



## TELE/HIFI/VIDEO : A L'ASSAUT !

Halala, on va encore se faire des amis. Après avoir dénoncé les embrouilles de la micro, après avoir remué les gros et gras grossistes de logiciels, nous nous attaquons à la TELE/HIFI/VIDEO, beau panier de crabes où la liberté des prix et la libre concurrence ne veulent pas dire grand-chose.

### TOUS AUX ABRIS

Quand vous voulez vous acheter une télé, une chaîne Hi-fi ou un produit vidéo quelconque, pas de problème : vous foncez chez Darty, à la FNAC où dans le premier hypermarché venu. Là au moins, pas de combines. C'est pas comme dans la micro : vous êtes sur de ne pas vous faire avoir. Voilà un marché qu'il est sain. Voilà un marché que vous êtes à l'abri.

### NAIFS QUE VOUS ETES

Hélas, trois fois hélas, vous êtes loin du compte. Rien n'est plus trafiqué que ce domaine hautement rémunérateur.

L'Institut National de la Consommation ? Foutaise, leurs relevés de prix sont périmés et incomplets !

Les prix les plus bas sur lesquels s'engage la FNAC (1) ? Rigolade, il y a longtemps que cet honorable établissement ne s'aligne plus. Il continue par contre à recruter ses adhérents avec un prospectus qui affirme le contraire.

Les Mammouths écraseurs d'étiquettes ? Les Mousquetiers enfileurs de distribution ? Les contrats de confiance obligatoires ? Les rembourseurs de petite différence ? Les hyper-super-marchés sodomiseurs de prix ? Les Cash and Carry manutentionneurs de tarif ? Les catalogues de la puissante CAMIF (2) ? Tous vont y passer dans cette nouvelle et intéressante page TELE/HIFI/VIDEO qui sévira chaque semaine dans votre HHHHebdo chéri (ou haï, selon que vous lisiez pour ou contre).

### CONTENU

En principe, si les petits cochons et les gros porcs ne nous mangent pas, vous trouverez chaque semaine dans cette page :

Des relevés de prix divers et variés.

Des adresses de boutiques ven-

dant réellement moins cher. Des adresses de boutiques vendant réellement beaucoup plus cher.

Des tableaux comparatifs. Les informations que vous nous passerez.

Et des tas d'autres sujets qui viendront au fur et à mesure de l'inspiration.

envoyer leur prix. S'ils sont effectivement les mieux placés, nous publierons leur adresse. Gratuitement.

### PHILOSOPHIE

Bref, nous créons cette nouvelle page pour guider les lecteurs de l'HHHHebdo dans leurs achats.

suffisamment de fric pour parler sans crainte et sans pots de vin.

Tous à la page 25 !

(1) Fédération Nationale d'Achat pour Cadres (Si, si, vous avez bien lu : CADRES. Pas employés, ni salariés, ni



### VENDEURS WELCOME

Les boutiques, super-hyper marchés, fédérations, coopératives et autres organismes, officiels ou pas, peuvent nous

Encore une fois, la rédaction est complètement indépendante et les milliards de nouveaux lecteurs qui achèteront l'HHHHebdo pour cette nouvelle rubrique nous rapporteront

ouvriers, quelle horreur !)

(2) Coopérative réservée aux fonctionnaires et assimilés qui propose 26.800 produits répartis dans 33 catalogues.

## TRIBUNAL : LE RESULTAT DES COURSES

Ça y est, le résultat du procès que nous avons entamé contre les fabricants de logiciels est enfin tombé. Le juge a mis plus de deux mois pour se prononcer. Vous vous souvenez que nous avons attaqué Loricels, Micro Applications et Ere informatique qui refusaient - et qui refusent toujours d'ailleurs - de nous livrer leurs logiciels sous prétexte que nous cassions les prix. Figurez-vous que le juge s'est déclaré incompétent et qu'il a renvoyé tout le monde se faire juger ailleurs ! Comment se fait-ce ?

Il se fait que le juge des référés devant lequel nous sommes passés est là pour juger les urgences et pour lui, la livraison des logiciels aux membres du club n'est pas une urgence ! Heureusement que nous avons trouvé des logiciels ailleurs.

Quand le procès-verbal du jugement cite Hebdogiciel dont, "le moins que l'on puisse dire, est que ce n'est pas un journal conformiste", quand on peut voir des (SIC) dans le même procès-verbal,

quand on peut encore y lire que nous nous rendons coupable de piratage organisé (1) dans bidouille-grenouille alors que la loi autorise une copie de sauvegarde, quand ce même juge écrit "le mal est donc fait maintenant" en parlant des moyens de déverrouiller les logiciels "Manager" et "Millionnaire" parus dans l'HHHHebdo alors que le "mal" est plutôt constitué par le verrouillage, quand on

Suite page 24



## ELLE EST NEE

Exhibant fièrement ses petites grilles anti-pavés dans la gueule, elle est là, elle vous attend impatiemment au 160 rue Legendre à Paris, 17ème. Sur de jolis rayonnages métalliques : des logiciels en pagaille, des joysticks, des disquettes, plein de belles choses pour faire plaisir à votre bel ordinateur. Mais qu'est-ce que vous attendez pour prendre le train, l'avion, le métro, la voiture, le vélo pour y venir dare-dare. Hein,

qu'est-ce que vous attendez ? Quoi ? Vous ne savez pas de quoi je parle ? Mais de la boutique du club, voyons. Ça y est, elle est ouverte. Enfin, presque : elle ouvre mardi 1er juillet, à 10 heures. Et ensuite, elle sera ouverte du mardi au samedi de 10 heures à 13 heures et de 14 heures à 19 heures, 18 heures le samedi.

Venez-y, revenez-y. C'est des nanas qui s'en occupent !

## BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général ! La loi 85-600, titre V, article 47, du 3 juillet 1985 autorise une copie de sauvegarde, et si par malheur vous trouvez dans cette rubrique la manière de déployer un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après. Lire page 24

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 14

## FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 33

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 11.12.13

CINOCHE-TELOCHE pages 2, 35.

## 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.

INFO BD : TOUTE L'ACTUALITE EN PAGE 23

## DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 • 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 TI99/4A • THOMSON T07, T07/70 ET M05 •



## HITCHER

de Robert HARMON

17/20

avec Rutger HAUER (John Ryder), C. Thomas HOWELL (Jim Halsey) et Jennifer Jason LEIGH (Nash)

Réfléchissez bien avant de répondre à cette terrible question. Que feriez-vous si en pleine nuit pluvieuse vous étiez sur le point de vous endormir au volant, que vous n'ayez pas le temps de vous arrêter pour un petit roupillon, et qu'un auto-stoppeur trempé quémande un siège dans votre caisse ?



Vous êtes comme moi, et comme Jim Halsey dans "Hitcher" : vous acceptez l'éponge à bord, histoire de faire un brin de causette pour oublier la fatigue. ERREUR, gravissime erreur... Votre mère vous avait pourtant défendu de parler à des étrangers, et toc, à la première faiblesse, vous (je devrais dire nous) balayez des années d'efforts.

En fait, pour vous dégoûtez à tout jamais de désobéir à votre mômman, un seul conseil juteux : allez voir "Hitcher", et vous découvrirez, éffarés, que John Ryder, l'auto-stoppeur pris en charge par le gentil Jim n'a qu'un seul défaut, mais de taille, qui est de massacrer consciencieusement tous les humains qui lui tombent sous la main, sous le cran d'arrêt ou sous le fusil à pompe !! Rien de moins et rien de plus qu'une cinquantaine de meurtres en tous

genres perpétrés en moins de temps qu'il ne faut pour les énumérer ! Et même quand on échappe, comme Jim, à la lame affûtée du sadique, les ennuis ne font que commencer : les circonstances lui jouent alors de bien sales tours et vont le faire accuser des meurtres en chaîne commis par Ryder. Les poulets texans se lancent tous à ses trousses pour en faire de la chair à pâtée, mais un ange gardien diabolique, qui n'est autre que l'auto-stoppeur dépravé, veille !

Or donc Jim a les nerfs d'avoir toute la police du Texas au cul, de ne pouvoir expliquer au monde que c'est pas lui mais l'autre, que personne ne l'aime, qu'il a mal digéré le doigt humain dans le cheeseburger, etc. etc. Mais l'intérêt essentiel de "Hitcher" c'est que les nerfs les plus éprouvés sont ceux des spectateurs : 1 heure 40 de trouille ravageuse, les tripes nouées, les mains moites, les frissons dans le dos. Jamais, je dis bien jamais, cette trouille ne vous lâche la grappe : les meurtres ne sont jamais montrés mais suggérés, ce ne sont pas les tueries qui font peur mais leurs conséquences bestiales qu'on imagine ! Même quand il ne se

passer rien sur l'écran, quand Jim tente de se reposer, on sait que, quelque part, Ryder rode et prépare de nouveaux coups tordus ! Et nous on a les foies, on a les yeux rivés à l'écran, à supplier le réalisateur de nous montrer ce qu'il y a à gauche, à droite, derrière, au-dessus de l'image... On sait que tout peut arriver, et même pire ! Et ça c'est le pied garanti ! Quand je vous aurais dit que Rutger Hauer est sublimement puant (par contre Jim et sa cocotte en font quelques caisses de trop) et que le tout lorgne largement du côté de "Duel" de Spielberg (c'est de la référence ça, monsieur !), il ne vous restera plus qu'à sauter dans votre bagnole, à ne pas prendre d'auto-stoppeur, et à vous précipiter sur Hitcher ! Mais méfiez-vous, il est peut-être déjà installé dans le coffre...

## LES ANGES SONT PLIES EN DIEUX

05/20

d'Emil NOFAL

Depuis le succès surprise des "Dieux sont tombés sur la tête", il ne se passe plus d'été sans sortie sur les écrans des nouveaux avatars du cinéma "comique" sud-africain.

"La caméra invisible" (ça s'appelle "You're in the movie" là-bas) semble faire un tabac au pays de l'apartheid puisqu'on avait déjà eu droit au navrant "Dieu me savonne" l'an dernier. Re-sketches en rafale (52 au total) pour moitié tournés réellement avec la caméra invisible, l'autre moitié étant constituée de gags tournés avec de vrais acteurs qui font semblant de pas être au courant de ce qui va leur arriver. Ça, ça s'appelle de la triche et de mon temps on se prenait un coup de règle sur

les doigts pour une telle infamie...mais en Afrique du Sud ils sont trop occupés à tabasser les Noirs pour s'intéresser aux réalisateurs truqueurs !! En plus, les victimes les plus débiles dans le film ont la monstrueuse habitude d'être justement noirs, tandis que les "victimes" blanches s'en sortent généralement avec les honneurs. Le sommet de ce racisme puant est



atteint dans le sketch du livreur à bicyclette, qui se termine par une remarque dans le genre : "Ce livreur a disparu de la circulation; si vous le retrouvez, ramenez-le à son patron"... A part ça, c'est comme pour tous les films à sketches : y en a des marrants (peu) et des pas marrants (beaucoup). Curieusement plusieurs gags du film ont déjà été repris par "La caméra invisible" version Rouland-Tchernia; on se demande alors pourquoi payer pour voir quelque chose qu'on aura bientôt gratuitement...

## GOLDEN EIGHTIES

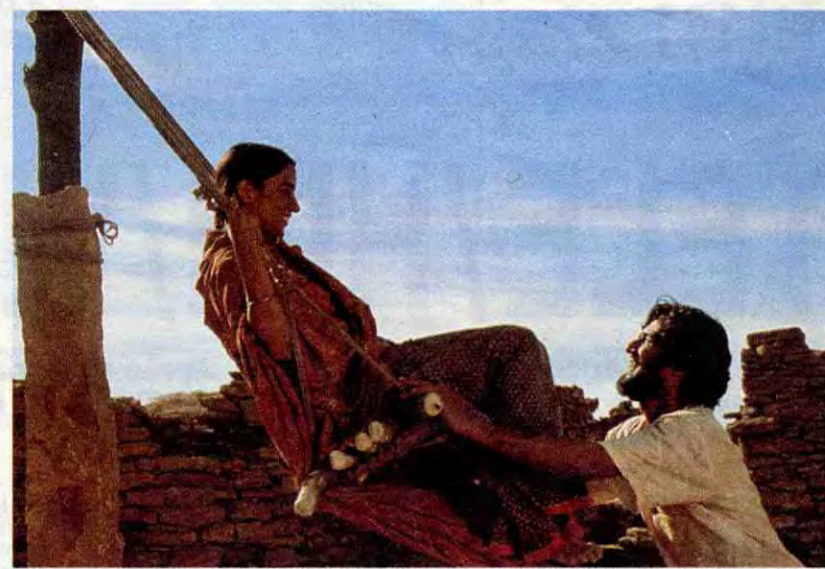
de Chantal AKERMAN

12/20

avec Myriam BOYER (Sylvie), John BERRY (Elie), Delphine SEYRIG (Jeanne), Charles DENNER (Mr Schwartz), LIO (Mado), Nicolas TRONC (Robert), Pascale SALKIN (Pascale), Fanny COTTENCON (Lili) et Jean-François BALMER (Monsieur Jean)

"Golden Eighties" cultive la perversité avec un art consommé... et gentiment consommable. Une comédie musicale (genre "populaire") signée par une réalisatrice cataloguée intello-craignos, une distribution mythique-maudite à souhait (Seyrig, Denner, Berry, tous hors-showbiz), un seul rôle non chanté confié à la seule vraie chanteuse présente (Lio) et un décor unique ringard à mort (un centre commercial), telles sont les gâteries destroy proposées à notre humeur cynique !

Et, ô miracle, ces charmantes scènes de vaudeville ordinaire vont, j'en suis sûr, désarmer jusqu'aux plus perfides des critiques. Tout est si agréable et tendre qu'on gagne surtout à s'y casser les dents à vouloir y mordre. Akerman, c'est certain, nous parle d'un autre monde, d'autres gens, d'autres magasins que ceux que je connais : les histoires gnoignottes qui frôlent ses personnages me rappellent bien quelque chose d'humain, mais impossible d'en être certain, d'en trouver des preuves irréfutables. Je me souviens d'avoir beaucoup rigolé aux ballets des petites champouineuses et aux frasques de Lili-Fanny Cottencon, d'avoir fondu sous le charme de Delphine Seyrig et de Lio, d'avoir quelquefois baillé d'ennui... Mais comment vous expliquer mon désarroi devant un texte comme : "Robert camembert, tout vert, Lili trillili, Mimi, Pipi" !! Un autre monde, j'vous dis !



## GENESIS

12/20  
de Mrinal SEN

avec Naseeruddin SHAH (le fermier), Om PURI (le tisserand), Shabana AZMI (la femme) et M K RAINA (le marchand)

Quelque part qui ressemble beaucoup à l'Inde, mais qui pourrait être n'importe où, dans les ruines d'un village. La famine a dévasté le pays et toute la population a été réduite en esclavage en échange d'un quignon de pain. Toute ? Non, car dans les ruines, vivent deux irréductibles, un fermier et un tisserand, qui ont préféré la liberté à la sécurité. Le fermier gratte le sol comme un demeureur pour quelques hypothétiques grains, le tisserand tisse (oh, pas croyable !) à longueur de journée le fil que lui apporte de la ville un marchand véreux. En échange des tapis, le marchand leur fournit aussi de quoi manger chichement. Bref c'est pas la gloire mais ils s'entendent bien et ils se croient totalement indépendants !

Arrive alors la femme, paumée, attirante...et bientôt enceinte. Mais qui est le père, hurle la foule ? Alors qu'on les croyait unis comme les deux doigts d'une main d'extraterrestre, tout l'héritage du monde remonte à la bouche de nos deux innocents...et les voilà qui redécouvrent la jalousie, la cupidité, la violence. Ils se rendront compte, mais un peu tard, que, même si on le chasse, le naturel revient au galop et que rien n'entrave la marche de l'exploitation de l'homme par l'homme (ça y est, je fais dans le marxisme nullos !). Pour des raisons de méga-coproduction internationale, Mrinal Sen s'en est allé creuser un thème "universel" (comprenez : qui plaira partout) sur l'air de la parabole. A savoir nous refiler un message fondamentalement pessimiste (l'homme est mauvais depuis la Genèse, et c'est pas près de changer) sur un mode résolument optimiste (les joies de la vie au grand air). Tout ça est fort sympathique, sans vous parler des images splendides et des acteurs parfaits...

Tout pousse donc à aimer ce film, subtil, original et "riche" mais Mrinal Sen impose malheureusement au spectateur de rester à distance des émotions de ses personnages. La somnolence s'installe, doucement mais sûrement, dès lors qu'il est interdit de participer aux libations bibliques. Il y manque en tout cas ce zeste de perversité qui nous ramènerait à la Genèse, la seule, l'unique. Mais c'est vrai qu'en Inde, y a pas de pomme...

## AIGLE DE FER

04/20  
de Sidney FURIE

avec Jason GEDRICK (Doug Masters), Louis GOSSETT, Jr. (Chappy) et Tim THOMERSON (Ted Masters)

Doug est un beau jeune homme qui voudrait devenir pilote de chasse comme Ted, son officier viril de père. Ça fait un bail que Ted l'embarque en cachette dans son F-16

ou le laisse jouer dans le simulateur de vol. Bonjour la grosse tête du kid qui se voit déjà en as des as de l'aviation américaine !

Et puis arrive le jour noir, le Vendredi 13 où qu'il aurait pu croiser un chat noir, passer sous une échelle et perdre sa patte de lapin : le même jour il apprend qu'il est recalé à l'entrée de l'Académie Militaire... et que son père a été capturé par une horde d'Arabes belliqueux (on nous dit pas d'où, mais on devine aisément que c'est les Libyens) qui tiennent là un futur-condamné-à-mort-pour-l'exemple ! Pire, les autorités (mais que fait Reagan ? ?) décident de ne rien tenter pour le sauver ! A cœur vaillant rien d'impossible... En deux coups de cuiller à pot (le temps presse), Doug monte un raid éclair pour aller délivrer son vieux, avec l'aide d'un baroudeur à la retraite qu'a bien connu son

père et qui le laissera pas dans ce merdier... Grâce aux petits génies lecteurs d'Hebdogiciel de la base, ils vont déployer tous les circuits de protection des avions et décoller pour leur mission impossible.

Evidemment ils vont réussir à eux deux (et bientôt plus qu'un seul) à rétamé la gueule à 50.000 basanés très bêtes. L'Amérique triomphe, toute la petite famille Masters est à nouveau réunie...et Doug va évidemment être admis, à titre exceptionnel, chez les bleusailles. Hormis quelques superbes scènes de combat aérien et une composition hilarante de Louis Gossett (la "chose" d'Enemy), "Aigle de fer" est une somptueuse caricature de navet. C'est à se tenir les côtes de rire de bout en bout, sans que ça soit jamais voulu... Qu'on l'abatte en plein vol !

## AMUSE-GUEULES

Plaisir de retrouver un duo infernal dans L'INTRUSE de Bruno Gantillon : Richard Bohringer, dit le Busard dit le Mexicain depuis qu'il est revenu, marqué à jamais, de la guerre du Mexique... et Bernard-Pierre Donnadieu, en frère du premier, plus animal qu'humain, et boiteux. Busard recueille une sauvageonne italienne (Laura Morante) qui vient de tuer un soldat et qui est donc recherchée par tout le pays. Il va reporter sur elle l'amour qu'il portait à sa mexicaine de femme que son frangin, jaloux, avait tuée. Une passion muette naît entre Busard et Giovanna, à l'issue tragique, forcément tragique. Entièrement filmé durant l'hiver rigoureux vosgien, "L'intruse" fait une large place aux vastes étendues blanches, aux scrouitch-scrouitch des pas dans la neige, aux regards enflammés ou frigorifiés des protagonistes...Et tout ça devrait faire mûrir une atmosphère lourde, tendue, sourde de

colères et de frustrations refoulées. Mais hélas pour lui (et pour nous) Gantillon n'a pas tout à fait saisi la différence entre lourd et chiant...

Un jeudi de l'an 1982 - dans un futur déjà passé - Jason III, souverain en exercice de



la principauté rock du Vercors, constate que, pour la première fois, l'indice de satisfaction des électeurs diminue. C'est l'indicateur de l'imminence de sa mort, qui aura lieu dans un accident de voitures rituel. Préférant reculer l'échéance, Jason fuit et se réfugie dans la zone des immigrés catholiques.

Autour d'un surréalisme proche des tentatives de Boris Vian (ça rappelle beaucoup "L'écume des jours"), REGIME SANS PAIN, le nouveau délire de Raoul Ruiz, dérouté et fascine en même temps. L'histoire, dont je viens de vous donner l'amorce, court entre l'absurde et le nonsens, entre le fantastique et le burlesque. Mais ce qu'ils font (ils c'est Olivier Angèle et Gérard Maimone du groupe Angel/Maimone Entreprise) et ce qu'ils disent, n'est rien à côté des fabuleux décors sortis des bouts de ficelle avec lesquels a été monté le film. Comme quoi, y a pas besoin de trop d'argent pour faire beau et décoiffant. Du coup, je n'ai pas pu résister à la tentation de vous en mettre une petite photo...







# LA VILLE INFERNALE

Au volant de votre voiture, essayez de fuir au plus vite la ville sinistre et inconnue où vous vous êtes malencontreusement égaré...

Jérôme HENNECART

## Mode d'emploi :

L'ordinateur affiche tout d'abord le plan de la ville vue de dessus, puis choisi et colore le carrefour où vous êtes situé. La seule issue possible de cette fichue ville, est située en bas à droite de l'écran. Votre carrefour se trouve ensuite grossi 400 fois et vous devez sortir en un minimum de temps de cette ville infernale, en évitant les tâches d'huile et en surveillant votre essence. Vous disposez de points de ravitaillement (ESS) et le fait de rouler sur les drapeaux vous octroie 10 points. A 200 points, le privilège vous est accordé (par F1) de revoir le plan de la ville (en rouge votre position). Vous disposez des commandes suivantes :

- "U" : monter.
- "M" : descendre.
- "K" : tourner à droite.
- "H" : tourner à gauche.



### LISTING 1

```
10 POKE642,32
20 POKE36869,240:POKE36866,PEEK(36866)OR128
40 POKE648,30
50 POKE198,8:POKE631,76:POKE632,20
7:POKE633,34:POKE634,83:POKE635,34
:POKE636,44
55 POKE637,49:POKE638,13
60 POKE0,108:POKE1,0:POKE2,192:SYS
0
```

### LISTING 2

```
10 REM * PROGRAMME *
20 REM * DE JEROME *
30 REM * HENNECART *
35 PRINT "":POKE 36879,8:CLR
40 PRINT "*****"
50 PRINT " "
60 PRINT " LA VILLE INFERNALE "
70 PRINT " "
80 PRINT "*****"
90 INPUT "REGLE(O/N)";O$
100 IF O$="O" OR O$="OUI" THEN 120
110 GOTO 100
120 PRINT " REGLE "
130 PRINT " "
140 PRINT "VOUS ETES DANS UNE "
150 PRINT "VILLE, VOUS DEVEZ EN "
160 PRINT "SORTIR EN UN MINIMUM "
170 PRINT "DE TEMPS. "
180 PRINT "VEUILLEZ PATIENTER S "
VP"
190 FOR T=4096 TO 6144:POKE T,PEEK(
T-4096+32768):NEXT T
200 X=4096+64*8:POKE 36879,8
210 READ A
220 IF A=-1 THEN 440
230 POKE X,A:X=X+1:GOTO 210
240 DATA 0,0,255,0,0,255,0,0
250 DATA 36,36,228,4,4,228,36,36
260 DATA 36,36,39,32,32,39,36,36
270 DATA 36,36,36,36,36,36,36,36
280 DATA 36,36,231,0,0,255,0,0
290 DATA 0,0,255,0,0,231,36,36
300 DATA 36,36,231,0,0,231,36,36
310 DATA 255,255,231,231,231,231,2
55,255
320 DATA 36,36,39,32,32,63,0,0
330 DATA 36,36,228,4,4,252,0,0
340 DATA 0,0,63,32,32,39,36,36
350 DATA 0,0,252,4,4,228,36,36
360 DATA 231,226,78,255,255,78,226
,231
370 DATA 231,71,114,255,255,114,71
,231
380 DATA 153,255,153,60,24,219,255
,219
390 DATA 219,255,219,24,60,153,255
,153
400 DATA 0,219,146,219,137,219,0,0
410 DATA 248,254,255,254,248,192,1
92,192
420 DATA 1,64,4,1,16,64,1,32
```

```
430 DATA 24,28,62,126,255,126,60,1
5,-1
440 POKE 36869,252:X=11:Y=11:TI$="
000000":DIM TB(405):ES=250:F=76
445 AX=INT(RND(1)*10)+2:AY=INT(RND
(1)*10)+2
450 PRINT " "
460 PRINT " "
470 PRINT " "
480 PRINT " "
490 PRINT " "
500 PRINT " "
510 PRINT " "
520 PRINT " "
530 PRINT " "
540 PRINT " "
550 PRINT " "
560 PRINT " "
570 PRINT " "
580 PRINT " "
590 PRINT " "
600 PRINT " "
610 PRINT " "
620 PRINT " "
630 PRINT " "
640 PRINT " "
650 PRINT " "
660 PRINT " "
670 POKE 38400+AX+22*AY,2:Q=1
680 FOR Z=1 TO 20
690 FOR W=1 TO 20
700 TB(Q)=PEEK(7680+W+Z*22):Q=Q+1
710 NEXT W,Z
712 IF AX<0 THEN POKE 36876,128:P
OKE 36878,15:POKE 36878,0:AX=1:X=1
1:Y=11
713 IF AX>20 THEN POKE 36876,128:P
OKE 36878,15:POKE 36878,0:AX=20:X=
11:Y=11
714 IF AY>20 AND AX=19 THEN 2230
715 IF AY>20 AND AX<19 THEN POKE 36
876,128:POKE 36878,15:POKE 36878,0
:AY=19:X=11:Y=11
716 IF AY<0 THEN POKE 36876,128:P
OKE 36878,15:POKE 36878,0:AY=1:X=11
:Y=11
720 IF TB(AX+20*AY-20)=67 THEN GOS
UB 10000
730 IF TB(AX+20*AY-20)=64 THEN GOS
UB 10210
740 IF TB(AX+20*AY-20)=65 THEN GOS
UB 11040
750 IF TB(AX+20*AY-20)=66 THEN GOS
```

```
UB 11250
760 IF TB(AX+20*AY-20)=68 THEN GOS
UB 10630
770 IF TB(AX+20*AY-20)=69 THEN GOS
UB 10840
780 IF TB(AX+20*AY-20)=70 THEN GOS
UB 10420
790 IF TB(AX+20*AY-20)=72 THEN GOS
UB 11890
800 IF TB(AX+20*AY-20)=73 THEN GOS
UB 11680
810 IF TB(AX+20*AY-20)=74 THEN GOS
UB 12100
820 IF TB(AX+20*AY-20)=75 THEN GOS
UB 11460
830 IF PEEK(197)=51 AND PEEK(7680+
X+22*Y-22)<71 THEN Y=Y-1:POKE 7680
+X+Y*22+22,32:F=78
840 IF PEEK(197)=36 AND PEEK(7680+
X+22*Y+22)<71 THEN Y=Y+1:POKE 7680
+X+22*Y-22,32:F=79
850 IF PEEK(197)=44 AND PEEK(7680+
X+22*Y+1)<71 THEN X=X+1:POKE 7680
+X+22*Y-1,32:F=76
860 IF PEEK(197)=43 AND PEEK(7680+
X+22*Y-1)<71 THEN X=X-1:POKE 7680
+X+22*Y+1,32:F=77
870 IF X=0 THEN AX=AX-1:POKE 7680+
X+Y*22,32:X=20:GOTO 712
880 IF X=21 THEN AX=AX+1:POKE 7680
+X+Y*22,32:X=1:GOTO 712
890 IF Y=0 THEN AY=AY-1:POKE 7680+
X+Y*22,32:Y=18:GOTO 712
900 IF Y=20 THEN AY=AY+1:POKE 7680
+X+Y*22,32:Y=2:GOTO 712
920 IF PEEK(197)=39 AND SC=200 TH
EN PRINT "":SC=SC-200:GOTO 450
930 IF PEEK(7680+X+22*Y)=81 THEN S
C=SC+10
940 IF PEEK(7680+X+22*Y)=83 THEN 2
100
950 IF PEEK(7680+X+22*Y)=80 THEN E
S=250
960 PRINT "*****"
S:ES": SCORE":SC
970 PRINT "TEMPS":TI$
980 ES=ES-1
990 IF ES=0 THEN 2150
1500 POKE 38400+X+22*Y,6:POKE 7680
+X+22*Y,F
2000 GOTO 830
2100 PRINT "VOUS AVEZ ROULE "
2110 PRINT "SUR UNE TACHE "
2120 PRINT "HUILE. "
2130 GOTO 2170
2150 PRINT "VOUS N'AVEZ PLUS "
2160 PRINT "D'ESSENCE. "
2170 PRINT "SCORE":SC:FOR T=631
TO 640:POKE T,0:NEXT T
2180 PRINT "TEMPS":TI$
2190 PRINT "UNE AUTRE":INPUT O$
2200 IF O$="OUI" OR O$="O" THEN RUN2
00
2210 FOR T=128 TO 253:POKE 36878,15:
POKE 36876,T:NEXT T:POKE 36878,0:PO
KE 36876,0
2220 END
2230 FOR T=128 TO 254:POKE 36878,15:
POKE 36876,T:NEXT T:POKE 36878,0:PO
KE 36876,0
2240 PRINT "VOUS ETES UN CHAMPION "
2250 PRINT " "
2260 PRINT "VOTRE TEMPS EST DE "
```

```
2270 PRINT "":LEFT$(TI$,2):" H "
MID$(TI$,3,2):" M " :RIGHT$(TI$,2):
" S "
2280 PRINT "SCORE":SC
2290 INPUT "UNE AUTRE":O$
2300 IF O$="OUI" OR O$="O" THEN 200
2310 FOR T=254 TO 128 STEP -1:POKE 368
78,15:POKE 36874,T:NEXT T
2320 POKE 36878,0:POKE 36874,0:END
10000 PRINT " "
10010 PRINT " "
10020 PRINT " "
10030 PRINT " "
10040 PRINT " "
10050 PRINT " "
10060 PRINT " "
10070 PRINT " "
10080 PRINT " "
10090 PRINT " "
10100 PRINT " "
10110 PRINT " "
10120 PRINT " "
10130 PRINT " "
10140 PRINT " "
10150 PRINT " "
10160 PRINT " "
10170 PRINT " "
10180 PRINT " "
10190 PRINT " "
10200 RETURN
10210 PRINT " "
10220 PRINT " "
10230 PRINT " "
10240 PRINT " "
10250 PRINT " "
10260 PRINT " "
10270 PRINT " "
10280 PRINT " "
10290 PRINT " "
10300 PRINT " "
10310 PRINT " "
```

Suite page 5



Suite de la page 3

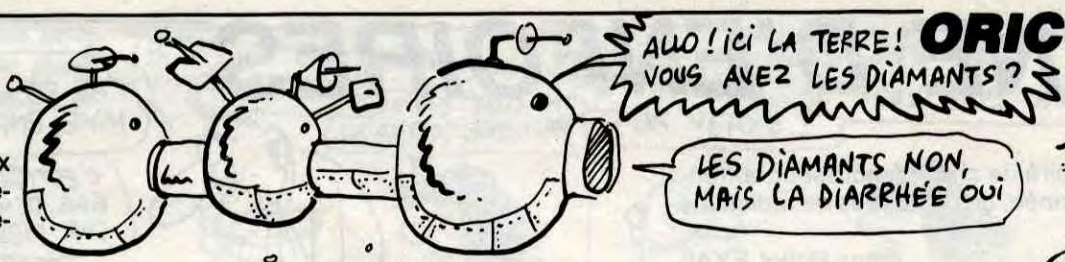
4790- 00 BD 7E 47 20 F0 FD E8	4800- 08 40 20 C8 43 A2 0E BD	4810- F0 13 20 F0 FD A0 06 48	4820- 0C E8 4C 07 48 A9 0E 8D	4830- F0 FD A9 02 85 24 AD 06	4838- 48 C9 E0 F0 08 69 23 8D	4840- 06 48 4C 05 48 AD 08 40	4848- C9 06 F0 D9 CE 08 40 A9	4850- 0E 8D 06 48 4C 02 48 A9	4858- A0 20 1B FD 4C 1A 42 B1	4860- AF A0 C5 D8 D4 C5 CE D3	4868- C9 CF CE A0 B1 B2 AF A0	4870- C5 D8 D4 C5 CE D3 C9 CF	4878- CE A0 B2 A2 0A 20 70 FC	4880- CA E0 0D 00 F8 A9 15 20	4888- 5B FB A9 0A 85 24 A2 00	4890- BD 5F 48 20 F0 FD E8 E0	4898- 0E D0 F5 20 70 FC 20 70	48A0- FC A9 0A 85 24 A2 00 BD	48A8- 6D 48 20 F0 FD E8 E0 0E	48B0- D0 F5 20 70 FC 20 70 FC	48B8- A9 0A 85 24 A9 B3 20 F0	48C0- FD A2 01 BD B6 42 20 F0	48C8- FD E8 E0 11 D0 F5 20 70	48D0- FC 20 70 FC 20 70 FC A9	48D8- 0F 85 24 A2 00 BD 22 41	48E0- 20 F0 FD E8 E0 06 D0 F5	48E8- A2 00 20 70 FC E8 E0 07	48F0- D0 F8 A9 0E 20 5B FB A9	48F8- A0 20 1B FD C9 B1 F0 33	4900- C9 B2 F0 0A C9 B3 F0 03	4908- 4C F7 48 4C 29 41 A9 11	4910- 8D 07 40 A9 00 8D 08 40	4918- 20 C8 43 A2 34 A9 24 9D	4920- 00 3F A2 C4 A9 FF 9D 00	4928- 3F E8 9D 00 3F 20 D5 43	4930- 4C 7B 48 A9 11 8D 07 40	4938- A9 00 8D 08 40 20 C8 43	4940- A2 7C A9 00 9D 00 3F E8	4948- A9 3E 9D 00 3F A2 40 A9	4950- FF 9D 00 3F E8 A9 E0 9D	4958- 00 3F 20 D5 43 A9 06 8D	4960- 08 40 20 C8 43 A2 01 A9	4968- 00 9D 00 3F E8 9D 00 3F	4970- 20 D5 43 4C 7B 48 FF
-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	----------------------------



# XERAGONE

En quête de richesses au fin fond de l'espace, tentez aux commandes de votre vaisseau spatial spécial, de récupérer quinze inestimables diamants éparpillés sur un mystérieux météore...

Jean-Marc BELORGANE



## SUITE DU N° 140

```

9560 BO=(00-48002)*10:BO$=STR$(BO)
9570 IFZTHENBO$=CHR$(2)+BO$
9580 W=0:IFSCRN(X,V)<>74ANDSCRN(X+1,V)<>74THEN9650ELSEIFEZTHENPLAY3,0,0,0
9590 GF=GF+1:PLOT10+Z,4,CHR$(2)+"MISSION"+STR$(GF)+CHR$(2)+"ACCOMPLIE"+CHR$(7)
9600 IFEZTHENFORN=4100T0450STEP4:SOUND1,N,VS:SOUND2,8600-N,VS:NEXT:GOSUB8840
9610 IFES=OTHENWAIT160
9620 PLOT10+Z,4,"
" '22 espaces
9630 PO=PO+1000:PO$=MID$(STR$(PO),2)
9640 PLOTZ+1,26,LEFT$("00000",5-L EN(PO$))+PO$:GOSUB8450:GOTO9750
9650 IFEZTHENPLAY1,0,0,0:FORN=1T08:FORQ=0T05:MUSIC1,Q,1,VS:NEXTQ,N
9660 IFSCRN(X-1,V)=12THENPLOTX-1,

```

```

V,BELSEPLOTX-2,V,8
9670 PLOT6+Z,4,CHR$(12)+CHR$(6)+"RAVITAILLEMENT EN COURS"+CHR$(7)+CHR$(8)
9680 L=-L*(L>0):IFEZTHENSOUND1,0,1
9690 PLOT6+Z,24,5:PLOT10+Z,25,"
"
9700 FORN=LT0999:PLOT10+Z,25,MID$(STR$(N),2)
9710 IFEZTHENSOUND1,5100-N,VS
9720 NEXT:IFEZTHENSOUND1,0,1
9730 L=999:GOSUB8450:PLOT6+Z,4,"
" '28 e
spaces
9740 IFEZTHENFORN=1T08:FORQ=0T05:MUSIC1,Q,1,VS:NEXTQ,N:GOSUB8840
9750 IFBO=OTHENBO$=CHR$(2)+"000"
9760 PLOT13+Z,5,CHR$(1)+"BONUS:"+BO$+CHR$(7)
9770 WAIT130:PLOT13+Z,5,"
" '13 espaces
9780 PO=PO+BO:PO$=MID$(STR$(PO),2)
9790 PLOTZ+1,26,LEFT$("00000",5-L EN(PO$))+PO$:B=0:GOSUB7810:GE=GE+1
9800 IFGE=5THEN6340 'Tableau 1 f
ini
9810 IFGE=11THEN6380 'Tableau 2 f
ini
9820 IFGE=18THEN9890 'Tableau 3 f
ini

```

```

9830 REPEAT:KK=PEEK(#208):UNTILKK=M0
9840 PLOTX,Y+2,"c":PLOTX+1,Y+2,"g
"
9850 H=0:GOTO8290
9860 :
9870 REM ---> Musique du gagnant
<---
9880 :
9890 PLOT14+Z,3,CHR$(14)+CHR$(6)+"B R A V O"+CHR$(7)+CHR$(8)
9900 PLOT14+Z,4,CHR$(14)+CHR$(2)+"B R A V O"+CHR$(7)+CHR$(8)
9910 IFVOTHEN9940
9920 WAIT250:IFEZTHENPLAY0,0,0,0
9930 GOTO5460
9940 PING:WAIT30
9950 GOSUB10010:REPEAT:PLAY1,0,0,0
0
9960 READO,N,P:MUSIC1,0,N,VO:WAITP
9970 PLAY0,0,0,0:IFP=108THENWAIT14
9980 UNTILP=101:SOUND1,0,1:SOUND2,0,1
9990 IFQG=4321THENQG=0:RETURN
10000 GOTO5460
10010 DOKE#BO,2+DEEK(#E9):RETURN
10020 DATA 3,6,24,3,8,24,3,9,24,3,10
,10
10030 DATA 24,3,8,24,3,6,24,3,8,2,4,3

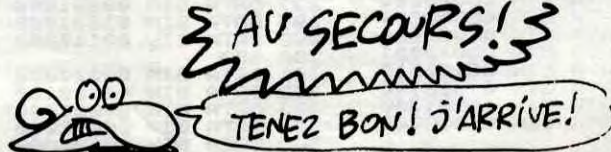
```

```

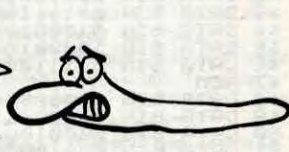
10040 DATA 10,24,3,10,12,3,8,12,3,6,24
10050 DATA 3,8,24,3,10,24,4,3,24,4,5
10060 DATA 24,4,6,24,4,5,24,4,3,2,4,4,1
10070 DATA 24,3,10,24,3,8,24,3,8,24,3
10080 DATA 8,24,3,3,24,3,8,24,3,6,12
10090 DATA 3,10,10,3,10,10,3,8,12,3,6
10100 DATA 24,2,12,108,3,2,24,3,3,24,3
10110 DATA 5,24,3,6,24,3,6,24,3,5,24,3
10120 DATA 6,24,3,3,60,3,6,11,3,5,12,3
10130 DATA 3,12,3,2,24,3,10,24,3,10,24
10140 DATA 3,9,24,3,8,48,3,8,11,3,12
10150 DATA 12,3,10,12,3,8,12,3,6,24,3
10160 DATA 6,24,3,6,24,3,3,24,2,1,2,24
10170 DATA 3,10,12,3,8,10,3,8,10,3,3
10180 DATA 12,3,5,24,3,6,101
10190 :
10200 REM-----> E N F I N <---

```

Le justicier



J'AI RÊVÉ QUE DE GAULLE ÉTAIT MORT! TU CROIS QUE C'EST PRÉMONITORE?



## VIC 20

Suite de la page 4

```

10320 PRINT"
"
10330 PRINT"
"
10340 PRINT"
"
10350 PRINT"
"
10360 PRINT"
"
10370 PRINT"
"
10380 PRINT"
"
10390 PRINT"
"
10400 PRINT"
"
10410 GOTO 10200
10420 PRINT"
"
10430 PRINT"
"
10440 PRINT"
"
10450 PRINT"
"
10460 PRINT"
"
10470 PRINT"
"
10480 PRINT"
"
10490 PRINT"
"
10500 PRINT"
"
10510 PRINT"
"
10520 PRINT"
"
10530 PRINT"
"
10540 PRINT"
"
10550 PRINT"
"
10560 PRINT"
"
10570 PRINT"
"
10580 PRINT"
"
10590 PRINT"
"
10600 PRINT"
"
10610 PRINT"
"
10620 GOTO 10200
10630 PRINT"
"
10640 PRINT"
"

```

```

10650 PRINT"
"
10660 PRINT"
"
10670 PRINT"
"
10680 PRINT"
"
10690 PRINT"
"
10700 PRINT"
"
10710 PRINT"
"
10720 PRINT"
"
10730 PRINT"
"
10740 PRINT"
"
10750 PRINT"
"
10760 PRINT"
"
10770 PRINT"
"
10780 PRINT"
"
10790 PRINT"
"
10800 PRINT"
"
10810 PRINT"
"
10820 PRINT"
"
10830 GOTO 10200
10840 PRINT"
"
10850 PRINT"
"
10855 PRINT"
"
10860 PRINT"
"
10870 PRINT"
"
10880 PRINT"
"
10890 PRINT"
"
10900 PRINT"
"
10910 PRINT"
"
10920 PRINT"
"
10930 PRINT"
"
10940 PRINT"
"
10950 PRINT"
"
10960 PRINT"
"
10970 PRINT"
"
10980 PRINT"
"
10990 PRINT"
"
11000 PRINT"
"
11010 PRINT"
"

```

```

11020 PRINT"
"
11030 GOTO 10200
11040 PRINT"
"
11050 PRINT"
"
11060 PRINT"
"
11070 PRINT"
"
11080 PRINT"
"
11090 PRINT"
"
11100 PRINT"
"
11110 PRINT"
"
11120 PRINT"
"
11130 PRINT"
"
11140 PRINT"
"
11150 PRINT"
"
11160 PRINT"
"
11170 PRINT"
"
11180 PRINT"
"
11190 PRINT"
"
11200 PRINT"
"
11210 PRINT"
"
11220 PRINT"
"
11230 PRINT"
"
11240 GOTO 10200=
11250 PRINT"
"
11260 PRINT"
"
11270 PRINT"
"
11280 PRINT"
"
11290 PRINT"
"
11300 PRINT"
"
11310 PRINT"
"
11320 PRINT"
"
11330 PRINT"
"
11340 PRINT"
"
11350 PRINT"
"
11360 PRINT"
"
11370 PRINT"
"
11380 PRINT"
"
11390 PRINT"
"

```

```

11400 PRINT"
"
11410 PRINT"
"
11420 PRINT"
"
11430 PRINT"
"
11440 PRINT"
"
11450 GOTO 10200
11460 PRINT"
"
11470 PRINT"
"
11480 PRINT"
"
11490 PRINT"
"
11500 PRINT"
"
11510 PRINT"
"
11520 PRINT"
"
11530 PRINT"
"
11550 PRINT"
"
11560 PRINT"
"
11570 PRINT"
"
11580 PRINT"
"
11590 PRINT"
"
11600 PRINT"
"
11610 PRINT"
"
11620 PRINT"
"
11630 PRINT"
"
11640 PRINT"
"
11650 PRINT"
"
11660 PRINT"
"
11670 GOTO 10200
11680 PRINT"
"
11690 PRINT"
"
11700 PRINT"
"
11710 PRINT"
"
11720 PRINT"
"
11730 PRINT"
"
11740 PRINT"
"
11750 PRINT"
"

```

Suite page 8







# MUSIC MAKER

Tagada tsouin-tsouin, tralalalalalère...

Stéphane FRIEDELMEYER

## Mode d'emploi :

Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (tournent sur version de base). Le listing 1 renferme la présentation, l'initialisation des FONT\$, les indications nécessaires et commandes disponibles. Attention lors de la frappe de ce dernier, les " " de la ligne 20275 correspondent à des CHR\$(161) et les "/" inversés (se trouvant également dans le listing 2) correspondent à des CHR\$(92) (signe yen qui s'obtient par "?" en mode GRPH).

Le programme principal (listing 2) permet la composition musicale ou la retranscription aisée de la ligne mélodique d'une partition, par affichage des notes sur une portée se déplaçant latéralement. L'impression de la notice ou d'une mélodie sous sa forme Basic utilisable dans un programme, nécessite l'imprimante X-710.



