



ATARI / COMMODORE : LE MATCH.

Un bel ordinateur 16 bits, tout moderne avec son lecteur de disquettes, son moniteur couleur et sa jolie petite souris, ça vous tente pour partir en vacances ? Non ? Vous préférez garder votre fric pour les vacances ? Vous rêvez de plage, de soleil, de vent dans les cheveux et de nanas en string ? Mais vous savez que vous faites beaucoup de peine aux fabricants de toutes ces belles et rutilantes machines que certains appellent encore des ordinateurs ?

PROMOTION-ON-ON

L'été approche, l'été est là. Morné saison pour les fabricants d'informatique : les petits génies laissent tomber la pénombre de leur chambre encombrée d'ordinateurs pour se précipiter, poitrine au vent, sur les plages ensoleillées. Et, comme chaque année, les fabricants se morfondent, ne comprennent pas qu'on ne leur achète plus leur rutilante machine, pestent contre le beau temps, contre les vacances, contre toutes ces petites salopes qui se baladent à moitié nues et qui perturbent leurs beaux acheteurs potentiels.

Bref, ils sont dans la merde et, pour une fois, ils s'en rendent compte. Ils cherchent dans cette géniale qui fera préférer leur dix kilos de plastique à cinquante kilos de chair fraîche, bronzée, alanguis voluptueusement sur du sable fin et blanc. Sous des cocotiers. Et, chaque année, à date fixe, ils se frappent violemment le front en hurlant : "J'ai trouvé. On va faire une promotion !" Certains vont même jusqu'à se le frapper un peu fort (le front) et, emportés on ne sait par quel élan bizarre, nous organisent

des promotions dont ils sont les seuls à comprendre l'utilité. Par exemple, Commodore attaque le 20 juin une promotion spéciale étudiants pour son Amiga. Que les étudiants soient déjà en vacances, déjà sur une plage et aient déjà entamé les travaux d'approche avec les cinquante kilos dont nous parlions tout à l'heure, Commodore s'en fout : c'est l'été et on promotionne. Sous des cocotiers. Atari, de son côté, nous fait une grande belle remise d'été avec

Mais l'actualité, ce sont les promotions et, puisque promotion il y a, on va vous en parler, là, dessous, sous des cocotiers.

THE MATCH

Les deux grands promotionneurs du moment sont donc : à ma gauche ATARI et son 520 STF, à ma droite COMMODORE et son AMIGA. Comme ces deux bécanes ont beaucoup de choses en commun, on va en profiter pour se faire un petit match. En commun, elles ont toutes les deux un microprocesseur de course - le Motorola 68000 -, 512 Ko de Ram et une configuration identique, c'est-à-dire une unité centrale, un clavier, un drive 3 pouces 1/2, un moniteur couleurs, plein de trous du style Centronics, RS 232, joystick, zizique et autres, une floppée de touches de fonctions et l'inévitable petite souris.

LES DIFFERENCES

Les différences essentielles sont dans les jolies images, l'Amiga vous fait des dessins à rester la bouche ouverte tellement qu'ils sont beaux avec une définition de 640 x 400 pixels en 16 couleurs parmi 4096 alors que l'Atari 520 STF se contente de 320 x 200 en 16 couleurs parmi 512. Les co-processeurs de l'Amiga sont aussi plus puissants et plus faciles à mettre en œuvre. Deux bons points pour

l'Amiga.

Et un bon point de plus pour l'Amiga qui possède un drive double face contre un bête simple face pour le ST.

La mémoire de l'Amiga peut être gonflée à 8 mégas avec un accessoire, celle de l'Atari ST doit se contenter de 4 mégas

mais sans accessoire, il suffit d'ouvrir le boîtier de la chose et de lui coller les Ram supplémentaires. Vu l'utilité d'une mémoire de cette taille : un point partout. Le prix de l'Atari 520 STF ? 7.950 francs, tout compris. Bravo. Le prix de l'Amiga ?

17.730,70 francs, tout compris. Nul. Presque un bâton d'écart, 123 % de plus pour l'Amiga ? Boum, trois bons points pour l'Atari.

NUL, LE MATCH ?

Mais, si je compte bien, c'est un match nul, ça, non ? 4 partout ! Mais, vous savez que je désespère, moi. Je cauchemarde à tout va. Comment est-ce que je vais, comment ? Mais, suis-je bête, je n'ai qu'à me frapper violemment le front. Paf. Sous les cocotiers.

ÇA MARCHE

Ouaaaais, ça marche : je m'en vais prendre en compte les logiciels. Les logiciels fournis avec la machine et les logiciels que l'on peut se procurer. Ça, c'est une bonne idée, non ? Chacun sait qu'un ordinateur sans logiciel est aussi efficace qu'un contractuel sans carnet ou qu'un Coluche sans vie. Ouvrez bien vos oreilles, braves gens,



plus, ST Texte et Néochrome (un utilitaire de dessin pas trop mal foutu) sont du domaine public et des copies gratuites sont disponibles chez les revendeurs. Un point pour l'Atari.

LISTE

Les autres logiciels sont quelque part dans le canard sur un tableau. Vous cherchez le tableau. Vous le trouvez. Vous comprenez que "PARTOUT" veut dire disponible dans toutes les boutiques ou presque. Vous en déduisez que "PAS PARTOUT" signifie que deux ou trois boutiques parisiennes disposent de quelques exemplaires de ces softs, importés dans une valise en carton. Vous ne vous fiez pas aux publicités qui annoncent la disponibilité de logiciels dont les auteurs sont encore en train de se battre avec les bugs. Vous comptez. Vous déduisez.

Vous êtes des grands garçons et vous vous démerdez.

QU'EST-CE QU'ON FAIT

Bon, allez, je vous aide. Au prix de l'Atari et avec l'avance du catalogue de logiciels de l'Atari, si vous achetez un Amiga, c'est vraiment que le plaidoyer de l'autre fada qui encense cet ordinateur quelque part dans un encadré de cet article est vachement costaud (le fada. (Je fais une parenthèse pour expliquer que c'est le fada qui a écrit un encadré sur les logiciels Amiga qui est vachement balaise (parce que je trouve que ma phrase n'est pas très claire (combien j'en ferme de parenthèses, là, je sais plus. Allez, j'en mets six (ça mange pas de pain (merde, une de plus.))))))

Suite page 11

BIDUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général ! La loi 85-600, titre V, article 47, du 3 juillet 1985 autorise une copie de sauvegarde, et si par malheur vous trouvez dans cette rubrique la manière de déplomber un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après. Lire page 23

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 13

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 29

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 9.10.11

CINOCHÉ-TELOCHE pages 2, 31.

CONCOURS PERMANENTS

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

INFO BD : TOUTE L'ACTUALITE EN PAGE 21

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 • CASIO FX 702 P •
COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 •
MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM •
TEXAS TI99/4A • THOMSON T07, T07/70 ET M05 •

GEANT (S)

Le 30 septembre 1955 un enfoiré se crashe en bagnole quelque part aux States, un accident bête comme on dit bêtement, parce que face à la connerie de la mort, la bêtise est une arme imparable et illusoire. Ça permet de se débarrasser d'autres questions et de renvoyer le cadavre à ses chères cendres... L'enfoiré d'alors s'appelait James Dean, il avait tout et cherchait encore à accélérer sa vie à coups de cylindres dérisoires. Ça fait plus de trente ans et chaque acteur porte sa trace dans son jeu, l'habileté diabolique à transformer une moue adolescente en vio-

Jacq

lence retenue et terrifiante, à nous arracher les tripes sans avoir l'air d'y toucher. Depuis cette semaine on peut revoir deux de ses trois films : "A l'est d'Eden" et "La fureur de vivre". C'est pas pour se souvenir connement, c'est pour s'en taper une tranche, et de la meilleure, voilà ! Le 19 juin dernier un autre enfoiré, le seul d'ailleurs, cherchait aussi à dépasser le mur du son de celui qu'à tout vu, tout appris. Ça fait 15 jours que Coluche a balancé son seul gag totalement douteux, et on est encore comme des enclulés qui doutent. Je sais pas si ça va durer, j'm'en fous d'ailleurs... Tout ce que je sais, c'est que je serais sûrement pas ici, là, à vous causer de cinoche chaque semaine si, à quand que j'étais jeune et beau, un pitre à salopette ne m'avait pas banné de "l'histoire d'un mec" et de Papy Mougout !

OPERA DO MALANDRO

de Ruy GUERRA



avec Edson CELULARI (Max), Claudia OHANA (Lu), Elba RAMALHO (Margot) et Fabio SABAG (Otto Strüdel)

Rio, 1941. Max "j'ai toutes mes dents et le pli à mon pantalon" est un escroc à la petite semaine dont la ressource essentielle est d'emballer les pitres pépées et de monter des coups foireux. Il fait semblant de mener grand train mais, question réussite, ça serait plutôt l'omnibus. La frime fait homme ! Heureusement Margot, danseuse affriolante au "Hambourg" est là pour le soutenir, l'engraisser pour être clair. Elle l'aime c'est sûr, lui semble surtout éprouver une folle passion pour le portefeuille et l'érotisme torride de la belle brésilienne.

Un soir, excédé par l'esbroufe des nazis au "Hambourg", Max provoque une bagarre dévastatrice qui déclenche l'ire



d'Otto Strüdel, le patron dudit cabaret. Virée la Margot, finis les sous pour Max... qui décide illico presto de se venger de l'infâme teuton sudaméricain. Et quoi de plus attirant comme proie que Ludmila, alias Lu, la fille coquine de Strüdel qui débarque de son collège telle une bête en rut. Toujours prêt, Max se propose pour le dépuceage et fait craquer l'ingénue. Il lui raconte qu'il est un très gros importateur en liaison avec New-York, qu'il a quelques soucis passagers et qu'il cherche un nouvel associé qui ferait redémarrer l'affaire. Lu saute sur le gros chèque de son popa chéri qui n'entend pas se laisser dépuiller sans résister. Max et Strüdel se lancent alors dans un bras de fer mesquin et vicelard dont l'issue ne pourra être que tragique...

"Opera do Malandro" est l'adaptation à l'écran d'une comédie musicale, écrite en 1978, par la mégastar brésilienne, Chico Buarque. Et qui dit comédie musicale, dit

déplacements chorégraphiés, personnages caricaturés et sentiments exacerbés. Et décors tout en toc, souvent merveilleux. Ce sont justement les décors d'Opera do Malandro qui sont la plus belle réussite du film; la construction clinquante et kitsch lorgne d'ailleurs beaucoup du côté de "Coup de cœur" de Coppola, dans le genre hommage appuyé aux chefs-d'œuvre hollywoodiens du genre. Nonobstant (quelle vocabulaire, ce Jacq) cette beauté formelle, Guerra n'a pas su échapper au redoutable piège qui guette tout ambitieux qui s'attaque au "musical" : la lourdeur, l'emphatisme comme on dit dans "Les Cahiers du Cinéma". Tout est sympathique en diable, mais rassemble féroce à un paquet géant de Chamallow : même si c'est sucré et agréable au goût, chaque morceau est mou, difficile à mastiquer et, pour tout dire, bourre l'estomac aussi rapidement qu'artificiellement. Un seul recours face à l'indigestion : la sieste !

CENDRILLON

"Il était une fois un royaume de légende, où la blanche silhouette d'un château majestueux se profilait sur un ciel toujours bleu. Avant de marier son fils, le roi du pays décida un beau jour d'organiser un bal auquel seraient conviées toutes les jeunes filles de la contrée.

Fille d'un riche gentilhomme, Cendrillon, devenue la mal-

roriser à vous la narrer cucu. Bon passons, "Cendrillon" is back, en reprise Walt Disney pour l'été (après Peter Pan cet hiver). Pour les deux qui connaîtraient pas l'histoire, inutile de leur préciser que je ne peux plus rien pour eux et qu'ils auraient intérêt à consulter d'urgence un psychiatre. Pour les autres j'ai voulu leur offrir un magnifique cadeau en reproduisant la tronche inénarrable de l'ignoble Lucifer, le gros matou aux canines acérées, qui fait chier Cendrillon tant qu'il peut et qui traque inlassablement les petites souris menées par Gus et Jacq. Les studios Disney ne sont jamais aussi géniaux que quand ils donnent vie à quelques bestioles délirantes. Dans Cendrillon justement, les dessins des "humains" sont

très simplifiés, souvent ternes alors que les scènes avec des bêtes sont à mourir, soit de rire, soit d'admiration. Rien que pour Lucifer et ses yeux haineux et visqueux, le déplacement vaut le coup. Du vice chez Disney ? Courons-y, courons-y (pendant que le loup n'y est pas...).

heureuse servante d'une infâme marâtre, aurait bien voulu se rendre au bal... Encore eût-il fallu avoir une robe !" Je vais pas vous la refaire conte de fées en 10 volumes, mais ça me faisait marrer de vous ter-



heureuse servante d'une infâme marâtre,

aurait bien voulu se rendre au bal... Encore eût-il fallu avoir une robe !" Je vais pas vous la refaire conte de fées en 10 volumes, mais ça me faisait marrer de vous ter-

LE DEBUTANT

de Daniel JANNEAU



avec Francis PERRIN (François), Christiane JEAN (Valérie, la même, mais en un peu mieux, que dans "La nuit du risque"), Dominique LAVANANT (Marguerite), Jean-Claude BRIALY (Willy) et Julien GUIOMAR (Lucien Berger)

C'est vrai que je craignais le pire, que Francis Perrin m'énerve depuis un moment à nous éreinter de ses grimaces à la De Funès, de son air d'ahuri à la Pierre Richard, de sa gentillesse mièvre et indéclinable. En plus, "Le débutant" étant une autobiographie romancée des débuts au théâtre de Perrin, la tentation était grande d'en faire des tonnes, de dégueuler tous ses souvenirs "tendres, cocasses, gnagnagna" sur nos pauvres yeux qui n'en auraient eu rien à foutre ! Et là on ne comprend plus, mais malgré ces tonnes d'a-priori indignes et un démar-

rage on ne peut plus poussif (François, petit électricien brimé par sa femme, prof de gym stallonienne), le film accroche, émeut et se laisse voir "gentiment" de bout en bout !

Or donc tout commence en Touraine, bah la province, où François bouquine le soir au pieu "Théâtre magazine", alors que sa gueuse de Jocelyne ne jure que par "L'Equipe". Il y a donc méprise et rupture dans l'air. François devient, par hasard, régisseur d'une troupe en tournée et quitte tout pour les suivre. Ce boulot achevé, il est certain de vouloir devenir comédien et monte à Paris, valise en carton à la main. Là le film s'installe dans les locaux du Conservatoire de la rue Blanche où François va tout apprendre du bô métier d'acteur et faire les 400 coups par pure maladresse. Alors qu'il se voyait jeune premier romantique, il découvre que seules ses pitreries

LA NUIT DU RISQUE

de Sergio GOBBI

Aarghh !

avec Stéphane FERRARA (Stéphane), Christiane JEAN (Christiane), Daniel UBAUD (Dan) et Pierre-Marie ESCOURROU (Pierre-Marie)

Evidemment en sortant de "La nuit du risque" la tentation est grande de ne pas en parler, de tenter de tenir le film au secret, de tout faire pour que personne n'endure la même épreuve que ceux (dont moi) qui l'ont vu. Et puis non, tout compte fait, il vaut mieux essayer de vous expliquer le malaise, voire vous envoyer, à votre tour, visionner la chose. Et ce, pour une bonne (et en plus elle est bonne) et unique raison : en sortant du film, on sait qu'on a touché le degré zéro du cinéma, qu'on a enfin déniché l'étalon imparable pour juger de la qualité supérieure de tous les autres films !

Jugez-en plutôt (quitte à vous prendre pour des mickeys) : tous les acteurs jouent atrocement faux, et encore, "faux" est un doux euphémisme; l'image est crachouillis en diable; la mise en scène hoquetante et le scénario... ah oui, tiens, quel scénario ? La moitié (au moins) des séquences n'apportent rien au cours de l'intrigue so-disant policière et recouvrent "l'action" d'une douloureuse couche de psychologie-"Pif gadget" à faire frémir jusqu'à Ben (qui qu'a pas de goût cause qu'il aime pas Jeanne Mas).

Mais tout ça n'est rien à côté des tonnes d'in vraisemblances qui transforment le brouet en purge laxative : le héros parvient à ouvrir les wagons de métro alors que la rame est en marche (j'attends qu'on m'explique comment on fait); le même téléphone d'une cabine sans mettre les sous; Christiane, la présentatrice du journal télévisé arrive au studio un quart d'heure avant le démarrage : voilà qui va plaire aux vrais journalistes qui passent leur vie à la rédaction pour faire leur boulot !!! J'en oublie presque les innombrables coups de brosse à reluire passés sur le RPR (Ferrara est garde du corps d'un député RPR), avec Chirac, Toubon et tous leurs amis en apparitions lumineuses et un rien démagogues... Au fait Gobbi (le réalisateur), c'est bien le nom d'un désert, non ? !

DAKOTA HARRIS

de Colin EGGLETON



avec John HARGREAVES (Harris), Meredith PHILLIPS (Mélanie) et Max PHIPPS (Savage)

Le cinéma australien est si jeune, si enthousiaste (on a encore pu le constater à Cannes) et pourtant, le voilà-t-y pas déjà qui se parodie et s'embourbe dans la mélasse plagieuse. On prend pour ça un héros au sourire si doux et néanmoins baroudeur intrépide qui lorgne sur Indiana Jones; on lui colle dans les pattes une bécasse godiche et on les fait jouer au couple bancal qui va s'aimer sans se le dire (coucou "A la poursuite du diamant vert" !)... et on baigne les tourtereaux dans un bouillon de culture parapsy, qui mêle allégrement les statues de l'île de Pâques, le Triangle des Bermudes et les portes spatio-temporelles. Ouff !

Dans le genre "parodie semi-fauchée" on a eu récemment "Allan Quatermain" qui avait le mérite de ne pas du tout se prendre au sérieux, de puiser le comique dans les décors ringards ou les trucages à 100 balles. Mais ici, ils sont fiers de tout et s'y croient un (Mad) max : et que j'te tartine



sur les acrobaties aériennes fabuleuses, sur le mystère sous-jacent quasi biblique, sur la critique du monde militaire qui ose montrer ses dessous... Encore un peu et ils jeteraient James Bond et Indiana Jones aux oubliettes.

En quelques mots tout démarre en 1945, juste avant la fin de la Seconde Guerre Mondiale, quand un avion piloté par Dakota Harris, et transportant une mystérieuse et très précieuse cargaison, se pose en catastrophe en plein Pacifique, victime d'une brume hautement maléfique. Les rares survivants débarquent dans "la mer des Navires perdus" dont ils ne sortent que grâce à quelque miracle scénaristique (le film est par ailleurs bourré de hasards

miraculeux !). Au retour en Australie, Harris est condamné pour avoir, soi disant, désobéi aux ordres. En fait l'accusateur est l'ignoble Savage qui veillait sur la cargaison de l'avion et qui crève d'avoir perdu l'un des trois morceaux d'une table de pierre qui donne, à son possesseur, le pouvoir absolu (ouh la, la, que c'est original !). Le reste du film consiste alors en l'accumulation de 4012 péripéties durant lesquelles gentil-Harris va s'employer gratis à empêcher les méchants d'accéder à la pierre sacrée...

Bref tout ça serait totalement fabuleux (les beaux héros aux traits burinés, les trésors surnaturels, les cascades palpitantes) s'il n'y avait ce goût persistant, et navrant, de déjà-vu, de joyeusement pompé, d'allègrement pillé... Ça en devient tellement énorme qu'on pisse très vite de rire, mais un rire jaune, un ricanement bestial quoi. Pourvu qu'ils n'en fassent pas une suite...



régalaient le public. Jusqu'au soir du concours de sortie où il remporte le 1er prix de Comédie. Détail tout à fait véridique puisqu'en 1972 Francis Perrin avait trusté tous les prix avec André Dussolier. Evidemment le succès guette le bafouilleur, le temps de triompher dans le rôle, sur mesure, des Fourberies de Scapin. Bourré de touches justes et sincères, "Le Débutant" va jusqu'à être quelquefois amusant. Le tout est malheureusement encore englué dans un habillage nunuche et bien-pensant à désespérer de la méchanceté du monde. A force, ça aurait tendance à nous plonger dans un doux ronronnement atrocement persistant... Elève Perrin : en progrès, mais doit mieux faire. Le peut-il ?

BARAKOUDA FACE THOMSON MO5 AUX HOMOSQUES

Une cité engloutie dans les profondeurs du Pacifique, sert de refuge à l'ignoble professeur Moreau détenteur des plans du monstre suprême. Dure mission pour BARAKOUDA, qui devra pour la première fois de sa vie, affronter les mystérieux HOMOSQUES gardiens du domaine...

Christophe VIE

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes (le second sous le nom de "KOUDA"). Le premier contient la présentation et la règle du jeu et le second le programme principal. Le listing 3 propose l'adaptation clavier pour les non-possesseurs de manettes.

LISTING 1

```
0 *****
1 * PRESENTATION DU JEU BARAKOUDA *
2 * Christophe et Sandrine Vie *
3 *****
5 CLS: CLEAR, 80
10 DEFGR$(0)=255,153,231,195,195,231,153,255
15 DEFGR$(1)=3,5,3,2,27,61,104,100:DEFGR$(2)=192,160,192,64,216,188,22,38:DEFGR$(3)=100,103,39,14,12,24,24,48:DEFGR$(4)=38,230,228,112,48,24,24,12
20 FB$(1)=GR$(1)+GR$(2):FB$(2)=GR$(3)+GR$(4)
25 DEFGR$(5)=67,228,67,74,85,81,83,101:DEFGR$(6)=192,32,192,80,168,136,200,168:DEFGR$(7)=79,67,66,68,72,72,88:DEFGR$(8)=240,192,64,32,16,16,24
30 FH$(1)=GR$(5)+GR$(6):FH$(2)=GR$(7)+GR$(8)
35 DEFGR$(9)=60,60,60,60,60,60,60,60
40 DEFGR$(10)=8,20,20,38,111,246,96,0
45 DEFGR$(11)=24,48,96,96,96,96,48,24
50 DEFGR$(12)=24,4,60,66,255,231,102,60
55 DEFGR$(13)=60,66,126,255,219,219,219,255
60 DEFGR$(14)=24,4,4,14,10,10,10,14
100 SCREEN,0,0:BOX(0,0)-(39,24):GR$(0),5:COLOR6:ATTRB1,1:LOCATE11,4:PRINT"BARAKOUDA":LOCATE11,7:PRINT"FACE AUX":LOCATE11,10:PRINT"HOMOSQUES"
110 COLOR14:ATTRB0,0:LOCATE8,3:PRINTFB$(1):LOCATE8,4:PRINTFB$(2):LOCATE30,3:PRINTFB$(1):LOCATE30,4:PRINTFB$(2)
120 COLOR2:LOCATE8,9:PRINTFH$(1):LOCATE8,10:PRINTFH$(2):LOCATE30,9:PRINTFH$(1):LOCATE30,10:PRINTFH$(2)
122 IF MU=1 THEN130
125 PLAY"AT1003L6SISIO4L12MIMIMIMIL24MIL6MIMIL24REL12MIFA#L24MIL6MIFA#L24SOL12F#MIL24FA#L12REREL48REL1203SIO4REL48MIL12P03SIO4"
127 PLAY"12MIMIMIMIL24MIL6MIMIL24REL12MIFA#L24MIL6MIFA#L24SOL12F#MIL24FA#L12REREL48REL1203SIO4L12P03SIO4L6MIMI"
130 COLOR7:LOCATE7,14:PRINT"1/ Règle du jeu":LOCATE7,16,0:PRINT"2/ Changement du jeu"
140 A$=INKEY$:IF A$="2" THEN BOX(48,108)-(296,136),-1:COLOR7:LOCATE10,15:PRINT"PATIENTEZ LE PROGRAMME":LOCATE17,16:PRINT"SE CHARGE":RUN"KOUDA"
150 IF A$<>"1" THEN 140
160 CLS:COLOR6:LOCATE1,3:PRINT"Le professeur Moreau,":PRINT"connu par sa cruauté et son désir de gouverner, a en possession des plans qui permettraient de concevoir un nou-"
170 PRINT"veau MONSTRE, ayant une puissance INIMABLE.":PRINT"Ainsi, il pourrait constituer une armée invincible afin de devenir le seul et unique maître sur la Terre."
180 PRINT:PRINT" Ces plans se trouvent dans une cité engloutie située dans les profondeurs du Pacifique."
190 PRINT"La cité est gardée par des Homosques, hommes squelettes robotisés, très dangereux.":GOSUB500
200 LOCATE1,3:PRINT" Vous vous nommez BARAKOUDA, votre mission est de vous emparer des plans et rejoindre, en évitant les différents pièges, l'hélicoptère pour vous enfluir."
210 PRINT:PRINT"LES DEPLACEMENTS DE BARAKOUDA s'effectueront à l'aide de la manette 0. Il vous suffira de placer la manette à droite pour qu'il aille à droite et à gauche pour qu'il aille à gauche."
220 PRINT"Pour monter et descendre, il vous faudra actionner la manette vers le haut pour monter et vers le bas pour descendre. (Attention cette opération devra se faire assez rapidement.)"
230 PRINT"ACTION servira pour tirer."
235 GOSUB500
240 LOCATE1,3:PRINT"Lors des différents tableaux vous rencontrerez des difficultés, comme les":PRINT:PRINT"portes qu'il vous faudra défoncer, mais attention à chaque porte défoncée, votre force diminuera."
250 PRINT"Pour reprendre cette force perdue, il vous suffira simplement de manger des fruits qui se situent un peu partout dans le tableau, mais attention aux pommes car elles sont piégées"
260 PRINT"destruisez-les à l'aide de ACTION.":PRINT:PRINT"Il vous faudra détruire aussi les HOMOSQUES sinon ce seront eux qui vous détruiront."
265 PSET(7,6):GR$(9),4:PSET(7,7):GR$(9),4:PSET(7,12):GR$(10),1:PSET(9,12):GR$(11),3:PSET(7,14):GR$(12),15:GOSUB500
270 LOCATE1,3:PRINT"Vous devrez, pour pas
```



TIENS, À PROPOS D'HOMOSQUES, IL PARAÎT QUE REAGAN PUNIT DE 20 ANS DE PRISON, LA PRATIQUE DE LA FELLATION ET DE LA SODOMIE.

ET DIRE QUE REAGAN RÎME AVEC ORGANE



NANCY REAGAN

IL A PRIS CETTE DÉCISION LE JOUR OÙ ON LUI A INSTALLÉ UN ANUS ARTIFICIEL C'EST LE CHOC SINON, IL A UN BON FONDS!



