



PROUT D'OR DES LOGICIELS : 100 ÉDITEURS SUR LA LUNETTE

Ils avaient pensé à tout : hit-parade des ordinateurs, des logiciels, des imprimantes, des serviettes hygiéniques, mais des éditeurs eux-mêmes, que dalle. Nous, si.

POURQUOI ?

Et paf, je passe encore pour un con : après la couverture du numéro 137 (70 imprimantes à moins de 4000 balles), je suis devenu dingue des hit-parades. J'en ai même fait le hit-parade des hit-parades, c'est-à-dire que j'ai pris tous les hit-parades connus, et j'ai comparé. Ouais, ça commence mal : dès la première phrase de l'article, je m'éloigne du sujet. On oublie tout et on recommence.

Rigolez pas, les gars : les éditeurs de softs contribuent autant, sinon plus, à la vente des bécanes que les qualités des bécanes elles-mêmes. Qui, à part un débile profond ou un Suisse, achèterait un ordinateur qui n'aurait pas, ou peu, de logiciels pour le nourrir ? Je vois pas beaucoup de mains qui se lèvent, là. Donc, voilà, en avant-première, pour vous seul, et en exclusivité mondiale, et parce qu'il faut bien se marrer un peu, le premier hit-parade des éditeurs de logiciels, qui récompensera celui qui aura la meilleure note du trophée que tous nos chers (aux deux sens du terme) concurrents nous envient. Naturellement, le trophée est à notre mesure : c'est le Prout d'Or.

MAMZ'ELLE, SIOU PLAIT

Comment qu'on a fait ? C'est tout bête, comme procédé : on a recensé sur une cinquantaine de numéros de l'HHHébd, soit à peine un peu moins d'un an, (11 mois et 2 semaines très précisément, numéro quadruple en été oblige - à propos, euh, je voudrais pas vous forcer la main, mais le prochain sort justement la semaine prochaine)

toutes les critiques de logiciels comparant avec les pages centrales qui sont occupées en



Laurant WEILL de Loriciels reçoit son prix. Vu la volatilité de celui-ci, il est gardé bien au frais à l'intérieur du ballon.

toute indépendance par le Club, on leur a filé une note, qui est en fait la somme de ce que nous appelons chez nous des étoiles, petits signes cabalistiques dont le nombre, plus ou moins élevé, aide le lecteur assidu que vous êtes encore pour longtemps à se faire une idée de la qualité des softs qu'il achètera, ou qu'il dédaignera, selon les cas. Of course, la liste n'est pas exhaustive; on ne peut pas prétendre connaître tous les softs édités en un an. Mais on en a déjà pas mal, vous verrez vous-même. Y a un tableau qui est là pour ça. En fait, y a deux tableaux, mais on fait comme si y en avait qu'un, ça simplifie la vie.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Bon, alors on a un nombre total d'étoiles par éditeur. Et alors, on en fait quoi ? Rien du tout.

Ben non, celui qui a le plus d'étoiles c'est celui qui a sorti le plus de meilleurs softs dans l'année, donc c'est le meilleur. Ecco. C'est la dure loi de la jungle, mes biquets et (surtout) mes biquettes, faudra vous y habituer.

Remarquez, il peut avoir beaucoup d'étoiles aussi s'il sort des logiciels moyens-bons, ou moyens-nuls, mais là, faut qu'il en sorte vraiment un paquet. J'en entends déjà gueuler : "ben, heu, si je peux me permettre, celui qui n'a sorti que deux ou trois softs, alors, il est désavantagé, si je peux me permettre cette remarque désobligeante ?". Absolument.

Et c'est bien fait pour lui : il avait qu'à en sortir plus, le con (que Messieurs Fighting Fantasy Software, Rainbird, Logi'Stick

entre autres se rassurent : c'est bien d'eux qu'on parle). Et puis même si ça vous plaît pas, rien ne vous empêche de changer le barème employé, si vous aimez bosser, si vous préférez pondérer le nombre d'étoiles par le nombre de softs et si vous pensez un demi-canard bleu est plus joli qu'une étoile, rien de vous empêche de décerner vos demi-canards d'or si vous voulez. Tant mieux pour vous. En gros, c'est un classement

inique et injuste, quoi ? Oui. D'autres questions ?

ET ALORS ?

On s'est donc retrouvé avec une liste du style : "Machin, 12 points. Truc, 63 points. Germaine, 0 points. Susucre, -127 points". Et ça continuait comme ça sur deux kilomètres. On a réfléchi, et on a pas trouvé ce qu'on allait bien pouvoir en faire.

Suite page 11

COMMUNIQUÉ MONÉTAIRE

La société Eurêka, ayant enfin terminé une version valable du basic pour Téléstrat (plus de 200 mots-clés opérationnels), a décidé de faire un cadeau aux oriciens : la reprise de leur vieil Oric-1 ou Atmos, quel qu'en soit l'état, à 690 balles pour l'achat d'un Téléstrat ! Quand on

sait que neuf, il en vaut 990, c'est une bonne affaire. En septembre, un soft gérant les prises Midi sera implémenté, faisant ainsi du Téléstrat la deuxième machine sur le marché équipée en standard de l'interface Midi (avec l'Atari ST). Après six mois d'attente, on est pas déçus du voyage !



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 déplomber un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après. Lire page 12

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 12

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 30

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 9.10.11.

CINOCHE-TELOCHE pages 2, 31.

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 15

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 •

UNE BARAQUE A TOUT CASSER

de Richard BENJAMIN

13/20

avec Tom HANKS (Walter Fielding), Shelley LONG (Anna) et Alexander GODOUNOV (Max Beissart)*

Walter est avocat-conseil auprès de quelques rock stars affreusement capricieuses. Anna, sa copine, est violoniste. Ils squattent sans complexe le superbe appartement de l'ex-copain d'Anna, accessoirement chef d'orchestre en tournée à l'étranger. Ça roucoule ferme jusqu'à ce que le grand blond à la baguette magique refasse surface... et prie ses aimables "locataires" d'aller se faire voir ailleurs. Grâce à un pote à Walter, qui fait dans l'immobilier véreux, ils dégotent une sublime villa, 45 pièces somptueuses, un palace pour le prix d'une bouchée de pain (ou presque). Les tourtereaux emménagent donc dans la joie et dans la bonne humeur et se préparent pour une nouvelle vie faite d'amour et de peinture fraîche. Hélas, la baraque donne rapidement d'inquiétants signes de faiblesse : l'escalier est vermoulu, les robinets refusent de verser la moindre goutte d'eau, les murs se lézardent. Walter cloue, scie, rebouche, débouche... mais rien n'y fait, les menus accrocs de l'habitation se multiplient et installent le couple dans un

remake d'Apocalypse Now ! L'escalier s'écroule totalement, les fenêtres se barrent, les planchers s'effondrent. De la demeure somptueuse ne subsistent bientôt que quatre murs, qui menacent, à tout moment, de se transformer en passoires ! Vous me direz : yaka réparer ! Certes, mes bons, Walter et Anna réparent tant qu'ils peuvent mais doivent se résigner à faire appel à une foultitude de spécialistes. Détail aggravant : les plombiers, les menuisiers et autres artisans manuels sont une denrée extrêmement rare aux States... et se font rémunérer proportionnellement à leur densité ! La prétendue bonne affaire est devenue une pompe à fric (la traduction du titre américain, "The Money Pit"), Walter et Anna raquent mais ne craquent pas. C'est signé Amblin, la maison de production de tonton Spielberg, on sait donc que ça se termine obligatoirement bien. Sucre et miel garantis. Bref c'est un produit standard. Sympa, bien écrit, original (même si c'est vaguement pompé sur un vieux film avec Cary Grant, *Mr Blanding Builds His Dream House*), mais gentillet à mort. On rit mais on s'éclate jamais. Tout fout le camp mais c'est jamais crade. Moi je voyais bien un traitement à la Hara-Kiri à partir du moment où l'escouade de reconstruction vient faire son boulot : ils sont fringués en rockers, en cacheurs mais ils ne se conduisent pas comme des grosses brutes. Ils reconstruisent la maison bien gentiment. Désespérant !! Remarquez, c'est Spielberg qui doit avoir raison, puisque le film vient de casser la baraque aux Etats-Unis...

ANNE TRISTER

de Léa POOL

08/20

avec Albane GUILHE (Anne Trister), Louise MARLEAU (Alix), Lucie LAURIER (Sarah), Guy THAUVERTE (Thomas) et Hugues QESTER (Pierre)

Elle s'appelle Trister, comme triste. La pauvre fille est en effet très triste de la mort de son popa et décide de tout larguer. Etudes (les Beaux-Arts), famille, copain, tout vous dis-je. Même son pays, la Suisse. C'est vous dire le sacrifice ! Elle s'installe à Montréal, chez Alix, une copine psychologue. Un seul bagage : son talent de peintre. Elle déniche un immense hangar désaffecté qu'elle veut entièrement repeindre en trompe-l'œil. Un travail titanesque qui l'occupe jour et nuit et dans lequel elle pense investir ses émotions. Manque de bol, elle tombe folle dingue d'Alix, d'une passion muette et dangereuse contre laquelle la peinture ne peut rien. Ce d'autant plus que le coup de foudre est réciproque. Une liaison qui n'est



pas vraiment du goût des hommes de ces dames. Surtout pas pour Thomas, le Jules d'Alix... Le drame couve. De prime abord, vous vous dites : voilà une histoire qui ne swingue pas des masses. Plaiguez-vous ! Vous n'avez pas vu le film. Moi si. Ou plutôt j'ai sombré dans cette douce (mais pénible à la longue) léthargie qui signe ces toiles où il ne se passe rien. Mais alors rien du tout ! Et en plus, il leur faut un quart d'heure pour sortir péniblement quelques mots, très faiblement pour que le spectateur fasse au moins l'effort de tendre l'oreille. Soporifique ! Reste la peinture d'Anne, et là tout change : mes yeux s'illuminent, mon ventre gargouille, XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX (censuré). C'est beau, fabuleux, génial, grandiose et pour tout vous dire, j'aime. Mais ça fait quand même un peu court pour tout un film !

LE CAMP DE L'ENFER

avec Tom SKERRIT (Logan), Lisa EICH-HORN (Casey) et Anthony ZERBE (Becker)

05/20

d'Eric KARSON

Que vois-je, que lis-je dans le dossier de presse du *Camp de l'enfer* ? Que l'intrigue du film s'inspire de nombreux incidents survenus dans le cadre de stages "d'entraînement" des pilotes espions de l'armée américaine. Le but de ces stages était de tester l'endurance et l'habileté tactique des participants. Mais il paraît qu'aux Philippines, un stage a tourné au cauchemar, les recrues ayant subi "d'effroyables tortures physiques et psychiques" comme dit le dossier. Bon, moi j'veux bien mais

comment est-il possible que le film se veuille une adaptation fidèle de ces événements alors que le dossier précise : "Les officiels refusèrent de donner à ce sujet la moindre information. Un épais silence s'abattit sur cette affaire." En fait le plus con de l'histoire c'est que le même silence ne se soit pas abattu sur le film ! Car, enfin, c'est à croire que les

RAAAAAAH HHHHHH !

Comme vous avez pu judicieusement le noter, c'est l'été ! La chaleur, les sodas, les chaises longues, les bikinis à dégrafer, le macadam qui fond, la trace du maillot, tout ça vous connaît et ça vous va comme un gant. Bravo, je ne peux que vous féliciter... Et le cinoche bordel de merde, vous y pensez au cinoche ? C'est pas pensable ça, les distributeurs ont beau leur proposer un programme hyper-alléchant et eux, ils vont au soleil. L'insolation, l'hypoglycémie, le sida, ils s'en foutent, hein ? !! Quand je pense que vous pourriez être au frais à déguster les somptueuses reprises de l'été et vous faites la fine bouche !! Effondrant !

Une seule certitude : c'est l'été des mâles. Stallone avec *Rambo* et *L'Oeil du tigre*. Sean Connery pour *James Bond contre Dr. No* et *Bons baisers de Russie*. L'immense (au propre comme au figuré) Sergio Leone avec *l'éternel Il était une fois dans l'Ouest*, le non moins historique *Il était une fois en Amérique* et le déliant peplum de 1960 : *Le Colosse de Rhodes* (sorti le 30 juillet) à voir de toute urgence. La rigolade !

LE CONTRAT

04/20

de John IRVIN

avec Arnold SCHWARZENEGGER (Mark Kaminsky), Kathryn HARROLD (Monique Tyler) et Sam WANAMAKER (Luigi Patrovita)

Accrochez-vous, les p'tits gars, vos héros musculeux ont enfin écouté les critiques : ils sont allés se rhabiller ! Mais pas vraiment au sens où nous l'entendions... Non, non, fini les biceps à l'air, les pectoraux en goguette, on continue à faire son œuvre de justicier, mais dans des tenues que la morale approuve ! Stallone frime en cuir et en Ray-Ban dans *Cobra* qu'on verra en octobre, Schwarzenegger nous la fait costume trois pièces. Chic et sobre, quoiqu'un peu étriqué. On sent chaque bouton de sa chemise prêt à exploser au moindre tressaillement inopiné, d'où un jeu très rentré, très distancié et bavard. Quasiment Bergmanien (sic). Car, oui, Schwarzmachin parle. Il bara-

gens qui ont fait ça ont fait exprès de ne faire les choses qu'à moitié (à mon avis, c'est un problème de budget). Quand les recrues sont larguées en pleine jungle et qu'on nous annonce qu'ils vont devoir affronter les pires dangers, on ne voit qu'une vague séance d'oxygénation avec casse-croûte et psychanalyse de groupe. Quand ils sont capturés et entraînés dans le camp où sévit l'affreux Becker, et qu'on salive en attendant les "tortures" tant promises, on n'a droit qu'aux joies du bizutage tendance scoutisme hard ! Quand enfin Boum-Boum Becker se décide à violer la récalcitrante Casey, on ne voit rien et l'on continue sa sieste comme si rien n'était ! Heureusement les fusillades d'usage à la fin permettent de se réveiller... et de ne pas se taper le film une deuxième fois ! Curieusement, les ingrédients "techniques" du *Camp de l'enfer* sont meilleurs, à commencer par les comédiens qui, fait rarissime dans ce genre de navet, sont d'une sobriété exemplaire. A croire qu'on les a réellement travaillé au corps avant de les faire jouer. Jusqu'où le réalisme va-t-il se nicher ?



Rutger Hauer, le répliquant de Blade Runner

Arrivons aux splendeurs hors catégories, dont le seul titre doit vous faire frémir jusqu'à la moëlle. *Barry Lyndon* d'abord (depuis le 9 juillet), l'intrusion géniale, forcément géniale, de Kubrick dans le film historique. L'ascension irrésistible d'un mignon (Ryan O'Neal) ambitieux qui jettera ses sentiments aux orties au profit de titres de noblesse et de la fortune. Pour sa perte...

Et puis Mad Max, et pas n'importe lequel, le meilleur pour faire chic, j'ai nommé *Mad Max 2 Le Défi*. Le justicier des terres arides a quitté le monde "normal" de Max

1 pour un monde futuriste où la sauvagerie est la seule règle de politesse. L'essence est devenue un produit de luxe, pour lequel on s'entre-tue ! Enfin, on vous a gardé le meilleur pour la fin : *BLADE RUNNER* n'a pas pris la moindre trace de ride. C'est toujours aussi extra de retrouver Harrison Ford à Los Angeles en 2019, chargé de surveiller les "répliquants" et de neutraliser les éventuels déviants... Il lui faudra d'ailleurs se lancer à la poursuite de quatre répliquants, menés par le terrifiant Batty (Rutger Hauer) et se battre pour sa survie et son honneur d'humain !

gouine sans arrêt de cet anglais douloureusement germanique qui heurte tant mes subtiles oreilles. Ce que j'ignore, c'est si cette avalanche de dialogues pour Arnold est due à un pari stupide des producteurs (10 contre 1 qu'il va pas y arriver) ou à Schwarzi lui-même pour trans-

former le film en stage linguistique rémunéré !

A part cette étonnante révélation, rien de neuf sous le soleil. Le héros, Mark Kaminsky, est encore et toujours un ancien flic rangé des vélos depuis belle lurette. Son vieux chef vient le chercher pour venger -incognito- son fils abattu par de puissants mafieux. N'écouter que son devoir, écœuré par le sang répandu (car évidemment c'est le plus grand pacifiste sur terre), il fait semblant de mourir, pour mieux réapparaître sous une fausse identité. Et infiltrer, à grands sourires léche-cul, le crime organisé ! Quand la fin (du film) s'annonce, il est temps que les méchants découvrent sa véritable mission et se jettent, à 250, armés jusqu'aux dents, sur le malheureux.

Et là, oh miracle, Schwarzie n'y tient plus et se remet en tricot de corps moulat, se charge de quelques babioles meutrières et s'en va, tel Jeanna, buter les pourris hors de portée de son haleine virile ! Mes voisins de fauteuil ont beaucoup rigolé au délicat humour (re-sic) qui saupoudre *Le Contrat*. Je sens que l'art comique d'Arnold S. m'a échappé. Je cours revoir le film pour vérifier... Non, arrêtez, c'est une blague !!!



LA CAGE AUX VICÉS

02/20

de Paul NICHOLAS

avec Shari SHATTUCK (Michelle), Angel TOMKIN (Diane), Christina WHITAKER (Rita) et Stacey SHAFFER (Amy)

Si vous croyez que j'ai que ça à foutre d'éreinter mes neurones sur les nullités de la semaine, entre le numéro spécial d'août de l'HHHHebd et ma cuite au champagne de hier soir ! Alors on va faire fissa. Emballé c'est pesé !

Michelle, une blondasse ringarde se retrouve en prison à cause d'un regrettable concours de circonstances. Evidemment, le pénitencier pour femmes, c'est l'horreur : trafic de came, prostitution obligatoire avec le maton et la directrice (elles sont toujours lesbiennes !), bagarres, racket, luttes d'influence. La Michelle va pas arrêter de dérouiller cause que, et vous ne serez pas surpris, elle refuse de rentrer dans le moule. L'injustice oui, mon cul non ! Violée (presque), battue (un peu), droguée (pas du tout), conne (passionnément), elle va jouer à Zorrette et sauver les



copines. On comprend les cousins Cannon de nous servir ça : ça coûte pas cher et y aura toujours assez de truffes voyeuses pour faire le déplacement. Débandez en vitesse, y a même pas de scènes hard, juste quelques attachements bien dans le ton du film. Nul !

MOUSE DRAW

Soumettez entièrement votre souris à vos délirantes fantaisies artistiques...

William SCHLEGEL



DANS L'ARABE ET LE CORSE, IL NE FAUT PAS METTRE LE DOIGT

SUITE DU N° 144

```

2390 IF A = 32 THEN GOSUB 2460
2400 IF A = 27 THEN POKE 232,0:
POKE 233,3:K = 38: GOTO 710
2410 IF A = 39 THEN F = 1: GOSUB
2450
2420 IF (A) = 48 AND A < = 57
) THEN F = A - 46: GOSUB 2450
2430 IF (A) = 65 AND A < = 90
) THEN F = A - 53: GOSUB 2450
2440 GOTO 2260
2450 DRAW F AT H,V
2460 H = H + 7: IF H > = 272 THE
N H = X: IF V < = 182 THEN V = V
+ 8
2470 IF V > = 183 THEN V = 2
2480 RETURN
2490 CLEAR : POKE - 16304,0: PO
KE - 16297,0: POKE - 16302,0: FO
RN = 1 TO 20: POKE - 16336,0: NE
XT : GOTO 200
    
```

LISTING 3

*6000.62C8

```

6000- 28 01 69 00 6E 00 80 00
6008- 89 00 97 00 A4 00 B1 00
6010- C0 00 D1 00 DC 00 ED 00
6018- FE 00 10 01 21 01 2F 01
6020- 3E 01 4D 01 5B 01 69 01
6028- 78 01 85 01 90 01 9F 01
6030- A7 01 B9 01 CB 01 DC 01
6038- EA 01 FC 01 0D 02 1D 02
6040- 27 02 38 02 48 02 5A 02
6048- 6A 02 76 02 82 02 8B 02
6050- 94 02 AC 02 BC 02 62 00
6058- 00 00 00 00 00 00 00 00
    
```

```

6060- 00 92 92 8A F6 00 00 00
6068- 2D 36 96 52 01 00 29 AD
6070- DF 33 4D 35 1F 1F 2E 4D
6078- FE 1B 0E 2D 4E 01 00 17
6080- 31 77 36 BE 2D 4E 00 00
6088- 69 29 AD DF 73 49 1E BF
6090- 1E 2E 2D 75 01 00 4E 2D
6098- 2D BE 3E 4E FE 1B 0E 2D
60A0- 4E 01 00 71 49 3E 17 0D
60A8- FE 33 2D 2D 1E 76 09 00
60B0- 4E 2D 2D DE 1B 2E 2D 15
60B8- 36 DF 73 2D 4E 01 00 2D
60C0- 09 2D DE 8B 4D 3A 3F 6E
60C8- 09 FE 1B 0E 2D 4E 01 00
60D0- 15 2D 2D BE 1E 17 36 4E
60D8- 49 00 00 15 29 AD DF 33
60E0- 4D F1 3F 17 4D 31 DF 73
60E8- 2D 4E 01 00 17 29 AD DF
60F0- 33 4D 31 3F 77 09 1E DF
60F8- 2A 75 49 00 00 FF 09 15
6100- 1F 17 4D 31 DF 33 2D 2D
6108- FE 1B 6E 09 4E 00 00 37
6110- 2D AD DF 33 4D F1 3F 37
6118- 4D 31 DF 33 2D 75 09 00
6120- 92 29 AD DF 33 36 4D 11
6128- DF 73 2D 4E 01 00 00 2D
6130- AD DF 6E 31 DF 6E 31 DF
6138- 17 2D 75 09 00 09 2D 2D
6140- DE 1B 6E 11 3F 37 36 2D
6148- 2D 4E 00 00 33 2D 2D DE
6150- 1B 6E 11 3F 37 36 4E 49
6158- 01 00 2D 29 AD DF 33 36
6160- 4D 35 DF 73 2D 75 01 00
6168- 49 4D 31 DF 33 4D 31 3F
6170- 3F 6E 09 FE 1B 6E 09 4E
6178- 00 00 3E 2D 1E 36 36 17
6180- 2D 4E 00 00 4E 49 31 36
6188- 36 DF 73 2D 4E 01 00 09
6190- 4D F1 DF 6E 1E 37 0D 15
6198- DF 6E 09 4E 00 00 11 36
61A0- 36 36 2D 75 01 00 6E 4D
61A8- 31 FF 37 0D 0D FE 1F 6E
61B0- 09 FE 1B 6E 09 4E 00 00
61B8- 3F 4D 31 DF 33 6D 31 1F
61C0- 1F 6E 29 FE 1B 6E 09 4E
61C8- 00 00 29 29 AD DF 33 4D
61D0- 31 DF 33 4D 31 DF 73 2D
61D8- 4E 01 00 52 2D AD DF 33
    
```

```

61E0- 4D F1 3F 37 36 4E 49 01
61E8- 00 49 29 AD DF 33 4D 31
61F0- DF 33 0D 0D 1E DF 0E 6D
61F8- 4E 00 00 2D 2D AD DF 33
6200- 4D F1 3F 37 0D 15 DF 6E
6208- 09 4E 00 00 2D 29 AD DF
6210- 33 4D 3A 77 09 FE 1B 0E
6218- 2D 4E 01 00 1E 2D 2D DE
6220- 36 36 76 49 00 00 00 4D
6228- 31 DF 33 4D 31 DF 33 4D
6230- 31 DF 73 2D 4E 01 00 0D
6238- 4D 31 DF 33 4D 31 DF 33
6240- 4D F1 1F 0E 4E 09 00 00
6248- 4D 31 DF 33 4D 31 1F 1F
6250- 6E 0D 3E 1F 37 4D 71 01
6258- 00 09 4D 31 DF 73 0D 1E
6260- 17 0D 15 DF 33 4D 71 01
6268- 00 00 4D 31 DF 73 0D 1E
6270- 36 76 49 00 00 01 2D 2D
6278- BE 1E 17 1E 2E 2D 75 01
6280- 00 75 09 1E 36 36 0E 4E
6288- 00 00 36 09 15 36 36 17
6290- 4E 01 00 36 2D 2D 35 3F
6298- 3F 37 2D 2D 35 3F 3F 37
62A0- 2D 2D 35 3F 3F 37 2D 2D
62A8- 75 01 00 09 49 11 3F 37
62B0- 2D 35 3F 37 2D 35 3F 87
62B8- 49 09 00 00 49 3A 17 2D
62C0- 35 3F 37 2D F5 87 00 00
62C8- 00
    
```

```

0360- 24 00 49 4D DA FB 53 09
0368- 4D 3A 3F 3F 77 09 4D DA
0370- FB 53 09 4D 02 00 09 2D
0378- 6D 1A 3F 3F BF 2D 2D 2D
0380- 35 3F 3F 3F 37 2D 2D 2D
0388- 35 3F 3F 3F 77 2D 2D AD
0390- 1B 3F FF 02 00 3E 3E 3E
0398- 3E 3E 3E 3E 26 00 29 15
03A0- 3F 37 2D F5 3F 00 00 FF
    
```

LISTING 5

```

*950E.95FF
950E- A9 01
9510- 85 4D A5 4D D0 01 60 A9
9518- 01 85 CE 85 CF 85 4C A5
9520- 4D 0A 0A AA BD 00 01 85
9528- 06 85 4A BD 01 01 85 07
9530- 85 4B 0D 02 01 85 08 C6
9538- 4D E6 08 20 D0 95 A5 09
9540- F0 04 85 CE D0 0B A5 CE
9548- F0 07 2D A3 95 A9 00 85
9550- CE C6 08 C6 08 2D D0 95
9558- A5 09 F0 04 85 CF D0 08
9560- A5 CF F0 07 2D A3 95 A9
9568- 00 85 CF E6 08 A5 08 A4
9570- 07 A6 06 20 57 F4 A5 4C
9578- 30 06 20 F0 95 4C 83 95
9580- 20 F7 95 20 D0 95 A5 09
9588- D0 03 4C 39 95 A5 4C 10
9590- 03 4C 12 95 A9 FF 85 4C
9598- A5 4A 85 06 A5 4B 85 07
95A0- 4C 39 95 E6 4D A5 4D 0A
95A8- 0A AA A5 06 9D 00 01 A5
95B0- 07 9D 01 01 A5 08 9D 02
95B8- 01 60 A5 08 A4 07 A6 06
95C0- 20 11 F4 A5 30 29 7F 31
95C8- 26 F0 02 A9 01 85 09 60
95D0- 20 BA 95 A5 09 F0 01 60
95D8- 20 F0 95 2D BA 95 2D F7
95E0- 95 A5 09 D0 01 60 2D F7
95E8- 95 2D BA 95 2D F0 95 60
95F0- E6 06 D0 02 E6 07 60 A5
95F8- 06 D0 02 C6 07 C6 06 60
    
```

LISTING 4

```

*300.3A7
0300- 0D 00 1C 00 20 00 2E 00
0308- 3B 00 53 00 59 00 5B 00
0310- 5D 00 5F 00 61 00 76 00
0318- 95 00 9E 00 A9 3F 0E 14
0320- 00 2D 2D 3E 3F 37 2D 2D
0328- 3E 3F 37 2D 2D 06 00 49
0330- F1 DB 4A 89 1B 9F 49 D1
0338- DB 6A 89 00 4D 69 D1 DB
0340- FB 4A 09 4D DE DB 9F 49
0348- 49 D1 1B DF 73 49 09 D5
0350- DB FB 02 00 2D 3E 37 2D
0358- 06 00 2D 00 36 00 3F 00
    
```



MAD-BATTLE

Pour les tempéraments particulièrement belliqueux, c'est un régal de régler ses comptes par duels à l'ASTRO-JET...

ZX 81

Laurent CREMMER

SUITE DU N° 144

```

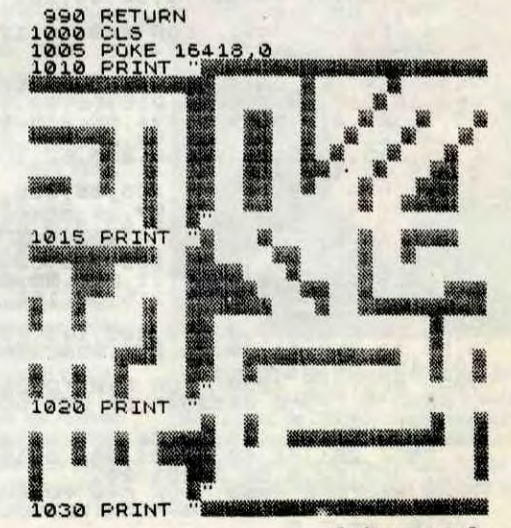
502 PRINT " "
505 POKE 16418,0
510 FOR X=1 TO 21
520 PRINT " ";TAB 31;" "
530 NEXT X
550 POKE 16508,PEEK 16507
560 PRINT " "
570 PRINT AT 10,5:"APPUYER SUR
UNE TOUCHE":AT 10,5;"
580 IF INKEY$="" THEN GOTO 570
590 RAND USR 16516
600 PRINT AT 10,5:"RETOUR AU 50
MHAISE TO N"
610 IF INKEY$="Q" THEN RUN
620 IF INKEY$("<"N" THEN GOTO 61
0
630 GOTO 500
700 CLS
710 LET J1=0
717 POKE 16508,PEEK 16507
720 LET J2=0
730 FOR M=0 TO 8
    
```

```

740 GOSUB 1000+100*M
750 LET L=USR 16516
760 LET J1=J1+(L=2)
770 LET J2=J2+(L=1)
780 LET J=(L=2)+2*(L=1)
790 IF L=0 THEN GOTO 830
800 PRINT AT 10,7:" BRAVO JOUEU
R "J":AT 11,0:" VOUS AVEZ GAGNE
CETTE MANCHE "
810 PRINT TAB 6:"JOUEUR 1:"J1;
MANCHE(S)";TAB 6:"JOUEUR 2:"J
2;" MANCHE(S)"
820 GOTO 840
830 PRINT AT 10,10:"MATCH NUL"
840 FOR X=1 TO 30
845 IF INKEY$="" THEN LET X=30
850 NEXT X
852 IF PEEK 16508>10 THEN POKE
16508,PEEK 16508-2
855 NEXT M
860 FOR X=1 TO 15
865 RAND USR 16519
870 NEXT X
875 CLS
876 POKE 16418,0
885 PRINT " AU TERME DE CES 9 M
ANCHES,NOUS AVONS L HONNEUR DE D
ECLARER VAINQUEUR LE JOUEUR
"
890 IF J1>J2 THEN PRINT "1","P
AR "J1;" MANCHES A "J2
    
```

```

895 IF J1=J2 THEN PRINT "2","P
AR "J2;" MANCHES A "J1
900 LET J=(J1<J2)+1
905 PRINT " "JOUEUR "J;" DES
IREZ VOUS COMBATTRE "CONTRE UN
NOUVEL ADVERSAIRE ?"
908 LET J=(J1>J2)+1
907 GOSUB 930
910 IF INKEY$="O" THEN RUN 700
918 IF INKEY$="N" THEN RUN
920 GOTO 910
930 PRINT " "TAB 14;" "TAB
10;" "TAB 10;" "JOUEUR
"J;" "TAB 13;" "TAB 13;" "
940 PRINT TAB 9;" "TAB 7;"
TAB 8;" "TAB 7;" "TAB 7;"
" "TAB 6;" "TAB 6;" "REP
OSE EN PRIX "
945 PRINT TAB 6;" "
" "TAB 6;" "
950 RAND USR 16510
955 RAND USR 16510
960 RAND USR 16510
965 RAND USR 16510
970 RAND USR 16510
975 RAND USR 16510
980 RAND USR 16510
985 RAND USR 16510
    
```



Suite page 6

MANOIR

Vivez une lutte cauchemardesque contre les fantômes innommables qui peuplent un sinistre manoir...

