROGRAMME : tapez le listing 1 et sauvegardez-le par CSAVE "GHOSTB". Entrez ensuite les codes machine du listing 2 à l'aide du programme suivant :

```
10 FORI=&H1004T0&H2F3CSTEPB
20 PRINTHEX(I)
30 LINEINPUT ".1.2.3.4.5.6.7.8SOM."; JAS: S=
O
40 IFAS="FIN" THEN SLEEP: GOTO20
50 FORJ=1 TO 15 STEP2
60 A=VAL("&H"+MID$(AS, J, 2)): S=S+A
70 POKEI+(J-1)/2, A: NEXTJ
80 SD=VAL("&H"+MID$(AS, 17)): IFS<>S THEN B
EEP20, 5: GOTO20
90 NEXTI: END
```

Entrez les codes ligne par ligne en o mettant l'adresse et les espaces; exemple : pour 1004, tapez : 21D2103E1177E5CD37B. Si vous désirez interrompre momentanément votre saisie, tapez FIN.

Tapez soigneusement le listing 3 (en ligne 100 et 530, le signe "/" inversé correspond au signe YEN soit " ? " en mode GRPH) et vérifiez ensuite que :

HEX*(PEEK(&H322)+256*PEEK(&H323))=0E4C

Sauvegardez (en trois fois) votre travail à la suite du programme 1 de la façon suivante :

Tapez en mode direct : INIT#1, "CASO:" et mettez votre magnéto sur RECORD. Faites ensuite :

?#1, "LOGO": MOTORON: FORI=4100T0&H1318 : OUT#1, PEEK(I): NEXT: MOTOROFF

?#1, "GHOST": MOTORON: FORI=1363T0&H0E46 C: OUT#1, PEEK(I): NEXT: MOTOROFF

?#1, "BUSTER": MOTORON: FORI=4100T0&H30 00: OUT#1, PEEK(I): NEXT: MOTOROFF

UTILISATION DU PROGRAMME : chargez "GHOSTB" par CLOAD et faites RUN en laissant votre magnéto sur PLAY. Après réponse à la question, attendez l'affichage du logo, le chargement automatique des programmes et l'animation du logo (rayons de soleil). Stoppez votre magnéto et appuyez sur une touche; le générique s'affiche, répondez à la sonnerie par appui sur une touche. Le menu comporte trois options :

- 1) pour redéfinir un tableau.
- 2) pour jouer.
- 3) pour éteindre le X-07.

ERRATUM SUR CANON X07

AMERICA GOLD du n°111 Voici l'impression correcte des lignes suivantes :

Listing 1 39 DATA252, 0, 0, 0, 0, 248, 112 40 DATA128, 128, 128, 128, 140, 140, 140, 140

Listing 2 41 FORI=1T08: READA, B: PRESET (X+A-2, B+Y): N EXT: 2=0 153 DATA1F, 11, 11, 11, 11, 11, 8, D, 8, 0, C, 1D, 1 E, 8, 1E, 8, 8, 8, 1D 154 RESTORE150: GOSUB95 155 DATA76, 18, 76, 1F, 77, 18, 77, 1F, 72, 1E, 77, 1E 198 DATA3A, 1B, 4C, 1B, 5C, C, 60, C, 68, 10, 6C, 1 0, 6E, 16

LISTING 1

```
0 *****
1 ****TAHITISOFIT***
3 ****présente****
5 **GHOST BUSTER**
7 *****
8 'de HUGUES YONGUE
9 *****
10 CONSOLE0, 4, 0, 0, 0: CLS: GOSUBB500
20 CONSOLE0, 1
30 PRINT"REGLE DE JEU O/N ?":
40 A=INSTR(" DN", INKEY$): IFA<2 THEN 40 ELSE
IFA=3 THEN 9000
45 ****REGLE DU JEU*
50 PRINT" "" DRIIIINNGG!!! Une fem
me vous ap-pelle, sa maison est":
60 GOSUBB000
70 PRINT"hantée par deux fan-tomes. Ne
ternissez pas votre réputation":
80 GOSUBB000
90 PRINT"de chasseur de fan-tomes, elimi
nez doucement-la, avec vos 4":
100 GOSUBB000
110 PRINT"mines anti-fantomes, le plus vi
te possi-ble, en sachant que":
120 GOSUBB000
130 PRINT"le gros fantome vouspurchasse
ra alorsque celui petit vous":
140 GOSUBB000
150 PRINT"fuira, si vous vousapprochez
d'eux. ATTENTION! les mines":
160 GOSUBB000
170 PRINT"sont indefinimentactives, (
meme apres explosion), et vous":
180 GOSUBB000
190 PRINT"sont fatales. Dirigez
-vous avec les fleches, posez":
200 GOSUBB000
210 PRINT"les mines avec latouche esp
ace. ": GOSUBB000
220 PRINT" Definition detableaux
: E=echelle, S=sol, M=mur, ":
230 GOSUBB000
240 PRINT"D=escalier montant adroite ,
G=escaliermontant a gauche.":
250 GOSUBB000
260 PRINT"F validant le ta-bleau. To
ute erreurde conception est":
270 GOSUBB000
280 PRINT"signalee. Deplacementdu curseur
par lesfleches. ":
290 GOSUBB000
300 PRINT" Remarque a proposde votre d
eplacementvotre personnage se":
310 GOSUBB000
320 PRINT"deplace continuelement dans
la mededirection , a moins":
330 GOSUBB000
340 PRINT"que vous n'en chan-giez, ou
qu'un ob-stacle ne l'arrete.":
350 GOSUBB000
360 PRINT"Si un escalier estsur son
chemin, ille montera et":
370 GOSUBB000
380 PRINT"continuera dans lesens de
rnièrementcommandee. ":
390 GOSUBB000
400 PRINT" Il existe plu-sieurs ni
veaux dejeu, de 1 pour les":
410 GOSUBB000
420 PRINT"rapides , jusqua'l'infini o
u presquepour les cerveaux":
430 GOSUBB000
440 PRINT"tres lents. ": GOSUBB000
00
450 PRINT" BONNE CHANCE et n'oublie
ez pas queles fantomes se":
460 GOSUBB000
470 PRINT"moquent des obsta-cles, et qu
'ils peu-vent disparaître":
480 GOSUBB000
490 PRINT"du bord de l'ecranpour reapp
araître sur le bord oppose.":
500 GOSUBB000: GOTO9000
8000 FORI=0T05000: IFINKEY$<>" " THEN RETURN
ELSE NEXT: RETURN
8500 CLS: PRINTSTRINGS(19, "*") " : ****GH
OSTBUSTER*** ": STRINGS(19, "*") " :
8510 RETURN
9000 GOSUBB500: CLEAR30, 4098: DEFINTA-Z: FI
=&H2F30: INIT#1, "CASI:"
9010 INPUT#1, A$: IFA$<>"LOGO" THEN 9010
```

LISTING 2

```
9020 MOTORON: FORI=40970&H1318: POKEI, INP
(#1): NEXT: MOTOROFF: EXEC&H10D9
9040 INPUT#1, A$: IFA$<>"GHOST" THEN 9040
9050 MOTORON: FORI=1362T0&H0E46: POKEI(I), I
NP(#1): NEXT: MOTOROFF: POKEI362, 0
9070 INPUT#1, A$: IFA$<>"BUSTER" THEN 9070
9080 MOTORON: FORI=40970&H3000: POKEI, INP
(#1): NEXT: MOTOROFF
9090 POKEI&H0322, &H6C: POKEI&H0323, &H0E: RUN
30
1004 21 D2 10 3E 11 77 E5 CD 37B
100C 16 10 E1 3E 12 77 CD 16 2B1
1014 10 C9 06 30 21 3B 10 C5 240
101C 23 7E 32 39 10 23 7E 32 1E
1024 3A 10 E5 CD CC 10 E1 23 3DC
102C 7E 32 39 10 E5 CD CC 10 387
1034 E1 C1 10 E3 C9 3F 00 00 39D
103C 23 1F 54 24 18 53 27 13 162
1044 50 2C 0C 4B 32 09 45 39 18C
104C 07 3E 22 1F 55 23 1A 54 16C
1054 26 12 51 2B 0B 4C 32 08 145
105C 45 39 06 3E 21 1F 56 22 17A
1064 1A 55 25 12 52 2B 0A 4C 179
106C 31 07 46 3A 05 3E 20 1F 139
1074 57 21 1A 56 24 11 53 2A 19A
107C 09 4D 31 06 46 39 04 3E 14E
1084 1F 1F 58 20 1A 57 23 11 15B
108C 54 29 08 4E 31 05 46 38 187
1094 03 3F 1E 1F 59 1F 1A 58 169
109C 22 10 55 29 07 4F 30 04 139
10A4 47 3E 02 3F 1D 1F 5A 1E 174
10AC 19 59 21 0F 56 28 06 4F 175
10B4 30 03 47 38 01 3F 1C 1F 12D
10BC 5B 1D 19 5A 20 0F 57 27 198
10C4 05 50 2F 02 48 38 00 3F 145
10CC 21 39 10 06 02 3E 12 0E 0D
10D4 00 CD 2F C9 C9 3E 00 32 2FE
10DC 39 10 32 3A 10 21 34 11 12B
10E4 06 00 0E 0C 23 3E 7F 189
10EC 32 17 11 7E CD 15 11 3A 205
10F4 17 11 06 0E FE 3F 20 F0 353
10FC C1 0C 79 FE 0F 20 E5 04 35C
1104 78 FE 20 C8 E5 21 3A 10 3AE
110C 34 3E 00 32 39 10 E1 18 1E6
1114 D1 E5 C8 47 20 0A 3E 12 342
111C 32 D2 10 CD 2B 11 E1 C9 3C7
1124 3E 11 32 D2 10 18 F4 E5 354
112C CD CC 10 E1 21 39 10 34 328
1134 C9 A0 00 00 00 00 00 00 169
113C 00 00 00 00 00 00 00 05 5
1144 A0 06 00 78 00 00 00 00 11E
114C 00 00 00 01 80 38 05 40 FE
1154 1F 80 FE 00 00 00 00 00 19D
115C 00 00 03 0C FC 07 40 38 241
1164 C1 F0 00 00 00 00 00 00 181
116C 00 07 C1 FE 05 40 40 E3 32E
1174 C0 00 00 00 00 00 00 00 C0
117C 0C E3 C2 05 04 3C 67 00 25D
1184 00 00 00 00 00 00 00 08 8
118C 66 00 50 0A 7F 36 00 00 175
1194 00 00 00 00 00 00 00 6E 6E
119C 00 50 0A FF 94 3C 00 00 229
11A4 00 00 00 00 00 3C 29 F8 15D
11AC 50 0A E1 FC FF 00 00 00 336
11BA FF 00 00 FF 3F 5E 50 387
11BC 05 80 7F FF 00 00 0F 2D2
11C4 F0 00 03 FF FF FF 20 A1 4B1
11CC 00 3F 80 E0 00 30 E7 0C 2C2
11D4 00 07 81 FE 01 03 E1 00 26B
11DE 7E 00 00 0E 42 73 00 201
11E4 00 00 7E 04 4E 03 FF 270
11EC 80 00 03 04 42 40 C0 00 1C9
11FA 01 F7 00 05 E0 0F 8B E0 357
11FC 00 04 04 42 72 20 00 03 17F
1204 D3 C0 05 A0 1F 09 F0 00 350
120C 08 A4 47 15 10 00 07 91 180
1214 E0 02 06 3E 08 F0 00 10 22E
121C EE 00 75 08 0F 10 F0 27A
1224 50 08 7C 08 78 00 24 A0 218
122C 00 05 74 00 0E 10 78 50 15F
1234 0A 78 18 38 00 4A A0 00 18C
123C 02 42 00 1E 10 38 50 0A 104
1244 F0 18 1C 00 8E 00 00 00 182
124C 71 00 1C 10 1C 50 04 E0 1ED
1254 38 0C 01 8A 04 E7 70 41 26B
125C 00 38 18 0C 20 A0 C0 38 214
1264 06 01 0A 0C A5 40 40 80 1C2
126C 30 18 04 03 A0 80 38 02 1A9
1274 01 00 04 E7 70 00 80 30 20C
```

suite page 26



Pub comparative ! Les disquettes 3 pouces sont trop chères. Il n'y a pas de raison pour que les mecs qui ont suffisamment de fric pour se payer un Macintosh payent leurs 3 pouces et demi 10 balles de moins que ceux qui ont un Amstrad ou un Oric. Le vengeur de l'HHHHebdo veille : regardez la pub en page intérieure, 29 balles la disquette ! Port compris ! On gagne pas un rond dessus (ou si peu), mais c'est bientôt Noël. Et comme, en plus, ça va faire chier Amstrad qu'on lui casse ses prix de disquettes, on ne pourra plus nous accuser de favoritisme quand on rentre deux programmes Amstrad par semaine en virant les listings Hector. Bon, à part ça, vous allez bien, vous ? Moi, c'est pas la grande forme : j'attends les résultats de l'Intox, notre nouveau bébé, que si vous n'avez pas acheté le numéro un chez votre marchand de journaux, vous avez intérêt à courir acheter le deux vite fait ou je débarque chez vous, je vous casse les quelques dents qui vous restent, je viole votre femme, je sodomise le poisson rouge, je vide le bar et je balance la grand-mère sur roulettes dans les escaliers. Salut les mous du bout (des doigts).

Gérard CECCALDI



LE CHATEAU DE LA TERREUR

VIC 20



En déjouant la surveillance d'un gardien zélé, risquez la traversée effrayante des dix salles d'un sinistre château...

Laurent CINTRACT

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite ces trois programmes. Ce jeu nécessite un joystick et une extension 16 Ko, les règles épouvantables sont incluses.

LISTING 3

SUITE DUN N° 111

C'EST VOUS LE GARDIEN ZÉLÉ?



NON! MOI, J'EN AI BIEN À FOUTRE! VOUS POUVEZ TOUT VOLER SI VOUS VOULEZ!

MAIS ALORS OÙ EST LE PLAISIR? RIEN À CÏRER



```

1 PRINT "J":GOSUB1000
2 POKE36879,9:Z=30720:POKE36869,25
2:GOTO99
3 POKEX,6:POKEY+22,7:POKEY,2:POKEY
+22,3:POKEY,4:POKEY+22,5:RETURN
5 JA=PEEK(37151):POKE37154,127:JB=
PEEK(37152):POKE37154,255
6 IF(JRAND16)=0ANDPEEK(X-1)=13ANDP
EEK(X+21)=13THENX=X-1:POKEY+1,13:P
OKEY+23,13:POKEY,6:POKEY+22,7:GOSU
B1020
7 IF(JRAND128)=0ANDPEEK(X+1)=13AND
PEEK(X+23)=13THENX=X+1:POKEY-1,13:
POKEY+21,13:POKEY,8:POKEY+22,9:GOS
UB1030
8 IF(JRAND8)=0ANDPEEK(X+44)=13THEN
X=X+22:POKEY-2,13:POKEY,8:POKEY+2
2,9:T=2:POKE36874,200
9 IF(JRAND4)=0ANDX<7703ANDPEEK(X-2
2)=13THENX=X-22:POKEY+44,13:POKEY,
6:POKEY+22,7:T=1:POKE36874,220
10 IF(JRAND32)=0ANDPEEK(X-1)=13AND
T=1THENGOSUB13:RETURN
11 IF(JRAND32)=0ANDPEEK(X+1)=13AND
T=2THENGOSUB13
12 POKE36874,0:RETURN
13 IF=2THEN17
14 A1=X-1:FORI=1T07
15 IFPEEK(A1-1)<13THENPOKEA1,13:G
OSUB90:RETURN
16 A1=A1-1:POKEA1,25:POKEA1+1,13:F
ORU=1T050:NEXT:NEXT:POKEA1,13:RETU
RN
17 A1=X+1:FORI=1T07
18 IFPEEK(A1+1)<13THENPOKEA1,13:G
OSUB90:RETURN
19 A1=A1+1:POKEA1,25:POKEA1-1,13:F
ORU=1T050:NEXT:NEXT:POKEA1,13:RETU
RN
20 I=INT(RND(1)*4)+1:IFKYK=2THEN43
21 ONIGOTO22,24,26,28
22 IFPEEK(Y-22)=13THENY=Y-22:POKEY
,4:POKEY+22,5:POKEY+44,13:T1=2
23 GOTO30
24 IFPEEK(Y+44)=13THENY=Y+22:POKEY
-22,13:POKEY,2:POKEY+22,3:T1=1
25 GOTO30
26 IFPEEK(Y+1)=13ANDPEEK(Y+23)=13T
HENY=Y+1:POKEY-1,13:POKEY+21,13:P
OKEY,2:POKEY+22,3:T1=1
27 GOTO30
28 IFPEEK(Y-1)=13ANDPEEK(Y+21)=13T
HENY=Y-1:POKEY+1,13:POKEY+23,13:P
OKEY,4:POKEY+22,5:T1=2
30 I=INT(RND(1)*5)
31 IFI=2ANDPEEK(Y-1)=13ANDT1=2THEN
35
32 IFI=2ANDPEEK(Y+1)=13ANDT1=1THEN
38
33 GOTO43
35 A1=Y-1:FORI=1T07
36 IFPEEK(A1-1)<13THENPOKEA1,13:G
OSUB90:RETURN
37 A1=A1-1:POKEA1,25:POKEA1+1,13:F
ORU=1T030:NEXT:NEXT:POKEA1,13:RETU
RN
38 A1=Y+1:FORI=1T07
39 IFPEEK(A1+1)<13THENPOKEA1,13:G
OSUB90:RETURN
40 A1=A1+1:POKEA1,25:POKEA1-1,13:F
ORU=1T030:NEXT:NEXT:POKEA1,13:RETU
RN
43 I=INT(RND(1)*4)+1:IFKWK=2THENRE
TURN
44 ONIGOTO46,50,54,58
46 IFPEEK(W-22)=13THENW=W-22:POKEW
,2:POKEW+22,3:POKEW+44,13:T2=1
47 GOTO60
50 IFPEEK(W+44)=13THENW=W+22:POKEW
,4:POKEW+22,5:POKEW-22,13:T2=2
51 GOTO60
54 IFPEEK(W+1)=13ANDPEEK(W+23)=13T
HENW=W+1:POKEW,2:POKEW+22,3:POKEW-
1,13:POKEW+21,13:T2=1
55 GOTO60
58 IFPEEK(W-1)=13ANDPEEK(W+21)=13T
HENW=W-1:POKEW,4:POKEW+22,5:POKEW+
1,13:POKEW+23,13:T2=2
60 I=INT(RND(1)*5)
62 IFI=1ANDPEEK(W-1)=13ANDT2=2THEN
66
63 IFI=1ANDPEEK(W+1)=13ANDT2=1THEN
70
64 RETURN
66 A1=W-1:FORI=1T07
67 IFPEEK(A1-1)<13THENPOKEA1,13:G
OSUB90:RETURN
68 A1=A1-1:POKEA1,25:POKEA1+1,13:F
ORU=1T030:NEXT:NEXT:POKEA1,13:RETU
RN
69 A1=W+1:FORI=1T07
70 IFPEEK(A1+1)<13THENPOKEA1,13:G
OSUB90:RETURN
71 A1=A1+1:POKEA1,25:POKEA1-1,13:F
ORU=1T030:NEXT:NEXT:POKEA1,13:RETU
RN
75 IF(JRAND32)=0THEN77
76 RETURN
77 IFPEEK(X-1)=22ORPEEK(X+1)=22ORP
EEK(X+21)=22ORPEEK(X+23)=22THEN79
78 RETURN
79 I=INT(RND(1)*3)
80 IFI=2ANDCLE<2THENFORE=1T04:FORE
S=200T0255:POKE36876,ES:NEXT:NEXT:
POKE36876,0:GOTO82
81 RETURN
82 POKEY-22,21:POKEY-22+2,1:FORU=1
T0500:NEXT:POKEY-22,13:CLE=CLE+1:S
CO=SCO+4+INT(RND(1)*6):RETURN
83 IFPEEK(X-22)=10ANDCLE>0THENPOKE
X-22,13:CLE=CLE-1
84 IFPEEK(X+44)=10ANDCLE>0THENPOKE
X+44,13:CLE=CLE-1
85 RETURN
86 POKE7680,16:POKE8164,18:POKE818
240 B1=8060:B2=B1+2:B3=B2+1:B4=B3+
1:B5=B4+1:B6=B5+2:B7=B6+1
241 B8=B7+2:B9=B8+1:C1=B9+1:C2=C1+
1:GOSUB1310
243 POKEB1,27:POKEB2,11:POKEB3,11:
POKEB4,11:POKEB5,11:POKEB6,11:POKE
B7,11:POKEB8,11
244 POKEB9,11:POKEC1,11:POKEC2,11:
FORI=1T04:GOSUB1310:B1=B1+22:B2=
+22:B3=B3+22:B4=B4+22
245 B5=B5+22:B6=B6+22:B7=B7+22:B8=
B8+22:B9=B9+22:C1=C1+22:C2=C2+22:P
OKEB1,26:POKEB2,12
246 POKEB3,12:POKEB4,12:POKEB5,12:
POKEB6,12:POKEB7,12:POKEB8,12:POKE
B9,12:POKEC1,12:POKEC2,12
247 NEXT:CP=2:K1=0:RETURN
249
250 POKEB1,13:POKEB2,13:POKEB3,13:
POKEB4,13:POKEB5,13:POKEB6,13:POKE
B7,13:POKEB8,13:POKEB9,13:POKEC1,1
3
251 POKEC2,13:FORI=1T04:B1=B1-22:B
2=B2-22:B3=B3-22:B4=B4-22:B5=B5-22
:B6=B6-22:B7=B7-22
252 B8=B8-22:B9=B9-22:C1=C1-22:C2=
C2-22:POKEB1,13:POKEB2,13:POKEB3,1
3:POKEB4,13:POKEB5,13:POKEB6,13
253 POKEB7,13:POKEB8,13:POKEB9,13:
POKEC1,13:POKEC2,13:NEXT:CP=0:K1=0
:RETURN
254 :
255 :
256 REM-----
257 REM--3 EME TABL--
258 REM-----
260 GOSUB1300
261 POKE36879,9
262 GOSUB86:KYK=0:KWK=0
264 FORA=7910T08152STEP22:POKEA,1:
POKEA+2,3:NEXT:GOSUB86
265 POKE8163,13:POKE8141,13:POKE81
19,13
266 POKE8032,13:POKE8010,13
270 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
271 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
272 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
274 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
275 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
276 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
277 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
278 IFP3<3THENX=8011:POKEY-1,14:P
OKEY+21,14
279 Y=7866:W=7734:GOSUB3
280 IFP3=3THENPOKE7920,13:POKE8000
,13:P3=0
281 GOSUB5:GOSUB20:GOSUB75:GOSUB84
282 IF(JRAND16)=0ANDX=8011THENGOTO
290
283 IFX=8119THENK=1:GOTO300
284 GOTO281
290 X=8096:Y=7756:W=7961
291 CP=0:K1=0:P2=2:GOTO165
300 GOSUB1300
301 POKE36879,9:K=1
302 GOSUB86:POKE8097,13:POKE8119,1
3
303 FORA=7884T08148STEP22:POKEA,1:
POKEA+2,3:NEXT
304 FORA=8063T08074:POKEA,0:POKEA+
2,2:NEXT
305 POKE8120,14:POKE8142,14:KYK=0:
KWK=0
310 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
311 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
312 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
313 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
314 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
315 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
316 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
317 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
318 IFP4<4THENX=8121
319 Y=7741:W=7957:GOSUB3
320 IFP4=4THENPOKE8062,13:POKE7810
,13:P4=0
325 GOSUB5:GOSUB20:GOSUB75:GOSUB84
326 IFY=7753THENY=Y-22:POKEY,2:POK
EY+22,3:POKEY+44,13
327 IF(JRAND16)=0ANDX=8121THENX=0:
X=8118:P3=3:GOTO260
328 GOSUB340
329 IFX=8097THEN370
330 GOTO325
340 REM--TIR CANONS--
341 REM-----
345 IFK=1THENPRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
350 IFK=2THENPRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4:GOTO360
351 IFK=3THENPRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4:GOTO360
352 IFK=4THENPRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4:GOTO360
353 IFK=5THENPRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
4:GOTO360
354 RETURN
360 I=INT(RND(1)*3)
361 IFI=2THEN365
362 K=K+1
363 IFK=6THENK=1
364 RETURN
365 A=A+22:FORI=1T018:A=A+22:POKEA
,14:POKEA-22,13:GOSUB1315:NEXT:FOR
U=1T010:NEXT
366 K=K+1:POKEA,13:IFK=6THENK=1
367 RETURN
368 REM-----
369 REM--5 EME TAB---
370 GOSUB1300:K=1
371 POKE36879,9:A#="XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
372 FORA=8076T08085:POKEA,0:POKEA+
2,2:NEXT:FORA=8164T08179:POKEA,0:P
OKEA+2,2:NEXT
381 FORA=7689T08085STEP22:POKEA,1:
POKEA+2,3:NEXT
382 FORA=7695T08181STEP22:POKEA,1:
POKEA+2,3:NEXT
385 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
387 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
388 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
389 POKE8156,22:POKE8134,23
390 IFP5<5THENX=8121
391 POKE8,8:POKE8+22,9:POKE8142,14
:POKE8120,14:POKE8098,14
392 IFP5=5THENP5=0
395 GOSUB5:GOSUB75
397 IF(JRAND16)=0ANDPEEK(X-1)=14TH
ENP4=4:X=8096:GOTO300
398 GOSUB405:GOSUB420
399 IF(JRAND4)=0ANDX<=7694THEN430
400 GOTO395
405 IFK=1THENPRINTA#"X"!:A=7823:G
OTO411
406 IFK=2THENPRINTA#"X"!:A=7824:G
OTO411
407 IFK=3THENPRINTA#"X"!:A=7825:G
OTO411
408 K=K+1
409 IFK=4THENK=1
410 RETURN
411 I=INT(RND(1)*4)
412 IFI=2THEN414
413 GOTO408
414 A=A+22:FORI=1T013:A=A+22:POKEA
,14:POKEA-22,13:GOSUB1315:FORU=1T0
10:NEXT:NEXT:POKEA,13
415 GOTO408
420 IFI=0ANDK8=2THEN425
421 IFI=2ANDK8=2THEN426
422 K8=K8+1
423 IFK8=4THENK8=1
424 RETURN
425 F=7734:FORI=1T05:POKEF,13:F=F+
1:FORU=1T010:NEXT:NEXT:F1=2:GOTO42
2
426 F=F-1:FORI=1T05:POKEF,22:GOSUB
1318:F=F-1:NEXT:F1=0:GOTO425
427 :
428 REM-----
429 REM--6 EME TABL--
430 GOSUB1300
431 POKE36879,9:KYK=0:KWK=0
435 GOSUB86
436 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
437 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
438 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
439 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
440 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
441 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
442 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
443 POKE8184,14:POKE8183,14
444 IFP6=0THENX=8139
445 Y=7708:W=7861:GOSUB3
446 IFP6=6THENPOKE7903,13:POKE7991
,13:P6=0
450 GOSUB5:GOSUB20:GOSUB75:GOSUB83
451 IF(JRAND8)=0ANDPEEK(X+44)=14TH
ENX=7694:P5=5:GOTO370
452 IF(JRAND4)=0ANDPEEK(X-22)=14TH
EN461
453 GOTO450
454 :
455 :
456 REM-----
457 REM--7 EME TABL--
458 REM-----
459 :
460 :
461 GOSUB1300
462 POKE36879,9:CCL=0:KYK=0:KWK=0
463 GOSUB86
464 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
465 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
467 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
470 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
472 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
473 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
474 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
475 POKE8077,10:POKE8078,10
476 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
477 IFP7<7THENX=8121
478 POKE8165,14:POKE8166,14:POKE77
02,48:POKE7724,48
480 Y=8042:W=7756:GOSUB3
481 IFP7=7THENPOKE7774,13:POKE7796
,13:POKE7828,13:POKE7702,13:POKE77
24,13:POKE8078,13:POKE7850,13
482 IFP7=7THENP7=0
490 GOSUB5:GOSUB20:GOSUB75:GOSUB83
491 IFPEEK(X-1)=48ANDPEEK(X+21)=48
ANDCLE>0THENPOKEY-1,13:POKEY+21,13
:CLE=CLE-1
492 IFX=7702THENP8=8:X=7877:GOTO50
0
493 IF(JRAND8)=0ANDPEEK(X+44)=14TH
ENX=7703:P6=6:GOTO430
494 GOTO490
495 :
496 REM-----
497 REM--8 EME TAB ---
498 REM-----

```

A SUIVRE...

SECTAR 7

Par les deux canons convergents de votre SECTAR 7, tentez de venir à bout de la horde d'invasisseurs cosmiques qui menace votre liberté. Enfin bref, tirez dans le tas !...

Gilles COMMERE

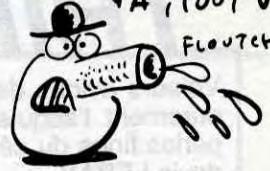
SUITE DU N° 111

```
2870 FOR I=1 TO 4: SOUND 1,270,70,1
5,2,2: NEXT I: RESTORE 2880: RANDOMIZE
TIME: DO=INT((RND*30)/3): FOR I=0
TO DO: READ H: NEXT I: BORDER H
2880 DATA 4,7,9,10,11,12,13,14,19,
23
2890 LOCATE 2,24: PRINT "
": P=0: P1=0: P2=0: E1=1: E3=1: E5
=1
2900 TABL=TABL+1: RESTORE 2970: RAND
OMIZE TIME: XO=INT((RND*60)/10): FOR
I=0 TO XO: READ U: NEXT I: LMS=CHR$(
U): RESTORE 2980: XO=INT((RND*30)/5)
: FOR I=0 TO XO: READ U: NEXT I: LB=C
HR$(U): RESTORE 2990: XO=INT((RND*6)
): FOR I=0 TO XO: READ U: NEXT I: LV=C
H
```

```
R$(U)
2910 IF TABL=2 THEN K1=K1-1: B3=B3-
1: ELSE IF TABL=3 THEN K3=K3-1: B1=B
1-1: ELSE IF TABL=4 THEN K2=K2-1: B2
=B2-1
2920 IF TABL=5 THEN K4=K4-1: B4=B4-
1: ELSE IF TABL=6 THEN K1=K1-1: B2=B
2-1: ELSE IF TABL=7 THEN K4=K4-1: B4
=B4-1
2930 IF TABL=8 THEN K3=K3-1: B2=B2-
1: ELSE IF TABL=9 THEN K2=K2-1: B4=B
4-1: ELSE IF TABL=10 THEN K1=K1-1: B1
=B1-1
2940 IF TABL=15 THEN K3=K3-1: B3=B3
-1: ELSE IF TABL=17 THEN K2=K2-1: B1
=B1-1: ELSE IF TABL=22 THEN K4=K4-1
: B2=B2-1
2950 IF TABL=25 THEN B1=B1-1: B3=B3
-1: ELSE IF TABL=30 THEN B2=B2-1: B4
=B4-1
2960 IF TABL=10 OR TABL=20 OR TABL
=30 OR TABL=40 OR TABL=50 OR TABL=
60 OR TABL=70 OR TABL=80 OR TABL=9
0 THEN AT=0: PEN#2,2: LOCATE#2,1,1: P
RINT#2,USING"AT:##": AT: IF VX<3 THE
N PEN#5,5: VX=VX+1: LOCATE#5,VX*2,1:
PRINT#5,CHR$(239)
2970 DATA 197,190,211,191,196,195
2980 DATA 196,195,191,190,211,197
2990 DATA 190,191,195,196,197,211
```

AMSTRAD

QUAND LE CANON
VA, TOUT VA!



DES CANONS QUI CON
VERGE ? FAUDRA PLUS DIRE
QU'IL Y A QUE CARAI QUI
MET DU CUL DANS L'HHHEBDO!

```
3000 PEN#3,5: LOCATE#3,1,1: PRINT#3,
USING"NV: ##": TABL
3010 PEN 5: LOCATE 0,0: PRINT 0#
3020 LOCATE X1,Y1: PRINT 0#
3030 LOCATE X2,Y2: PRINT 0#
3040 LOCATE X3,Y3: PRINT 0#
3050 RANDOMIZE TIME: DO=INT((RND*20
)/2)
3060 PEN 5: RESTORE 3090: FOR I=0 TO
DO: READ A#,B#,C#: NEXT I: LOCATE 5,
12: PRINT A#: LOCATE 5,14: PRINT B#: L
OCATE 5,16: PRINT C#: FOR I=1 TO 400
0: NEXT I: LOCATE 5,12: PRINT "
": LOCATE 5,14: PRINT "
": LOCATE 5,16: PRINT "
":
3070 G=0: G1=0: G2=0: Q=10: N=10
3080 S1=5: SX=0: SX1=0: SX2=0: TI=TI+1
0: SC1=SC1+500*TABL: PEN#4,6: LOCATE#
4,7,1: PRINT#4,USING"#####": SC1: L
OCATE#4,17,1: PRINT#4,USING"#####": TI:
RETURN
3090 DATA BRAVO,ET VIVE LA FRANCE!
3100 DATA L'HHHEBDO,EST FIER,DE TO
I!
3110 DATA SPLENDE,CONTINUE,COMME
CA!
3120 DATA QUEL BEAU,MASSACRE,PAS V
RAI!
3130 DATA ILS SONT,PAS DE,TAILLE!
```

```
3140 DATA PUIS-JE ,AVOIR UN,AUTOGR
APHE ?
3150 DATA LAISSE TOI,POUSSER LES,D
ENTS!!!
3160 DATA TON HEURE,DE GLOIRE,A SO
NNEE!
3170 DATA ESSAYE,DONC SANS,LES MAI
NS!
3180 DATA POURVU QUE, CA DURE,ARTH
UR!!
3190 REM
3200 REM FIN DE LA PARTIE
3210 REM
3220 CLS#4: PEN #4,6: LOCATE 1,1: PRI
NT#4,"VOUS AVEZ ECHOUER": AFTER 1,3
GOSUB 3230
3230 FOR I=1 TO 3000: NEXT I: CLS#4:
PEN#4,6: LOCATE 1,1: PRINT#4,USING"V
OTRE SCORE : ####": SC1: FOR I=1 TO
3000: NEXT I: CLS#4: LOCATE#4,1,1: PR
INT#4,"UNE AUTRE (<O/N>)"
3240 DW$=UPPER$(INKEY$)
3250 IF DW$="O" AND A=15 THEN CLEA
R: GOTO 10: ELSE IF DW$="O" AND A<>1
5 THEN CLEAR: A%=74: B%=75: C%=76: GOT
O 10
3260 IF DW$="N" THEN CLS: MODE 2: IN
K 1,0: INK 0,25: PEN 0: PAPER 1: CLS: E
ND
3270 GOTO 3240
```

PORTRAIT ROBOT

Un nez par ci, une oreille par là, ça y est canaille te voilà démasquée !..