ERRATUM MO5
CASSE-BRIQUES du n° 140
Voici l'impression correcte des lignes suivantes :

```
890 DATA 0,0,0,10,8E,00,0A,86,10,87,20,2E,86,25,87,20,36
910 DATA 7,20,28,86,26,87,20,36,3F,10,30,01,3F,10,30,01,3F,10
```

```
ser au tableau suivant, ouvrir une porte blindée, celle-ci ne s'ouvrira qu'en la présence des 4 cartes code si tuées elles aussi dans le tableau."
280 PRINT:PRINT"IMPORTANT!!!":PRINT"La destruction des pommes piégées et la récupération des cartes code vous enlèvent des forces.":GOSUB500
290 COLOR3:LOCATE0,3:ATTRB0,1:PRINT"TABLEAU 1":ATTRB0,0:COLOR6:PRINT" Le but est de récupérer la malette renfermant les plans."
300 COLOR3:PRINT:PRINT:ATTRB0,1:PRINT"TABLEAU 2":COLOR6:ATTRB0,0:PRINT" Il vous faudra vous emparer de la dynamite qui vous permettra de détruire la porte blindée grise."
310 PRINT"Lorsque vous aurez la dynamite en main appuyez sur ACTION.":PSET(36,5):GR$(13),5:PSET(9,12):GR$(14),5:GOSUB500
320 COLOR3:LOCATE0,3:ATTRB0,1:PRINT"TABLEAU 3":COLOR6:ATTRB0,0:PRINT" A vous, de vous emparer de l'un des deux morceaux qui, assemblés, formeront une bombe."
330 PRINT" Mais attention aux trappes lorsque vous passerez au dessus de l'eau. Si vous tombez, un requin vous devorera.":PRINT:COLOR3:PRINT:ATTRB0,1:PRINT"TABLEAU 4":ATTRB0,0:COLOR6
340 PRINT"Récupérez l'autre morceau de la bombe, comme pour le tableau précédent faites attention aux trappes.":GOSUB500
350 COLOR3:LOCATE0,5:ATTRB0,1:PRINT"TABLEAU 5":ATTRB0,0:COLOR6:PRINT" Il vous faudra parvenir au socle de la capsule de sauvetage. Là, vous appuyerez sur ACTION pour positionner la bombe et actionnez la"
360 PRINT"manette en haut afin de faire sauter le LABORATOIRE.":GOSUB500:CLS:LOCATE0,4:ATTRB0,1:COLOR3:PRINT"TABLEAU 6":ATTRB0,0:COLOR6
370 PRINT"Après l'explosion, votre capsule remontera jusqu'à un rail. Vous devrez parcourir ce rail jusqu'à la trappe qui vous permettra de remonter."
380 PRINT:PRINT"IMPORTANT!!!":PRINT"Des canons laser vous tireront dessus lors de votre déplacement sur le rail."
390 PRINT:PRINT"Remarque: Quand vous serez au dessus de la trappe, pour remonter, redonnez un coup de manette à droite"
400 GOSUB500:COLOR3:LOCATE0,4:ATTRB0,1:PRINT"TABLEAU 7":COLOR6:ATTRB0,0:PRINT" Il vous suffit d'aller jusqu'à l'hélicoptère. Quand vous serez à l'intérieur, appuyez sur ACTION pour qu'il décolle. Vous utiliserez la manette pour monter et descendre."
410 PRINT"Évitez tous les obstacles et votre mission sera réussie.":PRINT:PRINT:ATTRB1,1:PRINT"bonne chance ...":ATTRB0,0:GOSUB500:MU=1:GOTO100
499 END
500 COLOR2:LOCATE24,23:PRINT"Suite:(ENTRÉE)":COLOR6
510 A$=INKEY$:IF A$="" THEN510 ELSECLS:RETURN ELSE500
1040 BOX(0,0)-(319,24),5:A$="TABLEAU ## SCORE ### FORCE ### VIE ##"
1050 IF VIE<0 THEN 1000 ELSE IF FC>100 THEN FC=100
1055 IF FC<0 THEN FC=0:GOSUB1060:GOTO1000
1060 LOCATE1,1,0:COLOR7,4:PRINTUSINGA$;TBL,SCR,FC,VIE:COLOR0:RETURN
1199 *****BOUCLE PRINCIPALE*****
1200 IF DPB=0 THENCOLOR14:LOCATEX,Y,0:PRINTFB$(1):LOCATEX,Y+1,0:PRINTFB$(2):GOTO1250
1220 IF DPB=1 THENCOLOR14:LOCATEX,Y,0:PRINTPDB$(1):LOCATEX,Y+1,0:PRINTPDB$(2):GOTO1250
1230 IF DPB=2 THENCOLOR14:LOCATEX,Y,0:PRINTPGB$(1):LOCATEX,Y+1,0:PRINTPGB$(2):GOTO1250
1250 JT=STICK(0):IF JT=3 THEN DPB=1:GOTO1310
1260 IF JT=7 THEN DPB=2:GOTO1320
1270 IF JT=1 THEN GOTO1550
1280 IF JT=5 THEN GOTO1650
```

LISTING 2

```
0 *****
1 * PROGRAMME JEU BARAKOUDA *
2 * Vie Christophe le 19-05-86 *
3 *****
10 CLS:TBL=0:CLR,74:SCREEN7,0,0:GOSUB500
20 TBL=TBL+1:ON TBL GOTO40000,40200,40400,40600,40800,41000,41300
50 ATTRB1,0:LOCATE2,12,0:PRINT"APPUYEZ SUR ACTION":A=RND:LOCATE2,12:PRINT" ":IF STRIG(0) THEN ATTRB0,0:RETURN ELSE500
1040 BOX(0,0)-(319,24),5:A$="TABLEAU ## SCORE ### FORCE ### VIE ##"
1050 IF VIE<0 THEN 1000 ELSE IF FC>100 THEN FC=100
1055 IF FC<0 THEN FC=0:GOSUB1060:GOTO1000
1060 LOCATE1,1,0:COLOR7,4:PRINTUSINGA$;TBL,SCR,FC,VIE:COLOR0:RETURN
1199 *****BOUCLE PRINCIPALE*****
1200 IF DPB=0 THENCOLOR14:LOCATEX,Y,0:PRINTFB$(1):LOCATEX,Y+1,0:PRINTFB$(2):GOTO1250
1220 IF DPB=1 THENCOLOR14:LOCATEX,Y,0:PRINTPDB$(1):LOCATEX,Y+1,0:PRINTPDB$(2):GOTO1250
1230 IF DPB=2 THENCOLOR14:LOCATEX,Y,0:PRINTPGB$(1):LOCATEX,Y+1,0:PRINTPGB$(2):GOTO1250
1250 JT=STICK(0):IF JT=3 THEN DPB=1:GOTO1310
1260 IF JT=7 THEN DPB=2:GOTO1320
1270 IF JT=1 THEN GOTO1550
1280 IF JT=5 THEN GOTO1650
```

```
1290 IF STRIG(0) THEN IF DPB<>0 THEN1750
1310 IF DPB=1 THEN 1350
1320 IF DPB=2 THEN 1450
1330 GOTO1200
1350 IF X>=XX AND Y=Y AND HO=1 THENCLO=2:GOTO2000 ELSE CLO=15
1352 IF TH=1 GOTO2200
1355 IF POINT((X+2)*8)+4,((Y+1)*8)<>-1 THEN 1360 ELSE GOSUB1440:GOTO1200
1360
1365 CPJ=POINT((X+2)*8)+4,((Y+1)*8):ON CPJ GOTO1395,1400,1370,1385,1405,1390,0,1410,0,1375,0,0,0,1380
1370 SCR=SCR+10:FC=FC+7:GOSUB1050:GOSUB1440:GOTO1200
1375 FC=FC-3:SCR=SCR+5:CAC=CAC+1:GOSUB1050:GOSUB1440:GOTO1200
1380 GOTO2030
1385 FC=FC-6:SCR=SCR+4:GOSUB1050:GOSUB1440:GOTO1200
1390 GOTO 2050
1395 SCR=SCR+8:FC=FC+10:GOSUB1050:GOSUB1440:GOTO1200
1400 HO=0:COLOR3:ATTRB1,0:LOCATEX,Y+1,0:PRINTGR$(32):LOCATEX,Y,0:PRINTGR$(32):PLAY"03T5L8A1REL2801":COLOR1:LOCATEX,Y,0:PRINTGR$(33):LOCATEX,Y+1,0:PRINTGR$(33):PLAY"SI":ATTRB0,0:GOTO2030
1405 SCR=SCR+25:GOSUB1050:GOTO 2100
1410 DPB=0:GOTO1200
1440 PSET(X,Y) ",0:PSET(X,Y+1) ",0:X=X+1:RETURN
1445 PSET(X+1,Y) ",0:PSET(X+1,Y+1) ",0:X=X-1:RETURN
1450 IF X=0X AND Y=0Y THEN TH=1
1452 IF TH=1 THEN2200
1455 IF POINT((X-1)*8)+4,((Y+1)*8)<>-1 THEN GOTO1460 ELSE GOSUB1445:GOTO1200
1460
1465 CPJ=POINT((X-1)*8)+4,((Y+1)*8):ON CPJ GOTO 1490,0,1472,1480,1510,1520,0,1500,0,1470,0,0,0,1495
1470 SCR=SCR+5:FC=FC-3:CAC=CAC+1:GOSUB1050:GOSUB1445:GOTO1200
1472 SCR=SCR+10:FC=FC+7:GOSUB1040:GOSUB1445:GOTO1200
1480 FC=FC-6:SCR=SCR+4:GOSUB1050:GOSUB1445:GOTO1200
1490 SCR=SCR+8:FC=FC+10:GOSUB1050:GOSUB1445:GOTO1200
1495 GOTO2030
1500 DPB=0:GOTO1200
1510 SCR=SCR+25:GOSUB1050:GOTO 2110
1520 GOTO 2050
1540 IF POINT((X-1)*8)+4,((Y+1)*8)=0 HEN DPB=0:GOTO1200
1549 ***** ASCENSEUR *****
1550 IF POINT((X*8)+4,((Y-2)*8)=5 AND POINT((X+1)*8)+4,((Y-2)*8)=5 THEN 1560 ELSE GOTO1250
1560 S=X:Q=Y:COLOR14:LOCATES,Q,0:PRINTFB$(1):LOCATES,Q+1,0:PRINTFB$(2):DPB=0:LINE((S*8)-2,((Q-1)*8)-((S*8)-2,((Q+2)*8)-1),13:LINE((S+2)*8)+1,((Q-1)*8)-((S+2)*8)+1,((Q+2)*8)-1,13
1570 COLOR0:LOCATES,Q-2,0:PRINT" ":FOR I=1 TO 4
1580 Q=Q-1:COLOR14:LOCATES,Q,0:PRINTFB$(1):LOCATES,Q+1,0:PRINTFB$(2):COLOR5:LOCATES,Q+2,0:PRINTAP$
1585 IF I=2 THEN COLOR2:LOCATES,Q+3,0:PRINT TSA$
1590 PLAY"A103T3L9RE":NEXTI
1600 FOR I=1 TO3:Q=Q+1:COLOR0:LOCATES,Q+2,0:PRINT" ":NEXTI
1610 LINE((X*8)-2,((Y-1)*8)-((X*8)-2,((Y+2)*8)-1),0:LINE((X+2)*8)+1,((Y-1)*8)-((X+2)*8)+1,((Y+2)*8)-1,0
1620 Y=Y-4:GOTO1200
1650 IF POINT((X*8)+4,((Y+2)*8)=5 AND POINT((X+1)*8)+4,((Y+2)*8)=5 THEN 1660 ELSE GOTO1250
1660 S=X:Q=Y:COLOR14:LOCATES,Q,0:PRINTFB$(1):LOCATES,Q+1,0:PRINTFB$(2):DPB=0:Q=Q+4:LINE((S*8)-2,((Q-1)*8)-((S*8)-2,((Q+2)*8)-1),13:LINE((S+2)*8)+1,((Q-1)*8)-((S+2)*8)+1,((Q+2)*8)-1,13
1665 FOR I=1 TO3:Q=Q+1:COLOR2:LOCATES,Q-2,0:PRINTTSA$:NEXTI
1670 S=X:Q=Y:FOR I=1 TO 4
1672 COLOR0:LOCATES,Q,0:PRINT" "
1675 Q=Q+1:COLOR14:LOCATES,Q,0:PRINTFB$(1):LOCATES,Q+1,0:PRINTFB$(2)
1680 IF I<4 THEN COLOR5:LOCATES,Q+2,0:PRINTAP$
1690 PLAY"A103T3L9RE":NEXTI
1710 Y=Y+4:LINE((X*8)-2,((Y-1)*8)-((X*8)-2,((Y+2)*8)-1),0:LINE((X+2)*8)+1,((Y-1)*8)-((X+2)*8)+1,((Y+2)*8)-1,0:COLOR5:LOCATEX,Y-2,0:PRINTAP$
1720 GOTO1200
1749 ***** TIRS BARAKOUDA *****
1750 IF DPB=2 THEN1800 ELSE FORI=2TO5:IF POINT((X+1)*8)+4,((Y+1)*8)=CLO THEN EX=1
1760 CP=POINT((X+1)*8)+4,((Y+1)*8):IF CP=8 OR CP=4 OR CP=10 OR CP=5 OR CP=6 THEN1200
```

A SUIVRE...

EDITO

Des nouveautés ! Vous vous rendez compte ? Ils nous préparent des nouveautés ! Un nouvel Apple II, deux nouveaux MSX, trois nouveaux Thomson, un Sinclair/Amstrad, un Amstrad tout seul, c'est fou : la micro n'est pas morte. A croire qu'elle est incroyable, la chienne. Rien ne peut l'arrêter, pas même un camion en travers de la route ou Le Pen au pouvoir. Les éditeurs de logiciels et les développeurs ont par contre du mal à suivre et ils ne sont pas encore au bout de leur peine avec les nouveaux monstres qui se préparent. Vous les voyez en train de manipuler 32 ou 64 bits alors qu'ils pédalent allégrement dans la choucroute avec les 16 malheureux petits bits des Atari, Amiga et autre Mac. Et les mémoires, ça vous fait pas marrer, vous ? 4 mégas de RAM, 8 mégas de RAM, qu'est ce qu'ils vont bien pouvoir y mettre dans ces RAM ? Pauvres développeurs, pauvres auteurs, c'est la galère. La micro rejoint la HIFI : si ta chaîne n'a pas au moins 200 watts et ton micro 4 mégas, t'es un minable, pauvre pomme.

Gérard CECCALDI



CONCOURS DE PRONOSTICS

Voilà les résultats :
AMSTRAD : The Last V8.
ATARI ST : Brataccas.
APPLE : Skyfox.
ATARI : The Last V8.
COMMODORE : Game Maker.
MSX : Xylog.
ORIC : Karaté.
SPECTRUM : Batman.
THOMSON : Sortilèges.
 Mais vous savez que vous commencez à être doués, vous ? Regardez-moi ces lecteurs qui arrivent même à gagner quelque chose à un concours pourtant difficile. Bien sûr, ce n'est pas encore ce mois-ci que l'un d'entre vous empoche les 200 logiciels du gros lot, mais près de 40 lecteurs ont gagné quelques chose, c'est déjà ça de pris.
 La semaine prochaine, si je n'oublie pas, on recommence et ce coup-ci, c'est 300 logiciels à gagner. Chiche que vous y arrivez.

GAGNE UN LOGICIEL (6 bonnes réponses) A CHOISIR DANS LA PAGE CLUB : Bruno LE BOURHIS (56), Philippe BONNAY (06), François LAMBERT (16). Parigos, têtes de veaux !

GAGNE UN JOYSTICK (5 bonnes réponses) : Stéphane VIEUX-MELCHIOR (38), Olivier ROBLED (75), Christian RAPENNE (93), Patrick GUENOT (94), Eric BLANC (94), Bruno BAZIN (28), Philippe CUDIA (77), Thierry GILBERT (35), Jean-François CHARPENTIER (35), Carl CHEVILLON (78), Mohamed DALHA (44), Jean-Philippe QUIERS (15), François LAUNAY (72), Jean-Charles BEAUVALLET (92), Pierre SEEBACHER (58), Nicolas CHALLANDARD (84), Laurent de la CLERGERIE (69), Cyril CHABOIS-SEAU (78), Jérôme GENEVRAN (45), Eric MEZIANE (81), Stéphane DUPOUX (69), Dominique DEDIEU (31), Eric LAMANE (22), Eric BOURGUEDIEU (40), Stéphane CREUSOT (27), Stéphane COLOMBANI (06), Gérard CHAUSSIERE (69), Didier SALVIGNOL (77), Nicolas DECOUDUN (64), Valéry JANNIER (36), Guillaume JARRIGE (13), Jean-Michel JARRIGE (87), Pascal MORVAN (29), Eric BELLICHA (75), Olivier PIKE (17), Stéphane FAURE (33) et David COUGET (33).cv

LABYXO VII

ERRATUM CANON X07
MUSIC MAKER du n° 141
Contrairement aux apparences, le listing 2 n'est pas à suivre.

CANON X07



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

Hervé MARTINEZ

Mode d'emploi :
Sauvegardez le listing 1 (environ 3,5 Ko) renfermant la présentation, les règles et la définition de votre personnage (aux lignes 140 et 170, le signe " " est un CHR\$(95)) et à sa suite le listing 2 (programme principal

d'environ 11 Ko) en faisant :
A\$ = CHR\$(12) + "OK!" puis CSAVE A\$.
Le listing 3 quant à lui (8,5 Ko), permet la sauvegarde des trois niveaux du labyrinthe sous forme de trois fichiers qui seront ensuite chargés un par un (débranchez alors la prise REMOTE) lors du déroulement du jeu. Donc, sauvegardez tout d'abord ce programme et lancez-le après avoir positionné votre bande à la suite du programme principal (suivre les indications).
Après lancement du programme "OK!" et le chargement du niveau 1, le message "Vous êtes devant une porte" apparaît. Tapez une touche et entrez "VA NO" pour "Va Nord" : le jeu commence...

LISTING 1

```
10 FONT$(128)="0,120,204,120,0,0,0,0"
20 FONT$(129)="0,0,0,0,120,204,120,0"
30 FONT$(132)="0,0,248,8,8,8,8,8"
40 FONT$(133)="0,0,124,64,64,64,64,64"
50 FONT$(134)="8,8,8,8,8,248,0,0"
60 FONT$(135)="64,64,64,64,64,124,0,0"
70 FONT$(138)="0,0,252,0,0,0,0,0"
80 FONT$(139)="0,0,0,0,0,252,0,0"
90 FONT$(140)="0,0,124,64,64,64,224,160"
100 FONT$(141)="160,224,64,64,64,124,0,0"
110 FONT$(142)="0,0,248,8,8,8,28,20"
120 FONT$(143)="20,28,8,8,8,248,0,0"
130 FONT$(224)="252,252,252,252,252,252,252,252"
135 CONSOLE0,4:GOTO1000:CLEAR50,16000
140 N$="":CLS:PRINT"Nom:":LOCATE0,1:PRINT
150 INIT#1,"KBD":FORQ=1TO10:I=INP(#1):B
EEP1,4:IFI=13THENPRINT" ":GOTO180
160 IFI=29THENQ=2:PRINTCHR$(29)"_CHR$(
29)":N$=LEFT$(N$,LEN(N$)-1):NEXT
170 PRINTCHR$(I)"_CHR$(29)":N$=N$+CHR$(
I):NEXT:PRINT" "
180 CLS:P=INT(RND()*100)+101:IFN$=""THE
N$="L'inconnu"
190 PRINTN$:LOCATE12,0:PRINT"OR:"P:CONSO
```

```
LE1,3:CLS
200 PRINT"1.Bouclier 20","2.Cotte 5
5","3.Armure 100"
210 I=INP(#1):BEEP30,4:IFI<48ORI>51THENB
EEP-1,10:GOTO210
220 PR=I-48:P=P-(PR-1)*45+10-10*(PR=1)
*(PR=0):LOCATE15,0:PRINTP" "
230 CLS:PRINT"1.Couteau 10","2.Masse
30","3.Epee 100"
240 I=INP(#1):BEEP30,4:IFI<48ORI>51THENB
EEP-1,9:GOTO240
250 AR=I-48:PI=(10+(AR-1)*20-(AR=2)*50)*
-(AR=0):IFP-PI<0THENBEEP-1,10:GOTO240
260 P=P-PI:LOCATE15,0:PRINTP" ":CLS:PRIN
T"A.Torche 5","B.Vivres 10","C.Aventure
"
270 I=INP(#1):IFI<65ORI>67THENBEEP-1,10:
GOTO270ELSEBEEP30,4:Z=I-64
280 IFZ=3THEN30ELSEIF(P-5*Z)<0THENBEEP-
1,10:GOTO270ELSEP=P-5*Z:MA(Z)=MA(Z)+1
290 LOCATE15,0:PRINTP:LOCATE15,Z:PRINTM
A(Z):GOTO270
300 POKE16001,P:POKE16002,MA(1):POKE1600
3,MA(2):Q=10-LEN(N$):IFQ=0THEN320
310 FORW=1TOQ:N$=N$+" ":NEXT:POKE16014,P
R:POKE16015,AR
320 FORQ=1TO10:A=ASC(MID$(N$,Q,1)):POKE1
6003+Q,A:NEXT:CONSOLE0,4:CLS
330 PRINT" Mettez la cassette sur le p
rogramme principal":CLOAD
1000 DATA62,43,205,40,228,201:CLEAR50,16
000:FORQ=1TO6:READA:POKE16000+Q,A:NEXT
```

```
1010 EXEC16001:CLS:LOCATE5,1:PRINT"LABYX
O VII"
1020 FORA=2TO3:LOCATE1,A:FORQ=1TO18:READ
B:PRINTCHR$(B+128):NEXTQ,A
1030 FORQ=1TO16STEP15:FORA=0TO1:LOCATEQ,
A:FORB=1TO3:READC:PRINTCHR$(C+128):
1040 NEXTB,A,Q:POKE16002,44:EXEC16001
1050 FORA=0TO24STEP2:PSET(15,A):BEEPA,3:
NEXT
1060 FORQ=15TO105STEP2:PSET(Q,24):BEEPB,
2:NEXT
1070 FORQ=24TO0STEP-2:PSET(105,Q):BEEPC,
1:NEXT
1080 CLS:INPUT"Desirez-vous le moded'emp
loi (0 ou N)";R$:IFR$="N"THEN140
1085 CLS:PRINT"*** Avant-Propos ***
*****
*****
1090 LOCATE19,2:PRINT"*****
**":CLEAR100:RESTORE1160
1100 FORA=1TO26:READA$:LOCATE1,2:PRINTMI
D$(A$,1,18):FORQ=1TO300:NEXTQ
1105 FORB=1TOLEN(A$)-17:LOCATE1,2:PRINTM
ID$(A$,B,18):NEXTB
1110 FORC=1TO10:BEEPC,3:NEXTC,A:GOTO140
1130 DATA5,0,14,12,10,14,12,10,14,12,10,
14,12,10,14,12,0,4
1140 DATA7,11,15,13,11,15,13,1,15,13,1,1
5,13,11,15,13,11,6
1150 DATA5,0,4,7,1,6,5,0,4,7,1,6
1160 DATABienvenu dans l'univers de Laby
xo.
1170 DATAVous etes en l'An 7 Post Hercule
```

em dans le pays de Traplun.
1180 DATAle terrible Dragon Malodorus s' est empare des trois trophes sacrés.
1185 DATAla gemme - l'anneau - le sceptre.
1190 DATA Ces tresors symbolisent la pai x et la prosperite du royaume.
1200 DATAdepuis le royaume est en guerre .
1210 DATAle roi Mollus 1er vous a donc c harge de les retrouver.
1220 DATAVous savez que le Dragon habite un labyrinthe en trois niveaux.
1230 DATAchacun des objets est la cle du niveau ou il se trouve.
1240 DATAPour votre mission vous dispose z d'un peu d'or.
1250 DATAavec vous pouvez acheter une ar mure et une arme ainsi que des vivres.
1260 DATAsoyez judicieux dans votre choi x.
1270 DATAvoici le vocabulaire possible..
1280 DATAAllume Torche - Bois viole - Je tte sort - Lis carte ou livre - 1290 DATAMange... (nombre) - Ouvre coffre ou porte - Prends... (Objet) -

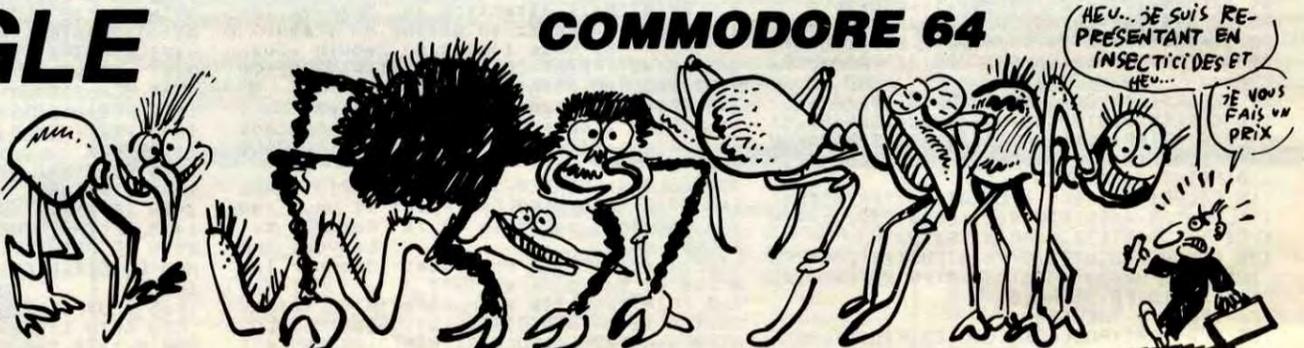
Suite page 25

INSECT JUNGLE

Luttez farouchement contre la vermine qui grouille dans votre Commodore par suite d'un manque évident d'entretien...

Josselin CHENET

Mode d'emploi :
Sauvegardez à la suite ces deux programmes et suivez les indications au lancement du premier. Pour le reste, usez au mieux de votre joystick (dans le port 2) pour un nettoyage en règle.