Christiane PATRIA

EXELVISION EXL 100

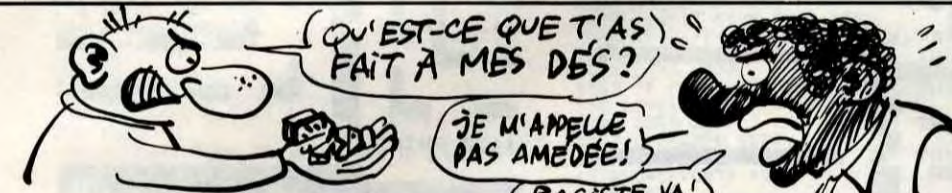


SUITE DU N° 144

```
2020 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
2025 LOCATE (7,11):PRINT CHR$(3):PAUSE .2
2030 LOCATE (7,11):PRINT CHR$(32)
2035 LOCATE (7,12):PRINT CHR$(3):PAUSE .2
2040 LOCATE (7,12):PRINT CHR$(32)
2045 LOCATE (8,12):PRINT CHR$(15)
2050 GOTO 525
2055 CALL COLOR("1GB")
2060 IF X=8 AND Y=12 THEN GOTO 2070
2065 GOTO 745
2070 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32)
2075 LOCATE (7,11):PRINT CHR$(3):PAUSE .1
2080 LOCATE (7,11):PRINT CHR$(32)
2085 LOCATE (7,10):PRINT CHR$(3):PAUSE .2
2090 LOCATE (7,10):PRINT CHR$(32)
2095 LOCATE (8,10):PRINT CHR$(15)
2100 GOTO 525
2105 IF Y>6 AND Y<37 THEN IF SEG$(A1$,Y-7+A1,1)<>" THEN GOTO 1970
2110 GOTO 240
2115 IF Y>4 AND Y<19 THEN IF SEG$(A2$,Y-5+A2,1)<>" THEN GOTO 1970
2120 GOTO 335
2125 IF Y>4 AND Y<18 THEN IF SEG$(A4$,Y-5+A4,1)<>" THEN GOTO 1970
2130 GOTO 420
2135 IF Y>13 AND Y<24 THEN IF SEG$(A5$,Y-14+A5,1)<>" THEN GOTO 1970
2140 GOTO 525
2145 IF Y>28 AND Y<36 THEN IF SEG$(A8$,Y-29+A8,1)<>" THEN GOTO 1970
2150 GOTO 640
2155 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32):CALL POKE(258,110,132)
2160 PAUSE .5:CALL POKE(259,0)
2165 LOCATE (X,37):PRINT CHR$(15)
2170 Y=37:GOTO 525
2175 SCORE=SCORE+1000:CALL COLOR("0YB"):LOCATE (20,1):PRINT "SCORE: ";SCORE
2180 CALL POKE(258,30,132):PAUSE .1:CALL POKE(259,0):RETURN
2185 LOCATE (19,1):PRINT RPT$( " ",40)
2190 AFF1=LEN(AF$)/2:CALL POKE(258,200,132)
2195 CALL COLOR("0CB"):LOCATE (19,20-AFF1):PRINT AF$
2200 CALL POKE(259,0):AFF2=4
2205 RETURN
2210 FOR Z=1 TO 200 STEP 5:CALL POKE(258,Z+50,132):NEXT Z
2215 GOTO 1970
2220 GOTO 2210
2225 TIM=TIM-1:IF TIM=0 THEN TIM=10:TIME=TIME-1 ELSE CALL POKE(259,0):RETURN
2230 IF TIME=0 THEN GOTO 1970
2235 CALL COLOR("0BB"):LOCATE (22,30-TIME):PRINT CHR$(32)
2240 CALL POKE(259,0):RETURN
2245 TIM=10:TIME=29:CLS:LOCATE (1,1):CALL COLOR("1Yb")
2250 AR(1)=AR4:AR(2)=AR5:AR(3)=AR3:AR(4)=AR1:AR(5)=AR2
2255 PRINT "# $ % & * ' ! , ; : < > [ ] ^ _ { } ~ "
2260 PRINT "# $ % & * ' ! , ; : < > [ ] ^ _ { } ~ "
2265 PRINT "# $ % & * ' ! , ; : < > [ ] ^ _ { } ~ "
2270 PRINT "# $ % & * ' ! , ; : < > [ ] ^ _ { } ~ "
2275 LOCATE (5,1):PRINT CHR$(32):CHR$(93):CHR$(93):CHR$(33)
2280 CALL COLOR("1CB")
2285 LOCATE (6,6):PRINT "DBBBGBBBGGBBBBBBBHC DGBBBHGBBB"
2290 LOCATE (9,1):PRINT "AHBBBBBBBGGBBBBBBBGGDC ABBBBBBCDA"
2295 LOCATE (12,2):PRINT "ABBBBBBBBBBBBBBBBBCDABBBH BBBBHH"
2300 LOCATE (15,2):PRINT "ADHHBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBHHB"
2305 LOCATE (18,1):PRINT "ABBBBBBBBGGBBBBBBBGGDC ABBBBBBCDA"
2310 CALL COLOR("0BM"):LOCATE (22,2):PRINT RPT$( " ",29):" TIME"
2315 CALL COLOR("1Wb"):FOR Z=6 TO 17:LOCATE (Z,1):PRINT CHR$(76):NEXT Z
2320 FOR Z=3 TO 17:LOCATE (Z,40):PRINT CHR$(77):NEXT Z
2325 CALL COLOR("1Yb"):RESTORE 2330
2330 DATA 8,4,5,19,11,3,17,5,14,34
2335 FOR Z=1 TO 5:READ Z1,Z2:LOCATE (Z1,Z2):IF AR(Z)=0 THEN PRINT CHR$(73)
2340 NEXT Z
2345 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (8,8):PRINT CHR$(87):CHR$(87)
2350 LOCATE (11,22):PRINT CHR$(87):CHR$(87)
2355 LOCATE (4,35):PRINT CHR$(75):LOCATE (16,31):PRINT CHR$(75)
2360 LOCATE (10,18):PRINT CHR$(108):LOCATE (7,16):PRINT CHR$(108)
2365 CALL COLOR("1MB"):LOCATE (17,37):PRINT CHR$(6):LOCATE (16,39)
2370 PRINT CHR$(7):LOCATE (17,39):PRINT CHR$(7)
2375 FOR Z=13 TO 15:LOCATE (Z,39):PRINT CHR$(107):NEXT Z
2380 CALL COLOR("1CB"):LOCATE (11,30):PRINT CHR$(25):CHR$(22)
2385 LOCATE (12,29):PRINT CHR$(24):CHR$(21)
```

```
2390 LOCATE (13,28):PRINT CHR$(23):CHR$(20)
2395 LOCATE (14,27):PRINT CHR$(18):CHR$(19)
2400 LOCATE (8,1):PRINT CHR$(32):LOCATE (8,40):PRINT CHR$(32)
2405 CALL COLOR("1MB"):LOCATE (5,37):PRINT CHR$(6)
2410 DATA 93,2,26,93,2,27,93,1,30,93,1,31,93,1,35,93,1,36
2415 DATA 93,2,39,93,2,40,94,2,28,96,2,29,98,2,30,94,1,32,96,1,33,95,1,34
2420 DATA 97,2,36,96,2,37,95,2,38
2425 FOR Z=1 TO 8:READ Z1,Z2,Z3:CALL COLOR("1Wb"):LOCATE (Z2,Z3):PRINT CHR$(Z1)
2430 NEXT Z:FOR Z=1 TO 9:READ Z1,Z2,Z3:CALL COLOR("1MB"):LOCATE (Z2,Z3)
2435 PRINT CHR$(Z1):NEXT Z:CALL COLOR("1CB"):RESTORE 2440
2440 DATA M,3,38,B,3,39,0,4,38,M,5,38,N,6,38,0,7,38,N,9,38
2445 DATA M,10,38,M,11,38,N,12,38,B,6,39,B,9,39,I,12,39,J,4,39,J,7,39
2450 FOR Z=1 TO 15:READ Z$:Z1,Z2,Z3=ASC(Z$):LOCATE (Z1,Z2):PRINT CHR$(Z3)
2455 NEXT Z
2460 CALL COLOR("1Yb"):LOCATE (1,37):PRINT "# #"
2465 CALL COLOR("1YB"):RETURN
2470 CLS "YYY":PAUSE .1:CLS "RRR":PAUSE .1:CLS "WWW":PAUSE .1:CLS "BBB"
2475 PAUSE 1:GOTO 30
2480 A11$=CHR$(93)&CHR$(93)&CHR$(93)&CHR$(93)& " " "A10$=A11$&A11$
2485 A12$=" T T " " " " " " " " " " " " " " " " "
2490 A1$=A12$&SEG$(A12$,1,30)
2495 A13$=" T T " " " " " " " " " " " " " " " " " " "
2500 A14$=" T T " " " " " " " " " " " " " " " " " " " "
2505 A15$=" T T " " " " " " " " " " " " " " " " " " " "
2510 A7$=" " " " " " " " " " " " " " " " " " " " "
2515 A8$=" " " " " " " " " " " " " " " " " " " " "
2520 RETURN
2525 IF Y>6 AND Y<24 THEN IF SEG$(A10$,Y-7+A10,1)=CHR$(93) THEN GOTO 1970
2530 CALL COLOR("1GB"):LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(15):LOCATE (X,Y)
2535 PRINT CHR$(32):RETURN
2540 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (21,33):PRINT " "
2545 LOCATE (7,16):PRINT CHR$(108):LOCATE (10,18):PRINT CHR$(108)
2550 LOCATE (22,36):PRINT " " :RETURN
2555 CLS:LOCATE (5,5):PRINT "11 JJEUUU":LOCATE (7,5):PRINT "22 BREEGLLEESS"
2560 CALL COLOR("1RB"):LOCATE (12,1):PRINT " "
2565 PRINT " m m mmm m m mmm m mmm "
2570 PRINT " mm mm m m mm m m mmm "
2575 PRINT " m m m m m m m m m m m m m "
2580 PRINT " m m mmmmm m mm m m m m m "
2585 PRINT " m m m m m m m mmm m m m "
2590 PRINT " "
2595 CALL COLOR("0Bb"):LOCATE (20,1):PRINT " UN JEU DE CHRISTIANE PATRIA "
2600 PRINT " SUR EXL 100 (C) 1986 "
2605 CALL COLOR("0Yb")
2610 FOR Z=1 TO 40:CALL POKE(258,50+Z,132):LOCATE (1,Z):PRINT "-":NEXT Z
2615 FOR Z=1 TO 39:CALL POKE(258,100-Z,132):LOCATE (22,40-Z):PRINT "-":NEXT Z
2620 CALL COLOR("0Bb")
2625 CALL POKE(258,250,135):CALL KEY(A,B)
2630 IF A=49 THEN RETURN
2635 IF A=50 THEN GOTO 2655
2640 LOCATE (5,3):PRINT CHR$(1):LOCATE (7,3):PRINT CHR$(1):PAUSE .05
2645 LOCATE (5,3):PRINT CHR$(32):LOCATE (7,3):PRINT CHR$(32)
2650 CALL POKE(259,0):GOTO 2625
2655 R$(1)="Vous etes dans un redoutable MANOIR..."
2660 R$(2)="La seule issue est la Porte au 4e etage"
2665 R$(3)="Evitez les fantomes en sautant"
2670 R$(4)="Montez aux echelles"
2675 R$(5)="ou descendez par les conduites speciales"
2680 R$(6)="Evitez le feu en sautant sur les 'o'."
2685 R$(7)="mais vous n'avez que 20 s. Pour Passer"
2690 R$(8)="Prenez l'ascenseur, le Passage secret"
2695 R$(9)="Attention au temps qui Passe..."
2700 R$(11)="VOUS NE POUVEZ SORTIR QUE SI VOUS AVEZ"
2705 R$(12)="RECUPERE LES 5 COFFRES D'OR..."
2710 R$(14)="BONNE AVENTURE DANS LE 'MANOIR'"
2715 CLS:FOR Z=1 TO 14:Z1=LEN(R$(Z)):2:CALL POKE(258,200,132)
2720 LOCATE (Z+7,21-Z1):PRINT R$(Z):CALL POKE(259,0):NEXT Z
2725 CALL KEY(A,B):IF A=255 THEN GOTO 2725
2730 GOTO 30
2735 PAUSE 1:CLS "Ybb":CALL COLOR("0GBH"):CALL POKE(258,200,132)
2740 LOCATE (20,1):PRINT "BRAVO, VOUS ETES LE MAITRE DU MANOIR..."
2745 LOCATE (21,1):PRINT "BRAVO, VOUS ETES LE MAITRE DU MANOIR..."
2750 PAUSE 3:GOTO 10
```

YAM'S



FX 702 P

J'ai perdu mes dés, mais j'ai mon FX...

Philippe de LA RUFFIE

Mode d'emploi :
Soit les trois zones 0, 1, 8 en DEF2. Une fois le programme entré, faites F1 P0.
Vous avez le choix entre faire une partie dans l'ordre (1) ou dans le désordre (2). Apparaissent ensuite les 5 faces de dés plus le menu suivant :
"A" : rappel des différentes combinaisons qu'il vous reste.
"C" : changement à opérer parmi les dés.
- NOMBRE : nombre de dés à changer, appuyez sur un chiffre entre 1 et 5.
- NO X : donnez la position relative du dé à changer par rapport au premier dé de gauche. Les dés s'effacent puis sont remplacés (vous n'avez droit qu'à deux changements par série). Retour au menu.
- "S" (Suite) : si la combinaison vous convient avant ou après changement, ou si vous ne pouvez plus rien changer. Un point d'interrogation vous demande le choix à effectuer parmi la combinaison des 5 dés.
+1 : le plus de 1 possible.
+2 : le plus de 2 possible.
+3 : le plus de 3 possible.
+4 : le plus de 4 possible.
+5 : le plus de 5 possible.
+6 : le plus de 6 possible.
- : le moins possible sur les 5 dés. En dessous de 11, bonus de 25 pts en plus de la somme des dés.
+ + : le plus possible sur les 5 dés. Au dessus de 23, bonus de 25 pts en plus de la somme des dés.
2P : vous devez avoir 2 paires parmi vos 5 dés.
BR : brélan, vous devez avoir 3 dés identiques parmi vos 5 dés.
CA : carré, vous devez avoir 4 dés identiques.
YA : yam's, les 5 dés doivent être identiques.

FU : full, vous devez avoir un brélan plus une paire.
SU : suite, vos 5 dés doivent former une suite, exemple : 5, 2, 1, 3, 4 — 1, 2, 3, 4, 5 : +40
2, 4, 3, 6, 5 — 2, 3, 4, 5, 6 : +50

Appuyez sur les deux lettres correspondant à votre choix. OK apparaît, appuyez sur "O" pour valider ou "N" pour changer d'option. Si votre proposition est acceptée, Les 5 faces changent de contenu et ainsi de suite. En fin de partie, les deux meilleurs scores sont conservés : partie ordonnée dans SY et désordonnée dans SX. Initialisez une fois pour toute ces deux valeurs par la commande SAC.

```
LISTING 1
LIST ALL
*** PRG LIST
VAR: 46 PRG: 1520
P0: 222 STEPS
10 WAIT 30:PRT " "
** YAMMS **
*:VAC :#="1234
56"
12 WAIT 0:PRT "ORD
RE(1)-DES.(2)"
13 IF KEY="2":A=2:
GOTO 28
14 IF KEY="1" THEN
13
15 A=1
28 GSB #1:PRT :PRT
```

```
LISTING 2
P1: 828 STEPS
5 A0$="1":A1$="2"
2:A2$="3":A3$="4"
A4$="5"
A5$="6"
```

```
"PARTIE TYPE":
A:STOP
29 PRT "VOTRE SCOR
E ";M:STOP :GO
TO 30:A
30 IF M$Y:END
31 STAT 0,M-SY:GOT
0 80
60 IF M$Y:END
61 STAT M-SX
80 PRT "NOUVEAU RE
CORD":M:STOP :
END
```

```
60 GSB 300:FOR I=0
TO 13:IF A(I)
=#:T=I:GOTO 70
=#:T=I:GOTO 40
61 NEXT I:GOTO 40
70 IF A=2 THEN 80
71 IF 0=0:IF F#="+
1" THEN 40
72 IF 0=0 THEN 80
73 FOR P=0 TO T-1:
IF P#(P)=" THE
N 40
74 NEXT P
80 FOR I=14 TO 18:
W=X+A(I):NEXT I
:IF T>5 THEN 90
95 FOR I=14 TO 18:
IF A(I)=T+1:V=V
+T+1
86 NEXT I:0=0:V=GO
TO 200
90 IF T>7 THEN 100
92 IF W=10:IF F#="
--":V=25
96 W=W+A:IF W=24:I
F F#="+":V=25
100 FOR P=14 TO 17:
H=1:FOR Q=P+1 T
0 18
106 IF A(P)=A(Q):H=
H+1
107 NEXT Q:IF H=5:I
F F#="Y":V=100
108 IF H=4:IF F#="C
A":V=50
109 IF H=3:C=1
110 IF H=2:0=0+1
111 NEXT P
```

```
LISTING 3
P8: 435 STEPS
10 PRT CSR 0:"# #
# # #":2=0:F
OR K=14 TO 18:6
SB 500:Z=1+
30 NEXT K:A(19)=0
31 PRT CSR 12:"A-C
-S ?"
32 IF KEY="S":RET
34 IF KEY="C":A(19)
=A(19)+1:IF A(
19)<3 THEN 50
35 IF KEY="R" THEN
32
40 FOR I=0 TO 13:I
F A(I)=?"NEXT
```

LABYXO VII

ALCOOTEST!

NON, HEU...
ATTENDEZ...
JE...

CANON X07

L'AMOUR EST
AVEUGLE, LA
HAINE EST
BORGNE

En l'an 7 post Herculem, le roi Mollus 1er du pays de Tra-plun, vous chargea de la récupération de trois trophées sacrés jadis dérobés par l'épouvantable dragon Malodorus...

Hervé MARTINEZ

SUITE DU N° 144

```

271 DATA5,20,16,6,8,7,6,5,
280 DATA0,12,10,4,13,11,6,0,0,0,3,8,1,66
,97,110,115,104,101,101,,
281 DATA1,12,14,8,45,10,64,60,
290 DATA0,12,10,4,13,1,6,0,1,0,3,0,0,,
.....
300 DATA1,5,0,14,7,11,15,1,0,2,0,0,1,79,
114,113,117,101,,
301 DATA7,20,16,8,10,7,10,10,
310 DATA1,12,10,4,13,1,6,0,1,0,2,6,1,83,
116,105,114,103,101,,
311 DATA12,10,17,1,1,16,5,0,
320 DATA0,5,0,4,7,1,6,1,2,1,0,0,0,,
.....
330 DATA1,12,0,14,13,11,15,2,0,2,1,5,1,7
,114,113,117,101,,
331 DATA5,20,16,8,10,7,10,10,
340 DATA0,12,10,14,13,1,15,0,2,3,1,0,0,,
.....
350 DATA1,5,0,14,7,1,15,2,1,2,0,6,1,71,1
11,98,108,105,110,,
351 DATA5,20,16,6,8,7,6,5,
360 DATA1,5,10,14,7,1,1,0,2,2,0,0,1,83,1
16,105,114,103,101,,
361 DATA15,10,17,1,1,16,5,0,
370 DATA1,12,0,4,13,11,6,2,0,0,2,0,1,79,
103,114,101,,
371 DATA5,20,9,10,20,10,35,15,
380 DATA1,5,10,4,7,1,6,0,2,0,0,1,1,79,11
7,114,115,45,72,105,98,111,117
381 DATA1,20,8,14,20,8,39,20,1
390 DATA1,5,0,14,7,1,15,2,2,2,0,0,1,84,1
05,103,114,101,,
391 DATA2,20,12,8,15,9,22,10,
400 DATA0,12,0,4,13,11,6,2,0,0,2,0,0,,
.....
410 DATA1,12,10,4,13,11,6,0,0,0,3,7,1,79
,103,114,101,45,77,97,103,101,
411 DATA1,26,7,16,40,13,90,120,
420 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,1,2,0,1,
75,111,98,111,108,100,,
421 DATA9,20,17,4,4,7,5,5,
430 DATA0,12,10,4,13,1,6,0,1,0,2,0,0,,
.....
440 DATA1,5,0,4,7,1,6,1,2,0,0,5,1,84,114
,111,108,108,,
441 DATA1,20,8,12,20,11,37,10,
450 DATA0,5,0,4,7,1,6,2,1,0,0,6,0,,

```

```

.....
460 DATA1,12,0,4,13,1,6,1,1,0,2,0,1,71,1
11,114,105,108,108,101,,
461 DATA2,20,13,7,15,10,22,15,
470 DATA1,5,0,4,7,1,6,1,2,0,0,0,1,83,113
,117,101,108,101,116,116,101,
471 DATA6,23,15,6,6,7,15,5,0
480 DATA1,5,0,4,7,1,6,2,1,0,0,0,1,71,111
,98,108,105,110,,
481 DATA4,20,16,6,8,7,6,5,
490 DATA1,12,0,4,13,11,6,1,0,0,1,1,1,65,
114,97,105,103,110,101,101,,
491 DATA4,12,12,6,12,9,30,20,1
500 DATA1,5,0,4,7,11,6,1,0,0,0,0,0,,
505 ** Niveau 2**
510 DATA1,5,10,14,7,1,15,0,1,3,0,0,1,76,
111,117,112,,
511 DATA5,20,14,6,25,9,29,100,0
520 DATA0,5,0,14,7,11,15,1,0,1,0,5,0,,
.....
530 DATA0,5,10,14,7,1,15,0,2,1,0,,
.....
540 DATA1,5,0,4,7,11,6,2,0,1,0,6,1,83,11
1,114,99,105,101,114,101,,
541 DATA1,14,7,14,35,14,100,200,0
550 DATA1,5,10,14,7,1,15,0,1,2,0,5,0,,
.....
560 DATA1,5,0,4,7,1,6,1,3,0,0,0,0,,
.....
570 DATA0,5,0,4,7,11,6,3,0,0,0,4,1,65,11
2,112,97,114,105,116,105,111,110
571 DATA1,17,13,6,35,12,62,50,0
580 DATA1,12,0,4,13,11,6,1,0,0,3,1,1,86,
97,109,112,105,114,101,,
581 DATA1,27,10,15,100,16,165,80,1
590 DATA1,12,10,4,13,1,6,0,2,0,1,0,0,,
.....
600 DATA1,12,0,14,13,11,15,2,0,1,1,0,1,7
7,111,109,105,101,,
601 DATA1,12,10,10,50,10,90,75,0
610 DATA1,5,10,14,7,1,15,0,1,0,0,0,,
.....
620 DATA0,12,0,4,13,1,6,1,1,0,2,0,1,66,1
11,100,97,107,,
621 DATA1,22,13,10,50,11,73,60,0
630 DATA1,5,0,4,7,1,6,1,2,0,0,6,0,,
.....
640 DATA0,5,0,14,7,11,15,2,0,1,0,0,0,,
.....
650 DATA0,5,10,14,7,1,15,0,1,2,0,0,0,,
.....
660 DATA1,5,0,14,7,11,15,1,0,3,0,0,1,71,
111,117,108,101,,
661 DATA7,13,14,6,14,10,28,10,0
670 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,2,1,5,1,
76,101,109,117,114,101,,
671 DATA6,23,14,6,10,7,23,16,0

```

```

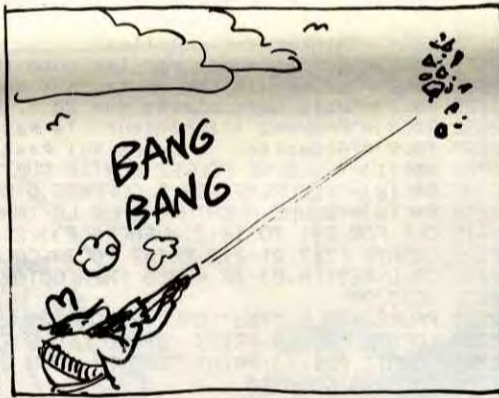
.....
680 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,2,1,6,0,
.....
690 DATA1,5,10,14,7,1,15,0,2,1,0,0,0,,
.....
700 DATA0,5,0,4,7,11,6,2,0,0,0,1,1,71,11
1,117,108,101,,
701 DATA9,13,14,6,14,10,28,10,1
710 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,1,1,1,1,
69,114,116,104,101,,
711 DATA4,24,8,20,2,20,69,100,1
720 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,2,2,6,1,
71,117,101,114,114,105,101,114,,
721 DATA1,20,7,18,120,10,160,90,0
730 DATA1,12,10,4,13,11,6,0,0,0,3,9,1,71
,111,108,101,109,,
731 DATA1,24,6,20,90,12,151,100,0
740 DATA0,12,10,14,13,11,15,0,0,1,2,0,0,
.....
750 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,1,2,0,1,
76,101,109,117,114,101,,
751 DATA8,23,14,6,10,7,23,16,0
760 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,2,1,0,0,
.....
770 DATA1,5,10,14,7,1,15,0,2,1,0,6,1,71,
111,114,99,,
771 DATA6,23,12,7,15,12,35,12,0
780 DATA1,12,0,14,13,11,15,2,0,1,1,0,0,,
.....
790 DATA1,12,10,14,13,1,15,0,1,1,1,0,0,,
.....
800 DATA0,5,0,4,7,1,6,1,2,0,0,0,1,83,113
,117,101,108,101,116,116,101,
801 DATA9,23,15,6,6,7,15,5,0
810 DATA1,12,0,14,13,11,15,2,0,1,1,0,1,7
9,103,114,101,,
811 DATA4,20,9,10,20,10,35,15,0
820 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,1,1,6,1,
79,103,114,101,,
821 DATA5,20,9,10,20,10,35,15,0
830 DATA1,12,10,14,13,1,15,0,1,1,2,0,1,9
0,111,109,98,105,101,,
831 DATA8,23,14,8,8,7,22,10,0
840 DATA0,12,0,4,13,1,6,1,0,0,1,0,0,,
.....
850 DATA1,12,10,14,13,1,15,0,1,2,1,0,1,7
9,109,98,114,101,,
851 DATA5,15,14,6,11,9,27,20,0
860 DATA1,12,10,14,13,11,15,0,0,1,1,5,1,
83,101,114,112,105,99,,
861 DATA2,22,15,6,30,10,55,55,0
870 DATA1,5,10,14,7,11,15,0,0,3,0,1,1,83
,117,99,99,117,98,101,,
871 DATA1,11,14,8,40,10,60,80,1
880 DATA1,12,10,4,13,1,6,0,2,0,1,5,1,71,
111,114,99,,
881 DATA6,23,12,7,15,12,35,12,0
890 DATA1,12,0,14,13,11,15,2,0,1,1,0,0,,

```

```

.....
900 DATA1,12,10,14,13,1,15,0,1,1,1,0,1,7
1,111,114,99,,
901 DATA6,23,12,7,15,12,35,12,0
910 DATA1,5,0,4,7,1,6,1,1,0,0,0,1,69,112
,101,101,,
911 DATA1,14,8,15,60,14,115,100,0
920 DATA1,12,0,14,13,11,15,1,0,3,2,0,0,,
.....
930 DATA1,12,10,4,13,1,6,0,2,0,1,0,0,,
.....
940 DATA0,12,0,4,13,11,6,2,0,0,3,3,1,78,
97,103,97,,
941 DATA1,12,8,8,55,12,87,40,0
950 DATA1,5,10,4,7,1,6,0,3,0,0,1,1,71,10
1,97,110,116,,
951 DATA1,20,6,30,105,13,160,60,1
960 DATA0,12,0,4,13,1,6,3,1,0,2,0,0,,
.....
970 DATA1,12,0,4,13,1,6,1,2,0,1,0,0,,
.....
980 DATA1,5,0,4,7,11,6,2,0,0,0,5,1,80,10
1,114,121,116,111,110,,
981 DATA4,20,13,7,15,9,22,16,0
990 DATA1,12,10,4,13,11,6,0,0,0,3,1,1,77
,101,100,117,115,101,,
991 DATA1,12,14,4,30,11,54,30,1
1000 DATA1,5,0,4,7,11,6,1,0,0,0,0,0,,
1005 ** Niveau 3**
1010 PRINT#1,3:FORZ=1TO300:NEXT:FORZ=1TO
896:OUT#1,0:V=V-1:V=V+1
1015 NEXT:FORZ=1TO224:READA
1020 OUT#1,A:V=V-1:NEXT:FORZ=1TO448:OUT#
1,0:V=V-1:V=V+1:NEXT
1025 FORZ=1TO16:READA:OUT#1,A:V=V-1:NEXT
1030 CLS:PRINT#1,"fini.":POKE43,4:CLS:
OFF
1040 DATA1,5,0,4,7,1,6,2,2,0,0,10,1,68,1
14,97,103,111,110,,
1041 DATA1,22,4,40,250,15,250,99,0
1050 DATA1,5,0,4,7,1,6,2,2,0,0,3,0,,
.....
1060 DATA1,5,0,4,7,1,6,2,2,0,0,1,1,68,10
1,109,111,110,,
1061 DATA1,24,6,20,150,14,100,90,1
1070 DATA1,5,0,4,7,1,6,2,2,0,0,5,0,,
.....
1080 DATA1,5,0,4,7,1,6,2,2,0,0,1,1,67,12
1,99,108,111,112,101,,
1081 DATA1,24,7,20,130,14,100,85,1
1090 DATA1,5,0,4,7,1,6,2,2,0,0,6,0,,
.....
1100 DATA1,5,0,4,7,1,6,2,2,0,0,1,1,71,10
1,110,105,101,,
1101 DATA1,22,8,18,110,13,100,80,1
1110 DATA1,5,0,4,7,1,6,1,0,0,0,0,0,,

```



ZX 81

Suite de la page 4

```

1040 RETURN
1100 CLS
1105 POKE 16418,0
1110 PRINT
.....
1120 FOR X=1 TO 4
1130 PRINT
.....
1140 NEXT X
1150 PRINT
.....
1150 PRINT
.....
1170 RETURN
1200 CLS
1205 POKE 16418,0
1210 PRINT
.....
1215 FOR X=1 TO 3
1216 PRINT
.....
1217 PRINT
.....
1218 PRINT
.....
1219 PRINT
.....
1220 NEXT X
1225 PRINT
.....
1230 PRINT
.....
1240 PRINT
.....

```

```

1250 RETURN
1300 CLS
1305 POKE 16418,0
1310 PRINT
.....
1315 PRINT
.....
1316 PRINT
.....
1317 PRINT
.....
1318 PRINT
.....
1319 PRINT
.....
1320 PRINT
.....
1321 PRINT
.....
1322 PRINT
.....
1325 PRINT
.....
1326 PRINT
.....
1330 PRINT
.....
1399 RETURN
1400 CLS
1405 POKE 16418,0
1410 PRINT
.....
1415 PRINT
.....
1420 PRINT
.....

```

```

1425 PRINT
.....
1430 PRINT
.....
1440 RETURN
1500 CLS
1505 POKE 16418,0
1510 PRINT
.....
1515 FOR X=1 TO 6
1520 PRINT
.....
1525 PRINT
.....
1530 NEXT X
1535 PRINT
.....
1540 PRINT
.....
1550 RETURN
1600 CLS
1605 POKE 16418,0
1610 PRINT
.....
1620 FOR X=1 TO 4
1630 PRINT
.....
1640 NEXT X
1645 FOR X=1 TO 5
1650 PRINT
.....
1655 NEXT X
1660 FOR X=1 TO 4
1661 PRINT
.....
1662 NEXT X
1663 FOR X=1 TO 4
1664 PRINT
.....
1665 NEXT X
1666 FOR X=1 TO 3
1667 PRINT
.....
1670 NEXT X
1680 PRINT
.....