David MOTTAIS



AMSTRAD

ÇA Y ESTI JE LE
RECONNAIS!
C'EST KRASUCKI!



```
1 SC1=30: SC2=35: SC3=40: SC4=45: SC5=50: NO
M1$="DAVID": NOM2$="DAVID": NOM3$="DAVID"
: NOM4$="DAVID": NOM5$="DAVID"
5 MEMORY 34000
6 SCOR=0
7 T1=2: B1=2: O2=2: C1=2: Y1=2: N1=2: J=0
10 MODE 1: INK 0,0: INK 1,26: BORDER 0: CLS
20 LOCATE 13,5: PRINT "PORTRAITS ROBOTS"
30 LOCATE 2,10: PRINT "(1) TRES DUR,"
40 LOCATE 2,12: PRINT "(2) MOYEN,"
50 LOCATE 2,14: PRINT "(3) FACILE,"
60 LOCATE 2,16: PRINT "(4) INSTRUCTIONS,"
65 LOCATE 2,18: PRINT "(5) SCORES - TOP
5,"
70 LOCATE 5,22: PRINT "DONNEZ VOTRE REPO
NSE EN TAPANT "
80 LOCATE 12,23: PRINT "LE CHIFFRE VOULU
T"
90 PLOT 50,315: DRAW 590,315: DRAW 590,34
2: DRAW 50,342: DRAW 50,315
100 SOUND 1,200,10,7
110 A$=INKEY$: IF A$="" THEN GOTO 110
120 IF A$="1" THEN Q=4000: GOTO 6000
130 IF A$="2" THEN Q=6000: GOTO 6000
140 IF A$="3" THEN Q=9000: GOTO 6000
144 IF A$="4" THEN GOTO 7000
145 IF A$="5" THEN GOTO 10850
146 GOTO 110
147 GOSUB 6000
150 FOR I=1 TO 25: CALL &BC40: SOUND 1, IN
T(RND(1)*200)+1,1,7: NEXT: CLS
160 ' BOUCLE PRINCIPAL
170 GOSUB 10300: MODE 1: INK 0,1: INK 1,0
180 IF J=0 THEN GOSUB 5000: J=1
185 A$=INKEY$: IF A$="" THEN GOTO 185
190 IF A$="T" OR A$="t" THEN GOSUB 300
200 IF A$="B" OR A$="b" THEN GOSUB 360
210 IF A$="O" OR A$="o" THEN GOSUB 420
220 IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOSUB 480
230 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOSUB 600
240 IF A$="C" OR A$="c" THEN GOSUB 540
250 IF A$="F" OR A$="f" THEN GOTO 9900
260 SOUND 1,300,1,7
280 GOTO 185
300 IF T1>2 THEN M=1
310 IF T1<2 THEN M=0
320 IF M=1 THEN T1=T1-1
330 IF M=0 THEN T1=T1+1
340 GOSUB 5000
350 RETURN
360 IF B1>2 THEN L=1
370 IF B1<2 THEN L=0
380 IF L=1 THEN B1=B1-1
390 IF L=0 THEN B1=B1+1
400 GOSUB 5000
410 RETURN
420 IF O2>2 THEN P=1
430 IF O2<2 THEN P=0
440 IF P=1 THEN O2=O2-1
450 IF P=0 THEN O2=O2+1
460 GOSUB 5000
470 RETURN
480 IF Y1>2 THEN Z=1
490 IF Y1<2 THEN Z=0
500 IF Z=1 THEN Y1=Y1-1
510 IF Z=0 THEN Y1=Y1+1
520 GOSUB 5000
530 RETURN
540 IF C1>2 THEN V=1
550 IF C1<2 THEN V=0
560 IF V=1 THEN C1=C1-1
570 IF V=0 THEN C1=C1+1
580 GOSUB 5000
590 RETURN
600 IF N1>2 THEN E=1
610 IF N1<2 THEN E=0
620 IF E=1 THEN N1=N1-1
630 IF E=0 THEN N1=N1+1
640 GOSUB 5000
650 RETURN
5000 ' PROGRAMME D'AFFICHAGE
5004 INK 1,26
5005 CLS
5010 IF T1=1 THEN GOSUB 8100
5020 IF T1=2 THEN GOSUB 8200
```

```
5030 IF T1=3 THEN GOSUB 8300
5040 IF B1=1 THEN GOSUB 8400
5050 IF B1=2 THEN GOSUB 8500
5060 IF B1=3 THEN GOSUB 8600
5070 IF O2=1 THEN GOSUB 8700
5080 IF O2=2 THEN GOSUB 8800
5090 IF O2=3 THEN GOSUB 8900
5100 IF C1=1 THEN GOSUB 9000
5110 IF C1=2 THEN GOSUB 9100
5120 IF C1=3 THEN GOSUB 9200
5130 IF Y1=1 THEN GOSUB 9300
5140 IF Y1=2 THEN GOSUB 9400
5150 IF Y1=3 THEN GOSUB 9500
5160 IF N1=1 THEN GOSUB 9600
5170 IF N1=2 THEN GOSUB 9700
5180 IF N1=3 THEN GOSUB 9800
5190 RETURN
5999 END
6000 GOSUB 10200: MODE 1: CLS: INK 0,1: INK
1,26: BORDER 1
6010 ' TIRAGE AU SORT DE LA TETE
6020 T=INT(RND(1)*3)+1
6030 IF T=1 THEN T=1: GOSUB 8100
6040 IF T=2 THEN T=2: GOSUB 8200
6050 IF T=3 THEN T=3: GOSUB 8300
6060 B=INT(RND(1)*3)+1
6070 IF B=1 THEN B=1: GOSUB 8400
6080 IF B=2 THEN B=2: GOSUB 8500
6090 IF B=3 THEN B=3: GOSUB 8600
6100 O=INT(RND(1)*3)+1
6110 IF O=1 THEN O=1: GOSUB 8700
6120 IF O=2 THEN O=2: GOSUB 8800
6130 IF O=3 THEN O=3: GOSUB 8900
6140 C=INT(RND(1)*3)+1
6150 IF C=1 THEN C=1: GOSUB 9000
6160 IF C=2 THEN C=2: GOSUB 9100
6170 IF C=3 THEN C=3: GOSUB 9200
6180 O1=INT(RND(1)*3)+1
6190 IF O1=1 THEN O1=1: GOSUB 9300
6200 IF O1=2 THEN O1=2: GOSUB 9400
6210 IF O1=3 THEN O1=3: GOSUB 9500
6220 N=INT(RND(1)*3)+1
6230 IF N=1 THEN N=1: GOSUB 9600
6240 IF N=2 THEN N=2: GOSUB 9700
6250 IF N=3 THEN N=3: GOSUB 9800
6260 FOR I=1 TO Q: NEXT: GOTO 150
7000 ' INSTRUCTION
7010 MODE 1: INK 0,0: INK 1,26: BORDER 0
7020 PRINT: PRINT " INSTRUCTIO
NS DE JEU"
7030 PRINT: PRINT " -AU DEBUT, ON VOUS DE
MANDE DE CHOISIR "
7040 PRINT " VOTRE NIVEAU, SELON VOTRE
CHOIX,"
7050 PRINT " UNE TETE APPARETRA PENDAN
T UN"
7060 PRINT " CERTAIN TEMPS"
7070 PRINT: PRINT " -IL VOUS FAUDRA RECO
NSTITUER CETTE "
7080 PRINT " TETE AVEC LES DIFFERENTS
ELEMENTS"
7090 PRINT " DE VOTRE CHOIX,"
7100 PRINT: PRINT " -CHAQUE FAUTE SERA P
ENALISEE DE 3"
7110 PRINT " POINTS, CHAQUE BONNE REPON
SE VAUDRA"
7120 PRINT " 5 POINTS,"
7130 PRINT: PRINT " -AU BOUT DE QUELQUE
MOMENT, SI VOUS "
7140 PRINT " AVEZ ETE RAPIDE, UN BONUS
VOUS SERA"
7150 PRINT " ATTRIBUE"
7160 PRINT: PRINT: PRINT "
APPLUYER SUR S POUR LA SUITE"
7170 A$=INKEY$: IF A$="" THEN GOTO 7170
7180 IF A$="S" OR A$="s" THEN GOTO 7200
7190 GOTO 7170
7200 FOR I=1 TO 25: CALL &BC40: SOUND 1, I
NT(RND(1)*300)+1,1,7: NEXT: CLS
7210 CLS
7220 PRINT: PRINT " INSTRUCTIO
N DE JEU"
7230 PRINT: PRINT
7240 PRINT " (T) CHANGEMENT DE TETE"
7250 PRINT
7260 PRINT " (B) CHANGEMENT DE BOUCHE
"
```

```
7270 PRINT
7280 PRINT " (O) CHANGEMENT D'OREILLE
"
7290 PRINT
7300 PRINT " (C) CHANGEMENT DE CHEVEL
URE"
7310 PRINT
7320 PRINT " (Y) CHANGEMENT D'OEIL"
7330 PRINT
7340 PRINT " (N) CHANGEMENT DE NEZ"
7350 PRINT
7360 PRINT " (F) FIN: REVELATION"
7370 PRINT: PRINT
7380 PRINT " IL VOUS SUFFIT D'APPLUYER
SUR LA"
7490 PRINT " LETTRE CORRESPONDANTE POU
R CHANGER "
7500 PRINT " SOIT LES YEUX, ETC..."
7505 PRINT: PRINT " APPLUYER SUR (S)
POUR LA SUITE"
7510 A$=INKEY$: IF A$="" THEN GOTO 7510
7520 IF A$="S" OR A$="s" THEN GOTO 7540
7530 GOTO 7510
7540 FOR I=1 TO 25: CALL &BC40: SOUND 1, I
NT(RND(1)*400)+1,1,7: NEXT: GOTO 10
8100 ' TETE No 1
8110 PLOT 420,320: DRAW 413,329: DRAW 400
,335: DRAW 380,345: DRAW 360,352: DRAW 340
,359: DRAW 320,361: DRAW 300,359: DRAW 280
,352: DRAW 260,345: DRAW 240,332: DRAW 225
,320
8120 DRAW 215,300: DRAW 211,220: DRAW 210
,260: DRAW 207,240: DRAW 205,220: DRAW 204
,200
8130 DRAW 206,180: DRAW 210,160: DRAW 215
,140: DRAW 220,120: DRAW 232,100: DRAW 240
,90: DRAW 260,80: DRAW 280,71: DRAW 290,68
8140 DRAW 300,56: DRAW 315,49: DRAW 325,4
9: DRAW 340,56: DRAW 350,68: DRAW 370,75: D
RAW 390,88: DRAW 403,100
8150 DRAW 418,120: DRAW 425,140: DRAW 430
,160: DRAW 432,180: DRAW 434,200: DRAW 435
,220: DRAW 434,240
8160 DRAW 433,260: DRAW 431,280: DRAW 427
,300: DRAW 420,320
8170 RETURN
8200 ' TETE No 2
8210 PLOT 420,320: DRAW 413,329: DRAW 400
,335: DRAW 380,345: DRAW 360,352: DRAW 340
,359: DRAW 320,361: DRAW 300,359: DRAW 280
,352: DRAW 260,345: DRAW 240,332: DRAW 225
,320
8220 DRAW 215,300: DRAW 210,280: DRAW 208
,260: DRAW 207,240: DRAW 205,220: DRAW 204
,200: DRAW 209,180: DRAW 213,160: DRAW 216
,140: DRAW 218,120
8230 DRAW 224,100: DRAW 235,80: DRAW 250,
60: DRAW 260,46: DRAW 280,31: DRAW 300,22:
DRAW 320,19: DRAW 340,22: DRAW 360,36
8240 DRAW 380,52: DRAW 394,70: DRAW 400,8
0: DRAW 412,100: DRAW 417,120: DRAW 422,14
0: DRAW 431,160: DRAW 435,180
8250 DRAW 434,200: DRAW 435,220: DRAW 434
,240: DRAW 433,260: DRAW 430,280: DRAW 427
,300: DRAW 420,320
8260 RETURN
8300 ' TETE No 3
8310 PLOT 420,320: DRAW 413,329: DRAW 400
,335: DRAW 380,345: DRAW 360,352: DRAW 340
,359: DRAW 320,361: DRAW 300,359: DRAW 280
,352: DRAW 260,345: DRAW 240,332: DRAW 225
,320
8320 DRAW 220,312: DRAW 215,300: DRAW 210
,280: DRAW 205,260: DRAW 207,240: DRAW 205
,220: DRAW 204,200
8330 DRAW 208,180: DRAW 213,160: DRAW 220
,140: DRAW 230,115: DRAW 240,97: DRAW 260,
80: DRAW 280,70: DRAW 300,68
8340 DRAW 320,67: DRAW 340,68: DRAW 360,7
0: DRAW 380,80: DRAW 400,100: DRAW 412,120
: DRAW 420,140: DRAW 428,160
8350 DRAW 435,180: DRAW 434,200: DRAW 435
,220: DRAW 434,240: DRAW 432,260: DRAW 428
,280: DRAW 422,300: DRAW 420,320
8360 RETURN
8400 ' BOUCHE No 1
8410 PLOT 360,90: DRAW 350,100: DRAW 340,
102: DRAW 320,106: DRAW 300,102: DRAW 290,
```

```
100: DRAW 280,90: DRAW 300,82: DRAW 320,79
: DRAW 340,82: DRAW 360,90
8420 RETURN
8500 ' BOUCHE No 2
8510 PLOT 360,100: DRAW 350,116: DRAW 335
,120: DRAW 320,121: DRAW 305,120: DRAW 290
,116: DRAW 280,100: DRAW 290,85: DRAW 320,
80: DRAW 350,85: DRAW 360,100
8520 RETURN
8600 ' BOUCHE No 3
8610 PLOT 360,90: DRAW 350,95: DRAW 335,1
00: DRAW 320,95: DRAW 305,100: DRAW 290,95
: DRAW 280,90: DRAW 300,84: DRAW 320,80: DR
AW 340,84: DRAW 360,90
8620 RETURN
8700 ' OREILLE No 1
8710 PLOT 205,200: DRAW 192,220: DRAW 187
,240: DRAW 185,255: DRAW 190,260: DRAW 200
,250: DRAW 207,240
8720 PLOT 435,200: DRAW 446,220: DRAW 455
,240: DRAW 457,252: DRAW 450,260: DRAW 440
,252: DRAW 435,240
8730 PLOT 194,250: DRAW 196,240: PLOT 196
,240: DRAW 195,235: PLOT 190,240: DRAW 200
,220
8740 PLOT 445,253: DRAW 445,240: PLOT 445
,240: DRAW 445,235: PLOT 450,245: DRAW 440
,225
8750 RETURN
8800 ' OREILLE No 2
8810 PLOT 205,200: DRAW 190,202: DRAW 180
,209: DRAW 177,220: DRAW 178,240: DRAW 185
,250: DRAW 195,249: DRAW 207,240
8820 PLOT 435,200: DRAW 450,206: DRAW 459
,220: DRAW 460,240: DRAW 455,250: DRAW 445
,252: DRAW 435,240
8830 PLOT 192,240: DRAW 190,226: PLOT 198
,232: DRAW 185,220
8840 PLOT 450,240: DRAW 445,230: PLOT 440
,232: DRAW 455,224
8850 RETURN
8900 ' OREILLE No 3
8910 PLOT 205,200: DRAW 195,220: DRAW 191
,240: DRAW 197,245: DRAW 207,240
8920 PLOT 435,200: DRAW 446,220: DRAW 448
,240: DRAW 440,245: DRAW 440,240
8930 PLOT 440,235: DRAW 435,240
8940 PLOT 200,220: DRAW 200,235
8950 RETURN
9000 ' CHEVELURE No 1
9010 ' CHAUVÉ
9020 SOUND 1,100,2,7
9030 RETURN
9100 ' CHEVELURE No 2
9110 PLOT 381,359: DRAW 300,395: PLOT 320
,360: DRAW 318,394: PLOT 340,359: DRAW 342
,395
9120 PLOT 385,359: DRAW 304,396: PLOT 310
,360: DRAW 311,394: PLOT 315,360: DRAW 316
,396
9130 PLOT 325,360: DRAW 324,396: PLOT 330
,359: DRAW 331,395: PLOT 335,359: DRAW 336
,396
9140 RETURN
9200 ' CHEVELURE No 3
9210 PLOT 420,320: DRAW 413,329: DRAW 400
,312: DRAW 395,319: DRAW 390,316: DRAW 385
,317: DRAW 380,310: DRAW 365,318: DRAW 359
,313: DRAW 340,315: DRAW 320,305: DRAW 295
,318: DRAW 290,310: DRAW 280,315: DRAW 275
,310: DRAW 255,316: DRAW 245,310: DRAW 240
,319
9220 DRAW 225,320
9290 RETURN
9300 ' YEUX No 1
9310 PLOT 300,260: DRAW 295,263: DRAW 280
,265: DRAW 265,266: DRAW 250,264: DRAW 240
,260: DRAW 250,253: DRAW 260,252: DRAW 275
,254: DRAW 295,256: DRAW 300,260
9320 PLOT 340,250: DRAW 350,263: DRAW 360
,264: DRAW 375,265: DRAW 390,263: DRAW 400
,260: DRAW 395,255: DRAW 385,252: DRAW 370
,253: DRAW 355,256: DRAW 340,260
9340 RETURN
9400 ' YEUX No 2
```

suite page 32

JE GARDE !

Eh les mecs ! Voilà bien la première simulation de tarot sympathique à pratiquer. Exceptionnellement originaux, les créateurs de Nice Ideas n'ont rien trouvé de mieux que de baptiser leur soft Tarot. Mis à part ce détail, le logiciel regroupe en son sein l'ensemble des commandes souhaitables à cette catégorie de produit : mélange et donne automatiques, trois partenaires gérés par l'ordinateur, choix du donneur, enchères classiques, compte des points, étude de partie (en imposant les mains des différents joueurs)... Le graphisme supporte agréablement cette réalisation, d'autant mieux que le programme joue bien, chassant le petit à l'occasion ou le menant au bout, tentant des gardes sans ou contre le chien (et les réussissant !).... Deux minuscules problèmes, infiniment petits et négligeables, m'empêchent de classer cette réalisation dans le pinacle des créations de génie : le compte des points s'effectue sans arrondi (en général, on s'efforce

de simplifier ceux-ci en comptant par dizaines) et le programme ne salue pas la performance du petit au bout. Malgré tout vous pourrez



accomplir de sérieux progrès au tarot si vous observez la technique de jeu (très bonne) du programme. Tarot de Nice Ideas pour MSX.

BILINGUES S'ABSTENIR

Tous les fanatiques de sport en chambre doivent se méfier des différentes versions de Wintergames actuellement sur le marché : celle en provenance de US Gold ne comporte qu'une mini notice en français, alors que celle commercialisée officiellement par E3M comporte une traduction complète et précise dans la langue de Molière. Alors les franchouillards qui ont séché les cours d'anglais, choisissez votre camp !



LE CINQUIÈME AXE ME DÉSAXE

Nom de dieu ! Mais il est génial ce soft ! Hyper démentiel ! Non, je déconne pas. Le Cinquième Axe est une production exclusivement exclusive de Loricels et tourne sur TO7/70 et MO5. J'espère que cette fois-ci Loricels a bien déposé le nom de son soft parce qu'il en vaut sacrément la peine ! L'histoire est un peu naze, mais dans les jeux d'action, c'est la coutume. Donc, je la résume en quelques mots, vous devez sauver l'humanité. Avouez que c'est original. Bon, le chargement se fait en deux parties, l'une affiche des pages écran expliquant le jeu et l'autre est le jeu en lui-même. Le chargement en deux parties, c'est une spécialité Loricels. Et puis, oh miracle, nos oreilles agréablement surprises d'entendre une jolie mélodie se joignent à nos yeux ébahis par de superbes graphismes pour clamer dans la joie générale un "oh !" d'admiration. En effet, le scrolling est parfait. Dans la salle où nous testons les logiciels, j'en oubliais largement que ce soft tournait sur un TO7. Le petit bonhomme qui vous représente est remarquablement animé. Les monstres putrides sont

hyper géniaux. Vous vous baladez sur plusieurs niveaux en passant de l'un à l'autre grâce à un élévateur, vous luttez contre des mécaniques infernales, etc. Je dois dire



que pour tous les possesseurs de Thomson, ne pas se procurer ce logiciel dans les plus brefs délais serait une grave erreur, surtout vu l'état du marché pour cette bécaune.

DIGIT CENTER : SACRÉE RÉUSSITE

Digit Center, ça vous dit quelque chose ? Y a intérêt. Digit Center, ça a commencé en Belgique, il y a 5 ans. Quand celui qui est aujourd'hui le boss de cette entreprise s'est pointé, il avait 300 dollars en poche. Il a fait un petit magasin vendant des gadgets électroniques, des montres, briquets, réveils et autres. D'un magasin, ce monsieur s'est permis d'en ouvrir 12 autres chez nos copains les dégusteurs de frites. Je dis dégusteurs et non pas bouffeurs car d'après David Dahand, le grand patron que votre serveur a rencontré ces jours derniers, nos amis belges sont beaucoup plus connaisseurs que nous. Pas seulement les belges mais aussi les allemands, les anglais, les hollandais et autres. On est nuls en frites, quoi. Mais là n'est pas le sujet qui nous intéresse.

Rien qu'en considérant son succès en Belgique (12 magasins là-bas, difficile de faire plus) il se révèle être un fin connaisseur du marché. "En fait, me confie-t-il, je n'ai aucun mérite. Pour tout ce que nous sortons en France aujourd'hui, nous savons déjà combien de temps le produit va durer et quelles ventes on peut espérer puisqu'en Belgique le produit est depuis longtemps sur le marché". D'après lui, en France, les importateurs rendent la vie tout à fait impossible aux revendeurs en leur imposant des délais, des liquidités, des services après-vente traînants, etc. Alors lui, il a trouvé la solution : l'importation parallèle. Les magasins Digit Center sont de loin les magasins les moins chers du pays. Et pour cause, parti de Belgique, notre ami se trouvait très

exactement dans l'axe de l'importation parallèle. Résultat : des montres de 20 à 1000 francs, des téléphones à 50 francs, des Spectrum à 990 francs et des QL à 2990. Pas mal, non ? "Et je gagne plus qu'eux", m'affirme-t-il tout content. Avec 12 boutiques en France, il a adopté une manière de travailler à l'américaine. En toute modestie, il reconnaît avoir été surnommé en Belgique "le Bernard Tapie belge". Si j'insiste sur sa manière de travailler c'est qu'avec ses boutiques lumineuses et cliquantes, ce sacré bonhomme est bien capable de faire tomber la vieille mentalité française du "plus j'en prends, mieux c'est". En effet, il suffit qu'il décide de vendre un joystick à 99 balles au lieu de 150, et toute la profession est obligée de s'aligner.

Le dernier gros coup de Digit Center : l'Atari 520ST à 7990 francs au lieu de 9990 partout ailleurs. Pas mal, hein ? "Mon organisation est hyper structurée, complètement organisée. Et en plus, nous avons notre propre service après-vente. Regardez Direco, Amstrad France, Atari France, ils sont impossibles". Quel réquisitoire ! Reste plus à espérer que ça marche.



TINTIN ET LE LOTUS 1-2-3

Cherchez pas, 1-2-3 est une marque déposée. Trop tard donc pour aller à l'INPI, par contre vous pouvez depuis peu vous procurer ce programme (je cause de Lotus 1-2-3, le tableur le plus vendu au monde) entièrement en français. C'est une bonne nouvelle, mais comme vous n'en avez strictement rien à foutre, je me contenterai donc du minimum en vous annonçant que Lotus 1-2-3 version 2 remplace le vieux 1-2-3 et permet notamment d'avoir un tableur qui remplit toute la mémoire, qui est plus grand (8192 lignes sur 256 colonnes) et qui est compatible avec les autres softs de Lotus. Les concepteurs annoncent d'ailleurs une version pour Oric, Spectrum, ZX-81, Alice, TO7 et Aquarius, le



tout programmé en logo et stocké en code barres.

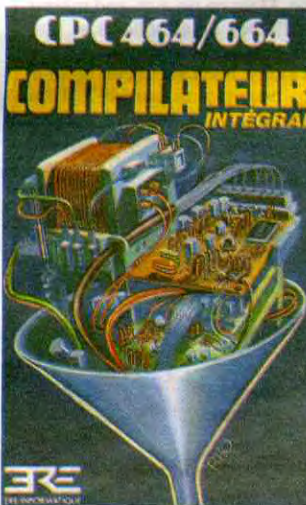
ON NE SE REFUSE RIEN

Comme à leur habitude, les gens de chez Amstrad ne réfutent aucune information quel qu'en soit le genre. Le dernier bruit qui galope dans les milieux informés ressemble à ceci : Alan Sugar devrait sortir d'ici Juin 86 un ordinateur 16 bits au standard Unix (trop de concurrence pour s'attaquer au marché MS/DOS). Une seule certitude concerne ce micro hypothétique : il n'existera pas de version portable.



UN TURBO DANS LE MICRO

Vous programmez en Basic et vous avez la flemme d'apprendre l'assembleur du Z80 ? Une solution existe peut-être pour transformer votre oeuvre lente en un programme frénétique : le Compilateur Intégral d'Ere Informatique pour l'Amstrad vient de sortir ! La compilation s'effectue dans la mémoire écran, laissant un maximum de place au programme source en Basic. Si une erreur est détectée, vous pouvez corriger l'instruction alors que la compilation se poursuit. Finalement le code objet correct vient remplacer en mémoire le source Basic. Vous vous retrouvez alors à la tête d'un programme en code machine qui speedera comme pas possible. Comme les programmeurs d'Ere trouvaient que ces capacités n'étaient pas suffisantes, ils ont rajouté quelques instructions graphiques au Basic standard, histoire de faire bonne mesure. Com-



pilateur Intégral d'Ere Informatique pour Amstrad.

ON SE MAQUE DANS LA BONNE HUMEUR

Commodore et Cadre viennent de conclure un accord particulièrement intéressant pour les particuliers désireux de s'équiper d'un ordinateur complètement vieux, mais pas encore dépassé (au moins dans le domaine du jeu). En effet, à partir du 1er Décembre, vous allez pouvoir trouver un Commodore 64 accompagné d'un lecteur de disquettes 1541 (le vieux modèle qui tombe toujours en panne). Et dans l'emballage ? Qu'est-ce que vous allez découvrir dans l'emballage, hein ? Un chèque comportant vingt chèques (surprenant) utilisables chez tous les revendeurs Cadre. Sur chacun de ces chèques figure le titre d'un logiciel (rien que le meilleur : Skyfox, Karateka, Scarabeus, Racing Destruction Set, Summer-

games II, et les autres à l'avenant) bénéficiant d'une réduction allant de 20 à 40% suivant le soft. Bref, pour 3500 balles vous vous retrou-

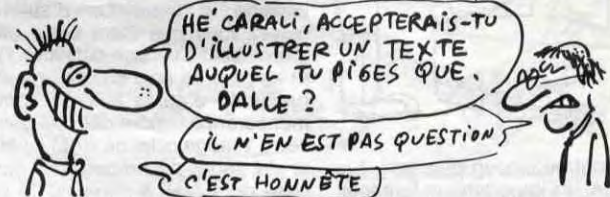


vez avec le meilleur ordinateur de jeu actuellement sur le marché et vous pouvez gagner de 35 à 90 balles sur chacun des logiciels proposés par Cadre. A vos chèquiers !

COMMUNIQUONS

La société Bravo commercialisera début Décembre une interface RS 232C complètement bidouillée qui permettra de brancher directement un minitel à l'Amstrad. Les sauvegardes de pages Vidéotex seront possibles sans recours à un

soft. Parallèlement, Amstrad va diffuser sous peu un soft de communication 300 bauds au standard (je vous demande quoi ?) Amstrad, bien sûr ! Pour ces nouveaux matériels, vous devrez patienter pour connaître les prix.



MINI MIRE

J'ai tout faux. J'ai tout mélangé dans le dernier numéro de Mini Mire. Dur. Je vous causais d'Evil Dead comme un serveur basé à Rennes, c'est râpé : il est dans le sud. Comme c'est un râteau complet, je me suis aussi planté dans le numéro de téléphone. Evil Dead est au 90-69-88-43. The Reflex, l'opérateur, m'a rencontré un soir sur une messagerie et je lui ai promis de lui téléphoner. J'ai oublié. Heureusement, ce bougre de bonhomme nous a écrit fissa, fissa pour nous annoncer plein de choses, entre autres la commercialisation par lui d'un soft du style de Cristel mais au prix de 500 francs. Le nom de ce logiciel diabolique : Megatel. Parution vers Noël. Est-il nécessaire de vous parler de l'Amiserv ? Difficile de l'éviter dans une rubrique de télématique. M'enfin (sourir). Donc, pour la troisième fois l'Amiserv s'est réunie chez son vice-président. Ce coup-ci, il s'agissait d'une réunion de travail. Il est vrai que l'orgie caliguesque qui eut lieu lors de la dernière réunion aurait pu faire penser à certains mauvais esprits que l'Amiserv n'était pas une association regroupant les micro-serveurs mais un organisme de luxe et de massages thaïlandais. Heureusement, le grand Nicolas nous a organisé ça à sa manière et nous avons conclu que l'Amiserv présentera sur son stand d'AMS Expo deux logiciels de micro-serveurs développés par deux de ses membres. Une gazette à laquelle votre serveur participe sera également distribuée. Des tas d'autres bons plans vous attendront

donc sur le stand Amiserv. Mais la réunion ne s'est pas terminée là. En effet, Eric (Cider-1), Christian (CompuTel), Jean-Marc (Cosmos 6502), Fredo (Kaezo qui est passé en 12/07/75 il y a peu de temps mais qui ne désire vous faire la surprise que dans quelques semaines) et moi sommes allés vérifier que l'Année du Dragon (le film de Cimino) méritait bien un 20/20 dans la page ciné de notre camarade Jacq. Malheureusement, nous avions oublié qu'Eric était avec nous et que partout où il passe, tout le monde tré-passe. Après avoir réussi à monter à 138020812 dans une R20, nous sommes entrés dans le cinéma où 191040398 personnes faisaient la queue. Personnellement, j'aurais mis 21/20 à ce film, sous réserve des déséquilibres que sa projection peut provoquer. Ainsi, en sortant, nous avons eu le malheur de rencontrer un petit groupe d'individus provenant de toute évidence d'Asie (merde, je prends des gants, non ? J'aurais pu dire des faces de crabes ou des nègres jaunes, mais on sait jamais, ils nous lisent peut-être). C'est alors qu'Eric, manifestement drogué par le film s'est précipité sur eux et après avoir sorti un nun chaku d'on ne sait où, les massacra sans pitié. C'est donc avec bonheur que je vous annonce que l'Amiserv organisera sans doute une tombola à AMS Expo pour essayer de faire sortir Eric de l'hôpital psychiatrique où il est actuellement enfermé. Avis aux amateurs, don minimal de 113001232 francs. Escapeneufg.

THOMSON, TU NOUS LES BRISES

Tu nous les brises sacrément, même. Non mais c'est quoi cette publicité ? "Thomson, tu me rends micro", "la micro capitale", "ça décolle". Non, mais ils sont fous ? Mais Thomson, ce n'est jamais qu'un micro tout à fait moyen, je

de titres en français". Ah, là, je ne conteste pas, dommage que parmi ces 300 titres que vous revendiquez, il y en ait à peu près 290 qui soient nuls, mais vraiment nuls. A ce niveau-là, j'aime autant des

THOMSON, ÇA DECOLLE.

dirais même assez nul face à ses homologues britanniques. Tiens, vous avez lu ce qu'elle dit, la pub : "tu es le numéro un de la micro en France". Mais allons-y, enlève les micros du plan Informatique Pour Tous et comptez. "Les plus grands éditeurs de logiciels ont constitué le plus grand catalogue

softs en anglais bien traduits. N'oubliez pas que question rapport qualité-prix, le meilleur micro français reste l'Oric puisque Oric est français depuis le printemps dernier (cocorico). Je ne vous parlerai même pas du TO9. Je n'ai pas de temps à perdre. Vivement l'autorisation de la publicité comparative.

LA OÙ C'EST PAS CHER

C'est que c'est importé en parallèle. Bah oui, tout autour de nous, en Belgique, Allemagne, Suisse, Italie, les prix de certaines béca-

nes sont beaucoup plus bas. En France, les importateurs font tout pour garder le marché aux prix les plus hauts, alors ils s'étonnent quand des petits rigolos vont en Belgique acheter du 520ST pour le revendre ici 8000 Francs (au lieu de 10000). Bas les masques, que ce soit en soft ou en hard, plusieurs boutiques se sont spécialisées dans cette pratique. Ainsi, Computer 3 qui avait déjà cassé les prix sur du matos compatible Apple et IBM, a récemment fait mumuse en vendant des 520ST à 8888 francs. Les softs que Computer 3 vous file si vous les demandez gentiment sont Metacomco Macro Assembler, Mudpies, Hippo Simple, Goldrunner, Flipside et beaucoup d'autres (savez-vous que Gem Draw est disponible en version définitive ?). Et en plus, ils sont champions en rumeurs : d'après eux, ils commenceront à vendre des 520 gonflés à 1 méga octet de RAM à partir de début décembre, des disques durs Atari à partir du 15 et bientôt des CDROM. Vive le parallélisme !



nes sont beaucoup plus bas. En France, les importateurs font tout pour garder le marché aux prix les plus hauts, alors ils s'étonnent

VACHEMENT UTILE

Ca c'est une info qui va vous être d'une utilité incroyable. Le serveur télématique de la Cité des Scien-

ces et de l'Industrie propose de nouveaux services. L'un d'entre eux, accrochez-vous : Sida ! Le reste en vrac, un dossier sur la comète de Halley et "Tu es un Renard", jeu de simulation génial. Je suppose que après avoir fait un tour sur Sevil (par Télétel 2, 36.14.91.55 code Sevil) vous serez persuadé que le Sida est l'une des conséquences du passage de la comète de Halley et est véhiculé par des renards pédés. Dur.



LA CNIL A ENCORE FRAPPÉ !

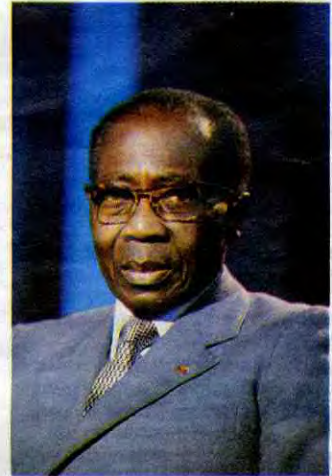
MAIS TU M'AS DÉJÀ FRAPPÉ DEUX FOIS AUJOURD'HUI !

Encore, encore, c'est beaucoup dire. Ca ne fait jamais que la troisième fois que la Cnil (Commission Nationale Informatique et Liberté) dénonce quelque chose au parquet. C'est donc avec des pincettes que nous prenons cette information, l'incompétence de cette commission étant évidente. Alors, qu'est-ce qu'elle a fait, cette Cnil ? Elle a dénoncé au parquet la Caisse d'Allocations Familiales. C'est pas beau ça ? La Caisse Nationale avait tout simplement omis de déposer une demande d'avis à la Cnil pour la mise en oeuvre d'un système de gestion. Vous voulez une référence, en voilà une, elle a fait ça au mépris de l'article 15 de la loi du 6 janvier 1978. Cette fameuse demande d'avis est arrivée à la commission le 22 novembre 84 alors que le système avait été mis en place depuis janvier 84. Non seulement la CAF avait tout fait sans l'accord de la Cnil, mais en plus leur matos n'était pas en règle. Qui est-ce qui va payer les frais de cette affaire, c'est vous. Risible, non ?



LE CMI N'EST PAS RACISTE

Vous vous souvenez du CMI (Centre Mondial d'Informatique). On avait fait une joyeuse virée, là-bas, hein ? On avait conclu que désormais, c'est la chienlit, vu qu'ils ont viré les Apple sur lesquels se déchaînaient de nombreux pirates. Alors vous comprendrez notre surprise quand nous avons appris que Léopold Sédar Senghor vient d'entrer dans le très sérieux cercle des dix-sept membres du conseil d'administration du CMI. On a du mal à y croire. Le ministère du Plan et de l'Aménagement du Territoire l'y a nommé "en raison de ses compétences dans les domaines d'intervention de cette institution". C'est affreux. Il a sans doute été dupé par quelqu'un, ce pauvre Léopold. Pourquoi donc aller fricoter avec ces lamentables gens que sont ceux qui régissent le CMI quand on est un Grand de ce monde comme lui en est un. Dian-



tre, peut-être n'a-t-il pas lu l'article que nous avons fait à ce propos. Allez savoir, même les plus grands font des erreurs !

VEDETTARIAT

Le chien le plus débile et le plus trouillard de la Galaxie n'en a que pour lui ! Après l'avoir supporté durant des années à la télévision française au cours d'aventures toutes plus ineptes les unes que les autres, Scooby Doo reprend du

service dans un soft conçu par les programmeurs d'Elite. Une seule certitude : l'informatique n'a pas rendu ce héros minable plus intelligent. Des versions sur Spectrum, Commodore et Amstrad devraient être disponibles avant Noël.



ATARI ANNONCE

Atari annonce, par la voix de son directeur de publication, Neil Harris, que 50.000 520ST ont d'ores et déjà été vendus dans le monde dont 10.000 aux Etats-Unis. Ce brave homme annonce aussi 100 titres pour la fin de l'année et des centaines faits par "plus de 600 développeurs dans le monde entier pour l'année 86". Que dire de plus sinon attendre qu'ils soient effectivement sortis, ces softs. Parce que pour l'instant, c'est la gueule ouverte plein de fourmis.



LE PLEIN EMPLOI

C'est la devise chez les éditeurs de softs américains. D'après les chiffres publiés par Digital Information Group et The Software Industry Bulletin, Lotus passe en 8 mois de 700 à 979 employés, Microsoft de 720 à 920, Borland (la boîte qui a fait Turbo Pascal et Sidekick) double son personnel (de 75 à 140) alors que Ashton-Tate stagne avec 450 personnes. Au coin des salauds de capitalistes qui ne pensent qu'à s'en mettre plein les poches sans redistribuer le capital à la masse populaire, il y a Micropro et surtout Digital Research qui licencient à la pelle. Ça veut dire quoi ? Ça veut dire que la seule solution trouvée par Digital Research pour s'en



AVEZ-VOUS LE FEU AU... ?

Parce que si vous mourez d'envie d'avoir enfin un soft français de qualité sur MSX, vous allez avoir votre ration annuelle. Je dis de qualité... de qualité, n'exagérons rien. Pour commencer, ces logiciels sont sur cassette (les cartouches, ça coûte trop cher) ensuite, d'aspect extérieur, ils ne

quelque peu râpeuse contenue dans ce nom. Moyen, moyen). Pour votre gouverne de lecteur moyen, sachez que le boss de cette boîte est un ancien de Matel Electronics. Depuis mars 85, Nice Ideas est filiale de la Stéria. Elle est tellement française, cette boîte, qu'elle a été retenue par le Plan Informatique pour Tous. Elle développe donc des softs éducatifs et son catalogue tourne beaucoup autour de Thomson. Maintenant, c'est fait, quand je vous dirai Nice Ideas, vous me répondrez illico tout ce que je viens de vous mâcher.



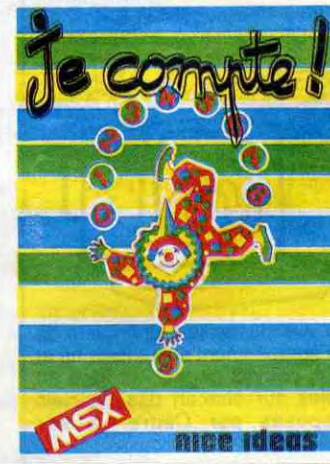
Il s'agit de softs, disais-je. Pyro-Man tourne sur MSX. Dans ce soft, vous vous retrouvez dans la peau d'un pompier essayant d'arrêter un incendie et d'assommer un pyromane, tâche difficile mais dont vous avez toujours rêvé (qui n'a jamais rêvé d'être pompier ?). Une belle animation, une jolie musique. Malheureusement, les présentations sont nulles. Mais je préfère de loin un bon jeu avec une présentation nulle, qu'un jeu nul avec une bonne présentation. Bref, à l'aide d'extincteurs et de tuyaux déroulants, vous avez plutôt intérêt à vous grouiller car si le feu atteint l'un des deux coffres qui se trouvent au rez de chaussée, vous êtes foutu. Allez, un logiciel, disons-le excellent, surtout sur cette machine et surtout en français. Merci Nice Ideas. "Je Compte" est un logiciel éducatif pour les tout-petits. C'est là encore assez bien réussi, de belles couleurs, des animations faciles à comprendre. De là à apprendre à compter sur son MSX... Tout de

pas mal du tout. Le doc d'un cinquantaine de pages vous montrera comment l'exploiter à fond. Avec ce soft vous pourrez entre autres tabuler, formater, copier, sauvegarder, imprimer, lire, insérer et faire mumuse avec tout plein d'expressions mathématiques. Vous me l'arrachez de la bouche, c'est encore un bon plan. Décidé-

même. Mais ça peut quand même être utile vu sa simplicité et ses beaux graphismes. Bon point pour Nice Ideas. Minicalc est un tableur et tourne toujours sur MSX. Une promesse que de faire un tableur sur cette bécaune. Le résultat est



pas mal du tout. Le doc d'un cinquantaine de pages vous montrera comment l'exploiter à fond. Avec ce soft vous pourrez entre autres tabuler, formater, copier, sauvegarder, imprimer, lire, insérer et faire mumuse avec tout plein d'expressions mathématiques. Vous me l'arrachez de la bouche, c'est encore un bon plan. Décidé-



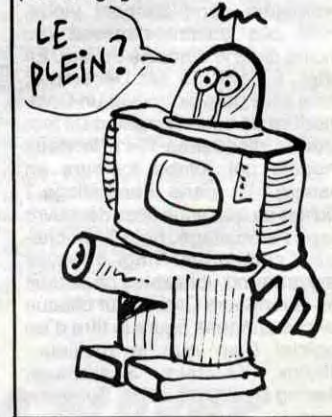
EXELVISION Y CROUTON

C'est un bon plan pour Exelvision. Corte Ingles, une chaîne de magasins espagnole spécialisée en informatique vient de passer une commande ferme de 15.000 EXL 100 livrables en un an. 3000 ont d'ailleurs déjà été livrés. Mais Gaston, y a pas de softs sur EXL 100, y a quasiment rien qui existe pour cette bécaune. Ta gueule, minable, ils le savent pas encore, les espagnols.



POMPISTE CHOC

C'est un robot développé par CGA Alcatel pour faire le plein des autobus de la RATP. Ce bougre de pompiste ouvre le réservoir, fait le plein et referme le réservoir. C'est pas un gag.



VOUS ÊTES ABONNÉ À HEBDOGICIEL MONSIEUR L'AGENT DE POPO ?

NON

BON. ALORS, ON A DROIT À QUELLES INSULTES À VOTRE ÉGARD, SANS RISQUER LA PRISON ?

AUCUNE !

ALORS BRAVO !

BUL... BULLETIN D'ABOBO... D'ABOBO... BONNEMENT, PAPA... PAPA... PAPA... PAGE 34!



À L'EAU!
À L'EAU!

NE COUPEZ PAS VOUS ÊTES EN DEULIGNE



Cette semaine, activité médiocre dans notre sport national qu'est devenu la conception des deulignes. Malgré tout, nos spécialistes se sont penchés avec succès sur les ruses graphiques de leur machine (Apple et Thomson), d'autres ont assuré une utilisation du son particulièrement originale et convaincante (Oric et Amstrad). Enfin, voici de quoi réjouir vos mémoires, en deuligne bien sûr !

Jean-Michel DAENEN revient dans la rubrique avec son clavier sonorisé particulièrement sympathique.

Listing Amstrad

```
1 DATA F5,E5,21,FF,B4,7E,FE,00,C2,
18,A0,23,7D,FE,08,C2,05,A0,E1,F1,C
3,4A,13,C9,3E,07,CD,21,A0,B7,C3,12
,A0,CF,00,94
2 FOR X=&A000 TO &A023:READ A$:POKE
E X,VAL("&"+H$):NEXT POKE &BDD3,&U
3:POKE &BDD4,&0:POKE &BDD5,&00
```

Olivier COURMONTAGNE apprécie particulièrement les créations graphiques. Il vous offre de quoi rester devant votre écran de longues heures durant, complètement hypnotisé.

Listing Apple

```
5 A = 279:H = 5:K = 2
10 FOR I = 1 TO 20: HGR2 : HCOLOR=
H: FOR Y = 1 TO 190: HPLLOT 1
,Y TO 279,Y: NEXT Y:X1 = 1:X
2 = 279: HCOLOR= K: FOR T =
1 TO A / I: HPLLOT 1,190 TO X.
1,1: HPLLOT 279,190 TO X2,1:X
1 = X1 + I:X2 = X2 - I: NEXT
T,I
```

Nicolas FRAENEK vous conseille de brancher votre magnéto sur votre micro et de le mettre en position d'enregistrement. Le résultat ne manque pas d'originalité aléatoire.

Listing Oric

```
0 REPEAT:CALL#E630:A=PEEK(#2F):IFR<10
THENA=A+12:CALL#E6C9:POUR ATMOS
1:PRINTCHR$(A):UNTILKEY$<>"":MAGNE
TO+ENREGISTREMENT+PRISE EAR BRANCHEE
```

C'est Fabrice BELLET qui remporte allègrement les deux logiciels en jeu cette semaine avec sa fonction Pictor. Dès que vous avez lancé la routine, entrez dans la routine par PICTOR (et ENTRÉE). Servez-vous du crayon optique et sélectionnez la couleur courante avec les touches de 0 à 6.

Listing Thomson

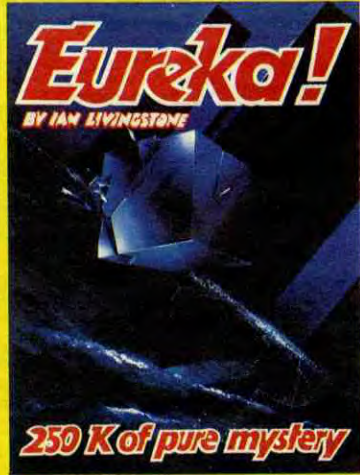
```
0 CLEAR,&HBEFF:A$(0)="8601B7620B8EBF12BF
620C8EBF1ABF620E39504943544FD2BF2C80D6B1
620B25037E07F3AE8C037E2B38BF18347FCEBF83
E6C0C1042705BDE80320F5BDE8092421BDE806C1
0027F4C136220BC1302507C030F7603820E5C10C
2605BDE80320CE35FFBDE81B24D5BDE81825D0BD
E80FC607BDE803"
1 A$(1)="BDE81B24C3BDE81825F68DE80C20F11
41B441B571B600C1B4E2020202020201B5C504
943544F521B5C1B4C04":SCREEN4,6,6:CLS:PRI
NT"Function PICTOR","Copyright 1985 by F
abrice":FORT=1T0161:A=T>116:POKE&HBEFF
+T,VAL("&H"+MID$(A$(-A),T*2+A*232-1,2)):
NEXT:EXEC&HBF00
```

A la semaine nouvelle, bon week-end.

Eureka!

En France, personne n'a encore trouvé !!!

En Angleterre, un garçon de 15 ans est arrivé à bout des énigme, et a remporté le concours, empochant le chèque de 25000 Livres. Inutile de lui téléphoner, les énigmes du concours EUREKA français sont totalement différentes !



250 K of pure mystery

Vos chances sont donc toujours entières pour les 250000 Francs ! Mais EUREKA, c'est avant tout un best-seller du jeu d'aventures, en passe de devenir un classique pour SINCLAIR SPECTRUM et COMMODORE 64. 5 jeux d'arcades et 5 jeux d'aventures réunis sur une seule cassette, graphismes haute résolution animés, bande sonore, bruitages... EUREKA a remporté en France le TILT D'OR et en Angleterre le JOYSTICK D'OR. Cela confirme le fait que plus de 15000 passionnés ont "planché" et continuent de le faire pour échapper aux dents du Tyrannosaure, remporter la course de chars à Rome, délivrer l'enchanteur MERLIN ou s'évader de Colditz. Pour commander dès aujourd'hui votre cassette EUREKA, retournez dès aujourd'hui le bon de commande ci-dessous à

EUREKA INFORMATIQUE

39 Rue Victor MASSE . 75009 - PARIS

accompagné de votre règlement (250 Francs).

M. Adresse

Code Ville

Désire recevoir la cassette EUREKA pour

COMMODORE SPECTRUM

Ci joint mon règlement de 250 F. par

Envoyez me faire parvenir "DOSSIER G." pour
marque de l'ordinateur :
cassette - diagonale (ayer la mention inutile)
M.
Code postal Ville
Ci-joint mon règlement par chèque (rajouter 10 FRS
pour le port), soit FRS
A envoyer à COBRA SOFT BP 155 Chalon s/S Cedex

Pour le nouveau catalogue COBRA SOFT plus de
50 nouveautés à 1000 logiciels complémentaires
familiaux.
Pour recevoir le catalogue, renvoyez-nous
le bon ci-contre en joignant la demande de
programme et en prélevant "catalogue".
Joignez 2 timbres à 2,20 FRS. En cas d'achat
de "DOSSIER G." vous recevrez le catalogue
automatiquement.

Le magazine de "RAINBOW WARRIOR" par une équipe de navigateurs de combat
appartenant aux services secrets français a été au coeur de l'actualité
de cette affaire.
Chacun possède son opinion sur "L'affaire Greenpeace"... Les hypothèses
La réalité, une fois de plus, dépasse la fiction. Mais pour la première
fois, le jeu d'aventure se trouve dans l'actualité. Les indices abondent,
"DOSSIER G." est l'outil informatique de cette expérience ludique. Le
règlement radical à cette possibilité de consommateur de déceler que nous sommes
lors de nos aventures. Contournez enfin votre opinion, éclairez de ses
conditions, à celles de l'opinion publique. Prévoyez les réponses de
cette dernière est une possibilité supplémentaire de "DOSSIER G.". La
n'est pas le moindre de ses charmes.

DOSSIER G.