## LISTING 1

```
10 CLS:CLARS:DEFINT A-Z:FORI=1TO125:READ
X,Y,C,L:LINE(X,Y)-(C,L):NEXT
20 RESTORE10000:FORI=1TO16:READX,Y,C,L:
LINE(X+70,Y)-(C+70,L):NEXT
30 RESTORE10030:FORI=1TO5:READA$:FORX=1T
056:IFMID$(A$,X,1)="0"THENPSET(X,Y)
35 NEXT:NEXT
60 FORI=128TO159:READA$:FONT$(I)=A$:NEXT
:FORI=224TO255:READA$:FONT$(I)=A$:NEXT
80 FORI=1TO112:READN,D:BEEPND,LOCATERND
(1)*16+2,3:PRINTCHR$(244+RND(1)*5);" ";
NEXT
90 LOCATE11,3:PRINT"[RETURN]";:IFINKEY$<
>CHR$(13)THENLOCATE11,3:PRINT" ";
:GOTO90
91 CLS:INPUT"Regle sur imprimante";A$:CL
S:IFLEFT$(A$,1)="0"THENIM=1
100 FORI=1TO41:READA$:IFIMTHENIFA$<>"\T
HENLPRINTA$;ELSELPRINT,;GOTO112
105 IFA$="\"THENPRINT,;GOTO112
110 FORP=1TOLEN(A$):PRINTMID$(A$,P,1);:B
EEP-5,1:BEEP5,1:IFINKEY$="\"THENNEXT:GOTO
112
111 IFINKEY$<"\"THENNEXTELSE111
112 NEXT
130 LOCATE1,1:PRINT"Magneto O.K ?":IFINK
EY$="\"THENLOCATE1,1:PRINT" ";
:GOTO130
140 CLOAD
10000 DATA1,8,1,21,1,21,3,21,3,21,3,13,3
,14,6,14,6,13,6,21,6,21,8,21,8,21,8,8
10001 DATA8,8,6,8,6,8,6,10,6,10,5,10,5,1
0,5,11,5,11,4,11,4,11,4,10,4,10,3,10
10002 DATA3,10,3,8,3,8,1,8
10003 DATA11,8,11,21,11,21,18,21,18,21,1
8,8,18,8,16,8,16,8,16,19,16,19,13,19
10004 DATA13,19,13,8,13,8,11,8
10005 DATA21,8,21,16,21,16,26,16,26,16,2
6,19,26,19,21,19,21,19,21,21,21,28,21
10006 DATA28,21,28,13,28,13,23,13,23,13
,23,10,23,10,28,10,28,10,28,8,28,8,21,8
10007 DATA31,8,31,10,31,10,33,10,33,10,3
3,19,33,19,31,19,31,19,31,21,31,21,38,21
10008 DATA38,21,38,19,38,19,36,19,36,19
,36,10,36,10,38,10,38,10,38,8,38,8,31,8
10009 DATA41,8,41,21,41,21,48,21,48,21,4
8,19,48,19,43,19,43,19,43,10,43,10,48,10
10010 DATA48,10,48,8,48,8,41,8
10011 DATA81,8,81,21,81,21,83,21,83,21,8
3,16,83,16,86,16,86,16,86,21,86,21,88,21
10012 DATA88,21,88,8,88,8,81,8,83,10,86
,10,83,14,86,14,83,10,83,14,86,10,86,14
10013 DATA91,8,91,21,91,21,93,21,93,21,9
3,18,94,18,94,19,95,19,95,20,96,20,96,21
10014 DATA96,21,98,21,98,21,98,19,97,19,
```

```
97,18,96,18,96,17,95,17,95,16
10015 DATA94,16,94,13,95,13,95,12,96,12,
96,11,97,11,97,10,98,10,98,8,98,8,96,8
10016 DATA96,9,95,9,95,10,94,10,94,11,93
,11,93,11,93,8,93,8,91,8
10017 DATA101,8,101,21,101,21,108,21,108
,21,108,19,108,19,103,19,103,19,103,16
10018 DATA103,16,106,16,106,16,106,13,10
6,13,103,13,103,13,103,10,103,10,108,10
10019 DATA108,10,108,8,108,8,101,8
10020 DATA111,8,111,21,111,21,113,21,113
,21,113,17,114,18,114,19,115,19,115,20
10021 DATA116,20,116,21,116,21,118,21,11
8,21,118,19,117,19,117,16,116,18,116,17
10022 DATA115,17,115,16,114,16,114,15,11
3,15,118,15,118,15,118,8,118,8,111,8
10023 DATA113,10,116,10,113,13,116,13,11
3,10,113,13,116,10,116,13
10024 DATA0,0,57,0,57,0,57,6,57,6,0,6,0
,6,0,0
10030 DATA"01100001110100101101001110
100010001011101000101110110"
10031 DATA"10000001000101010100010101000
100011011010000101001000101"
10032 DATA"01100001100110010110010110010
100010101011000010001100110"
10033 DATA"00010001000101010100010101000
100010001010000010001000101"
10034 DATA"01100101000101010111011001110
11101000101100010001110101"
12848 END
20000 DATA"0,0,252,0,0,0,252,96","0,0,23
2,8,8,8,252,104"
20001 DATA"0,0,120,8,8,8,252,104","0,0,1
20,8,120,8,252,104"
20002 DATA"0,0,252,0,0,0,252,0","144,96,
0,0,0,0,0,0"
20003 DATA"152,96,0,0,0,0,0,0","248,96,0
,0,0,0,0,0"
20004 DATA"64,0,0,0,0,0,0,0","0,0,252,0,
0,96,144,96"
20005 DATA"8,8,232,8,8,104,152,96","8,8,
232,8,8,104,248,96"
20006 DATA"120,8,232,8,8,104,248,96","12
0,8,120,8,8,104,248,96"
20007 DATA"0,0,252,0,0,0,92,0","0,0,252,
0,0,0,232,8"
20008 DATA"0,0,252,0,0,0,120,8","0,0,252
,96,144,96,252,0"
20009 DATA"8,8,252,104,152,96,252,0","8,
8,252,104,248,96,252,0"
20010 DATA"120,8,252,104,248,96,252,0","
0,0,252,0,64,0,252,0"
20011 DATA"0,0,252,0,8,8,232,8","0,0,252
,0,120,8,232,8"
20012 DATA"0,0,252,0,120,8,120,8","0,96,
144,96,0,0,252,0"
20013 DATA"8,104,152,96,0,0,252,0","8,10
4,248,96,0,0,252,0"
```

```
20014 DATA"0,0,92,0,0,0,252,0","144,96,2
52,0,0,0,252,0"
20015 DATA"152,96,252,0,0,0,252,0","248,
96,252,0,0,0,252,0"
20016 DATA"64,0,252,0,0,0,252,0","0,0,0,
0,0,0,0,0"
20017 DATA"0,0,0,0,0,0,232,8","0,0,0,0,0,
0,120,8"
20018 DATA"80,248,80,80,0,0,0,0","0,0,25
2,0,0,80,80,248"
20019 DATA"0,0,252,80,80,248,80,248","80
,80,0,0,0,0,0"
20020 DATA"0,80,80,248,80,248,80,80","80
,248,80,248,80,80,252,0"
20021 DATA"0,0,252,0,0,0,252,80","80,248
,80,80,0,0,252,0"
20022 DATA"40,48,0,0,0,0,0,0","0,0,252,0
,32,32,164,48"
20023 DATA"0,0,172,32,32,48,168,48","32,
32,164,48,40,48,252,0"
20024 DATA"32,48,40,48,0,0,252,0","0,0,2
52,0,0,0,140,32"
20025 DATA"40,48,252,0,0,0,252,0","80,80
,252,0,0,0,252,0"
20026 DATA"0,0,0,0,0,48,72,48","8,8,8,8,
8,104,152,96"
20027 DATA"8,8,8,8,104,248,96","120,8,
8,8,104,248,96"
20028 DATA"120,8,120,8,8,104,248,96","20
0,248,24,16,48,32,108,64"
12849 8,192,64,64,64,192"
20029 DATA"0,0,0,0,0,252,0","0,128,192
,64,64,64,64,192"
20030 DATA"4,0,4,8,8,16,32,76","128,128,
128,128,128,128,192"
20031 DATA"80,80,72,64,96,48,28,0","228,
176,144,144,180,224,192,128"
20100 DATA38,3,39,4,41,4,37,4,34,8,36,4
,32,8,26,3,27,4,29,4,25,4,22,8,24,4,20,8
20101 DATA14,3,15,4,17,4,13,4,10,8,12,8
,10,4,9,4,8,8,0,8,20,1,24,1,27,1,32,8
20102 DATA15,4,16,4,17,4,25,8,17,4,25,8
,17,4,25,24,37,4,39,4,40,4,41,4,37,4
20103 DATA39,4,41,8,36,4,39,8,37,8,29,4
,32,4,37,8
20104 DATA15,4,16,4,17,4,25,8,17,4,25,8
,17,4,25,24,34,4,32,4,31,4,34,4,37,4
20105 DATA41,8,39,4,37,4,34,4,39,24
20106 DATA15,4,16,4,17,4,25,8,17,4,25,8
,17,4,25,24,37,4,39,4,40,4,41,4,37,4
20107 DATA39,4,41,4,36,4,39,8,37,8
20108 DATA29,4,32,4,37,8,37,4,39,4,41,4
,37,4,39,4,41,8,37,4,39,4,37,4
20109 DATA41,4,37,4,39,4,41,8,37,4,39,4
,37,4,41,4,37,4,39,4,41,8,36,4,39,8
20110 DATA37,32,0,32
20200 DATA"Voici les commandes utilisabl
es sur*** MUSIC MAKER ***"
20225 DATA"-Le choix de la note a jouer
```

```
se fait entapant la premiere"
20230 DATA"lettre de cette notesauf pour
le SI ouvous tapez un 'I'"
20235 DATA"Le silence se faiten tapan
t la barred'espace,il aura la "
20240 DATA"duree du rythme encours","\"
"
20250 DATA"-Si vous voulez quela proch
aine notejouee soit alteree,"
20255 DATA"tapez avant de lajouter -#
pour une diesee","\"
20260 DATA"
-SHIFT 'B' pour une
bemolee(b)","\"
20270 DATA"Vous pourrez a toutmoment c
hanger la hauteur de l'octave"
20275 DATA"en tapant 'O' puisle n_ de
l'octave(0<=0<=3),ce n_ sera"
20280 DATA"affiche en haut adroite de
l'ecran","\"
20285 DATA"-Le choix du rythme fait
avec lestouches numerotees,"
20290 DATA"il va de la'ondepointee
('9') a ladouble croche ('0')"
20291 DATA"avec en plus unrythme r
apide pourles trilles ou les"
20292 DATA"gruppettos que vousobtienne
z en tapant'-'avant de jouer lanote","\"
20295 DATA"Le rythme courantest affic
he en bas agauche de l'ecran","\"
20300 DATA"-Si le tempo voussemble tr
op lent outrop rapide,modifiez"
20305 DATA"-le en tapant lalettre
T' puis letempo voulu(3<T<=40)"
20310 DATA"-Vos fautes peuventetre corr
igees avecla fleche <- ,et tout"
20315 DATA"Le morceau peut etresupprime
grace a latouche 'N',"\"
20320 DATA"-Reecoutez votremorceau e
n tapant latouche P et revoyez-"
20325 DATA"le en tapant 'V',ces deu
x dernieresfonctions sont stop-"
20326 DATA"pees par [RETURN]"
20330 DATA"Imprimez votre com-position
sous formede programme grace a'^","\"
20335 DATA"Sauvez-le en tapant'!' et re
loadez-le en tapant '?'","\"
20340 DATA"Si vous voulez quit-ter le pr
ogramme engardant les memoires"
20345 DATA"tapez 'Q' et l'ordi.se mettr
a en modeSLEEP"
20'50 DATA"\"","\"","\"","Bon amusement","\"
"
```

Suite page 30

## TI 99/4A BASIC ETENDU

Suite de la page 6

```
990 IF Y=4 THEN W=W+10 :: IF W=30 THEN W
=W-10
1000 IF Y=-4 THEN W=W-10 :: IF W=-30 THE
N W=W+10
1010 CALL MOTION(#1,-W,V)
1020 T=T+1 :: DISPLAY AT(4,5):"TEMPS:";T
:: IF T=500 THEN 1940
1030 CALL COINC(#2,#3,24,L):: IF L THEN
940
1040 CALL COINC(#2,#4,24,L):: IF L THEN
940
1050 CALL COINC(#2,#5,24,L):: IF L THEN
940
1060 CALL COINC(#2,#6,24,L):: IF L THEN
940
1070 CALL COINC(#2,#7,24,L):: IF L THEN
940
1080 IF L THEN 1110
1090 CALL COINC(#1,#2,10,C)
1100 IF C THEN GOSUB 1110 ELSE 960
1110 CALL KEY(1,K,S):: A=INT(VI+VIT)/2
1120 IF K=18 THEN CALL SOUND(200,-7,2)::
CALL PATTERN(#2,121):: SCO=SCO+A
1130 DISPLAY AT(2,5):"SCORE:";SCO :: CAL
L DELSPRITE(#2)
1140 IF SCO>100 THEN 1160
1150 GOTO 960
1160 CALL DELSPRITE(#2):: DISPLAY AT(1,1
0):"2me TABLEAU"
1170 R=176 :: O=10
1180 CALL POSITION(#1,R,O)
1190 RANDOMIZE :: P=INT(RND*51)+7 :: E=I
NT(RND*100)+70 :: M=E
1200 B=256
1210 B=B-P
1220 CALL SOUND(150,-5,20):: CALL SPRITE
(#2,123,16,E,B,2,-5)
1230 FOR I=1 TO 100 :: NEXT I
1240 CALL PATTERN(#2,124)
1250 FOR I=1 TO 50 :: NEXT I
1260 T=T+1 :: DISPLAY AT(4,5):"TEMPS:";T
1270 CALL SPRITE(#1,39,2,R,O)
1280 M=J
1290 CALL JOYST(1,X,Y)
1300 IF X=4 THEN V=V+10 :: IF V=40 THEN
V=V-20
```

```
1310 IF X=-4 THEN V=V-10 :: IF V=-40 THE
N V=V+20
1320 IF Y=4 THEN W=W+5 :: IF W=40 THEN W
=W-20
1330 IF Y=-4 THEN W=W-5 :: IF W=-40 THEN
W=W+20
1340 CALL MOTION(#1,-W,V)
1350 T=T+1 :: DISPLAY AT(4,5):"TEMPS:";T
:: IF T=500 THEN 1940
1360 J=E
1370 B=B-P
1380 CALL SOUND(150,-5,20):: CALL SPRITE
(#2,123,16,E,B,2,-5)
1390 FOR I=1 TO 100 :: NEXT I
1400 CALL PATTERN(#2,124):: FOR I=1 TO 5
0 :: NEXT I
1410 CALL POSITION(#1,R,O)
1420 CALL COINC(#1,#2,15,C)
1430 IF C<>-1 THEN 1490
1440 CALL KEY(1,K,S)
1450 IF K<>18 THEN 1490
1460 CALL SOUND(200,-7,2):: CALL PATTERN
(#2,121)
1470 NS=INT(P):: SCO=SCO+NS :: DISPLAY A
T(2,5):"SCORE:";SCO
1480 IF SCO>250 THEN 1500 ELSE 1180
1490 IF B=0 OR B<52 THEN 1180 ELSE 1290
1500 DISPLAY AT(1,10):"3me TABLEAU"
1510 CALL DELSPRITE(#2)
1520 R=176 :: O=10
1530 Z=0
1540 RANDOMIZE :: F=INT(RND*110)+72 :: G
=INT(RND*240)+8 :: H=INT(RND*110)+72 ::
I=INT(RND*240)+8 :: J=INT(RND*110)+72 ::
K=INT(RND*240)+8
1550 M=INT(RND*110)+72 :: N=INT(RND*240)
+8 :: S=INT(RND*110)+72 :: U=INT(RND*240
)+8
1560 CALL SPRITE(#10,125,16,F,G):: CALL
SPRITE(#11,125,15,H,I):: CALL SPRITE(#12
,125,2,J,K)
1570 CALL SPRITE(#13,125,11,M,N):: CALL
SPRITE(#14,125,2,S,U)
1580 CALL SPRITE(#1,39,2,R,O)
1590 Z=Z+1
1600 T=T+1 :: DISPLAY AT(4,5):"TEMPS:";T
:: IF T=500 THEN 1940
1610 CALL JOYST(1,X,Y)
1620 IF X=4 THEN V=V+10 :: IF V=40 THEN
V=V-20
```

```
1630 IF X=-4 THEN V=V-10 :: IF V=-40 THE
N V=V+20
1640 IF Y=4 THEN W=W+10 :: IF W=40 THEN
W=W-20
1650 IF Y=-4 THEN W=W-10 :: IF W=-40 THE
N W=W+20
1660 CALL MOTION(#1,-W,V)
1670 CALL COINC(#1,#10,9,AA)
1680 CALL COINC(#1,#11,9,BB)
1690 CALL COINC(#1,#12,9,CC)
1700 CALL COINC(#1,#13,9,DD)
1710 CALL COINC(#1,#14,9,EE)
1720 IF AA<>-1 THEN 1760
1730 CALL KEY(1,K,S)
1740 IF K=18 THEN CALL SOUND(200,-7,2)::
CALL DELSPRITE(#10):: SCO=SCO+10
1750 DISPLAY AT(2,5):"SCORE:";SCO :: GOT
D 1920
1760 IF BB<>-1 THEN 1800
1770 CALL KEY(1,K,S)
1780 IF K=18 THEN CALL SOUND(200,-7,2)::
CALL DELSPRITE(#11):: SCO=SCO+15
1790 DISPLAY AT(2,5):"SCORE:";SCO :: GOT
D 1920
1800 IF CC<>-1 THEN 1840
1810 CALL KEY(1,K,S)
1820 IF K=18 THEN CALL SOUND(200,-7,2)::
CALL DELSPRITE(#12):: SCO=SCO+20
1830 DISPLAY AT(2,5):"SCORE:";SCO :: GOT
D 1920
1840 IF DD<>-1 THEN 1880
1850 CALL KEY(1,K,S)
1860 IF K=18 THEN CALL SOUND(200,-7,2)::
CALL DELSPRITE(#13):: SCO=SCO+25
1870 DISPLAY AT(2,5):"SCORE:";SCO :: GOT
D 1920
1880 IF EE<>-1 THEN 1920
1890 CALL KEY(1,K,S)
1900 IF K=18 THEN CALL SOUND(200,-7,2)::
CALL DELSPRITE(#14):: SCO=SCO+30
1910 DISPLAY AT(2,5):"SCORE:";SCO
1920 IF T=500 THEN 1940
1930 IF Z=25 THEN 1530 ELSE 1590
1940 DISPLAY AT(15,1):PR#,"VOTRE SCORE E
ST DE " ;SCO :: FOR I=1 TO 500 :: NEXT I
1950 HISC=MAX(SCO,HISC):: DISPLAY AT(10,
1):"MEILLEUR SCORE " ;HISC
1960 FOR D=1 TO 500 :: NEXT D :: CALL CL
EAR :: CALL DELSPRITE(ALL)
1970 IF SCO<100 THEN 2020
```

```
1980 IF SCO<250 THEN 2040
1990 IF SCO<500 THEN 2060
2000 IF SCO<1000 THEN 2080
2010 IF SCO>=1000 THEN 2110
2020 CALL SOUND(1000,110,2)
2030 DISPLAY AT(6,4):"NE VOUS DECOURAGEZ
PAS" :: DISPLAY AT(8,2):"RECOMMENCEZ UN
E AUTRE PARTIE" :: FOR D=1 TO 250 :: NEX
T D :: GOTO 2200
2040 CALL SOUND(1000,110,2,220,2)
2050 DISPLAY AT(6,5):"CE N'EST PAS FORT
!!!" :: FOR D=1 TO 250 :: NEXT D :: GOTO
2200
2060 CALL SOUND(1000,110,2,440,2)
2070 DISPLAY AT(5,4):"VOUS ETES EN PROGR
ES" :: DISPLAY AT(7,8):"PERSEVEREZ !!!"
: FOR D=1 TO 250 :: NEXT D :: GOTO 2200
2080 CALL SOUND(1000,110,2,880,2)
2090 DISPLAY AT(10,10):"TRES BIEN !!!"
: FOR D=1 TO 250 :: NEXT D :: GOTO 2200
2100 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(B)
2110 DISPLAY AT(5,10):"VOUS POUVEZ MAINT
ENANT, VOUS ATTAQUER AU GROS GIBIER."
: FOR D=1 TO 250 :: NEXT D
2120 FOR I=1 TO 2 :: CALL SOUND(160,262,2)
2130 CALL SOUND(160,262,2):: CALL SOUND(
160,196,2):: NEXT I
2140 CALL SOUND(160,262,2):: CALL SOUND(
320,262,2)
2140 FOR I=1 TO 100 :: NEXT I
2150 CALL SOUND(160,262,2)
2160 FOR I=1 TO 50 :: NEXT I
2170 CALL SOUND(160,294,2):: CALL SOUND(
160,330,2)
2180 FOR I=1 TO 50 :: NEXT I
2190 CALL SOUND(160,330,2):: CALL SOUND(
160,294,2):: CALL SOUND(160,262,2):: CAL
L SOUND(160,294,2):: CALL SOUND(160,262,
2)
2200 INPUT "VOULEZ VOUS REJOUER O/N ?":
RE#
2210 IF RE#="O" OR RE#="o" THEN 290
```

A SUIVRE...



# RADIUS CAVER

Perdu dans le temps à la suite d'un incident technique survenu lors d'une mission temporelle, le sympathique robot BB&12, dans l'espoir de retrouver son époque, parcourt les siècles à la recherche de sa machine égarée...

Stéphane LOUIS

DOCTEUR, J'AI MAL AU RADIUS. VOUS CROYEZ QUE C'EST GRAVE?



AMSTRAD

ARRÊTEZ LES JEUX INTELLECTUELS

LE FOOT BALL PAR EXEMPLE



QUI VEUT VOIR, ÂGÉ, LOIN, MÉNAGE SES MONTURES.



## SUITE DU N°140

```
3840 DATA 1,5,3,5,1,1,20,1,18,5,20
,5,7,6,14,6,1,9,2,9,15,9,18,9,7,11
,11,11,1,14,4,14,14,14,18,14,9,15,
12,15,4,18,20,18
3850 DATA 1,4,20,4,10,5,1,8,16,13,
6,17,8,17,3,21,4,13
3860 REM DATA TABLEAU 2
3870 DATA 2,5,6,5,7,5,8,5,9,5,2,9,
3,9,4,9,5,9,13,9,14,9,8,10,9,10,10
,14,11,14,16,14,3,15,4,15
3880 DATA 1,5,3,5,5,5,10,5,19,5,20
,5,1,9,6,9,12,9,15,9,7,10,10,10,9,
14,12,14,15,14,17,14,2,15,5,15,4,1
7,20,17,1,1,20,1
3890 DATA 5,4,1,8,14,8,13,8,4,14,1
3,16,14,16,4,8,4,21
3900 REM DATA TABLEAU 3
3910 DATA 2,5,3,5,4,5,9,5,10,5,18,
5,19,5,5,8,6,8,13,8,14,8,2,9,3,13,
9,13,10,13,2,19,12,19,13,19
3920 DATA 1,5,5,5,8,5,11,5,17,5,20
,5,1,1,20,1,4,8,7,8,12,8,15,8,1,9,
3,9,2,13,4,13,8,13,11,13,4,16,20,1
6,1,19,3,19,11,19,14,19
3930 DATA 11,4,2,18,10,12,11,12,5,
15,7,15,1,18,12,21,13,21
3940 REM DATA TABLEAU 4
3950 DATA 2,5,3,5,18,5,19,5,6,6,7,
6,14,6,15,6,2,9,10,9,11,9,5,12,6,1
2,15,11,16,11,4,19,5,19,12,18,13,1
8,8,20,9,20
3960 DATA 1,1,20,1,1,5,4,5,17,5,20
,5,5,6,8,6,13,6,16,6,1,9,3,9,9,9,1
2,9,4,12,7,12,14,11,17,11,4,14,20,
14,3,19,6,19,11,18,14,18,7,20,10,2
0
3970 DATA 1,4,20,4,1,8,9,8,17,10;4
,13,4,18,10,19,17,21
3980 REM DATA TABLEAU 5
3990 DATA 2,5,5,6,8,7,19,5,11,8,12
,8,13,8,14,8,15,8,2,9,5,10,19,11,1
6,11,13,12,10,17,7,18,13,18,4,19,1
6,19,8,21,12,21
4000 DATA 1,1,20,1,1,5,3,5,4,6,6,6
,7,7,9,7,18,5,20,5,10,8,16,8,1,9,3
,9,4,10,6,10,18,11,20,11,15,11,17,
11,12,12,14,12,4,13,20,13,9,17,11,
17,6,18,8,18,12,18,14,18,3,19,5,19
,15,19,17,19,7,21,9,21,11,21,13,21
4010 DATA 20,4,12,7,13,7,14,7,1,8,
19,10,10,16,3,18,1,21
4020 REM DATA TABLEAU 6
4030 DATA 2,5,19,5,10,8,11,8,2,9,1
4,9,5,11,6,11,7,11,8,11,17,10
4040 DATA 1,1,20,1,1,5,3,5,18,5,20
,5,9,8,12,8,1,9,3,9,13,9,15,9,16,1
0,18,10,4,11,9,11,19,14,20,14,16,1
5,17,15,17,18,18,18
4050 DATA 18,17,4,10,5,10,7,10,8,1
0,9,10,19,13,20,13,17,14
4060 REM TB 7
4070 DATA 3,5,18,5,19,5,6,6,9,8,2,
9,13,9,4,10,5,10,9,11,12,12,13,12,
16,13,17,13,18,13,8,14,9,14,13,16,
4,17,5,17,6,17,7,17,8,17,9,17,10,1
7,16,19,17,19,18,19,19,19
```

```
4080 DATA 1,1,20,1,2,5,4,5,17,5,20
,5,5,6,7,6,8,8,10,8,1,9,3,9,12,9,1
4,9,3,10,6,10,8,11,10,11,11,12,14,
12,15,13,19,13,7,14,10,14,12,16,14
,16,3,17,11,17,15,19,20,19
4090 DATA 14,8,8,10,7,13,14,15,4,1
6,11,16,16,18,17,18,15,18
4100 REM DATA TABLEAU 8
4110 DATA 19,5,12,9,8,10,9,10,2,13
,3,13,6,16,7,16,14,14,15,14,2,19,3
,19,18,18,19,18
4120 DATA 1,1,20,1,2,5,3,5,18,5,20
,5,2,9,3,9,11,9,13,9,7,10,10,10,1,
13,4,13,13,13,14,13,18,13,19,13,11
,14,12,14,9,15,10,15,5,16,8,16,13,
14,16,14,1,19,4,19,17,18,20,18
4130 DATA 8,21,2,8,7,9,18,12,15,13
,6,21,18,17,7,21,16,21
4140 REM DATA TABLEAU 9
4150 DATA 6,4,7,4,10,5,18,5,19,5,1
3,6,14,6,2,9,16,10,9,12,10,12,11,1
2,4,13,18,14,19,14,15,15,2,17,5,18
4160 DATA 1,1,20,1,5,4,8,4,2,5,3,5
,9,5,11,5,17,5,20,5,12,6,15,6,1,9,
3,9,15,10,17,10,8,12,12,12,3,13,5,
13,17,14,20,14,14,15,16,15,1,17,3,
17,4,18,6,18,13,19,14,19
4170 DATA 13,21,17,9,12,11,4,12,18
,13,3,16,4,17,13,18,9,21
4180 DATA 3,5,2,9,13,9,10,12,2,16,
3,16
4190 DATA 1,1,20,1,2,5,4,5,19,5,20
,5,12,6,13,6,6,7,7,14,7,15,7,1,9
,3,9,9,9,10,9,12,9,14,9,18,9,19,9,
7,11,8,11,15,12,16,12,9,12,11,12,5
,13,6,13,1,16,4,16,19,15,20,15,4,1
9,19,19
4200 DATA 6,6,18,8,16,11,20,14,4,1
5,7,18,11,18,19,18,2,21
4210 DATA 0,0,0,239,201,159,239,21
3,159,284,213,159,253,213,159
4220 DATA 179,142,119,179,134,106,
179,134,100,159,127,106,159,119,95
,159,119,89
4230 RESTORE 4440
4240 '
4250 '*****
4260 '** presentation radius **
4270 '*****
4280 '
4290 READ a,b:MOVE a,b
4300 FOR n=1 TO 14:READ a,b:DRAW a
,b,2:NEXT
4310 RESTORE 4450
4320 READ a,b:MOVE a,b
4330 FOR n=1 TO 25: READ a,b:DRAW
a,b:NEXT
4340 MOVE 487,337:DRAW 489,339:DRA
W 487,337
4350 LOCATE 34,7:PEN 1:PRINT"CAVER
"
4360 MOVE 458,316:DRAW 459,300
4370 LOCATE 23,19:PEN 3:PRINT STRI
NG$(18,208)
4380 RETURN
4390 '
4400 '*****
4410 '** musique **
4420 '*****
4430 '
4440 DATA 362,275,363,331,384,332,
396,327,401,315,375,307,375,312,40
6,282,417,287,418,319,438,320,443,
292,419,287,456,294,457,295,-1
4450 DATA 458,316,471,320,472,365,
476,298,459,296,491,303,492,323,49
```

```
6,307,510,314,511,340,515,317,529,
322,530,344,531,324,531,324,530,35
6,534,324,543,325,553,362,554,357,
566,343,567,331,552,327,553,331,55
7,332,558,333
4460 DATA 284,213,179,284,213,179,
284,213,179,284,213,179,268,213,17
9,268,213,179,268,213,179,268,213,
179,284,213,179,284,213,179,284,21
3,179,284,213,179,319,213,159,319,
213,159,319,213,159,319,213,159,31
9,213
4470 DATA 284,213,179,284,213,179,
284,213,179,284,213,179,284,213,17
9,284,213,179,284,213,179,284,213,
179,284,213,190,284,213,190,284,21
3,190,284,213,190,284,213,190,284,
213,190,284,213,190,284,213,190,21
3,-1
4480 DATA 284,213,179,284,213,179,
284,213,179,284,213,179
4490 FOR n=100 TO 200:SOUND 1,n,1,
7:SOUND 2,123,1,7:NEXT:RETURN
4500 DATA 179,12,119,179,159,119,1
79,134,106,179,142,119,-1
4510 '
4520 '*****
4530 '** regle de radius caver **
4540 '*****
4550 '
4560 CLS:INK 0,0:PAPER 0
4570 MODE 1
4580 PRINT"DANS UN FUTUR TRES LOIN
TAIN UN ROBOT"
4590 FOR N=100 TO 300 STEP 10:SOUN
D 1,N,1,7:NEXT
4600 PRINT
4610 PRINT"EXPERIMENTAL NOMME RADI
US BB&12 EST"
4620 FOR N=100 TO 300 STEP 10:SOUN
D 1,N,1,7:NEXT
4630 PRINT
4640 PRINT"RECRUTE PAR UNE SOCIETE
TECHNOLOGIQUE"
4650 FOR N=100 TO 300 STEP 10:SOUN
D 1,N,1,7:NEXT
4660 PRINT
4670 PRINT"POUR UNE MISSION TEMPOR
ELLE..."
4680 FOR N=200 TO 400 STEP 10:SOUN
D 1,N,1,7:NEXT
4690 PRINT:PRINT"MAIS IL Y A UN PR
OBLEME..."
4700 FOR N=200 TO 400 STEP 10:SOUN
D 1,N,1,7:NEXT
4710 PRINT:PRINT"LA MACHINE DEVIE
DE SA TRAJECTOIRE"
4720 FOR N=200 TO 400 STEP 10:SOUN
D 1,N,1,7:NEXT
4730 PRINT:PRINT"LE SEUL MOYEN DE
REVENIR"
4740 FOR N=300 TO 500 STEP 10:SOUN
D 1,N,1,7:NEXT
4750 PRINT:PRINT"DANS SON TEMPS ES
T DE RETROUVER"
4760 FOR N=300 TO 500 STEP 10:SOUN
D 1,N,1,7:NEXT
4770 PRINT:PRINT"SA MACHINE EN TRA
VERSANT"
4780 FOR N=300 TO 500 STEP 10:SOUN
D 1,N,1,7:NEXT
4790 PRINT:PRINT"LES SIECLES"
4800 FOR N=500 TO 200 STEP -10:SOU
ND 1,N,1,7:NEXT
4810 IF JOY(0) AND 16 THEN CLS: G
OTO 4820 ELSE GOTO 4810
```

```
4820 PRINT"VOTRE TEMPS EST COMPTE.
...":PRINT
4830 FOR N=200 TO 400 STEP 10:SOUN
D 1,N,1,7:NEXT
4840 PRINT"AINSI QUE VOTRE NOMBRE
DE GRAPPINS":PRINT
4850 FOR N=300 TO 500 STEP 10:SOUN
D 1,N,1,7:NEXT
4860 PRINT"LES PLANTES CARNIVORES
VONT VOUS":PRINT
4870 FOR N=500 TO 200 STEP -10:SOU
ND 1,N,1,7:NEXT
4880 PRINT"POSER PROBLEME....."
:PRINT
4890 FOR N=300 TO 500 STEP 10:SOUN
D 1,N,1,7:NEXT
4900 PRINT:PRINT" B O N N E
C H A N C E"
4910 FOR N=300 TO 500 STEP 10:SOUN
D 1,N,1,7:NEXT
4920 IF JOY(0) AND 16 THEN GOTO 1
70 ELSE GOTO 4920
4930 '
4940 '*****
*****
*****
4950 '** option son (pour que cett
e option soit valable il faut remp
lacer ** ** toute les val
eurs de volume dans ce programme)
**
4960 '*****
*****
*****
4970 '
4980 CLS:PRINT".....OPTION SON...
..."
4990 PRINT :PRINT"POUR DIMINUER JO
Y(BAS)":PRINT:PRINT"POUR AUGMENTER
JOY(HAUT)"
5000 LOCATE 1,20:PRINT"FORCE SONOR
E=":FS
5010 IF JOY(0) AND 2 THEN FS=FS-1:
IF FS=0 THEN FS=1:SOUND 1,123,1,7
5020 READ son:IF son=-1 THEN RESTO
RE 4460 ELSE READ son1,son2:SOUND
1,son,15,FS:SOUND 2,son1,15,FS:SOU
ND 3,son2,15,FS
5030 IF JOY(0) AND 1 THEN FS=FS+1:
IF FS=8 THEN FS=7:SOUND 1,123,1,7
5040 IF JOY(0) AND 16 THEN GOTO 17
0
5050 GOTO 5000
5060 '
5070 '*****
*****
5080 '** choix de la difficulte **
5090 '*****
*****
5100 '
5110 CLS:MODE 1:INK 1,26:PEN 1:PRI
NT"NIVEAU DE DIFFICULTE 1 A 3":PRIN
T:PRINT"(1 tres dur ,3 tres facile
)"
5120 PRINT:PRINT:PRINT:INPUT"votre
choix":dif
5130 FOR N=1 TO 50 :SOUND 1,N,1,7:
NEXT
5140 IF DIF>3 OR DIF<1 THEN GOTO 5
110
5150 CLS:PRINT"DIFICULTE";DIF;" ";
DIF*100;"SECONDE"
5160 CRON=DIF*100:FOR N=1 TO 1000
:NEXT
5170 GOTO 170
```

## VIC 20 Suite de la page 5

```
11760 PRINT"
";
11770 PRINT"
";
11780 PRINT"
";
11790 PRINT"
";
11800 PRINT"
";
11810 PRINT"
";
11820 PRINT"
";
11830 PRINT"
";
11840 PRINT"
";
```

```
11850 PRINT"
";
11860 PRINT"
";
11870 PRINT"
";
11880 GOTO 10200
11890 PRINT"
";
11900 PRINT"
";
11910 PRINT"
";
11920 PRINT"
";
11930 PRINT"
";
11940 PRINT"
";
11950 PRINT"
";
11960 PRINT"
";
11970 PRINT"
";
11980 PRINT"
";
11990 PRINT"
";
12000 PRINT"
";
```

```
12010 PRINT"
";
12020 PRINT"
";
12030 PRINT"
";
12040 PRINT"
";
12050 PRINT"
";
12060 PRINT"
";
12070 PRINT"
";
12080 PRINT"
";
12090 GOTO 10200
12100 PRINT"
";
12110 PRINT"
";
12120 PRINT"
";
12130 PRINT"
";
12140 PRINT"
";
12150 PRINT"
";
12160 PRINT"
";
```

```
12170 PRINT"
";
12180 PRINT"
";
12190 PRINT"
";
12200 PRINT"
";
12210 PRINT"
";
12220 PRINT"
";
12230 PRINT"
";
12240 PRINT"
";
12250 PRINT"
";
12260 PRINT"
";
12270 PRINT"
";
12280 PRINT"
";
12290 PRINT"
";
12300 GOTO 10200
```











## LE MSX SE MET AU LASER

Pioneer sort un nouvel ordinateur, un MSX, un de plus. Ce n'est même pas un MSX 2, non, seulement un MSX première génération, tout bête, tout simple. Tout simple ? Pas tant que ça. Il est en effet capable de piloter un lecteur de disques laser. Ahhh, je vois la lueur de l'intérêt s'allumer dans vos yeux... Evidemment, vous vous demandez à quoi ça peut servir. C'est simple, vous vous souvenez de Dragon's Lair ? C'est tout pareil, les images qui apparaissent à l'écran ne sont plus générées par l'ordinateur, mais issues du vidéo disque. Le rôle de l'ordinateur est donc réduit au strict nécessaire, puisqu'il commande le lecteur en lui indiquant quelle image il doit lire. Ça permet de faire des jeux vidéo interactifs, tout en ayant une qualité d'image très proche des dessins animés. Petit problème malgré tout : les disques coûtent la peau du cul, et ils sont aussi courants qu'une boîte de cassoulet toulousain en Ethiopie. Autre petit problème, ce système ne correspond à aucun standard de connexion entre ordinateur et lecteur de vidéo disques, et comme le New Media System (appellation contrôlée d'origine Philips, trois lettres comme d'habitude) et ses avatars ne devraient pas trop tarder à sortir, bonjour les petits gars de chez Pioneer ! Bon,



c'est pas tout ça, mais le PX-7 est quand même un MSX, il est doté du basic MSX standard, mais il s'est vu gonflé de quelques instructions supplémentaires propres au lecteur de disque laser (qui forment le P-BASIC). De plus, l'interface permettant de les connecter l'un à l'autre est bien sûr intégrée. Un truc que vous ne savez pas encore, il est aussi possible de connecter un magnétoscope au bidule. Ce magnétoscope doit être

un Pioneer, il est au format 8 mm, et il intègre aussi une interface spécifique, son prix est de ..., non, un peu plus. Le look change aussi, essayant de reprendre celui du MSX 2, ce qui se caractérise par le clavier détachable, mais comme ce n'est pas un MSX 2 vous n'aurez ni pavé numérique, ni résolution d'enfer, ni genlock. A propos de genlock, ce dernier permet aussi la commande d'un lecteur de vidéo disques, mais lui est standard, petite différence...  
Détail anodin, mais très pratique : l'unité centrale et le lecteur de laser ont exactement les mêmes dimensions (sauf en hauteur), et c'est pareil pour le magnétoscope. Bref, ça permet d'avoir sur son bureau de travail un ensemble très homogène.

Le reste, c'est un MSX comme les autres : ports cartouches, slots d'extension pour recevoir un RS tout ce qui y a de plus 232, une imprimante, un floppy disc, diverses extensions mémoire...  
Tiens, puisqu'on en parle, il possède 40 Ko de Rom (32 de basic MSX et 8 de P-BASIC) et 48 Ko de Ram (dont 16 de Ram vidéo), ce qui lui assure une totale compatibilité ascendante avec les autres systèmes MSX (c'est-à-dire qu'il peut recevoir tous les softs MSX, mais que l'inverse n'est pas forcément possible).

Le prix ? Ah, oui, au fait, le prix... Pour pouvoir le déposer dans votre coffre-fort et empêcher tout le monde d'y toucher il vous faudra déboursier environ 7000 balles. Quant au LaserDisc, il vous soulagera d'à peu près 11000 balles, j'ose même pas vous reparler du magnétoscope, parce qu'au cours de l'arnaque faudrait pas déconner. Bon, c'est du matos pro, et le petit amateur d'informatique peut toujours gueuler : au vol !

## UN LIFTING POUR SPECTRUM

C T (PARIS) est une société quasiment parisienne qui a eu la bonne idée de penser aux utilisateurs de Spectrum à moitié chauves à force de s'arracher les cheveux sur un clavier insupportable. C'est ainsi que pour la modique somme de 950 francs votre bécane se verra dotée d'un sublime clavier de couleur blanche très agréable au toucher (enfin, tout le monde n'est pas d'accord à la rédaction, surtout ceux qui tapent vite) et parfumé à la rose. Bon nombre des touches habituelles du Spectrum qui devaient être shiftées sont désormais accessibles directement (True Vidéo, Inverse Vidéo, Delete, les flèches, etc.). On note aussi un pavé numérique et une petite plaquette de rappel de

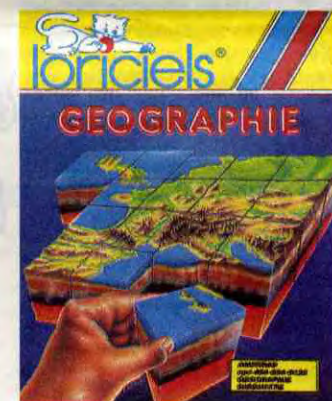


l'ancien clavier à poser au-dessus du nouveau pour se rappeler des fonctions qui ne sont pas inscrites sur les touches.  
Le montage est on ne peut plus simple puisqu'il suffit de suivre les instructions de la doc, c'est-à-dire d'ouvrir la bécane, de connecter le clavier et de la refermer. Deux tournevis sont nécessaires, le reste est bête comme chou.  
Le toucher est sympathique et la frappe agréable. Bref, rien à redire si ce n'est que le prix est peut-être un peu balèze (950 balles, c'est plus cher qu'un Atmos).

## GEOGRAPHIE LOUP

« Cachez ce Loricels que je ne saurais voir », me hurlez-vous dans les oreilles.  
Stop ! Je suis pas sourd. D'abord, virez-moi ces préjugés négatifs à propos de Loricels. Ils ont fait de très bons trucs, pas vrai ? Hein ? Ah ! C'est un éducatif. Ah, bon. Evidemment, ça va être plus dur à défendre. Bon, je vais essayer quand même, on s'accroche. Géographie, c'est le nom de ce logiciel, est donc un programme éducatif qui s'adresse à des écoliers fiévriers encore à l'âge de l'antiséche et de la serviette autour du cou.  
Si j'étais médisant, je dirais que dès la présentation, ça commence très mal puisque la page d'accueil propose un logiciel dénommé "marché commun" alors que la jaquette indique "Géographie". Je vérifie. Mais non, ils ne se sont pas trompés de disquette. C'est donc une erreur. C'est pas grave, mais ça la fout juste mal.  
Donc, le logiciel se charge et on me demande si je préfère un Atlas Européen ou le logiciel lui-même. L'Atlas n'est rien de moins qu'une (petite) base de données géographiques illustrées sur l'Europe. Vous tapez France et la bête vous répond "France-Europe, France-France et Ile-de-France". Vous sélectionnez ce qui vous convient, vous pressez Copy et la carte correspondante apparaît. C'est un Atlas, quoi.  
La deuxième partie est composée d'un certain nombre de question-

naires basés sur des cartes ou des graphiques. Du genre : "Où est Toulouse ?", "Où est Rotterdam ?" Bref, c'est éducatif. Vous pouvez avoir des questions sur des comparaisons de PNB entre deux pays (lequel de ces deux pays a le plus fort PNB par habitant ?). En quelle année ? Aucune idée, c'est pas marqué.



La pire, c'est que c'est bien foutu et que si on en avait pas fait le tour en un quart d'heure, ça serait sympa. Et surtout si l'ordinateur ne demandait pas de pointer l'Angleterre ou la Tamise sur la carte de la Belgique, on rigolerait encore plus. O bug, ô désespoir !  
Géographie de Loricels pour Amstrad CPC.

## ÉPUIISÉ ? REPRESEZ !

Y a un truc courant au ciné, c'est faire du neuf avec du vieux. Exemple, Rocky : vous tournez un premier film, il marche pas trop mal alors vous en sortez un deuxième puis un troisième, etc. jusqu'à ce que le public soit lassé. Comme ce système marche plutôt bien, les petites têtes du monde informatique se sont dit : pourquoi ne pas faire pareil ? Oui, pourquoi ne pas le faire ? Et Atari toujours en avance, lança Pac Man II, et tout le monde l'imita.  
C'est pourquoi vous avez droit à Cauldron II sur C 64/128. Le premier du nom n'était pas vraiment super, mais heureusement les programmeurs de Palace Software ont eu l'intelligence de rendre le petit dernier bien mieux, et entre nous c'est réussi. Le principe est simple : vous devez ramasser des objets en trimballant une citrouille dans plein de tableaux. Bien sûr, il faut éviter plein de bestioles (dans le genre araignées, chauves-souris et autres trucs du même acabit). Comme vous pouvez vous en apercevoir, le principe du jeu est le même que pour Cauldron 1, la seule différence est que la sorcière de Cauldron 1 est remplacée par une citrouille. En ce qui concerne la réalisation, c'est pareil. Le graphisme est pas mal, mais on peut lui adresser les mêmes reproches que ceux faits à l'encontre de son aîné, c'est-à-dire que certains tableaux sont très chouettes (plein de couleurs, dessins figiolés), mais d'autres



sont carrément nuls. En gros, la qualité du truc n'est pas assez homogène, et c'est vraiment dommage. Pour les petits mickeys, c'est pareil, y en a des biens, y en a des bofs, et y en a des craignos. L'animation du truc est très chouette, ce qui rend le soft agréable à jouer, mais le plus beau dans tout ça, c'est la musique (je ne vous en dis pas plus sur elle, pour vous obliger à l'écouter). Evidemment, ce soft ne restera pas dans les annales en tant que chef-d'œuvre inoubliable, mais c'est un bon programme et on peut vraiment prendre son pied avec.  
Cauldron II de Palace Software pour C 64/128.