```

```

1690 RETURN
1700 CLS
1705 POKE 16418,0
1710 SUSUB 1000
1715 PRINT AT 5,3:"TAB 3:"
.....
1725 PRINT AT 1,7:"TAB
7:"
1730 RETURN
1800 CLS
1805 POKE 16418,0
1810 PRINT
.....
1820 PRINT
.....
1825 PRINT
.....
1827 PRINT
.....
1830 PRINT
.....
1840 RETURN
1850 REM
.....
IL EST POSSIBLE DE RAJOUTER DES
TABLEAUX. IL SUFFIT DE MODIFIER
LA LIGNE:
730 FOR M=0 TO 8:NB DE TAB. SUP
CREEZ VOS TABLEAUX AUX LIGNES:
1900,2000,2100,2200,ETC ...

```


C'EST DU VOL

B en oui, c'est du vol de vendre un jeu pareil. A la limite, ce serait sur ZX, on dirait peut mieux faire, mais là, que dire ? Le thème ? Y a un type



(vous), qui pilote un avion (l'avion), et le type (vous), y doit descendre les méchants (des méchants) et bombardier des bases ennemies (celles des méchants). Les bruitages ? Bip-bip. Les images ? Beuark pour le graphisme, beuark pour les couleurs. L'action ? Ah oui, c'est vrai, d'habitude y en a de l'action. Et la rapidité, me diriez-vous ? Non plus ! En fait, ce jeu est nul dès le début, et je dis le début a dessein because j'ai pas encore réussi à décoller, d'ailleurs, j'y retourne...

Hello, c'est encore moi, la-la-le-reu, j'm'ai encore scratché-eu, et ce jeu il est vraiment nul-eu. En plus, le nom, c'est Jet Strike. Strike, ça vous rappelle rien ? F-15 Strike Eagle par exemple ? Hé, les poteaux, partez pas, ça, c'était pour Commodore mais dans la même marque, y en a encore un autre, un pour Amstrad même. Je m'en vais le tester de ce pas... Glarg ! je n'en reviens pas ! C'est mieux, pas de quoi pavoiser tout

de même, c'est un jeu de cartes pas mal réalisé, pas trop long quoi, en fait, il y ait 5 jeux de cartes différents. Je vous pose maintenant la question de confiance, malgré son prix relativement bas, l'Amstrad est-il meilleur marché qu'un paquet de cartes ? Non, bien sûr ! Non, mais l'avantage de l'ordinateur, c'est qu'il peut remplacer les joueurs supplémentaires qui font si souvent défaut dans nos sociétés ou l'égoïsme est élevé au rang de vertu et où les gens souffrent du manque de contacts avec leurs semblables rapport à la non-communication et tout ça. Certes ! Mais voilà, l'os, c'est que sur 5 jeux, 4 sont des réussites. Non, ça va pas, je recommence. Sur 5 jeux, 4 se jouent en solitaire, alors, ça fait que l'ordinateur, y sert pas à grand-chose dans l'histoire. Outre son prix de revient extrêmement faible, un jeu de cartes, on peut l'emporter partout (même un jeu de 52 cartes) et puis personnellement, je trouve qu'un jeu de cartes, c'est très très bon.



Jet Strike Mission pour Commodore et Amstrad Shuffle pour Amstrad de chez Alpha-oméga.

LIFTING

L ifting, non, ce n'est pas une erreur d'impression (d'ailleurs, dans l'édition ça s'appelle une coquille et à ce propos, une anecdote amusante : celle du correcteur qui n'avait pas de cul et justement il avait écrit coquille sans "Q", ce qui n'est pas sans rappeler une histoire sur la boîte mais ça, ce sera pour un autre jour) et donc, je parle bien de cette opération vulgairement qualifiée de ravalement et dont usent et abusent les stars, qu'elles

soient du show biz, des clubs très fermés de ceux qui nous gouvernent, sans oublier les inénarrables vieilles peaux qui émaillent les feuillets merdusconiens de leurs bovarysmes ethylico-ménopausés. En effet, chers microphiles, c'est du lifting de Gyroscopie dont je vous parle de à propos. Un lifting, s'il est réussi, sert à rajeunir. S'il est réussi ? Vou ! Seulement voilà, dans le cas de Gyroscopie, l'opération is complètement foired. L'opéré se nomme Gyroscopie II et c'est une



le jeu, c'est, le même, le jeu (rappelons que le but du jeu est de guider une boule (un gyroscope dans la première version) dans un décor 3D). Glups ! Ça y est ! Je trouve plus rien d'autre à dire sur cette ressuée de Marble Madness et en plus, il fait une de ces chaleurs, pffff ! Alors, la fenêtre est ouverte pour faire du vent et alors mon Apple se ramasse des feuilles mortes !

Gyroscopie II de Melbourne House pour Commodore.

RENDONS À CÉSAR...

R eprenez le numéro 140 de l'HHHHebdo. Bien, maintenant, cherchez un article qui se rapporte à un certain MSX 3. Ça y est ? Vous l'avez sous les yeux ? Bon, lisez-le, et revenez par ici après. Alors, voilà : les informations données dans cet article proviennent d'un canard dédié au MSX, j'ai nommé Micros MSX. L'information, qui était confidentielle et qui aurait dû le rester, nous avait été "donnée" amicalement par Eric Von Ascheberg, du canard sus-nommé, et devait faire l'exclusivité du numéro 6 de Micros MSX.



Voilà, on s'excuse pas d'avoir publié ce qu'un de vos rédacteurs nous avait "amicalement" dévoilé, mais par contre, on reconnaît que si on avait su que la nouvelle était bidon, on l'aurait sûrement pas livrée à nos lecteurs.

AH ? T'AS RI ?

O n n'arrête pas de dire - à tort - que les Atari XE/XL sont morts et enterrés. Morts, d'accord, enterrés, non. Tenez, par exemple, j'ai sous les yeux deux programmes pour ces ordinateurs. Le premier se nomme Cohen's Tower. Rien à dire dessus, si ce n'est qu'il est nul. Ce jeu est un Pac-Man doublé d'un Donkey-Kong et d'un Lode Runner, en moins bien réussi.

s'agit cette fois d'un jeu d'aventures. T'es paumé dans une espèce de labyrinthe, et puis tu dois en sortir, à part que le labyrinthe c'est même pas un vrai, c'est un asile de fous dans lequel t'as été enfermé, après avoir été ramassé par la police qui t'a trouvé en train d'errer dans les rues, alors elle t'a amené dans cet asile, qui ressemble à un labyrinthe, que en fait c'est même pas un. Euh... Ça va ? Oui ? Dommage. Oui donc, te goures pas de porte, y en a l'achement beaucoup (NDLR : eh ho, tutoyer, ça veut pas dire causer comme un loubard ! On a sa dignité, on n'est pas des bêtes, merde !). Or donc,



lettres puissent arriver à bon port. Y a en tout 4 tableaux, tous plus nuls et plus faciles les uns que les autres, surtout que les autres. Suivant ce que vous faites (pardon, ce que tu fais), des points te sont donnés ou enlevés, et ça va pas plus loin. Un graphisme très moyen quand on sait ce que l'Atari peut faire, une sonorisation qui est la seule à sortir tant bien que mal son épingle du jeu, et une animation si mal faite qu'on se demande si les programmeurs savent qu'il y a des sprites sur c'te bécane, ça fait peu. Excellent, le jeu de mots. EXL lent.

par la malepeste, si je mens que Dieu m'écartèle, si possible sous anesthésie générale, le jeu bénéficie d'un graphisme vraiment très bon, d'un analyseur de syntaxe à la hauteur de ses prétentions, et de pas de sonorisation du tout, puisque c'est un jeu d'aventures, ce qui, à la limite, ne veut strictement rien dire, et n'a donc rien à foutre dans cet article. Tu es prié de prendre ton plus gros marqueur et de barrer la fin de la ligne précédente, ou de racheter un autre numéro de l'HHHHebdo où qu'il n'y aura pas cette faute grotesque. Merci. Cohen's Towers de Databyte et Asylum de US Gold pour Atari XE/XL.

COUP DE VIEUX

B in flûte, alors, ce matin encore, je me sentais en pleine forme, jetant fièrement mon presque quart de siècle à la face d'un monde déliquescant avant d'avoir atteint l'âge de raison, et, subitement, paf ! Je reçois un journal d'informatique artisanal (plus précisément, un journal artisanal traitant d'informatique), ledit journal étant accompagné d'une

stop ! Ce type est très très fort, son canard est super ! C'est bourré de nouzeux intéressantes (que même je crois que je vais un peu en pomper !). Y a aussi des bidouilles genre : sur Amstrad et Thomson, on peut remplacer les "rem" par des apostrophes. Y a aussi des listings pour nourrir vos bécanes chéries et le tout est illustré de beaux dessins (sortis d'un Mac



petite bafouille, ladite bafouille m'apprenant (tout en me brûlant le pourpoint) que le rédac-chef-journaliste-maquettiste-distributeur (et encore, je suis certain d'en oublier !), est un luron de 14 ans ! Je vous vois déjà sourire avec cette petite moue dubitative mais néanmoins réhibitoire qui caractérise le plus-tout-à-fait-jeune perdant pied devant les ados qui cognent à la grande porte de la vie (c'est celââââ, ouiiii). Halte ! Je dis

Plus, les dessins). Ça s'appelle Micro 5, informatique pour tous, le numéro de juin-juillet fait 8 pages et a été tiré à 16 exemplaires (!!!). Le numéro coûte 6 F, et l'abonnement 60 F pour un an (12 numéros) et ce type est un sacré numéro et y a beaucoup de numéros dans cette phrase. Pour s'abonner, écrire à Huw Larsonneur, 99, rue P. Bellamy, 44000 Nantes. Dheït gennen Micro 5 !

RETOUR EN FORCE !

C a y est, on recommence. Le serveur HG est à nouveau en marche. Tout nouveau, tout beau, avec un nouvel ordinateur et de nouveaux programmeurs (sans cravate, cette fois, on a compris la leçon). Il est hyper-rapide et très pratique d'utilisation. Pour l'instant, il y a des forums, une boîte à lettres publique, des boîtes aux lettres privées et des

tembre, vous aurez Oric, Apple et Commodore, les autres suivront au fur et à mesure. On organise (on a déjà commencé, il y a quelques curieux qui ont tapé HG à tout hasard et qui sont tombés sur la version prototype du serveur, on allait pas les jeter, hein ?) des forums-débats, et Ceccaldi en personne vient se balader de temps en temps (mais pas toujours sous son nom). Il



petites annonces. La semaine prochaine, vous écoperiez de la section pirate et... du téléchargement ! Carrément, c'était en projet depuis un an, on l'a fait : dès mercredi, vous pourrez télécharger des programmes pour Amstrad, Thomson et MSX. En sep-

vient en général vers 18 heures ou vers minuit. Pour dialoguer, échanger des trucs, passer des annonces, vous pouvez dès maintenant vous connecter sur Télétel 3 (Tel : 36 15), code HG. Pouvez y aller, c'est climatisé.

EN VENTE PARTOUT

HEBDOGICIEL

100 PAGES DE PROGRAMMES COMMODORE



CECI EST UN TITRE

Eh les mecs, arrêtez un peu, quoi ! on arrive plus à fournir. Les types de chez Micro-Application, y font rien qu'à sortir des bouquins et des softs et des disquettes pour les bouquins et des bouquins pour les softs et toutes ces sortes de choses. Néanmoins, comme dirait Gréco, (LA Gréco, celle qui chante (plus tellement, d'ailleurs !), pas Le Gréco (le peintre astigmatique)), j'aurais dû les mettre ailleurs, les parenthèses pasque là, on comprend plus rien, on croit que c'est Gréco, La Gréco (celle qui...oh ! Et puis zut ! Prenez des notes ! En fait, c'était rapport à son nez, à Gréco (Cléopâtre aussi) et Le Gréco, c'était manière de faire une habile transition. C'est raté ! Une habile transition ? Vouï ! Pour vous entretenir de Pluspaint ST de chez Micro-Application. C'est un logiciel de dessin, normal, pas mieux, pas pire, (ach ! Papirs, bitte), pas plus cher, pas moins cher (on dirait des paroles de Valérie Lagrange), et on dessine en monochrome à l'aide de la souris. Banal, quoi. Le menu se fait bien entendu par icônes, on dispose des sempiternelles commandes copier-couper-coller, et aussi de cercles, lignes, carrés, etc. On peut choisir parmi 24 formes de pinceaux différentes et la fonction bombe (espèce d'aérographe baveur) est présente. Si je vous dis qu'il y a 8 tailles d'écritures (de 8 à 36 points Didot, le point Didot mesurant 0.376 millimètres et étant lui-même égal à 1/12ème de



Cicéro. Apprenez-en plus grâce à l'HHHHebdo ! et si je vous dis aussi qu'il est possible de choisir la direction du curseur et ce, afin d'écrire dans n'importe quel sens, et si, abusant de votre patience, je lâche négligemment que l'on dispose d'options aux noms aussi évocateurs que : gras, italique, maigre, souligné, et contour, mixables à loisir. Si, dis-je, je vous informe que l'on peut imprimer un dessin en 2 formats, A4 ou A5 (seul le A5 est visible "plein pot" à l'écran, pour le A4, il faut jouer de la souris), si, dis-je, disais-je, je vous dis tout ça (c'est que j'en dis, c'est histoire de dire !), il ne sera pas nécessaire d'aller plus avant dans la description de ce logiciel coûtant 395 F et qui est : **Pluspaint de Micro-Application pour Atari ST.**

DE NOTRE ENVOYÉ SPÉCIAL AU VENEZUELA

Le Venezuela ne fait rien comme nous. Ils n'ont pas de Commodore, mais ils ont des Cobra, qui sont exactement les mêmes sauf qu'ils sont fabriqués sur place et qu'ils ne versent aucunes royalties à Commodore, ils n'ont pas d'Amstrad mais des Idrau, et pas de Spectrum mais des Scopus. Et en plus, le seul qu'ils aient vraiment acheté sans le copier, c'est 4000 logiciels d'Infogrames, parmi lesquels 2000 Mandragore et 2000 Cubes Basic ! Vraiment, on se demande pourquoi. Les Vénézuéliens ne sont vraiment pas des gens comme nous.



ASSASSINS !

Question : quel est le groupe qui, dans les années 60, a eu plus de succès que maintenant Stéphanie, Jeanne Mas et Christophe Réunis ?
Réponse : les Beatles.
Question : qu'y a-t-il sur la disquette "Music Maker, Playalong Album" ?
Réponse : les Beatles.
Donc, voilà, le Playalong machinose est une disquette pour Commodore sur laquelle ont été enregistrées 12 des meilleures chansons des Beatles. Je dis "enregistrées", mais je ferais mieux de dire "massacrées". Les fausses notes sont légion, comme disait César. Ou Pompée. Au choix. Bon, allez, je vous livre les

elles sont charcutées-volaillées), heureusement d'ailleurs. C'est aussi un "Music Maker", comme disent nos 50 millions d'amis les Allemands. En fait, ça devrait permettre, en regardant les différentes notes défiler sous vos yeux, d'apprendre à programmer la musique sur Commodore. Bonne chance, si vous voulez essayer, c'est votre problème. Y en a qui sont devenus fous pour moins que ça. Par exemple, Kléber Paulmier. Ou Palmier. Ou Plumier, je sais plus très bien. On peut, si l'on veut... Mais non, on ne veut pas, donc on ne peut pas, oubliez ce que j'ai commencé à dire. Je recommence. Pouf, pouf. On peut, parce que l'option est incluse dans le programme



titres de ces horreurs : A Hard Day's Night, And I Love Her, Can't Buy Me Love, Day Tripper, Eleanor Rigby, Get Back, Hey Jude, I Feel Fine, I Want To Hold Your Hand, Michelle, We Can Work It Out et Yesterday (putains de majuscules, merde alors !). Franchement, ça ressemble à tout, sauf à des musiques des Beatles. Que l'on compare ça avec un 33 tours de Nougaro passé en 45 tours, ça va encore, ça supporte la comparaison, et encore, faut prendre un vieux Nougaro. Mais les Beatles, non.
Sinon c'est pas tout : y a pas que de la musique à regarder (parce qu'on ne peut l'écouter qu'avec les oreilles bouchées tellement

(voilà, comme ça, c'est mieux : on peut mais on veut pas), voir, à la place des notes qui défilent, des diagrammes en bâtons indiquer les notes qui sont envoyées sur la voix 1, celles qui le sont sur la voix 2 (plus rares), et celles qui le sont sur la voix 3 (presque aucune). Je sais pas à quoi ça peut servir, mais ça existe.

Dernière option prévue, si on est un fan des Beatles, on peut (et c'est encore ce qu'il y a de mieux dans tout ça), et donc on veut, éteindre son ordinateur. Chouette. **Music Maker Playalong Album : the Beatles** (putains de majuscules !) de Commodore 64 Software pour, ben, heu, Commodore.

POUR LES CONS

On se demande s'il y a des cons qui se sont faits avoir. La société Tran envoie à ses revendeurs deux petits feuillets à remplir. Le premier est une autorisation de débit de compte bancaire sur traite acceptée ou non et sur billet à ordre de Tran, la seconde est un bon de commande en bonne et due forme qu'il n'y a plus qu'à remplir. Pour pouvoir être point de vente agréé Tran, il faut accepter les marges ridicules consenties par cette société (21%), s'engager



à commander 4 lecteurs de disquettes par mois, n'avoir droit qu'à des en-cours de 7000 francs et payer le reste au comptant. Ça n'a rien d'illégal, mais c'est un piège à cons !

PASSE-MOI LE JOURNAL (SUITE)

Reprenez l'HHHHebdo numéro 143. Bien, maintenant, allez jusqu'à la page 11, et en vitesse, j'attends. Là, ça y est ? Chouette. Y a un article qui parle d'un journal particulier (qui cherche un lecteur particulier ?), puisqu'il sera édité (par Infomédia) sur disquette. Eh bien, on vient d'en recevoir ce qu'on appelle dans le jargon de ce merveilleux métier qu'est le journalisme, une pré-maquette, c'est-à-dire qu'il s'agit d'une version provisoire, mais, contrairement aux apparences, pas définitive. Bon, n'y allons pas par quatre chemins : c'est génial. Tout est génial. Quand vous chargez, ce qu'on pourrait appeler "une première de couverture" se place quasi instantanément sur l'écran, avec musique (superbe !), animation (très bien faite) et tout et tout. Ensuite, un menu vous permettra d'accéder aux différentes rubriques du journal : l'édition, le courrier des lecteurs (pour le premier numéro,

sant), "le marché au puces" (en d'autres termes, les petites annonces), "3 en 1" (la page pédagogie, si on veut), "la boîte à outils" (des utilitaires), et un jeu, envoyé par des lecteurs. Le tout n'est pas triste du tout. La pré-version reçue tournait sur Commodore 64, mais des versions Amstrad, Apple et Thomson sont également prévues. A signaler que la plupart des rubriques ne sont pas protégées, comme signalé dans le canard d'ailleurs, afin de permettre au lecteur de réutiliser des trucs de programmation employés pour la rédaction, si on peut dire "rédaction". Je vous rappelle le prix en passant : 38 francs le numéro, et 380 balles pour un abonnement d'un an (12 numéros). Petit problème métaphysique : peut-on vraiment appeler les rédacteurs des rédacteurs, et les lecteurs des lecteurs ? Je ramasse les copies la semaine prochaine. Heu... Au fait... C'est édité par Info-



c'est plutôt le courrier des rédacteurs, qui renseigne sur le canard, quel est son but, etc.), "les coins coins du canard" (les news, quoi) (on notera au passage la subtilité du jeu de mots), des essais de logiciels, un feuilleton fiction (amu-

média dont l'adresse e. le téléphone suivent, au cas où, on sait jamais, ça peut être utile. Infomédia, 10, rue Roger Salengro, 66270 Le Soler. Tél. : (16) 68 92 60 79.

THE RETURN OF THE NULSOFT

This titre for dire to vous que it is about Alpha-omega que je vous speak à propos de. How, je dis ces softs sont nuls, ne sont-ils pas ? Le premier, c'est un père Noël à qui il n'arrive que des ennuis, pourrez-vous le tirer d'affaire ? Bon, je développe, déjà, le titre, c'est Summer Santa. Un Santa (Claus)

en fait une mise en page sans maquettistes, lesquels sont en train de se fixer dans les chiottes avec le dessin d'un kepon genre Bloodi (sur la page, le dessin du kepon, pas dans les chiottes, oh ! Y faut tout leur expliquer !) que c'est un genre que j'aime bien (Bloodi, pas les chiottes !). Jusque-là, donc, c'est pas mal,



en été, c'est pas possible ! A moins que les programmeurs aient eu recours à ce stratagème pour ne pas avoir à dessiner de la neige ? Est-ce bien raisonnable ? Well, le Santa chose doit éviter plein d'objets qui lui tombent sur le coin de la gueule. C'est absolument fou la propension qu'ont les objets à tomber, dans les jeux, principalement sur la gueule du héros, en l'occurrence (et plus généralement en général). Alors le chose, le Santa (culotte, ah ah ah ! les objets, y les ramasse et les distribue, et voilà, et je trouve rien d'autre à dire et y a plein de "et" dans cette phrase et je vais vous parler maintenant d'un autre soft et youpi et j'ai enfin retrouvé la "... un texte sans ..." c'est comme une femme sans mousses ou une bière sans culotte, je ne sais plus très bien. Dekorating Blues. Voilà. C'est le nom du jeu. Etonnant, le non, nom ? Moi, quitte à mettre Blues dans le titre, j'aurais appelé ça "défécation blues" tellement que c'est une merde, ce soft, nul, en plus, le soft. Au début, on se dit tiens (tiens, j'ai dit tiens), la page de présentation est pas mal, c'est vrai, une mise en page très Zoulou, c'est-à-dire,

ensuite, le Spectrum, il se met à causer avec une musique genre Smurf. C'est ce qu'on appelle ratisser large de mettre du Smurf avec des punks. Remarquez, Jeanne Mas, elle réussit bien à nous faire le coup de Mireille Mathieu qui se relooke aux halles. Si Mireille Mathieu veut récupérer son public, à son prochain concert, elle a intérêt à cracher de la bière sur les premiers rangs en criant oi-oi distroy-la-mort, mais trêve de billevesées. Après la page de présentation, le jeu devient nul, c'est un labyrinthe avec un pinceau dedans, poursuivit par un schnorkle et même, le pinceau c'est le joueur, donc, c'est vous. Sans devenir schizo, il est beaucoup plus intéressant de se prendre pour un chevalier ou pour un as de la dernière guerre mondiale plutôt que pour un pinceau. Ce jeu ressemble furieusement à Amidar, lequel jeu n'était pas terrible non plus mais datait d'il y a quelques années. A moins que le troisième tableau soit génial, j'y suis pas allé voir, ce jeu est nul, nul, nul et en plus, il est pas bien. **Summer Santa et Dekorating Blues de Alpha-Omega pour Spectrum 48K.**

ENCORE PLUS FOU

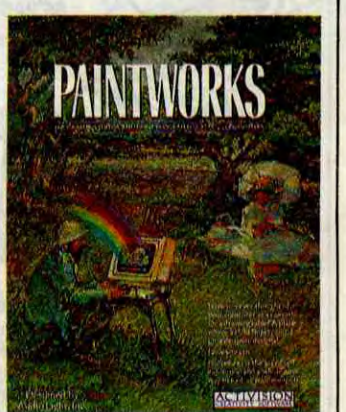
Ah, qu'Atari respecte ses délais, d'accord, on veut bien. Je dirais même plus : on exige. On n'est pas des bêtes, quoi. Mais quand Atari se met à se gourer lamentablement dans ses communiqués de presse, là, on n'est plus d'accord. Regardez (par exemple, c'est pris tout à fait au hasard) l'HHHHebdo de la semaine dernière, page 13 (dur : l'HHHHebdo de vendredi, page 13... aie aie aie !), où je deviens fou. 6000 balles le disque dur de 20 Mo, ça fait pas cher. Mais si je vous disais que le vrai



prix c'est 6990F, vous me répondriez quoi ? Que ça fait plus cher de 990 francs, ben oui. Mais c'est de leur faute : leur traitement de texte remplace les 9 par des 0. Dur, hein ?

JE MAIGRIS

J'aime beaucoup dessiner. D'autres aiment bouffer, moi c'est dessiner. Sur ordinateur. Et plus spécialement sur des machines qui ont de bonnes possibilités graphiques. Genre Atari ST. Là, je suis gâté : Néochrome, Degas, Pluspaint, et maintenant Paintworks. La plupart des fonctions classiques qu'un bon utilitaire de dessin doit pouvoir offrir à l'utilisateur sont présentes. Je ne vais pas les citer : fill, cercles, carrés, lignes, crayon, pinceau, gomme... et les nombreuses trames, les couleurs clignotantes (comme dans Néo), le cyclage des couleurs (c'est nouveau, je peux pas vous expliquer), les remplissages ligne à ligne horizontaux ou verticaux, et en prime un utilitaire qui permet de voir les dessins à la queue leu leu avec les musiques tirées (ou composées sur) Music Studio.



Je ne sais pas quoi dire d'autre, après tout, c'est un dessinateur. Mieux que les autres, certes, mais un dessinateur quand même. Au revoir. **Paintworks de Activision pour Atari ST.**

C'est nouveau, ça vient de sortir

PROUT D'OR DES LOGICIELS : 100 ÉDITEURS SUR LA LUNETTE

Suite de la page 1

On est allés boire un coup. On a re-réfléchi, on s'est bien pris la tête, on a fait des schémas, des graphes, on a tout rentré sur tableur, sur feuille de calcul, on a tout bien recopié au propre pour le voir d'un œil neuf, et on a toujours pas trouvé.

On est allés boire un coup. On a à peine passé la porte de l'HHHHebdo, on s'est dit qu'on ne trouverait pas ce soir-là et on est reparti au troquet. Pour quoi faire ? Pour boire un coup. Merci les chœurs.

Et là, on a trouvé. Suffisait de les mettre dans l'ordre où ils étaient le plus bons, les éditeurs. De les classer, quoi. De faire un hit-parade, en un mot. C'est ce qu'on a fait.

LES RÉSULTATS

Je ne vous cacherai pas plus longtemps quel est l'éditeur qui est le plus digne de nos éloges, de toutes façons vous avez son nom dans le tableau ci-sît, Impératrice.

De même que je ne tairai pas plus non plus lequel est, à nos yeux, le plus nul. Je ferai seulement remarquer aux imbéciles (et ils sont nombreux, quoique vous puissiez en dire, et de toutes manières je m'en fous, lalalalalèreu), que le classement est

EDITEURS	NOMBRE D'ETOILES				TOTAL
	3	2	1	0	
MELBOURNE HOUSE	12	2	1	1	41
ACTIVISION	9	5	3		40
ARIOLASOFT	2	13	3	1	39
IMAGINE	9	3	2		35
FIREBIRD	2	11	7	5	35
OCEAN	5	6	4	1	31
GREMLIN GRAPHICS	5	6	3		30
LUCASFILM GAMES	9				27
GARGOYLES GAMES	8	1			26
ELITE	5	5	1		26
ELECTRIC DREAMS	5	4			23
US GOLD	6	2			22
MASTERTRONIC	1	7	5		22
VORTEX	7				21
EPYX	5	3			21
FIRST STAR	6				18
MARTECH	5	1	1		18
PSS	2	6			18
BRODERBUND	4	2			16
KONAMI	5		1		16
CRL	3	2	3		16
DURELL	3	2	3		16
VIRGIN GAMES	3	2	3		16
DOMARK	1	4	4	1	15
MICROPROSE	1	5	1		14
ALLIGATA		3	8		14
BUBBLE BUS	2	2	3		13
ULTIMATE	2	3			12
ACCOLADE		5	1		11

QUI DIT SKATE, DIT K7

On essaie de se souvenir de la pub pour Maggi, dans laquelle un type se balade au dessus des gratte-ciels avec une espèce d'hélicoptère portatif sur la tête. Bien, maintenant, on lui file un skate-board, au mec. Vous imaginez le tableau ? Super. Alors on prend le type, on le comprime assez pour qu'il puisse rentrer dans l'écran du CPC, et obtient le personnage du nouveau soft de Gasoline Software (Ere Informatique pour les non-initiés), je veux parler de **Electric Wonderland**.

Le héros en question doit aller libérer les sources des puits, à l'aide du champignon adéquat. Si vous avez pas compris, c'est pas grave,

moi non plus.

Disons plus simplement que certains des champignons ne sont pas bons à bouffer, vu qu'ils sont vénéreux et provoquent la destruction immédiate du personnage. D'autres, par contre, vous aideront à mener votre mission à bien.

Pour les graphiques, on prend Sorcery ou tout autre soft y ressemblant, on y ajoute de l'animation super un peu partout, et on a à peu de choses près ceux de Electric Wonderland. Question son, ça ressemble beaucoup à celui de Sram, jeu d'aventure signé Ere cette fois; en d'autres termes, c'est très bien fait.

Une bonne réussite, donc, ce



MASTER TROP NIQUE

Si je ne m'abuse, cela fait un petit moment que Mastertronic n'avait plus fait parler de lui. D'aucuns diront "tant mieux", c'est leur problème. Moi je dirais seulement "ça faisait pas assez longtemps", c'est mon problème.

Enfin, bon, Master revient, avec deux logiciels, tous deux pour Commodore, et c'est d'ailleurs pour ça que je fais un seul article pour les deux, comme papa (je ne sais pas si tout le monde la com-

foutu, mais c'est gentounet, quoi, sans prétentions.

Le second, c'est Ice Palace et déjà plus complexe (ceci était un zeugma), et c'est son problème aussi. Dans ce jeu, le royaume (lequel ?) est menacé de rester à jamais dans les ténèbres éternelles, vous devez donc aller dans le Palais de Glace, trouver la Reine de Glace, et défaire le Démon de



Glacé, et l'en glacé et des

JAMES BONDEULIGNE

Sayonara.

Je suis encore une fois interpellé par le sieur Broche. Qu'il sache une fois pour toutes que quand on a plus rien à dire on s'écrase; Balavoine en est l'exemple le plus démonstratif. Qu'il me dise que je suis le plus beau, soit, je l'admets d'autant plus volontiers que c'est vrai. Qu'il se vante d'être le plus intelligent, ça me fait doucement rigoler...

Les deux softs de cette semaine - et les derniers avant le mois d'août - iront se loger délicatement et discrètement chez Gérard Poumerol, auteur de ce deuligne qui gonfle l'Amstrad de deux nouvelles instructions: ILSCROLL,x et IRSCROLL,x qui font scroller la ligne d'écran numéro x (ou les lignes si on met plusieurs paramètres) respectivement vers la droite et vers la gauche.