VOICI DEJA LA VERSION INFORMATIQUE
DU "FEUILLETON DE L'ETE"



Directeur de la Publication
rédacteur en Chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benôite PICAUD
Rédaction
Michel DESANGES
Michaël THEVENET
Secrétariat
Marine CHEVALIER
Maquette
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO
Editeur
SHIFT Editions
24 rue Baron
75017 PARIS
Tél : (1) 42 63 49 94
Distribution NMPP
Publicité
Véronique CARRARA
5 rue de la Beaume
75008 PARIS
Tél : (1) 45 63 01 02
Tlx : 641866F
Commission Paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie
DULAC et JARDIN S.A.
Evreux



CARALI

PEEK MEN

Où vous découvrirez qu'il n'est pas simple d'amasser des trésors, lorsqu'un monstre glouton vous colle aux...fesses.

Franc CAYRAUD

```
100 REM *****
110 REM *
120 REM * PEEK MEM *
130 REM *
140 REM * UN JEU DE *
150 REM *
160 REM * POURSUITE *
170 REM *
180 REM * DE FRANC *
190 REM *
200 REM * GAYRAUD *
210 REM *
220 REM * POUR UN *
230 REM *
240 REM * TI99/4A *
250 REM *
260 REM * BASIC *
270 REM *
280 REM * SIMPLE *
290 REM *
300 REM *****
310 REM
320 REM *****
330 REM *PRESENTATION*
340 REM *****
350 ZOA=0
360 CALL CLEAR
370 CALL SCREEN(2)
380 PRINT "::::::::::" KEEP ME
M "::::::::::"
390 CALL COLOR(9,14,16)
400 CALL COLOR(13,6,16)
410 CALL COLOR(16,4,16)
420 CALL COLOR(10,9,16)
430 CALL COLOR(11,11,16)
440 CALL COLOR(15,10,16)
450 CALL COLOR(14,3,16)
460 CALL CHAR(96,"3CFF564A665A261B")
470 CALL CHAR(104,"3C7EDBFFBDC37E3C")
480 CALL CHAR(152,"003C425A5A423C00")
490 CALL CHAR(129,"3C4299A5A599423C")
500 CALL CHAR(116,"183C5AFF5A3C18")
510 CALL CHAR(144,"10303B7BFFFFF")
520 N=10
530 J=200
540 K=400
550 L=247
560 Z=220
570 M=262
580 CALL SOUND(J,L,N)
590 CALL SOUND(J,L,N)
600 CALL SOUND(K,L,N)
610 CALL SOUND(J,L,N)
```

```
620 CALL SOUND(J,L,N)
630 CALL SOUND(K,L,N)
640 CALL SOUND(J,L,N)
650 CALL SOUND(J,M,N)
660 CALL SOUND(J,330,N)
670 CALL SOUND(J,Z,N)
680 CALL SOUND(K,L,N)
690 CALL SOUND(J,M,N)
700 CALL SOUND(J,M,N)
710 CALL SOUND(J,M,N)
720 CALL SOUND(J,M,N)
730 CALL SOUND(J,L,N)
740 CALL SOUND(J,L,N)
750 CALL SOUND(K,L,N)
760 CALL SOUND(J,Z,N)
770 CALL SOUND(J,Z,N)
780 CALL SOUND(J,Z,N)
790 CALL SOUND(J,Z,N)
800 CALL SOUND(J,L,N)
810 CALL SOUND(K,Z,N)
820 CALL SOUND(J,L,N)
830 CALL SOUND(J,L,N)
840 CALL SOUND(K,L,N)
850 CALL SOUND(J,L,N)
860 CALL SOUND(J,L,N)
870 CALL SOUND(K,Z,N)
880 CALL SOUND(J,Z,N)
890 CALL SOUND(J,Z,N)
900 CALL SOUND(J,Z,N)
910 CALL SOUND(K,L,N)
920 CALL SOUND(J,M,N)
930 CALL SOUND(J,M,N)
940 CALL SOUND(J,M,N)
950 CALL SOUND(J,M,N)
960 CALL SOUND(J,L,N)
970 CALL SOUND(J,L,N)
980 CALL SOUND(K,Z,N)
990 CALL SOUND(J,M,N)
1000 CALL SOUND(J,L,N)
1010 CALL SOUND(J,Z,N)
1020 CALL SOUND(K,Z,N)
1030 CALL CHAR(137,"063F46807E013E40")
1040 CALL CHAR(120,"002B107C102B")
1050 CALL HCHAR(2,3,42,29)
1060 CALL HCHAR(23,3,42,29)
1070 CALL HCHAR(6,7,42,21)
1080 CALL HCHAR(19,7,42,21)
1090 CALL HCHAR(4,5,120,25)
1100 CALL HCHAR(21,5,120,25)
1110 CALL VCHAR(2,3,42,21)
1120 CALL VCHAR(2,31,42,21)
1130 CALL VCHAR(7,7,42,13)
1140 CALL VCHAR(7,27,42,13)
```

TI99/BASIC SIMPLE



```
1150 CALL VCHAR(5,5,120,17)
1160 CALL VCHAR(5,29,120,17)
1170 CALL HCHAR(15,12,152)
1180 CALL HCHAR(15,14,116)
1190 CALL HCHAR(15,16,104)
1200 CALL HCHAR(15,16,96)
1210 CALL HCHAR(15,18,144)
1220 CALL HCHAR(15,20,129)
1230 CALL HCHAR(15,22,137)
1240 CALL HCHAR(15,24,120)
1250 FOR I=5 TO 8
1260 CALL COLOR(I,5,1)
1270 NEXT I
1280 FOR XA=3 TO 16
1290 FOR XB=3 TO 16
1300 CALL COLOR(2,XA,1)
1310 CALL COLOR(12,XB,1)
1320 NEXT XB
1330 NEXT XA
1340 IF ZOA=1 THEN 3850
1350 CALL CLEAR
1360 REM *****
1370 REM *PRESENTATION*
1380 REM * DES REGLES *
1390 REM *****
1400 FOR I=1 TO 8
1410 CALL COLOR(I,2,1)
1420 NEXT I
1430 CALL SCREEN(4)
1440 PRINT "VOULEZ-VOUS LES REGLES DE CE JEU ??? "
1450 PRINT "SI OUI , TAPez " " O " " ; S I NON , TAPez " " N " " . . . ."
1460 INPUT "REPONSE . . . ? : " A$
1470 IF A$="N" THEN 1920
1480 CALL CLEAR
1490 CALL SCREEN(8)
1500 PRINT "JEU DE POURSUITE"
1510 PRINT "::::::::::"
1520 PRINT "VOUS ETES UN AVENTURIER ("CHR$(96);") QUI EST POURSUIVI PAR UN MONSTRE GLOUTON ET AFFAME (DE VOUS) ("CHR$(104);")"
1530 PRINT "VOUS DEVEZ AMASSER LE PLUS POSSIBLE DE TRESORS ("CHR$(152);") ; "CHR$(129);") ; "CHR$(116);") DANS LE TEMPS QU I VOUS EST IMPARTI "
1540 PRINT "TOUT EN EVITANT LES SERPENT ("CHR$(137);")"
1550 PRINT "VOUS NE POUVEZ PAS PASSER SUR LES MONTAGNES ("CHR$(144);")"
1560 CALL COLOR(15,10,16)
1570 PRINT ":
```

```
1580 PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE"
1590 PRINT "POUR CONTINUER"
1600 CALL KEY(O,A,B)
1610 IF B=0 THEN 1600
1620 CALL CLEAR
1630 CALL SCREEN(8)
1640 PRINT "SI VOUS NE PRENEZ PAS LES BORDS , VOUS POUVEZ PASSER AU COTE OPPOS E":
1650 PRINT "VOUS VOUS DEPLACEZ AVEC LE S TOUCHES W,E,R,S,D,Z,X ET C":
1660 PRINT "BONNE CHANCE. . . .":
1670 PRINT "POUR CONTINUER , APPUYER"
1680 PRINT "SUR UNE TOUCHE"
1690 CALL KEY(O,A,B)
1700 IF B=0 THEN 1690
1710 CALL CLEAR
1720 CALL SCREEN(10)
1730 PRINT "SCORES"
1740 PRINT "~~~~~"
1750 PRINT :
1760 PRINT "COULEUR POINTS : "
1770 PRINT "-----"
1780 PRINT :
1790 PRINT "VERT : 10"
1800 PRINT "-----" :
1810 PRINT :
1820 PRINT "BLEU : 20"
1830 PRINT "-----" :
1840 PRINT :
1850 PRINT "ORANGE : 50"
1860 PRINT "-----" :
1870 PRINT :
1880 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
1890 PRINT "POUR CONTINUER"
1900 CALL KEY(O,A,B)
1910 IF B=0 THEN 1900
1920 CALL CLEAR
1930 REM *****
1940 REM *SAISIES DES*
1950 REM *INFORMATIONS*
1960 REM *****
1970 CALL SCREEN(11)
1980 PRINT "NIVEAUX DE DIFFICULTE : "
1990 PRINT "-----"
2000 PRINT :
2010 PRINT "NIVEAUX ET DEGRES : "
2020 PRINT "-----"
2030 PRINT :
2040 PRINT "1-3 TRES FACILE"
2050 PRINT
```

suite page 12

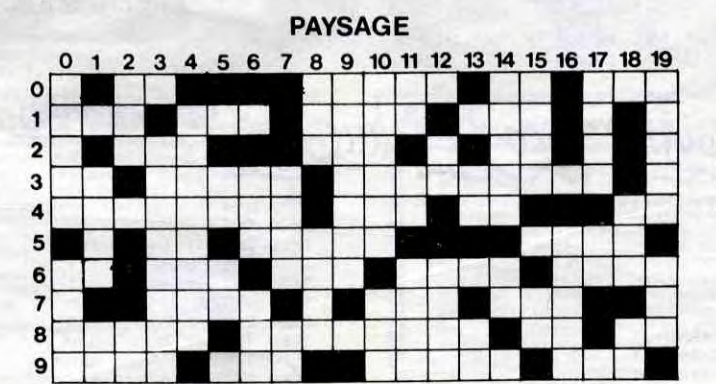
SUBMERSIBLE.3

Commandant d'un torpilleur, vous avez pour délicate mission de rechercher en territoire ennemi (et de détruire), un sous-marin détenteur d'un document ultra-secret.

Guillaume HUMEAU

```
Mode d'emploi :
DEFM 2. Avant de commencer le jeu, copiez les variables A0 jusqu'à B9.
$="***-SUBMERSIBLE.3***"
E$="BOMBES"
Vous devez évoluer dans des lagons infestés de dragons (I, II et III) et enfoncer des portes pour pénétrer le repère secret de vos ennemis. De plus, des tourbillons peuvent vous jouer des tours et vous faire réapparaître en des endroits inattendus. Vos actions diminuent évidemment vos points de force, votre stock de munitions et de carburant. Toutefois, 4 pleins de fuel sont possibles aux 3 bases du sous-marin, avant que vos adversaires s'aperçoivent de quelque chose et dissimulent vos sources d'approvisionnement.
AFFICHAGE :
"X" : position verticale
"Y" : position horizontale
"B" : torpilles disponibles
"C" : carburant
"F" : points de force
DEPLACEMENT et TIR :
"0" : Nord
"2" : Sud
```

"4" : Ouest
 "6" : Est
 "5" : tir
 "*" : dernier relevé de direction du sous-marin
 En début de jeu, la position de votre torpilleur est définie aléatoirement; toutefois vous n'apparaîtrez que dans certains secteurs et jamais sur un écueil.

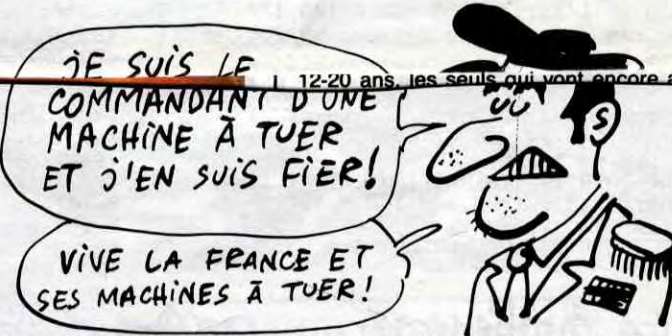


Les modifications suivantes permettent d'augmenter la difficulté du jeu : ligne 60, IF Z <= n THEN 700 (plus n est élevé, plus vous apercevez votre ennemi de loin lorsque vous tirez).

```
C=0:F=0:L=0
330 RET
390 X=INT (RAN#D):
Y=INT (RAN#C):
RET
400 WAIT 0:PRT :PRT
"X":X;"Y":Y:
"##":Y;"B":T;"C":U;"F":K
420 IF KEY="" THEN
420
425 WAIT 20:IF KEY=
"4":GOTO 840:GOTO
0 400
430 IF KEY="5":RET
432 IF KEY="8":X=X-
1
434 IF KEY="2":X=X+
1
436 IF KEY="4":Y=Y-
1
438 IF KEY="6":Y=Y+
1
440 IF X<0:X=0
442 IF X>9:X=9
444 IF Y<0:Y=0
446 IF Y>19:Y=19
450 U=U-1:IF U<0:PR
```

```
T "PANNE SECHE"
:END
452 GSB 1000:IF 6=1
:PRT "ECUEIL !"
:END
453 IF L<4 THEN 458
454 IF X=8:IF Y=15:
U=U+50:T=T+10:K
=K+2:GSB 490
455 IF X=0:IF Y=17:
U=U+100:K=K+10:
GSB 490
456 IF X=7:IF Y=6:U
=U+70:T=T+5:K=K
+4:GSB 490
458 IF 6=9 THEN 400
460 IF 6=4:IF X=1:X
=6:Y=0:K=K-3:GOTO
496
462 IF 6=4:IF X=6:X
=1:Y=6:K=K-2:GOTO
496
464 IF 6=5:IF X=6:X
=1:Y=13:K=K-6:GOTO
496
466 IF 6=5:IF X=1:X
=6:Y=1:K=K-5:GOTO
```

FX 702 P



Diminuez les chiffres alloués aux variables, lignes 454 à 456 (U : carburant, T : torpille, K : force) et augmentez les points soustraits au joueur, lignes 468 à 476. Création d'un paysage :

```
A0 : 1ère ligne verticale, A1 : 2ème ligne verticale, etc...
Chiffres :
1 : écueil
2 : porte 1
6 : porte 2
3 : dragon I
7 : dragon II
8 : dragon III
4 : tourbillon 1 )
5 : tourbillon 2 ) changez les cases d'arrivée en lignes 460 à 466.
9 : eaux libres
```

```
500 Z=SOR ((X-Y)+2+
(Y-W)+2
502 IF T<1:IF L<4:I
F Z=0:PRT "PLUS
DE "E$:"I":EN
D
504 IF T<0:IF Z=0:P
RT E$:"?":GOTO
30
510 T=T-1:C=C+1:WAI
T 20
520 RET
600 WAIT 20:PRT "CO
ULE EN":C:" "E
$:END
700 PRT "EN VUE"
710 M=INT (RAN#2):
N=INT (RAN#2)
720 O=INT (RAN#10)
P=INT (RAN#10)
730 IF O<5:M=-M
740 IF P<5:M=-M
745 V=V+M:W=W+N
750 IF Y>9:V=Y-2*AB
S M
760 IF V<0:V=Y+2*AB
S M
770 IF W>19:W=W-2*AB
BS N
780 IF W<0:W=W+2*AB
S N
782 GSB 1000:IF 6=1
THEN 710
790 GOTO 30
800 PRT "PLOUF !! "
810 R$="S":S$="E"
820 IF X<V:R$="N"
830 IF Y<W:S$="O"
834 IF X=V:R$=""
836 IF Y=W:S$=""
840 Q$=R$+S$:PRT "D
IRECTION ":"Q$:
RET
1000 H=A(Y):IF X=0 T
HEN 1010
1005 FOR I=0 TO X-1:
H=H*10:NEXT I
1010 G=(H-FRAC H)/1
0):G=(G-INT G)*
10:IF F=1:RET
1015 IF 6=1:GSB 390:
GSB 1000:GOTO 1
015
1020 RET
LIST V
V = 3
W = 4
X = 2
Y = 1
Z = 5.656854249
A0 = 9.999914999
A1 = 1.919965139
A2 = 9.931911199
A3 = 9.199999999
A4 = 1.999999991
A5 = 1.919919919
A6 = 1.419991999
A7 = 1.119399193
A8 = 9.99199991
A9 = 9.939999121
B0 = 9.999991799
B1 = 9.912919999
B2 = 9.199116999
B3 = 1.519919199
B4 = 7.979919919
B5 = 9.999191991
B6 = 1.119199999
B7 = 9.999189119
B8 = 9.111699198
B9 = 9.999919991
```

LA ROUTE

COMMODORE 64



RALENTISSEZ! VOUS PRENEZ LE RISQUE DE TUER DES ENFANTS!

M'EN FOUS! J'EN AI FABRIQUE QUATRE! J'AI LE DROIT D'EN TUER QUATRE!



Gérald LIMBARD

Mode d'emploi :
Après lancement et implantation des codes, sauvez le langage MACHINE par :
POKE 43,11 : POKE 44,128 : POKE 45,146 : POKE 46,146 : SAVE "LA ROUTE",1,1
Chargez-le par : LOAD "LA ROUTE" : SYS 37081
Deux conducteurs doivent sur deux circuits séparés, parcourir un maximum de kilomètres avant d'être pulvérisé par les obstacles rencontrés. Le vainqueur est celui qui en fin de partie, a parcouru le plus de Kms. Nécessite évidemment deux joysticks.

```
5 REM *****
6 REM LA ROUTE
7 REM
8 REM POUR CBM 64 ET CBM 128
9 REM *****
10 PRINT "LA ROUTE"
11 PRINT "POKE 43,11 : POKE 44,128 : POKE 45,146 : POKE 46,146 : SAVE "LA ROUTE",1,1"
20 PRINT "CHARGEZ-LE PAR : LOAD "LA ROUTE" : SYS 37081"
30 PRINT "DEUX CONDUCTEURS DOIVENT SUR DEUX CIRCUITS SÉPARÉS, PARCOURIR UN MAXIMUM DE KILOMÈTRES AVANT D'ÊTRE PULVÉRISÉ PAR LES OBSTACLES RENCONTRÉS. LE VAINQUEUR EST CELUI QUI EN FIN DE PARTIE, A PARCOURU LE PLUS DE KMS. NÉCESSITE ÉVIDEMMENT DEUX JOYSTICKS."
40 PRINT "FORA=1 TO 20 : PRINT : NEXT : PRINTTAB(12) "UN INSTANT S.V.P."
50 A=0 : AD=0 : S=0
60 READA : IFA=-160 TO 10000
70 IFA>32767 THEN AD=A : READA
80 POKERAD : A=S+A : AD=AD+1 : GOTO 60
90 :
100 DATA 32780,162,0,189,41,192,15
110 DATA 189,41,193,157,40,193,189
120 :
130 DATA 32815,162,0,189,49,194,15
140 DATA 189,49,195,157,48,195,189
150 :
160 DATA 32850,120,173,2,221,9,3,1
170 DATA 24,208,169,192,141,136,2,
180 :
190 DATA 32879,120,165,1,41,251,13
200 DATA 98,133,100,162,8,168,177,
210 DATA 242,165,1,9,4,133,1,88,96
220 :
230 DATA 32925,169,0,141,14,220,12
240 DATA 141,18,208,169,27,141,17,
250 DATA 141,25,208,88,96
260 :
270 DATA 32967,173,25,208,74,176,3
280 DATA 5,196,141,22,208,185,10,1
290 DATA 196,141,33,208,185,15,196,141,34,20
300 DATA 25,208,200,192,5,208,2,16
310 :
320 DATA 33037,85,170,170,170,170,
330 DATA 170,170,169,85,166,166,154,154,106
340 DATA 170,170,170,170,170,170,1
350 :
360 DATA 33077,130,131,132,132,132
370 DATA 132,132,132,133,134,134,134,134,1
380 :
390 DATA 33109,169,16,133,100,169,
400 DATA 39,177,98,145,100,136,16,
410 :
420 DATA 33135,160,0,162,0,189,53,
430 DATA 192,153,104,193,189,69,12
440 DATA 193,153,184,193,200,192,4
450 DATA 13,157,160,216,157,64,217
460 :
470 DATA 33203,166,170,189,53,129,
480 DATA 192,141,143,193,189,69,12
490 DATA 193,141,223,193,232,224,8
500 :
510 DATA 33253,160,0,162,0,189,53,
520 DATA 194,153,112,195,189,69,12
530 DATA 195,153,192,195,200,192,4
540 DATA 13,157,168,218,157,72,219
550 :
560 DATA 33321,166,171,189,53,129,
570 DATA 194,141,151,195,189,69,12
580 DATA 195,141,231,195,232,224,8
590 :
600 DATA 33371,169,2,197,169,208,2
610 DATA 128,32,179,129,132,167,15
620 :
630 DATA 33402,169,4,197,169,208,2
640 DATA 128,32,41,130,132,168,152
650 :
660 DATA 33433,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
670 DATA 255,255,254,58,254,191,10
680 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
690 :
700 DATA 33497,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
710 DATA 170,164,5,170,170,10,153,
720 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
730 :
740 DATA 0,0,0,0,0,60,0,0,60,0,60,
750 DATA 255,40,60,255,60,255,0,60
760 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
770 :
780 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
790 DATA 170,170,171,234,248,3,192
800 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
810 :
820 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
830 DATA 40,42,170,42,170,170,47,1
840 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
850 :
860 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
870 DATA 90,170,169,26,170,165,21,
880 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
890 :
900 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,16,0,
910 DATA 0,56,0,212,0,0,18,0,0,40,0,68,
920 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
930 :
940 DATA 33881,120,169,153,133,98,
950 DATA 160,0,177,98,145,100,208,
960 DATA 208,249,230,99,230,101,177,98,145,
970 DATA 100,200,192
```

suite page 25

Le justicier



T199 / BASIC SIMPLE

suite de la page 11

```
2060 PRINT " 4-6 FACILE"
2070 PRINT
2080 PRINT " 7-10 STIMULANT"
2090 PRINT "11-13 DIFFICILE"
2100 PRINT
2110 PRINT "14-18 TRES DIFFICILE"
2120 PRINT
2130 PRINT "19-20 IMPOSSIBLE"
2140 PRINT :
2150 INPUT "QUEL NIVEAU CHOISISSEZ-VOUS? :":KK
2160 CALL SCREEN(11)
2170 IF KK<1 THEN 2150
2180 IF KK>20 THEN 2150
2190 CALL CLEAR
2200 INPUT "VOULEZ-VOUS LES BORDS?":XD#
2210 IF SEG$(XD#,1,1)="D" THEN 4030
2220 REM *****
2230 REM *LE JEU*
2240 REM *****
2250 AB=24
2260 BC=1
2270 CD=32
2280 DE=1
2290 FOR T=1 TO 6
2300 CALL COLOR(T,15,1)
2310 NEXT T
2320 CALL SCREEN(16)
2330 CALL CLEAR
2340 RANDOMIZE
2350 FOR T=1 TO 100
2360 CALL HCHAR(INT(24*RND+1),INT(32*RND+1),152)
2370 NEXT T
2380 FOR T=1 TO 50
2390 XER=INT(23*RND+1)
2400 IF XER=1 THEN 2390
2410 YER=INT(31*RND+1)
2420 IF YER=1 THEN 2410
2430 CALL HCHAR(XER,YER,144)
2440 NEXT T
2450 FOR T=1 TO 30
2460 CALL HCHAR(INT(24*RND+1),INT(32*RND+1),137)
2470 NEXT T
2480 FOR T=1 TO INT(20*RND)
2490 CALL HCHAR(INT(24*RND+1),INT(32*RND+1),129)
2500 NEXT T
2510 FOR T=1 TO INT(6*RND)+5
2520 CALL HCHAR(INT(24*RND+1),INT(32*RND+1),116)
2530 NEXT T
2540 A=1
2550 B=1
2560 C=1
2570 D=1
2580 X=INT(24*RND+1)
2590 Y=INT(32*RND+1)
2600 X1=INT(24*RND+1)
2610 Y1=INT(32*RND+1)
2620 CALL HCHAR(A,B,32)
2630 YY=YY+1
2640 IF YY=300 THEN 3860
2650 IF X=0 THEN 3520
2660 IF X=25 THEN 3540
2670 IF Y=0 THEN 3560
2680 IF Y=33 THEN 3580
2690 CALL GCHAR(X,Y,FF)
2700 IF FF=152 THEN 3790
2710 IF FF=129 THEN 3960
2720 IF FF=116 THEN 3990
2730 IF FF=137 THEN 3610
2740 CALL HCHAR(X,Y,96)
2750 A=X
2760 B=Y
2770 IF X<X1 THEN 2960
2780 IF X>X1 THEN 2980
2790 IF Y<Y1 THEN 3000
2800 IF Y>Y1 THEN 3020
2810 CALL HCHAR(C,D,32)
2820 CALL HCHAR(X1,Y1,104)
2830 C=X1
2840 IF X=X1 THEN 3600
2850 D=Y1
2860 CALL KEY(O,E,F)
2870 IF E=87 THEN 3040
2880 IF E=69 THEN 3110
2890 IF E=82 THEN 3160
2900 IF E=68 THEN 3230
2910 IF E=67 THEN 3280
2920 IF E=88 THEN 3350
2930 IF E=90 THEN 3400
2940 IF E=83 THEN 3470
2950 GOTO 2620
2960 X1=X1-INT(RND+.1*KK)
2970 GOTO 2780
2980 X1=X1+INT(RND+.1*KK)
2990 GOTO 2790
3000 Y1=Y1-INT(RND+.1*KK)
3010 GOTO 2800
3020 Y1=Y1+INT(RND+.1*KK)
3030 GOTO 2810
3040 IF X=1 THEN 3080
3050 IF Y=1 THEN 3080
3060 CALL GCHAR(X-1,Y-1,SD)
3070 IF SD=144 THEN 2620
3080 X=X-1
3090 Y=Y-1
3100 GOTO 2620
3110 IF X=1 THEN 3140
3120 CALL GCHAR(X-1,Y,SD)
3130 IF SD=144 THEN 2620
3140 X=X-1
3150 GOTO 2620
3160 IF X=1 THEN 3200
3170 IF Y=32 THEN 3200
3180 CALL GCHAR(X-1,Y+1,SD)
3190 IF SD=144 THEN 2620
3200 X=X-1
3210 Y=Y+1
3220 GOTO 2620
3230 IF Y=32 THEN 3260
3240 CALL GCHAR(X,Y+1,SD)
3250 IF SD=144 THEN 2620
3260 Y=Y+1
3270 GOTO 2620
3280 IF X=24 THEN 3320
3290 IF Y=32 THEN 3320
3300 CALL GCHAR(X+1,Y+1,SD)*
3310 IF SD=144 THEN 2620
3320 X=X+1
3330 Y=Y+1
3340 GOTO 2620
3350 IF X=24 THEN 3380
3360 CALL GCHAR(X+1,Y,SD)
3370 IF SD=144 THEN 2620
3380 X=X+1
3390 GOTO 2620
3400 IF X=24 THEN 3440
3410 IF Y=1 THEN 3440
3420 CALL GCHAR(X+1,Y-1,SD)
3430 IF SD=144 THEN 2620
3440 Y=Y-1
3450 X=X+1
3460 GOTO 2620
3470 IF Y=1 THEN 3500
3480 CALL GCHAR(X,Y-1,SD)
3490 IF SD=144 THEN 2620
3500 Y=Y-1
3510 GOTO 2620
3520 X=AB
3530 GOTO 2660
3540 X=BC
3550 GOTO 2670
3560 Y=CD
3570 GOTO 2680
3580 Y=DE
3590 GOTO 2740
3600 IF Y<Y1 THEN 2850
3610 CALL CLEAR
3620 CALL SCREEN(15)
3630 PRINT "VOUS ETES MANGE!":
3640 PRINT "VOTRE SCORE : " : SCORE
3650 IF SCORE>HISCORE THEN 3660 ELSE 3670
3660 HISCORE=SCORE
3670 PRINT " : MEILLEUR SCORE : " : HISCORE
3680 FOR T=1 TO 8
3690 CALL COLOR(T,2,16)
3700 NEXT T
3710 CALL SOUND(1000,-7,1)
3720 INPUT "ENCORE?":RR#
3730 YY=0
3740 IF SEG$(RR#,1,1)<"D" THEN 3820
3750 SCORE=0
3760 CALL CLEAR
3770 CALL SCREEN(11)
3780 GOTO 1920
3790 CALL SOUND(100,-3,1)
3800 SCORE=SCORE+10
3810 GOTO 2740
3820 ZDA=1
3830 CALL SCREEN(2)
3840 GOTO 370
3850 END
3860 CALL CLEAR
3870 FOR T=1 TO 8
3880 CALL COLOR(T,2,16)
3890 NEXT T
3900 PRINT "TROP TARD!":
3910 PRINT "VOTRE SCORE : " : SCORE
3920 IF SCORE>HISCORE THEN 3930 ELSE 3940
3930 HISCORE=SCORE
3940 PRINT " : LE TOP EST " : HISCORE
3950 GOTO 3720
3960 CALL SOUND(100,700,1)
3970 SCORE=SCORE+20
3980 GOTO 2740
3990 CALL SOUND(100,-6,1)
4000 CALL SOUND(100,200,1)
4010 SCORE=SCORE+50
4020 GOTO 2740
4030 AB=1
4040 BC=24
4050 CD=1
4060 DE=32
4070 GOTO 2290
4080 Y1=32
4090 GOTO 2820
4100 Y1=1
4110 GOTO 2820
4120 X1=24
4130 GOTO 2820
4140 X1=1
4150 GOTO 2820
```


BIDONS DE FIEL Il bidone

Film de Federico Fellini (1955) avec Richard Basehart, Broderick Crawford, Franco Fabrizi, Giulietta Massina et Xenia Valderi.

Dans le plus pur style de la comédie italienne aigre-douce, on rit de bon cœur, puis ce rire devient vite un sourire, puis un rictus de malaise. Derrière le masque grimaçant de la comedia dell'arte surgit la tragédie humaine. Une oeuvre de jeunesse de Fellini dans la lignée de Scialoja, Brusati, Comencini et consort. Superbe et grinçant.

réussi, 'Picasso' pique un porte-cigarettes en or tandis qu'Augusto prend conscience (c'est gratuit) de la médiocrité de son existence. Agé, séparé de sa femme, et père d'une jeune fille belle, honnête, sérieuse et tutti quanti, l'échec de sa vie trouble Augusto. Afin d'aider financièrement son étudiante de fille, et accessoirement de regagner son respect, il décide de tenter un dernier gros coup, une recette qui a fait ses preuves : le trésor ecclésiastique.

Diffusion le 9 à 20h35 sur TF1.



Photo TF1.

Trois petits escrocs minables (*bidone*) Augusto, le vétérinaire, Roberto et 'Picasso' végètent depuis des années dans leurs minables carambouilles (montres, bijoux, vêtements...). Invités dans une soirée brillante par un ancien collègue, un aventurier qui lui a

PAPIER TUE MOUCHES A MERDE

L'affaire Caillaux

Série de Y. Andreï (4 X 1h) avec M. Bozzuffi, B. Fossey, P. Barge et C. Alcover.

Joseph Caillaux (Bozzuffi), ministre des Finances cru 1907, a la passion de l'Etat, des chiffres et des lettres (enflammées) qu'il envoi à Henriette Clatier (Fossey), sa maîtresse. S'il tient solidement la balance des comptes de la Nation, la balance de son

coeur hésite entre l'amour et la politique.

Femme de principes, Henriette divorce afin de pouvoir épouser Joseph mais lui ne peut faire de même car la période électorale démarre. Partie remise (de peine pour Henriette) jusqu'à la réélection du ministre qui peut enfin aimer sa belle au grand jour et au petit pied.

Les gouvernements ne durent guère en cette période d'avant-guerre. Une fois sur deux, Caillaux est membre du gouvernement et de toutes façons, chef du parti radical-socialiste. En 1913, il renverse le gouvernement de Poincaré (le Cicéron de la IIIème Répu-



Photo A2-R. Picard

blique) et retourne aux Finances. Calmette, rédacteur en chef du

Figaro, lance une campagne contre Caillaux, le menaçant d'une part de publier des documents secrets sur des accords franco-allemands, mais surtout de ressortir les lettres de sa passion adultère. Prenant le taureau par les cornes, Henriette se rend à la rédaction du Figaro pour contraindre Calmette à mettre fin à ses rudes journalistiques.

La réalisation sobre, les décors luxueux et les toilettes de B. Fossey agrémentent cette excellente série qui suscite un plaisir certain, tant historique qu'artistique.

Diffusion le vendredi du 13 décembre au 3 janvier à 20h35 sur A2.

QUE GENEVE SE PASSE pain et chocolat

Film de F. Brusati (1973) avec N. Manfredi, A. Karina et P. Turco.

Ce film vieux de 12 ans est encore d'actualité, hélas. En effet, la Suisse jusqu'alors considérée comme terre d'asile, et politiquement neutre, donne à son tour dans la xénophobie ("Vigilance"). Dans certains cantons suisses, on a créé une monnaie et des magasins réservés aux immigrés. Vous avez dit Apartheid ? Erreur, les suisses aiment les nègres. La preuve ? La Swissair a offert le baptême de l'air à des clandestins Zaïrois. Enchaînés aux travées, une centaine d'immigrés et de politiques furent reconduits chez eux. A l'arrivée, on dénombre 15% de pertes. Il reste encore 85% de survivants mais le démantèlement continue au sol.

Nino, immigré italien au pays du chocolat et du fendant, est serveur dans un restaurant. Un boulot qui n'a rien de fendant surtout qu'un collègue turc lui cherche des noises. Renvoyé, il devient valet de chambre au noir d'un milliardaire blanc. Ce dernier mourant deux

jours plus tard, il finit employé dans un abattoir de poulets. Un jour, il découvre la beauté sous les traits de jeunes nudistes suisses blonds aux yeux bleus. Il se teint alors les cheveux en blond comme un bon à rien (bon arien) espérant gagner ainsi son passeport pour



Photo A2

l'Helvétie. Il se retrouvera néanmoins chocolat et reconduit à la frontière avec ménagement (chocolat mais pas nègre).

Manfredi à lui seul mérite le détour. Si vous ne regardez pas ce chef-d'oeuvre, je vous offre un billet Genève-Kinshasa en classe tous-risques...

Diffusion le 10 à 20h35 sur A2

UN GOÛT DE PARADIS les révoltés du Bounty

Film de Frank Lloyd (1935) avec Charles Laughton, Clark Gable, Franchot Tone, Donald Crisp et Movita.

Avec la mer turquoise, les vahinées café-crème, la végétation au vert luxuriant et le ciel au bleu infini, vous voilà dans le pacifique, à Ta-hi-ti ! Comment ça le film est en noir et blanc ? Quelle importance, l'imagination supplée au pouvoir de l'image, non ?

Parti pour un tour du monde, le Bounty et son équipage voguent à travers les eaux calmes du XVIIIème siècle. Le capitaine Bligh, une jambe de fer sous un costume de velours, dirige l'expédition scientifique-commerciale. Son caractère rugueux et ses manières brutales l'opposent à son second, Christian Fletcher, humaniste à la garçonne plus suave. Au bout de quelques mois, le baromètre signale calme plat pour l'extérieur et gros grain dans le bateau. La découverte de l'univers tahitien, le contraste frappant entre ce paradis et le bagne flottant provoquent la tourmente dans les esprits. Le sens du devoir l'emporterait néanmoins lorsqu'un cri du coeur déchire le silence de

la nuit : "WOMEN, WOMEN".

La cruauté et la dureté s'inscrivent dans la chair des marins à bord des navires de sa Majesté très britannique. Poussé au paroxysme par la stupidité bureaucratique de Bligh (Laughton, sublime de morgue), le rituel sado-maso achoppe (mousse qui roule amasse ...) au contact de la douceur polynésienne. Langueur, nonchalance et



Photo FR 3

sensualité pulvérisent le sens de la discipline de Fletcher (Gable, the Lover). Dans le coeur de tout militaire, un homme sommeille (et un cochon ronfle). Rassurant, non ?

Diffusion le 15 sur FR 3 en V.O.

Lundi 9 Décembre

20h30	C +	: LE VAINQUEUR (laissez courir)
20h35	A2	: LES DERNIERS JOURS DE POMPEI n°2
20h35	TF 1	: IL BIDONE (voir article)
20h35	FR 3	: LE VIAGER (rente télé)
22h10	A2	: LE CERVEAU n°8
22h20	TF 1	: ETOILES ET TOILES

Mardi 10 Décembre

20h30	C +	: LES CAVALIERS DE L'ORAGE (voir CURIO)
20h35	FR 3	: LE SHERIF AUX POINGS NUS (western inconnu)
20h35	TF 1	: AU PLAISIR DE DIEU (redif)
20h35	A2	: PAIN ET CHOCOLAT (voir article)
22h05	TF 1	: LE LOUVRE n°4
22h20	C +	: LE LEOPARD (la tââche)

Mercredi 11 Décembre

20h30	TF 1	: ARSENE LUPIN (redif)
20h35	FR 3	: AU NOM DE L'AMOUR
20h35	A2	: VOYAGE AUTOUR DE MON PERE (nostalgique)
21h00	C +	: MITCHELL (polar U.S.)
21h40	TF 1	: LE LOUVRE n°5
21h35	FR 3	: THALASSA
22h05	A2	: LES JOURS DE NOTRE VIE : cholestérol
22h35	TF 1	: PERFORMANCES
22h40	C +	: GLORIA en V.O. (voir 111)

Jeudi 12 Décembre

20h30	C +	: LE GENERAL DE L'ARMEE MORTE (voir CURIO)
20h35	FR 3	: LE POUVOIR DES MOUILLES (voir CURIO)
20h35	TF 1	: QUESTIONS A DOMICILE : J. Chaban-Delmas
20h35	A2	: ERENDIRA (voir 92)
21h50	TF 1	: COLUMBO
22h15	A2	: PLANETE FOOT
22h15	C +	: VOULEZ-VOUS UN BEBE NOBEL ?

Vendredi 13 Décembre

20h35	A2	: L'AFFAIRE CAILLAUX (voir article)
20h35	FR 3	: MADAME ET SES FLICS n°4
20h35	TF 1	: LE JEU DE LA VERITE
21h00	C +	: L'AMI DE LA FAMILLE (1957) avec Darry Cowl
21h35	A2	: APOSTROPHES
21h35	FR 3	: VENDREDI
21h50	TF 1	: BELPHEGOR n°4
22h35	C +	: MEURTRES A DOMICILES (mortelle télé)
23h00	A2	: LA CHOSE D'UN AUTRE MONDE (voir CURIO)

Samedi 14 Décembre

20h35	TF 1	: LES COLONNES DU CIEL n°2 (voir 111)
20h35	A2	: DEMAIN C'EST DIMANCHE
20h35	FR 3	: DISNEY CHANNEL
22h10	TF 1	: DROIT DE REPONSE
22h15	A2	: LES ENFANTS DU ROCK
22h15	FR 3	: DYNASTIE
00h00	C +	: LES APRES-MIDIS DE PAMELA MANN (j'en ferais mes dimanches)

Dimanche 15 Décembre

20h35	A2	: MUSIQUES AU COEUR : Mado Robin
20h35	TF 1	: LA VICTOIRE EN CHANTANT de JJ. Annaud. Oscar 79 (à voir)
20h35	FR 3	: LES RENDEZ-VOUS DU DIABLE n°2
21h00	C +	: L'ETE PROCHAIN (je ferais mieux)
22h30	FR 3	: LES REVOLTES DU BOUNTY (voir article)

LA CHOSE D'UN AUTRE MONDE

Film de Howard Hawks et Christian Nibby (1951) avec Margaret Sheridan, Kenneth Tobey, Robert Cornthwaite et Douglas Spencer.

Première production et incursion de Hawks dans la science-fiction, un genre considéré comme mineur à Hollywood. L'horreur est suggérée et jamais exhibée, une réussite digne de son rejeton le plus célèbre : ALIEN.

Un aéronef inconnu a percuté la banquise. Les savants de la base militaire polaire du coin s'inquiètent. Une expédition s'organise. Le capitaine Hendry (K. Tobey) dirige l'équipe qui comprend le Dr Carrington, sa secrétaire Nikki et le journaliste Skelly et découvre un bloc de glace contenant une "chose". Un militaire "givrée" provoque son réveil par maladresse. Il ne sort rien de bon du sorbet. La chose se révèle être un vampire-légume. Les carottes sont cuites pour la race humaine.

Diffusion le 13 à 23h00 sur A2



Photo A2.

CURIOSITES:

LA CHOSE D'UN AUTRE MONDE

Film de Howard Hawks et Christian Nibby (1951) avec Margaret Sheridan, Kenneth Tobey, Robert Cornthwaite et Douglas Spencer.

Première production et incursion de Hawks dans la science-fiction, un genre considéré comme mineur à Hollywood. L'horreur est suggérée et jamais exhibée, une réussite digne de son rejeton le plus célèbre : ALIEN.

Un aéronef inconnu a percuté la banquise. Les savants de la base militaire polaire du coin s'inquiètent. Une expédition s'organise. Le capitaine Hendry (K. Tobey) dirige l'équipe qui comprend le Dr Carrington, sa secrétaire Nikki et le journaliste Skelly et découvre un bloc de glace contenant une "chose". Un militaire "givrée" provoque son réveil par maladresse. Il ne sort rien de bon du sorbet. La chose se révèle être un vampire-légume. Les carottes sont cuites pour la race humaine.

Diffusion le 13 à 23h00 sur A2



Photo A2.

LES CAVALIERS DE L'ORAGE

Film de G. Vergez (1984) avec M. Jobert, G. Klein et V. Mezzogiorno.

1911, près de la frontière italienne, Marie (Jobert) est mariée à un chef



Photo C +

de garnison, mais elle aime en secret Jason, le cavalier à qui fait appel le chef de la garnison pour les secourir lorsque ...

Tout de suite on est dans le drame. Heureusement, Vergez il est pote avec le destin, alors le mari de Marie meurt. Libres, ils vont pouvoir s'adonner à leur sport favori, le parcours complet du combattant. Superbes cavalades, paysages exotiques mais les personnages luttent contre l'enqui, et ça se sent. L'épopée s'étiole sous les cieux étoilés de la Slovanie.

Diffusion le 10 à 20h35 sur C +

LE POUVOIR DES MOUILLES

Film de A. Arrau (1981) avec Alfonso Arau, Bianca Guerra, Pedro Damian et Nono Arsu.

