



LES FLICS D'APPLE

Allo, vous avez appelé la police ? Ne quittez pas, je vous passe Apple.

BABA IIE

Conçu dans un garage par un hippie-génie, l'Apple II a recruté ses premiers acquéreurs parmi les babas, les gentils et les passionnés avant l'heure. Fort de son avance et de cette image de marque, le marketing et la publicité ont fait le reste : on insiste sur la lutte David-Apple contre Goliath-IBM, sur les applications ludiques ou conviviales, sur le côté passion-bidouille et le tour est joué : l'Apple devient l'ordinateur le plus sympa du monde ! Et c'est vrai qu'il est sympa l'Apple II, avec ses slots d'extension qui permettent de le transformer en à peu près n'importe quoi, son look baba et pro à la fois et son impressionnant catalogue de logiciels et de cartes font oublier ses nombreux défauts.

BABA PARTI

Le IIc, complètement fermé, et le Macintosh, antithèse des Apple IIe, renversent la vapeur, fini les babas : on prétend à la haute technologie, on attaque le marché du professionnel, on pousse le Mac au lieu d'entretenir l'image du IIe et on se retrouve avec 20 millions de perte. Wozniak est parti après avoir claqué son fric en organisant des concerts pop, Jobs se retrouve au rencard avec un titre qui n'est plus qu'honorifique et l'image de marque part en quenouille.

BIEN FAIT

Je vais vous dire un truc qui va vous étonner : bien fait pour leur gueule ! Parce que pour être cool, ils sont pas cools du tout, les pommiers ! Et la reprise en main de la société par les vrais hommes d'affaires ne va sûrement pas arranger les choses. Les méthodes qu'ils emploient sont bien américaines mais style prohibition, Al Capone et Commandos Viet-Nam. Accrochez-vous, j'explique : les inconditionnels shootés au Dos 3.3 vont en prendre

pour leur grade. Le gentil ordinateur est distribué par des féroces.

CONTE DE FEE

Je m'appelle Jésus, j'ai 43 ans et j'ai fait 68. Hippie j'étais, hippie je suis resté. Il y a quelques années, j'ai découvert l'informatique en pratiquant un jeu qui faisait fureur : le casse-briques sur écran vidéo.

tapé et je me suis lancé dans le commerce des ordinateurs. Quand j'ai appelé Apple pour revendre leurs bécasses, Wozniak était à un concert, Jobs était en train de sauter sa 43ème nana de la matinée et on m'a promis de m'envoyer un

réservée dans le magasin à la vente des ordinateurs Apple. 2) Le matos doit être présenté avec des formes, dans un endroit class. La musique et les sunlights ne sont pas obligatoires mais fortement conseillés. 3) Le magasin doit comporter une vitrine et y exposer, devinez quoi ? des Apple. 4) Le personnel doit être

pour revendre. Malgré tout, il décide de continuer et de se plier aux contraintes d'Apple. Général Vidéo s'engage donc par contrat à aménager un coin spécial Apple dans sa boutique de 800 m², coin qui coûte la bagatelle de 30 briques pour les seuls aménagements. Pour faire bonne mesure, il s'engage également à dédier 3 de ses vendeurs à la vente des produits Apple. Un petit plan de publicité d'une dizaine de briques complète le tout et Monsieur Dewavrin (le patron de Général Vidéo) envoie confiant son dossier avec son bilan, son compte d'exploitation, son relevé d'identité bancaire, les plans d'aménagement prévus et des photos de son magasin. Un petit détail en plus lui permet de penser que c'est dans la poche : un chèque d'acompte de 43 briques. Depuis, Monsieur Dewavrin a déchanté. Un an et demi qu'il attend en vain de pouvoir vendre normale-

ment ces machines, toutes les excuses ont été avancées pour ne pas satisfaire à sa demande : trop petite boutique (800 m² !), pas assez spécialisée (500 micros, 10.000 disquettes et plus de 1000 logiciels vendus chaque mois !), notoriété insuffisante (Les clients vont de la Banque de France à la RATP en passant par Citroën, Renault, EDF, Thomson, IBM et Bull !) et même l'excuse sublime : l'aigle jaune, emblème du magasin, rappelle l'aigle nazi !



Pourquoi ce refus ? Mystère et boule de gomme d'une société qui pratique le refus de vente comme d'autres s'adonnent au plaisir de la vente forcée. *Suite page 17*



J'adorais ce jeu, casser gentiment les briques d'un joli mur avec un belle baballe électronique me permettait d'extérioriser mes tendances agressives sans entamer mes convictions pacifistes. Très vite, en montant un petit commerce de tabac un peu spécial, j'ai pu m'acheter un Apple et vendre mon premier jeu. Il s'agissait d'un mur de brique psychédélique que j'avais appelé "Hippie's contre le mur". (Wouah, kesskonsmarre. Il pisse contre le mur. Elle est pas toute neuve, celle-là !). Avec les royalties de ce chef-d'oeuvre, je me suis payé une vieille boutique que j'ai re-

dossier de candidature. Késaco ? Candidature ? J'achète et je revends, non ? C'est pas comme ça chez eux ?

NE REVEND PAS QUI VEUT

Eh non, c'est pas comme ça du tout. Apple ne place pas ses machines n'importe où, il faut se plier aux exigences de ces Messieurs et c'est pas de la tarte. Non seulement il faut raconter sa vie sur ce fameux questionnaire mais il faut se plier aux exigences suivantes : 1) Une surface de vente spéciale doit être

formé et compétent pour vendre avec compétence commerciale et technique, eh oui, des Apple. 5) Le revendeur n'est pas un revendeur mais un concessionnaire, nuance, sa renommée et son image de marque doivent péter le feu. 6) Le revendeur doit acheter un maximum d'Apple pour sa première commande.

GENERAL VIDEO

Pas mal comme exigences, non ? Mais ce n'est pas tout, regardons le cas de Général Vidéo, un important revendeur parisien. Le patron de cette boîte qui diffuse déjà de nombreuses autres marques, décide un jour de vendre de l'Apple. Il contacte naturellement le service commercial et tombe sur le cul quand on lui parle de candidature. Comme notre Hippie de tout à l'heure, il pensait bêtement acheter

Je Jongle Sans Soucis

Le rapport annuel de la Cour des comptes fait flipper plus d'un responsable de budget. Chaque année, ces Messieurs très dignes sèment la panique dans les comptes, rapports et bilans de nos belles administrations. Comme tous les ans, les hôpitaux ont eu droit à leur remontrance pour trafic de budget, le Gaz de France s'est fait engueuler pour avoir foutu le fric par les fenêtres, l'Aérospatiale et la Cinémathèque ont pris des coups sur les doigts et on a vertement reproché à l'Hôtel des monnaies d'avoir perdu en 5 ans quelques 23.000 médailles d'or, de platine et d'argent. Le Centre Mondial de l'Informatique, dirigé par l'ineffable Jean-Jacques Servan-Schreiber, n'est pas tout clair non plus, loin s'en faut. Le verdict de la cour : "graves anomalies de gestion", dépenses "exagérément coûteuses", "improvisation dans l'activité", j'en passe et des meilleures. L'improvisation, on en a déjà parlé ici, n'y revenant pas pour ne vexer personne, les émissions de télé, les serveurs télématiques et les plans informatiques sont susceptibles. Les anomalies de gestion n'amènent pas non plus de commentaires : le centre était géré comme une administration. Les dépenses parlons-en : les 45 milliards de centimes dépensés par JJSS, j'en ai payé une partie avec mes impôts, j'aimerais bien savoir ce qu'on en a fait de ce pognon ! Des voyages en Concorde avec Bobonne ? Des locations d'avion-taxis ? 60 bâtons pour décorer un appartement de fonction qui coûte déjà deux briques et demie par mois ? Ca a un rapport avec l'informatique, ça ? Et qui c'est qui habitait dans cet appart ? Le directeur américain du centre ? Hé, ho, c'est pas nous qu'on prend pour des américains, des fois ? Et les 50 bâtons de frais pour JJSS, c'est quoi ? Des notes de restau ? L'achat des gommes et des crayons pour rédiger ses 12 pages de rapport annuel ? Je comprends qu'il ait démissionné en Mars dernier, il était pas d'accord avec la politique de Mitterrand, le JJSS ! Il voulait quoi ? Qu'on lui augmente ses notes de frais, peut-être ? Je sais pas comment ça s'appelle dans l'administration ce genre de pratique. Dans le privé, si une entreprise en arrive là, on dépose le bilan, la société est en faillite et le patron va en taule pour détournement de biens sociaux. Mais je me trompe peut-être ou alors il y a deux poids et deux mesures.

CINOCHÉ-TELOCHÉ pages 12,14

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 24.

BIDOUILLE GRENOUILLE

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

BD: DIMITRI VOUS A FAIT UNE PAGE 16, PETITS VEINARDS !

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9, 10, 11

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 inférieure.

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 10.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR

AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P.
COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR .
MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM.
SHARP PC 1500 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07, T07/70, ET M05.

GENTLEMAN CAMBRIOLEUR

CANON X 07

PARCE QUE DIEU NE VEUT PAS MEUX VAUT MOIE AFFAIRE A SES SAINTS.

Un cambrioleur de votre acabit, ne saurait résister à autant de richesses; malheureusement, il devra se jouer de gendarmes plutôt sportifs...

Stéphane MADRANGE

Mode d'emploi :

Vous devez en un temps minimum et malgré la poursuite effrénée de 2 gendarmes, dérober les 15 caisses de bijoux de chaque tableau. Les déplacements de votre personnage, s'effectuent à l'aide des flèches. Ce jeu occupe environ 15,5 Ko et nécessite, dans sa version intégrale, l'emploi de l'extension XM-101. Néanmoins, la suppression de la notice et la réduction du nombre de tableaux, devrait permettre une moindre capacité mémoire. Avant tout, faire un FSET 500 et tapez : INIT # 1, "RECORD", 150 : ? # 1, 100, "GUGUS" pour créer le fichier record. Très inspiré du célèbre "lode runner", ce jeu comporte 40 tableaux (!), 7 niveaux de difficulté et offre la possibilité de créer vos propres tableaux. En outre, deux modes de jeu vous sont proposés :

- Dans l'ordre :
 - 1-Débutant : vous commencez au premier tableau et continuez dans l'ordre.
 - 2-Pro : vous choisissez le numéro de votre premier tableau (1 à 40) et arrivez au 40ème, recommencez au premier.
 - Dans le désordre : les tableaux vous sont distribués au hasard et pendant les 25 premiers, aucun n'est semblable (utilisation d'une mémorisation des tableaux à l'aide d'une chaîne mémoire).
- CREATION DE TABLEUX : vous pouvez en rajouter, ou remplacer ceux existant de la façon suivante : les DATA sont espacés de 10 en 10 (lignes 1240 à 3620). 5 lignes de DATA sont allouées à cha-

que tableau. Les 4 premières, comportent chacune 19 chiffres de 0 à 9, qui correspondent aux 19 caractères des 4 lignes d'écran. Le caractère entre guillemets du début de la première ligne, identifie le tableau. Les 2 chiffres de la 5ème ligne, sont les coordonnées de départ de votre personnage. Lors d'un rajout de tableau, changez le chiffre 40 de la ligne 9200 (sélection d'un tableau au hasard) et ajoutez des lignes après 9600 avec, par exemple : A1= 41 (pour 41ème tableau) THENRESTORE3640 (numéro de DATA du 41ème tableau).

- Code des caractères :

- 0, caractère plein :
- 1, sol plus plafond :
- 2, sol seul :
- 3, échelle :
- 4, plafond seul :
- 5, vide :
- 6, plafond plus barre :
- 7, barre seule :
- 8, caisse sur sol avec plafond :
- 9, caisse sur sol sans plafond :



```
100 *****
110 * ARSENE *
120 * LUPIN *
140 * GENTLEMAN *
150 * CAMBRIOLEUR *
160 *****
180 *****
190 * Réalise par *
200 * Stéphane *
210 * MADRANGE *
215 * 4/1985 *
220 *****
410 CLS:LOCATE4,0:PRINT* GENTLEMAN
    * CAMBRIOLEUR*,*
500 CLEAR500:DEFINTA-Z:DIME(20,3):
    DIMD(10):DIMM(9):DIMB(9):VI=5:H
    S=220:SC=0
501 ZAS=0:GOSUBB000:A1=RND(0)
502 INIT#1,"RECORD":INPUT#1,TSC,HN
    DMS
503 CLS:INPUT*ECRIS TON PRENOM *
    NOMS
504 CLS:IFREP<2>THENPRINT*DEBUTANT
    11*,*OU PRO 21*:GOSUBB9100
505 CONSOLE,,0,0,0:FORI=0TO3:E(I,9,1)
    =0:NEXTI
506 PRINT*NIVEAU:(1-7)*
507 IS=INKEYS:IFIS<*>THENF=VAL(IS)
    ELSE507
508 IF<10RF>7>THENPRINT*1(NIVEAU<7
    *)
509 F=F+3:RESTORE:VI=VI+INT(F/3)
510 FORI=1TO10:READA:FONT#(I+129)
    =AS:DS(I)=CHR$(I+129):NEXTI
511 DS(0)=DS(10)
520 FORI=1TO7:READB(I):FONT#(I+22
    6)=BS(I):MS(I)=CHR$(I+226):NEXTI
521 BS(8)=BS(1):BS(9)=BS(2)
530 FORI=1TO7:READM(I):FONT#(I+15
    0)=MS(I):MS(8)=CHR$(I+150):NEXTI
540 MS(8)=MS(1):MS(9)=MS(2)
550 GOTOB50
600 IFREP=2THENGOTO9200
601 IFLR=2000THENIFSC(5THENGOSUBB14
    000:GOTO607ELSEONERRORGOTO9000
602 IFSC(5)THENRESTORE1240ELSEONERR
    ORGOTO9000
603 IFLN(YA#)>1THENRESUME1240:GOT
    O605
605 READY#
607 CLS:FORJ=0TO3:FORI=0TO18:READE
    (I,J):LOCATEI,J:PRINTD$(E(I,J)):K
    =0
610 NEXTI,J
620 READX,Y
630 U=0:V=3:W=18:Z=0
640 LOCATEU,V:PRINTM$(E(U,V)):LOC
    ATEW,Z:PRINTM$(E(W,Z)):
650 IFE(X,Y)=3ORE(X,Y)=4THENGOSUBB
    00:Y=Y+1:GOTO700
660 IFE(X,Y)=8ORE(X,Y)=9THENGOSUBB
    000:E(X,Y)=E(X,Y)-7:K=K+1:IFK=15TH
    ENB50
670 A=STICK(0):IFA=0THEN700ELSEHS=
    HS-1:IFHS<1THENHS=1
680 IFA=1X=1,Y<0)THENGOSUBB80
    O:X=X+1:GOTO700
685 IFX=0THEN691
690 IFA=7ANDE(X-1,Y)<0)THENGOSUBB80
    O:X=X-1:GOTO700
691 IFA=1ANDE(X,Y)=3THENGOSUBB800:Y
    =Y-1:GOTO700
694 IFY=3THENGOTO700
695 IFA=5ANDE(X,Y+1)=3ORE(X,Y)=6TH
    ENGOSUBB800:Y=Y+1:GOTO700
697 IFA=5ANDE(X,Y)=7THENGOSUBB800:Y
    =Y+1
700 LOCATEX,Y:PRINTB$(E(X,Y))
705 O=U:P=V:GOSUB750:U=O:V=P:O=W:P
    =Z:GOSUB750:W=O
710 Z=P:IFX=UANDY=VTHENGOTO900
720 IFX=WANDY=ZTHENGOTO900
730 GOTO640
750 E=E(O,P):LOCATED,P:PRINTD$(E):
    IFE=4ORE=5THENP=P+1:RETURN
760 IFRND(0)<F/11THENGOTO790
770 IFF(YANDE=3)THENP=P-1:RETURN
780 IFF(YGRY=P)THENGOTO785
782 IFE=6ORE=7THENP=P+1:RETURN
783 IFE(O,P+1)=3THENP=P+1:RETURN
785 B=0:SGN(X-O):IFE(B,P)<0)OTHENO=
    B:RETURN
786 RETURN
790 IFRND(0)<2/FTHENB=0:SGN(X-O):I
```


FUNKY TOWN D'AVANT

Pas plus tard que récemment, nous avions regretté de n'avoir jamais pu trouver dans le réseau commercial Jammin' de Task Set, alors que le deuxième volet des aventures de Rankin' Rodney vient d'être lancé en Angleterre sur

Commodore 64. Est-ce possible de faire pardonner, ou peut-être à cause du peu de programmes encore disponibles sur cette machine, qu'un importateur s'est décidé à proposer Jammin' sur Amstrad. Les Cbmistes devront garder la belle ceinture toute neuve qu'ils ont pu s'offrir avec l'argent économisé alors que les Cpcistes pourront partir à la rescousse des instruments en perdition alors que Discordia cherche par tous les moyens à se les approprier pour mieux vous déchirer les oreilles. Superbe dans l'idée, ce logiciel vous emmène à la découverte des couleurs rasta au travers de 20 tableaux d'une difficulté telle que je défie quiconque de terminer le jeu sans quelques semaines d'entraînement. La musique est à la hauteur des prétentions du soft, surtout si vous prenez le temps de relayer le son par l'ampli de votre chaîne HiFi. A dégotter de toute urgence : Jammin' de Task Set pour Amstrad.



DEVENEZ DEALER IBM

A condition que vous ayez deux briques devant vous, vous pouvez vous lancer dans le commerce illégal d'ordinateurs IBM. BIG BLUE a en effet décidé de faire un rabais de 40 % aux étudiants et aux enseignants. Vous achetez la configuration de votre choix, vous vendez 20 % moins cher que le tarif et il vous reste 20 % pour acheter un Atari. Voilà

une bonne et saine occupation pour vos vacances, surtout si vous faites une école de commerce.



Je n'avais entendu parler que vaguement de la secte des adorateurs de Müli, lorsque l'un de mes amis m'a téléphoné pour me donner des renseignements très précis à leur endroit. "Je sais où ils se réunissent. Ils ont un comportement plutôt bizarre, je ne pourrais pas t'expliquer... Le mieux, c'est que tu y ailles. Il y a peut-être un truc à creuser." Aussitôt dit, aussitôt fait, je suis parti les espionner. Je ne m'attendais pas à ça...

Je pénètre dans la salle principale. Au mur, des flambeaux flamboient, comme dit ce petit con de Franck. Une vingtaine d'adeptes sont rassemblés en cercle, et l'un d'eux me fait signe de les rejoindre. Je comprends qu'il me prend pour son infortuné camarade. Je n'hésite pas une seule seconde, et me dirige d'un pas ferme vers une place laissée vacante. L'individu qui paraît être le chef prend la parole.

"Amis ! J'ai des nouvelles qui peuvent vous intéresser. L'un de nos confrères, Guy Lessespailles, vient de m'envoyer une façon de résoudre Aztec Tomb sur Commodore 64. Pour arriver directement au tableau de l'idole, il suffit de faire sauter de la dynamite à l'entrée du temple. Pour cela, il faut la placer à gauche puis descendre 3 marches et attendre que ça saute. A ce moment-là, une légère sonnerie vous indique que vous avez réussi. Il ne vous restera plus qu'à faire R et partir vers la gauche; soit vous tombez directement sur l'idole, soit sur le tableau de celle-ci. Il ne vous reste plus qu'à la remonter, quel que soit le niveau du jeu. Si en remontant vous vous faites tuer, nord, nord, prendre couteau, est, nord,



LOADM : FOR 1 = 1 TO 1000 : NEXT 1 : SAVEM "" & H3FF, & H5FA4, & H4000 : CLS. Xenon vous regarde" ou "Pour copier...(un mot effacé) les Infocom sur Apple avec COPYA : charger COPYA, faire CALL -151, B925 : 18 60, B988 : 18 60, BE48 : 18, B8FB : 29 00, revenir en basic, faire RUN, co-

CONFERENCE MONDIALE SUR LES ORDINATEURS ET L'EDUCATION

En anglais : World Conference for Computers in Education. Ça existe, et ça aura lieu à Norfolk en Virginie du 29 juillet au 2 août. Les yankees vont se secouer les méninges avec la participation d'une soixantaine de pays, ce qui commence à faire du monde. On va jaser, on va gloser, on montrera du matériel, du logiciel, on mettra des projets en place, on va faire des analyses, des communications, de la formation permanente. Inu-



tile d'emmener votre petite amie, vous n'aurez pas une seule seconde à lui accorder. Sauf si vous avez l'intention de batifoler dans les champs de coton.

BIPE BIPE

Dans la série **les français sont des cons**, le BIPE (Bureau d'Informations et de Prévisions économiques) vient de publier ses prévisions concernant l'informatique : la position des entreprises françaises est difficile par rapport à leurs concurrentes américaines et japonaises et le chiffre d'affaires prévisionnel de 20 milliards de francs en 1990 risque d'être essentiellement couvert par l'importation si des solutions nouvelles ne sont pas trouvées. On le paye avec quel fric le BIPE pour nous défoncer le moral ?



CLOSED

Carillon, Garden Grove et l'une des deux usines irlandaises : ce sont les trois usines qu'Apple va fermer. L'été sera sombre.



ILS SONT FRAIS MES CHIFFRES !

Si vous vous intéressez à l'informatique et que vous n'aimez pas les chiffres, c'est à désespérer. Pourtant, je sais que certains d'entre vous sont des drogués de la virgule flottante et des accros de statistiques. Par conséquent, je vous balance votre dose de la semaine, et après ça, tâchez de vous tenir tranquilles huit jours, sous peine de tomber entre les pattes de la brigade anticapillette. Aujourd'hui, nous parlerons ventes d'ordinateurs personnels pour l'année 1984. IBM (casaque bleue, toque blanche) caracole en tête avec un peu plus de 1 325 000 unités (je dis bien UN MILLION), suivi d'Apple (casaque multicolore) avec 685 000 unités. Derrière eux, la flopée des imitateurs en tous genres : 230 000 unités pour les compatibles. Le reste, c'est clopinettes gazeuses et peau



EN VITESSE SVP

Epson, célèbre fabricant d'imprimantes lance ces jours-ci en Europe un nouveau produit particulièrement surprenant de sa part : l'imprimante matricielle LX-80. Dotée d'une vi-

tesse de frappe de l'ordre de 100 caractères par seconde, elle est capable de dérouler du papier listing standard ou de débiter du papier à lettre en feuille à feuille. Elle se connecte, comme beaucoup de ses vieilles soeurs, sur toutes les sorties centronics de tous les ordinateurs. Enfin, dernier raffinement du constructeur, elle exécute une justification automatique du texte ce qui permet à vos impressions d'avoir un look professionnel. Le prix annoncé est de l'ordre de 3500 francs et compter encore 300 francs pour le mange-papier à lettre.



BIDOUILLE GRENOUILLE

nord, prendre miroir, sud, est, nord, nord, montrer miroir, nord, nord, nord, ouest, nord, ouest, prendre carte, nord, ouvrir porte avec carte, nord, ouest, nord, nord, brancher sabropulsar sur générateur, ouest, tuer robot avec sabropulsar, nord, ouvrir porte avec clef, nord, sud, nord... Oy !"
Je ne pensais pas que la réalité était si proche des clichés habituels. Alors que j'arrive dans une espèce d'arrière-salle, un homme revêtu d'une longue robe noire et masqué m'intercepte. Je devine des intentions peu reluisantes à la façon dont il m'agrippe les revers. Je l'assomme violemment et m'empare de sa tenue, que j'enfile prestement. Heureusement, notre altercation est passée inaperçue. Je pénètre enfin dans la salle principale. Au mur, des flambeaux flamboient, comme dit ce petit con de Franck. Une vingtaine d'adeptes sont rassemblés en cercle, et l'un d'eux me fait signe de les rejoindre. Je comprends qu'il me prend pour son infortuné camarade. Je n'hésite pas une seule seconde, et me dirige d'un pas ferme vers une place laissée vacante. L'individu qui paraît être le chef prend la parole.

un mur qui tombe, auquel cas vous vous placez contre le mur, vous faites F1 puis deux fois R et vous êtes sorti, soit vous êtes bloqué, plus de dynamite et les deux murs ne bougent pas : vous priez Saint Müli, vous cherchez une boîte ou un tas. Si la boîte ou le tas se trouve au milieu, vous montez dessus, vous faites quatre fois G et vous vous retrouvez au tableau du dessous. Si la boîte se trouve contre un mur, vous montez dessus, vous faites quatre fois G. Là, soit vous passez à travers le mur, soit vous tombez, soit vous rebondissez. Dans ce dernier cas, continuez à faire G et au bout d'un moment, faites en même temps R. Vous vous retrouverez au niveau supérieur."

Heureusement que j'ai mon magnétophone. Le chef continue ses exhortations. "Et la solution complète de l'île maudite sur Spectrum et Oric de Raoul Roland..." Les disciples commencent à s'échauffer, et certains d'entre eux reprennent chaque mot comme un écho. "pren bana, rega fene, donn bana, pren ploc, creu trou, est, est, ouvr plac, pren badg, mett badg, pren comb, mett comb, mont, ouvr boit, pren clef, est, ouvr coff, pren cart, oues, nord, nord, couc, pose badg, pose comb, ouvr cais, pren lamp, pren scap, mett scap, pose clef, intr cart, nord, nord, pren jeto, enle tapi, ouvr trap, desc, allu lamp, etei lamp, pren siff, oues, entr, siff, atta barq, pose siff, mont, est, enle dall, ne, pren tena, pose ploc, oues, oues, coup chai, nord, allu lamp, etei lamp, pren stat, nord, mont, pose tena, pren fusi, est, (charger la deuxième partie du jeu), nord, donn stat, nord, tire, nord, nord, desc, ploc, nord, nord, intr jeto."
Ca devient du délire. Les adeptes se lèvent maintenant, et se mettent à danser erratiquement. J'improvise quelques mouvements. Si mes copains me voyaient ! Des hurlements et

des cris rauques ont remplacé les chants rituels.
"Manic Miner sur Amstrad ! Faire MEMORY 4000 et charger le programme principal en sautant la présentation par un LOAD "" ! Faire ensuite POKE & 6E25,0 : CALL & 506E pour avoir une infinité de vies ! Passons à Defend or Die ! Pour neutraliser la protection, faire POKE & 666F, & C9 : POKE & 6698, & C9 ! Pour x navettes, faire POKE & 64E4,x avec x en décimal codé binaire ! Pour x bombes, faire POKE & 64E9,x,

.A 9F06 BRK .G 9F00 .A 9F06 LDX # \$ 0 6-Pour pouvoir sauver une partie en cours sur disque, il suffit de changer le numéro du périphérique dans les routines de chargement et de sauvegarde : .A A13A LDA # \$ 08 .A A2B6 LDA # \$ 08 Il faut aussi ôter du programme les routines qui testent l'appui sur une des touches du magnéto : .A A11C NOP .A A11D NOP .A AFE6 NOP .A AFE7 NOP Suppression du message Press play and record on tape : .F A124 A138 20 7-Sauver ensuite cette nouvelle version par : .S "HOBBIT" 08 0800 BFFF 8-Puis sortir du moniteur par un Run/stop Restore, puis un SYS 40704 suivi d'un appui sur RUN pour démarrer le programme. Don de Random et Access." J'ai peu de temps pour photographier cela. En effet, tous les membres se découvrent brutalement. Après une courte hésitation, j'en fais de même... Les regards convergent sur moi. "Qui es-tu ?" me demande le chef.



même remarque que précédemment ! Sainte Andrée Divoux est parmi nous ! C'est l'hystérie. Alors que je commence à fatiguer (nous sommes toujours en train de pigoter comme des fous), une lumière aveuglante éclaire soudain un pan de mur que je n'avais jusqu'alors pas remarqué. Grâce à cet éclairage, je peux photographier le mur avec mon micro-appareil photo. Je comprends qu'il s'agit d'une copie anti-café de Hobbit sur CBM 64. Voici ce qui est marqué : "1-Introduire la cassette et charger le programme. 2-Provoquer un reset en reliant les bornes 1 et 3 du premier connecteur. 3-Une fois revenu sous basic, entrer en mode direct le programme suivant : FOR 1 = 0 TO 4095 : POKE 40960+ 1, PEEK(49152+ 1) : NEXT 1 4-Charger un moniteur assembleur s'installant uniquement derrière l'adresse 49152 (Zoom, par exemple) 5-Entrer :

.S "HOBBIT" 08 0800 BFFF 8-Puis sortir du moniteur par un Run/stop Restore, puis un SYS 40704 suivi d'un appui sur RUN pour démarrer le programme. Don de Random et Access." J'ai peu de temps pour photographier cela. En effet, tous les membres se découvrent brutalement. Après une courte hésitation, j'en fais de même... Les regards convergent sur moi. "Qui es-tu ?" me demande le chef.