Listing Amstrad.

```
1 MEMORY &A3FF:FOR X=&A400 TO &A47
4:READ A#:POKE X,VAL("&"+A#):NEXT
CALL &A400:DATA 01,0E,A4,21,0A,A4,
CD,D1,BC,C9,00,00,00,16,A4,C3,3
9,A4,C3,5A,A4,4C,53,43,52,4F,4C,CC
,52,53,43,52,4F,4C,CC,00,DD,6E,00,
DD,20,DD,23,2D,26,00,29,29,29,29,E
5,D1,29,29,19,C9
2 DATA F5,CD,25,A4,11,00,C0,19,06,
00,C5,E5,D1,23,01,4F,00,1A,ED,00,1
2,01,00,07,09,C1,10,EE,F1,3D,20,E0
,C9,F5,CD,25,A4,11,4F,C0,19,06,00,
C5,E5,D1,20,01,4F,00,1A,ED,00,12,0
1,50,00,09,C1,10,EE,F1,3D,20,E0,C9
```

David Schmit brûlait d'envie de faire des montagnes russes, à la foire du trône, par exemple, ou à la fête des loges, par autre exemple. Rêve irréalisable, malheureusement. Alors, il fit des montagnes russes sur son CBM. Ben quoi? Personne n'est parfait!

Listing Commodore.

```
0 PRINTCHR$(147):V=53248:POKEV+21,
1:FORN=0T062:POKE832+N,255:NEXT:PO
KE2040,13
1 FORX=0T0255STEP2:Y=SIN(W)*#75:POK
EV,X:POKEV+1,Y+140:POKEV+39,W:W=W+
.1:NEXT:GOTO1
```

Pour les Oriciens, sauf môme Broche qui nous pompe l'Atmos-sphère, voici de la part de François Launay un petit utilitaire qui permet de changer la vitesse du curseur, par un simple appui simultané sur les touches CTRL et P. Au premier appui, ça augmente la vitesse, au second, ça la remet à la normale. Pour lancer la routine, faire DOKE # 231, # 9700: POKE # 230, 76 sur Oric-1, et DOKE # 24B, # 9700: POKE # 24A, 76 sur Atmos. Amusez-vous bien.

Listing Oric-Atmos

```
1 HIMEM#96FF:A#="48A0DF02C990D01EA
9008DDF02AD0703C927F00A9278D06038
D0703D008"
2 FORI=1T040:POKE#96FF+I,VAL("#"+M
ID#<A#+"A9108D06038D07036840",I*2-
1,?)):NEXT
```

Et enfin, pour finir, en conclusion, encore un petit jeu de Quan Le Luu Minh pour Thomson toute-la-gamme, pourvu que la gamme en question ait un joystick.

Listing Thomson.

```
10 SCREEN7,0,0:IFSTRIG(0)=0THEN0=RND:GOT
010ELSECLS:DIMA$(6):Z#=CHR$(127)+A$(1)=Z
$+:0:"+Z$:A$(2)=Z$+:0:"+Z$:A$(3)
=Z$+:0:"+Z$:A$(4)=Z$+:0:"+Z$:A$(
5)=Z$+:0:"+Z$:X=15:Y=10:T=13:FORI=1
0T023:LOCATE13,I,0:PRINTA$(INT(RND*5)+1)
:NEXT
20 PSET(X,Y-1)"":G=STICK(0):X=X-(G=3)+
(G=7):H=SCREEN(X,Y):IFH=1110RH=1270RH=58
THENPLAY"A4L401S0MI":CLS:PRINT"TEMPS:";C
:RUNELSEI=INT(2*RND):M=M+(I=1ANDT<33)-(I
=0ANDT>1):PSET(X,Y)A":LOCATE0,24,0:PRIN
TTAB(T+M):F=INT(5*RND)+1:PRINTA$(F):C=C+
1:GOTO20
```

Ben voilà, les aminches, c'est tout. Vous pouvez arrêter d'envoyer vos productions pour le numéro du mois d'août, j'ai déjà tout ce qu'il me faut. Quant aux 4 softs promis, le gagnant est... Arghhhhhh! (NDLR: Louis-Pierre vient d'être victime d'un léger incident technique totalement dépendant de notre volonté. Nous vous prions de bien nous vouloir excuser, etc.).

Louis-Pierre, le... Arghhhhhh!

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS

CET ÉTÉ, JE ME PAYE UNE ROLL'S, OU ALORS, JE M'ABONNE À HEBDOGICIEL.

CHAI'S PAS. J'HÉSITE

QU'EST-CE QUE T'EN PENSES, DARLING?

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.



ABONNE-TOI. ÇA TE RENDRA MOINS COM

TU CRAIS?

ABONNEMENT

MEMBRES DU CLUB DÉDUISEZ 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

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

MINI MIRE

SPECIAL ROGER ZABEL

Et vous, vous la recevez, la Cinq ? Non, parce que moi, je me la tape tous les jours. Si, si, parce que vu le programme des autres chaînes, de temps en temps, à l'aide de ma télécommande à infrarouge, j'appuie sur les boutons et je me propulse sur TV6 qui arrive à m'étonner chaque jour en trouvant de nouveaux clips à chaque fois plus nuls, sur Canal + en crypté où l'on peut voir se profiler des bouts de fesses et des morceaux de chair particulièrement fraîche. Et, fain du fin (comme dirait un Ethiopien de ma connaissance), la Cinq avec son palmarès apocalyptique de nullités flagrantes et râpeuses à souhait. Tout ça me propulse vers mon minitel, qui, seul dans son placard, m'appelle de sa petite voix rauque : "friiiiic, friiiiic". Et c'est alors qu'en général, je craque, j'ai craqué pour cette petite boîte en fer forgé (un cadeau de ma grand-mère) et son C inversé en haut à droite. Et, l'air bovin emprunté à Roger Zabel, en jetant un coup d'œil dans mon illustre besace, j'aperçois un logiciel d'émulation minitel pour Atari ST, mais oui ! Ca existe ! C'est Atari France qui l'édite, ce qui prouve qu'Atari France ne chôme pas. Enfin, avant de tirer des conclusions plus ou moins visqueuses, jetons plutôt un œil sur le produit lui-même.

C'est un beau classeur, y a pas à dire, avec le logo d'Atari et le design de la bête qui risque fort d'être le leitmotiv de la gamme de logiciels dont celui-ci est le premier. A l'intérieur, un câble doté d'un côté d'une prise RS232 femelle et de l'autre une prise James (DIN) cinq broches destinée à revêtir les fesses chaudes de votre minitel. A l'intérieur du boîtier de la prise RS232, on distingue quelques résistances poilues qui en dissuaderont plus d'un de se faire un câble eux-mêmes. Une disquette est également livrée avec le "package" (c'est pas un

package, mais ça fait bien de dire ça, j'sais pas pourquoi). Alors qu'est-ce qu'on fait ? Hein ? Eh ben on charge le TOS et on fait son petit test, comme un grand. Emulcom se charge. Au bout d'un moment, la fenêtre principale s'ouvre et on tombe sur une série de menus déroulants s'offrant aux petits yeux cruels du testeur averti. Sur la gauche de l'écran (monochrome), on distingue une reproduction de l'écran du minitel. Sur l'autre partie de l'écran, on note la reproduction quasicomplète des touches spéciales de ce même minitel. Quasicomplète car il y manque la fameuse Connexion/Fin et la non moins célèbre touche spéciale (la petite qui permet d'attraper les accents et autres).

Les menus proposent une panoplie considérable d'options, toutes plus alléchantes les unes que les autres. La première, sur laquelle on se jette, c'est bien évidemment "Connexion". Pouf ! un petit C apparaît en haut de l'écran simulé et un autre s'esclaffe sur celui du minitel. La suite dépend du numéro de téléphone qui a été fait avant. Pour le moment, contentons-nous de Télétel 3. La page d'accueil apparaît en même temps sur le minitel et sur le ST. L'émulation a l'air excellente. Aucun problème. On tape fièrement un code, HG par exemple. Et là, oh ! misère, oh ! malheur, on s'aperçoit que des lacunes résident dans le soft. En effet, la présentation est honteusement mutilée, les teintes de gris sont oubliées et le curseur vient se positionner n'importe où. Je parle de l'écran du ST, bien sûr. Celui du minitel reste impeccable. Un petit coup d'œil sur les menus déroulants... Bof, non, je n'ai rien oublié, non rien de rien, non, je ne regrette rien. Par la suite, on s'apercevra que des tonnes de codes vidéotex ne sont même pas pris en considération (attributs, clignotement, minuscules, etc.). En quelque sorte, Emulcom émule comme une

vache (oui, j'en ai d'autres). Heureusement, il reste quelques options sympathiques : la sauvegarde de pages sous plusieurs formats (ST-Texte, Ascii et 1st Word), la sauvegarde de tampon ou l'affichage de la tarification selon une série de paramètres modifiables (distance du serveur, heure, etc).

Vous pouvez passer en 80 colonnes, en mode rouleau, inverser l'écran et l'effacer, petits gadgets qui seront plus utiles aux pirates qu'aux autres.

L'absence de la touche Connexion/fin est surtout notable quand il faut se déconnecter d'un serveur Transpac quand on sait que l'option déconnexion du soft déconnecte vraiment le modem de la ligne c'est-à-dire qu'il vous faut recomposer le numéro de Transpac pour aller sur un autre serveur. Est-ce un oubli ou une preuve de légèreté ?

De même, en couleur, les images s'affichent plus ou moins n'importe comment. Remarquez, ne soyons pas sectaires, ça dépend des images. Certaines sont très bien prises, d'autres sont vérolées de partout. En somme, pour l'utilisation simple du minitel, ce soft est totalement superflu. Moi qui croyais qu'on pourrait filtrer des codes bizarres ou en balancer, j'ai été une fois de plus trompé.

Les procédures réservent tout de même une bonne surprise puisqu'elles permettent de répéter par simple pression sur la souris, une série de commandes du programme. Vous pouvez donc passer d'un mode à l'autre, accéder directement à l'endroit du serveur dont vous avez besoin. Bien sûr, vous pouvez sauvegarder vos procédures, les charger, les modifier et même faire varier leur vitesse d'exécution. Enfin, il existe un mode dialogue que nous n'avons pas essayé car il nous paraît totalement dénué d'intérêt mais qui, s'il est aussi buggé que le mode normal, doit craindre un maximum.

Le manuel est assez complet mais manque de clarté.

Et surtout, surtout, le prix est exorbitant compte tenu de l'état du produit et de ce que nous avait promis Tramiel. 890 francs ! Pour un logiciel buggé jusqu'à l'os ! Moi qui m'étais engueulé avec Micro-

Application à propos de Textomat que je trouvais cher (490 balles !). Non, franchement, en dessous de 150 balles, et c'est bien parce qu'il y a un câble, j'aurais compris, mais 890 francs pour ça, c'est l'ouragan qui fait couler la coque de noix ! Puisqu'on est sur ST, restons-y. Emulcom n'est pas le seul logiciel de communication sur cette bécane. On y trouve aussi Mi-Term de Mich-Tron qui permet de télécharger du Xmodem sans problème avec des menus déroulants et tout et tout. Vous pouvez aussi paramétrer les touches de fonctions avec ce que vous voulez et même filtrer des caractères tronqués. Ce n'est pas une émulation minitel, c'est juste un logiciel de communication perfectionné pouvant tourner dans des vitesses standards V21-V22.

HabaCom est en instance de sortir. C'est un peu la même chose que Mi-Term peut-être en plus joli et en mieux expliqué. Il faudrait, pour bien faire, qu'une autre boîte de soft sorte un produit émulant le minitel totalement et ayant des possibilités originales (du genre de celles de la carte Apple Tell). Qui osera sortir un logiciel de ce genre ? Avec un soft de création de serveur en plus par exemple.

PC Intercom est toujours là, avec ses menus nullards à la IBM et ses protocoles foireux. Je ne saurais vous le recommander plutôt qu'un autre, sachez que c'est un des rares qui n'est ni sous Gem, ni marrant à utiliser.

ST Chat est nul. C'est le minimum qu'on puisse attendre d'un soft de com, une sorte d'émulateur VT52 avec le téléchargement en plus. Je vous avais promis une liste des serveurs pour le numéro du mois d'août, elle y sera bien mais le serveur MJTel n'y figurera pas. Pourquoi ? Parce que ce bougre s'est réveillé un peu tard. Je vous le donne donc maintenant : 35 29 20 00. Ça se passe à Fécamp, ça tourne sur Apple IIe avec carte Apple Tell et logiciel Cristal. Ca cause d'un tas de trucs, d'un tas, ouais. Des trucs quoi.

Je vous salue plus bas que terre et vous dis : "A la semaine prochaine pour le numéro spécial du mois d'août avec des surprises, hmm, je ne vous dis pas !"

Escapeneufgé.

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

NOUVEAUTÉS S.E.H.



LECTEUR DE K7

POUR AMSTRAD



- COMPTEUR
- FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

149F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

DYSTAR DRIVE



SLIM TYPE DIRECT DRIVE

POUR APPLE IIC ET IIE

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

QUICK SHOT IX



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

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.

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

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.

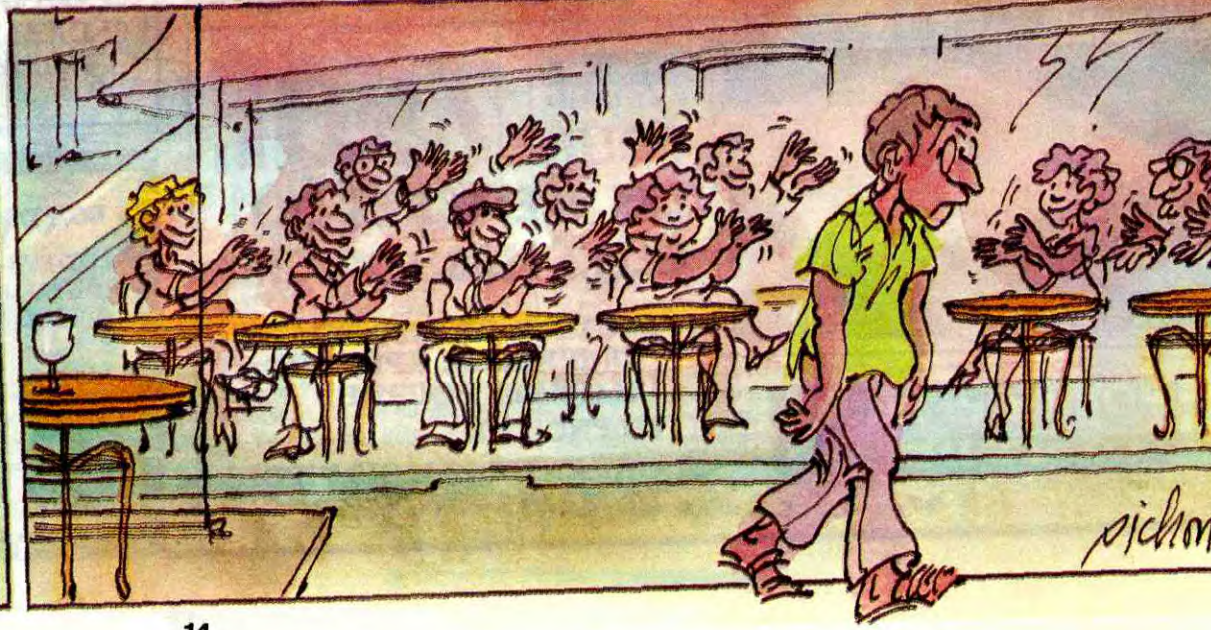
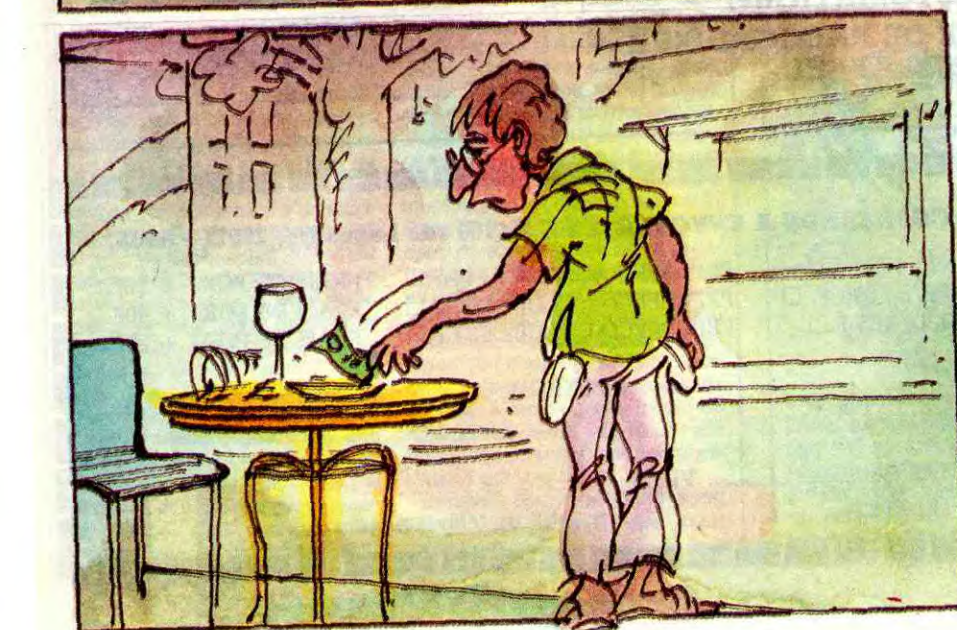
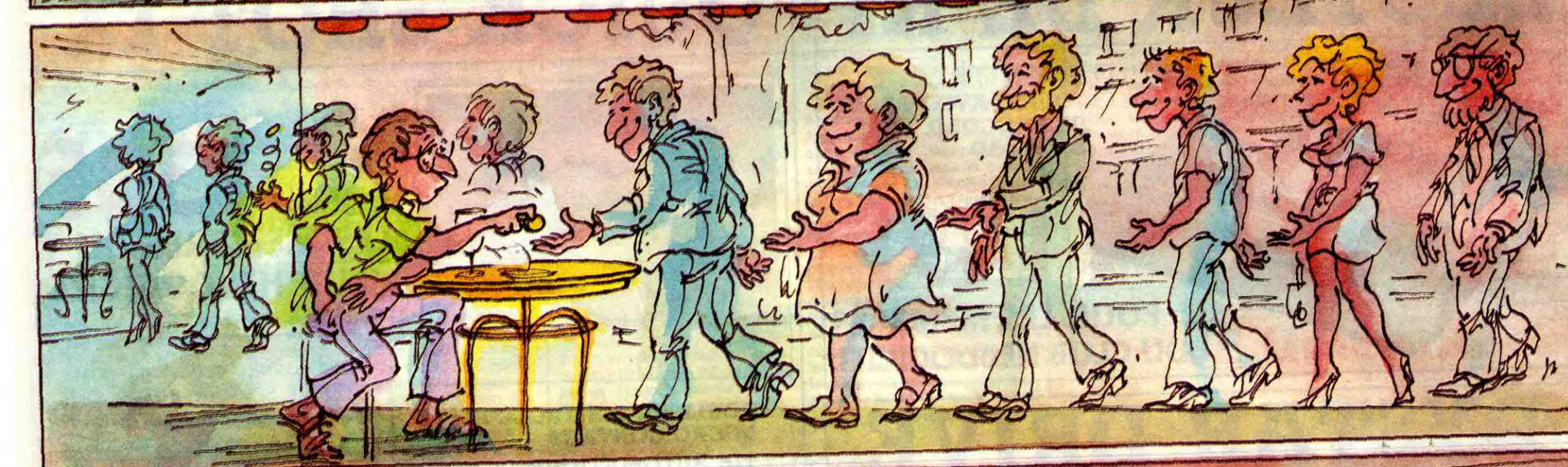
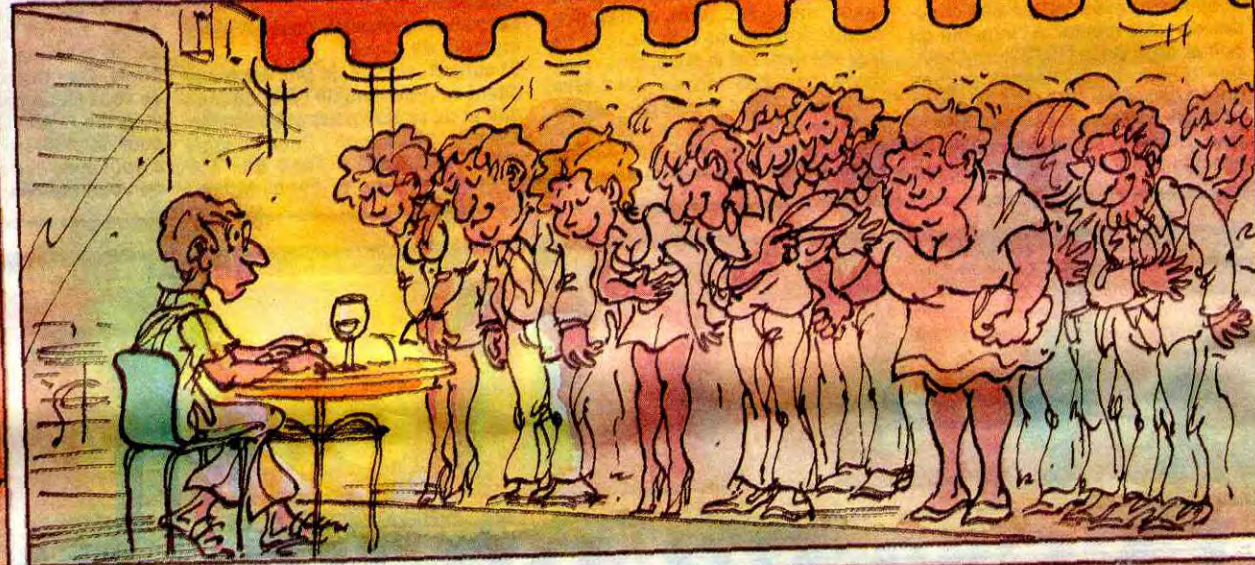
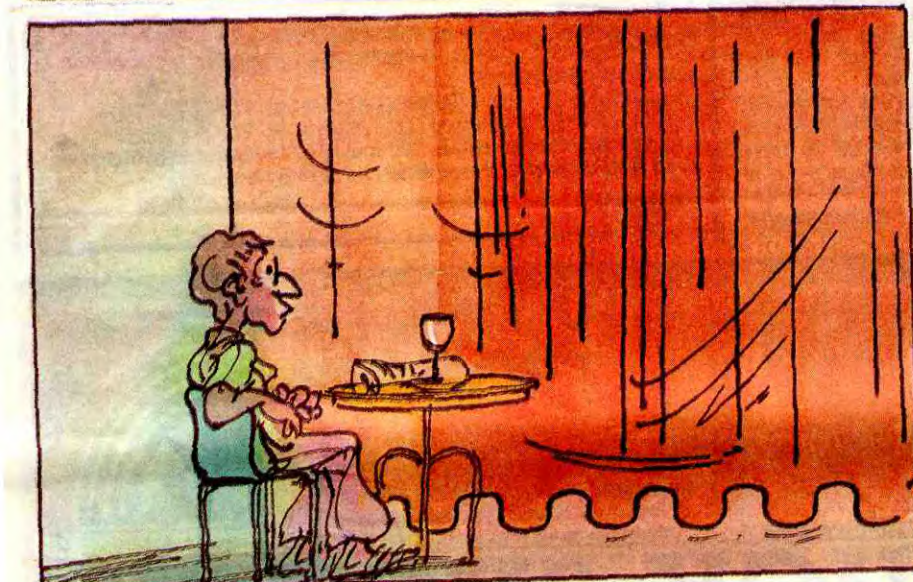
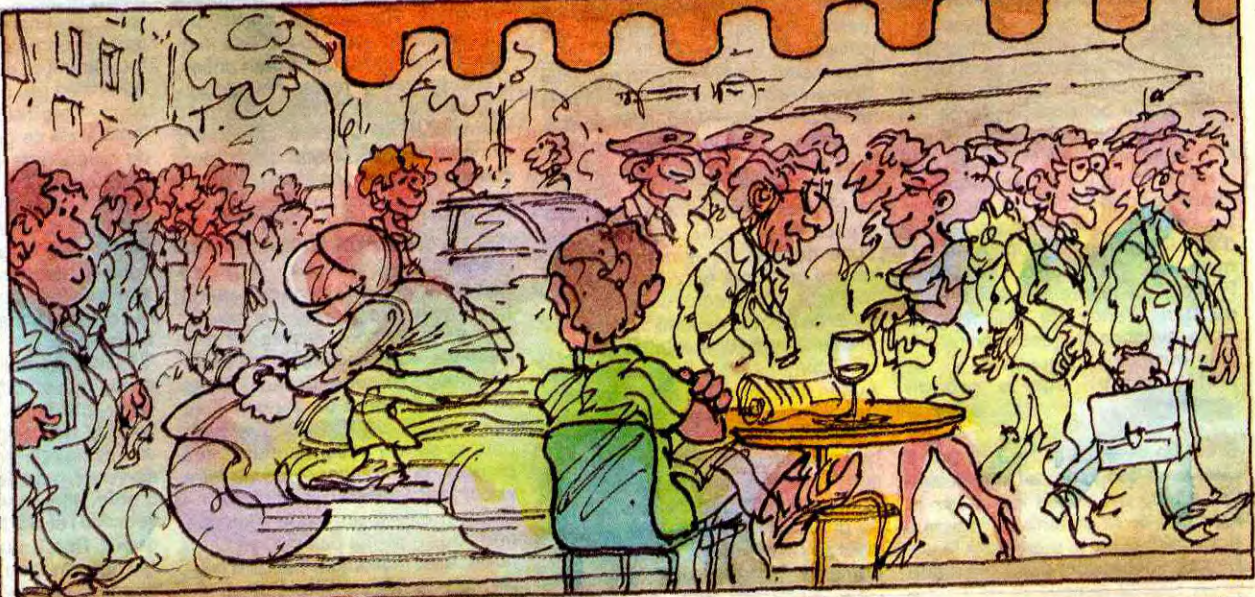
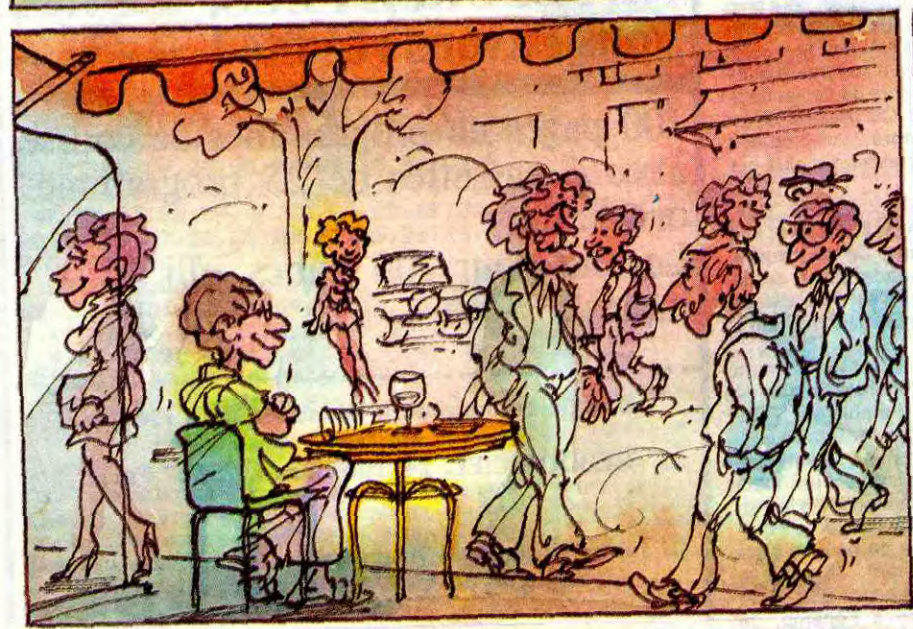
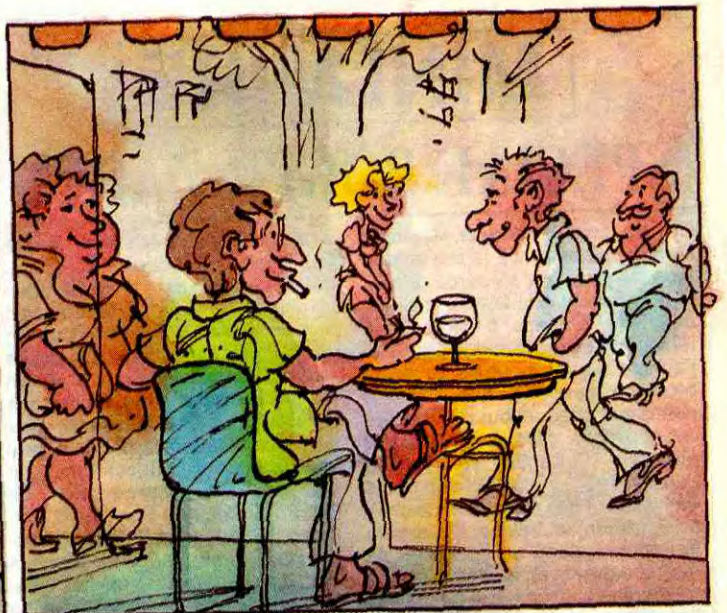
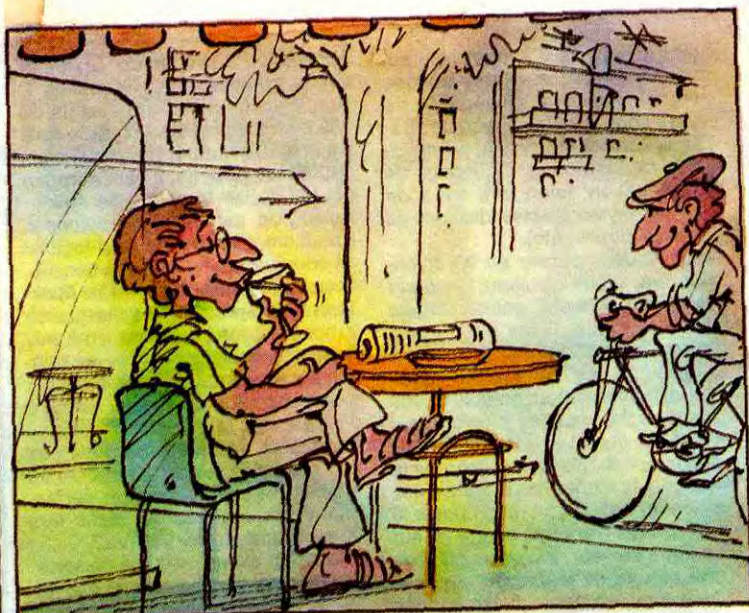
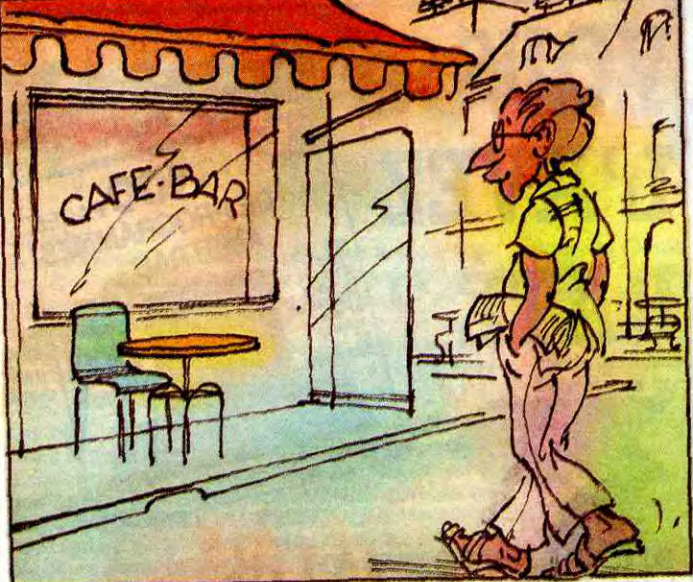
NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

N° CARTE DU CLUB : N° de téléphone :

Avis aux touristes :



richm.

B.D!