Comment traiter un sujet social sinistre de façon amusante ? Par le biais de la comédie musicale, bien sûr. Tel est le pari audacieux et réussi d'A. Arau qui nous fait rire avec les problèmes des immigrés mexicains aux Etats-Unis.

Le héros est venu à la nage aux



Photo FR3

USA, d'où le surnom de ces chicanos "les mouillés". Comme c'est un débrouillard de première, il se dégotte un job, une nana et des emmerdes à la pelle. Comme il a bon coeur, il fédère ses compatriotes au sein d'une organisation d'entraide le "Mojado Power". Et comme les ricains, ils n'apprécient guère, ils tentent de mouiller le héros dans une histoire de dope. Et comme de bien entendu, l'histoire se termine en chansons. Caramba !

Diffusion le 12 à 20h35 sur FR3 en V.O.

LE GENERAL DE L'ARMEE MORTE

Film de L. Tovolli (1983) avec M. Piccoli, M. Mastroianni, A. Aimée et G. Klein.

En 1955, le gouvernement italien se préoccupe des ossements de 3000 soldats morts au champ d'honneur en Albanie. Commandé par le général Ariosto (Mastroianni), escorté de l'aumônier Benetandi (Piccoli), l'expédition doit retrouver les morceaux (un mort-sot parmi tant d'autres) du Colonel di Brenni, dont la veuve, la comtesse Betsy (A. Aimée), accompagne l'expédition.

Voilà un sujet original, hélas, Tovolli (célèbre opérateur italien) cède au numéro d'acteur au détri-



Photo C +

ment du caractère propre des personnages. Le film oscille entre la farce macabre et la fable métaphysique avant de s'embourber dans les ornières du ridicule tragi-comique.

Diffusion le 12 à 20h35 sur C +

EDITO

Pour cette semaine le vulcano-cinoche nous promet une éruption de bon gros sentiments, une méga-coulée de crasse et d'horreurs, un torrent de mômes libidineux. J'vous l'avais dit que cette catastro-

phe nous arriverait. Personne a voulu m'écouter. Maintenant c'est trop tard. Alors siouplait, vous pourriez pas les faire un peu plus cool vos films. Un p'tit peu plus cool...

JACQ

SANS TOIT NI LOI

14/20 *clap!*

d'Agnès Varda

avec Sandrine BONNAIRE (Mona, sale mais craquante), Macha MERIL (Mme Landier), j'vous donne pas les autres pasqu'ils craignent un peu.

"Sans toit ni loi" ou le dernier hiver d'une routarde crasseuse. La routarde c'est Mona, sortie de nulle part, mignonne les très rares fois où elle se lave ! Le voyage au bout de la suie.

La première fois qu'on l'a vue, elle sortait de la mer. A poil. Faut c'qui faut. Plus tard on retrouvera la brune dans le caniveau, sale et morte. Tellement sale qu'on aurait cru un fossile. Et tellement morte que les gens se sont enfin demandé ce qu'ils auraient pu faire pour elle. A part l'épouiller ou la dépouiller encore plus.

Alors on va avoir droit au catalogue dégouiné de tous les beaux qui avaient croisé la route de Mona cet hiver-là. Et comme Agnès Varda est quand même une intello de première, on va se taper des tonnes d'idées toutes faites sur les "petites" gens.

Les motards, les garagistes, les routiers ne pensent qu'à violer la petite sainte vagabonde. Les routards ou squatters de service ne sont bon qu'à lui refilez du shit ou à essayer de la mettre sur le trottoir, histoire qu'elle rapporte des tunes. Pour s'acheter encore plus de shit, youkaïdi, aïda !

Quant aux arabes-esclaves des vigneron du coin, eux ils veulent pas toucher à la femme blanche. Non, non, non, ils veulent juste rester entre eux, et faire ça avec la chèvre du patron ou avec un coussin.

Tout ça pue la vraisemblance : chaque conard que croise Mona fait exactement ce qu'on attend de lui. Ça pue tellement la volonté de faire vrai et fauché qu'on finit



par avoir envie de gerber sur la misère du monde.

Et j'insiste pas sur les rencontres débiles de Mona avec Mme Landier, une platano-logue (spécialiste des platanos) ou avec une mémé sénile (plus vioque qu'elle, tu meurs !).

Je vous ai gardé le bouquet pour la fin, quand Mona s'installe chez des ex-soixante huitards, des purs et durs qui élèvent des moutons dans une ruine, et qui, comme par hasard, ne vont rien comprendre à Mona. A marginal, marginal et demi ! Le seul moment où Varda nous permet de rigoler dans son torrent de misères.

Bon, trêve de commérages indignes. S'il est vrai que les situations sont d'un a-priori désarmant, il fallait quand même oser monter tout un film uniquement sur une clodo. Sur une nana "seule et sale, jeune et à jeun, flemmarde et pas bavarde, révoltée et sous-voltée, belle et rebelle et vivant sa liberté jusqu'au bout" comme dit Agnès Varda.

C'est filmé juste et comme il faut de bout en bout, c'est un sujet original, Sandrine Bonnaire est formidable (c'est pas trop tôt !). Bref, un très chouette film, avec le Lion d'Or au dernier festival de Venise en cadeau-Bonus !

TARAM ET LE CHAUDRON MAGIQUE

8/20 *clap!*

Dessin animé "WALT DISNEY"

Depuis tout petit je me précipite comme un nase sur les aventures des héros Disney. Avant j'y allais avec ma môme, maintenant que j'suis grand c'est ma copine qui m'emmène en me donnant la main pour pas qu'me perde.

Ca n'a rien à voir avec ma copine, mais depuis Bernard et Bianca en 1977 c'est plus la même chose. J'sais pas si j'ai grandi trop vite ou quoi mais tout ce petit monde s'est écroulé d'un coup. Figurez-vous que je me suis fait chier durant la projection de "Taram". Un comble, la honte



réduits à l'état de squelettes. On tient le bon et le méchant : reste à trouver l'innocente victime. Ca sera Tirlir, un cochon pas comme les autres puisqu'il suprême ! Plus rien ne sera plus comme avant, sniff, ouïin !!!

Au départ tout avait l'air normal, classique. Un gentil et jeune héros, Taram, qui rêve de devenir le plus grand chevalier de la Terre et qui en est réduit à être l'apprenti d'un mage et à garder Tirlir, un petit cochon adorable. Un roi démoniaque, le Seigneur des Ténèbres, qui veut utiliser les pouvoirs du fameux chaudron magique pour ressusciter ses vieux guerriers,

peut prédire l'avenir et que lui seul sait où est le chaudron magique ! Un cochon-tirelire !

OK, à partir de là, c'est clair : le Seigneur des Ténèbres kidnappe Tirlir et Taram se lance à sa poursuite. Il va affronter les pires dangers et, en passant, découvrir les vraies valeurs qui feront de lui un homme. Coucou la morale Disney !! Bref, un remake de David contre Goliath. La Force est avec David/Taram, rien ne l'arrêtera ! Comme d'habitude chez Disney ce sont les personnages secondaires qui sont les plus marrants : le Crapaud, valet pleurnichard et fayot du Seigneur des Ténèbres; Gurki, une boule de poils voleuse et peureuse qui m'a fait fondre de plaisir; trois sorcières délirantes, très sensibles aux commérages et aux flatteries. Et j'en passe quelques centaines d'autres moins fendants.

Ca serait tout beau, tout mignon s'il n'y avait deux hics de taille. Primo chaque fois qu'un nouveau personnage apparaît, le film ne s'intéresse plus qu'à lui et se contrefiche de la recherche du chaudron magique. Et immanquablement le spectateur finit aussi par s'en taper royalement. Secundo ça fait peur et même s'il faut des monstres dans les contes de fées, ici ça fait trop peur. Les gamins avec qui j'ai vu le film étaient terrorisés et profitaient des moments de rigolade pour remuer faiblement leurs petits corps pétrifiés d'angoisse. Et ils rigolaient pas !!! Ca devrait s'appeler Taram au pays de l'holocauste. Même si techniquement c'est parfait, ça a pas suffi pour que ça me plaise ! Avec le fric pour aller voir Taram, achetez-vous un Gurki en peluche. Ca a moins c'est chou !!



LES GOONIES

de Richard Donner

une production Steven Spielberg avec plein de petits nouveaux et en curiosité locale Ke Huy-Gan (Data, c'était le petit chiant qui se collait à Harrison Ford dans Indiana Jones et le Temple Maudit)

Ca y est Spielberg attaque à la mitrailleuse lourde, très lourde. "Retour vers le Futur" le mois dernier, "Les Goonies" aujourd'hui. Bientôt un film par mois. Et quand on en fait trop, même quand on est un génie, on a tendance à se répéter et à jouer à la recette de papa Spielberg. D'abord on trouve les personnages, sensés être complémentaires et hilarants. Ici ça donne une bande de petits garnements qui hante les Goon Docks (d'où "Goonies"), le bled où ils crèchent : on a Mikey, le chef, le doux rêveur, toujours en avance d'un plan d'attaque; Chunk, le bon gros qu'a toujours faim; Data, le Chinois qui se prend pour James Bond et invente des tonnes de gadgets foireux; Bagou, le petit blasé, çui qui drague déjà les nanas. Plus Brand, le grand frère de Mikey, à l'heure quand les petits sont dans la merde. Et on saupoudre de deux pétasses pour faire joli. Mais de toutes façons les nanas n'ont jamais droit à la parole chez tonton Spielberg.

11/20 *clap!*

Ensuite on étudie les dadas préférés des 12-20 ans, les seuls qui vont encore au cinoche aux States. Ah bon, ça aime le bicross et ça aime la poursuite à vélo dans E.T. ? OK, on va leur resservir ça : c'est en bicrossant que les Goonies vont devenir de super bicrosses.

Ca aime aussi les wargames, tendance Donjons et Dragons. Bon, bon, on leur offre une simulation en temps réel de "la chasse au trésor" : découvrage par hasard d'une vieille carte, déchiffrage lumineux de sa signification, allage sur les lieux, traversage de beaucoup de pièges (avec étirage au maximum de cette partie du film) et dénichage du trésor.

Enfin parrain Spielberg n'oublie pas les parents des Goonies, balourds comme d'habitude, et les méchants, affreux mais inoffensifs comme d'habitude. Avec, en prime, un ersatz complètement raté de Frankenstein.



Evidemment c'est bien construit. Evidemment on marche avec les Goonies. Mais cette fois-ci y a un os, c'est qu'on court pas avec eux... On s'éclate pas ! Le milieu du film (les pièges dans la grotte) n'en finit plus dans le style bulldozer. Plus la fin grotesque, une fin bien ouverte pour permettre l'enchaînement avec un probable "Goonies 2" !!

C'est un malin, pépé Spielberg, mais nous on l'est encore plus. On va jouer comme avec les otages français au Liban. Vous allez écrire des tonnes de cartes postales à Spielberg en lui disant : "On en a marre de ton cassoulet en boîte, toujours le même. Bouge-toi la cervelle, t'en es capable. Et gâte-nous comme avant."

Vous envoyez le tout à Steven Spielberg, Beverly Hills, California, U.S.A. Ca devrait arriver à bon port !

Si ça suffit pas on fera des manifs, des sitings devant l'Ambassade des Etats-Unis, des meetings à la Mutualité avec Christine Ockrent et Krasucki. Vos suggestions pour d'autres actions sont les bienvenues.

AMUSE-GUEULE

DRÔLE DE MISSIONNAIRE

de Michael PALIN avec le même (Fortescue), Maggie Smith (Lady Ames, elle découffe avec son pudding sur la tête), Denholm Elliott (l'évêque, une tronche de jouisseur comme c'est pas permis !)

Du personnage de Fortescue à celui du majordome amnésique ça décape du sol au plafond. Grand Prix du Film d'humour de Chamrousse cette année, "Drôle de



Après dix années de simili-vacances dans une mission africaine le Révérend Charles Fortescue revient at home, en Angleterre. A son âge il doit penser à se marier et à avoir plein d'enfants. Il est déjà fiancé (par correspondance) avec Deborah, une hystérico-débilo-mocho-connasse. Fortescue s'en fout d'elle et du sexe; tout ce qui compte pour lui c'est la pénétration de la religion chez les masses païennes !

Connaisant sa pureté d'âme, son évêque va le charger de créer "la mission des filles perdues". Il doit racoler les putes pour les convaincre que leur gagne-pain c'est très vilain et que Dieu il est pas content du tout !

Les ennuis commencent alors. Il rencontre une généreuse Lady qui accepte de financer sa mission, à une seule condition : qu'il soit aussi généreux avec elle... Qu'il la baise quoi ! Shocking mais Fortescue a besoin de fric et va se taper la Lady lubrique. Il va même frôler l'épuisement quand les filles de la mission voudront découvrir les joies de l'amour gratuit avec lui. Bonté divine, quel piège !!

Missionnaire" signe le retour de l'humour Monty Python. Même si le film manque de rythme, l'absurde et le délire cochon sont rois, mais tout en finesse british. Décidément les voies du Seigneur (et celles des jeunes filles) ne sont pas toujours impénétrables !

"Tour de France de deux enfants" chez nous. Un bouquin, obligatoire à l'école, qui devait enseigner aux mômes des valeurs aussi essentielles que le patriotisme, la bonté, la politesse et j'en passe et des plus nulles. Beuhhh !

Tout ça avec les yeux d'Enrico Bottini qui part à la boucherie Sanzot 14-18, tout content de devenir un homme (!?!?), un héros peut-être. Déjà là t'as envie de leur jeter des pierres.

Au front il rencontre trois anciens copains de classe. Et quand quatre ex-écoliers se rencontrent, de quoi qu'y causent ? Le film consiste donc en un interminable flashback sur leur enfance, coupé par quelques retours sanguinolents au front.

CUORE

de Luigi COMENCINI avec Carlo Calenda (Enrico enfant), Laurent Malet (le même en poilu, elles craquent toutes !), Bernard Blier, Andréa Ferréol et plein d'autres qui font semblant de croire à ce qu'ils jouent.

C'est à se demander si on ne nous prend pas trop pour des cons. Vous savez comme moi qu'un feuilleton télé et un film c'est pas la même chose. Eh ben figurez-vous qu'y en a qu'ont pas encore compris. Et qui s'obstinent à nous faire prendre un montage serré d'un feuilleton pour un vrai film !!!

Justement pour "Cuore" je suis sûr que ça va faire une série très chouette. Mais alors en film c'est long, tarte et incompréhensible !

C'est tiré du roman archi-célèbre en Italie d'Edmondo De Amicis, l'équivalent du



On sait que Comencini est l'un des tous bons pour faire tourner des gosses. Alors là il s'en taille une tranche épaisse comme la cellulite de ma concierge. Mais à part le très beau rôle de l'instituteur Perboni et quelques moments magiques par accident, on s'emmerde ferme.

MUSIQUE

EDITO

Alors que les campagnes du rock humanitaire délaissent les affamés d'Afrique pour les trop nourris du SIDA, on oublie totalement qu'un des plus grands musiciens du continent africain moisit toujours dans une geôle insalubre du Nigéria. Fela, condamné arbitrairement, il y a bientôt un an, par son ennemi héréditaire qui gouvernait alors le pays, attend pourtant la clémence des nouveaux dirigeants depuis la fin de l'été. L'un de ses frères a, en effet, été nommé ministre de la santé. La situation du grand artiste n'a cependant pas évolué et ce n'est que récemment qu'Amnesty International a décidé de prendre son cas en considération. Pendant ce temps-là, chantons SIDA et boudin gras...

MICRO... SILLONS ARROW

Soca Savage (Barclay)

Arrow est une des plus fabuleuses machines à danse de toutes les îles caraïbes. A sa tête, compositeur, producteur, chef d'orchestre et chanteur, le grand, l'inégalement, le fougueux Alphonsus "Phonsie" Cassel ! Si vous voulez un point de repère. Phonsie pourrait être nommé comme le

SHOW DEVANT
 * FIXED UP, le 6/12 : Toulouse, le 7/12 : Périgueux, le 10/12 : Strasbourg, le 11/12 : Besançon, le 12/12 : Dijon.

Harry Belafonte des années 80, à cette différence près que la dizaine de performers d'Arrow donnent assez peu dans la ballade languide. En 83, Hot, Hot, Hot, nous avait déjà contaminé avec la fièvre de ses rythmes brûlants. Avec Soca Savage, les cuivres sonnent encore plus clairs, plus rutilants : six plages de la meilleure soca, à danser déchaînés cul contre cul, sexe contre sexe, corps contre corps. Ne vous privez pas du plaisir torride que vous offre Arrow, le number 1 de la soca caraïbe.

SHOW DEVANT
 * MAMA'S BOY, le 6/12 : Saint Etienne, le 10/12 : Rouen, le 11/12 : Rennes, le 12/12 : Poitiers.

ISMAËL LÔ

Xalat (Syllart/Celluloïd)

Prétendant au titre de star du Sénégal, aux côtés de Touré Kunda, de Youssou Ndirou et du Super Djamano, Ismaël Lô nous emmène à travers la richesse des mélodies et des rythmes de son pays. Il a opté pour des orchestrations modernes qui ajoutent au charme de son chant : claviers et synthés, mais aussi guitare sèche et har-



monica à la Dylan. Fidèle à la douceur sénégalaise, sa musique est un flot d'harmonies toujours renouvelées, comme un souffle de vent chaud sur les vagues d'une mer limpide.

DENYS PRIAN

Rozanna (ALS/Yaba Music) 45t.

Denys Prian nous vient, lui, de la Martinique, où il est né à Diamant, nous dit-on. Avec ce 45 tours, il signe un agréable premier enregistrement, l'intérêt résidant dans

SHOW DEVANT
 * SIMPLE MINDS, le 6/12 : Avignon, le 7/12 : Toulouse, le 9/12 : Bordeaux.

le fait qu'il se démarque assez du tout venant de la musique antillaise. Ici pas de musique au mètre, mais des petites mélodies bien structurées, qu'il chante avec une voix qui fait étrangement penser à celle des griots, sur des paroles simples. Un bon début.



BLABLA... SAM FAN THOMAS

On a souvent tendance à parler de "la" musique africaine. C'est une sorte de concept général, peu défini, qui évoque globalement le rythme, les percussions, les cuivres peut-être... Or les musiques africaines sont multiples, complexes, variées et l'on oublie souvent en France que le continent africain regorge d'artistes, de groupes tous plus différents les uns que les autres. Evidemment, on a tendance à ne connaître que ceux qui vivent en France (Manu Dibango, Touré Kunda, Xalam...) parce qu'on les voit sur scène. Pourtant, nombreux sont ceux qui, s'ils ne se sont pas résolus à quitter leurs racines, méritent qu'on leur prête une oreille attentive.

Sam Fan Thomas fait partie de ceux-là. Venu à Paris enregistrer son nouveau disque, il profite de son séjour pour réchauffer deux soirs de suite (les 6 et 7 décembre) l'atmosphère de l'Eldorado. Vieux rou-

SHOW DEVANT
 * PASCAL COMELADE, du 5 au 8/12 : Paris (Théâtre de la Bastille 22h30).

tier de la guitare, Sam a déjà une bonne quinzaine d'années d'expérience de la scène.

"J'ai débuté au Cameroun avec les Tigres Noirs, dont le chanteur était André-Marie

ARROW Soca Savage (Barclay)

Tala (un des grands noms de la musique d'Afrique de l'Ouest, NDR). On jouait du R & B, de la variété et aussi du makossa, qui est la musique qui se joue sur le littoral du Cameroun. J'ai commencé à enregistrer sous mon nom à partir de 1974. Trois ans plus tard, je suis allé jouer et enregistrer au Bénin. Le makossa n'y était pas encore très connu. On y écoutait surtout de la musique zairoise et antillaise. J'ai donc eu envie de faire une synthèse

SHOW DEVANT
 * GAIENDE, les 6 et 7/12 : Paris (Chapelle des Lombards 23h).

entre le makossa, la biguine et d'autres rythmes africains, que j'ai appelé le Makassy. La formule marche et Sam décroche quelques tubes comme le fameux African Rypic Collection. "Maintenant, je viens faire mes disques à Paris, mais je vis toujours au Cameroun. Je préfère rester dans le bain de la musique africaine. Les musiciens qui vivent ici orientent leur musique vers les formes de



compositions occidentales, alors que personnellement, je préfère conserver les bases de notre culture pour faire ma musique. Quand je viens ici, j'entends parler de Xalam, Touré Kunda, mais en fait, on ne les connaît quasiment pas au Cameroun et dans beaucoup d'autres pays d'Afrique... En me produisant ici, j'ai envie que les européens puissent découvrir une autre face de la musique africaine : celle qui se joue et qui s'écoute chez nous. Sur scène, ils seront entre 10 et 15 : batterie, percussions, guitares, claviers, cui-

SHOW DEVANT
 * SAM FAN THOMAS, les 6 et 7/12 : Paris (Eldorado).



existence, on voue un culte à Cure, qui se contente de vagabonder d'un concert à l'autre, attirant chaque fois de nouveaux adeptes. Si le trio observe un certain mutisme vis-à-vis des médias avec qui la gueule de six pieds de long est de rigueur, Smith, Tolhurst et Gallup se décrochent beaucoup plus facilement en présence de leurs fans. Leur penchant pour la bière, les alcools forts et plus généralement pour toutes les substances enivrantes et prohibées est de notoriété publique : un bon moyen de lier connaissance. C'est également une source qui alimente l'inspiration

SHOW DEVANT
 * GARY MOORE et MAMA'S BOY, le 7/12 : Lyon, le 8/12 : Dijon, le 9/12 : Cambrai.

de Robert Smith pour les textes de ses chansons : visions, cauchemars, ombres, sensations étranges, fantômes sont embusqués au coin de chaque vers (verre ?), comme dans un théâtre magique. Jusqu'en 1982, le trio va jouer ainsi sur la corde de ses tensions intérieures, drainant dans son sillage un nombre grandissant d'adolescents et post-adolescents avides de fantasmagorie morbide. L'ultime débauche de sons plus ou moins soulés baroco-arabo-déliquescents délivrée sur l'album Pornography marquera cependant la débâcle et l'érosion d'une structure de groupe par trop étroite. Le bassiste, Simon Gallup, décide de reprendre sa liberté, alors que Smith, indécis, se joint pour une



période aux Banshees de Siouxsie et réorganise sa formation, l'étendant à cinq membres. Sa musique s'en ressent, prenant un caractère moins systématiquement désespéré. Lorsqu'après deux années d'errance Gallup rejoint ses anciens partenaires, une nouvelle osmose alchimique s'opère. En 1985, Cure a trouvé son deuxième souffle. The Head on the Door, le récent album (dont j'ai déjà dit tout le bien que je pensais) est une éclatante démonstration de progrès et de maturité à l'intérieur de l'univers musical spécifique du groupe. Cet été, le nouveau Cure donnait à Athènes un concert d'une cohésion et d'une classe encore jamais atteintes par les formations précédentes. On est donc en droit d'attendre beaucoup de leur tournée française.

THE CURE

Une tournée de huit concerts en France, du 11 au 19 décembre, dont deux géants dans l'arène du POP Bercy (les 18 et 19), il est bien loin de temps où Cure n'était qu'un petit trio d'adolescents complexés. C'était vers la fin des années 70... La première fois qu'ils se produisent sur la scène d'une université, c'est tout juste si Robert Smith ne demande pas à jouer derrière le rideau tiré. La confrontation avec un public lui semble alors aussi douloureuse qu'un viol et il concentre ses efforts à faire abs-

SHOW DEVANT
 * MIL MOUGENOT, le 6/12 : Toulouse, le 7/12 : Figeac, les 9 et 10/12 : Nice, le 11/12 : Toulon, le 12/12 : Marseille.

traction des quelques spectateurs qui sont venus écouter son groupe. En plus de la musique sombre et torturée qui émane de l'ensemble, cette attitude attisera sans doute beaucoup l'engouement d'un auditoire jeune, trop angoissé pour se reconnaître dans le "fuck and destroy" des derniers bastions punks. Comme une génération spontanée, des grappes d'inconditionnels, se dénommant eux-mêmes "Cure-Addicts", apparaissent en Angleterre, en France, en Belgique, en Espagne. C'est ce son climatique qui s'est infiltré dans leur tête, la voix de Smith, comme une plainte d'envoûté, qui s'est emparé de leur état de spleen à la manière d'un cancer galopant. Dès les premières années de son

INFO TOUT POIL

* L'un des derniers concerts des Cure à Bercy sera retransmis par la société VTS en vidéo-transmission directe par satellite, dans les salles de cinéma affiliées d'environ 300 villes françaises de moins de 100.000 habitants. L'exploitation du circuit VTS, inauguré publiquement le 15 septembre dernier, permettra aux isolés des petites villes de province, où passent rarement les tournées des grands groupes, de voir leurs idoles chéries en direct sur le grand écran de leur salle de cinéma : excellente vision, au chaud, pas bousculé... Pour peu, on s'installerait en province.

* Encore un clash dans Clash. Les deux gratteux et le batteur embauchés par Strummer et Simonon les ont planté comme des poireaux. Ils n'ont pas apprécié le mixage de Cut the Crap. De là à ce que Strummer finisse en harangueur de badauds, debout sur une chaise à Hyde Park Corner, il n'y a qu'un pas.

* Trust, c'est fini. Bernie prépare son album solo, pendant que Nono et Farid travaillent avec Stevie (ex-Speed Queen) pour son nouveau LP.

LE NUMERO 2 EST ARRIVÉ

M-3097-2-10.

l'intox

4 Décembre 1985 - Belgique : 75 Fb - Suisse ; 3,30 Fs.
L'HEBDOMADAIRE du mercredi. **10F**

AU SECOURS! LE PAPE REVIENT.

**BROOMHEAD
ALLUME LA TELE**

**CAVANNA
AU SOMMET**

HASSAN II SUR 20

**ALERTE
A LA BOMBE**

**ET TROIS TONNES
DE BD !**

ÇA COMMENCE A BIEN FAIRE !



N° 2

Chaque Mercredi 10 F.



VENDS carte processeur arithmétique rapide, carte convertisseur analogique digitale 16 voies 12 bits 4 gammes, carte Mem/Plot, carte Mem/Dos programmeur, Mem/dos, carte Z80, CPM 80 (2.20 et 2.23), Basic 80, G Basic, logiciels, etc... Le tout est garanti neuf et d'origine, vendu avec mode d'emploi, 40% moins cher que le prix catalogue. Olivier au (16) 43 43 80.

CHERCHE contacts Apple IIe pour échanges de programmes en tous genres. P.Legros, 7 rue des Peupliers, 78600 Mesnil le Roi. Tel : (1) 39 62 79 35.

TI 99

VENDS basic étendu manuel français, 500F. Cherche jeux. Maryse Dulvis, 11 bis chemin des carreaux, 91250 Cerny.

VENDS interface imprimante centronics plus un module de jeu (Ambulance), l'interface, 650F, le module 100F. M.Berthault au (16) 81 39 21 24 le soir après 5H.

AMSTRAD

ECHANGE copieur de K7 à K7 contre copieur de K7 à disquette. Echange aussi des programmes. Pour tous renseignements, Eric au (16) 74 97 18 44 le week-end.

CHERCHE possesseurs d'Amstrad pour échanger plus de 170 jeux, K7 ou disquette. David Dupetit, 4 place de la fontaine, 66330 Saleilles. Tel : (16) 68 22 44 09 entre 18H et 21H.

VENDS ou échange nombreux programmes pour CPC 464. Vends assembleur sur K7, livre, 100F, Mandragore, 100F. Olivier Blanchet au (16) 93 75 70 00 après 20H. Cannes.

VENDS Amstrad 664, très nombreux logiciels (180), 5000F à débattre (valeur 35400F). Tel : (1) 46 22 27 32.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échanger de nombreux logiciels. Willy Morelle, 14 rue du général Leclerc, 02830 St Michel.

VENDS programmes pour Amstrad. K7 à moitié prix. Tel : (16) 44 88 15 15 après 19H.

CHERCHE programmes pour CPC 464. Rudy Mertens, 1 Du Tumulus, D 6320 Villers la Ville, Belgique.

ECHANGE plus de 200 logiciels pour Amstrad. Gilles le Bihan, résidence Clémenceau, allée des Flandres, 37000 Tours.

CHERCHE bon(ne) programmeur pour réalisations graphiques ou autres sur Amstrad. François Baranger, 11 rue Voltaire, 95120 Ermont.

CHERCHE programme de copie. Sylvain Roze, 2 rue des Fauvettes, 59350 St André.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur (Février 85), joystick, 10 logiciels, coffret d'initiation au Basic première partie, 3900F. Didier Melliere, 8 avenue de Choisy, 75013 Paris. Tel : (1) 45 83 87 83.

VENDS nombreux programmes du commerce pour Amstrad, fiabilité assurée, 30 à 35F pièce. André Alcaraz, 21 rue de Bellevue, 77148 Salins.

ORIC

VENDS Atmos péritel, adaptateur noir et blanc, magnétophone, 90 programmes du commerce, 1 livre, 9 Théoric, 2300F. Christian au 78 90 70 31 après 19H.

CHERCHE interface joystick programmable, joystick et adaptateur noir et blanc. Gérard Favaloro, rue de l'orangerie, le sidéral, 83200 Toulon. Tel : (16) 94 22 43 11.

VENDS ou échange logiciels pour Oric Atmos, grand choix, 120 K7, prix intéressants, réponse assurée. Philippe au 90 42 53 21 le Mercredi et le Samedi entre 18H et 20H.

VENDS pour Oric Atmos, Tyrann, Cobra Pinball, Starter 3D, Xénon, Styx, 200F plus 20F de port. Bruno Canon chez M.Wujkow, 17 rue du sermon, 41000 Blois.

CHERCHE contacts sérieux pour Oric Atmos. Tel : (16) 24 37 41 48.

VENDS nombreux programmes pour Oric Atmos (Hobbit, Frelon, 3D Starter). Christophe Le Dauphin, 22 impasse des champs fleuris, 92320 Chatillon.

VENDS logiciels sur K7 ou disquettes Jasmin. Olivier Meriot, 68 rue de la louvière, 78120 Rambouillet. Tel : (1) 34 83 92 66 poste 465.

VENDS Atmos, modulateur N/B, 100 programmes sur K7, 1500F, Jasmin 2 et 15 disquettes de programmes, 3000F, MCP 40, cordon Oric, 1250F, ou le tout 5000F. R.Madignier, 8 rue Pellet, 69003 Lyon. Tel : (16) 78 53 23 01.

ECHANGE nombreux logiciels pour Oric Atmos. Stéphane Girard, 11 les Jachères, 25320 Montferrand.

VENDS Oric Atmos, état neuf (acheté le 16.10.85), 20 logiciels (Aigle d'or, Diamant de l'île maudite, Mission Delta, Catégoric, Rat Splat, Oric Munch, etc...), 1100F le tout. Vends magnétophone Laser Data Oric, 200F. J.B.Roger, route nationale 15, 78270 Jeufosse. Tel : (1) 30 93 20 91 après 18H.

VENDS modulateur UHF/Péritel, 200F, K7 Oric, L'Aigle d'or, Driver, Le mystère de Kikekankoi, 80F pièce. Cherche HHHHebdo No 105. Arnaud Revel, 2 rue du stade, Bouchemaîne. Tel : (16) 41 77 10 61.

VENDS Atmos très bon état, complet, 60 logiciels, cordon K7, livres, 550F, interface tous jeux, 200F. Tel : (1) 48 78 94 42.

VENDS nombreux logiciels pour Atmos, tous les programmes du commerce, prix entre 25 et 30F, fiabilité assurée. Envoyez un timbre pour réponse à Eddy Leblanc, 1 rue des Grés 8B, 77130 Montereau.

CHERCHE contacts pour Oric Atmos. Vends nombreux logiciels à 20F pièce. Frédéric Dumesnil, 10 rue Alsace Lorraine, 95260 Beaumont sur Oise. Tel : (1) 30 34 43 76.

VENDS Oric Atmos, moniteur couleur, magnétophone, 9 K7, modulateur N/B, péritel, livres, listings, interface joystick, 3000F à débattre, 2000F à débattre sans le moniteur. Tel : (1) 48 44 11 50.

ECHANGE nombreux logiciels (plus de 250) pour C 64 sur K7 ou disquette. Emmanuel Hulin, 3 rue Perisil, 92160 Antony. Tel : (1) 46 68 27 36.

VENDS pour Commodore 64, nombreux logiciels, tous originaux, à très bas prix, livres sur le C 64. Tel : (16) 94 53 98 88.

TI 99

VENDS module Mash, 180F (servi 5 fois), K7 Solar System, 100F (très peu servi), pour tout renseignement, Mathias au (16) 43 81 55 66 après 18H.

VENDS Ti 99/4a, état neuf, utilisé 6 fois, câble péritel, cordon K7, manettes de jeu, modules (Parsec, Othello, Ti Invaders, Addition), nombreuses K7, 1600F. Joseph Dimaio au (16) 93 42 18 75.

VENDS Basic étendu pour Ti 99 avec manuel français et logiciel Adventurmania, 300F le tout. Fouiy, 31F Ban St Mandrier, 83800 Toulon.

VENDS pour Ti 99, manettes, 150F, Sun Games, 100F, Parsec, 220F, Burgertime, 220F, Pole Position, 220F, Cars Wars, 120F, Basic étendu, 600F, K7 de jeux, 100F. Gilles Lainé, 6 chemin de la montagne, 89113 Fleury la vallée. Tel : (16) 86 73 77 99.

ECHANGE ou vends jeux pour Ti 99/4a (Parsec, Star Trek, Pole Position, Lunar Lander 2, Sun Games, Le rubis sacré). Luc Plaza au (16) 73 84 91 35 après 19H.

VENDS console Ti 99, alimentation, péritel, 800F, Basic étendu, 600F, extension mémoire 32K directement enfichable sur la console, 800F, cordon magnétophone, 50F, paire de manettes de jeu, 150F. Jacques Fuentes, 5 rue Clément Ader, 38130 Echirrolles. Tel : (16) 76 40 34 17.

DIVERS

VENDS imprimante Facit 120 cps, friction et traction, polyvalente, série et parallèle, 3500F. Sylvia Cadou au (16) 40 43 70 38 bureau.

VENDS pour ordinateur Sharp MZ 700/800, imprimante 4 couleurs MZ 1P01, achetée 1700F, vendu 900F. Rousseaux au (1) 42 80 84 27 au bureau ou au (1) 42 09 53 80 à domicile.

VENDS console de jeu Mattel, 3 K7 (Armada, Auto Racing, etc...), prix à débattre. Frédéric Renard, La Noé, impasse du Ru, 27780 Garennes sur Eure. Tel : (16) 32 36 21 59 après 18H.

VENDS ordinateur Aquarius 4K, 600F, extension mémoire 16K, 200F, lecteur de K7, 300F, module adaptateur mémoire et cartouche, 200F, K7 de jeu Donjons et Dragon, 200F, K7 Tron, 200F, manette de jeu, 200F. Tel : (16) 90 98 01 67 en semaine après 8H.

VENDS imprimante Seikosha GP 80 M, très bon état, ruban neuf, prix intéressant. Tel : (16) 68 90 63 82. Narbonne.

VENDS TRS 80 modèle 3, avec un drive et nombreux logiciels, 9000F à débattre. Jean Luc Romet, 3 résidence de l'Andelle, 27610 Romilly sur Andelle. Tel : (16) 32 49 45 78.

VENDS moniteur Zénith jaune en très bon état, garanti, 500F. Fabien au (1) 45 83 33 17.

VENDS 520 ST Atari complet, garanti 11 mois, 14 programmes, livre, câble péritel, 8500F à débattre. Pierre au (1) 39 58 81 06.

VENDS Laser 200 couleur (04.85), plusieurs logiciels, péritel, 16K RAM, magnétophone et livres, 1500F. Stéphane au (16) 34 19 01 66 après 7H.

CHERCHE pour Club, personnes pour échanger programmes et idées pour Atmos, C 64, Amstrad, TO7 70 et X07. Club Info, Mairie, 27370 Le Gros Theil.

VENDS VG 5000 Philips, 10 K7 (jeux), interface manette, manette, cordons, manuels, 2 livres de programmes, valeur 3500F, vendu 2000F. Laurent Gillard, La Fontinette, 08090 St Laurent. Tel : (16) 24 37 41 48.

HIT PARADE H M

DECEMBRE 1985

120 f.

110 f.

140 f.

110 f.

120 f.

99 f.

99 f.

105 f.

145 f.

95 f.

95 f.

175 f.

165 f.

165 f.

LES BEST S
AUX MEI

AMSTRAD			ATARI			COMMODORE		
N°	TITRE	GENRE / EDITEUR	N°	TITRE	GENRE / EDITEUR	N°	TITRE	GENRE / EDITEUR
1	THEY SOLD A MILLION	ARCADE / US GOLD	1	FREE	AVENTURE / EPSILON	1	THEY SOLD A MILLION	ARCADE
2	3 D FIGHT	ARCADE / LORICIELS	2	ROAD RACE	SIMULATION / ACTIVISION	2	SKYFOX	ARCADE
3	EXPLODING FIST	SIMULATION / MELBOURNE HOUSE	3	SUPER ZAXXON	ARCADE / US GOLD	3	SUMMER GAMES II	SIMULATION
4	MACADAM BUMPER	SIMULATION / ERE INFORMATIQUE	4	MIG ALLEY ACE	SIMULATION / US GOLD	4	KARATEKA	ARCADE
5	SORCERY	ARCADE / VIRGIN	5	DROP ZONE	ARCADE / ARENA	5	BEACH HEAD II	ARCADE / US GOLD
6	ORPHEE	AVENTURE / LORICIELS	6	RESCUE ON FRACALUS	STRATEGIE / ACTIVISION	6	NOW GAMES	ARCADE / VIRGIN
7	RALLY II	SIMULATION / LORICIELS	7	F-15 STRIKE EAGLE	SIMULATION / US GOLD	7	THEATRE EUROPE	STRATEGIE / ERE INFORMATIQUE
8	BAD MAX	AVENTURE / TRANSOFT	8	AIRWOLF	SIMULATION / ELITE	8	BATAILLE DE MIDWAY	STRATEGIE / ERE INFORMATIQUE
9	RAID	ARCADE / US GOLD	9	KARATEKA	ARCADE / BRODERBUND	9	EXPLODING FIST	AVENTURE / MELBOURNE HOUSE
10	TIE-BREAK	SIMULATION / SPRITES	10	HACKER	ARCADE / ACTIVISION	10	BLACWYCHE	AVENTURE / ULTIMATE

SPECTRUM			THOMSON			APPLE		
N°	TITRE	GENRE / EDITEUR	N°	TITRE	GENRE / EDITEUR	N°	TITRE	GENRE / EDITEUR
1	THEY SOLD A MILLION	ARCADE / US GOLD	1	5° AXE	ROLE / LORICIELS	1	LE MUR DE BERLIN	AVENTURE / FROGGY SOFTWARE
2	5 SUR 5	ARCADE / ERE INFORMATIQUE	2	COLISEUM	AVENTURE / LORICIELS	2	ULTIMA III	AVENTURE / EDICIEL
3	SURVIVANT	AVENTURE / ERE INFORMATIQUE	3	KARATE	SIMULATION / INFOGRAMMES	3	SUMMER GAMES II	SIMULATION / EPYX
4	POLE POSITION	SIMULATION / US GOLD	4	SUPER TENNIS	SIMULATION / D & L RESEARCH			
5	MACADAM BUMPER	SIMULATION / ERE INFORMATIQUE	5	TOP CHRONO	STRATEGIE / LORICIELS			
6	DANGEREUSEMENT VOTRE	AVENTURE / EUREKA	6	EMPIRE	AVENTURE / LORICIELS			
7	HACKER	ARCADE / ACTIVISION	7	3 SUPERS JEUX (pack)	JEUX / FIL			
8	NOW GAMES	ARCADE / VIRGIN	8	LORANN	AVENTURE / LORICIELS			
9	SORCERY	ARCADE / VIRGIN	9	POSEIDON	ARCADE / CORTEL VISION			
10	LE DIAMANT DE KNEOPS	AVENTURE / SPRITES	10	AIR ATTACK	ARCADE / LORICIELS			

ORIC			MSX		
N°	TITRE	GENRE / EDITEUR	N°	TITRE	GENRE / EDITEUR
1	DANGEREUSEMENT VOTRE	AVENTURE / EUREKA	1	PYRO-MAN	ARCADE / NICE IDEAS
2	MACADAM BUMPER	SIMULATION / ERE INFORMATIQUE	2	MANDRAGORE	AVENTURE / INFOGRAMMES
3	LE SECRET DU TOMBEAU	AVENTURE / LORICIELS	3	SORCERY	ARCADE / VIRGIN

cassette = ☐
 disquette = ◻

Offre valable jusqu'au 31 décembre 1985.



THOMSON TO7

VENDS TO7, lecteur de K7, Basic, manettes de jeu, extension mémoire 16K, adaptateur sécam, nombreux jeux et utilitaires, livres, prix défiant toute concurrence à débattre. François Rimasson, La Fonderie, 35170 Bruz. Tel : (16) 99 52 93 96.

VENDS TO7, Basic, extension mémoire 16K, LEP magnétophone, manuel, valeur 4475F, vendu 3000F. Franck Rogé au (1) 64 02 29 74 après 19H.

VENDS TO 7, clavier mécanique, moniteur couleur 36 cm, contrôleur, lecteur de disquettes Basic, 16K, manettes-son, lecteur de K7, programmes, imprimante, 11000F (valeur 14500F). Vente séparée possible. A. Bertrand, Le Trianon, 38300 Bourgoin Jallieu. Tel : (16) 74 93 26 96.

VENDS console TO7, excellent état (3.85), cartouche Basic, manuel de programmation, 5 logiciels copiés, 3000F. Philippe au (16) 26 55 38 11 après 18H.

VENDS TO7, extension mémoire 16K, magnétophone, cartouche Basic, Pictor, Trap, K7 carte de France, Stratac, 7 Magiciens, Yéti, Opérations, et documentations, 3000F à débattre. Tel : (1) 69 07 54 46 après 17H30.

VENDS TO7 70 sous garantie (Février 85), Memo 7, Basic, magnétophone, adaptateur musical, manettes, Comptel, volumes 1 à 6 pour apprendre le Basic, jeux (Business, Aigle d'or, et d'autres sur K7), Trap, nombreux livres et revues, 4000F. Thierry au (16) 43 30 67 46.

VENDS TO7 70, lecteur de K7, Basic, Megabus (extension musique et jeux), livre sur l'assembleur du 6809, logiciels, 3000F sous garantie. Tel : (1) 46 55 59 32 à partir de 20H.