## JEU DE GUERRE

Les wargames, vous connaissez ? Non ? Là, vous m'étonnez. Enfin, je suis bon, je vous explique ce que c'est : un wargame est un jeu de guerre dont le scénario doit reprendre une bataille historique, et dans lequel le rôle du joueur est simple puisque le but final est de gagner la bataille. Evidemment, il existe plein de wargames. Y en a sur les classiques historiques du genre 1515, mais aussi sur les grandes batailles modernes. Oh ! Heureuse coïncidence, j'ai sous les yeux un programme qui s'appelle Iwo Jima, qui tourne sur Spectrum et qui est un wargame.

wargames sur ordinateur sont la plupart du temps nuls, car un wargame ne peut pas être bon sur ordinateur (je me répète, mais c'est fait exprès, c'est fait exprès, c'est fait exprès, pour que vous compreniez bien que les wargames sur ordinateurs sont nuls, sont nuls, sont nuls). Autrement, Iwo Jima n'est pas trop mal (mis à part ce que je viens de dire au sujet des wargames sur micro qui sont en général assez nuls), bien que classique dans le genre : à l'écran vous avez la carte des armées, ainsi que leur répartition sur le terrain (ici il s'agit d'une île du Pacifique Sud, qui porte le



Chouette, voici donc de quoi illustrer mon propos. Le problème avec un wargame, c'est que ça peut être d'enfer, mais pour que ça le soit vraiment il faut que le jeu soit plus psychologique que réellement stratégique (c'est un peu la même chose aux échecs, mais à haut niveau seulement), et faire ça avec un ordinateur c'est pas possible. Pourquoi ? Essayez de lutter psychologiquement avec votre Spectrum, vous m'en direz des nouvelles. La bataille neurones/puces ne peut tourner qu'à l'avantage des puces, puisqu'elles trichent, les salopes : elles sont toutes petites, on les voit pas ! Bon, tout ceci pour dire que les

doux nom de, oui c'est ça : Iwo Jima, la liste des forces que vous pouvez utiliser (chars, infanterie, etc), et d'autres choses sur la composition des unités de combat. Evidemment, il faut pas s'attendre à un super truc de simulation en quarante douze dimensions, mais enfin, soyons bon enfant : c'est pas trop dégueulasse. Allez, ce jeu est jouable mais j'arrive pas à accrocher, rien ne vaut un vrai wargame, entre copains avec les clopes, le whisky, les dollars, les femmes, le Smith et Wesson sous la table, et tout le reste (NDLR : et l'HHHHbdo devant les yeux, bien sûr !).  
Iwo Jima de PSS pour Spectrum.

## DES ASTRES

L'astrologie, ça vous branche ? Non ? Alors vous pouvez partir, ceux que ça intéresse peuvent rester, et je dirai même plus : doivent rester. En effet, je vais vous présenter le meilleur logiciel d'astrologie écrit jusqu'à présent pour une bécane familiale. Cette perle rare s'appelle Ere du Verseau, tourne sur Amstrad, mais à la condition exclusive de posséder un lecteur de disquettes. En effet, de par sa taille, il était humainement impossible de l'enregistrer sur cassette, ce qui est dommage, car ça va en priver plus d'un.  
Jamais je n'ai eu l'occasion de voir un soft d'astrologie aussi complet que celui-ci. Tout y passe. Mais vraiment tout, hein : ça va des symboles différents signes du bateau pneumatique (euuh non... ce sont les signes du zodiaque, pardon) aux conjonctions des différentes planètes, en passant par les maisons, les problèmes de

conversion horaire, les histoires de longitude et de latitude, bref, tout. Contrairement aux autres programmes du même style, celui-ci a l'immense avantage d'être joli et bien présenté, ce qui n'est pas



négligeable du tout. En plus, il est très convivial. Un petit exemple pour bien vous montrer la démarche : quand vous voulez tracer votre thème astral, vous devez dire à l'ordinateur la longitude et la lati-

tude de votre lieu de naissance, c'est logique, il en a besoin pour ses calculs. Mais bien évidemment, vous n'en savez rien et vous êtes donc dans la merde. Mais pas de panique : l'ordinateur se fera un plaisir de vous donner ces indications. Comment ? C'est tout simple : une carte de France apparaît, sur laquelle clignote un petit curseur ; vous pointez le curseur sur votre lieu de naissance,

une carte du monde moins bien définie, mais, bon, quoi enfin, bref passons, après tout, ce soft est destiné à être utilisé en France par des Français, non ?  
Bon, ce programme a malheureusement aussi quelques défauts : entre autres, le tracé de la carte du ciel est un peu lent et le soft ne fait pas de prévisions, il se contente de vous donner votre thème astral, mais ils sont tellement rares (les défauts) que finalement ça n'a pas tellement d'importance.  
Je ne me lasserai pas de répéter que ce soft est le meilleur de sa catégorie, et qu'à ce titre vous devez absolument le voir au moins une fois dans votre misérable vie. Pour les incultes et les ignares, c'est la même chose, si vous ne croyez pas à la science de l'influence du mouvement des astres sur le continuum spatio-temporel (c'est-à-dire, à l'astrologie), vous apprécierez malgré tout la qualité de ce programme, qui, je ne me lasserai pas de le répéter, est vraiment très bien fait.  
L'Ere Du Verseau de Ere Informatique pour Amstrad avec lecteur de disquettes uniquement (je ne me lasserai pas de le répéter).



## TRANSCRIPTIONS

Rien que deux softs de bons dans les adaptations, cette semaine, c'est peu. Ça m'énerve. C'est pourquoi je laisserai de côté mes célèbres calembours, pour rentrer directement dans le vif du sujet.

Avec tout d'abord World Cup Carnival, qui passe du CPC au Spectrum. Rien n'a changé, c'est toujours mauvais. US Gold avait voulu profiter du Mundial pour s'en foutre plein les poches, c'est plutôt raté. Déjà la version Amstrad était carrément nulle, mais en plus celle sur la bécane de Sir Clive Sinclair est tout aussi bâclée. Les graphismes (nuls) sont cette fois-ci très nuls et la sonorisation a cessé d'exister. Je réservais l'animation pour la fin, car c'est la seule chose qui se soit améliorée : lorsque deux joueurs se croisent, c'est-à-dire lorsqu'ils sont "superposés", ils se cachent vraiment, alors qu'avant ils se mélangeaient dans une merde indescriptible pas possible. Pour le reste, c'est une simulation de foot, chose qui n'a jamais été vraiment réussie sur micro.

Avec ensuite Laser Genius, qui suit le chemin inverse du précé-

dent. Là encore, les programmeurs de chez Ocean ont eu tout faux. Me basant sur les bugs trouvés dans la version Spectrum pour tester celui-ci, j'ai constaté que certains avaient été corrigés, alors que d'autres sont toujours présents.

MAIS COMMENT FAIS-TU POUR RESTER AUSSI NULLE ?



Là encore, on retrouve toutes les fonctions inutiles qui avaient valu à la version Spectrum le doux surnom de "la boîte à gadgets du sieur James Bond". Mais on y retrouve quand même l'éditeur plein écran qui nous avait fait dire que ce logiciel n'avait pas que des défauts. Heureusement d'ailleurs. Enfin, si les possesseurs de Spec-

trum qui désirent absolument avoir un assembleur n'ont pas beaucoup le choix pour en trouver un, ce n'est pas le cas pour ceux qui ont un Amstrad. Dams, Maxam et Mona-Gena, par exemple, seront de bien meilleurs investissements.

Avec après Law of the West, qui a emprunté le difficile chemin CBM/Spectrum. D'ailleurs on vous parle de la V.O. quelque part dans ce canard, cherchez un peu. Le jeu a perdu de sa qualité gra-

trique lors du voyage, mais reste quand même d'un niveau plus qu'acceptable. L'animation et la sonorisation sont également beaucoup moins bonnes, mais on ne peut pas comparer sur un pied d'égalité un Spectrum à un Commodore. Soyons donc réalistes : ce jeu est très bon pour le Spectrum.

Ça vous suffit ? Non ? Moi si.

World Cup Carnival de US Gold a déserté le CPC pour aller squatter le Spectrum, tandis que Laser Genius de Ocean a suivi le chemin inverse. Pour ces deux-là, on ne pourra qu'oublier en vitesse qu'ils existent. Par contre, Law of the West de Accolade et Green Beret de Imagine ont eu l'excellente idée de passer du CBM au Spectrum, et du Spectrum au CPC.

Avec enfin Green Beret. Alors là, chapeau, c'est génial. Rien n'a souffert pendant cette difficile opération qu'est l'adaptation. Oh après tout, si, peut-être une chose : la beauté des personnages. Là où avant on avait de jolis soldats qui ressemblaient vraiment à des soldats, on n'a plus que de petits bonshommes animés qui courent dans tous les sens. Mais c'est pas trop grave, le reste nous fait oublier ce petit défaut. Après tout, ce n'est pas aux programmeurs qu'il faut s'en prendre, mais bel et bien à l'Amstrad. Cela dit, les décors sont superbement bien dessinés, l'animation est bien faite (quoique les personnages s'arrêtent de bouger pendant le scrolling, qui ne se fait d'ailleurs que quand le héros a atteint un des bords de l'écran). Hélas, la sonorisation a été réduite au minimum, ne faisant entendre que quelques bruitages de temps en temps, ce qui était aussi le cas sur la V.O.

World Cup Carnival de US Gold a déserté le CPC pour aller squatter le Spectrum, tandis que Laser Genius de Ocean a suivi le chemin inverse. Pour ces deux-là, on ne pourra qu'oublier en vitesse qu'ils existent. Par contre, Law of the West de Accolade et Green Beret de Imagine ont eu l'excellente idée de passer du CBM au Spectrum, et du Spectrum au CPC.

## SOIGNEZ VOTRE IMAGE

Êtes-vous déjà allé en Grande-Bretagne ? Non ? Mon dieu, vous ne connaissez donc pas cette excellente émission télévisée qui se nomme Splitting Images ! Vous ne savez pas ce que vous perdez, mais enfin, je suis un bon bougre alors je vais vous dire de quoi il retourne. Cette émission est une satire qui met en scène les personnages publics les plus en vue du monde actuel. On peut voir Reagan, Gorbatchev, Thatcher, Sinclair (le grand et aristocrate Clive, oui, celui des ordinateurs), mais aussi la famille royale. En gros, c'est un peu comme notre Bébête Show, mais en mieux. Tout ça pour vous dire que Domark vient de sortir un programme qui porte le même nom que l'émission, à savoir Splitting Images et qu'il tourne sur Spectrum. Evidemment, le programme contient tout le petit monde que je viens de vous décrire, et le principe est étonnamment simple : il faut reconstituer le visage d'une personnalité, comme on le ferait pour un puzzle. Mais il y a des complications, car les pièces du puzzle contiennent des attrape-nigauds dans le style bombes à retardement, glaces (vanille, fraise, framboise, pistache, fruits de la passion, pastèque, etc.) Concrètement, le jeu se présente de la manière suivante : en haut à droite



vous trouvez le portrait de la personnalité à reconstituer, toujours à droite, mais en bas, vous avez votre score et le bonus, et à gauche vous avez l'espace où vous devez faire le puzzle. Pour jouer c'est simple, vous avez un curseur avec lequel vous allez chercher les éléments du puzzle, et vous pouvez les agencer comme vous le souhaitez. Une petite chose, je vous ai entretenu de bombes tout à l'heure : faites gaffe, si elles explosent vous perdez une vie. Bon, c'est très bien, l'idée est d'enfer, et c'est très bien réalisé, alors un conseil : ne ratez pas Splitting Image de Domark pour Spectrum.

## LE CNET BOUGE

Savez-vous ce que CNET veut dire ? Je savais bien que vous n'étiez qu'une bande de lamentables grenouilleux incultes. Apprenez que le CNET ou Centre National d'Études des Télécommunications est le fameux centre de recherches de ces messieurs de la Direction Générale des Télécommunications (devant lesquels je m'incline respectueusement) et qui nous ont, par exemple, concocté le minitel à écran plat dont nous avons parlé il y a quelques semaines. Eh bien ces individus, dotés de leur bien connu sens du devoir, ont eu l'excellente idée d'organiser une exposition au Palais de la Découverte à Paris. Que pourrez-vous y voir ? Une sorte de récapitulatif du boulot des PTT et plus exactement des réseaux de la communication. Ça commence avec le télégraphe et ça va jusqu'au réseau numérique à intégration, je ne vous dis que ça. Vous pourrez aller vous cultiver

PAPA, C'EST QUOI LE CNET ?

SOIS PAS GROSSIER TU VEUX



tous les jours sauf le lundi de 10 heures à 18 heures du 20 mai au 5 septembre.

## ZAP SINCLAIR, ZAP !

Sinclair n'est pas mort. Enfin, en France, il l'est, mais sa situation chez les bouffeurs de pudding est loin d'être aussi évidente que le bête dépôt de bilan de Direco. Non seulement Amstrad et son patron Sugar sont désormais directement concernés mais en plus, c'est chez eux qu'arrivent toutes les nouvelles décisions concernant la société. Tout ça pour vous dire qu'Amstrad vient d'abandonner une partie du projet Pandora si cher au cœur de Sir Clive. Il s'agit de l'écran plat à cristaux liquides qui devait être vendu avec ce pseudo-compatible Spectrum portable à roulettes. Le produit lui-même est toujours censé sortir un jour amputé de son écran mais muni de ces fameuses cartes à mémoire miracles. Autant dire que si Sugar décide de les virer, le Pandora sera réduit à une vulgaire bécane issue des surplus laborantins du fou Clive. Alors à quand la sortie ? Allez donc demander au fou lui-même.

TU CONNAIS LA DERNIÈRE ? ARRÊTE, CHUIS MORT !



D'autre part, Timex et son usine de Dundee démarreront une chaîne de production du successeur au Spectrum, le Plus 2. La chose devrait posséder un magnéto cassette intégré, 128 Ko de RAM et coûter quelques 140 livres soit 1500 balles. C'est pas cher, me direz-vous en ayant absolument raison. Le problème c'est que ça ne suffit pas pour faire un tabac, surtout quand on porte sur ses épaules le malheur d'une boîte comme Sinclair Research. Quant à la sortie en France, je ne vous en parle même pas.

## TU L'AS DANS LE CUL, DEDÉ !

Mais, c'est un QDD ! Eh oui, en plus il est pour le Spectrum. Son nom c'est Triton, et il est fabriqué à Hong Kong par Radofin (la boîte qui faisait l'Aquarius). Bon, après ce préliminaire voyons de quoi il retourne. Avant tout parlons de sa tronche, c'est un coffret de plastique gris clair, l'introduction de la disquette se fait par le dessus du truc grâce à une trappe en plastique transparent, mais fumé, du plus bel effet. C'est pas mal au niveau esthétique, mais bon, ça ne risque pas d'être exposé dans un musée en tant qu'œuvre d'art moderne.

La connexion avec la bécane se fait par l'intermédiaire d'un boîtier d'extension qui se met dans le bus du Spectrum, ce qui est classique. Truc chiant : le câble qui relie le boîtier d'extension au QDD est trop court, et c'est gênant. Mais bon, passons. Allumons le tout, chargeons la disquette de démonstration, et voyons ce que sait faire ce bidule. Cataloguons, ok, pas de problèmes, ça marche, chargeons le programme de démo, et là, gros problèmes... Ça marche pas ! Bon, ça doit être la disquette, essayons avec une autre, ça ne marche pas non plus ! Aïe, c'est mal barré, essayons de sauver un programme sur disquette. Impossible, le truc merde complètement. La seule commande qui marche c'est Cat (pour cataloguer), toutes les autres déconnent, même Format refuse de faire ce à quoi elle est destinée. Bon, pas de panique, ça doit venir du Spectrum. Changeons de Spectrum, ça ne sert à rien, ça ne marche pas non plus, essayons avec un Spectrum +, c'est encore pire : la bécane est complètement plantée.



La grosse galère de cette histoire c'est qu'on ne peut pas incriminer le QDD parce que Cat fonctionne, donc le truc est vraiment pourri. Hein, quoi ? On s'est planté dans la syntaxe ? Eh, oh, déconnez pas les mecs, on a tout essayé, et le bidule ne veut rien savoir. Il ne marche pas, un point c'est tout, donc n'y touchez pas, ce serait perdre votre temps (et votre argent, car 1250 balles pour un truc qui ne marche pas, c'est cher).

## BIGLEUX

Pendant la première guerre mondiale, un héros inconnu était plus héros et moins inconnu que les autres ; ce type s'appelait Biggles. Enfin, il n'existait pas vraiment, c'était un personnage de roman. Maintenant, et grâce à Mirrosoft, c'est un personnage de logiciel. Mais il y a une différence entre les deux : le Biggles du soft a une espèce de jumeau qui vit en 1980, et il semblerait que leurs vies soient mystérieusement liées. Le jeu est divisé en deux parties : dans la première, vous êtes en 1916 et vous devez trouver la dernière et meurtrière arme allemande et un code secret. Au début en avion, puis à pied dans la ville ennemie, puis enfin sur le champ de bataille, tous les moyens vous seront donnés pour accomplir votre mission, d'autant plus facilement d'ailleurs puisque les Allemands sont des cons, ils tirent n'importe partout, sauf sur vous. Dans la seconde partie, vous êtes en 1971 et, grâce au code trouvé dans la première partie, vous devez détruire l'arme. Le graphisme des deux parties est

assez bien fait quoique très fouillis. Il est au début très difficile de repérer son personnage dans tout ce merdier, mais c'est un défaut auquel on s'habitue rapidement. L'animation qui vient faire bouger tout ça n'est pas non plus mauvaise, mais bon, on a déjà vu mieux. Enfin, la sonorisation se réduit à quelques bruitages, bien réalistes malgré tout.



Donc, achetez si vous voulez, mais ce n'est pas la peine de vous ruiner dessus. Biggles de Mirrosoft pour Amstrad, Commodore et Spectrum.

## LA CLOCHE SONNE

En voilà, ça recommence. On vous avait tantôt parlé de Colourspace qui tournait sur Atari ST (la machine devant laquelle vous ne pouvez que baver), et on l'avait même qualifié de "synthétiseur de lumière". Eh bien Nu Wave a repris le principe de ce logiciel pour sortir son Tubular Bells. Mais là, ça tourne sur Commodore. Ah bien sûr, le CBM n'est qu'un pauvre petit 8 bits, il ne possède qu'un non moins pauvre 6510 comme microprocesseur. Mais quand même, quand on veut bien se casser un peu la nnette, on arrive à faire des trucs tout à fait potables, et même plus, géniaux. Tout ça pour dire que c'est le cas de Tubular Bells. Contrairement à Colourspace, vous ne créez pas des effets lumineux spéciaux (heureusement d'ailleurs, sinon le soft souffrirait d'une lenteur certaine) : ils viennent comme ça, dans un ordre précis, ou bien au hasard, je sais pas trop. Par contre, certaines touches du clavier vous permettent de changer ce que vous avez à

l'écran : les flèches pour changer la symétrie, les chiffres pour la largeur et la longueur des traits lumineux, F7 pour décider si les couleurs viennent au hasard ou selon un ordre pré-programmé, L pour échanger les modes "laser" et "lignes" (j'explique : une ligne,



c'est un trait continu qui commence à un endroit précis et finit à un autre, mais en n'empruntant pas forcément un chemin rectiligne ; un laser, ça va tout droit, sans se soucier d'un quelconque obstacle), et enfin P pour faire une pause, au cas où vous auriez envie de pisser, ou de bouffer, n'ayons pas peur des mots. Mais tout ça c'est bien beau, mais sait-il faire autre chose que de balader de la lumière sur tout l'écran ? Bien sûr, pourquoi croyez-vous qu'il s'appelle "Tubular Bells" ? Pour faire joli ? Ah, vous ne savez pas ce que ça veut dire ? C'était le titre d'un album de Mike Oldfield. Vous voyez où je veux en venir ? Bravo. Eh oui, toute cette kaléidoscopie de lumière se déroule sur un fond sonore de Mike Oldfield. Et encore, je dis "fond sonore", mais ça serait plutôt "front sonore" tellement c'est bien fait. Je vous jure que si vous n'achetez pas ce soft-là, je ne vous adresserai plus jamais la parole, non mais ! Tubular Bells Nu Wave pour Commodore.



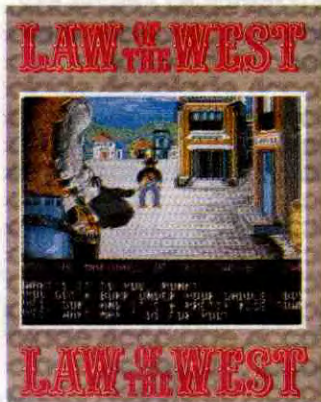
## SHERIFF

“Law of the West”, ça veut dire (textuellement) : “la loi de l'Ouest”. Mais c'est aussi le titre d'un logiciel de chez Accolade. D'un bon logiciel, d'ailleurs. Le nom est tout simple à expliquer : vous êtes le seul représentant de la loi dans la petite ville de Gold Gulch, dans laquelle votre job est de faire régner la loi, et c'est tout.

C'est un peu simplet, me direz-vous ? Peut-être bien que oui, mais ce n'est pas le plus important. Non, le plus dur, c'est de réussir et de bien faire le travail pour lequel on est payé. Parce que des tonnes de méchants bandits se ruent sur vous pour vous faire échouer dans votre entreprise, si vous voyez ce que je veux dire. Le logiciel bénéficie d'un graphisme vraiment bien réalisé et très réussi, d'une animation du même niveau, et d'une sonorisation superbe. Que demander de plus ?

Le jeu se joue seulement au joystick, ce qui est un peu dommage pour ceux qui n'en ont pas (mais ils ne sont pas très nombreux) et pour ceux qui ont massacré leur sur des jeux comme Summer Sports et autres Winter Games (ils sont déjà beaucoup plus nombreux). Vous dirigez un curseur sur une fenêtre de texte, dans laquelle se trouve une suite d'éventualités possibles dans votre situation. Il ne vous reste

plus qu'à choisir celle qui vous convient le mieux pour voir votre personnage se battre en duel, aller au saloon boire une bière ou se bagarrer avec le fils du maréchal-ferrant de la ville. Presque toutes les situations possibles du Far West ont été pensées (je dis “presque” parce que le ne les connais pas toutes, moi, les possibilités).



Bien, bon, d'accord, ce jeu est très bon, vous pouvez vous ruiner chez votre revendeur habituel pour l'acheter, vous ne serez pas déçu, faites-moi confiance (ou je vous des cimes).  
Law of the West de Accolade et US Gold pour Commodore 64.

## IL FAUT E-LI-MI-NER!

Gassée a daigné faire une conférence de presse à l'occasion d'Apple Expo. Malheureusement, il n'est bon que dans la tourmente et les journalistes présents passaient leur temps à lui pommer l'oigne. Visiblement, il s'ennuyait. Il n'a strictement rien dit d'intéressant, faut le faire, quand même. Pour la petite histoire, il n'a pas prononcé une seule fois le nom “IBM”, il a déclaré que le budget recherche et développement d'Apple passerait de 75 millions de dollars en 85 à 100 millions en 86 (si ça peut permettre de débayer le Mac, l'as carte blanche, coco), et il a raconté cette anecdote : “en 1969, je me suis acheté une Honda Civic. A l'époque, c'était nul, il y avait des tas de problèmes. L'an dernier, je m'en suis racheté une et j'ai bien fait : grâce aux gens qui comme moi leur

avaient fait confiance il y a 15 ans, ils ont pu améliorer la fabrication et c'est maintenant une bonne voiture. Nous voulons faire de même avec Apple”. Ce qui signifie que les cons qui ont acheté un Apple ces dernières années peuvent en racheter un : grâce à eux, les pots cassés ont été réparés. Tant qu'à faire, attendez jusqu'au début 87 ? car peut-être que le mmmh mmmh (NDLR : le 11/16, mais faut pas le dire) sera sorti. Merci pour la pub.



## COPINAGE

On s'est fait interviewer par Ici et Maintenant, une radio pirate parisienne.

Pirate ? Mais tu retardes, vieux, ça fait longtemps qu'elles sont plus pirates. Eh ben si, justement. La Haute Autorité n'a pas jugé bon de renouveler les autorisations d'émettre sur la bande FM, ce qui fait que toutes les radios FM de Paris sont illégales. Toutes ? Non,

car deux d'entre elles échappent à la règle : RTL et Europe 1 qui ont bénéficié d'un heureux concours de circonstances et d'appuis, euh... Bon, on n'a pas le droit de le dire. Bref, trois des animateurs d'Ici et Maintenant font la grève de la faim pour qu'on reconnaisse leurs droits. Si on aimait pas tant manger, à l'HHHHebdo, on les soutiendrait bien. Enfin, le cœur y est.

## COPINAGE 2

Choron (notre professeur à tous) vient d'annoncer la réparation d'Hara-Kiri. Pour ce faire, il a sorti un numéro spécial pour les 25 ans du journal (une compilation reprenant les meilleurs couvertures). Le vrai ressortira en septembre. Slogan prévu : pour tout ce qui fait du bien, contre tout ce qui fait du mal. Il est actuellement en guerre avec Henri Pigeat, directeur de l'AFP qui a refusé de diffuser cette annonce. Il lui a aussitôt décerné



la carte de con Hara-Kiri. La mort de Coluche ? “Il fait les restaurants du cœur et il crève quand même. C'est la preuve définitive que Dieu n'existe pas”.

## EN VENTE PARTOUT



## APPLE EXPO : FLICS ET HOTESSES

Si vous aviez un Apple II, cette année l'expo de votre société préférée n'était pas vraiment pour vous. A moins que vous soyez un admirateur des flics et des hôtesses de notre beau pays ?

### LA VILLETTE : POILALA ?

C'était prévisible, la troisième édition d'Apple Expo qui se tenait dans la grande halle de la cité des sciences de (Bernard) La Villette a été une fois de plus une réussite. Enfin, c'est la première impression que j'ai eu en flânant dans les allées briquées qui jadis faisaient figure d'abattoirs. Tout y était : les stands, nombreux et fournis à la fois, le monde, de la bande de copains qui sèche les cours à la famille belge de passage à Paris en passant par le jeune cadre dynamique, un temps qui prédisposait à une sortie de ce genre et surtout les hôtesses on ne peut plus charmantes, sourires et prospectus en bandoulière et sans doute prêtes aux pires sacrifices pour lubrifier l'image de moins en moins décadente de la petite pomme de toutes les couleurs. Mais attention, cette année, Apple a mis le paquet. Pas question de supporter d'éventuelles comparaisons avec une médiocre Amstrad Expo ou un petit salon de province. Apple, c'est le paradis, Calmon (le boss) c'est Jésus, Gassée (qu'on ne présente plus, l'exportateur, l'actuel responsable du développement) c'est Saint Pierre. Campagne de pub avec matracage mural parisien, pages complètes dans des grands quotidiens, si l'expo s'était mal terminée, ça aurait signifié le glas pour la boîte. Rassurez-vous, ce n'est pas le cas. Pour Apple, le fameux diction selon lequel “les lois du marché sont impénétrables” n'est qu'un plan foireux. La preuve : même l'HHHHebdo est obligé de vous causer de l'événement.

### UN MODÈLE DU GENRE

Apple Expo a donc été un modèle

incontestable de salon. Jugez plutôt : mesures de sécurité mastodontiques (presque un flic derrière chaque stand), fouille en règle à l'entrée et à la sortie, carte magnétiques pour les exposants, patrouilles un peu partout, bataillons d'hôtesses aux formes rebondies histoire de laisser un bon souvenir au client, annonces régulières faites par une voix d'aéroport pour les conférences et les promotions, lasers balançant des pommes et des scoubidouah sur un écran pyramidal surélevé, et quelques centaines de millions d'anciens francs claqués pour la sauvegarde de l'image de marque et de la mégalo lunaire applesque. Seul petit reproche, si vous étiez dépourvu de toute carte d'invitation (ne rigolez pas, c'est possible), l'entrée coûtait quand même 50 balles par personne ce qui n'est pas donné, avouons-le. Dès la fouille passée, une charmante personne vous somme de lui prendre un sublime sac Apple dans lequel un véritable petit livret de mégalo d'une quarantaine de pages sur papier glacé se cache ainsi que moult autocollants pommesques. Comme vous le voyez, on ne lésine pas sur les moyens.

### STANDS, STANDS...

Une fois à l'intérieur, on ne peut qu'être impressionné par le nombre incroyable de Mac proposés dans les stands. C'est à croire qu'Apple a imposé un quota aux exposants les forçant à exhiber leur petit chouchou. Le Mac est omniprésent partout. Quand on parle du Ilc ou du Ile, c'est pour des soldes de fin de série (ou presque). C'est ainsi que la voix d'aéroport dont je vous parlais tout à l'heure annonce régulièrement le Ilc avec souris, logiciels et moniteur couleur pour 9900 francs. Les stands officiels d'Apple balancent toujours les mêmes démonstrations : et on montre ses belles imprimantes lasers, regardez comme elles sont belles mes fenêtres, matez un peu ma souris comme elle glisse bien. Quelques

stands osent montrer la fameuse boule qui rebondit à la manière d'un Amiga. Seule différence, la couleur et la vitesse. Inutile de comparer avec celles de l'Atari. Après tout, nous sommes en France, la publicité comparative est interdite ; pas question de mettre, comme au CES par exemple, un Atari, un Amiga et un Mac côte à côte, ça serait pas du jeu. Un stand Ferma propose Valentine, une carte de synthèse vocale pour Apple II destinée à des non-voyants (des aveugles quoi) et vachement bien foutue, nom de dieu ! La parole est synchronisée avec l'affichage à l'écran, vous pouvez programmer l'Apple par exemple, la carte dira les lettres en même temps que vous les tapez et le programme s'exécutera normalement avec en plus la synthèse vocale de tous les textes écrits à l'écran. 144 Ko de mémoire morte ont été réservés pour la synthèse. Sacré matos.

### SERVEURS A GOGO

On peut le dire, il n'y avait pourtant pas des masses de nouveautés à cette expo. Quelques-unes, certes, mais pas des dizaines. Une place importante était réservée à la télématique. Hello Informatique partageait son stand avec Calvados qui scande avec foi “courrier électrique, courrier éclectique”, chacun son truc. Hello exhibe avec fastes et démos son Diapason. C'est un modem compatible Hayes donc intelligent comme personne, c'est-à-dire qu'il répond à des commandes précises qui lui sont envoyées par l'ordinateur. Il sait aussi numéroté automatiquement sur fréquences vocales et répondre automatiquement. Il faut savoir que dans son ventre, on trouve un superbe 65C02, 8 Ko de Rom et autant de Ram. Il peut se brancher sur tout matos par l'intermédiaire de l'interface RS 232 (PC, Apple Ilc, Ile, Mac, etc.). Tout ceci avec un agrément PTT en bonne et due forme coûte dans les 5000 balles ce qui peut paraître cher mais qui ne l'est pas tant que ça. Autres nouveautés : JCA télématique qui proposait un logiciel de création de serveur pour Apple par l'intermédiaire du modem du minitel : Cristel Minitel. Des heures de joies non transpacennes en vue. Parallèlement, un stand qui ne

payait pas de mine en a fait baver plus d'un : celui de Wit Concept. Figurez-vous qu'on y présentait un logiciel de serveur pour Macintosh et un modem quasiment révolutionnaire, c'est pas moi qui le dit, c'est tout ceux qui étaient là quand je l'ai vu. En effet, figurez-vous que grâce à ce truc, vous pouvez créer un serveur de 32 accès avec un seul Mac (et 32 modems, bien sûr). A partir de là, rien ne vous empêche de relier une trentaine de Mac ensemble par l'intermédiaire d'un réseau Apple Talk pour créer un super gros serveur. En plus, quand votre Mac est en communication avec quelqu'un, vous pouvez continuer à l'utiliser pour une autre application, du multita-

était venu là pour voir des extensions pour Ile et de nouveaux logiciels pour Ilc. La plupart des visiteurs se foutaient pas mal des démos, aussi extraordinaires soient-elles, réalisées sur Macintosh. Inutile de vous dire que P-Ingénierie présentait quelques nouveautés pour Mac puisque c'est systématique à chaque exposition. Ainsi, on pouvait admirer MacMega Plus qui pour 9300 balles propose une extension pour pousser votre Mac à 2 Mo. 3D Turbo (dessin en 3D) et Speedy Plus (Ram Disk d'enfer) étaient aussi de la course sur ce superbe, admirable, grandiose stand qui, n'hésitons pas à le dire, était l'un

alentours de 13 heures. Evacuation des locaux, ne craignez rien, surtout ne vous affolez pas, bref, la cible idéale pour un attentat anti-américain a bien failli y avoir droit.

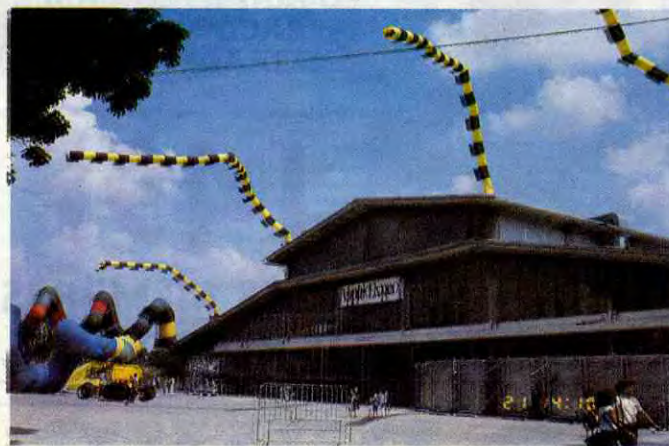
Tiens, à propos de flics, et les pirates dans tout ça ? Ceux qui avaient fait les beaux jours de la même expo l'année précédente allaient-ils s'abstenir ce coup-ci ? Relativement, oui. Votre serveur a facilement consacré deux heures à la chasse aux pirates pour pratiquer un petit sondage express. Manque de bol, seuls deux malheureux collègues en vadrouille (boîtes de disquettes bourrées dans le sac, rassurez-vous) se promenaient prêts à pomper lamentablement leurs programmes. Malheureusement (pour eux), cette année Apple avait dû donner des ordres pour qu'aucune bécane ne soit exposée drive ouvert sans démo ce qui fait que seul le stand Calvados était de temps à autres squatté par ces parasites d'un genre nouveau. Les pirates ne sont plus ce qu'ils étaient, Apple non plus.

### ET LES HOTESSES, MAMAN !

Enfin, mécontent de ne pas avoir pu trouver mon bonheur parmi les stands, j'essayai de descendre dans la salle Boris Vian (y a pas à dire, ce type avait un prénom) histoire d'aller passer le temps à écouter une conférence sur “Apple et les serveurs” animée par M.Mariatte. Malheureusement, quelque part un octet avait mal été transmis et le père Mariatte a cru bon de nous faire un cours magistral sur la télématique, cours carrément désastreux, disons-le. Pour mon bonheur, il y avait quand même les hôtesses. Ah ! Les hôtesses ! Salooooooopes. Au lieu de faire un concours sur le plus joli stand, Apple aurait mieux fait d'organiser une élection de la plus belle hôtesses, au moins les journalistes auraient mis du cœur à l'ouvrage.

### CONCLUSION

Voilà une expo qui tranche avec l'habitude : des visiteurs, beaucoup de visiteurs, des stands, beaucoup de stands, de l'animation, beaucoup d'animation et surtout pas un seul Amstrad ! Quel pied !



che en quelque sorte. Le secret ? Les modems contiennent un vrai microprocesseur qui exécute toutes les tâches ingrates qui prendraient du temps au Mac. Le logiciel et le premier modem coûtent 11000 francs après quoi chaque modem supplémentaire ne revient qu'à 6500 balles. Et en plus JCA dont je vous ai parlé plus haut développe des serveurs sur cet engin ! Vous n'aurez même plus besoin de vous faire chier à faire le serveur ! On croit rêver.

### MAC, ENCORE MAC

C'est pourtant l'Apple II qui a fait naître Apple et qui a lancé la boîte. Pourquoi donc le délaissier à ce point ? Il y a de fortes chances pour qu'Apple, en poussant le Mac à ce point, ai déçu une grande partie de son public qui

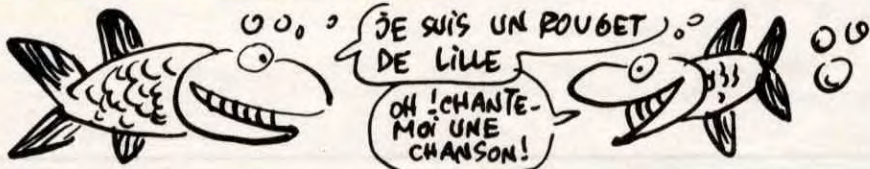
des plus beau de l'expo. On note aussi des promotions sympathiques, des Ilc en couleur pour 8500 balles chez quelques revendeurs, des drives 800 Ko pour Macintosh avec éjecteur pour 1990 francs et d'autres petites babioles du genre. Quelques rares stands proposaient des gags plus ou moins rigolos. Ainsi le Groupe Setton distribuait de la grenadine et de la menthe sur ses deux stands (Fuji et Goldstar), histoire de se rafraîchir par ce temps de canicule.

### NE CRAIGNEZ RIEN, C'EST LA POLICE

Tout ceci avec en plus une superbe alerte à la bombe sans doute lancée par un petit plaisantin qui n'avait rien de mieux à foutre le premier jour de l'expo aux



# ROUGE ET DEULIGNES



L'été approche, avec les grands sabots qui le caractérisent si bien. Je dirais même plus : il est là. Je me demande comment vous ressentez cela, mais moi ça me met dans tous mes états. Enfin, on en a plus pour longtemps avant de pouvoir se reposer à l'ombre des baobabs géants de Garches-les-Gonesses...

### Démo Thomson

```
30 CLS:LOCATE0,0,0:FORX=0T039:LINE(X,0)-
(X,4)" ",0,RND*14+1:NEXT
40 B$="Scroll dans toutes les directions
, pixel par pixel":FORX=1TOLEN(B$):LOCAT
E39,2:PRINTMID$(B$,X,1):FORV=7T08STEP-1:
POKE&H9116,Y:POKE&H9111,8:EXEC&H9000:NEX
T:POKE&H9111,8:EXEC&H9000:NEXT
```

Voici un petit utilitaire de la part d'Alain Desgranges pour le Spectrum, qui permet de mettre en mémoire une page écran, puis de la rappeler quand on veut. Et en plus, le mode d'emploi est compris, alors que demande le peuple ?

### Listing Spectrum

```
1 DATA 1,0,27,33,0,64,17,0,20
0,237,176,201:FOR L=1 TO 12:RE
AD A:POKE 40000+L,A:NEXT L:DA
TA 1,0,27,33,0,200,17,0,64,237,1
76,201:FOR L=1 TO 12:READ A:P
OKE 40015+L,A:NEXT L
2 REM CECI SERT A SAUVEGARDER
UNE PAGE-ECRAN
-POUR SAUVER FAIRE:
RANDOMIZE USR 40000
-POUR RECUPERER FAIRE:
RANDOMIZE USR 40015
```

J'adore quand le mode d'emploi est inclus dans le programme ou quand une démo l'accompagne, parce que j'ai plus rien à foutre. Ça, Rémy Bertrand l'a tout à fait compris. Merci mon grand. On veut bien te filer deux softs, mais dis-nous lesquels, d'accord ?

### Listing Thomson

```
10 A$="F69116C407CE9100584FECCBCE902933C
6FF9112CE902933C5FF9114AD9F9112AD9F91147
A911126F3398E064086281CFE69824A26F88C000
026F2398E000086281CFE66804A26F88C064026F
2398E0640A682A788288C000026F66F808C00282
6F9398E0000A680A788D78C064026F66F828C061
826F939"
20 FORX=0T0&H77:POKE&H9000+X,VAL("&H"+MI
D$(A$,X*2+1,2)):NEXT:FORX=0T015:READA:PO
KE&H9100+X,A:NEXT:DATA50,0,58,19,19,0,37
,19,37,0,37,1,1,0,58,1
```

Et enfin, Stéphane Schreiber un petit scrolling pour Amstrad. On a déjà vu mieux dans le genre, mais enfin, c'est quand même pas mal. La ligne de REM n'est pas obligatoire, mais elle explique. Merci mon gars.

### Listing Amstrad

```
1 DATA FE,02,CD,DD,7E,00,FE,00,28,
05,FE,01,28,13,C9,DD,46,02,C5,06,0
0,3E,00,CD,4D,BC,CD,73,9C,C1,10,F2
,C9,DD,46,02,C5,06,01,3E,00,CD,4D,
BC,CD,73,9C,C1,10,F2,C9,C5,01,03,
00,C5,01,10,27,C5,C1,10,FC,C1,10,F
5,C1,C9
2 MEMORY 39999:FOR i=1 TO 68:READ
c$:POKE 39999+i,VAL("&H"+c$):NEXT:
CLS:PRINT"Scrolling":CALL 40000,N,
S":PRINT:PRINT"N=Nombre de lignes"
:PRINT:PRINT"S=Sens de defilement
(1=Haut 2=Bas)":CALL &BBO6:WHILE
INKEY$="" :CALL 40000,12,0:CALL 400
00,12,1:WEND
3.'pour changer la vitesse:POKEr
en 40057 (octet faible) et 40058 (
octet fort) la nouvelle valeur sur
deux octets
```

Ben voilà, c'est tout pour cette semaine. Mais comme je suis un beau salaud, je vais demander à ceux qui m'envoient leur deuligne sur imprimante de bien vouloir formater l'impression sur 34 colonnes, et ce dans l'unique but de m'éviter bien du travail. Merci les mecs.

Louis-Pierre, le.

# ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

**ECONOMISEZ 122 FRANCS**

SI VOUS VOUS ABONNEZ, JE ME FOUS À POIL

NON NON! NE VOUS ABONNEZ PAS! PLEASE!



572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs ? Faut les sortir !

Et si vous vous abonnez ? 450 francs au lieu de 572, ça marche ? Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 230 francs.

Si vous faites partie du Club Hebdogiciel, vous avez gagné 10% de mieux. 405 francs pour un an et 207 francs pour 6 mois. Le bulletin est là, dessous, on se dépêche.

## ABONNEMENT

MEMBRES DU CLUB DEDUISEZ VOUS-MÊMES LES 10 %

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

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse complète : .....

Ordinateur utilisé : .....

N° de carte obligatoire pour les membres du Club : .....

France : 1 an :  450 francs  
6 mois :  230 francs  
Etranger : 1 an :  530 francs  
6 mois :  270 francs

Members du Club, déduisez vous-mêmes les 10% soit :  
Règlement joint :  
 CCP  
 Chèque bancaire

# NOUVEAUTÉS S.E.H.



## LECTEUR DE K7

POUR AMSTRAD



- COMPTEUR
- FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

**149F**

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

## QUICK SHOT IX



POUR **133F** LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- BOULE DE CONTROLE A MICRO CONTACT
- TIR AUTOMATIQUE
- CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

FONCTIONNE AVEC ATARI, COM-MODORE, SPECTRAVIDEO ET LES CONSOLES DE JEUX VIDEO. EGALEMENT AVEC AMSTRAD, SANS POSSIBILITE D'UTILISER LE TIR AUTOMATIQUE NI LES VOYANTS DE CONTROLE.

## DYSTAR DRIVE



SLIM TYPE DIRECT DRIVE

POUR **790F** LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- LECTEUR DE DISQUETTES COMPATIBLE APPLE IIC ET IIE (CABLE FOURNI).
- SILENCIEUX
- GARANTIE 12 MOIS PIECES ET MAIN D'OEUVRE

POUR APPLE IIC ET IIE

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

LECTEUR K7 : 199 F.  PRIX SPECIAL CLUB : 149 F.  FRAIS DE PORT + 30F.  
DYSTAR DRIVE : 990 F.  PRIX SPECIAL CLUB : 790 F.  FRAIS DE PORT + 40F.  
QUICKSHOT IX 165 F.  PRIX SPECIAL CLUB : 133 F.  FRAIS DE PORT + 20F.

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

N° CARTE DU CLUB : ..... N° de téléphone : .....