Je décide de jouer franc-jeu. "Je suis journaliste, et j'ai décidé de mener mon enquête sur la secte des adorateurs de Müli. Voilà." -Les adorateurs de Müli ? C'est quoi ? -Ben... C'est vous, non ? -Ca va pas ? Nous, c'est la secte des planteurs de Transpac ! -La... Mais vous faites quoi ? -On plante Transpac. C'est tout. -D'ici ??? -Oui. -C'est pour ça que ça ne marche plus en ce moment ? (1) -Oui. -Je comprends tout..." Ce qui explique pourquoi les "adorateurs de Müli" courent toujours : on les confond systématiquement avec les "planteurs de Transpac", à cause de cette similitude de nom. La semaine prochaine : Dans les Jungles Luxuriantes du Groënland.

(1) Véristique. Transpac est planté.

INFORMATIQUE - TIQUE - TIQUE

Plutôt que de ne penser qu'à sauter vos petites copines de fac ou à monter des barricades plus belles que celles de 68, vous feriez mieux de vous occuper de votre futur chômage. Avec un diplôme, les gens de l'ANPE sont plus sympas et il est plus facile de négocier une petite bourse ou une petite aide quand vos parents vous auront définitivement coupé les vivres. Les métiers de l'informatique, édité par notre confrère l'Étudiant fait un panorama complet des formations et des carrières de ce secteur en plein développement. Secteur qui sera si encombré quand vous aurez fini vos études que vous feriez mieux de prévoir tout de suite le bon job lucratif : plombier ! 60 francs le bouquin et vous ne verrez pas le derrière de la nana de la couverture. Tiens,



au fait, cet article s'adresse AUSSI aux étudiantES.

LE GRAND DÉRANGEMENT

De plus en plus d'appels pour les services Minitel, c'est tout bon pour les PTT ? Que nenni, c'est tout gâté, la machine elle est cassée ! Depuis un mois

c'est le bordel sur le Vidéotex, surtout sur le 615 qui abrite la fonction kiosque et les messageries si appréciées de tous les informaticiens et tous les zobsédés de France et d'Alsace (Ca change un peu de la Navarre et puis Gretel c'est Alsacien, non ?). L'origine de la panne est "difficile à localiser", on ne sait pas si ça vient de Transpac lui-même ou des connections au réseau téléphonique ou encore d'ailleurs et de nulle part ! Tout ce que l'on sait c'est que ça marche plus et que "il faut prendre des mesures d'urgence". Qu'est-ce qu'on se marre ! Vive l'informatique et le Vidéotex !



JE VEUX DES AMPHÉTAMINES !

Je commençais à déprimer comme un malade. Mettez vous à ma place : depuis que je travaille régulièrement avec un Macintosh, je pique des crises à cause de sa lenteur. Il a beau se cloquer 32 bits dans les entrailles avec un processeur 68000, il est d'une lenteur affligeante et escarquesque. (à ce stade, je suis obligé d'inventer des mots). J'ai commencé par acheter un second drive pour éviter les incessantes procédures d'éjection de disquettes. Mais ça restait encore lent, ennuyeux, pénible, en un mot casse-burnes. Quel est l'intérêt de posséder une machine à 30 000 balles si elle est moins rapide qu'une machine à 10 000 ? Je me lamentais sur mon triste sort quand on me glissa sous le manteau une disquette d'amphétamine pour Mac. Son nom : SPEEDY. Son but : doper le Mac. Je l'ai testée aussi sec, fulgur au poing. Mon opinion est faite : c'est super ! Je peux désormais passer de Macwrite à Macpaint en 8 secondes, ce qui équivaut à charger l'un ou l'autre programme en 4 secondes au lieu



de 56. 1400% d'économie de temps ! On peut évidemment bosser avec d'autres logiciels comme Multiplan ou Chart. Comme un bonheur ne vient jamais seul, il est accompagné d'une contrepartie : la taille des documents est considérablement réduite, par conséquent Speedy n'est intéressant que sur un 512 K (et de toute manière il ne tourne pas sur un 128). Ce logiciel cocorico français est développé par Polygone qui sort en septembre une carte 1024K pour le Mac (Mac Méga). Le logiciel plus la carte, oh bonne mère, je vais speeder comme une bête !

ORIC, DOUZE MILLIONIÈME ÉPISODE

Où en est-on, chez le nouvel Oric France ?

Les premières livraisons de l'ensemble moniteur-unité centrale-magnéto ont déjà été effectuées. Des négociations sont en cours avec Cumana et Tran pour décider de l'avenir du lecteur de disquettes, mais il est possible que celui-ci soit finalement un lecteur Oric reconçu. Un vrai kit de mise à niveau de l'Oric-1 à l'Atmos est disponible : pour moins de 500 francs, il offre un clavier d'Atmos, une Rom V1.1, un nouveau numéro de série et un manuel français. Une liste va être éditée, comprenant les prix de toutes les pièces détachées. Il était jusqu'à présent très difficile de se procurer ces pièces. Une dizaine de centres de service après-vente agréés seront mis sur pied à travers la France.

Côté projets : une réunion va être organisée en juillet, rassemblant tous ceux qui à un titre ou à un autre, ont participé à créer l'environnement de l'Oric. Ultérieurement, une Oric Fest sera même mise en place ! Ca ne vous rappellerait pas l'Apple Expo, des fois ? Vous savez, une sorte de congrès réservé à une machine, gigantesque fête qui dure deux ou trois jours. Une équipe de programmeurs va être créée, comprenant une dizaine de personnes. Celles-ci

travailleront sur le firmware (logiciels chargés de communiquer avec les périphériques) et le soft, surtout professionnel. Message aux chômeurs informaticiens : ça embauche à tout va, si vous avez un bon niveau, précipitez-vous !



Une dernière info technique : Paul Johnson, concepteur de l'Oric, est aussi créateur du système Prestel, l'équivalent de notre Télétel. Et le noyau de la Rom écrit par Microsoft est le même que sur Prestel. Vous vous en foutez ? Bon, j'ai rien dit.

L'ANGOISSE DU GARDIEN DE BUT AU MOMENT OU IL SE PREND UN COUP DE PIED DANS LES COUILLES (rien à voir) KA VIKKETTE (c'est mieux)

Ka (je cite) grande Hakke du nouveau parc des expositions de La Vikkette accueillera du 10 juillet au 10 août 1985 une manifestation d'envergure exceptionnelle akkiant koisirs sportifs et kultureks : Grands Jeux.

Ca ne veut rien dire ? Essayez de remplacer les k par des l, et vous verrez ! Vous découvrirez avec surprise que l'on vous propose une trentaine de micro-ordinateurs de capacité variant de 16 à 256 Ko sur une surface de 200 mètres carrés. Et qu'en fera-t-on, de ces beaux ordinateurs tout rutilants, à peine débballés, encore tout chauds ? On en fera :

-un (je cite) concours de création graphique, à l'aide d'une tabkette taktike coukeur (un jury sékélectionnera ka meikkeur réakisation),

-une gakerie des jeux informatiques,

-des gociקים de CAO,

-de k'interrogation de banques de données à thématique sportive (Bruxekkes, pouvait-on faire mieux ?),

-et c'est tout.

Et pourquoi on fait tout ça, dites-moi ? Parce que c'est l'année internationale de la Jeunesse. C'est gentil de leur avoir donné 200 mètres carrés, au moins, ils nous foutront la paix.

Puisque je suis à La Villette, j'y reste le temps de vous entrete-

nir d'un truc qui me semble intéressant pour vous, d'ailleurs c'est bon pour ce que vous avez : à la Géode (ce bâtiment en forme de globe, tout brillant), il y a l'écran le plus grand du système solaire (jusqu'à plus ample informé). Et sur cet écran de 1200 m2 on projette, outre un documentaire pas mal (l'eau et les hommes), un court-métrage constitué d'images synthétiques réalisées par une université américaine. Tron, à côté, c'est de la rigolade. La place vaut 50 balles, sauf si vous avez une égratignure au doigt (ou n'importe quel autre prétexte, chômeur, vieux, militaire, étudiant, travailleur, fou), auquel cas c'est 40 balles. Si en plus vous êtes petit, c'est 25 balles, mais c'est mon dernier prix. A ne pas rater.



FNAC? TOUS DES FONCTIONNAIRES!

COOP, ça vous dit quelque chose ? Ce sont bien sûr les petites superettes que vous connaissez et qui ne sont guère différentes des épiceries reprises par nos potes maghrébins. Mais, COOP c'est aussi et c'est surtout un organisme qui regroupe toutes les Coopératives de Consommateurs et, croyez-moi, ça fait un paquet de monde : 17 sociétés régionales et 5.500 magasins. Et justement, c'est la méchante crise pour ces coopéraitives, ils sont dans une merde noire : le président Jean Lacroix a démissionné, un conseil exécutif de crise a été nommé et ils risquent même de se retrouver à la rue puisque leur siège social risque d'être vendu à Renault. Pourquoi Renault ? Parce que la "Maison de la Coopération", bel immeuble inauguré en grande pompe voilà dix ans, est situé sur les bords de la Seine, à Boulogne-Billancourt, juste à côté des Usines Renault. Si l'affaire se fait, l'immeuble devrait se vendre dans les 15 milliards de centimes. Malheureusement, le trou actuel dépasse allégrement les 30 milliards et il va falloir ven-



dre non seulement les murs mais aussi le fond de commerce ! Pour le moment, un seul acheteur est sur les rangs : la G.M.F et la G.M.F, en français ça veut dire "Garantie Mutuelle des Fonctionnaires" et comme les COOP détiennent 50,8 % de la FNAC, si la G.M.F rachète, la FNAC fait partie du lot. D'où le titre de l'article, GNAC-GNAC.

APPLE EXPOMME

On connaît le bilan d'Apple Expo. Du moins en ce qui concerne le nombre de visiteurs : 33000 cette année contre 7500 l'année dernière. Près de la moitié (en moyenne) de la fréquentation du salon Spécial du Sicob. Vu la campagne de pub déployée par Apple, il était difficile de ne pas savoir quand et où l'expo aurait lieu. 600 adhésions au Club en trois jours. Heureusement, il n'y avait pas de haut-parleur pour annoncer le nombre de vente des cartes, comme à la fête de l'Humanité.



EXPORTATION SPATIALE

Vous venez de débarquer sur la troisième lune d'une planète de densité quatre dans le système stellaire de Gamma 7. Ce satellite, appelé Yesod par le premier astronaute à y avoir posé le pied (en souvenir de sa maman), fait aujourd'hui l'objet d'une exploration poussée. Vous avez été chargé de toute la découverte du complexe réseau de galeries édifié par une intelligence inconnue et sans doute disparue. Votre mission consiste à récupérer dans ces lieux tous les objets qui permettraient de comprendre ces bâtisseurs à tout jamais disparus. La qualité graphique du jeu vous transportera de bonheur, d'autant plus que le logiciel vous soumeta la bienvenue sur Yesod à la fin de son chargement. L'action vous animera en permanence d'un sentiment d'urgence à nul autre pareil, d'autant plus que s'attardant dans un lieu provoque la réapparition des esprits des constructeurs, prêts à tout pour vous



empêcher de découvrir leurs secrets. Encore un soft particulièrement agréable à pratiquer : avec un minimum d'entraînement vous deviendrez un spécialiste du déplacement en apesanteur. Nodes of Yesod par Odin computer graphics pour Spectrum.

LES VRAIS PIRATES DU MINITEL

L'AFTTEL, Association Française de Télématique, nous communique quelques chiffres intéressants sur Minitel. Quelques 800.000 minitelites sont en service en ce moment, la France est donc le leader mondial du vidéotex, cocorico les poteaux ! 1.000 services sont aujourd'hui opérationnels et 2 nouveaux services ouvrent chaque jour. Et en plus, ça usine : 3 millions d'appels par mois pour le service de l'annuaire et 5 millions pour les autres services, y en a du monde qui s'intéresse à ce nouvel écran magique, s'pas ? Et pas que du beau monde puisque 34 % des 1000 services déclarent avoir constaté des actions de piratage sur leur serveur. 34 % de 1000, ça fait 340 serveurs, les pirates ne chôment pas, c'est le moins

que l'on puisse dire. Quand on sait que les autres, les non-pirates téléphonent en majorité de chez leur patron pour ne pas payer une douloureuse qui atteint souvent des sommets incompatibles avec un salaire normal, on ne s'étonne plus que les autres pays ne soient pas très chauds pour encourager un système qui, sous prétexte de communication, n'est qu'une pompe à fric de plus. Après la redevance télé hors de prix, après la place de cinéche au prix de l'or, après les concerts à 135 francs la place debout, voilà les jeux débilés et les annonces de cul à 60 francs de l'heure. Dur ! Continuez plutôt à jouer avec votre ordinateur et à draguer en chair et en os, ça vous évitera de tomber sur des boudins aux yeux rouges.



DU CÔTÉ DES DOM-TOM RUE CASES NÈGRES ♠

Film (premier) de Euzhan Palcy (1983) avec Garry Cadenat, Darling Legitimis et Laurent Saint-Cyr.

libre, il n'a qu'un moyen : l'alphabète-ti-sa-tion. Et puis l'obtention du parchemin magique

Photo C+



qui l'ouvre les portes du paradisa (bonjour foulard, salut madras) : le CERTIFICAT D'ETUDES.

T'avaiyé, c'est trop du' et vole' c'est pas beau. Pour s'en sortir, faut aller à l'école. Et en 85 faut étudier l'informatique. Chevènement lui y'en ète' t'ès content de ce joli film qui est aussi un constat sévère d'une époque coloniale récente. Lion d'argent au Festival de Venise.

Rue Cases Nègres, M'man Tine (D. Legitimis) et son petit-fils José vivent dans le dénuement le plus complet (non, rien à voir avec le nudisme). M'man Tine qui rentre brisée de fatigue tous les soirs n'a qu'une ambition, c'est que son petit-fils échappe à cet enfer. Pour devenir un homme

Diffusion le 14 à 20h35 sur C+

QUE D'EAU QUE D'EAU LE RAVI ♠

Téléfilm de M. Fallevic, avec A. Dupon, A. Gregorio, P. Maguelon et J. Rispal

la farigoulette, c'est bien interprété, et en plus c'est drôle.

Dans le sud de la France était un petit village, ou chaque été se posait l'éternel problème de l'eau. Il y avait deux clans qui s'affrontaient pour bénéficier du peu d'eau qui alimentait le village. Les engueulades allaient bon train, dans une ambiance de franche camaraderie. Hélas arrive un jour une employée des eaux et forêts qui propose au village la construction d'un barrage. Pour ce faire, il faut créer un syndicat de l'eau (genre F. EAU), présidé par un membre du village. Entre les deux clans, égaux en nombre et ennemis jurés, choisir un homme équivalent à 50% de mécontents. C'est donc le seul neutre du village qui va être élu : le ravi. Pour les ignorants, la "RAVI", c'est le simple, le gentil tout plein. S'en suit une série de tentatives de part et d'autre pour récupérer les bons offices du ravi. C'est frais, ça sent bon le basilic et

Voilà ! Encore un de ces téléfilms comme on les aime. Un scénario original, une réalisation qui n'a rien à envier au cinéma. On y retrouve du Pa-

gnol, du Fernandel, du Bourvil, mais il a sa personnalité à lui ce film. Ce n'aurait pas une bonne idée d'y jeter un oeil cong ? !

Diffusion le 11 à 20h35 sur TF1

Photo TF1 C. Fister



L'AMOUR SOMBRE L'AVVENTURA ♠

Film de Michelangelo Antonioni (1959) avec Gabriel Ferzetti, Monica Vitti et Léa Massari.

invités sur un yacht en compagnie de trois couples à voile et à vapeur pour une croisière olé-olé aux îles Eoliennes (du vent dans les voiles). Après une discussion orageuse avec Sandro, Anna disparaît sur une île en pleine tourmente météo. Sandro et Claudia, très anxieux, la recherchent dans les îles, sur le continent, partout. Ils se croisent, se rencontrent, se rapprochent, s'accrochent et s'abandonnent frénétiquement l'un à l'autre.

Cinéma intimiste en extérieurs. A la confusion des sentiments (fidélité, remords) correspondent les éléments tantôt chaotiques, tantôt apaisés, toujours très photogéniques et très angossants dans leur nudité éternelle. Prix spécial du Jury à Cannes.

Diffusion le 14 à 22h30 sur FR3 en V.O.



Photo FR3.

curiosités :

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Première coupe des clubs. Plus de 50 clubs sur les 200 existants ont participé à la sélection nationale qui s'est déroulée le 15 juin. Regroupés en 11 centres géographiques,



Photo A2



Lundi 8 juillet

- 20h30 C+ : L'HOMME A TOUT FAIRE avec Elvis Presley et Barbara Stanwyck
- 20h35 FR3 : EFFRACTION (ne pas laisser entrer)
- 20h35 TF1 : SOUPÇONS (voir article) ♠
- 20h35 A2 : DON CARLOS (opéra)
- 22h20 TF1 : LES ATELIERS DU REVE: U.S.A.
- 22h35 FR3 : THALASSA (pêche à l'éponge)

Mardi 9 juillet

- 20h30 C+ : L'ETINCELLE avec Roger Hanin et Clio Goldsmith.
- 20h35 FR3 : PIERROT LE FOU (voir article) ♠
- 20h35 TF1 : H. TAZIEFF : La mécanique de la terre
- 20h35 A2 : LE DICTATEUR (voir article) ♠
- 21h35 TF1 : MILLE FRANCS DE RECOMPENSE d'après Victor Hugo
- 22h15 C+ : LISTE NOIRE (pour le réalisateur)
- 22h15 A2 : CHIFFRES ET LETTRES : Coupe des clubs
- 22h30 TF1 : TINTAM'ARTS (variétés)

Mercredi 10 juillet

- 20h30 TF1 : LES HOMMES DE BONNES VOLONTÉ n° 4
- 20h35 FR3 : INTERVILLES 85
- 20h35 A2 : LES MAGICIENS DU MERCREDI (c'est frais, naïf, sympa, c'est belge)
- 21h00 C+ : BUTTERFLY avec Orson Welles
- 21h30 TF1 : VARIETES : France Gall
- 22h15 A2 : CHIFFRES ET LETTRES
- 22h30 C+ : P'TIT CON (le restera)
- 22h35 TF1 : LIBERTE LA NUIT, film (étouffant) de P. Garrel avec Christine Boisson et M. Garrel.

Jeudi 11 juillet

- 20h30 C+ : 2019 APRES LA CHUTE DE N-Y
- 20h35 FR3 : GASPARD DE LA MEIJE (redif)
- 20h35 TF1 : LE RAVI (voir ARTICLE) ♠
- 20h35 A2 : LA GRANDE CHEVAUCHEE DE ROBIN DES BOIS
- 22h05 TF1 : D'HOMME A HOMME
- 22h10 C+ : TOUTE UNE NUIT de Chantal Ackerman
- 22h20 A2 : CHIFFRES ET LETTRES

Vendredi 12 juillet

- 20h35 A2 : TENDRE COMME LE ROCK n° 2
- 20h35 FR3 : MANIMAL n° 4
- 20h35 TF1 : FORMULE 1 : Enrico Macias
- 21h00 C+ : ATTILA, FLEAU DE DIEU (peplum) avec A. Quinn, S. Loren et I. Papas
- 21h20 FR3 : FRANCE A LA 3 : La pyramide de Louvre
- 21h35 A2 : CHIFFRES ET LETTRES
- 21h35 TF1 : CHAPEAU (variétés)
- 22h15 C+ : PSYCHOSE PHASE III (stop !)
- 22h40 FR3 : SPECIAL TROPIQUES : 6ème continent
- 22h45 A2 : LA VIE FACILE (pas convaincant)

Samedi 13 juillet

- 20h35 TF1 : UN JOUR SOMBRE DANS LA VIE DE MARINE (redif)
- 20h35 A2 : FINALE COUPE CLUBS
- 20h35 FR3 : BOULEVARD DU RIRE
- 21h50 TF1 : SIMON BOCANEGRA (opéra)
- 22h15 A2 : LES ENFANTS DU ROCK : Concert pour l'Ethiopie en Mondovision → 4h00
- 22h15 FR3 : DYNASTIE
- 23h00 C+ : BLACK JOURNAL de M. Bolognini (1977) avec Shelley Winters et Laura Antonelli

Dimanche 14 juillet

- 18h00 C+ : L & H AU FAR-WEST (à voir)
- 20h35 A2 : LA CHASSE AU TRESOR n° 2
- 20h35 TF1 : UN TAXI POUR TOBROUK (redif)
- 20h35 FR3 : MEDITERRANEE (l'as de beaux yeux)
- 21h00 C+ : RUE CASES-NÈGRES (voir article) ♠
- 21h30 FR3 : JAZZ pour avertis
- 22h15 A2 : HARLEM NOCTURNE (Telonious Monk)
- 22h30 FR3 : L'AVVENTURA (voir article) ♠

les clubs (des équipes de trois joueurs) ont concouru en simultané par Minitel. Qualifiés pour les demi-finales : Paris, Nancy, Jouy-en-Josas et tel pourront suivre les sélections au contraire de ce qui s'est passé cette année.

SHALOM LE DICTATEUR ♠

Film de C. Chaplin (1940) avec C. Chaplin, J. Oackie et G. Hayle

perdu, le barbier se retrouve à une tribune, obligé de prononcer un discours devant une foule exaltée. Ne sachant que dire, il proclame sa foi en la démocratie libérale.



Il était une fois un petit barbier (Seville ?) juif qui avait été blessé (Grenade ?) pendant la première guerre mondiale.

Après une vingtaine d'années d'amnésie, il revient dans son ghetto natal de Tomania. Hélas, à l'horizon, pointe l'horrible Hynkel, dictateur antisémite notoire qui s'apprête à reprendre la persécution des juifs du ghetto. Le barbier est poursuivi par les sbires d'H... mais arrive à s'enfuir en Autriche laquelle est bientôt annexée par Hynkel. Dans la confusion générale, il est pris pour le dictateur. C'est vrai qu'ils ont des traits assez proches, puisqu'ils sont tous les deux interprétés par le même moustachu, Charlot. Un peu

En 1940, c'est le premier film contre Hitler et contre l'antisémitisme qui ait été fait, c'est aussi la plus belle et la plus féroce satire qui ait été tournée contre le nazisme. Jaloux de la notoriété médiatique de Hitler, Charlot lui déclara la guerre et reprit avec ce film le titre de premier moustachu de la planète. Na.

Malgré le discours final un chouïa racoleur, ce film est truffé de scènes plus savoureuses les unes que les autres qui sont devenues par la suite des morceaux d'anthologie, tel que la danse d'Hynkel avec une mappemonde, l'arrivée de Mussolini à la gare, ou le discours du dictateur (le vrai). Le Dictateur est de ces éternels chef-d'oeuvres burlesques qui supportent plutôt bien une cinquantaine de rééditions. "Ave Charlot téléspectateur te salue."

Diffusion le 9 à 20h35 sur A2

CAI CAI MARIONS-NOUS SOUPÇONS ♠

Film d'Alfred Hitchcock (1941) avec Cary Grant, Joan Fontaine et Léo G. Carroll.

A raison de 5 ou 6 films par trimestre, et sachant que le père Alfred en a tourné une cinquantaine, au bout de combien de temps TF 1 est-elle obligée de recommencer le cycle Hitchcock ? De toutes façons, moi j'adore mais j'aimerais bien voir les moins connus, les muets et les trois derniers : l'Étau, Frenzy et Complot de Famille.

Dans un train en Angleterre, John Aysgarth (C. Grant) qui ne manque pas d'air aborde une jeune femme à l'air réservé, Lina Mac Kinlaw. Ils se revoient lors d'une chasse à courre. Une idylle s'ébauche. Le père de Lina, général en retraite, lui révèle qu'il a mauvaise réputation (femmes, jeu et toutes ces sortes de choses). Elle se marie néanmoins avec lui en cachette de ses parents. Au retour du voyage de noces, il lui déclare : 'Je n'ai pas d'argent et



je ne veux pas travailler'. Le général cassant sa pipe, leurs finances s'améliorent. Un ami de John, Beakey, avec qui il a monté une opération immobilière, meurt à son tour. Encore une mort qui profite à John. Bizarre, isn't it ? Lina soupçonne John de chercher à l'empoisonner.

Deux citations pour vous faire envie et montrer l'actualité du père Alfred. "Suspicion est le film le plus dur que je connaisse contre l'institution du mariage" (R. W. Fassbinder). Et John à Lina : "Travailler ?" lui dit-il, "Tu connais les statistiques sur le chômage".

Diffusion le 8 à 20h35 sur TF 1.

AU CLAIR DE LA LUNE PIERROT LE FOU ♠

Film de J.-L. Godard (1965) avec JP. Belmondo, A. Karina, D. Sanders et R. Devos

Oyez, oyez téléphages insatiables, voici un bon, si ce n'est le meilleur film de Godard. Pas un de ces brouillons prétentieux qu'il a pris l'habitude de nous servir ces dernières années. Il y a une histoire, il y a des vrais comédiens et c'est parfois drôle...

Ferdinand (Bébel) vient de se faire licencier (ès chômeur). Ne supportant plus sa médiocre vie, il décide d'en changer. Il retrouve Marianne (A. Karina, mme Godard) ancienne copine de fac, et tous deux partent vers la Côte d'Azur.



Pour vivre ou survivre, ils n'hésitent pas à voler et à tuer quand l'occasion se présente. Par la suite ils rencontrent le

"frère" de Marianne qui va utiliser Ferdinand, pour régler ses propres comptes. Quand Ferdinand comprendra que le "frère" de Marianne n'est pas son frère et que par conséquent elle n'est pas sa soeur (tout le monde suit, oui) et que donc il s'est fait avoir jusqu'au trognon, il se vengera.