VENDS TO7, 16K, Basic, LEP, extension son et jeux, manettes, manuel, Trap, Pictor, Bidul, Roger et Paulo, Pulsar II, Dieux du stade, Fox, Pingo, Politique économique, Dialogue, 50 programmes. Je bazarde tout ça pour 2500F à débattre car je veux un ZX 81. Téléphonez nombreux au (16) 70 46 21 23 et demandez Denis.

VENDS TO7, LEP, cartouche Basic, Trap, Pictor, extension 16K, extension jeux, manette, livres, initiation au Basic, DOS, nombreux jeux, valeur 6800F, vendu 3500F en très bon état. Tel : (16) 75 63 82 47 après 19H.

VENDS K7 de jeu pour Thomson, très bon prix. Jean Yves Mortel, 38 rue Saint Vulfran, 80100 Abbeville.

COMMODORE

VENDS CBM 64 (1.85) bon état, lecteur de K7, drive 1541, 350 logiciels (jeux et utilitaires), 2 joysticks, livres et astuces, 7000F à débattre. Olivier Perrichon, 3 villa de la paix, 92130 Issy. Tel : (1) 46 42 70 57.

ECHANGE nombreux logiciels pour Commodore 64 (jeux et utilitaires, disquette ou K7). C. Bothamy, 1 rue de l'écrin, 44160 Pontchâteau. Tel : (16) 40 88 01 17.

CHERCHE programme de communication sur CBM 64. Stéphane Chipeaux, immeuble des Causses, 46100 Figeac. Tel : (16) 65 34 62 18 ou 65 34 49 70 vers 19H.

CHERCHE contacts pour échanges d'hiver. Laurent Brassart, 67 rue de l'Abbé Lemire, 59200 Tourcoing. Tel : (16) 20 26 85 34.

CHERCHE trucs et astuces pour débloquer des K7 de toutes marques (Synsoft, Datasoft, Loriciel, etc...). But non lucratif. Bruno Varlet, 1507 rue de Busnes, 62350 Saint Venant.

VENDS Commodore 64, disque 1541, 2 Quickshot II, boîte péritel, 20 jeux, 4000F. Le tout n'a même pas 15 jours, et c'est tout neuf, en boîtes. Tel : (1) 43 94 03 68 le soir.

VENDS Commodore 64 pal, garanti 4 mois, magnétophone, 2 joysticks, 3 K7 originales, 5 livres, tablette graphique avec soft en cartouche, 300 jeux et utilitaires, 2 documentations, 4500F. Tel : (1) 47 71 25 68 après 17H.

SPECTRUM

VENDS Spectrum +, alimentation péritel, garantie 3 mois, magnétophone, nombreux livres, 45 logiciels de jeu, 1600F. Paries Eric Batec, village Tresques, 30330 Connaux. Tel : (16) 66 89 95 85.

VENDS interface et joystick compatible tous jeux, environ 140 programmes avec leurs notices, pour Spectrum, prix Noël. Jean Jacques au (16) 79 09 78 71.

VENDS pour ZX Spectrum, nombreux logiciels tous originaux à très bas prix, livres, interface ZX 1, microdrive aussi à très bas prix. Tel : (16) 94 53 98 88.

VENDS ZX Spectrum 48K, péritel, 3 livres, 800F, interface ZX 2, 200F, 10 logiciels du commerce (Sabre Wulf, Zaxxon, Ghost Busters, 3D Mover, Kokotoni Wilf, Spy Hunter, Spoils Hero, Lords of midnight, Androïde, Hunch Back), 350F, HHHHebdo 75 à 100, 100F, SVM 1 à 21, 100F. Stéphane au (16) 78 40 20 64.

THOMSON MO5

VENDS plus de 250 jeux pour MO5, bas prix. Pierre Léger, Villejésus, 16140 Aigre.

VENDS MO5 avec lecteur enregistreur de programmes, 1500F, valeur 2500F, lecteur de disquettes 80K avec son contrôleur, 2500F, valeur 3200F, nombreux jeux, 500F, valeur 1400F, ou le tout pour 4000F au lieu de 7100F. Alain Bouthinon au (16) 83 28 35 56.

CHERCHE pirate pour aider à pirater ou tous contacts pour échanges de programmes sur MO5. Franck Seigneurioux, 2 rue Renoir, 54280 Seichamps.

CHERCHE contacts pour échanges de programmes sur MO5. Pierre Palette, Basse Ville, 64410 Arzacq. Tel : (16) 59 04 50 14 après 17H.

VENDS MO5 dans son emballage d'origine, LEP, très nombreux livres, une vingtaine de programmes, 3500F à débattre. Jean Marc au (16) 90 31 07 25.

VENDS K7 MO5, Intox et ZOé, Yéti, Pulsar 2, Cyberlab, Stanley, Aigle d'or, 110F l'une. Stéphane au (1) 30 62 96 87 après 19H.

VENDS 2400F, MO5, lecteur de K7 pour MO5, manettes, jeux avec interface, crayon optique, interface imprimante avec câble, livre d'exercice, 3 livres de jeux, 2 jeux en cartouche Pictor et Tridi, 3 jeux en K7 Pilot, Fox, Pouss-ball, 20 jeux de l'HHHHebdo, valeur 5000F. Tel : (1) 69 48 03 44.

VENDS MO5, LEP, lecteur de disquette, Megabus, crayon optique, imprimante à impact 80 colonnes, livres, logiciels, contrôleur de communication, câble d'imprimante, 7000F le tout. Tel : (16) 55 87 75 61 après 18H.

VENDS pour Thomson MO5, 30 programmes de l'HHHHebdo sur K7 au prix de 70F. Philippe au (1) 43 50 46 47.

ECHANGE nombreux logiciels pour Thomson, pas de copies. J.P. Zanier, 1 avenue de l'hirondelle, 93380 Pierrefitte. Tel : (1) 48 21 33 82.

VENDS MO5, lecteur de K7, stylo optique, manuel (10.84), peu servi et en très bon état, 2900F. Stéphane Litzler, 8 rue de Reims, 68130 Altkirch. Tel : (16) 89 40 06 51 après 19H.

CHERCHE contacts pour achats de logiciels pas cher, d'HHHHebdo, ou pour échanges de jeux, de programmes, de trucs pour MO5 dans la région du Var. Serge au (16) 94 68 04 46 après 5H.

CADEAU DE NOËL !

Comme Noël n'arrive qu'une fois tous les ans, nous avons décidé de fêter ça. Nous avons même eu une idée drôlement originale, vous faire des cadeaux ! Pas mal, non ? Des cadeaux à Noël ! C'est une idée tellement bonne que je suis sûr qu'on va nous la pomper. On commence par les Amstrads et les Oriciens : la disquette 3 pouces, vous savez, celle qui vaut minimum 35 balles, on vous la fait à... 29 balles par 1000. Si vous en prenez par 100, c'est 29 balles; 29 balles par 10 et si vous n'en prenez qu'une, il vous en coûtera très exactement 29 balles.

Parce que c'est bien joli de dire qu'il n'y a pas de pénurie lorsqu'on est Alan Sugar, mais voilà, vous en trouvez, vous, des disquettes ? Si vous avez cette chance, vous la payez 35 balles, je suppose, prix minimum conseillé ? Ben non ! Fini ! C'est 29 balles, prix fixé par nous. Le port est de 6 balles quelle que

soit la quantité, offre valable dans la limite des vous savez quoi ? Stocks disponibles, oui. Dépêchez-vous, c'est pas Noël tous les jours ! Réflexion faite, allez : le port est gratuit. Noël !



Bon de commande à renvoyer à :
HEBDOGICIEL - 24, Rue BARON - 75017 PARIS

Nom :
Prénom :
Adresse complète :
Désire commander disquettes vierges 3 pouces à 29 francs, ce qui fait au total : francs + 0 francs de port. Inutile de tricher, on vérifiera si votre multiplication est bonne.
Signature :

Règlement par :
Chèque CCP

PRESENTE :

MEILLEURS PRIX

DANS LES 7 BOUTIQUES

H.M. MICRO INFORMATIQUE HACHETTE

HACHETTE MICRO PRINTEMPS HAUSSMANN
64 Boulevard Haussmann
75008 PARIS
tél. 42.82.50 33
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 18 h 30

HACHETTE MICRO PRINTEMPS PARLY II
Centre Commercial PARLY II
Avenue du Général de Gaulle
78150 LE CHESNAY
tél. 39.54.22.44
ouvert du lundi au vendredi de 12 h à 19 h 30
le samedi de 10 h à 13 h et de 13 h 30 à 19 h 30

HACHETTE MICRO SAINT-MICHEL
24 Boulevard Saint-Michel
75006 PARIS
tél. 46.33.84.68
ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h

HACHETTE MICRO PRINTEMPS VELIZY
Centre Commercial
78140 VELIZY
tél. 39.46.96.85
ouvert du lundi au vendredi de 12 h à 19 h 30
le samedi de 10 h à 19 h 30

MULTISTORE HACHETTE OPERA
6, Boulevard des Capucines
75009 PARIS
tél. 42.65.83.52
ouvert tous les jours de 10 h à 1 h 30

HACHETTE MICRO PRINTEMPS GALAXIE
Centre Commercial GALAXIE
30, avenue d'Italie
75013 PARIS
tél. 45.81.11.50
ouvert du lundi au vendredi de 12 h à 19 h 30
le samedi de 10 h à 13 h 30 et de 14 h à 19 h 30

HACHETTE MICRO PRINTEMPS LILLE
34-45 rue Nationale
59800 LILLE
tél. 20.30.85.33
ouvert du mardi au samedi de 9 h à 19 h
le vendredi nocturne jusqu'à 20 h
le lundi de 14 h à 19 h

AMSTRAD EN VEDETTE



Caractéristiques :
1 moniteur monochrome ou couleur
1 micro-processeur Z80A
mémoire RAM 128 Ko
ROM 48 Ko 1 lecteur de disquettes 3" intégré 170 Ko contenant le basic et l'operating system
Logiciels : Dr LOGO
CP/M 2.2
AMSDOS
Basic Graphic GSX

L'ENSEMBLE AMSTRAD CPC-6128 CLAVIER-MONITEUR

AMSTRAD CPC-6128 monochrome **4.490 F.**
AMSTRAD CPC-6128 couleur **5.990 F.**

LE CADEAU DU MOIS
avec cet ensemble AMSTRAD CPC-6128
HACHETTE MICRO-INFORMATIQUE vous offre
• 1 logiciel "ORPHEE" de LORICIELS
• 1 manette de jeu SUPERJOY-28
• 1 disquette vierge d'AMSOFT

demandez :
HACHETTE
MICRO INFORMATIQUE
INFORMATIONS
pour tout savoir sur les
hits-parade, nouveautés
et promotions

GRATUIT !

DISPONIBLE
DANS LES 7 POINTS
DE VENTE H.M.
ou par correspondance
contre une enveloppe
timbrée à votre nom,
adressée à HACHETTE
MICRO-INFORMATIQUE
INFORMATIONS
S.V.B. B.P. 369
75869 PARIS CEDEX 18



BD!

ebdito

Tiens, je vais vous raconter un truc. Vous avez sûrement lu le numéro 1 de l'Intox (nous sommes chargé par le Boss de rappeler à chaque article que cet éminent organe de presse vient de sortir). Si ce n'est pas déjà fait, c'est trop tard : vous avez raté un dessin de Liberatore. Mais oui, un vrai dessin du vrai Liberatore, qu'est-ce que vous croyez ? Vous avez probablement remarqué cette histoire en quatre planches de Bob Fingerma, qui paro-

diait Ranxerox. Elle traînait dans les bureaux. Un jour, Liberatore est passé, a vu la case en bas à droite de la page 10, a trouvé ça nul et a dit : "pas de problème, je vais la refaire". Et il l'a complètement refaite, couleurs et tout. Vous vous rendez compte ? Liberatore qui figole ses propres parodies. Qu'est-ce qu'on en apprend, avec moi.

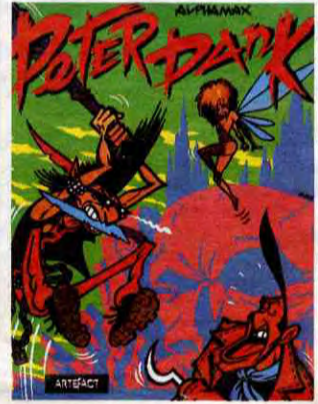
Milou.



ZYGOMATIQUE



Imaginez Peter Pan revisité par un



punk de première, bien destroy comme il faut, qui dessine comme dessineraient Chaland ou Clerc s'ils dessinaient bien, complètement imprégné de l'original. Parce que Peter Pan, c'est exactement comme le Disney, sauf que les clans qui s'affrontent entre eux dans l'île sont remplacés par des babas, des punks et des rockers. En plus, une peuplade de nymphomanes vient mettre son grain d'ail, pardon, de sel dans tout ça. Le résultat est pas triste. Il y aura même une suite, alors précipitez-vous sur celui-là avant d'avoir l'air dépassé.

PETER PANK d'ALPHAMAX chez ARTEFACT, 56 épingles à nourrice dans les cheveux.

DIURETIQUE



Une BD a couper au couteau, ha ! Ha ! Ha ! Qu'est-ce que c'est bon ! Ah là là ! C'est trop ! Je me suis pissé dessus, dis donc, tellement elle est bonne. Parce que l'auteur, c'est Caniff, n'est-ce pas, alors couteau, canif, tout ça, c'est une vanne, quoi. Qu'est-ce qu'elle est bonne. J'en pleure encore.

Bon, soyons sérieux. Milton Caniff a influencé Jijé. Jijé a influencé Giraud. Giraud s'est chargé d'influencer le reste de la planète et nous concluons que Caniff a influencé toute la bande dessinée moderne. Nous n'avons pas tort de conclure cela, car on retrouve dans ces bandes des années 60 tout ce qui sera plus tard repris et amplifié : une technique particulière dans les ombres, une certaine nonchalance



Du héros qui vient du cinéma, et notamment de Bogart, un héroïsme

COLIQUE

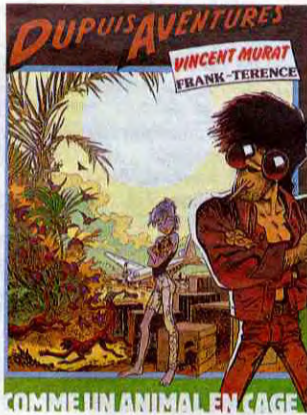


COUPS DE CRAYON de WOLINSKI chez ALBIN MICHEL, 85 gags piqués à Thierry (dit le bléca).

BD Parade!

TRAGIQUES DESTINS	17
ZEPELIN	17
CLARKE ET KUBRICK 2	17
MEMOIRE DES ECUMES	17
FOLIES ORDINAIRES	17
CHAUD DEVANT	17
TSCHAW	16
BLOODY ET LES RONGEURS	16
LES TOURS DE BOIS-MAURY	16
PETER PANK	16
BLUE	16
SKEOL	16
MONSIEUR SOURIRE	16
DOCTEUR VENTOUSE	16
CARMEN CRU	16
LE TEMPS DES INNOCENTS	16
GAFFES ET GADGETS	16
DELTA - JEREMIAH	16
GRATIN	16
LA OU VA L'INDIEN	16
CIA	16
VUILLEMIN	17
PEPE MORENO	17
FONT	17
CAZA/LEJALE	17
SCHULTHEISS	17
ABULI/BERNET	17
EDIKA	16
QUIN	16
HERMANN	16
ALPHAMAX	16
GLAUCKER/HOUSSIN	16
CADELO/TETTAMANTI	16
BRADBURY	16
BRETECHER	16
LELONG	16
HULET/BUCQUOY	16
FRANQUIN	16
HERMANN	16
SEVERIN	16
VANCE/VAN HAMME	16
CANIFF	16

SCHMILBLIQUE



En gros, Walthéry est un sous-Tillieux. En gros, Frank et Terence sont un sous-Walthéry. En gros, je n'ai rien ni contre l'un ni contre l'autre, mais j'aime autant m'adresser à Dieu qu'à ses saints. Donc, éjecté, le Frank et Terence.

COMME UN ANIMAL EN CAGE de FRANK et TERENCE chez DUPUIS, 33 balles. Ils pourraient pas en faire un à 33,02 balles, de temps en temps ?

qui aujourd'hui encore refuse de crever dans les œuvres de fiction et une cruauté qu'on a rarement fait mieux, si je puis causer de la sorte. En plus d'en plus, l'album est vachement bien traduit et agrémenté de notes diverses sur la CIA, d'un organigramme du dit organisme, de références pour tout comprendre, bref, c'est l'ouvrage absolu pour ceux qui sont intéressés par la BD, l'espionnage ou la nonchalance.

CIA de CANIFF chez GILOU, 69 balles, dis donc, Gilou, t'aurais pas un peu pompé ton nom sur le mien, des fois ? Salaud, c'est trade marque ! (cette vanne est pompée à Coucho du même nom).

HUMORISTIQUE



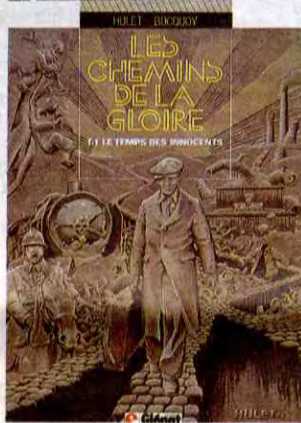
Cubitus, c'est un chien de bandes dessinées. Dupa, c'est un dessinateur de bandes dessinées. Greg, c'est un père pour les deux : ça ressemble beaucoup à Achille Talon, sauf qu'au lieu d'Achille, c'est Cubitus et c'est un peu plus pour les mômes. Voilà. Je suis content, là, j'ai très exactement défini cet album : Achille Talon sans Achille Talon et pour les mômes. Ah, qu'est-ce que je suis content de ma trouvaille. Qu'est-ce que je suis bon, quand même.

CUBITUS, TU NOUS FAIS MARCHER de DUPA chez LOMBARD, 33,50 définitions exactes.

HISTORIQUE



Ah ben ça alors, si je m'attendais à aimer une série sur la guerre ! Moi qui n'ai même pas supporté les Sentiers de la Gloire de Kubrick à cause, justement, que ça cause de guerre ! Ben là, pas de problème. Remarquez, on ne voit pas de champs de bataille, pas de scènes violentes, c'est la guerre vue du côté des pelés qui s'emmerdaient à l'intérieur des bunkers de la Ligne Maginot. Avec les lettres, les perms, les bordels militaires et finalement le retour au pays. Le héros, aussitôt arrivé chez lui, dans le nord, s'empresse de tuer un flic qui mena-



çait son père, gréviste. Et les emmerdes commencent : il s'exile à Paris, qui est en période de pauvreté extrême, il lui faut se cacher. Inutile de vous raconter la suite, vous sautez sous n'importe quel prétexte pour ne pas acheter les

LOGIQUE



Ah là là, je suis un incompris. L'autre jour, je suis venu au canard pour mes dix minutes de présence hebdomadaire (les critiques, ça fait rien de toute la journée, c'est vachement cool, comme boulot) en brandissant le dernier Carmen Cru et en disant "ouais, chouettos, regardez ça, les keums, le dernier Carmen Cru". Eh ben, tout le monde m'a dit que c'était nul et qu'il y avait pas de gag et que c'était répétitif. Moi, j'aime vachement. D'abord, parce que le comique de répétition m'a toujours fait rire, ensuite, parce que j'adore les dessins, tout fins tout ciselés, et puis aussi parce que cette vieille carne de Cru est tellement vacharde que ça me fait pen-



CYCLIQUE ECLIPTIQUE



Le nouveau Lucky Luke vient de sortir, c'est un événement. Il est pas terrible, c'est génant.

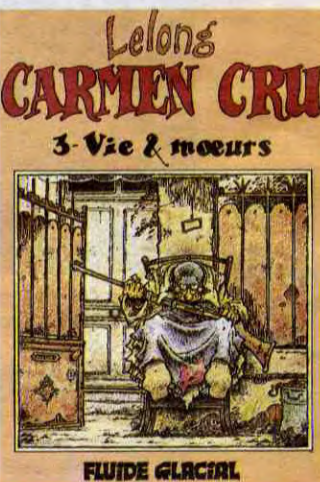


Voilà pourquoi : l'album pose des questions sans y répondre. Parce que l'histoire, c'est Lucky Luke qui doit escorter un convoi de femmes de l'est des USA à l'ouest où elles pourront se marier. Il refuse d'abord, accepte finalement, mais avec dégoût : il ne s'intéresse pas aux femmes, c'est évident. Un coiffeur homo se joint à la troupe : il le vanne sans arrêt, il n'est pas péché non plus. Alors, la grande question, c'est : Lucky Luke se tape-t-il Jolly Jumper, oui ou non ? Pas de réponse dans l'album, on attend encore. Sinon, à noter la présence des Daltons.

LA FIANCEE DE LUCKY LUKE de MORRIS et VIDAL chez DARGAUD, 36,50 questions à élucider.

albums que je vous recommande. Bon, le dessin, maintenant que je vous ai bien tartiné l'histoire. A quoi vais-je le comparer ? Hmmm ? A quoi ? A du Moebius, exactement. Eh bien, par rapport à du Moebius, ça ne ressemble pas du tout, par exemple. Ça donne déjà une idée. Ça ressemblerait plutôt à du Boucq un peu hésitant, mais bien quand même. Les couleurs, ça va ; les dialogues, ça va ; le prix, ça va ; la couverture, ça va ; bref, tout va. Si après ça vous allez pas au moins jeter un coup d'oeil, vous êtes vraiment des ingrats.

LE TEMPS DES INNOCENTS, premier tome de CHEMIN DE LA GLOIRE de HULET et BUCQUOY chez GLENAT, 38 qui vont bien, merci.



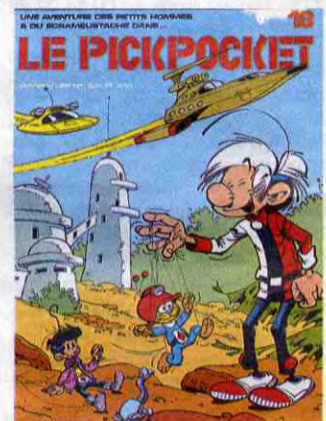
ser à ma grand-mère, cette salope. Les avis étant partagés fiez-vous à moi : génial.

VIE ET MOEURS DE CARMEN CRU de LELONG chez AUDIE, 45 pétitions pour qu'elle se casse.



Bonjour. Cette semaine, nous assistons à une grande première en BD : l'album mélangé. C'est nouveau, vous allez voir.

L'album dont je vous cause, c'est Le Pickpocket. C'est un album des petits hommes, que vous connaissez certainement si vous êtes lecteurs de Spirou. Bon. Il arrive des tas de trucs aux petits hommes, le genre de trucs qui arrivent quand on est personnage de BD, et tout d'un coup, qu'est ce qu'y se passe ? Ils rencontrent le Scrameustache. Paf, comme ça. Et là, il y a un truc fort subtil : c'est que l'album du Scrameustache, c'est pareil ! Il vit ses trucs, tout ça, et paf ! Il rencontre les petits hommes. Etonnant, non ?



Seul inconvénient : il faut acheter les deux albums pour suivre tout et ça fait deux fois plus cher. Et puis la clarté de l'histoire en pâtit un peu, mais bon, ne leur jetons pas la pierre, fallait le faire.

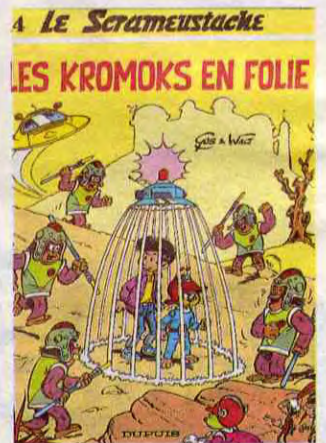
LE PICKPOCKET de SERON chez DUPUIS, 33 planches communes.

ECLIPTIQUE



Bonjour. Cette semaine, nous assistons à une grande première en BD : l'album mélangé. C'est nouveau, vous allez voir.

L'album dont je vous cause, c'est les Kromoks en Folie. C'est un album du Scrameustache, que vous connaissez certainement si vous êtes lecteurs de Spirou. Bon. Il arrive des tas de trucs à Khéna et au Scrameustache, le genre de trucs qui arrivent quand on est personnage de BD, et tout d'un coup, qu'est ce qu'y se passe ? Ils rencontrent les petits hommes. Paf, comme ça. Et là, il y a un truc fort subtil : c'est que l'album des petits hommes, c'est pareil ! Ils vivent leurs trucs, tout ça, et paf ! Ils rencontrent Khéna et le Scrameustache. Etonnant, non ? Seul inconvé-



nient : il faut acheter les deux albums pour suivre tout et ça fait deux fois plus cher. Et puis la clarté de l'histoire en pâtit un peu, mais bon, ne leur jetons pas la pierre, fallait le faire.

LES KROMOKS EN FOLIE de GOS chez DUPUIS, 33 planches communes.

SALUT LA PROMO!

VOIR PAGE 28

ADAM & ÈVE



DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

20 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE pour 2 personnes en CALIFORNIE au meilleur logiciel du 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 FRANCAIS. 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 né-

cessaires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance !

Règlement :
 ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
 ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
 ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriels.

ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clô-

ture du concours mensuel.

ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.

ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 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 : 160, rue Legendre 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.

AMIGA : BEAU MAIS CHER !

Suite de la page 1

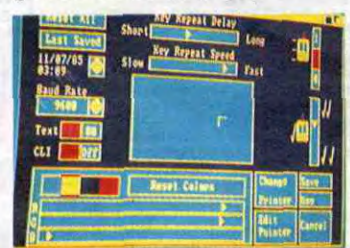
UN BASIC CRAIGNOS

Là encore, le basic que nous avons testé sera-t-il celui qui sera livré avec la bécane lors de sa diffusion nationale ? Allez savoir. C'est donc sur l'ABC Basic de Metacomco que nous avons fait nos griffes. A priori, c'est un assez bon Basic. On y trouve des While, Wend pour la programmation structurée, des Print Using pour faire des beaux textes, des Paint, Circle, Draw, Font (pour les caractères). Une instruction pouvant se révéler fort intéressante, Animate (la documentation craignos du



basic que nous avons vu peut laisser penser que cette instruction déplace un sprite, mais allez savoir). AskMouse et AskCursor regardent où sont la souris et le curseur. Le Basic permet d'afficher 16 couleurs simultanément à l'écran au choix dans une palette de 4096. Un petit Sound est prévu pour, devinez quoi ? Le son. Mais la plus belle instruction, la plus géante, la plus apocalyptique, c'est Translate qui permet d'actionner la synthèse vocale. Je m'explique. Vous mettez dans une variable une phrase du genre "nom de dieu de nom de dieu, j'ai perdu la margoulette", vous mettez quelques pointeurs à certaines valeurs (pour changer la hauteur, les

intonations, le timbre de la voix), vous faites Translate le nom de la variable et vous entendez avec un léger accent anglais "nom de dieu de nom de dieu, j'ai perdu la margoulette". Pour la première fois, je suis réellement tombé par terre. Génial ! La voix est superbe. Elle comprend les virgules, les "TH" anglais (vous savez, bathroom, smooth) les points d'exclamation, etc. En une instruction et en basic. Je ne vous raconte pas le travail. Complètement génial. Voilà, ça y est.



Vous me connaissez ? Je n'allais pas oublier nos tests fous. Le premier, affichant les nombres de 1 à 1000 : 36 secondes. C'est pas mal du tout. Si vous n'affichez pas la valeur, moins d'une seconde : c'est encore mieux. Le deuxième test fou (dans lequel on extrait vingt fois la racine carrée de deux et on élève vingt fois le résultat au carré) s'est avéré être d'une rapidité vrtil-colante. Je ne vais pas vous les briser avec des millièmes de

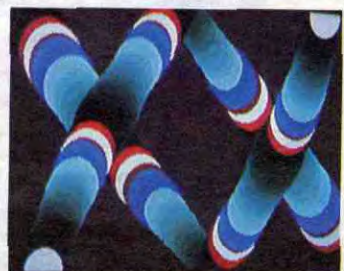


secondes, le basic fait ça à toute berzingue, impossible à chronométrer. Problème : il trouve 1,86 au lieu de 2. Dur. Par contre, en C (pas aussi facile à programmer que du basic, loin de là !), la routine est impec puisqu'elle trouve deux très exactement. Bilan, nul en

maths mais premier en gym, presque comme l'Atari.

ET LES SOFTS, ET LA DOC ?

Documentation existante : nibe de nibe. Logiciels existants : peau de balle. Remarquez, cette bécane n'étant pas encore



commercialisée, c'est un peu normal. Bien sûr, il y a Electronic Arts qui exhibe partout ses démos, mais à part ça, bof... Même pas de liste. Ça craint. Quant aux docs, c'est de la mélasse dans laquelle il serait dangereux d'entrer. On peut espérer mieux à la sortie de la bécane.

ET LE PRIX ?

Ah, le prix. C'est là que le bât blesse. Le tout, unité centrale, moniteur couleurs, lecteur de disquettes et les 12 kilos du



manuel d'utilisation : 18.000 balles. Certes, c'est un prix public, pas de taxes à ajouter, pas du genre "c'est 2 francs la bête mais il y a un cordon à 4.264 francs, l'emballage à 2 briques et demi et 452 milliards de taxes", mais quand même, 18.000 balles, ça fait moins de bien quand on le paie que quand on le gagne au 1-N-2.

Suite page 28

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.

C'EST FRÉDÉRIC LATOUR
 QUI A GAGNÉ 20000FR
 POUR SON PROGRAMME
 "CHASSEUR D'IMAGES"
 SUR APPLE II !



Si les puces vous démangent, faites un saut à la fnac.

Micro-ordinateurs:
 14 must de l'année
 testés. Les résultats
 sont dans le dernier
 dossier micro.

fnac

La fnac. L'oxygène de la tête.

GENERAL

VIDEO

1 Cassettes vidéo vierges

GENERAL est, sans doute d'assez loin, le plus important distributeur de cassettes vidéo vierges, avec près d'un million de cassettes vidéo vendues par nos soins chaque année. Le rayon **CASSETTES VIDEO**, animé avec beaucoup de sérieux par M. Christian FRESSON, se trouve à l'entrée du magasin. Vous y trouverez, clairement présentées, les différentes productions des grands constructeurs. Toutes nos cassettes sont garanties cinq ans.

OPERATION TREIZE A LA DOUZAIN

Pour l'achat de 12 cassettes vidéo, GENERAL vous offre la treizième en cadeau offre valable du 20/11/85 au 15/01/86 pour les cassettes figurant dans la liste ci-dessous

FUJI		VHS HI-FI E120		80 F pièce	
VHS E 30	45 F pièce	VHS HI-FI E180	92 F pièce		
VHS E 60	48 F pièce	VHS SHG EC30	70 F pièce		
VHS E 120	51 F pièce				
VHS E 180	53 F pièce				
VHS E 240	80 F pièce				
VHS SHG E30	54 F pièce				
VHS SHG EC30	70 F pièce				
VHS SHG E60	56 F pièce				
VHS SHG E120	70 F pièce				
VHS SHG E180	77 F pièce				
VHS SHG E240	112 F pièce				
VHS HI-FI E120	80 F pièce				
VHS HI-FI E180	92 F pièce				
VHS XG PRO E120	110 F pièce				
VHS XG PRO E180	130 F pièce				
BETA L500	53 F pièce				
BETA L750	85 F pièce				
BETA SHG L500	85 F pièce				
BETA SHG L750	80 F pièce				
BETA SHG L830	99 F pièce				
JVC		VHS HI-FI L750		112 F pièce	
VHS E30	45 F pièce	VHS HI-FI L500	95 F pièce		
VHS E60	48 F pièce	BETA PRO L500	115 F pièce		
VHS E120	51 F pièce	BETA PRO L750	135 F pièce		
VHS E180	53 F pièce				
VHS E240	80 F pièce				
VHS SHG E120	80 F pièce				
VHS SHG E180	87 F pièce				
VHS SHG E120	72 F pièce				
VHS SHG E180	79 F pièce				
		PDM			
		V2000 VCC 480	119 F pièce		

BOITIERS PLASTIQUES

Couleur au choix: noir, bleu, blanc, rouge avec cristal transparent pour insertion (jaquette format Vidéojaquettes)

A l'unité 8 F pièce Par 25 4,50 F pièce Par 10 7 F pièce Par 50 et plus 4,20 F pièce

2 Films vidéo

GENERAL propose des films neufs et des films d'occasion qui peuvent être achetés ou échangés. La tendance actuelle est à la baisse des prix des films neufs puisque nous en présentons un vaste choix à moins de 200 F pièce. Vous pouvez également échanger vos films du commerce contre d'autres films pour 90 F pièce. Nous avons tous les genres: enfants, comédies, policiers, aventures, X, érotiques. Ce rayon est animé par la charmante Brigitte LEPART.

199° le film VHS

Histoire d'O n°2	Les cavaliers de l'orage	Ronde de nuit
La jeune Lady Chaterley	Chromosome 3	Sissi impératrice
Le combat des galaxies	Méridine	Les jeunes années d'une reine
Le marathon du sexe	Récital Claude François	Horrible
Le grand carnaval	Lulu et le mystère de la fleur	Le motel des plaisirs
Le vol du sphinx	Furce Bronx	Les traqués de l'an 2000
Force One	Suzanne la douce	Les chiens fous
Malabar explose Hong-Kong	Le Baroudeur	Pulsion, passion
Au nom de tous les miens	Vivre pour survivre	Fritz the cat
Android	Premier désir	Le jugement des fées
Sissi face à son destin	Le tigre	Notre histoire
Dortoir des grandes	Sissi	Rue Cases-nègres
Stress	Black Silk Stoking	Vous n'aurez pas l'Alsace...
Le survivant des glaces	L'escapade du plaisir	Penitentiary I
Massacre hospital	Tir à vue	Penitentiary II
Camp disciplinaire	La fureur du juste	Candy au collège
Chinoiserie	Blondes à croquer	Fais-le...
Blue Jeans	Si ma gueule vous plait	Ninja, ultime violence
Un dimanche à la campagne	Les rats attaquent	etc...

3 Accessoires vidéo

Depuis plus de 7 ans, aux origines de la vidéo familiale, GENERAL s'est fait une réputation. Celle de tenir en stock le plus grand choix d'accessoires vidéo disponibles. Ce stock nous coûte très cher, mais fidélise d'une manière irréfutable notre clientèle. De plus, nos concurrents nous envoient de nombreux clients qu'ils ne peuvent satisfaire. Chez GENERAL, on trouve vraiment de tout pour compléter et améliorer son équipement vidéo. Ce rayon est animé avec beaucoup de patience et de gentillesse par Mr Dominique ALAPART.

Cordon copie vidéo universel entre 2 scopes VHS ou BETA	295 F
Cordon de copie universel Canal Plus	250 F
Cordon de copie Péritel-Péritel inversé	350 F
Cordon Péritel universel	295 F
Housse universelle de protection pour magnéscope	99 F
Cassette de Nettoyage ALLSOP 3 PRO	270 F

4 Magnétoscopes

GENERAL est un inconditionnel de JVC, l'inventeur du standard VHS. Depuis l'avènement de ce standard, nous avons toujours mis en avant le matériel JVC. Celui-ci est d'une qualité pratiquement irréprochable, sa fiabilité est exemplaire et ses caractéristiques techniques sont toujours à la pointe du progrès. JVC offre une gamme étendue de magnétoscopes de salon, portables et caméras pour tous les goûts et toutes les bourses. JVC est garanti chez GENERAL et le taux de panne sur cette marque est insignifiant. Le rayon magnéscope est animé par Mr Marcel WERHLE qui est également responsable de notre service après-vente.

JVC HRD 140S	8290 F	JVC HR 7810S	7875 F H.T.
Magnéscope VHS de salon avec télécommande infrarouge, chargement frontal, 1 programmation, avec en cadeau 10 cassettes vidéo VHS de 3H.		Magnéscope de salon VHS, trisandard Pal-Secam-NTSC, multiprogrammation, télécommande infrarouge.	10300 F T.T.C.
JVC HRD 150S	6690 F	JVC HRD 140EB	5690 F H.T.
Magnéscope VHS de salon avec télécommande infrarouge, chargement frontal, 4 programmations, avec en cadeau 10 cassettes vidéo VHS de 3H.		Magnéscope VHS de salon, tr-normes Pal-Secam France (L), Secam K', Secam BG, 1 programmation, télécommande infrarouge.	7596 F T.T.C.
JVC HR 4555	8490 F	JVC GRC 1	16900 F
Magnéscope VHS de salon, stéréo, double durée 4 et 8 H, chargement frontal, multiprogrammation, télécommande infrarouge, avec en cadeau 10 cassettes vidéo VHS de 4H.		Ensemble caméra/magnéscope portable, cassette format VHS-C, poids 1,5 kg, zoom 6 fois.	
JVC HRD 725S	11300 F	JVC GXN 4	7490 F
Magnéscope VHS de salon normes HI-FI, chargement frontal, 4 têtes, multiprogrammation, télécommande infrarouge, avec en cadeau 10 cassettes vidéo VHS de 4 H.		Caméra légère 1 kg, grande sensibilité (25 lux), se branche avec le HRS 10.	
JVC HR S10	11200 F	JVC GXN 7	8900 F
Magnéscope VHS portable avec tuner, 2,4 kg, dimensions réduites, multiprogrammation, avec en cadeau 10 cassettes vidéo de 4 H.		Caméra légère 1 kg, autofocus, grande sensibilité, se branche avec le HRS 10.	
		JVC GXN 70S	11800 F
		Super caméra monobloc avec vidicon et titreur incorporé, le nec plus ultra en caméra vidéo.	

5 Téléviseurs

Si en magnétoscopes GENERAL est un inconditionnel de JVC, pour les téléviseurs, nous sommes des fans de SONY pour des raisons uniquement objectives. Cela fait des années que les écrans Trinitron SONY sont plats, que leurs coins sont carrés alors que d'autres présentent ces caractéristiques en 1985 comme des révolutionnaires. L'avance technologique de SONY se démontre également par l'esthétique très réussie de ces appareils et par leur confort d'utilisation, particulièrement en télécommande. Comme pour les autres rayons, nos prix sur les téléviseurs sont particulièrement compétitifs.

GENERAL est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique. Amis clients, vous aimez l'efficacité: GENERAL est une entreprise efficace, à votre image. Des preuves: une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits; des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents; tout simplement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchises. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit un affaire qui marche; un choix très vaste et bien présenté des différents produits électroniques du moment; un service crédit CELELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?

- Aux particuliers:** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.
- Aux collectivités:** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous complions parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).
- Par correspondance:** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province. Vous avez des questions à poser? Nous tenons à votre disposition notre service information: (1) 42.06.50.50, poste 40.

SON

6 Chaînes stéréo AMSTRAD

AMSTRAD, c'est la marque anglaise qui fait un malheur en informatique et en HI-FI. Un seul critère: le rapport prix/performance. GENERAL propose toute la gamme de chaînes AMSTRAD qui va de 1995 F à 2995 F. Pour ces prix, vous aurez droit à la double platine cassette, au bras tangentiel de la platine, à l'égaliseur, voire à la télécommande. Toutes ces caractéristiques se retrouvent sur des chaînes valant plus du double. Notre rayon HI-FI est animé avec dynamisme par Mr Jean-Michel TREILLET, spécialiste du crédit Celelem, il étudiera avec vous votre plan de financement.

SM 104 (32 W)	1995 F	TS 86 (30 W)	2495 F
Chaîne comportant 1 ampli, 1 égaliseur, 1 tuner PO/GO/FM, 1 double platine cassette métal, 1 platine disque verticale bras tangentiel, 2 enceintes.		Chaîne avec télécommande infrarouge et meuble 2 vitres comportant 1 ampli, 1 égaliseur, 1 tuner PO/GO/FM, 1 platine cassette bandes métal, 1 platine disque, 2 enceintes.	
TS 51 (20 W)	1995 F	TS 55 (20 W)	2695 F
Chaîne avec meuble 1 vitre comportant 1 ampli, 1 tuner PO/GO/FM, 1 platine cassettes bandes métal, 1 platine disque, 2 enceintes.		Chaîne avec meuble 1 vitre comportant 1 ampli, 1 tuner PO/GO/FM, 1 double platine cassette bandes métal, 1 platine disque, 2 enceintes.	
TS 37 (30 W)	2295 F	TS 39 (30 W)	2995 F
Chaîne avec meuble 2 vitres comportant 1 ampli, 1 tuner PO/GO/FM, 1 platine cassette bandes métal, 1 platine disque, 2 enceintes.		Chaîne avec meuble 2 vitres comportant 1 ampli, 1 tuner PO/GO/FM, 1 double platine cassette bandes métal, 1 platine disque, 2 enceintes.	

7 Chaînes PIONEER

PIONEER, c'est le grand nom de la HI-FI, même si cette grande marque agace les coupeurs de watts en quatre qui lui préfèrent des marques plus confidentielles. La technique PIONEER est, incontestablement cette année, parmi les toutes premières en HI-FI. La nouvelle gamme de dimensions mini (36 cm de large) fait un malheur et il y en a pour tous les goûts, de 3200 F à 10000 F et plus. GENERAL, dont l'équipe dirigeante a vu le passé certainement plus de chaînes que n'importe qui en France, privilégie maintenant PIONEER qui représente la HI-FI sérieuse, en 1985/1986. Vous trouverez à notre rayon toute la gamme, clairement présentée, à des prix parmi les plus bas du marché.

Chaîne hi-fi MIDI S110 (noire)	3290 F
Ampli 2x32W, Egaliseur graphique 5 bandes, Platine cassette Dolby, Tuner PO/GO/FM analogique, Platine disque retour automatique, 2 enceintes 2 voies 70 W	
Chaîne hi-fi MIDI S220 (noire)	3690 F
Ampli 2x32W, Egaliseur graphique 5 bandes, Platine cassette Dolby, Tuner PO/GO/FM digital, Platine disque retour automatique, 2 enceintes 2 voies 70 W	
Chaîne hi-fi MIDI S330 (noire)	4990 F
Ampli 2x50W, Egaliseur graphique 5 bandes, Double platine cassette à duplication rapide, Tuner digital PO/GO/FM, Platine disque automatique, 2 enceintes 70W	

8 Chaînes SONY

Comme pour les autres produits SONY, la HI-FI est le domaine de l'ultra sophistication. Il est certain que SONY n'a pas son pareil pour la présentation de son matériel et les chaînes HI-FI n'échappent pas à la règle. Légèrement plus cher que PIONEER à performances égales, SONY s'est surtout taillé une place enviable dans le domaine des lecteurs de compact-disques laser dont il est le co-inventeur avec Philips.