LISTING 1

```
0 REM ROUTINE POUR RENTRER LES DON
NEES EN HEXADEC. ET DEPLACER LE GE
NE/CARACTERE
1 DATA230,65,160,0,177,65,133,251,
200,177,65,133,252,165,65,24,105,4
,133,65
2 DATA144,2,230,66,96,160,2,177,65
,240,4,201,44,208,8,169,85,141,72,
207,76,56
3 DATA207,201,64,48,5,233,55,76,55
,207,56,233,48,72,136,177,65,201,6
4,48,5
4 DATA233,55,76,71,207,56,233,48,7
6,74,207,162,4,10,202,208,252,133,
253,104
5 DATA101,253,166,254,157,0,192,13
3,249,232,208,3,238,89,207,134,254
,173,72
6 DATA207,201,85,208,5,169,2,76,11
4,207,169,3,24,101,65,144,2,230,66
,133,65
7 DATA169,74,141,72,207,165,168,24
,101,249,133,168,144,2,230,169,165
,166,24,105
8 DATA1,133,166,144,2,230,167,201,
109,208,7,165,167,201,11,208,1,96,
160,0,177
9 DATA65,240,12,201,44,240,5,169,1
,133,38,96,76,25,207,165,251,133,6
5,165
10 DATA252,133,66,32,2,207,76,25,2
07,160,6,162,0,189,0,208,157,0,56,
232,208
11 DATA247,136,240,21,173,199,207,
24,105,1,141,199,207,173,202,207,2
4,105,1,141
12 DATA202,207,76,195,207,96
21 REM # REDEF/CARACTERES
22 DATA120,60,126,255,255,126,60,1
20,56,60,126,255,255,126,60,56
23 DATA15,20,126,255,255,126,28,15
,0,252,126,255,255,126,252,0
24 DATA30,60,126,255,255,126,60,30
,20,60,126,255,255,126,60,28
25 DATA240,56,126,255,255,126,56,2
40,0,63,126,255,255,126,63,0
26 DATA60,126,255,255,255,60,60,0,
60,126,255,255,234,0,0,0
27 DATA60,126,238,64,0,0,0,0,24,60
,126,126,255,255,126,60
28 DATA24,24,24,24,24,24,24,24,24
30 REM # SPRITES
31 DATA-1,21,1,153,128,2,126,64,1,
102,128,2,231,64,4,102,32,1,231,12
8,2,90,64,4
32 DATA60,32,0,66,0,0,36,0,-1,40,0
,24,0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,36,0,
-1,46,0
33 DATA153,0,0,126,0,1,102,128,0,2
```

```
31,0,0,102,0,1,231,128,0,102,0,0,2
55,0,1,60
34 DATA128,0,60,0,0,36,-1,38,0,24,
0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,-1,4
9,1,221,192
35 DATA0,85,64,1,213,64,1,21,64,1,
221,192,-1,52,1,221,192,1,21,64,1,
213,64,0,85
36 DATA64,1,221,192,-1,52,1,221,19
2,1,85,64,1,213,64,1,85,64,1,221,1
92,-1,21
40 REM # CODE MACHINE
45 DATAC9,4B,D0,3,4C,B6,CA,4C,5E,C
0
50 DATAA6,2A,A9,3,85,B6,A0,19,A5,5
8,18,69,28,85,58,90,2,E6,B6,C5,FD,
F0,6,88
55 DATAD0,EE,4C,2F,C0,A5,B6,C5,FE,
D0,F4,C0,2F,A6,2A,A4,59,B1,FD,C9,2
0,D0,C7
60 DATAA4,5A,B1,FD,C5,5B,F0,13,C5,
5C,F0,F,C5,5D,F0,B,C5,5E,F0,7,A5,5
E,A4,59,91
65 DATAFD,60,A4,59,18,A5,A5,65,5B,
91,FD,60,BD,0,76,F0,30,A5,FE,C9,7,
B0,E,A5,FD
70 DATAC9,54,B0,8,A9,0,9D,0,76,4C,
A7,C0,4C,D6,C6,E5,57,85,FD,B0,3,DE
,50,75,20
75 DATA2E,C1,68,49,AE,AA,68,49,1,4
8,8A,48,4C,B0,C1,A5,FD,C9,BE,90,E,
A5,FE,C9,7
80 DATAD0,8,A9,1,9D,0,76,4C,77,C0,
4C,D0,C1,65,56,85,FD,90,3,FE,50,75
,4C,83,C0
85 DATA1E,BE,27,29,D6,1,0,44,45,46
,47,45,E5,29,27,FD,3,4,40,41,42,43
,A6,2A,BD
90 DATA30,75,85,FD,BD,50,75,F0,23,
85,FE,A0,2,B1,FD,4C,BA,C1,91,FD,EA
,C9,44,30
95 DATA56,20,1E,C1,20,A,C0,A5,FD,3
8,E9,1,9D,30,75,B0,3,DE,50,75,CA,8
6,2A,E4,2
100 DATAD0,CC,A5,25,F0,15,A9,18,85
,2A,A9,C,85,2,A9,60,8D,2,C1,20,CC,
C0,A9,A5
105 DATA8D,2,C1,4C,E5,C1,A2,B,BD,B
5,C0,95,53,CA,D0,F8,A9,2E,8D,84,C0
,60,A2,B,BD
110 DATAC0,C0,95,53,CA,D0,F8,A9,1E
,8D,84,C0,60,20,2E,C1,20,A,C0,A5,F
D
115 DATA18,69,1,9D,30,75,90,3,FE,5
0,75,4C,FB,C0,A9,31,85,2,A2,C,A5,2
,9D,30,75
120 DATAA9,4,9D,50,75,C6,2,CA,D0,F
1,A2,0,A9,40,9D,28,4,E8,E0,B,D0,F8
,A9,43,8D
125 DATA33,4,A2,20,A9,0,9D,0,76,CA
,D0,FA,A5,25,D0,1,60,A9,42,85,2,A2
,C,A5,2,9D
```

```
130 DATA3C,75,A9,4,9D,5C,75,E6,2,C
A,D0,F1,A2,0,A9,44,9D,45,4,E8,E0,B
,D0,F8,A9
135 DATA47,8D,44,4,60,A6,2A,BD,50,
75,85,FE,4C,2F,C0,EA,C9,4B,0,4,C9
,20,D0,8
140 DATAA9,0,9D,50,75,4C,FB,C0,B1,
FD,4C,8F,C5,A0,2A,B1,FD,C9,20,F0,7
,29,8,D0
145 DATA3,4C,95,C2,4C,F8,CA,0,0,0
150 DATAEA,A5,A6,85,AB,A4,A7,A6,A8
,84,A9,86,AA,AD,0,DC,29,1,D0,13,C0
,20,D0,4
155 DATARE0,7,F0,B,A5,A7,38,E9,28,8
5,A7,B0,2,C6,A8,AD,0,DC,29,2,D0,13
,C0,C0,D0
160 DATAA,EO,7,F0,B,A5,A7,18,69,28
,85,A7,90,2,E6,AB,AD,0,DC,29,8,D0,
8,A5,A6,C9
165 DATA27,F0,2,E6,A6,AD,0,DC,29,4
,D0,6,A5,A6,F0,2,C6,A6,A4,A6,B1,A7
,C9,20,F0
170 DATA16,C9,48,10,3,4C,FA,C8,A5,
AB,85,A6,A5,A9,A4,AA,85,A7,84,AA,4
C,B8,C2,18
175 DATAA5,AA,AA,69,D4,85,AA,A9,D,
A4,AB,91,A9,8A,85,AA,A5,AA,AA,69,D
4,85,AA,A9
180 DATAE,A4,A6,91,A7,8A,85,AA,A9,
20,A4,AB,91,A9,A2,2,20,70,C5,A9,4B
,A4,A6,91
185 DATAA7,4C,B8,C2,A5,FE,85,8D,A5
,FD,38,E9,26,B0,2,C6,8D,85,8C,A0,0
,B1,8C,C9
```

```
190 DATA20,F0,4,29,8,F0,3,4C,77,C0
,4C,F3,C6,0,0,A9,C,85,2A,A9,0,85,2
,AD,1,D0,D0
195 DATAB,4C,FD,C3,0,0,0,0,0,0,0,0
,4C,83,C3,AD,0,D0,48,AD,10,D0,29,1
,85,BE
200 DATAA5,F8,30,D,68,18,69,8,90,2
,E6,BE,85,BD,4C,F9,C2,68,38,E9,8,B
0,2
205 DATAC6,BE,85,BD,A5,F7,30,9,AD,
1,D0,18,69,8,4C,C,C3,AD,1,D0,38,E9
,8,20,98,C5
210 DATAB1,F9,C9,4B,D0,3,4C,6C,C7,
C9,4C,F0,1B,C9,20,F0,17,A6,8B,BC,3
0,76,E6,8B
215 DATAC0,1,F0,F,A5,F7,49,FF,85,F
7,A5,F8,49,FF,85,F8,4C,AC,C3,A6,8B
,BC,30,76
220 DATAA5,F8,30,22,A5,F7,30,E,A9,
F0,C0,1,F0,4,85,F8,30,2F,85,F7,30,
2B,C0,1
225 DATAF0,6,A9,F,85,F7,10,21,A9,F
0,85,F8,30,1B,A5,F7,30,B,4C,A1,C6,
10,12,A9,F0
230 DATA85,F7,30,C,A9,F,C0,1,F0,4,
85,F7,10,2,85,F8,4C,AC,C3,AD,10,D0
,29,1,EA,EA
235 DATAAA,AD,0,D0,C9,10,D0,3,8A,F
0,7,C9,48,D0,B,8A,F0,8,A5,F8,49,FF
,4C,C2,CA
240 DATAEA,AD,1,D0,C9,72,4C,8F,C6,
A5,F7,30,E,AD,1,D0,18,69,8,8D,1,D0
,8D,3,D0,D0
```

A SUIVRE...

T'AS TOUJOURS PAS TON POWER CARTRIDGE COMMODORE?

ALORS, VAS CHEZ TON REVENDEUR! 495F

TOUJOURS PAS? ALORS ENVOIE UN CHEQUOS DE 510F. A...

CAS B.P. RETHONDES 60153 TEL: 16(44)85.60.33

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS!

TANK

Invitez votre adversaire à participer à un duel aussi bruyant qu'impitoyable...

Fathri KARMOUS

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les règles sont incluses.



AMSTRAD

IL SUFFIT D'Y CROIRE

LA PLUS BELLE FIJUE DU MONDE NE PEUT DONNER QU'A SON MAC.



LISTING 1

```

20 MODE 1: BORDER 0
30 SYMBOL AFTER 12
40 INK 0,0: INK 1,18: INK 2,0: INK 3,0
50 CLS: SYMBOL AFTER 128
60 SYMBOL 129,126,129,129,129,129,129,129,126
70 PEN 3: LOCATE 1,25: PRINT "Tank": PEN 1
80 C=5: L=10
90 FOR J=1 TO 16 STEP 2: FOR I=0 TO 5: FOR H=0 TO 15 STEP 2
100 A=TEST(I*16+H,J)
110 IF A=3 THEN LOCATE C,L: PRINT CHR$(129)
120 C=C+1: NEXT H: NEXT C=5: L=L-1: NEXT I
130 LOCATE 1,25: PRINT "": INK 3,14
140 FOR T=1 TO 7
150 READ R,S
160 FOR Z=R TO S STEP 3: MOVE 96+Z,254: DRAW 320,175,3: NEXT Z
170 DATA 0,64,112,160,176,208,240,272,304,336,352,400,432,464
180 LOCATE 1,1: FOR U=1 TO 11: PRINT CHR$(11): FOR I=1 TO 10: NEXT I
190 RESTORE 250: K=0: C=32: PEN 2
200 FOR N=1 TO 18
210 READ A#: LOCATE 1,25: PEN 2: PRINT A#
220 FOR J=0 TO 15 STEP 2: FOR I=0 TO 15 STEP 2
230 A=TEST(I,J): IF A=2 THEN PLOT C+K,J*2+352,3: PLOT C+2+K,J*2+356
240 C=C+4: NEXT C=32: NEXT K=K+32: NEXT I
250 DATA K,A,R,M,O,U,S," ",&," ",D,U,F,R,E,N,N,E
260 LOCATE 1,25: PRINT "": INK 2,24
270 LOCATE 16,8: PEN 2: PRINT "PRESENTEMENT"
280 RUN:!"

```

LISTING 2

```

10 KEY 138,"Pen 1: Paper 0: Ink 0: Ink 1,24: mode 2: list"
20 *****
30 ***** TANK *****
40 *****
50 ***** CREE PAR *****
60 *****
70 ***** F.KARMOUS *****
80 * LE GRAPHISME, L'ANIMATION *
90 ***** Y.DUFRENNE *****
100 ***** LA PROGRAMMATION *****
110 * L.BOURGUIGNON POUR LA MUSIQUE
120 *****
130 MODE 1: PEN 1: LOCATE 16,12: PRINT "PATIENCE"
140 DEFINT a-z
150 GOSUB 1610
160 ENT 1,20,-2,1
170 ENT 2,15,2,2
180 ENT -3,20,-2,1,20,2,1
190 ENT -4,200,-2,1
200 ENT 5,126,-1,1
210 ENV 1,2,1,5,2,-1,5
220 ENV 2,14,-1,10
230 SYMBOL AFTER 124
240 ***** symbol cadre *****
250 SYMBOL 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
260 SYMBOL 125,&F0,&F0,&F0,&F0,&F0,&F0,&F0,&F0,&F0
270 SYMBOL 126,&F,&F,&F,&F,&F,&F,&F,&F,&F
280 SYMBOL 127,&F0,&F0,&F0,&F0,&F0,&F0,&F0,&F0,&F0
290 SYMBOL 128,&F0,&F0,&F0,&F0,&F,&F,&F,&F,&F
300 SYMBOL 129,&BF,&FE,&BF,&D7,&7F,&FB,&EF,&FD
310 SYMBOL 130,&FB,&EF,&7F,&B7,&FD,&B7,&FF,&BF
320 SYMBOL 131,&BF,&FD,&B7,&F7,&7F,&B7,&EF,&FF
330 SYMBOL 132,&FF,&DD,&7F,&B7,&EF,&FD,&DD,&7B
340 SYMBOL 133,0,&8,&FC,&16,&7F,&2A,&14,0
350 SYMBOL 134,0,&28,&10,&10,&28,&6C,&28
360 SYMBOL 135,&FF,&C,&C,&FF,&FF,&C0,&C0,&FF
370 SYMBOL 136,&99,&99,&9F,&9F,&99,&99,&9F,&9F
380 ***** symbol tanks *****
390 SYMBOL 140,&1,&1,&7,&1D,&9,&19,&B,&1C
400 SYMBOL 141,&80,&80,&E0,&B8,&90,&98,&D0,&38
410 SYMBOL 142,&C,&1C,&C,&1B,&8,&1B,&9,&7
420 SYMBOL 143,&30,&38,&30,&D8,&10,&D8,&90,&E0
430 SYMBOL 144,&0,&0,&1,&9,&6,&5,&1A,&14
440 SYMBOL 145,&0,&64,&9E,&9C,&3C,&F2,&62,&24
450 SYMBOL 146,&64,&42,&59,&98,&4C

```

```

,&21,&17,&8
460 SYMBOL 147,&2C,&50,&B8,&48,&C0,&80,&0,&8
470 SYMBOL 148,&0,&0,&0,&2A,&7F,&87,&A8,&E8
480 SYMBOL 149,&0,&0,&0,&A8,&F8,&B8,&44,&7F
490 SYMBOL 150,&E8,&A8,&87,&7F,&2A,&80,&0,&8
500 SYMBOL 151,&7F,&44,&8C,&F8,&A8,&80,&0,&8
510 SYMBOL 152,&8,&17,&21,&4C,&98,&51,&42,&64
520 SYMBOL 153,&0,&0,&0,&C8,&40,&B0,&50,&2C
530 SYMBOL 154,&14,&1A,&5,&E,&1,&1,&0,&0
540 SYMBOL 155,&24,&62,&F2,&3C,&9C,&9E,&64,&0
550 SYMBOL 156,&7,&9,&1B,&8,&1B,&C,&1C,&8C
560 SYMBOL 157,&E0,&90,&D8,&1B,&D8,&30,&38,&30
570 SYMBOL 158,&1C,&B,&19,&9,&1D,&7,&1,&1
580 SYMBOL 159,&38,&D0,&98,&98,&B8,&E0,&80,&80
590 SYMBOL 160,&0,&0,&0,&B,&2,&D,&A,&34
600 SYMBOL 161,&10,&E8,&84,&3A,&19,&8A,&42,&26
610 SYMBOL 162,&24,&46,&4F,&3C,&38,&79,&26,&0
620 SYMBOL 163,&28,&58,&A0,&68,&80,&80,&0,&0
630 SYMBOL 164,&0,&0,&0,&1D,&1F,&31,&22,&FE
640 SYMBOL 165,&0,&0,&0,&5C,&FE,&E1,&15,&17
650 SYMBOL 166,&FE,&22,&31,&1F,&15,&0,&0,&0
660 SYMBOL 167,&17,&15,&E1,&FE,&54,&0,&0,&0
670 SYMBOL 168,&0,&26,&79,&38,&3C,&4F,&46,&24
680 SYMBOL 169,&0,&0,&80,&88,&60,&A0,&58,&28
690 SYMBOL 170,&34,&A,&D,&A,&3,&0,&0,&0
700 SYMBOL 171,&26,&42,&8A,&19,&32,&84,&E8,&10
710 SYMBOL 172,&0,&0,&0,&A,&6,&6,&4,&3
720 SYMBOL 173,&0,&0,&0,&48,&60,&60,&20,&C0
730 SYMBOL 174,&3,&3,&3,&C,&7,&4,&6,&40
740 SYMBOL 175,&C0,&C0,&C0,&28,&E0,&20,&60,&0
750 SYMBOL 176,&0,&0,&0,&8,&1,&2,&5,&8
760 SYMBOL 177,&0,&0,&60,&E8,&C0,&C,&9C,&D8
770 SYMBOL 178,&19,&3D,&2E,&6F,&33,&1E,&8,&0
780 SYMBOL 179,&90,&A0,&48,&88,&0,&0,&0,&0
790 SYMBOL 180,&0,&0,&0,&8,&0,&78,&57,&7
800 SYMBOL 181,&0,&0,&0,&8,&0,&70,&88,&80
810 SYMBOL 182,&17,&57,&78,&8,&0,&0,&0
820 SYMBOL 183,&80,&88,&70,&8,&0,&0,&0
830 SYMBOL 184,&0,&8,&1E,&3B,&67,&2E,&3D,&1B
840 SYMBOL 185,&0,&0,&0,&8,&80,&40,&A0,&D0
850 SYMBOL 186,&9,&7,&2,&9,&0,&0,&0,&0
860 SYMBOL 187,&98,&DC,&C,&C8,&E0,&60,&0,&0
870 SYMBOL 188,&0,&6,&4,&F,&4,&3,&3,&3
880 SYMBOL 189,&0,&60,&20,&E8,&20,&C0,&C0,&C0
890 SYMBOL 190,&3,&4,&6,&E,&2,&0,&0,&0
900 SYMBOL 191,&C0,&20,&60,&68,&40,&0,&0,&0
910 SYMBOL 192,&0,&0,&0,&8,&1,&2,&5,&8
920 SYMBOL 193,&0,&10,&78,&DC,&EE,&74,&BC,&D8
930 SYMBOL 194,&19,&38,&30,&B,&7,&6,&0,&0
940 SYMBOL 195,&D0,&A0,&40,&88,&0,&0,&0,&0
950 SYMBOL 196,&0,&0,&0,&8,&0,&E,&1D,&1
960 SYMBOL 197,&0,&0,&0,&8,&0,&1E,&EA,&E8
970 SYMBOL 198,&1,&1D,&E,&8,&0,&0,&0,&0
980 SYMBOL 199,&E8,&EA,&1E,&8,&0,&0,&0,&0
990 SYMBOL 200,&0,&0,&6,&F,&3,&30,&39,&1B
1000 SYMBOL 201,&0,&0,&0,&8,&80,&40,&A0,&D0
1010 SYMBOL 202,&B,&5,&2,&9,&0,&0,&0,&0
1020 SYMBOL 203,&98,&3C,&74,&EE,&D0,&78,&10,&0

```

```

1030 SYMBOL 204,&42,&AA,&5A,&24,&24,&4,&5A,&AA,&42
1040 SYMBOL 205,&81,&42,&24,&18,&18,&24,&42,&81
1050 ***** symbol decor *****
1060 SYMBOL 206,&3C,&42,&99,&AD,&B5,&99,&42,&3C
1070 SYMBOL 207,&10,&1A,&85,&4C,&48,&A6,&2A,&11
1080 SYMBOL 208,&20,&40,&99,&AA,&44,&28,&54,&A2
1090 SYMBOL 209,&23,&B4,&4A,&9B,&58,&B5,&2
1100 SYMBOL 210,&C5,&A8,&D4,&28,&14,&AB,&40,&20
1110 SYMBOL 211,&0,&3C,&66,&52,&4A,&66,&3C,&0
1120 SYMBOL 212,&0,&42,&A5,&18,&18,&A5,&42,&0
1130 SYMBOL 213,&0,&0,&42,&E7,&E7,&42,&0,&0
1140 SYMBOL 214,&24,&42,&24,&18,&18,&24,&42,&24
1150 SYMBOL 215,&18,&3C,&18,&0,&0,&18,&3C,&18
1160 SYMBOL 216,&BD,&EE,&7B,&DF,&7E,&BB,&E7,&DD
1170 SYMBOL 217,&1,&6,&1F,&3F,&7F,&5F,&3F,&5F
1180 SYMBOL 218,&C0,&D8,&FC,&AE,&FE,&BB,&FE,&EE
1190 SYMBOL 219,&77,&2F,&7F,&FE,&3B,&1F,&F,&7
1200 SYMBOL 220,&FF,&D9,&EB,&FD,&77,&FE,&FC,&F0
1210 SYMBOL 221,&0,&15,&3F,&75,&3F,&77,&7E,&D3
1220 SYMBOL 222,&80,&D8,&7C,&FE,&54,&7E,&F4,&BE
1230 SYMBOL 223,&7D,&2F,&7E,&2A,&7F,&3E,&17,&1
1240 SYMBOL 224,&0,&70,&70,&A8,&20,&20,&70,&C8
1250 SYMBOL 225,&4,&E,&7,&A,&B0,&70,&20,&10
1260 SYMBOL 226,&44,&63,&3F,&6B,&44,&0,&0,&0
1270 SYMBOL 227,&10,&20,&70,&B8,&A7,&7,&E,&4
1280 SYMBOL 228,&0,&36,&1C,&8,&8,&2A,&1C,&1C
1290 SYMBOL 229,&8,&4,&E,&D,&50,&E0,&70,&20
1300 SYMBOL 230,&0,&0,&0,&19,&63,&7E,&63,&11
1310 SYMBOL 231,&20,&70,&E0,&58,&D&E,&4,&8
1320 SYMBOL 232,&81,&62,&68,&A1,&C&42,&35,&44
1330 SYMBOL 233,&C,&42,&35,&44,&42,&28,&A2,&2
1340 SYMBOL 234,&35,&2,&B2,&80,&B6&21,&2,&46
1350 SYMBOL 235,&2,&46,&26,&91,&98&12,&62,&68
1360 SYMBOL 236,&42,&8,&48,&49,&1,&28,&60,&49
1370 SYMBOL 237,&0,&11,&8,&44,&84,&12,&2,&7
1380 SYMBOL 238,&60,&40,&60,&64,&40,&0,&60,&16
1390 SYMBOL 239,&87,&1,&2,&8,&4,&14,&4,&61
1400 LO=0
1410 mode 1: BORDER 1: INK 0: INK 3,18: INK 1,6: INK 2,2: PAPER 3: BORDER 0: CLS: WINDOW #1,2,39,2,24: PAPER #1,0: CLS#1: WINDOW #1,2,39,2,6: WINDOW 2,39,7,24
1420 ***** presentation *****
1430 PAPER #1,0: PRINT #1,CHR$(22)+CHR$(1): INK 1,0
1440 t$(1,1)=CHR$(125): t$(2,1)=CHR$(126): t$(1,2)=CHR$(127): t$(2,2)=CHR$(128)
1450 PEN 1: PAPER 0: LOCATE 2,18: PRINT "TANK":
1460 x2=0: y2=1: a=0: p=1
1470 J=7: i=0: de=0: p1=3: p2=1
1480 a=TEST(I*4+X*2+32,J*2+16)
1490 PEN#1,P+1:P=P+1:IF P=3 THEN P=1
1500 LOCATE#1,12+i,5-j/2
1510 IF a>0 THEN PRINT#1,t$(x2+1,y2)
1520 x2=x2+1:IF x2<2 THEN 1480
1530 x2=0
1540 i=i+1:IF i<16 THEN 1480
1550 y2=y2+1:IF y2=3 THEN y2=1
1560 J=J-1:IF J>0 THEN i=0:x2=0:GOTO 1480
1570 PEN 0: LOCATE 2,18: PRINT CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)
1580 INK 1,6: IF lo<>0 THEN GOTO 5820
1590 ta=1: GOSUB 6110: GOTO 2350
1600 ***** variables *****
1610 DIM t$(2,2)
1620 v=2: w=4
1630 x=38: y=21
1640 c=3: d=3
1650 m=5: n=5
1660 r=0: s=0

```

```

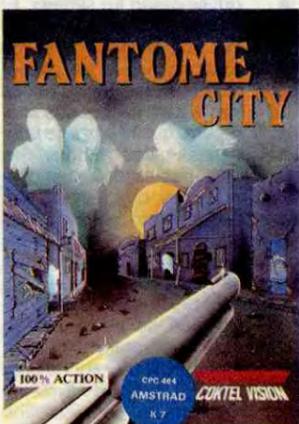
1670 e=5: f=1
1680 g=0: h=0
1690 k=140: mn=1
1700 t1=71: t2=63
1710 t3=62: t4=55
1720 t5=54: t6=46
1730 u1=13: u2=14
1740 u3=5: u4=6
1750 u5=15: u6=7
1760 DIM d(8,2): DIM n(11,2)
1770 d(1,1)=0: d(1,2)=-1
1780 d(2,1)=1: d(2,2)=-1
1790 d(3,1)=1: d(3,2)=0
1800 d(4,1)=1: d(4,2)=1
1810 d(5,1)=0: d(5,2)=1
1820 d(6,1)=-1: d(6,2)=1
1830 d(7,1)=-1: d(7,2)=0
1840 d(8,1)=-1: d(8,2)=-1
1850 DIM m(8,2)
1860 m(1,1)=0: m(1,2)=2
1870 m(2,1)=-1: m(2,2)=2
1880 m(3,1)=-1: m(3,2)=0
1890 m(4,1)=-1: m(4,2)=-1
1900 m(5,1)=1: m(5,2)=-1
1910 m(6,1)=2: m(6,2)=-1
1920 m(7,1)=2: m(7,2)=1
1930 m(8,1)=2: m(8,2)=2
1940 DIM b(8,2)
1950 b(1,1)=1: b(1,2)=-1
1960 b(2,1)=2: b(2,2)=-1
1970 b(3,1)=2: b(3,2)=1
1980 b(4,1)=2: b(4,2)=2
1990 b(5,1)=0: b(5,2)=2
2000 b(6,1)=-1: b(6,2)=2
2010 b(7,1)=-1: b(7,2)=-1
2020 b(8,1)=-1: b(8,2)=-1
2030 a1#=CHR$(129)
2040 a2#=CHR$(130)
2050 a3#=CHR$(131)
2060 a4#=CHR$(132)
2070 DIM k$(8,2)
2080 DIM l$(8,2)
2090 FOR i=1 TO 8
2100 FOR j=1 TO 2
2110 k$(i,j)=CHR$(k)+CHR$(k+1)
2120 l$(i,j)=CHR$(k+32)+CHR$(k+33)
2130 k=k+2
2140 NEXT j,i
2150 ff#=""
2160 FOR i=1 TO 6
2170 ff#=ff#+CHR$(136)
2180 FOR k=1 TO 38
2190 a=129+RND*3
2200 ff#=ff#+CHR$(a)
2210 NEXT k
2220 ff#=ff#+CHR$(136)
2230 NEXT i
2240 f#=P0#+CHR$(255): g#=CHR$(255): h#=CHR$(136): i#=CHR$(135): j#=CHR$(216)
2250 k#=CHR$(206): l#=CHR$(212): m#=CHR$(213): n#=CHR$(214)
2260 o#=CHR$(215): p#=CHR$(207)+CHR$(208): q#=CHR$(209)+CHR$(210)
2270 r#=CHR$(8): s#=CHR$(217)+CHR$(218): t#=CHR$(219)+CHR$(220)
2280 u#=CHR$(221): v#=CHR$(222): w#=CHR$(223): x#=CHR$(224)
2290 P0#=CHR$(15)+CHR$(0): P1#=CHR$(15)+CHR$(1): P2#=CHR$(15)+CHR$(2): P3#=CHR$(15)+CHR$(3): f#=P0#+CHR$(255)
2300 mn#=CHR$(134)+CHR$(134)+CHR$(134)+CHR$(134)+CHR$(134)
2310 DIM ba$(8): FOR i=224 TO 231
2320 ba$(i-223)=CHR$(i)
2330 NEXT i: P1=2: RETURN
2340 ***** debut *****
2350 PRINT CHR$(22)+CHR$(0): CLS
2360 PEN 1: LOCATE 5,10: INPUT "Joue ur 1....": n1#
2370 IF LEN(n1#)>10 THEN LOCATE 17,10: PRINT SPACE$(22): GOTO 2360
2380 PEN 2: LOCATE 5,12: INPUT "Joue ur 2....": n2#
2390 IF LEN(n2#)>10 THEN LOCATE 17,12: PRINT SPACE$(22): GOTO 2380
2400 hff(1)=(10-LEN(n1#))/2+1: hff(2)=(10-LEN(n2#))/2+1
2410 WINDOW 1,40,1,25: BORDER 0: INK 0,24: INK 1,6: INK 2,1: INK 3,9: CLS
2420 LOCATE 1,1: PAPER 1: PRINT "

```

A SUIVRE...

FANTÔME

Fantôme City, c'est une ville imaginaire imaginée par les mecs bourrés d'imagination de chez Cocktel Vision. Enfin, je dis une ville, mais en fait on n'en voit que le saloon, la prison et la blanchisserie, de cette ville. Eh bien, tenez-vous bien fort aux accoudoirs de votre fauteuil ou aux roues 100% polystyrène de votre chaise roulante, mais Fantôme City n'est pas si fantôme que ça, bien que ce soit quand même une city. Eh ben non. Paske y a plein de vilains monsieurs qui font rien qu'à vouloir vous tuer en vous truffant de plomb l'estomac, l'abdomen et une autre partie du corps que je ne nommerai pas par égard aux personnes âgées qui me lisent. Vous, comme tout bon cowboy digne de ce nom qui se respecte, vous vous défendez comme vous le pouvez, tout en surveillant le nombre de vos munitions qui diminue, tout à fait normalement d'ailleurs, à chaque fois que vous tirez un coup (sans jeu de mots, c'est promis-juré). Il est par ailleurs intéressant de noter que vous êtes sans doute le seul cowboy à posséder un colt à 20 coups, chose extrêmement rare, surtout à l'époque du far-west. De partout surgissent des ombres rouges qui représentent les ennemis à abattre, et c'est plutôt normal pour un cowboy de descendre des peaux-rouges. Où que vous soyez dans la ville, tout ce que vous avez à faire, c'est de descendre un maximum de ces enfoirés d'Indiens, et puis c'est tout.



Absolument mauvais dans sa réalisation (par exemple, au lieu de déplacer un viseur sur les lieux de l'action, vous ne voyez que votre pistolet bouger, alors pour savoir où vous tirez exactement, vous pouvez aller vous rhabiller, c'est impossible), et bénéficiant d'un graphisme nullos (les ombres sont vraiment des ombres, sans yeux ni oreilles ni bouches, et vous n'êtes guère plus joli) ainsi que d'une sonorisation du même niveau (juste un petit bang mal fait quand vous tirez), ce jeu ne peut prétendre pouvoir un jour se languir d'amour dans les dix doigts de vos moites mains (seulement 9 doigts pour certains), puisque je vous interdis formellement de l'acheter.
Fantôme City de Cocktel Vision pour Amstrad.

TOUJOURS AUSSI NUL

Disk 50, c'est le titre de la compilation de Cascade, 50 jeux, version disquette. Les mêmes que ceux de la version K7, toujours aussi 100% basic, toujours aussi nuls. C'est du vol manifeste. Pas besoin d'en dire plus.
Disk 50 de Cascade pour Amstrad.