# CLUB HEBDOGICIEL

## REGLEMENT

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

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

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

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres. Mise en service du nouveau serveur de course : 15 juillet.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**SUPPORTS**  
DSK  
K7  
CAR  
S

**DISQUETTE**  
CASSETTE  
CARTOUCHE  
SOFTCARD

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

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

**NOUVEAU**

**BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL**  
160, rue Legendre, 75017 PARIS.  
Tél. (1) 46.27.01.00.

**Horaires : du mardi au Vendredi, 10h - 13h / 14h - 19h.  
le samedi, 10h - 13h / 14h - 18h.**

**Fermée le lundi mais permanence téléphonique au Club, assurée.**

## TEE-SHIRT HEBDOGICIEL

**MAINTENANT ON VOUS HABILLE**

**Après un Club pas comme les autres !!  
Voici une boutique pas comme les autres !!  
La boutique du Club ouvre Mardi 1er Juillet au 160, rue Legendre, 75017 Paris  
Vous y trouverez les logiciels du club et du matériel à des prix stupéfiants !!  
En plus, vous économiserez le port.  
Alors, à bientôt à la boutique du Club !!**



A	B	C
75F	67F	52F

**BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC : 24 rue Baron, 75017 PARIS**

NOM .....	PRENOM .....	TAILLE	PRIX	Quant.	Montant
ADRESSE .....		SMALL			
VILLE .....	CODE POSTAL .....	MEDIUM			
		LARGE			
TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : .....		TOTAL :			
TARIF B : N° d'abonné obligatoire : .....		Participation aux frais de port :			15,00F.
Règlement joint : Chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat poste (étranger) <input type="checkbox"/>		MONTANT A PAYER :			

## CHOISISSEZ UN BADGE



### AMSTRAD

	A	B	C
AM001 *	1815		
AM002 *	1815		
AM003 **	3 D BOXING	K7 121 109 70	
AM004 **	3 D BOXING	DSK 177 159 126	
AM005 **	3 WEEKS IN PARADISE	K7 112 101 78	
AM006 *	3D FIGHT	K7 160 128 112	
AM007 *	3D FIGHT	DSK 200 160 140	
AM008 **	3D GRAND PRIX	K7 121 109 85	
AM009 **	3D GRAND PRIX	DSK 190 171 115	
AM010 **	3D MEGACODE	K7 180 162 126	

	A	B	C
AM011 **	3D MEGACODE	DSK 260 234 182	
AM012 **	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7 121 108 85	
AM013 **	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK 182 163 117	
AM014 **	5 me AXE	K7 190 152 133	
AM015 **	5 me AXE	DSK 200 160 140	
AM016 *	AFFAIRE VERA CRUZ	K7 160 144 128	
AM017 *	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK 190 171 152	
AM018 *	AIRWOLF	K7 109 98 63	
AM019 *	AIRWOLF	DSK 157 141 98	
AM020 **	ALIEN	K7 104 94 72	
AM021 **	ALIEN	DSK 147 132 101	
AM022 **	ALIEN B	K7 110 99 78	
AM023 **	ALIEN BREAK-1	K7 104 94 76	
AM024 **	AM STRAM DAMES	K7 330 297 225	

	A	B	C
AM025 **	AM STRAM DAMES	DSK 189 170 129	
AM026 **	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7 193 174 138	
AM027 **	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK 295 266 207	
AM028 **	BACK TO THE FUTURE	K7 115 104 83	
AM029 **	BACK TO THE FUTURE	DSK 182 163 125	
AM030 *	BAD MAX	K7 185 167 115	
AM031 *	BAD MAX	DSK 198 178 120	
AM032 **	BALL BLAZER	K7 130 117 81	
AM033 **	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7 105 95 73	
AM034 **	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK 182 163 127	
AM035 **	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7 140 126 98	
AM036 **	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK 220 198 154	
AM037 **	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK 220 198 154	
AM038 **	BATTLE OF BRITAIN	K7 121 109 85	
AM039 **	BATTLE OF BRITAIN	DSK 180 162 126	
AM040 ***	BATMAN	K7 108 87 75	
AM041 **	BATMAN	DSK 181 162 126	
AM042 **	BEACH HEAD	K7 130 117 78	
	BEACH HEAD	DSK 159 152 110	
	BOMB JACK	K7 108 87 75	

	A	B	C
AM043 ***	BORED OF RINGS	K7 85 76 59	
AM044 ***	BORED OF RINGS	DSK 190 171 115	
AM045 ***	BOULDER DASH	K7 100 90 63	
AM046 ***	BOULDER DASH III	K7 121 108 85	
AM298 **	BOUNDER	K7 108 87 75	

**REVENDEURS  
POUR VOUS PROCURER LES  
LOGICIELS DU CLUB  
CONTACTEZ STEPHANE CARRIE  
AU (1) 46 27 01 00**



## BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n° .....

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

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

Signature :

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



# ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD				
AM341	ALIEN HIGHWAY II	K7	109	77
AM342	COMMANDO	DSK	182	127
AM343	CORE	K7	121	108
AM344	EQUINOX	K7	121	108
AM345	EQUINOX	DSK	182	127
AM347	FOURMOST ADVENTURE	K7	97	88
AM348	GOLDEN PATH	K7	121	108
AM349	GOLDEN PATH	DSK	170	119
AM350	L'HERMITAGE	K7	171	154
AM351	L'HERMITAGE	DSK	195	156
AM352	MELDOWN 6128	DSK	182	127
AM353	SHOGUN	K7	121	108
AM354	SHOGUN	DSK	182	127
AM355	SKYFOX	DSK	194	136
AM356	TOMAHAWK	K7	121	108
AM357	TOMAHAWK	DSK	182	127
AM361	V	DSK	182	127

APPLE				
AP076	FOLIE MEURTIERE AU COLLEGE		100	90
AP077	LA BOITE A PUCES		295	266

ATARI ST				
ST024	BLACK GAULDRON		365	329
ST025	HABAWRITER V.ANGLAISE		730	657
ST026	HABADEX V.ANGLAISE		608	548
ST027	HABAMERGE V.ANGLAISE		487	439
ST028	HABAVIEW V.ANGLAISE		913	822
ST029	LATICE C COMPILER METACOMCO		1582	1424
ST030	LISP METACOMCO		1825	1643
ST031	PASCAL METACOMCO		1095	986

ATARI				
AT119	CRUSADE IN EUROPE	K7	182	163
AT120	CRUSADE IN EUROPE	DSK	243	219
AT121	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	163

COMMODORE AMIGA				
CO374	BORROWED TIME	DSK	304	274
CO375	BRATACCAS	DSK	426	383
CO376	HACKER	DSK	204	212
CO377	MINDSHADOW	DSK	304	274
CO378	MUSIK STUDIO	DSK	426	383

COMMODORE				
CO379	BIGGLES	K7	121	108
CO380	BOUNCES	K7	121	108
CO381	CAULDRON II	K7	110	99
CO382	CRUSADE IN EUROPE	K7	121	108
CO383	CRUSADE IN EUROPE	DSK	243	219
CO372	DEVIL'S GALLERY	K7	100	90
CO373	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90
CO384	GREEN BERET	DSK	182	163

IBM PC ET COMPATIBLES				
IB001	CHAMPIONSHIP GOLF	DSK	426	384

MSX				
MS130	L'AFFAIRE VERA CRUZ	K7	171	154

MSX 2				
MS131	JET BOMBER	K7	91	82
MS132	JET BOMBER	DSK	142	128
MS133	FLIGHT DECK II	K7	159	144
MS134	FLIGHT DECK II	DSK	208	187
MS135	NORTH SEA HELICOPTER	K7	162	146
MS136	NORTH SEA HELICOPTER	DSK	208	187

THOMSON				
TH123	ASS DESAUS T09	DSK	527	474
TH124	VAMPIRE T07/M05	K7	195	175
TH125	VAMPIRE T09	DSK	248	223

A B C					A B C						
AM299	BOUNDER	DSK	157	141	109	AM098	ELITE	DSK	185	166	120
AM047	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	70	AM099	EMPIRE	DSK	210	147	147
AM048	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	76	AM100	EMPIRE	DSK	310	217	217
AM049	BRUCE LEE	K7	110	99	75	AM101	ESMERALD ISLE	K7	85	76	59
AM050	BRUCE LEE	DSK	170	153	115	AM102	FANTASTIC VOYAGE	DSK	155	140	112
AM052	CAULDRON	K7	98	88	70	AM103	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
AM053	CAULDRON	DSK	153	138	101	AM104	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
AM054	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20	AM105	FORMULA ONE	K7	92	83	69
AM055	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	91	AM106	FORTH	K7	234	211	141
AM056	CHALLENGER REVERSI	DSK	189	170	129	AM107	FORTH	DSK	277	249	195
AM361	CHALLENGER	K7	60	50	40	AM108	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
AM057	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	80	AM109	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
AM058	COBRA PINBALL	K7	140	126	97	AM110	FRANKENSTEIN	K7	130	117	90
AM059	COLOSSUS CHESSE 4	DSK	219	197	148	AM111	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	85
AM060	COLOSSUS CHESSE 4	DSK	155	140	105	AM112	GALAXIA	K7	74	67	49
AM320	COLOSSUS CHESSE 4.0/8256	DSK	194	173	136	AM113	GENESIS	K7	127	114	88
AM061	COMBAT LYNX	K7	109	98	76	AM114	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	232
AM062	COMMANDO	K7	107	96	68	AM115	GESTE D'ARTILLAC	DSK	121	108	85
AM063	COMPUTER HITS 6	DSK	182	169	127	AM116	GET DEXTER	DSK	182	163	127
AM064	COMPUTERS HITS 10	K7	121	108	85	AM117	GET DEXTER	K7	941	847	705
AM065	COMPUTERS HITS 10 II	K7	87	78	62	AM118	GRAFPAD 2	DSK	1023	921	765
AM066	CONFUZZION	K7	140	126	98	AM119	GRAFPAD 2	DSK	121	109	85
AM067	CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198	154	AM120	GYROSCOPE	K7	120	108	82
AM068	CRAFTON ET XUNK	K7	124	110	85	AM121	HACKER	K7	121	109	85
AM069	CRAZY GOLF	K7	104	94	72	AM122	HACKER	DSK	155	140	100
AM070	CYRUS CHESSE	K7	121	109	85	AM123	HARD HAT MACK	K7	121	116	90
AM071	CYRUS CHESSE	DSK	155	140	105	AM124	HARRIER STRIKE FORCE	DSK	182	163	127
AM072	D BASE 2	DSK	194	173	136	AM125	HARRIER STRIKE FORCE	K7	121	109	85
AM073	DAMBS	DSK	790	711	632	AM126	HEAVY ON THE MAGICK	DSK	181	162	126
AM313	DAMES	K7	90	81	72	AM127	HEAVY ON THE MAGICK	K7	121	109	85
AM314	DAMES	DSK	130	117	104	AM128	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	109	98	68
AM074	DAMS	K7	295	266	206	AM129	HI-RISE	DSK	145	131	94
AM075	DAMS	DSK	395	356	277	AM130	HI-RISE	DSK	115	104	63
AM076	DARK STAR	K7	84	76	63	AM131	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
AM077	DATAJAM	DSK	450	405	315	AM132	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	120	108	83
AM078	DEFEND OR DIE	K7	97	87	59	AM133	HOLD-UP	K7	97	87	62
AM079	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	71	AM134	HUNCHBACK II	K7	97	87	62
AM080	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	106	AM135	HUNTER	K7	110	98	76
AM081	DEVPAC	DSK	305	275	214	AM136	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
AM082	DEVPAC	K7	360	324	252	AM137	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101	78
AM083	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	85	AM138	INFERNAL RUNNER	DSK	140	126	97
AM322	DOCTOR WHO	K7	146	132	103	AM139	INFERNAL RUNNER	DSK	198	178	134
AM084	DOOMSDAY BLUES	DSK	207	187	145	AM140	JAMMIN'S	K7	114	103	71
AM085	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	85	AM141	JET SET WILLY	K7	97	87	62
AM086	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	127	AM142	JUGGERNAUT	K7	91	82	58
AM087	DOOPLEGANGER	K7	91	82	58	AM143	KIT PROGRAMMEUR	DSK	499	449	330
AM088	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67	AM144	KNIGHT GAMES	K7	121	109	85
AM089	DUNDRACH	K7	115	104	81	AM145	KNIGHTLORE	K7	112	101	78
AM090	DUNGEON ADVENTURE	DSK	140	126	97	AM146	KONG STRIKES BACK	K7	99	89	63
AM091	DUNGEON ADVENTURE	DSK	140	126	97	AM147	L'ANGLE D'OR	DSK	160	144	120
AM092	DUNGEON ADVENTURE	DSK	229	201	138	AM148	L'ANGLE D'OR	DSK	198	178	148
AM093	DUNGEON ADVENTURE	K7	140	126	98	AM149	L'AZER BASIC	DSK	238	214	161
AM094	DUNGEON ADVENTURE	DSK	229	201	138	AM150	LE MILLIONNAIRE	K7	60	50	40
AM095	DUNGEON ADVENTURE	K7	140	126	98	AM151	LE MILLIONNAIRE	K7	117	105	85
AM096	ELECTRO FREDDY	DSK	147	132	101	AM152	LE SURVIVANT	DSK	179	161	122
AM097	ELECTRO FREDDY	K7	114	103	71	AM153	LE SURVIVANT	K7	112	101	78
AM098	ELITE	K7	155	140	95	AM154	LOGO FRANCAIS	DSK	158	142	114
AM099	ELITE	DSK	155	140	95	AM155	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	194	174	122

A B C				
AM152	LORIGRAPH	K7	210	189
AM153	LORIGRAPH	DSK	310	279
AM154	MACADAM BUMPER	K7	160	144
AM155	MACADAM BUMPER	DSK	240	216
AM360	MANAGER	K7	60	50
AM156	MANDRAGORE	K7	250	225
AM157	MANDRAGORE	DSK	250	225
AM158	MANIC MINER	K7	111	100
AM159	MARSPORT	K7	121	109
AM160	MARSPORT	DSK	132	119
AM161	MASTER OF THE LAMPS	K7	124	112
AM162	MATCH POINT	K7	96	86
AM163	MELBOURNE PACK	K7	121	108
AM329	MELTDOWN	K7	109	98
AM164	METRO 2018	K7	190	171
AM165	METRO 2018	DSK	215	194
AM166	METRO 2018	DSK	215	194
AM167	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	175	158
AM168	MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	239	215
AM169	MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	220	198
AM170	MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	275	248
AM359	MICROSAPIENS	K7	60	50
AM171	MICROSCRAMBLE	K7	250	225
AM172	MICROSCRAMBLE	DSK	295	265
AM173	MINDSHADOW	K7	114	103
AM174	MINDSHADOW	DSK	155	140
AM175	MINIOFFICE	K7	76	68

**SUPPORTS**  
DSK  
K7  
CAR  
S

**DISQUETTE**  
CASSETTE  
CARTOUCHE  
SOFTCARD

A B C				
AM176	MINIOFFICE	DSK	127	114
AM177	MONTSEGUR	K7	139	125
AM178	MOVIE	K7	121	108



Table listing software titles and prices under the 'ABC' header, including titles like 'CHOPFLITER', 'COLLOSSUS CHESSE 4', 'COMBAT LYNX', etc.

Table listing software titles and prices under the 'ABC' header, including titles like 'RAMBO', 'REALM OF IMPOSSIBILITY', 'RED ARROW', etc.

Table listing software titles and prices under the 'ABC' header, including titles like 'HADES', 'HUNCHBACK', 'ICE GIANT', etc.

Table listing software titles and prices under the 'ABC' header, including titles like 'BEAR BOVVER', 'BIGGLES', 'BLADE RUNNER', etc.

Table listing software titles and prices under the 'ABC' header, including titles like 'SUPER CHESSE 3.5', 'SUPER PIPELINE II', 'SUPER SILVER PACK', etc.

Table listing software titles and prices under the 'ABC' header, including titles like '1815 TO7/70', '3 D KIT', '3 D MAGE', etc.

Table listing software titles and prices under the 'ABC' header, including titles like '160 144 110', '190 170 133', '160 144 112', etc.

MSX

MSX002 \*\*\* ATENATEUR SOFTCARD

MSX003 \*\*\* ALIEN 8

MSX004 \*\*\* ANTARCTIC ADVENTURE

MSX005 \*\*\* ATHLETIC LAND

MSX006 \*\*\* BACKGAMMON

MSX007 \*\*\* BACKGAMMON SOFTCARD

MSX008 \*\*\* BATTLE OF MIDWAY

MSX009 \*\*\* BINARY LAND

MSX010 \*\*\* BLAGGER

MSX011 \*\*\* BOARD GAMES I

MSX012 \*\*\* BOARDGAME

MSX013 \*\*\* BOULDER DASH

MSX014 \*\*\* BOUNDER

MSX015 \*\*\* BUCK ROGERS

MSX016 \*\*\* CHACK N POP SOFTCARD

MSX017 \*\*\* CHACK N POP

MSX018 \*\*\* CHOPFLITER

MSX019 \*\*\* CHORO Q

MSX020 \*\*\* CHORO Q SOFTCARD

MSX021 \*\*\* CIRCUS CHARLIE

MSX022 \*\*\* CLASSIC ADVENTURE

MSX023 \*\*\* COMIC BAKERY

MSX024 \*\*\* COMPUTER HITS 5

MSX025 \*\*\* CONTRACT BRIDGE

MSX026 \*\*\* DECATHLON

MSX027 \*\*\* DOG FIGHTER

MSX028 \*\*\* EDDY II

MSX029 \*\*\* ERIC AND THE FLOATERS

MSX030 \*\*\* FLIGHT DECK

MSX031 \*\*\* FLIGHT PATH 737

MSX032 \*\*\* FRIDAY THE 13 TH

MSX033 \*\*\* GALAXIA

MSX034 \*\*\* GESTE D'ARTILLAC

MSX035 \*\*\* GHOSTBUSTER

MSX036 \*\*\* GRAPHIC TRACKBALL CAT

MSX037 \*\*\* GUNFRIGHT

MSX038 \*\*\* H.E.R.O.

MSX039 \*\*\* HOLE IN ONE

MSX040 \*\*\* HUNCHBACK

MSX041 \*\*\* HYPER SPORT I

MSX042 \*\*\* HYPER SPORT II

MSX043 \*\*\* JET BOMBER

MSX044 \*\*\* JET SET WILLY

MSX045 \*\*\* JET SET WILLY II

MSX046 \*\*\* JUMP JET

MSX047 \*\*\* KING VALLEY

MSX048 \*\*\* KNIGHT LORE

MSX049 \*\*\* LE MANS

MSX050 \*\*\* LE MANS SOFTCARD

MSX051 \*\*\* MACADAM BUMPER

MSX052 \*\*\* MANDRAGORE

MSX053 \*\*\* MANIC MINER

MSX054 \*\*\* MASTER OF THE LAMP

MSX055 \*\*\* MAZE MAX

MSX056 \*\*\* MONITEUR ODIN

MSX057 \*\*\* MOPRANGER

MSX058 \*\*\* NIGHTSHADE

MSX059 \*\*\* NORTH SEA HELICOPTER

MSX060 \*\*\* OMEGA PLANET INVISIBLE

MSX061 \*\*\* PASTFINDER

MSX062 \*\*\* PING PONG

MSX063 \*\*\* PITFALL II

MSX064 \*\*\* RED MOON

MSX065 \*\*\* RETURN TO EDEN

MSX066 \*\*\* RIVER RAID

MSX067 \*\*\* ROAD FIGHTER

MSX068 \*\*\* SHARK HUNTER SOFTCARD

MSX069 \*\*\* SKY JAGUAR

MSX070 \*\*\* SLAP SHOT

MSX071 \*\*\* SNOWBALL

MSX072 \*\*\* SORCERY

MSX073 \*\*\* SUPER CHESSE

MSX074 \*\*\* SUPER COBRA

MSX075 \*\*\* SWEET ACORN SOFTCARD

MSX076 \*\*\* TAROT

MSX077 \*\*\* TENNIS

MSX078 \*\*\* TEX

MSX079 \*\*\* TEX

MSX080 \*\*\* THE HOBBIT

MSX081 \*\*\* THE WRECK

MSX082 \*\*\* THE WRECK SOFTCARD

MSX083 \*\*\* TIME PILOT

MSX084 \*\*\* TRACK AND FIELDS I

MSX085 \*\*\* TRACK AND FIELDS II

MSX086 \*\*\* WAY OF THE TIGER

MSX087 \*\*\* XYLOLOG SOFTCARD

MSX088 \*\*\* XYLOLOG

MSX089 \*\*\* YIE AR KUNG FU

MSX090 \*\*\* ZAXXON

MSX091 \*\*\* ZOIDS

MSX092 \*\*\* ZOIDS

MSX093 \*\*\* ZOIDS

MSX094 \*\*\* ZOIDS

MSX095 \*\*\* ZOIDS

MSX096 \*\*\* ZOIDS

MSX097 \*\*\* ZOIDS

MSX098 \*\*\* ZOIDS

MSX099 \*\*\* ZOIDS

MSX100 \*\*\* ZOIDS

MSX101 \*\*\* ZOIDS

MSX102 \*\*\* ZOIDS

MSX103 \*\*\* ZOIDS

MSX104 \*\*\* ZOIDS

MSX105 \*\*\* ZOIDS

MSX106 \*\*\* ZOIDS

MSX107 \*\*\* ZOIDS

MSX108 \*\*\* ZOIDS

MSX109 \*\*\* ZOIDS

MSX110 \*\*\* ZOIDS

MSX111 \*\*\* ZOIDS

MSX112 \*\*\* ZOIDS

MSX113 \*\*\* ZOIDS

MSX114 \*\*\* ZOIDS

MSX115 \*\*\* ZOIDS

MSX116 \*\*\* ZOIDS

MSX117 \*\*\* ZOIDS

MSX118 \*\*\* ZOIDS

MSX119 \*\*\* ZOIDS

MSX120 \*\*\* ZOIDS

MSX121 \*\*\* ZOIDS

MSX122 \*\*\* ZOIDS

MSX123 \*\*\* ZOIDS

MSX124 \*\*\* ZOIDS

MSX125 \*\*\* ZOIDS

MSX126 \*\*\* ZOIDS

MSX127 \*\*\* ZOIDS

MSX128 \*\*\* ZOIDS

MSX129 \*\*\* ZOIDS

MSX130 \*\*\* ZOIDS

MSX131 \*\*\* ZOIDS

MSX132 \*\*\* ZOIDS

MSX133 \*\*\* ZOIDS

MSX134 \*\*\* ZOIDS

MSX135 \*\*\* ZOIDS

MSX136 \*\*\* ZOIDS

MSX137 \*\*\* ZOIDS

MSX138 \*\*\* ZOIDS

MSX139 \*\*\* ZOIDS

MSX140 \*\*\* ZOIDS

MSX141 \*\*\* ZOIDS

MSX142 \*\*\* ZOIDS

MSX143 \*\*\* ZOIDS

MSX144 \*\*\* ZOIDS

MSX145 \*\*\* ZOIDS

MSX146 \*\*\* ZOIDS

MSX147 \*\*\* ZOIDS

MSX148 \*\*\* ZOIDS

MSX149 \*\*\* ZOIDS

MSX150 \*\*\* ZOIDS

MSX151 \*\*\* ZOIDS

MSX152 \*\*\* ZOIDS

MSX153 \*\*\* ZOIDS

MSX154 \*\*\* ZOIDS

MSX155 \*\*\* ZOIDS

MSX156 \*\*\* ZOIDS

MSX157 \*\*\* ZOIDS

MSX158 \*\*\* ZOIDS

MSX159 \*\*\* ZOIDS

MSX160 \*\*\* ZOIDS

MSX161 \*\*\* ZOIDS

MSX162 \*\*\* ZOIDS

MSX163 \*\*\* ZOIDS

MSX164 \*\*\* ZOIDS

MSX165 \*\*\* ZOIDS

MSX166 \*\*\* ZOIDS

MSX167 \*\*\* ZOIDS

MSX168 \*\*\* ZOIDS

MSX169 \*\*\* ZOIDS

MSX170 \*\*\* ZOIDS

MSX171 \*\*\* ZOIDS

MSX172 \*\*\* ZOIDS

MSX173 \*\*\* ZOIDS

MSX174 \*\*\* ZOIDS

MSX175 \*\*\* ZOIDS

MSX176 \*\*\* ZOIDS

MSX177 \*\*\* ZOIDS

MSX178 \*\*\* ZOIDS

MSX179 \*\*\* ZOIDS

MSX180 \*\*\* ZOIDS

MSX181 \*\*\* ZOIDS

MSX182 \*\*\* ZOIDS

MSX183 \*\*\* ZOIDS

MSX184 \*\*\* ZOIDS

MSX185 \*\*\* ZOIDS

MSX186 \*\*\* ZOIDS

MSX187 \*\*\* ZOIDS

MSX188 \*\*\* ZOIDS

MSX189 \*\*\* ZOIDS

MSX190 \*\*\* ZOIDS

MSX191 \*\*\* ZOIDS

MSX192 \*\*\* ZOIDS

MSX193 \*\*\* ZOIDS

MSX194 \*\*\* ZOIDS

MSX195 \*\*\* ZOIDS

MSX196 \*\*\* ZOIDS

MSX197 \*\*\* ZOIDS

MSX198 \*\*\* ZOIDS

MSX199 \*\*\* ZOIDS

MSX200 \*\*\* ZOIDS

MSX201 \*\*\* ZOIDS

MSX202 \*\*\* ZOIDS

MSX203 \*\*\* ZOIDS

MSX204 \*\*\* ZOIDS

MSX205 \*\*\* ZOIDS

MSX206 \*\*\* ZOIDS

MSX207 \*\*\* ZOIDS

MSX208 \*\*\* ZOIDS

MSX209 \*\*\* ZOIDS

MSX210 \*\*\* ZOIDS

MSX211 \*\*\* ZOIDS

MSX212 \*\*\* ZOIDS

MSX213 \*\*\* ZOIDS

MSX214 \*\*\* ZOIDS

MSX215 \*\*\* ZOIDS

MSX216 \*\*\* ZOIDS

MSX217 \*\*\* ZOIDS

MSX218 \*\*\* ZOIDS

MSX219 \*\*\* ZOIDS

MSX220 \*\*\* ZOIDS

MSX221 \*\*\* ZOIDS

MSX222 \*\*\* ZOIDS

MSX223 \*\*\* ZOIDS

MSX224 \*\*\* ZOIDS

MSX225 \*\*\* ZOIDS

MSX226 \*\*\* ZOIDS

MSX227 \*\*\* ZOIDS

MSX228 \*\*\* ZOIDS

MSX229 \*\*\* ZOIDS

MSX230 \*\*\* ZOIDS

MSX231 \*\*\* ZOIDS

MSX232 \*\*\* ZOIDS

MSX233 \*\*\* ZOIDS

MSX234 \*\*\* ZOIDS

MSX235 \*\*\* ZOIDS

MSX236 \*\*\* ZOIDS

MSX237 \*\*\* ZOIDS

MSX238 \*\*\* ZOIDS

MSX239 \*\*\* ZOIDS

MSX240 \*\*\* ZOIDS

MSX241 \*\*\* ZOIDS

MSX242 \*\*\* ZOIDS

MSX243 \*\*\* ZOIDS

MSX244 \*\*\* ZOIDS

MSX245 \*\*\* ZOIDS

MSX246 \*\*\* ZOIDS

MSX247 \*\*\* ZOIDS

MSX248 \*\*\* ZOIDS

MSX249 \*\*\* ZOIDS

MSX250 \*\*\* ZOIDS

MSX251 \*\*\* ZOIDS

MSX252 \*\*\* ZOIDS

MSX253 \*\*\* ZOIDS

MSX254 \*\*\* ZOIDS

MSX255 \*\*\* ZOIDS

MSX256 \*\*\* ZOIDS

MSX257 \*\*\* ZOIDS

MSX258 \*\*\* ZOIDS

MSX259 \*\*\* ZOIDS

MSX260 \*\*\* ZOIDS

MSX261 \*\*\* ZOIDS

MSX262 \*\*\* ZOIDS

MSX263 \*\*\* ZOIDS



## Informations :

Pour obtenir d'avantage d'informations techniques sur les produits ORIC, sur les prix, les autres matériels ou logiciels, ou pour avoir une démonstration du TELESTRAT, vous pouvez interroger notre serveur par MINTEL au **42 81 22 72**

# Les nouveaux ORIC dans quelques jours chez vous!



Les micro-ordinateurs ORIC se sont toujours signalés par un rapport performances/prix exceptionnel. La gamme s'est maintenant enrichie d'un nouveau modèle à vocation télématique, le TELESTRAT, qui ouvre des applications de type professionnel, tout en restant à un niveau de prix tout à fait à la portée du particulier.

L'ATMOS est l'appareil idéal pour débiter sans avoir à changer de matériel dès que l'on progresse: compact et performant, doté de 48k de mémoire vive, d'un BASIC puissant (graphismes haute résolution, 8 couleurs, effets sonores etc..) d'une sortie PERITEL pour attaquer un téléviseur couleur et d'un vrai clavier mécanique, il bénéficie d'une importante bibliothèque de plus de 2000 logiciels, dont un grand nombre en français : jeux, éducation, langues, utilitaires, langages etc.. . Le lecteur de disquettes MICRODISC lui ouvre maintenant les applications plus sophistiquées. Il est livré avec alimentation, cables, et 3 cassettes pour 990 Francs seulement !

Le TELESTRAT est le nouveau venu : grâce à ses cartouches ROM, il peut être entièrement compatible avec l'ATMOS, donc il ouvre les mêmes possibilités. De plus, il est conçu à l'origine pour les applications télématiques, c'est à dire qu'il s'interface directement avec un MINTEL qu'il utilise comme MODEM pour constituer un serveur VIDEOTEX : le serveur signalé ci-dessus fonctionne entièrement avec une batterie de TELESTRAT. Un programme intégré et une souris rendent l'utilisation de ces applications extrêmement faciles. Livré avec son lecteur de disquette et le programme TELEMATIC au prix de 3990 Francs, c'est un outil d'avenir pour les commerçants, les professions libérales, pour l'enseignement, bref pour tous ceux à qui la télématique privée ouvrira des horizons nouveaux.

Ces 2 appareils reçoivent une gamme complète de périphériques : Lecteurs de disques, imprimantes, joystick, lecteurs de cassettes, moniteurs, interfaces vidéo etc..





**Ensemble TELESTRAT  
avec moniteur couleurs :  
5950 F.**



**Ensemble ATMOS  
avec magnétocassette  
et moniteur monochrome  
2290 F.**

**Des ensembles performants** pour simplifier le fonctionnement et le branchement et des **Périphériques** pour augmenter les possibilités au fur et à mesure de vos besoins

Imprimante  
MCP 40  
**990 F.**  
Imprimante  
matricielle  
COSMOS 80  
**2890 F.**

### Imprimantes



### Logiciels

#### Disquettes pour ATMOS

ARCADE N°1 (3 jeux)	200
ARCADE N°2 (3 jeux)	200
Dangereusement Vôtre (Arcade)	200
Méthode ASSIMIL d'anglais	300
Disquette test ATMOS/ORIC1	200

#### Cassettes pour ATMOS

##### Compatibles avec le TELESTRAT

3D Invaders (Arcade)	40
Méthode ASSIMIL d'anglais	250
Méthode ASSIMIL d'espagnol	250
Chess II (Reflexion)	40
Cours de BASIC	150
Dangereusement vôtre (Arcade)	150
Defense Force (Arcade)	40
Flight Simulator (Simulation)	40
Green Cross Toad (Arcade)	40
House of Death (Aventure)	40
Kilburn Encounter (Aventure)	40
Mystery tower (Aventure)	40
Novotnik Puzzle (Reflexion)	40
Oric Munch (Arcade)	40
Rat Splat (Arcade)	40
Space crystal (Arcade)	40
Super Break out (Arcade)	40
Super Meteors (Arcade)	40
Ultima Zone (Arcade)	40

#### Disquettes pour TELESTRAT

Dangereusement Vôtre (Arc.Av.)	200
ARCADE n° 1 (3 jeux)	200
ARCADE n° 2 (3jeux)	200

#### Cartouches pour TELESTRAT

ROMATMOS (compatibilité avec les cassettes ATMOS)	200
ROMORIC 1 (compatibilité avec les cassettes ORIC 1)	200
TELE-FORTH (langage)	390
TELE-ASSEMBLEUR	390
TELE C (compilateur)	490
TELE-TEST	200

Matériel disponible dans les points de vente ORIC (Liste par téléphone au 42 81 20 02 ou sur notre serveur MINITEL) ou par correspondance en retournant ce bon de commande à :

# Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé - 75009 . PARIS

#### ORDINATEURS

ATMOS complet	990
Ensemble ATMOS avec magnétocassette et moniteur couleur	3490
MICRODISC pour ATMOS avec SEDORIC	2490
MICRODISC esclave simple face pour ATMOS (sans alimentation)	1490
Interface joystick programmable pour ATMOS.	350
Câble moniteur monochrome pour ATMOS .	80
Magnétocassette ORIC à piles .	350

#### TELESTRAT complet avec MICRODISC

double face, et cartouche TELEMATIC	3990
Ensemble TELESTRAT complet avec moniteur monochrome vert MV12	4790
MICRODISC double face supplémentaire pour TELESTRAT & ATMOS (nécessite une alimentation)	1790
Souris pour TELESTRAT .	490
Interface MIDI + logiciel de base en cartouche+ manuel	690
Cordon Moniteur monochrome pour TELESTRAT.	80

#### PERIPHERIQUES

Moniteur monochrome vert EUREKA MV12 .	1150
Moniteur couleurs PERITEL RVB avec son EUREKA MM 14 .	2490
Moniteur couleurs PAL/PERITEL avec son EUREKA MC 14	2790
Modulateur UHF Noir & Blanc : PERITEL --> prise d'antenne .	295
Modulateur UHF couleurs : PERITEL --> prise d'antenne	490
Décodeur PAL/RVB-PERITEL	490
Cable Camescope -->décodeur PAL/PERITEL	100

#### MCP40 Plotter 4 couleurs, papier 115 mm de large, graphiques et caractères

MCP40 Plotter 4 couleurs, papier 115 mm de large, graphiques et caractères	990
Imprimante matricielle 40/80/132 colonnes COSMOS 80, 80 cps	2890
Cable imprimante // pour ATMOS & TELESTRAT	180
Joystick type QUICKSHOT I .	95
Joystick type QUICKSHOT II	120
Disquette vierge 3"	60
Livre "L'ORIC A NU" de Fabrice BROCHE	151
Livre "50 PROGRAMMES pour ORIC"	90

Je souhaite recevoir en FRANCO de port les matériels suivants :

Désignation	Qté.	Prix
		Total :

Mon adresse :

M. .... Tel.....

Rue .....

Code ..... Ville .....

Ci joint mon règlement par .....



# Petites Annonces gratuites

## AMSTRAD

ECHANGE nombreux jeux sur Amstrad uniquement sur K7. Vends joystick avec prise intégrée pour seconde manette, peu servi : 110F. Ou échange contre doubleur joystick. Jean-Eric Deplu, avenue d'Aquitaine, 40190 Villeneuve. Tél. (16) 58 45 22 28 heures repas.

ECHANGE plein de logiciels pour CPC 464. Echange aussi des logiciels Atmos contre des logiciels pour 464. J'ai aussi pas mal de codes T1 et T2. Pierre Delavaquerie, 2, chemin du Moulin, 60120 Esquay-sur-Ay. Tél. (16) 44 07 05 54.

ECHANGE logiciels sur disquettes 3" contre logiciels ou matériels (joystick, souris, RS232...) Jean Luc au (16) 96 74 67 39 de 18h à 20h.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur, 2 joysticks, logiciels de jeux : 5500F. Contacter Thierry au (1) 43 64 02 14 après 18h.

VENDS Amstrad 464, moniteur couleur, 6 jeux, 1 logiciel, 1 joystick, sous garantie. Tél. (1) 43 34 53 92 (Courbevoie).

ECHANGE jeux pour Amstrad disquettes ou K7. Cherche documentation sur Transmat et Odd Job. Stéphane Saubesty, Le Valvert, bât A1, 2, rue Van Gogh, 13012 Marseille.

VENDS Amstrad CPC 464 moniteur couleur, unité de disquettes, souris AMX, Light Pen, joystick, une boîte de rangement de 15 disquettes, revues diverses sur Amstrad, housse protectrice, clavier et moniteur, très nombreux logiciels K7 et disquettes, l'ensemble pour 5500F. Frédéric au (1) 47 26 03 58, le lundi, mardi après midi et le soir à partir de 18h30.

ACHETE lecteur de disquettes Amstrad CPC 464 avec contrôleur. Contacter Laurent au (16) 43 84 47 32 à partir de 18h.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7. Echange logiciels pour Amstrad contre lecteur de disquettes DD1 ou imprimante. Faire offre à Frédéric au (16) 94 74 84 40.

ECHANGE très nombreux jeux et utilitaires sur K7 et disquettes. David Cotton, St-Rémy-de-Chargnat, 63500 Issoire. Tél. (16) 73 71 06 92.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 pour Amstrad CPC 464 contre Amx Mouse ou un synthétiseur vocal français. Contacter Frédéric Solari au (16) 42 58 16 70.

ECHANGE très nombreux logiciels nouveaux pour tous les Amstrad, contre disquettes vierges 3", crayon optique, souris, lecteur disquettes 3" ou 5" 1/4, extension mémoire, modem... Vends également livres et joystick neuf. Stéphane Clot-Giral, 29, rue Alquier-Bouffard, 81100 Castres.

VENDS lecteur de disquettes 5" 1/4 prêt à brancher, slim-line pour Amstrad : 1600F complet, Terminal Bull-Datapoint, Ram64K, pour récupération composants (connectique) ou remise en état : 600F. Echange tout programme sur disquettes. Contacter Rémi Lanne, 16, rue Gabriel-Péri, 78220 Viroflay. Tél. (1) 30 24 66 17 entre 19h et 21h.

VENDS Amstrad 664 monochrome 3300F. Thierry au (16) 78 85 32 01.

ECHANGE programmes sur K7 ou disquettes. Demander Charles au (1) 45 22 08 33 après 18h.

VENDS Amstrad 664, moniteur couleur sous garantie, neuf. Magnéto Tensal, logiciels jeux, disquette traitement de texte, manette de jeux : 4000F. Stéfano au (1) 45 67 47 06.

VENDS séparément, Amstrad 6128 monochrome, souris, synthétiseur vocal, logiciels originaux sur K7, 50% du prix, ordinateur de poche Sharp PC1251, interface, imprimante Thomson PR90-50, imprimante Star STX80, lecteur de disquettes FDI pour Amstrad. Atari 2600 avec une cartouche. Faire offre à Michel au (16) 44 94 91 75.

Amstrad CPC 464, DD1, DMP200, cherche notice de tasword ou aide pour faire tourner ce programme avec tasprint (pour obtenir l'impression du 2ème jeu de caractère sur imprimante) n'hésitez pas à écrire à Michel Teller, 6, rue Jean Bouin, 95800 Eaubonne.

VENDS CPC 464 couleur, souris, une trentaine de jeux originaux, livre d'initiation au CPC 464 : 5600F à débattre. Gagnez une raquette Wilson (valeur 800F), si l'acheteur se manifeste dans les 72 heures (NDLJC : Alors, 72 heures ça fait 3 fois 24 heures, compte tenu qu'une journée c'est 24h, j'en déduis donc que ça fait 3 fois une journée, donc 3 jours. Donc, pour être clair, appelez avant 3 jours pour avoir la raquette !). Tél. (1) 48 99 32 92 après 19h.

VENDS adaptateur PériTel MP1 pour Amstrad CPC 464 : 180F, 3 disquettes, prix à débattre. Tél. (1) 69 38 70 78.

À VENDRE :  
RÉVEIL MATIN ARRÊTÉ  
À L'HEURE DE LA  
MORT DE COLUCHE



VENDS Amstrad CPC 464 couleur, nombreux logiciels, crayon optique, revues, le tout 3400F. Sous garantie encore 9 mois. Tél. (1) 69 01 92 01. Philippe Devetter, 7, rue du Montoire, 91310 Monthlery.

ECHANGE nombreux logiciels sur disquettes contre matériel ou logiciels. F. Henri Blot, La Braudière, 7130 Secondigny. Tél. (16) 49 63 70 29 demander François.

ECHANGE logiciels pour Amstrad. Olivier Posty, 5, rue des Epis, 68120 Pfaffatt.

ECHANGE logiciels pour tout CPC sur K7. Achète The Quill et The Illustrator. Nicolas Puff, 2, avenue du Président-Roosevelt, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. (1) 48 73 54 57.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, manette de jeu, Boulder dash, le tout 3500F. Tél. (16) 64 59 52 49 après 20h.

ECHANGE Mystère du Kikékanoki, Combat Lynx, contre documentation complète sur les routines système du CPC 464. Cherche notice de Skyfox. Maurice Szurmilo, hameau de Buguigny Zlanquery, 14490 Balleroy.

ECHANGE ou vends jeux pour Amstrad, originaux : Kikékanoki, The Hobbit, Flighter Pilot, Tau Ceti, Balle de match, 3D Grand Prix, 3D Invaders, Mutant Monty, Sultan's Maze, Alien 8, Knight Lore, Sorcery, The Devil's Crown, Defend or Die, Jet Set Willy, Manic Miner, Harrier Attack, Combat Lynx, PUNCHY, Code name Mat, Johnny Reb, Roland in Time, Cyrus II, Macadam Bumper, Speed Master, Back Up II, Mascop II. Demander François au (1) 35 11 08 20. François Trévisan, 3, square Henri-Mondor, 95100 Argenteuil. Téléphoner après 17h tous les jours.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur couleur, nombreux logiciels, joystick nombreuses documentations. Le tout 3500F à débattre. Tél. (1) 34 84 42 41 (Rambouillet).

ACHETE lecteur de disquettes 3" Amstrad à prix très raisonnable. Bruno Raffin, Morne la Valeur, La Capoul-St-Esprit, 97270 Martinique.

VENDS CPC 464 couleur, manuel, 2 livres, manette, nombreux jeux. Etat neuf : 3000F. Tél. (16) 22 51 92 63.

CHERCHE Amstrad magazine, CPC, Theoric, Mic'oric, échange livre Oric contre Hebdogiciel anciens ainsi que livre sur le ZX 81 neuf. Pierre Sceno, La Glierre, 73240 St-Genix/Guiers.

URGENT, vends CPC 464 couleurs, joystick, nombreux logiciels jeux et utilitaires, revues diverses, livre et 2 heures de protection, le tout 3700F. Rogério Alves, 3bis, rue des Cas-Rouges, 95100 Argenteuil. Tél. (1) 34 10 23 36 après 21h30 ou le dimanche.

ECHANGE nombreux jeux sur Amstrad sur K7. Alain le Guirec, 95, avenue d'Esly, 77330 Lesigny.

VENDS CPC 464 monochrome, logiciels, 5 livres dont 2 Micro Application n°1 et 2, livres, souris, moniteur/clavier, joystick. Le tout 2500F. Contacter Sébastien au (16) 23 60 60 47 (Saint-Quentin).

VENDS ordinateur Amstrad 6128, moniteur monochrome, joystick, 5 disquettes programmes divers, le tout en très bon état sous garantie : 3800F. Tél. (16) 43 93 93 33 le soir.

VENDS revues Amstrad Magazine n°1 à 10 (12F pièce), revues CPC n°1 à 11 (12F pièce), Microstrad n°1 à 4 (17F pièce), livres Amstrad Micro Application, n°1 (Trucs et Astuces) : 90F, n°2 (Programmes pour CPC 464) : 75F, n°8 (Graphismes et sons) : 75F, n°9 (Peeks et Pokes du CPC) : 55F, n°14 (les Routines de l'Amstrad) : 90F. Livres PSI Clefs pour l'Amstrad n°1 : 78F, et n°2 : 90F. Tél. (16) 37 42 54 82 (Dreux).

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échange de très nombreux logiciels sur K7 (Rambo, Tau Ceti...). Christophe Genot, 19, rue Denis-Papin, 37000 Tours.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 ou disquette dont Crafton et Xunk, Spindizzy, Rambo, Zorro, Super test, Gyroscope et beaucoup d'autres. Cherche aussi notices. Eric Walker, 1, rue de Forbach, 57800 Freyming-Helebach.

ECHANGE logiciels sur K7 pour Amstrad. Stéphane Jupinet, résidence la Maguelone, chemin de Paradis, 13500 Martigues.

Attention, ne lisez pas cette annonce sous peine de choc émotionnel ! Je vends un 464 couleur avec drive 3", synthé vocal Technimusic (français), nombreux jeux sur disquettes et cassettes, MP-1 : 6600 balles le lot ! Mon téléphone : (16) 50 37 73 63 le week-end et demander Patrick.

ECHANGE ou achète nombreux logiciels dont nouveautés sur K7 ou disquettes. Recherche plus particulièrement : Beach Head II, Bomb Jack, Boulder Dash I et II, Commando, Crafton et Xunk, Dun Darach, Frankies gas to Hollywood, Tornado Low level, Ping Pong, Winter games, Who dares Wins I. Envoyez liste à Vincent Gambelin, 2, rue des Peupliers, Vendeville, 59175 Templumars. (NDLJC : Tiens, j'irai bien moi, dans mon plumars...) Tél. (16) 20 96 39 37.

RECHERCHE Amstrad CPC 464 à très bas prix et en bon état de préférence. (PS : Si vous voulez un Oric, téléphonez-moi !). Vincent au (1) 46 78 01 29 le soir.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur : 5000F, sous garantie, joystick, Turbo Pascal, dBase II, disquettes vierges, utilitaires, jeux, revues, livres. Tél. (1) 47 59 73 97 la journée ou le (1) 34 14 91 57, le soir.

ECHANGE 120 logiciels sur K7 contre un clavier de CPC 464 ou bien écran monochrome GT65. Recherche également contact sur K7 ou disquettes. Manuel Malheiro, route d'Hermé, 77114 Gouaix.

## APPLE

VENDS Apple IIc 12/85, moniteur, souris, joystick, sac de transport, programmes : 7000F. Machine à écrire Brother EP22, fonction imprimante (interface RS232) : 1200F. Tél. (16) 70 42 74 12 après 19h.

Débutant sur Apple cherche contacts pour échange de logiciels suppers. Vends aussi divers logiciels originaux. François-Charles Leone, Villa Delos, rue de la Baie, 83240 Carroirale.

VENDS pour Apple III carte interface parallèle universelle, neuve, sous cellophane : 500F à débattre. Stéphane Housier, au (16) 45 22 42 05.

ECHANGE programmes pour Apple. Cherche à fonder club dans la région de Nice. Philippe Viarel, 4, avenue Joachim 06100 Nice. Tél. (16) 93 84 36 37 entre 17 et 20h.

VENDS logiciels Apple originaux, disquettes vierges : 100F, la boîte de 10. M. Larrieu au (1) 45 55 95 50 poste 2761.

VENDS lecteur de disquettes Apple en bon état, 2 logiciels au choix, le tout 1900F. Demander Jean-Michel au (1) 69 43 09 68 à partir de 18h.

ECHANGE Karateka, Hold-Up, Bruce Lee, Cohan, contre Zorro, Goonies, Winter Games. M. Gouait, 46, résidence Anse-Bellegarde, 97220 Trinité Martinique.

VENDS Apple Macintosh 128K complet avec Mac Write, Mac Print plus manuel et autres logiciels : 10.000F à saisir. Pascal Aldigier, 51, avenue Jean-Moulin, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. (1) 47 92 02 19.

CHERCHE contact pour échange logiciels sur Apple, Orléans et alentours. Arnaud Blot, 41, rue des Chaises, 45140 St-Jean-de-la-Ruelle.

VENDS Apple IIc, moniteur monochrome vert avec stand, lecteur externe, joystick, souris, sac de transport, nombreux logiciels, 8 mois de garantie sur le matériel : 11000F. Gérard Perret, 14, rue du Champ de Manœuvre, 67200 Strasbourg. Tél. (16) 88 28 24 38.

VENDS Macintosh 128 avec imprimante ImageWriter 1, logiciels, manuels : 22000F. François Bertaus du Chazaud, 3, rue de la République, 82170 Grissoles. Tél. (16) 63 67 32 22.

VENDS Apple II Europlus, moniteur jaune, drive, joystick, documentations, livres, et nombreux jeux : 7500F. F. Simon au (1) 43 59 10 08 après 19h.

VENDS carte 80 colonnes étendue pour Apple IIe neuve : 500F. Daniel Lysinski, 101/6 rue Breughel, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. (16) 20 05 32 76.

VENDS Apple IIe, 128K, 80 colonnes, moniteur ambre, 2 drives, souris, joystick, cartes Féline & S. Série, avec importante logithèque et documentation. Pierre Baillet, 19, rue de Ceinture, 50100 Cherbourg. Tél. (16) 33 43 67 63

VENDS Apple IIe 64K, moniteur vert, 1 disk II, documentations, très nombreux programmes, état neuf, le tout 6500F. Richard au (1) 46 77 02 67.

VENDS Apple IIe, moniteur d'Apple III, carte 80 colonnes, Duddisk (2 x 140 Ko) : 45000 FB. Souris, carte, logiciel Mouse Paint : 6500FB. Tél. 087/22 43 46 (Belgique) (NDLJC : C'est pas la peine d'ouvrir des yeux grands comme ça ! C'est des francs belges !).