FH-5 (noire)	3933 F	CDP-102	5265 F
Minichaine hi-fi portable à éléments séparés, auto-reverse, 2x25W, enceintes 3 voies APM.		Lecteur à télécommande à infra-rouge format Alliance	
FH-11 (noire)	4865 F	CDP-302ES	6651 F
Minichaine hi-fi portable à éléments séparés, 2x40W, auto-reverse, enceintes 3 voies APM.		Lecteur à télécommande infra-rouge	
FH-10W	5585 F	CDP-502ES	9197 F
Mini-chaîne hi-fi portable, à éléments séparés, double cassette, 2x25W, auto-reverse, enceintes 3 voies APM.		Lecteur haut de gamme à télécommande infra-rouge	
PLATINES COMPACT DISC HI-FI		CDP-552ESD	13596 F
CDP-7F	3519 F	Lecteur de prestige à télécommande à infra-rouge et sortie numérique	
Lecteur programmable format FH		DAS 702ES	14663 F
CDP-30	3532 F	Décodeur numérique/analogique pour CDP 552ESD	
Lecteur format Alliance		D50	2795 F
CDP-70	3999 F	Lecteur compact-disque portable livré avec adaptateur secteur	

9 Radio / Accessoires HI-FI

GENERAL attache une très grande importance à son rayon d'accessoires HI-FI qui est d'ailleurs contigu à celui des accessoires vidéo. Pour les mêmes raisons qu'en vidéo, le rayon HI-FI est particulièrement riche en accessoires divers qui devraient combier l'amatuer le plus exigeant.

10 Club du Compact-disque

Animé par Brigitte, comme les films vidéo, le Club du Compact-disque propose un vaste choix de compact-disques dans tous les genres (classique, jazz, variété, rock) aux prix alignés sur les plus bas du marché. De plus, lorsque vous en aurez acheté plusieurs, vous aurez droit à un treizième disque en cadeau. Une bonne manière de remercier et de fidéliser notre sympathique clientèle.

11 Walkman SONY

SONY, c'est l'inventeur du walkman et le propriétaire exclusif de l'appellation "walkman". La légende dit que le PDG de SONY, Mr MORITA, voulait écouter de la musique tout en jouant au golf et que le walkman est né. GENERAL propose toute la gamme des walkman SONY, avec tous leurs accessoires. Les prix sont étudiés au plus juste et le choix est super étendu, de 409 F à 3000 F et plus. Un grand succès actuellement: le walkman FM pour écouter les radios FM.

WALKMAN / LECTEUR DE CASSETTES		WALKMAN RADIO	
WM-22	409 F	WM-55	1035 F
Minitel, arrêt automatique, casque stéréo et courroie fournis, piles et secteur. Existe en blanc, bleu et rouge.		Compact, Dolby B, auto-reverse, Métal, mécanisme anti-roulis, casque et housse fournis, Existe en gris et bleu acier.	
WM-24	533 F	WM-DDII	1093 F
Dolby B, métal, arrêt automatique, casque stéréo et courroie fournis, piles et secteur. Existe en noir et doré.		Compact, Dolby B, Métal, sorties casques. Casque stéréo fourni. Existe en noir, rouge et gris.	
WM-6	886 F	WM-75	1107 F
Auto-reverse, Dolby B, Métal, casque stéréo et courroie fournis, piles et secteur. Existe en blanc, bleu et rouge.		Existe en bleu et jaune, Dolby B, 2 sorties casques.	
		WM-30	1199 F
		Super mini walkman (taille boîtier cassette), Métal, Dolby B, casque fourni. Existe en noir et gris.	
WALKMAN FM/LECTEUR CASSETTES			
WM-F22	686 F	SRF-20W	366 F
Lecteur de cassettes, récepteur FM stéréo/PO.		FM stéréo, casque fourni.	
WM-F55	1506 F	SRF-6	746 F
Lecteur stéréo avec tuner FM stéréo/PO Dolby B, auto-reverse, Métal.		Récepteur FM stéréo étanche, compact, casque étanche.	
WM-F65	1812 F	SRF-201	953 F
Walkman lecteur/registreur avec tuner FM/PO incorporé, Dolby B, micro fourni.		Récepteur FM stéréo, format carté de crédit, extraplat.	

12 Cassettes vierges audio

Même politique que les cassettes vidéo vierges, à savoir: des prix très bas, du choix et du stock. Nous considérons que la cassette audio, comme la vidéo, doit être vendue avec un bénéfice faible, justifié par l'absence de frais de démonstration ou de service. Les cassettes audio qui ont notre préférence sont les TDK qui permettent une extraordinaire qualité de reproduction.

10 TDK D 60	90 F	10 TDK SAX 60	195 F	10 FUJI FR I 60	100 F
10 TDK D 90	120 F	10 TDK SAX 90	270 F	10 FUJI FR II 90	140 F
10 TDK AD 60	120 F	10 TDK MA 60	320 F	10 FUJI FR II 60	105 F
10 TDK AD 90	155 F	10 TDK MA 90	430 F	10 FUJI FR II 90	150 F
10 TDK SA 60	165 F	10 TDK MAR 60	520 F	10 FUJI METAL 90	200 F
10 TDK SA 90	185 F	10 TDK MAR 90	710 F	10 FUJI METAL 90	280 F
10 TDK ADX 60	180 F				
10 TDK ADX 90	240 F				

PIONEER, c'est avant tout un choix immense en haut-parleurs et radio-cassettes pour voitures. Ensuite, c'est une qualité irréprochable dans la conception et la fabrication des produits. Enfin, c'est, grâce à GENERAL et à d'autres distributeurs dynamiques, un rapport prix/performance indiscutablement exceptionnel. GENERAL présente dans son magasin une gamme PIONEER très complète. Vous pouvez interroger M. Olivier, ancien monteur automobiles, pour connaître tous les secrets concernant la pose d'un de ces petits bijoux dans votre automobile...

INFORMATIQUE

13 Informatique AMSTRAD

AMSTRAD est actuellement en Europe le plus grand succès de l'histoire de l'informatique. C'est une gamme d'ordinateurs qui va de 2690 F à 6990 F et qui est destinée à l'usage familial avec la gamme 464, à l'utilisation semi-professionnelle avec les 664 et aux applications professionnelles avec le 6128 et surtout le 6256 qui est la plus ahurissante machine de traitement de texte qui soit offerte sur le marché pour 7000 F. GENERAL est le plus important distributeur traditionnel AMSTRAD en France et notre compétence dans ce domaine est, à notre sens, unique. Pierre MAURICE, très connu de tous les Amstradiens, dirige ce département avec enthousiasme et compétence.



CPC 464 monochrome	2690 F	Imprimante DMP 2000	2290 F
Ordinateur 64K, moniteur noir et blanc, lecteur de cassettes.		Imprimante matricielle 9x9 points, 80 cps, friction, traction, bi-directionnelle, idéale pour CPC 6128.	
CPC 464 couleur	3990 F	PCW 8526	6990 F
Ordinateur 64K, moniteur couleur, lecteur de cassettes.		Machine traitement de texte complète: moniteur haute résolution, drive intégré, clavier 82 touches, 256K RAM, imprimante rapide intégrée (nombreux types de caractères).	
CPC 664 monochrome	3790 F		
Ordinateur 64K, moniteur noir et blanc, lecteur de disquettes.			
CPC 664 couleur	5290 F		
Ordinateur 64K, moniteur couleur, lecteur de disquettes.			
Unité Disquette DD1	1995 F		
Lecteur de disquettes 3 pouces pour CPC 464.			
CPC 6128 monochrome	4490 F		
Ordinateur 128K, moniteur noir et blanc, lecteur de disquettes 3 pouces.			
CPC 6128 couleur	5990 F		
Ordinateur 128K, moniteur couleur, lecteur de disquettes 3 pouces.			

CADEAU A TOUT ACHETEUR D'UNE CONFIGURATION AMSTRAD (offre valable du 20/11/85 au 15/01/86)
4 LOGICIELS: Decathlon + Jet Set Willy + Beach Head + Sabre Wulf sur cassette ou disquette + 1 JOYSTICK (en cas de rupture de stock sur les logiciels proposés, remplacement par ceux de notre choix)

14 Logiciels pour AMSTRAD

Sans programme, un ordinateur est, à notre sens, aussi inutile qu'un tourne-disque sans disque, qu'un magnéscope sans cassette. Aussi nous avons développé le plus important rayon de programmes AMSTRAD en France et peut-être bien en Europe puisque récemment, un responsable d'AMSTRAD Angleterre est venu photographier notre rayon. Si vous avez acheté votre AMSTRAD ailleurs que chez nous, vous êtes de toute façon les bienvenus à notre rayon de programmes où vous pourrez demander toutes les informations désirées. Notre rayon logiciel est animé par une autre charmante jeune fille, Claire.

Quelques utilitaires AMSTRAD en français	
SUR CASSETTES	MB 92 26
14 TRAITEMENT DE TEXTE PRO	300 F
15 GESTION BANCAIRE	220 F
16 FACTURATION	350 F
17 GESTION DE STOCK	250 F
18 TAPE FILE Gestion de fichier	350 F
19 GESTION COMPTABLE simplifiée	350 F
20 TRANSCODE utilitaire de copie	250 F
21 AMSTRAD ARTISTE	350 F
22 EDEITER SONORIE POLYPHON.	150 F
23 DAO GRAPHISME	150 F
SUR DISQUETTES, EN FRANÇAIS	MB 92 41
41 GESTION BANCAIRE	370 F
42 TRAITEMENT DE TEXTE PRO	370 F
43 FACTURATION	600 F
44 GESTION DE STOCK	320 F
45 DISC-FILE Gestion de fichier	450 F
46 GESTION COMPTABLE simplifiée	600 F
47 ACCES DIRECT	580 F

SUPER PROMO LOGICIELS AMSTRAD: DECATHLON + BEACH HEAD + JET SET WILLY + SABRE WULF: 120 F en cassettes - 180 F en disquettes

15 Accessoires informatique

Le gros morceau des accessoires micro, ce sont les imprimantes. Dans ce domaine, nous donnons notre préférence à CENTRONICS et EPSON, toutes deux marques de réputation mondiale. Nous présentons ces modèles accessibles au grand public et estimons qu'une bonne imprimante ne doit pas excéder 3000 F. Notre spécialiste de l'imprimante est Elizabeth qui est très appréciée de notre clientèle de mordus de la micro.

16 Tarif APPLE* chez GENERAL

Nous proposons à des tarifs particulièrement intéressants toute la gamme APPLE*. Les connaisseurs apprécieront. Prix T.T.C. - Tarif valable à la date de parution de l'annonce - offre limitée aux stocks disponibles

APPLE II C*	107 APPLE II E	RUBAN MAGEWRITER*	59 F
UNITÉ CENTRALE	1475 F	POUR MAGEWRITER*	433 F
DRIVE II C	757 F		
SOURIS II C	525 F	MAC INTOSH*	
STAND MONITEUR II C	355 F	128 K	18500 F
SAC TRANSPORT II C	330 F	512 K	23950 F
MONITEUR II C	1650 F	CARTE D'EXTENSION 512 K	4950 F
LOGICIEL APPLEWORKS	1950 F	POUR MAC 128 K	4050 F
		MICRODISC DRIVE	3804 F
APPLE II E*		EXTERNE MAC*	782 F

KUNG-FOU

Brillant adepte du "Kung-Fou" (tout dans les jambes), affronte à grands coups de pompes, les redoutables combattants GANCHA!

Thierry BANDET



MSX

```

10 REM *****
20 REM ** KUNG-FOU **
30 REM ** **
40 REM ** PAR **
50 REM ** THIERRY **
60 REM ** **
70 REM ** **
80 REM ** **
90 REM *****
100 REM
110 REM PRESENTATION
120 REM
130 SCREEN2,2,0
140 COLOR1,4,4
150 CLS
160 CLEAR999:IN=30:VO=1:ET=36
170 OPEN"GRP:"A881
180 LINE(0,120)-(255,191),12,BF
190 LINE(155,112)-(180,150),6,BF
200 DRAW"BM46,120C1N69,120M68,109M70,1
05M70,66M81,53M110,35U2M125,29M135,27M
134,23M127,21M115,25M91,29M75,39M60,22
M46,21M41,27M34,24M26,26M24,35M30,41M2
6,55M36,70"
210 DRAW"BM45,60M49,60M53,62M57,106M60,
100D3M46,120M40,60U5R5M40,60M55,39R7
M57,33M55,39"
220 PAINT(60,119),1
230 REM Grand karateka
240 DRAW"BM130,06C8M159,06M170,00M100,
66M192,60M220,50M225,52M222,33M215,30M
211,33M206,30M155,45M152,56M155,60M154
,70M130,06"
250 PAINT(150,05),8
260 DRAW"BM162,104C1M162,05M171,01M174
,02M177,77M190,75M192,00M200,79M210,92
M213,93M215,96M213,105L3M201,123L11M10
9,120M162,104"
270 PAINT(200,120),1
280 DRAW"BM175,125C8M195,116U3M203,100
M202,99M194,09M102,90M176,94L3M167,100
M170,103M169,110M170,120M175,125"
290 PAINT(100,120),8
300 DRAW"BM147,74C15M126,70M122,05M130
,07M159,07M165,05M165,94M156,104M150,1
20M145,123M142,130M135,135M128,140M123
,162M100,100M80,100M72,165M85,130M115,
115M120,02M126,78"
310 PAINT(90,179),15
320 LINE(160,05)-(163,105),1,BF
330 LINE(116,116)-(122,120),1
340 DRAW"BM100,100C15M195,100M200,120M
100,126M181,130M164,145M155,140M165,11
2M164,105M155,100"
350 PAINT(130,179),15
360 DRAW"BM100,100C1M114,169M129,149M1
30,145"
370 DRAW"BM172,100C8M190,150M100,135M1
05,126M190,125M205,140M195,100M172,100"
380 PAINT(100,179),8
390 DRAW"BM130,145C1M135,135M142,130M1

```

```

45,122M150,120M165,05"
400 DRAW"BM125,100M121,171M125,161M130
,156"
410 DRAW"BM140,150M143,135M152,121M14
5,155M155,140M156,149M150,155"
420 DRAW"BM160,100M163,170M160,160M172
,156M171,153M180,150"
430 DRAW"BM140,100C5M139,160M135,155M1
37,150M132,142M137,137M140,150M145,152
M146,154M160,160M150,162M145,160M142,1
60M145,100M140,100"
440 PAINT(142,179),5
450 DRAW"BM107,93C1M192,96M106,100M103
,96M100,98"
460 DRAW"BM200,103M196,103M193,106M190
,110M199,107M195,106"
470 DRAW"BM175,111M177,114M180,112M185
,115M180,110M176,116U2"
480 DRAW"BM191,105M109,113M106,111M10
6,106M104,110M102,107U2"
490 LINE(171,110)-(174,114),0,BF
500 LINE(0,100)-(255,191),1,BF
510 PRESET(20,102):COLOR13:PRINT#1,"By
Thierry Bandedet":PSET(200,102),1:COLOR
10:PRINT#1,"1985"
520 LINE(230,5)-(255,165),15,BF
530 DRAW"BM235,10C1D20U10M250,103M242,
15M250,30"
540 DRAW"BM235,32D10R15U10"
550 DRAW"BM235,70U10M250,70U10"
560 DRAW"BM250,72L15D10R15U6L5R10"
570 DRAW"BM250,100L15D20U10R10"
580 LINE(235,122)-(250,140),1,B
590 DRAW"BM235,142D10R15U10"
600 CIRCLE(1,1),25,10:PAINT(1,1),10
610 PLAY"L805ADRERFRFDEEPCBFDEAL64DECF
DECCDE","L807DERERCRDRERCRFDECF64DECF
DEFCDE"
620 IFINKEY"<" THENGO20610
630 LINE(0,0)-(255,191),4,BF
640 PRESET(10,10):COLOR0,6:PRINT#1,"V
oulez les regles?"
650 A$=INKEY$
660 IF A$="<" THENCOLOR,1,2:COLOR,1,1:COL
OR,1,5:COLOR,1,13:GO20650
670 IF A$="O"OR A$="o" THENGO50B2290
680 IF A$="N"OR A$="n" THEN:SCREEN0:COLOR
15,4,4:GO50B2370
690 GO20650
700 REM
710 REM Decor
720 REM
730 Z=ROUND(-TIME):SCREEN2,2,0:COLOR15,1
,1:CLS
740 LINE(0,0)-(256,50),6,BF
750 LINE(0,27)-(256,30),1,BF
760 FORI=10T0210STEP50
770 LINE(I,35)-(I+30,45),1,BF
780 LINE(I-2,33)-(I+32,47),1,B
790 NEXT
800 LINE(0,50)-(256,110),10,BF
810 COLOR1:DRAW"BM216,100M220,90M215,7
5R3M224,03M224,90M220,100M216,100"

```

```

820 PAINT(217,99),1
830 FORI=76T060STEP-1:X=RND(1)*7:Y=RND
(1)*10:LINE(100+X,I)-(240+Y,I),1:NEXT
840 FORI=60T055STEP-1:X=RND(1)*7:Y=RND
(1)*10:LINE(200+X,I)-(240+Y,I),1:NEXT
850 FORI=50T0110STEP10
860 LINE(0,I)-(256,I),1
870 NEXT
880 FORI=0T0250STEP10
890 LINE(I,50)-(I,110),1
900 NEXT
910 LINE(50,50)-(53,110),1,BF
920 LINE(170,50)-(173,110),1,BF
930 LINE(210,50)-(213,110),1,BF
940 LINE(63,50)-(63,110),1
950 LINE(03,50)-(03,110),1
960 LINE(91,51)-(129,109),4,BF
970 DRAW"BM91,109C2U10M95,90R2M129,85D
24M91,109"
980 PAINT(100,107),2
990 PRESET(30,10):COLOR1:PRINT#1,"VEUI
LLEZ PATIENTER S.V.P"
1000 REM
1010 REM SPRITES
1020 REM *****
1030 REM
1040 REM Pause arret ->
1050 DATA3,7,7,7,7,3,0,7,4,4,4,6,7,7,7
,7,3,120,192,120,224,192,0,1,3,192,35,22
,14,12,136,240,240,0,3,7,4,4,1,1,1,1,1
,1,3,3,0,1,0,1,0,2,42,250,194,18,240,240
,240,240,240,240,240,0,64,192,224
1060 REM Pause arret <-
1070 DATA1,3,1,7,3,0,120,192,3,196,104
,112,40,17,15,15,192,224,224,224,224,1
92,0,224,32,32,32,96,224,224,224,192,4
,0,79,95,67,72,12,15,15,15,15,15,7,0,2
,3,7,0,192,224,32,32,120,120,120,120,12
0,120,192,192,0,120,0
1080 REM Pause marche 1 ->
1090 DATA0,3,7,4,4,0,6,6,14,15,30,30,1
24,4,112,24,12,242,250,194,18,240,240,
240,240,120,124,124,60,32,20,6
1100 REM Pause marche 2 ->
1110 DATA0,3,7,4,4,1,3,0,7,7,15,15,62
,2,56,12,12,242,250,194,18,240,192,216,
152,184,60,124,60,32,14,3
1120 REM Pause marche 1 <-
1130 DATA40,79,95,67,72,15,15,31,31,30
,62,62,60,4,112,192,0,192,224,32,32,0
,96,96,112,240,120,120,62,32,14,24
1140 REM Pause marche 2 <-
1150 DATA40,79,95,67,72,15,3,27,25,29
,60,62,60,4,112,192,0,192,224,32,32,120
,192,192,224,224,240,240,124,64,20,40
1160 REM Coup de pied en l'air ->
1170 DATA0,60,62,62,62,30,1,3,7,7,3,13
,14,14,15,6,0,0,0,0,52,119,251,249,252
,252,254,255,252,243,111,31
1180 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,63,31,14,1,15,15,15,15,15,15,31,
31,0,14,6
1190 DATA0,0,1,3,3,7,143,15,31,63,62,9

```

```

2,236,232,240,224,0,195,238,236,224,24
0,192,120,0,0,0,0,0,0,0,0
1200 DATA192,120,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
20,120,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
1210 REM Coup de pied en l'air <-
1220 DATA0,195,119,55,7,31,3,1,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0
40,252,124,50,55,23,15,7
1230 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,3,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0
1240 DATA0,0,0,0,44,238,223,159,63,63,
127,255,63,207,246,240,0,60,124,124,12
4,120,120,192,224,224,192,176,112,112,
240,96
1250 DATA252,240,112,120,240,240,240,2
40,240,240,240,240,240,0,112,96,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1260 REM Position a genoux ->
1270 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,4,0,0,0,0,0,0,0,130,190,120,230,190,3
0,60,120,40
1280 DATA4,6,7,7,7,3,0,3,7,0,11,3,7,95
,223,159,0,40,240,240,240,0,246,25
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1290 REM Position a genoux <-
1300 DATA0,0,0,0,0,0,0,65,99,1,103,99,
120,60,30,12,0,0,0,0,0,0,192,224,224
,224,224,192,0,224,32
1310 DATA0,12,15,15,15,15,16,111,223,2
27,240,249,25,65,112,224,32,96,224,224
,224,192,0,192,224,16,200,192,224,250,
251,249
1320 REM Houala ->
1330 DATA3,7,7,7,7,3,0,7,4,4,6,7,7,7,7
,3,130,190,120,230,190,30,60,120,40,0
,40,240,240,241,243,247
1340 DATA0,3,7,4,5,1,1,1,1,1,3,3,0,1
,0,15,247,250,196,40,240,240,240,240,2
40,240,224,0,64,192,224
1350 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,3,30,44,96,24
0,240,224,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0
1360 DATA120,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1370 REM Coup de pied en bas -> 0
1380 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,240,240,240,2
40,121,7,15,31,0,0,0,0,0,0,0,0,0,16
,220,222,230,240,252
1390 DATA31,7,25,30,20,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,255,252,251,247,47,31,15,19,60
,124,248,124,62,2,50,112
1400 DATA0,128,224,240,240,240,252,254

```

suite page 33

COMMODORE 64 *suite de la page 12*

```

960 DATA 192,208,247,88,96
970 :
980 DATA 33922,129,130,131,132,133
,134
990 :
1000 DATA 33928,140,129,136,140,14
2,0
1010 :
1020 DATA 33934,165,182,168,10,170
,173,27,212,201,255,176,249,201,90
,176,2,105
1030 DATA 90,157,0,208,173,16,208,
25,234,132,141,16,208,173,21,208,2
5,234,132
1040 DATA 141,21,208,173,27,212,20
1,6,176,249,170,189,130,132,153,24
8,195,189
1050 DATA 136,132,41,127,153,39,20
8,189,136,132,16,10,173,28,208,25,
234,132,141
1060 DATA 28,208,96,185,234,132,73
,255,133,98,173,28,208,37,98,141,2
8,208,96
1070 :
1080 DATA 34026,1,2,4,8,16,32,64,1
28
1090 :
1100 DATA 34034,165,182,168,10,170
,173,16,208,57,234,132,208,31,189,
0,208,56
1110 DATA 229,180,157,0,208,201,4,
144,1,96,165,247,133,98,189,1,208,
133,247,165
1120 DATA 98,157,1,208,76,142,132,
189,0,208,56,229,180,157,0,208,176
,9,173,16
1130 DATA 208,89,234,132,141,16,20
8,96
1140 :
1150 DATA 34099,165,182,168,10,170
,173,16,208,57,234,132,208,31,189,
0,208,56
1160 DATA 229,181,157,0,208,201,4,
144,1,96,165,248,133,98,189,1,208,
133,248,165
1170 DATA 98,157,1,208,76,142,132,
189,0,208,56,229,181,157,0,208,176
,9,173,16
1180 DATA 208,89,234,132,141,16,20
8,96
1190 :

```

```

1200 DATA 34164,32,15,136,165,253,
16,5,206,1,208,208,3,238,1,208,166
,251,232
1210 DATA 224,16,208,2,162,0,134,2
51,240,1,96,165,250,41,254,133,250
,76,66,135
1220 :
1230 DATA 34202,32,59,136,165,254,
16,5,206,9,208,208,3,238,9,208,166
,252,232
1240 DATA 224,16,208,2,162,0,134,2
52,240,1,96,165,250,41,253,133,250
,76,29,135
1250 :
1260 DATA 34240,173,0,220,160,0,74
,176,1,136,74,176,1,200,132,253,19
2,0,208,1
1270 DATA 96,173,1,208,24,101,253,
201,131,176,245,201,82,144,241,230
,250,76,116
1280 DATA 133
1290 :
1300 DATA 34279,173,1,220,160,0,74
,176,1,136,74,176,1,200,132,254,19
2,0,208,1
1310 DATA 96,173,9,208,24,101,254,
201,235,176,245,201,186,144,241,23
0,250,230
1320 DATA 250,76,154,133
1330 :
1340 DATA 34320,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,8,128,0
1350 DATA 4,128,1,36,0,1,36,64,0,4
0,0,0,106,0,0,170,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0
1360 DATA 0,0,0
1370 :
1380 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,128,0,8,128,0,0,8,32,1,4,3
2,1,36,0,8
1390 DATA 168,64,8,170,64,16,170,0
,18,150,0,10,170,128,9,105,64,0,0,
0,0,0,0,0,0
1400 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1410 :
1420 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,1,32,64,1,40,64,18,40,0,18,104,128
,2,169,132
1430 DATA 42,170,36,41,166,160,41,
166,160,170,166,128,90,170,168,170
,170,148
1440 DATA 165,165,168,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1450 :
1460 DATA 34512,162,191,189,16,134
,157,192,225,202,224,255,208,245,9
6

```

```

1470 :
1480 DATA 34526,32,32,32,32,11,13,
19,58,48,48,48,48,32,32,22,9,20
,5,19,19,5
1490 DATA 58,48,53,48,32,32,22,9,5
,19,58,81,81,81,32,32,32,32
1500 :
1510 DATA 34566,162,39,189,222,134
,157,0,192,157,8,194,169,9,157,0,2
16,157,8
1520 DATA 218,202,16,236,96
1530 :
1540 DATA 34589,173,39,196,56,229,
254,141,39,196,10,24,109,39,196,17
0,160,0,189
1550 DATA 40,196,153,31,194,232,20
0,192,3,208,244,165,181,56,229,254
,133,181,96
1560 :
1570 DATA 34626,173,38,196,56,229,
253,141,38,196,10,24,109,38,196,17
0,160,0,189
1580 DATA 40,196,153,23,192,232,20
0,192,3,208,244,165,180,56,229,253
,133,180,96
1590 :
1600 DATA 34663,206,53,196,240,1,9
6,173,52,196,141,53,196,165,250,41
,1,208,9
1610 DATA 169,1,197,169,208,252,76
,192,133,169,1,197,169,208,252,76,
116,133
1620 :
1630 DATA 34699,206,55,196,240,1,9
6,173,54,196,141,55,196,165,250,41
,2,208,9
1640 DATA 169,3,197,169,208,252,76
,231,133,169,3,197,169,208,252,76,
154,133
1650 :
1660 DATA 34735,206,57,196,240,1,9
6,173,56,196,141,57,196,169,130
1670 :
1680 DATA 34750,206,59,196,240,1,9
6,173,58,196,141,59,196,169,130
1690 :
1700 DATA 34765,206,61,196,240,1,9
6,173,60,196,141,61,196,169,130
1710 DATA 162,1,134,182,32,242,132
,166,182,232,224,4,208,244,96
1720 :
1730 DATA 34798,206,63,196,240,1,9
6,173,62,196,141,63,196,169,3,197,
169,208,252
1740 DATA 162,5,134,182,32,51,133,
166,182,232,224,8,208,244,96
1750 :
1760 DATA 34831,166,251,208,17,165

```

```

,253,73,255,24,105,1,24,109,65,196
,141,65,196
1770 DATA 141,1,212,173,64,196,166
,253,16,6,24,105,4,24,144,3,56,233
,4,141,64
1780 DATA 196,141,0,212,96
1790 :
1800 DATA 34875,166,252,208,17,165
,254,73,255,24,105,1,24,109,67,196
,141,67,196
1810 DATA 141,8,212,173,66,196,166
,254,16,6,24,105,4,24,144,3,56,233
,4,141,66
1820 DATA 196,141,7,212,96
1830 :
1840 DATA 34919,206,86,196,240,1,9
6,173,85,196,141,86,196,173,65,196
,10,10,24
1850 DATA 109,68,196,141,68,196,14
4,235,160,4,24,185,70,196,121,80,1
96,201,58
1860 DATA 144,3,233,10,56,153,70,1
96,153,8,192,136,16,234,96
1870 :
1880 DATA 34971,206,88,196,240,1,9
6,173,87,196,141,88,196,173,67,196
,10,10,24
1890 DATA 109,69,196,141,69,196,14
4,235,160,4,24,185,75,196,121,80,1
96,201,58
1900 DATA 144,3,233,10,56,153,75,1
96,153,16,194,136,16,234,96
1910 :
1920 DATA 35023,74,74,176,3,76,126
,234,173,30,208,72,41,1,240,15,104
,41,14,141
1930 DATA 89,196,165,249,9,1,133,2
49,76,3,137,104,72,41,16,208,4,104
,76,3,137
1940 DATA 104,41,224,141,90,196,16
5,249,9,2,133,249,169,4,141,25,208
,173,30,208
1950 DATA 76,129,234
1960 :
1970 DATA 35086,32,127,137,173,21,
208,77,89,196,141,21,208,238,95,19
6,206,92
1980 DATA 196,240,16,174,95,196,22
4,138,208,2,162,135,142,95,196,142
,248,195,96
1990 DATA 169,134,141,95,196,173,9
1,196,141,92,196,174,36,196,169,32
,157,32,192

```

A SUIVRE..

! COLOUR

Agrémentez par une fonction appropriée, le vide de vos surfaces.

Rémi MONASSON

SUITE DUN' 111

```

2205 DATA C9.34      'CMP #34
2210 DATA D0.03      'BNE #96BE
2215 DATA 4C.7C.C4   'JMP #C47C
2220 REM
2225 REMChargement des differents
valeurs Precedemment mises en memoir
e
2230 DATA C6.C9      'DEC #C9
2235 DATA A4.C9      'LDY #C9
2240 DATA B9.00.97   'LDA #9700.
Y
2245 DATA 85.10      'STA #10
2250 DATA B9.33.97   'LDA #9733.
Y
2255 DATA 85.11      'STA #11
2260 DATA B9.66.97   'LDA #9766.
Y
2265 DATA 85.0E      'STA #0E
2270 DATA B9.99.97   'LDA #9799.
Y
2275 DATA 85.0F      'STA #0F
2280 DATA B9.CC.97   'LDA #97CC.
Y
2285 DATA 85.CA      'STA #CA
2290 REM
2295 REMVerifie si ce Pixel n'est p
as colorie
2300 REMS'il est allume.recommence
Pour chargement de nouvelles coordon
nees
2305 DATA 20.E3.96   'JSR #96E3
2310 DATA B0.D2      'BCS #96B2
2315 REM
2320 REMSaut a la Partie 3.recherch
e du point le Plus a gauche
2325 DATA 4C.BC.95   'JMP #95BC
2330 REM
2335 REM
2340 REM
2345 REM PARTIE 7:
2350 REM sous-Programme test Point

```

```

2355 REM
2360 REM
2365 REM
2370 REM
2375 REMCopie de (0E,0F) en (0C,0D)
2380 DATA A5.0E      'LDA #0E
2385 DATA 85.0C      'STA #0C
2390 DATA A5.0F      'LDA #0F
2395 DATA 85.0D      'STA #0D
2400 REM
2405 REMCompteur des rotations=ume
ro du bit et stockage temporaire de
Y
2410 DATA A4.CH      'LDY #CA
2415 DATA 84.18      'STY #18
2420 DATA 84.19      'STY #19
2425 REM
2430 REMChargement dans i. de l'octe
t a tester Puis elimination des bit
7 et 6
2435 DATA A0.00      'LDY #A0
2440 DATA B1.0C      'LDA (#0C).Y
2445 DATA A4.18      'LDY #18
2450 DATA 2A        'ROL A
2455 DATA 2A        'ROL A
2460 REM
2465 REMRotation a gauche selon le
compteur (resultat du test dans la r
etenu
2470 DATA 2A        'ROL A
2475 DATA 88        'DEY
2480 DATA 10.FC      'BPL #96F9
2485 REM
2490 REMRestauratione de Y puis ret
our
2495 DATA A4.19      'LDY #19
2500 DATA 60        'RTS
2505 REM
2510 REM
2515 REM
2520 REM Compatibilite avec
2525 REM l'ORIC - 1
2530 REM
2535 REM
2540 REM
2545 REM
2550 REMVoici les adresses des rout
ines de la ROM employees pour !COLOU
R
2555 REM
2560 REM ATMOS ! ORIC - 1
2565 REM

```

```

2570 REM #D8C8      #D8D0
2575 REM #00E2      #00E2
2580 REM #00E8      #00E8
2585 REM #D070      #CFE4
2590 REM #D336      #D2A0
2595 REM #C47C      #C483
2600 REM #EAF7      #E884
2610 REM #C962      #C930
2615 REM
2620 REMPour les autres adresses, au
cune modification n'est necessaire
2625 REM
2630 PLOT 4.10."Oric-1 ou Atmos (0
/A) ?" : GETA# : PLOT 28.10.A#
2635 IF A#="A" THEN 2670 ELSE IF A#
<>"0" THEN 2630
2640 FOR I=1 TO 7 : READ A,V
2645 DOKE A,V : NEXT I
2650 DATA #953D,#CFE4,#95E0,#D80D
2655 DATA #9569,#D2A0,#9576,#D80D
2660 DATA #958B,#E884,#95F8,#C930
2665 DATA #96BC,#C483
2670 RETURN

```

LISTING 2

```

10 REM *****
10 REM *****
20 REM *
30 REM * DEMONSTRATION *
40 REM *
50 REM *****
55 REM
10 REM *****
20 REM *
30 REM * DEMONSTRATION *
40 REM *
50 REM *****
55 REM
60 CALL#9518
70 REM Exemple numero 1
100 HIRES
110 FOR I=1 TO 20
120 FOR J=1 TO 4 '1 cercle sur 4
130 X=RND(1)*180+30
140 Y=RND(1)*140+30
150 R=INT(RND(1)*28)+3
160 CURSET X,Y,3 : CIRCLE R,1
170 NEXT J : !COLOUR
180 NEXT I
185 PRINT "Appuyer sur un touche Po

```

```

un remplir le contour...
190 GET A# : !COLOUR 0.0 : GET H#
210 REM Exemple numero 2
235 HIRES
240 FOR I=1 TO 20
245 FOR J=1 TO 4
250 X=RND(1)*140+30
260 Y=RND(1)*135+20
270 C1=INT(RND(1)*34)+6
280 C2=INT(RND(1)*20)+4
290 CURSET X,Y,1
300 DRAW C1,0.1 : DRAW 0,C2,1
310 DRAW -C1,0.1 : DRAW 0,-C2,1
320 NEXT J : !COLOUR X+C1/2,Y+C2/2
330 NEXT I : GET A#
350 REM Exemple numero 3
380 HIRES
390 FOR I=0 TO 199 STEP 10
400 CURSET 219-I,0.3 : DRAW -199+I,
I,1
410 CURSET 20,I,3 : DRAW I,199-I,1
420 CURSET 20+I,199,3 : DRAW 199-I,
-I,1
430 CURSET 219,199-I,3 : DRAW -I,1-
199,1
440 CURSET 120,100,3 : CIRCLE (I+8,
65)/2,88,1
450 NEXT I : CLS : PRINT "Tapez S p
our STOP..."
460 REPEAT
470 !COLOUR RND(1)*195+21,RND(1)*20
0
480 UNTIL KEY#="S" : GET A#
500 REM Exemple numero 4
530 TEXT
540 PRINT"Utilisez les touches de d
irection Pour dessiner. Faites C Pou
r " ;
550 PRINT"colorier la surface,CTR
L-C Pour arreter et E Pour effacer."
560 PRINT : PRINT"Appuyez sur une t
ouche..."
570 GET A#
580 HIRES : X=120 : Y=100
590 CURSET X,Y,1
600 GET A# : A=PEEK(53)
610 IF A=3 THEN STOP
620 IF A=67 THEN !COLOUR
630 IF A=69 THEN 580
640 X=X+(1 AND A=9 AND X<239)-(1 AND
A=8 AND X>0)
650 Y=Y+(1 AND A=10 AND Y<199)-(1 AND
A=11 AND Y>0)
660 GOTO 590

```



HEP! JE PEUX AGREMENTER LE VIDE DE LA SURFACE DE TA GUEULE PAR UN COUP DE POING APPROPRIE'



REPETE! J'AI PAS TOUT COMPRIS!