50 ANS EN ARRIÈRE

J'ai envie de vous parler un peu de compilations. Comme ça, ça me prend comme une envie de pisser, c'est tout. Donc, une compilation, c'est une cassette ou une disquette sur laquelle sont regroupés plusieurs jeux, et qui est vendue pour le prix d'un seul soft. Ça permet à l'éditeur de se faire encore plus de pognon avec des jeux qui ne se vendent plus, ou avec d'autres qui ne se sont jamais vendus. Eh bien justement, Design Design nous sort une compilation bien de chez lui. Et ça s'appelle comment, tout ça ? "Working Backwards !",

tout simplement. L'originalité de cette compilation est qu'elle ne reprend que des softs qui datent au moins du Moyen Age. Du style : Dark Star, Tank Buster, On the Run, et Halls of the Things. C'est un peu con, mais enfin, les jeux en question nous font retrouver les douces années de notre enfance. Quoi qu'il en soit, si vous avez du fric à dépenser, ne vous gênez pas pour acheter Working Backwards ! de Design Design pour Amstrad, sinon ce n'est pas la peine d'aller dévaliser la banque de France pour pouvoir vous le payer.



RIEN À DIRE

J'aime beaucoup Pierre Desproges. Vous savez, le type qui dit que des conneries (qui d'ailleurs ne sont pas si connes que ça). Il est génial, ce mec. Enfin, moi j'adore, en tout cas. Dernièrement, une émission avec lui tout seul sur scène (le pied !) est passée à la télé. Eh bien que croyez-vous que j'aie choisi, entre lui et le match de la Coupe du monde que jouait la France de mon enfance ? Les deux : j'ai regardé le match et enregistré Desproges. Je n'ai pas eu à le regretter : il était hilarant. Je ne sais pas pourquoi on ne parle pas de lui plus souvent. C'est une injustice qui mérite d'être réparée. Je viens de lancer le mouvement, espérons que d'autres me suivront. Hein ? Pourquoi je parle de lui, qui n'a aucun rapport avec l'informatique ? Parce que c'est tout ce que

MESSAGE À DESPROGES :
ÉVITE DE FAIRE DE LA
MOTO SANS CASQUE,
PARCE QUE
MERDE À
LA FIN.



j'ai trouvé à dire sur **Seas of Blood** de Fighting Fantasy Software pour Amstrad.

BEAUCOUP À DIRE

J'aime beaucoup Pierre Desproges. Vous savez, le type qui dit que des conneries (qui d'ailleurs ne sont pas si connes que ça). Il est génial, ce mec. Enfin, moi j'adore, en tout cas. Hein ? Oui, monsieur Ceccaldi ? Ah, j'ai déjà dit tout ça ? Ah ben oui, tiens, au fait, c'est vrai. Excusez-moi, chers lecteurs, mais que faire d'autre quand on aime beaucoup ce que fait une personne, et quand d'autre part on a rien à dire sur un logiciel ? Oui, c'est vrai, on peut se forcer, et dire quel est le titre du logiciel, qui c'est qui a osé l'écrire, de quoi c'est

de surmonter les petits problèmes qu'un adolescent de 14 ans peut rencontrer dans sa vie, tout en essayant de rester le plus apprécié des autres que possible. Ainsi, des tas de questions à choix multiples (QCM) vous sont posées, auxquelles vous répondrez comme bon vous semble, non pas en tapant votre réponse au clavier, mais en choisissant une réponse parmi celles proposées. Le graphisme est très moyen, et encore, je dis ça parce que j'ai pas trouvé l'adjectif qui se situe juste entre "mauvais" et "moyen". Si vous trouvez, écrivez-moi au journal pour me renseigner, merci.

REMÈSAGE À REDESPROGES :

J'ANQUE : TA CARICATURE
N'EST PAS TRÈS
RESSEMBLANTE



VOICI LA MIENNE
EN CADEAU

qu'il cause, à quoi ressemble le graphisme, si l'accompagnement sonore est bon ou pas, bref, plein de choses. D'accord, c'est vous qui l'aurez voulu. Le titre du soft, c'est (tenez-vous bien tenez-vous mieux que ça !), **The Secret Diary of Adrian Mole aged 13 3/4**. Celui qui a osé l'écrire, c'est Level 9. Dans ce jeu "d'aventures", vous êtes Adrian Mole, et votre but est

Question son, y en a pas puisque c'est un jeu d'aventures, quoique quelques-uns de ces jeux proposent de très jolies musiques ou autres synthèses vocales. Tiens, c'est bizarre, je viens de m'apercevoir que finalement on peut dire beaucoup de choses sur un soft nul, même si l'on préfère regarder Pierre Desproges, qui est beaucoup plus intéressant. **The Secret Diary of Adrian Mole aged 13 3/4** de Level 9 pour Amstrad.

EXPO

Eh les mecs, vous aimez bien les zoulis dessins sur ordinateur ? C'est tout bon, alors un petit conseil : si vous êtes dans la région parisienne, allez faire un petit tour à Montreuil. Cette charmante cité propose une expo d'infographie et d'holographie, et en plus vous pourrez aussi admirer un délirium avec rayon laser. Les œuvres (car ce sont des œuvres d'art), sont présentées par deux groupements d'artistes qui sont : Nouveaux illustrateurs pour les zoulis dessins, et Omnimages pour les hologrammes. Bon, tout ceci se passe à la bibliothèque R. Desnos, dans la galerie F. Léger



et c'est jusqu'au 11 juillet. Allez-y, ça vaut le détour. Ah, j'allais oublier un truc : c'est coproduit par le centre X2000 de cette ville.

FUN MACABRE ?

Oh, une nouvelle boîte de softs ! Elle s'appelle Funlight Software et comme son nom ne l'indique pas elle est bien française. En plus ils ont plein d'ambition : oser s'attaquer au marché du C 64, il faut du courage vu le niveau des programmeurs yankees et rosbeefs ! Eh bien, ils ont osé malgré tout, et ils ont sorti Danse Macabre. Hélas, trois fois hélas, ce programme est 100% en texte, comment voulez-vous qu'ils paraissent crédibles avec un programme de ce genre ? Vraiment c'est dommage, car l'idée de base n'est pas trop nulle. Il faut trouver l'assassin du fils des Mac Gregor, mais attention le tout dans une ambiance d'Angleterre moyen-âgeuse, et franchement c'est plus risqué qu'il n'y paraît : il y a la peste qui rôde, des malandrins et des vilis faquins qui n'attendent que la première occasion pour vous détrousser, bref c'est la galère ! Mais, rassurez-vous car vous pourrez vous en sortir : il vous sera possible de contacter les dieux, de jeter des sorts, d'utiliser vos dons d'alchimiste et de magicien, etc. Vous voyez, c'est pas mal. Il est possible de sauvegarder une partie en cours, de créer des personnages, mais c'est que du texte... C'est triste, et en plus ça m'emmerde royalement ! Bon, ça suffit, j'espère que le prochain produit de cette nouvelle boîte sera meilleur, et franchement ça ne m'étonnerait pas car faire mieux que ce truc ça doit pas être très dur...



Danse Macabre de Funlight Software pour C 64/128.

PROFESSIONNEL

Une fois n'est pas coutume, je vais vous entretenir de produits pros pour les Amstrad PCW et CPC 6128. En effet, pas mal de boîtes proposent des produits pour ces bécanes. Le problème c'est qu'il y a la quantité, mais pas la qualité. Alors quand un programme n'est pas trop pourri, bennnh euuuuh, j'en parle ! Bon, je commence avec Quick Mailing de Télésoft, pour PCW. Evidemment, c'est un programme professionnel, mais il vaut le coup car il comble la principale lacune de Locoscript, c'est-à-dire le mailing. En effet, il permet de faire l'impression d'étiquettes, de créer un fichier clientèle, enfin bref : il permet de se simplifier la vie. L'avantage de ce programme, c'est qu'il n'est pas trop lourd à l'utilisation (il n'y a pas 3 millions de commandes différentes), en plus il guide sans arrêt l'utilisateur, ce qui permet de ne jamais se perdre dans l'application qui est en cours. Voilà, vous savez tout, alors si vous êtes à la recherche d'un produit similaire, je vous conseille fortement de jeter un petit œil sur Quick Mailing de Télésoft pour PCW 8256/8512. Bon, l'autre programme c'est Gestion Plus d'Arkenciel, et il tourne sur CPC 6128 et 664. Comme son nom l'indique c'est un programme de gestion, mais ce soft n'a pas l'ambition de révolutionner le monde de la comptabilité. En effet, ce programme est destiné aux artisans, commerçants et autres qui éprouvent le besoin de gérer leurs



comptes plus efficacement. Ce logiciel est très convivial, de plus il n'est pas trop mal présenté. Il sait faire pas mal de trucs du genre gestion de compte bancaire, livre de compte, balance collective, bref c'est un programme souple et bien fait. Un petit truc en passant juste comme ça : ce programme devrait bientôt tourner sur les PCW. Comme son petit copain d'un peu plus haut, ce soft permet de se simplifier la vie, ce qui est vraiment très agréable.
Gestion Plus de Arkenciel pour CPC 6128 et 664.

UN BON PLAN, UN !

L'arnaque continue ! Les possesseurs de Canon X 07 se font exploiter par la majorité des revendeurs : ces derniers gonflent le prix du circuit de 8 Ko de Ram pour s'en foutre plein les poches. Non, c'est vrai, faut pas déconner : ce genre de circuit ne coûte pas grand-chose pourtant il est courant de le voir aux environs de 150 balles chez les revendeurs d'électronique. Heureusement, il existe un magasin parisien qui propose ce circuit à un prix raisonnable, c'est-à-dire 59 balles. Evidemment je vous vois venir : 59 balles c'est encore trop cher. C'est pas complètement faux, mais il faut bien qu'ADS vive, n'est-ce pas ?



TEXTOMAT CONTRE HABAWRITER

C'est à un match unique auquel, mesdames et messieurs bonsoir, nous vous convions ce soir. En effet, deux sociétés sans peur et sans reproches n'ont pas hésité à sortir, tenez-vous bien, un traitement de texte chacune. A ma gauche, donc, Micro-Application et son entraîneur Data Becker, le forçat du ST qu'on surnomme également le rameau d'Olivier. A ma droite, Run Informatique et son acolyte Haba qui, outre-Atlantique, est surnommé le King Kong du bit.

Ces deux antagonistes vont donc dans quelques instants se livrer à une lutte sans merci, mesdames et messieurs bonsoir.

Bon, on arrête de déconner cinq minutes et on jette un œil sur ces deux logiciels pour Atari ST. Textomat, le premier vrai logiciel de Micro Application pour la bête est donc un traitement de texte entièrement sous Gem. Quelles sont ses caractéristiques principales ? La puissance ! Mais, me direz-vous, c'est impossible ! Il ne peut pas y avoir de traitement de texte puissant sur ST sous Gem du fait de la lourdeur de celui-ci ! C'est vrai. Mais Textomat propose tellement d'options et étale tellement de possibilités que l'aspect chiant du Gem dans ce genre d'applications disparaît.

Quatre menus déroulants sont disponibles : Fichiers, Edition, Style et Options. Fichiers propose les options habituelles de sauvegarde : charger, enregistrer (qui ne fonctionne que pouic si vous faites une copie du programme), nouveau pour effacer le texte en mémoire, effacer pour effacer un fichier, disque pour sélectionner le disque (qui vous donne la possibilité de balancer des fichiers sur l'interface série et d'en recevoir). Vous pouvez aussi choisir le mode : Ascii, texte (avec les codes de contrôles Textomat) et C-Source qui positionne des espaces quand vous tapez des accolades, etc.

L'impression peut se faire sur écran ou sur imprimante et les tou-

ches de fonctions sont entièrement redéfinissables (vous pouvez les sauver, les charger et les modifier).

Un algorithme de césure est inclus au programme. Vous pouvez le commuter ou non tout en sachant que quelquefois des erreurs sont commises (la langue de notre beau pays n'est pas simple, cré vingdiou !). Le gros problème de ce soft, comme de tous les traitements de textes sur ST d'ailleurs, c'est que vous ne voyez pas à

vite illisible et serait mille fois plus long à scroller. C'est l'inconvénient des écrans graphiques haute résolution.

Des possibilités d'index vous sont offertes, points d'insertion (pour laisser une partie en blanc et la remplir juste au moment de l'impression), sauts de lignes, recherche avec remplacement, toutes les options standards sont là.

Marquer bloc et marquer sphère sont deux options jumelles pour travailler sur des parties du texte (les déplacer, les copier, les effacer, etc.).

Vous pouvez même trier les lignes que vous avez écrites par ordre alphabétique (ce qui est pratique pour créer des lexiques par exemple !)

d'une touche spéciale et de celle appelée à côté de l'option ce qui est d'une utilité grandiose. Le programme Output donné avec la bécanne est absolument sans reproche et le seul reproche qu'on peut faire à ce programme est qu'il prend en compte les lignes sans se soucier des fins de lignes, c'est-à-dire que le curseur ne revient pas au dernier caractère de la ligne si vous le manipulez avec les flèches. Très chiant.

HabaWriter est moins puissant que Textomat mais pas vraiment destiné aux mêmes gens. Autant Textomat peut servir à écrire un vrai livre avec des tonnes de pages où des très longs textes, autant HabaWriter est plutôt réservé à de courts discours. Les options habituelles d'un traitement de texte sont réunies : sauvegarde Ascii et sous format Writer, couper/coller, effacer, un presse papier est disponible avec un fichier particulier indépendant du texte que vous tapez, un algorithme de césure est également présent mais vous demande si la césure est bonne avant de couper le mot. Vous pouvez utiliser les touches de fonctions avec les touches spéciales pour obtenir les commandes mais le rappel est fait avec la touche Help et est beaucoup plus chiant que sur Textomat car il ouvre une fenêtre et bloque la frappe pendant ce temps. Vous pouvez cadrer votre texte dans tous les sens, formater d'une manière un peu lourde les paragraphes, régler les tabulations et paginer à volonté. Contrairement à Textomat, la sélection des blocs peut se faire avec la souris. Des tonnes d'autres options sont disponibles à tel point qu'il faudrait des pages et des pages pour décrire comme il faut ces deux programmes.

Pour résumer, je peux vous dire que HabaWriter est plutôt destiné à une secrétaire bête grâce à sa simplicité d'emploi alors que Textomat est, bien que cher (450 francs) pour un jeune auteur, l'outil idéal pour l'écriture d'un bouquin. Remarque, si Textomat est cher, à 895 balles, HabaWriter est quasi inabordable. Chers éditeurs, dites-vous bien que si avec huit de vos logiciels on peut s'acheter une deuxième machine, on a tout intérêt à les copier ! Et de toutes façons, des traitements de textes meilleurs que ceux-là vont bientôt sortir.



l'écran ce qui apparaîtra réellement sur l'imprimante. Par exemple, si vous voulez faire de l'italique, un symbole correspondant à de l'italique viendra s'afficher à l'endroit du curseur faisant scroller le texte si nécessaire, bref décalant tout. Bien sûr, lors de l'impression, cette horreur disparaît pour laisser la place au texte en italique, bien propre et tout. Pourquoi cette restriction ? Parce que si on affichait l'italique directement, l'écran deviendrait très

Tous les codes d'imprimante sont redéfinissables et les options de formes de caractères sont les mêmes que Gem en standard (normal, gras, italique, maigre, exposant, indexé, souligné, etc). Vous pouvez transformer les majuscules en minuscules et réciproquement ainsi qu'indenter à gauche, à droite, centrer, justifier, tabuler, word wrapper, paginer et insérer. Toutes les options des menus déroulants sont accessibles au clavier par l'intermédiaire

OF MICE AND MEN

LOGITECH est une société qui se prend au sérieux. Et elle a raison car si on n'assure pas quand on fait ce qu'ils font, on risque de passer pour un imbécile. Et qu'est-ce qu'ils font ? Ben, ils font des souris. N'importe quelle sorte de souris. Des petites, des grandes, des moyennes, des rondes, des ovales, des jaunes, des bleues, etc. Avant, leurs souris, eh ben ils les vendaient à des boîtes qui les commercialisaient avec leurs bécanes sans dire d'où elles venaient. Mais depuis peu, Logitech a décidé de s'attaquer au marché de l'utilisateur final avec la Logimouse C7, une souris pour PC. Avantage : grâce au système d'optomécanique, sa résolution est de 200 points par inch au lieu de 100 pour les autres marques. Elle coûte moins de 1000 balles en version de base et est compatible



Microsoft. Elle est garantie pour 1000 miles (1800 bornes) de trajet et est distribuée par Alphatronics. Bref, elle est chère et pour PC. Quoi de plus normal ?

REPORTER

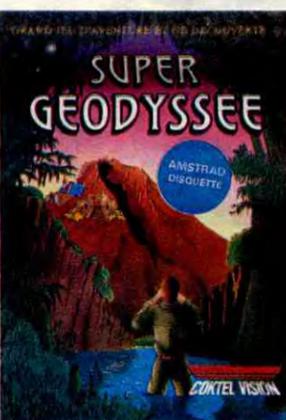
Ah... Tintin... Milou... Spirou... Fantasio... Henri Chapiro... Frédéric Mitterrand... Les grands reporters... J'ai toujours rêvé d'en être un (d'ailleurs j'en suis un. Mais ma modestie naturelle m'empêche de vous préciser que je suis le plus grand et le meilleur). Je voudrais donc profiter qu'il existe des mecs assez cons pour me lire pour dire bien haut que je remercie solennellement Cocktel Vision pour m'avoir permis de réaliser mon rêve d'enfant de 12 mois. Si. Grâce à Super Géodysée. Un soft. Pour Amstrad. Je crois. Que je devrais. Faire des phrases. Plus. Longues. Parce. Que. J'aime pas met. Tre des majuscules. Pa. Rt. Ou. T.

célèbres qu'insaisissables, objets qui sont choisis en début de jeu, et disséminés un peu partout dans le monde, là je voudrais bien mettre un point mais j'ai peur que la phrase soit trop courte alors je continue, et c'est à vous de les découvrir en parcourant la planète, puis de les ramener à Paris, et je crois que je vais quand même le mettre, ce point, pour vous permettre de reprendre votre souffle, ou, ça fait du bien quand ça s'arrête, oh et puis non, je vais continuer, pour jouer, vous disposez au départ d'une certaine somme d'argent ainsi que d'une somme d'argent certaine, et d'un délai de quelques jours ainsi que d'un quelques délai jours de.

Le jeu, agrémenté de très jolis dessins, ne comprend hélas que quelques mots clés. En d'autres termes, il n'y a pas d'analyseur syntaxique à proprement parler. J'explique : à certains endroits stratégiques du jeu, de non moins stratégiques questions vous seront posées, du genre "que voulez-vous faire ?", et auxquelles vous ne répondrez pas "nord" ou "sud" mais "agence" ou "journal". C'est petit.

Enfin quoi, je vous le demande et je pose la question, serions-nous incapables en France, notre cher et doux pays qui a vu naître des gens illustres comme Jeanne d'Arc, Landru ou Harlem Désir (quoique...), serions-nous incapables, donc, de faire de bons softs d'aventures, au lieu de nous cantonner dans, non pas la médiocrité, non, mais dans une passabilité plus que moyenne ? N'avons-nous pas parmi notre bon peuple quelque bon programmeur capable de nous sortir le logiciel de l'année ? Je vous le dis : votez pour moi, et tout changera !

Super Géodysée de Cocktel Vision pour Amstrad, disquette uniquement.



Super Géodysée, c'est un soft d'aventures, moitié texte, moitié graphisme, dans lequel le héros est un reporter globe-trotter chargé d'une mission fort délicate, puisqu'il doit rapporter à Paris 5 objets mystérieux, à savoir des animaux rares (poisson, chien, pigeon...), des photos, ou des interviews de personnages aussi

100 VISIONS

Exelvision met les bouchées doubles : après le demi-succès de l'EXL 100 cette

char-mante société française continue son chemin sur les voies de l'innovation. La prochaine en date est la mise en service d'un système de téléchargement, accompagné par la sortie d'un nouvel EXL 100 qui n'en est plus un tout en le restant. En effet, cette nouvelle machine (qui ne change pas de nom) vous permettra de vous vautrer dans la fange des délires télématiques, mais voyons un peu plus en détail ce nouveau produit. En fait il s'agit d'un EXL 100 avec une carte modem intégrée, et le clavier sera mécanique, mais pas le même que celui qui existe déjà. De plus, vous aurez droit à une Exelmémoire de 16 Ko, ainsi qu'à un logiciel entièrement nouveau qui porte le doux pseudonyme de Exellearn. Le prix de ce nouvel EXL 100 sera d'environ 3500 balles avec un moniteur monochrome, et de près de 4500 avec écran couleur. Je vois votre mine étonnée : mais, il n'y a pas de mémoire de masse ? Mais si, c'est l'Exelmémoire ! Evidemment 16 Ko c'est pas beaucoup, mais une nouvelle devrait arriver vers la fin 86, elle fera 64 Ko (c'est déjà plus confortable). Si vous préférez les disquettes, sachez que le lecteur de disquettes pour l'EXL ne coûte plus que 2500 balles et que c'est pas cher vu que c'est du 3 et demi, et que ça permet d'avoir de la Ram en plus, et que voilà. Bon, c'est pas tout ça mais au début de

cet article je vous ai parlé de téléchargement et c'est la grande nouveauté Exelvision. En effet ces derniers vont mettre en service un terveum sélératique que vous



pourrez consulter grâce à votre EXL 100 nouvelle version (si vous avez l'ancien EXL 100, vous aurez besoin de la carte modem). Il vous permettra de réviser vos notions scolaires puisque tel sera son but premier (mais vous pourrez aussi vous éclater avec des softs de jeu). D'ailleurs, Exelvision introduit pour

designer ce service un nouveau concept, celui du terminal éducatif (cela regroupe la machine et ses possibilités de communication, mais aussi le serveur). Bien, je vois votre grise mine : quels avantages par rapport au minitel ? Ben, plusieurs, premièrement ce n'est pas un minitel, deuxièmement le logiciel Exellearn permet de faire

l'interprétation des fichiers téléchargés et donc le serveur profitera au maximum des possibilités de cette bécanne (graphisme pas dégueux, synthèse vocale), troisièmement l'accès à ce service sera gratuit. Normalement, tout ceci devrait être disponible pour fin septembre, espérons qu'il en sera ainsi.

MERDISTRAD

Les Français ne sont pas si cons que ça, le problème c'est que quand ils ont une bonne idée, ils ont du mal à la mettre en pratique. Tenez, regardez Logistrad (c'est une nouvelle revue mensuelle pour Amstrad), l'idée de base est géniale : vendre une cassette de programmes, dans les librairies et dans les kiosques à journaux. Mais, la galère c'est que le résultat n'est pas au niveau de l'idée de départ, car ce truc coûte trop cher (85 F), et la qualité des softs n'est pas terrible.

Tenez, regardons le contenu de la première cassette parue : le premier programme est une simulation de roulette, ensuite nous avons un truc qui s'appelle Régime et Calories et c'est vraiment foireux, à peu près au même niveau nous pouvons admirer Séquence Musicale, enfin le der-



nier est Slot Machine et c'est probablement le moins nul de tous. Je précise pas ce que font ces "logiciels", les titres sont suffisamment parlants par eux-mêmes. Bon, je voudrais pas être méchant, mais franchement c'est scandaleux de sortir, et surtout de vendre une merde pareille.

EN VENTE PARTOUT



GONFLÉ LE PC

Tenez, je vais vous donner un super plan pour votre PC ou compatible, mais cette fois-ci c'est une histoire de hard. Ne fuyez pas, l'opération est toute simple puisqu'il n'y a qu'un seul circuit à changer, et comme ce circuit est monté sur un support ça ne devrait pas vous poser le moindre problème. Bon, c'est pas tout ça mais je ne vous ai pas dit à quoi servait ce plan d'enfer. Eh bien c'est tout simple, cette opération permet une augmentation de la vitesse d'exécution de l'ordre de 10 à 15 pour cent, ceci sur n'importe quel PC ou compatible ayant un 8088. Bon, je vous ai suffisamment fait mariner, alors voici la recette. Prenez votre téléphone et appelez les revendeurs de composants électroniques, demandez leur si ils ont un Nec V 20. Lorsque vous en aurez trouvé un, ne le lâchez pas, et courez chez lui (chez le revendeur, pas chez le Nec V 20) pour vous procurer ce composant (si il vous le propose à plus de 300 balles, laissez tomber : à ce prix c'est de l'arnaque). Une fois le V 20 entre vos mains, rentrez chez vous et ouvrez le boîtier de votre ordinateur chéri. Cherchez le 8088 de votre PC et... enlevez le de son support. Ensuite, prenez délicatement le V 20, et enfoncez le en lieu



et place de ce 8088 de malheur (faites gaffe, montez le dans le même sens que le 8088). Refermez votre PC, et voilà, c'est fini. C'est miraculeux, n'est-ce pas ? Pourtant, c'est bien réel : le V 20 est un micro processeur compatible 8088 sauf qu'il tourne plus vite, donc votre PC tout pourri tourne plus rapidement. Voilà, vous savez tout, alors si ça vous branche...

UN PC DE PLUS

Et zou !, un autre compatible PC pas cher. Cette fois, c'est Multitech qui vous le propose, et il s'appelle Popular 500. Bon, il coûte dans les 5000 francs, mais à ce prix vous n'aurez pas droit à une carte d'affichage. Donc, pour avoir la possibilité d'utiliser cette bécane vous devrez raquer à peu près 800 balles de plus. En gros, la bécane coûte donc dans les 5800 balles. Evidemment, ne pas avoir de carte d'affichage en version de base est gênant, mais il faut savoir que l'ordinateur est livré avec des logiciels. En effet, vous avez droit à MS-DOS et son fidèle manuel, un macro-assembleur, et un ou deux programmes de jeux. Bon, c'est bien joli tout ça, mais allons jeter un œil sur l'ordinateur proprement dit. En échange de 5000 balles (donc sans la carte) vous aurez un coffret métallique, que nous appellerons "carcasse". Dans ce coffret vous pourrez trouver un lecteur de disquettes 5" 1/4 que nous appellerons "drive", accompagné par un truc que nous appellerons "carte" et qui le pilote (cette carte peut même piloter un deuxième lecteur, mais lui, il est en option). En plus du drive, vous verrez une magnifique carte mère avec son



microprocesseur que nous appellerons "8088" et ses 256 Ko de Ram que nous appellerons "extensibles à 512 Ko". Tout ceci est très classique, je vous l'accorde, mais en plus de tout ça vous aurez le plaisir et l'avantage de découvrir dans le cul de la bécane un port parallèle, une RS 232 et un port joystick. Mais ce n'est pas tout, non non non, car vous aurez aussi un clavier, une plaque comportant 84 touches, que nous appellerons "clavier", et qui sera Azerty ou Qwerty (c'est comme vous voulez). Bon, vous savez tout, en guise de conclusion je dirai que ce Popular 500 n'est qu'un compatible PC de plus, et rien d'autre, et nous l'appellerons "compatible PC de plus".

LE SAVIEZ-VOUS ?

Le QL existe, j'en ai un chez moi ! C'est à peu près ce qu'on dit quelques dizaines de personnes ayant encore sur le cœur les quelque 6000 balles de leur QL qu'elles avaient acheté au prix fort à sa sortie, persuadées que la bête aurait le succès attendu par le noble Sir Clive Sinclair. 45 sociétés avaient été invitées le 23 juin dans le but de ressusciter la machine.

Les bougres ! En voilà qui ont du cœur. Il paraît qu'à la fin de la réunion, un individu est passé autour de la table avec un chapeau et a quéêté pour les pauvres. Si... si. Il avait une barbe et des lunettes et était habillé en noir. On murmure tout bas car on pourrait bien être entendu que son moyen de locomotion préféré utilisait l'électricité et la force musculaire dans les côtes. Diantre, qui pouvait-il bien être ?



SUSUCRE ?