EBDITO

Voilà une semaine creuse, les amis. Rien qui surnage, que du pas beau et du pas bon, ou dans le meilleur des cas du pas terrible. C'est l'horreur : tous les auteurs de bd et les éditeurs sont partis en vacances, les salauds ! Sans rien laisser derrière eux ! On a beau dire, pour la bd, les vacances, c'est pire qu'Attila. Heureusement que ça repousse en septembre. Bon, remarquez, je peux pas vraiment leur en vouloir : je pars aussi. Vous voulez savoir où je vais ? En Albanie. C'est un vieux rêve d'enfance. J'ai vrai-

ment l'impression que l'Albanie n'existe pas du tout, alors je vais aller vérifier sur place. Je vous dirai à la rentrée si c'est vrai ou pas. Vous avez déjà vu des films albanais, vous ? Des bd albanaises ? Des bouquins albanais ? Des Albanais, même, sans aller si loin ? Vous savez où se trouve l'ambassade d'Albanie en France ? Non, hein ? Ben moi non plus, justement. Je crois que c'est un mythe. Parce que c'est pas possible que toute une population soit aussi discrète. Vous allez où, vous ?

Milou.

BD Parade!

DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	ZENTNER/PELLEJERO	16

ET DE QUATRE

Bédu Bédu Bédu. Que dire de Bédu ? Son trait est un mélange de Morris, d'Uderzo et de Tabary. C'est bien, hein ? Ça classe son homme. Bon. Donc, le trait est bon. Blareau Blareau Blareau. Que dire de Blareau ? Ses scénarios ne sont pas à

la hauteur du trait de Béru. D'ailleurs, on a un peu l'impression que c'est à la chaîne, ce que fait Bédu. Que c'est presque automatique, quoi : faut livrer un album, hop, on fait un album. Avec le tour de main, la classe, la facilité et l'élégance, certes, mais à la chaîne quand même. C'est un peu gênant. Ça fait des gags pas très bons et pas très spontanés, plutôt une resucée de trucs qui sont déjà parus ailleurs. C'est dommage pour Bédu qui pourrait certainement faire beaucoup mieux, pour peu qu'il s'adjoigne un scénariste d'enfer. Malheureusement, quand on est pris dans l'engrenage fatal de la chaîne, dans ce tourment sans fin qu'est la production en série, peut-on se libérer des contraintes matérielles pour jeter un regard clair sur sa situation ? Si vous trouvez que je deviens chiant, dites-le, hein. Hésitez pas. Bon, c'est moyen, ciao.

LA CLEF DU BONHEUR de BEDU et BLAREAU chez LOMBARD, 25 balles (par contre, c'est pas cher).



ET DE SEPT



Oh, que c'est joli, ça. Oh, que ça m'aurait bien plu, si j'avais encore cinq ans. Je déconne pas, hein, ça m'aurait vraiment fait planer. Bon, maintenant que j'en ai douze, ça me plaît moins, mais c'est normal. Le dessin est très clean, comment dire ? Entre Uderzo et Luguy, quoi. Pas un trait qui dépasse, des couleurs pastel, et puis une histoire de princesse japonaise à qui il arrive tous les trucs qui arrivent d'habitude aux princesses japonaises, des méchants veulent sa peau (mais c'est pas dit comme ça), elle doit combattre avec son cheval volant et son ours apprivoisé, enfin, rien que de très banal. La vie de princesse japonaise est souvent très



ennuyeuse. Les nains, les sorcières et les philtres magiques n'arrivent pas à dissiper cet ennui. Un jour, je vous raconterai la vie d'une princesse japonaise en détail. Je connais ça très bien. J'étais princesse japonaise dans une vie antérieure. C'est pour ça que l'album, ben, je suis un peu blasé, quoi. Mais c'est vrai que pour les mômes qui n'ont pas été princesse japonaise dans une vie antérieure, ça doit être bien.

LA POUDE D'OUBLI de CRISSE chez LOMBARD, 25 francs.

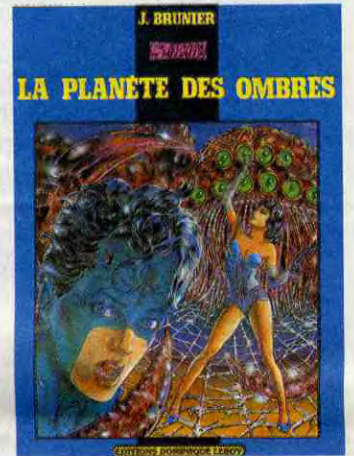
SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 22

ET DE HUIT



Difficile de mettre plus de trucs dans un album. Voici ce que l'on y rencontre, dans l'ordre d'apparition en scène : un démon, des sorcières, des flics, des zombies, des astronefs, un poison qui rend fou, des rayons lasers, une araignée géante télépathe, une nymphomane meurtrière, des hommes-moustiques qui mangent les gens, des sauriens violents, des dragons, des vampires, des loups-garous, des dinosaures, des squelettes, une chanteuse de rock (là, pendant trois pages, aucun monstre n'apparaît, on s'emmerde un peu, et soudain : un sorcier vaudou, des voyous londoniens, un savant fou, une machine à remonter le temps, des mains coupées, des robots, des sphynx et enfin les mots "à suivre". Personnellement, je ne vois pas très bien ce que Brunier va bien pouvoir mettre dans le tome 2. Ça va à 150 à l'heure, tout se téléscopie, c'est un mélange hallucinant de tous les clichés existant en littérature, en bd et dans le



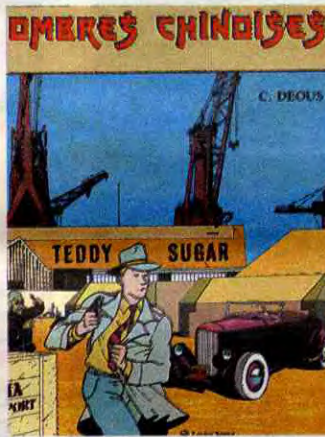
cinéma. C'est juste dommage qu'il soit allé un peu vite pour le dessin et les couleurs, en figolant un peu, il aurait beaucoup gagné en clarté. Et ne vous attendez pas à une histoire structurée : ça va dans tous les sens, on est paumé à la deuxième page et plus ça va, plus on est paumé.

LA PLANETE DES OMBRES de BRUNIER chez LEROY, 48 balles.



ET DE CINQ

Ça alors, Docteur Justice est repris par un débutant, ou quoi ? En tout cas, ça doit pas être un bon débutant, parce qu'il a complètement oublié de mettre Docteur Justice dans l'album, il a juste mis les scènes de combat. Et en plus, comble du comble, cet imbécile a complètement oublié de bien dessiner. Ça, c'est vraiment dommage. Je sais pas, un dessinateur, quand il s'attaque à un album, il devrait se faire un petit papier récapitulatif, genre : "penser à avoir une histoire qui tient debout, faire attention à la conclusion, ne pas oublier de bien dessiner, penser à mettre des phrases dans les bulles pour que le lecteur comprenne ce qui se passe, penser



aussi à mettre des bulles, pendant qu'on y est, ne pas oublier d'encre, faire en sorte qu'un même personnage ait toujours la même tête, ne pas essayer de dessiner ce que de toute évidence je ne sais pas dessiner", et il pourrait encore en rajouter. Ben le pauvre Deous semble avoir complètement oublié de se faire un tel papier. C'est probablement parce qu'il avait oublié de noter quelque part : "penser à faire un petit récapitulatif de ce qu'il faut faire et ne pas faire".

OMBRES CHINOISES de DEOUS chez SOUNY, 42 francs.

il sue, il voit ses potes crever les tripes à l'air, il fait des coups de main, il mitraille à tout va, il partage la dure vie des rebelles et il est plein de bons sentiments. D'ailleurs, tiens, je vais vous livrer une de mes réflexions. Encore ? Oui, encore. Dans les pays "pauvres", ou "sous régime dictatorial", ou "répressifs" (je mets tout entre parenthèses parce qu'il va y avoir des cons pour me dire "mais tu déconnes, l'Espa-



gne est pas un pays pauvre !", et que justement, si), les auteurs font toujours des bd à fort taux de sous-entendus politiques et les histoires se déroulent toujours dans un cadre actuel ou passé récent. Dans les autres pays, c'est plutôt le futur proche ou lointain qui prévaut, parce que les auteurs ne sont pas menacés directement.

Bon, c'est donc une bd de redresseur de torts, bien dessinée.

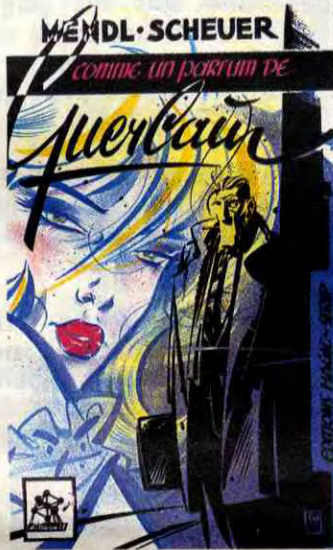
SOMOZA ET GOMORRHE de SOMMER chez KESSELRING, 69 balles.

ET D'UN



Tiens, ça tombe bien, que je doive parler de ce mini-album, parce que justement j'ai un avis à vous donner sur les mini-albums. Vous êtes pas obligés d'avoir le même, hein, mais bon, je vous le livre et vous le prenez pour ce qu'il est.

Le mini-album permet aux auteurs de développer une histoire en un temps qu'ils ont rarement l'occasion d'avoir d'habitude. En général, c'est soit une histoire courte, entre 1 et 4 planches, soit un album, entre 44 et 60 pages. Mais si un auteur a une histoire qu'il aime et qui n'est pas suffisante pour faire un album, qu'est-ce qu'il fait, le pauvre ? Ben il va soit chez Magic Strip soit chez Futuro, dans la collection X. Le problème de Futuro, c'est que les albums sont demi-format dans le sens de la largeur, ça coupe une partie des effets possibles de mise en pages. Alors chez Magic Strip, c'est véritablement un album nain. Et puis, le prix est plus justifié à cause de la deuxième couleur, d'une part, et à cause de la présentation luxueuse, d'autre part. Bon, et si je parlais un peu de celui-ci, histoire d'en parler (tu l'as dit, bouffi) ? Un type se voit confier une mission : aller déposer une bombe en Iraq. C'est sa dernière mission, car il veut se retirer après, avec une



nana dont il vient de tomber amoureux. C'est de la très belle ligne claire, comme d'habitude chez cet éditeur. Donc, fans de la ligne claire, à vos cassettes.

COMME UN PARFUM DE GUERLAIN de MENDEL et SCHEUER chez MAGIC STRIP, 46 balles.

ET DE DEUX



Y a pas à dire, on reconnaît l'école espagnole de loin. C'est quand même bizarre, que chaque pays ait sa façon de dessiner. Les plus caractéristiques, c'est les Espagnols, les Hollandais, les Belges bien sûr, et les Albanais (dont le dessin se caractérise par une plati-

tude écœurante). Donc, voilà du dessin espagnol à la pelle. Que peut-on en dire ? Le héros s'appelle Frank Cappa, et il passe son temps à redresser les torts des uns et des autres, surtout quand ça passe dans un petit pays bien pauvre en pleine guérilla. Alors

ET DE TROIS



Je vois pas vraiment l'intérêt de rééditer cette bd inspirée d'Illico dans le dessin, ce personnage stupide. C'est inspiré par Hergé, aussi, pendant qu'on y est. C'est moche. Et l'écriture est toute petite et inutilement stylisée, et ça, ça m'énerve prodigieusement. Et puis l'histoire, alors l'histoire, parlons-en ! Ou plutôt, parlons-en pas, parce que je suis déjà assez déprimé comme ça, je vais pas en plus ruminer des idées noires toute la journée. C'est nul, voilà. Je ne saurais dire mieux. Si Laudy était bon, ça se saurait. Or, il n'est pas bon et ça se sait quand même, c'est tout dire. Bon, chers amis, brisons là : c'est de la merde.

LA MISSION DU MAJOR REDSTONE (ça me rappelle une blague anglaise : what's big, red and eats rocks ? A big red rock-eater !) de LAUDY et DUVAL chez MAGIC STRIP, 42 balles.

ET DE SIX



Bon. Heureusement que j'ai pas oublié de me faire un petit papier que je consulte fréquemment : "penser à parler du dessin, de l'histoire, du style et de ce que j'en pense". Je vais suivre ce schéma bien établi. Le dessin : c'est à mi-chemin entre le Surfer d'Argent et Maëster. Bizarre, hein, comme mélange ? Je pense que c'est un type qui dessine bien mais qui n'en a rien à foutre, qui n'a pas l'intention de faire sa vie dans la bd. Un dilettante qui a un don, quoi. Mais que ça fait tellement chier qu'il ne figole pas. Il a trouvé un truc pour avoir l'air original, les traits généraux de Maëster et les ombres du Surfer (et de tout Marvel, d'ailleurs),

et il est resté là-dessus. Alors, c'est joli, mais un peu froid.

L'histoire, bon, alors l'histoire. Bon. Faut que je parle de l'histoire, c'est



marqué sur mon papier, là. Parlons de l'histoire, alors. Je suis obligé d'en parler, sinon ça ne serait pas une bonne critique. L'histoire. Bon. Ben franchement, j'ai rien compris du tout. Mais alors rien, hein. Déjà, à la première page, je m'en gaffais un peu. Ça paraissait mal barré : y avait cinq personnages arrivés là on ne sait comment, bâtis sur le vieux principe du "je ne vais pas me faire chier à expliquer au lecteur qui sont mes personnages, ils comprendront bien pendant le cours du récit". C'est dommage, parce que justement, j'ai rien compris, même pendant le cours en question. Le style, maintenant. Comme c'est édité chez Dominique Leroy, y a du cul. Un peu. Mais pas vraiment bandant, l'auteur, encore une fois, n'avait visiblement pas spécialement envie de faire du cul, mais que voulez-vous, ma pauvre dame, y a que ça qui se vend, de nos jours. Enfin, ce que j'en pense : pas grand-chose. D'autres questions ?

RETOUR DE FLAMMES de MISTER MAAG chez LEROY, 48 francs.

Reprise de votre ancien ORIC

Pour l'achat de l'un des ensembles TELESTRAT décrits ci-dessous

ORIC TELESTRAT

HYPER-BASIC :

Structuré et compilé. Plus de 250 instructions qui en font le Basic le plus complet et le plus rapide du marché. En plus des instructions classiques (toutes les fonctions arithmétiques et logiques, structures de contrôles, gestion du son et des graphismes haute et basse résolution etc.), on trouve la définition de procédures (labels), un éditeur plein écran avec commande au clavier, à la souris ou au joystick, scrolling avant/arrière (sur les listings), un jeu d'instructions télématiques (attente de communication, téléchargement de programmes ou de fichiers via le MINITEL...), des instructions de communication avec n'importe quel autre ordinateur via la RS 232. Entrées/sorties banalisées et bufférisées gérées par numéros de canaux, permettant notamment le transfert de données de n'importe quelle entrée à n'importe quelle sortie. 4 fenêtres d'écran définissables par l'utilisateur. L'HYPER-BASIC est interfacé dans les 2 sens avec le logiciel TELEMATIC : une arborescence peut rendre la main au Basic, et un programme Basic peut appeler une fonction de TELEMATIC.

Extensions prévues (hard et soft) avant fin 86

Carte 80 colonnes entièrement compatible VIDEOTEX. Sortie PERITEL RVB. Incrustation vidéo possible.

ORIC NET pour créer un réseau de TELESTRAT pouvant communiquer entre eux et partager les mêmes ressources. Exemple: Un TELESTRAT maître avec 4 MICRODISC et 4 TELESTRAT esclaves en serveurs ou autres pourront partager la base de données et tous les périphériques. Cela en fera le système multi-utilisateurs le moins cher du marché.

MIDI : interface avec logiciels de téléchargement de séquences et de sons, séquenceurs, plus extension du BASIC permettant de réaliser soi-même des logiciels MIDI.

MODEM avec numérotation et réponse automatiques.

Digitaliseur d'images VIDEOTEX fonctionnant à partir d'une caméra vidéo. Pour des serveurs "pros"!

Horloge en temps réel **Cartouche RAM 64k** d'extension mémoire **GANG PROGRAMMER** programmeur d'EPROMs 2708 à 27512 pour développer les applications en ROM.

TELEMATIC

Le logiciel intégré qui permet de réaliser soi-même facilement un serveur monovoie :

Emulation MINITEL : Commande du MINITEL au clavier du TELESTRAT ou du TELESTRAT au clavier du MINITEL. Visualisation des pages MINITEL sur l'écran du TELESTRAT, mémorisation des pages VIDEOTEX sur disquette, impression de pages sur imprimante standard.

Composition de pages VIDEOTEX : elle se fait sans difficulté comme avec un traitement de texte (couleurs de fond et de caractères, lettres simple ou double largeur et/ou hauteur etc..) avec la possibilité d'incorporer des graphismes. La gestion d'écran se fait au clavier, au joystick ou à la souris.

Gestion d'arborescences : une fois les pages composées et nommées, vous organisez votre arborescence à votre gré : menus, pages écrans, pages temporisées etc.. Arborescences affichées en couleurs, ou imprimées. Une arborescence peut gérer plus de 1000 pages, une disquette peut en stocker 2 à 300.

Micro-serveur : Le TELESTRAT ainsi utilisé est un serveur mono-voie. Connecté au MINITEL, il attend la communication, décroche et lance le serveur. Il peut enregistrer des messages, raccrocher au bout d'un temps déterminé etc..

Borne de communication : déconnecté du MINITEL, il peut fonctionner en mode local et un utilisateur peut interroger le serveur sur place, exactement comme s'il appelait au MINITEL. Avec une arborescence de type journal cyclique, il peut délivrer de l'information automatiquement, sans intervention extérieure.

Interaction possible avec l'HYPER-BASIC pour l'accès aux fichiers ou pour des applications plus sophistiquées.

Ensemble TELESTRAT n°1

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les câbles (MINITEL, PERITEL, Telephone etc..)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disque

3990 F

moins reprise 690 F =

3300 F

ou 250 F. par mois *

Un "kit développeurs"

A l'attention des constructeurs ou développeurs de systèmes, matériel et logiciels susceptibles de fonctionner avec le TELESTRAT, nous avons réuni un "KIT DEVELOPPEURS" comprenant notamment un dossier système avec tous les vecteurs du langage-machine, toutes les adresses-mémoire, un dossier technique, un programmeur d'EPROMS etc.. Pour tous renseignements, contacter Jean-Pierre MORLANE au 42 81 20 02.

Nouveau !

* Votre TELESTRAT en formule crédit !

Credit à durée variable selon le montant. Faible apport à la commande et premier versement le 30 Octobre 86.

Ensemble n°1 sans reprise : 3990 F. au comptant.
à la commande : 402 F.
23 mensualités de 200 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 138 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 1012 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°2 sans reprise : 4750 F. au comptant.
à la commande : 485 F.
29 mensualités de 200 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 232 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 1535 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°3 sans reprise : 5950 F. au comptant.
à la commande : 482 F.
41 mensualités de 200 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 410 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 2732 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°1 avec reprise : 3300 F. au comptant.
à la commande : sans apport
16 mensualités de 250 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 96 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 702 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°2 avec reprise : 4060 F. au comptant.
à la commande : 226 F.
19 mensualités de 250 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 114 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 916 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

Ensemble n°3 avec reprise : 5260 F. au comptant.
à la commande : 77 F.
28 mensualités de 250 F. (première le 30/10)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18.24%, et perceptions forfaitaires 280 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 1817 F. (Ass. DIM. et PF. comprise)

CREG

Après acceptation de votre dossier par la Société GREG 19 Rue Lord Byron 75384 PARIS CDX08.

S.A. au capital de 81 755 000 Fr. RCS. PARIS B 542052907

1 ou ATMOS pour

690 F.

Offre exceptionnelle limitée au 15 Septembre 1986

Ensemble TELESTRAT n°2

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Moniteur monochrome vert EUREKA MV12 haute résolution
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les cables (Peritel, Moniteur, MINITEL etc...)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disq

Des serveurs déjà en fonction sur TELESTRAT:

EUREKA :	(1) 42 81 22 72
PHAETEL :	(1) 43 22 17 73
VISMO :	(1) 43 38 00 29
I.T.S. :	(1) 42 82 02 41
E.P.V.S. :	(1) 69 04 94 01
COGECOM :	(1) 43 29 55 35
IN Bureau d'etudes	90 95 21 00
ESPACE MICRO (1)	42 80 26 10
P.A.I. :	49 46 67 87
DUBASQUE :	40 70 08 07

4750 F
moins reprise 690 F =
4060 F
ou 250 F. par mois *



5950 F
moins reprise 690 F =
5260 F
ou 250 F. par mois *



Ensemble TELESTRAT n°3

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Moniteur couleur RVB/PERITEL 36cm EUREKA MM14
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les cables (MINITEL, PERITEL, Telephone etc...)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disque

Peripheriques

Moniteur monochrome vert MV12	1150
Moniteur couleur EUREKA MM14	2490
Magnétocassette ORIC à piles	350
MICRODISC supplémentaire (sans alim.) ..	1790
Imprimante matricielle COSMOS 80	2890
Imprimante plotter 4 couleurs MCP40	990

Accessoires

Souris pour TELESTRAT	490
Joystick type QUICKSHOT 1	95
Joystick type QUICKSHOT 2	120
Cable pour imprimante parallèle	180
Disquette vierge 3" double face	39
Alimentation pour MICRODISC	490

Logiciels

Disquette "JEUX D'ARCADE N°1" (3jeux) ..	200
Disquette "JEUX D'ARCADE N°2" (3jeux) ..	200
Disquette "DANGEREUSEMENT VOTRE" ..	200
Cartouche ROMATMOS (émulation ATMOS) ..	200
Cartouche ROMORIC1 (émulation ORIC 1)	200
Cartouche "TELE-FORTH"	390

Bon de commande à retourner à :

ORIC INTERNATIONAL 39 Rue Victor Massé . 75009 . PARIS



LA TELEMATIQUE EN PLUS !

Teleph. 42 81 20 02 Tlx. 549 385

Démonstration et informations sur MINITEL
au 42 81 22 72

Professionnels de la télématique, nous
consulter pour RV. et démonstration

Je souhaite recevoir rapidement un ensemble TELESTRAT n° (cocher la configuration choisie)

- Ensemble n°1 (TELESTRAT avec MICRODISC et cartouches) au prix de 3990 F.
- Ensemble n°2 (TELESTRAT avec MICRODISC, moniteur vert et cartouches) au prix de 4750 F.
- Ensemble n°3 (TELESTRAT avec MICRODISC, moniteur couleur et cartouches) pour 5950 F.
- Accessoires et périph. (préciser)

Je vous renvoie mon ORIC 1 ou ATMOS pour reprise 690 F. OUI NON

Ci-joint mon règlement par chèque de (montant de ma commande - 690 F. en cas de reprise)

Je choisis de régler à réception du colis (montant de ma commande - 690 F. en cas de reprise + 100 F. de frais de contre-remboursement)

Je choisis de payer mon TELESTRAT à crédit selon la formule décrite ci-contre, en mensualités de F. Ci-joint mon apport initial de F. par chèque et les pièces nécessaires à la constitution du dossier **.

Je bénéficierai d'une garantie totale d'un an Pièces et Main d'œuvre sur le matériel ainsi qu'une maintenance gratuite logiciels (mises à jour) pendant cette période.

Nom Signature (des parents si client mineur)

Adresse

Code Ville

** joindre à toute demande de crédit un bulletin de salaire, une photocopie de pièce d'identité, une quittance de loyer ou d'EDF/GDF, et un Relevé d'Identité Bancaire pour la constitution du dossier.

MUSIQUE

EDITO

Peut-être n'est-ce plus franchement un scoop pour vous, mais cette nouvelle devait être clamée haut et fort, afin qu'aucun fan ancien ou nouveau de Cure ne l'ignore. Robert Smith a sacrifié son look de hérissé à poils mous contre une coupe en brosse beaucoup plus jésuitique. Les foules lui trouveront-elles toujours autant de panache ? (P.S. : désolé, la photo n'est pas encore arrivée) BEN



"Paolo Conte au Festival d'Antibes, le 27/7"

LA FRANCE DANS LE COLLIMATEUR DES STARS D'OUTRE-MANCHE

La valse des modes finit par faire tourner la scène rock anglaise en bourrique. Le jeu consistant, pour la rock-critique rosibif, à être le premier à découvrir, dans le fond d'une cave, un petit groupe qui sue et rame pour arriver à faire un disque, à le monter en épingle jusqu'à en faire la sensation du moment (ça peut durer de un à six mois, rarement plus), puis à s'empresser de le descendre en flammes dès qu'un enregistrement est enfin disponible sur le marché, en hurlant à la trahison blablabla... on comprend que les stars confirmées finissent par fuir l'île de Thatcher aussi souvent que possible et ne demandent pas mieux que de se faire adopter ailleurs. Cela devient pour les groupes anglais l'une des seules façons de durer, sans trop endurer. Ces temps-ci, on dirait bien que la France a la cote, question terre d'accueil. Sans parler des Rolling Stones, de vieux habitués du pays du cassoulet et de la bouillabaisse, où ils possèdent des propriétés depuis la deuxième moitié des années 60, et qui ont enregistré à Paris leurs deux plus récents albums. En passant vite, puisqu'ils ne sont pas anglais, sur les séjours de travail des Tina Turner, Stevie Wonder et autres Prince (Sapho a même refusé de jouer dans son film, parce que, pauvre chou, le

petits Ecossais de Simple Minds, après s'être dit que leur dernier show à Bercy avait été un moment absolument exceptionnel et s'être demandé si la magie d'un tel contact pourrait passer sur du vinyle, ils ont tout de même pris la décision de venir enregistrer leur live lors de deux concerts spéciaux, les 12 et 13 août prochains au Zénith de Paris. Mais ceux qui défrayer véritablement la chronique, ce sont les Cure. Après une tournée plus que triomphale à la fin de l'année 85, après des ventes de disques spectaculaires sur le marché français (pour répondre à la demande, il aura fallu extraire pratiquement plus de la moitié des chansons de l'album "The Head On The Door" et les diffuser en 45 tours), la troupe de Robert Smith est encore réclamée pour quelques concerts sauvages dans le sud de la France, dans les deux premières

SHOW DEVANT

* HIGELIN/LOCKWOOD, le 25/7 : Bédarieux, le 27/7 : Antibes, le 31/7 : Concarneau.

SHOW DEVANT

* INDOCHINE, le 26/7 : Marseille, le 27/7 : Carcassonne, le 28/7 : Bayonne, le 30/7 : Royan.

vilain nabot lui donne des haut-le-cœur). Force est cependant de remarquer que, si les Ricains se sont appropriés les Irlandais de U2, la France a su user de toute sa séduction pour faire succomber les meilleurs aux appels chaleureux de son public



"Robert Smith, le leader des Cure : les petites françaises le trouvent sexy..."

enamouré. Depuis un an et demi, on a d'abord vu Eurythmics passer l'hiver 85 à préparer "Be Yourself Tonight" dans un studio de répétition de la rue de Bagnot. Sting choisissait ensuite le théâtre Mogador pour se faire filmer avec les musiciens de jazz qui l'avaient accompagné sur "The Dream Of The Blue Turtles", avant de faire enregistrer la plupart des morceaux de son tout nouveau double album devant le public du POP Bercy. Quant aux

semaines du mois d'août. Alors que plus personne ne donnait très cher du groupe avant la magistrale prestation des cinq membres réunis à nouveau l'été dernier pour le Festival d'Athènes, The Cure embrasait une Curmania inespérée au pays des froggies. Comment expliquer raisonnablement que leur popularité se soit multipliée par dix en l'espace de quelques mois ? La qualité de la musique ne semble pas vraiment entrer en ligne de compte. D'accord, elle est parvenue à maturité après dix ans d'évolution, mais il est bien difficile d'imputer leur soudain succès à ce simple fait. Il faudra sans doute chercher du côté psychologique et inconscient de l'audience rock française. Ne dit-on pas qu'ici on aime surtout les perdants ?... Car ne me dites pas que Robert Smith puisse passer pour un gagnant, lui qui n'a jamais vraiment réussi à garder un groupe uni, lui, cet être torturé, affichant son intégrité et refusant autant que possible les compromis commerciaux, lui qui, pendant plus de quatre

SHOW DEVANT

* QUEEN, le 30/7 : Nice.

ans, sera tiraillé entre deux choix : exister en tant que simple guitariste des Bannees ou offrir toute son énergie de leader à Cure. A vrai dire, on a l'impression que c'est précisément cette faiblesse qui plaît en Cure, ce côté paradoxalement maladif lié à l'aspect alcoolique, ambigu, passablement flou et sujet au malaise. The Cure, c'est en fait un groupe que la France rock des années 80 attendait, sans oser l'inventer, ni même l'espérer - les fans de la première heure, nombreux dans ce pays, peuvent estimer le trésor qu'ils ont perdu, maintenant qu'on a mis leur groupe-culte devant les caméras de télévision -. Mais quand on songe à ce qu'aurait pu devenir Marquis De Sade, s'il ne s'était pas sabordé, il y a de quoi grincer des dents... Enfin, consolons nous, puisque les Cure ont décidé, eux aussi, de s'installer dans un studio du midi de la France, durant six semaines, pour enregistrer leur nouvel album à la fin de cet été. Doit-on vraiment crier Cocorico ?...

LIO

"Les Brunes Comptent Pas Pour Des Prunes" 45 t. (Polydor)

Voilà, c'est le dernier Lio. Vous connaissez, c'est rigolo. Pensez-vous vraiment nécessaire que j'en cause ? Si c'est pour des prunes...



QUEEN

"A Kind Of Magic" (EMI/Pathé Marconi)

Vous avez vu "Highlander", sur les conseils de notre ami Jacq. Vous avez vu le beau Christophe Lambert en kilt (choucar le mec, pas vrai ?)... Alors, vous connaissez l'essentiel du contenu de cet album. Enregistrement + gravure = un travail remarquable, qui offre à cette simple plaque de vinyle une dyna-



mique à laquelle on est rarement habitué. Encore un coup du fameux DMM (Direct Metal Mastering), dont je vous ai déjà parlé et dont nous reparlerons. Question zizique, en avouant d'abord que je ne suis pas un grand fervent des profusions décibelliques du gang à Mercury, il me semble que l'on tient là un (très ?) bon disque de Queen. A travers les mélodies épiques, d'autant plus poignantes qu'elles sont dures, on sent la progression d'un récit. Peut-être ce ne sont que des images du film qui revien-

SHOW DEVANT

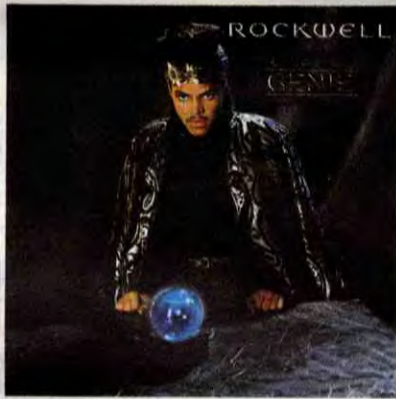
* XALAM, le 26/7 : Landerneau.

nent, mais on se sent porté vers le dénouement fatal avec la tension nécessaire au sens de l'action. De plus, les fautes de goût, si fréquentes avec ce groupe, ont été systématiquement gommées. Manifestement du beau travail, avec même la participation du National Philharmonic Orchestra sur "Who Wants To Live Forever".