C'est une fable et rien d'autre. L'histoire de deux "enfants" au milieu d'un monde d'adultes qui n'accepte pas que ces chérubins jouent à leur jeu de la mort. C'est un des films les plus émouvants et les plus déchirants qu'ait fait Godard. On y voit un Belmondo à la fois sublime (et sans 357 mgnum), émouvant, tendre, violent, une A. Karina belle, innocente, meurtrière (ouais, c'est compatible)... Tous avaient moins de trente ans, leur jeunesse était fraîche et joyeusement désespérée. Godard était au sommet de son talent qui s'est perdu par la suite dans les méandres de l'intellectualisme post-soixante-huitard. Ca, c'est du cinoche bon sang de bonsoir !!

Diffusion le 9 à 20h35 sur FR3

PRESQUE GÉNIE

香具美由進 ZIKA 美

Kazumi Watanabe a de l'imagination. Ca manque en ce moment. Il fait de la musique à l'heure. On a pas dit: "au mètre". C'est péjoratif. Ca veut dire musique d'avion, d'ascenseur. Watanabe est guitariste et compositeur. Il y a à boire et à manger dans son dernier album. Au fond, l'expression n'est pas bonne. Elle suppose du bon et du mauvais dans le boire et le manger. Le boire serait le bon, et l'autre... ou vice versa.



Comment choisir ! Ah, évidemment, aussitôt, voilà les pochtrons qui se lèvent en titubant. Ils savent bien ce qui est bon. Ils n'hésitent pas. Mais attendez les précoces vieillards en chaussons que ça va nous faire ! Enfin, il n'y a pas que du bon dans l'album de Watanabe. A l'écoute de certains passages, on est porté à s'écrier: "Ah non, là, pas bon ! Grimaces ! Branlerie bêtasse". Mais à d'autres: "Voilà, oui ! Tu vois bien quand tu veux". C'est qu'il peut être impressionnant. Un peu plus de rigueur, de discernement, ou de grâce inexplicable et on serait en présence d'un des génies du siècle. Même ses trucs un peu variétés peuvent être d'un certain effet sur scène. Faudrait savoir s'il peut tourner avec son groupe, on irait s'il passait. On vous l'annoncerait. On vous secouerait. Allez, feignasses, debout ! Eteignez la télé ! Sortez de vos trous ! On flaire un truc comme ça, et si ça se trouve, pendant des années, dans votre coeur le Berroille. "Il nous a sorti de notre fange. On était rangé. Tout nous semblait morne. Sans lui on loupait ça. Puisse le seigneur lui faire une fleur !" Par moments, Watanabe y va de quelques introductions jazzrockeuses un peu attendues, mais c'est minoritaire. Ce qui domine est assez surprenant. Surprenant, mais tout de même, je tiens à le répéter... Oh, regardez-le, comme l'orgueil le tortille, l'épouvantable critique, peur qu'on dise qu'il gatouille un chouïa. Qu'il a pas vu les nouilleries. Vraiment c'est pénible. Ca suffit, d'abord. Un disque rond.

Les Talking Heads, c'est autre chose. Ce sont des anciens modernes. Ils l'ont été, modernes, faut pas croire. En soixante-seize, concept non maîtrisé, mais charme absolu. Et puis l'album 77. Controversé, mais enfin quelque chose se passait, surtout que dans la New Wave, à quelques "jams" près il n'y en avait que pour le nihilisme. Là, une petite provocation du genre: "au fond, ça peut aller, mais il faudrait peut-être y mettre du tien". Et puis la musique, batterie métronomique, sans fioritures. Simplicité payante. Rythmique funk cristalline, trouvailles d'arrangements, Anatoles renversées, mélodies inspirées. Une fille à la basse, on commençait à en voir dans les groupes. Un peu plus de monde à chaque concert, de plus en plus de succès. De bons disques. Succès, joie. Envie de grand spectacle, de fête. C'est terrible, comme la joie peut rendre naïeux, parfois. On rajoute des nègres comme pour payer la dette, claviers, choristes et puis un bassiste félin et funk. Pas subtilement, d'ailleurs. La danse, la joie ! Entendons-nous, on ne cherche pas spécialement l'affection ténébreuse, mais ces fêtes sans mystère nous gonflent. "Ho, comme vous y allez !" C'est comme ça. Il y a parfois de l'indécence dans la joie. On étale, ça dégouline... Bon, les Talking Heads étaient devenus chiatiques. Gros succès, d'ailleurs. Désolé de faire élitaire mais que voulez-vous, on ne vibrait plus.

Aujourd'hui, ils reviennent dégraissés. Dégraissés de leur rythmique mais sans avoir perdu leur graisse à eux. On aimerait que renaisse ce qui faisait l'étrangeté de David Byrnes. Ce ton, cet esprit de synthèse qui le rendait finement progressiste. C'est pas pour cette fois. Le disque s'écoute. Au bout de plusieurs passages, le charme de certaines mélodies joue. Ca fait pas honte, mais on ne grimpe pas aux rideaux (on dit "on"). On parle pour on, évidemment). D'autres aimeront plus. On trouve que c'est joli. Plus de colère. Plus de cette fausse froideur, qui les rendait froids aux oreilles de ceux à qui il faut de la chaleur en grosses godasses, ni la crudité de l'album 77, ni de la maturité de Fear of Music, c'est rond. Le dernier disque des Talking Heads est rond.

Remarquez, on attend beaucoup des Talking Heads. Chris Isaak, qu'on va tenter de vous inciter à découvrir, vient de faire un disque rond aussi, mais comme il est nouveau, un nouveau qui tient la route, ça s'arrose. Du coup, on va lui trouver un peu de charme. Il a une espèce de simplicité à la Loyd Cole, c'est un lui en américain. Au physique, surtout. Ce genre de belle gueule, qui annonce l'inéluctable empatement. On sent le futur gros, façon Elvis ou Brando. Pas con. Sympathique. Pas révolutionnaire, mais de bon goût. Délicat et parfois troublant. Très bon chanteur et compositeur. On ne le voit pas devenir l'idole de ceux qui ont du papier peint dans leur chambre et des posters de groupes hard. Il est trop sobre. Mais ce premier album devrait déjà lui faire une place dans le monde. Il ne crévera pas de faim.

FOU DE SON CORPS

Puisqu'on a évoqué le hard rock, vous devez savoir que David Lee Roth est le chanteur de Van Halen. Encore plus ridicule que Mick Jagger avec sa conviction de faire triquer tout le monde en tournant du cul et en mouillant son index sur sa langue. Ce grand crétin, fou de son corps, m'agaçait. Autant le petit génie de la guitare de Van Halen faisait passer la sauce dans ce groupe, autant lui ramenait tout au niveau du plus vulgaire.

Mais ces derniers temps, on finit par le trouver plutôt sympathique. Il est très déconneur, finalement. On sent derrière le baroquisme de cagoince du talent, de la sensibilité. Et son disque de reprises de chansons qu'il aime est bien foutu et pas prétentieux. Vous voyez qu'il y a toujours un espoir. Il faut croire en l'homme. Il faut être marxiste, tenez. En s'arrangeant pour ne pas être ouvrier, bien sûr. C'est trop fatigant. D'ailleurs, dans nos régions, ce n'est pas dans ce milieu qu'on trouve le plus de marxistes. C'est injuste, direz-vous. Mais si on envoie les marxistes à l'usine, déjà que les ouvriers ne

trouvent pas de boulot... David Lee Roth est bourré de blé. Il est loin de tout ça. Et il reprend California Girl des Beach Boys en s'offrant Carl Wilson comme choriste.

VIEUX COCHONS

Carl Wilson, on le retrouve dans le dernier disque des Beach Boys. Ils ont perdu leur batteur à la plage. Par noyade. Mais les autres vivent toujours. Ils bedonnent et grisonnent. Ils ont tous plus de 40 ans. Ils ont

nouvellement mais ça reste une très bonne chose sans transfiguration. On ne voit pas comment ça pourrait devenir un phénomène façon Prince. Cela dit, il y a tellement de mystères dans le Show Biz. En tout cas, on aime bien ce groupe. Faut pas voir dans notre scepticisme un non à sa musique. Et on vous exhorte à sortir vos sous. On va s'arrêter là. Pas de pochettes de disques comme illustration. On doit s'y prendre à l'avance pour ces choses-là. Le système utilisé pour la reproduction est destructeur. Ca passe dans des rouleaux qui ne supportent pas les épaisseurs. Les pochettes que vous voyez reproduit dans ce journal sont détruites. Du coup, je ne donne pas les miennes. Dans quoi je mettrai-t-il (1) mes disques après ça ? On doit donc s'y prendre



des rides. C'est plus les Beach Boys, ce sont les vieux cochons de plage qui regardent passer les California Girls. Ne soyons pas méchant. Ils viennent de sortir un album avec la même proportion de ratages et de bonnes choses que dans presque tous les disques. Rien n'a changé, les voix sont bonnes, Carl Wilson, Brian du même nom et Mick Love pouvaient faire des disques solos. Mais ce qui compte chez les Beach Boys, ce qui est unique, c'est ce talent pour faire des choeurs. Et quelqu'un qui voudrait aujourd'hui découvrir les Beach Boys ne serait pas loin du compte avec ce disque. Tout de même, un conseil, la meilleure façon, c'est de s'offrir le coffret Trio de chez Pathé. Là, on a l'essentiel. Il faut d'ailleurs signaler encore cette collection avec ses Sinatra, Eddy Cochran, Charles Trenet, et d'autres de toutes sortes. De très beaux coffrets de trois disques à des prix raisonnables. Allons-y, les ménagères !

NOIX DE COCO

Kid Créole et ses noix de coco. Il est vraiment mégalomane, August Darnell. Il voulait, paraît-il, taper plus fort que les Beatles. Il peut s'accrocher. On le verrait plutôt passer la mode de l'exotique funk, ramer comme Devo dans son genre. Pour l'instant il est toujours là. Kid Créole, c'est surtout un groupe de scène. Un orchestre de spectacle, les Cocanuts ont du talent, Darnell, le leader à fière allure et bouge bien. Et Coati Mundi est un musicien clown très exceptionnel. Le dernier disque est travaillé avec une volonté de re-

à l'avance pour commander des pochettes vouées à la destruction. Pas le temps cette semaine mais on vous offre quelques images



qui ne manquent pas d'intérêt. Une photo de Watanabe, une peinture de Muzo et pour les gens de province qui viennent faire leurs emplettes à Paris, parce que leur disquaire n'a rien, un plan de métro. Vous en trouverez, des critiques avec autant d'attentions... Croyez-nous, amis mélomanes, vous mangez votre pain blanc.

(1) A propos de l-il, Coluche doit refaire de la radio cet été à Europe le matin. C'est le moment de racheter un poste.

- Talking Heads, "Little creatures" (Pathé Marconi).
- Beach Boys, "Getcha back" (CBS).
- David Lee Roth, "Crazy from the heat" (Warner Bros).
- Kazumi Watanabe, "Mobo" (Domo records, Polydor Japon).
- Chris Isaak, "Silverstone" (Warner Bros).
- Kid Créole and the Cocanuts, "In praise of older women and other crimes" (Sires records, CBS).

édito

Salut !
Z'avez vu ? J'ai changé de look la semaine dernière.
Ouais, y'en avait un peu marre des 6 colonnes, alors on est passé en 5, et pour bien marquer le coup j'me suis fait faire l'éditorial par Carali, la ruse !
Cette semaine, en revanche, la 21ème où j'vous cause, retour à la normale : y en a un.
Non, c'est vrai quoi, les vannes ça va un temps, mais faut pas abuser.
D'ailleurs vous avez dû aussi repérer que le box-office avait aussi changé de gueule, c'est normal :
- j'ai moins de colonnes à écrire,
- les photos sont plus grandes,
- moralité, on passe le BO pur coton au lavage, donc il rétrécit, CQFD.

Cette semaine un film culte, du moins d'après ce qu'on m'en a dit : "Sang Pour Sang", Blood Simple en anglais, et un autre film culte, du moins c'est ce que moi j'en disais : Repo Man (une seule salle à Paris : UGC Biarritz), un film africain, présentement c'est rare, mes impressions cabourgeoises, enfin tout ça quoi...

En attendant que je vous en cause la semaine prochaine, n'allez pas voir La Forêt D'Emeraude, mais allez voir le premier film de Robert Zemeckis, qui sort enfin, distribué par Visa Films : CRAZY DAY (I Wanna Hold Your Hand, in english) que c'est un film sur les Beatles.

DRÔLE DE SAMEDI

de Bay OKAN

Avec Carole LAURE (belle, elle était à Cabourg avec Lewis FUREY), Francis HUSTER, Jacques VILLERET, Catherine ALRIC (aussi à Cabourg), Michel BLANC, ZOUC et Jean-Luc BIDEAU. FRA. 1H30. 11/20. 1981.

Ou comment faire du médiocre avec un casting d'enfer.
Il est sûrement bourré d'idées, Bay Okan, mais ça ne suffit pas pour faire un film, d'ailleurs c'est pas son premier.
C'est une série de sketches qui n'ont



pas forcément de liens entre eux, et ça pompe très vite l'air.
Un couple de Neuchâtel n'a que le samedi pour faire ses emplettes et tout ferme à 4 heures, pressés les Suisses. Evidemment tout concourt à leur faire tout rater : le boucher (Villeret éteint) qui se met à tuer tous ses collègues après avoir rêvé qu'il faisait de sa femme un salami (et on le comprend vu la grosse l.), le dentiste fouareux, l'élève d'auto-école mal embouché, nul et accidentesque (Blanc) ou le play-boy beur, la super-galère.
Mais tout ça, c'est lent, lent, mais lent ! On s'emmerde à cent sous de l'heure. On attend les gags, on les voit venir à 100 lieues, et encore quand ce sont des gags. J'ai peut-être ri 2 ou 3 fois, et encore. Le reste du temps, je m'endormais.
Enfin, de toutes façons, ne vous fiez surtout pas à l'affiche, en particulier à la pancarte accrochée à la porte, parce que de cul, niet ! J'm'en fous, j'étais pas v'nou pour ça.
Même les fans de films avec plein de vedettes peuvent largement s'en passer.

LE ROMANTIQUE PAIE ENCORE !

2^e festival du film romantique de Cabourg

Comment ne pas revenir d'un tel festival sans être mélancolique ? Imaginez un dimanche matin gris et pluvieux à Cabourg, la côte normande avec son temps merdique qui déjà vous met en condition pour le spleen idéal, ça y est, vous y êtes ?

Vous vous voyez avec votre chemise à jabot et vos cheveux longs flottants au vent marin, alors que vous foutez le sable humide et vierge de cette plage, bercé par ce ressac obsédant d'une mer opaque ?
Bon, ben désolé les mecs, mais je ne suis pas Gonzague Saint-Bris, homme très charmant au demeurant : je suis David Clou, le critique le plus petit et qui se fait le plus remarquer !
Quoi ? Vous vous plaignez parce que j'essaie de pas faire comme tout le monde, afin de clamer sur tous les toits que l'HHHHbeddo c'est l'plus beau ?
23 films en 4 jours ! On pouvait pas tous les voir, vu qu'il y avait 2 salles qui projetaient simultanément des films différents. De toutes façons, il n'y avait que 10 films dans la sélection officielle (il n'y a pas de palmarsès à Cabourg), je n'en ai vu que 6 car je n'y étais que 2 jours sur les 4, du 19 au 23 juin.
Mais, masseu, j'en ai fait des choses en 2 jours !
Je suis arrivé le vendredi pour le déjeuner. Presque tout le matin était déjà là. J'étais paumé et mort de rire à la fois, c'était assez drôle de voir tous ces gens se faire des grands sourires et comme personne ne m'connaissait, c'était cool, mais ça n'a pas duré longtemps.
J'me mets à une table au hasard (enfin, presque), et toc me v'là tombé sur Manuel GELIN, fils de Daniel et frère de Fiona, qui sort un disque en septembre, Catherine DELMAS de France-Soir et Alain BEVERINI de TF1.
Et c'est parti les amis ! !
Hop ! 2 PROJOS !

Le premier film "OVER THE BROOKLYN BRIDGE" (USA), en VO sans ST, avec Elliot GOULD (MASH) et Margaux HEMINGWAY (Star 80), film d'humour juif rigolo, puis "FLASH BACK" (FRA) avec Daniel OLBRYCHSKI, Nicole CALFAN et Marthe VILLALONGA, joli film un peu raté sur la gemellité.

Juste après, le "Grand Bal Romantique", smoking et falbalas de rigueur. C'est là où j'ai vraiment commencé à me faire remarquer, à cause de mes sapes: folles mais chic (déconnez pas !). Ensuite j'ai fait danser Carole LAURE, Sophie BARJAC, Brigitte FOSSEY et Marie-France PISIER et autres invités en chantant du blues et du rock'n'roll, avec à la guitare Stephen VANDERBILT, grosse tête de chez EMI et fils du producteur de Chaplin.



Le lendemain, samedi, réveil à midi, et 3 PROJOS, 3 !
"ROMANCE CRUELLE" (URSS), très bien, avec des acteurs de "Romance du Front" (N° 74), "SAHARA" (ESP) très joli film espagnol avec entre autres une jeune actrice très belle, Maru VALDIVIELSO, et enfin "MRS SOFFEL" (USA), avec Mel GIBSON, Diane KEATON et Matthew MODINE (Birdy), pas décevant du tout.

Ensuite dîner de clôture long et ennuyeux, j'y portais un ensemble en-

SANG POUR SANG

de Joël (et Ethan) Coen

Avec John GETZ (vu récemment dans Voleur de Désirs), Frances McDORMAND, Dan HEDAYA (vu dans la Corde Raide), M.Emmet WALSH et Samm-Art WILLIAMS. 1H50. USA. 16/20.

Un homme et une femme dans une caisse la nuit.
Rien de particulièrement épating.
Lui c'est l'employé, elle c'est la femme du patron.
Non ! Non ! Ce n'est pas un couple illégitime, et je vous prie de m'excuser

ployés.
Premier lézard c'est qu'il n'y en a que 2 dans l'histoire qui savent qu'ils sont 4 dans la galère.

Le patron, c'est un mec un peu excusif, il demande au privé, pour 10 briques (\$ 10.000) de les descendre pendant qu'il va pêcher quelques jours.

Il revient et le privé lui apporte des photos prouvant qu'il les a bien butés. Content mais prudent, le patron va lui chercher sa thune au coffre mais garde une photo en souvenir.

2^e lézard : le privé descend le patron et laisse le flingue de la gonzesse qu'il



pensées un peu plus charitables, bordel ! C'est pas parce qu'il y a un mec et une gonzesse dans une tire qu'ils sont obligatoirement amants ! D'abord ça pourrait aussi bien être 2 mecs qui soient amants, hein ?
Bon, mais là je m'éloigne de mon propos.

Et pourquoi sont-ils dans cette caisse ? Eh ben parce que la nana s'est vue offrir un joli 38 à crosse de nacre par son mari et elle préfère se barrer avant de trouver l'occasion de s'en servir.

Chaud comme ambiance, trouvez pas ?

C'est ici que le vent commence à tourner : l'employé annonce à la femme qu'il l'a toujours trouvée charmante, et les v'là dans un motel pour la nuit avec un seul et grand lit...

Tatatatinin...

Mais l'oeil du privé, adipeux, vulgaire, voyeur, arnaqueur, rapace, sadique, obséquieux, hypocrite et j'en passe, guette...

Evidemment le patron est au courant de la nuit de débauche de sa légitime dès le lendemain, et c'est là que ça commence à craindre pour de bon.

Maintenant vous avez les 4 personnages situés : le patron de bar cocu qui se paie un privé pour surveiller sa femme "partie" avec un de ses em-

a subrepticement subtilisé pendant que les 2 tourtereaux dormaient.

3^e lézard : c'est l'employé et non les flics qui retrouve le corps, et, voyant le pétard de sa nana, va effacer toutes les traces du crime.

4^e lézard : il est pas mort, mais il (l'employé) l'enterre quand même, vivant, brrrr...

5^e lézard : il rentre à la casbah et bonjour le malentendu : lui est persuadé qu'elle a tué son mari, et elle, n'étant au courant de rien, est convaincue qu'ils se sont lâtés.

Bon, j'arrête là les lézards parce que sinon on n'a pas fini.

Ethan et Joel COEN se sont vraiment éclatés pour leur premier film.

Leur scénario ressemble à une de ces balalles folles, genre Gaston Lagaffe, qu'on jette de toutes ses forces et qui n'en finit pas de rebondir.

Les cadrages sont magnifiques, bizarres, novo, genre pub française (voir photo, la big one).

On a un plan où on suit au ras du sol l'employé qui va dans l'arrière-bar : on voit la poussière de la moquette se soulever à chacun de ses pas, et cela grâce au contre-jour dû à la lumière qui filtre sous la porte close de l'arrière-salle éclairée dans le bar éteint.

Toujours dans le même registre, dans un des plans de la fin, un des protagonistes tire à travers un mur d'une pièce éclairée à une pièce éteinte - où se trouve la caméra - et on voit des rais de lumière apparaître au fur et à mesure des différents coups de feu. Superbe.

Mis à part ces considérations sur la brillante de la technique, je dirai que mon seul regret se situe au début du film que je trouve un peu lent à démarrer.

Mais à part ça c'est tout good.

A voir absolument après la troisième vision de La Rose Pourpre Du Caire et Choose Me.

VISAGES DE FEMMES

de Désiré Ecaré

Avec Sidiki BAKABA (bonjour le braquemard !), Eugénie CISCÉ ROLAND, Albertine GUESSAN et la communauté Adioukrou du village de Lopou. 1H45. COTE D'IVOIRE. 12/20.

Un film africain. Soit.

Un film africain qui ne parle ni des colonies, ni des Blancs. Bien.

Ca change. Enfin, c'est difficile de dire que ça change, vu qu'il existe bien peu de cinéastes africains.

Désiré Ecaré a galéré comme une bête pour faire ce long-métrage en 16mm gonflé en 35, 15 ans pour faire le film.

Il a commencé à tourner en '69 et puis il s'est arrêté, comme ça, parce que le projet ne le bottait plus autant. Sans compter qu'il y a eu certaines époques où il était en grève contre le système de production en Côte d'Ivoire, lourd, chiant, castrateur et censeur. Encore une mauvaise habitude qu'il a prise pendant son séjour à l'IDHEC !

Et encore, je vous parle pas de la façon dont il parle : comme vous et moi ! Enfin, vous ne savez pas, mais moi je suis sûr.

Visages de Femmes, fort bien. Et qu'est-ce que dont ça cause ? Eh ben de femmes pardi !

Qu'est-ce que vous croyez ? Qu'il va donner un titre à son film comme ça sans que ça ait de rapport direct avec son contenu ?

Le film est, paraît-il, construit autour de 3 femmes ivoiriennes, qui chacune à sa manière va chercher à se débarrasser du carcan macho qui pèse sur ses frères épaules.

La première envoie chier son mari, la deuxième fait du karaté et la troisième veut monter une affaire de restaurant.

Au départ, ça part d'un bon sentiment : montrer qu'en Afrique aussi les femmes cherchent à s'émanciper, mais masseu, il est un peu complexe comme mec.

Le début du film est plutôt confus : des gens qui dansent...

Et puis, de but en blanc des mecs qui bossent dans un champ, et y'en a un qui les mate, fumant ses clopes, peignant, glandant tranquillement.

Et v'là-t-y pas qu'un des mecs engueule le glandeur (c'est son frangin). Plus tard, de retour au village, le même mec engueule sa femme parce qu'elle regarde trop le frangin.



Déjà là on est bien embrouillé dans les personnages, mais alors quand on a la scène de cul, entre le glandeur de frangin et une autre gonzesse, on est bien perdu. Et elle est longue, la scène de cul, ne m'faites pas dire ce que je n'ai pas dit. C'est une scène du genre de celles qu'il y avait dans les premiers pornos des années '70, soft. C'est au niveau de la narration, entre autres, que le film pêche le plus. Il est hachement difficile de suivre le déroulement des histoires, si histoires il y a. Les scènes de la fin sont assurément les mieux réussies. Moralité : Ecaré aurait peut-être mieux fait de faire un tout autre film, plutôt que d'utiliser ce qui avait déjà été tourné 15 ans plus tôt.

Mais, super-mais, c'est pas souvent que les Africains nous envoient des films, alors, si vous avez envie de vous culturer un peu plus...

core plus voyant ! J'étais avec mes pote, donc ça allait quand même, malgré l'orchestre ringard qui suivit Mouloudji (ouéééh), et dont le violoniste osa jouer après qu'Ivry GITLIS ait déliré sur son violon. La nuit s'est terminée à 5 plombes du mat' après un dernier boeuf chez Stephen.

Resté dimanche, tout le monde qui s'en va, mis dehors de leur chambre à midi, et on s'fait des bises, et on s'échange les adresses (ça va pour moi).

Moi j'étais peinar, pas pressé, déjeuner avec Jacques DEMY, Manuel GELIN, Sophie BARJAC, les frères POIVRE D'ARVOR, puis le thé avec Ivry GITLIS.

Moralité, Cabourg, bien sympa. Les organisatrices un petit peu débordées par le nombre inattendu de gens, mais efficaces.

Mondain, mais bien cool. Encore ! ! Salut Marielle, et encore merci !

box office

| | | | |
|------------------------------|-------|--------------------------------|-------|
| 01) ROSE POURPRE DU CAIRE | 18/20 | 26) LES SAISONS DU COEUR | 15/20 |
| 02) APRES LA REPETITION | 18/20 | 27) ELECTRIC DREAMS | 15/20 |
| 03) BRAZIL | 17/20 | 28) FRENCH LOVER | 14/20 |
| 04) PERIL EN LA DEMEURE | 17/20 | 29) FASTER PUSSYCAT | 14/20 |
| 05) LA VIE DE FAMILLE | 16/20 | 30) LA DECHIRURE | 14/20 |
| 06) ESCALIER C | 16/20 | 31) LE FIL DU RASOIR | 14/20 |
| 07) LA MAISON ET LE MONDE | 16/20 | 32) 2010 | 14/20 |
| 08) AU-DELA DES MURS | 16/20 | 33) POULET AU VINAIGRE | 14/20 |
| 09) SANG POUR SANG | 16/20 | 34) LES SPECIALISTES | 14/20 |
| 10) RENDEZ-VOUS | 15/20 | 35) SPECIAL POLICE | 14/20 |
| 11) WITNESS | 15/20 | 36) LOUISE L'INSOUMISE | 14/20 |
| 12) SERIE NOIRE/NUIT BLANCHE | 15/20 | 37) LE JEU DU FAUCON | 14/20 |
| 13) BIRDY | 15/20 | 38) FIC DE BEVERLY HILLS | 14/20 |
| 14) PIANOFORTE | 15/20 | 39) THE BOSTONIANS | 14/20 |
| 15) CRAZY DAY | 15/20 | 40) ANGES SE FENDENT LA GUEULE | 14/20 |
| 16) LA BALADE INOUBLIABLE | 15/20 | 41) LE KID DE LA PLAGE | 14/20 |
| 17) ADIEU BONAPARTE | 15/20 | 42) RAS LES PROFS | 14/20 |
| 18) BLANCHE ET MARIE | 15/20 | 43) MOJADO POWER | 14/20 |
| 19) NUIT PORTE JARRETelles | 15/20 | 44) JUSQU'A UN CERTAIN POINT | 14/20 |
| 20) SUBWAY | 15/20 | 45) BROTHER | 14/20 |
| 21) REPO MAN | 15/20 | 46) MARLENE | 14/20 |
| 22) CHOOSE ME | 15/20 | 47) LA RIVIERE | 13/20 |
| 23) RETOUR MORTS-VIVANTS | 15/20 | 48) SPLIT IMAGE, L'ENVOUEMENT | 13/20 |
| 24) SAC DE NOEUDS | 15/20 | 49) GIGOLO | 13/20 |
| 25) LES POINGS FERMES | 15/20 | 50) STARFIGHTER | 13/20 |

B.D!

ebdito

Milou, c'est un pseudo, vous vous en doutez sûrement. Et pourquoi ai-je choisi un tel nom, vous demandez-vous ? Parce que c'est le seul chien à deux têtes de toute l'histoire de la bande dessinée. Voilà, vous savez tout. Cette semaine, surtout, ne ratez pas Clarke et Kubrick de Alfonso Font. Surtout si vous êtes fans des vrais, et même si vous ne l'êtes pas. En bref,

achetez-le, c'est pas compliqué. Vraiment, je suis bien bon avec vous. Quand je pense que je dépense MON fric pour vous éviter d'avoir à sortir le votre. Mais cette semaine, j'ai reçu ma note d'électricité, alors j'aimerais bien que vous m'envoyiez tous un petit chèque pour me rembourser Paris Perdu et Les Voleurs d'Oreilles, qui sont vraiment très nuls. Vous me donnez chacun 1 franc, et vous économisez tous 76 francs. Merci l'HHHHebdo. Milou

MOI NON PLUS

Touche pas à mon Wolinski ! C'est vrai qu'avec un nom comme ça, il doit pas être français, ce mec. Si je l'allume, je vais avoir SOS Rastacouère sur le dos. Pourvu qu'ils viennent pas faire un concert gratuit à l'HHHHebdo, on a pas les moyens. Bon, tant pis, je me lance : l'est pas terrible, cet album. On prend des illustrations parues dans la presse, on rajoute trois ou quatre bandes et comme il manque encore des pages, on agrandit des petits dessins pour en faire des pages entières. Plus commercial que ça, c'est difficile. A lire assis par terre au rayon BD de la FNAC, sans plus.