Tonton Sugar finira tôt ou tard par nous faire tourner en bourrique. Figurez-vous que son Amstrad-PC est encore retardé jusqu'en août, et allez donc ! Et pourquoi la sortie prévue pour le mois de juin a-t-elle été annulée ? Pour des problèmes techniques. Ah bon ! Aurait-on mis du Sugar dans le carburateur de cet engin ? Je l'ignore. D'après des sources bien informées, le PC devrait comprendre

futures du modèle. C'est si facile ! Et puis peut-être Microsoft Window, hein, pourquoi pas, tant qu'on y est ! Mais dites-moi, Monsieur Sugar, si votre compatible PC n'est pas compatible tout de suite et qu'il ne le sera que quand vous le voudrez bien, ne pensez-vous pas que les acheteurs potentiels, plutôt que d'aller se faire escroquer chez vous, iront ailleurs chercher leur bonheur ? Je suis peut-être vicieux, mais je



le GEM d'origine et peut-être même en ROM avec le DOS Plus. Or, seuls 128 Ko de Rom sont prévus avec la version de base, d'où les retards : comment mettre dans 128 Ko ce qui a besoin du double pour tourner ? Et la compatibilité PC ? On se la met où ? Nul part puisque le MS/DOS sera sans doute implanté dans les versions

me rappelle des propos d'un certain Sugar, ou Sugar je sais plus très bien, qui affirmait ne pas annoncer de machine avant qu'elle ne sorte. Remarquez, il avait dit ça le jour où il annonçait la baisse des disquettes trois pouces et où il menaçait d'inonder le marché de son standard. On a vu ce que ça a donné !

UN SCOOP, COCO !

Thomson présentera au Sicob de septembre ses trois nouvelles machines : un MO6 (qui ressemble fortement au MO5, sauf qu'il est blanc, qu'il a un magnéto et des prises joystick intégrées, un vrai clavier et 128 Ko de Ram, on espère - on prie - qu'il sera compatible avec le MO5), un TO8 (un bâtarde entre le TO7 - qui n'est plus fabriqué - et le TO9, presque un TO9 dans un boîtier de TO7) et un TO9 Plus, parce qu'il n'y a pas de raison pour que tout le monde sorte son plus et pas Thomson. Celui-ci aura un modem intégré, pour justifier le petit +. Les trois machines auront toujours un bête vieux 6809, processeur 8 bits dont on se demande quand est-ce qu'ils auront terminé leurs stocks, parce que quand même,

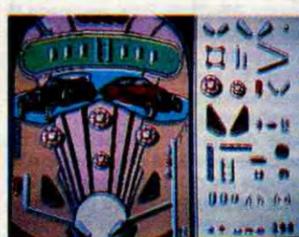


faut pas déconner, même le prochain Apple II aura un 16 bits. Les prix ? On ne les connaît pas. En principe, vous les aurez dès la semaine prochaine avec des photos et des détails techniques. M'enfin, si on y arrive, parce que figurez-vous qu'ils les planquent bien, leurs bécanes. Pire que les otages du Liban.

ATARI / AMIGA :



ATARI



AMIGA

LE MATCH

Suite de la page 1

ATARI 520 STF

TITRE	CATEGORIE	PRIX	ON LE TROUVE
1st WORD	PRO	650	PAS PARTOUT
BACKGAMMON	REFLEXION	450	PARTOUT
BIORYTHME	DIVERS	200	PARTOUT
BLACK CAULDRON	AVENTURE	400	PARTOUT
BORROWED TIME	AVENTURE	300	PARTOUT
BRATACCAS	AVENTURE	350	PARTOUT
C.O.L.R OBJECT EDITOR	UTILITAIRE	375	PAS PARTOUT
CAD 3D	DESSIN	500	PAS PARTOUT
COMPUBRIDGE	REFLEXION	250	PAS PARTOUT
CORNERMAN	UTILITAIRE	300	PAS PARTOUT
CRIMSON CROWN	AVENTURE	280	PARTOUT
DB MASTER 1	PRO	650	PAS PARTOUT
DBMAN	PRO	1750	PAS PARTOUT
DEGAS	DESSIN	400	PARTOUT
DELTA PATROL	ARCADE	250	PARTOUT
DESK MASTER	UTILITAIRE	350	PAS PARTOUT
DEVPAC	LANGAGE	825	PAS PARTOUT
DIGITALISEUR VIDEO BR	DESSIN	2500	PAS PARTOUT
DIGITALISEUR VIDEO HR	DESSIN	3500	PAS PARTOUT
DOS SHELL	UTILITAIRE	375	PAS PARTOUT
EASY DRAW	DESSIN	1500	PAS PARTOUT
FARENHEIT 451	AVENTURE	500	PARTOUT
FINAL WORD	PRO	1500	PAS PARTOUT
FLIP SIDE	REFLEXION	250	PARTOUT
FORTH	LANGAGE	500	PAS PARTOUT
FORTRAN	LANGAGE	1600	PAS PARTOUT
GST ASSEMBLEUR	LANGAGE	700	PAS PARTOUT
GST C	LANGAGE	700	PAS PARTOUT
H & D BASE	PRO	1100	PAS PARTOUT
HABA WRITER	PRO	850	PARTOUT
HABAVIEW	PRO	800	PAS PARTOUT
HACKER	AVENTURE	300	PARTOUT
HEX	REFLEXION	450	PARTOUT
HIPPO SIMPLE	PRO	550	PARTOUT
INITIATION TO ST LOGO	EDUCATIF	500	PAS PARTOUT
K GRAPH	PRO	500	PAS PARTOUT
K SPREAD	PRO	480	PARTOUT
K-SEKA	PRO	480	PARTOUT
KING QUEST 2	LANGAGE	550	PARTOUT
KISSSED	AVENTURE	450	PARTOUT
LANDS OF HAVOC	UTILITAIRE	400	PAS PARTOUT
LASERBASE	ARCADE	250	PARTOUT
LATTICE C	PRO	1200	PAS PARTOUT
LITTLE COMPUTER PEOPLE	LANGAGE	1050	PAS PARTOUT
M-COPY	DIVERS	400	PARTOUT
MACRO ASSEMBLEUR	UTILITAIRE	375	PAS PARTOUT
MACRO DESK	LANGAGE	650	PARTOUT
MAJOR MOTION	UTILITAIRE	300	PAS PARTOUT
MEGAMAX C	ARCADE	280	PAS PARTOUT
MI TERM	LANGAGE	2300	PAS PARTOUT
MINDSHADOW	UTILITAIRE	350	PAS PARTOUT
MISSION MOUSE	AVENTURE	300	PARTOUT
MODULA 2	ARCADE	225	PAS PARTOUT
MUDPIES	LANGAGE	1450	PARTOUT
MUSIC STUDIO	ARCADE	250	PARTOUT
NVISION	MUSIQUE	250	PARTOUT
PASCAL METACOMCO	DESSIN	600	PAS PARTOUT
PASCAL OSS	LANGAGE	850	PARTOUT
	LANGAGE	1000	PAS PARTOUT

GAGA DE L'AMIGA

Ah ben oui, au fait, et les softs Amiga ? On n'en a pas vu beaucoup, c'est vrai, mais ceux qu'on a pu tester ne nous ont pas fait regretter d'avoir fait le détour ! En fait, on n'en a vu que 4, qui nous viennent tous de l'Atari ST : Mindshadow, Borrowed Time, Hacker, et Brataccas. Pour changer un peu, commençons par la fin. Brataccas se distingue des autres versions parce qu'il n'a pas bougé d'un poil par rapport au ST. C'est exactement le même. Couleurs, sons, décors, tout, je dis

bien TOUT est pareil. Les 3 autres, eux, ont beaucoup changé. Tellement que c'est devenu incomparable. Donc on ne compare pas. Je peux juste vous dire qu'à l'instar des versions sur ST, ces softs sont géniaux. Hauts en couleurs, des animations splendides (Hacker en permanence et Borrowed Time de temps en temps), sont superbes, je ne trouve plus d'adjectifs appropriés. Mais qu'on ne se méprenne pas, même si je dois me répéter : ils étaient tout aussi bien réalisés sur ST. Le seul avantage qu'on pourrait leur trouver par rapport au ST, c'est la sonorisation (surtout en ce qui concerne Hacker). Quant au défaut majeur de ces softs, c'est peut-être justement le fait qu'ils tournent sur Amiga, mais là, les avis sont partagés.

TITRE	CATEGORIE	PRIX	ON LE TROUVE
PASCAL PROSPERO		2000	PAS PARTOUT
PASCAL UCSD		1400	PAS PARTOUT
PC INTERCOM	UTILITAIRE	1400	PAS PARTOUT
PERRY MASON	AVENTURE	500	PARTOUT
PERSONNAL MONEY MANAG	UTILITAIRE	500	PAS PARTOUT
PI COMPTA	PRO	1800	PAS PARTOUT
PLUS PAINT	DESSIN	395	PARTOUT
PRINTMASTER	UTILITAIRE	425	PAS PARTOUT
RAMDISK	UTILITAIRE	350	PARTOUT
ROGUE	AVENTURE	400	PAS PARTOUT
RYTHM	UTILITAIRE	400	PAS PARTOUT
SOFTWORKS	LANGAGE	800	PAS PARTOUT
SPIDERMAN	AVENTURE	200	PAS PARTOUT
ST FACT	PRO	1200	PAS PARTOUT
ST UTILITIES	UTILITAIRE	500	PARTOUT
SUNDOG	AVENTURE	400	PARTOUT
TEMPLE OF APASHAI	AVENTURE	400	PAS PARTOUT
TEXTOMAT	PRO	450	PARTOUT
THE PAWN	AVENTURE	250	PARTOUT
TIME BANDIT	ARCADE	325	PARTOUT
TRANSFERT IBM/ST	UTILITAIRE	375	PAS PARTOUT
TRANSYLVANIA	AVENTURE	280	PARTOUT
TREASURE ISLAND	AVENTURE	500	PARTOUT
TYPESETTER	UTILITAIRE	450	PAS PARTOUT
ULTIMA 2	AVENTURE	500	PARTOUT
VIP	PRO	1850	PAS PARTOUT
ZOOMRACKS	PRO	1050	PAS PARTOUT

COMMODORE AMIGA

TITRE	CATEGORIE	PRIX	ON LE TROUVE
ARTIC FOX	ARCADE	390	PAS PARTOUT
BRATACAS	ARCADE	390	PAS PARTOUT
MONKEY BUSINESS	ARCADE	250	PAS PARTOUT
ONE ON ONE	ARCADE	390	PAS PARTOUT
SEVEN CITIES OF GOLD	ARCADE	450	PAS PARTOUT
SKYFOX	ARCADE	390	PAS PARTOUT
TEMPLE OF APASHAI	AVENTURE	390	PAS PARTOUT
DELUXE PAINT	DESSIN	1150	PAS PARTOUT
DELUXE PRINT	DESSIN	1150	PAS PARTOUT
DIGVIEW	DESSIN	2950	PAS PARTOUT
AEGIS DRAW	DESSIN	1980	PAS PARTOUT
AEGIS IMAGES	DESSIN	864	PAS PARTOUT
AEGIS ANIMATOS	DESSIN	1430	PAS PARTOUT
ALLEY PROJECT	EDUCATIF	500	PARTOUT
C-AZTEC LEVEL 1	LANGAGE	3400	PAS PARTOUT
C-AZTEC LEVEL 2	LANGAGE	5800	PAS PARTOUT
TRUE BASIC	LANGAGE	1550	PAS PARTOUT
K-SEKA	LANGAGE	830	PARTOUT
MUSIC STUDIO	MUSIQUE	550	PARTOUT
MIMETICS PRO MIDI STUDIO	MUSIQUE	2200	PAS PARTOUT
MIMETICS INTERFACE MIDI	MUSIQUE	680	PAS PARTOUT
MIMETICS DIGITAL SAMPLER	MUSIQUE	1500	PAS PARTOUT
VIP	PRO	1950	PAS PARTOUT
ANALYZE	PRO	990	PAS PARTOUT
ARCHON	REFLEXION	390	PAS PARTOUT
METASCOPE	UTILITAIRE	1100	PAS PARTOUT
ON LINE	UTILITAIRE	780	PAS PARTOUT
GIZMOZ	UTILITAIRE	640	PAS PARTOUT
KEYBOARD CADET	UTILITAIRE	520	PARTOUT
MAXI COM	UTILITAIRE	650	PAS PARTOUT
MAXI DESK	UTILITAIRE	920	PAS PARTOUT

CHAUVINS !

Sony Belgique annonce la mise en vente prochaine du nouveau modèle MSX 2, le Sony 700. Caractéristique principale : il a 256 Ko de Ram, contre 64 Ko seulement pour le précédent modèle. La différence de prix étant certainement minime, vu le cours de la Ram aujourd'hui, ça vaudra sûrement le coup. Alors Sony France va l'importer aussi, après tout on n'est quand même pas plus cons que des Belges, hein ? Ben si, laissez tomber les idées reçues : on est plus cons. Sony France n'importera pas le 700. Pourquoi ? Parce que, euh... Ben, parce que tout court, cher Monsieur, nous n'avons pas à calquer notre politique de vente sur nos confrères belges. Voilà.



JOUR J

Messieurs, ce jour est un grand jour. En effet, je viens de voir Mini Office II pour Amstrad, et c'est vraiment très bien (les deux; le fait que je vienne de voir Mini Office II est vraiment très bien, et Mini Office II que je viens de voir est vraiment très bien aussi). La raison en est simple : ce programme est vraiment l'idéal pour toutes les petites applications domestiques du genre gestion, courrier, communication et autres. Le gros avantage de ce logiciel est qu'il est de type intégré, c'est-à-dire que le programme contient tout. Cela va du traitement de texte à la gestion de fichier en passant par le tableur, le module de communication, et même le grapheur. Pardon ? Kesako, grapheur ? C'est simple, le grapheur est un programme qui permet de représenter graphiquement des données, d'où son nom. Mais reprenons, je vous prie ! Bien, ce programme fait tout, mais

en plus il est de bonne qualité. En effet, la présentation est très agréable et l'accès aux différents modules très simple grâce à une gestion du logiciel par menus. En plus, il existe tout un tas d'options qui vous permettent de choisir l'imprimante, le mode écran, et vous pouvez même utiliser la souris si vous l'avez. Bref, tout, mais absolument tout a été pensé pour que l'utilisateur ne soit pas dépassé par la complexité de ce programme, et c'est vraiment très bien. Seul petit défaut : est-ce vraiment utile ?

Mini Office II de Database Software pour Amstrad.



ARRETE TON CHAR WARE

Le shareware, ça vous dit quelque chose ? Décidément vous n'êtes qu'une bande d'ignorants, mais bon je vais tout vous dire. Le shareware (comme ça se prononce) c'est le domaine public, c'est-à-dire que ça permet de faire des copies de logiciels sans violer les lois qui protègent les programmes. Voilà, c'est tout bête, non ? Pourquoi je vous raconte ça ? Ben, c'est parce que je vais vous parler de AB Soft, société qui propose du shareware par l'intermédiaire de son club, club qui se nomme (avec une ori-

je veux dire, bref, des trucs d'un autre temps (celui des premiers PC). En effet, la majorité de ces programmes sont d'un niveau affligeant et donc, je me répète, ne devraient pas être vendus sous quelque forme que ce soit. Mais c'est pas tout, y a des trucs pas clairs ! Franchement, Pac-Man fait-il partie du domaine public ? Ça me ferait mal ! Et Zaxxon, c'est du shareware ? Ah ouais, ça aussi ça me ferait mal ! C'est vrai que je suis vache : y a des trucs qui ne sont pas complètement pourris (par exemple Voir (c'est le nom du



ginalité à laquelle on ne s'attendait pas) : AB Club. Bon, ces gens-là vous proposent toute une série de disquettes pour PC et compatibles. Et alors ? C'est tout ? Ben non. Evidemment, ces disquettes contiennent des logiciels. Alors allons voir de quoi il retourne. Autant vous le dire tout de suite, je n'ai vu que les disquettes numéro 2, 3 et 4, et heureusement parce que je crois que je n'aurais pas pu en supporter plus ! Pourquoi ? C'est simple, ces disquettes contiennent des trucs qui ne devraient pas être commercialisés, à notre époque,

programme)). Mais enfin, messieurs d'AB club je vous en prie, un peu plus de sérieux... Parce qu'en fait, j'ai oublié de vous dire un truc. Ce que je vous ai expliqué, c'est pas le shareware, c'est le freeware. La différence, c'est que dans le shareware, l'auteur demande qu'on lui envoie un peu de blé si le programme vous a plu. Eh ben les auteurs, ils peuvent toujours attendre... Disques 2, 3 et 4 (en attendant de voir les autres) de AB Club pour PC et compatibles

VOUS L'AVEZ RATÉ ?



NE PLEUREZ PLUS, nous l'avons réédité !

100 pages de programmes de course avec 6 cassettes de 25 programmes originaux. Le tout pour 100 francs, qui dit moins ?

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

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

NOM :
PRENOM :
ADRESSE COMPLETE :

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

Chèque CCP

ET ALPAX ÇA CONTINUE, ENCORE ET ENCORE.

690^F

990^F



PC TRIUMPH-ADLER PROFESSIONNEL
C'EST QUE LE DÉBUT

D'ACCORD, D'ACCORD.

EQUIPEMENT DE BASE + UNITE DE DISQUETTES TOTALEMENT COMPATIBLE CPM.

BON DE COMMANDE A ENVOYER A ALPAX

142, avenue Gabriel Péri, 93400 Saint-Ouen.

PERSONAL COMPUTER 690 F.
LECTEUR CONTROLER 990 F.

PERS. COMPUT. 1.490 F.
LEC. CONTROL.



Nom : Prénom :
Adresse complète :
Code Postal :

BOUTIQUE OUVERTE

A 50M du périphérique, Métro Porte St Ouen.
DE 10H A 19H DU LUNDI AU SAMEDI
Tél. (1) 40 10 07 16
Télex : 234003

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !

UNITÉ CENTRALE

Z80 A, 4 MHZ, 32K ROM - 64K RAM
PHOTO CONTRACTUELLE
INTERFACE SÉRIE RS 232C
PARALLELE CENTRONICS.
RVB ET SORTIE VIDEO

LECTEUR DE DISQUETTES

DOUBLE FACE
DOUBLE DENSITE
5"1/4 360K AVEC CONTROLER
ET ALIMENTATION
COMPOSANTS TEAC
DRIVE SUPPLEMENTAIRE
NOUS CONSULTER

A L'AIDEULIGNES

AU SECOURS!
A L'AIDE!



DECIDEZ-VOUS! C'EST AU
SECOURS OU A L'AIDE!



Salut les aminches. Il est grand temps que je vous rappelle que bientôt c'est le mois d'août, et que le numéro spécial de l'HHHHebdo pour les vacances attend vos meilleurs deulignes. Essayez de me faire du jamais vu dans cette rubrique, du marrant comme de l'utilitaire. Y aura une récompense spéciale de 4 softs au lieu de 2 pour le meilleur. Z'avez pigé ?

```
1 A$="A028B100AAB10291008A910288D0
F338A500E9288500A501E900850118A502
69288502A5"
2 FORI=1 TO95:POKE#400+I/2,VALC"#
+MID$(A$+"0369008503A501C99FD00160
",I,2):NEXT
```

Par exemple, un truc utile pour l'Amstrad de la part de Sacha de Ridder, un Suisse : c'est une simulation de calculatrice vachement perfectionnée puisqu'elle accepte toutes les fonctions mathématiques de l'Amstrad. Lui, il a deux logiciels bien gagnés. Qu'il nous appelle pour dire lesquels. Et puis le choix du badge, mon cher, c'est pas du tout un test quelconque. Bon courage pour ton soft.

Et puis pour finir, deux deulignes pour Commodore, le premier donnant l'adresse de début d'un programme du disque, le second sonorisant le clavier, une fois de plus, oui, je sais, mais c'est comme ça, vous n'y pourrez rien mes agneaux.

Listing Commodore 1

... qui vient de chez Xavier de Waleffe, un Belge.

```
10 C$=CHR$(0):INPUT"NOU PRG";F$:OP
EN1,0,1,F$:GET#1,A$,B$,CLOSE1
20 PRINT"ADRESSE DE DEBUT:";PRINT
ASC(A$+C$)+256*ASC(B$+C$):END
```

Listing Commodore 2

... qui nous arrive de chez Olivier Jacques, un Français.

```
1 FORI=ATOB:READG:POKEI,G:DATA120,
169,73,141,143,2,169,3,141,144,2,8
8,96,165,203,197
2 DATA197,240,15,162,40,169,15,141
,24,212,202,208,253,169,0,141,24,2
12,76,72,235,0
```

Listing Amstrad

```
1 DEG:MEMORY &9FFF:b=&BB06:a$="DF0
4A0C907A0FDEB235E2356EBCD4DDEB7C8C
DCFEED0CDA5E7C9":FOR n=1 TO 26:POK
E &9FFF+n,VALC"&"+MID$(a$,2*n-1,2)
):NEXT
2 CLS:LOCATE 6,5:INPUT">",z$:IF z$
=" " THEN 2 ELSE z$="3 x="+z$+":ret
urn"+CHR$(0):CALL &A000,@z$:GOSUB
3:LOCATE LEN(z$)-4,5:PRINT "="x:CA
LL b:GOTO 2
```

Rappelez-vous des deulignes du numéro 138, et particulièrement de celui de J.M. Bouzard qui permettait de mémoriser une page écran. Eh bien voici le même mais en langage machine, ce qui lui confère une rapidité... rapide ! Ça vient de chez Pascal Hautin, et c'est toujours pour Oric-Atmos.

Listing Oric-Atmos

Louis-Pierre, le beau !

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

**ECONOMISEZ
122 FRANCS**

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

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

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



ABONNEMENT

MEMBRES DU CLUB
DEDUISEZ VOUS-MÊMES
LES 10 %

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

Nom : Prénom :

Adresse complète :

Ordinateur utilisé :

N° de carte obligatoire pour les membres du

Club :

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

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



CANON V-20

750 F

**POUR LES MEMBRES
DU CLUB HEBDOGICIEL**

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

INTERFACE X-740



LIAISON X07-V20

290 F

**POUR LES MEMBRES
DU CLUB HEBDOGICIEL**

**LOGICIEL
X-COM**

235 F

**POUR
LES MEMBRES
DU CLUB
HEBDOGICIEL**

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

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

990 F

**POUR
LES MEMBRES
DU CLUB
HEBDOGICIEL**

- 1 CANON V-20
- 1 INTERFACE X-740 POUR LIAISON X-07 V-20

EN CADEAU XYZOLOG (K7)

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

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

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

N° CARTE DU CLUB : N° de téléphone :

Règlement joint : Chèque bancaire CCP

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NOUVEAU

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

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

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

Fermée le lundi mais permanence téléphonique au Club, assurée.

TEE-SHIRT HEBDOGICIEL

MAINTENANT ON VOUS HABILLE



A	B	C
75F	67F	52F

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

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

CHOISISSEZ UN BADGE



SUPPORTS
DSK
K7
CAR
S

COTES
*** INDISPENSABLE
** RECOMMANDE
* BON

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

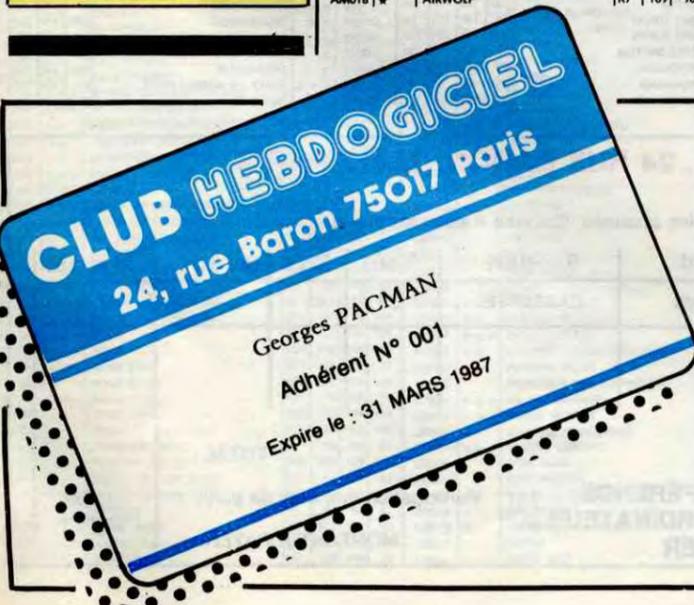
AMSTRAD

	A	B	C
AM001 **	1815	K7 160	144 110
AM002 **	1815	DSK 219	197 148
AM003 **	3 D BOXING	K7 121	109 70
AM004 **	3 D BOXING	DSK 177	159 126
AM005 **	3 WEEKS IN PARADISE	K7 112	101 78
AM006 **	3D FIGHT	K7 160	128 112
AM007 **	3D FIGHT	DSK 200	160 140
AM008 **	3D GRAND PRIX	K7 121	109 85
AM009 **	3D GRAND PRIX	DSK 190	171 115
AM010 **	3D MEGACODE	K7 180	162 126
AM011 **	3D MEGACODE	DSK 260	234 182
AM012 **	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7 121	108 85
AM013 **	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK 182	163 117
AM014 **	5 me AXE	K7 190	152 133
AM015 **	5 me AXE	DSK 200	160 140
AM016 **	AFFAIRE VERA CRUZ	K7 160	144 128
AM017 **	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK 190	171 152
AM018 **	AIRWOLF	K7 109	98 63

	A	B	C
AM019 **	AIRWOLF	DSK 157	141 98
AM020 **	ALIEN	K7 104	94 72
AM021 **	ALIEN	DSK 147	132 101
AM022 **	ALIEN B	K7 110	99 78
AM023 **	ALIEN BREAK-I	K7 104	94 76
AM024 **	AMS CALC	K7 330	297 225
AM025 **	AMS CALC	DSK 390	351 270
AM026 **	AMS FONCTION	K7 250	225 180
AM027 **	AMS FONCTION	DSK 300	270 225
AM028 **	AMS GRAPH/STAT	K7 330	297 225
AM029 **	AMS GRAPH/STAT	DSK 390	351 270
AM030 **	AM STRAM DAMES	K7 130	117 91
AM031 **	AM STRAM DAMES	DSK 189	170 129
AM032 **	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7 193	174 138
AM033 **	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK 295	266 207
AM034 **	BACK TO THE FUTURE	K7 115	104 83
AM035 **	BACK TO THE FUTURE	DSK 182	163 125
AM036 **	BAD MAX	K7 185	167 115
AM037 **	BAD MAX	DSK 198	178 120
AM038 **	BALL BLAZER	K7 130	117 81
AM039 **	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7 105	95 73
AM040 **	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK 182	163 127
AM041 **	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7 140	126 98
AM042 **	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK 220	198 154
AM043 **	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK 220	198 154

	A	B	C
AM038 **	BATTLE OF BRITAIN	K7 121	109 85
AM039 **	BATTLE OF BRITAIN	DSK 180	162 126
AM040 **	BATMAN	K7 108	87 75
AM041 **	BATMAN	DSK 181	162 126
AM042 **	BEACH HEAD	K7 130	117 78
AM043 **	BEACH HEAD	DSK 159	152 110
AM044 **	BOMB JACK	K7 108	87 75
AM045 **	BORED OF RINGS	K7 85	76 59
AM046 **	BORED OF RINGS	DSK 190	171 115
AM047 **	BOULDER DASH	K7 100	90 63
AM048 **	BOULDER DASH III	K7 121	108 85
AM049 **	BOUNDER	K7 108	87 75
AM050 **	BOUNDER	DSK 157	141 109
AM051 **	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7 106	95 70
AM052 **	BRIAN'S BLOODAXE	K7 109	98 76
AM053 **	BRUCE LEE	K7 110	99 77
AM054 **	CAULDRON	DSK 170	153 115
AM055 **	CAULDRON	K7 98	88 70
AM056 **	CAVES OF DOOM	DSK 153	138 101
AM057 **	CHALLENGER REVERSI	K7 30	27 20
AM058 **	CHALLENGER REVERSI	K7 130	117 91
AM059 **	CHIROLOGIE	DSK 189	170 129
AM060 **	CHUCKIE EGG II	K7 60	50 40
AM061 **	COBRA PINBALL	K7 114	103 80
AM062 **	COLOSSUS CHESS 4	K7 140	126 97
AM063 **	COLOSSUS CHESS 4.0/8256		
AM064 **	COMBAT LYNX	DSK 219	197 148
AM065 **	COMMANDO	K7 119	107 82
AM066 **	COMPUTER HITS 6	DSK 155	140 105
AM067 **	COMPUTER HITS 10	DSK 194	175 136
AM068 **	COMPUTER HITS 10 II	DSK 182	169 127
AM069 **	CONFUZZION	K7 121	108 85
AM070 **		K7 121	108 85
AM071 **		K7 87	78 62

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



BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

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

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

Je choisis le badge n°

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

Nom Prénom
Adresse
Ville Code Postal

Signature :