VENDS Apple IIc, moniteur, drive, souris, joystick, programmes, docs, livres : 8000F. Vends carte Z80 sous garantie et programmes CP/M : 1000F. Didier Drouillard, 30, rue Adolphe Huc, 33400 Talence. Tél. (16) 56 80 13 87.

VENDS compatible Apple II+ marque Vela avec 2 drives, un moniteur, un joystick, carte Z80, carte 80 colonnes, programmes : 6500F. Tél. (1) 43 34 14 54.

VENDS Apple II Europlus, 64Ko, un drive, jeux et docs, le tout en très bon état pour 4900F à débattre. S. Sureaud, 2, rue d'Espagne, 83200 Toulon. Tél. (16) 94 22 56 62 le soir.

A Mr J.C. Hodet de Toulon : j'ai perdu votre adresse et attends votre envoi avec impatience. Ne plus appeler le (16) 24 59 28 89 mais le 82 84 37 05.

Recherche Carmen de San Diego et Scoop, ainsi que la doc de New Room, Papyrus, Evolution, Apple Writer, les solutions du 6° tableau de Conan et du 1er de Caverns de Callisto. Joël Bergdoll, 48, rue du Conroy, 57700 Neufchef au (16) 82 84 37 05.



## ATARI

VENDS 1050 Atari avec nombreuses disquettes de jeux originaux (25) : 1500F. Sans jeux : 900F. RS 232 avec Télélink 1 : 500F. Visicalc Tableur Professionnel pour 800XL : 500F. Imprimante 1020 : 350F. Alain Grandin, résidence les sauges, rue du 18 juin 1940, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 76 72.

VENDS Atari 800XL : 400F. Extension mémoire : 450F, adaptateur pal/péritel : 300F, lecteur de K7 : 300F, 4 livres : 250F, 4 jeux originaux. Possibilité vente ensemble : 1400F. Vincent Montagnon, route du Val-Brian-Grain, 26400 Crest.

ECHANGE pour Atari 800XL et 130XE. Stéphane Larouillais, 23, route de la Pauline-St-Marcel, 13011 Marseille. Tél. (16) 91 89 74 29.

Club Atari Shadow : avis à la population des ST, rejoignez Shadow pour échanges divers, trucs, astuces... Participez ainsi au développement du ST à l'expansion qu'il est en droit de connaître. Club Atari, Shadow, 12, rue Georges Campagnac Couloumeux, 24660 Périgueux. Tél. (16) 53 09 30 04 après 18h45 jusqu'à 20h45 uniquement.

VENDS Atari 800XL garanti 1 an 1/2, magnéto K7, K7 jeux en lot uniquement : 1020F. 2 livres : 102 Programmes pour Atari, La Conduite des Atari : 88F pièce. 2 cartouches : Mountain King, Jumpman Junior : 45F l'une. 3 K7 originales : Movie Musical Madness, Coco-Notes, Crush Crumble : 28F l'une. Tél. (16) 79 85 30 85, heures repas.

VENDS Atari 520ST, moniteur NB 512K, disque SF, câble péritel, nombreux programmes : 8000F à débattre. Tél. (1) 69 30 02 96, demander Emmanuel.

VENDS drive Atari 810. Echange nombreux logiciels originaux. Recherche Happy. Patrick au (1) 48 86 40 74 avant 18h30 ou le (1) 39 78 09 avant 22h.

VENDS Atari 800XL, lecteur K7 1010, interface péritel, lecteur disquettes 1050, très nombreux logiciels sur disques : 4200F. Jean Hautmann, 148, bd Mermoz, 94550 Chevilly-Larde. Tél. (1) 46 61 43 47.

CHERCHE possesseur Atari XL, XE pour contacts. Philippe Tarralle, 10, rue de la Bondonnère, 37300 Joué-les-Tours.

VENDS Atari 800XL, lecteur de K7 1010 avec de très nombreux jeux sur K7. Vends également modem pour Atari 800/800XL et 130XE. Prix intéressant. Jean-David Bickel, Clos des Rainettes, 57510 Heckenransbach.

J'ai un 520 ST et je recherche des contacts sur la région angevine uniquement pour échange de logiciels de tout genre. Tél. 50 57 76 43 après 18h.

VENDS Atari 1040STF version monochrome, avec nombreux logiciels et disquettes. Marc Cheminaud, 1 bis, rue Parrot, 75012 Paris. Tél. (1) 40 15 01 34 ou (1) 40 26 02 20 de 8h à 17h.

VENDS drive Atari 810 : 2500F. Imprimante Atari 1029 neuve : 1200F. Achète Atari 1010. Cherche contacts sur disk 800XL, XE. Patrick Furpoirier, 62, rue des Binelles, 92310 Sèvres. (1) 45 07 26 36.

VENDS Atari 130 XE, drive 810 avec Chip et calculatrice HP41CV avec livres d'applications. Tél. (16) 84 22 27 26 après 17h.

VENDS Atari 800XL, péritel, drive 1050, 2 joysticks, 1 livre, nombreux jeux. Le tout 2200F. Bruno Tranter, 18, avenue Michel-Ange, Belfroy-France, 95270 Luzarches. Tél. (1) 30 35 97 29.

ACHETE ou échange logiciels sur Atari 520/1040 STF. Réponse assurée, n'hésitez pas ! Stéphane au (1) 43 00 61 17.

VENDS programmes originaux Winter games, Goonies, SGII pour Atari 800. Echange également nombreux programmes nouveautés, jeu, utilitaires, avec contacts sérieux (bouffons, s'abstenir !). Joël Rauguillet, 14, boulevard Voltaire, 92130 Issy.

ECHANGE programmes pour 800XL, assembleur, K7. Cherche contact programmation disassembleur. Cherche notice de Mac 65 et de Bug 65, achète Chip pour 1050, moins de 1000F. Vends originaux K7, disquettes, magnéto 1010 : 400F. Cherche langage Pascal Kyan, cherche surtout utilitaires. Van Assche Ronald, 18, rue de la Cherrasse, 77720 Yvernalles.

VENDS Atari 800XL sous garantie, magnéto XC11, moniteur monochrome Philips sous garantie, manuel et revues, joystick Quickshot II, 2 jeux, le tout 2000F. Tél. (1) 69 09 71 90.

ECHANGE nombreux programmes jeux, utilitaires, nouveautés, pour 800XL avec drive. Vends aussi lecteur de K7 Atari 1010 complet (boîte, notices et câbles) ainsi que jeux sur K7. Edgar Avagbo, 28, allée Hoche, 92130 Issy. Tél. (1) 46 38 22 51.

VENDS Atari 520ST monochrome sous garantie : 6000F. P. Delort au (1) 34 415 51 97.

## COMMODORE

VENDS K7 jeux originaux pour C64. Juan Schrantz, 13, rue maréchal Foch, 67120 Molsheim. Tél. (16) 88 38 52 85.

Mon C64 a faim. Il dévore toutes les news actuellement. Plus ça va, plus il lui faut à bouffer, alors je vous en prie, écrivez-moi. S. Rutkowski, 7, rue Jean-Froissart, 80000 Amiens.

VENDS divers programmes pour C64 sur K7 et disk. Frédéric Baranger, Côte du Clapier à Villette, 78930 Guerville.

C64 recherche jeu de Belot, paru dans le N°3 Hebdogiciel. Recherche également jeu de Tarot. Tél. (1) 46 80 34 62.

ECHANGE logiciels pour Commodore 64, uniquement sur disquettes. Emmanuel Ortuno, 4, rue Pierre-Brossolette, 64150 Moureaux. Tél. (16) 59 60 32 08.

ACHETE à bas prix, en bon état, magnéto pour le Commodore 128. Tél. (16) 97 66 92 76 après 19h.

ECHANGE jeux pour Commodore 64 sur K7. Possède nombreuses nouveautés Zorro, Commando, Sorcery... Envoyez listes à Christophe Hozé, 4A, rue de La Moselle, 57310 Guénange.

ECHANGE logiciels pour Commodore, en possède une trentaine sur K7. David Richelet, avenue des Marronniers, 26730 Hostun. Réponse assurée.

VENDS imprimante Commodore MPS801, K7 de Virgule Junior, état neuf : 1500F. Gaël au (16) 35 67 60 03.

CBM64 échange nombreux programmes sur disques (envoyez listes, réponse assurée) et recherche un guide de référence du Comal 14.0 et du Forth, la doc du langage ADA, le soft Pascal 64 ainsi que tout ouvrage original pour pas cher ou photocopies. Pour C64 : langage Machine, Musique, graphisme... Revend aussi nombreux ouvrages informatiques, cartouche Forth : 500F, Zaxxon : 80F et Arabian Nights : 80F. Attends impatiemment vos réponses. Alain Starenzenko, 8, rue Caqué, 51000 Châlons-sur-Marne.

CBM64 échange nombreux jeux sur K7. Echange aussi notices et cherche Game Maker. Frédéric Normandin, Lotissement les Cerisiers, Chez l'Abbe, 17610 Chaniers. Tél. (16) 46 93 48 81. (NDLJC : D'abord je sais que CBM ça veut dire Commodore, et ensuite, pour appeler la province faut faire le 16, au départ de Paris, évidemment !)

ECHANGE toutes les dernières nouveautés sur C64. Frédéric au (16) 73 92 70 71.

ECHANGE pour C64, K7 originales Scarabeus, Gyroscope, Beach Head II contre Spy us Spy II ou II ou nouveautés, originales seulement. Frédéric au (16) 97 37 31 53.

ECHANGE nombreux jeux sur K7 pour Commodore 64. Thierry Demptes, 46, chemin des Bouziques, 81100 Castres. Tél. (16) 63 72 05 77.

ECHANGE programmes pour CBM64 sur disquettes. Joachim Vanoverbergh, Zone Industrielle de la Rouge Porte, 59250 Halluin.

VENDS jeux pour Commodore 64 sur K7 ou disquettes, des tas de nouveautés originaux. Pour en obtenir la liste, envoyer une enveloppe timbrée à Jérôme Descaux, 78, rue Gay-Lussac, 59130 Lambesart. Tél. (16) 20 09 90 55.

## ORIC

VENDS Oric Atmos (Rom VA.0, V1.1), disk Jamin, nombreux programmes sur K7 et disquettes, synthé vocal, nombreuses revues et documentations. Le tout avec coffret : 4500F à débattre. Demander Patrice au (16) 49 21 53 00 parés 18h.

VENDS pour Oric Atmos (originaux) : Hopper : 40F, Aigle d'or : 100F, Flipper : 80F, Assemblée : 80F, Le secret du Tombeau : 75F, Casin'Oric : 40F, Le Mystère de Kikékanoki : 100F. Ils sont tous originaux et sont vendus à 50% du prix dans le commerce. Guillaume au (16) 98 77 17 heures des repas.

VENDS Oric Atmos (carte changée), Microdisc, Sedoric, le tout : 3000F. Cause achat Telestrat. Vends aussi table traçante MCP40, 2 rouleaux neufs : 500F. Nico au (16) 50 71 50 43 heures des repas.

## SPECTRUM

VENDS ou échange logiciels pour ZX Spectrum 48K et quelques un pour ZX Spectrum 16K. Ecrivez à Nicolas Courret, La Douch, 24260 Le Bugue.

VENDS logiciels originaux pour Spectrum avec notice d'origine, de 20 à 50F. Vends aussi imprimante Alphacom 32 avec interface Spectrum et trois rouleaux pour 500F. Interface manettes de jeux pour 100F. Benoît Duchemin, Hiis, 65200 Bagères. Tél. (16) 62 91 51 54.

CHERCHE correspondant pour échange K7 de jeux, possédant nombreux jeux. William Gacquer, 6, allée Pierre-Rollin, Aptt 55, 80090 Amiens.

CHERCHE pour ZX Spectrum interface ZX2, pour manettes de jeux. Alain Scharr, 196, rue des Cordiers, 71017 Macon Cedex. Tél. (16) 85 39 41 93.

ECHANGE contre Féline pour Apple IIe, un ZX Spectrum, 48K neuf, garanti 6 mois, péritel, interface Turbo, un jeu en microdrive, nombreux jeux en K7, livres, câbles ou vends le tout 2000F. Nicolas au (1) 42 06 73 44 après 18h.</



MINI  
MIRE

SPECIAL  
CASTAGNETTES

EN VENTE PARTOUT

25 juin 1986 - Belgique : 144 Fb - Suisse : 6,20 Fs

M - 2999 - 1 - 19 F.

N°1

60  
PAGES  
DE BD

Marcel

BANDES DESSINÉES D'HUMOUR DRÔLE

WANXEROX  
LE BANNI

ET UNE PLEIADÉ  
DE MARCELS :

Marcel CARALI  
Marcel MASSE  
Marcel LUCQUES  
Marcel GOTLIB  
Marcel DUBOUT  
Edmond COUCHO

ET PLEIN D'AUTRES...

DANS CE NUMÉRO :  
RIEN SUR  
CHRISTINE  
VILLEMIN



19 F

Eh bien chers frères, eh bien chères sœurs, reprenez avec moi tous en chœur : "Ne faites pas de Télétel 3 avant de faire vos prières du soir"... J'arrête, il vaut mieux que j'arrête tout de suite avant que ça dégénère. Je vous dis donc d'un trait : amis de la télématique et de l'octet transmis mon amour, bonjour !

Je ne sais pas si vous avez la télévision, mais si c'est le cas, vous avez pu pouffer en voyant la nouvelle publicité pour le minitel, vous savez, le dessin animé qui a l'air de vous dire : "allez-y, claquez votre blé dans cette foutue bécane, et dans deux mois, on verra qui sera le vainqueur". Décidément, le ministère des Pétété a le vent en poupe. Dommage qu'il souffle du mauvais côté !

Je vous signale, public chéri mon amour, la parution d'un nouveau journal (bien que ça n'y ressemble pas beaucoup) consacré à votre vice quotidien : Passeport Minitel. La chose est au format d'un passeport, teintée de rouge sur sa couverture sur laquelle le titre est gravé en lettres de feu. A l'intérieur, on trouve une trentaine de pages qui recensent un certain nombre de services surtout implantés sur le kiosque. La chose coûte 10 balles ce qui à mon sens est un peu cher, surtout quand on n'a déjà pas assez de péze pour payer ses factures tous les deux mois.

Ca faisait longtemps que je ne l'avais pas fait, mais aujourd'hui je craque. Voici une lettre de lecteur (honteusement censurée d'ailleurs, vu sa longueur) qui me permettra d'en aider plus d'un à créer son propre micro-serveur.

"(...) Alors voilà, docteur, je fantasme lamentablement depuis six mois sur le fait que je puisse envisager de prendre en considération l'éventualité d'un serveur minitel de moà pour les zôtres et l'inverse. Seulement voilà (...):

1 - Je ne possède qu'un malheureux C128 et un encore plus malheureux 1541 (c'est le drive).

2 - Il faudrait que je me limite le plus possible dans mes nouvelles dépenses parce que mon papa, il est gentil, mais je préfère pas abuser de son compte en banque.

3 - D'ici 15 secondes, vous allez crouler sous une avalanche de questions.

4 - Goto 1.

Faut-il utiliser un RTC ou Transpac ?

Quel est le matériel le plus adapté ?

Le choix du matériel diffère-t-il si je désire mettre en place une messagerie dialogue ?

En RTC, est-ce que je dois déclarer quelque chose à quelqu'un ?

Est-ce que j'ai le droit de faire de la pub ?

En admettant que je puisse utiliser mon C128 sur une ligne privée, que dois-je y rajouter (modems ? Lesquels ?) ?

En clair, que conseillez-vous, vous qui pouvez tout, même faire des fausses bécanes ?

L'Amiga peut-il paraître "un bon coup" de ce côté-là ? (...)"

La suite serait délectable, malheureusement je ne peux pas la lire et c'est regrettable, elle nous aurait fait rire un peu.

Voilà le genre de lettre type des lecteurs qui, il faut bien le dire, n'ont pas tout compris. Il est l'heure d'y mettre les pendules (à l'heure) et de rappeler un certain nombre de principes fondamentaux nécessaires à l'élaboration d'un serveur, poil au cœur.

Tout d'abord, je rappellerai à ce cher Jean-Philippe (c'est son nom), que n'importe qui peut faire un serveur.

N'importe qui ?

Non. C'est pas vrai. Il faut certes avoir un minimum de connaissances en informatique et un petit peu de jugeote, mais au-delà de ça, la conception de ce genre de truc n'est pas réservée à une élite (vous n'avez qu'à jeter un œil sur les nullards de l'Amiserv, je ne citerai pas de nom).

D'autre part, qu'est-ce qu'un micro-serveur ? C'est un serveur qui a de petites ambitions. Et un mono-voie ? C'est un serveur accessible sur une seule voie, une seule ligne téléphonique. Qu'est-ce que Transpac ? C'est un centre par lequel vous pouvez accéder à des tonnes de serveurs. Par définition, un micro-serveur ne peut pas être sur Transpac (puisqu'il a de petites ambitions). Notons, par ailleurs, qu'un micro-serveur peut posséder plusieurs voies, c'est le cas de Computel ((1) 43 97 33 33) par exemple.

Si vous avez compris ce qui précède, n'hésitez pas à boire un verre d'eau avant de supporter la suite. N'importe quel micro peut être à la base d'un serveur, que ça soit un ZX81 ou un Atari ST. Bien sûr, si vous voulez en créer un sur un ZX, il faudra vous creuser le crâne un peu plus que sur Apple II parce que sur ce dernier, des tas de gus se sont déjà gonflés la hyre et ont conçu des langages de création de serveur (Cristel de JCA Informatique ou Télépom de Hello). Si vous possédez cette bécane et que vous vous procurez un de ces deux softs ainsi qu'une carte Apple Tell, l'étendue de la difficulté quant à l'élaboration d'un serveur est particulièrement restreinte (si vous faites partie de cette catégorie du personnel, contactez donc l'Amiserv). Par contre, si comme Jean-Philippe vous avez un Commodore, je vous plains. Pourquoi vous plains-je ? Parce qu'à ma connaissance, point de logiciel de ce genre n'existe. D'autre part, point d'interface série et point de modem autre que ce bougre de DTL 2000 + qui commence à dater ne se signalent par leur présence sur le marché.

Mais pourtant, cher Jean-Philippe, ton cas n'est pas désespéré (eh oui, mesdames et messieurs, ce soir, dans Au Nom de l'Amour, nous pourrions peut-être, je dis bien peut-être, résoudre votre problème !). Non, car, contre toute attente, il existe au moins un serveur sur C64 (ADN), enfin il existait car son modem a récemment explosé et il a été contraint de s'arrêter. Là aussi, contacter l'Amiserv pour des

renseignements.

Une messagerie-dialogue ne peut être mise en place que s'il y a plusieurs lignes, au moins trois (deux aussi, mais c'est pas drôle). Or, gérer trois lignes avec une seule bécane, surtout un micro comme le Commodore n'est pas si évident que ça, la preuve : personne ne l'a jamais fait (sinon, qu'il se dénonce). Pourquoi est-ce si dur que ça ? Essayez d'envoyer trois octets à la fois à une interface série, vous verrez. Donc, adieu la messagerie-dialogue.

En RTC, aucune déclaration à quiconque, si ce n'est à l'Amiserv, n'est nécessaire. Les PTT considèrent pour le moment une communication entre un serveur et un minitel comme une communication normale et donc ne vous demanderont que pouic.

En ce qui concerne la pub, je ne peux répondre que par cette constatation : tout le monde veut en faire, mais personne n'en fait. Pourquoi ? Parce que, d'une part, ce n'est pas la fonction primordiale d'un micro-serveur privé et d'autre part, ça ne serait guère rentable pour l'éventuel annonceur (en fait, personne ne pense que la pub, ça sert à vendre un produit, c'est gênant).

Un C128 pouvant passer en mode 64, je conseille grandement l'ancêtre Digitelec (basé à Merignac) avec son DTL 2000 + (le "+" étant là pour dire qu'il possède une détection de sonnerie), non pas parce que c'est le meilleur mais parce que c'est le seul. Le logiciel par contre doit être élaboré par... ben par vous et donc être en langage machine pour les routines principales (émission/réception).

Quant à l'Amiga... je dis tout haut ce que beaucoup de monde pense tout bas : *be very careful* ! En effet, cette bécane possède une interface RS232, on doit donc pouvoir lui mettre un modem au cul. Le seul problème, c'est que faire un logiciel de serveur sur un Amiga : aïe, aïe, aïe ! Je passerai sur la programmation en 68000 qui n'est pas évidente. Sachez seulement que, jusqu'à maintenant, très peu de livres ou de docs ont été distribués pour permettre aux gens, par exemple, de gérer cette fameuse interface série. Donc si vous ne connaissez pas les adresses où aller "poker", ça risque d'être sportif. A moins qu'un jour quelqu'un ne sorte un logiciel de création de serveur, je ne peux que vous déconseiller un achat de ce style dans ce but précis.

Si vous désirez de plus amples renseignements, allez donc faire un tour sur quelques-uns de ces micro-serveurs par exemple Pom pom pom (qui vient de rouvrir, chouette ! chouette !) au (1) 30 52 96 40, SLT Gael au 78 37 92 78, Telescope au 61 34 96 56, Freddy au 48 70 70 48 (ça se passe en province et pas à Paris), Free Styl au 48 25 69 69 (également en province), Phœnix (1) 47 00 70 77 avec Nico comme opérateur, je vous dis que ça ! Tant que vous y êtes, allez donc dire un petit bonjour à XXX au 91 53 13 24 (parlez-lui de la mère et de ses poissons jaunâtres, il rigolera bien) et à Eric, l'opérateur constamment saoul de Cider-1 au 38 90 23 13. Ça vous va comme ça ou vous en voulez encore ? Vous en voulez encore. Ah bon. Ben je vous met Cosmos au (1) 42 83 86 00 (avec super Kung-Fu au programme !). Là j'arrête parce que sinon mon pauvre cœur va lâcher.

Eh bien une fois de plus je constate que la place qui m'était accordée par la direction risque d'être dépassée, donc je vous salue jusqu'à terre.

Escapeneufgé dit l'ignoble.



# METAL BLUES

MATT KONTURE - SC JCMENU.

NULLE PART DE LA PLACE OÙ S'GARER  
ET PAS D'HUNES POUR L'PARCOURS



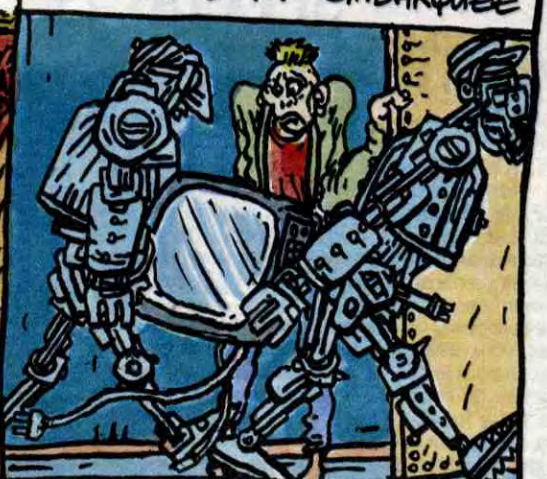
LA FOURRIERE EST ARRIVEE  
JE R'VERRAI PLUS MON NOPETTE



J'AI APPELE L'JEU A LA TELE  
ET J'AI TRAITÉ D'PEDES



LA REGIE A ENVOYEE SESEMPLOYES  
ET ILS ME L'ONT EMBARQUEE



LE ROB DE L'ATELIER M'ENERVAIT  
J'Y AI RABATTU SON CAQUET



Y VAUT CENT FOIS MEUX QU'TOUE  
M'ADIT L'CYBER QUI M'A VIRE



UN CHIEN PUANT M'A MORDU  
JE L'AI ETRANGLE AU VOL



LA DOG PROTECTION AU CUL  
JE LEUR AI ECHAPPE, COUP DE BOL



MA MEUF M'A DIT "J'ME CASSE"  
T'AS QU'A GARDER LA MÔME"



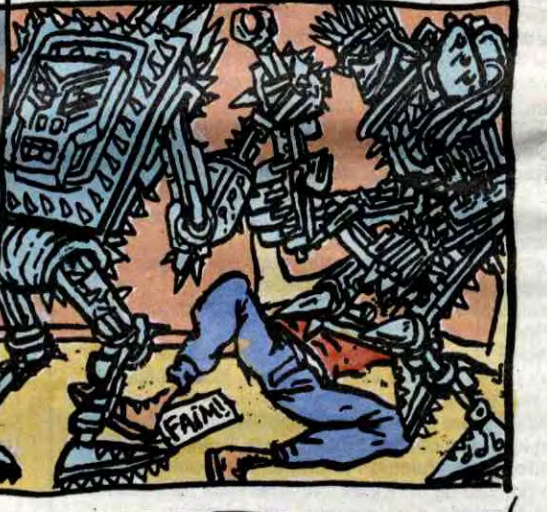
PLUS DE QUOI PAYER LE GAZ  
LE METALFISCA PLANTE SA ZONE



APRES IL A FALLU BOUFFER  
J'AI VOULU FAIRE LA MANGHE



LES JUNK ROBOTS S'ONT RAMENES  
ET ILS M'ONT DEGUNGUE LES HANCHES



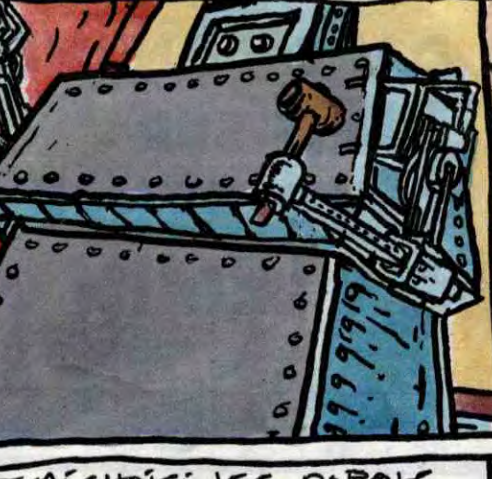
ALORS J'AI FINI PAR VOLAIRE  
UN LARF A UN GROS TARE



MELAS LES FUCS-FERRAILLE  
ONTEUTOT FAIT DE ME CHOPER



LE METALJUGE M'A DIT:  
VOUS ETES BIEN CONNU DU CENTRAL



VOUS ETES UN TERRORISTE  
QUE VOUS MERITEZ C'EST L'PAL"



ILS M'ONT LAISSE LE CHOIX  
ENTRE ELECTROUTE HAUT ET COURT



ET CONSTRUIRE DES ROBOTS  
JUSQU'A LA FIN D'MES JOURS



J'AI CHOISI LES ROBOTS  
ET J'EN AI VRAIMENT MARRE



MAIS MAINTENANT C'EST TROP TARD  
MAIS MAINTENANT, C'EST TROP TARD!





# B.D!

## EBDITO

Regardez ! Vous avez vu ? Les appréciations, c'est plus des cacas ou des points d'exclamation, c'est des dessins de Carali ! Parce que j'ai un copain (qui forme à lui seul l'ensemble de mon lectorat, salut mec, ça va ?) qui m'a dit que le système d'avant était pas assez parlant. Maintenant, si tu vois un mec qui bande, c'est que c'est bandant. Un mec qui se marre, c'est que c'est marrant. Un mec

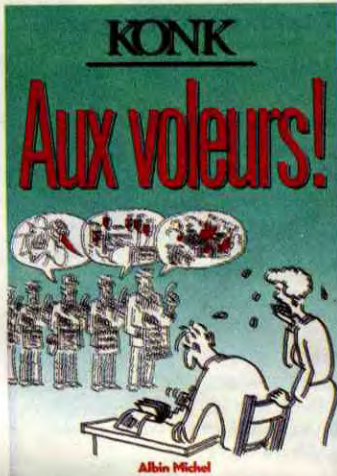
qui dort, c'est que c'est endormant. Et un mec qui gerbe, c'est que c'est gerbant. On aurait pu trouver plus simple, hein ? J'ai toujours dit que Carali était un grand génie capable d'exprimer les idées les plus fortes d'un simple coup de plume. En plus, je suis bien content parce que ce kollabo déteste les critiques et qu'il a accepté de kollaborer comme ça à cette page. Ça me fait rire. Il m'en faut pas beaucoup.

Milou.

## COEUR



Konk est un anar de gauche. Je vois pas très bien pourquoi je parle de ce bouquin, puisqu'il n'est pas de bd du tout, c'est un recueil de dessins politiques parus pour la plupart dans l'Événement du Jeudi. En fait, je sais pourquoi. C'est parce que j'adore Konk. J'en avais déjà vu certains dans l'Événement, mais il y en a d'inédits, et puis concentré comme ça, ça ne ressemble plus du tout à des petits dessins mais à un pamphlet révolutionnaire. Je vous cite la meilleure planche du bouquin : si on supprimait totalement les tribunaux, les flics, les gendarmes, les serruriers et les assureurs, on pourrait donner 10.000 balles par mois à tous les voleurs de France. Voleraient-ils encore ? Bon, c'est de l'utopie, mais qu'est-ce que ça fait du bien !

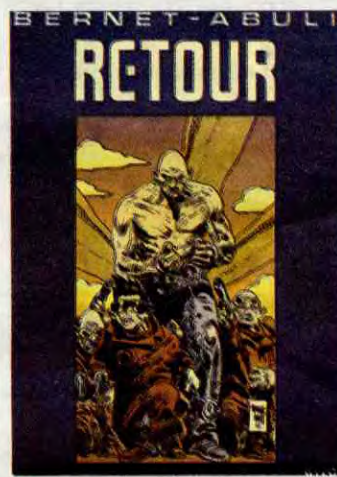


AUX VOLEURS de KONK chez ALBIN MICHEL, 42 francs.

## AUTRE MAIN



En 2000 et quelques, sur Goblin, un satellite où sont regroupés tous les criminels de la Terre (uniquement des hommes), un vaisseau débarque, plein de nanas. Quelques-uns des criminels s'emparent du vaisseau et rentrent sur Terre (ça, c'est une critique pour Nathalie. Je vais même pas dire si j'aime ou pas). Arrivés là, ils vont bien sûr être poursuivis par les flics. Je ne vous raconte pas la suite, je suis pas payé pour ça. Vous voulez savoir ce que j'en pense ? Allez jeter un coup d'œil à la critique de l'autre Bernet de cette semaine, "Carnage +". C'est exactement pareil. Aussi bon. Avec en plus une qualité dans la mise en page et le papier qu'on ne retrouve que chez Gilou. Je ne parle pas beaucoup des éditeurs, en général, parce qu'ils n'ont pas besoin de ça. Y en a deux dont je parle, parce qu'ils débutent et qu'ils sortent des bons trucs : c'est Gilou et Vents d'Ouest. Bref. L'album est excell-



lent, comme dirait l'autre éclaté. RETOUR de BERNET et ABULI chez GILOU, 64 balles.

## MAIN



Voilà un bon scénario pas original dans l'idée mais intéressant dans le traitement. A Alphaville, en 2000 et quelques, une femme a accepté de se laisser filmer durant toute sa vie, heure par heure, minute par minute. Toutes les semaines, ce qui a été filmé est monté par la chaîne de télévision qui produit l'émission puis diffusé. Bien sûr, les gens la reconnaisse-



dans la rue, certains s'attaquent à elle pour passer à la télévision... La chaîne de télévision la protège discrètement, pour ne pas perdre sa poule aux œufs d'or, car elle est devenue une star. Dans ce monde, le suicide est devenu un moyen d'expression au même titre que la littérature ou la musique. Déjà, ça jette, hein, comme histoire ? Ben attendez, c'est pas fini : le dessin est de Bernet. Rien que ça. J'ai l'impression que les espagnols sont en train de rattraper un siècle de bd à la vitesse grand V. Ce mec est génial. Bon, tout l'album est génial, en fait. Je vois pas très bien à qui ça pourrait déplaire. Des fois, je parle d'un album que je trouve excellent en sachant qu'il y a des gens qui y sont totalement réticents. Goossens, par exemple, qui va tellement loin que plein de gens décrochent en route. Mais là, c'est indiscutable. Alors discutez pas.

CARNAGE + de BERNET et TRILLO chez ALBIN MICHEL, 49 balles.

## BD Parade!

EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
RETOUR	BERNET ABULI	16
CARNAGE +	BERNET TRILLO	16
LES ONCLES PAUL	COLLECTIF	15
SUDOR SUDACA	MUNOZ SAMPAYO	15
AUX VOLEURS	KONK	15
DECRESCENDO	PTILUC	14
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	AUTHEMAN	14
UN MÔME DE PERDU...	TAFFIN	14
CADAVRES EN SOLDE	SAMPAYO SOLANO LOPEZ	14
BARBE-NOIRE ET LES INDIENS	REMACLE	14
SUPERWEST	MATTIOLI	14
OBJECTIF DANGER	ROBBINS	14
L'AMERZONE	SOKAL	13
L'ARBRE DE MAI	COTHIAS JULLIARD	12
NOUVELLES DU PAYS	FERRANDEZ	12
LES CHRONIQUES DE PANDARVE 2	DON LAWRENCE LODEWIJK	12
LA MANIERE NOIRE	WOZNIAK	12
ALERTE A ESLAPIEN	SERON	11
ECRIT PAR LA TEMPETE	GINE	11
LE CLUB DE MAFALDA	QUINO	11
LE LYNX A TIFS 6	PLEIN DE GENS	11
GALERES BALNEAIRES	VATINE CAILLETON	10
LE JOUR DES FAUCONS	DETHOREY GIROUD	10
LEON LA TERREUR S'EN BALANCE	BOOGAARD SCHIPPERS	10

## Ouais! Mouais... BOF BEUARK!



## ENCLUME



Jeu : devinez combien Cauvin pond de scénarios par an. A mon avis, ça doit atteindre les vingt ou trente. J'ai l'impression que je passe ma vie à critiquer des albums de Cauvin. Sur

le tas, il y en a 4,26% de bons et 95,74% de mauvais (exceptionnellement, on remarquera l'absence des sans opinion, qui sont malades). Pour comble de malchance, celui-ci est dans la mauvaise fourchette. Dur. Jeu : si Cauvin en faisait deux fois moins, seraient-ils deux fois meilleurs ? A mon avis, non. Une fois et demie seulement. Mais ça vaudrait le coup d'être tenté, quand même. Histoire de voir. Jeu : Kox est-il bon ? A mon avis, non. C'est un faiseur. Pas d'imagination, pas d'audace, de hardiesse, que des ficelles. Jeu : allez-vous acheter cet album ? A mon avis, non. Il existe de bien-meilleures façons de dépenser son blé. Jeu : donnez cinq bonnes façons de dépenser son blé.

## L'AGENT 212 n°6

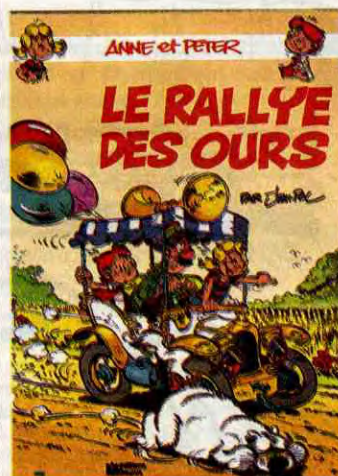


## SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 26

RONDE DE NUIT de KOX et CAUVIN, 35 francs.

## BOLLOQUE



LE RALLYE DES OURS de JEAN-POL chez FLEURUS, 33 balles.

## AUTRE BOLLOQUE



UN TRESOR DE TRESOR de JEAN-POL chez FLEURUS, 33 balles.

## NEZ



Ce livre est divisé en trois moitiés : l'une mal pompée sur Liberatore, la seconde est mal pompée sur Berthet et la troisième est mal pompée sur Mœbius. Je parle du dessin. Pour le scénario, l'album est divisé en trois parties. La première est pompée sur "l'homme qui venait d'ailleurs", de Nicholas Roegg avec David Bowie, la seconde est pompée sur "un animal doué de raison" de Robert Merle et la troisième est pompée sur "les prairies bleues" d'Arthur Clarke. Ça n'est que le tome 1, attention. Le suivant sera pompé sur tout autre chose. Bon, je suis un peu trop méchant : c'est vrai que le dessin est nullissime, mais le scénario n'est que moyen. C'est déjà ça. Y en a pas des tas qui peuvent prétendre à ça.

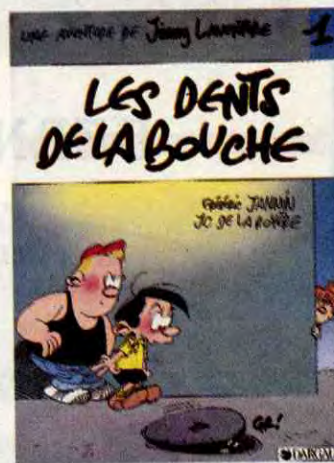
CAVALIERS DE LA MER de SALMON et BOURNAZEL chez VENTS D'OUEST, 49 francs.



## ESTOMAC



Jannin, terre de contraste. Tout seul, il est bien. Avec un scénariste, il est nul. C'est dommage de gâcher son talent comme ça. Imaginez : une histoire de cravates dressées pour attaquer les humains. Et qui c'est qui mène l'enquête ? C'est deux gamins, deux morveux, comme au bon vieux temps du Club des Cinq à la con. A se demander si on ne prend pas les gens pour des cons. Vous avez remarqué que je suis toujours plus agressif avec les gens que j'aime bien ? C'est parce que dès l'instant où ils ont sorti quelque chose de bon, je trouve dommage de ne pas continuer au même niveau. J'aime pas les concessions. Enfin, je les comprends, mais j'aime pas. Donc, cet album est nœud-nœud. En plus,



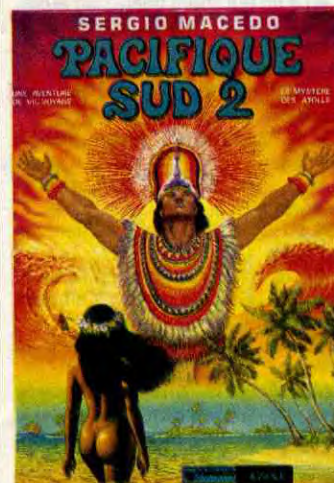
c'est plein de vanes belges incompréhensibles. Quand on pense que Franquin se cassait le tronc pour dessiner et écrire des trucs internationaux, là, c'est raté. Les jeunes d'aujourd'hui n'ont plus aucun respect.

LES DENTS DE LA BOUCHE de JANNIN et DE LA ROYERE chez DARGAUD, 37,50 balles.

## ANUS



Ah, Pacifique Sud, enfin le 2 ! Il est aussi nul que le 1, dis donc ! En plus, on voit que Macédo et Mœbius sont potes, parce que les thèmes, c'est exactement les mêmes. Le volcan avec l'arc-en-ciel au-dessus, les hommes-libellules, les phénomènes étranges sous la mer, c'est tout strictement identique. Ça se passe sur la même île (ils sont



voisins dans la réalité !), bref, comme c'est moins bien dessiné, autant acheter un Mœbius, au moins on en a pour son fric. D'abord, lorsque dans un album je trouve : "Ouvre-moi alors les portes de ton jardin secret et on fera ensemble ce voyage au monde du drève et des merveilles", ça me refroidit, je te prie de croire.

PACIFIQUE SUD 2 de MACEDO chez AEDENA, 49 francs.



SINCLAIR PAS MORT!

# INTERFACE

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

## AVIS AUX SINCLAIRISTES

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

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

Ses dernières nouveautés en utilitaires et en jeux.

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

## DERNIERE NOUVELLE

Microdrives 29 Fts

Nous expédions vers la province :

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

# VOUS L'AVEZ RATÉ ?



## NE PLEUREZ PLUS, nous l'avons réédité !

100 pages de programmes de course  
avec 6 cassettes de 25 programmes  
originaux.

Le tout pour 100 francs, qui dit  
moins ?

Bon de commande à découper ou à recopier,  
adressé à :  
HEBDOGICIEL, 24, rue Baron, 75017 Paris.

Je désire recevoir "Hebdogiciel Hors-Série Amstrad",  
accompagné de ses 6 cassettes de programmes.

NOM : .....

PRENOM : .....

ADRESSE COMPLETE : .....

Ci-joint mon règlement de 100 francs + 15 francs de participation  
aux frais de port et d'emballage, soit 115 francs.

Chèque  CCP

## TRIBUNAL : LE RESULTAT DES COURSES

suite de la une.

voit tout ça, nous ne pouvons  
qu'être entièrement d'accord avec  
la deuxième partie de la phrase  
suivante exprimée par ce même  
juge : "il se pose là un problème à  
la fois juridique et technique qui  
dépasse notre compétence".

Nous irons donc voir une autre  
juridiction puisque ce tribunal des  
référés estime être incompétent  
pour cause de "contestations  
sérieuses" de nos éminents  
adversaires. Ca va nous reporter  
à 4 ou 5 mois, puis encore un an  
ou deux avec les appels et tout  
sera jugé en 1999 si nous allons  
en cour de cassation et si per-  
sonne n'a fait faillite d'ici là. Vive  
la France, vive la justice, vive la  
liberté et la transparence des prix.  
Un détail amusant : Ere informa-  
tique demandait que nous soyons  
condamnés à 20.000 francs  
d'amende chaque fois que nous  
publions la façon de faire une  
copie de logiciel. Le juge a dit  
non ! Armé de cette conclusion  
provisoire et de la loi de juillet 85  
relative à la copie de sauvegarde  
autorisée, y ajoutant que les solu-  
tions de bidouille-grenouille sont  
écrites par les lecteurs, que nous  
n'avons donc pas touché à leur  
logiciel et que nous n'avons donc  
aucune autorisation à demander,  
bidouille-grenouille n'est pas  
encore mort !

Un détail moins amusant : l'article  
700 du nouveau code de procé-  
dure civile autorise le juge à déci-  
der souverainement d'une somme  
à payer, comme ça, pour le plai-  
sir, sans condamnation et sans  
justification à fournir. Quelques  
sous pour couvrir les frais, en quel-  
que sorte. Et qui croyez-vous qui  
doit payer ces petits frais ? Hé,  
oui, c'est nous ! 5.000 balles à  
Loricels et à Ere et 2.000 francs  
à Micro-Application. Pourquoi  
nous et pourquoi 2.000 balles seu-  
lement à Micro-Application ? Sou-  
verainement, on vous dit !  
Souverainement !