TU M'AIMES ? de WOLINSKI chez ALBIN MICHEL, 55 francs à payer en pièces de 50 centimes agrandies.

RETOURNE-S-Y, EMMERDEUSE !

La mignonne petite comtesse hongroise veut retourner chez elle, à Pecs. Comme elle est paumée quelque part entre l'Inde et l'Afrique, comme ça se passe à une époque où les bateaux à voile se traînent, elle décide de ne pas contourner l'Afrique et de tirer tout droit : mer Rouge, Nil, Alexandrie, Grèce, Bosnie, Croatie et Hongrie. (On ne s'affole pas, on regarde une carte sur le Larousse le plus proche et on se console en se disant que tous les français sont nuls en géographie.) Mais elle est un peu frêle, la comtesse, pour se faire ce voyage toute seule, surtout qu'elle a un joli petit cul et que c'est bourré de sauvages obsédés, ces pays-là. (Attention, les pote, ça se passe au 18ème siècle, venez pas me pomper avec SOS racisme !) Elle va donc bassiner Lester Cockney pour l'accompagner dans ce voyage, et quand elle bassine, c'est pas de la tarte, ça passe ou ça casse, elle veut retourner

TOUTES DES SALOPES,

SAUF MA MÈRE

Nathalie est une hôtesse de l'air qui ressemble très fort, vous vous en doutez, à Natacha, l'héroïne de Spirou. Elle est demandée à l'aéroport, s'y rend donc en taxi, se fait sauter par le chauffeur de taxi, arrive enfin, participe à une partouze, embarque dans un avion à destination de Cucuta, se fait violer par une congrégation de moines, par le commandant, par le second, par le co-pilote, par une tribu sauvage et finalement par le stewart. C'est un sacrilège gentil, un vieux rêve réalisé : déshabiller Natacha. En plus, elle baise. Que demander de mieux ? Attendez, c'est pas fini ! Der-



!!



à Pecs et elle le fait savoir haut et fort. Le blond héros fini par craquer et c'est parti, ça aventure à tout va : sauvages androgynes, turcs cruels, officiers anglais délicats, archéologues verveux, tout y est. Dessins, scénarios, découpage sans reproche. Textes faiblaris,

BD-PARADE

| | | |
|--------------------|--------------|----|
| TRAGIQUES DESTINS | VUILLEMIN | 17 |
| FOLIES ORDINAIRES | SCHULTHEISS | 17 |
| HISTOIRES A LA CON | CARALI | 16 |
| CHEZ LUCIEN | MARGERIN | 15 |
| CLARKE ET KUBRICK | FONT | 15 |
| SUPER PHACOCHERE | SHELTON | 15 |
| DESTIN FARCEUR | PTILUC | 15 |
| LA TERRE CREUSE | SCHUITEN | 15 |
| NATHALIE | JAAP DE BOER | 15 |
| RETOURNER A PECS | FRANZ | 15 |
| GUERRES FROIDES | SCHULTHEISS | 14 |
| GWEN D'ARMOR | ROUGE | 14 |
| SERRE MOI FORT | WILLEM | 14 |
| UGAKI | GIGI | 14 |
| COLOMBO | ALTAN | 13 |
| NOCES DE BRUME | SOKAL | 13 |
| LOTUS DE SANG | MICHETZ | 12 |
| LUC LEROI | DENIS | 12 |
| TU M'AIMES | WOLINSKI | 11 |
| GRAND DERANGEMENT | CHARLES | 11 |
| ARBRE DE VIE | DERIB | 11 |



nière minute : c'est Waltery lui-même qui a fait cet album. Il se sentait frustré, depuis qu'il la dessine, de ne pas la dessiner à poil. Alors, il l'a fait. Voilà. C'est donc un original, mesdames et messieurs, bonsoir.

NATHALIE LA PETITE HÔTESSE, de JAAP DE BOER et JOOP VAN LINDEN, chez DESSIS. 40 paires de lunettes pour voir à travers les vêtements.

L'ARBRE DES INDIENS

Au cas où vous ne seriez pas encore au courant, je vous rappelle que le temps est bien révolu où les indiens étaient toujours les enfoirés dans les westerns. Plusieurs films ont fait la vérité sur les horreurs perpétrées par les ricains, comme Little Big Man ou Un homme nommé cheval.

L'arbre de vie est le troisième tome de Derib sur la vie des indiens comme si vous y étiez. Vous vous baladez dans la vie de l'apprenti sorcier qui devient lui-même sorcier du village et qui prend lui-même un apprenti pour perpétuer la tradition. C'est bien documenté, y a juste ce qu'il faut de bagarres pour pas

MARI LOUPÉ



Ah, elle est belle ma couverture, elle est belle ! C'est du beau carton et un beau dessin, ça, Madame ! Elle est belle, elle est belle, 40 francs les 46 pages, elle est belle, ma couverture ! Oui, ben on peut pas en dire autant de l'intérieur. Histoire, scénario, rythme, dessins et couleurs ont la qualité du joli symbole qui orne cet article. A éviter.

PARIS PERDU de Raives aux éditions du miroir. 40 étrons et en plus c'est à suivre, ce n'est que le tome 1.



UGAKI GIGI



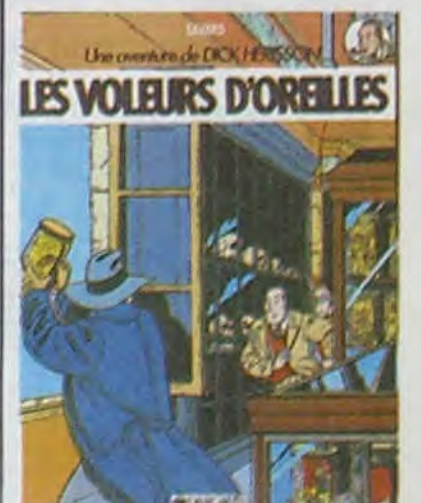
Les séquelles des films de Kurosawa ont définitivement déglugué mon inconscient, j'adôooore les japonaiseries. Vous avez vu Les sept samourais ou Barbe-rousse ? Génial ! C'est autre chose que Kagemusha, merde commerciale qu'a commis le maître avec les ricains. Avec ces vieux films en noir et blanc, tu pouvais rester assis dans un mauvais fauteuil pendant les trois heures et demie de projection sans avoir mal au cul. L'album de Gigi, une aventure du Ronin UGAKI, ne vous emportera pas au septième ciel des Samourais, l'histoire est simple et sans mystère. Par contre, le découpage, le dessin, les couleurs et la documentation sur les moeurs japonaises devraient vous tenir en haleine jusqu'à la fin de la soixantième page. A souligner : une excellente bibliographie des ouvrages qui ont inspiré l'auteur et une qualité de papier et de couverture hors du commun.

UGAKI, l'escrimeur fou de Gigi chez Dargaud. 56 francs justifiés.

ARRÊTEZ-LES



Il y a de l'idée, dans cet album. Deux ou trois retournements de situation, quelques répliques marrantes, une ou deux cases bien dessinées. Malheureusement, reste 44 pages sur 46 qui sont nulles, 652 cases qui sont mal dessinées, 514 répliques qui sont mauvaises, et 37 francs qui sont lourds. Merde, Hergé est mort, foutez-lui la paix !



LES VOLEURS D'OREILLES, de SAVARD chez DARGAUD, 37 francs à payer en entier.

SALUT LA PROMO!

VOIR PAGE 18

un peu confus. Prix honnête, ça devient rare !

JE VEUX RETOURNER A PECS, une aventure de Lester Cockney par Franz aux éditions du Lombard. Hongrois que c'est gratuit mais c'est 33,50 francs.

3001

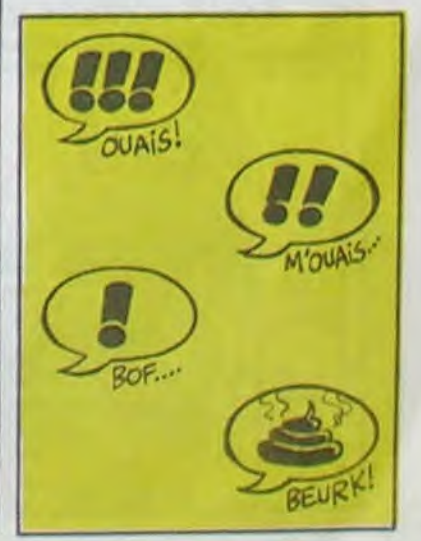


Ca tombe bien que les protagonistes de cet album s'appellent Clarke et Kubrick. Parce que les cadrages rappellent beaucoup ceux de Kubrick et les scénarios sont presque aussi bons que ceux de Clarke, ce qui n'est pas peu dire. Nos deux héros sont deux baroudeurs de l'espace, hommes à tout faire, mercenaires des missions impossibles. Pour vous donner une idée, l'un se voit confier une dangereuse mission : se faire transformer en particules ionisées pour approcher un vaisseau-bombe qui détecte tous les corps ennemis à proximité. Pas facile, hein ? Il se désintègre donc, mais ne réapparaît pas... La réintégration s'est-elle mal passée ? Non, il s'est retrouvé à l'intérieur de la bombe ! Je ne vous raconte pas la chute, il vaut mieux que vous la découvriez vous-même. Ce n'est que l'une des six histoires du bouquin. Toutes sont iné-

dités en France, ce qui prouve bien l'incompétence des éditeurs. Toutes sont géniales, bien dessinées, les couleurs sont superbes... (Mais qu'est-ce que je pourrais bien trouver pour qu'ils l'achètent ???)



CLARKE ET KUBRICK, AGENTS TRES SPATIAUX, bon album de ALFONSO FONT (bon dessinateur) chez GLENAT, bon éditeur, 38 crédits galactiques, tout bon.



PLAIRE OU NE PAS PLAIRE

TELLE EST LA QUESTION ?



EFFECTIVEMENT !

Dimitri

JE CONNAIS TROIS NÉNETTES ... FRANÇOISE, GINETTE ET ÉLODIE. L'EMBARRAS DU CHOIX, QUOI...



EH BIEN NON LE CHOIX N'EST PAS FACILE ! JE POURRAIS, ÉVIDEMMENT, SORTIR AVEC LES TROIS ... MAIS, JE SUIS UN ROMANTIQUE. MON AMOUR NE PEUT ÊTRE QU'EXCLUSIF.



FRANÇOISE EST BELLE, MAIS À CAUSE DE CELA C'EST UNE BALISE À DRAGUE. JE SUPPORTE MAL !



GINETTE EST POURRIE DE FRIC ! MÊME SI JE SUIS INTERESSÉ, C'EST GÊNANT DE NE JAMAIS POUVOIR ÉCLAIRER SOI-MÊME ...



ÉLODIE EST CHARMANTE, UN PEU CASANIÈRE ET ELLE DÉTESTE FAIRE LA POPOTTE. CE N'EST PAS PRIMORDIAL, MAIS ÇA COMPTE !

SI JE ME COLLE AVEC UNE MINETTE, C'EST POUR TROUVER UN ÉQUILIBRE, UNE ESPÈCE D'IDÉAL. QUELQUE CHOSE DIGNE D'UN HOMME.



QUAND JE VOUS DIS QUE CE N'EST PAS FACILE ?

TOUCHE PAS À MA CAGNOTTE



J'AI BIEN ESSAYÉ DE TESTER MON CAS AUPRÈS DES COPAINS, MAIS ALLEZ DONC SAVOIR ? TOUS DES ENVIEUX !



DE PLUS, JE SUIS UN RIGORISTE, J'AIME BIEN LES FORMULES CARRÉES.



PAS DES "P'TÊTRE BEN QU'OUI" P'TÊTRE BEN QU'NON" L'ESPRIT HUMAIN DEMEURE APPROXIMATIF.



HEUREUSEMENT ILY A LA SCIENCE ! LES SCIENCES EXACTES, L'ORDINATEUR ! LES RÉPONSES PRÉCISES, CHIFFRÉES. LES CHIFFRES C'EST FROID, ÇA NE BARATINE PAS !



JE FOURRE TOUT MON PROGRAMME DANS L'APPAREIL, PHOTOS COM-PRIS, ET LA RÉPONSE CONCRÈTE ET SANS ÉQUIVOQUE EST IMMÉDIATE.



PHYSIQUE INADAPTABLE. CONSEILLE ORDRE RELIGIEUX OU PHILOSOPHIQUE. CHIRURGIE ESTHÉTIQUE EXCLUE. CAS TROP DÉLICAT.



... DES MACHINES DE CONS DANS UN UNIVERS DE MERDE...



NE SOURIEZ PAS TOUS, NOMBRE D'ENTRE VOUS SONT PROBABLEMENT IMPLIQUÉS.

Eureka!

Personne n'a encore trouvé!



Avec 5 jeux d'aventures passionnants en français, avec effets sonores, plus 5 jeux d'arcade, EUREKA a déjà occupé les longues soirées d'hiver de plus de 8000 Fans. Avec en plus un concours à 250000 Francs au premier qui trouvera le code d'EUREKA... voilà bien de quoi vous rendre enrégés !
Personne n'ayant trouvé la bonne réponse au 31 Mars, date de clôture du concours, celui-ci a été prorogé jusqu'à la fin de l'année... ou jusqu'à ce que quelqu'un ait trouvé !

Jeu du mois dans ILLI, Joystick d'or en Angleterre, EUREKA est vraiment LE jeu à avoir absolument pour Commodore 64 ou Spectrum (préciser à la commande).

Bon de Commande à retourner à:
EUREKA INFORMATIQUE 39 Rue Victor Massé. 75009 PARIS

M.....

Adresse.....

Code Ville

désire recevoir la cassette du jeu EUREKA pour :

Commodore 64 Spectrum.

Ci-joint 250 Francs en règlement de ma commande (Franco de port)

ATARI 520ST

BASE4

DISPONIBLE

11, rue Samozet PAU (59) 69 76 76

Suite de la page 1

Et que croyez-vous que fait Monsieur Dewavrin devant tant de bonne foi, d'amabilité et de compétence ? Il va faire un tour à l'étranger, achète des Apple en parallèle et les vend 20 % moins cher qu'Apple ! On ne peut pas dire qu'ils ne l'ont pas cherché !

Y A PAS QUE LES CRS

Et que croyez-vous que fait Apple devant cette baisse de prix ? Il envoie des huissiers pour relever les numéros des ordinateurs venus d'on ne sait où ! Belles méthodes en vérité, toute en finesse et en douceur ! Le traité de Rome sur le libre échange des marchandises entre les pays de la communauté européennes ? Rien à foutre ! Avec les numéros, on va retrouver le vendeur qui approvisionne Général Vidéo et on va essayer de l'intimider pour qu'il arrête ses livraisons.

ELECTRON

Intimidation, Electron, autre magasin parisien en a fait l'expérience. Un fidèle client de cette boutique désirant acquérir 6 Apple IIe, Electron s'adresse aux services commerciaux non pour devenir revendeur, mais pour acheter ponctuellement les 6 bécanes que désire son client. Devant le refus catégorique d'Apple, Electron achète à l'étranger et son client est livré, moins cher. Et c'est parti pour les lettres recommandées avec menace d'attaque en concurrence déloyale, tribunaux, poursuites judiciaires, et patati, et patate, et pourquoi pas la prison ou la guillotine ? Ferient mieux de vendre leurs engins à qui

en veut plutôt que de venir faire chier quand les boutiques vendent les mêmes achetés ailleurs. De toutes façons, ce sont les mêmes boîtes vides avec quelques circuits intégrés et elles sortent de la même usine, non ? Il a bien fallu que quelqu'un les paie quand elles sont sorties de cette putain d'usine, non ?

ENCORE ?

Vous en voulez encore ? Je vous parle du bras de fer avec Hachette Opéra qui a finalement plié et ouvert une salle dédiée à Apple ? Je vous parle des sacs de fèves que Gassée en personne est venu faire dans un Carrefour pour faire enlever des Apple en exposition ? Je vous parle du Golem, compatible Apple dont la Segimex a arrêté la distribution ? Non attendez, j'ai mieux, parlons du pirate, vous allez voir, le pirate, c'est très bien.

PIRATE, PETIT-FILS DE PIRATE ET FIER DE L'ETRE

"Il faut frapper le chien quand il est dans l'eau !", c'est avec cette citation de Mao que m'accueille Monsieur Long Duget, patron de Dynamit Computer. Sa minuscule boutique près de la gare du Nord est pleine à craquer de produits venus tout droit de Hong-Kong ou de Taiwan. Ces coins-là, Monsieur Long Duget les connaît bien et pour cause : son grand-père était *Pirate Noir*, un vrai pirate qui écumaient les mers de Chine au temps où les ordinateurs n'existaient pas encore. Cette citation concerne, vous l'avez deviné, Apple. La situation de la firme de Cupertino étant ce que l'on

sait, notre pirate considère que si on lui file un grand coup de bâton sur la tête, elle sera un peu moins emmerdante et il pourra continuer à vendre ses configurations CPU 48 Ko à 6500 balles sans qu'Apple vienne les lui saisir pour contrefaçon. Car c'est de compatibles qu'il s'agit, dans ce domaine aussi les méthodes musclées des ex-babas font des ravages. Les CPU 48 Ko de Dynamit Computer sont compatibles et rien ni personne ne peut empêcher de les commercialiser en France. Un Apple n'est, en fait, qu'un assemblage de composants électroniques (dont la plupart viennent d'Extrême Orient !) et chacun peut assembler ces composants comme il l'entend. Les seules protections valables dont dispose Apple sont les éléments ajoutés par la matière grise de ses programmeurs, en l'occurrence les ROM. Et les ROM des CPU 48 Ko sont vierges quand on achète la machine ! Si des petits futas achètent ou programment ensuite des ROM pour que l'engin ressemble à s'y méprendre à un II +, Monsieur Long Duget n'y peut rien. Apple pense bien sûr le contraire, un huissier est envoyé sur place pour saisir une machine, le pirate ne se laisse pas faire, on frise la bagarre générale dans le magasin et les tribunaux rentrent dans la danse ! Contrefaçon, rébellion devant huissier et c'est reparti pour un tour, dans la joie et la bonne humeur ! Les avocats et les huissiers qui bossent pour Apple doivent se faire des testicules en or ! Tiens, un truc marrant : les actes rédigés par Noël Agnus, l'huissier,

sont tapé sur un Mac et l'expert qualité désigné pour l'accompagner, Pierre Altenburger, bosse pour Apple ! C'est bien normal, tout ça ? Et le flic qui est venu emmerder Coluche chez lui, c'est normal aussi ? Bon, toujours est-il qu'après le CPU 48 Ko, notre pirate va importer des compatibles IIe sans ROM et, pouf, un petit coup d'avion, il achète des mises à niveau IIe/IIc chez le revendeur Apple où se fournissent déjà les Général Vidéo, Electron et autres et le tour est joué : on peut quand même acheter des pièces détachées, merde !

PROCES

Revendeur, mon frère, tu veux devenir revendeur Apple ? Non, procès ! Tu veux juste acheter une ou deux machines pour tes bons clients qui te sont fidèles ? Non, procès ! Tu veux faire du parallèle ? Non, procès ! Tu veux importer du compatible ? Non, procès ! Tu veux acheter un kilo de pommes ? Non, procès ! Tu veux écrire un article comme celui-là sur Apple ? Non, procès ! Tu viens boire un coup ? Oui, mais alors juste un et on fait un procès après !

CONTE DE FEE IIe

Oh, hé, et moi ? J'ai pas fini l'histoire de ma boutique d'informatique. J'ai finalement laissé tomber. Je suis reparti à Katmandou, j'ai remis en route mon petit commerce de tabac spécial et je viens de me payer un terrain pour y planter de l'herbe, comme ça si je vais en taule, je saurai pourquoi !

COMPAREZ!



L'ENSEMBLE:
3490 f.

ORIC ATMOS + MONITEUR COULEUR + MAGNETO K7

Performant : On ne présente plus l'ORIC ATMOS : 48 k Octets de mémoire, BASIC performant, graphisme haute résolution couleurs, etc... Pour afficher clairement ces performances, nous avons fait construire spécialement un moniteur couleur, l'OR 14 : il est équipé d'un câble qui se branche directement dans l'ordinateur, ce qui facilite les branchements. L'écran assure un contraste et un rendu des couleurs exceptionnel, et l'amplitude a été spécialement réglée pour obtenir un affichage « pleine page ».

Complet : l'ensemble que nous vous proposons est « prêt à travailler » (ou à jouer !) : un ordinateur ORIC ATMOS, un moniteur couleur 36 cm OR 14 de haute qualité, et un magnétocassette. Vous avez tout de suite tout ce qu'il faut pour démarrer.

Evolutif : Bien que largement assez performant, l'ensemble construit autour de l'ORIC ATMOS peut s'agrandir au fur et à mesure de l'évolution de vos besoins ou de vos connaissances grâce à de nombreuses possibilités de branchements

Intelligent : Déjà établi comme un best-seller sur le marché français, l'ORIC ATMOS a fait ses preuves et bénéficie d'une très large bibliothèque de logiciels de toutes sortes (jeux éducatifs, applications professionnelles) dont un très grand nombre en français.

L'ATMOS et les matériels qui l'entourent sont couverts par une **garantie constructeur d'un an** par EUREKA INFORMATIQUE, qui a récemment acheté ORIC Angleterre et qui est à ce titre propriétaire de la marque ORIC et distributeur exclusif de ses produits.



LE TUBE DE L'ETE

DERNIERE MINUTE:
LES 1000 PREMIERES COMMANDES
SERONT ACCOMPAGNEES DE
10 CASSETTES DE PROGRAMME
GRATUITES.

Bon de commande à retourner à

Eureka Informatique

39, rue Victor Massé
75009 PARIS
Tél : 281.20.02
Télex : 649.385 F

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

Les matériels suivants :

| M.: | Qté | Désignation | Prix |
|--------------------|-----|-------------|------|
| Adresse : | | | |
| Code | | Ville | |
| désire commander : | | | |

Un ensemble ORIC à 3 490 F
 Un ORIC ATMOS à 990 F

Ci-joint mon règlement par
(Ajouter 25 F de frais de port si votre commande est inférieure à 500 F.)

PLEIN LES YEUX

Un périphérique particulièrement coté chez nos voisins, et fort peu répandu chez nous à part chez Thomson, vient d'être créé pour les deux Amstrad (CPC 464 et 664). Le stylo optique de DK Tronics sortira d'ici une quinzaine de jours sur le marché anglais, accompagné d'un logiciel de graphisme annoncé comme exceptionnellement performant puisqu'il permettra le style aérographe, le découpage et le déplacement de zones de dessin, la sauvegarde et la réutilisation dans vos logiciels de pages graphiques créées à l'aide de ce soft... L'ensemble

sera proposé aux alentours de 300 francs en Angleterre et devrait traverser la Manche sous peu (d'ici le milieu du mois de Juillet normalement).



ENCORE UN BON COUP

Personnellement, je ne suis pas fana de la gamme LASER, tous les goûts sont dans la nature, (mais ce goût là n'est pas dans la mienne). Par contre, j'ai craqué du côté des accessoires. Pensez donc ! Vidéo Technologie vient de sortir un drive cinq pouces 1/4 entièrement compatible Apple/IIc et pour mille balles de moins environ (moins de 1900f TTC). A ce tarif, je peux leur faire un poil de pub à l'oeil, d'autant que ce drive est plus silen-



cieux que celui d'Apple. C'est vachement évident quand on formatte des disquettes. Par contre, la carrosserie est moche, quoique dans les mêmes tons que l'Apple/IIc.

VIDEOTROC

**ECHANGE-REPRISE
DÉPÔT-VENTE
JEUX ET
MICRO-ORDINATEURS**

2000 jeux!

NOS PRIX NEUFS!

Table listing prices for various computer models and peripherals like the MSX CANON Y20 and MONITEUR ZENITH.

**OUVERT DU MARDI
AU SAMEDI DE 10 h À 19 h**
89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
N° : 342/154
métro : gare de Lyon et Ledru-Rollin

VTR INFORMATIQUE
VTR Micro Nord : 252.87.97 : 54, Rue Ramey, 75018 Paris
VTR Micro Sud : 545.38.96 : 105, Bd. Jourdan, 75014 Paris
VTR Micro Lyon : (7) 842.14.16 : 49, rue de la Charité, 69000 Lyon

VOUS ANNONCE

LA FOIRE AUX SOFTS
Dans le cadre de son opération
«Micro Spécial Vacances»
du 1er juillet au 15 septembre 1985.
La Foire aux Softs, c'est des prix spéciaux
(jusqu'à 45 % de remise),
sur près de 200 titres, pour les ordinateurs :
ZX 81 - SPECTRUM - ORIC 1 ou ATMOS
COMMODORE 64 - MSX
Venez découvrir le plaisir de l'Informatique Familiale

MICROPOLIS

- THOMSON-M05-T07.70
- POINT CONSEIL TIFY
- MSX - YAMAHA - SANYO
- LIBRAIRIE

Logos for Alice, Sinclair ORIC, Commodore COLECOVISION, CBS ELECTRONICS, and Atari.