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

ÇA VIEN DE SORTIR

Modèle	Titre	Support	Prix	Abonné	Visiteur
AM341	ALIEN HIGHWAY II	K7	109	99	77
AM342	COMMANDO	DSK	182	163	127
AM343	CORE	K7	121	108	85
AM344	EQUINOX	K7	121	108	85
AM345	EQUINOX	DSK	182	163	127
AM347	FOURMOST ADVENTURE	K7	97	88	68
AM348	GOLDEN PATH	K7	121	108	85
AM349	GOLDEN PATH	DSK	170	153	119
AM350	L'HERMITAGE	K7	171	154	136
AM351	L'HERMITAGE	DSK	195	175	156
AM352	MELDOWN 6128	DSK	182	163	127
AM353	SHOGUN	K7	121	108	85
AM354	SHOGUN	DSK	182	163	127
AM355	SKYFOX	DSK	194	175	156
AM356	TOMAHAWK	K7	121	108	85
AM357	TOMAHAWK	DSK	182	163	127
AM361	V	DSK	182	163	127
APPLE					
AP076	FOLIE MEURTIERE AU COLLEGE		100	90	80
AP077	LA BOITE A PUCES		295	266	231
ATARI ST					
ST024	BLACK GAULDRON		365	329	256
ST025	HABAWRITER V.ANGLAISE		730	657	511
ST026	HABADEX V.ANGLAISE		608	548	428
ST027	HABAMERGE V.ANGLAISE		487	439	341
ST028	HABAVIER V.ANGLAISE		913	822	640
ST029	LATICE C COMPILER METACOMCO		1582	1424	1108
ST030	LISP METACOMCO		1825	1643	1278
ST031	PASCAL METACOMCO		1095	986	767
ATARI					
AT119	CRUSADE IN EUROPE	K7	182	163	127
AT120	CRUSADE IN EUROPE	DSK	243	219	171
AT121	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	163	127
COMMODORE AMIGA					
CO374	BORROWED TIME	DSK	304	274	212
CO375	BRATACCAS	DSK	426	383	299
CO376	HACKER	DSK	204	274	212
CO377	MINDSHADOW	DSK	304	274	212
CO378	MUSIK STUDIO	DSK	426	383	299
COMMODORE					
CO379	BIGGLES	K7	121	108	85
CO380	BOUNCES	K7	121	108	85
CO381	CAULDRON II	K7	110	99	77
CO382	CRUSADE IN EUROPE	K7	121	108	85
CO383	CRUSADE IN EUROPE	DSK	243	219	171
CO372	DEVIL'S GALLERY	K7	100	90	80
CO373	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90	80
CO384	GREEN BERET	DSK	182	163	127
IBM PC ET COMPATIBLES					
IB001	CHAMPIONSHIP GOLF	DSK	426	384	299
MSX					
MS130	L'AFFAIRE VERA CRUZ	K7	171	154	136
MSX 2					
MS131	JET BOMBER	K7	91	82	73
MS132	JET BOMBER	DSK	142	128	114
MS133	FLIGHT DECK II	K7	159	144	128
MS134	FLIGHT DECK II	DSK	208	187	166
MS135	NORTH SEA HELICOPTER	K7	162	146	130
MS136	NORTH SEA HELICOPTER	DSK	208	187	166
THOMSON					
TH123	ASS DESASS T09	DSK	527	474	421
TH124	VAMPIRE T070/M05	K7	195	175	158
TH125	VAMPIRE T09	DSK	248	223	198

Modèle	Titre	Support	Prix	Abonné	Visiteur
AM304	PACIFIC	K7	140	126	98
AM305	PACIFIC	DSK	220	198	155
AM187	PACK FIVE	K7	157	141	96
AM188	PANZADROME	K7	110	99	77
AM189	PING PONG	K7	112	101	82
AM190	PING PONG	DSK	182	163	127
AM191	PLANETE BASE	K7	150	135	105
AM192	POUVOIR	K7	180	162	126
AM193	POUVOIR	DSK	200	180	140
AM194	PROJECT FUTURE	K7	114	103	63
AM195	PUNCHY	K7	104	94	72
AM196	PUNCHY	DSK	147	132	101
AM197	PYJAMARAMA	K7	107	96	75
AM198	PYJAMARAMA	DSK	147	132	101
AM199	RAID	K7	112	101	78
AM200	RAID	DSK	161	152	106
AM201	RAMBO	K7	109	96	68
AM202	RASPUTINE	K7	94	85	69
AM203	RED ARROWS	K7	163	147	76
AM204	RED ARROWS	DSK	158	142	108
AM205	RED HAWK	K7	121	109	85
AM206	RED MOON	K7	87	78	62
AM207	REVERSI CHAMPION	K7	160	144	120
AM208	REVERSI CHAMPION	DSK	198	178	148
AM209	ROCCO	K7	114	103	63
AM210	ROCCO	DSK	114	103	63
AM211	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	63
AM212	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163	114
AM213	RUBINSTEIN	K7	98	88	68
AM214	RUBINSTEIN	DSK	112	101	78

SUPPORTS
DSK
K7
CAR
S

DISQUETTE
CASSETTE
CARTEUCHE
SOFTCARD

Modèle	Titre	Support	Prix	Abonné	Visiteur
AM311	SCRABBLE	K7	112	101	78
AM312	SCRABBLE	DSK	155	140	100
AM313	SEAS OF BLOOD	K7	121	109	77
AM314	SHADOW FIRE	K7	121	108	85
AM315	SKYFOX	K7	129	116	90
AM316	SORCERY	K7	95	86	73
AM317	SORCERY	DSK	160	144	105
AM318	SORCERY PLUS	K7	140	126	98
AM319	SORCERY PLUS	DSK	200	180	140
AM320	SOULS OF DARCON	K7	114	103	80
AM321	SOULS OF DARCON	DSK	178	160	121
AM322	SOUTHERN BELLE	K7	106	95	65
AM323	SPACE MOVING	K7	295	266	206
AM324	SPACE MOVING	DSK	395	356	276
AM325	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	203
AM326	SPACE SHUTTLE	DSK	395	356	276
AM327	SPINDIZZY	K7	45	40	31
AM328	SPINDIZZY	DSK	121	108	85
AM329	SPITFIRE 40	DSK	182	163	127
AM330	SPITFIRE 40	DSK	155	140	100
AM331	SPY HUNTER	K7	107	96	68
AM332	SPY VS SPY	K7	110	99	77
AM333	SPY VS SPY	DSK	147	132	101
AM334	SPY VS SPY II	K7	121	109	85
AM335	SPY VS SPY II	DSK	155	140	107
AM336	STAR STRIKE	K7	90	72	59
AM337	STARION	K7	125	113	78
AM338	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91	70
AM339	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138	104
AM340	STRANGELOOP	K7	124	112	76
AM341	STRANGELOOP	DSK	182	163	127
AM342	SUPERCHESS	K7	90	81	72
AM343	SUPERCHESS	DSK	130	117	104
AM344	SUPER PIPELINE II	K7	114	103	70
AM345	SUPER PIPELINE II	DSK	124	112	77
AM346	SUPER SILVER PACK	K7	142	132	90
AM347	SUPER SILVER PACK	DSK	295	266	207
AM348	SUPERLEUTH	K7	180	165	125
AM349	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	85	76	59
AM350	TANK BUSTER	K7	101	91	75
AM351	TANK COMMANDER	DSK	157	141	109
AM352	TANK COMMANDER	DSK	112	101	79
AM353	TAPPER	K7	129	116	94
AM354	TASCOPI	DSK	276	248	193
AM355	TASCOPI	DSK	130	117	92
AM356	TASPRINT	DSK	170	153	127
AM357	TASPRINT	DSK	195	175	155
AM358	TASWORD FRANCAIS	DSK	310	279	213
AM359	TASWORD FRANCAIS	DSK	350	315	262
AM360	TASWORD 6128 FRANCAIS	K7	114	103	71
AM361	TAU CETI	K7	150	135	105
AM362	TENNIS 3D	DSK	200	180	140
AM363	TENNIS 3D	K7	114	103	70
AM364	TERROR MOLINOS	K7	450	405	315
AM365	THE COVENANT	K7	87	78	59
AM366	THE COVENANT	K7	165	149	113
AM367	THE ILLUSTRATOR	K7	45	40	31
AM368	THE LAST VB	K7	190	175	128
AM369	THE QUILL	DSK	294	265	198
AM370	THE QUILL	DSK	190	175	128
AM371	THEATRE EUROPE ANGLAIS	K7	140	126	98
AM372	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK	220	198	154
AM373	THEY SOLD A MILLION	K7	116	103	75
AM374	THEY SOLD A MILLION	DSK	175	160	110
AM375	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121	108	85
AM376	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	182	163	127
AM377	THINK	K7	109	96	76
AM378	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87	67
AM379	TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171	115
AM380	TRIPLE PACK	DSK	180	162	114
AM381	V	K7	121	108	85
AM382	WARLORD	K7	99	89	70
AM383	WARRIOR	K7	143	129	102
AM384	WARRIOR	DSK	183	165	131
AM385	WATERLOO	K7	121	109	85
AM386	WATERLOO	DSK	160	144	120
AM387	WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99	71
AM388	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	85
AM389	WAY OF THE TIGER	DSK	182	163	127
AM390	WHO DARES WINS	K7	96	86	68
AM391	WHO DARES WINS II	K7	95	86	62
AM392	WHO DARES WINS II	DSK	163	147	100
AM393	WINTER GAMES	K7	121	109	85
AM394	WINTER GAMES	DSK	181	162	126
AM395	WINTER SPORTS	K7	124	112	86
AM396	WINTER SPORTS	DSK	155	140	100
AM397	WIZARD LAIR	K7	122	110	76
AM398	WIZARD LAIR	DSK	140	126	87
AM399	WORKING BACKWARDS	DSK	178	160	122

Modèle	Titre	Support	Prix	Abonné	Visiteur
AM325	HEAVY ON THE MAGIC	DSK	181	162	126
AM126	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
AM127	HI-RISE	K7	109	98	68
AM128	HI-RISE	DSK	145	131	94
AM129	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104	63
AM130	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
AM131	HOLD-UP	K7	120	108	83
AM132	HUNCHBACK II	K7	97	87	62
AM133	HYPERSPORT	K7	110	98	76
AM134	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
AM135	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101	78
AM136	INFERNAL RUNNER	K7	140	126	97
AM137	INFERNAL RUNNER	DSK	198	178	134
AM138	JAMMIN'S	K7	114	103	71
AM139	JET SET WILLY	K7	97	87	

Table of game titles and codes under the 'ABC' header, including titles like DONALD DUCK, DR WHO, DRAGON, etc.

Table of game titles and codes under the 'ABC' header, including titles like SCARABEUS, SCHIZOPHRENIA, SCUBA DIVE, etc.

Table of game titles and codes under the 'ABC' header, including titles like SUPER METEORS, SUPERCOPY, TERMINUS, etc.

Table of game titles and codes under the 'ABC' header, including titles like DYNAMITE DAN, EDITOR ASSEMBLER, ELITE, etc.

Table of game titles and codes under the 'ABC' header, including titles like VOX, WAY OF EXPLODING FIST, WEST BANK, etc.

Table of game titles and codes under the 'ABC' header, including titles like 3 D KIT, 3D FIGHT, 5 m AXE, etc.

Table of game titles and codes under the 'ABC' header, including titles like AFFAIRE VERA CRU, ANGLE D'OR, AIR ATTACK, etc.

Table of game titles and codes under the 'ABC' header, including titles like ANGLAIS 1, ANGLAIS 2, ANGLAIS 3, etc.

Table of game titles and codes under the 'ABC' header, including titles like ANGLAIS 4, ANGLAIS 5, ANGLAIS 6, etc.

Table of game titles and codes under the 'ABC' header, including titles like ANGLAIS 7, ANIMATIX, ARSENAL LAPIN, etc.

Table of game titles and codes under the 'ABC' header, including titles like ASS DES ASE, ASTROCUPLE, ATLANTIS, etc.

Table of game titles and codes under the 'ABC' header, including titles like BEACH HEAD, BILUZ, BUDGET FAMILIAL, etc.

Table of game titles and codes under the 'ABC' header, including titles like C.A.O, CARACTOR 2, CARTE DE FRANCE, etc.

Table of game titles and codes under the 'ABC' header, including titles like CHALLENGE VOILE, CHATEAU DE LA MORT, CHATEAU NOIR ET DRAGON, etc.

MSX

Table of game titles and codes under the 'MSX' header, including titles like ADAPTEUR SOFTCARD, ALIEN 8, ANTARTIC ADVENTURE, etc.

MICRO CARTOUCHES VERGES POUR QL ET SPECTRUM

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

SPECTRUM

Table of game titles and codes under the 'SPECTRUM' header, including titles like 3 D MOVER, 3 WEEKS IN PARADISE, 4 m PROTOCOLE, etc.

THOMSON

Table of game titles and codes under the 'THOMSON' header, including titles like ADVENTURE LAND, CLOWNS, COSMIC CRUNCHER, etc.

VIC 20

Table of game titles and codes under the 'VIC 20' header, including titles like ADVENTURE LAND, CLOWNS, COSMIC CRUNCHER, etc.

EDITO

Y'a des concerts tous azimuts !
Autant s'en donner à cœur joie.
OOUAHH !
BEN

JAZZ A TOUS LES ETAGES

C'est maintenant une tradition : avec le mois de juillet, voilà la saison du jazz qui commence.

Accompagnés de formations allant du trio au big band, les grands noms déferlent sur l'Europe. Parcours tracé de la Hollande à l'Italie, en passant par l'Allemagne, la Suisse et la France, les cohortes de souffleurs viennent faire swinguer les visages

pâles up and down the beat. Au grand dam des puristes et pour des raisons de santé commerciale, cependant, les festivals à la renommée internationale la plus établie se mâtinent d'influences musicales diverses : pop, rock, salsa, brésilienne... Ainsi le Montreux Jazz Festival, qui n'a plus de "jazz" que le nom, mais dont l'affiche est impressionnante d'éclectisme (Kassav, Chico Buarque, Eric Clapton, Stephan Eicher, Sade, Herbie Hancock...). Ou encore le Festival de Jazz de

Salon de Provence, qui présente en vrac Lionel Hampton, Carmel, Pat Metheny, Working Week, LLOYD Cole, Gilberto Gil, Nina Hagen, etc... Et même le Festival d'Antibes, qui parvient tout juste à équilibrer

SHOW DEVANT

* LIONEL HAMPTON, le 8/7 : Paris (Olympia).

JOAN ARMATRADING

Sleight Of Hand (A&M/Polydor)

Avec ce nouvel enregistrement, on a l'impression de retrouver la personnalité si particulière dont Joan Armatrading faisait preuve sur ses premiers albums et qui semblait s'être diluée dans la direction un peu trop new wave

prise par la suite. Il est vrai que, cette fois, Joan s'est enfin décidée à prendre en main sa production, faisant venir chez elle un studio 24 pistes, interprétant à elle seule toutes les parties de guitare (et on peut dire qu'elle se défend superbement bien en solo), intervenant à tous les niveaux de la réalisation artistique, ne laissant à Steve Lillywhite que la responsabilité du mixage.

Expérience réussie, évitant les fautes de goût qu'elle avait pu laisser passer sur "Walk Under Ladders" ou "Secret Secrets". Plaisir de voir une grande artiste rencontrer, au bout de nombreuses années d'effort, la plénitude de son style.

RANDY CRAWFORD

Abstract Emotion (WEA)

Un disque tout en rondeurs, tout en souplesse, avec la voix si câline de la dame Crawford. Quand on a commencé à chanter à l'âge de quinze ans et qu'on a derrière soi une vingtaine d'années de carrière, on connaît suffisamment les ficelles du métier pour savoir rester au niveau de la concurrence. C'est ce que tend à prouver cet album, fait d'œuvres fort agréablement emballées,

dont aucune ne se détache en particulier, mais qui soufflent un flux de tiédeur lascive sur toutes les pensées : une invite parfaite à l'absence d'effort. Vous l'avez compris, c'est un disque qualifié pour s'harmoniser avec la torpeur estivale.



brer une programmation moitié jazz, moitié sud-américaine. Au milieu de cette "popisation" endémique des programmes, deux événements parisiens devraient conforter les purs et durs.

- D'abord, le Festival des Cinq Ans du New Morning. Moins "festival" à proprement parler que perpétuation d'une programmation efficace en faveur du jazz vivant, c'est surtout l'occasion d'évaluer le travail de fond mené par une équipe de passionnés. Malgré menaces de fermeture et risques de faillite, le New Morning est devenu progressivement depuis 1981 le lieu le plus actif et le plus ouvert de la scène jazz parisienne et française en général. Du swing au free-jazz, du big band au groupe de fusion, des grands noms de la scène américaine à ceux de la scène française, le "New" s'est fait un devoir de réactiver, dans un lieu adapté d'une capacité de cinq cents places, une musique qui semblait se mourir d'étouffement au fond de caves exi-

SHOW DEVANT

* GILBERTO GIL, les 4 et 5/7 : Paris (Olympia).

BARDOT GAINSBOURG

Je t'Aime Moi Non Plus (Philips/Phonogram)

I aura fallu dix-neuf ans, avant que cette première version du titre qui permit à Gainsbourg de faire fortune se retrouve dans les bacs des disquaires. A l'origine, la version Bardot de la chanson sacrilège devait sortir à la Noël 1967. Gainsbourg avait profité de son intimité tapageuse avec Brigitte et de ce qu'il composait la musique du "Show Bardot", com-

mandé par la télé en guise de cadeau de fin d'année aux spectateurs, pour lui faire enregistrer "Je t'Aime Moi Non Plus" en secret. Le disque était pressé, les pochettes et la mise en place prêtes, quand, deux jours avant le lancement, B.B., alors mariée à Gunter Sax, se rétracte. "Serge, je t'en supplie, arrête !", écrit-elle à Serge dans un télégramme qu'il conserve encore précieusement. Mais la presse, à qui on a déjà annoncé la sortie de la petite



SHOW DEVANT

* ROD STEWART + CRAFT, le 7/7 : Paris Vincennes, le 8/7 : Bordeaux, la 10/7 : Lorient.

bombe, veut des explications. "Je ne suis pas un aventurier", répond Gainsbourg, "et je crains l'exploitation que certains ne manqueront pas de faire avec ce disque. Je m'oppose à ce qu'une chanson d'amour soulève un tollé favorisant, une fois de plus, les éclats de voix de ces éternels scandalisés." Vingt ans après, Gainsbourg a déjà fait son beurre avec Birkin et B.B. n'en a plus rien à foutre !

gués. Un club de jazz comme on en rêvait, un lieu où, incontestablement, "il se passe quelque chose". Le New Morning nous réserve donc pour ce mois de juillet un certain nombre de soirées idéales. Du jazz avant tout, avec le free-quartet d'Anthony Braxton, le 7; deux concerts donnés les 9 et 10 par le lyrique et impérieux saxophoniste ténor Chico Freeman et son quartet; une soirée "fusion", le 11, avec le groupe de Randy Brecker; deux nuits de délire planétaire avec Don Cherry, entouré de Carlos Ward, Mark Elias, Nana Vasconcelos et Ed Blackwell, les 15 et 16; la promesse d'un concert sublime, le 18, grâce à la réunion du quartet de George Adams et Don Pullen avec le guitariste le plus aimé de Miles Davis, John Scofield; une exceptionnelle réunion de stars, le 22 : McCoy Tyner, Freddie Hubbard et Woody Shaw;

SHOW DEVANT

* TALK TALK, le 4/7 : Mulhouse, le 8/7 : Annecy, le 9/7 : Lyon Fourvière, le 10/7 : Marseille.

et pour finir en beauté, une semaine avec le trio du trompettiste Chet Baker, du 28 juillet au 2 août. Mais aussi trois soirées blues : Gatemouth Brown le 6, Paul Butterfield le 8 et Johnny Copeland le 12. Sans oublier la salsa, avec Fiesta Latina le 5, Ray Barretto les 17 et 19, l'orchestre de Tito Puente le 21. Pour ses cinq ans, le New Morning nous gâte, mais guère plus que lors des programmations qu'il affiche tout au long de l'année. Autant dire un club exemplaire : 7-9, rue des Petites-Ecuries 75010 PARIS Tel : 45.43.51.41.

- L'autre événement de taille, c'est le tout nouveau mini-festival organisé à la Grande Halle de La Villette, finement intitulé "Halle That Jazz". A l'origine de cette initiative, une première expérience en forme de succès présentait, en juillet 85, l'orchestre de Miles Davis, le plus grand jazzman vivant d'aujourd'hui. Cette année, la progression se fait en douceur, avec deux soirées copieusement alimentées de stars internationales. Le souci des programmeurs s'est manifestement porté sur la qualité de la musique, sans chercher par ailleurs à la restreindre au seul public des spécialistes. Jugez plutôt : le 4 juillet à 20h30, "La Nuit Américaine" propose la réunion



du trio de McCoy Tyner (fabuleux pianiste qui accompagna le grand John Coltrane durant ses plus belles années) avec deux vieux compagnons d'orchestre et de jams, le trompettiste Freddie Hubbard et le saxophoniste Joe Henderson. De cette première partie relativement "cool", on passera à une musique plus musclée avec le septet d'Archie Shepp, réunissant Woody

HALLE THAT JAZZ

4-5 Juillet 1986
LA GRANDE HALLE
LA VILLETTE-PARIS



Shaw, Gracham Moncur III, David Murray ou Rosewell Rudd, Don Pullen, Cameron Brown et Dannie Richmond (c'est-à-dire sensiblement le même orchestre qui accompagnait Shepp dans les années 65). A partir de minuit, les corps des danseurs pourront se détendre avec l'orchestre de douze musiciens dirigé par le grand : alsero Eddie Palmieri. Et pour clôturer la nuit, Eddy Louis présentera "Multicolor Feeling", le spectacle qu'il vient de présenter au festival d'Angoulême.

Les festivités du 5 juillet débuteront avec la nouvelle formation du très talentueux Wayne Shorter. Après plus de dix ans passés au sein de Weather Report, il sera extrêmement intéressant de découvrir la voie empruntée par le plus subtil soprano de la planète, qui s'est entouré de musiciens encore peu connus : Tom Brechtlein, Garry Willis et Clyde Criner. Place ensuite au jazz made in France, avec le trio expérimental de Daniel Humair, Joachim Kuhn et Jean-François Jenny Clark, qui inviteront Larry Schneider à se joindre à eux. Enfin, ce sera au tour de John Lurie, son sax ténor, ses Lounge Lizards et son impayable "gueule", immortalisée par Jim Jarmush dans son superbe long métrage "Stranger Than Paradise".

"Halle That Jazz", un festival qui s'annonce riche d'initiatives et qu'on devrait retrouver régulièrement chaque année. (Tarif forfaitaire pour les deux jours : 200F, étudiants : 180F - le 4/7 : 150F, étudiants : 110F - le 5/7 : 120F, étudiants : 90F).

FESTIVALS EN PAGAILLE

* IV^e FESTIVAL DE VERDELAIS, les 4 et 5/7 à Verdelaix -33- (chapiteau et place), avec FATON BLOOM, YOCHK'O SEFFER SEPTUOR, MAGMA, H.F. THIEFAINE, PHAEDRA, KAKAL BAND, FLEUR DE LUNE.

* MONTREUX JAZZ FESTIVAL, jusqu'au 19/7 à Montreux (Suisse), avec CHICO BUARQUE, IVAN LINS et PAULINO DA VIOLA : le 4/7; NEVILLE BROTHERS, OLYMPIA BRASS BAND, Dr. JOHN, ZACHARY RICHARD : le 5/7; soirée BIG BANDS : le 7/7; JOHN MAYALL'S BLUES BREAKERS, SIMPLY RED, CLARENCE CARTER : le 8/7; OTIS RUSH avec ERIC CLAPTON, ROBERT CRAY BAND : le 9/7; ERIC CLAPTON & FRIENDS, CHRIS REA : le 10/7.

* VI^e FESTIVAL ETONNANTES MUSICS, les 4, 5 et 6/7 à Metz -57- (Jardin des Amours), avec RAFT, HOT PANTS, BAROQUE BORDELLO, CAS-BLANCA, PARABELLUM, JUST FOR U, DYNAMIC F.D., DUBS, KILIMANDJARO, LOS CARAYOS, CANDIDATE, DAZIBAO, CARCARA.

* X^e FETE DE L'ASSOCIATION CULTURE ET LOISIR DE CLAMECY, les 4, 5 et 6/7 à Clamecy -58- (Chapiteau), avec PATRICK VERBEKE, avec au même programme les deux jours ELVIS COSTELLO, SIMPLE MINDS, UB 40, TALK TALK, LLOYD COLE, SIMPLY RED, ROBERT CRAY BAND, THE WATERBOYS.

* TORHOUT-WERCHTER FESTIVAL, le 5/7 à Torhout (Belgique) et le 6/7 à Werchter (Belgique), avec au même programme les deux jours ELVIS COSTELLO, SIMPLE MINDS, UB 40, TALK TALK, LLOYD COLE, SIMPLY RED, ROBERT CRAY BAND, THE WATERBOYS.

ELVIS COSTELLO au FESTIVAL DE TORHOUT-WERCHTER.



* ROCK A TROYES, le 5/7 à Troyes -10- (Bourse du Travail), avec WALLENBERG et BERURIER NOIR.

* EXTERIEUR NUIT, les 5 et 6/7 à Concarneau -29-, avec TOURE KUNDA, DIDIER LOCKWOOD, PIERRE VASSILIU, FRIANDISE ROCK, NEW CELEST et un HOMMAGE A DANIEL BALAVOINE.

INFOS TOUT POIL

* Le concert que donnera Little Bob le 7 juillet à Clichy ne sera pas comme les autres. Pas de guitares, pas de batterie, juste un piano pour accompagner la voix chaude de notre rocker havrais. Blues et émotion au programme, avec des ballades de son répertoire et des reprises de standards de Fats Domino, Sam Cooke, etc. Une formule toute nouvelle, déjà rodée avec succès par une dizaine de dates en Bretagne, et qui ne devrait pas manquer de séduire.

* Réunion exceptionnelle pour une tournée d'été avec un seul arrêt en France le 12 juillet en avant-première du Festival d'Antibes : celle de la guitare d'Eric Clapton et de la batterie de Phil Collins, auxquelles s'adjoindront les claviers de Greg Philliganes et la basse de Nathan East. Il s'agira en fait de retrouvailles scéniques, puisque Clapton et Collins ont tous deux participé à l'enregistrement du dernier album de Lionel Richie.

* Après la débâcle à répétition de Clash, on annonce la sortie de "Love Kills", le premier 45 tours solo de Joe Strammer.

* L'année dernière, Miles Davis interprétait "Time After Time", la chanson de Cindy Lauper, et il faisait en outre appel à la voix de Sting. Cette année, il devrait s'offrir la collaboration de Prince pour son nouvel album.

EN VENTE PARTOUT

25 juin 1986 - Belgique : 144 Fb - Suisse : 6,20 Fs
M - 2999 - 1 - 19 F.

Marcel

BANDES DESSINÉES D'HUMOUR DRÔLE

WANXEROX LE BANNI

ET UNE PLEIADÉ
DE MARCELS :

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

ET PLEIN D'AUTRES...