ROCKWELL

"The Genie" (Motown/RCA)

Décidément, ce pauvre chéri de Rockwell me paraît de plus en plus pathétique. Attention, ce n'est pas une question de musique, non, non ! Dans une boîte, c'est parfait pour danser ! En fait, tout va bien tant que tu ne cherches pas à savoir qui est ce petit personnage et ce qu'il raconte. Parce que dès que tu entres dans le détail, attention la crainte ! D'abord ce secret de polichinelle qui implique que l'identité de Rockwell soit entourée de mystère, mais avec suffisamment d'indications pour qu'on ne manque pas de "deviner" qu'il est le fiston de Papa Gordy, le big boss de Motown. Il n'y aurait que ça, mais les prétentions de ce brave garçon sont franchement alarmantes. Figurez-vous que cette tronche de cake sur la



pochette voudrait passer pour un sex-symbole, un "grand séducteur". Depuis qu'il a du poil aux moustaches il a tout compris, le bambino. Il a bien vu comment avaient fait Prince et Rick James avant lui. Ah mais ! On ne la lui fait pas ! Donc, pour être une star, rien de plus simple : on pique les plans de ceux qu'on est sûr de coiffer au poteau, parce qu'on a plus de talent, ça se voit, voyons !... C'est vrai que la dernière fois, Rockwell en Michael Jackson, ça avait marchotté, sans plus... Mais cette fois-ci, on est sûr du coup. Alors voilà, de l'autre côté de la pochette, notre Rockwell se fait un look de pacha (vu de la fenêtre d'Hollywood, s'entend) : breloques clinquantes, vêtements mordorés découvrant quelques parties de sa nudité féline et, le clou du spectacle : le pantalon bouffant de

soie or est largement ouvert sur le triangle du sexe, l'engin lui-même paraissant enchaîné dans un slip de soie synthétique noire (à moins que ce ne soit du similicuir). Y'a de quoi s'écrouler de rire tellement c'est ridicule. Et je vous cause même pas de la pochette intérieure... C'est vrai que question musique, c'est travaillé à mort, sérieux, avec pleins de synthés, de computers, de machins et de trucs. Mais là, t'es carrément obligé de te foutre de sa gueule, tellement il cherche avec son air con. Bon allez, j'arrête...

FESTIVALS EN PAGAILLE

- * LE NEW MORNING A CINQ ANS, à Paris -75- (New Morning), avec John Hammond : le 25/7; Ismaëlia Lô : le 26/7; Chet Baker : du 28/7 au 2/8.
- * FESTIVAL D'ANTIBES/JUAN-LES-PINS, à Antibes -06-, (La Pinède Gould), avec Weather Update, Eddis Louis Big Band : le 25/7; Keith Jarrett Trio, McLaughlin "Mahavishnu" : le 26/7; Higelin/Lockwood + Guests, Paulo Conte : le 27/7.
- * PALEO FOLK FESTIVAL, à Nyon - Suisse-, avec Louisiana Red, H.F. Thiéfaïne, Lloyd Cole & the Commotions + d'autres : le 25/7; Raina Rai, Malavoi, Alpha Blondy + d'autres : le 26/7; Invité surprise + d'autres : le 27/7.
- * 1° FESTIVAL DE BEAUVILLE, à Beauville -47- les 26 et 27/7, avec de nombreux groupes intéressants. (Rens. 53.95.44.13 ou 53.95.70.59).
- * RENCONTRES DU 13° TYPE II, à Lille -59- (Bois de Boulogne), les 26, 27 et 28/7, avec une intéressante palette de groupes. (Rens. 20.54.60.59)
- * FESTIVAL MELTING-POT, à Cahors -46- le 29/7, avec Vendredi Soir, Les Carottes Rapées, Magali et Los Fracados, J.Y. Astia, OTH.
- * 3° FESTIVAL DE ROCK GRATUIT, à Montauban -82-, les 26 et 27/7, avec Leaders, Laurence V8, N'Gondele, Marie et les Antoinettes, La Compagnie Lubat, Mannequin, Vendredi Soir, Excalibur, Speed-Freak, etc. (Rens. 63.03.52.99)

INFOS TOUT POIL

- * Shame ans Scandal in the family ! Après avoir donné dans le magnifique princier, Boy George fait dans le sordide, ce qui n'a finalement rien d'étonnant. L'histoire commence à la télé, où la pauvre chérie s'accuse publiquement d'être un horrible drogué. Elle essaye de se raviser, mais c'est trop tard, elle a tout lâché. La succulente odeur de merde attire bien sûr les mouches et peu de temps après, l'un des frères du Boy l'aurait tournée et qui lui fournirait la marchandise. On s'émeut à Scotland Yard et lorsqu'on veut cueillir le Boy et la blanche, son domicile a été déserté par l'un comme par l'autre. On finit quand même par mettre la main sur les dealers de notre chérie, qui ne sont autres que son frère baveux en personne et cette folle de Marilyn. Quant au Boy, il se met gentiment sous surveillance médicale et n'ose plus moufter. Quand vous lirez ces lignes, la sentence des juges sera tombée sur ce panier de crabes.
- * Les Toure Kunda ont quitté leur ancienne maison de disques, Celluloid, pour devenir l'une des nouvelles signatures de la maison Barclay, reprise en main par Philippe Constantin. Un nouvel album est attendu d'ici la fin de l'année.

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

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

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

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

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate 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 DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTOUCHE
S SOFTCARD

COTES
★ ★ ★ INDISPENSABLE
★ ★ RECOMMANDE
★ BON

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



BOUTIQUE CLUB

APRES LES LOGICIELS
ET LES BOUQUINS
VOICI LES ORDINATEURS
AU TARIF CLUB !!

AMSTRAD, ATARI ST
COMMODORE
PERIPHERIQUES ET
ACCESSOIRES
LES PRIX ? TELEPHONEZ
au (1) 46 27 01 00

EXEMPLE :
MONITEUR 12" GOLDSTAR
- ECRAN VERT ANTI-REFLET
- CONNECTEUR RCA
- CABLE RCA (MALE-MALE) FOURNI
PRIX CLUB 749 F TTC
A LA BOUTIQUE
EXPEDITIONS NOUS CONSULTER

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

A	B	C
75 F	67 F	52 F

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 :
Règlement joint : Chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat poste (étranger) <input type="checkbox"/>					15,00F.
					MONTANT A PAYER :

CHOISISSEZ UN BADGE



AMSTRAD

	A	B	C
AM001	1815	144	110
AM002	1815	144	110
AM003	3 D BOXING	121	109
AM004	3 D BOXING	121	109
AM005	3 WEEKS IN PARADISE	112	101
AM006	3D FIGHT	160	128
AM007	3D FIGHT	160	128
AM008	3D GRAND PRIX	121	109
AM009	3D GRAND PRIX	121	109
AM010	3D MEGACODE	180	142
AM011	3D MEGACODE	180	142
AM012	3D VOICE CHESS FRANCAIS	260	234
AM013	3D VOICE CHESS FRANCAIS	121	108
AM014	5 me AXE	182	163
AM015	5 me AXE	182	163
AM016	AFFAIRE VERA CRUZ	200	160
AM017	AFFAIRE VERA CRUZ	160	144
AM018	AIRWOLF	190	171

	A	B	C
AM019	AIRWOLF	157	141
AM020	ALIEN	104	94
AM021	ALIEN	147	132
AM022	ALIEN 8	110	99
AM023	ALIEN BREAK-I	104	94
AM024	AMS CALC	330	297
AM025	AMS CALC	330	297
AM026	AMS FONCTION	390	351
AM027	AMS FONCTION	250	225
AM028	AMS FONCTION	300	270
AM029	AMS GRAPH/STAT	330	297
AM030	AMS GRAPH/STAT	390	351
AM031	AM STRAM DAMES	130	117
AM032	AM STRAM DAMES	189	174
AM033	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	193	174
AM034	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	295	266
AM035	BACK TO THE FUTURE	115	104
AM036	BACK TO THE FUTURE	182	163
AM037	BAD MAX	185	167
AM038	BAD MAX	198	178
AM039	BAD MAX	130	117
AM040	BALL BLAZER	105	95
AM041	BARRY MAC GUIGAN BOXING	182	163
AM042	BARRY MAC GUIGAN BOXING	140	126
AM043	BATAILLE D'ANGLETERRE	220	198
AM044	BATAILLE D'ANGLETERRE	220	198
AM045	BATAILLE POUR MIDWAY	220	198

	A	B	C
AM038	BATTLE OF BRITAIN	121	109
AM039	BATTLE OF BRITAIN	180	162
AM040	BATMAN	108	87
AM041	BATMAN	181	162
AM042	BEACH HEAD	130	117
AM043	BEACH HEAD	159	152
AM044	BOMB JACK	108	87
AM045	BORED OF RINGS	85	76
AM046	BORED OF RINGS	190	171
AM047	BOULDER DASH	100	90
AM048	BOULDER DASH III	121	108
AM049	BOUNDER	108	87
AM050	BOUNDER	157	141
AM051	BOUNTY BOB STRIKES BACK	106	95
AM052	BRIAN'S BLOODAXE	109	98
AM053	BRUCE LEE	110	99
AM054	BRUCE LEE	170	153
AM055	CAULDRON	98	88
AM056	CAULDRON	153	138
AM057	CAVES OF DOOM	30	27
AM058	CHALLENGER REVERSI	130	117
AM059	CHALLENGER REVERSI	189	170
AM060	CHIROLOGIE	60	50
AM061	CHUCKIE EGG II	114	103
AM062	COBRA PINBALL	140	126

	A	B	C
AM058	COBRA PINBALL	219	197
AM059	COLOSSUS CHESS 4	119	107
AM060	COLOSSUS CHESS 4	155	140
AM061	COLOSSUS CHESS 4.0/8256	194	175
AM062	COMBAT LYNX	109	98
AM063	COMMANDO	107	96
AM064	COMPUTER HITS 6	182	169
AM065	COMPUTERS HITS 10	121	108
AM066	COMPUTERS HITS 10 II	121	108
AM067	CONFUZZION	87	78

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

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n°

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

Nom Prénom

Adresse Code Postal

Ville

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	99	77
AM342	COMMANDO	DSK	182	163	127
AM343	CORE	K7	121	108	85
AM344	EQUINOX	K7	121	108	85
AM345	EQUINOX	DSK	182	163	127
AM347	FOURMOST ADVENTURE	K7	97	88	68
AM348	GOLDEN PATH	K7	121	108	85
AM349	GOLDEN PATH	DSK	170	153	119
AM350	L'HERMITAGE	K7	171	154	136
AM351	L'HERMITAGE	DSK	195	175	156
AM352	MELDOWN 6128	DSK	182	163	127
AM353	SHOGUN	K7	121	108	85
AM354	SHOGUN	DSK	182	163	127
AM355	SKYFOX	DSK	194	175	136
AM356	TOMAHAWK	K7	121	108	85
AM357	TOMAHAWK	DSK	182	163	127
AM361	V	DSK	182	163	127

APPLE					
AP076	FOLIE MEURTIERE AU COLLEGE		100	90	80
AP077	LA BOITE A PUCES		295	266	231

ATARI ST					
ST024	BLACK GAULDRON		365	329	256
ST025	HABAWRITER V.ANGLAISE		730	657	511
ST026	HABADEX V.ANGLAISE		608	548	428
ST027	HABAMERGE V.ANGLAISE		487	439	341
ST028	HABAVIEW V.ANGLAISE		913	822	640
ST029	LATICE C COMPILER METACOMCO		1582	1424	1108
ST030	LISP METACOMCO		1825	1643	1278
ST031	PASCAL METACOMCO		1095	986	767

ATARI					
AT119	CRUSADE IN EUROPE	K7	182	163	127
AT120	CRUSADE IN EUROPE	DSK	243	219	171
AT121	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	163	127

COMMODORE AMIGA					
CO374	BORROWED TIME	DSK	304	274	212
CO375	BRATACCAS	DSK	426	383	299
CO376	HACKER	DSK	204	212	166
CO377	MINDSHADOW	DSK	304	274	212
CO378	MUSIK STUDIO	DSK	426	383	299

COMMODORE					
CO379	BIGGLES	K7	121	108	85
CO380	BOUNCES	K7	121	108	85
CO381	CAULDRON II	K7	110	99	77
CO382	CRUSADE IN EUROPE	K7	121	108	85
CO383	CRUSADE IN EUROPE	DSK	243	219	171
CO372	DEVIL'S GALLERY	K7	100	90	80
CO373	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90	80
CO384	GREEN BERET	DSK	182	163	127

IBM PC ET COMPATIBLES					
IB001	CHAMPIONSHIP GOLF	DSK	426	384	299

MSX					
MS130	L'AFFAIRE VERA CRUZ	K7	171	154	136

MSX 2					
MS131	JET BOMBER	K7	91	82	73
MS132	JET BOMBER	DSK	142	128	114
MS133	FLIGHT DECK II	K7	159	144	128
MS134	FLIGHT DECK II	DSK	208	187	166
MS135	NORTH SEA HELICOPTER	K7	182	146	130
MS136	NORTH SEA HELICOPTER	DSK	208	187	166

THOMSON					
TH123	ASS DESASTO T09	DSK	527	474	421
TH124	VAMPIRE T07/M05	K7	195	175	156
TH125	VAMPIRE T09	DSK	248	223	198

A B C		A B C		A B C	
AM067	CRAFTON ET XUNK	K7	140	126	98
AM068	CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198	155
AM070	CRAZY GOLF	K7	104	94	77
AM071	CYRUS CHESS	K7	121	109	85
AM072	CYRUS CHESS/8256	DSK	155	140	106
AM073	D BASE 2	DSK	194	175	136
AM074	DAMBUSTERS	K7	112	101	78
AM075	DAMES	K7	90	81	72
AM076	DAMES	DSK	130	117	104
AM077	DAMS	K7	295	266	207
AM078	DARK STAR	DSK	194	175	136
AM079	DATAMAT	K7	84	76	63
AM080	DEFEND OR DIE	DSK	450	405	315
AM081	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	71
AM082	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	106
AM083	DEVYAC	K7	305	275	214
AM084	DEVYAC	DSK	360	324	252
AM085	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	85
AM086	DOCTOR WHO	K7	164	152	103
AM087	DOCTOR WHO	DSK	207	187	145
AM088	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	85
AM089	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	127
AM090	DOPPLEGRANGER	K7	91	82	58
AM091	DOPPLEGRANGER	DSK	96	86	67
AM092	DUNBARACH	K7	115	104	81
AM093	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM094	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM095	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM096	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM097	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM098	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM099	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM100	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM101	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM102	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM103	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM104	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM105	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM106	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM107	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM108	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM109	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM110	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM111	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM112	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM113	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM114	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM115	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM116	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM117	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM118	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM119	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM120	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM121	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM122	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM123	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM124	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM125	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM126	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM127	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM128	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM129	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM130	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM131	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM132	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM133	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM134	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM135	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM136	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM137	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM138	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM139	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM140	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM141	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM142	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM143	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM144	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM145	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM146	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM147	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM148	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM149	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM150	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM151	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM152	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM153	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM154	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM155	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM156	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM157	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM158	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM159	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM160	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM161	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM162	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM163	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM164	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM165	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM166	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM167	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM168	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM169	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM170	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM171	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM172	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM173	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM174	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM175	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM176	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM177	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM178	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM179	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM180	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM181	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM182	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM183	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM184	DUNBARACH	K7	112	101	78
AM185	DUNBARACH	DSK	140	126	87
AM186	DUNBARACH	K7	112	101	78

ABC					
AM304	PACIFIC	K7	140	126	98
AM305	PACIFIC	DSK	220	198	155
AM187	PACK FIVE	K7	110	99	77
AM188	PANZADROME	K7	112	101	82
AM189	PING PONG	DSK	182	163	127
AM190	PING PONG	K7	150	135	105
AM191	PLANETE BASE	K7	180	162	126
AM192	POUVOIR	DSK	200	180	140
AM193	POUVOIR	K7	114	103	63
AM194	PROJECT FUTURE	K7	104	94	72
AM195	PUNCHY	DSK	147	132	101
AM196	PUNCHY	K7	107	96	75
AM197	PYJAMARAMA	DSK	147	132	

Table listing video titles and their corresponding catalog numbers (e.g., CO085, CO086, CO088).

Table listing video titles and their corresponding catalog numbers (e.g., K7 112 101 78, K7 155 140 115).

Table listing video titles and their corresponding catalog numbers (e.g., DSK 145 131 105, K7 96 87 64).

Table listing video titles and their corresponding catalog numbers (e.g., OR123, OR124, OR125).

MSX

Table listing video titles and their corresponding catalog numbers (e.g., K7 80 72 56, K7 120 108 83).

Table listing video titles and their corresponding catalog numbers (e.g., SP051, SP052, SP053).

Table listing video titles and their corresponding catalog numbers (e.g., K7 84 76 59, K7 124 112 86).

Table listing video titles and their corresponding catalog numbers (e.g., SP214, SP215, SP216).

THOMSON

Table listing video titles and their corresponding catalog numbers (e.g., TH001, TH002, TH003).

MICRO CARTOUCHES VERGES POUR QL ET SPECTRUM

Table with columns A, B, C and values 44, 39, 30.

SPECTRUM

Table listing video titles and their corresponding catalog numbers (e.g., SP001, SP002, SP003).

Table listing video titles and their corresponding catalog numbers (e.g., K7 180 162 126, K7 121 109 78).

Table listing video titles and their corresponding catalog numbers (e.g., D117, D118, D119).

VIC 20

Table listing video titles and their corresponding catalog numbers (e.g., CAR 120 108 50, CAR 100 90 40).

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 **ORIGNAUX 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-

course 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 or

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



Salut la promo

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIE	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 DEJEUNER	45,00
LE VICOMTE	59,50
OBJECTIF DANGER	69,00
LE PAYS QA	35,00
LES ONCLES PAUL	49,00
DECRESCENDO	69,00
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
RETOUR	64,00
CARNAGE +	49,00
UN MAX DE MAD	80,00
SAMBRE	59,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBOLOGUE 2	45,00
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	42,00
LADY ROCK	39,50
LA POUFRE D'OUBLI	25,00
LA MISSION DU MAJOR REDSTONE	42,00
SOMOZA ET GOMORRHE	69,00
LA PLANETE DES OMBRES	48,00
RETOUR DE FLAMMES	48,00
OMBRES CHINOISES	42,00
COMME UN PARFUM DE GUERLAIN	46,00

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point cadeau. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 10 francs de port pour un unique album commandé ou 6 francs de port par album ou rien du tout à partir de quatre albums et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. A partir de 240 francs, vous recevrez gratis le mensuel SPOT BD.

Pour simplifier un peu nos envois, n'oubliez pas de cocher les cases ci-dessous pour recevoir votre ou vos cadeaux ou votre ou vos points-cadeaux :
 Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.
 J'ai 3 points cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :
1) Walter Minus
2) Philippe Bertrand
3) André Juillard
 J'ai 5 points cadeaux, je reçois au choix le "Livres du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti.
 J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.
 J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'oie. Au choix :
1) "Kamasutra" de Jacovitti
2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.
 J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocops. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Quelle semaine atroce, hein ? Rien de rien. Que du vide. Tiens, pour la peine, je vous fais un cadeau royal : je vous offre quatre cartes postales de xxxxxx quoi que vous me commandiez. C'est gentil, hein ? En fait, c'est parce que j'ai pas le temps d'approfondir la question : je vous cherche un truc d'enfer pour le numéro d'août. Vous saurez tut la semaine prochaine (si j'ai trouvé d'ici là).

Ouais, bon, ben envoyez-moi les cartes postales et les albums que j'ai cochés dans la liste ci-dessous.

Envoyez-moi un catalogue gratuit.

Je mets une case à cocher ici parce que deux seulement, ça ferait pas beau. Mais surtout, ne la cochez pas, ça foutrait le bordel dans mes papiers.

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

144



CANON V-20

750 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

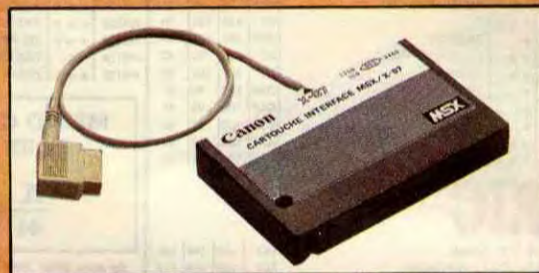
- UNITE CENTRALE Z80 - A
- MEMOIRE
 - RAM 32K (BASIC-MSX)
 - RAM 64K + RAM VIDEO 16K
- CABLE PERITEL FOURNI
- EN CADEAU : XYZOLOG (K7)

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

INTERFACE X-740



LIAISON X07-V20

290 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

CONFIGURATION COMMUNICATION V-20 - X-07

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

LOGICIEL X-COM

235 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

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

990 F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL



PARTEZ A LA COURSE

AU TRESOR AVEC LES DETECTEURS white's



CARACTÉRISTIQUES DES DETECTEURS WHITE'S	AF 101	60 S2	2000 D S3	3000 D S3	4000 D S3	5000 D S3	6000 D S2/S3 6000 D1 S3	PI 1000
Fréquence (en kHz).....	12,5	20	6,59	6,59	6,59	6,592	6,592	50
Poids (en kg).....	1,1	1,1	1,3	1,5	2,1	2,3	2,4	2,5
Alimentation (en volts).....	9	9	9	9	12	9 + 12	9 + 12	9
Autonomie (en heures).....	40	100	30	30	20	20	20	30
HP + Prise casque.....	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Cadran + Test piles.....	—	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Détection tous métaux avec compensation d'effet de sol.....	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Détection avec discrimination variable.....	—	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Détection avec discrimination et compensation d'effets de sol.....	—	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Disques interchangeables de 10 - 20 - 30 - 40 cm.....	—	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
PERFORMANCES (en mètres) :								
Monnaie.....	0,18	0,24	0,26	0,26	0,28	0,32	0,36	0,24
Objet diamètre 5 cm.....	0,24	0,28	0,34	0,34	0,36	0,38	0,38	0,34
Objet diamètre 10 cm.....	0,34	0,40	0,40	0,40	0,45	0,50	0,50	0,48
Objet diamètre 20 cm.....	0,44	0,50	0,56	0,56	0,60	0,76	0,76	0,70
Objet diamètre 30 cm.....	0,52	0,64	0,70	0,70	0,80	1,05	1,05	0,86
Objet diamètre 60 cm et +.....	0,70	0,90	1,10	1,10	1,30	1,80	1,80	1,10
Avec disque de 30 cm de diam.....	—	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %

EN WEEK-END, EN VACANCES OU A LA PLAGE RETROUVEZ LES TRESORS ENFOUIS, PIECES DE MONNAIES, BAGUES, BIJOUX, OBJETS PRECIEUX.

GRATUIT POUR TOUT ACHAT "FRANCE TERRE PROMISE" (REPertoire GEOGRAPHIQUE, HISTORIQUE ET BIBLIOGRAPHIQUE DES DECOUVERTES DE TRESORS EN FRANCE DEPUIS PLUS DE 200 ANS.)

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

- | | |
|---|---|
| DIV231 WHITE'S AF 101 790 F. <input type="checkbox"/> | TARIF CLUB 710 F. <input type="checkbox"/> |
| DIV232 WHITE'S BC 60 S2 1890 F. <input type="checkbox"/> | TARIF CLUB 1700 F. <input type="checkbox"/> |
| DIV233 WHITE'S 2000 DS3 2490 F. <input type="checkbox"/> | TARIF CLUB 2240 F. <input type="checkbox"/> |
| DIV234 WHITE'S 3000 DS3 2890 F. <input type="checkbox"/> | TARIF CLUB 2600 F. <input type="checkbox"/> |
| DIV235 WHITE'S 4000 DS3 3990 F. <input type="checkbox"/> | TARIF CLUB 3590 F. <input type="checkbox"/> |
| DIV236 WHITE'S 5000 DS3 4990 F. <input type="checkbox"/> | TARIF CLUB 4490 F. <input type="checkbox"/> |
| DIV237 WHITE'S 6000 DS3 6490 F. <input type="checkbox"/> | TARIF CLUB 5840 F. <input type="checkbox"/> |
| DIV238 WHITE'S 6000 DS3 8980 F. <input type="checkbox"/> | TARIF CLUB 8080 F. <input type="checkbox"/> |
| DIV239 WHITE'S PI1000 (détecteur sous-marin) 5490 F. <input type="checkbox"/> | TARIF CLUB 4940 F. <input type="checkbox"/> |

NOM : PRENOM :
 ADRESSE :
 CODE POSTAL : VILLE :
 N° CARTE CLUB : N° téléphone :

PORT + 50F.

APRES LES LOGICIELS, LES BOUQUINS A PRIX CLUB...

LIVRES DES EDITIONS DU



LIVRES DES EDITIONS DU



RABAIS DE 5 %

(seul autorisé par la loi Lang de 1981)
 POUR LES ABONNES ET LES MEMBRES DU CLUB. EN PRIME, LIVRAISON GRATUITE POUR LES MEMBRES DU CLUB

ATTENTION, POUR LES TARIFS A ET B RAJOUTER LE PORT : 15 francs. LE PORT EST GRATUIT POUR LE TARIF C

A : TARIF CATALOGUE
 B : TARIF ABONNE
 C : TARIF CLUB

AMSTRAD

AM362 LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD	115	109,25
AM363 EXERCICES EN BASIC	130	122,50
AM364 102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD	120	114
AM365 AMSTRAD EN FAMILLE	120	114
AM366 SUPERS JEUX SUR AMSTRAD	120	114
AM367 BASIC AMS II-METHODS PRATIQUES	105	99,25
AM368 BASIC AMS II-PROG. ET FICHIERS	95	90,25
AM369 BASIC + 80 ROUTINES SUR AMS	120	114
AM370 PERIPH. ET FICHIERS SUR AMS. CPC	120	114
AM371 ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD	105	99,25
AM372 CLES POUR L'AMSTRAD TOME 1	140	133
AM373 CLES POUR L'AMSTRAD TOME 2	155	147,25
AM374 CP/M + SUR AMSTRAD 6128 ET 8256	100	95
AM375 PHOTO. SUR AMSTRAD ET APPLE II	150	142,50
AM376 SUPER GENIE. DE CARAC. SUR AMS	140	133
AM377 AMSTRAD EN MUSIQUE	165	156,75
AM378 3 ETAPES VERS L'INTEL. ARTIF.	160	151
AM379 CREATION ET ANIMATION GRAPH.	110	104,50
AM380 GRAPHISMES EN ASSEMBLEUR	145	137,75
AM381 AMSTRAD A L'ECOLE	120	114

MSX

MS137 BASIC MSX METHODES PRATIQUES	120	114
MS138 ASSEMBLEUR ET PERIPH. MSX	110	104,50
MS139 CLES POUR MSX	110	104,50
MS140 LE LIVRE DU MSX	110	104,50

APPLE II

AP080 ASSEMBLEUR DE L'APPLE II	120	114
AP081 BASIC + 80 ROUTINES SUR APPLE II	95	90,25
AP082 L'APPLE ET SES FICHIERS	105	99,25
AP083 CLES POUR L'APPLE II	105	99,25
AP084 CLES POUR L'APPLE II ET IIE (65C02)	145	137,75
AP085 LES RESSOURCES DE L'APPLE II C	95	90,25
AP086 TECHNIQUES DE PROG. APPLE II	105	99,25
AP087 SYSTEME PRODOS SUR APPLE II	190	180,50
AP088 LES BASES DE DONNEES APPLE IIE	145	137,75
AP089 GESTION DE FICHIERS ET DE PERIPH.	100	95
AP090 PASCAL UCSD SUR APPLE II TOME 1	120	114
AP091 PROG. SYSTEME DE L'APPLE II	95	90,25
AP092 APPLE LOGIQUE SYSTEMES EXPERTS	120	114
AP093 APPLE MODEMS ET SERVEURS	130	122,50
AP095 PROG. JEUX D'ARCADE APPLE II	140	133

THOMSON

TH126 CLES POUR TO7 70	120	114
TH127 CLES POUR MOS	120	114
TH128 BASIC + 80 ROUTINES MOS-TO7 70	105	99,25
TH129 ASSEMBLEUR ET PERIPH. MOS-TO7 70	85	80,75

COMMODORE

CO379 BASIC + 80 ROUTINES SUR C64	85	80,75
CO380 L'ASSEMBLEUR DU C64	105	99,25
CO381 CLES POUR C64	105	99,25
CO382 PROGRAMME INTERNE DU C64	140	133
CO383 PROGRAMMES INTERNE DU C1541	140	133
CO384 EXPLORATION DES DISK SUR C64	120	114
CO385 LES JEUX D'ARCADE DU C64 TOME 1	130	122,50
CO386 LES JEUX D'ARCADE DU C64 TOME 2	130	122,50
CO387 BASIC C28 METHODES PRATIQUES	120	114
CO388 CLES POUR C128 TOME 1 MODE C64	110	104,50

ORIC

OR147 BOITE A OUTILS POUR ORIC TOME 1	39	37,05
OR148 BOITE A OUTILS POUR ORIC TOME 2	39	37,05
OR149 L'ASSEMBLEUR DE L'ORIC ATMOS	95	90,25

LANGAGES

D1061 LE BASIC ET SES FICHIERS TOME 1	110	104,50
D1062 LE BASIC ET SES FICHIERS TOME 2	105	99,25
D1063 Dictionnaire du BASIC	205	194,75
D1064 LE BASIC DE A A Z	120	114
D1065 PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR	95	90,25
D1066 DESHARRER EN FORTH	130	122,50
D1067 LE CONCEPT FORTH	120	114
D1068 PROGRAMMER EN FORTH	95	90,25
D1069 PROG. EN PASCAL (VERSION TURBO)	115	109,25
D1070 STRUC. ET TABLEAUX PASCAL UCSD	165	156,75
D1071 LE LANGAGE PASCAL ISO	130	122,50
D1072 LE LANGAGE APL	100	95
D1073 LE LANGAGE ADA	100	95
D1074 LE LANGAGE D-PROLOG	120	114
D1075 LE LANGAGE B.A.L.	100	95
D1076 LES LANGAGES ET SYSTEMES LISP	130	122,50
D1077 LE LANGAGE MODULA 2	100	95
D1078 LE LANGAGE COBOL	150	142,50
D1079 LE LANGAGE C	100	95
D1080 PROGRAMMER EN C	95	90,25
D1081 BIBLIOTHEQUE MATHEMATIQUE EN C	175	166,25

A B/C

D1082 BASIC ILLUSTRÉ	75	71,25
D1083 VIDEOTEX	141	133,95
D1084 INITIATION A L'INFO. GESTION	164	155,20
D1085 MICROPROCESSEUR 8 BITS	141	133,95
D1086 SYSTEME A MICROPROCESSEUR	216	205,20
D1087 LOGIQUE BINAIRE	198	188,10
D1088 MICROPROCESSEUR 16 BITS	159	151,05
D1089 SCHEMA DIRECTEUR D'INFO.	206	195,70
D1090 LANGAGE PI/1	158	150,10
D1091 INITIATION A VISICALC	90	85,50
D1092 SYS. ORGAN. BASES DONNEES	89	84,50
D1093 LE LIVRE DU MSX	146	138,70
D1094 MULTICS	190	180,50
D1095 IMAGE ET INFORMATION	192	182,40
D1096 METHODES CALCUL EN ELEC.	129	122,55
D1097 INTRO. A LA PROG. TOME 1	107	101,65
D1098 CONCEPTION ASSISTEE T. 1	158	150,10
D1099 CALCUL ASTRON. AMATEURS	99	94,50
D1100 PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR	230	218,50
D1101 METHODE GEN. D'ANALYSE T. 1	180	171
D1102 CONCEPTION SYSTEMES D'INFO.	165	156,75
D1103 MINI-ORDIN. POUR L'INFO. GESTION	128	121,60
D1104 ANALYSE-TYPOLOGIQUE	219	208,05
D1105 GRAPHIQUE DE GESTION	170	161,50
D1106 INTRO. A L'ANAL. NUM. MATRICIELLE	143	135,85
D1107 INTRO. A LA PROG. TOME 2	106	100,70
D1108 TRANSM. DES DONNEES TOME 1	302	286,90
D1109 TRANSM. DES DONNEES TOME 2	240	228,35
D1110 MICROPROCESSEUR MC 68000	133	126,35
D1111 GESTION BUDGETAIRE	127	120,65
D1112 ANALYSE NUMERIQUE	110	104,50
D1113 LANGAGE PASCAL	94	89,30
D1114 GENERATION AUTOMATIQUE	143	135,85