BLANC BERNARD
INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

**AMSTRAD - SINCLAIR - ORIC
SHARP - THOMSON - SANYO
LEANORD - LOGYSTEM**

9, rue Salomon Reinach. 69007 Lyon
Tél. : (7) 872.25.48 (près facultés)

ASSISTANCE TECHNIQUE - LOGICIEL - FORMATION

GENERAL
le temple d'AMSTRAD
Initiés d'HEBDOGICIEL, venez, en pèlerinage,
visiter le plus fabuleux monument consacré à
AMSTRAD en France.
**10, boulevard de Strasbourg
75010 Paris**
Heures de culte : 9 h 45 à 13 heures - 14 à 19 heures
tous les jours sauf dimanche

POURQUOI PAYER PLUS CHER?



L'ENSEMBLE:
990 f.

ORIC ATMOS+PERITEL+ALIM+3CASSETTES DE JEUX

Price lists for 'LOGICIELS ORIC 1' and 'LOGICIELS ORIC 1 & ATMOS'. Includes items like 'ASSEMBLER DISAS', 'DEFENCE FORCE', '3D INVADERS', etc.

PERIPHERIQUE & ACCESSOIRES

Price list for peripherals and accessories like 'Moniteur couleurs OR14', 'Cable pèritel avec alimentation', etc.

PROMO LOGICIELS ORIC 1
6 best sellers des jeux
d'arcade pour ORIC 1
pour 200 F!



LE TUBE DE L'ETE

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

EUREKA INFORMATIQUE, 39, rue Victor Massé 75009 PARIS

Pour commander, utiliser le bon à découper de la page précédente.

**DUPLICATION DE VOS PROGRAMMES
INFORMATIQUES SUR CASSETTE**
Dépêchez-vous
avant la nouvelle taxe sur
les cassettes vierges.
CASSETTES VIERGES POUR MICRO
Prix T.T.C. par boîte de 25, frais de port inclus.
C 10 200,00F C 40 250,00F
C 15 212,50F C 60 275,00F
C 20 225,00F C 90 300,00F
Commande par boîte de 25 exemplaires.
Le bon de commande est à retourner accom-
pagné du règlement à :
cassettes LE TEMOIGNAGE
51, rue de Ville-d'Avray - 92310 SEVRES - Tél. (1) 534.43.78

Je souhaite _____ Boîte(s) de C _____
Nom _____
Adresse _____
Revendeurs, nous consulter.

Comic strip featuring a dog and a man talking about subscriptions. Includes text: 'ABONNEZ-VOUS!', 'RABONNEZ-VOUS!', 'Qu'ils disaient', 'BULLETIN D'ABONNEMENT PAGE 5!'.

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef: Gérard CECCALDI
Directeur Technique: Benoît PICAUD
Rédaction: Michel DESANGLES, Michaël THEVENET
Secrétaire: Martine CHEVALIER
Dessins: CARALI
Editeur: SHIFT Editions 160, rue Legendre 75017 PARIS
Distribution NMPP
Publicité au journal
Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie: DULAC et JARDIN S.A. Evreux

DEMANDEZ LE PROGRAMME

Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et définitive et il est évident que nous y rajouterons régulièrement des programmes. Pourtant, vous chercherez en vain certains programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles.

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché et les abonnés - anciens ou nouveaux - bénéficient en plus d'une remise de 10%. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrions rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé: ramener les prix à une plus juste valeur !

Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !

SOFT-PARADE ©

nouveau

SPY VS SPY

Retrouvez tous les documents secrets, placez des bombes et partez le premier de ce pays surpeuplé par les espions. Un must pour deux joueurs.

UP'N DOWN

Jamais vu de route pareille, et pourtant ça monte et ça descend comme les montagnes russes de la Foire du Trône.

TAPPER

Un p'tit coup à servir, facile. Cent grands coups ? Dur, très dur et pourtant on y arrive !

SORCERY

Voilà un jeu d'aventures qu'il est bon ! Pas de problème de vocabulaire : tout au joystick. Et il est beau...

MACADAM BUMPER

Le meilleur simulateur de flipper et avec un éditeur de flippers. Pourquoi aller au café ?

DEFEND OR DIE

Le plus dingue des jeux d'arcade, chez vous, et en stéréo !

MEURTRE A GRANDE VITESSE

Une enquête à 260 Km/h à mener tambour battant, en vous basant sur les indices fournis avec le soft.

SÉRIE NOIRE.

Un véritable jeu de meurtre (Killer) entre les différents joueurs. Qui embrasserez-vous, tuerez-vous ou volerez-vous ?

SURVIVOR

De l'aventure, vite et bien servie, en couleur et haute résolution, sans problème complexe à résoudre : survivre sera votre seul mot d'ordre.

MESSAGE FROM ANDROMEDA

En voilà un super jeu d'aventure, largement plus beau qu'un camion et encore plus largement passionnant.

FOREST AT WORLD'S END

Le bout du monde à vos portes, juste après le troisième arbre à gauche. Un dédale d'aventures rocambolesques ou angoissantes.

HOUSE OF USHER

Claustrophobes éloignez-vous, cette aventure s'adresse exclusivement aux agoraphobes.

BC'S QUEST FOR TIRES

La course à l'échallote préhistorique, rien de tel pour rester en jambe !

LUNAR LEEPER

Des tonnes de ferraille vous sautent dessus, sachez les éviter pour mieux servir votre natale planète.

JAW BREAKER II

Comme vous n'avez pas peur des plus gros que vous, défonchez ces dents qui vous guettent.

AQUATRON

Défendre la Terre passe encore, mais nettoyer en plus les océans, faut pas pousser... A moins que vous ne soyez plus balèze que balèze !

LE CRIME DU PARKING

Résoudre une affaire aussi sordide et crapuleuse que le meurtre d'Odile Conchoux nécessite un sang-froid et un esprit déductif acérés. Seriez-vous la réincarnation de Sherlock Holmes ?

SPY HUNTER

Vous passez de la voiture de James Bond au bateau de 007. Un must du jeu d'arcade.

DARK STAR

Partez à la rescousse de la Galaxie, sans peur et sans reproche. Votre écran n'y verra que du feu en plongeant de planète en trou noir et de combat spatial en hyperspace.

ELIDON

Voilez deci-delà en quête des fabuleux fers à cheval qui apportent paix, joie, sérénité, richesse...

PSI WARRIOR

Des combats à coups d'énergie psychique, des ballades en skate antigravité, des dizaines d'heures de recherches avant d'atteindre la Source de tout le Mal. Génial...

THE DAMBUSTERS

Reprenez à votre compte l'œuvre des pionniers de la lutte écologique armée : à bas les barrages noyeurs de vallées.

BOULDER DASH

Depuis Lode Runner, les jeux d'arcade vous ennuyaient ? Ce problème ne se pose plus dorénavant : vingt tableaux et cinq niveaux pour passer des heures uniques.

MEURTRE A GRANDE VITESSE

De l'aventure, du suspense et de la réflexion. Un vrai polar d'Agatha Christie où vous devenez Hercule Poirot. Extraordinaire de subtilité et d'ingéniosité.

XAVIOR

Plus vite, toujours plus vite ! Des kilomètres de pièces à fond les manettes. Heureusement, pas de radar à l'horizon et le compteur qui s'envole. Waow, c'est le pied d'acier.

FBI

Une bonne enquête vaut mieux que deux gangsters dans le dos, dans une impasse avec un réverbère en panne. Un vrai bon polar.

MEGAHITS

Incroyable ! Dix titres fabuleux pour 30 balles le titre ! Et vous n'avez pas encore envoyé la commande !!!

INVASION

Des Aliens comme s'il en pleuvait, des dangers à tous les coins de la galaxie, de l'action et du sang-froid : voilà ce qui vous guette dès que vous prendrez les commandes de votre vaisseau.

COBRA PINBALL

"Beau comme un camion" vous connaissez. "Splendide comme un flipper" vous allez l'apprendre avec ce super soft de course. Du massage et du bourrage en quantité, d'accord, mais aussi en qualité.

BATTLE FOR MIDWAY

Si vous avez la mégalo galopante, précipitez-vous : l'Amiral Fletcher, c'est vous ! A votre casquette...

FRELON

Bande de petit salopards, vous n'êtes pas là pour frimer ! C'est la guerre, et malgré les ennemis qui nous canardent, il faut aller réparer ce sacré pont ! Le premier qui crie "Maman" a mon pied aux fesses !

A logiciel en anglais
F logiciel en français
V jeu d'aventure
R jeu de réflexion
J jeu d'arcade rapide
E éducatif
L langage
M manette de jeu nécessaire
* nouveauté

APPLE

| | | | |
|----------------------------|------|---------|-----|
| 1 CONAN | DISK | A J * | 275 |
| 2 CRIME DU PARKING | DISK | F V * | 190 |
| 3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP | DISK | A J M * | 275 |
| 4 BRUCE LEE | DISK | A J M * | 245 |
| 5 SKYFOX | DISK | A J M * | 300 |
| 6 SUMMER GAMES | DISK | A J M * | 400 |
| 7 PARANOIAK | DISK | F V R * | 350 |
| 8 DALLAS | DISK | A V R * | 245 |
| 9 EPIDEMIE | DISK | F V R * | 350 |
| 10 OPERATION MERCURY | DISK | F R M * | 390 |
| 11 BC'S QUEST FORTIRES | DISK | A J * | 190 |
| 12 LUNAR LEEPER | DISK | A J * | 190 |
| 13 AQUATRON | DISK | A J * | 190 |
| 14 JAW BREAKER II | DISK | A J * | 190 |
| 15 ONE-ON-ONE | DISK | A R M | 300 |
| 16 AZTEC | DISK | A J M | 350 |
| 17 FLIGHT SIMULATOR II | DISK | A J R | 490 |
| 18 MASK OF THE SUN | DISK | A V R | 290 |
| 19 IFR, SIMULATEUR DE VOL | DISK | F J R | 380 |
| 20 PINBALL CONSTRUCTION | DISK | A J M | 300 |
| 21 CHOPLIFTER | DISK | A J M | 300 |
| 22 HARD HAT MACK | DISK | A J M | 300 |

AMSTRAD AMSTRAD

| | | | |
|----------------------------|----|---------|-----|
| 1 SORCERY | K7 | A J M * | 95 |
| 2 DEFEND OR DIE | K7 | A J * | 110 |
| 3 KONG STRIKES BACK | K7 | A J M * | 95 |
| 4 MACADAM BUMPER | K7 | F J * | 140 |
| 5 MEURTRE A GRANDE VITESSE | K7 | F J * | 180 |
| 6 SURVIVOR | K7 | A J * | 110 |
| 7 HUNCHBACK II | K7 | A J M * | 95 |
| 8 BATTLE FOR MIDWAY | K7 | A J M * | 115 |
| 9 HOUSE OF USHER | K7 | A V * | 110 |
| 10 FOREST AT WORLD'S END | K7 | A V * | 85 |
| 11 MESSAGE FROM ANDROMEDA | K7 | A J * | 65 |
| 12 SERIE NOIRE | K7 | A J * | 145 |

WEB DIMENSION

L'esthétique et la sensibilité musicale priment dans la découverte de cet univers, pas si impitoyable qu'il n'y paraît.

MASTER OF THE LAMPS

Les mauvais génies ont cassé leur lampe. A vous de jouer les petits réparateurs du dimanche. Un tube de colle est nécessaire à la réussite !

BC'S II GROG'S REVENGE

Plus beau que le premier, plus drôle aussi : un véritable Tex Avery. A vous d'en déterminer le dénouement.

KONG STRIKES BACK

Les montagnes russes vous fileront le mal de mer. Mais un Mario averti en vaut deux, surtout avec quelques bombinettes dans les poches.

HUNCHBACK II

Si vous vous tapez la cloche, n'oubliez pas qu'aux yeux de certains vous allez passer pour un être une. Infernal mais beau, si beau.

FOX

Plus beau que Zaxxon, plus fou que Lode Runner. Le haut du sommet du panier, en arcade, et pour votre thomson à vous tout seul. Génial, absolument !

OPERATION MERCURY

Partez à l'assaut des mers du Sud à bord d'un sous-marin moins que banal vu le nom : Piggy. Tout un programme que vous ferez un plaisir de parcourir si vous aimez admirer de la belle programmation !

COMMODORE 64

| | | | |
|----------------------------|------------|-----------|---------|
| 1 REALM OF IMPOSSIBILITY | DISK | A V M * | 380 |
| 2 LODE RUNNER | MODULE/K7 | A J M * | 290/100 |
| 3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP | DISK | A J M * | 275 |
| 4 BOULDER DASH | K7 | A J M * | 95 |
| 5 THE DAMBUSTERS | K7 | A R M * | 95 |
| 6 ELIDON | K7 | A J R M * | 135 |
| 7 MEGA HITS | K7 | A J M * | 320 |
| 8 WEB DIMENSION | K7 | F J R M * | 140 |
| 9 MASTER OF THE LAMPS | K7 | F J R M * | 109 |
| 10 BC'S II GROG'S REVENGE | K7 | A J M * | 95 |
| 11 PSI WARRIOR | K7 | A F J M * | 99 |
| 12 UP'N DOWN | DISK/K7 | A J M * | 145/95 |
| 13 TAPPER | DISK/K7 | A J M * | 145/95 |
| 14 SPY HUNTER | DISK/K7 | A J M * | 145/95 |
| 15 SPY VS SPY | K7 | A J M * | 109 |
| 16 CONAN | DISK | A J * | 145 |
| 17 SEVEN CITIES OF GOLD | DISK | A J M * | 280 |
| 18 TOURNAMENT TENNIS | DISK | A J M * | 150 |
| 19 RAID OVER MOSCOW | K7 | A J M * | 95 |
| 20 SUMMER GAMES | DISK/2 K7 | A J M * | 249/165 |
| 21 KRYSTAL OF ZONG | K7 | A V J M * | 80 |
| 22 BATTLE FOR MIDWAY | DISK/K7 | F J R M * | 200/150 |
| 23 GHOSTBUSTERS | DISK/K7 | A J M * | 139/109 |
| 24 BRUCE LEE | DISK ou K7 | A J M * | 145/95 |
| 25 SPELUNKER | DISK | A J M * | 275 |
| 26 HYPER BIKER | K7 | F J M * | 90 |
| 27 WHISTLER'S BROTHER | DISK | A J M * | 275 |
| 28 DECATHLON | DISK/K7 | A J M * | 230/120 |
| 29 BEACH HEAD | K7 | A J M * | 95 |
| 30 BLUE MAX | K7 | A J M * | 95 |
| 31 PSYTRON | K7 | A R J * | 85 |
| 32 MASK OF THE SUN | DISK | A V R * | 340 |
| 33 VOYAGEUR | K7 | F V * | 145 |
| 34 DALLAS | DISK | A V R * | 190 |
| 35 HOBBIT | K7 | A V R * | 135 |
| 36 HOVER BOVVER | K7 | A J M * | 120 |
| 37 KILLER WATT | K7 | A J M * | 120 |
| 38 ZENJI | K7 | A J R M * | 120 |
| 39 AXIS ASSASSIN | DISK | A J M | 380 |
| 40 ARABIAN NIGHTS | DISK | A J M * | 180 |

ORIC 1 / ATMOS

| | | | |
|--------------------------------|----|-------|-----|
| 1 3D FONGUS | K7 | F J * | 140 |
| 2 MEURTRE A GRANDE VITESSE | K7 | F V * | 180 |
| 3 AIGLE D'OR | K7 | F V R | 160 |
| 4 MR WIMPY | K7 | F J * | 50 |
| 5 DOGGY | K7 | F J * | 120 |
| 6 SUPER JEEP | K7 | F J * | 140 |
| 7 HOBBIT | K7 | A V R | 210 |
| 8 COBRA PINBALL | K7 | F J * | 120 |
| 9 FRELON | K7 | F J * | 120 |
| 10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE | K7 | F V * | 145 |
| 11 BIG BASTON | K7 | F J * | 120 |
| 12 PSYCHIATRIC | K7 | F J * | 120 |
| 13 TENDRE POULET | K7 | F V R | 120 |
| 14 LANCELOT | K7 | F J * | 150 |
| 15 TERMINUS | K7 | F J * | 120 |
| 16 ULTIMA ZONE | K7 | A J * | 95 |
| 17 MISSION DELTA | K7 | F J R | 90 |

SPECTRUM

| | | | |
|------------------------|----|---------|-----|
| 1 DARK STAR | K7 | A J * | 95 |
| 2 SPY HUNTER | K7 | A J * | 85 |
| 3 XAVIOR | K7 | F J * | 70 |
| 4 BRUCE LEE | K7 | A J * | 85 |
| 5 MEGA HITS | K7 | A J * | 310 |
| 6 ZAXXON | K7 | A J * | 85 |
| 7 MATCH POINT | K7 | A J M * | 85 |
| 8 SABRE WOLF | K7 | A J * | 85 |
| 9 UNDERWORLDE | K7 | A V * | 85 |
| 10 BEACH HEAD | K7 | A J * | 85 |
| 11 LORDS OF MIDNIGHT | K7 | A V * | 100 |
| 12 ATIC ATAC | K7 | A J M * | 95 |
| 13 PSYTRON | K7 | A R J * | 89 |
| 14 HOBBIT | K7 | A V R * | 135 |
| 15 PAINTING JOE | K7 | F J * | 75 |
| 16 LOMBRIX | K7 | F J * | 95 |
| 17 VOX | K7 | F L * | 180 |
| 18 3D MOVER | K7 | F L * | 180 |
| 19 INTERCEPTEUR COBALT | K7 | F J R | 95 |
| 20 MAHON DR GENIUS | K7 | F A R | 140 |

THOMSON

SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TOUS CES LOGICIELS SONT COMPATIBLES M05, T07 AVEC EXTENSION 16K ET T07, 70

| | | | |
|--------------------------------|--------|---------|-----|
| 1 FOX | K7 | F J M * | 145 |
| 2 AIGLE D'OR | K7 | F V * | 180 |
| 3 FBI | K7 | A J M * | 190 |
| 4 INVASION | K7 | F J * | 155 |
| 5 AIRBUS | Module | F J M * | 475 |
| 6 ELIMINATOR | K7 | F J M * | 120 |
| 7 PULSAR II | K7 | F J M * | 120 |
| 8 STANLEY M05 | K7 | J M * | 125 |
| 9 SPACE SHUTTLE SIMULATEUR M05 | K7 | F R J * | 260 |
| 10 VOX M05 | K7 | F L * | 180 |
| 11 YETI | K7 | J M * | 140 |
| 12 LABYRINTHE SURVIE | K7 | F V M * | 190 |
| 13 BACKGAMMON | K7 | R * | 170 |

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER : SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS

Nom/Prénom
Adresse
Ville Code postal

| LOGICIELS | Ordinateurs | Prix | Qté | Montant |
|---|-------------|------|-----|---------|
| | | | | |
| | | | | |
| TOTAL | | | | |
| Participation aux frais de port en recommandé | | | | + 15,00 |
| REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE | | | | |
| N° ABONNE (obligatoire) | | | | |
| MONTANT à payer | | | | |

date de la commande :

Les chèques reçus ne seront en aucun cas encaissés avant la livraison des logiciels commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

si vous êtes ABONNÉS déduisez VOUS-MÊMES vos 10 % de remise sur le bon de commande

10 % de remise pour les abonnés !

HIPPO JOYST

C'est japonais, c'est un des meilleurs et des plus costauds que l'on connaît : trois boutons de tir, une bonne prise en mains et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (super pratique pour les repas !). Prise standard pour Amstrad, Atari, Commodore 64, MSX, Vic 20. Compatible avec les interfaces d'Oric et de Spectrum. Pour Apple, Thomson et Texas, tinton : ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller !

Ah, au fait, c'est 120 balles... C'est bon, c'est pas trop cher ? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.



Bon de commande à découper et à renvoyer à SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.
 Nom.....
 Prénom.....
 Adresse.....

DATE : PU = 120 F ... x ... = ... F
 frais d'envoi = +15 F
 chèque joint : TOTAL = ... F

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

Les nouvelles boîtes jaunes sont arrivées ! Six logiciels français de qualité par cassette et un prix raisonnable : des produits signés SHIFT EDITIONS !



"Dork crystal" est sans nul doute un des plus beaux et rapides jeux écrits pour TI 99 : votre héros doit récupérer des fragments de cristal dans le labyrinthe qui est le lieu à la mode pour tous les monstres branchés de la galaxie ! Les autres jeux sont tout aussi efficaces : un superbe sauteur sur sa pyramide, un duel pour deux joueurs en armure, un casino avec 3 jeux de cartes, une centrale nucléaire et "Mission pénibleuse" qui vous transportera dans une jungle hostile en deux somptueux tableaux. 120 francs les 6 jeux en basic étendu.



Un jeu d'aventure : ça va. Six jeux d'aventure, bonjour les nuits blanches ! Vous allez devenir tour à tour explorateur, espion, égyptologue, cosmonaute, super-héros et victime du célèbre docteur Paranaud. Si vous arrivez au bout de ces six casse-tête sans problèmes de santé et sans troubles mentaux, vous deviendrez sans conteste un des grands maîtres mondiaux du jeu d'aventure ! Une cassette pleine à craquer pour 120 francs.

Votre Oric utilise le langage machine pour réfléchir et vous n'avez malheureusement que votre cerveau humain pour le battre au Morpion ! Le "Laby 5" qui suit n'est pas plus facile : cinq étages, des trappes partout et ses ascenseurs pas très fiables ! Dans "Oil leak", vous devez réparer une voiture au beau milieu de grandes flaques d'huile. Les gouffres, les ravins et les précipices de "Pont-levis" vont vous rendre fou ! Le "Parsec" force à toute vitesse et la "Guerre nucléaire" est tout simplement le premier grand Wargame pour Oric. 120 francs la cassette.



Des jeux d'arcade à gogo : changez le cours de l'histoire à Pearl Harbour, guidez Albert et Kong dans leur pyramide favorite, jouez à un jeu de balle entièrement nouveau, construisez d'énormes murs avec votre grue de chantier et régaliez-vous avec de la tequila : plus vous en buvez, plus vous désamorces facilement les bombes de "Caramba" ! Six super-programmes pour 120 francs.

Deux jeux d'arcade où vous serez un courageux pompier, ou pilote d'une moto de course fonctionnant au langage machine. Viennent ensuite la réflexion avec "Puzzle" et la stratégie avec "Mineur" où vous pourrez organiser des compétitions jusqu'à 5 joueurs. L'aventure enfin avec "L'inca d'or", un fabuleux jeu graphique en 3 dimensions. 6 super-programmes pour 120 francs.



Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà de quoi faire frémir les électrons dans votre MO5 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisagerez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémé 7... Dès que l'immobilité vous paraîtra insupportable, partez pour l'espace profond (Worp) ou retrouvez vos amis (fichier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre MO5 n'en croira ses jeux !



★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
BON DE COMMANDE A ENVOYER A SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.
 Nom/prénom.....
 Adresse.....
 Code postal.....
 Ville.....
 ORIC N° 4 120 F
 ORIC N° 5 120 F
 SPECTRUM N° 1 120 F
 TEXAS N° 4 120 F
 ZX 81 N° 1 120 F
 MO5 N° 1 150 F
 - REGLEMENT JOINT :00F
 DATE :

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être **ORIGINAUX** et **FRANCAIS**. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications 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 mensuel et trimestriels.
 ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ture du concours mensuel.
 ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
 ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
 ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
 ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 160, rue Legendre 75017 PARIS.
 Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.
 Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

| | N° 86 | N° 87 | N° 88 | N° 89 |
|-------------------------|-----------------|-----------------|------------------|------------------|
| APPLE II | LEAP MAN | LEAP MAN | DISK DUMP | DISK DUMP |
| CANON X-07 | JOE DALT KID | JOE DALT KID | EXTBAS | PANIK BANK |
| CASIO FX 702-P | CROC DIGIT | LA DRAGUE | PUZZLE MOT | LE GRAAL |
| COMMODORE 64 | CHENILLE | CARTOMANCIA | CARTOMANCIA | DEPENSEUR |
| COMMODORE VIC 20 | FLYONE | FLYONE | YA BOON | ATTACK |
| HECTOR | LABYRINTHE 3 D | LABYRINTHE 3 D | LABYRINTHE 3 D | TRIATHLON |
| ORIC | GLOUP | DAORIC | DAORIC | PENGO |
| EXL 100 | EXLEDESSIN | 3 D TEUF TEUF | PERSPECTIVE | SIR LANCELOT |
| SPECTRUM | WAGRAM | SPACE BATTLE | SUPER MAN | GLEURK |
| ZX 81 | REPTILE | TRACE | LE VILLAGE | JEU DE BRIQUES |
| PC 1500 | DONKEY | SCASH | SCROLL | GLOUP MAN |
| TI 99/4A (basic simple) | CROC MONSTRE | MOGHOLT | TIR AUX PIGEONS | TIR AUX PIGEONS |
| TI 99/AA (basic étendu) | BLUES SPRITES | ESCRIME | JONES | ALERTE ROUGE |
| T07 | WILD BOY | MARATHON | MARATHON | BALLES |
| AMSTRAD | ELECTRIC RUNNER | ELECTRIC RUNNER | OTHELLO | ROBOT 3 D |
| MSX | BOUFY | BLOCUS | CLEMENT LE MAÇON | CLEMENT LE MAÇON |

AUX URNES !

pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les **ORIGINAUX** du BULLETIN de VOTE; pas de photocopies, cela serait trop facile !

Date limite d'envoi du bulletin de vote le **Jeu 11 Juillet** à minuit

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 11 Juillet à minuit à Hebdogiciel concours mensuel, 160 rue Legendre 75017 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :
 NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :
 NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

1^{ER} PRIX :
 20000 FRANCS !



PETITES ANNONCES GRATUITES

Coucou, c'est moi! Eh oui, me revolla toujours de bonne humeur et prête à égarer ces petites annonces. Georges m'a bien remplacée mais faut pas déconner, pour une fois qu'une femme peut parler dans cet hebdo, il s'est fait j'ter. Heureusement que vous êtes là pour m'envoyer des lettres gentilles par'qu'ici ce serait plutôt le contraire. Bon salut et à la semaine prochaine!

APPLE

Mon Macintosh nouveau est arrivé, cherche tout conseil et docs pour photocopies ASM, NOSY, KIT 6800, UCSD SYSTEM, ADVANTAGE, C et les autres. Mac Writez vos désirs et vos prix (j'aime l'échange) à C. GAUDIN 34 grande rue 89190 COURGENAY. (NDLJC: Mes désirs? j'en ai beaucoup, quand à mes prix ce serait trop cher pour toi mon canard!)

CHERCHE donateur d'une imprimante 80 colonnes compatible Apple pour la sortie d'un journal d'informatique dans un lycée à Aix en Provence. J'ai beaucoup besoin de cette imprimante ainsi que mes listing, j'ai dernièrement acheté un APPLE IIc et je suis ruiné (peux éventuellement donner un peu d'argent). Stéphane LUCHINI 50 clos St Ojrons 13290 LES MILLES Tel: (42) 24 20 90.

CHERCHE, pour Apple IIe, confrères désintéressés en France et à l'étranger. Tel: (1) 272 45 16.

VENDS Apple IIe, moniteur, 2 lecteurs, imprimante MT 80 avec interface graphique, carte Z80, très nombreux logiciels avec documentation, à débattre. Jacques Chaumet, Saint Gély de Cornillon, 30630 Goudargues. Tel: (66) 82 24 77.

VENDS Apple II+ , drive avec contrôleur, carte langage 64K, carte 80 colonnes Supertherm, carte Microsoft Z80, carte RVB Chat mauve avec prise péritel, 9000F. Eric Carron au (1) 758 87 15.