DANS CE NUMÉRO :

RIEN SUR
**CHRISTINE
VILLEMIN**

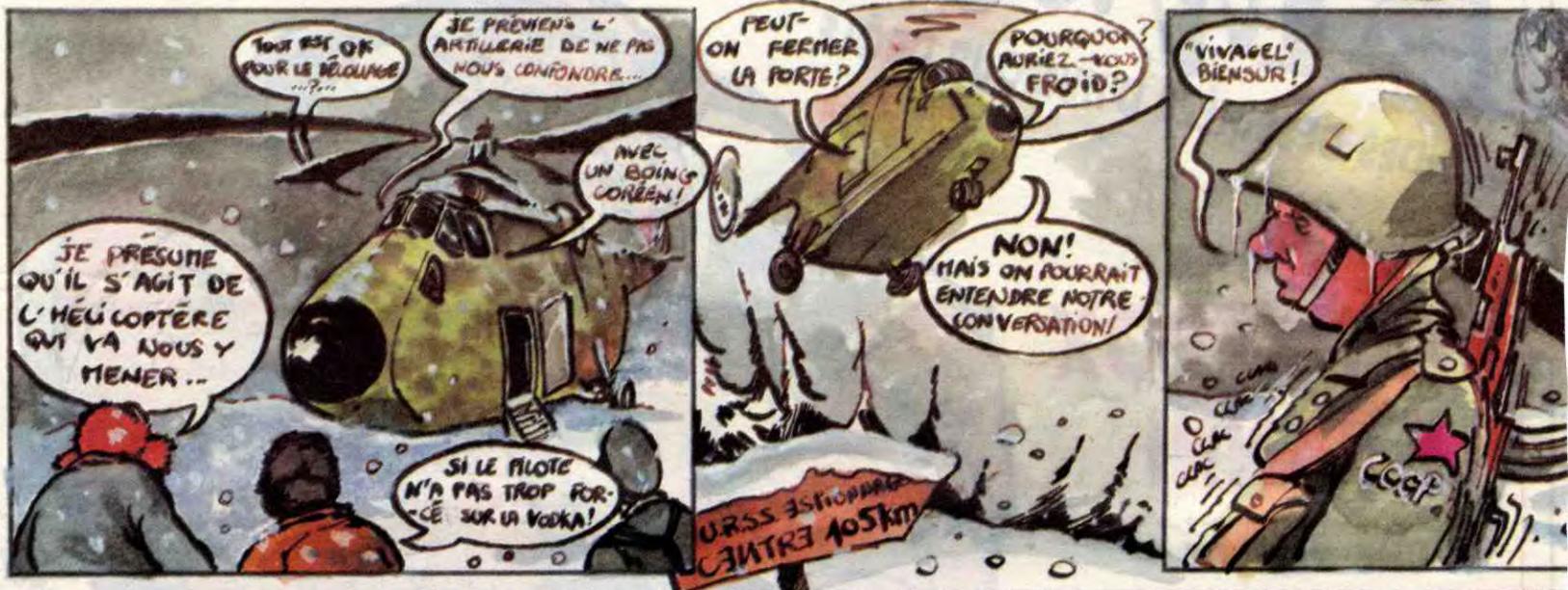


N°1

60
PAGES
DE BD

19 F

UN GRAND JOUR POUR L'U.R.S.S. ...



BD!

EBDITO

Je ne vous l'ai jamais dit, mais nous sommes deux à écrire cette rubrique. Il y a Mi et Lou (d'ailleurs, c'est pour ça qu'on signe Milou, c'est un gag, ha ha ha !). Et justement (c'est Mi qui vous parle), je viens de lire ce qu'avait écrit Lou il y a deux ou trois semaines. Il dit que l'album de Gourio et Teulé n'est pas bon (ça sent la mise au point, comme intro). Bon. J'aimerais tempérer ses propos. D'abord, je (et je crois que je peux parler au nom de Lou aussi) donc, nous sommes fans de Gourio. Sur-tout dans ses textes, d'ailleurs. Et surtout dans ses brèves de comptoir, que nous allons jusqu'à con-

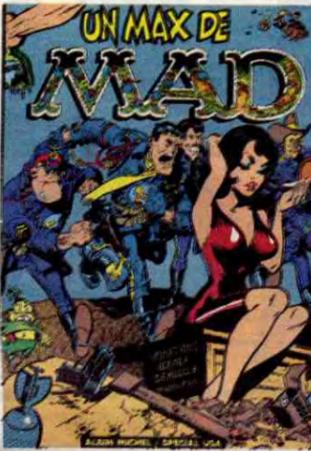
sidérer comme étant un summum de la littérature contemporaine (et on déconne pas, hein !). Nous aimons bien Teulé, surtout dans les reportages qu'il a commencé récemment, que nous aimerions bien voir continuer, parce qu'il a enfin trouvé un truc à sa mesure. Mais bon, Sita Java n'est peut-être pas ce qu'ils ont fait de mieux l'un et l'autre, ça ressemble trop à un pari d'ivrognes fini un matin de gueule de bois. Excusez-moi, hein, les mecs, mais je préfère ce que vous faites à côté... Putain, c'est dur d'être critique et d'être obligé, par honnêteté, de taper sur les œuvres mineures des gens qu'on aime bien.

Milou.

WAOWOUZE



Waow, un max de Mad ! Alors ça, c'est le plus grand événement depuis le précédent tome. Il faut savoir, d'abord, que les auteurs (en vrac, Kurtzmann, Elder, Davis, Wood, Severin) ont pratiquement créé tous les gags que vous lisez en bd. Ils les ont tous faits, trente ans avant, et ça constitue une source inépuisable pour les auteurs en mal de scénarios ou d'idées. Un jour, ils se sont rencontrés, presque par hasard, sous l'égide de William Gaines (un monsieur pas très drôle mais éditeur et bon prince) (d'ailleurs, je suis même pas certain que ce soit lui, je fume trop) qui leur a proposé de faire un journal. Et ce fut Mad. Pendant une dizaine d'années, ils ont sévi dans ce journal, pendant parodie sur parodie, incendiant tout ce qui leur passait sous la main, livres, films, séries télévisées, poèmes, clichés, émissions de radios et publicités. Etonnement, toutes ces planches sont toujours d'actualité. Il y a trente ans, il y avait déjà des types qui voulaient nous faire croire que certaines leçons lavaient plus blanc que d'autres, il y avait déjà des auteurs qui faisaient chier avec des histoires de super nanas qui découvriraient le cœur d'or caché sous l'appa-



rence frustré d'un conard fini, et on peut lire tout l'album (et les précédents, et ceux qui vont suivre) comme s'il avait été écrit il y a deux mois.

En gros, les meilleures bd jamais faites.

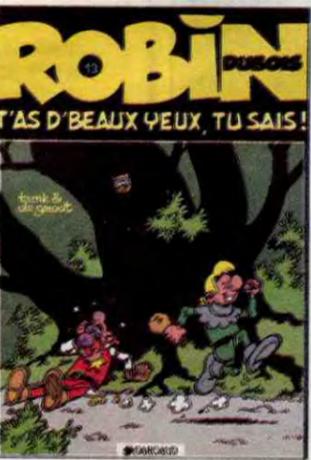
UN MAX DE MAD de WOOD, ELDER, SEVERIN, KURTZMANN et DAVIS chez ALBIN MICHEL, 80 balles.

GERBOUZE



Oh, un nouveau Robin Dubois. Ça me fait penser qu'il faut que j'aie me plaindre à SFA, je leur ai acheté un Sanibroyeur et il déconne.

T'AS DE BEAUX YEUX, TU SAIS ! de TURK et DE GROOT chez DARGAUD, 37,50 francs.



PUTOUZE



T'ain, un nouveau Génial Olivier ! Chouettes ! Je vais enfin pouvoir renouveler mon stock de PQ ! Figurez-vous que Génial Olivier, non seulement se sert du robot à son image qu'il avait fabriqué lors de l'épisode précédent, mais en plus il en fabrique un à l'image du nobliou de sa classe pour retrouver la sœur du nobliou en question qui a été enlevée. Parce qu'ils (G. O. et le nob.) se détestent, mais dans l'adversité, G. O. sait faire foin de ces mesquines querelles et mettre

JACQUES DEVOS
M. Rectitude et Génial Olivier 9
L'Electron et le Blason



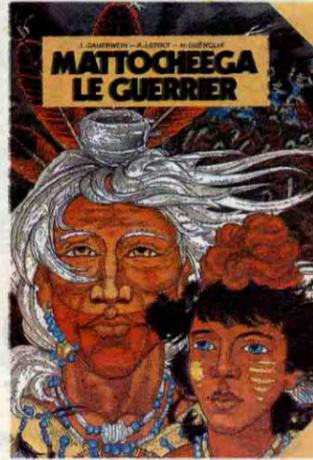
BD Parade!

EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
RETOUR	BERNET ABULI	16
CARNAGE + LES ONCLES PAUL	BERNET TRILLO	16
UN MAX DE MAD	COLLECTIF	15
SUDOR SUDACA	COLLECTIF	15
AUX VOLEURS	MUNOZ SAMPAYO	15
DECRESCENDO	KONK	15
A LA VIE A LA MORT	PTILUC	14
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	DODIER MAKYO	14
UN MÔME DE PERDU...	AUTHEMAN	14
CADAVRES EN SOLDE	TAFFIN	14
BARBE-NOIRE ET LES INDIENS	SAMPAYO SOLANO LOPEZ	14
SUPERWEST	REMACLE	14
OBJECTIF DANGER	MATTIOLI	14
L'AMERZONE	ROBBINS	14
L'ARBRE DE MAI	SOKAL	13
NOUVELLES DU PAYS	COTHIAS JULLIARD	12
LES CHRONIQUES DE PANDARVE 2	FERRANDEZ	12
LA MANIERE NOIRE	DON LAWRENCE LODEWIJK	12
ALERTE A ESLAPION	WOZNIAK	12
ECRIT PAR LA TEMPETE	SERON	11
LE CLUB DE MAFALDA	GINE	11
	QUINO	11

GERBOUZE



Grâce à ce magnifique album dont le dessin rappelle un peu des plaquettes de merde, je vais pouvoir vous donner un petit cours de langue Sioux. Gnuska veut dire saute-elle, wasicus veut dire hommes-blancs-barbus-venus-de-l'est, longues-oreilles signifie lièvre, celui-au-nez-courbé veut dire courlis (même en français je sais pas ce que c'est, tu parles d'une bd éducative !), celui-qui-porte-la-boue-dans-sa-bouche est une hirondelle, celui-qui-parle-notre-langue est une alouette et celui-des-nuages est un aigle. Je ne viens de vous citer les renvois en bas de page que de DEUX pages. Etonnant, non ? C'est vous dire à quel point ça s'adresse à des petits mouxes en mal de culture apache et sans grand discernement artistique. Parce que le des-



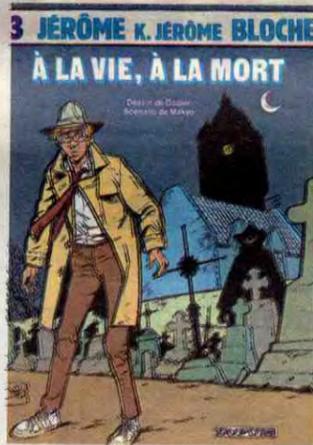
sin, l'air de rien, faut se le fader. Imaginez une peinture naïve digitalisée sur un ordinateur qui n'aurait que 50x60 de résolution. Eh ben, ça. Texto. Même gratuit dans des paquets de Vache-qui-rit, on n'en voudrait pas.

MATTOCHEEGA LE GUERRIER 2 de SAUERWEIN et LETOCT chez OKAPI, 40 francs.

BLOCHOUZE



Ah. Troisième tome des aventures de Jérôme K. Jérôme Bloche, le jeune détective amateur. Comme d'habitude, il se trouve pris dans une aventure abracadramerde j'y arriverai jamais abracadramerde sans le faire exprès. Je sais pas comment expliquer, mais j'adore cette série, parce que tous les genres y sont mélangés habilement. Il y a de l'humour, du polar, de la poésie (fais gaffe, parle pas de poésie, tu vas faire baisser les ventes !), ok, pas de poésie, de l'aventure, du mystère (rajoute du cul, même s'il n'y en a pas, ça fait monter les ventes), ok, du cul, mais y en a pas. En plus, les histoires sont toujours bonnes. Je ne vais pas vous raconter celle-là, je peux juste vous dire que c'est l'histoire d'un savant qui a besoin d'énergie pour ressusciter sa femme. Enfin, c'est pas exactement ça, je vous induis en erreur pour que vous ayez une plus grande surprise.



Personnellement, j'aime beaucoup très bien.

A LA VIE, A LA MORT (tout un programme, comme dirait un speakerine) de DODIER et MAKYO chez DUPUIS, 35 balles.

HERGEOUZE



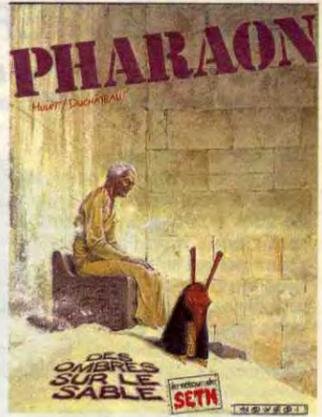
Les Hollandais, c'est pire que les Japonais. Ils trouvent un truc, hop, ils le dupliquent à 150 millions d'exemplaires. Y a qu'à voir Hergé : ça leur a plu, et depuis, ils ne font plus que du Hergé. Textuel. Ou alors, leurs autres productions ne sont pas exportées, c'est possible aussi. Bon. Quoiqu'il en soit, permettez-moi de vous présenter, mesdames et messieurs, une histoire de télépatphone, qui est un appareil à télépathier, qu'un gentil bricoleur vient de mettre au point et qu'un méchant voleur veut s'approprier. J'arrête, ou je vais gerber.

LE MYSTERE DU TELEPATOPHONE de VERVOORT chez MILAN, 36 balles.

FANTOUZE



Attention : troisième album de Duchateau cette semaine. Je sais pas si c'est le même, mais si c'est vraiment lui, quelle cadence ! Il est bon pour la maison de repos, le pauvre ! Bon, contrairement aux deux autres, il bénéficie ici d'un dessinateur sinon original, du moins efficace, et à tout le moins classable, puisqu'il fait du Moebius. En un peu mieux, car depuis quelques temps, Moebius a une fâcheuse tendance à baisser sérieusement dans mon estime. Mais attention : si par malheur vous avez raté un des précédents albums (il y en a 5), vous ne comprendrez rien du tout. Mais alors, rien, hein. Première page : vous ne comprendrez rien. Deuxième page : vous ne comprendrez rien. Troisième page, etc, y en a 44, je vais pas vous faire le topo complet, extrapolez pour le reste : c'est pareil.



Ce scénario est quand même plus intéressant et plus fourni que les deux autres. C'est un type qui est doublé par des demi-dieux égyptiens, et son double essaie de s'emparer de lui-même. En gros, hein, je schématise vraiment, je peux pas résumer cinq tomes en quelques lignes. bon, ben c'est pas mal, quoi.

DES OMBRES SUR LE SABLE de DUCHATEAU et HULET chez NOVEDI, 37 francs.



GUY L'ECLOUZE



Le tyran qui règne sur la planète Djar exécute Chancellor (qui est sensé être le héros) dès la troisième page, en l'empalant sur une aiguille de feu, lâché du ciel par des hommes-volants (personnellement, je lui aurais mis une bastos dans la tempe, ça va beaucoup plus vite, mais plus les civilisations évoluent, plus elles deviennent bêtes). Or, ce n'est pas Chancellor qui est tué, mais un leurre. Donc, Chancellor est toujours vivant, et c'est heureux, car on se demande comment il aurait bien pu faire pour terminer le bouquin, autrement sinon. Bon, le tyran échange le vrai Chancellor contre un de ses espions, mais les deux vaisseaux qui devaient procéder à l'échange s'écrasent l'un contre l'autre. Mort de Chancellor. Mort ? Non, car autrement sinon, il pourrait pas finir le bouquin. Quatre pages plus loin, Chancellor se fait agresser dans la jungle. Il prend un coup de couteau dans le cœur et meurt. Meurt ? Non, car le coup est passé "à deux doigts du cœur", que sinon on se demande foutre bien comment il aurait pu nom de Dieu finir ce bordel de bouquin à la mords-moi le nœud. Bref, vous voyez Guy L'Eclair ? Ben enlevez le scénario et faites recopier



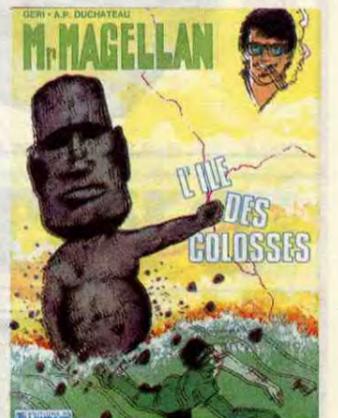
les dessins par votre petite nièce, vous aurez une idée de la chose.

L'AIGUILLE DE FEU de SANAHUJAS et DUCHATEAU chez DARGAUD, 42 balles.

DUCHATOUZE



Ça alors, Duchateau a trouvé une variation sur le thème des statues de l'île de Pâques. Elles se réveil-



lent, dis donc. Il y a plusieurs histoires, dans l'album. Dans une autre, il y a la tour Eiffel qui se tort. A chaque fois, Mr Magellan, le héros (il aurait aussi bien pu s'appeler Mr Bering) trouve la raison de ces bizarreries et remet tout en ordre. Je ne comprends pas pourquoi Geri s'obstine à dessiner comme on le faisait en 1950. C'est pas beau, pourtant. Tiens, on dirait les histoires en strip de France-Soir, c'est dire si c'est vieux et poussiéreux.

L'ILE DES COLOSSES de GERI et DUCHATEAU chez LOMBARD, 35 balles.

SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 22

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

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

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

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

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



BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

Salut la promo

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

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
BLOODI ET LES RONGEURS	32,00
ASHE BARRETT	67,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
ROCK MASTARD	65,00
LE THEOREME DE BELL	49,00
LA FIN DU MONDE...	59,00
LA FEMME PIEGE	69,00
LES 110 PILULES	45,00
DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER	45,00
LE VICOMTE	59,50
OBJECTIF DANGER	69,00
LE PAYS QA	35,00
LES ONCLES PAUL	49,00
DECRESCENDO	69,00
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 1	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 2	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 3	39,50
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	220,00
CADAVRES EN SOLDE	42,00
EXECUTIVE WOMAN	59,00
RETOUR	64,00
CARNAGE +	49,00
UN MAX DE MAD	80,00
T'AS DE BEAUX YEUX TU SAIS	37,50
L'ELECTRON ET LE BLASON	35,00
DES OMBRES SUR LE SABLE	37,00
A LA VIE, A LA MORT	35,00
L'ILE DES COLOSSES	35,00
LE MYSTERE DU TELEPATO-PHONE	36,00
L'IMPREVU	40,00
MATTOCHEEGA LE GUERRIER	40,00
2	40,00
L'AIGUILLE DE FEU	42,00

J'espère que les gens qui m'ont demandé la promo de la semaine dernière ne m'en ont pas trop voulu des deux jours de retard que j'ai mis à leur envoyer : le type qui m'amenait les machins en carton a eu un accident et il est mort. Il a fallu que je récupère ça au commissariat, d'où galère. Cette semaine, d'abord, je vous annonce que je n'ai toujours pas refait le texte ci-dessus parce que je me suis aperçu entre-temps que "Les robinsons du rail" n'était plus disponible. Donc, à la place, vous avez "Le livre du fric" de Masters et Edika pour 5 points. Ok ? Compris ? Cette semaine, la promo est de taille, puisque pour l'achat de "Un max de Mad", je vous offre 10 cartes postales de Gotlib. Hein ? Vous croyez à une erreur de l'imprimeur ? Pas du tout, c'est bien de 10 (dix) qu'il s'agit. Chouettos, hein ? Sinon, ben vous pouvez toujours consulter notre service minitel sur Télétel 3 en tapant Editel, puis 3. Si vous nous laissez un mot, mettez-en pour Thierry parce que je n'arrive pas à obtenir de lui qu'il réponde plus souvent qu'une fois par mois.

Je veux le Mad, tu parles, ça fait trente ans que j'attends ça ! Je paye 80 balles plus le port et vous m'envoyez mes cartes postales.

Je veux les albums de la liste ci-contre que j'ai cochés. Comme je suis grand, j'indique les cadeaux que je veux.

Je veux juste un catalogue gratuit.

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

142

NOUVEAUTÉS S.E.H.



LECTEUR DE K7

POUR AMSTRAD



- COMPTEUR
- FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

149F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

DYSTAR DRIVE



POUR APPLE IIC ET IIE

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

790F

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

QUICK SHOT IX



POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

133F

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

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

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

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

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

L'HEBDO, LA TELE, LA HIFI ET LA VIDEO

COUCOU, ME REVOILOU !

Ça va ? Tout baigne dans l'huile ? Nous continuons notre belle page Télé, Hifi, Vidéo avec beaucoup d'articles identiques à ceux de la semaine dernière. Amorçage de pompe oblige. Comme j'écris cette page une semaine avant parution, nous n'avons bien sûr pas encore reçu d'informations de votre part. J'espère que les bons commerçants sont en train de nous

préparer de belles fiches pour figurer sur le mur de la concurrence et qu'ils vont profiter de la publicité gratuite que Ceccaldi, notre mère à tous, leur a offert dans sa grande mansuétude. Dieu le garde en sa Sainte Grâce. J'espère aussi que vous, braves lecteurs, êtes sur le point de nous envoyer des bonnes adresses et des combines pour nous trouver tous ces petits appareils électroniques qui nous font du bien

une interview de Chapelle avec des

écoutes téléphoniques, des procès, des ententes, le grand jeu quoi.

Je vous aime et quand vous voulez.

HTHV (C'est mon nom. C'est un gag pour Hebdo, Télé, Hifi, Vidéo. Rires.)

aux yeux et aux oreilles. La semaine prochaine,

LE MUR DE LA CONCURRENCE

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

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

HEBDOGICIEL s'engage à publier les prix les plus bas, quels que soient les commerçants qui les pratiquent, et ce gratuitement, étant indépendant de toute pression publicitaire ou autres.

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

AU SECOURS !

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



PUBLICITE GRATUITE

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



FICHE TECHNIQUE

Le magasin "Jean CHAPELLE"

131, rue de Rennes 75006 PARIS
Téléphone : (1) 45 48 69 30

MARQUES PRINCIPALES : Akai, Cabasse, Fuji, JVC, KEF, Konica, Panasonic, Pioneer, Philips, Samsung, Sony, Toshiba, Technics, TDK, Thomson.

SYSTEME DE VENTE : Stock important + autres articles sur commande.

EXPEDITION DANS TOUTE LA FRANCE : Oui.

CREDIT : Sofinco.

GARANTIE : Garantie constructeur.

GARANTIE COMPLEMENTAIRE : Oui, facultative. De 2 à 5 ans moyennant supplément.

SERVICE APRES-VENTE : Par une centaine de stations-service contrôlées par les fournisseurs et par des stations-service indépendantes ayant des accords avec Jean Chapelle.

LIVRAISON : Option payante.

MISE EN SERVICE : Option payante.

DEPANNAGE A DOMICILE : Option payante.

ECHANGE SI PROBLEME AU DEBALLAGE : Oui.

PARTICULARITES : Les services complémentaires sont les mêmes que ceux des autres distributeurs mais proposés à part. Le client peut choisir lui-même ceux qui l'intéressent.

POURQUOI TANT DE HAINE, POURQUOI ?

Parce que la non-concurrence et la non-information, ça nous gonfle.

Parce que l'Institut National de la Consommation (INCC), les quelques organismes de relevés de prix qui se courent après, les services d'informations sur Minitel ou les associations de consommateurs n'en ont que pour les gros distributeurs. Tous semblent ignorer les francs-tireurs comme Jean Chapelle, grand casseur de prix devant l'Éternel. Ça aussi, ça nous gonfle. Que ce brave homme ait pignon sur rue en face de la FNAC ou à côté de DARTY et que ceux qui disent traquer les prix l'ignorent splendidement alors qu'ils n'ont qu'une rue à traverser, ça nous gonfle.

Parce que trouver le Discman de Sony au même prix partout, chez les gros et chez les petits, c'est gonflant. Ça prouve que les grands slogans consuméristes n'abritent que de grandes ententes sur les prix.

Nous voulons faire connaître les petits qui se battent contre les gros, les Davids qui vendent moins cher que les super-hyper-coopératives dont le cri de guerre n'est pas "A bas les prix" mais "Vivent les gros bénéficiaires, vivent les ententes entre baïsaies et que meurent les bêtes consommateurs".

Nous faisons donc appel aux commerçants et aux lecteurs pour informer sur les prix de ce secteur. En employant cette méthode, nous espérons avoir une information plus large et beaucoup plus objective, sans contrôle d'aucune sorte, notre journal ne vivant pas de la publicité des fabricants ou des distributeurs de ce secteur.

Toutes les informations sont les bienvenues, qu'elles émanent de petits commerçants, de lecteurs ou des grands distributeurs, nous ne visons qu'à informer les consommateurs sur les prix REELLEMENT les plus bas. Nous ne nous limitons bien évidemment pas à Paris et les pays limitrophes sont aussi concernés.

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

Si tout le monde joue le jeu, tout le monde y gagnera, les lecteurs qui feront circuler l'information n'achèteront plus idiot, les commerçants rempliront leur boutique et je n'aurai plus grand-chose à faire.

En principe, ça devrait marcher, à moins que l'entente sur les prix soit organisée et généralisée. Dans ce cas, on crèvera tous la bouche ouverte, terrassés par les pseudo-casseurs de prix qui préfèrent, par exemple, faire des vagues sur le prix du livre qu'ils ne peuvent légalement baisser plutôt que de s'attaquer à leurs grosses marges bénéficiaires.

COMPAREZ, IL EN RESTERA TOUJOURS QUELQUE CHOSE

RELEVÉ AU 28 JUIN 1986

	CHAPELLE	CONCURRENCE	FNAC	DARTY
MAGNETOSCOPES				
AKAI VS 202 S	4.990	4.990		5.490
AKAI VS 303 S	5.800	5.800	5.990	5.990
AKAI VS 112 S	5.600	5.600	5.880	5.990
JVC HRD 142 S	5.500	5.550	5.650	5.650
JVC HRD 152 S	5.950	5.950	6.290	6.290
JVC HRD 157 S	7.990	7.990	8.390	8.390
JVC HRD 250 S	7.100		7.390	
JVC HRD 566 S	8.100		8.490	
PANASONIC NV 730	6.990	6.990	7.590	7.590
PANASONIC NV 460	6.200	6.200	6.990	6.990
SAMSUNG VL 503 P (LECTEUR)	2.800	2.700	2.990	2.990
CAMERAS VIDEO				
JVC GRC 2S	15.200	15.000	15.990	15.990
SONY CCDV8 AF	15.200	15.000	16.450	16.450
CASSETTES VIDEO (Prix unitaire pour achat par 20)				
FUJI E 120	42,00	42,00	40,45	47,02
FUJI E 180	45,00	45,00	47,27	63,01
KONICA E 120	40,00	42,00	43,63	40,82
KONICA E 180	44,00	45,00	47,27	42,27
TELEVISEURS				
SONY 37 CM KV 1412 F	3.700	3.700	3.950	3.950
SONY 51 CM KV 2092 FE	5.200	5.200	5.790	5.790
SONY 56 CM KV 2264 FE	6.400	6.400	6.950	6.550
SONY 68 CM KV 2762 FE	6.350	6.500	6.690	6.390
SONY 47 CM KV 1882 F	4.400	4.400	4.950	4.680
SONY 56 CM KV 2215 FE	5.700	5.790	5.790	5.990
AKAI 40 CM CFT 151	4.300	4.300	4.790	4.790
AKAI 55 CM CFT 211	5.300	5.300	5.890	5.890
HI-FI				
SONY DISCMAN LASER	3.300	3.300	3.690	3.690
SONY CHAINE FH 110 W	4.800	4.800	3.690	3.690
SONY LECTEUR LASER CDP35	2.700	2.700	2.950	2.950
AKAI CHAINE MIDI 313 WTD	6.500	6.500	7.990	7.990
WALKMAN SONY WM 22	370	380	390	390
WALKMAN SONY WM 75	990	990	1.050	1.200
WALKMAN SONY WM 101	1.400	1.400	1.490	1.490
WALKMAN SONY WM 65	1.900	1.900	2.100	
WALKMAN SONY WMD6C	2.800	2.800	3.100	3.100
SONY CHAINE FH 77	5.200	5.200	5.890	5.890
LASER PHILIPS CDP 104	2.600	2.600	2.990	2.990
LASER PHILIPS CDP 150	2.600	2.600	2.990	2.950

Adresses : FNAC Montparnasse et FNAC rue de Rennes, DARTY Madeleine et DARTY République, CONCURRENCE place de la Madeleine et CHAPELLE rue de Rennes.