A B/C

D1159 CONSTRUCTION LOGIQUE PROG. COBOL	103	97,85
D1160 COURS DE BASIC	92	87,40
D1161 PREPARATION DES FICHIERS	197	187,15
D1162 DU FORTRAN IV AU FORTRAN V	83	78,85
D1163 TRANSPORTABILITE DU LOGICIEL	158	150,10
D1164 INTRODUCTION AUX AUTOMATISMES	95	90,25
D1165 ADA UNE INTRODUCTION	103	97,85
D1166 INTRO. ANA. STAT. MULTIDIMENSION.	229	217,55
D1167 APL	109	103,55
D1168 APPRENDRE. APPLIQUER LE LANG. APL	190	180,50
D1169 MATHS PAR L'INFO. INDIVIDUELLE T. 1	86	81,70
D1170 TOME 2	80	76
D1171 ANALYSE FORMELLE D'ALGORITHMES	136	129,20
D1172 DROIT DE L'INFORMATIQUE	271	257,45
D1173 CONTRATS INFORMATIQUES	220	209
D1174 LES SYSTEMES D'EXPLOITATION	100	95
D1175 ALGORITHMIQUE TOME 1	115	109,25
D1176 PASCAL NORME ISO	124	117,80
D1177 PRATIQUE DU PASCAL NORME ISO	198	188,10
D1178 BASIC ET EXTENSIONS	121	114,50
D1179 FORTRAN 77	106	100,70
D1180 PASCAL TOME 1	138	131,10
D1181 PASCAL TOME 2	128	121,60
D1182 PRATIQUE DU FORTRAN 77	138	131,10
D1183 PROG. CONVERSATIONNELLE	113	107,35
D1184 PROG. STRUCTUREE PASCAL	98	93,10
D1185 ALGORITHME TOME 1	90	85,50
D1186 ALGORITHME TOME 2	90	85,50
D1187 MICROPROCESSEURS/MICRO-ORD.	125	118,25
D1188 LES FICHIERS INFORMATIQUES	158	150,10
D1189 APL. G.D.D.M.	165	156,75
D1190 TELEMATIQUE	120	114
D1191 MICRO-ORDINATEURS	122	115,90
D1192 GESTION DE LA MASSE SALARIALE	138	131,10
D1193 GESTION DU PERSONNEL	127	120,65

A B/C

D1118 ANAL. MATH. ET CALCUL NUM. T. 1	1840	1748
D1119 TOME 2	1900	1805
D1120 CALCUL SYMBOLIQUE	120	114
D1121 L'ACCES EN LIGNE AUX BASES DOC.	135	128,25
D1122 GRAPH. SCIENTIFIQUE SUR MICRO	191	181,45
D1123 THEORIE DES POSSIBILITES	110	104,50
D1124 RESEAUX INFORMATIQUES	159	151,05
D1125 FORTH MANUEL D'APPLICATION	111	105,45
D1126 PROGRAMMER EN LISP	96	91,20
D1127 LANGAGE C	76	72,20
D1128 INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	120	114
D1129 MICROPROC. 16 BITS 8086/8088	153	145,35
D1130 ECON. PROJETS A MICROPROC.	122	115,90
D1131 LE LANGAGE MODULE 2	149	141,55
D1132 LE LANGAGE MODULE 2	110	104,50
D1133 UNIX	146	138,70
D1134 ANAL. FACTORIELLE TABLEAUX MULTI.	170	161,50
D1135 REGRESSION LINEAIRE	139	132,05
D1136 MAINTENANCE DU LOGICIEL	136	129,20
D1137 MAINTENANCE ASSISTEE	117	111,15
D1138 COMPREHENSION AUTOMATIQUE	150	142,50
D1139 Dictionnaire d'INFO. ANGL./FRA.	120	114
D1140 FRANCAIS/ANGLAIS	172	163,40
D1141 Dictionnaire d'INFORMATIQUE	216	205,20
D1142 ROBOTIQUE	115	109,25
D1143 MAINTENANCE DU LOGICIEL	153	145,35
D1144 NOUVEAU PLAN COMPTABLE	248	235,60
D1145 L'ORDINATEUR DANS L'ENTREPRISE	105	99,75
D1146 MAITRISE L'INFORMATIQUE	224	212,80
D1147 PROCEDURE DE TRI	117	111,15
D1148 CONCEPTION ASSISTEE TOME 2	150	142,50
D1149 STRUCTURE ET FONCTION. D'UN ORDI.	180	171
D1150 ECOULEMENT DU TRAFIC	170	161,50
D1151 COMMENT PROTEGER VOTRE MICRO		

3D BOXING

Apprécier ici la saveur incomparable de quelques châtaignes...

Jean-Luc STEUX

Mode d'emploi :

Le but du jeu est bien sûr la recherche du K.O de l'adversaire, par mise à zéro de son potentiel de force.

Un adversaire touché voit son total de force diminuer de deux sous-unités. Un coup de poing retire à son auteur deux sous-unités d'endurance. Il est possible de monter sa garde pour parer temporairement (la garde se baisse d'elle-même au bout de cinq secondes) aux coups de l'adversaire, mais toute riposte est impossible.

Le seul espoir du belligrand dont l'endurance est à zéro, réside dans l'attente de la fin du round en position de défense. A ce moment il pourra récupérer trois unités d'endurance et retrouver une position normale en montant et baissant sa garde.

Soit les positions du joystick :

Haut : montée de la garde.

Bas : garde baissée.

Fire : coup de poing.

Droite : vers la droite.

Gauche : vers la gauche.

À MA DROITE "JIM LA BOUGIE" À MA GAUCHE "MURDER JOE" POUR LE COMBAT DU SIÈCLE!



DE LA DISCUSSION, JAILLIT LA CONNERIE

BLA BLA

```

90 GOSUB 2B30
100 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2) :: CALL
MAGNIFY(3)
110 FOR P=1 TO 4 :: Y(P)=80 :: NEXT P
120 X(1)=80 :: X(2)=80 :: X(3)=96 :: X(4)
=96 :: P1=1 :: P2=1 :: DEF1=1 :: DEF2=1
130 FOR P=5 TO 8 :: Y(P)=150 :: NEXT P
140 X(5)=80 :: X(6)=80 :: X(7)=96 :: X(8)
=96
150 CALL CHAR(54,"3C3C3C3C3C3C3C")
160 COG(2)=6 :: COG(1)=6 :: DUR(1)=6 ::
DUR(2)=6
170 DIM A$(20)
180 CALL COLOR(1,2,3,2,9,3)
200 CALL COLOR(7,5,4,8,5,4,5,5,15,6,5,15)
:: CALL COLOR(3,5,2)
210 ! DECOR
220 CALL CHAR(33,"FF00000000000000",34,"
B04020100B040201",35,"B0C0A090BBB482B1")
230 CALL CHAR(36,"0102040810204080",37,"
0103050911214181")
250 CALL CHAR(38,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
260 CALL CHAR(40,"0103070F1F3F7FFF",41,"
FFFFFFFFFFFFFFFF",42,"B0C0E0F0BFCFEFF")
270 CALL CHAR(43,"0000103B1000B1C3")
280 CALL HCHAR(1,1,3B,32*24)
290 FOR L=7 TO 14 :: CALL HCHAR(L,3,2,1
6):: NEXT L
300 FOR L=11 TO 12 :: CALL HCHAR(L,20-L,
36,2):: NEXT L
310 CALL HCHAR(13,8,36)
320 CALL VCHAR(10,10,37,2)
330 FOR L=10 TO 11 :: CALL HCHAR(L,11,33
,10):: NEXT L
340 FOR L=11 TO 12 :: CALL HCHAR(L,10+L,
34,2):: NEXT L
350 CALL HCHAR(13,23,34)
360 CALL VCHAR(10,21,35,2)
370 CALL HCHAR(12,10,40):: CALL HCHAR(13
,9,40):: CALL HCHAR(14,8,40)
380 CALL HCHAR(12,21,42):: CALL HCHAR(13
,22,42):: CALL HCHAR(14,23,42)
390 CALL HCHAR(12,11,41,10):: CALL HCHAR
(13,10,41,12):: CALL HCHAR(14,9,41,14)
400 FOR L=7 TO 9 :: CALL HCHAR(L,8,43,16)
:: NEXT L :: CALL HCHAR(10,8,43,2):: CA
LL HCHAR(11,8,43)
410 CALL HCHAR(10,22,43,2):: CALL HCHAR(
11,23,43)
420 CALL CHAR(4B,"00DD95D595959D0000B644
96444446000096D5B5959596003C3C3C3C3C3C
3C")
430 CALL HCHAR(14,25,48):: CALL HCHAR(14
,26,49):: CALL HCHAR(14,27,50):: CALL VC
HAR(8,25,51,COG(2)):: CALL VCHAR(8,27,51
,DUR(2))
440 CALL HCHAR(14,4,48):: CALL HCHAR(14,
5,49):: CALL HCHAR(14,6,50):: CALL VCHAR(
8,4,51,COG(1)):: CALL VCHAR(8,6,51,DUR(
1))
450 CALL CHAR(56,"010201030707070707073B
1F0301000000B000B0C0C0C0C0E0C01B0F0B0000
00")
460 GOSUB 2450
470 FOR I=0 TO 3 :: FOR J=0 TO 3
480 CALL CHAR(64+(4*I)+J,A$( (4*I)+J)+1)
)
490 CALL HCHAR(16+I,3+J,64+(4*I)+J)
500 NEXT J :: NEXT I
510 GOSUB 2640
520 FOR I=0 TO 3 :: FOR J=0 TO 3
530 CALL CHAR(80+(4*I)+J,A$( (4*I)+J)+1)
)
540 CALL HCHAR(16+I,25+J,80+(4*I)+J)
550 NEXT J :: NEXT I
560 ! CREATION
570 CALL SPRITE(#9,56,11,160,118)
580 GOSUB 2120
590 CALL CHAR(112,C$(3),116,F$(3))
600 CALL CHAR(96,C$(1),100,F$(1),104,C$(
2),108,F$(2))
610 CALL SPRITE(#1,96,10,X(1),Y(1),#2,10
0,H1,X(2),Y(2),#3,104,10,X(3),Y(3),#4,10
8,C1,X(4),Y(4))
620 CALL CHAR(120,X$(1),124,W$(1),128,X$(
2),132,W$(2))
630 CALL CHAR(136,X$(3),140,W$(3))

```

```

640 CALL SPRITE(#5,120,2,X(5),Y(5),#6,12
4,H2,X(6),Y(6),#7,128,2,X(7),Y(7),#8,132
,C2,X(8),Y(8))
650 ! DEPLACEMENT
660 TIME=TIME+1 :: IF TIME=LG THEN GOSUB
1960
670 IF GARDE=1 THEN G1=G1+1 :: IF G1=10
THEN B60
680 ! 1ER JOUEUR
690 CALL KEY(L,P):: IF L=18 AND P=1 A
ND P<-1 THEN B90
700 CALL JOYST(1,A,B)
710 IF (A*B)<>0 THEN 970
720 IF A=0 AND B=0 THEN 970
730 IF A=0 AND P=1 THEN B10
740 IF B=0 THEN 760
750 GOTO 970
760 ! DEP
770 IF Y(1)+A<57 THEN 970
780 CALL LOCATE(#1,X(1),Y(1)+A,#2,X(2),Y
(2)+A,#3,X(3),Y(3)+A,#4,X(4),Y(4)+A)
790 FOR P=1 TO 4 :: Y(P)=Y(P)+A :: NEXT
P
800 GOTO 970
810 ! GARDE
820 IF B=-4 THEN B60
830 CALL CHAR(96,C$(5),100,F$(5)):: GARD
E1=1
840 CALL CHAR(104,C$(2),108,F$(2))
850 GOTO 970
860 CALL CHAR(96,C$(1),100,F$(1)):: GARD
E1=0
870 G1=0
880 GOTO 970
890 ! COUP DE POING
900 IF GARDE=1 THEN 970
910 CALL SPRITE(#1,112,10,X(1),Y(1)+4,#2
,116,H1,X(2),Y(2)+4)
920 GOSUB 1540
930 CALL COINC(ALL,VER):: IF VER=-1 AND
GARDE=0 THEN 1270
950 CALL SPRITE(#1,96,10,X(1),Y(1),#2,10
0,H1,X(2),Y(2))
960 GOTO 970
970 ! dep
980 IF GARDE=1 THEN G2=G2+1 :: IF G2=10
THEN 1160
990 CALL KEY(2,F,G):: IF F=13 AND P2=1 A
ND G<-1 THEN 1190
1000 CALL JOYST(2,J,K)
1010 IF (J*K)<>0 THEN 650
1020 IF J=0 AND K=0 THEN 650
1030 IF P2=1 AND J=0 THEN 1110
1040 IF K=0 THEN 1060
1050 GOTO 650
1060 ! dep
1070 IF Y(5)+J>170 THEN 650
1080 CALL LOCATE(#5,X(5),Y(5)+J,#6,X(6),
Y(6)+J,#7,X(7),Y(7)+J,#8,X(8),Y(8)+J)
1090 FOR P=5 TO 8 :: Y(P)=Y(P)+J :: NEXT
P
1100 GOTO 650
1110 ! GARDE
1120 IF K=-4 THEN 1160
1130 CALL CHAR(120,X$(5),124,W$(5),128,X
$(2),132,W$(2))
1140 GARDE=1
1150 GOTO 650
1160 GARDE=0
1170 G2=0
1180 CALL CHAR(120,X$(1),124,W$(1)):: GO
TO 650
1190 ! coup de poing
1200 IF GARDE=1 THEN 650
1210 CALL SPRITE(#5,136,2,X(5),Y(5)-4,#6
,140,H2,X(6),Y(6)-4)
1220 GOSUB 1640
1230 CALL COINC(ALL,VER):: IF VER=-1 AND
GARDE=0 THEN 1400
1250 CALL SPRITE(#5,120,2,X(5),Y(5),#6,1
24,H2,X(6),Y(6))
1260 GOTO 650
1270 COG(2)=COG(2)-0.2
1280 CALL CHAR(85,A$(19))
1290 CALL SOUND(100,-6,1)
1295 FOR P=1 TO 50 :: NEXT P

```

```

1300 CALL CHAR(85,A$(20))
1310 CO=COG(2)
1320 COE=INT(CO)
1330 C=CO-COE :: IF C>0.89 THEN 950
1340 GHJ=RPT$("00",B-INT(C*10))&RPT$("3
C",INT(C*10))
1350 CALL VCHAR(6,25,38,7-COE)
1360 CALL CHAR(54,GHJ)
1370 CALL HCHAR(13-COE,25,54)
1380 IF COG(2)=0 THEN 1740
1390 GOTO 950
1400 COG(1)=COG(1)-0.2
1410 CALL CHAR(70,A$(17))
1420 CALL SOUND(100,-6,1)
1425 FOR P=1 TO 50 :: NEXT P
1430 CALL CHAR(70,A$(18))
1440 CO=COG(1)
1450 COE=INT(CO)
1460 C=CO-COE :: IF C>0.89 THEN 950
1470 GHJ=RPT$("00",B-INT(C*10))&RPT$("3
C",INT(C*10))
1480 IF COG(1)=0 THEN 1850
1490 CALL VCHAR(6,4,38,7-COE)
1500 CALL CHAR(52,GHJ)
1510 CALL HCHAR(13-COE,4,52)
1520 IF COG(1)<0 THEN 1850
1530 GOTO 1250
1540 DUR(1)=DUR(1)-0.2
1550 CO=DUR(1)
1560 COE=INT(CO)
1570 C=CO-COE :: IF C>0.89 THEN 950
1580 GHJ=RPT$("00",B-INT(C*10))&RPT$("3
C",INT(C*10))
1590 CALL VCHAR(6,6,38,7-COE)
1600 CALL CHAR(53,GHJ)
1610 CALL HCHAR(13-COE,6,53)
1620 IF DUR(1)<0 THEN CALL CHAR(96,C$(6
),100,F$(6),104,C$(7),108,F$(7)):: P1=0
:: RETURN
1630 RETURN
1640 DUR(2)=DUR(2)-0.2
1650 CO=DUR(2)
1660 COE=INT(CO)
1670 C=CO-COE :: IF C>0.89 THEN RETURN
1680 GHJ=RPT$("00",B-INT(C*10))&RPT$("3
C",INT(C*10))
1690 CALL VCHAR(6,27,38,7-COE)
1700 CALL CHAR(55,GHJ)
1710 CALL HCHAR(13-COE,27,55)
1720 IF DUR(2)<0 THEN CALL CHAR(120,X$(
6),124,W$(6),128,X$(7),132,W$(7)):: P2=0
:: RETURN
1730 RETURN
1740 ! fin <>
1750 CALL SPRITE(#1,96,10,X(1),Y(1),#2,1
00,H1,X(2),Y(2))
1760 CALL MOTION(#1,-4,2,#2,-4,2,#3,-4,2
,#4,-4,2)
1770 CALL POSITION(#1,K,L):: IF K>60 THE
N 1770
1780 CALL MOTION(#1,0,0,#2,0,0,#3,0,0,#4
0,0):: FOR P=5 TO 8 :: CALL DELSPRITE(#
P):: NEXT P
1790 CALL CHAR(120,G$(1),124,G$(2),128,G
$(3),132,G$(4))
1800 CALL SPRITE(#5,120,2,X(7),Y(7),#6,1
24,H2,X(7),Y(7),#7,128,2,X(7),Y(7)+16,#8
,132,C2,X(7),Y(7)+16)
1810 CALL SOUND(3000,-6,10)
1820 CALL KEY(O,K,S):: IF S=0 THEN 1820
1830 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: CALL
DELSPRITE(ALL):: FOR I=1 TO 14 :: CALL C
OLOR(I,16,2):: NEXT I :: DISPLAY AT(12,1
):: "MACINTOSH A GAGNE"
1840 FOR P=1 TO 1000 :: NEXT P :: GOTO 1
00
1850 CALL SPRITE(#5,120,2,X(5),Y(5),#6,1
24,H2,X(6),Y(6))
1860 CALL MOTION(#5,-4,-2,#6,-4,-2,#7,-4
,-2,#8,-4,-2)
1870 CALL POSITION(#5,K,L):: IF K>60 THE
N 1870
1880 CALL MOTION(#5,0,0,#6,0,0,#7,0,0,#8
0,0)
1890 FOR I=1 TO 4 :: CALL DELSPRITE(#I)
:: NEXT I
1900 CALL CHAR(96,G$(1),100,G$(2),104,G$

```

```

(3),108,G$(4))
1910 CALL SPRITE(#1,96,10,X(3),Y(3),#2,1
00,H1,X(3),Y(3),#3,104,10,X(3),Y(3)+16,#
4,108,C1,X(3),Y(3)+16)
1920 CALL SOUND(3000,-6,10)
1930 CALL KEY(O,K,S):: IF S=0 THEN 1930
1940 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: CALL
DELSPRITE(ALL):: FOR I=1 TO 14 :: CALL C
OLOR(I,16,2):: NEXT I :: DISPLAY AT(12,1
):: "MBEBE A GAGNE!"
1950 FOR P=1 TO 1000 :: NEXT P :: GOTO 1
00
1960 ! ch round
1970 FOR P=1 TO 10
1980 CALL LOCATE(#9,160,110)
1990 CALL SOUND(7,700,0):: CALL LOCATE(#
9,160,126)
2000 NEXT P
2010 CALL LOCATE(#9,160,118):: CALL SOUN
D(500,700,0)
2020 FOR P=1 TO 4 :: Y(P)=80 :: NEXT P
2030 X(1)=80 :: X(2)=80 :: X(3)=96 :: X(
4)=96 :: P1=1 :: P2=1
2040 FOR P=5 TO 8 :: Y(P)=150 :: NEXT P
2050 X(5)=80 :: X(6)=80 :: X(7)=96 :: X(
8)=96
2060 TIME=0
2070 CALL SPRITE(#1,96,10,X(1),Y(1),#2,1
00,H1,X(2),Y(2),#3,104,10,X(3),Y(3),#4,1
08,C1,X(4),Y(4))
2080 CALL SPRITE(#5,120,2,X(5),Y(5),#6,1
24,H2,X(6),Y(6),#7,128,2,X(7),Y(7),#8,13
2,C2,X(8),Y(8))
2090 P1=1 :: P2=1 :: IF DUR(1)<3 THEN DU
R(1)=3 :: CALL VCHAR(11,6,51,3)
2100 IF DUR(2)<3 THEN DUR(2)=3 :: CALL V
CHAR(11,27,51,3)
2110 RETURN
2120 RETURN
2130 C$(1)="0000030303030F0E0F0D060707
07000000B0C0B0E0E0E060B0F0F000C0C000"
2130 G$(1)="0000000000102050B170E1C0B00
000000000000C020D0FCFC3C1B00000000"
2140 G$(2)="0000000000000000B040A0C0F070
0000000000000002070303030707030000"
2150 G$(3)="000000000000000030307F7F7F7F
000000000000000002D7DFDFDFDF0000"
2160 G$(4)="0000003B3B3F07B7B0B0B0B0B0B0
0000000000144140000000000000000000"
2170 C$(2)="0000010606060606060E0C00000000
000000000E070303030606060000000000"
2180 F$(1)="0000000000000000000000000000
0007000000000001B1B00060E0E000000C0"
2190 F$(2)="070F0E0000000000000000081B1B1C
0000E0E0F0000000000000000606070000"
2200 C$(3)="000001C1E1C1CFFC7BBBDF607C7C
7C000000000000000000F0F00000000000"
2210 F$(3)="0000000000000000000000000000
007C00000000000000000E060600000000"
2220 C$(4)="000001030303030303030303000000
000000000E0703B1C0C0C0C0000000000"
2230 F$(4)="070F0E0000000000000000003030303
0000E0E0F0000000000000000000000000"
2240 C$(5)="0000030303030F0E0F0D0707070707
07000000B0C0B0C0B0C0D85BFBF000C0C0000"
2250 F$(5)="0000000000000000000000000000
0007000000001B1B2000000000000000C0"
2260 C$(6)="0000000000000010F1F1F1B1D1E
1F000000000007BFC0E010BAF6E1B8000"
2270 F$(6)="0000000000000000000000000000
001F000000000000001E1E0E0000000000"
2280 C$(7)="000000010E0E0E0C0C1C1B181800
00000000000E0703B3B30306020000000"
2290 F$(7)="1F1F1F1E0000000000000000001C
1E00C0C0E0E00000000000000040603000"
2300 X$(1)="0000010301070706010F0F0003
03000000C0C0C0C0F070F0B060E0E0000"
2310 X$(2)="00000070E0C0C0C0C06060000000
00000000B0606060606070300000000000"
2320 W$(1)="0000000000001B1B006070700000
0003000000000000000000000000E0"
2330 W$(2)="07070F000000000000000006060E
0000E0F0700000000000000101B1B3B0000"

```

Suite page 25

THOMSON T07, T07 70, M05

Suite de la page 7

```

2110 DATA36,RH8DB1TA2CC2CE2FH3FH4PD3.RF3
DC4TA5TA7CF5CHI1FG8PC3PD4PE6PF2PF4PH7.H4F
2F12,37,RB7DB5CC5CD1FH3PE5PF4.RD5DF2TF1T
G1CE2CG2FE8PC4PD3PD4PD7PE7PG6.B7B6R66
2120 DATA38,RG2TC1TF7CC8CD3FA3FH5PH4.RE6
TA4CD4CG7FB6PA3PC7PD5PF5.A3B2Fb2
2125 DATA39,RB4TG1TG2CE4FB1PB5PC2PC5PD2P
E3PF4.RB2DGB8CG7FA1PD7PF7PH5.D2D4Pd4,48,R
H7TB5CF2FH4PA6PC5PF5PG2PG3PG5.RH5PA7PB6P
D5PF6PG6.C5C6PC6
2130 DATA 41,RB8DE6BT5TF5CC4CC5FD2PB3PB4

```

```

PC2PE4PF2.RD4DH3TE1CF7CH6FC6FF6PB7PC3PC7
PE5.F5F4Tf4,42,RH2DA4TH5CC1CF7PF2PF3PG2P
G4.RF4DB1TE7CB3CD4FC2FC7PG7.A4A8Da8,43,R
D8DG4TH5TH7CB6CB8FA1FE4PB3PB5PD7PE7PG3PH
6.RE5DGS5TD4CB4CD2FC8FH4PC5.B6A8Ca8
2140 DATA44,RB7DB3TC2CC7CG8FA2PG3.RE5TD8
TG5CB8FE7PD4PF3PG7.A2B1Fb1,45,RH8DB2CD2C
F2FF4PG4PH2.RH4TC3TE3CG8FB8PA2PC5PD4PF3P
G6PG7.B2C1Dc1,46,RA4TA6TD6CD8CF2FA8PA5PC
2PF4PG3.RF5TE8CA2FC3FG6PB2PB3PB4PE4PF6.D
8C6C6
2150 DATA 47,RB7DD3TG3CG4FG5.RH1DB1CB8FA
1PA2PA6PB3PD4PE3.G5E3Fe3
2300 LOCATE 28,16:PRINT "RETOUR AU":LOCA
TE 28,17:PRINT "MENU?(O/N)"
2310 I$=INKEY$:IF I$="O" THEN RT=1:RET
URN
2315 IF I$="N" THEN RT=0:LOCATE 28,16:CO
LOR,5:PRINT " :LOCATE 28,17:PRIN
T" :RETURN
2320 GOTO 2310
2510 PRINT " CASE VIDE !!! "
:GOTO 2700
2520 PRINT " VOUS VOULEZ DEPLACER "
:LOCATE 4,1:PRINT " UNE PIECE ADVERSE!!! "
:GOTO 2700

```

```

2530 PRINT " LA CASE destination EST OCCU
PEE PAR":PRINT " L'UNE DE VOS PROPRE PIEC
ES!":GOTO 2700
2540 PRINT " LA TOUR NE PEUT PAS SE DEPL
ACER":LOCATE 4,1:PRINT " EN DIAGONALE."
:GOTO 2700
2550 IF U=0 THEN P1$=" LA TOUR" ELSE IF
U=8 THEN P1$=" LE FOU" ELSE P1$=" L
A REINE"
2555 PRINT P1$:NE PEUT PAS PASSER":LOC
ATE 6,1:PRINT"PAR DESSUS UNE PIECE":GOTO
2700
2560 PRINT " LE CAV. SE DEPLACE D'UNE CAS
E PERPEND.":PRINT " PUIS D'UNE EN DIAGONA
LE.":GOTO 2700
2570 PRINT " LE FOU NE SE DEPLACE QU'EN D
IAGONALE.":GOTO 2700
2580 PRINT " LA REINE NE SE DEPLACE
":PRINT " QU'EN LIGNE DROITE":
GOTO 2700
2590 PRINT " LE ROI SE DEPLACE D'UNE SEU
LE CASE":LOCATE 4,1:PRINT " A LA FOI
S":GOTO 2700
2600 PRINT P0$:"NE PEUT PAS RECULER":GOT
0 2700
2610 PRINT " A PARTIR DE SA CASE INITIALE

```

```

,";P0$;"NE":PRINT"PEUT AVANCER DE PLUS
DE 2 CAS.":GOTO 2700
2620 PRINT P0$:"NE PEUT PAS SE DEPLACER"
:PRINT " LATERALEMENT":GOTO 2700
2630 PRINT"S'IL A ETE DEJA DEPLACÉ":P0$;
"NE PEUT":PRINT " AVANCER DE PLUS DE 2 CA
SES":GOTO 2700
2640 PRINT P0$:"NE PEUT PAS PRENDRE UNE
PIECE":PRINT " SITUÉE SUR LA MEME COLONNE
":GOTO 2700
2650 PRINT P0$:"SE DEPLACE EN DIAGONALE"
:PRINT " UNIQUEMENT POUR PRENDRE":GOTO 27
00
2660 PRINT " LE ROQUE EST IMPOSSIBLE CAR
LE ROI":PRINT " OU LA TOUR A DEJA BOU
GE":GOTO 2700
2670 PRINT " LE ROQUE EST IMPOS. CAR DES
PIECES S'IN":PRINT"TERPOSENT ENTRE ROI E
T TOUR"
2700 IF INKEY$="N" THEN 2700 ELSE LOCATE 0
,0:PRINT CHR$(24):LOCATE 5,0:FOR J=65 T
O 72:ATRB1,0:PRINT CHR$(J):ATRB0,0:PR
INT " :NEXT LOCATE 8,1:PRINT "
:LINE(31,16)-(31,9)
,0:LINE-(223,9),0:LINE-(223,16),0:CONSO
L E,0:RETURN

```


LA QUÊTE D'ATON

Dans le grand labyrinthe de la vallée des rois où rôdent les spectres d'Amon et du dragon Âpopis, l'ancien dieu Aton dans l'espoir de retrouver sa liberté, vous inspira une quête mystique...