VENDS ou ECHANGE nombreux programmes pour APPLE II, IIe, IIc. CHERCHE également correspondants sur région bordelaise si possible. Richard MICHEL Résidence Loustalot II 7 allée Wagner 33170 GRADIGNAN.

CHERCHE APPLE IIc faire proposition à Malick MBENGUE BP 3381 DAKAR (Sénégal). CHERCHE également schéma du TRS modèle 1 (remboursement frais assuré).

VENDS Appie IIe, moniteur monochrome, 2 drives, joystick, carte GIN, 250 disquettes dont trois originaux (Sorcellerie, Deadline, The witness), deux livres sur l'assembleur, un modem Digitec DTL 2000, collection d'HHHHebdos depuis le No 1, 14000F. Jean-Michel Mabillo, 50-58 rue Pierre Dulac, 94120 Fontenay sous bois. Tel: (1) 875 44 62.

ECHANGE nombreux programmes et documentations pour Apple IIe. Stéphane Epinette, 77 avenue de Verdun, 72400, La Ferté Bernard.

CHERCHE programme Fastboot Maker publié dans l'HHHHebdo. Possibilité d'échange de programmes Apple IIe ou IIc. Jérôme Dumont, 36 bis Bd Baudouin, 06160 Juan les pins. Tel: (93) 61 59 00.

CHERCHE, pour Apple IIe, personnes pour échanger de nombreux softs. Ecrire à S.Marinier, 31 rue Alfred Cornu, 45000 Orléans.

CHERCHE programmes pour Apple IIc. Romuald Poteau, 10 rue de la Régine, 31100 Toulouse.

VENDS pour Apple II, carte 16K langage, 500F, carte RS232C et sa documentation, 500F, carte imprimante Apple et sa documentation, 500F, modem Digitec (V21-V23) avec carte Apple, logiciel et documentation, 1500F. Tel: (38) 69 24 99.

CHERCHE, étant jeune chômeur fauché et passionné d'informatique, généreux donateur d'Apple II, II+ , IIe ou IIc. Rembourse frais d'envoi. Richard Demotie, 1-8 place des frères Lumière, 02000 Laon. Tel: (23) 23 72 75.

CHERCHE correspondants pour échanger programmes sur Apple II+ , IIe et IIc, ainsi que notices de programmes. Envoyez vos listes à Philippe Lambalieu, 7 rue de Lorraine, résidence Choiseul, Lambres-les-douai, 59500 Douai. Tel: (27) 87 39 24 après 18h.

VENDS et échange jeux et autres sur Apple et Macintosh (Excalibur Quest, La cité perdue, etc., + de 1000 programmes). A.Lenart, 23 rue Juge, 75015 Paris. Tel: 578 01 65.

VENDS Apple II+ , 2 drives, imprimante Data 5000, clavier numérique, carte d'extension, carte imprimante, 80 colonnes, DOS 3.3, Visical, Traitement de texte, nombreux programmes, 12000F. Tel: (20) 24 03 92 le soir.

VENDS Apple IIe, 2 drives, contrôleur, 80 colonnes, 64K, imprimante Manesman MT80, interface parallèle Epson, programmes, documentations, (85/03), 14000F. Tel: (1) 382 62 59 après 18h.

ORIC

ACHETE logiciels pour Oric Atmos (Hobbit Tyrann, 1815, Frelon, Driver) Jean Claude BEAU les paquerettes st pierre de Chandieu 69580 MIONS Tel: (7) 840 32 76.

VENDS ORIC 1 48K Peritel + alim. + cordon NB + manuels et une vingtaine de jeux sur K7 le tout: 1100 F. Michel BACLE 36 rue du Pont de Créteil 94100 ST MAUR Tel: 889 46 66.

VENDS pour Oric Atmos magnéto lansay + 100 programmes = 600 F. garantie encore valable. VENDS interface CGV Péritel: 300 F. Monsieur LE-CONTE 2 allée anatole france 92220 BAGNEUX Tel: 665 98 85.

ECHANGE ORIC Atmos 48K + alimentation et câbles + 10 K7 + importantes docs + lecteur K7 contre MO5 Thomson + lecteur et câbles et alim. G. DREVIL-LON Tel: 16 (94) 621 30 58 (après 20h).

NDG: T'es fou!

VENDS Oric atmos 48K (pal) + magnéto + câbles + Interface pour joysticks + 4 livres + 8 K7 (Xenon, lorigraph, l'aigle d'or...) + plus de 60 programmes sur K7 le tout en très bon état de marche et d'aspect. Valeur 4000 F. Vendu 2500 F. En prime une valise de transport. Nicolas FRANEK Tel: (50) 71 50 43 (après 19h).

VENDS ORIC 1 + imp. MPC 40 + cordon impr. + prise peritel + alim. Péritel + stylos et papiers imprimantes + manuels Oric + 45 programmes + livre jeux sur Oric + magnéto + cordons + nombreuses revues 3600F. Philippe GARRABOS cité M. Thorez Bl 34 33130 BEGLES. Tel: (56) 85 26 37.

VENDS, cause double emploi, moniteur monochrome Apple IIc, neuf, jamais servi, encore sous garantie. Valeur 2000F, vendu 1600F. Stand IIc pour le moniteur, 300F, disquettes vierges neuves, 200F la boîte de 10. Alexandre au (1) 504 75 72.

SHARP

VENDS PC 2 (= PC 1500) + CE 150 (= Imprimante) + bou-

quins + manuels + programmes + K7 de jeux + Ext. 8K + rouleaux de papiers (Q7) Tout ça pour 2800 F. Tel: (3) 053 14 55. CHERCHE aussi Amstrad et MSX de Sony et HHHHHHHebdos 1 à 7. (NDLJC: pour le début ça va, mais pour le reste bonjour les dégâts; ces numéros sont devenus rarissimes).

VENDS Sharp PC 1211 + interface K7 + nombreux programmes + manuels. Bon état de marche: 500 F. A. LEBBAR Tel: 621 52 49 (après 18h)

VENDS imprimante 4 couleurs + interface K7 + malette et transfo Sharp CE 150: 1000 F. Ou par le plus grand des hasards, échangerais contre imprimante graphique X710 pour Canon X07 (on peut croire au père Noël n'est-il pas?). (NDLJC: Pourquoi il existe pas? Ah bon, j'croisais! Laurent PERROT 24 cours E. de fayolles 33000 BORDEAUX.

VENDS PC 1500 ou TRS PC2: Imprimante CE 150 (01/83): 1100 F. + ext 8Ko CE 155: 700 F. ou le tout pour 1600 F. Nicolas BOUGIT 12 rue Truffaut 75017 PARIS. Tel: 770 50 65 (avant 16h30) ou 387 52 56 (après 20h30). (NDLJC: Et entre les deux, t'es où hein? t'es où?..)

SHARP PC 1401 (10/84) + interface cassettes: 1000 F. Tel: (3) 093 62 17. Didier PICAR 10 rue Raoul Pugno 78440 GARGENVILLE.

VENDS SHARP PC1350 + int. cassette + magnéto + 2 K7 (02/85) encore sous garantie: 2300 F. T. AGLAT 5 rue d'Arion 54500 VANDOEUVRE.

VENDS SHARP MZ 80A modèle compact écran monochrome + clavier mécanique QWERTY. lecteur K7 incorporé + 2 K7 d'applications et notice complète. Très peu servi, beaucoup de possibilités: 5000 F. M. MATHIEU Tel: 590 76 12 (après 20h).

ACHETE petit prix mémoire 8 ou 16K pour PC 1500. Jackie OUALID Tel: (3) 092 43 55.

VENDS Sharp PC 1212 + livre d'initiation + imprimante: 1000 F. (Cherche solution Aigle d'Or). Tel: (6) 012 31 78.

VENDS SHARP MZ 700 + magnéto: 2300 F. + table traçante: 1300 F. + 200 logiciels. Monsieur BAILLODS tel: (89) 67 56 01.

VENDS SHARP PC 1251 + imprimante + microcassettes + livres divers + langage machine Possibilité vente séparée ou groupée. Tel: 281 84 97 lundi à vendredi de 12h à 17h au 281 84 97. Demander Robert.

VENDS Sharp PC 1401 avec manuel d'instruction + garantie d'un an: 750 F. Tel: 203 24 01 (après 18h).

VENDS Sharp MZ80A 64K avec basic (possibilité de changer le langage) + moniteur TV et magnétophone (les deux incorporés) + notice d'emploi (NDLJC: en japonais) + 7 logiciels + n° 1 à 8 de la revue des sharpnetiers. Le tout 5700 F. S'adresser à Carl DENNETIERE tel: (20) 73 47 74 (après 20h).

VENDS PC 1500 bon état: 1100 F. VENDS pour CANON X07 l'imprimante X 710 état neuf: 1100 F. Monsieur BLANCHARD 80 rue J. Durant 93240 STAING Tel: 826 67 32.

VENDS PC 1500 + interface K7 imprimante + module 16Ko + programmes, manuels et livre: 3000 F. E. EWALD 1 rue Maertens 59800 LILLE. Tel: (20) 54 78 92 (après 19h).

VENDS SHARP PC 1245 + l'interface K7 CE124 + mini lecteur de K7 SANYO (valeur + 1400 F.) vendu 900 F. Franck LME-CHEVALIER 950 58 83.

VENDS SHARP MZ80A écran + clavier + lecteur de K7 incorporé mémoire 48K + interpréteur basic S A 1515 fourni. Bon état: 6000 F. Monsieur HANAUT Tel: 283 10 71 (après 19h).

DE JUILLET À AOÛT... ARRÊTEZ-VOUS CHEZ LES «FUTÉS» DE L'INFORMATIQUE !

MICRODIFFUSION PARIS 99, rue Balard - 75015 PARIS - T.M. (1) 554.18.90 PARIS

MICRODIFFUSION VIDEOS SERVICE INFORMATIQUE 9, Place du Président Coty 37100 TOURS T.M. : (47)54.24.93 TOURS

MICRODIFFUSION BORDEAUX 6, rue Philippart - 33000 BORDEAUX T.M. (56) 52.53.11 BORDEAUX

MICRODIFFUSION TOULOUSE 43, boulevard Carnot - 31000 TOULOUSE T.M. (61) 22.81.17 TOULOUSE

MICRODIFFUSION DRTM Informatique 66, rue Dedieu 69100 VILLEURBANNE T.M. : (7)852.26.54 LYON

LASER 310 SENSASS !

Comprenant :

- Unité centrale 80 K.
- Lecteur disquettes 5 1/4.
- Imprimante 4 couleurs.

Prix imbattable !
2.980 F TTC

Quantités limitées

AMSTRAD 664 TERRIBLE !

Comprenant :

- Unité centrale 64 K.
- Lecteur disquettes.
- Moniteur couleur.

GRATUIT :

- 1 manette de jeux, très sophistiquée.

5.990 F

LASER 3000X EXTRAORDINAIRE !

Comprenant :

- Unité centrale avec clavier Azerty ou Qwerty.
- Lecteur de disquettes 5 1/4.
- Moniteur mono vert, antiréfléchissant, haute résolution.
- 1 boîte de 10 disquettes.

5.980 F

Des milliers de logiciels aux bouts des doigts.

LASER SUPER PCXT EN AVANT-PREMIERE, LA MERVEILLE DES COMPATIBLES !

Comprenant :

- Unité centrale avec 256 K, extensible à 640 K, + 2 lecteurs 360 K + carte couleur et mono + carte série + carte imprimante Paicelle.
- Clavier Azerty.
- Moniteur monochrome, haute résolution.

GRATUIT :

- 1 boîte de 10 disquettes.

18.980 F TTC

Le professionnel des professionnels

- ET BIEN SÛR, LES SUPER AFFAIRES POUR TOUS... QUE DE GRANDES MARQUES !**
- Cassette vidéo VHS 180 M ... 55 F
 - Disquettes :
 - 5 1/4 SFSD 8 F
 - 5 1/4 SFDD 9 F
 - 5 1/4 DFDD 13 F
 - Cassette informatique 5 F
 - Lecteur K 7 pour MO 5 340 F
 - Lecteur K 7 pour C64 290 F
 - Lecteur K 7 pour MSX 390 F
 - Lecteur K 7 pour Amstrad 664 390 F
 - Moniteur mono 12'' haute résolution 1.190 F
 - Moniteur couleur 14'' 2.490 F
 - Imprimante GP50 1.290 F
 - Imprimante 130 cps 80 c/9x9 2.890 F
 - Lecteur disquette pour Apple 2E 1.490 F
 - Lecteur disquette pour Apple 2C 1.690 F
 - Lecteur disquette pour Commodore 64 1.980 F

APPLE'Z NOUS !
Nombreuses cartes périphériques et interfaces disponibles sur Apple.

IBM'EZ NOUS !
Nombreuses cartes périphériques et interfaces disponibles pour IBM et compatibles.

Plus de 1 000 articles en stock et plus de 2 000 références, à la demande avec banque de commutation inter magasin !
Bonnes vacances et programmez bien !

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

Vous êtes, grâce à l'HHHHebdo, devenus des quasi-cracks de l'assembleur. Mais ne partez pas ! Les bonnes surprises et les bons plans vont se multiplier dans les prochains cours, vous transportant jusqu'au nirvana des programmeurs. Comme toujours le cours théorique branchera les fans du toré alors que les bidouilleurs se brancheront directement sur leur cours rien qu'à eux !

Vous avez déjà eu droit aux discours suivants, dans votre page chérie par-dessus tout :

ZX 81 ----> 55 56 61 66 71 76
81 86
ORIC ----> 57 62 67 72 77 82 87
APPLE ----> 58 63 68 73 78 83
88
THOMSON ----> 59 64 69 74
79 84 89
COMMODORE ----> 60 65 70
75 80 85

Une remarque s'impose quand même avant que nous n'allions plus loin dans l'élaboration de notre algorithme : notre ordinateur travaille exclusivement sur des nombres codés en base 2. Ceci implique donc que lors de nos multiplications nous devons, pendant le calcul des différents produits partiels, multiplier notre multiplicande soit par zéro soit par un. Lorsque nous multiplions notre multiplicande par zéro, nous ne faisons que répercuter au niveau de notre produit partiel le décalage nécessaire à cette étape (phase 2 du calcul du produit partiel dans notre exemple de multiplication binaire). Ainsi lorsque nous rencontrerons un zéro, nous n'aurons pas besoin de répercuter notre calcul autrement que par un décalage d'une position vers la gauche de la phase suivante du calcul du produit partiel. D'autre part lorsque nous multiplions notre multiplicande, cela revient à additionner ce même multiplicande, avec un décalage correct, à notre résultat partiel.

Résumons-nous : si nous rencontrons un 1, nous devons ajouter la valeur du multiplicande avec un décalage correspondant à la position de ce 1 dans le multiplicateur. Lorsque nous rencontrons un 0, nous n'avons pas d'opération arithmétique à effectuer, mais par contre nous devons tenir compte du décalage supplémentaire à faire avant d'additionner à notre résultat le calcul suivant.

Je sens que vous avez du mal à appréhender ce raisonnement, aussi allons-nous examiner un nouvel exemple de multiplication binaire, judicieusement choisi, pour nous pénétrer de la signification de ce qui précède.

```

  111
x1000
-----
 000
 000
 000
 111
-----
= 111000
    
```

Nous avons multiplié 7 par 8 et nous avons bien obtenu 56. Nous aurions pu écrire aussi directement cette opération sous la forme suivante, forme qui correspond à l'énoncé des règles de calcul que je viens de vous donner plus haut.

```

  111
x1000
-----
= 111000
    
```

Nous avons un zéro comme premier chiffre du multiplicateur, nous décalerons notre produit partiel d'une position vers la gauche (nous injectons donc au résultat intermédiaire un zéro par la droite). Même constatation pour le deuxième et le troisième chiffre, nous décalerons donc notre produit partiel de deux positions vers la gauche. Lorsque nous arrivons au chiffre en quatrième position de notre multiplicateur, nous trouvons un 1. Cette fois-ci, nous allons donc prendre le multiplicande, le décaler de trois positions vers la gauche et l'ajouter à notre résultat final. Comme l'opération fi-

nale se terminait sur ce 1, notre résultat final peut être considéré comme obtenu.

Je sens qu'après un dernier exemple vous aurez parfaitement compris l'astuce que nous emploierons dans notre algorithme.

```

      1010
    x10010
    -----
      10100
    1010000
    -----
    = 10110100
    
```

Pour la première partie de calcul, je pense que vous n'éprouvez aucun problème à aboutir au produit partiel 10100. Par contre êtes-vous certain de bien avoir saisi la raison qui me pousse à ajouter quatre zéros à la droite de la seconde partie du produit partiel ? La position du deuxième 1 du multiplicateur est la cinquième de celui-ci. Nous aurons donc quatre décalages à prendre en compte pour obtenir la position correcte pour effectuer notre addition du multiplicande. Tout baigne dans l'huile ? Alors attaquons-nous à la conception proprement dite de l'algorithme.

Nous savons opérer une multiplication en une foultitude d'étapes indépendantes les unes des autres. Une méthode de programmation consisterait à transcrire directement ce que je viens de mettre en valeur comme étapes pour obtenir un algorithme. Si vous vous sentez de taille à informatiser les paragraphes précédents, je vous en prie allez-y, cet exercice ne pourra vous être que bénéfique. Pour ma part, je vais tenter de trouver une méthode de calcul encore plus rusée pour pratiquer cette multiplication multi-octets.

Nous avons vu qu'à chaque phase du calcul du produit partiel, nous avions un décalage à gauche à effectuer. Nous pourrions peut-être trouver une méthode plus efficace que celle indiquée plus haut pour pratiquer ces décalages successifs. Pour nous permettre de nous pénétrer de cette nouvelle ruse de sioux que je vous propose, nous allons comme à l'habitude nous faire les dents sur un exemple.

```

      101 multiplicande
    x1010 multiplicateur
    -----
      000 phase 1
      101 phase 2
      000 phase 3
      101 phase 4
    -----
    = 110010 résultat
    
```

J'ai accompli à l'instant une numérotation des différentes phases de l'opération pour permettre une analyse poussée et parfaitement compréhensible de ma nouvelle théorie. Nous savons qu'à chaque phase de la multiplication, nous avons un décalage à pratiquer. Nous allons cette fois-ci l'effectuer directement sur le multiplicande.

* Le résultat Res est mis à zéro.
* Phase 1 : nous devons multiplier le multiplicande par 0. Ce

VOICI UN **JEU**

POUR GAGNER UN ABONNEMENT D'UN AN À HEBDOGICIEL :

POSEZ LE BOUT DE VOTRE NEZ ICI



PUIS LISEZ LA PAGE ENTièrement SANS DÉCOULER LE NEZ ET EN GARANT VOTRE JOURNAL BIEN À PLAT.

SOLUTION

qui revient à décaler ce même multiplicande d'une position à gauche. Il sera donc égal dorénavant à : 1010.

* Phase 2 : nous devons multiplier le multiplicande par 1. Le résultat subira donc l'opération suivante : Res = Res + 1010
Puis nous décalerons le multiplicande d'une position vers la gauche, soit : 10100.

* Phase 3 : nous devons multiplier le multiplicande par 0. Nous pratiquerons donc le même décalage à gauche d'une position du multiplicande soit : 101000.

* Phase 4 : nous devons multiplier le multiplicande par 1. Le résultat subit donc une nouvelle modification : Res = Res + 101000.
Puis nous décalons le multiplicande d'une position vers la gauche soit : 1010000.

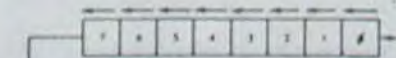
Cette fois-ci, nous sommes arrivés au bout de notre calcul ! Il nous reste à savoir si le résultat que nous avons obtenu est bien conforme à celui que nous attendions de notre opération.

Res = 0 + 1010 + 101000 = 110010

Nous avons multiplié 5 par 10 et nous avons bien obtenu 50. Notre méthode de calcul est donc correcte. Nous nous retrouvons donc à la tête d'une méthode de calcul relativement simple à mettre en oeuvre. Nous devons malgré tout nous méfier de deux aspects de celle-ci : lorsque nous effectuons un décalage vers la gauche, un bit est injecté à la place du bit 0 et l'ancien bit 7 de notre octet est viré. Mais disparaît-il simplement ou pouvons-nous le récupérer d'une manière ou d'une autre ?

Regardez le schéma ci-dessous, il correspond à la méthode de fonctionnement de l'ensemble des micro-processeurs lors d'opérations de décalage.

Décalage à gauche d'une position



Vous vous apercevez que cette opération n'est guère satisfaisante, aussi allons-nous faire appel à une nouvelle instruction existant sur tous les micro-ordinateurs : la rotation ! Regardez ce nouveau schéma et vous verrez apparaître la méthode de fonctionnement des rotations.

Vous vous apercevez que cette opération n'est guère satisfaisante, aussi allons-nous faire appel à une nouvelle instruction existant sur tous les micro-ordinateurs : la rotation ! Regardez ce nouveau schéma et vous verrez apparaître la méthode de fonctionnement des rotations.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE



Langage machine... sur Commodore 64

Transfert sur la pile

Qu'est-ce qu'une pile ? Judicieuse question ! C'est une sorte de tableau dans lequel on peut empiler plusieurs valeurs, mais pour travailler à nouveau avec celles-ci vous serez obligés de les sortir dans l'ordre inverse de leur entrée (on appelle ça *dépiler*). Reprenez le cours du numéro 70 pour contempler tout à loisir l'analogie avec la pile d'assiettes.

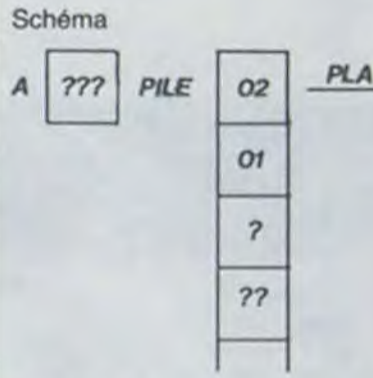
Pour empiler, différentes méthodes se pratiquent :

- PHA (Push Accumulator on Stack) met le contenu de A en haut de la pile. Encore une fois nous aurons affaire uniquement à l'adressage implicite de cette façon.

- PHP (Push Processor status on stack) balance le contenu du registre d'état en haut de la pile. Pas de problème, nous utiliserons l'adressage implicite.

Pour *dépiler*, là encore deux instructions au choix :

- PLA (Pull Accumulator from stack) charge dans A la valeur située tout en haut de la pile (à son sommet quoi !). Et comme de coutume, nous n'aurons que l'adressage implicite à notre disposition.



Lors de l'utilisation de ces instructions où la pile entre en jeu, nous nous retrouvons avec un registre dont la valeur se modifie à chaque opération. En effet le Stack Pointer (pointeur de pile) sera incrémenté à chaque nouveau empilement et décrémenté à chaque *dépilage*.

La séquence d'instructions suivante vous permettra de réaliser une sauvegarde de l'ensemble des registres du C64 :

```

PHA
TXA
PHA
TYA
PHA
PHP
    
```

Pour rétablir les valeurs d'origine dans chacun des registres il vous suffira alors d'exécuter la séquence suivante :

```

PLP
PLA
TAY
PLA
TAX
PLA
    
```

Nous rappelons que cette pile est du type LIFO (Last In, First Out) ; soit dernier entré premier sorti. Nous avons suffisamment empilé et dépilé pour l'instant, aussi allons-nous nous préoccuper d'un sport autrement plus complexe : les **BRANCHEMENTS**.

Les instructions de branchement vous permettent d'effectuer des sauts à des adresses machines comme un GOTO vous enverrait à une ligne de Basic.

Nous verrons les branchements inconditionnels, les sous-programmes puis, pour introduire les branchements conditionnels, les instructions de comparaison.

Les branchements inconditionnels
- JMP (Jump) agit comme un GOTO basic quand il est utilisé en adressage direct (ou étendu, c'est la même chose). Il exécute donc un saut du style :

```
JMP $C000
```

Envoie le processeur à l'adresse \$C000 en plaçant cette valeur dans le PC (Program Counter). Dans le cas de l'adressage indirect ce serait équivalent à un GOTO indicé

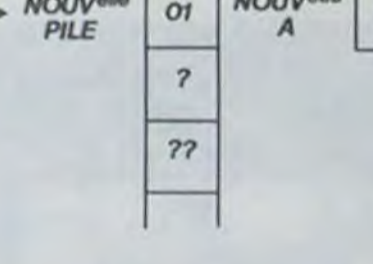
```
JMP ($C000)
```

Branche le processeur au contenu des adresses \$C000 et \$C001

```
$C000 E2
$C001 FC
```

JMP (\$C000) équivaut alors à JMP \$FCE2 (dans le cas de l'exemple). Puisque vous n'avez pas l'air de me croire, essayez cette méthode d'adressage grâce à votre programme d'assemblage.

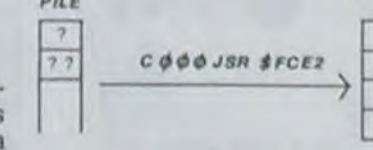
Dernier point essentiel : cette instruction n'affecte aucun indicateur du registre d'état.



Sous Programmes

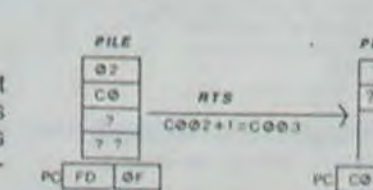
Vous connaissez le Basic ? C'est parfait, alors un sous-programme ne doit pas vous être étranger. En langage machine, JSR est similaire à GOSUB et RTS à RETURN.

- JSR (Jump to SubRoutine) exécute un saut à un sous-programme lorsque le micro-processeur rencontre cette instruction, il transfère le contenu du compteur ordinal dans la pile puis effectue un JMP à l'adresse spécifiée.



Pourquoi la pile prend la valeur \$C002 alors que l'instruction se trouve en \$C000. JSR \$FCE2 est codé sur trois octets : 20 E2 FC et le processeur exécute le transfert sur le troisième octet, donc \$C002.

- RTS (ReTurn from Subroutine) exécute un retour d'un sous-programme. Le 6510 charge le contenu de la pile, l'incrémente (elle contient l'adresse du JSR, donc pour passer à l'instruction suivante il faut lui additionner 1) et le transfert dans le compteur ordinal (PC)



Aucun indicateur n'est affecté lors de l'utilisation de ces instructions.

Comparaison

Ces instructions exécutent une comparaison logique et il en résulte une modification des indicateurs N (résultat négatif), Z (zéro) et C (retenue).

-CMP (ComPare A) suivant le mode d'adressage, le contenu de la mémoire ou de l'opérande est retranché à l'accumulateur (sans le modifier) et les indicateurs sont alors positionnés.

```
LDA # $50
CMP # $50
```

Donne C = 1, Z = 1 et N = 0. 50-50 est égal à zéro donc Z prend l'état logique oui soit 1.

```
LDA # $50
CMP # $20
```

Donne C = 1, Z = 0 et N = 0. 50-20= 30 donc Z = 0 et N = 0 (le résultat est positif).