Qui MAL COMPREND, SE PRESERVE



CANON X07

suite de la page 3

181C A2 08 E0 6A E0 44 4C 0E 372	1A44 B8 30 49 7C 92 30 11 14 294	1CA4 83 84 83 84 83 84 83 20 388	1F04 83 84 84 84 84 83 80 83 419	2164 84 84 83 80 83 84 84 84 41A
182A 20 00 00 00 00 00 00 06 12E	1A4C 3E 14 BA CC 56 1A 3E 05 28B	1CAC 83 84 83 84 83 84 83 84 41C	1F0C 84 84 84 83 80 83 84 84 41A	216C 83 84 83 20 84 80 84 84 386
182C 4E EE 60 C4 60 E8 A4 48 494	1A54 18 0C 16 01 C9 16 13 C9 1F6	1CB4 83 84 83 84 83 84 83 84 41C	1F14 84 84 83 38 84 84 84 84 3D3	217A 84 80 84 84 84 84 84 84 41C
183A 80 AA 80 6C A4 4C 40 CA 410	1A5C 15 CC 59 1A 3E 0A 32 78 249	1CB8 83 84 83 20 84 84 84 38A	1F1C 83 84 84 84 84 83 84 84 41E	217C 84 80 84 84 84 80 84 31 3C5
183C 40 28 E4 48 20 8E 20 68 2CA	1A64 18 7C BA 28 4D D5 62 68 365	1CC4 84 84 84 84 84 84 84 420	1F24 84 84 83 84 84 84 84 20 38B	2184 83 80 83 80 83 80 83 80 40C
184A 4E 4E C0 BA C0 E0 00 00 3E6	1A6C CD B4 18 1A D1 FE 99 30 44B	1CCC 84 84 84 84 84 84 84 420	1F2C 81 84 84 84 84 84 82 81 418	218C 83 80 83 80 83 80 83 80 40C
184C 00 00 00 60 A4 4C 67 57 20E	1A74 04 FE 85 30 67 ED 53 77 3D5	1CD4 83 84 84 83 84 83 84 41D	1F34 84 84 84 82 81 84 84 84 41B	2194 83 80 83 36 83 80 83 80 3C2
1854 24 2A E0 AA 52 54 24 6A 30C	1A7C 18 ED 53 6F 18 3A 7B 18 2AC	1CDC 84 84 84 84 83 84 84 83 41E	1F3C 84 84 82 20 84 84 84 84 38A	219C 83 80 83 80 83 80 83 80 40C
185C E0 AC 62 56 24 EA E0 EA 51C	1A84 C6 0A 32 71 18 CD BD 1A 32F	1CE4 84 84 83 31 83 84 84 83 3CA	1F44 84 80 84 84 84 84 84 80 418	21A4 83 80 83 80 83 80 83 80 3AC
1864 52 24 00 64 A0 AA 57 27 2A2	1A8C CD 8B 18 C9 7D 93 30 12 38B	1CEC 84 84 83 84 84 83 84 84 41E	1F4C 84 84 84 84 84 84 84 30 3CC	21AC 83 84 83 80 83 84 83 84 418
186C 24 01 12 01 11 65 02 01 B1	1A94 1C 3E 05 B8 CC A0 1A 3A 2DA	1CF4 83 84 83 84 84 83 20 389	1F54 81 84 84 82 81 84 82 81 413	21B4 83 80 83 84 83 84 83 80 414
1874 12 01 11 01 0E 65 05 0A A7	1A9C 7B 18 1D C2 1E 01 C9 1E 273	1CF8 83 84 83 84 84 83 84 41D	1F5C 84 84 82 80 83 84 84 83 418	21BC 83 84 83 20 84 84 84 84 38A
187C 7A 18 00 1D 00 1D 03 00 CF	1AA4 04 C9 1D CC A3 1A 3A 78 328	1D04 84 84 84 84 83 84 84 83 41E	1F64 84 84 83 39 80 81 84 84 3CD	21C4 84 84 84 80 84 84 84 84 41C
1884 05 00 00 00 00 00 00 2A 2F	1AAC 18 18 83 E5 CD CD 18 E1 45B	1D0C 84 84 83 20 84 84 84 84 38B	1F6C 84 84 84 84 84 84 84 420	21CC 80 84 84 84 84 84 84 31 3C9
188C 6F 18 CD B4 18 1A 21 71 2CC	1AB4 18 AF 7D BB CA E6 19 18 3E0	1D14 84 84 84 84 84 84 84 420	1F74 83 84 84 84 84 84 83 20 38A	21D4 81 84 84 84 84 84 83 84 41C
1894 18 84 2A 6F 18 22 88 00 229	1ABC AC 62 68 CD B4 18 1A FE 42A	1D1C 84 84 84 84 84 84 84 30 3CC	1F7C 80 80 80 80 81 84 84 84 40D	21DC 83 80 80 83 84 83 84 84 415
189C CD BE C1 2A 6D 18 CD B4 47C	1AC4 E2 28 03 FE E7 C0 ED 53 4F2	1D24 83 84 84 84 83 84 84 41E	1F84 84 84 82 80 83 84 84 83 418	21E4 84 84 82 37 84 82 83 84 3CE
18A4 18 1A 21 72 18 96 2A 6D 20A	1ACC 6F 18 1E FF ED 53 77 18 373	1D2C 84 83 84 84 83 84 84 41E	1F94 84 84 83 20 84 84 84 84 38B	21EC 84 84 84 80 83 80 83 80 412
18AC 18 22 88 00 CD BE C1 C9 407	1AD4 01 01 FF CD D2 14 3E 00 2F2	1D34 84 84 83 32 83 84 84 84 3CC	1F9C 84 84 84 84 84 84 84 31 3CD	21F4 80 84 84 84 83 81 84 20 384
18B4 C5 E5 45 4C 21 00 00 11 26D	1ADC 32 71 18 C9 3A 84 18 32 28C	1D3C 84 84 84 84 83 84 84 41B	1FA4 81 84 84 83 84 84 84 84 41C	21FC 81 84 84 84 84 84 82 80 417
18BC 14 00 19 10 FD 09 11 FF 253	1AE4 7B 18 C9 2A 73 18 22 6D 2A0	1D44 84 84 84 84 84 83 20 38F	1FAA 81 84 84 83 84 84 84 84 41C	2204 83 84 84 83 80 81 84 84 417
18C4 01 19 EB E1 C1 C9 ED 44 4A1	1AEC 18 3A 79 18 32 72 18 3E 1DD	1D4C 83 84 84 84 83 84 84 41E	1FAC 84 83 84 84 84 84 83 84 41E	220C 84 84 82 20 84 84 84 84 38A
18CC C9 2A 7C 18 ED 5F FE 40 411	1AF4 00 32 80 18 3A 81 18 FE 29B	1D54 84 83 84 84 83 84 84 41E	1FB4 84 84 82 30 80 81 84 84 3C3	221C 84 84 84 84 84 84 84 420
18D4 38 13 FE 7F 38 17 FE BF 3D4	1AFC 1C 28 13 FE 1D 28 4C FE 2E4	1D5C 84 84 83 20 84 84 84 84 38B	1FBC 84 84 84 84 82 83 81 84 41A	221A 84 84 84 84 84 84 84 420
18DC 38 1A 14 3E 05 77 3E 14 172	1B04 1E 28 07 FE 1F CA 89 18 338	1D64 84 84 84 84 84 84 84 420	1FC4 84 84 84 84 84 84 82 80 20 386	221C 84 84 84 84 84 84 84 31 3CD
18E4 BA C0 16 01 C9 3E A0 77 319	1B0C FE 20 CA DF 1B C9 24 3E 40D	1D6C 84 84 84 84 84 84 84 30 3CC	1FC8 80 80 81 84 84 82 81 84 410	2224 83 80 80 80 80 83 84 84 40E
18E8 15 C0 16 13 C9 7E 77 1D 2D9	1B14 14 BC CA D9 18 CD B4 18 427	1D74 83 84 84 84 84 84 84 41F	1FD4 84 83 84 84 82 81 84 84 41A	222C 82 83 81 84 84 83 80 80 411
18F4 C0 1E 04 C9 1C 7E 77 3E 2FA	1B1C 1A FE 80 CA D9 18 FE 81 4D5	1D7C 83 80 83 84 84 84 84 41A	1FDC 82 80 80 20 84 84 80 84 3AE	2234 80 80 83 38 83 84 84 84 3CA
18FC 05 B8 C0 1E 01 C9 2D C9 32E	1B24 CA D9 1B FE 82 CC 02 19 425	1D84 84 83 83 84 84 83 84 3CD	1FE4 84 84 84 84 84 84 84 420	223C 84 83 80 80 80 83 80 80 40A
1904 24 3E 60 32 71 18 32 79 258	1B2C 3E 1C 32 7F 18 3E 60 32 1F3	1D8C 84 83 84 84 83 84 84 41D	1FF4 81 84 80 83 84 83 84 84 417	2244 80 83 84 84 84 84 83 20 386
190C 18 3E 1C 18 08 25 3E 65 15D	1B34 71 18 32 79 18 CD B4 18 2E5	1D94 84 83 84 84 83 84 80 20 38A	1FFC 82 83 81 84 84 83 84 83 41E	224C 80 80 80 80 80 83 84 84 40B
1914 32 71 18 32 79 18 3E 1D 1D9	1B3C 1A FE 85 D2 E6 19 22 73 403	1D9C 83 84 84 84 83 84 84 41E	2004 80 84 82 31 84 82 84 3C5	2254 84 83 84 84 84 83 80 80 416
191C 32 7F 18 C3 39 1B 3A 79 293	1B44 18 22 6F 18 CD 8B 18 CD 2FE	1DA4 84 84 84 84 83 84 84 41F	200C 84 84 84 82 80 83 80 81 412	225C 80 80 80 20 84 84 84 84 380
1924 18 32 71 18 3E 1F 18 F0 238	1B4C 6C 1A C9 25 CA D6 1B CD 3F6	1D84 84 84 84 84 84 84 84 420	2014 84 84 84 84 81 84 20 389	2264 80 84 84 84 84 84 84 41C
192C 00 00 00 00 00 0A 06 FF 10F	1B54 B4 18 1A FE 80 28 78 FE 405	1D8C 84 84 84 84 84 84 84 30 3CC	201C 81 84 83 84 84 83 84 84 41B	226C 84 84 90 84 84 84 84 31 3C9
1934 00 00 00 10 FB C9 21 7A 26F	1B5C 82 CA D6 1B FE 81 CC 02 48A	1DC4 84 84 83 84 84 83 84 41E	2024 84 83 84 84 84 83 84 84 41E	2274 83 84 84 84 84 84 84 41F
193C 18 7E 32 84 18 32 72 18 22D	1B64 19 3E 1D 32 7F 18 3E 65 1E0	1DCC 83 84 83 84 84 83 84 41D	202C 83 84 82 20 84 84 84 84 389	227C 82 83 81 84 84 84 84 41A
1944 22 7C 18 2A 73 18 ED 5B 283	1B6C 18 C5 2D 28 68 2C CD B4 34A	1DD4 83 84 84 84 83 84 84 3CE	2034 84 84 84 84 84 80 84 84 41C	2284 84 84 83 39 83 84 84 82 3D1
194C 75 18 3E FF B8 28 DF ED 479	1B74 18 1A FE E3 28 04 FE E8 425	1DDC 84 84 84 84 83 80 83 84 41A	203C 84 84 84 84 84 84 84 31 3CD	228C 83 81 84 84 80 83 80 84 413
1954 53 6D 18 7C 92 DC CA 18 3A4	1B7C 20 43 2D 3E 1E 32 7F 18 185	1DE4 84 84 84 84 84 84 83 20 38B	2044 81 84 84 83 84 84 84 83 41B	2294 84 82 83 81 84 84 83 20 385
195C FE 05 30 55 47 7D 93 DC 38B	1B84 3D 79 18 18 AA 2C 3E 05 1FC	1DEC 84 84 83 84 84 83 84 41E	204C 84 84 83 84 84 84 84 83 41E	229C 83 84 84 84 83 84 80 81 417
1964 CA 18 FE 02 30 48 B8 30 345	1B8C 80 28 3C FE 84 28 38 FE 3C4	1DF4 83 80 83 84 84 83 84 419	2054 84 84 82 32 84 82 83 84 3C9	22A4 84 83 84 82 80 84 83 84 418
196C 38 7C 92 38 05 14 3E 05 1DA	1B9C 81 CA 04 19 FE 82 CA 11 3C3	1DFC 83 84 84 20 84 84 84 84 38B	2064 84 84 83 84 84 82 80 20 385	22AC 84 84 83 20 84 80 84 84 387
1974 18 03 15 3E 0A 32 7A 18 13C	1BA4 19 FE 83 CA 22 19 06 03 2A8	1E04 84 84 84 84 84 84 84 420	206C 81 84 84 84 84 83 84 84 41C	22BA 84 84 84 80 80 80 80 84 414
197C 7C BA 28 3C D5 62 68 CD 409	1BAC D6 05 FE 83 CA E6 19 FE 523	1E0C 84 84 84 84 84 84 84 30 3CC	2074 84 84 83 84 84 84 84 41F	22BC 84 84 84 84 84 80 84 32 3CA
1984 B4 18 1A D1 FE 99 30 04 382	1BB4 82 CA E6 19 FE 81 CA E6 57A	1E14 83 80 84 84 83 84 84 41A	207C 82 80 80 20 84 84 84 84 382	22C4 83 84 82 80 84 83 80 83 413
198C FE 83 30 7A ED 53 75 18 3FA	1BBC 19 10 ED 18 12 3A 80 18 212	1E1C 84 83 84 84 84 84 84 41A	2084 84 84 84 84 84 84 84 31 3CD	22CC 84 84 84 83 80 83 84 80 416
1994 ED 53 6F 18 C3 7A 18 32 3C5	1BC4 FE 00 20 44 3E 01 32 80 253	1E24 84 80 83 35 83 84 83 80 3C6	208C 84 84 84 84 84 84 84 41C	22DA 81 84 83 80 84 83 80 84 3C3
199C 71 18 CD C3 19 CD 8B 18 3A2	1BCC 18 3A 7F 18 C3 FB 1A 2D 2EE	1E34 84 84 83 80 83 80 315	2094 81 84 84 82 81 84 84 82 416	22DC 83 84 84 84 84 83 84 84 41E
19A4 C9 7D 93 38 06 1C 3A 7A 2E7	1BD4 18 EB 24 18 E8 25 18 E5 349	1E44 84 83 84 84 83 80 83 84 419	209C 81 84 82 81 84 84 82 81 413	22E4 84 84 84 84 84 84 84 420
19AC 18 18 CA 1D 3A 7A 18 18 1FB	1BDC 2C 18 E2 CD B4 18 1A FE 3D7	1E54 84 84 84 84 84 84 84 420	20A4 84 84 82 33 84 82 81 84 3C8	230C 84 84 84 84 84 84 84 32 3CE
19BA C4 E5 CD CD 18 E1 18 C0 514	1BE4 E9 28 04 FE E4 20 18 3A 369	1E64 80 80 80 80 80 80 83 84 407	20AC 84 82 81 84 8	



CHAPEAU!

6.900 F TTC

le compatible IBM PC XT*

Step 1 128 ko - Clavier Azerty détachable
1 drive 360 ko - Carte Graphique couleur

et pour 8.888 F TTC

Step 2 256 ko - Clavier Azerty détachable
2 drives 360 ko - Carte graphique couleur,
port parallèle

* IBM PC XT est une marque déposée IBM Corp

Computer 3



3, rue Papillon - 75009 Paris - Tél. 45.23.51.15

HL 112

UN MACSI PORTABLE :

10 000 F TTC



Un micro portable Apricot
complet de 256 Ko avec
4 logiciels performants
multiplan + multigraph
+ directory + textor
10 000 F

SURFACE

MACSI INFORMATIQUE - 125, RUE AMELOT. 75011 PARIS. TÉL. 43.55.07.01

NOTRE HIT EST N°1

No man's land

TOP 10

1^{er} HIT PARADE FRANÇAIS DE LOGICIELS



Appelez le (1) 48 91 00 44

VENTE EXCLUSIVEMENT
AUX REVENDEURS

INNELEC

110 BIS, AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - 93506 PANTIN CEDEX

24 h SOUVENT 48 h C'EST LE MAX



Appelez le (1) 48 91 00 44

VENTE EXCLUSIVEMENT
AUX REVENDEURS

INNELEC

110 BIS, AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - 93506 PANTIN CEDEX

**AMIGA :
BEAU MAIS CHER !**

très cher. Inabordable pour les particuliers que vous êtes. Alors ? Les entreprises ? Aux Etats-Unis, elles sont déjà équipées en IBM. Pourquoi investir dans un matériel qui ne tiendra peut-être pas la route ? C'est dommage. Que peut-on espérer de la part de Commodore ?



Simple, une baisse de prix de moitié pour permettre à l'Amiga de toucher le marché de la micro familiale et un engage-

ment complet dans cette bécane. A moins qu'ils ne nous sortent un Amiga 2 d'ici la sortie du premier. Si ils font cette bêtise, on sera amené à penser que Commodore repart dans ses caprices de machines inexistantes. Quoi qu'il en soit, pour le moment, l'Amiga n'existe pas et n'est pas près d'exister, bien que la sortie officielle soit prévue pour janvier en France. Alors...

Suite de la page 23

ON CONCLUE ?

Alors, ce que je me demande c'est vers quel public se tourne cette bécane. En effet, Commodore annonce une interface assurant la compatibilité IBM à 200 dollars. C'est bien, mais ça met la bécane à 2000 dollars, soit si l'on compte les frais de traduction, les notes de frais de l'importateur et le reste environ 25000 francs chez nous. C'est

SALUT LA PROMO!

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! SALUT LA PROMO est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. Comment faire ? Prenez les prix de la liste ci-contre, ajoutez 6 francs de port par album et renvoyez-nous le bulletin jaune avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit.

TRAGIQUES DESTINS	49,00
FOLIES ORDINAIRES	69,00
TSCHAW	45,00
THORGAL	33,50
SERGENT KIRK IV	55,00
CLARKE ET KUBRICK 2	38,00
BLOODI ET LES RONGEURS	30,00
GRATIN	59,00
SUR L'ETOILE	42,00
L'ILE ROUGE	33,00
CHAUD DEVANT	39,00
CHIURES DE GOMME	228,00
MINE DE PLOMB	228,00
MONSIEUR SOURIRE	90,00
LEA	55,00
CALME PLAT	39,00
CARMEN CRU	45,00
LE TEMPS DES INNOCENTS	38,00
CUBITUS	33,50
CIA	69,00
COUPS DE CRAYON	85,00
LA FIANCEE DE LUCKY LUKE	36,50
LES KROMOKS EN FOLIE	33,00
LE PICKPOCKET	33,00
PETER PANK	56,00



VIDEOTROC

89 bis, rue de Charenton
75012 PARIS
Tél. 43.42.18.54

Ouvert du mardi au samedi de 10h à 19h sans interruption et le lundi de 14h à 19h

SONY HB 501-F : clavier Azerty + magnéto + joystick intégré + 3 utilitaires + 1 cartouche cadeau + livre initiation Basic 1990 F.
SONY HB 501-F + moniteur vert 2990 F.
SONY HB 501-F + moniteur couleur 4490 F.
Lecteur disquettes CANON VF-100, 720 K 3190 F.
CANON V20 + 1 jeu cartouche
Table traçante SONY 2750 F - Imprimante CANON 1990 F.

AMSTRAD
Super Promo sur toute la gamme + les cadeaux "SPECIAL NOEL" (prix par téléphone).
PCW 8256 + cadeau 6990 F.
Imprimante DMP 2000 + cadeau 2290 F.
ATARI 520 ST PRIX PROMO. 50 LOGICIELS DISPONIBLES !
LECTEUR DISQUETTES 720 K 2700 F.

DISQUETTES PAR 10
5 1/4 : 77 F - 3 1/2 : 260 F - 3 : 350 F.

K7 VIERGES C20
33 F LES 5

MANETTES DE JEUX
QUICKSHOT II 99 F - COMPETITION PRO 199 F - LE STICK 199 F (AU MERCURE, INCASSABLE)
COMMODORE 128 + 3 JEUX 3250 F.
COMMODORE 128 + 3 JEUX + MONITEUR VERT 80 COLONNES 4490 F
COMMODORE 128 + 3 JEUX + MONITEUR COULEUR 5590 F
LECTEUR DISQUETTES 1571 NC
COMMODORE 64 PAL + 3 JEUX 1990 F.
LECTEUR DISQUETTES 1541 + 1 JEU 1990 F (FAST LOAD CARTOUCHE 390 F)
64 + 1541 + CADEAU 3890 F

CREDIT CREG IMMEDIAT

20% SUR TOUS LES JEUX ! 2000 JEUX EN STOCK (SAUF NOUVEAUTES)

30% SI ACHAT DE MATERIEL

Salut les bouts de carton. Ca va comme vous voulez ? Ca roule ? Vous baignez dans un monde languide fait de fleurs et de poésie, où tout n'est qu'amour et paix ? Oui ? Alors, accrochez-vous : ça va changer d'ici pas longtemps. Parce que la promo de la semaine, ça déménage un Max (jeu de mots) : c'est Peter Pank, le pire des héros punks, celui qui pour voler utilise une poudre magique interdite par la loi. Ah ah, ça décoiffe, hein ? Vous allez voir, vous allez découvrir Alphamax, le dessinateur, il a fait d'autres trucs avant. Et je vous offre pour l'achat de Peter Pank DIX je dis bien dix cartes postales diverses et variées parce qu'il n'existe pas de cartes sur Alphamax. Mais je vous en envoie des belles, vous inquiétez pas. Et en avant pour le bon de commande (mon passage préféré !):

Alphamax. 56 balles. Port. 6 balles. Cartes postales. Gratos. Total. Calculez vous-mêmes.

Albums au hasard dans la liste. Moins de quatre, port. Quatre, pas port. Cinq ou plus, le Livre du Fric de Roderick Masters gracieusement enluminé par Edika. Et en plus, pas port non plus.

Rien. Ah si. Catalogue. Port ? Pas port. Prix ? Pas prix. Tout gratuit. Etre financé par fonds américains secrets.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal + ville :
Envoyer ce bon à : IMPRESSION 3 impasse du Colombier. 95230 SOISY.

TOUS LES NOUVEAUX LOGICIELS AVEC INSTRUCTIONS EN FRANÇAIS.



Appelez le (1) 48 91 00 44

VENTE EXCLUSIVEMENT AUX REVENDEURS

INNELEC

DISTRIBUTEUR AGRÉÉ

DANGEREUSEMENT VÔTRE

Le jeu sur micro-ordinateur.

3 jeux d'aventures-arcade à un rythme échevelé dont VOUS êtes l'acteur principal !



Versions pour : COMMODORE 64 (C-D) ORIC (C-D)-AMSTRAD (C-D)-SPECTRUM (C) au prix de : 150 F (cassette) 200 F (disquette). En préparation : MSX (C) APPLE II (D) ENTERPRISE (C)

ALBERT R. BROCCOLI Présente
ROGER MOORE
dans l'œuvre de IAN FLEMING
JAMES BOND 007™
DANGEREUSEMENT VÔTRE

COPYRIGHT DANJAO S.A. ALL RIGHTS RESERVED

Version française distribuée en exclusivité par :

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé 75009. PARIS

Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

En vente chez votre distributeur habituel ou en retournant le bon ci-dessous à EUREKA INFORMATIQUE.

M
Rue
Code Ville
Désire recevoir le jeu "DANGEREUSEMENT VOTRE" pour l'ordinateur
sur cassette - disquette (rayer la mention inutile)
ci joint mon règlement de par

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur SPECTRUM

LA REVOLUTION CONTINUE !

Depuis plus d'un an, l'HHHébd0 vous assène des cours d'assembleur pratique pour différents micros, parmi les plus répandus dans vos chaumières. Depuis la retraite anticipée du prof d'assembleur théorique, vous vous retrouvez chaque semaine à la tête de deux cours pratiques, avec trois petits nouveaux dans les rangs : MSX, Spectrum et Amstrad. Cette fois-ci, vous ne pouvez pas dire que l'on ne s'occupe pas de votre micro : avec ces huit machines nous tenons pas loin de 90% du marché. Alors heureux ?

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

ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86
91 95 100 105 110
ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 96
101 106 111
APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93
97 102 107
THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89
93 98 103 108
COMMODORE → 60 65 70 75 80 85
90 95 99 104 109
AMSTRAD → 111

INTRODUCTION EN DOUCEUR

Lecteurs ! L'impatience vous mine le moral : des mois que vous attendiez ce cours d'assembleur sur Spectrum. A quoi va vous servir cette rubrique ? A rendre vos programmes plus efficaces. Mais savez-vous ce qu'on peut faire avec ce satané langage machine ? Vous avez tous déjà vu des jeux du commerce et vous avez pensé "c'est super beau tout ça, vachement balèze et rapide, mais nous on risque pas d'en faire autant...". Complètement impressionnés les lecteurs : "ça doit être complètement terrible un listing de programme de ce genre...". Sûr que ce sont des fous qui programment comme ça, carrément à la masse les auteurs... Des années de galère pour en arriver là, pas de doute, des mois à rester en face de son micro, des programmes plein la tête, à pas voir le jour et à s'user les yeux sur la télé... Au fou ! Un peu de Basic par-ci par-là, ça nous suffit bien..."

EXEMPLE POUR VOUS OUVRIR LES YEUX

Alors ouvrez grands vos oreilles et vos yeux et écoutez le doux chant des profs réunis : "Programmer en assembleur, ce n'est pas forcément le baigné, ça peut même être simple, sans parler qu'on s'amuse bien plus en jouant dans le langage du micro qu'avec du Basic". D'ailleurs, rien de tel que de plonger tête la première dans le premier listing spécialement conçu pour vous et rien que pour vous. Allez-y, tapez cette mini-oeuvre, même si vous ne comprenez pas grand-chose et en avant le show.

```
Rotation complète de l'écran à l'octet
10 FOR i=0 TO 34: READ a: POKE
32500+i,a: NEXT i: DATA 14,32,1
97,14,192,17,31,64,33,30,64,197,
1,31,0,26,237,184,18,17,53,0,25,
229,209,19,193,13,32,237,193,13,
32,24,201: LIST: RANDOMIZE USR
32500
```

Vous êtes déjà là ? Vous l'avez vraiment tapé le programme du dessus ? Vous êtes sacrément rapides. Vous l'avez exécuté ? Pas mal comme résultat pour un programme d'une ligne, non ? Rien de compliqué dans la programmation, vous l'allez voir tout à l'heure (merci La Fontaine).

MISE EN FORME CATHODIQUE

Tiens, vous êtes au courant ? Vous avez un écran devant vous (et pas une paille dans l'oeil, y'a ma poutre qui m'empêche de la voir), enfin je suppose que vous en avez un devant vous (sinon expliquez-moi comment vous y arrivez sans). A voir votre tête, je suis sûr que si je vous dis qu'il y a la guerre intégrale et méga-galactique qui se déroule dans la mémoire du Spectrum, ça ne suffit pas à vous satisfaire, vous aimez bien voir des petits dessins s'aligner à l'écran. C'est palpable ça, des dessins à l'écran, c'est pas rien que des chiffres qui se baladent dans les fils du micro sans rien dire à personne. Comme je vous comprends, lecteurs, il vous faut du pain et des jeux dans votre micro : des signaux électriques pour les puces et des jolies animations à l'écran. Il faut que l'activité interne soit fla-

grante à l'écran, pas seulement se limiter à la mémoire.

MEMOIRE : SURVOL RAPIDE

Mais au fait, de la mémoire vous en avez ? A moins que vous n'avez jamais regardé le moindre début de commencement de ligne de l'assembleur théorique (ce vieux raseur ? On allait pas perdre notre temps à se fourrer dans le crâne tous les trucs inutiles qu'il racontait). Si tel est votre cas, rappelons brièvement les deux types fondamentaux de mémoires que vous pourrez rencontrer dans votre machine : la RAM et la ROM. Comme son nom l'indique (Read Only Memory) la ROM ne peut être que lue, par vous ou par le microprocesseur (ou les deux à la fois). La RAM, comme son nom ne l'indique vraiment pas (Random Access Memory) peut être lue et modifiée à volonté par le programmeur (vous quoi !). Une autre différence fondamentale existe entre ces deux genres de mémoires : la RAM se vide lorsque l'on débranche la machine (vous vous en êtes sans doute aperçu lors d'une panne de courant : votre beau programme avait disparu de la mémoire) alors que la ROM conserve toutes les informations que l'on y a placées.

MEMOIRE : RASE-MOTTES

Ces ROM et ces RAM, nous savons maintenant qu'elles existent et fonctionnent de manières différentes. Reste à savoir quels points communs existent entre elles (il y en a, s'il vous plaît). A partir du moment où ça s'appelle mémoire, c'est un ensemble de cases, les unes à côté des

autres. Chacune contient un groupe de huit chiffres (0 ou 1). Chacun de ces chiffres se nomme BIT (Binary Unit ou unité binaire, eh oui : on bosse en base 2 dans le micro), et un groupe de huit bits a été baptisé octet (Byte en anglais). Chaque case d'une mémoire contient donc un octet. Dans votre Spectrum 48 Ko, il y a 65536 cases. Un Ko c'est 1024 octets, or 1024x48 c'est égal à 49152 octets. Entre ce que je vous annonce et ce que Sir Clive a marqué sur la boîte de sa machine, il y a 16384 octets de différence. Pas de panique ! 16384 octets, ça fait 16 Ko et le Spectrum 48 Ko compte 48 Ko de RAM (d'où son appellation) et 16 Ko de ROM (d'où la différence).

MEMOIRE : AUSCULTATION TATILLONNE

Les 65536 octets que je viens d'évoquer sont rangés dans un ordre très précis et immuable; heureusement, car informatique et désordre ne s'entendent pas le moins du monde. Cet ordonnancement des cases mémoire (des octets) permet un truc super pratique : chaque case est numérotée de 0 à 65535 (ça fait bien 65536 octets, mais si vous me croyez pas, vous pouvez compter). Cette numérotation a été subtile-



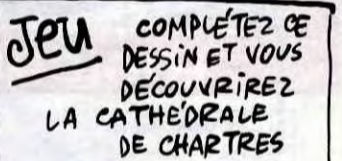
ment appelée adressage, ainsi chaque case a une adresse. Vous pouvez comme ça envoyer à une case précise un message précis en vous servant de son adresse en mémoire (adresse mémoire en plus court). De 0 à 16383, on se trouve en plein dans la ROM. Pas question de modifier quoi que ce soit là-dedans, vous pouvez juste vous contenter de chausser vos lunettes et de lire son contenu. De 16384 à 65535, on se balade dans les 48 Ko de la RAM. Ici tout est permis ou presque. Par exemple, en Basic, vous avez l'instruction POKE qui autorise de modifier le contenu d'une case. Le premier paramètre c'est l'adresse de cette case, le second c'est le nouveau contenu de la case (la nouvelle valeur de l'octet quoi !).

EXEMPLE POUR CATHODER TRANQUILLE

Bon. Je sens que je commence à vous barber un maximum avec mes déblatérations théoriques. Du visuel. Entrez donc ce listing en mémoire et exécutez-le.

```
Remplissage de l'écran par POKE avec l'instruction BIN
10 FOR i=16384 TO
22527: POKE
i,BIN 1111111: NEXT i
```

Eh les mecs ! Vous avez vu ? L'écran aussi c'est un paquet d'octets, la preuve avec des POKE on lui en a mis plein la vue, à l'écran. Donc, conclusion logique de ce qui précède, la RAM réserve un certain nombre d'octets à l'écran. Cette mémoire écran doit contenir 32 caractères par ligne et 24 lignes. Alors il faut combien d'octets en mémoire pour stocker ces 768 caractères, hein ? Ah oui ! Vous ne pouvez pas trouver si vous ne savez pas qu'un caractère se définit avec 8 octets. Alors 8x768 ça nous fait dans les 6144 octets. Cette mémoire écran se situe de l'adresse 16384 à l'adresse 22527, juste au-dessus de la ROM.



```
DESOSSAGE DEMONSTRATIF
Dans notre dernier exemple, nous avons une fonction BIN qui traîne. C'est quoi BIN, se demandent les lecteurs qui n'ont jamais dépassé la page 3 du manuel Sinclair. Pour vous faire une idée, tapez des 0 à la place des 1 dans l'instruction BIN du programme et envoyez le tout se faire exécuter. Etonnant non ? Visi-
```

blement, BIN définit directement le contenu des octets modifiés par POKE. En fait, c'est la représentation sous forme binaire des valeurs à pokers. Clarifions : tapez en mode direct PRINT BIN 1111111. Ca vous affiche 255. 255 et 11111111

```
Remplissage en Langage Machine
10 FOR i=0 TO 16: READ a: POKE
32500+i,a: NEXT i: DATA 30,255
33,0,64,1,0,24,115,35,11,120,177,
194,252,126,201: RANDOMIZE USR
32500
20 CLS: RANDOMIZE USR 32500
GO TO 20
```

Bon, allez j'ai le lait sur le feu, je vous laisse digérer cet énorme tas de connaissances nouvelles et à la prochaine fois (dans 00000100 semaines).

c'est donc du pareil au même. 255, c'est la plus grande valeur que peut contenir un octet (on verra un peu plus loin pourquoi). Dans le programme, remplacez le BIN 1111111 par 255 et lancez. Vous avez tout pareil qu'avant. Essayez en mettant d'autres valeurs derrière le BIN (toujours huit chiffres, toujours 0 ou 1) et rigolez un moment avec la petite routine de l'exemple.

OPTIMISME MAXIMALISTE

Un octet se compose de huit bits, ça vous le savez. Les bits sont numérotés de droite à gauche et de 0 à 7. Pourquoi de 0 à 7 et pas de 1 à 8 ? Simplement à cause d'une ruse d'enfer qui permet de trouver la valeur décimale d'un octet à partir des valeurs binaires qu'il contient. Sachez qu'à un bit x donné d'un octet correspond la puissance x de 2 multipliée par le contenu de ce bit (1 ou 0). Nous aurons donc 1 fois la puissance de 2 si le bit est à 1 et 0 fois cette puissance de 2 (soit 0) si le bit est à 0. Ainsi le bit 3 correspond à 2 élevé à la puissance 3, tout comme le bit 5 et 2 à la puissance 5 s'assemblent (puisque'ils se ressemblent)... Revenons quelques lignes plus haut. Nous avons prétendu, sans preuve tangible, que 255 et 11111111 étaient deux valeurs identiques, l'une décimale l'autre binaire. Voici la preuve par 2 (normal, c'est du binaire) de la chose :

$$11111111 = 2^7 + 2^6 + 2^5 + 2^4 + 2^3 + 2^2 + 2^1 + 2^0 = 128 + 64 + 32 + 16 + 8 + 4 + 2 + 1 = 255$$

Apparté : vous savez sans aucun doute que 210 est égal à 1 (si vous ne le saviez pas, retenez-le, ça vous servira et croyez-en un vieux loup de l'informatique).

Reprenons le cours normal des choses. Nous avons huit bits par octet. Quand chaque bit est à 1 (valeur maximum de l'octet) nous arrivons à 255 en décimal. C'est donc la plus grande valeur que vous pouvez pokers à une adresse donnée. Si nous voulons savoir combien fait 10000000 en décimal, nous n'avons qu'à appliquer la méthode de calcul magique vue ci-dessus.

$$10000000 = 2^27 \text{ (les autres puissances de deux sont multipliées par 0, alors y'a plus personne après ce 27).}$$

$$10000000 = 128$$

CONCLUSION EXEMPLAIRE

J'espère que vous avez pigé le principe, parce que y'en a marre de s'étaler dans le théorique à longueur de colonnes. La prochaine fois, on se cassera encore un peu le citron sur l'hexadécimal mais pour le moment revenons-en au visuel sacré et reconsidérons notre exemple précédent. Au lieu de vous l'asséner en Basic comme la première fois, vous allez vous retrouver à la tête de votre premier programme en langage machine. Une différence fondamentale avec la version Basic : la rapidité, dont vous n'allez pas revenir.

Langage machine... Sur APPLE

Cette fois-ci, c'est juré, c'est la dernière fois que je viens vous embêter avec mes délires qui n'ont rien à voir avec le cours logique de ce cours. Vous ne retrouverez plus la signature (abhorrée de certains qui n'ont même pas le courage de signer de leur pseudo lorsqu'ils vous insultent) en bas de ces colonnes. Mais plus de tergiversations : passons à l'étude du jour, particulièrement infime et simpliste, mais rien de tel pour se défouler sans trop s'exciter le cortical.

Dans le listing, vous allez découvrir une petite routine d'animation en texte (originellement conçue par Tsunoo et modifiée par mes soins) qui offre des possibilités de présentation rigolotes et sans difficulté à mettre en oeuvre. Vous verrez que la mécanique de ce programme se limite à afficher successivement sur les mêmes positions deux, trois, quatre ou autant de caractères que vous voulez, donnant ainsi une petite impression de dessin animé.

0303-	20 58 FC	JSR	\$FC58
0303-	A2 00	LDX	\$E000
0305-	BD 30 03	LDA	\$0330,X
0308-	BE 50 03	STX	\$0350
0308-	A2 00	LDX	\$E000
030D-	9D 00 04	STA	\$0400,X
0310-	9D 00 07	STA	\$0700,X
0313-	E8	INX	
0314-	E8	INX	
0315-	E8	INX	
0316-	E8	INX	
0317-	E0 28	CPX	\$E28
0319-	D0 F2	BNE	\$0300
031B-	AD FD	LBY	\$E00
031D-	CS	INY	
031E-	D0 FD	BNE	\$031D
0320-	AE 50 03	LDX	\$0350
0323-	E8	INX	
0324-	E0 02	CPX	\$E02
0326-	D0 00	BNE	\$0305
0328-	AD 00 C0	LDA	\$C000
032E-	C9 8D	CMP	\$E8D
032D-	90 D4	BCC	\$0303
032F-	60	RTS	
0330-	A8		
0331-	A9		

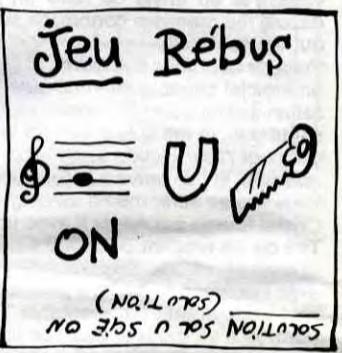
Le principe en est simple : on nettoie l'écran (le JSR \$FC58). On initialise X à 0 et on charge le code ASCII du premier caractère stocké après la routine (à partir de \$330) dans A. Comme on va avoir besoin de X pour les affichages à l'écran, on stocke sa valeur pour ne pas la paumer tout de suite (en \$350). Ensuite on réinitialise X pour l'affichage à l'écran et on affiche un caractère (celui dont le code est dans A) une position sur quatre dans les lignes du haut et du bas.

Cette phase terminée, on colle une petite temporisation, histoire de pouvoir jouer sur la vitesse d'affichage du deuxième caractère. Après cette boucle d'attente, on récupère la valeur originelle de X (qui sert cette fois à compter le nombre de caractères différents déjà affichés) et on incrémente celle-ci avant de la tester pour savoir si tous les caractères ont été affichés ou non. Si c'est non, on repart afficher le caractère suivant, si c'est oui on teste si une touche a été pressée (LDA \$C000). Si une touche est enfoncée, on arrête le cinéma; sinon on reprend l'affaire dès le départ et on réaffiche tous les caractères (on repasse pour ce faire par l'initialisation de X).



C'est vu ? Ok ! Dans le listing qu'il est présenté, vous avez successivement les parenthèses ouvertes et fermées d'affichées. Rien ne vous empêche de triturer la sauce pour avoir plus (et d'autres par la même occasion) de caractères : modifiez la valeur de l'octet \$325 (celui qui sert à la comparaison avec X pour déterminer le nombre de caractères différents déjà portés à l'écran). Dans cette hypothèse, n'oubliez pas de stocker les codes ASCII des caractères à partir de l'adresse \$330. Mettez par exemple \$03 en \$325 et installez à partir de \$330 les valeurs \$DF, \$DE et \$DB; ça changera tout de suite le look de votre routine !

La boucle d'attente (\$31B à \$31F) fonctionne sur une mécanique d'incrémement. Plus la valeur est proche de \$FF moins la boucle dure longtemps. Jouez sur la valeur en \$31C pour faire varier visiblement et à l'oeil nu la vitesse d'affichage des différents caractères.



Si vous trouvez que cette boucle de temporisation ne sert décidément à rien de bien intéressant, vous aurez peut-être envie de balancer du son dans les oreilles de vos voisins, le plus atroce possible, histoire de leur montrer à quel point ils vous escagassent. Rien de plus simple ! Modifiez subtilement la routine de temporisation en remplaçant, tel quel, par une instruction qui va envoyer du son sur le haut-parleur. Utilisez à cette fin le listing suivant.

```
Listing 2
031B- AD 30 C0 LDA $C030
031E- EA NOP
031F- EA NOP
```

Voilà pour ce programme, l'étude exhaustive se termine ici. Si vous trouvez que stocker X dans la pile serait plus rusé que de le placer dans une case mémoire (histoire de gagner deux fois un octet), il vous faudra modifier deux séquences d'octets de \$305 à \$30C et de \$320 à \$322. Je vous donne ici les deux listings à utiliser à cette fin.

```
Listing 3
0303- BA TXA
0306- 48 PHA
0307- BD 30 03 LDA $0330,X
030A- EA NOP
```

```
Listing 4
0320- 68 PLA
0321- AA TAX
0322- EA NOP
```

Désormais, l'évolution de cette routine reste entre vos mains. Il vous suffit de jouer sur l'ensemble des paramètres que je viens de vous exposer pour vous retrouver avec un produit tout nouveau tout beau. Amusez-vous bien. Le prochain cours reprendra avec force le discours de notre cher disparu Pépé Louis, j'espère qu'il vous plaira tout autant qu'avant.

Scratch Track

DE L'OR OU LA MORT

EXELVISION-EXL 100

PLUS ON EST DE
CONNARDS, MOINS
L'ON SE
TROUVE
CON!

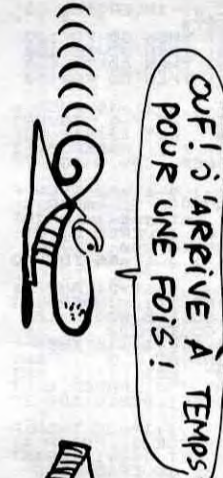


Pour un peu d'or jouer sa vie à l'intérieur d'un labyrinthe infernal, que ne risquerait-on pas pour passer à la télé...

Jean-Roch HERPELDINGER et Sylvain CHARIOT

Mode d'emploi :
Les indications nécessaires sont dans le programme. Sachez tout de même que ce labyrinthe comporte quatre étages et que les déplacements s'effectuent indifféremment par la manette 1 ou les touches du clavier.

```
00 | *****
20 | *
30 | * DE L'OR OU LA MORT *
40 | *
50 | *****
60 | *
70 | *****
80 | *
90 | * AUTEURS : *
100 | *
110 | *
120 | * PGM: HERPELDINGER Jean-Roch *
130 | *
135 | * LABY: CHARIOT Sylvain *
140 | *
150 | *****
160 | *****
170 | *
180 | * PROGRAMME POUR EXL 100 *
190 | *
200 | *****
210 | *****
220 | *****
230 | CALL HROFF:CLS "GBB"
240 | CALL POKE(50432,162,5,45,162,136,45,10,162,5,45,162,200,45,10)
400 | *****
420 | ***** REDEFINITION
430 | *****
440 | *****
450 | CALL CHAR(55,"00C0E0E0F0F0FCFCFE")
460 | CALL CHAR(50,"00030707F1F3F7F7F")
470 | CALL CHAR(51,"7F7F3F3F1F0F070300")
480 | CALL CHAR(52,"FEFEFCFCFBF0E0E000")
490 | CALL CHAR(53,"DFDFDFDF0FBFBFB00")
500 | CALL CHAR(54,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
510 | CALL CHAR(49,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
520 | CALL CHAR(48,"0000000000000000")
530 | CALL CHAR(12,"00000010207C20100000")
940 | *****
950 | *****
960 | ***** INITIALISATION
970 | *****
980 | *****
991 | DATA 152,79,10,120,11,10,121,0,9,251,10
992 | ME=50688:RESTORE 991:FOR I=1 TO 11:READ VA:CALL POKE(ME,VA):ME=ME+1:NEXT I
993 | CALL EXEC(50432):GOSUB 10000
998 | DIM T$(17,4)
999 | RESTORE 25000
```



```
1000 FOR I=1 TO 17:READ T$(I,1):READ T$(I,2):READ T$(I,3):READ T$(I,4):NEXT I
1001 A1$="077C312DD46DF70B213CE60072B58C10C6630B211F4A0072D6841B23E9316EA8637B"
1002 A2$="AD18DE74A2139DEB443BDAD18E7E34A319CD6846339AD18C6634A211B06844206A51"
1003 A3$="BB5AD4A21AD5A84635AA518D4A54A21295A844294AD1FF"
1005 GOSUB 5000
1010 X=16:Y=9:D=128:XX=X:YY=Y:E=1:EE=E
1025 CALL COLOR("ORB")
1030 FOR I=3 TO 9:LOCATE (I,27):PRINT CHR$(3)
1040 LOCATE (2,28):PRINT RPT$(CHR$(4),7)
1050 LOCATE (10,28):PRINT RPT$(CHR$(4),7)
1060 LOCATE (2,27):PRINT CHR$(9):LOCATE (2,35):PRINT CHR$(6)
1070 LOCATE (10,27):PRINT CHR$(8):LOCATE (10,35):PRINT CHR$(7)
1080 CALL COLOR("ORB")
1090 FOR I=18 TO 21:LOCATE (I,24)
1100 PRINT CHR$(3)
1110 NEXT I
1120 LOCATE (18,24):PRINT CHR$(9)RPT$(CHR$(4),15)CHR$(6)
1130 LOCATE (21,24):PRINT CHR$(8)RPT$(CHR$(4),15)CHR$(7)
1140 LOCATE (20,25):CALL COLOR("OYB"):PRINT "DIRECTION:"
1200 CALL COLOR("1BG")
1210 LOCATE (11,24):PRINT CHR$(94)
1220 LOCATE (12,24):PRINT CHR$(14)
1230 LOCATE (13,24):PRINT CHR$(11)
1240 LOCATE (14,24):PRINT CHR$(12)
1250 LOCATE (15,24):PRINT " suicide "
1260 CALL COLOR("OCHL"):FOR I=1 TO 8 STEP 2
1270 FOR II=0 TO 1
1280 LOCATE (I+II,24):PRINT CHR$(48+(I/2))CHR$(48+(I/2))
1290 NEXT II:NEXT I:GOSUB 2500
1300 GOTO 2160
2000 | *****
2010 | *****
2020 | ***** TEST CLAVIER
2030 | *****
2040 | *****
2050 IF SEG$(T$(X,E),Y,1)="H" THEN E=E+1:GOSUB 2500:GOTO 2160
2052 IF SEG$(T$(X,E),Y,1)="D" THEN E=E-1:GOSUB 2500:GOTO 2160
2057 CALL KEY1(CC,SS):IF CC=255 THEN 2057
2059 IF CC=35 THEN 3000
2060 IF CC=128 THEN 2130
2070 IF CC=129 THEN D=D+1:IF D>131 THEN D=128:GOTO 2180 ELSE 2180
2080 IF CC=131 THEN D=D-1:IF D<128 THEN D=131:GOTO 2180 ELSE 2180
2085 CALL SPEECH("L,OD7C8BAAB602FC")
2090 IF CC=130 AND D=128 THEN D=130:GOTO 15580
2100 IF CC=130 AND D=130 THEN D=128:GOTO 15040
2110 IF CC=130 AND D=131 THEN D=129:GOTO 15310
2120 IF CC=130 AND D=129 THEN D=131:GOTO 15850
2125 GOTO 2057
2130 | *****
2140 YY=YY-(D=129)+(D=131)
2150 XX=XX-(D=130)+(D=128)
2155 IF SEG$(T$(XX,E),YY,1)="S" THEN 7000
2160 IF SEG$(T$(X,E),Y,1)="1" THEN XX=X:YY=Y:SS=0:GOTO 2050
2170 X=XX:Y=YY:CALL COLOR("1bB"):CALL SPEECH("L,OD7C91B2B8602FC")
2171 IF RADA=0 THEN 2180 ELSE Y1=Y:T=3:FOR I=(X-3) TO (X+3)
2172 IF I(1 OR 1) THEN LOCATE (I,28):PRINT "0000000":GOTO 2179
2173 IF Y1(4 THEN AFF=RPT$( " ",4-Y1)SEG$(T$(I,E),1,3+Y1):GOTO 2178
2175 AFF=SEG$(T$(I,E),Y-3,7)
2177 AFF=AF$RPT$( " ",7-LEN(AFF))
2178 LOCATE (I,28):PRINT AFF$
2179 T=T+1:NEXT I:CALL COLOR("1YB"):LOCATE (6,31):PRINT " "
2180 IF D=128 THEN 15040
2190 IF D=129 THEN 15310
2200 IF D=130 THEN 15580
2210 IF D=131 THEN 15850
2220 GOTO 2050
2500 | *****
2510 CALL COLOR("OCHL")
2520 IF EE<>1 THEN 2540
```

JUSTIFIER



A SUIVRE...