# BIDOUILLE GRENOUILLE

Il y a un phénomène étonnant : plus  
quelqu'un est intéressant, plus il a  
des chances de se rétamé la  
gueule spectaculairement. Je ne  
citerai pas de noms. Il y a des exem-  
ples assez récents. Personnellement,  
d'ailleurs, j'ai un peu la  
trouille parce que je suis extrême-  
ment intéressant, comme type. J'ai  
peur pour ma peau, bien sûr. Ça  
tombe comme des mouches, en ce  
moment. C'est pas Douchka ou C.  
Jérôme qui iraient se planter contre  
des camions, tu peux faire con-  
fiance. Eux, ils sont tranquilles.  
Remarque, comme dans toute  
règle, il y a des contre-exemples.  
Tiens, Chantal Nobel, au hasard.  
Mais elle s'est pas tuée, elle. Donc,  
ça compte pour du beurre.  
Y en a un qui craint beaucoup aussi,  
c'est Joseph Diasio. Il m'envoie  
plein de bidouilles pour Oric :  
"Dans le Retour du Docteur Genius,  
en mode direct et en hires, on peut  
taper :  
CALL # 51BB : présentation  
Genius.  
CALL # 5200 : Affiche le  
générique.  
CALL # 528A : fait défiler les  
couleurs.  
CALL # 529C : arrête le défilement.  
CALL # 3000 : la presse s'empare  
de l'affaire.  
CALL # 96C9 : fait démarrer le  
chrono.  
CALL # 96FC : arrête et efface le  
chrono.  
Dans Xénon, en hires et en mode  
direct :  
CALL # 4BF4 : Voici votre  
vaisseau...  
CALL # 5000 : et les monstres...  
CALL # 1058 : en couleurs.  
CALL # 45F6 : affiche le fuel.  
CALL # 1436 puis CALL # 15F2 :  
affiche les paras...  
CALL # 4201 : et leur vaisseau.  
CALL # 14DF : à l'attaque !  
CALL # 55D9 : et pan !  
CALL # 162E : voici notre héros.  
CALL # C25 : ça y est, il est mort  
(le jeu reprend ensuite son cours  
normal).  
CALL # 59A2 : affiche le score, les

vies, le niveau...  
CALL # 9F2 : fait déplacer le mons-  
tre des tableaux 1 et 2  
CALL # 4000 : bonus 1000 !  
CALL # E6B : fait apparaître le  
vaisseau...  
CALL # 451C : et le fait exploser.  
CALL # 1062 : place la couleur du  
tableau 2.  
CALL # 825 : bonus 1000 + jeu à  
partir du deuxième tableau et vies  
infinies.  
Maintenant, tapez ceci en hires :  
10 CALL # 4BF4 : REPEAT : CALL  
# E33 : UNTIL KEY\$ = "1"  
HIRES  
20 REM Déplacement : flèche de  
gauche pour aller à gauche et barre  
verticale (au-dessus de DEL) pour  
aller à droite. 1 pour arrière.  
Ensuite, remplacer le CALL # E33  
par :  
CALL # 55D9 pour le déplacement  
des missiles dans le 4ème tableau ;  
CALL # 14DF pour la descente des  
paras et  
CALL # 162E (supprimer le CALL  
# 4BF4) pour le déplacement du  
héros.  
Sur Galaxians, CALL # 6A00 :  
CALL # 6A30 affiche le décor.  
Dans Centipède, en Text et en  
mode direct :  
CALL # 900 : affiche le score.  
CALL # 1300 : jeu au ralenti (mais  
sans redéfinition de caractères).  
CALL # 1208 : jeu normal.  
CALL # 1430 : fait défiler les cou-  
leurs du tableau des scores.  
CALL # 118D : augmente le score.  
CALL # 15A0 : tableau des scores  
et jeu (reset redonne la main).  
CALL # 1C60 : présentation et jeu.  
CALL # 1600 : Game over.  
Dans Lilla et Jacky, la routine de  
musique de la première partie s'exé-  
cutant pendant les interruptions se  
trouve en # 3C3B. Les données se  
trouvent à partir de l'adresse #  
3CC2. il est à noter que la routine  
en question a été piquée sur le pro-  
gramme de démo de l'Atmos. Vous  
pouvez le piquer à votre tour en  
détournant les interruptions aux  
adresses # 231- # 232 sur Oric-1  
et # 24B- # 24C sur Atmos, et en

plaçant # 4C en # 23D sur Oric-1  
et # 24A sur Atmos. Le retour du  
programme doit se faire par un RTI  
et non par un RTS."  
Le pauvre, je serais lui, je m'inquié-  
terais. Etre bon comme ça, c'est ris-  
qué, de nos jours. The déglingueur  
risque beaucoup aussi, car il a  
trouvé le moyen de faire une copie  
anti-café de Wizard Lair sur CPC



464 :  
"Copier la première partie par :  
POKE &AC03, &AE : POKE &AC02,  
&45 : POKE &AC01, &32 : LOAD ""  
SAVE "LAIR"  
Puis :  
LOAD "", 19200  
SAVE "LAIR2", B, 19200, 21760  
Faire Reset, puis :  
MEMORY 19999  
LOAD "", 20000  
En mode direct :  
FOR I=18879 TO 123 STEP -1 :  
POKE 256+I, PEEK (20000+I) :  
NEXT : FOR I=0 TO 123 : POKE  
256+I, PEEK (20000+I) : NEXT  
SAVE "LAIR1", B, 256, 18879, 256  
A mon avis, lui, y a une sale mala-  
die qui le guette. Il va pas continuer  
longtemps à narguer la chance  
impunément. C'est pas possible.  
Comme Captain Crack, qui lui a plu-  
tôt une tête de mort violente et  
spectaculaire :  
"Pour tricher sur Floppy, sur Apple,  
taper ce programme :  
1 REM pour Antrax

5 POKE -16368, 0 : HOME : PRINT  
"METTEZ 'FLOPPY' EN DRIVE 1  
SVP" : GET AS : FOR I=768 TO  
775 : READ A : POKE I, A : NEXT :  
DATA 169, 183, 160, 232, 32, 217,  
3, 96 : HOME : PRINT "(1) VIES  
INFINIES" : PRINT : PRINT "(2)  
NOMBRE DE VIES FIXE" : PRINT :  
PRINT "VOTRE CHOIX" : GET  
AS : POKE 47081, 96 : POKE

quelqu'un qui me lit, là ? J'ai  
l'impression que tout le monde est  
parti, merde, bougez un peu, que je  
vous voie ! Vous vous rendez pas  
compte, moi j'ai les PROJOS dans les  
yeux, alors je vois pas la salle. Bref,  
donc, un autre qui risque gros :  
Christophe Gay, qui a réussi à avoir  
255 vies dans Sabre Wulf sur  
Amstrad.  
"il suffit de taper ce programme :  
10 DATA 21, 2C, 97, 36, 19, 23, 36,  
0F, 23, 36, 11  
20 DATA 21, C3, 9B, 36, 04, C3, 1A,  
88, 21, 74, 22  
30 DATA 36, 05, 23, 36, BB, 21, 40,  
20, 11, 40, 00  
40 DATA 01, 36, 02, ED, B0, 21, 40,  
00, E5, 21, 00  
50 DATA BB, E5, 21, 36, 02, E5, 21,  
07, B8, E5, 21  
60 DATA BB, 02, E5, F1, 21, EA, B1,  
11, D9, B1, F3  
70 DATA C9  
80 MEMORY &2000  
90 LOAD "" :  
100 LOAD "" : &2040  
110 FOR X=&BE00 TO &BE42  
120 READ AS  
130 POKE X, VAL("&" + AS)  
140 NEXT  
150 MODE 1  
160 POKE &BE0F, 255  
170 CALL &BE13  
Puis de faire RUN en ayant mis la  
cassette dans le lecteur."  
Hardos. C'est déprimant, cette  
semaine. Y en a un qui a trouvé le  
plan, ceci dit. Il m'a envoyé des  
bidouilles pour Amstrad, et il a com-  
plètement oublié de mettre son nom  
sur la feuille. Il reste donc totale-  
ment inconnu et ne risque plus rien.  
"Pour passer Obsidian de cassette  
à disquette sur Amstrad, tapez et  
lancez ce programme :  
10 ITAPE : OPENOUT "TOTO" :  
MEMORY &499 : LOAD "" : IDISC :  
SAVE "OBSI1.BIN", B, &500, &96  
20 MODE 1  
30 FOR I=1 TO 12 : READ A :  
POKE 99+I, A : NEXT  
40 CALL 100  
50 IDISC : SAVE "OBSI2.BIN", B,  
&C000, &4000  
60 POKE 102, &10 : POKE 102, &80 :  
&60 : POKE 104, &7A : POKE 105, &26 :  
POKE 107, &35  
60 CALL 100  
70 IDISC : SAVE "DOPPLE3.BIN",  
B, &8001, &267A  
80 POKE 101, &BC : POKE 102, &2 :  
&2 : POKE 104, &44 : POKE 105,  
&3D : POKE 107, &3E  
90 CALL 100  
100 IDISC : SAVE  
"DOPPLE4.BIN", B, &2BC, &3D44  
110 DATA &21, &00, &C0, &11, &00,  
&40, &3E, &1F, &CD, &A1, &BC,  
&C9  
Enfin, sauvez ce programme sous  
le nom "DOP" :  
10 OPENOUT "GEGE" : MEMORY  
&225  
20 LOAD "DOPPLE1.BIN" : POKE  
598, &C9 : FOR T=620 TO 641 :  
POKE T, 0 : NEXT  
30 CALL &226 : INK 15, 18  
40 LOAD "DOPPLE2.BIN"  
50 LOAD "DOPPLE3.BIN"  
60 LOAD "DOPPLE4.BIN"  
70 INK 1, 12 : CALL 609  
Pour jouer, tapez RUN "DOP".  
Voilà. J'arrête de citer ceux qui sont  
en danger, parce que je le suis plus  
que les autres. J'ai revendu ma  
moto, je ne monte plus en hélico, je  
ne m'assieds plus sur des sièges de  
cabinets malpropres, mais qui sait  
si ce sera suffisant ?



# L'HHHEBDO, LA TELE, LA HIFI ET LA VIDEO

## VOCATION HASARDEUSE

Au grand dam des margoulins de tous poils, Hebdogiciel a toujours eu pour vocation de diffuser des prix très bas en informatique, de dénoncer les pratiques commerciales douteuses, de faire connaître les initiatives originales et concurrentielles, bref, de chercher et diffuser la Vérité, avec un V majuscule.

Aujourd'hui, l'HHHEBDO aborde le secteur de la télé, de la hifi et de la vidéo. Pourquoi ce créneau, me direz-vous ? Par hasard, vous répondrai-je. En effet, figurez-vous qu'une soudaine envie de

## BIZARRE, VOUS AVEZ DIT BIZARRE ?

Oui, j'ai dit bizarre. Suivez-moi bien : sachant le marché parisien dominé par les grands distributeurs comme Darty, Nasa, la Fnac et les grandes surfaces, abreuvé de campagnes publicitaires géantes aux slogans de "garantie de prix bas" de "remboursement de la différence", de "la première règle est de vendre toujours au prix le plus bas", séduit par les campagnes d'appel à la publicité comparative, aguiché par des batailles de libération des prix, je pensais bêtement que ce marché était animé d'une vive et saine concurrence.

L'Institut National de la Consommation et son service minitel de "50 millions de consommateurs" ne citait-il pas en permanence ces grands distributeurs comme offrant effectivement les prix les plus bas du marché ?

cette satanée machine était affichée partout au même prix, 3.690 francs, au centime près. Où était donc la belle concurrence ? Pire : un sondage auprès des affreux

que je fis ? Je m'y rendais... rendus... rendis. Bon, le prochain paragraphe, je vous le fais au présent, je commence à me mélanger les pinceaux avec le passé simple et l'imparfait.

## AU SECOURS !

Aidez-nous à faire vivre cette page. Envoyez-nous les prix intéressants pratiqués par les commerçants de votre région. N'oubliez pas de mentionner les références exactes des matériels concernés ainsi que l'adresse et, si possible, le téléphone du point de vente. Grouillez-vous, bandes de consommateurs. Siouplaît.

## MIRACLE

3.300, 390 francs de moins que quoi ? De moins que les prix les plus bas. De moins que qui ? De moins que les gros, là-haut, au-dessus. Concurrence existe toujours et il porte bien son nom ! Et des 600, 700 balles d'écart sur



Chapelle juste après avoir décidé de lancer une page hebdomadaire sur la Télé/Hifi/Vidéo.

petits distributeurs qui font que vendre vachement cher me fit découvrir que les prix étaient aussi les mêmes chez eux ! 3.690 francs chez les vilains petits boutiquiers et 3.690 balles chez les beaux gros distributeurs ! Au secours ! Où qu'elle est la belle image de marque de la grande distribution ?

## FLASH

Désespéré, en larmes, je m'apprêtais à appuyer sur la gâchette du Colt 45 que je tenais serré sur ma tempe quand l'Ange Gabriel m'apparut dans un nuage de fumée odoriférante. "Souviens-toi de Chapelle !", éructa-t-il, tout émoussé par la fumée. "Et de Polac", ajouta-t-il avant de disparaître. Et là, touché par la grâce, je me souvins effectivement d'une émission de Droit de réponse ou une très savoureuse altercation opposa un revendeur qui avait osé vendre moins cher et un représentant de la Fnac. Le brave homme, dénommé Chapelle, sévissait à l'époque place de la Madeleine à Paris et son enseigne, "Concurrence", était toujours debout. Que croyez-vous



les téléés, autant sur la HIFI, pareil sur les caméras vidéo. En gros, environ 10 % de moins. Et en plus, Chapelle exploite une autre boutique au 131 rue de Rennes, juste en face de la Fnac. Avec des prix identiques à ceux de Concurrence, toujours 10% moins cher que le voisin d'en face ! Et voilà, vous savez le pourquoi du comment de cette nouvelle page. Curiosité aiguës, nous sommes parti sur les chapeaux de roues interviewer saint

## LE MUR DE LA CONCURRENCE

**REGLES DU JEU**  
HEBDOGICIEL publiera gratuitement chaque semaine les prix les plus bas dont il aura connaissance, en indiquant le nom et l'adresse du ou des magasins concernés.

HEBDOGICIEL fera des relevés de prix mais fait sur tout appel à tous les commerçants concernés et à ses lecteurs pour qu'ils lui envoient les prix qu'ils estiment les plus bas dans leur région.

HEBDOGICIEL s'engage à publier les prix les plus bas, et ce gratuitement, étant indépendant de toute pressions publicitaires ou autres.

HEBDOGICIEL fera tout son possible pour faire connaître les initiatives, les systèmes de vente et les établissements originaux qui œuvrent dans l'intérêt du consommateur.

## LAVAGE DE CERVEAU

Fort de ces idées reçues, je partis donc dans l'allégresse faire, en confiance, le tour de ces gentils distributeurs

Discman Laser me prit voilà quelques semaines et qu'à cette occasion, je découvris avec étonnement un marché pour le moins bizarre.

## PUBLICITE GRATUITE

Commerçants de France et de Navarre, faites de la publicité à bon compte dans Hebdogiciel. Envoyez-nous les prix des matériels sur lesquels vous pensez être bien placés. Nous publierons gratuitement votre adresse et une fiche sur vos activités et vos méthodes de vente. Apportez un maximum de précisions à ces renseignements et particulièrement aux conditions imprimées de vente des produits (durée de la garantie, livraison, mise en service, vente par correspondance, etc.) ainsi que vos horaires d'ouverture. En gros, faites le boulot à notre place. Attention, nous vérifierons vos dires.

## POURQUOI TANT DE CRUAUTE, POURQUOI ?

D'après nos premières investigations, il semblerait que la non-concurrence de ce secteur provienne essentiellement d'une non-information voulue et organisée sur les prix pratiqués. Que ce soit l'Institut National de la Consommation (INC), les quelques organismes de relevés des prix, les services d'information sur Minitel ou les associations de consommateurs, tous semblent ignorer les prix pratiqués par des francs-tireurs comme Chapelle ou Concurrence. Ces deux boutiques sont pourtant tout à côté de la Fnac de la rue de Rennes ou du Darty de la place de la Madeleine et ceux qui prétendent traquer les prix n'ont qu'une rue à traverser !

L'explication de cette situation pour le moins bizarre pourrait être la suivante : tenus par leurs slogans publicitaires aguichants (remboursement de différence, vendre au prix le plus bas, etc.), les grands distributeurs au lieu de s'aligner préféreraient ignorer purement et simplement les prix plus bas que les leurs. Les différences de services obligatoires (garantie prolongée, livraison à domicile) sur lesquels certains s'appuient pour justifier des écarts de prix ne peuvent en aucun cas être retenues, le consommateur devant garder le libre choix de l'achat de ces options. En faisant appel à nos lecteurs et aux commerçants, nous espérons avoir une information plus large et beaucoup plus objective, sans contrôle d'aucune sorte, notre journal ne vivant pas de la publicité des fabricants ou des distributeurs de ce secteur. Nous ne nous limiterons bien évidemment pas à Paris et les informations provenant de n'importe quelle ville de France seront les bienvenues.

A la différence de certains guides, nous ne publierons que 3 prix et non plusieurs prix jugés compétitifs sur des critères occultes. Pour figurer sur le mur de la concurrence, il faudra être dans les trois meilleurs. Un point.

Si tout le monde joue le jeu, nous pourrions publier une sélection par région. A moins que l'entente sur les prix soient généralisée ou organisée. Il ne nous restera plus dans ce cas qu'à publier le tarif de Chapelle et de Concurrence et le tour sera joué. Dans le cas contraire, c'est-à-dire si les grands s'alignent sur les prix de Chapelle, la bataille risque d'être chaude et nous nous ferons un plaisir de l'orchestrer.

Notre nouveau serveur Minitel ultra-rapide arrive d'ici la fin du mois, une section Télé/Hifi/Vidéo y étalera de très belles listes de prix.

A tout seigneur, tout honneur. Puisqu'il est indirectement à l'origine de cette rubrique, c'est sur ce magasin que nous faisons cette première fiche vérité.

**Le Magasin "Concurrence"**  
19, place de la Madeleine, 75008 PARIS.  
Téléphone : (1) 42 65 35 99

Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H30.

**MARQUES PRINCIPALES :** Akai, Cabasse, Fuji, JVC, KEF, Konica, Panasonic, Pionner, Samsung, Sony, Technics, TDK, Thomson.

**SYSTEME DE VENTE :** outre les articles exposés ou en stock, Concurrence vend sur commande avec un délai de quelques jours tous les articles des marques référencées avec les mêmes écarts que dans le tableau comparatif ci-contre. Les articles non présentés sont d'ailleurs souvent encore moins chers car moins connus des consommateurs ou carrément pas vendus par les gros distributeurs.

**EXPEDITION DANS TOUTE LA FRANCE :** oui.

**CREDIT :** Sofinco.

**GARANTIE :** généralement garantie constructeur, un an pièces et main-d'œuvre.

**SERVICE APRES-VENTE :** par une centaine de stations-services contrôlées par les fournisseurs et par des stations-service indépendantes ayant des accords avec Concurrence (couverture nationale).

**LIVRAISON, MISE EN SERVICE, DEPANNAGE A DOMICILE :** options payantes.

**ECHANGE DU MATERIEL EN CAS DE PANNE AU DEBALLAGE :** oui.

**GARANTIE COMPLEMENTAIRE :** 2 à 5 ans de garantie moyennant supplément. Exemple : 5 ans de garantie pour une télé couleur revient à 723 francs, main-d'œuvre et déplacement compris sans restrictions importantes.

**PARTICULARITES :** Contrairement à ce que laissent entendre ses concurrents, le magasin Concurrence, malgré ses prix très bas propose les mêmes services que les autres revendeurs mais, contrairement à eux, ces services ne sont pas obligatoires et sont proposés à part. Le client peut choisir lui-même ceux qui l'intéressent. La marque dominante est SONY, ce qui semble logique quand on voit les prix élevés de cette marque et l'uniformité des tarifs pratiqués par les revendeurs. Le système de vente de Concurrence colle très bien à cet état de fait.

## COMPAREZ, IL EN RESTERA TOUJOURS QUELQUE CHOSE

RELEVÉ AU 13 JUIN 1986

	CONCURRENCE	DARTY	FNAC
<b>MAGNETOSCOPES</b>			
AKAI VS 202 S	4.990	5.490	
AKAI VS 303 S	5.800	5.990	6.330
AKAI VS 112 S	5.600	5.990	5.990
JVC HRD 142 S	5.550	5.990	5.990
JVC HRD 152 S	5.950	6.390	6.490
JVC HRD 157 S	7.990	8.390	8.490
PANASONIC NV 730	6.990	6.990	7.590
PANASONIC NV 460	6.200	6.990	6.990
SAMSUNG VL 503 P (LECTEUR)	2.700	2.990	2.990
<b>CAMERAS VIDEO</b>			
JVC GRC 2S	15.500	15.990	16.400
SONY CCDV8 AF	15.000	16.450	15.950
<b>CASSETTES VIDEO (Prix unitaire pour achat par 20)</b>			
FUJI E 120	42,00	47,02	43,60
KONICA E 120	42,00	40,82	43,63
FUJI E 180	45,00	63,01	47,27
KONICA E 180	45,00	42,27	47,27
PANASONIC E 180	45,00	46,50	47,27
<b>TELEVISEURS</b>			
SONY 37 CM KV 1412 F	3.700	3.850	3.850
SONY 51 CM KV 2092 FE	5.200	5.790	5.790
SONY 56 CM KV 2264 FE	6.400	6.550	6.950
SONY 68 CM KV 2762 FE	6.500	6.690	6.690
SONY 47 CM KV 1882 F	4.400	4.680	4.680
SONY 56 CM KV 2215 FE	5.790	5.790	5.990
AKAI 40 CM CFT 151	4.300	4.790	4.790
AKAI 55 CM CFT 211	5.300	5.880	5.880
<b>HI.FI</b>			
SONY DISCMAN LASER	3.300	3.690	3.690
SONY CHAINE FH 110 W	4.800	5.490	5.490
SONY LECTEUR LASER CDP35	2.700	2.950	2.990
AKAI CHAINE MIDI 313 WTD	6.500	7.990	7.990



# 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 FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance !

## Règlement :

ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.  
 ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.  
 ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.  
 ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.  
 ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.  
 ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du con-

## cours trimestriel.

ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.  
 ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.  
 ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

**HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.**

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

## BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire :  
 (signature des parents pour les mineurs).

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



Vous détestez votre libraire ? Bravo ! SALUT LA PROMO est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau, plusieurs points-cadeaux donnant droit à un album de bandes dessinées gratos (3 points pour "Les Robinson du Rail" de Franquin, 5 points pour "Kamasutra" de Jacovitti, et 8 points pour "Pin-Up, toutes les pinups du siècle"). Comment commander ? Très simple, sur la liste des albums, publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 10 francs de port si vous n'en commandez qu'un, ou 6 francs par album s'il y en a plusieurs, et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit et à partir de 240 francs vous recevrez gratos le mensuel "Spot BD".

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
BLOODI ET LES RONGEURS	32,00
ASHE BARRETT	67,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
ROCK MASTARD	65,00
LE THEOREME DE BELL	49,00
LA FIN DU MONDE...	59,00
LA FEMME PIEGE	69,00
LES 110 PILULES	45,00
DECONFITURE AU PETIT DEJUNER	45,00
LE VICOMTE	59,50
SUPERWEST	49,00
OBJECTIF DANGER	69,00
LE PAYS QA	35,00
LES ONCLES PAUL	49,00
DECRESCENDO	69,00
SUDOR SUDACA	68,00
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 1	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 2	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 3	39,50
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	220,00
CADAVRES EN SOLDE	42,00
EXECUTIVE WOMAN	59,00
AUX VOLEURS	42,00
RETOUR	64,00
CARNAGE +	49,00
CAVALIERS DE LA MER	49,00
UN TRESOR DE TRESOR	33,00
LE RALLYE DES OURS	33,00
PACIFIQUE SUD 2	49,00
LES DENTS DE LA BOUCHE	37,50

Ecoutez, vous allez penser que je vous néglige... Ma femme est malade, et en conséquence, je n'ai pas le temps de refaire le texte ci-dessus. Mais les choses ont changé. Relisez-le une fois, et si vous avez pigé le système des points-cadeaux, lisez ça : c'est la liste des nouveaux cadeaux. "Les robinsons du rail" de Franquin et Delporte : 3 points. "Kamasutra" (90 pages couleurs) de Jacovitti : 5 points (on se croirait à l'Eurovision). "Le livre du fric" de Masters et Edika : 5 points. Et "Pin-up" (140 pages couleurs, des pin-up de tous les temps) : 8 points. Ça va ? Vous comprenez tout ?

Bon, passons à la promo de cette semaine. Pour l'achat de Retour, de Bernet et Abuli, à 64 balles, je vous offre un superbe petit machin normalement réservé à la presse : un... merde, je sais pas comment expliquer. C'est un morceau de carton avec des fentes dans lequel coulisse un autre morceau de carton, et dans le premier il y a des fenêtres et sur le second il y a des têtes de criminels (c'est dessiné par Bernet, œuf corse) et le tout coulisse et y a pas toujours les mêmes têtes. Vous avez compris ? Bon, ben ça. Voilà. C'est superbe.

Oui, je voudrais recevoir "Retour" et le machin en carton constitué de deux bouts qui coulissent l'un dans l'autre avec des fenêtres et des têtes qui bref.

Je préfère jouer les francs-tireurs : je veux des albums de la liste ci-contre, plus les cadeaux auquel j'ai légitimement droit.

Je veux un catalogue gratuit.

Je veux consulter votre service minitel. Hein ? Editel sur télétel 3, puis 3 et envoi ? Bon d'accord, merci.

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



**CANON V-20**

**750 F**

**POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL**

- UNITE CENTRALE Z80 - A
- MEMOIRE
  - RAM 32K (BASIC-MSX)
  - RAM 64K + RAM VIDEO 16K
- CABLE PERITEL FOURNI
- EN CADEAU : XYZOLOG (K7)

**INTERFACE X-740**



LIAISON X07-V20

**290 F**

**POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL**

**LOGICIEL X-COM**

**235 F**

**POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL**

- INTER-CONNECTION X07
- APPLICATION MSX POUR INTERFACE X 740

**CONFIGURATION COMMUNICATION V-20 - X-07**

**990 F**

**POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL**

- 1 CANON V-20
- 1 INTERFACE X-740 POUR LIAISON X-07 V-20
- EN CADEAU XYZOLOG (K7)

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

CANON V-20 : 950 F.       PRIX SPECIAL CLUB : 750 F.       FRAIS DE PORT + 50F.  
 CANON V-20 + X740 : 1.290 F.       PRIX SPECIAL CLUB : 990 F.       FRAIS DE PORT + 70F.  
 INTERFACE X-740 : 490 F.       PRIX SPECIAL CLUB : 290 F.       FRAIS DE PORT + 20F.  
 LOGICIEL X07-COM : 337 F.       PRIX SPECIAL CLUB : 235 F.       FRAIS DE PORT + 15F.

NOM : ..... PRENOM : .....  
 ADRESSE : .....  
 CODE POSTAL : ..... VILLE : .....  
 N° CARTE DU CLUB : ..... N° de téléphone : .....  
 Règlement joint :  Chèque bancaire  CCP



# LE RETOUR DU JEDI

MSX

PLAIE D'ARGENT N'EST PAS BRETELLES

Finalement, DARK VADOR découvrit la planète où se cachait l'intrépide rebelle et les redoutables chasseurs de l'empire allaient devoir encore une fois se mesurer à "la force"...

Thierry PARISY

ENLÈVE TON CASQUE DARK VADOR, TU ES FAIT!

MAIS TOUT LE MONDE VA VOIR MES PELLICULES ET MES OREILLES



## SUITE DU N°140

```

2600 /
2610 / --- EXPLOSIONS ---
2620 /
2630 F7=X:67=Y:17=23:SC=SC+S0:GOSUB42
00
2640 SOUND6,250:SOUND7,7:SOUND12,70:S
OUND8,16:SOUND13,0
2650 PUTSPRITE17,(F7,67),10,37:FORI=1
TO130:NEXT:PUTSPRITE17,(F7,67),6,38
2660 FORI=1TO130:NEXT:PUTSPRITE17,(F7
,67),11,39:FORI=1TO130:NEXT:PUTSPRITE
17,(0,193)
2670 IFH7=1THENH7=0:PUTSPRITE31,(0,19
3):VA=1:X3=0:Y3=193:RETURNELSEV=1:X=
20:Y=193:Y2=193:SOUND8,0:PUTSPRITE30,
(0,193):IFA1=1THENVA=0:RETURNELSERETU
RN
2680 IFB1=1THENB1=0:X=20:Y=200:RETURN
ELSEX=0:Y=94:RETURN
2690 IFA1=1THENRETURN
2700 IFCI=6THENAI=1:X=100:Y=10:GOTO14
70
2710 CI=CI-1:CIRCLE(0,0),CI,5:LINE(0,
CI+8)-(CI+6,0),5:RETURN
2720 IFY>30THENRETURNELSEP5=1:X8=0:Y8
=40:J8=1:N1=1:SOUND8,0:INTERVALOFF
2730 IFP5=0THENRETURNELSEIFX8(140)THEN
X8=X+4:PUTSPRITE25,(X8,Y8),7,0:N1=1:
RETURN
2740 IFY8(100)THENY8=Y8+(3-J8):PUTSPRI
TE25,(X8,Y8),7,2:J8=J8+.01:N1=2:RETU
RN
2750 IFY8(166)THENY8=Y8+(3-J8):PUTSPRI
TE25,(X8,Y8),7,1:J8=J8+.05:N1=3:RETU
RNELSE:EX=2:P5=0:N1=1:GOTO3490
2760 SOUND6,250:SOUND7,7:SOUND12,70:S
OUND8,16:SOUND13,0:SC=SC+S0:GOSUB4200
2770 FORI=1TO10:CIRCLE(X8+8,Y8+8),I,1
4:NEXT
2780 FORI=1TO10:CIRCLE(X8+8,Y8+8),I,A
1:NEXT
2790 X8=0:Y8=193:P5=0:N1=1:INTERVALON
:STRIG(JOY)ON:GOTO2390
2800 /
2810 / --- ANIMATION JEDI ---
2820 /
2830 GOSUB2840:GOSUB4240:GOTO2850
2840 PUTSPRITE23,(0,209):PUTSPRITE29,
(0,209):PUTSPRITE2,(0,209):PUTSPRITE3
0,(0,209):PUTSPRITE31,(0,209):PUTSPRI
TE25,(0,209):RETURN
2850 INTERVALOFF:BEOP:STRIG(JOY)OFF:A
2=13:GOSUB2090
2860 PRESET(75,172):DRAW"C13R20E2R2F2
R21"
2870 FORZ=40TO94:PUTSPRITE23,(Z,171),
4,28:FORJ=1TO20:NEXT:PUTSPRITE23,(Z+1
,171),4,29:FORK=1TO20:NEXT:NEXT
2880 P=171
2890 FORI=1TO2:P=P-1:PUTSPRITE23,(Z,P
),4,31:NEXT
2900 /
2910 / --- ANIMATION D2 ---
2920 /
2930 PLAY"V15L6407A06F08605E07B06006F
07D08F"
2940 FORI=40TO93:FORJ=1TO30:NEXT:PUTS
PRITE23,(I,171),4,30:NEXT
2950 FORP=171TO168STEP-1:FORT=1TO20:N
EXT:PUTSPRITE23,(I,P),4,32:NEXT:PUTSP
RITE23,(I,P),0,32
2960 D=6:B=100:FORI=4TO6STEP.1:SOUND8
,10:SOUND0,8:SOUND7,2:B=B-1
2970 PUTSPRITE8,(91,163),6,6

```

```

2980 CIRCLE(116,173),10,14,3,I,.5
2990 CIRCLE(80,173),10,14,0,.5:D=D-
.1
3000 CIRCLE(80,173),5,14,0,.5:PUTSP
RITE8,(91,163),11,6
3010 CIRCLE(116,173),5,14,3,I,.5:NEXT
3020 SOUND8,15:SOUND7,55:FORI=178TO17
6STEP-1:PSET(90,I):DRAW"C13R16":FORJ=
1TO200:NEXT:NEXT
3030 /
3040 / --- 3D CHASSEUR X ---
3050 /
3060 L=103:K=91:J=130:FORY=163TO140ST
EP-1:PUTSPRITE20,(75,Y),9,3:PUTSPRITE
21,STEP(16,0),9,4:PUTSPRITE8,STEP(0,0
),6,6
3070 PUTSPRITE22,STEP(16,0),9,5:FORI=
1TOJ:NEXT:J=J-5:PUTSPRITE8,STEP(-16,0
),10,6:LINE(L,170)-(K,170),13,BF:K=K-
1:L=L+1:NEXT:PUTSPRITE8,,0,6
3080 SOUND0,0:SOUND6,250:SOUND7,7:SOU
ND12,40:SOUND8,16:SOUND13,0
3090 PUTSPRITE20,(75,Y),0:PUTSPRITE21
,STEP(16,0),0:PUTSPRITE22,STEP(16,0),
0
3100 T=85:FORY=140TO110STEP-1:PUTSPRI
TE21,(T,Y),9,40:PUTSPRITE22,STEP(8,0)
,9,41:T=T+1:NEXT:FORK=1TO10:NEXT:PUTS
PRITE21,(T,Y),0,42
3110 FORY=111TO50STEP-1:PUTSPRITE22,(
T,Y),9,42:T=T+1:FORK=1TO5:NEXT:NEXT
3120 FORY=51TO20STEP-1:PUTSPRITE22,(T
,Y),9,31:T=T+1:FORK=1TO5:NEXT:NEXT
3130 PUTSPRITE22,(T,Y),0,42
3140 EX=0:GOSUB180:GOTO3570
3150 /
3160 / --- 3D CHASSEURS TIES ---
3170 /
3180 X=INT(RND(1)*170)+85:W1=0:Y3=20:
Y=20:V=2:IFVA=0THENX3=INT(RND(1)*170)
+85
3190 PUTSPRITE23,(X,Y),14,31:Y=Y+3:V8
=1:S0=40:GOSUB3340:IFY>40THENV=3:RETU
RNELSERETURN
3200 /
3210 PUTSPRITE23,(X,Y),14,32:X=X-1:Y=
Y+3:V8=2:S0=30:GOSUB3340:IFY>60THENV=
4:RETURNELSERETURN
3220 /
3230 PUTSPRITE23,(X,Y),14,33:X=X-1:Y=
Y+3:V8=3:S0=25:GOSUB3340:IFY>91THENV=
5:RETURNELSERETURN
3240 /
3250 PUTSPRITE23,(X,Y),14,21:X=X-2:V8
=4:GOSUB3290:S0=5:W1=1:IFX<-10THENV=1
:SOUND8,0:PUTSPRITE30,(0,193):Y2=200:
Y4=200:RETURNELSERETURN
3260 /
3270 / --- BOMBES ---
3280 /
3290 IFY2>180THENB5=80:X2=X+5:Y2=Y+5:
X4=X+3:Y4=Y+3+5
3300 PUTSPRITE30,(X2,Y2),11,43:Y2=Y2+
5
3310 SOUND7,200:SOUND2,0:SOUND8,10:S0
UND0,85:B5=B5+1
3320 IFPOINT(X2,Y2)=A2THENSTRIG(JOY)O
FF:PUTSPRITE30,(0,193):A3=A3+1:GOSUB2
060:STRIG(JOY)ON:RETURN
3330 IFPOINT(X2,Y2)=9THENEX=2:GOTO348
0
3340 IFVA=1THENRETURNELSEONV86TO3350
,3360,3370,3380
3350 PUTSPRITE31,,0,43:Y3=Y3+3:PUTSPR
ITE29,(X3,Y3),14,31:RETURN
3360 Y3=Y3+3:X3=X3+1:PUTSPRITE29,(X3,
Y3),14,32:RETURN
3370 Y3=Y3+3:X3=X3+1:PUTSPRITE29,(X3,
Y3),14,33:RETURN
3380 X3=X3-2:PUTSPRITE29,(X3,Y3),14,2
0:PUTSPRITE31,(X4,Y4),11,43:IFPOINT(X
4,Y4)=A2THENSTRIG(JOY)OFF:PUTSPRITE31

```

```

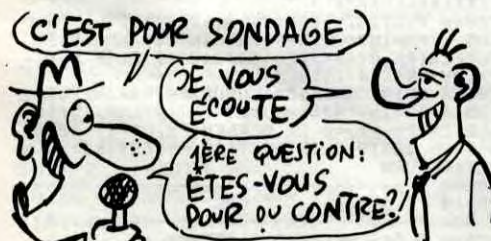
,(0,193):A3=A3+1:GOSUB2060:STRIG(JOY)
ON
3390 IFPOINT(X4,Y4)=9THENEX=2:E5=1:60
T03480
3400 X4=X4+1:Y4=Y4+5:RETURN
3410 /
3420 / --- CROISEUR ---
3430 /
3440 C8=C8-1:PUTSPRITE18,(C8,23),14,2
6:PUTSPRITE19,STEP(7,0),14,27:IFC8=-1
5THEN200ELSERETURN
3450 /
3460 / --- FIN ---
3470 /
3480 IFX2>160THEN4170ELSEIFX4>160ANDE
5=1THEN5=0:GOTO4170
3490 IFEX<>2THENEX=0:GOTO3550
3500 GOSUB2840:STRIG(JOY)OFF:INTERVAL
OFF:SOUND0,0:SOUND6,250:SOUND7,7:SOUN
D12,250:SOUND8,16:SOUND13,0:A2=13:GOS
UB2090
3510 LINE(70,170)-(130,174),13,BF:X=7
5:Y=163:Z=32:W=0:FORI=1TO19:CIRCLE(98
,178),I+1,10,3,2,7:CIRCLE(98,178),I,
9,3,2,,3
3520 PUTSPRITE20,(X,Y),9,3:PUTSPRITE2
2,STEP(2,0),9,5:X=X-.3:Y=Y+.3:Z=Z+.6
3530 CIRCLE(100,178),I,6,,3,2,3:CIRCL
E(95,178),I-1,11,,3,2,3
3540 CIRCLE(98,178),I,14,,3,2,4:CIRCL
E(99,178),I,6,,3,2,,3:NEXT
3550 BEEP:PLAY"13003M9000S9L3FFFC467
F3C467F3L3BB04C50365E3C364E3C263E1"
3560 C=INT(RND(1)*13)+2:IFC=5ORC=4THE
N3560ELSECOLORC
3570 B#="D30R18U17L9D5R5D7L10U20R14U
5L17"
3580 A#="D30R4U10R10D10R4U30L18BM+4,4
R10D10L10U10"
3590 C#="D30R4U23F5E5D23R4U30L66G3H3L6
"
3600 D#="D30R15U5L10U7R5U6L5U7R10U5L1
5"
3610 E#="D30R18U30L18BM+4,5R10D20L10U
20"
3620 F#="F5E5U19R4D2169H9U21R4D19"
3630 G#="D20R3U8R5D8R3U8H2E2U8L11BM+3
,3R5D6L5U5"
3640 R#="D30R4U12R7D12R4U12H3E3U12L14
BM+3,3R7D9L8U9"
3650 STRIG(JOY)OFF
3660 PSET(80,40):DRAW"S4"+B#
3670 DRAW"BM+25,0"+A#
3680 DRAW"BM+20,-4"+C#:DRAW"BM+25,0"+
D#
3690 PAINT(83,43):PAINTSTEP(25,0):PAI
NTSTEP(26,0):PAINTSTEP(30,0)
3700 DRAW"BM-81,40"+E#:DRAW"BM+24,14"
+F#:DRAW"BM+20,-19"+D#:DRAW"BM+22,0"+
R#
3710 PAINT(85,108):PAINTSTEP(33,0):PA
INTSTEP(15,0):PAINTSTEP(25,-10)
3720 FORI=1TO200:NEXT:FIN=1:GOSUB394
0:COLOR14,1:SCREEN2:GOTO200
3730 COLOR9:PRESET(130,35):PRINT#1,"C
LASSEMENT"
3740 LINE(125,45)-(210,47),7,BF:LINE(
130,47)-(205,50),5,BF:LINE(135,50)-(2
00,52),4,BF
3750 /
3760 / TRI
3770 /
3780 FORY=60TO120STEP15:LINE(110,Y)-(
119,Y+9),9,BF:NEXT
3790 N=1:FORY=62TO122STEP15:PRESET(10
5,Y):COLOR5:PRINT#1,N:N=N+1:NEXT
3800 K=2:A2=3:MA=0:IFSC>200THENA(5)=
SC:NO$(5)=NO$:NO$=""
3810 FORJ=1TO5:FORI=KT05
3820 IFA(J)A(I)THENX=A(J):A(J)=A(I):
A(I)=X:NN$=NO$(J):NO$(J)=NO$(I):NO$(I
)=NN$

```

```

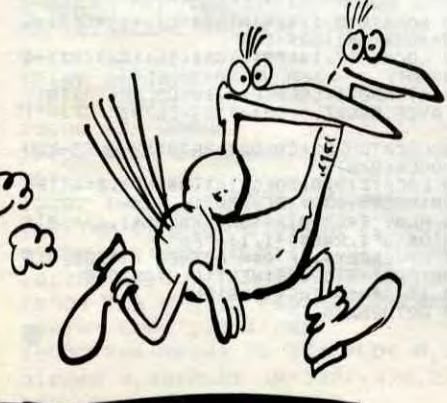
3830 NEXTI:K=K+1:NEXTJ
3840 I=0:FORY=62TO122STEP15:PRESET(12
0,Y):C=INT(RND(1)*15)+2:IFC>15THENC=6
3850 COLORC:I=I+1:PRINT#1,A(I),,,NO$(
I):NEXT
3860 COLOR9:PRESET(50,150):PRINT#1,"O
N RECOMMENCE (O/N)?":TIME=0
3870 IFTIME>500THENV=3:FORI=1TO15:A#
=STR$(I):V=V+1:C#="STR$(V)+B#":V#="V"+A#+"0
2L"+C#+A#":PLAYB#:NEXT:TIME=0:PLAY"L
5A"
3880 A#="INKEY$
3890 IFA#="0"ORA#="0"ORSTRIG(1)=-1THE
NCLS:DEB=1:A3=0:Y8=0:N1=1:SC=0:P5=0:T
IME=0:GOTO620
3900 IFA#="n"ORA#="n"THENENDELSE3870
3910 /
3920 / NOM DU JOUEUR
3930 /
3940 IFSC<300THENS0=0:GOTO3950ELSE398
0
3950 COLOR5,1:SCREEN2:PRESET(90,100),
13:PRINT#1,"DESOLE !!":PRESET(5,120)
3960 COLOR2,1:PRINT#1,"- Vous ne merit
ez pas de figurer au tableau d'honneu
r des grands":PRESET(95,140)
3970 COLOR8:PRINT#1,"- JEDI -":FORI=1
TO2000:NEXT:RETURN
3980 COLOR5,1:SCREEN2:PRESET(50,50):P
RINT#1,"- VOTRE NOM S.V.P."
3990 A#="INKEY$":IFA#=""THENAA#=""GOTO
4000ELSEAA#="A#":GOTO3990
4000 PRESET(80,95):COLOR8:PRINT#1,".
.....":P=72:P1=1
4010 A#="INKEY$":IFP1>12THENP1=12ELSEI
F1<1THENP1=1
4020 IFA#="CHR$(8)THENB#(P1)=""ELSEB#(
P1)=A#
4030 IFA#=""THEN4010ELSEIFA#="CHR$(13)
THENFORI=1TOP1-1:NO$=NO$+B#(I):NEXT:R
ETURN
4040 IFP<80ANDAA#="CHR$(8)THEN4010
4050 IFA#="CHR$(8)THENPRESET(P,94):LIN
E(P,94)-(P+8,103),1,BF:PRESET(P,95):P
RINT#1,"":P=P-8:P1=P1-1:GOTO4010ELSE
P=P+8
4060 IFP>160THENP=P-8:GOTO4010
4070 LINE(P,94)-(P+8,103),1,BF:PRESET
(P,95):PRINT#1,A#:P1=P1+1:GOTO4010
4080 /
4090 / ETOILES
4100 /
4110 FORI=1TO90:PSET(FNA,FNB),14:NEXT
4120 FORI=1TO30:PSET(FNA,FNB),15:NEXT
4130 FORI=1TO10:PSET(FNA,FNB),10:NEXT
:RETURN
4140 /
4150 / --- DESTRUCTION MAISON ---
4160 /
4170 IFMA=1THENRETURNELSESTRIG(JOY)O
FF:SOUND6,16:SOUND7,7:SOUND12,70:SOUND
9,16:SOUND13,0
4180 SC=SC-200:PUTSPRITE30,(0,190):PU
TSPRITE31,(0,190):Y2=190:Y4=190
4190 FORI=0TO13:CIRCLE(178,165),I,13,
3,0,RND(1):NEXT:MA=1:STRIG(JOY)ON
4200 LINE(151,1)-(186,8),1,BF:PRESET(
150,1),1:COLPR1:PRINT#1,SC:RETURN
4210 /
4220 / --- BONUS FIN ---
4230 /
4240 INTERVALOFF:STRIG(JOY)OFF:IFMA=0
THENCC=SC+98:GOSUB4270
4250 IFA2=3THENC=SC+48:GOSUB4270
4260 IFA2=11THENC=SC+33:GOSUB4270:ST
RIG(JOY)ON:RETURNELSESTRIG(JOY)ON:RET
URN
4270 BEEP:S=255:SOUND8,15:FORS0=SCTOC
SSTEP2:S=S-1:SOUND0,0:SOUND0,8:GOSUB4
200:NEXT:GOSUB4200:RETURN

```



## COMMODORE

Suite de la page 10



```

4350 POKEX+81,179:POKEX+82,180:POK
EX+83,181:POKEX+84,182
4360 POKEX+121,183:POKEX+122,184:P
OKEX+123,185:POKEX+124,186
4370 POKEX+161,187:POKEX+162,188:P
OKEX+163,189:POKEX+164,190
4380 POKEX+201,191:POKEX+202,192:P
OKEX+203,193:POKEX+204,194
4390 POKEX+242,195:POKEX+243,196:P
OKEX+282,197:POKEX+283,198
4400 RETURN
4410 POKEX+204+0,C,182:POKEX+2*0,C,44+
64*0-C1:POKEX+1+2*0,C,72+(X-1025-C*
8)/5
4420 POKEX+21,PEEK(LA+21)OR21C
4430 ONB(C)GOTO4440,4450,4460,4470
4440 POKEX+39+C,14:GOTO4480
4450 POKEX+39+C,5:GOTO4480
4460 POKEX+39+C,4:GOTO4480
4470 POKEX+39+C,12
4480 POKEX,244:POKEX+5,244:POKEX+2
80,208:POKEX+285,208
4490 POKEX+2,128:POKEX+3,129:POKEX
+42,130:POKEX+43,131

```

```

4500 POKEX+81,132:POKEX+82,133:POK
EX+83,134:POKEX+121,135
4510 POKEX+122,136:POKEX+123,137:P
OKEX+124,138:POKEX+161,139
4520 POKEX+162,140:POKEX+163,141:P
OKEX+164,142:POKEX+202,143
4530 POKEX+203,144:POKEX+204,145:P
OKEX+242,146:POKEX+243,147
4540 POKEX+282,148:POKEX+283,149
4550 RETURN
4560 POKEX,49:POKEX+1,49:POKEX+4,4
9:POKEX+5,49:POKEX+280,199
4570 POKEX+281,200:POKEX+284,199:P
OKEX+285,200
4580 ONB(C)GOTO4590,4640,4690,4740
4590 POKEX+81,225:POKEX+82,226:POK
EX+83,225:POKEX+84,226
4600 POKEX+120,225:POKEX+121,226:P
OKEX+122,225:POKEX+123,226
4610 POKEX+124,225:POKEX+125,226:P
OKEX+160,227:POKEX+161,228
4620 POKEX+162,227:POKEX+163,228:P
OKEX+164,227:POKEX+165,228
4630 POKEX+201,227:POKEX+202,228:P

```

```

OKEX+203,227:POKEX+204,228:RETURN
4640 POKEX+81,229:POKEX+82,230:POK
EX+83,229:POKEX+84,230
4650 POKEX+120,229:POKEX+121,230:P
OKEX+122,229:POKEX+123,230
4660 POKEX+124,229:POKEX+125,230:P
OKEX+160,231:POKEX+161,232
4670 POKEX+162,231:POKEX+163,232:P
OKEX+164,231:POKEX+165,232
4680 POKEX+201,231:POKEX+202,232:P
OKEX+203,231:POKEX+204,232:RETURN
4690 POKEX+81,233:POKEX+82,234:POK
EX+83,233:POKEX+84,234
4700 POKEX+120,233:POKEX+121,234:P
OKEX+122,233:POKEX+123,234
4710 POKEX+124,233:POKEX+125,234:P
OKEX+160,235:POKEX+161,236
4720 POKEX+162,235:POKEX+163,236:P

```

A SUIVRE...







# CARTHAGE OUAIS !

ZX 81

RIEN NE SERT, VICE COMPRIS

Tout est dans le titre...

Xavier PELGRIN

GARÇON, UN STEAK FRITES



DÉSOLÉ, ON N'A PLUS QUÉ DES STEAKS FRITES

AH ZUT, BON BEN UNE CHOUCRROUTE ALORS

ÇA MARCHE



Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite ces trois listings. Le premier renferme la présentation et le mode d'emploi, les deux autres sont les jeux de cartes proprement dits.