Joël RIVET

SUITE DU N° 144

```
5600 PLAY M1$,M2$,M3$
5610 RETURN
5620 SOUND6,30
5630 SOUND7,55
5640 SOUND8,16
5650 SOUND12,14
5660 SOUND13,4
5670 RETURN
5680 DATA échange,échange,prend,jette,descend,cartouche,plan,suicide,verité,vérité,sens
5690 RESTORE 5770
5700 FOR I=1 TO 90:FOR J=1 TO 6
5710 READ PI(I,J)
5720 NEXT J,I
5730 FOR I=0 TO10:FOR J=0 TO 10
5740 READ O(I,J)
5750 NEXT J,I
5760 NI=90
5770 DATA 0,2,20,0,0,0,3,0,1,1,0,0,0,0,2,2,0,0,5,17,0,3,0,0,6,0,4,4,0,0,7,0,5,5,0,0,8,14,6,6,0,0,0,0,7,7,0,0,10,12,0,8,0,0,0,11,9,9,0,10,0,0,12,9,1,9,11,26,13,0,1,0,12,0,14,7,1,7,13,0,0,6,1,0,0,25,16,5,1,0,15,0,17,4,1,4,16,24,18,3,1,0,17,0,19,2,1,0,18
5780 DATA 0,20,1,1,1,19,0,0,1,0,22,34,0,0,2,0,0,33,21,1,2,0,0,0,0,2,2,17,0,31,0,3,2,15,0,30,0,5,2,12,0,29,0,0,2,0,0,28,0,9,2,27,0,42,29,9,3,26,28,41,0,0,3,25,0,39,0,5,3
5790 DATA 24,0,0,32,3,3,0,31,37,0,2,3,22,0,36,0,1,3,21,0,35,0,0,3,34,0,52,0,0,4,33,37,0,0,1,4,32,0,0,36,2,4,0,0,49,0,3,4,30,0,47,0,5,4,0,0,45,0,7,4,
```

```
29,42,0,0,8,4,28,0,0,41,9,4,0,0,60,44,9,5,0,43,59,45,8,5,40,44,58,0,7,5,0,0,57,47,6,5,39,46,0,48,5,5,0,47
5800 DATA 0,49,4,5,38,48,0,50,3,5,0,49,0,51,2,5,0,50,54,0,1,5,35,0,53,0,0,5,52,54,0,0,0,6,51,0,69,53,1,6,0,0,0,0,2,6,0,0,67,0,3,6,46,58,64,0,6,6,45,0,0,57,7,6,44,0,62,0,8,6,43,0,61,0,9,6,60,0,80,0,9,7,59,0,0,63,8,7,0,62,78,0,7,7,57,0,77,0,6,7,0,0,76,66
5810 DATA 5,7,0,65,0,67,4,7,56,66,74,68,3,7,0,67,73,69,2,7,54,68,72,70,1,7,0,69,71,0,0,7,70,72,90,0,0,8,69,0,0,71,1,0,68,74,0,0,2,8,67,75,87,73,3,8,0,0,0,74,4,8,65,77,0,0,5,8,64,78,0,76,6,8,63,0,0,77,7,8,0,80,82,0,8,0,61,0,81,79,9,8
5820 DATA80,0,0,0,9,9,79,0,0,83,8,9,0,82,0,84,7,9,0,83,-1,85,6,9,0,84,0,86,5,9,0,85,0,87,4,9,74,86,0,0,3,9,0,0,0,89,2,9,0,88,0,90,1,9,71,89,0,0,0,95830 DATA 1,20,21,34,35,52,53,70,71,90,0,2,19,22,33,36,51,54,69,72,89,0,3,18,23,32,37,50,55,68,73,88,0,4,17,24,31,38,49,56,67,74,87,0,5,16,0,0,0,40,0,66,75,86,0,6,15,25,30,39,47,0,65,76,85,0,7,14,0,0,0,46,57,64,77,84,0,0,13,0,0,40,45,58,63,78,83,0,9,12
5840 DATA26,29,41,44,59,62,79,82,0,10,11,27,28,42,43,60,61,80,81,0,0,0,0,0,5850 FOR I=1 TO 4:READ D$(I):NEXT
5860 DATA NOR,EST,SUD,OUÉ
5870 RESTORE 5910
5880 FOR I=0 TO 24
5890 READ CS(I)
5900 NEXT
5910 DATA11,11,4,4,15,13,4,13,5,4,6,13,15,1,6,4,6,6,13,4,14,10,10,10,10
5920 RESTORE 5980
5930 FOR NS=0 TO35
5940 FOR S=0 TO31:READ SB:SP$=SP$+CHR$(SB):NEXT
5950 SPRITE$(NS)=SP$:SP$=""
5960 NEXT NS
5970 RETURN
5980 DATA63,64,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,64,63,252,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,252
```



```
5990 DATA,,3,15,31,63,63,63,63,31,15,3,128,224,240,248,248,248,248,248,240,224,128,,
6000 DATA,,3,7,15,15,30,30,30,30,15,15,7,3,,192,128,,128,192,,
6010 DATA,,32,16,9,38,16,9,38,16,9,6,,192,36,24,192,36,24,192,36,24,,
6020 DATA,,15,15,7,3,4,10,18,36,4,8,8,16,,248,248,240,224,144,40,164,144,144,136,136,132,128,,
6030 DATA,,15,63,63,,40,40,40,40,,63,,,240,252,252,,20,20,20,20,20,,252,,
6040 DATA,,33,34,36,36,32,32,33,33,33,33,32,63,,224,16,8,8,4,4,196,228,228,228,4,248,,
6050 DATA,,12,18,18,10,1,1,1,2,4,8,16,32,,4,12,20,36,68,128,128,128,64,64,32,32,,
6060 DATA,,3,12,17,17,12,3,,16,12,14,,192,48,136,136,48,192,,64,48,56,,
6070 DATA,,16,41,17,1,1,17,40,16,,42,20,,204,84,84,84,84,204,68,68,68,68,68,,
6080 DATA,,1,2,2,1,,7,,,128,64,32,32,64,128,128,240,128,128,128,128,,128,,
6090 DATA,,15,17,17,1,1,1,2,4,4,2,1,31,,240,136,136,128,128,128,128,64,32,32,64,128,248,,
6100 DATA,,12,61,12,,16,44,33,,12,61,12,,252,,252,,252,,
6110 DATA,,7,8,16,19,18,18,19,16,8,7,32,48,,224,16,8,200,72,72,200,8,16,224,12,8,,
6120 DATA,,48,63,31,15,3,,1,1,1,,32,80,124,240,240,224,224,192,64,64,64,,
6130 DATA,,15,16,32,32,33,35,35,32,47,,12,16,16,224,,128,192,192,,252,,
6140 DATA,,17,8,4,1,1,1,,12,51,,128,196,136,16,192,192,192,,204,48,,
6150 DATA,,6,13,15,15,12,12,12,12,,15,,48,88,120,120,24,24,24,24,,12,8,248,,
```

```
6160 DATA,,62,34,34,20,20,8,8,,17,42,4,,16,16,40,40,68,68,124,,16,168,68,,
6170 DATA,,2,4,10,15,7,7,7,13,,128,192,224,224,252,,
6180 DATA,,13,31,,3,31,,13,31,,224,252,,216,252,,224,252,,
6190 DATA48,46,33,32,32,32,32,32,3,2,32,32,32,32,32,63,,192,112,16,16,16,16,16,16,16,16,16,240,,
6200 DATA63,32,32,32,32,32,32,32,3,2,32,32,32,33,46,48,240,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,112,192,,
6210 DATA,1,14,56,32,32,32,32,32,3,2,32,32,32,32,63,48,208,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,240,,
6220 DATA63,32,32,32,32,32,32,32,3,2,32,32,32,32,32,56,14,1,,240,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,208,48,,
6230 DATA,24,60,60,90,126,,24,,
6240 DATA,24,36,66,66,36,24,,
6250 DATA,,24,60,60,24,,
6260 DATA,,1,1,1,1,1,1,3,3,,3,31,63,127,255,255,255,255,224,239,241,225,225,227,,
6270 DATA,,192,248,252,254,255,255,25,5,255,7,119,79,7,7,7,,128,128,128,128,128,192,192,192,,
6280 DATA7,7,207,151,39,199,7,7,7,7,7,7,192,192,192,224,224,224,224,240,240,240,,
6290 DATA3,3,3,3,7,7,7,15,15,15,,224,224,243,233,228,227,224,224,224,224,,
6300 DATA,,1,1,2,2,2,2,4,4,4,8,8,8,16,23,25,,
6310 DATA128,128,64,64,64,32,32,32,32,16,16,16,8,232,152,,
6320 DATA168,132,132,132,34,98,16,2,34,33,33,65,65,128,,255,,128,128,128,,
6330 DATA,,1,1,1,21,33,33,33,33,68,70,69,68,132,132,130,130,1,,255,,
```

JUMP MAN

Qui ose encore prétendre que la pêche n'est pas un sport dangereux ?..

Jérôme HENNECART

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (nécessité de l'extension 16 Ko). Tout en rebondissant et en évitant une bobine qui elle aussi rebondit, tentez d'attraper tous les poissons de chaque tableau. Vous devrez ensuite vous jeter à l'eau pour accéder au tableau suivant (8 tableaux). Dirigez-vous à gauche par "C" et à droite par "M".



SUITE DU N° 144

```
10820 PRINT" |
";
10830 GOTO 10190
10840 PRINT"||| |
";
10850 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 10190
```

```
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 GOTO 10190
11240 PRINT"||| |
";
";
";
11250 PRINT" | -
";
";
";
11260 PRINT" ||
```

ERRATUM sur Vic 20
CREATIX V-II du n° 143
Veuillez modifier ainsi les lignes suivantes :

```
550 VX=04:GOSUB1110:FORI=0TO7:J=25
5-PEEK(CI+I):POKEIC+I,J:NEXT
560 GOSUB1120:IFN=1THENPOKE832,PEE
K(832)+1:H=1:GOTO380
READY.
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 GOTO 10190
11440 PRINT"||| |
";
";
";
11450 PRINT" | - |
";
";
";
11460 PRINT" |
";
";
11470 PRINT" ||| ||| |
";
";
";
11480 PRINT" |
";
";
11490 PRINT" | -
";
";
11500 PRINT" | ||| |||
";
";
11510 PRINT" | | |
";
";
";
11520 PRINT" | | -
";
";
";
11530 PRINT" ||| |
";
";
11540 PRINT" | - ||
";
";
";
11550 PRINT" |
";
";
11560 PRINT" || |
";
";
";
11570 PRINT" | ||| - - - |
";
";
";
11580 PRINT" | |
";
";
";
11590 PRINT" | | ||| ||
";
";
";
11600 PRINT" |
";
";
11610 PRINT" |
";
";
11620 PRINT" |
";
";
";
11630 GOTO 10190
```

SPEED LOAD 64

COMMODORE 64

L'ARGENT EST UN MAUVAIS PAPIER-CUL

Transformez vos octets "justicier" en octets "speedy gonzales"...

Michel GARNIER

Mode d'emploi :

Lancez par RUN et patientez les 15 secondes nécessaires à l'implantation des codes machine. Ce programme charge, sauve et vérifie dix fois plus vite un programme sur cassette à l'aide des commandes suivantes : SL "Nom du programme" : charge un programme sauve par SPEED LOAD. SS "Nom du programme" : sauve un programme en version accélérée. SV "Nom du programme" : vérifie un programme sauve par SPEED LOAD.

Les commandes habituelles, LOAD, SAVE et VERIFY sont toujours effectives.

Les opérations suivantes sont nécessaires pour sauvegarder une routine écrite en langage machine (ajustement des pointeurs situés en 43-44 et 45-46) :

POKE 43, partie basse de la première adresse de la routine à sauve. POKE 44, partie haute de la première adresse de la routine à sauve. POKE 45, partie basse de la dernière adresse de la routine à sauve. POKE 46, partie haute de la dernière adresse de la routine à sauve. Faire ensuite normalement SS "Nom du programme". Pour éviter un superbe OUT OF MEMORY ERROR lorsque la routine à sauvegarder est supérieure à l'adresse 40960, faites POKE56,255.



```
0 REM*****
1 REM** SPEED-LOAD **
2 REM** ECRIT PAR M-G **
3 REM** MARS 1986 **
6 REM*****
10 PRINT "POKE53280,0:POKE53281,0"
15 PRINTTAB(8)"
20 PRINTTAB(8)"
25 PRINTTAB(8)"
30 PRINTTAB(8)"
35 PRINTTAB(8)"
40 PRINTTAB(8)"
45 PRINTTAB(8)"
50 PRINTTAB(10)"
55 PRINTTAB(10)"
60 PRINTTAB(10)"
65 PRINTTAB(10)"
70 PRINTTAB(10)"
75 PRINTTAB(10)"
80 PRINTTAB(10)"
85 PRINTTAB(9)"
90 FORI=49920TO50775:POKE808,225
95 READR:POKEI,R:NEXTI
100 PRINT "POKE808,237"
105 PRINTTAB(12)"MINSTRUCTIONS"
110 PRINT "SANS"
115 PRINT "SANS"
120 PRINT "SANS"
125 PRINT "LOAD'NOM PRG' "
130 PRINT " "
135 PRINT "SAVE'NOM PRG' "
140 PRINT " "
145 PRINT "VERIFY'NOM PRG' "
150 PRINT " "
155 PRINTTAB(33)"
160 GETA$:IFA$="" THEN160
170 PRINT "SPEED LOAD 64"
175 SYS50000:NEW:END
200 REM*****
210 REM* DATA LANGUAGE MACHINE *
220 REM*****
500 DATA 141,89,192,32,16,195,32,48
505 DATA 195,76,182,194,76,47,193,0
510 DATA 169,8,162,8,160,0,32,186
515 DATA 253,169,0,162,1,160,0,32
520 DATA 213,253,134,174,132,175,96,0
525 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
530 DATA 169,0,133,184,133,185,169,2
535 DATA 133,186,169,8,133,171,169
```

```
,1
540 DATA 133,172,169,8,133,173,32,0
545 DATA 196,96,0,0,0,0,0,0
550 DATA 169,91,141,8,3,169,195,141
555 DATA 9,3,96,32,115,0,240,4
560 DATA 201,83,240,3,76,231,167,32
565 DATA 115,0,201,83,240,11,201,76
570 DATA 240,16,201,86,240,21,76,8
575 DATA 175,32,115,0,32,240,195,76
580 DATA 174,167,32,115,0,32,224,196
585 DATA 76,174,167,32,115,0,32,227
590 DATA 196,76,174,167,0,0,0,0
595 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
600 DATA 83,85,80,69,82,77,79,78
605 DATA 32,54,52,13,0,0,0,0
610 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
615 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
620 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
625 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
630 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
635 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
640 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
645 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
650 DATA 162,5,134,171,32,212,225,162
655 DATA 4,181,42,149,171,202,208,249
660 DATA 32,56,248,32,143,246,32,125
665 DATA 196,32,145,196,165,185,24,105
670 DATA 1,202,32,177,196,162,8,185
675 DATA 172,0,32,177,196,162,6,208
680 DATA 192,5,234,208,242,160,0,162
685 DATA 4,177,187,196,183,144,3,169
690 DATA 32,202,32,177,196,162,5,200
695 DATA 192,187,208,237,169,2,133,171
700 DATA 32,145,196,152,32,177,196,132
705 DATA 215,162,7,234,177,172,32,177
710 DATA 196,162,3,230,172,208,4,230
715 DATA 173,202,202,165,172,197,174,165
720 DATA 173,229,175,144,231,234,165,215
725 DATA 32,177,196,162,7,136,208,246
730 DATA 200,132,192,88,24,169,0,141
735 DATA 160,2,76,147,252,160,0,132
740 DATA 192,173,17,208,41,239,141,17
745 DATA 208,202,208,253,136,208,250,120
750 DATA 96,160,0,169,2,32,177,196
755 DATA 162,7,136,192,9,208,244,162
760 DATA 5,198,171,208,238,152,32,177
765 DATA 196,162,7,136,208,247,202,202
```

```
770 DATA 96,133,189,69,215,133,215,169
775 DATA 8,133,163,6,189,165,1,41
780 DATA 247,32,211,196,162,17,234,9
785 DATA 8,32,211,196,162,14,198,163
790 DATA 208,233,96,202,208,253,14,4,5
795 DATA 162,11,202,208,253,133,1,96
800 DATA 162,0,44,162,1,164,43,165
805 DATA 44,134,10,134,147,132,195,133
810 DATA 196,32,212,225,32,253,196,32
815 DATA 122,225,76,116,164,32,97,197
820 DATA 165,171,201,2,240,8,201,1825
825 DATA 208,243,165,185,240,10,173,60
830 DATA 3,133,195,173,61,3,133,196
835 DATA 32,80,247,32,228,255,240,251
840 DATA 32,44,168,164,183,240,11,136
845 DATA 177,187,217,65,3,208,206,152
850 DATA 208,245,132,144,32,210,245,173
855 DATA 62,3,56,237,60,3,8,24860
860 DATA 101,195,133,174,173,63,3,101
865 DATA 196,40,237,61,3,133,175,32
870 DATA 118,197,165,189,69,215,5,144
875 DATA 240,4,169,255,133,144,76,169
880 DATA 245,32,175,197,201,0,240,249
885 DATA 133,171,32,221,197,145,178,200
890 DATA 192,192,208,246,240,45,32,175
895 DATA 197,32,221,197,196,147,208,2
900 DATA 145,195,209,195,240,2,134,144
```

```
905 DATA 69,215,133,215,230,195,208,2
910 DATA 230,196,165,195,197,174,165,196
915 DATA 229,175,144,221,32,221,197,32
920 DATA 125,196,200,132,192,88,24,169
925 DATA 0,141,160,2,76,147,252,32
930 DATA 23,248,32,125,196,132,215,169
935 DATA 7,141,6,221,162,1,32,240
940 DATA 197,38,189,165,189,201,2,208
945 DATA 245,160,9,32,221,197,201,2
950 DATA 240,249,196,189,208,232,32,221
955 DATA 197,136,208,246,96,169,8,133
960 DATA 163,32,240,197,38,189,234,234
965 DATA 234,198,163,208,244,165,189,96
970 DATA 169,16,44,13,220,240,251,173
975 DATA 13,221,142,7,221,72,169,25
980 DATA 141,15,221,104,74,74,96,0
985 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
990 DATA 197,38,189,165,189,201,2,208
995 DATA 245,160,9,32,221,197,201,2
1000 DATA 240,249,196,189,208,232,32,221
1005 DATA 197,136,208,246,96,169,8,133
1010 DATA 163,32,240,197,38,189,234,234
1015 DATA 234,198,163,208,244,165,189,96
1020 DATA 169,16,44,13,220,240,251,173
1025 DATA 13,221,142,7,221,72,169,25
1030 DATA 141,15,221,104,74,74,96,0
```

AMSTRAD

Suite de la page 8

```
7860 LOCATE 8,10:PRINT f;r;p1;
7900 LOCATE 17,12:PRINT p1;
7920 LOCATE 25,16:PRINT p2;
7930 LOCATE 2,17:PRINT p2;
7940 LOCATE 2,18:PRINT p2;
7950 LOCATE 2,19:PRINT p2;
7960 RETURN
7970 ***** tableau 5 *****
7980 LOCATE 18,5:PRINT p2;
7990 LOCATE 16,6:PRINT p2;
8000 LOCATE 15,7:PRINT p2;
8010 LOCATE 16,8:PRINT p2;
8020 LOCATE 7,9:PRINT p1;
8030 LOCATE 7,10:PRINT p1;
8040 LOCATE 31,11:PRINT f;r;p1;
8050 LOCATE 11,12:PRINT p1;
8060 LOCATE 11,13:PRINT p1;
8070 LOCATE 21,14:PRINT p2;
```

```
r;p1;k;f;r;p1;k;f;r;p1;
7950 LOCATE 2,19:PRINT p2;
7960 RETURN
7970 ***** tableau 5 *****
7980 LOCATE 18,5:PRINT p2;
7990 LOCATE 16,6:PRINT p2;
8000 LOCATE 15,7:PRINT p2;
8010 LOCATE 16,8:PRINT p2;
8020 LOCATE 7,9:PRINT p1;
8030 LOCATE 7,10:PRINT p1;
8040 LOCATE 31,11:PRINT f;r;p1;
8050 LOCATE 11,12:PRINT p1;
8060 LOCATE 11,13:PRINT p1;
8070 LOCATE 21,14:PRINT p2;
```

```
8080 LOCATE 19,15:PRINT p2;
8090 LOCATE 17,16:PRINT p2;
8100 LOCATE 17,17:PRINT p2;
8110 LOCATE 7,18:PRINT p1;
8120 LOCATE 7,19:PRINT p1;
8130 LOCATE 7,20:PRINT p2;
8140 RETURN
8150 ***** tableau 6 *****
8160 LOCATE 22,4:PRINT p2;
8170 LOCATE 24,5:PRINT p2;
8180 LOCATE 24,6:PRINT p2;
8190 LOCATE 20,7:PRINT p2;
8200 LOCATE 18,8:PRINT p2;
8210 LOCATE 14,9:PRINT f;r;p2;
8220 LOCATE 11,10:PRINT p1;
```

```
p0;
8230 LOCATE 19,11:PRINT p2;
8240 LOCATE 19,12:PRINT p2;
8250 LOCATE 14,13:PRINT f;r;p1;
8260 LOCATE 4,14:PRINT p1;
8270 LOCATE 4,15:PRINT p1;
8280 LOCATE 14,16:PRINT f;r;p2;
8290 LOCATE 14,17:PRINT f;r;p2;
8300 LOCATE 11,18:PRINT f;r;p1;
8310 LOCATE 7,19:PRINT p2;
8320 LOCATE 7,20:PRINT p2;
8330 LOCATE 15,21:PRINT f;r;p1;
8340 LOCATE 15,22:PRINT f;r;p1;
8350 RETURN
```

T'AS TOUJOURS PAS TON POWER CARTRIDGE ?

ALORS, QU'EST-CE QUE T'ATTENDS ! ENVOIE UN CHÈQUE DE 510 F. ET TA POWER PRINTER 80 ? A 1.095 F, POUR 80 COLONNES 80 CPS, PAPIER/ALIMENTATION INCLUS.

C.A.S. BP3, 60153 RETHONDES
Tél. (16) 44.75.21.83.

FICTION ?

Un match de Coupe du Monde de Football, un câlin lesbien, des flics éméchés, macho, violeurs et accros au foot en chambre (rayez les redondances). Tout cela, c'est **BELGIQUE-ARGENTINE** un court-métrage sur FR3 à 22h00 le dimanche 27. Toute ressemblance avec des événements ou des personnages gnagnagna Sans blague. Bombyx.

LE SENS D'UNE VIE

LA FLAMME SACREE

Film de Georges Cukor (1942) avec Spencer Tracy, Katherine Hepburn, Richard Whorf et Margaret Wycherly.

Pleurez bonnes gens, Robert Forrest le héros national, le patriote, le défenseur de la veuve et de l'orphelin, l'orateur merveilleux, l'homme qui respirait l'honnêteté comme vous l'oxygène e' bien, ce brave type est mort. La populace pleure à chaudes larmes cet homme au regard si doux. Steven O'Malley (Tracy), plein de bonne

volonté, souhaite écrire un livre retraçant la geste de Forrest, un ouvrage qui continuerait son œuvre. Grâce à un subterfuge, il parvient à rencontrer la veuve, Christine (Hepburn).

Un mystère semble planer sur la mort de Robert. Il semble et d'un, que Christine aurait pu empêcher sa mort, et de deux, que Robert était un traître à son pays, à ses idéaux, un fasciste carrément. A peine remis de ce choc, Steven et Christine doivent affronter un incendie criminel, enfermés à double tour dans un cabanon par un complice de Robert.

Cukor excelle dans les portraits féminins. Veuve d'un héros, Hepburn sort de l'ombre et se révèle au spectateur comme le dévouement incarné puisqu'elle se sacrifie pour la mémoire de son mari. Un amour qui l'aveugle mais aussi qui la transcende. En face, Tracy incarne la conscience politique. Nécessaire certes, mais moins exaltante.

Diffusion le dimanche 27 à 22h30 sur FR3 en V.O.

RENDEZ-VOUS MANQUÉS

Dramatique de Patrick Meunier avec Bernadette Le Sache, Michel Lonsdale, Geneviève Omini, Sophie Edmond, Philippe du Janerand, Jean Lescot et Maurice Vaudaux.

Aline (Le Sache) ne voit pas très clair dans sa vie. Et pourtant, elle possède de multiples paires de lunettes. Et même qu'elle travaille comme orthoptiste, aidant les gens à corriger leurs défauts de vision. Et bien malgré cela, à trente ans bien tapées, sa vision de la vie est trouble.

Aline entretient une liaison durable avec Charles (Lescot), l'ophtalmologiste qui partage son cabinet professionnel. Charles, bon mari, bon père de famille, se contente de cette situation. Aline d'autre part, sort de temps à autre avec Jacques (du Janerand), un directeur d'usines de poupées. Play-boy au petit-pied, Jacques apprécie la banalité physique d'Aline, qui le change des poupées top-models.

De plus, Aline s'occupe de sa grand-mère et de sa sœur. Sa vie bien remplie ne la satisfait pas. Sa meilleure amie, Lucie (Omini) réapparaît après deux ans de silence pour lui annoncer son entrée dans un ordre religieux. Effondrée, Aline ne comprend pas, ou plutôt admet mal cette défaillance. Encore une qui n'a pas besoin d'elle. Aline aimerait pourtant bien compter dans la vie de quelqu'un.

Justement, le dénommé Moralès (Lonsdale), cet archéologue barbu qui change la roue de sa voiture, lui plaît beaucoup. Elle en tombe amoureuse. Mais est-il libre ? Le reverra-t-elle ?

Oh le joli téléfilm que voilà ! Une tranche de vie quotidienne, toute simple, des sentiments banals, des personnages au physique très commun. Eh bien, on accroche



RENDEZ-VOUS MANQUÉS

Photo A2

tout de suite, on entre dans la fiction de plain-pied, on partage les espoirs et les chagrins d'Aline. On l'aime, on pleure avec elle, on voudrait la protéger. Tous les acteurs sont bien mais le moins frustré de Bernadette Le Sache donne tout son charme et sa sensibilité à cette dramatique. Le miracle de Bernadette.

Les mercredis, Antenne 2 nous sort des fictions de belle qualité d'un niveau supérieur même au reste de l'année. Chapeau, pour une fois que le programme estival ne consiste pas en fonds de tiroirs.

Diffusion le mercredi 30 juillet à 20h35 sur A2.

DE LA CAPTIVITÉ

SOLO POUR UNE BLONDE

Film de Roy Rowland avec Mickey Spillane, Lloyd Nolan, Shirley Eaton et Scott Peters.

Velda, la copine de Mike a disparu. Privé de sa collaboratrice favorite, M. Hammer, le célèbre privé a abandonné ses clients. L'amer Hammer complètement martelé erre de bar en bar dans la ville.

Pat Chambers, un copain de la brigade criminelle, le récupère ivre mort et le conduit chez un flic mourant. Ce dernier lâche dans son dernier souffle que les salauds qui lui ont balancé ces *valdas* dans le buffet tiennent Velda. Au bout du dernier neurone non alcoolisé de son cerveau, la lumière jaillit. Velda prisonnière = Velda vivante. Velda pas bouger, Mike Tarzan arrive.

Un polar solide. Sans génie mais sans faiblesse. Avec une curiosité, Mickey Spillane, l'auteur de roman policier interprète sur la pellicule le rôle de Mike Hammer, le héros qu'il a créé.

Diffusion le vendredi 1er août sur Canal + à 21h00.

LES FELINS

Film de René Clément (1964) avec Jane Fonda, Alain Delon, Lola Albright et Carl Struder.

Marc (Delon) beau garçon a séduit, presque sans le vouloir, la femme d'un gangster américain. Refuge sur la côte d'azur, des tueurs l'y traquent. Il se cache dans un asile pour clochards d'où il sort chauffé.



LES ENRAGÉS

Un soir de nuit sans lune, deux cambrioleurs pénètrent dans une somptueuse villa isolée. Marc (Cluzet) dit Teuf-Teuf et Laurent (Milo) dit La Sœur se contentent habituellement de piller les troncs d'églises, mais de temps en temps s'offrent un grand frisson en visitant des maisons vides. Un soir, ils découvrent la demeure de Jessica Melrose, la grande vedette de cinéma, l'idole de Teuf-Teuf.

Surpris par le retour de Jessica (Ardant), ils se cachent. Au petit matin, une Jessica épuisée, déprimée, pas maquillée se retrouve la proie des deux paumés. Un rapport de forces s'établit, se renverse. L'admirateur la met en scène, l'autre joue les spectateurs. Un jeu dangereux.

Une belle idée qui ne tient pas la route. Ce genre de huis clos exige des rebondissements multiples, des acteurs chevronnés. Pierre William Glenn excelle dans la photo mais n'a pas convaincu quant au reste.

Diffusion le jeudi 31 juillet à 20h35 sur Canal +

EN AVANT LA MUSIQUE

DOUDOU N'DIAYE ROSE

Le maître des percussions sénégalaises, N'Diaye a formé tous les grands musiciens d'Afrique (Toure Kunda, Xalam, ...), a composé l'hymne national, et dirige parfois l'Orchestre National. Entouré de ses 33 enfants, tous percussionnistes, il anime des fêtes et des concerts qui réunissent

jusqu'à plus de cent instrumentistes. Le reportage retrace sa vie, l'origine des percussions et leur évolution jusqu'au concert de Nancy où N'Diaye et cinquante percussionnistes (une formation réduite donc) ont ébranlé le festival de Jazz Pulsation.

Diffusion le mercredi 30 juillet à 20h35 sur FR3.

Ah Zaïra

Trois groupes du Zaïre et un musicien (Ray Lema) exilé à Paris sont suivis dans leur milieu, leur culture, leurs répétitions et leurs concerts. Des instantanés de Paris, Kinshasa et d'Avignon où jouent donc Yamuwa (instrumentalistes de fortune), Lulua de Thibamba (balafons et percussions) et Elanga Nkake et Lokando Bolifo (guitare et sanza). Une heure endiablée qui donnerait des fourmis dans les pieds plats d'un CRS blanc.

Diffusion le 29 juillet à 22h40 sur FR3.

LA NATURE FANTASTIQUE

LITAN

Film de Jean-Pierre Mocky (1982) avec Marie-José Nat, Jean-Pierre Mocky, Nino Ferrer et Marysa Mocky.

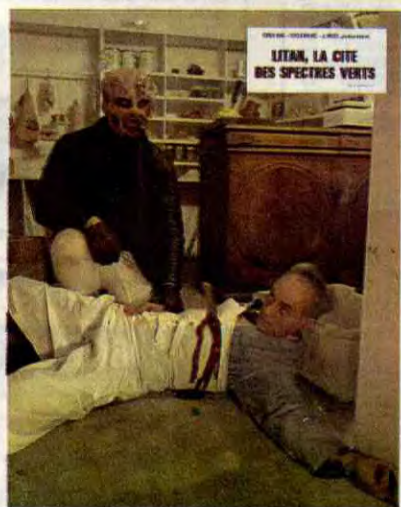
Litan, petite ville de montagne, est en fête. Des forains s'exhibent sur la place, les scouts ont organisé des jeux de pistes, les musiciens jouent sans cesse. On rigole, on s'amuse, tout le monde portant un masque de carnaval.

Nora (Nat) s'éveille après un cauchemar horrible. A peine debout, une voix lui donne un mystérieux rendez-vous. Elle y va et va revivre point par point son cauchemar. Des morts ressuscitent, le respectable docteur devient un savant fou, les fous s'échappent, et surtout horreur suprême l'eau des alentours recèle des vers. Des vers luisants qui attaquent les humains, les décomposent et les digèrent. Tout le monde devient fou sauf Nora.

Au secours, où est la sortie ? Mocky distille petit à petit une atmosphère pénible construite à partir de petits riens, de choses de la vie quotidienne qui prennent soudain une signification inquiétante. L'univers bascule dans l'irrationnel et rien pour rattrapper l'optimisme. La nature hostile, la musique lancinante, le jeu *distancié* des acteurs accentuent la sensation de décalage avec le réel. Si on aime se faire peur...

Diffusion le vendredi 1er août à 23h00 sur A2.

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



LITAN

LA CAPTIVE AUX YEUX CLAIRS

Film d'Howard Hawks (1952) avec Kirk Douglas, Dewey Martin, Elizabeth Threath, Arthur Hunnicutt.

Au début du XIXème siècle, les serpents peu civilisés attaquent les humains. Jim

Deakins subit l'assaut reptilien et se voit déjà mort lorsqu'un dénommé Boone Caudill le sauve de ce mauvais pas. Les deux hommes font connaissance, échangent leurs noms, une poignée de main et vont arroser d'une bonne bière fraîche leur vieille amitié.

A la suite d'une bagarre dans le bar, Jim (Douglas) et Boone (Martin) sortent faire un tour en prison. Ils y retrouvent Jeff Calloway, l'oncle de Boone, qui a eu des mots avec le shérif. Justement, ils le cherchaient et sont tout contents de l'avoir retrouvé.

Jeff et son associé Jourdonnais, engagent Boone et Jim dans leur entreprise. Leur objectif : remonter le Missouri pour chercher des fourrures au pays des Indiens Pieds-Noirs. Comme une compagnie commerciale exerce un monopole sur cette région, il faut que l'expédition se cache.

A bord du bateau, Jim découvre une jeune Indienne. Oeil de Sarcelle (Threath), est la captive de Jeff qui compte grâce à elle s'attirer les bonnes grâces de son père, le chef des Pieds-Noirs.

Une nature omniprésente, sauvage et paisible. Des hommes virils et courageux, méchants par passion, intérêt mais jamais par vice. Des hommes d'action qui se jettent dans la bagarre, dans l'aventure, des hommes de tous les jours qui n'ont peur ni des femmes, ni de l'alcool. Hawks qui est l'un des plus grands d'Hollywood signe ici l'un de ses chefs-d'œuvre. Un très grand classique.

Diffusion le dimanche 27 à 20h35 sur FR3.