MSX

suite de la page 33

```
2370 PRINT:PRINT " [1] JOYSTICK
[2] CLAVIER"
2380 K#=INPUT$(1):IFVAL(K#)2ORVAL(K#)
<1 THEN 2380
2390 IFVAL(K#)=1 THEN ST=1
2400 IFVAL(K#)=2 THEN ST=0
2410 RETURN 730
2420 REM
2430 REM Sous-programmes
2440 REM
2450 INTERVALOFF:WO=1:TE=21:PO=22
2460 PUTSPRITE1,(X,Y),15,TE
2470 PUTSPRITE2,(X,Y+16),15,PO
2480 PUTSPRITE3,(X+16,Y),15,23
2490 PUTSPRITE4,(X+16,Y+16),15,24
2500 FORI=1 TO 100:NEXT
2510 IF(X+22)<(X+2)+AND(X+22)<<(X+2)+
12)ANDY>115 THEN 808UB3150
2520 PUTSPRITE23,(0,192),1,23
2530 PUTSPRITE24,(0,192),1,24
2540 TE=1:PO=2
2550 INTERVALON:RETURN 2070
2560 REM
2570 INTERVALOFF:TE=25:PO=26
2580 PUTSPRITE1,(X,Y),15,TE
2590 PUTSPRITE2,(X,Y+16),15,PO
2600 PUTSPRITE27,(X+16,Y+16),15,27
2610 IF(X+32)<(X+2)+AND(X+32)<<(X+2)+
25) THEN 808UB3150
2620 FORI=1 TO 100:NEXT
2630 TE=1:PO=2:PUTSPRITE27,(0,192),1,27
2640 INTERVALON:RETURN 1000
2650 REM
2660 REM *****
2670 REM * MOUVEMENTS ORDINATEUR *
2680 REM *****
2690 REM
2700 DIR=INT(RND(1)*3)+1
2710 IFDIR=1 THEN DR=3
2720 IFDIR=2 THEN DR=-4
2730 IFDIR=3 THEN DR=0
2740 TE(2)=3
2750 RETURN
2760 REM COUPS
2770 INTERVALOFF:COU=INT(RND(1)*3)+1
2780 IFCOU>2 THEN INTERVALON:RETURN
2790 ONCOU808UB2820,2940
2800 FORQ=28 TO 30:PUTSPRITEQ,(0,192),1:
NEXT:INTERVALON:RETURN
2810 REM Coup de pied en l'air
2820 TE(2)=15:PO(2)=16
2830 PUTSPRITE3,(X(2),130),7,TE(2)
2840 PUTSPRITE4,(X(2),146),7,PO(2)
2850 PUTSPRITE13,(X(2)-16,130),7,13
2860 PUTSPRITE14,(X(2)-16,146),7,14
2870 FORI=1 TO 100:NEXT
2880 IF(X(2)-X)10)AND(X(2)-X<32)ANDTE=
1 THEN 808UB3240
2890 TE(2)=3:PO(2)=4
2900 PUTSPRITE13,(0,192),1,13
2910 PUTSPRITE14,(0,192),1,14
2920 INTERVALON:RETURN
2930 REM Position a genoux
2940 TE(2)=19:PO(2)=20
2950 PUTSPRITE3,(X(2),130),7,TE(2)
2960 PUTSPRITE4,(X(2),146),7,PO(2)
2970 FORI=1 TO 100:NEXT
2980 TE(2)=3:PO(2)=4
2990 P=INT(RND(1)*2)+1
3000 IFP<>1 THEN INTERVALON:RETURN
3010 TE(2)=33:PO(2)=34
3020 IF(X(2)-X)20)AND(X(2)-X<30)ANDY>1
25 THEN 808UB3240
3030 PUTSPRITE3,(X(2),130),7,TE(2)
3040 PUTSPRITE4,(X(2),146),7,PO(2)
3050 PUTSPRITE0,(X(2)-16,146),7,32
3060 FORI=1 TO 105:NEXT
3070 PUTSPRITE0,(0,192),1,32
3080 TE(2)=3:PO(2)=4
3090 INTERVALON:RETURN
3100 REM
3110 REM *****
3120 REM * ENERGIE *
3130 REM *****
3140 REM
3150 INTERVALOFF:EN(2)=EN(2)+10
3160 LINE(150,15)-(150-EN(2),23),6,BF
3170 X(2)=X(2)+16
3180 IFTE=9 THEN NSC=SC+200:PUTSPRITE30,(X(2),165),4,30:GOSUB 3600
3190 IFTE=25 THEN NSC=SC+300:PUTSPRITE29,(X(2),165),4,29:GOSUB 3600
3200 IFTE=21 THEN NSC=SC+500:PUTSPRITE28,(X(2),165),4,28:GOSUB 3600
3210 IFEN(2)=80 THEN 3470
3220 RETURN
3230 REM
3240 EN=EN+10
3250 LINE(150,5)-(150-EN,13),6,BF
3260 IFEN=80 THEN 80 TO 3310
3270 RETURN
3280 REM
3290 REM Perdu !!!!
3300 REM
3310 PUTSPRITE1,(X,130),6,1
3320 PUTSPRITE2,(X,146),6,2
3330 PUTSPRITE3,(X(2),130),15,3
3340 PUTSPRITE4,(X(2),146),15,4
3350 INTERVALOFF:STRIG(ST)OFF
3360 FORQ=5 TO 20:PUTSPRITEQ,(0,192),1,Q
:NEXT:FORQ=21 TO 34:PUTSPRITEQ,(256,192),1,Q
3370 PLAY"8BDBCFDECDFDECAEDC8FB","D...C...A...B...E...0..."
3380 IFPLAY(0) THEN 3380
3390 COLOR15:LINE(0,150)-(256,192),1,BF:PRESET(100,170):PRINT#1,"GAME-OVER"
3400 PRESET(80,170):PRINT#1,"R pour re Jouer"
3410 REP#=INPUT$(1)
3420 IFREP$<"R" AND REP$<"r" THEN 3410
3430 SC=0:IN=30:VO=1:LINE(0,150)-(256,192),1,BF:EN=0:GOTO 1620
3440 REM
3450 REM Gagne !!!!
3460 REM
3470 PUTSPRITE3,(X(2),130),6,3
3480 PUTSPRITE4,(X(2),146),6,4
3490 PUTSPRITE1,(X,130),15,1
3500 PUTSPRITE2,(X,146),15,2
3510 FORQ=5 TO 30:PUTSPRITEQ,(0,192),1,Q
:NEXTQ:PUTSPRITE0,(1,192),1,32
3520 PLAY"8BDBCFDECDFDECAEDC8FB"
3530 IFPLAY(0) THEN 3530
3540 VO=VO+1:LINE(230,170)-(255,192),1,BF:PRESET(230,170):COLOR15:PRINT#1,VO:COLOR1
3550 FORQ=35 TO 38:PUTSPRITEQ,(0,192),1,Q:NEXT
3560 IN=IN-2:LINE(150,15)-(170,23),7,BF:LINE(150,5)-(170,13),15,BF:FORI=70 TO 15
```

```
80STEP10:LINE(I,0)-(I,23),6:NEXT:EN(2)=0:EN=0:X=100:X(2)=140:GOSUB 2260:GOSUB 2520:GOSUB 2630:INTERVALOFF:GOTO 1620
3570 REM
3580 REM Affichage score
3590 REM
3600 LINE(203,5)-(255,13),6,BF
3610 IFSC<1000 THEN PRESET(203,5):PRINT#1,"00":PRESET(211,5):PRINT#1,SC
3620 IFHS=1000 AND SC<1000 THEN PRESET(203,5):PRINT#1,"0":PRESET(203,5):PRINT#1,SC
3630 IFSC=1000 THEN PRESET(203,5):PRINT#1,SC
3640 IFSC=99999 THEN NSC=0
3650 IFSC=H THEN RETURN
3660 REM
3670 REM Affichage Hi-score
3680 REM
3690 HS=SC
3700 LINE(211,15)-(255,23),6,BF
3710 IFHS<1000 THEN PRESET(211,15):PRINT#1,"00":PRESET(218,15):PRINT#1,HS
3720 IFHS=1000 AND HS<1000 THEN PRESET(211,15):PRINT#1,"0":PRESET(211,15):PRINT#1,HS
3730 IFHS=1000 THEN PRESET(211,15):PRINT#1,HS
3740 IFHS=99999 THEN HS=0
3750 RETURN
3760 REM
3770 REM Mouvement objets
3780 REM
3790 IFET<>36 AND ET<>37 THEN ET=36
3800 IFET=36 THEN ET=37 ELSE IFET=37 THEN ET=36
3810 GOSUB 3890
3820 RETURN
3830 ET=35
3840 GOSUB 3890
3850 RETURN
3860 ET=38
3870 GOSUB 3890
3880 RETURN
3890 XE=XE+7
3900 IFXE>256 THEN XE=0
3910 PUTSPRITE31,(XE,120),6,ET
3920 IFXE=X+5 AND XE<X+22 AND TE=1 THEN 808UB 3240
3930 RETURN
```

HEBDOGICIEL 24 rue baron 75017 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 420 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 X 10 = 520 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS: 220 FRANCS. Pour l'étranger: + 80 f. pour 1 AN + 40 F. pour 6 MOIS.

NOM: MATERIEL UTILISE:
PRENOM: CONSOLE:
ADRESSE : PERIPHERIQUES:
BUREAU DISTRIBUTEUR: REGLEMENT JOINT: CHEQUE CCP

TRAITIMAGE

Comment compiler et trafiquer à souhait vos jolis graphismes : méthode pratique.

Philippe PIERNOT

Mode d'emploi :
Sauvegardez le listing 1 par SAVE TRAITIMAGE 1.4 et le listing 2 (rentré par CALL -151) par BSAVE TRAITIMAGE, A\$8000, L\$562. Lancez par RUN TRAITIMAGE 1.4.
Sélectionnez une option du menu en déplaçant la flèche par les touches fléchées gauche et droite puis validez par RETURN.

Délimitez le coin haut, gauche du cadre par les touches W, A, S, Z et le coin bas, droite par les touches I, J, K, M. Validez par RETURN.
L'option "réduire une fenêtre" est en fait un compresseur graphique demandé si vous désirez un traitement préalable. Il s'agit de modifier l'image de façon imperceptible pour améliorer le taux de compression. Une image en noir et blanc diffère légèrement de l'originale, par contre une image en couleur est strictement identique (une réduction peut prendre 20 sec.).
L'opération choisie s'effectue toujours dans la page courante. Lors d'une question, l'appui sur RETURN permet le retour au menu principal.

APPLE



LISTING 1

```

1 SPEED= 255:D$ = CHR$(13) +
  CHR$(4):S$ = " " : PRINT
  D$"BLOADTRAITIMAGE": POKE 23
  0,64:A = 62450: CALL A:P = 3
  2: POKE 230,P: CALL A:V = 49
  232:S = V - 64: POKE V + 2,0
  : POKE V + 7,0
2 TEXT : HOME : HTAB 13:A$ = "
  " : INVERSE : PRIN
  T A$ : HTAB 13: PRINT " TRAITIMAGE
  1.4 " : HTAB 13: PRINT A$ : NORMA
  L : PRINT : HTAB 11: PRINT " ECRIT
  PAR P. PIERNOT " : VTAB 8: POKE
  34,7
3 HOME : B = 8:A$ = " UNE FENETR
  E " : PRINT "-"> CHARGER UNE I
  MAGE NORMALE": PRINT S$"CHAR
  GER"A$"REDUITE": PRINT S$"SY
  METRIE / HORIZONTALE": PRINT
  S$"SYMETRIE / VERTICALE": PRINT
  S$"INVERSER LES COULEURS": PRINT
  S$"COULEURS COMPLEMENTAIRES"
  : PRINT S$"REDUIRE"A$
4 PRINT S$"EFFACER"A$ : PRINT S$
  "OPERATIONS LOGIQUES": PRINT
  S$"CHANGER LA PAGE COURANTE"
  : PRINT S$"TAPER UNE COMMAND
  E DU DOS": PRINT S$"STOCKER
  UNE IMAGE NORMALE": PRINT S$
  "STOCKER"A$"REDUITE": PRINT
  S$"QUITTER TRAITIMAGE 1.4
5 VTAB 24: HTAB 8: PRINT "ESPA
  CES TEXTE/": INVERSE : PRINT
  "PAGE1/": NORMAL : PRINT "/P
  AGE2/": IF P = 64 THEN HTAB
  23: PRINT "PAGE1/": INVERSE
  : PRINT "PAGE2/": NORMAL
6 HTAB 1:A = PEEK (49152): IF
  A = 149 OR A = 136 GOTO 10
7 IF A = 141 THEN POKE S,0: ON
  B - 7 GOTO 13,14,19,20,21,43
  ,22,27,29,35,36,38,40,42
8 IF A < > 160 GOTO 6
9 POKE S,0: POKE V,0: GET A$: POKE
  V + 5,0: GET A$: POKE V + 4,0: POKE
  V + 1,0: GOTO 6
10 VTAB 8: PRINT S$: IF A = 149
  THEN B = B + 1 - 14 * (B =
  21): GOTO 12
11 B = B - 1 + 14 * (B = 8)
12 POKE S,0: VTAB 8: PRINT "-">
  : GOTO 6
13 HOME : PRINT "CHARGE UNE IMA
  GE DANS LA PAGE COURANTE.": PRIN
  T : INPUT "NOM (C=CATALOG)":A$: IF
  A$ = "" GOTO 3
14 IF A$ = "C" THEN PRINT D$"C
  ATALOG": GET A$: GOTO 3
15 PRINT D$"BLOAD"A$,A$P * 256
  : GOTO 3
16 HOME : PRINT "CHARGE UNE IMA
  GE REDUITE.": PRINT : INPUT
  "NOM (C=CATALOG)":A$: IF A$
  = "" GOTO 3
17 IF A$ = "C" GOTO 14
18 PRINT D$"BLOAD"A$,A$5FFC": CALL
  33604: GOTO 3
19 A = 33184: GOTO 44
20 A = 33097: GOTO 44
21 A = 33237: GOTO 44

```

ULEZ VOUS TRAITER L'IMAGE ?

```

23 GET A$: IF A$ < > "0" AND A
  $ < > "N" AND A$ < > CHR$(
  13) GOTO 23
24 IF A$ = CHR$(13) GOTO 3
25 PRINT A$: GOSUB 45: IF A$ =
  "0" THEN CALL 33249
26 CALL 33397:L = PEEK (255) *
  256 + PEEK (254) - 24572: POKE
  V + 4,0: POKE V + 1,0: PRINT : PRINT
  L" OCTETS.": GET A$: GOTO 3
27 HOME : PRINT "REPLIR UNE FE
  NETRE AVEC UN MOTIF.": PRINT
  : INPUT "MOTIF (0=NOIR,255=B
  LANC)":A$: IF A$ = "" GOTO
  3
28 POKE 4, VAL (-A$):A = 33352: GOTO
  34
29 HOME : PRINT "OPERATIONS LOG
  IQUES ENTRE LES 2 PAGES.": PRINT
  : PRINT "A$ND "ESOR "OSRA " :
  30 A = 33039: GET A$: IF A$ = "A
  " THEN A = A - 10: GOTO 44
  31 IF A$ = "E" THEN A = A + 5: GOTO
  44
32 IF A$ = CHR$(13) GOTO 3
33 IF A$ < > "0" GOTO 30
34 GOTO 44
35 P = 32 + 32 * (P = 32): POKE
  230,P: GOTO 5
36 HOME : PRINT "ACCES AU DOS."
  : PRINT : INPUT ">":A$: IF A
  $ < > "" THEN PRINT D$A$
37 N 38 HOME : PRINT "STOCKE LA
  PAGE COURANTE.": PRINT : INPUT
  "NOM":A$: IF A$ < > "" THEN PRINT
  D$"BSAVE"A$,A$P * 256,L$1FF8
39 GOTO 3
40 HOME : PRINT "STOCKE LA FENE
  TRE REDUITE.": PRINT : INPUT
  "NOM":A$: IF A$ < > "" THEN
  PRINT D$"BSAVE"A$,A$5FFC,L
  "L
41 GOTO 3
42 CALL 50688
43 A = 33253
44 GOSUB 45: CALL A: GET A$: GOTO
  2
45 POKE V,0: POKE V + 3 + P / 3
  2,0: CALL 32768: RETURN

```

LISTING 2

```

8000- A9 00 85 02 85 00 A9 28 ($2A)
8008- 85 01 A9 BF 85 03 20 B2 ($86)
8010- 80 AD 00 C0 10 FB 2C 10 ($3A)
8018- C0 C9 D7 F0 2E C9 C9 F0 ($F0)
8020- 36 C9 DA F0 42 C9 D0 F0 ($63)
8028- 4E C9 C1 F0 58 C9 CA F0 ($1D)
8030- 60 C9 D3 F0 68 C9 8D F0 ($55)
8038- 79 C9 DB D0 D4 A6 01 E0 ($38)
8040- 28 F0 CE 20 B2 80 E6 01 ($E3)
8048- 4C AC 80 A6 02 F0 C2 20 ($D6)
8050- B2 80 C6 02 4C AC 80 A6 ($30)
8058- 02 E8 E8 E4 03 B0 B2 20 ($C7)
8060- B2 80 C6 03 4C AC 80 A6 ($31)
8068- 02 E8 E8 E4 03 B0 A2 20 ($D7)
8070- B2 80 E6 02 4C AC 80 A6 ($10)
8078- 03 E0 BF F0 94 20 B2 80 ($2A)
8080- E6 03 4C AC 80 A6 00 F0 ($D3)
8088- 88 20 B2 80 C6 01 4C AC ($8C)
8090- 80 A6 00 E8 E4 01 B0 17 ($80)
8098- 20 B2 80 C6 01 4C AC 80 ($B5)
80A0- A6 00 E8 E4 01 B0 08 20 ($33)

```

```

80A8- B2 80 E6 00 20 B2 80 4C ($8A)
80B0- 11 80 A4 00 A6 03 BD E2 ($CF)
80B8- 83 85 0A BD A2 84 05 E6 ($74)
80C0- 85 0B B1 0A 49 7F 91 0A ($98)
80C8- A6 02 BD E2 83 85 0A BD ($4A)
80D0- A2 84 05 E6 85 0B B1 0A ($F0)
80D8- 4F 7F 91 0A C8 C4 01 D0 ($70)
80E0- D3 E8 BD E2 83 85 0A BD ($D5)
80E8- A2 84 05 E6 85 0B A4 00 ($EF)
80F0- B1 0A 49 01 91 0A A4 01 ($CD)
80F8- 88 B1 0A 49 40 91 0A E8 ($49)
8100- E4 03 D0 DE 60 A9 31 4C ($5D)
8108- 11 81 A9 51 4C 11 81 A9 ($1D)
8110- 11 8D 3B 81 A9 40 A6 E6 ($8F)
8118- E0 20 F0 01 4A 85 04 A6 ($5C)
8120- 02 CA E8 BD E2 83 85 0A ($73)
8128- 85 0B BD A2 84 05 E6 E5 ($70)
8130- 09 45 E6 05 04 85 09 A4 ($81)
8138- 00 B1 0A 51 08 91 0A C8 ($81)
8140- C4 01 D0 F5 E4 03 D0 DA ($00)
8148- 60 A6 02 C6 01 CA E8 BD ($9C)
8150- E2 83 85 0A BD A2 84 05 ($70)
8158- E6 85 0B A5 01 85 05 A4 ($E8)
8160- 00 B1 0A 85 04 84 07 A4 ($1D)
8168- 05 B1 0A 6A 26 04 6A 26 ($BA)
8170- 04 6A 26 04 6A 26 04 6A ($6E)
8178- 26 04 6A 26 04 6A 26 04 ($22)
8180- 6A 08 26 04 6A 6A 08 2A ($62)
8188- 28 6A 91 0A A4 07 A5 04 ($0B)
8190- 28 6A 91 0A C8 C6 05 C4 ($16)
8198- 05 90 C6 E4 03 D0 AF 60 ($AB)
81A0- A6 02 BD E2 83 85 0A BD ($4A)
81A8- A2 84 05 E6 85 0B A4 03 ($EC)
81B0- B9 E2 83 85 0B 89 A2 84 ($CA)
81B8- 05 E6 85 09 A4 00 B1 0A ($70)
81C0- 48 B1 08 91 0A 68 91 08 ($9B)
81C8- C8 C4 01 D0 F1 E8 C6 03 ($01)
81D0- E4 03 90 CE 60 A9 E2 8D ($1F)
81D8- 67 82 A9 81 8D 68 82 4C ($E6)
81E0- 52 82 49 7F 60 A9 F2 8D ($E6)
81E8- 67 82 A9 81 8D 68 82 4C ($E6)
81F0- 52 82 49 80 60 A9 02 8D ($5F)
81F8- 67 82 A9 82 8D 68 82 4C ($E5)
8200- 52 82 C9 80 80 C9 83 ($1F)
8208- F0 38 C9 87 F0 34 C9 8C ($07)
8210- F0 30 C9 8F F0 2C C9 98 ($0B)
8218- F0 28 C9 9C F0 24 C9 9F ($0F)
8220- F0 20 C9 E0 F0 1C C9 E3 ($3F)
8228- F0 18 C9 E7 F0 14 C9 F0 ($1B)
8230- F0 10 C9 F3 F0 0C C9 F8 ($17)
8238- F0 08 C9 FC F0 04 C9 FF ($0F)
8240- D0 02 29 7F 60 A5 04 60 ($25)
8248- A9 45 8D 67 82 A9 82 8D ($22)
8250- 68 82 A6 02 CA E8 BD E2 ($33)
8258- 83 85 0A BD A2 84 05 E6 ($74)
8260- 85 0B A4 00 B1 0A 20 00 ($B1)
8268- 00 91 0A C8 C4 01 D0 F4 ($B2)
8270- E4 03 D0 E1 60 38 A5 01 ($2A)
8278- 8D FD 5F E5 00 85 FE AA ($1B)
8280- A9 60 85 FF A4 02 8C FE ($67)
8288- 5F B9 E2 83 85 0B B9 A2 ($11)
8290- 84 05 E6 85 09 A4 01 B1 ($FF)
8298- 08 9D 00 60 88 CA 10 F7 ($50)
82A0- A6 02 E8 86 04 A9 29 85 ($C8)
82A8- 07 BD E2 83 85 0B BD A2 ($49)
82B0- 84 05 E6 85 09 A6 02 BD ($F2)
82B8- E2 83 85 0A BD A2 84 05 ($70)
82C0- E6 85 0B A9 00 85 06 A4 ($E6)
82C8- 00 B1 08 01 0A F0 02 E6 ($76)
82D0- 06 C8 C4 01 D0 F3 A5 06 ($8B)
82D8- C5 07 04 04 85 07 86 05 ($77)
82E0- E8 E4 04 D0 D2 A2 90 A4 ($80)
82E8- 05 98 81 FE E6 FE D0 02 ($28)
82F0- E6 FF B9 E2 83 85 0A B9 ($F7)

```

82F8-	A2 84 05 E6 85 0B A4 00	(\$EF)
8300-	A9 03 85 07 B1 0A D1 08	(\$41)
8308-	F0 01 18 A1 FE 2A 81 FE	(\$E3)
8310-	C8 C6 07 D0 EF E6 FE D0	(\$FE)
8318-	02 E6 FF C4 01 90 E1 A4	(\$0B)
8320-	00 8C FC 5F B1 08 D1 0A	(\$4D)
8328-	F0 08 81 FE E6 FE D0 02	(\$4D)
8330-	E6 FF C8 C4 01 D0 ED A6	(\$8F)
8338-	04 E4 03 F0 03 4C A2 82	(\$7C)
8340-	8E FF 5F 60 38 AD FD 5F	(\$79)
8348-	ED FC 5F 85 FE AA 69 06	(\$F0)
8350-	4A 4A 4A 85 00 A9 60 85	(\$83)
8358-	FF AC FE 5F B9 E2 83 85	(\$AF)
8360-	08 B9 A2 84 05 E6 85 09	(\$FB)
8368-	AC FD 5F 88 BD FF 5F 91	(\$0A)
8370-	F8 CA D0 F7 AC FE 5F C8	(\$20)
8378-	84 04 B9 E2 83 85 08 B9	(\$6C)
8380-	A2 84 05 E6 85 09 A1 FE	(\$16)
8388-	E6 FE D0 02 E6 FF A8 B9	(\$C2)
8390-	E2 83 85 0A B9 A2 84 05	(\$74)
8398-	E6 85 0B AC FC 5F A5 00	(\$C2)
83A0-	85 02 A9 08 85 07 A1 FE	(\$FB)
83A8-	2A 81 FE B1 0A B0 0A 84	(\$D0)
83B0-	01 A4 02 B1 FE A4 01 E6	(\$AB)
83B8-	02 91 08 C8 CC FD 5F F0	(\$CD)
83C0-	0E C6 07 D0 E1 C6 02 E6	(\$DC)
83C8-	FE D0 D7 E6 FF D0 D3 18	(\$FB)
83D0-	A5 FE 65 02 85 FE 90 02	(\$D5)
83D8-	E6 FF A4 04 CC FF 5F D0	(\$05)
83E0-	96 60 00 00 00 00 00 00	(\$F6)
83E8-	00 00 80 80 80 80 80 80	(\$00)
83F0-	80 80 00 00 00 00 00 00	(\$00)
83F8-	00 00 80 80 80 80 80 80	(\$00)
8400-	80 80 00 00 00 00 00 00	(\$00)
8408-	00 00 80 80 80 80 80 80	(\$00)
8410-	80 80 00 00 00 00 00 00	(\$00)
8418-	00 00 80 80 80 80 80 80	(\$00)
8420-	80 80 28 28 28 28 28 28	(\$00)
8428-	28 28 A8 A8 A8 A8 A8 A8	(\$00)
8430-	A8 A8 28 28 28 28 28 28	(\$00)
8438-	28 28 A8 A8 A8 A8 A8 A8	(\$00)
8440-	A8 A8 28 28 28 28 28 28	(\$00)
8448-	28 28 A8 A8 A8 A8 A8 A8	(\$00)
8450-	A8 A8 28 28 28 28 28 28	(\$00)
8458-	28 28 A8 A8 A8 A8 A8 A8	(\$00)
8460-	A8 A8 50 50 50 50 50 50	(\$00)
8468-	50 50 00 00 00 00 00 00	(\$00)
8470-	D0 D0 50 50 50 50 50 50	(\$00)
8478-	50 50 D0 D0 D0 D0 D0 D0	(\$00)
8480-	D0 D0 50 50 50 50 50 50	(\$00)
8488-	50 50 D0 D0 D0 D0 D0 D0	(\$00)
8490-	D0 D0 50 50 50 50 50 50	(\$00)
8498-	50 50 D0 D0 D0 D0 D0 D0	(\$00)
84A0-	D0 D0 00 04 08 0C 10 14	(\$04)
84A8-	1E 1C 00 04 08 0C 10 14	(\$00)
84B0-	18 1C 01 05 09 0D 11 15	(\$00)
84B8-	19 1D 01 05 09 0D 11 15	(\$00)
84C0-	17 1D 02 06 0A 0E 12 16	(\$00)
84C8-	1A 1E 02 06 0A 0E 12 16	(\$00)
84D0-	1A 1E 03 07 0B 0F 13 17	(\$00)
84D8-	1B 1F 03 07 0B 0F 13 17	(\$00)
84E0-	1B 1F 00 04 08 0C 10 14	(\$00)
84E8-	18 1C 00 04 08 0C 10 14	(\$00)
84F0-	18 1C 01 05 09 0D 11 15	(\$00)
84F8-	19 1D 01 05 09 0D 11 15	(\$00)
8500-	19 1D 02 06 0A 0E 12 16	(\$00)
8508-	1A 1E 02 06 0A 0E 12 16	(\$00)
8510-	1A 1E 03 07 0B 0F 13 17	(\$00)
8518-	1B 1F 03 07 0B 0F 13 17	(\$00)
8520-	1B 1F 00 04 08 0C 10 14	(\$00)
8528-	18 1C 00 04 08 0C 10 14	(\$00)
8530-	18 1C 01 05 09 0D 11 15	(\$00)
8538-	19 1D 01 05 09 0D 11 15	(\$00)
8540-	19 1D 02 06 0A 0E 12 16	(\$00)
8548-	1A 1E 02 06 0A 0E 12 16	(\$00)
8550-	1A 1E 03 07 0B 0F 13 17	(\$00)
8558-	1B 1F 03 07 0B 0F 13 17	(\$00)
8560-	1B 1F FF	(\$FB)

MIEUX QUE DES PROMOS

PAYEZ NOEL MOINS CHER
vente à prix coûtant jusqu'à épuisement du stock

ATARI MICRO 130XE	T.T.C. 1690F	EXCELVISION	T.T.C. 2390F
MO 5.	T.T.C. 1895F	SANYO MSX	T.T.C. 1800F
TO 7.	T.T.C. 2410F	Lecteur MO/TO	T.T.C. 1800F
YASHICA MSX 64K	T.T.C. 1790F	Imprimante MO	T.T.C. 1550F
EINSTEIN 80K + lecteur disquettes 180K 3 pouces incorporé	T.T.C. 4350F	Logiciels: Spectrum.MO. TO. MSX. EXCELVISION - COMMODORE	

ESPACE MICRO : 32, rue de Maubeuge 75009 Paris - Tél:42.85.25.20.

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Ville Téléphone

Date et signature

Paiement comptant chèque bancaire mandat.

ARTICLE	CODE	QTÉ	PRIX	TOTAL
			PORT	80F
			TOTAL	

Bon à retourner à:
ESPACE MICRO
32, rue de Maubeuge 75009 Paris - Tél:42.85.25.20

METRO 2018

de Initiel pour Amstrad

Dire que je menais une petite vie peinarde, tranquille, coincé entre ma bouteille de vodka et mes disques punks première époque, entre le bistro d'en bas et mon holo-télé. Et voilà que ce dingue de Han Duo (non non, pas Han Solo) est allé se fourrer dans une histoire abracadabrante : il voulait absolument faire une descente dans le métro. Vous

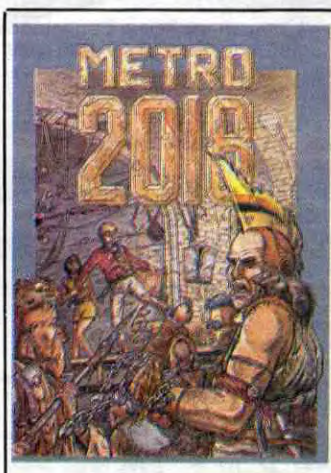
vous rendez compte, en plein XXIème siècle, Mōssieur Han Duo se croit suffisamment expérimenté et balèze pour aller se paumer au fin fond des galeries abandonnées depuis la fin du siècle dernier.

Il est passé, il y a deux jours, pour m'expliquer qu'il ne partait que pour la journée, et que de toutes les

façons, il pouvait compter sur moi pour aller le récupérer s'il ne revenait pas avant la nuit. Heureusement, dans son insouciance, il a quand même pensé à m'expliquer comment pénétrer dans le réseau de la TRAP (je crois que la boîte qui exploitait le métro s'appelait comme ça) par un accès pas encore complètement bouché. Bon, ben après deux bonnes nuits de sommeil comme je viens de me les faire, une petite balade me fera digérer l'excès de vodka-coke.

Déjà pas craignons l'entrée : deux escaliers descendent dans les profondeurs et une armoire git dans un coin. Dire qu'un mec l'a amenée jusqu'ici, l'armoire... Y a vraiment de sacrés timbrés dans ce pays ! En plus elle est vide, il aurait pu me laisser un casse-croûte dedans, ça m'aurait pas fait de mal de bouffer. Tiens, le fond résonne carrément creux. En fait, elle bouge cette création normande, y a même un pas-

sage dessous qui n'est pas vraiment indiqué sur les plans. Je vais passer par là, j'éviterai peut-être quelques rencontres malséantes ou malsaines. Station après station, tout ce



que je découvre, c'est des bouts de papier gras, pas la moindre trace de l'autre taré de Han Duo. Wouaïe, un Merglins, ça craint carrément un max dans ce coin. Merde, je vais pas me laisser bouffer par cette saloperie de lynx...

Après avoir pondu quelques logiciels éducatifs sur Exel, les programmeurs d'Initiel se sont enfin décidés à attaquer sérieusement le marché du soft ludique. Leur première tentative se situe à la frontière de l'arcade, de l'aventure et du jeu de rôle. Doté d'un graphisme malheureusement sommaire, faute de place en mémoire, le jeu propose une énigme particulièrement coton à débrouiller, même en tirant au maximum parti des rencontres occasionnelles avec les résidents du métro. La richesse du vocabulaire, l'humour à tous les coins de station et la qualité de programmation en font un des meilleurs produits pour ce micro.

AMSTRAD	Sectar 7
Gilles COMMERE	page 5
AMSTRAD	Portrait Robot
David MOTTAIS	page 5
APPLE	Traitimage
Philippe PIERNOT	page 35
CANON X07	Ghost
Hugues YONGUE	page 3
CBM 64	La Route
Gérard LINBARD	page 12
EXL 100	De l'or ou la mort
Sylvain CHARLOT	page 34
FX 702 P	Submersible 3
Guillaume HUMEAU	page 11
MSX	Kung Fou
Thierry BANDET	page 25
ORIC	! Colours
Rémi MONASSON	page 26
SPECTRUM	Manoir
Frédéric LEMOINE	page 33
TI 99 (be)	Leya
Laurent HANUS	page 2
TI 99 (bs)	Peek Men
Frank CAYRAUD	page 11
TO7-70/MO 5	Thief of Night
Ludovic LEBAY	page 6
VIC 20	Le Château de la Terreur
Laurent CINTRACT	page 4
ZX 81	Aventure
J. Noël DEPIERREUX	page 32



la Règle à Calcul

CHAPEAU COMMODORE

commodore
COMPUTER

commodore 128: 3250 F

UNITES CENTRALES ET PERIPHERIQUES

MICRO-ORDINATEUR COMMODORE 128 MONITEUR MONOCHROME + CABLE (branchement sur prise RGBI 80 Co) 3250 F ☐

Micro-ordinateur COMMODORE 128 Lecteur de disquette 5" 1/4 Réf. 1570 5890 F ☐

●COMMODORE Plus 4 ●Lecteur de disquette Réf. 1541 ●Interface PAL/PERITEL ●Logiciel VIRGULE ●Logiciel TAP 3690 F ☐

●COMMODORE Plus 4 ●Lecteur de disquette Réf. 1541 ●Interface PAL/PERITEL ●Logiciel VIRGULE ●Logiciel TAP ●Imprimante à marguerite.DPS 1101 5990 F ☐

●COMMODORE 64 ●Lecteur de disquette Réf. 1541 3790 F ☐

●COMMODORE 64 ●Lecteur de disquette Réf.1541 ●Imprimante MPS 803 4990 F ☐

Lecteur de disquette 5 pouces 1/4 Réf. 1570 2890 F ☐

Micro-ordinateur COMMODORE 64 Pal 1990 F ☐

ACCESSOIRES ET LOGICIELS COMMODORE 64/128

Lecteur de disquette 5" 1/4 Réf. 1541 1990 F ☐

Magnétophone à cassette Réf. 1530/1531 320 F ☐

Moniteur vert monochrome Goldstar 900 F ☐

Câble C 64 Goldstar 150 F ☐

Moniteur couleur Réf. 1702 2390 F ☐

Interface PAL/PERITEL Réf. PVP 80 590 F ☐

Imprimante matricielle MPS 801 1690 F ☐

Imprimante matricielle MPS 803 1490 F ☐

Imprimante à marguerite DPS 1101 2990 F ☐

Ruban pour MPS 803 60 F ☐

Manette de jeu pour C 64/128 F ☐

TURBO

Turbo 10 350 F ☐

Turbo 30 450 F ☐

Turbo 50 550 F ☐

Crayon lumineux 495 F ☐

Câble Din/Vidéo (RCA) 73 F ☐

Câble Din/Peritel (64 Pal) 132 F ☐

RS 232 950 F ☐

Buscard D 11 2015 F ☐

B I Printer 699 F ☐

Cable centronics pour Buscard 396 F ☐

Modem + émulateur Minitel 2144 F ☐

Tortue 64 5859 F ☐

ROM AZERTY MPS 801 192 F ☐

ROM AZERTY MPS 802 352 F ☐

Paper Clip 64 990 F ☐

Super Base 1150 F ☐

Oxford Pascal D 559 F ☐

Oxford Pascal K7 275 F ☐

Mercure D 240 F ☐

Tool C 399 F ☐

Autoformation basic tome 1 K7 312 F ☐

Autoformation basic tome 2 K7 312 F ☐

Quizmaster K7 144 F ☐

Quizmaster D 160 F ☐

Colorone 699 F ☐

Oils well D 199 F ☐

Opération météo K7 175 F ☐

Pac man K7 119 F ☐

Pac man D 178 F ☐

Pole position D 179 F ☐

Pole position K7 119 F ☐

Pooyan K7 119 F ☐

Psytron K7 135 F ☐

Shadow fire K7 149 F ☐

Shadow fire D 189 F ☐

Threshold D 339 F ☐

Ultima 2 D 475 F ☐

Volez pour moi K7 199 F ☐

Zaxxon D 179 F ☐

Zeta 7 K7 119 F ☐

Zeta 7 D 149 F ☐

Ballooning K7 119 F ☐

Bruce Lee K7 119 F ☐

Bruce Lee D 179 F ☐

Bumping buggies K7 99 F ☐

Business plus K7 199 F ☐

Cave fichier K7 99 F ☐

Cave fichier D 149 F ☐

Chess 7.0 D 849 F ☐

Conan D 179 F ☐

Coq'inn K7 125 F ☐

Dallas ouest D 179 F ☐

Dig dug K7 119 F ☐

Dig dug D 179 F ☐

Evolution D 179 F ☐

Flying feathers K7 99 F ☐

Frogger D 389 F ☐

Guerre 119 F ☐

de sécession K7 179 F ☐

Huster K7 99 F ☐

Juno first K7 179 F ☐

Katuvu K7 125 F ☐

Kick off K7 99 F ☐

Kokotani will K7 109 F ☐

L'attaque 199 F ☐

des mutants C 150 F ☐

La portée 119 F ☐

infernale C 150 F ☐

Le monstre 119 F ☐

de la mine C 150 F ☐

Mancopler D 179 F ☐

Mandrogore K7 250 F ☐

Murphy K7 119 F ☐

Murphy D 149 F ☐

O'ryley's mine D 179 F ☐

Le cube K7 295 F ☐

Ole K7 175 F ☐

Illusion D 185 F ☐

LOGICIELS ARIOLA SOFT COMMODORE 64/128

Choplifter K7 140 F ☐

Lode runner K7 140 F ☐

David midnight K7 140 F ☐

Raid on bungeling bay K7 140 F ☐

Hard hat mack K7 140 F ☐

One on one K7 140 F ☐

Archon K7 165 F ☐

Realm of impossibility K7 140 F ☐

Realm of impossibility D 190 F ☐

Skyfox K7 140 F ☐

Skyfox D 190 F ☐

karateka K7 140 F ☐

Karateka D 380 F ☐

The castles of Dr Creep K7 140 F ☐

Stealth K7 140 F ☐

Spelunker K7 140 F ☐

Lode runner championsh D 380 F ☐

Hard hat mack D 190 F ☐

Adventure construction D 205 F ☐

Racing destruction set D 205 F ☐

Mail order monsters D 205 F ☐

Racing destruction set K7 190 F ☐

Mail order monsters K7 190 F ☐

Pinball construction set K7 170 F ☐

Music construction set K7 170 F ☐

7 Cities of gold D 205 F ☐

Pinball construction set D 205 F ☐

Music construction set D 205 F ☐

Print shop D 470 F ☐

Print shop graphic II D 310 F ☐

Print shop graphic I D 310 F ☐

The mask of the sun D 380 F ☐

Sorcery K7 115 F ☐

Gales of dawn K7 115 F ☐

Ghettoblaster K7 115 F ☐

Now games K7 115 F ☐

LOGICIELS VIFI-NATHAN POUR COMMODORE 64/128

Le pack N°1 064 Réf. (431107-8-9) K7 99 F ☐

Le carotte malicieuse K7 149 F ☐

Placement d'épargne K7 195 F ☐

Politique économique K7 250 F ☐

Le cube K7 4 295 F ☐

Le pack N°1 064 Réf. (431107-8-9) K7 99 F ☐

(op. météo, cross nombres, croque-mots)

Destination aventure PSI D 210 F ☐

Multipian PSI D 210 F ☐

JEUX

Dig dug K7 119 F ☐

Dig dug D 179 F ☐

Evolution D 179 F ☐

Flying feathers K7 99 F ☐

Frogger D 389 F ☐

Guerre 119 F ☐

de sécession K7 179 F ☐

Huster K7 99 F ☐

Juno first K7 179 F ☐

Katuvu K7 125 F ☐

Kick off K7 99 F ☐

Kokotani will K7 109 F ☐

L'attaque 199 F ☐

des mutants C 150 F ☐

La portée 119 F ☐

infernale C 150 F ☐

Le monstre 119 F ☐

de la mine C 150 F ☐

Mancopler D 179 F ☐

Mandrogore K7 250 F ☐

Murphy K7 119 F ☐

Murphy D 149 F ☐

O'ryley's mine D 179 F ☐

Le cube K7 295 F ☐

Ole K7 175 F ☐

Illusion D 185 F ☐

BON DE COMMANDE PROMO NOEL 85

Nom Prénom

Adresse

Tél.

Code Postal Ville

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30F + de 5 kg : 100F

LA RÈGLE A CALCUL : 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS Tél. : 43.25.68.88 - Telex : ETRAV 220064 F/1303 RAC Livraison des produits disponibles sous 8 jours. parking gratuit Maubert-Logrange