## LISTING 1

```

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

```

```

380 PRINT AT 2,3;"BONJOUR,"
390 PRINT AT 4,5;"VOICI DEUX PR
OGRAMMES BASES SUR LES CARTES A
JOUER..."
395 PRINT AT 7,10;"KELKART"
400 PRINT AT 8,4;"LE PREMIER ES
T UN JEU DE DE-DUCTION, OU IL
FAUT DEVINER QUATRE CARTES CAC
HEES PAR LE ZX."
410 PRINT TAB 4;"CELUI-CI VOUS
DONNE DES RENSEIGNEMENTS:"
420 PRINT TAB 8;"- NOMBRE DE C
ARTES DONT VOUS AVEZ SEULEMENT
TROUVE LA COULEUR"
430 PRINT TAB 8;"- NOMBRE DE C
ARTES DONT VOUS AVEZ SEULEMENT
TROUVE LA VALEUR"
440 PRINT TAB 8;"- NOMBRE DE CA
RTES QUE VOUS AVEZ DECOUVERTES"
450 PRINT AT 21,5;"APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE"
460 PAUSE 4E4
465 CLS
470 PRINT AT 2,10;"REUSSITE"
480 PRINT AT 3,4;"CE PROGRAMME
EST SIMPLEMENT UNE VERSION INFO
RMATISEE DE LA REUSSITE CONNUE S
OUS LE NOM DE "MARIE-ANTOINETT
E".
500 PRINT " LE BUT EST SIMPLE
:ON ENLEVE DU JEU DEUX CARTES Q
UAND ELLES SONT SUR UN DES PAQU
ETS QUI SONT REPRESENTES A L'ECR
AN,ET QUE LEUR VALEUR EST IDENT
IFIQUE (PAR EXEMPLE,DEUX ROIS...
)
510 PRINT " POUR CELA,IL SUFFI
T DE METTRE LE CURSEUR:"
520 PRINT " LA CARTE A ENLEVER,PUIS ON A
PPUIE SUR:"
530 PRINT AT 21,5;"APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE"
540 PAUSE 4E4
550 CLS
560 PRINT AT 3,10;"MENU"
570 PRINT AT 8,5;"-REVOIR PRESE
NTATION";AT 7,6;"-CHARGER UN PRO
GRAMME"
580 IF INKEY$<"R" THEN GOTO 370
590 IF INKEY$<"C" THEN GOTO 59
0
610 PRINT AT 10,4;"KELKART";AT
12,4;"REUSSITE"
620 LET A$=INKEY$

```

```

530 IF A$<"K" AND A$<"R" THEN
GOTO 510
640 PRINT AT 12,2;"METTEZ LA BA
NDE AVANT LE PROG.ET APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE."
650 PAUSE 4E4
660 LOAD A$
670 STOP
680 SAVE "CAR"
690 RUN

```

## LISTING 2

```

4 REM
5 REM
6 REM
7 REM
8 REM
9 REM
10 DIM K$(4,2)
11 DIM R$(4,2)
12 GOSUB 8000
13 LET C$="PKT"
14 LET U$="ARDX987"
15 FOR X=1 TO 4
16 LET K$(X,1)=C$(INT (RND*4)+
1)
17 LET K$(X,2)=U$(INT (RND*8)+
1)
18 FOR G=X-1 TO 1 STEP -1
19 IF K$(X)=K$(G) THEN GOTO 50
20 NEXT G
21 DIM M$(20,11)
22 DIM J$(4,2)
23 NEXT X
24 FOR T=1 TO 20
25 FOR F=1 TO 4
26 LET J$(F)=K$(F)
27 NEXT F
28 PRINT AT 5,2;"
29
30 FOR X=1 TO 8
31 PRINT TAB 2;"
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000 REM

```

```

F$<"K" AND F$<"K" AND F$<"T"
THEN GOTO 190
196 PRINT F$;"-";
200 IF INKEY$<"4" THEN GOTO 200
205 IF INKEY$=" " THEN GOTO 205
210 LET E$=INKEY$
220 IF E$<"A" AND E$<"R" AND
E$<"D" AND E$<"U" AND E$<"X"
AND E$<"7" AND E$<"8" AND E$<"
" THEN GOTO 210
225 PRINT E$
231 FOR G=1 TO I
232 IF R$(G)=F$+E$ THEN GOTO 17
0
233 NEXT G
238 LET H$="
AND F$="C")+("
AND F$="T")+("
AND F$="P")+("
AND F$="K")
237 PRINT AT 6,I*7-4;E$;" ";A
T 7,I*7-4;"
240 PRINT AT 8,I*7-4;H$( TO 4);
TAB I*7-4;H$(5 TO 8);TAB I*7-4;H
$(9 TO 12);TAB I*7-4;H$(13 TO )
250 LET M$(I)(I*2-1 TO I*2)=F$+
E$
255 LET R$(I)=F$+E$
258 NEXT I
259 FOR M=1 TO 4
260 FOR W=1 TO 4
270 IF J$(W,1)<>R$(H,1) OR J$(W
,2)<>R$(H,2) THEN GOTO 290
275 LET J$(W)=M
277 LET R$(H)=M
280 LET CV=CV+1
285 NEXT W
290 NEXT H
295 NEXT I
297 FOR S=1 TO 4
298 FOR D=1 TO 4
300 IF J$(S,1)<>R$(D,1) THEN GO
TO 330
305 LET J$(S,1)=M
307 LET R$(D,1)=M
310 LET CO=CO+1
320 GOTO 350
330 IF J$(S,2)<>R$(D,2) THEN GO
TO 350
335 LET J$(S,2)=M
337 LET R$(D,2)=M
340 LET VA=VA+1
350 NEXT D
355 NEXT S
370 PRINT AT 0,0;"COULEUR";CO
380 PRINT AT 1,0;"VALEUR";VA

```

Suite page 31

## AMSTRAD

Suite de la page 28

```

176,272: DRAW M,A:A=A+0.5:NEXT
10120 A=176:B=272:B1=144:FOR M=144
TO 192:PLOT A,B:DRAW 224,M:A=A+0.
3333333:B=B+0.3333333:NEXT
10122 R$="00"
10125 INK 5,26:LOCATE 13,17:PRINT
"
10130 PEN 5:LOCATE 14,2:PRINT "VOU
S":LOCATE 14,3:PRINT "ETES":LOCATE
14,4:PRINT "CHEZ LE":LOCATE 14,6:
PEN 15:PRINT "DIABLE!"
10140 FOR M=1 TO 50:SOUND 1,10,1,1
5:SOUND 2,1000,15:SOUND 4,INT (1+1
00*RND),1,15:INK 1,INT (1+26*RND):I
NK 2,INT (1+26*RND):INK 3,INT (1+26*
RND):INK 4,INT (1+26*RND):NEXT:INK
1,23:INK 2,14:INK 3,11:INK 4,2
10142 INK 8,4
10145 PEN 8:LOCATE 1,2:PRINT "POUR
LE":LOCATE 1,3:PRINT "FAIRE":LOCA
TE 1,4:PRINT "FUIR":LOCATE 1,5:PRI
NT "IL":LOCATE 1,6:PRINT "FAU":LO
CATE 1,7:PRINT "DRA":LOCATE 1,10:P
RINT "CROIX"
10146 NBC=INT (10+20*RND):PEN 10:LO
CATE 2,9:PRINT NBC
10150 IF NBC<CR THEN PEN 12:INK 12
,15:LOCATE 2,21:PRINT "VOUS NE LES
AVEZ":LOCATE 2,22:PRINT "PAS.VOUS
ETES":LOCATE 2,23:PRINT "POSSEDE!
!!!!":FOR N=1 TO 100:SOUND 1,M,10,
15:SOUND,4,M-1,10,15:NEXT N:GOTO 5
0000
10155 IF NBC<CR THEN LOCATE 2,21:
PRINT "VOUS L'AVEZ":PRINT "VAINCU"
:PRINT "APPUYEZ":PRINT "SUR 1 TOUC
HE":DIABLE=1:E=0:X=9:Y=9:GOTO 1016
0
10160 A$=INKEY$:IF A$<" " THEN 200
0 ELSE 10160
15000 REM GAGNE
15001 MODE 0:BORDER 3:PEN 15:R$="M
US"
15002 INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:INK
4,0:INK 5,0:INK 6,0:INK 7,0:INK 8,
0:INK 9,0:INK 10,0:INK 11,0:INK 12
,0:INK 13,0
15005 FOR M=1 TO 440:PEN 7:PAPER 8
:PRINT CHR$(213);NEXT
15020 FOR M=192 TO 224:PLOT M,272,
3:DRAW M,80:PLOT (M-192)+416,272:D
RAW (M-192)+416,80:NEXT
15025 FOR M=272 TO 288:PLOT 176,M,

```



# LA RECHERCHE DU DIAMANT VERT

EXELVISION EXL 100

QUI A BUTÉ BOITERA.

Encore une fois victime de votre curiosité, vous voilà coincé sur une bien étrange planète, où seule la possession d'un diamant sacré permet le retour sur la Terre. Inutile de préciser que ce fameux "diamant de la liberté" est pratiquement inaccessible... ou presque.

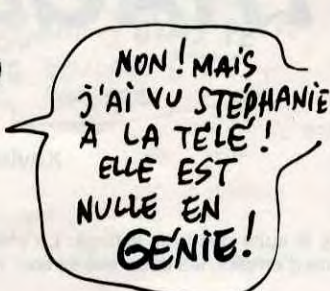
Jean-Marc LEPAUL

## SUITE DU N° 140

```

3750 PRINT:PRINT "ecarter les intrus. Mais vous pourrez "
3760 PRINT:PRINT "utiliser les armes qui existent sur la"
3770 PRINT:PRINT "planete pour les detruire. "
3780 PRINT:PRINT "Le magicien a fait appel egalement a des"
3790 PRINT:PRINT "armes modernes qui tirent des rayons"
3800 PRINT:PRINT "gamma mortels. Mais l'epreuve la plus "
3810 PRINT:PRINT "terrible est le dragon a 3 tetes qu'il"
3820 PRINT:PRINT "vous faudra franchir..."
3830 CALL COLOR("OBW"):LOCATE (22,29):PRINT "[ RETURN ]":PAUSE:CLS
3840 CALL COLOR("OBW"):LOCATE (2,10):PRINT "LA RECHERCHE DU DIAMANT VERT"
3850 CALL COLOR("OBW"):LOCATE (4,18):PRINT "GUIDE"
3860 LOCATE (5,18):PRINT "-----"
3870 LOCATE (5,2):PRINT "1er TABLEAU"
3880 LOCATE (6,2):PRINT "-----"
3890 PRINT "EVITER LES CHAMPIGNONS ET LES CAILLOUX EN SAUTANT PAR DESSUS"
3900 LOCATE (8,21):PRINT "(TOUCHE POUR DESCENDRE)POUR SAUTER"
3910 LOCATE (10,2):PRINT "2eme TABLEAU"
3920 LOCATE (11,2):PRINT "-----"
3930 PRINT "EVITER LES MONSTRES EN ALLANT SUR LES CANONS(LA FLECHE)"
3940 LOCATE (14,2):PRINT "3eme TABLEAU"
3950 LOCATE (15,2):PRINT "-----"
3960 PRINT "EVITER LE MONSTRE ET DETRUIRE LES CANONS LASERS(RENTREZ DEDANS)"
3970 LOCATE (18,2):PRINT "4eme TABLEAU":LOCATE (19,2):PRINT "-----"
3980 PRINT "L'ARAIGNEE VOUS BARRE LE CHEMIN EVITEZ LA AINSI QUE LE MONSTRE"
3990 PRINT "POUR PRENDRE LE DIAMANT DE LA LIBERTE"
4000 INPUT "":A$
4010 CLS
4020 CALL COLOR("ObB"):LOCATE (12,5):PRINT "Vous avez 3 vies - Manette orange"
4030 PRINT:PRINT " Joystick vers le bas "
4040 PRINT:PRINT " Bouton orange action"
4050 CALL COLOR("OMB"):LOCATE (22,21):INPUT "ENTRER POUR LE JEU";DF$
4060 SUBEND
4070 SUB MUS1
4080 DATA 118,2,2,252
4090 !
4100 DATA 136,197,0,121
4110 DATA 213,124,114,1,125,124,5,127
4120 DATA 209,123
4130 !
4140 DATA 18,126,45,19,226,55
4150 DATA 136,196,154,24,178,190,72,0,24
4160 !
4170 DATA 114,16,122,152,24,28,142,196
4180 DATA 112,114,34,122,136,196,190,28
4190 DATA 142,196,112
4200 !
4210 DATA 154,24,36,8,208,29
4220 DATA 211,24,154,24,208,30,114,11,122
4230 DATA 136,0,29,28,142,136,112,218
4240 DATA 123,243,224,13
4250 !
4260 DATA 136,196,31,28
4270 DATA 114,4,122,142,196,112,218,123
4280 DATA 243
4290 !
4300 DATA 114,8,122,136,196,185
4310 DATA 28,142,196,112,18,124,155,121
4320 !
4330 DATA 136,197,0,10,251,10
4340 !
4350 DATA 154,28,192,114,8,16,207,231
4360 DATA 3,68,125,124,222,125,125,01
4370 DATA 125,230,11,18,124,213,124,155

```



```

4380 DATA 121,211,121,121,0,120,210,122
4390 DATA 226,7,218,16,225,211,28,224,215
4400 DATA 10
4410 !
4420 DATA 18,0,17,129,17,98,17,35
4430 DATA 17,4,16,229,16,166,16,103
4440 DATA 66,104,66,41,65,234,65,203,65
4450 DATA 140,65,109,65,46,65,15,64,176
4460 DATA 64,113
4470 DATA 252,59,179,54,192
4480 !
4490 !
4500 !
4510 B=50175
4520 FOR I=1 TO 195
4530 READ A
4540 CALL POKE(B+I,A)
4550 NEXT
4560 !
4570 !
4580 !
4590 RESTORE 4720
4600 FOR I=1 TO 26
4610 B=126
4620 READ A
4630 CALL POKE(B,A)
4640 READ A
4650 CALL POKE(B+1,A)
4660 CALL EXEC(50176)
4670 B=126
4680 NEXT
4690 !
4700 !
4710 !
4720 DATA 2,1,2,2,2,1,4,2,7,2
4730 DATA 10,4,10,4,2,1,2,2,2,1,4,2
4740 DATA 7,2,8,8,2,1,2,2,2,1,4,2
4750 DATA 7,2,8,4,8,4,8,1,8,2,8,1
4760 DATA 7,2,4,2,7,8
4770 SUBEND
4780 SUB BONJ
4790 E$="28D5AA4C35B39094B93295E5CC2E4D704AB72D242D9008B4881F7A398D59326DA85"
4800 F$="56B14C92A89806D5CA59A1334F75CB340A28505D01DB76257DDB1853959CC4C05323"
4810 G$="2A6C12AD0D0D2F254E84D1AC6A5819C93496B0506CE525AB2E5A19AEB5AC64D995B3"
4820 H$="D2B1949424AB5385DB31922DCE9EA94AC9898E51A45B02E4"
4830 CALL SPEECH("L",&E$&F$&G$&H$)
4840 SUBEND
4850 SUB BRAV
4860 A$="24D2ACA2CC1B9384A98DB468A5E2485AC32C6E8BB2BA32A9302DE8A2D3A9232FAB984D"
4870 B$="B3B572C4123B2D57F1E50E9B737AE4C82A427643654939285985187694A417B662148E"
4880 C$="9393CCA94155A95E09A33931DC322E8EF65164CA98328A17E1BEACBFF07"
4890 CALL SPEECH("L",&A$&B$&C$)
4900 SUBEND
4910 SUB AAA
4920 A$="AD29613CC2ABACA29875689FBDA54DBC3ABCAAD6E85C85BEE7CA73B89E5EB1D2548F08"
4930 B$="6951537248CC992E9789A91499A7E4FF07"
4940 FOR I=1 TO 3
4950 CALL SPEECH("L",&A$&B$):PAUSE .2
4960 NEXT I
4970 SUBEND
4980 ! SI VOUS TROUVER DES AMELIORATION A CE PROGRAMME CONTACTER MOI
4990 ! GOOD LUCK

```



## CANON X07

Suite de la page 7

### LISTING 2.

```

10 CLEAR1000:ONERRORTO2000:CLS:DEFINTB
-Z:DEFSTRA:OC=2:T=16:DU=4
20 DIMAT(3),NO(6,4,3),DI(6,3),BE(6,3),PO
(6,3),SI(3),NM(250)
30 GOSUB700:LOCATE5,3:PRINT"un instant":
FORN=0TO4:FORO=0TO4:FORE=0TO3
35 IFE=OANDN<6THENNO(N,D,E)=250ELSEIFE=3
ANDN>0THENNO(N,D,E)=225ELSEREADNO(N,D,E)
40 NEXTE,D,N:FORN=0TO4:DI(N,O)=250:BE(N,
O)=250:PO(N,O)=250:FORE=1TO3
50 READDI(N,E):READBE(N,E):READPO(N,E):N
EXTE,N
60 SI(O)=250:SI(1)=249:SI(2)=132:SI(3)=2
25
100 LOCATE4,3:PRINT"C'est parti":BEEPO,
20:LOCATE4,3:PRINT" "
117 IFOC>3THENOC=3ELSEIFOC>0THENOC=0
118 PRESET(11,16):PRESET(11,20):BEEPO,3:
PSET(11,16):PSET(11,20):BEEPO,3
119 LOCATE19,0:PRINT " :BEEPO,3:LOCATE19
,0:PRINTIDS(STR$(OC),2,1):BEEPO,3
120 AN=INKEY$:IFAN="":THEN11ELSEIFAN="O"
"ANDAN<"9"THENDU=VAL(AN)ELSE140
130 LOCATE2,3:PRINTCHR$(248-DU):IFDUM
OD2=0THENPRESET(18,30)ELSEPSET(18,30)
135 GOTD120
140 NS=0:D=0:SI=0
141 IFT>40THENT=40ELSEIFT<4THENT=4
145 IFAN="":THENGR=1:LOCATE19,2:PRINT"*"
:GOTO120
150 IFAN="R"THENN=0:NS=3:GOTO290
160 IFAN="M"THENN=1:NS=5:GOTO290
170 IFAN="F"THENN=2:NS=6:GOTO290
180 IFAN="S"THENN=3:NS=8:GOTO290
190 IFAN="L"THENN=4:NS=10:GOTO290
200 IFAN="I"THENN=5:NS=12:GOTO290
210 IFAN="D"THENN=6:NS=1:GOTO290
215 IFAN="N"THENLOCATE10,3:PRINT"New !":

```

```

:GOSUB500:LOCATE10,3:PRINT" " :AM=AN
216 IFLFT$(AM,1)="0"THENFORI=0TO3:AT(I)
="":NEXT:PI=0:DU=4:GOSUB700:AM="":GOTO12
0
220 IFAN="#"THENND=1:LOCATE2,0:PRINT"#":
GOTO120
225 IFAN="^"THENGOTO1500
230 IFAN="b"THENND=-1:LOCATE2,0:PRINT"b"
:GOTO120
235 IFAN="!"THEN1200
236 IFAN="?"THEN1300
240 IFAN="T"THENGOSUB500:T=VAL(AN):GOTO1
20
245 IFAN=CHR$(29)THEN1400
250 IFAN="O"THENGOSUB500:OC=VAL(AN):GOTO
120
255 IFAN="Q"THENSLEEP:GOSUB1000:GOTO120
260 IFAN=" " THENSI=1
270 IFAN="P"THENGOSUB1000:GOTO120
275 IFAN="V"THENGOTO1100:GOTO120
280 IFNS=OANDSI=0THENLOCATE19,2:PRINTCHR
$(127):BEEPO,5:LOCATE19,2:PRINT " :GOT
0120
290 IFDU=0THEND=T/4ELSEIFDU=1THEND=T*3/8
ELSEIFDU=2THEND=T/2ELSEIFDU=3THEND=3*T/4
294 IFDU=4THEND=TELSEIFDU=5THEND=T*3/2EL
SEIFDU=6THEND=DU*2ELSEIFDU=7THEND=3*T
298 IFDU=8THEND=T*4ELSEIFDU=9THEND=T*6
299 PI=PI+1:IFGRTHENLOCATE19,2:PRINT " :
D=1:DN=DU:DU=0
300 IFSI=0THENBEEPNS+ND*12*OC,D
310 FORE=0TO3:IFSI=1THENAT(E)=AT(E)+CHR$
(SI(E)):GOTO340
320 IFND=1THENAT(E)=AT(E)+CHR$(DI(N,E))E
LSEIFND=-1THENAT(E)=AT(E)+CHR$(BE(N,E))
330 AT(E)=AT(E)+CHR$(NO(N,4-DU/2,E))
335 IFDUMOD2=1THENAT(E)=AT(E)+CHR$(PO(N,
E))
340 NEXT
350 FORE=0TO3:LOCATE3,E:PRINTRIGHT$(AT(E
),16):NEXT
355 IFDUMOD2=1THENPSET(18,30)
359 IFGR=1THENDU=10
360 IFSI<1THENNM(PI)=(12*OC+NS+ND)+60*DU
UELSENEM(PI)=60*DU
361 IFGR=1THENGR=0:DU=DN
370 LOCATE2,0:PRINTCHR$(250):NM(PI)=NM(P
I)+700*(ABS(ND)+1+DUMOD2)
380 ND=0:GOTO120
500 AN="":AB=CHR$(SCREEN(4,3)):LOCATE4,3
:PRINT"?":LO=5
510 AM=INKEY$:IFAM="":THEN510ELSEAB=AB+CH
R$(SCREEN(LO,3)):LOCATELO,3:PRINTAM:LO=
LO+1

```

```

520 IFAM=CHR$(13)THENLOCATE4,3:PRINTAB::
RETURNLSEAN=AN+AM:GOTO510
700 LOCATE1,0:PRINTCHR$(251),CHR$(252);C
HR$(253),CHR$(254);CHR$(255)
701 LINE(4,7)-(4,3):LINE(5,3)-(5,2):PSET
(5,7)
705 LINE(3,26)-(7,26):LINE(3,27)-(7,27):
LINE(4,25)-(5,25):LINE(4,28)-(5,28)
710 LINE(7,25)-(7,24):LOCATE2,3:PRINTCHR
$(248-DU/2)
715 IFLN(AT(0))=>15THEN730ELSELOCATE0,0
720 PRINTTAB(2);STRING$(17,250),TAB(2);S
TRING$(17,132),TAB(2);STRING$(17,132)
725 PRINTTAB(3);STRING$(16,32);
730 FORE=0TO3:LOCATE3,E:PRINTRIGHT$(AT(E
),16):NEXT
740 IFDUMOD2=1THENPSET(18,30)
750 LOCATE2,0:PRINTCHR$(250),TAB(2);CHR$
(132),TAB(2);CHR$(132):RETURN
1000 DN=DU:FORO=0TOPI:DU=(NM(R)MOD700)/6
O:NS=(NM(R)MOD700)MOD60
1010 IFDU=0THEND=T/4ELSEIFDU=1THEND=T*3/
8ELSEIFDU=2THEND=T/2ELSEIFDU=3THEND=3*T/
4
1020 IFDU=4THEND=TELSEIFDU=5THEND=T*3/2E
LSEIFDU=6THEND=T*2ELSEIFDU=7THEND=T*3
1030 IFDU=8THEND=T*4ELSEIFDU=9THEND=T*6E
LSEIFDU=10THEND=1
1040 BEEPS,D:IFINKEY$=CHR$(13)THENDU=DN
:RETURNLSENEXT:DU=DN:RETURN
1100 FORR=1TOLEN(AT(0))-15:FORE=0TO3:LOC
ATE3,E:PRINTMID$(AT(E),R,16)
1110 NEXTE:IFINKEY$="":THENNEXTR:GOTO120
1111 IFINKEY$<>"":THENNEXTR:GOTO120ELSE11
11
1200 CLS:LINEINPUT"Nom de la musique a s
auver":AN
1210 INIT#1,"CASO":PRINT#1,AN
1215 PRINT#1,AT(0):PRINT#1,AT(1):PRINT#1
,AT(2):PRINT#1,AT(3)
1216 PRINT#1,PI:FORI=0TOPISTEP8
1220 PRINT#1,NM(I),NM(I+1),NM(I+2),NM(I+
3),NM(I+4),NM(I+5),NM(I+6),NM(I+7)
1230 NEXT:CLS:GOSUB700:GOSUB1000:GOTO120
1300 CLS:LINEINPUT"Nom de la musique a l
oader":AN
1310 INIT#1,"CASI":PRINT" Tapez {RETURN}
pour arreter la recherche"
1315 IFINKEY$=CHR$(13)THENGOSUB700:GOTO1
20
1320 INPUT#1,AM:IFAN<>AMTHENPRINT"skip :
":AM:GOTO1315ELSEPRINT"Found":AM
1330 INPUT#1,AT(0):INPUT#1,AT(1):INPUT#1
,AT(2):INPUT#1,AT(3):CLS:GOSUB700

```

```

1335 INPUT#1,PI:FORI=0TOPISTEP8
1340 INPUT#1,NM(I),NM(I+1),NM(I+2),NM(I+
3),NM(I+4),NM(I+5),NM(I+6),NM(I+7):NEXT
1350 GOSUB1000:GOTO120
1400 IFLN(AT(0))=0THEN120
1410 FORE=0TO3:AT(E)=LEFT$(AT(E),LEN(AT(E
))-NM(PI)/700):NEXT
1415 NM(PI)=0
1420 PI=PI-1:IFPI<0THENPI=0
1430 GOSUB700:GOTO120
1500 CLS:LINEINPUT"Nom de la musique a l
ister":AN:L=LEN(AN):LPRINT[1,1]
1510 LPRINT,,,STRING$(L+6,"*"),**";AN
!";**",STRING$(L+6,"*"),,,,
1520 LPRINT"10 FORI=1TO":PI":READN,D:BE
EPN,D:NEXT
1530 LPRINT"20000 DATA":FORI=0TOPI:LPRIN
TNTM(I)MOD256;";NM(I)/256;";:NEXT
1540 LPRINT"0 32":CLS:GOSUB700:GOTO120
2000 IFERR=7THENLOCATE3,3:PRINT"plus de
memoire":RESUME120
2010 LOCATE2,3:PRINT"Erreur";ERR;"ligne"
;ERL:BEEPO,40:GOSUB700:RESUME120
20000 DATA132,128,133,132,129,134,132,12
9,135,132,130,135,132,131,135
20010 DATA132,137,132,138,132,139,132,14
0,132,141
20020 DATA132,145,143,146,143,147,144,14
7,144,148
20030 DATA132,153,150,154,150,155,151,15
5,152,155
20040 DATA128,157,129,158,129,159,130,15
9,131,159
20050 DATA137,132,138,132,139,132,140,13
2,141,132
20060 DATA250,145,132,226,146,132,226,14
7,132,227,147,132,227,148,132
20100 DATA132,132,132,229,237,132,228,23
6,136
20110 DATA132,132,132,230,238,142,231,22
5,225
20120 DATA132,132,132,232,239,149,225,22
5,225
20130 DATA234,241,132,233,240,156,225,22
5,225
20140 DATA229,237,132,235,242,224,225,22
5,225
20150 DATA230,238,142,243,132,132,225,22
5,225
20160 DATA232,239,149,132,132,132,225,22
5,225

```

A SUIVRE...



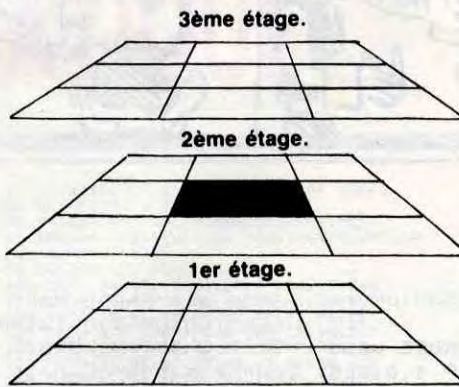
# FX-MORPION

Sauvez votre honneur en relevant orgueilleusement le défi intellectuel lancé par votre machine...  
Xavier DE BEAUCHESNE

## Mode d'emploi :

Effacez toutes les mémoires par CLR ALL et entrez les programmes en P0 et P1. Lancez par RUN ou F1 P0 après avoir fait DEFM 3 (EXE). Après l'affichage du titre, l'ordinateur engage les hostilités (c'est toujours lui qui commence) en plaçant un de ses pions sur l'échiquier tridimensionnel. Placez-y à votre tour un de vos pions (veillez à les différencier de l'adversaire). Vous devrez riposter aux coups de votre FX, de manière à pouvoir aligner trois de vos pions horizontalement (exemple : 1, 2, 3), verticalement (exemple : 1, 11, 21), ou en diagonales (exemple : 7, 5, 3 ou 1, 12, 23 ou encore 7, 14, 21). La case centrale numéro 15 est ici supprimée du jeu.  
Après quelques essais, les hypothèses et les suppositions de l'ordinateur ralentissent relativement son temps de réponse (supérieur ou égal à 50 secondes), ce qui vous laisse du temps pour cogiter.  
Si vous jouez une case déjà jouée ou une case impossible, maître CASIO signalera votre étourderie. Inutile de préciser l'utilité d'une véritable stratégie de prévision...

Etage n° 1.			Etage n° 2.			Etage n° 3.		
1	2	3	11	12	13	21	22	23
4	5	6	14	15	16	24	25	26
7	8	9	17	18	19	27	28	29



## FX 702 P

MERDE! J'AI CHOPIÉ DES MORPIONS!

T'AS ENCORE FAIT DES COCHONNERIES AVEC TON ORDINATEUR TOI!

QUI A BU GERBERA

OUEK



```

) = 5: N = N + 1
LIST ALL 1050 IF N < 3 THEN 121
0
*** PRG LIST 1100 W = 1: GSB 5E3: G0T
0 1210
VAR: 56 PRG: 1440 1200 PRT #: Z#: X:
1210 IF M + N > 27 THEN
4060
P0: 1295 STEPS 1215 IF M < 2 THEN 200
2 GOTO 30 0
4 PRT "FX-MORPION" 1217 W = 3: GSB 5E3
" 2000 IF A(15) = 0: T = 15
6 PRT "PAR : XAVIE :GOTO 4E3
R DE BEAUCHESNE 2100 R = 0: IF N > 2: M = 4:
8 "2 RUE F. BRUNE GSB 5E3
AU 2200 IF R = 0: T = R: GOTO
10 PRT "44000 NANT 4E3
ES" 3000 T = INT (30 * RAN#)
30 VAC : WAIT 20 : IF T < 1 THEN 3E
50 PRT " FX-MORPIO 3
N", " MORPION-FX 3100 IF T > 29 THEN 3E
" 3
150 $ = " VOUS": Z# = " 3150 IF A(T) = 0 THEN
" 3E3
180 B5 = 99 3155 IF T = 10 THEN 3E
200 GOTO 1215 3
300 PRT #: Z#: INP X 3160 IF T = 20 THEN 3E
: P = 1 3
400 IF X < 1 THEN 500 4000 A(T) = 1: M = M + 1: P =
0 0: PRT " MOI": Z
500 IF X > 29 THEN 55 0: T: IF M > 3: IF
5 0 = 1: W = 2: GSB 500
550 IF A(X) = 0 THEN 0
1E3 4050 IF M + N < 27 THEN
555 PRT "IMPOSSIBLE 300
" 4060 PRT "PARTIE NUL
560 GOTO 300 LE", "VOUS L'ETE
1000 PRT #: Z#: X: A(X) S D: AILLEURS !!
4070 GOTO #1
5000 A = 1: B = 21: C = 10: D
= 1: E = 7: F = 3: G = 1:
Y = 5090: GSB Y: E =
3: F = 1: G = 3
5025 GSB Y
5050 A = 3: B = 23: D = 1: E =
1: F = 1: G = 2: GSB Y
: A = 1: B = 21: C = 10:
G = 4
5055 GSB Y
5060 A = 3: B = 9: C = 3: G = 9
: GSB Y: A = 1: B = 7:
G = 11: GSB Y: A = 7:
B = 9: C = 1: G = 7
5065 GSB Y
5070 A = 1: G = 10: GSB Y:
B = 3: G = 13: GSB Y:
IF A(15) = 99: RET
5080 A = 9: B = 9: G = 6: GSB
Y: A = 7: B = 8:
GSB Y: A = 3: B = 3: G
= 12
5082 GSB Y
5085 A = 1: B = 1: G = 14: GSB
B Y
5088 RET
5090 0 = 0: FOR I = A TO
B STEP C: FOR J =
D TO E STEP F: V
= 1 + J - 1
5100 U = A(V) + A(V + G) + A
(V + 2 * G)
5102 IF M = 1 THEN 510
9
5105 IF U = 15 THEN 57
65
5107 GSB 5864: PRT : P
RT #: " GAGNE": P
#: V: V + G: V + 2 * G:
STOP : GOTO #1
5109 IF M = 2 THEN 520
0
5111 IF U = 3 THEN 576
5
5113 GOTO 5107
5200 IF M = 3 THEN 530
0
5205 IF U = 2 THEN 576
5
5210 FOR K = V TO V + 2 *
G STEP G
5212 IF A(K) = 0: NEXT
K
5215 T = K: IF W = 3: 0 = 1
5230 GOTO 4E3
5300 IF U = 10 THEN 52
10
5400 IF R = 0 THEN 576
5
5450 IF U = 1 THEN 576
5
5500 FOR L = V TO V + 2 *
G STEP G: IF A(L
) = 0: R = L
5600 NEXT L
5765 NEXT J: NEXT I: R
ET
5800 PRT #: Z#: S = 5: G
SB 5860
5850 PRT " FX-702P":
: S = 1: GSB 5860:
GOTO 300
5860 FOR I = 1 TO 29
5861 IF A(I) = S: PRT I
;
5862 NEXT I: PRT "": R
ET
5864 IF P = 0: $ = "JE": R
ET
5868 P# = "Z": RET
P1: 144 STEPS
100 A = 0: B = 14: C = 1: WA
IT 0
200 FOR I = A TO B ST
EP C
300 PRT CSR I: "FINI
!", CSR I: "FI I!
", CSR I: "F N!"
350 PRT CSR I: "INI
", CSR I: "F N!
", CSR I: "FI I!"
380 PRT CSR I: "FINI
!": NEXT I
400 C = -C: D = A: B = B -
D: GOTO 200
*** VAR LIST
VAR: 56 PRG: 1440
A = 1
B = 21
C = 10
D = 1
E = 7
F = 3
G = 1
H = 0.617593496
I = 1
J = 7
K = 0
L = 0.839324997
M = 2
N = 2
O = 66
P = 1
Q = 0
R = 0.828639163
S = 999
T = 26
U = 25
V = 7
W = 3
X = 29
Y = 5090
Z# =
A0 = 0.3884167441
A1 = 1
A2 = 332
A3 = 0.8083579801
A4 = 1
A5 = 55
A6 = 0
A7 = 0.3668248028
A8 = 5
A9 = 0
B0 = 0.957344447
B1 = 3
B2 = 660
B3 = 0.5642782634
B4 = 2
B5 = 0
B6 = 1
B7 = 0.579841838
B8 = 13
B9 = 23
C0 = 0.624426876
C1 = 5
C2 = 66
C3 = 0.813683675
C4 = 3
C5 = 2
C6 = 0
C7 = 0.114595409
C8 = 1
C9 = 8
EXEMPLE :
READY P0
FX-MORPION
MORPION-FX
MOI: 26 VOUS: ?
3
VOUS: 3 MOI: 12 VO
US: ?
4
VOUS: 4 MOI: 13 VO
US: ?
11
VOUS: 11 MOI: 25 V
OUS: ?
24
VOUS: 24 MOI: 14 V
OUS: ?
1
VOUS: 1 MOI: 2 VO
S: ?
7
VOUS: 7
VOUS GAGNEZ 1 4 7
    
```

Le justicier



NON! ASSEZ! PAS CA! J'ARRIVE!

J'AI PEUR DE LA FIN DU CONCERT! MAIS JE VAIS APPLAUDIR



BRAVO



## ZX 81

Suite de la page 29

```

390 PRINT AT 2,0: "CARTES": CU
395 IF CU = 4 THEN GOTO 1000
400 LET M$(T,9 TO ) = STR$(CO + STR
$ UR + STR$ CU
410 PAUSE 4E4
420 CLS
430 PRINT TAB 10: "COULEUR/VALEU
R/CARTES"
440 FOR O = 1 TO T
450 PRINT O: "M$(O) ( TO 8): TA
B 12: M$(O,9): TAB 20: M$(O,10): TAB
25: M$(O,11)
460 NEXT O
470 PAUSE 4E4
480 CLS
490 NEXT T
500 PRINT "TARD LA BONNE REPOS
E ETAIT:"
510 FOR X = 1 TO 4
520 PRINT K$(X): "-"
530 NEXT X
540 GOTO 9499
1000 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE EN "
: T: " COUPS..."
1010 GOTO 9500
8000 CLS
8002 PRINT "*****KELKART*
*****"
8010 PRINT
8020 PRINT " IL FAUT DECOUVRIR Q
UATRE CARTES CACHÉES PAR LE ZX 8
1 EN SE SERVANT DES RENSEIGNEME
NTS FOURNIS:"
8030 PRINT
8040 PRINT " -COULEUR- CARTES D U
NE COULEUR SE TROUVANT PARM I CE
LLES DE SES CARTES..."
8050 PRINT " -VALEUR- CARTES D
UNE VALEUR SE TROUVANT PARM I C
ELLES DE SES CARTES..."
8060 PRINT " -CARTES- CARTES TROU
VÉES:"
8070 PRINT
8080 PRINT " POUR ENTRER VOTRE C
ARTE: TAPER P,C,K OU T ATTENDRE
QUE CELA AP-PARRAISSE SUR L'ECRA
N, PUIS EN-TRER LA VALEUR; 7,8,9
X,U,D,R,A"
8100 PRINT
8105 PRINT " POUR FINIR LA SE
    
```

```

LUTION S AU LIEU DE LA COULEUR.
8110 PAUSE 4E4
8120 CLS
8130 RETURN
9000 SAVE " "
9010 RUN
9500 PRINT "UNE AUTRE PARTIE ?"
9600 IF INKEY$ = "O" THEN RUN
9700 IF INKEY$ = "N" THEN GOTO 999
9800 GOTO 9600
9999 STOP
    
```

### LISTING 3

```

30 DIM B$(4,2,4,2)
40 FOR X = 1 TO 32 STEP 8
50 PRINT AT B,X: " "
60 FOR U = 1 TO 5
70 PRINT TAB X: " "
80 NEXT U
90 PRINT TAB X: " "
100 IF B = 12 THEN GOTO 120
105 LET B = 12
110 GOTO 10
120 FOR Z = 1 TO 3
125 LET B = Z
130 FOR Y = 1 TO 32 STEP 8
140 PRINT AT B,Y: " "
150 PRINT AT B+5,Y: " "
160 PRINT AT B+8,Y: " "
170 NEXT Y
180 IF B = Z + 12 THEN GOTO 200
185 LET B = Z + 12
190 GOTO 130
200 NEXT Z
201 PRINT AT 10,5: "PATIENTEZ UN
INSTANT SUP..."
202 FAST
203 FOR X = 1 TO 50
204 PRINT AT 10,5: "
205 FAST
210 DIM C$(4,2,4,2)
220 LET B$ = "PPDPUPXP9P8P7PACRC
DCUCXC9C8C7C6RKRDKUKXK9K8K7KATRT
DTUTXT9T8T7TA"
    
```

```

2230 FOR X = 1 TO 4
2240 FOR Y = 1 TO 4
2250 FOR Z = 1 TO 4
2260 LET H = INT (32 * RND + 1)
2270 LET B1 = 2 * H - 1
2280 LET B2 = 2 * H
2290 IF B$(B1 TO B2) = " " THEN G
OTO 260
2300 LET C$(X,Y,Z) = B$(B1 TO B2)
2310 LET B$(B1 TO B2) = " "
2320 IF Z = 1 THEN GOSUB 2000
2330 NEXT Z
2340 NEXT Y
2350 NEXT X
2355 FAST
2360 FOR E = 1 TO 4
2370 FOR F = 1 TO 4
2380 FOR N = 1 TO 4
2390 FOR M = 1 TO 4
2400 IF (E < N OR F < M) AND C$(E,
F,1,2) = C$(N,M,1,2) AND C$(E,F,1,
2) < " " THEN GOTO 370
2410 NEXT M
2420 NEXT N
2430 NEXT F
2440 NEXT E
2450 GOSUB 9050
2460 LET R = (AB + 7) / 6
2470 LET S = 2 * (OR = 21) + (OR = 9)
2480 GOSUB 6000
2490 LET R1 = (AB + 7) / 6
2500 LET S1 = 2 * (OR = 21) + (OR = 9)
2510 IF C$(R,S,1,2) < C$(R1,S1,1,
2) OR (R = R1 AND S = S1) THEN GOTO
355
2520 FOR U = 1 TO 3
2530 LET C$(R,S,U) = C$(R,S,U+1)
2540 LET C$(R1,S1,U) = C$(R1,S1,U+
1)
2550 NEXT U
2560 LET T(R,S) = T(R,S) + 1
2570 LET T(R1,S1) = T(R1,S1) + 1
2580 LET C$(R,S,4) = " "
2590 LET C$(R1,S1,4) = " "
2600 LET X = R
2610 LET Y = S
2620 GOSUB 2000
2630 LET X = R1
2640 LET Y = S1
2650 GOSUB 2000
2660 GOSUB 3000
2670 LET TOT = 0
2680 FOR G = 1 TO 4
2690 FOR O = 1 TO 2
2700 LET TOT = TOT + T(G,O)
2710 NEXT O
2720 NEXT G
    
```

```

600 IF TOT = 32 THEN GOTO 9000
610 GOTO 355
2000 LET CO = X * 8 - 6
2010 LET LI = 20 * (Y = 2) + 8 * (Y = 1)
2020 IF C$(X,Y,1,1) = "P" THEN LET
D$ = " "
2030 IF C$(X,Y,1,1) = "C" THEN LET
D$ = " "
2040 IF C$(X,Y,1,1) = "K" THEN LET
D$ = " "
2050 IF C$(X,Y,1,1) = "T" THEN LET
D$ = " "
2055 IF C$(X,Y,1,1) = " " THEN LET
D$ = " "
2057 PRINT AT LI-4,CO: C$(X,Y,1);
D$
2058 PRINT AT LI-3,CO: " "
2060 PRINT AT LI-2,CO: D$( TO 3);
AT LI-1,CO: D$(4 TO 6); AT LI,CO: D
$(7 TO )
2070 RETURN
3000 LET MM = T(R,S) + 0 * (S = 1) + 12 * (S
= 2) - 1
3010 LET NN = R * 8 - 7
3020 PRINT AT MM,NN: " "
3030 LET M3 = T(R1,S1) + 0 * (S1 = 1) + 12
* (S1 = 2) - 1
3040 LET N3 = R1 * 8 - 7
3050 PRINT AT M3,N3: " "
3060 RETURN
8000 LET AB = 1
8010 LET OR = 9
8020 PRINT AT OR,AB: " "
8025 LET AB = AB + 8 * (INKEY$ = "S") AND
AB < 20 - 8 * (INKEY$ = "5") AND AB > 10)
8030 IF INKEY$ = "7" AND OR = 21 THE
N LET OR = 9
8040 IF INKEY$ = "6" AND OR = 9 THEN
LET OR = 21
8045 PRINT AT OR,AB: " "
8050 IF INKEY$ < "O" THEN GOTO 80
20
8055 PRINT AT OR,AB: " "
8060 RETURN
9000 PAUSE 4E4
9005 CLS
9010 PRINT "GAGNE"
9020 GOTO 9080
9050 PAUSE 4E4
9060 CLS
9070 PRINT "BLOQUE"
9080 PRINT "UNE AUTRE PARTIE ?"
9090 IF INKEY$ = "O" THEN RUN
9100 IF INKEY$ = "N" THEN GOTO 999
9200 GOTO 9090
9300 SAVE " "
9400 RUN
9999 STOP
    
```







FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

- ZX 81 -> 55 56 61 66 71 76 81 86
91 95 100 105 110 114 118 122 126
130 134 138
COMMODORE -> 60 65 70 75 80 85
90 95 99 104 109 114 118 122 126
130 134 138
ORIC -> 57 62 67 72 77 82 87 92 96

- 101 106 111 115 119 123 128 131 136
AMSTRAD -> 111 115 119 123 127
131 135 139
APPLE -> 58 63 68 73 78 83 88 93
97 102 107 112 116 120 124 128
132 135 139
SPECTRUM -> 112 116 120 124 127
132 136 140
THOMSON -> 59 64 69 74 79 84 89
93 98 103 108 113 117 121 125 129
133 137
MSX -> 113 117 121 125 129 133
137 140

LANGAGE MACHINE SUR THOMSON

Conscients du privilège exorbitant dont jouissent dans nos cours les heureux possesseurs de TO7, TO7-70, nous proposons cette fois et comme promis aux utilisateurs enthousiastes de MO5, la version de notre ciel étoilé compatible avec leur matériel.

SAVEM 'ETOILES', &H7000, &H729C, 0

La suite du listing source occupant cette fois encore un espace conséquent (et la chaleur aidant), il nous a semblé raisonnable de reporter à très prochainement bientôt notre topo algorithmique habituel. Alors ainsi donc, voilà... Les paresseux Jean-Michel MASSON, Frank CHEVALLIER et Jean-Claude PAULIN.