Pour une meilleure compréhension de la retenue (bit C) vous devez savoir qu'une soustraction en binaire s'effectue bizarrement :

```
$50 = 01010000
```

On additionne \$50 au complément de \$20 et on ajoute 1.

```
$20 = 00100000
son complément est égal à :
11011111. L'addition devient donc :
```

```

  01010000
+ 11011111
+ 00000001
-----
(1)00110000
    
```

La valeur du résultat est bien égale à \$30. Le 1 entre parenthèse indique la présence d'une retenue lors de l'addition des deux bits 7, c'est cette retenue qui positionnera le bit de Carry C à 1.

Attention : 0+ 0= 0, 1+ 0= 0+ 1= 1 et 1+ 1= 10, car nous travaillons en binaire !

```
LDA # $20
CMP # $50
```

Donne C = 0, Z = 0 et N = 1. 20-50= -30, le résultat est négatif, l'indicateur N doit donc répercuter ce résultat en se positionnant à 1.

Cette instruction CMP est adressable en immédiat, direct, direct indexé par X ou Y, page zéro, page zéro indexé par X et en pré ou post indexé indirect.

- CPX (ComPare X) et CPY (ComPare Y) ces deux instructions agissent comme CMP mais sur les registres X et Y (oh surprise !). Les modes d'adresses sont plus limités : immédiat, direct, page zéro.

Pour clôturer le cours de la semaine, admirez ce mirifique exemple de l'utilisation d'une des instructions de comparaison.

```

C000 A2 00      LDX #000
C002 8E 20 D0   STX #D020
C005 E9         INX
C006 E8 05     CPX #005
C008 D8 F8     BNE #C002
C00A A2 00      LDX #000
C00C 4C 00 C0   JMP #C000
    
```


Ze sauft auf soeur SO DARA mais bi iouzefoul tout teste ioure nolaidje auf inglish irrégulare verbz.



Mode d'emploi :
Le menu offre trois options : version, thème et thème/version. Après choix, rentrez le nombre de verbes à réviser et le numéro de rang, début ou fin de liste, en respectant la limite maximum de 143 verbes. Exemple : si vous choisissez 5 verbes à partir du numéro 10, l'ordinateur affichera aléatoirement 5 verbes compris entre le numéro 10 et 15. Introduire l'infinitif avec 'TO' et le prétérit avec 'I'. En cas d'oubli, l'appui sur ENTER fera apparaître, lettre par lettre, le verbe recherché. Vous pourrez, une fois découverte, rentrer votre réponse.

VERBES IRRÉGULIERS ANGLAIS sur AMSTRAD

SUITE DU N°89

```
2220 IF M*(K1)>144 OR MK=0 OR K1<=0
OR K1>143 THEN PRINT CHR$(7):LOCATE
E 3,1:PEN 3:PRINT"ATTENTION VOUS E
TES HORS DE LIMITE !":GOTO 2200
2230 CLS
2240 FOR J8= 1 TO M
2250 CO=9:V=2:T=1:Y=T:X=T:XR=T:P=1
4
2260 K=9
2270 O=0
2280 IF K1=143 THEN M=0
2290 B=INT(RND(1)*M)+K1
2300 IF J8=1 THEN 2370
2310 G=0
2320 FOR F=1 TO J8-1
2330 IF B<>E(F) THEN 2350
2340 G=1
2350 NEXT F
2360 IF G=1 THEN 2290
2370 E(J8)= B :ON D GOSUB 3310,245
0,3310
2380 IF D=1 OR D=2 THEN 2400
2390 GOSUB 2450
2400 NEXT J8
2410 SOUND 1,239,10: SOUND 1,142,70
: SOUND 1,179,20
2420 LOCATE 11,23: PEN 1: PRINT "FIN"
```

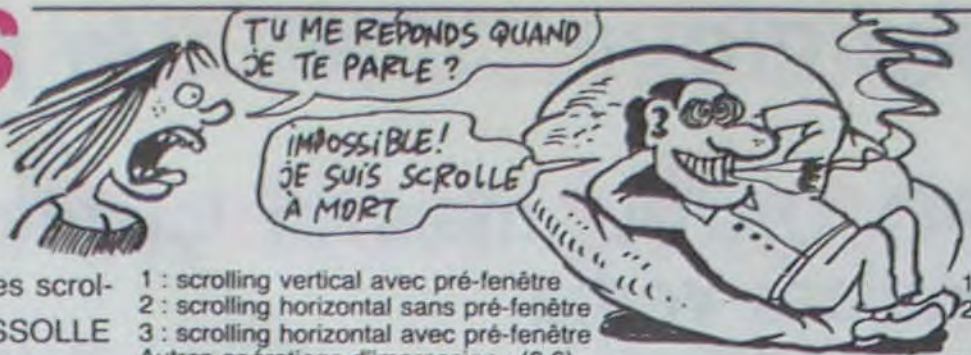
```
2430 LOCATE 1,25:PRINT "Tapér la B
anne (ESPACE) Pour continuer"
2440 AS=INKEY$:IF AS<>" " THEN 244
0 ELSE 2070
2450 IF D=3 THEN CLS
2460 E(J8)= B:INK 1,21
2470 /-----THEME-----/
2480 INK 3,24:LOCATE 8,1:PAPER 3:P
EN 0:PRINT"PRINCIPAUX VERBES IRREG
ULIERS":PAPER 0
2490 INK 2,18:LOCATE 8,2: PEN 2:PRI
NT"
2500 LOCATE 12,3: PEN 3:PRINT"TRAD
UIRE CE VERBE"
2510 LOCATE 10,5:PRINT Y2:LOCATE 2
0,5:PRINT X2:LOCATE 33,5:PRINT X1
2520 LOCATE 1,5:PAPER 3:PEN 0:PRI
NT" MAUVAIS ": LOCATE 15,5:PAPER 2
: PEN 0:PRINT" BON ":LOCATE 24,5:PA
PER 3: PEN 0:PRINT" ELIMINE ":LOCAT
E 37,5:PAPER 3: PEN 0:PRINT"FOIS":P
APER 0: PEN 1
2530 LOCATE 2,7: PEN 2:PRINT J8:LOC
ATE 6,7: PEN 1:PRINT F$(B):INK 1,16
,17
2540 LOCATE 2,9: PEN 2:PRINT"INFINI
TIF
2550 LOCATE 2,15:PRINT"PRETERIT
2560 LOCATE 1,21:PRINT"PARTICIPE P
ASSE
2570 LOCATE 1,25:PAPER 3: PEN 0:PRI
NT"Tapér sur ENTER Pour Deviner la
Réponse":PAPER 0
2580 CF=0
2590 PEN 2:LOCATE 12,9: INPUT X$
2600 X1$=UPPER$(X$)
2610 IF X1$=I$(B) THEN O=1:GOTO 29
30
2620 IF X$="" THEN 3080
2630 GOSUB 2820
2640 GOTO 2590
2650 K=K+6
2660 CF=0
2670 PEN 2:LOCATE 12,15: INPUT Y$
2680 Y1$=UPPER$(Y$)
2690 IF Y1$=P$(B) THEN O=2:GOTO 29
30
2700 IF Y$="" THEN 3130
2710 GOSUB 2820
2720 GOTO 2670
2730 K=K+6
2740 CF=0
2750 PEN 2:LOCATE 17,21: INPUT Z$
2760 Z1$=UPPER$(Z$)
2770 EB$="BIDDEN"
2780 IF Z1$=PP$(B) OR Z$="BID" THE
N O=3:GOTO 2930
2790 IF Z$="" THEN 3180
```

```
2800 GOSUB 2820
2810 GOTO 2750
2820 FOR W= 1 TO 11
2830 AS$="RECOMMENCER":HS$=" _ _ _ _
_ _ _ _"
2840 IF K=21 THEN P=18
2850 LOCATE 29,K: PEN V:PRINT LEFT$(
AR,W)
2860 LOCATE P,K:PRINT LEFT$(HS,W)
2870 SOUND 1,478,10
2880 FOR J= 1 TO 50:NEXT
2890 NEXT W
2900 Y2=Y2+1:LOCATE 10,5:PRINT Y2:
CF=1
2910 V=V+1:IF V>=4 THEN V=2
2920 RETURN
2930 H=500
2940 FOR H= 1 TO 11
2950 M$="EXCELLENT "
2960 LOCATE 29,K: PEN 2:PRINT LEFT$(
M$,N)
2970 SOUND 1,H,10 :H=H-50
2980 FOR J= 1 TO 50:NEXT
2990 NEXT H
3000 IF CF=1 THEN 3020
3010 X2=X2+1:LOCATE 20,5: PEN 3:PRI
NT X2
3020 K=K+6
3030 IF O=1 THEN 2660
3040 IF O=2 THEN 2740
3050 IF J8=M THEN RETURN
3060 FOR at=1 TO 1500:NEXT:WINDOW
1,40,6,25:CLS:WINDOW 1,40,1,25:RET
URN
3070 GOTO 3030
3080 T$=LEFT$(I$(B),T)
3090 LOCATE 14,11: PEN 3:PRINT T$:T
=T+1
3100 IF T$=I$(B) THEN CO=9:GOTO 32
20
3110 IF T=3 THEN 3080
3120 SOUND 1,400:GOTO 2590
3130 L$=LEFT$(P$(B),Y)
3140 LOCATE 14,18: PEN 3:PRINT L$:Y
=Y+1
3150 IF L$=P$(B) THEN CF1=1:CO=15:
GOTO 3220
3160 IF Y=2 THEN 3130
3170 SOUND 1,400:GOTO 2670
3180 O$=LEFT$(PP$(B),X)
3190 LOCATE 19,23: PEN 3:PRINT O$:X
=X+1
3200 IF O$=PP$(B) THEN CF1=2:CO=21
:GOTO 3220
3210 SOUND 1,400:GOTO 2750
3220 PEN 2:LOCATE 29,CO:PRINT"Elim
ine " :FOR TI=1 TO 2:SOUND 1,30
0,10: SOUND 1,200,10:NEXT X1=X1+1:LO
CATE 33,5:PRINT X1:O=O+1
3230 IF CF1=1 AND O>1 THEN 2730
3240 IF CF1=2 THEN CF1=0:GOTO 3050
3250 GOTO 2650
3260 '
3270 '
3280 /-----VERSION-----/
3290 '
3300 '
3310 IF D=3 THEN CLS
3320 PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT I$(B):
"====>====>":INK 1,18,17:SPE
ED INK 30,20:LOCATE 2,3: PEN 2:PRIN
T J8
3330 LOCATE 15,6:PAPER 3: PEN 0:PRI
NT" REPONSE "
3340 PEN 2:LOCATE 12,11:PRINT C3:L
OCATE 12,13:PRINT CC1
3350 LOCATE 2,11:PAPER 3: PEN 0:PRI
NT" BON " :PAPER 0:LOCATE 2,13
:PAPER 3: PEN 0:PRINT" MAUVAIS "
3360 INK 3,25:PLOT 10,290,3:DRAW 6
00,290: DRAW 600,250: DRAW 10,250:DR
AW 10,290:PLOT 500,250:DRAW 500,2
90:PLOT 340,250:DRAW 340,290
3370 INK 2,13:LOCATE 1,25: PEN 3:PA
PER 2: PEN 0:PRINT"Tapér sur ENTER
pour deviner la Réponse"
3380 LOCATE 2,19:PAPER 2: PEN 0:PRI
NT" AUTRES SENS ":PAPER 0
```

```
3390 INK 2,7:LOCATE 2,15:PAPER 3:P
EN 0:PRINT" ELIMINE " :LOCATE 16,1
5:PRINT" FOIS "
3400 LOCATE 12,15: PEN 2:PRINT C4:P
APER 0
3410 LOCATE 26,1:PRINT"
"
3420 PEN 2:LOCATE 26,1: INPUT TT$
3430 IF TT$="" THEN 3920
3440 TT$=UPPER$(TT$)
3450 IF TT$="VOLER" AND F$(B)="VOL
ER (en l'air)" THEN LOCATE 12,11:P
EN 1:C3=C3+CF3:PRINT C3:LOCATE 16,
19: PEN 1:PRINT"(en l'air)":FOR TI=
1 TO 2000:NEXT:CF3=1:RETURN
3460 IF TT$=F$(B) THEN LOCATE 12,1
1: PEN 3: SOUND 1,100,10: SOUND 1,200
,20:C3=C3+CF3:PRINT C3:LOCATE 16,1
9: PEN 1:PRINT"A REVOIR":FOR TI=1 T
O 3000:NEXT:LOCATE 16,19:PRINT "
":CF3=1:LOCATE 2,9:PRIN
T SPACE$(LEN(F$(B))):RETURN
3470 '
3480 '
3490 'Testes des verbes a Plusieur
s sens
3500 '
3510 IF TT$="ORDONNER" AND F$(B)=R
A$(1) OR TT$="CONVIER" AND F$(B)=R
A$(1) THEN 3980
3520 IF TT$="LIER" AND F$(B)=RA$(2
) OR TT$="RELIER" AND F$(B)=RA$(2)
THEN 3980
3530 IF TT$="CASSER" AND F$(B)=RA$(
3) OR TT$="ROMPRE" AND F$(B)=RA$(
3) THEN 3980
3540 IF TT$="ELEVER" AND F$(B)=RA$(
4) OR TT$="ENGENDRER" AND F$(B)=R
A$(4) THEN 3980
3550 IF TT$="BATIR" AND F$(B)=RA$(
5) OR TT$="CONSTRUIRE" AND F$(B)=R
A$(5) THEN 3980
3560 IF TT$="SE CRAMPONNER" AND F$(
B)=RA$(6) OR TT$="TENIR BONAND" A
ND F$(B)=RA$(6) THEN 3980
3570 IF TT$="RAMPER" AND F$(B)=RA$(
7) OR TT$="S'INSINUER" AND F$(B)=
RA$(7) THEN 3980
3580 IF TT$="AGIR" AND F$(B)=RA$(8
) OR TT$="DISTRIBUER" AND F$(B)=RA
$(8) OR TT$="S'OCCUPER" AND F$(B)=
RA$(8) THEN 3980
3590 IF TT$="FAIRE" AND F$(B)=RA$(
9) OR TT$="ACCOMPLIR" AND F$(B)=RA
$(9) THEN 3980
3600 IF TT$="TIRER" AND F$(B)=RA$(
10) OR TT$="DESSINER" AND F$(B)=RA
$(10) THEN 3980
3610 IF TT$="SENTIR" AND F$(B)=RA$(
11) OR TT$="EPROUVER" AND F$(B)=R
A$(11) THEN 3980
3620 IF TT$="VOLER" AND F$(B)=RA$(
12) OR TT$="DEROBER" AND F$(B)=RA$(
12) THEN 3980
3630 IF TT$="OBTENIR" AND F$(B)=RA
$(13) OR TT$="DEVENIR" AND F$(B)=R
A$(13) THEN 3980
3640 IF TT$="SUSPENDRE" AND F$(B)=
RA$(14) OR TT$="PENDRE" AND F$(B)=
RA$(14) THEN 3980
3650 IF TT$="CACHER" AND F$(B)=RA$(
15) OR TT$="SE CACHER" AND F$(B)=
RA$(15) THEN 3980
3660 IF TT$="FRAPPER" AND F$(B)=RA
$(16) OR TT$="COGNER" AND F$(B)=RA
$(16) THEN 3980
3670 IF TT$="BLESSER" AND F$(B)=RA
$(17) OR TT$="FAIRE MAL" AND F$(B)=
RA$(17) THEN 3980
3680 IF TT$="GARDER" AND F$(B)=RA$(
18) OR TT$="CONSERVER" AND F$(B)=
RA$(18) THEN 3980
3690 IF TT$="SAVOIR" AND F$(B)=RA$(
19) OR TT$="CONNAITRE" AND F$(B)=
RA$(19) THEN 3980
3700 IF TT$="CONDUIRE" AND F$(B)=R
A$(20) OR TT$="MENER" AND F$(B)=RA
$(20) THEN 3980
3710 IF TT$="LAISSER" AND F$(B)=RA
```

```
(B)=RA$(21) OR TT$="PERMETTRE" AND F$(B)=
RA$(21) OR TT$="LOUER" AND F$(B)=
RA$(21) THEN 3980
3720 IF TT$="FAIRE" AND F$(B)=RA$(
22) OR TT$="FABRIQUER" AND F$(B)=R
A$(22) THEN 3980
3730 IF TT$="SIGNIFIER" AND F$(B)=
RA$(23) OR TT$="VOULOIR DIRE" AND
F$(B)=RA$(23) THEN 3980
3740 IF TT$="ALLER A CHEVAL" AND F
$(B)=RA$(24) OR TT$="MONTER" AND F
$(B)=RA$(24) THEN 3980
3750 IF TT$="TIRER" AND F$(B)=RA$(
25) OR TT$="FUSILLER" AND F$(B)=RA
$(25) THEN 3980
3760 IF TT$="SOMBRER" AND F$(B)=PA
$(26) OR TT$="COULER" AND F$(B)=RA
$(26) THEN 3980
3770 IF TT$="S'ASSEOIR" AND F$(B)=
RA$(27) OR TT$="ETRE ASSIS" AND F$(
B)=RA$(27) THEN 3980
3780 IF TT$="RENVERSER" AND F$(B)=
RA$(28) OR TT$="REPANDRE" AND F$(B
)=RA$(28) THEN 3980
3790 IF TT$="FENDRE" AND F$(B)=RA$(
29) OR TT$="SE FENDRE" AND F$(B)=
RA$(29) OR TT$="DIVISER" AND F$(B)
=RA$(29) THEN 3980
3800 IF TT$="ETENDRE" AND F$(B)=RA
$(30) OR TT$="SE PROPAGER" AND F$(
B)=RA$(30) THEN 3980
3810 IF TT$="SAUTER" AND F$(B)=RA$(
31) OR TT$="JAILLIR" AND F$(B)=RA
$(31) THEN 3980
3820 IF TT$="SE TENIR" AND F$(B)=R
A$(32) OR TT$="ETRE DEBOUT" AND F$(
B)=RA$(32) THEN 3980
3830 IF TT$="LAISSER" AND F$(B)=RA
$(33) OR TT$="QUITTER" AND F$(B)=RA
$(33) THEN 3980
3840 IF TT$="ENFLER" AND F$(B)=RA$(
34) OR TT$="S'ENFLER" AND F$(B)=RA
$(34) THEN 3980
3850 IF TT$="DIRE" AND F$(B)=RA$(3
5) OR TT$="RACONTER" AND F$(B)=RA$(
35) THEN 3980
3860 IF TT$="JETER" AND F$(B)=RA$(
36) OR TT$="LANCER" AND F$(B)=RA$(
36) THEN 3980
3870 IF TT$="MARCHER SUR" AND F$(B)
=RA$(37) OR TT$="FOULER AU PIED"
AND F$(B)=RA$(37) THEN 3980
3880 IF TT$="PENSER" AND F$(B)=RA$(
38) OR TT$="CROIRE" AND F$(B)=RA$(
38) THEN 3980
3890 IF TT$="PORTER" AND F$(B)=RA$(
39) OR TT$="SUPPORTER" AND F$(B)=
RA$(39) THEN 3980
3900 IF TT$="POSER" AND F$(B)=RA$(
40) OR TT$="PLACER" AND F$(B)=RA$(
40) THEN 3980
3910 IF TT$="" AND TT$<>F$(B) THEN
CC1=CC1+1:CF3=0: PEN 2:PRINT CHR$(
7):LOCATE 12,13:PRINT CC1:GOTO 3
410
3920 O1$=LEFT$(F$(B),XR):LOCATE 2,
9: PEN 3:PRINT O1$
3930 IF MID$(O1$,XR,1)=" " THEN XR
=XR+1:GOTO 3920
3940 XR=XR+1
3950 IF O1$<>F$(B) THEN SOUND 1,40
0:GOTO 3420
3960 LOCATE 2,15: PEN 1:PRINT" ELIM
INE " :LOCATE 16,15:PAPER 3: PEN 0:
PRINT" FOIS " :FOR IS=300 TO 100 ST
EP -100: SOUND 1,15,10: NEXT:PAPER 0
3970 C4=C4+1: PEN 2:LOCATE 12,15:PR
INT C4:FOR II=1 TO 2000:NEXT:CF3=1
:LOCATE 2,9:PRINT SPACE$(LEN(F$(B)
)):PEN 2:RETURN
3980 LOCATE 12,11: SOUND 1,100,10:S
OUND 1,200,20:C3=C3+CF3:PRINT C3:L
OCATE 16,19: PEN 3:PRINT F$(B):FOR
TI=1 TO 4000:NEXT:LOCATE 16,19:PRI
NT SPACE$(LEN(F$(B))):CF3=1:LOCATE
2,9:PRINT SPACE$(LEN(F$(B))):RETU
RN
3990 GOTO 3420
```

KIT HIRES



ORIC/ATMOS

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.



Créez par cette routine magique, de magnifiques scrollings colorés et sonores.

Thierry DESSOLLE

Mode d'emploi :
 KIT HIRES est une routine en langage machine, offrant la possibilité d'animer l'écran en haute résolution. Elle permet cinq opérations, pouvant s'appliquer à n'importe quelle fenêtre de l'écran.
 - STOCKAGE
 - DESTOCKAGE
 - EFFACEMENT
 - MODIFICATION D'UN ATTRIBUT
 - SCROLLING

Trois options permettent d'obtenir un nombre élevé d'effets graphiques :
 - IMPRESSION
 - TEMPORISATION
 - BRUITAGE

KIT HIRES, occupe un peu plus de deux kilo-octets, se logeant de # 8F30 à # 97F9 (pensez à faire HIMEM # 8F2F dans vos programmes) et se scinde en 2 parties distinctes :
 - # 8F30-# 9180 : analyse de syntaxe pour l'utilisation à partir du BASIC avec la fonction SHIERK (!).
 - # 9181-# 97F9 : routine proprement dite.

KIT HIRES utilise 2 zones mémoire :
 - # 00-# 0B : paramètres de la routine
 - # BF00-# BFFF : stockage intermédiaire lors de l'analyse de syntaxe.

PARAMETRES :
 PEEK(# 0) : type d'opération
 PEEK(# 1) : type d'impression
 DEEK(# 2) : adresse de début de stockage
 PEEK(# 4) : attribut de la fenêtre
 PEEK(# 5) : attribut du fond
 PEEK(# 6) : nombre de lignes de la fenêtre
 PEEK(# 7) : nombre de segments de la fenêtre (1 segment = 6 colonnes)
 PEEK(# 8) : valeur de la temporisation
 PEEK(# 9) : volume
 PEEK(# A) : enveloppe de la tonalité
 PEEK(# B) : note de départ

La position du curseur, indique le coin supérieur gauche de la fenêtre. Son abscisse (X) doit être un multiple de 6, à cause de la mémoire écran de l'ORIC. Si ce n'est pas le cas, l'abscisse prise en compte sera le multiple de 6 immédiatement inférieur à X.

- TYPE D'OPERATION (0,4)
 0 : stockage IS
 1 : déstockage ID
 2 : effacement IE
 3 : modification IM
 4 : scrolling IR

- TYPE D'IMPRESSION (ld1)
 En cas de scrolling : (0,3)
 0 : scrolling vertical sans pré-fenêtre

1 : scrolling vertical avec pré-fenêtre
 2 : scrolling horizontal sans pré-fenêtre
 3 : scrolling horizontal avec pré-fenêtre
 Autres opérations d'impression : (0,6)
 0 : du haut vers le bas
 1 : du bas vers le haut
 2 : du haut et du bas vers le centre
 3 : du centre vers le haut et le bas
 4 : "store vénitien" du haut vers le bas
 5 : "store vénitien" du bas vers le haut
 6 : du haut vers le bas et du bas vers le haut avec croisement

- ADRESSE DE DEBUT DE STOCKAGE (0,255) (Sd2) ou (S# h2) :
 le mode de stockage est le suivant :
 le 1er octet contient le nombre de lignes stockées
 le 2nd octet contient le nombre de segments stockés
 la fenêtre est alors stockée ligne après ligne
 Une fenêtre de L lignes sur C segments occupe donc (2+ L * C) octets en mémoire.

- ATTRIBUT DE LA FENETRE (0,255) (Ad1) : cet attribut est "poké" dans le premier segment de chaque ligne de la fenêtre. On peut ainsi définir le papier (16 à 23), l'encre (0 à 7), le clignotement (12), etc... Reportez-vous au manuel pour les attributs graphiques de l'ORIC.

- ATTRIBUT DU FOND (0,255) (Fd1) : cet attribut est "poké" dans le premier segment immédiatement à droite du dernier segment de chaque ligne de la fenêtre. Ceci est nécessaire, car un attribut agit sur tous les segments situés à sa droite, jusqu'à la rencontre d'un nouvel attribut, toujours "grâce" à la mémoire écran de l'ORIC. Si la fenêtre "colle" au bord droit de l'écran, cet attribut est inutile.

- NOMBRE DE LIGNES (1,200) (Fd1) : en cas de déstockage ou de scrolling horizontal, une valeur nulle signifiera que toutes les lignes stockées seront imprimées; sinon seules les d1 premières le seront (d1 doit alors être au plus égal au nombre de segments stockés).

- NOMBRE DE SEGMENTS (1,40) (Cd1) : en cas de déstockage ou de scrolling vertical, une valeur nulle signifiera que tous les segments stockés seront imprimés; sinon seuls les d1 premiers segments de chaque ligne le seront (d1 doit alors être au plus égal au nombre de segments stockés).

- VALEUR DE LA TEMPORISATION (0,255) (Td1) : l'effet de temporisation varie en fonction du type d'opération et de la taille de la fenêtre. Il convient donc de faire des essais. En pratique cette valeur varie entre 0 et 20.

- VOLUME (0,15) (Vd1) : si le volume est nul, l'enveloppe de la tonalité et la note départ sont inutilisées.

- ENVELOPPE DE LA TONALITE (0,2) (Ed1) :
 0 : tonalité constante

1 : tonalité croissante (du grave vers l'aigu)
 2 : tonalité décroissante (de l'aigu vers le grave)

- NOTE DE DEPART (1,96) (Nd1) : la note 1 correspond à la note 1 de l'octave 0, la note 96 correspond à la note 12 de l'octave 7. Le contenu des accolades (---) indique la syntaxe BASIC à employer. Les notations utilisées sont :
 d1 : nombre décimal de 1 à 3 chiffres compris entre 0 et 255
 d2 : nombre décimal de 1 à 5 chiffres compris entre 0 et 65535
 h2 : nombre hexadécimal de 1 à 4 chiffres compris entre 0 et FFFF
 Si la routine détecte des valeurs aberrantes dans les paramètres utilisés, elle ne s'exécute pas, émet un ZAP et affiche le message ILLEGAL QUANTITY ERROR en rendant la main au système. Pour chaque opération, les paramètres utilisés sont :
 Stockage(S) : S,L,C
 Déstockage(D) : I,S,L,C,T,V,(E,N)
 Effacement(E) : I,A(F),L,C,T,V,(E,N)
 Scrolling(S) : I,S,L,C,T,V,(E,N)
 Les paramètres non utilisés par l'opération sont ignorés par la routine.