SUITE DU N° 137

```
001F 10BE F8F8 LDY #FF8F
0023 3D A25E JSR CLS
0026 7F 6841 CLR CHDRAW
0029 06 03 LDA #3
```

```
10 L=100:FORN= &H7000 TO &H729F STEPS
20 S=0:FORM= N TO N+7:READ#4
30 V=VAL("&H"+S):POKE#4,V:S=S+V:NEXT
40 READ#4:IF S=VAL("&H"+S)THENPRINT"ERR
EUR DATA":ILISTOP
50 L=L+10:NEXT:END
```

```
350 DATA 44,56,44,56,44,56,27,33,228
360 DATA 53,72,95,FD,72,95,10,83,491
370 DATA 08,07,25,2E,16,08,5E,FC,27E
380 DATA 72,87,83,72,95,44,56,44,391
390 DATA 56,44,56,27,16,FD,72,97,333
400 DATA FC,72,95,83,72,97,FD,72,52E
410 DATA 95,10,27,00,34,10,20,00,138
420 DATA 30,20,07,7D,72,99,27,02,208
430 DATA 20,27,10,8E,72,95,10,AF,2DB
440 DATA C9,74,00,8E,72,91,AF,C9,476
450 DATA 73,00,8D,71,FE,86,72,8C,453
460 DATA 88,02,81,72,9A,26,01,4F,2C5
470 DATA 87,72,8C,FE,72,8B,16,FF,4C5
480 DATA 24,8E,72,89,CC,01,00,10,2BA
490 DATA 4E,84,10,8F,72,91,10,AE,3C2
500 DATA 38,10,8F,72,95,7C,72,8A,3D9
510 DATA 7C,72,8A,15,FF,BC,7A,72,435
520 DATA 9C,27,01,39,86,72,9B,87,377
530 DATA 72,9C,8E,72,85,10,8E,72,403
540 DATA 87,8D,72,37,12,3F,1C,2A9
550 DATA 24,03,35,86,39,5D,10,27,12F
560 DATA 00,81,56,25,08,56,25,00,145
570 DATA 56,25,14,20,1A,56,25,0A,151
580 DATA 56,25,0F,20,15,56,25,17,151
590 DATA 20,1D,56,25,15,20,18,8D,1C5
600 DATA 71,8E,8D,71,CF,20,5C,8D,465
610 DATA 71,8E,8D,71,CF,20,5C,8D,479
620 DATA 16,08,7C,72,99,EC,C9,3D8
630 DATA 74,00,FD,72,95,10,83,72,3AD
640 DATA 87,25,1C,27,3E,83,72,87,2D9
```

```
660 DATA 85,30,01,1F,10,10,83,01,179
670 DATA 38,27,03,8F,72,85,39,10,261
680 DATA BE,72,87,31,21,1F,20,10,258
690 DATA 83,00,C7,27,F1,10,8F,72,343
700 DATA 87,39,8E,72,85,30,1F,1E,2E3
710 DATA 10,10,83,00,07,27,DF,8F,26F
720 DATA 72,85,39,8E,72,85,10,8E,3B3
730 DATA 87,8D,71,FE,39,8F,72,48F
740 DATA 8D,8D,72,4D,8E,8E,84,44A
750 DATA FE,87,A7,00,10,8E,72,7D,449
760 DATA F6,72,84,8E,8E,87,84,5A,48C
770 DATA E6,0E,C6,06,F7,72,84,8E,397
780 DATA A7,C8,8A,01,87,87,C8,18,428
790 DATA BE,72,75,F6,72,8E,C4,87,436
800 DATA H6,84,AA,85,87,84,39,8F,49C
810 DATA 72,8D,8D,72,4D,10,8E,72,388
820 DATA 6D,F6,72,8E,C4,07,86,84,458
830 DATA A4,A5,A7,84,39,1F,20,86,372
840 DATA 28,3D,C3,00,00,1E,01,44,188
850 DATA 56,54,54,30,8B,39,8E,00,288
860 DATA 00,CC,1F,3E,10,AF,8B,83,2F6
870 DATA 00,82,2A,8F,39,7F,8F,DF,37A
880 DATA EF,7F,8F,FD,FE,80,20,20,58C
890 DATA 10,88,04,02,01,10,20,30,7F
900 DATA 40,50,60,70,80,80,80,80,206
910 DATA 64,70,80,80,80,87,23,8C,22F
920 DATA 8A,C8,A7,C4,30,84,8D,71,487
930 DATA F1,8D,78,1E,01,6A,D9,2B,3B3
```

LANGAGE MACHINE SUR ORIC

LE PLUS DUR, C'EST

de dire des choses intelligentes au tout début d'un article. D'ailleurs, je n'y arrive jamais. Voici donc la minute règlement de comptes. C'est la règle, monsieur le compte (qui est trop bon).

Cette minute sera divisée en secondes afin de clarifier le débat. Toutefois, pour ne pas alourdir la présentation, les secondes seront regroupées par dix, vingt, voire trente selon l'importance de l'idée débattue.

-20 secondes pour dire que je ratifie par la présente l'alliance avec Louis-Pierre. Je nous déclare unis par le liens sacrés du verbiage, et jure de l'assassiner lâchement s'il retourne sa veste.

Je compte sur sa mauvaise foi pour soutenir ce combat, grâce à son excellente rubrique des dealignes, qui est de plus heeewebdomadaire, et à mon avis la meilleure de l'HHHHebdo. Avec l'assembleur Oric, bien entendu.

-20 secondes pour me plaindre du fait que Carali ait le droit de dessiner sur ma page, alors que je n'ai pas la possibilité d'aller courasser assembleur ses dessins. J'ai d'ailleurs écrit une note de service dans ce sens à sieur Ceccaldi. S'il n'agit pas en conséquence, je mettrai à feu et à sang mon canton, où je suis déjà très célèbre.

-10 secondes (et encore, c'est beaucoup) pour souhaiter un contrôle d'identité musclé à Milou, beaucoup seront étonnés de sa véritable identité.

tité. C'est un fils d'immigré juif algérien, né à Dakar où il essayait de cracher sur les bombes égarées de Beyrouth (c'est d'ailleurs lui qui inspira le fameux "J'irai cracher sur vos bombes"). Et en plus, il est russe, ce salaud d'amerloque espagnol.

-10 secondes enfin pour privatiser Escapeneufg, dont je ne citerai la félonie immense que pour mémoire. Il est brave, té, l'enfoiré. Mais il n'arrête pas de se foutre de moi, le con. Alors, je calomnie à tous vents. C'est humain. Va, je te hais.

DE COMMENCER L'ARTICLE

C'est pour ça que je calomnie à tout va. Mais voici, comme arrivant de l'infini, ce drôle de bruit qu'est le cours d'assembleur, le soir, au fond des bois. Je vous cautions la dernière fois de VIA, entamant une série pas piquée des vers, ni des hannetons, ni des vaches, ni des chevaux, ni des poules, ni des canards, je suis intarissable, j'ai ouvert le Larousse sur la planche en couleurs "les animaux de la ferme", sur les entrées sorties.

Mais je m'aperçois que dans un élan inconsidéré, je ne vous ai pas résumé les caractéristiques de cet engin versatile (il faut s'en méfier) s'il en est. Un VIA est avant tout un boîtier d'interface multi usages, traduction libre et osée du terme anglais Versatile Interface Adaptor. Et putain, c'est vrai qu'il est multi

usages, cong ! Un VIA, c'est en premier lieu 16 lignes d'E/S, que l'on peut placer indépendamment en entrée ou en sortie. Idéal pour piloter des LED's, écrire sur une imprimante, ou sélectionner des trucs en tous genres. C'est génial, mais c'est pas tout.

PARCE QU'APRES

Il y a aussi 4 lignes de contrôle qui permettent de contrôler non pas l'identité (encore que...), mais notamment les entrées/sorties dites "serre moi la pince" (Handshaking), dont une application typique est l'imprimante, que nous détaillerons plus loin (l'application, pas l'imprimante). Jusque là, rien de nouveau par rapport à un vulgaire PIA, qui peut tout, de manière certes un peu plus compliquée à caude d'une organisation de ses registres franchement chiante, ce qui est grossier mais vrai.

Mais alors, ce qui est super, le VIA comporte deux pommes (elle est salée, celle-là, la compote de pommes. -Ah Ah, t'as déjà vu une compote de pommes salée, toi ? couché, t'as rien compris ! Rideau.), je veux dire deux timers, qui permettent plein de choses. Ils peuvent, comme tout bon timer qui se respecte, envoyer un signal au bout de x microsecondes, mais aussi de v ou de z microsecondes, ce qui est, vous en conviendrez, fort, FORT. Ils peuvent ensuite, comme des grands, compter des impulsions, sans se faire chier à faire des boucles ou autres. Ils peuvent aussi générer des impulsions, fastoche, d'ailleurs, c'est comme ça que l'Oric écrit sur les cassettes. Et le fin du fin, un VIA est capable de faire, c'est àchement cool tu vois, des conversions parallèle/série

et série/parallèle, ce qui permet, dans beaucoup de cas, d'économiser un boîtier supplémentaire, et à coup sûr de ne pas se compliquer la vie en soft, créneau de Dieu. Il ne faut pas que je m'énerve, vite, Hypolyte, mes pillules. Inutile de préciser que les Y ont été mis au hasard dans le mot "Hypolyte", comme toutes les autres lettres, d'ailleurs.

CA VA TOUT SEUL

Encore que des fois, c'est pas si facile. Prenons maintenant les choses dans l'ordre. Pour mettre en œuvre en boîtier quelqu'il soit, il faut d'abord commencer par l'initialiser. Voici une procédure standard d'initialisation. Certaines étapes peuvent être supprimées ou différées selon la configuration adopté ou le bon vouloir du programmeur.

-Feurste : initialiser le registre d'autorisation d'interruptions. C'est vraiment important car s'il contient n'importe quoi, le VIA va générer des IRQ impetives, non gérées bien souvent, ce qui est normal. Résultat à coup sûr : crash. Ce registre # 30E sur l'Oric a une structure assez bizarre, décrite le mois dernier. Je signale simplement la signification de ses bits :

- b7 = autorisation /suppression
b6 = timer 1
b5 = timer 2
b4 = CB1
b3 = CB2
b2 = registre à décalage
b1 = CA1
b0 = CA2

Vous pouvez noter, si vous voulez, ce que j'en dis, que la signification des bits est la même pour le regis-

tre d'autorisation des IRQ que pour le registre indicateur d'interruption (# 30D).

Je conseille par ailleurs d'initialiser le registre en 2 temps : mettre # 7F dedans pour inhiber toutes les interruptions, et n'autoriser les interruptions nécessaires qu'après avoir configuré le reste, c'est plus sain (en effet, si on autorise une IRQ sur T1 avant d'avoir placé la valeur du timer, on risque de générer des interruptions trop rapides, selon ce que contenait le timer. Et hop, plantage !)

VOICI D'AILLEURS

La suite des initialisations.

-Tout : si vous vous servez des timers, ne sautez pas ce paragraphe. Il faut configurer les timers, ce qui se passe sur deux plans : initialiser leur mode de fonctionnement, et ensuite éventuellement placer les valeurs dans les latches (à vos souhaits). Le premier point est primordial, et je l'ai souvent oublié à mes dépens. Suivez mon conseil, ne faites pas comme moi. Il s'agit de placer une valeur correcte dans ACR (# 30B), le registre auxiliaire de contrôle (nom bizarre, mais ils avaient déjà un registre de contrôle tout simple). Pour T1, on a le choix entre un mode monostable (décompte et s'arrête; en fait, il ne s'arrête pas mais cesse simplement de générer des interruptions) et un mode roue libre (lorsqu'il tombe à zéro, il se ramasse et repart avec la valeur contenue dans la latch (# 36-7)). Il faut aussi dire que si on inverse la ligne PBT chaque fois que T1=0, c'est pratique. Pour T2, c'est encore plus facile, il suffit de dire si il doit être décré-

menté selon l'horloge ou selon un changement d'état de la broche PB6 (mode comptage d'impulsion).

DEJA VENIR LE

Moyen de configurer les E/S. -Si vous utilisez les ports du VIA, ce qui est la moindre des choses, il va falloir indiquer pour chaque ligne si c'est une entrée ou une sortie. Il faut bien que madame VIA s'y retrouve. Ou monsieur VIA, je ne sais plus très bien.

Bref, il suffit pour cela d'initialiser les registres DDRA (# 303) et DDRB (# 302) en mettant à 1 le bit qui est une sortie, et à 0 celui qui est une entrée. Par exemple : POKE # 303, # F0 place les lignes PA0 et PA3 en entrée et les lignes PA4 à PA7 en sortie. Cool.

DERNIER PARAGRAPHE

Et oui, le voici déjà, ce dernier paragraphe, avec son lot de regrets pour tout ce qu'on a pas dit. Mais c'est vraiment trop triste. Alors, des sanglots dans la voix, je vous dis de vous aller directement à la conclusion, afin d'abréger mon martyre.

AVEC L'INEVITABLE CONCLUSION

Comme dans toute bonne conclusion, je vais faire la synthèse de ce qui a précédé : calomnies et mièvreries, le tout avec un alibi pseudo-pédagogique. Le mois prc:hain, ce ne sera pas pire, sauf si vous achetez mon bouquin, ce qui est un pub à prendre au deuxième degré. Vive le VIA ! Hurra ! Youpie ! (c'est moi qui ai écrit ça ? Pourquoi pas "vive l'ULA ? Au fou !).

Fabrice BROCHE.



## EDITO

Reponse à sa récente interpellation, voici un petit ragot saignant que je voulais soumettre à mon collègue cinéphilie. Un soir, particulièrement allumé, Hallyday se met à rouler des patins effrénés à une Jeanne Mas succombante. Les matteurs patentés

de la presse con-vaincue se ruent sur leur téléx et marient illico le "Survivant" à la star qui grimpe. Nathalie fait la gueule. Quelques jours plus tard, un pote à Jojo (je tiens l'histoire de sa bouche) converse avec l'Idole au téléphone: "Et alors, Jeanne Mas?...". Réponse laconique de Johnny: "Arrête, c'est un boudin. J'l'ai même pas tirée..." Les voix du showbise sont impénétrables! BEN



Black Uhuru

## MICRO... SILLONS

### NIAGARA

L'Amour A La Plage 45 tours (Polydor)

Ces deux-là ne perdent pas de temps. Après avoir fait fredonner leur "Tchic-l-Boum-Tchi-Boum" à la France entièrement subjuguée, ils remettent ça aussi sec, avec un nouveau thème sublime, qui fait "Ahou Tcha-tcha-tcha Ahou Ahou". C'est frais, c'est jeune, c'est pétillant, c'est gai, ça balance. Bref, c'est un tube, sans prétention et bien pro-

**SHOW DEVANT**  
\* GILBERTO GIL, du 1 au 5/7 : Paris (Olympia).

duit. Ce sera votre tube pour l'été. Achez, achetez, bonnes gens! Et qu'on ne discute pas!



## LOVE AND MONEY

All You Need Is... (Mercury/Phonogram)

Ne vous fiez pas au nom quelque peu puant de ces Love and Money (Amour et Argent), ça sonne comme de la pure provocation. Ne leur tournez pas le dos s'ils ont été plus ou moins découverts, aidés et produits par le Duran Duran Andy Taylor. Ce premier disque pourrait constituer une fichue bonne surprise pour vos petits tympans. D'accord, c'est de la pop anglaise bien produite au goût du jour, mais ces Love and Money possèdent un

petit plus par rapport aux autres productions du genre en la personne du leader James Grant, compositeur de la majeure partie des chansons, dont le timbre de voix appelle presque irrésistiblement le succès, et qui, d'autre part, sait parfaitement tenir un manche de guitare. Bien sûr, on sent que les gaillards ont déjà les dents qui râclent le parquet, mais des titres comme "Candybar Express", "Temptation Time" ou "Twisted" peuvent laisser espérer le meilleur. Love and Money, un groupe à suivre...



## DOGS

More More More (Epic/CBS)

Envers et contre tout, les Dogs semblent toujours décidés à ne pas dévier de la ligne pure du rock d'obédience 60's qu'ils se sont tracée dès leurs débuts. Comment leur en vouloir? Ils sont tellement à l'aise dans ce style. D'autant plus à l'aise aujourd'hui, d'ailleurs, qu'ils sont l'un des rares groupes français à s'être forgé un public de fans à l'extérieur de nos frontières. C'est ce soutien tacite et fervent qui permet à Dominique de dévoiler sur cet album de nouvelles facettes de son inspiration. Ballades profondes dérapant en R&B, avec le très beau "Jungle Of Lies"; envolée cajun enlumivée d'accordéon, avec "More More More"; ou ce magnifique slow désespoir qu'est "Poison In My Heart". Enregistré au studio Townhouse de Londres avec la participation de la célèbre section de cuivre des Rumour, cet album est incontestablement la production la plus aboutie des Dogs. Si seulement ces quatre-là voulaient bien se laisser aller à faire un tube, on les imaginerait volontiers en train de croiser le manche de guitare avec un Dave Edmunds... Et pourquoi pas, après tout?



## GILBERTO GIL

Si le Brésil est pratiquement le seul pays de l'hémisphère Sud où l'on connaisse le slogan "Touche pas à mon Pote", c'est grâce à Gilberto Gil...

C'était le 15 juin 85. Gil, qui venait d'achever une série de concerts à l'Olympia, se retrouve au milieu de la foule des potes, Place de la Concorde. "C'est fantastique!" se dit-il. "Il faut que je fasse une chanson là-dessus." Et sa chanson devient un tube au Brésil. C'est l'une de celles qu'il a jouées sur la grande scène du carnaval de la Bastille et il la chantera encore sur celle de l'Olympia qu'il va squatter durant une semaine.

Malgré ses quarante quatre printemps, Gilberto Gil possède encore une sacrée pêche, cette infernale notion du look à la brésilienne (étoile d'un blond cendré teinté sur sa chevelure crépue noire en 81, look à la Prince, pourpoint sombre moiré scintillant de paillettes, chaînes et breloques, pantalon blanc moulant en 85) et ce charisme capable d'entraîner une salle entière vers l'euphorie du délire. Si sa musique ne procède pas d'un grand génie de l'invention, elle est un séduisant dosage

**SHOW DEVANT**  
\* McLAUGHLIN'S MAHAVIOSHINU ORCHESTRA, le 28/6 : Paris (Olympia).

d'influences diverses. Il l'a définie comme un "dialecte". "Si le rock a sa langue," dit-il, "si la samba a sa langue, si le reggae a sa langue, si la juju-music a sa langue, alors ma musique est un petit village tout près de ces grandes villes." La légende familiale veut que le petit Gilberto se soit mis spontanément à jouer des percussions à deux ans. Déjà il voulait devenir musicien. Son oreille se développe au son de la samba, des batucadas et des musiques cariocas. A sept ans, il s'essaye à la trompette, avant d'entreprendre des cours d'accordéon dans la ville de Salvador, où il fera ses premières expériences d'orchestre. Lorsqu'il découvre les chansons de Joa Gilberto, qui s'accompagne à la guitare, il adopte la six cordes et se

**SHOW DEVANT**  
\* REGGAE SUNSPASH '86 avec BLACK UHURU, DENNIS BROWN et les WAILERS, le 27/6 : Paris (Zénith à 18h).

met à roucouler dans sa langue natale. Arrivent les années 60. Pendant que l'Amérique du Nord et l'Europe s'enflamment au son du rock'n'roll, la bossa-nova éclate au Brésil. Musique nouvelle où se mélangent samba, jazz et rythmes tropicaux, la bossa-nova révolutionne l'univers musical brésilien. Son impact est comparable à celui du rock. Dans le milieu étudiant, dont Gil fait partie, un nouveau courant à tendance pop ne tarde pas à apparaître. Initié par son ami Caetano Veloso,

## DO YOU LIKE REGGAE ?

Deux super concerts de reggae le même soir, à deux stations de métro de distance. Ça c'est malin! Yeah Man! Surtout quand l'affiche de chacun des festivals annonce la présence de Yellowman... Pour être honnête, l'albinos, qui ne se produit qu'assez rarement en France, jouera au Festival "Reggae Jusqu'à Fatiguer", sur la place de l'Eglise de Pantin, et non au Zénith avec le "Reggae Sunsplash '86". Il va donc falloir choisir et ce sera pas facile Man! D'un côté, à Pantin, cinq groupes dont seulement deux possèdent déjà un renom international (Barrington Levi et Yellowman). De l'autre, au Zénith, déjà la marque estampillée "Sunsplash", logiquement synonyme de qualité (quoique l'expérience 85 s'avéra assez décevante pour cause

de sono par trop tonitruante, malgré la venue exceptionnelle de Gregory Isaac). Cela dit, le Sunsplash '86 sera marqué par un véritable événement: le retour des Wailers sur une scène française depuis la disparition de leur ancien leader Bob Marley. Ça ferait quand même mal de rater ça. D'autant que, de surcroît, Dennis Brown sera de la partie avec sa voix magique et son "cool style". Et bien sûr, pas de Sunsplash sans l'omniprésente paire rythmique, la plus démente section jamaïcaine: j'ai nommé Sly Dunbar et Robby Shakespeare! Les deux marteleurs assureront comme des bêtes derrière la nouvelle formation de Black Uhuru, composée du jeune chanteur Junior Ried (qui a repris la place laissée vacante par Michael Rose), du fondateur du groupe Ducky Simpson et de la ravissante Puma Jones. En fait, je crois que j'ai déjà choisi... Et vous?

stimulé par ses nombreux copains musiciens, Gilberto Gil décide en 1966 de se consacrer exclusivement à son art, se retrouvant au centre du mouvement avant-gardiste des "Tropicalistes". Largement inspirées par les thèmes des protest-songs de Dylan, leurs chansons critiquent ouvertement la dictature militaire qui pèse alors sur le Brésil. C'est ce qui leur vaudra trois mois d'emprisonnement en 1969, avant qu'on les expulse de leur pays. Attiré par la scène rock, Gil va s'installer à Londres. Pendant trois ans, il concentre son énergie à travailler la musique en groupe et à devenir un véritable leader. A l'issue de ces trois années d'exil, le gouvernement brésilien fait discrètement savoir au musicien qu'il est autorisé à regagner son pays. C'est un accueil extraordinaire que lui réserve alors le public populaire. Gilberto Gil a l'impression de redécouvrir son peuple, ses racines profondes. C'est la vie quotidienne du peuple qu'il veut chanter, la misère et la joie des populations pauvres du Nord-Est ou des favelas urbaines. Son inspiration se ressource à la base et, lorsqu'en 1974 le régime bascule vers une démocratie plus souple, son succès ne cessera plus de s'étendre. Parallèlement Gil va s'ouvrir à de nouvelles influences. A l'écoute de la musique africaine, il découvre et assimile la juju-music. C'est ainsi qu'il est invité à jouer au Festival International d'Art Nègre en 1977 au Nigeria. A partir de cette date, la notoriété de Gil va s'étendre partout dans le monde, où l'on réclame ses spectacles. Le reggae ne pouvait le laisser insensible. "Quand j'ai entendu du reggae pour la première fois," dit-il, "il m'a semblé que c'était quelque chose qui m'avait toujours manqué inconsciemment." Etrangement, son plus



Gilberto Gil

immense succès au Brésil sera une adaptation du "No Woman No Cry" de Bob Marley. En 1980, il invite Jimmy Cliff à participer à sa grande tournée brésilienne et

**SHOW DEVANT**  
\* TALK TALK, le 27/6 : Montpellier, le 28/6 : Mulhouse.

l'un de ses plus récents albums a été enregistré en Jamaïque avec les Wailers (l'ancien groupe de Marley). Internationallement reconnu comme l'un des meilleurs ambassadeurs de la musique brésilienne, Gilberto Gil vient se produire en France pratiquement chaque année depuis 1981. On peut compter sur lui pour insuffler à l'Olympia une chaude atmosphère de carnaval. Saravah!

## INFOS TOUT POIL

\* Avec ses derniers scores, l'extrême droite ne se sent plus d'aise et commence à s'en prendre carrément aux artistes qui ne lui reviennent pas. Le vernissage de l'expo de Ricó, "Mickey au Paradis", que je vous avais annoncé au n° 137, devait être une fête... Ça s'est terminé en carnage infâme. Alors que la fête battait son plein? deux douzaines de rasés chaussés de rangers débarquent en force, aspergent l'assemblée à coups de bombes lacrimogènes, saccagent l'exposition et cognent à tout va, envoyant quelques personnes finir la nuit à l'hosto. Malgré sa lèvre fendue, Ricó a passé trois jours à recoller ses Mickeys. L'expo continue en dépit de la vérole du fascisme montant. 5, rue Hélène, 75017 Paris.

\* Quand ils ont demandé à Gainsbourg de réaliser le clip de "Tes Yeux Noirs", les quatre d'Indochine évaluaient mal les conséquences. Non seulement ils étaient dirigés par un povroit récemment tourné militariste, mais en plus le vieux renard n'arrêterait pas de les appeler "Les Téléphones" rien que pour les emmerder.

\* Comme prévu, la sortie de l'album de Michael Jackson est repoussée à la saint Glinglin. C'est ce qui a le don d'exciter les publicitaires, comme ces pyromanes de Pepsi-Cola qui ont allongé 15 millions de dollars à l'éphèbe blanchi pour les aider à vendre leur boisson fétide. Le traiteront-ils, cette fois, à l'huile bouillante ou à l'acide chlorhydrique? L'avenir nous le dira.





## GHOST BOOSTER

Les revenants sont de retour. Avec RENDEZ-VOUS (C+), LA TENDRE ENNEMIE (A2) et TOPPERS RETURNS (le vendredi 4 à 21h00 sur C+), les morts reviennent foutre leur nez dans nos affaires. Bombyx.

## L'AMOUR TRAGIQUE

### LES GENS DU VOYAGE

Film de Jacques Feyder (1937) avec Françoise Rosay, André Brulé, Marie Glory, Fabien Loris, Sylvia Bataille et Guillaume de Sax

Sur une route, un convoi de camions et de roulottes roule. Malgré la nuit, nombreuses sont les activités du cirque, Flora la dompteuse (Rosay) allaite des lionceaux, tandis que son fils Marcel, vingt ans, se glisse dans la roulotte de Suzanne et Yvonne, cette dernière lui donnant elle aussi la tétée.

Un évadé du bain, Fernand monte dans la roulotte de Flora et s'y cache. Fernand, ex-grand amour de Flora et père de Marcel, obtient un engagement dans le cirque. Construction du chapiteau, répétition, parade et représentation. Fernand gagne peu à peu la confiance de Barney, le directeur et tient ses comptes. Marcel de son côté, rompt avec Pépita, la cavalière. Scènes de jalousie : Marcel avec Pépita, Yvonne avec Marcel, puis Suzanne avec Yvonne. Convoité le Marcel.

Les forains ont inspiré de nombreux réalisateurs et pas mal de chefs-d'œuvre dans les années 30 (Liliom, Freaks, ...). Univers magique, famille du spectacle qui côtoie la mort tous les jours (acrobates et dompteurs), monde de misère et d'aventures, le cirque était LE spectacle populaire par excellence. Réalisé en Bavière, *Les Gens du Voyage* fut tourné en V.F. puis en version allemande avec une autre distribution.

Diffusion le dimanche 29 juin à 22h30 sur FR3.

### PASSION D'AMOUR

Film d'Ettore Scola (1981) avec Bernard Giraudeau, Valeria d'Obici, Laura Antonelli, Bernard Blier et Jean-louis Trintignant.

En 1862, le jeune capitaine de cavalerie Giorgio Bacchetti arrive en garnison dans une ville du Piémont. Officier de belle prestance, il s'éprend de Clara (Antonelli) une jeune femme mariée qu'il parvient à séduire.

Muté dans une lointaine garnison alpine, il ne cesse de correspondre avec Clara,

seule lueur de vie dans l'univers glacé et désolé qui entoure le fort. À la table des officiers, une place perpétuellement l'intrigue. Il interroge le médecin qui lui confie que Fosca, la cousine du commandant, vient quelquefois partager leur repas.



Il s'enquiert de la mystérieuse jeune femme et découvre que malade et spoliée par un mari indélicat, elle vit en recluse. Emoustillé, Giorgio fait des pieds et des mains et réussit à l'entrevoir. Le choc. Fosca qui l'épie depuis plusieurs semaines est amoureuse de lui. Tout baigne, alors ? Hélas, non car non contente d'être pauvre et malade, elle est laide en plus.

Compte tenu des longueurs et des chutes de rythme, la mise en scène donne particulièrement du relief à l'aspect superficiel des personnages, au tape-à-l'œil du décor, au doublage incertain.... Le scénario intelligent (de la relativité des sentiments et de la laideur) est noyé dans une sensiblerie larmoyante sans intérêt. Dommage.

Diffusion le jeudi 3 juillet à 20h35 sur FR3. Photo FR3.

## L'AMOUR CAUCHEMAR

### RENDEZ-VOUS

Film d'André Téchiné (1985) avec Lambert Wilson, Juliette Binoche, Wadek Stanzack, Jean-Louis Trintignant et Dominique Lavanant.

Nina a pris le train le jour de ses dix-huit ans pour monter à Paris. Elle rêve de faire du théâtre. Petit animal sensuel, elle court insouciant d'un homme à l'autre, d'un cachet d'acteur à une silhouette de figuration. En cherchant un logis, elle rencontre Paulot (Stanzack), scribe dans une agence immobilière. Paulot, employé modeste, étouffe sous la férule de sa patronne (Lavanant) qui le vamp(iris)e sans arrêt.

Nina qui en a marre qu'on lui défonce le popotin se refuse à Paulot qui pourtant propose de l'héberger. Elle veut de l'amour, la Nina. De toutes façons, Quentin (Wilson) qui vit chez Paulot ne supporte pas la présence de Nina. Quentin, comédien en panne de sa propre existence, fascine Nina. Animé du nihilisme de ceux qui ont déjà tout perdu, il flambe tout ce qu'il touche. Nina va-t-elle s'y brûler ? Et renaitre, tel un phénix, comédienne de talent ?

Selon une habitude bien établie à Cannes, les meilleurs films reçoivent le prix de la mise en scène (voire du jury) et non pas la Palme d'Or. Dont acte pour le millésime



Rendez-vous d'André Téchiné

## LA COMEDIE DE L'AMOUR

### LES DEUX ANGLAISES ET LE CONTINENT

Film de François Truffaut (1971) avec Jean-Pierre Léaud, Kika Markham, Stacy Tendeter, Sylvia Marriot et Philippe Léotard.

À la fin du siècle dernier, une jeune Anglaise en vacances à Paris rencontre Claude (Léaud), le fils d'une amie de sa mère et l'invite à lui rendre visite en Angleterre. Entre Anne et sa sœur Muriel, Claude vit un séjour enchanteur. Chastes émois, contacts furtifs, romantisme effréné. Il demande la main de Muriel mais la maman exige un an de séparation afin d'éprouver la solidité de leurs sentiments.

Claude l'oublie vite dans les bras des jeunes Parisiennes et rompt son engagement. Or, Muriel qui avait reçu avec indifférence la déclaration de Claude (*oh ma reine...*) s'était prise de passion pour lui. La rupture postale la rend malade (sœur Anne, ne vois tu rien venir).

Lorsque l'été suivant, Anne revient à Paris et revoit Claude, leur relation amicale se métamorphose en liaison affective qui dure plusieurs années. Muriel, obstinée, n'a pas renoncé à être la reine de Claude. Une explication franche et brutale jette un froid au sein du trio.

À la belle époque, celle où l'on mourait d'amour pour les beaux yeux de pimbeche exsangue et dédaigneuse, où la vue d'une cheville transportait au septième ciel de jeunes exaltés. Truffaut signe un film tendre, nostalgique mais un peu triste sur le désordre amoureux. Avec ce film, TF1 poursuit la diffusion de films d'auteur à horaire tardif (après 21h30). Bravo mais à cette heure-là, on n'est plus à 30mn près, alors pourquoi ne pas diffuser la version longue de ce film.

Diffusion le mardi 1er juillet sur TF1 à 21h35. Photo TF1.



Les deux anglaises et le Continent de François Truffaut

### LA TENDRE ENNEMIE

Film de Max Ophüls (1935) avec Simone Bériau, Catherine Fontenay, Georges Vitray, Marc Valbel et Jacqueline Daix.

Dans l'au-delà, trois "hommes" font connaissance et découvrent qu'ils ont aimé la même femme durant leur passage sur terre. L'habileté et l'audace de cette digne représentante de la gente féminine avaient réussi à maintenir son amour de jeunesse, son mari et son amant dans l'ignorance de leur réciproque infortune. Il est un peu tard pour en faire un drame et puis, de toutes façons, elle ne les emportera pas au paradis.

Ces trois bons vivants, décident de surveiller les aventures de ladite femelle. Cette dernière, riche et veuve, manigance d'éta-

blir bourgeoisement sa fille en la mariant avec un riche abruti. Or sa fille en aime un autre, mais la marâtre refuse d'en entendre parler; marier contre son gré dans sa prime jeunesse, elle entend que sa fille suive la même voie, celle de la respectabilité.

Les trois compères, invisibles pour les vivants, interviennent lors du repas de fiançailles pour enrayer D'une pièce de théâtre cynique et salace, Ophüls fit une méditation subtile sur la chasse au bonheur (snark, snark). Entre la raison et l'amour, il laisse la jeunesse et la spontanéité triompher sans toutefois s'abuser sur la longévité des sentiments. Une brillante démonstration au goût doux-amer, bien dans le style de ce Viennois de cœur.

Diffusion le vendredi 4 juillet à 23h00 sur A2.

## L'AMOUR DILEMME

### REGLEMENTS DE COMPTE

Film de John Sturges (1957) avec Burt Lancaster, Kirk Douglas, Rhonda Fleming, Jo Van Fleet, Lee Van Cleef et Denis Hooper.

Edouard Wyatt Earp (Lancaster), shérif de Dodge City, recherche une redoutable bande d'affreux commandée par un dénommé Billy Clanton (Hooper). Une vieille connaissance d'Edouard, John Holliday (Douglas), joueur professionnel de son état, lui révèle où ils se terrent. À Tombstone, une petite ville de l'Arizona, dénommée ainsi à cause de l'étendue de son cimetière.

Edouard aime Laura mais cette dernière ne veut pas épouser un shérif, Edouard accepte d'abandonner l'étoile jaune après cette dernière mission. "Doc" Holliday fut jadis un chirurgien célèbre, mais la passion du jeu et l'alcoolisme aidant, il a renoncé à soigner les autres et considère la mort avec philosophie. Il se joint aux frères Earp pour un ultime combat.

L'un des meilleurs films de Sturges, un très bon western avec une belle photo, hélas massacré par un doublage assassin comme *Senso* l'autre jour. Le fait historique appartient à la légende de l'Ouest, voire à celle du cinéma avec la version de John Ford en 1949 *My Darling Clementine*.

Diffusion le dimanche 29 juin à 20h35 sur TF1.

### LE GRAND COUTEAU

Film de Robert Aldrich (1955) avec Jack Palance, Ida Lupino, Wendell Corey, Rod Steiger et Shelley Winters.

Charley Castle (Palance), acteur vedette, et sa femme Marion sont en instance de divorce. Marion, jalouse du succès professionnel de son mari, ne supporte plus les multiples liaisons de Charley et refuse de poursuivre la vie commune s'il ne renonce pas à son boulot.

De plus, Charley a des remords de conscience qu'il noie consciencieusement dans diverses moutures éthyliques du moment qu'elles titrent plus de 40°. Un soir de beuverie, il a provoqué un accident automobile qui entraîna la mort d'un enfant. Son producteur (Steiger) a étouffé l'affaire mais menace d'envoyer le dossier au procureur s'il rompt son contrat.

Pris entre sa femme, qu'il aime, et son producteur, qu'il hait, Charley pourtant propre sur lui décide de prendre un bain.

Le gros Bob (Aldrich pour tout le monde) n'est pas un tendre. Sa vision des rapports entre les individus laisse un mauvais goût



dans la bouche : violence, haine, détresse, sexe. Bref, un film âpre pour fanas d'univers tordus, de coups foireux et de losers flamboyants. A noter que douze ans plus tard, le gros Bob remit ça avec *Le Démon des Femmes*, encore une histoire au vitriol sur Hollywood. Lion d'Argent à Venise en 1955.

Diffusion le mardi 1er juillet à 23h00 sur FR3 en V.O. Photo FR3.



# KUNG FU MASTER

de US GOLD

## pour AMSTRAD ET COMMODORE

**V**ous fréquentez ces lieux de perdition que sont les salles de jeux, et surtout les cafés et autres bistrotts ? Honte à vous ! Ne connaissez-vous donc pas d'autres moyens plus honnêtes pour dépenser vos sous gagnés si durement à la sueur de votre front ? Bah, tant pis pour vous, après tout.

Mais il y a quand même un bon côté à ceci : on se tient au courant des nouveautés logiciellesques.

Kung Fu Master, seuls ces mauvais citoyens cités plus haut connaissent : c'est un jeu super dans lequel la fiancée du champion de kung fu a été kidnappée par le méchant pas beau. Pour la sauver, il se rue donc dans la demeure infâme du malfaisant. Demeure dans laquelle démons et autres monstres cohabitent, pour reprendre le cri d'amour fou du crapaud. Rien de bien original dans tout ça, me direz-vous, et je serai totalement d'accord avec

vous. Mais pourquoi en parlé-je ? Tout bêtement parce que ce jeu vient d'être adapté sur micro ordinateur. Sur Amstrad et Commodore pour être plus précis. Et quand je dis "adapté", je suis en deça de la vérité : je devrais dire "recopié", car c'est à peu de choses près exactement le même.

"Des preuves ! Des preuves !", sacde le public jamais rassasié. Bien, d'accord. Le scénario n'a pas bougé d'un poil. Le contraire aurait été étonnant d'ailleurs, sinon ça n'aurait pas été une adaptation. Le graphisme, par contre, est un peu différent. Haut en couleurs et très joli sur la machine à sous, il l'est encore plus sur micro (proportionnellement parlant, bien sûr) : il est plus détaillé et plus coloré. L'animation, chapeau : le scrolling est irréprochable, précis au pixel près. Les personnages ont l'air de se balader dans un dessin animé.

De plus, presque toutes les positions qu'un karatéka est supposé pouvoir prendre ont été prévues :



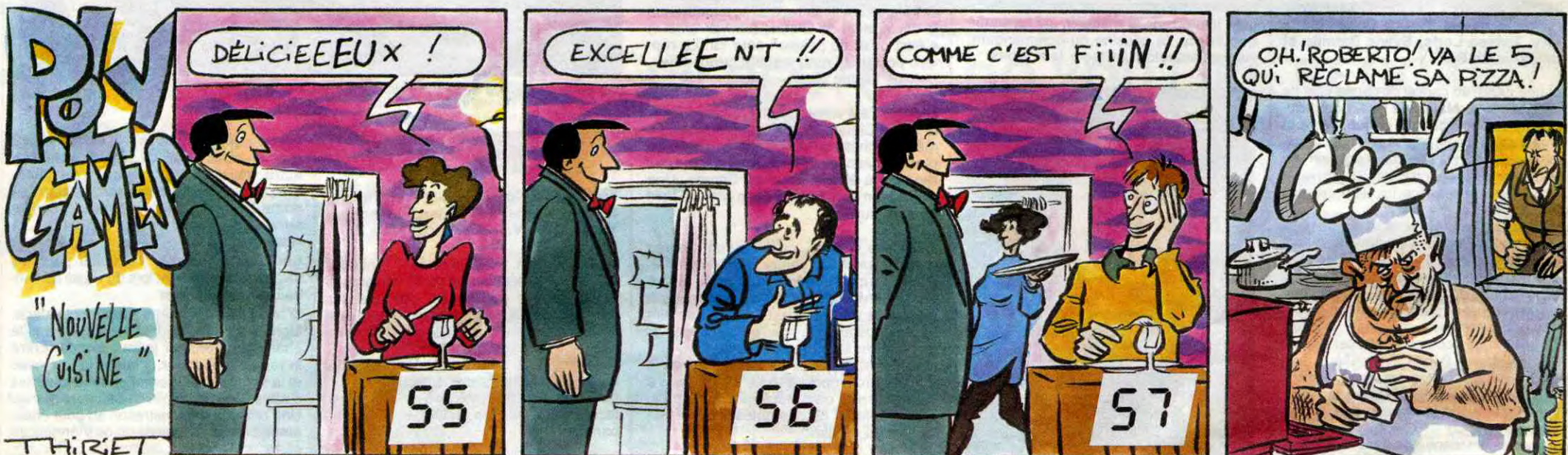
coups de poings et de pieds, sauts, balayages...

Une petite anecdote pendant que j'y pense, sinon après je risque d'oublier : dans la version originale, une fois que le héros a franchi un niveau, il emprunte un escalier pour atteindre le niveau supérieur. Là, il prend un ascenseur. Allez savoir pourquoi. Peut-être qu'entre le temps où le jeu est sorti et celui où il a été adapté le maître des lieux a eu le temps de moderniser ? Ou les programmeurs n'avaient pas envie de se faire trop chier ? Ou encore est-ce pour éviter des droits d'adaptation trop élevés ? Enfin ça n'est pas grave, ce n'est qu'un détail qui n'enlève rien au plaisir que l'on éprouve en jouant avec ce soft.

Tout ce speech pour vous dire qu'être le héros de ce jeu pendant quelques heures (et plus) ça vous pose un homme, aussi sûrement qu'être de Garennes ça vous pose un lapin. Ma voix émue mue, fait la moue et n'en peut plus, je rends donc la parole au auditeurs.



AMSTRAD	Amityville	page 28
Christophe COUPEZ	Bidouilleur	page 3
APPLE	Musik Maker	page 7
Arnaud LEBEC	Poker	page 9
CANON X07	J. Charles GRIEBEL	Recherche du Diamant Vert
Stéphane FRIEDELMEYER	J. Marc LEPAUL	page 30
CBM 64	FX 702 P	FX Morpion
J. Charles GRIEBEL	Xavier DEBEAUCHESNE	page 31
EXL 100	MSX	Retour du Jedi
Recherche du Diamant Vert	Didier PARISY	page 27
J. Marc LEPAUL	ORIC	Xeragone
FX 702 P	J.-Marc BELORGANE	page 5
Xavier DEBEAUCHESNE	SPECTRUM	Mine d'Enfoirés
MSX	Jonas-Hellot EYAL	page 6
Didier PARISY	TI 99/4A (be)	La Chasse au Lièvre
ORIC	R. SCHWARTZMANN	page 6
J.-Marc BELORGANE	Thomson T07-T07/70	Risk
SPECTRUM	Quan & Hoang LE LUU MINH	page 10
Jonas-Hellot EYAL	VIC 20	Ville Infernale
TI 99/4A (be)	Jérôme HENNECART	page 4
La Chasse au Lièvre	ZX 81	Carthage Ouais
R. SCHWARTZMANN	Xavier PELGRIN	page 29
page 6		



### la Règle à Calcul

# ATARI LA MARQUE QUI MONTE LES PRIX QUI BAISSENT

**PROMOTION**

**POUR TOUT ACHAT D'UN 1049 STF**

1 logiciel + 1 manette de jeux

**FICHE TECHNIQUE :**  
 512 Ko RAM (520 STF)  
 1 Mo RAM (1040 STF)  
 Microprocesseur 68000 (16-32 bits)  
 Haute résolution (640-400) en monochrome  
 Palette de 512 couleurs  
 Environnement GEM  
 Lecteur de disquettes 3" 1/2 360 Ko (520 St) ou 720 Ko (1040 STF)  
 Coprocesseur musical 3 voix  
 Clavier AZERTY  
 Interfaces série RS232C, centronics, MIDI, RVB analogique

**LOGICIELS 130XE**

FLIGHT SIMULATOR 2	560 F	<input type="checkbox"/>
COLOSSUS CHESS 3.0	144 F	<input type="checkbox"/>
FIGHTER PILOT	119 F	<input type="checkbox"/>
GREAT AMERICAN ROAD RACE	149 F	<input type="checkbox"/>
SUMMER GAMES	159 F	<input type="checkbox"/>
BEACH HEAD	159 F	<input type="checkbox"/>
NIGHT MISSION PINBALL	359 F	<input type="checkbox"/>
BOULDERDASH 2	159 F	<input type="checkbox"/>
SEVEN CITIES OF GOLD	185 F	<input type="checkbox"/>

Unité centrale 1 Mo  
 Ecran (couleur ou monochrome)  
 Lecteur de disquettes 1 Mo  
 Souris - basic - néochrome

**9.990 F**  
Moniteur monochrome H.R.

**11.990 F**  
Moniteur couleur

Crédit immédiat sur tout le magasin

**PROMOTION**

**520STF + MONITEUR COULEUR: 7.990 F!**

**450 F**

**PROGRAMMER EN JOUANT**

1 Micro-ordinateur avec son lecteur de disquette 130XE **2.990 F**

**Matériel 520 - 1040**

Lecteur SD :	2.000 F
Lecteur DD :	2.700 F
Imprimante ATARI :	2.450 F
Disque dur :	nous consulter.

**LOGICIELS 520-1040 STF (disponibles).**

**Utilitaires :**

PACK BUREAUTIQUE	1 250 F	<input type="checkbox"/>
MODULA 2 ST	1 450 F	<input type="checkbox"/>
TEXTOMAT	450 F	<input type="checkbox"/>
MCOPY	175 F	<input type="checkbox"/>
MCC PASCAL	925 F	<input type="checkbox"/>
MCC ASSEMBLEUR	925 F	<input type="checkbox"/>
MCC LATTICE C	925 F	<input type="checkbox"/>
FORTRAN	1 350 F	<input type="checkbox"/>
HABAWRITER	680 F	<input type="checkbox"/>
Seka (assembleur)	366 F	<input type="checkbox"/>
DEGAS	450 F	<input type="checkbox"/>
DBMAN	1 780 F	<input type="checkbox"/>
PLUS PAINT	395 F	<input type="checkbox"/>
CAD 3D	550 F	<input type="checkbox"/>
K-SPRED	550 F	<input type="checkbox"/>
SOFT WORKS	890 F	<input type="checkbox"/>
PASCAL UCSD	390 F	<input type="checkbox"/>
HIPPO RAM DISK	375 F	<input type="checkbox"/>

**JEUX :**

THE PAWN	208 F	<input type="checkbox"/>
JEU D'AVENTURE "GRAPHIQUE"		
TIME BANDIT	315 F	<input type="checkbox"/>
JEU D'ARCADE		
COLOURSPACE	200 F	<input type="checkbox"/>
JEU D'ARCADE		
BRATTACAS	370 F	<input type="checkbox"/>
JEU D'ARCADE		
MINDSHADOW	252 F	<input type="checkbox"/>
JEU D'AVENTURE		
BORROWED	250 F	<input type="checkbox"/>
JEU D'AVENTURE		
HACKER	490 F	<input type="checkbox"/>
JEU D'AVENTURE		
SUNDOG	315 F	<input type="checkbox"/>
JEU D'AVENTURE		
KING QUEST	475 F	<input type="checkbox"/>
JEU D'AVENTURE		

**BON DE COMMANDE**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tél. ....

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA REGLE A CALCUL 65 Bd St-Germain  
 BP 300 75228 Paris Cedex 05  
 Tél. : 43.25.68.88 Téléx : 220 064 F/1303 RAC  
 Livraison des produits disponibles sous 8 jours.  
 parking gratuit Maubert-Lagrance