UTILISATION EN BASIC : ne pas oublier de faire un DOKE# 2F5, # 8F30 pour assigner le SHRIEK à KIT HIRES. Le type d'opération est obligatoire et doit être spécifié en premier. Les autres paramètres, dans un ordre quelconque, doivent être séparés les uns des autres par une virgule. Les paramètres non spécifiés "prennent" leurs valeurs dans la zone # 00-# 0B.
 L'instruction d'appel est considérée comme un ordre BASIC : vous pouvez l'inclure dans un IF...THEN...ELSE, la faire précéder ou suivre d'instructions sur une même ligne (séparé par ;), etc... Exemple : pour effacer entièrement l'écran en rouge, de bas en haut, très rapidement et silencieusement, vous devez faire : CURSET0,0,3 : IE,L200,C40,A17,11,V0,T0.
 La syntaxe n'accepte pas les variables ou expressions numériques, mais vous pouvez "vous en tirer" avec des POKE (voir programme de démonstration).
 En cas d'erreur de syntaxe, la routine ne s'exécute pas, émet un SHOOT et affiche le message SYNTAX ERROR en rendant la main au système (d1>255 et d2< 65535 sont considérées comme des erreurs de syntaxe). Aucune valeur de la zone # 00-# 0B n'est alors modifiée.

A LA SORTIE
 - La position du curseur est inchangée
 - PEEK(# BFFD) : note finale
 - DEEK(# BFFE) : adresse de fin de stockage (0 dans les cas E et M)

REMARQUES : Si vous manquez de place mémoire, vous pouvez supprimer l'analyse de syntaxe (# 8F30-# 9180) et appeler KIT HIRES par un CALL# 9181, en "pokant à la main" les paramètres dans la zone # 00-# 0B. Veillez à la cohérence entre la position du curseur et la taille de la fenêtre : si par exemple vous effacez l'écran en entier avec le curseur en son milieu, la routine ne se "plantera" pas mais le résultat risque d'être pour le moins bizarre...

```

0 REM
1 REM
2 REM
3 REM ROUTINE D'ANIMATION GRAPHI
UE
4 REM COMPATIBLE ORIC-1/ATMOS
5 REM
6 REM THIERRY DESSOLLE
7 REM FEVRIER 1985
8 REM
9 REM
100 GOT010000 ' Implantation L,M.
1000 REM
1001 REM PROGRAMME DE DEMONSTRATI
ON
1002 REM
1010 HIRES:HIMEM#8F2F:PRINTCHR*(
7)
1020 PP=0:EE=7:II=7
1999 :
2000 REM--- INTRO
2001 :
2010 CURSET0,0,3:IM,11,A23,L200,C
40,T2,V9,E1,N25
2020 CURSET12,12,3:IM,15,A22,F23,
L176,C36,T0,E2,N50
2030 CURSET24,24,3:IM,16,A21,F22,
L152,C32,T2
2040 CURSET36,36,3:IM,12,A20,F21,
L120,C28,T1,E0,N60
2050 CURSET48,48,3:IM,13,A19,F20,
L104,C24,T0,N25
2060 CURSET60,60,3:IM,14,A18,F19,
L80,C20,T1,V0
2070 CURSET72,72,3:IM,10,A17,F18,
L56,C16,T3,V9,E1,N10
2080 CURSET84,84,3:IM,16,A16,F17,
L32,C12,T2,E2,N90
2090 CURSET96,96,3
2100 FORJ=1T07
2110 POKE4,J
2120 CURMOV0,1,3:IM,F64,L1,C2,V0,
T0
2130 NEXT
2140 K#"KIT HIRES":CURSET88,96,3
2150 FORJ=1TOLEN(K#)
2160 C=ASC(MID*(K#,J,1))
2170 CURMOV6,0,3:CHARC,0,1
2180 NEXT
2190 FORJ=0T0125:NEXT
2200 CURSET18,96,3:IM,L7,C37,A12
2210 PRINT:PRINT:PRINTCHR*(8):SPC
(10):"PRESSEZ UNE TOUCHE"
2220 GETK# :PRINT:PRINT:PRINTCHR*(
8):" "
2230 GOSUB9000
2299 :
3000 REM--- DEMO MODIF
3001 :
3010 CURSET120,100,3:CIRCLE34,1,C
IRCLE52,1:CIRCLE60,1
3020 CURMOV20,0,3:CIRCLE40,1
3030 CURMOV-40,0,3:CIRCLE40,1
3040 CURMOV20,20,3:CIRCLE40,1
3050 CURMOV0,-40,3:CIRCLE40,1
,C22
3070 PRINTSPC(10):"DEMO MODIFICAT
ION"
3080 PRINT" PRESSEZ UNE TOUCHE PO
UR INTERROMPRE";
3090 IM=II:PM=PP:C=64:VM=0:POKE5,
16+PP
3100 REPEAT
3110 GOSUB9500
3120 CURSET42+6*X,34,3:IM,L132,C2
6
3130 FORJ=0T0250:NEXT
3140 UNTILKEY#<"
3150 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR*(
8):" "
3160 GOSUB9000
3999 :
4000 REM--- DEMO DESTOCKAGE
4001 :
4010 PRINTSPC(11):"DEMO DESTOCKAG
E"
4020 PRINT" PRESSEZ UNE TOUCHE PU
UR INTERROMPRE";
4030 REPEAT
4040 X=6X(3+INT(16*RAND(1)))
4050 Y=INT(69*RAND(1))
4060 E=INT(8*RAND(1)):IFE=PPURE=EE
THEN4060
4070 POKE4,E:EE=E
4080 CURSETX-12,Y,3:IM,F64,L132,C
1
4090 C=INT(2*RAND(1)):POKE4,12+52*
C
4100 CURSETX-6,Y,3:IM
4110 IM=II:GOSUB9590:II=IM
4120 CURSETX,Y,3:ID,L0,C0
4130 FORJ=0T0500:NEXT
4140 GOSUB9000
4150 UNTILKEY#<"
4160 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR*(
8):" "
4999 :
5000 REM--- DEMO SCROLLING
5001 :
5010 PRINTSPC(11):"DEMO SCROLLING
"
5020 E=INT(8*RAND(1)):IFE=PPURE=EE
THEN5020
5030 POKE4,E:EE=E
5040 CURSET6,0,3:IM,F64,C1
5050 P=INT(8*RAND(1)):IFP=PPOKP=EE
THEN5050
5060 POKE4,16+P:POKE5,16+PP
5070 CURSET40,85,3:IM,L30,C24
5080 CURSET54,85,3
5090 ID,IO,C0,T2,V9,E0,N30:IR,I1,
T1
5100 FORI=1T03:IR,IO:NEXT
5110 FORJ=0T0500:NEXT
5120 GOSUB9000
5130 E=INT(8*RAND(1)):IFE=PPURE=EE
THEN5130
5140 POKE4,E:EE=E
5150 CURSET6,0,3:IM,F64,C1
5160 CURSET12,0,3:IM,A12
5170 CURSET18,0,3:IS,S#6000,L60,C
13
5180 P=INT(8*RAND(1)):IFP=PPOKP=EE
THEN5180
5190 POKE4,16+P:POKE5,16+PP
5200 CURSET72,70,3:IM,C16
5210 CURSET78,70,3
5220 FORJ=1T03:IR,IO,S#7000,C13,T
1,V7,N50:NEXT
5230 IR,S#6000
5240 FORI=0T0500:NEXT
5250 GOSUB9000
5260 E=INT(8*RAND(1)):IFE=PPOKP=EE
THEN5260
5270 POKE4,E:EE=E
5280 CURSET6,0,3:IM,F64,C1
5290 CURSET6,97,3
5300 FORJ=0T025
5310 CURMOV6,0,3:CHAR65+J,0,1
5320 NEXT
5330 FORJ=0T09
5340 CURMOV6,0,3:CHAR48+J,0,1
5350 NEXT
5360 CURSET12,97,3:IS,S#6000,L7,C
36
5370 IE,IO,A64,F64,C12,T4,V9,E2,N
50
5380 CURSET150,97,3:IE,IO,E1
5390 PRINT" PRESSEZ UNE TOUCHE PO
UR INTERROMPRE";
5400 CURSET90,97,3:IR,I3,L0,C10,T
4,V0
5410 TP=4:T=4
5420 REPEAT
5430 T=T+P:IFT=0ORT=24THENTP=-P
5440 POKE8,T:IR,I2
5450 UNTILKEY#<"
5460 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR*(
8):" "
5470 GOSUB9000
5480 PRINT" PRESSEZ 'R' POUR R
ECOMMENCER"
5490 PRINT" UNE AUTRE TOUCHE P
OUR FINIR";
5500 GETK# :IFK#=R"ORK#="r" THEN55
20
5510 TEXT:PAPER7:INK0:PRINTCHR*(6
):END
5520 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR*(
8):" " :GOTO2000
8999 :
9000 REM--- EFFACEMENT ALÉATOIRE
9001 :
9010 FORJ=0T0PEEK(630)/5:Z=AND(1)
:NEXT
9020 P=INT(8*RAND(1)):IFP=PPTHEN90
20
9030 I=INT(7*RAND(1)):IFI=IITHEN90
30
9040 POKE4,16+P:POKE1,I:PP=P:II=I
9050 CURSET0,0,3:IE,L200,C40,T6,V
9
9060 RETURN
9499 :
9500 REM--- PARAMETRES ALÉATOIRES
9501 :
9510 Z=INT(3*RAND(1))
9520 ON Z+1 GOTO9530,9550,9570
9530 P=INT(8*RAND(1)):IFP=PMOKP=EE
THEN9530
9540 POKE4,16+P:PM=P:GOTO9590
9550 IFC=64THENC=12ELSEC=64
9560 POKE4,C:GOTO9590
9570 E=INT(8*RAND(1)):IFE=EEORE=PM
THEN9570
9580 POKE4,E:EE=E
9590 I=INT(7*RAND(1)):IFI=IMTHEN45
90
9600 POKE1,I:IM=I
9610 T=INT(4*RAND(1)):POKE8,T
9620 V=INT(16*RAND(1)):IFV=VMTHEN9
620
9630 IFV<6THENV=0
9640 POKE9,V:VM=V
9650 B=INT(3*RAND(1)):POKE10,B
9660 N=INT(51*RAND(1)):POKE11,10+N
9670 RETURN
10000 REM-----
10001 REM LANGAGE MACHINE
10002 REM-----
10010 TEXT:RELEASE:HIMEM#8F2F
10020 POKE618,10:PRINTCHR*(12)
10030 INK1:PAPER0:PRINT"PATIENCE.
."
10040 IFPEEK(#CCCC)=#CCTHENDCALL#E
76ALSECALL#E6CA
10050 P=#8F30
10060 FORI=1T087
10070 T=0:READK#,N
10080 FORJ=1TOLEN(K#)-3STEP4
10090 V=VAL("#"+MID*(K#,J,4))
10100 DOKEP,V:T=T+V:P=P+2
10110 NEXT
10120 N=INT(100*N+.5):T=INT(T+.5)
10130 IFT=NTHEN10170
10140 PRINT"ERREUR DANS VOS DATAS
LIGNE":20000+10*I
10150 IFPEEK(#CCCC)=#CCTHENDCALL#E
93DELSECALL#E804
10160 PAPER7:INK0:PRINTCHR*(17):C
HR*(6):STOP
10170 NEXT
10180 IFPEEK(#CCCC)=#CCTHENDCALL#E
93DELSECALL#E804
10190 DOKE#2F5,#8F30
10200 IFPEEK(#CCCC)=#CCTHEN10000
10999 :
11000 REM--- MODIF ORIC-1
11001 :

```

A SUIVRE...

GLEURK

Transformé en faucon, tentez de tirer vos plumes des griffes de l'horrible GLEURK.

Pierre CHAZOT



SUITE DU N° 89

```

8010 PRINT AT 10,14: INK 7: "GHI"
8020 FOR A=0 TO 300
8030 PLOT 0,0: DRAW 0,INT (RAND*4)
8040 PLOT 0,175: DRAW 0,INT (RAND*4)
8050 LET A=USR 64813
8060 NEXT A: LET PAS=PAS+SC: LET
8070 SC=SC+S: LET TEP=TEP+10: LET
8080 SC=C+S: CLS: PRINT AT 10,5: FL
8090 "ET C'EST REPARTI !"
8100 REM
8110 LET OU=1: LET A=10
8120 FOR I=0 TO 1: STEP -1
8130 FOR J=1 TO 21
8140 PRINT AT A,0: PAPER I: OVER
8150 OU: "AT J,0: PAPER I, OVER OU)
8160 REM
8170 POKE 64614,A: RANDOMIZE USR
8180 A
8190 IF I=1 THEN LET OU=5
8200 NEXT I: GO TO 4000
8210 REM
8220 FOR N=0 TO 255: STEP 16: PLO
8230 T: INK N,0: DRAW INK 2: PAPER 2
8240 INK N,175: NEXT N
8250 FOR N=0 TO 175: STEP 16: PLO
8260 T: INK N,0: DRAW INK 2: PAPER
8270 N,255-N:4: NEXT N
8280 PAPER 0: INK 7: CLS
8290 PLOT 100,20: DRAW 0,10: DR
8300 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8310 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8320 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8330 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8340 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8350 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8360 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8370 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8380 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8390 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8400 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8410 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8420 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8430 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8440 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8450 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8460 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8470 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8480 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8490 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8500 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8510 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8520 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8530 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8540 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8550 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8560 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8570 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8580 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8590 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8600 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8610 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8620 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8630 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8640 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8650 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8660 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8670 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8680 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8690 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8700 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8710 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8720 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8730 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8740 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8750 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8760 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8770 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8780 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8790 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8800 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8810 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8820 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8830 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8840 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8850 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8860 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8870 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8880 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8890 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8900 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8910 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8920 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8930 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8940 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8950 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8960 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8970 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8980 A,10:10: DRAW 0,10: DR
8990 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9000 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9010 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9020 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9030 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9040 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9050 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9060 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9070 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9080 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9090 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9100 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9110 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9120 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9130 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9140 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9150 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9160 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9170 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9180 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9190 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9200 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9210 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9220 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9230 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9240 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9250 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9260 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9270 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9280 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9290 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9300 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9310 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9320 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9330 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9340 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9350 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9360 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9370 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9380 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9390 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9400 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9410 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9420 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9430 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9440 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9450 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9460 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9470 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9480 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9490 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9500 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9510 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9520 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9530 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9540 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9550 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9560 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9570 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9580 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9590 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9600 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9610 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9620 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9630 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9640 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9650 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9660 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9670 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9680 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9690 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9700 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9710 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9720 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9730 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9740 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9750 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9760 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9770 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9780 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9790 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9800 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9810 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9820 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9830 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9840 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9850 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9860 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9870 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9880 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9890 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9900 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9910 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9920 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9930 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9940 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9950 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9960 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9970 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9980 A,10:10: DRAW 0,10: DR
9990 A,10:10: DRAW 0,10: DR

```

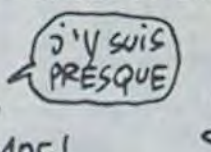
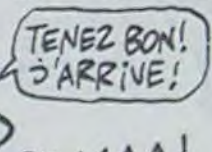
LE JUSTICIER

PILOTE DE CHARS

Mode d'emploi:
Faites DEF M1 et tapez le programme, lancez-le par F1 P0. L'appui sur une touche abrège la présentation de ce jeu qui comporte deux tableaux:
1- Vous devez tester vos qualités combattives et obtenir votre grade

de pilote émérite, en détruisant 10 chars kamikazes.
2- Vous devez débusquer un char "X" dissimulé dans le décor et le détruire avant qu'il ne vous détruise. Pour cela vous disposez d'un viseur symbolisé par un "+", que vous déplacez à gauche par "J" et à droite par "K" (ou touches différentes de "J" et "K"). Le tir s'effectue par "T". Méfiez-vous, ce char à la particularité de se camoufler de temps à autre, en un buisson symbolisé par "U". Vous disposez de 10 vies, en perdez une si vous êtes touché et 1/4 si vous manquez votre but.

| | | | | | |
|--|---|--|---|---|---|
| <pre> LIST ALL 30 PRT CSR B:A(Z) CSR X:A(Y);CS *** PRG LIST R 16;S;RET 40 K\$=KEY:IF K\$="" THEN 80 VAR: 36 PRG: 1600 P0: 134 STEPS 10 \$="PILOTE.DE.CH ARS":FOR I=1 TO 15:PRT CSR 0: \$="":FOR J=1 TO 17-1 20 PRT CSR J:" ": NEXT J:PRT CSR 18-I;MID(16-I) ;IF KEY=""NEK T I 30 WAIT 50:PRT CSR J\$;J\$(-: *F EU K;-):"ESSA IS":GOTO #1 P1: 603 STEPS 10 A0\$="":A1\$="": :S=0:V=10 20 PRT :X=0:Y=INT (RAN#2):=INT (RAN#14):IF B= X THEN 20 25 GSB 26:GSB 30:G OTO 40 26 IF B%X:Z=1:RET 27 Z=0:RET </pre> | <pre> 30 PRT CSR B:A(Z) CSR X:A(Y);CS R 16;S;RET 40 K\$=KEY:IF K\$="" THEN 80 50 IF K\$="J" THEN 60 53 IF Y=1:Y=1:GOTO 80 56 X=X-1:IF X<1:Y= 14 59 GOTO 80 60 IF K\$="K" THEN Y=Y+70 63 IF Y=0:Y=0:GOTO 80 66 X=X+1:IF X>14:X =1 69 GOTO 80 70 FOR I=X+1 TO 14 :PRT CSR I:" ": :IF I=8:NEXT I: GOTO 150 72 GOTO 100 75 FOR I=X-1 TO 0 STEP -1:PRT CSR I:" ":IF I=8: NEXT I:GOTO 150 77 GOTO 100 80 B=B+GSN (X-B):P RT:GSB 26:GSB 30:IF B=X THEN 110 </pre> | <pre> 90 GOTO 40 100 GSB 500:S=S+1:I F S(10 THEN 20 105 PRT CSR 0:"VS E TES APTE!":GOTO #2 110 GSB 600:V=V-1:I F V=0:PRT CSR 4 :"VS ECHOUZ":S =0:GOTO #3 120 GOTO 20 150 V=V-.25:IF V<0: PRT CSR 4:"VS E CHOUZ":END 160 GOTO 25 500 FOR J=1 TO 5:PR T CSR B:"e":CSR B:" ":NEXT J: RET 600 FOR J=1 TO 5:PR T CSR 0:"***** *****": 610 PRT CSR 0:"**** Broum!":NE XT J:PRT:RET LIST #2 5 I=10:J=11:A\$="" :B=20:S=0:O=25 :T=600:U=300 </pre> | <pre> 7 A0\$="":A1\$=A0\$:A2\$=A0\$:A3\$="": :A4\$=A3\$:A5\$=A :A6\$=A0\$ 8 A7\$=A4\$:A8\$=A4\$:A9\$=A4\$ 10 H=INT (RAN#20) +2:G=0:GSB INT (RAN#4+1)*700: GSB T:GOTO 0 20 PRT CSR 0:###:S :CSR 5:"("):MID(I,11):"Y":CSR J :A\$;RET 25 K\$=KEY:IF K\$="" :GSB B:GSB T:GO TO 0 30 IF K\$="J" THEN 60 40 IF J=11:IF I>1: IF I=20:I=1-1:G OTO 80 50 IF J=6:J=J-1 55 GOTO 80 60 IF K\$="K" THEN 90 65 IF J=11:IF I<20 :IF I=1:I=I+1:G OTO 80 70 IF J(16:J=J+1 80 GSB B:GSB T:GOT O 0 90 IF J=11:F=1+5:G </pre> | <pre> OTO U 95 IF J(11:J=J-5:G OTO U 100 F=J+14 300 IF H=F THEN 320 310 Y=Y+.75:GOTO 41 5 320 FOR L=1 TO 8:PR T CSR J:"e":CSR J:" ":NEXT L 340 S=S+1:GOTO 10 400 FOR C=1 TO 5:PR T CSR 6:"***** *****": 410 PRT CSR 6:"***B ROOM***":NEXT C 415 Y=Y-1 420 IF V=0:PRT CSR 6:"!+!FIN+!" ,S" CHARS DETR UITS":GOTO #3 430 IF G<10 THEN 0 440 GOTO 10 600 IF RAN#6:G=6+ .625 610 IF G=10 THEN 40 0 620 \$=MID(1,H-1)+A\$ (INT G)+MID(H+1):RET 700 \$="(<).>.1.!! ..>.x..> </pre> | <pre> ?..X:RET 1400 \$="!!...>..x ..l..!!...!!.. ..x..":RET 2100 \$=":..>..!..x.. ..x..>..!..x.. ..x..":RET 2800 \$=":..x..x..!..x! ..>..x..x..>.. ..x..":RET LIST #3 10 IF S>5X:PRT "RE CORD!":SAC:STA T S 20 PRT "SCORE :":# ##:S;" REC :": ##:S:END LIST Y VAR: 36 PRG: 1600 A\$ =+ B = 20 C = 6 D = 0 E = 0 F = 29 G = 18.625 H = 7 I = 17 J = 11 K\$ = J L = 9 M = 0 N = 0 O = 25 P = 0 Q = 0 R = 0 S = 0 T = 600 U = 300 V = 2.5 W = 0 X = 1 Y = 0 Z = 1 A0\$ = A1\$ = A2\$ = A3\$ = A4\$ = A5\$ = A6\$ = A7\$ = A8\$ = A9\$ = </pre> |
|--|---|--|---|---|---|



FOX DE MACHBRO SOFTWARE

Deux ans que nous nous entraî-nions à piloter les nouveaux hélicoptères de la génération Pales-à-bise et cette fois-ci la mission va avoir lieu, enfin. Nous avons passé une dernière soirée tous ensemble, demain un pilote partira et rien ne nous dit que nous le reverrons un jour.

POUR THOMSON

Ce matin, réveil à cinq heures. Le commandant de la base m'a convié à le suivre, dans le silence le plus complet. Nous avons vérifié ensemble la perfection de marche des équipements. Pas de doute, la route

sera difficile : je dois nettoyer toutes les salles souterraines de la cité antique et oubliée de Thro-Glaude-Dith. Elle fut bâtie des ères avant ma naissance, mais ses murs paraissent toujours aussi solides bien que de nature végétale. Les anciens avaient connaissance de secrets inimaginables aujourd'hui. Après un dernier petit déjeuner avec le Commandant, j'ai grimpé à bord de Pales-à-bise et lancé la turbine. Son bruit sourd et régulier a effacé les dernières palpitations de mon cœur. Je m'élève lentement au-dessus de notre camp, une légère angoisse m'entretient à l'idée de ne plus jamais le revoir. Cap sur Thro-Glaude-Dith. L'ins-

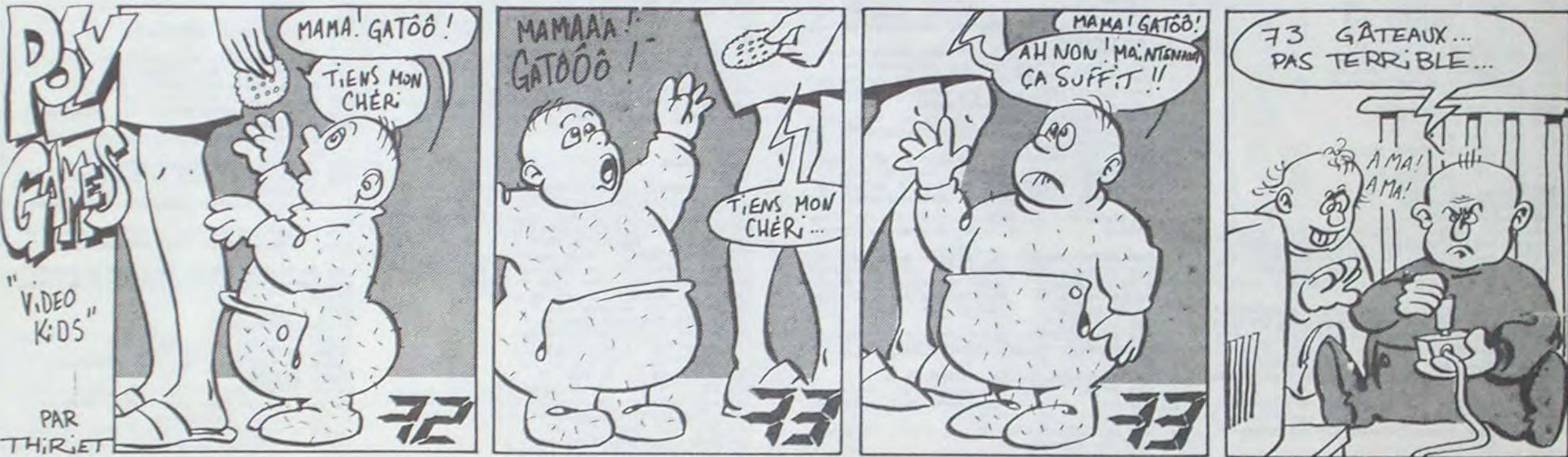
tant n'est plus à l'hésitation, mais à l'action. Je plonge dans la première salle, cherchant à détruire tous les champignons maléfiques et lumineux qui tapissent le sol et les cloisons de cet endroit. Les mutations ont l'air d'aller bon train dans ces sous-sols : les araignées ont rarement atteint des tailles aussi pharamineuses dans nos labos de génétique. Impossible de les détruire : les artificiers ont testé tous leurs explosifs, aucun n'arrive à entamer la carapace de ces bestioles, seul leur fil présente quelques faiblesses à mes bombes, mais la place à bord est limitée et je me dois d'être économe. Ces murailles de lianes m'intrigueront jusqu'à mon lit de mort, je ne vois vraiment pas qui a pu leur permettre de soutenir de telles structures. Mais passons : je peux les transpercer à coup de TNT pour atteindre le dernier groupe de champignons de cet endroit. Nos ancêtres avaient de drôles

de goûts en ce qui concerne l'éclairage, ou alors ils étaient immunisés au contact des lasers : je viens de passer d'un cheveu au-dessus de l'un d'entre eux, je ne l'avais pas vu. Dorénavant, la prudence s'impose. Ça y est ! Je viens de trouver l'accès à la seconde salle de la cité. Je longe la longue procession des lasers et je plonge au dernier moment : ça passe ! Ouf, maintenant remonter cette cheminée pour atteindre le haut de cette salle... Mais... d'où sort ce monstre mi-végétal mi-animal... Il dévore ma turbine... Je tombe... Thomsonistes, que vous rouliez en MO5, TO7 (avec 16 Ko) ou TO7-70, voici le premier logiciel d'arcade qui vous portera au paradis des joueurs ! Seize tableaux vous défient par leur complexité. A vous de récolter la totalité de chacune des salles armées de vos cinq bombes. La vitesse d'exécution n'a d'égale que la qualité graphique de cette



réalisation. Dès que vous en aurez suffisamment bavé, construisez vos propres niveaux et faites-les jouer à vos cousins ! Le Lode Runner pour Thomson, à posséder absolument si vous ne désirez pas passer pour un plouc !

Table listing authors and page numbers for the 'menu' section, including names like AMSTRAD, APPLE, and various page numbers.



Advertisement for 'la Règle à Calcul' software, listing various modules like 'CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4', 'PROGRAMMATION', and 'MODULES TEXAS ORGANISATION' with prices.

Advertisement for 'NOUVEAU ! AMSTRAD' featuring the CPC 664 computer. It lists various hardware components, software, and accessories with prices, and includes a section for 'LOGICIELS UTILITAIRES'.

Advertisement for 'BON DE COMMANDE TARIFS JUIN 1985' featuring 'EXCLUSIF' offers for Texas Instruments software. It includes a coupon form for ordering and details about the 'LOT N° 1 INDISPENSABLE' and 'LOT N° X'.