LA QUETE D'ATON

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

Joël RIVET

Mode d'emploi :

Ce jeu d'aventure occupe environ 26 Ko. S'il vous semble fastidieux de recopier les explications incluses, supprimez la ligne 110 et dispensez-vous de la frappe des lignes 5420 à 5560.



```

10 / *****
20 / Aventures égyptiennes
30 / Joël RIVET 1986
40 / *****
50 /
55 CLEAR 1000
60 DEFINT A-S,U-Z
70 DIM PI(90,6),B(10,10),CS(63),CP(90
,3),A(9),CM(8),V(16,3),C(4),ST(4),X(7
),Y(7)
80 TIME=0:SCREEN 0
85 INPUT "donner un nombre entre 1 et
100":HA TIME=HA
90 KEYOFF WIDTH39
100 COLOR 10,1,1:CLS
110 GOSUB 5420
120 LOCATE 0,22:PRINT "Attendez un ins
tant, puis pressez une touche.":R$=
INPUT$(1):GOSUB 5570
130 SCREEN 2,2:OPEN "grp:" AS#1
140 PRESET(20,171):PRINT#1,"Patientez
"
150 GOSUB 5000
160 GOSUB 5260
170 GOSUB 5690
180 GOSUB 4960
190 COLOR 6,10,1
200 II=RND(-TIME)*45+1:DIR=2:CL=1
210 COLOR 6,10,1:SCREEN2:GOSUB 1860
220 GOSUB 2880
230 IF II=A(1) THEN GOSUB 3170
240 IF II=A(2) OR II=A(3) THEN GOSUB
910
250 GOSUB 3130
260 IF DIR=2 THEN GOSUB 3090
270 GOSUB 2010
280 IF II=A(4) OR II=A(5) THEN GOSUB
1710
290 GOSUB 1820
300 GOSUB 2810
310 IF II=84 THEN 3210
320 GOSUB 500
330 IF FT=0 THEN IF II>60 AND II<71 T
HEN A$="Au confins du nord et de l'est
t, on trouve encore des talismans":G0
SUB 2720:FT=1
340 GOSUB 2610
350 IF R=20 THEN DIR=DIR+1:GOSUB5620:
IF DIR=4 THEN DIR=1
360 IF R=29 THEN DIR=DIR-1:GOSUB5620:
IF DIR=1 THEN DIR=4
370 IF R=31 THEN GOSUB 1770
380 IF R=30 THEN GOSUB 480
390 GOTO 220
400 K=0:RESTORE 5680
410 K=K+1
420 READ R$:IF INSTR(M$,LEFT$(R$,3))<
>0 THEN 440
430 IF K<12 THEN 410
440 ON K GOSUB 1180,1180,1000,1270,17
70,1520,1300,1680,1530,1530,1410
450 IF M$="" THEN A$=SPACE$(13):GOSUB
2720:GOTO340
460 A$="Comprends pas":GOSUB 2720
470 GOTO 340
480 IF PI(II,DIR)>0 THEN II=PI(II,DIR
):CC=0:GOSUB 5620
490 RETURN 220
500 IF CV>3 THEN 620
510 IF PI(U,DV)<=0 THEN DV=RND(-TIME
)*4+1:GOTO 540
520 IU=PI(U,DV)
530 IF IU=04 THEN IU=85
540 IF IU=11 THEN 750
550 XU=PI(U,5):YU=PI(U,6)
560 IF YU=0 THEN 580
570 IF B(XU,YU-1)=I1 THEN 740
580 IF XU=0 THEN 600
590 IF B(XU-1,YU)=I1 THEN 740
600 IF B(XU,YU+1)=I1 THEN 740
610 IF B(XU+1,YU)=I1 THEN 740
620 IF PI(U,DV)<=0 THEN DV=RND(-TIME
)*4+1:GOTO 540
630 IV=PI(U,DV)
640 IF IV=04 THEN IV=83
650 IF IV=11 THEN 750
660 XV=PI(U,5):YV=PI(U,6)
670 IF YV=0 THEN 690
680 IF B(XV,YV-1)=I1 THEN 740
690 IF XV=0 THEN 710
700 IF B(XV-1,YV)=I1 THEN 740
710 IF B(XV,YV+1)=I1 THEN 740
720 IF B(XV+1,YV)=I1 THEN 740
730 RETURN
740 A$="Attention, quelque chose rode
dans une salle voisine":GOSUB 2720:R
ETURN 340
750 IF CH<>0 THEN RETURN
760 CH=1
770 FOR I=1 TO 4
780 FOR J=4 TO 7
790 IF CM(J)=ST(I) THEN CH=2
800 NEXT J,I
810 ON CH GOTO 870,1680
820 PUTSPRITE0,(125,90),CL,32
830 PUTSPRITE1,(141,90),CL,33
840 PUTSPRITE2,(141,106),CL,34
850 PUTSPRITE3,(125,106),CL,35
860 RETURN
870 A$="TROP TARD!! Votre esprit est
liquéfié par une telle horreur!":GOSU
B 2720
880 CL=(CL+1)MOD16:GOSUB 820
890 R$=INKEY$:IF R$<>"" THEN 1690
900 GOTO 880
910 A$="toutes les issues sont bouc
hées:utilisez une flèche":GOSUB 2720
920 R$=INPUT$(1):IF R$<>CHR$(6H1F) TH

```

```

EN 920
930 A$="Vous voilà dans les souterrai
ns et dans le noir":GOSUB 2720
940 DK=0
950 A$="seuls 5 déplacements corrects
vous tirez d'affaires:vous avez"+8
TR$(6-DK)+" essai(s)":GOSUB 2720
960 DK=DK+1:R$=INPUT$(5)
970 IF R$=CHR$(6H1E)+CHR$(6H1C)+CHR$(
6H1E)+CHR$(6H1E)+CHR$(6H1D) THEN 990
980 IF DK=6 THEN 1690 ELSE 950
990 II=6:CC=0:RETURN 210
1000 IF FC=4 THEN A$="Vous êtes trop c
hargé, hélas":GOSUB 2720:RETURN340
1010 IF DIR<2 THEN A$="Impossible":G
OSUB 2720:RETURN 340
1020 IF CC<0 THEN A$="Un seul cartou
che par pièce":GOSUB 2720:RETURN 340
1030 IF INSTR(M$, "car")=0 THEN A$="Pr
endre quoi?":GOSUB 2720:RETURN 340
1040 TC=0
1050 FOR K=1 TO 4
1060 IF INSTR(M$,CHR$(40+K))<>0 THEN
TC=K
1070 NEXT
1080 IF TC=0 THEN A$="quel numéro?":G
OSUB2720:RETURN 340
1090 FC=FC+1:CC=CC+1
1100 ST(FC)=CP(II,TC-1):CP(II,TC-1)=0
1110 PUT SPRITE TC-1,(X(TC-1),Y(TC-1)
),0,0
1120 PUT SPRITE TC+3,(X(TC-1),Y(TC-1)
),0,CP(II,TC-1)
1130 GOSUB 2880
1140 TR=1:GOSUB 2980
1150 IF ST(FC)=CH(0) OR ST(FC)=CH(1)
THEN A$="Maudit soit ce cartouche ! U
n passage se ferme":GOSUB 2720:GOSUB
1340:RETURN 220
1160 IF ST(FC)=CH(2) OR ST(FC)=CH(3)
THEN A$="VOICI LES TENEBRES !!":GOSUB
2720:FOR M=1 TO 5000:NEXT:COLOR,0:SC
REEN 2:GOTO 930 ELSE 1170
1170 RETURN 340
1180 A=0:B=0
1190 FOR K=1 TO FC:IF A=0 THEN A=INST
R(M$,MID$(STR$(K),2))
1200 NEXT
1210 IF A<>0 THEN A=VAL(MID$(M$,A,1))
1220 FOR K=A+1 TO FC:IF B=0 THEN B=IN
STR(M$,MID$(STR$(K),2))
1230 NEXT
1240 IF B<>0 THEN B=VAL(MID$(M$,B,1))
1250 IF A<1 OR B<1 OR A>FC OR B>FC TH
EN A$="mauvais numéros":GOSUB 2720:RET
URN340
1260 SWAP ST(A),ST(B):GOSUB 2880:RETU
RN340
1270 IF FC=0 THEN A$="Impossible":GOS
UB 2720:RETURN 340
1280 TC=ST(FC):TR=-1:GOSUB2980
1290 FC=FC-1
1300 GOSUB 2880
1310 JT=JT+1:IF JT>12 THEN A$="Vous a
vez gaspillé: dommage pour vous, perd
u!":GOSUB2720:R$=INPUT$(1):END
1320 GOSUB 2810
1330 RETURN 340
1340 K=0
1350 K=K+1:IF PI(II,K)<>0 THEN PI(II,
K)=0
1360 PI(PI(II,K),(K+1)MOD4+1)=0
1370 GOSUB 2010:RETURN
1380 IF CV<3 THEN A$="Impossible: il f
aut 3 cartouches":GOSUB 2720:RETURN 3
40
1390 GOSUB 4680
1400 RETURN 210
1410 IF CV<2 THEN A$="Impossible: il f
aut 2 cartouches":GOSUB 2720:RETURN 3
40
1420 RESTORE 1510
1430 J=0
1440 J=J+1
1450 READ A$:GOSUB 2720
1460 PUT SPRITE 20,(170,176),10,0
1470 PUT SPRITE 21,(170,176),CS(J),J
1480 R$=INPUT$(1)
1490 IF J<20 THEN 1440
1500 PUTSPRITE20,(170,176),0,0:PUTSPR
ITE21,(170,176),0,J:RETURN 340
1510 DATA soleil,lune,nil,lumière,mai
son,ombre,roi,univers,mort,éternité,d
ieu,ennemi,vide,oiseau,pour,naissance
,amour,égypte,chat,rat
1520 A$="o'est vague!":GOSUB 2720:RET
URN340
1530 IF CV=0 THEN A$="Impossible":GOS
UB 2720:RETURN 340
1540 IF CV>2 THEN LJ=16 ELSE LJ=8
1550 RESTORE 5200
1560 J=0
1570 J=J+1
1580 READ A$:GOSUB 2720
1590 R$=INPUT$(1):IF J=LJ THEN RETURN
340 ELSE 1570
1600 CL=7:GOSUB 820
1610 A$="Je suis prisonnier de ton po
uvoin: parle, et j'obéis":GOSUB 2720
1620 GOSUB 2610
1630 IF INSTR(M$, "vérité")=0 AND INST
R(M$, "verite")=0 THEN A$="ça dépasse
mon pouvoir":GOSUB 2720:GOTO1620
1640 RESTORE 5200
1650 K=0
1660 K=K+1:READ A$:IF K>VE THEN 1660
1670 A$="-"+A$+"-":A$=A$+"-":GOSUB 2720:CL=1:GOSUB 820:RETURN 340

```

```

1680 A$="C'était sûrement la seule so
lution:désolé":GOSUB 2720:R$=INPUT$(1
)
1690 A$="Voulez vous rejouer?":GOSUB
2720
1700 R$=INPUT$(1):IF R$="0" OR R$="o"
THEN BEEP:RUN ELSE COLOR 10,1:SCREEN
0:END
1710 LINE(116,174)-(120,168),1
1720 LINE(120,168)-(160,168),1
1730 LINE(160,168)-(164,174),1
1740 LINE(164,174)-(116,174),1
1750 PAINT(140,170),1
1760 RETURN
1770 IF CV<2 OR(A(4)<>II AND A(5)<>II)
THEN A$="Impossible!":GOSUB2720:RETUR
N 340
1780 COLOR,1:SCREEN2:A$="Le passage s
'ouvre: vous êtes dans le noir,sous t
erre":GOSUB 2720:R$=INPUT$(2)
1790 A$="Avancez 4 fois, vous sortirez
":GOSUB2720
1800 R$=INPUT$(4):IF R$(CHR$(30)+CHR
$(30)+CHR$(30)+CHR$(30)) THEN 1790
1810 A$="vous avez avancé:voici le pl
an":GOSUB2720:II=60:GOSUB 4680
1820 FOR L=1 TO 4:PUT SPRITE L+7,(X(L+
3),Y(L+3)),10,20+L:NEXT
1830 IF DIR=3 THEN FOR L=1 TO 2:PUT S
PRITE L,(X(L+3),Y(L+3)),11,20+L:NEXT
1840 IF DIR=1 THEN FOR L=3 TO 4:PUT S
PRITE L,(X(L+3),Y(L+3)),11,20+L:NEXT
1850 RETURN
1860 LINE(0,0)-(39,175),1,BF
1870 LINE(95,50)-(195,50),6
1880 LINE(195,50)-(255,0),6
1890 LINE(195,50)-(195,150),11
1900 LINE(95,50)-(95,150),11
1910 LINE(195,150)-(95,150),11
1920 LINE(95,150)-(40,175),11
1930 LINE(40,175)-(40,1),11
1940 LINE(195,150)-(255,175),11
1950 LINE(255,175)-(40,175),11
1960 LINE(40,0)-(95,50),6
1970 PAINT(150,1),6
1980 PAINT(150,151),11
1990 LINE(0,176)-(255,199),1,BF
2000 RETURN
2010 LINE(215,35)-(240,75),10,BF
2020 LINE(235,20)-(255,65),10,BF
2030 LINE(40,20)-(60,65),10,BF
2040 LINE(60,35)-(70,75),10,BF
2050 LINE(65,40)-(80,75),10,BF
2060 LINE(115,60)-(170,80),10,BF
2070 LINE(115,60)-(170,80),1,B
2080 LINE(215,50)-(255,20),1
2090 LINE-(255,55),1
2100 LINE-(215,75),1
2110 LINE-(215,50),1
2120 LINE(80,50)-(40,20),1
2130 LINE-(40,50),1
2140 LINE-(80,75),1
2150 LINE-(80,50),1
2160 FOR K=1 TO 4
2170 L=(K+5-DIR)MOD4+1
2180 DC=(II+CP(II,K-1))MOD6+1
2190 ON L GOSUB 3510,3880,4270
2200 IFPI(II,K)<>0 THEN ON L GOSUB 22
40,2400,2460 ELSE ON L GOSUB 2330,243
0,2540
2210 NEXT
2220 LINE(116,174)-(164,168),11,BF
2230 RETURN
2240 LINE(62,164)-(40,164),11
2250 A$="L(40,164)-(40,175),11
2260 PAINT(45,165),11
2270 LINE(40,80)-(62,164),1,B
2280 LINE(40,70)-(40,175),1
2290 LINE(40,70)-(62,80),1
2300 PAINT(45,75),1
2310 LINE(40,70)-(40,175),11
2320 RETURN
2330 LINE(62,164)-(40,175),10
2340 LINE(40,175)-(40,70),10
2350 LINE(40,70)-(62,164),10,BF
2360 PAINT(45,166),10
2370 LINE(40,174)-(40,70),11
2380 LINE(255,175)-(40,175),11
2390 RETURN
2400 LINE(122,87)-(160,149),CL,B
2410 LINE(125,90)-(157,149),CL,BF
2420 RETURN
2430 LINE(122,87)-(160,149),10,B
2440 LINE(125,90)-(157,149),10,BF
2450 RETURN
2460 LINE(232,164)-(255,164),11
2470 LINE(255,164)-(255,175),11
2480 PAINT(240,165),11
2490 LINE(255,80)-(232,164),1,B
2500 LINE(255,70)-(255,175),1
2510 LINE(255,70)-(232,80),1
2520 PAINT(254,75),1
2530 RETURN
2540 LINE(232,164)-(255,175),10
2550 LINE(255,175)-(255,70),10
2560 PAINT(250,165),10
2570 PAINT(250,75),10
2580 LINE(255,175)-(255,70),11
2590 LINE(255,175)-(40,175),11
2600 RETURN
2610 K=0:M$="" :F=0
2620 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 2620
2630 R=ASC(R$):IF R<32 AND R>27 THEN
IF CL=1 THEN RETURN ELSE RETURN 1620
2640 IF ASC(R$)=13 THEN IF CL=1 THEN
RETURN 400 ELSE RETURN 1630
2650 IF F=0 THEN LINE(0,176)-(255,199
),1,BF

```

```

2660 XT=16+6*(KMOD40)
2670 YT=176+(K\40)*8
2680 PSET (XT,YT),1
2690 PRINT#1,R$:F=1
2700 M$=M$+R$:K=K+1
2710 GOTO 2620
2720 LINE(0,176)-(255,199),1,BF
2730 FOR K=1 TO LEN(A$)
2740 XT=16+6*(KMOD40)
2750 YT=176+(K\40)*8
2760 PSET (XT,YT),1
2770 PRINT#1,MID$(A$,K,1)
2780 NEXT K
2790 PSET(XT+8,YT),1
2800 RETURN
2810 LINE(16,100)-(39,168),0,BF
2820 PSET(16,100),1:PRINT#1,D$(DIR)
2830 PSET(16,120),1:PRINT#1,"CAJ";
2840 PSET(24,130),1:PRINT#1,USING"###
";JT
2850 PSET(16,150),1:PRINT#1,"TPS";
2860 PSET(16,160),1:PRINT#1,USING"###
";INT(TIX,034);
2870 RETURN
2880 FOR K=1 TO 4
2890 PUT SPRITEK+15,(16,20*(K-1)+15),
0,0
2900 PUT SPRITEK+11,(16,20*(K-1)+15),
0,ST(K)
2910 NEXT
2920 IF FC=0 THEN RETURN
2930 FOR K=1 TO FC
2940 PUT SPRITEK+15,(16,20*(K-1)+15),
4,0
2950 PUT SPRITEK+11,(16,20*(K-1)+15),
4,ST(K)
2960 NEXT
2970 RETURN
2980 K=0
2990 IF ST(FC)=V(VE,K) THEN CV=CV+TR:
IF TR=1 THEN A$="Une parcelle de véri
té est à vous (pressez une touche)":G
OSUB 2720:R$=INPUT$(1):RETURN
3000 IF K>2 THEN RETURN
3010 K=K+1:GOTO2990
3020 K=0:RESTORE 5680
3030 K=K+1
3040 READ R$:IF INSTR(A$,R$)<>0 THEN
3060
3050 IF K<13 THEN 3030
3060 ON K GOSUB
3070 RETURN
3080
3090 L=0
3100 PUT SPRITE L,(X(L),Y(L)),CS(0),0
3110 PUT SPRITE L+4,(X(L),Y(L)),CS(CP
(II,L)),CP(II,L)
3120 L=L+1:IF L>3 THEN RETURN ELSE310
0
3130 FOR L=0 TO 3
3140 PUT SPRITE L,(X(L),Y(L)),10,0
3150 PUT SPRITE L+4,(X(L),Y(L)),10,20
3160 NEXT:RETURN
3170 IF FC=4 THEN RETURN
3180 A$="vous ne pouvez pénétrer dans
cette pièce sans vos 4 cartouches":G
OSUB 2720
3190 IF DIR=2 THEN II=85:RETURN 340
3200 II=83:RETURN 340
3210 PI(84,2)=0:PI(84,4)=0
3220 A$="Les issues se ferment:vous e
tes dans l'ultime pièce face à votre
destin":GOSUB 2720
3230 DIR=3:CL=13:GOSUB2010
3240 A$="Pour passer, proposer votre
vérité en rangeant vos cartouches pré
s de la porte":GOSUB 2720:R$=INPUT$(2
)
3250 A$="Utiliser les chiffres 1,2,3,
4 (1 étant la première cartouche en h
aut)":GOSUB 2720
3260 L=0
3270 R$=INPUT$(1)
3280 R=VAL(R$):IF R<1 OR R>4 THEN A$=
"refusé":GOSUB 2720:GOTO 3270
3290 PUT SPRITE L,(X(L),Y(L)),CS(0),0
3300 PUT SPRITE L+4,(X(L),Y(L)),CS(ST
(R)),ST(R)
3310 ST(R)=0:GOSUB2880
3320 L=L+1:IF L<4 THEN 3270
3330 A=0
3340 FOR I=0 TO 3
3350 A=A+(V(VE,I)=ST(I+1))
3360 NEXT
3370 IF A=-4 THEN 3410 ELSE A$="Vous
avez échoué:la vérité est":GOSUB 272
0
3380 K=0:RESTORE 5200
3390 K=K+1:READ A$:IF K>VE THEN 3390
3400 GOSUB2720:R$=INPUT$(1):GOTO 1690
3410 A$="Vous avez triomphé du labyri
nthe: Me voici, libre à jamais!! FIN
":GOSUB2720
3420 LINE(125,90)-(157,149),4,B:PAINT
(150,120),4
3430 LINE(125,90)-(157,149),5,B:PAINT
(150,120),5
3440 LINE(125,90)-(157,149),14,B:PAIN
T(150,120),14
3450 LINE(125,90)-(157,149),15,B:PAIN
T(150,120),15
3460 PUTSPRITE0,(125,90),4,20
3470 PUTSPRITE1,(141,90),4,29

```

A SUIVRE...

AMITYVILLE III

Volontaire pour délivrer un jeune couple d'amoureux victimes des forces du mal, vous ne devez pas manquer de ressources pour affronter dans sa tanière, le diable en personne...

Christophe COUPEZ



SUITE DU N°141

```

26010 IF GIRL=1 AND BOY=1 AND CL=2
AND DIABLE=1 THEN R$="MUS":GOTO 2
5025
26030 INK 0,0: BORDER 0:CLS
26040 MODE 1:INK 1,13: PEN 1:LOCATE
3,1:PRINT "VOUS ETES AU GARAGE":L
OCATE 1,10:PRINT "MAIS VOUS AVEZ O
UBLIE QUELQUE CHOSE !!"
26050 LOCATE 1,20:PRINT "APPUYEZ S
UR UNE TOUCHE"
26055 X=11:Y=5:E=1
26060 A$=INKEY$
26070 IF A$<>" " THEN GOTO 2000
26080 GOTO 26060
29999 END
30060 A$=INKEY$
30070 IF A$="C" AND CR>0 THEN CR=C
R-1:GOTO 35000
30080 IF A$="A" AND AIL>0 THEN AIL
=AIL-1:GOTO 35000
33000 REM APPARITION DU FANTOME
33010 Z=INT (0+200*RND)
33020 IF Z<=1 THEN 33030 ELSE RETU
RN
33030 PEN 4:PAPER 0:LOCATE 7,9:PRI
NT CHR$(211):LOCATE 7,10:PRINT CHR
$(212)
33040 CLS #2:PRINT #2,"1 FANTOME!"
33050 FOR M=1 TO 100
33060 A$=INKEY$:A$=UPPER$(A$)
33065 SOUND 1,400+M,1,15
33066 SOUND 2,INT (100+600*RND),1,
10
33070 IF A$="C" AND CR>0 THEN CR=C
R-1:GOTO 35000
33080 IF A$="A" AND AIL>0 THEN AIL
=AIL-1:GOTO 35000
33090 NEXT M
33095 FOR M=256 TO 368:PLOT 458,M,
10:DRAW 475,M:NEXT M:CLS #2:PRINT
#2,"VOUS ETES":FOR N=1 TO 100:NEXT
N:PRINT #2,"MORT...":FOR N=1 TO
600:NEXT N:GOTO 50000
35000 SOUND 1,0,1,15:LOCATE 7,9:PR
INT " ":LOCATE 7,10:PRINT " ":GOSU
B 1000
35010 CLS #2:PRINT #2,"TOUCHE !"
35020 RETURN
36000 REM CLEF
36010 CLS #2:LOCATE 5,10:PRINT CHR
$(215):LOCATE 5,9:PRINT CHR$(214):
PEN 7:PRINT #2,"1 CLEF"
36020 GOSUB 43000:RETURN
38000 REM PIECE PARTICULIERE OU M
ON ?
38030 IF OBJ$(E,X,Y)="DI" THEN 100
00
38040 IF OBJ$(E,X,Y)="EI" THEN 45
000
38050 IF OBJ$(E,X,Y)="JO" THEN 400
00
38070 GOTO 38000
40000 REM JOHN
40002 R$="MUS"
40003 IF BOY=1 THEN X=3:Y=2:E=3:GO
TO 2000
40005 MODE 0:INK 0,0:INK 1,0:INK 2
,0:INK 3,0:INK 4,0:INK 5,0:INK 6,0
:LOCATE 1,1: PEN 15:PRINT "PATIENCE
!"
40009 FOR M=1 TO 360:DEG:PLOT 462,
232,5:DRAW 462+114*COS(M),232+114*
SIN(M):NEXT

```

```

40010 FOR M=368 TO 416:PLOT 416,80
,1:DRAW M,160:NEXT:FOR M=480 TO 56
0:PLOT 480,80:DRAW M,160:NEXT:FOR
M=56 TO 80:PLOT 416,80:DRAW 446,M:
PLOT 480,80:DRAW 446,M:NEXT:FOR M=
160 TO 272:PLOT 368,M:DRAW 560,M:N
EXT:FOR M=80 TO 160:PLOT 416,M:DRA
W 480,M:NEXT
40015 FOR M=432 TO 462:PLOT 462,22
4,2:DRAW M,144:NEXT
40020 FOR M=416 TO 480:PLOT 446,12
8:DRAW M,120,0:NEXT:FOR M=416 TO 4
80:PLOT 446,88,3:DRAW M,104:NEXT
40030 FOR M=208 TO 240:PLOT 384,22
4,4:DRAW 416,M:PLOT 446,224:DRAW 4
16,M:PLOT 480,224:DRAW 512,M:PLOT
544,224:DRAW 512,M:NEXT
40040 FOR M=248 TO 256:PLOT 446,24
8,0:DRAW 384,M:PLOT 480,248:DRAW 5
44,M:NEXT:PLOT 446,248:DRAW 462,24
0:DRAW 480,248
40045 FOR M=1 TO 360:PLOT 416,224,
6:DRAW 416+8*COS(M),224+8*SIN(M):N
EXT:FOR M=1 TO 360:PLOT 512,224,6:
DRAW 512+8*COS(M),224+8*SIN(M):NEX
T
40050 INK 1,16:INK 5,24:INK 3,3:IN
K 4,26:INK 2,8:INK 6,1:A$=""
40055 R$="II":X=3:Y=2:E=3
40060 LOCATE 1,1:PRINT "
":INK 10,3: PEN 10:LOCATE 1,3:PRIN
T "VOUS VENEZ":PRINT:PRINT "DE LIB
ERER":PRINT: PEN 15:PRINT "JOHN":PE
N 4:LOCATE 1,14: PEN 4:PRINT "APPUY
EZ":PRINT "SUR UNE":PRINT "TOUCHE"
40070 BOY=1:GOTO 45130
43000 IF MID$(R$,1,1)="1" THEN GO
SUB 1200
43010 IF MID$(R$,2,1)="1" THEN GO
SUB 1300
43020 IF MID$(R$,3,1)="1" THEN GO
SUB 1400
43030 IF MID$(R$,4,1)="1" THEN GO
SUB 1500
43040 RETURN
44444 END
45000 REM FILLE
45001 IF GIRL=1 THEN X=10:Y=4:E=2:
GOTO 2000
45002 R$="MUS"
45010 INK 9,0:INK 1,0:INK 2,0:INK
3,0:INK 4,0:INK 5,0:INK 6,0:INK 7,
0:INK 8,0:INK 10,0:MODE 0: BORDER 0
:LOCATE 1,1: PEN 15:PRINT "PATIENCE
!"
45015 FOR M=384 TO 416:PLOT 416,64
,1:DRAW M,144:NEXT:FOR M=544 TO 57
6:PLOT 544,64:DRAW M,144:NEXT:FOR
M=40 TO 64:PLOT 416,64:DRAW 480,M:
NEXT:FOR N=544 TO 576:PLOT 544,64:
DRAW 480,M:NEXT:FOR M=64 TO 144:PL
OT 416,M:DRAW 544,M:NEXT:FOR M=144
TO 240
45020 PLOT 384,M:DRAW 576,M:NEXT:F
OR M=40 TO 64:PLOT 544,64:DRAW 480
,M:NEXT
45025 REM COU
45030 FOR M=40 TO 64:PLOT 480,40,9
:DRAW 416,M:PLOT 480,40:DRAW 544,M
:NEXT:FOR M=16 TO 40:PLOT 416,M:DR
AW 544,M:NEXT
45035 FOR M=448 TO 464:PLOT 480,19
2,4:DRAW M,128:NEXT:FOR M=464 TO 4
86:PLOT 480,192,5:DRAW M,128:NEXT
45040 FOR M=448 TO 512:PLOT 480,80
:DRAW M,96,6:NEXT
45045 FOR M=192 TO 208:PLOT 400,20
0,3:DRAW 432,M:PLOT 496,200:DRAW 5

```

```

28,M:NEXT:FOR M=192 TO 208:PLOT 46
4,200,2:DRAW 432,M:PLOT 560,200:DR
AW 528,M:NEXT
45050 FOR M=576 TO 608:PLOT M,240,
7:DRAW M,16:NEXT:FOR M=352 TO 384:
PLOT M,240:DRAW M,16:NEXT
45055 FOR M=16 TO 64:PLOT 384,M:DR
AW 416,M:PLOT 544,M:DRAW 576,M:NEX
T
45060 FOR M=384 TO 416:PLOT 384,14
4:DRAW M,64:NEXT:FOR M=544 TO 576:
PLOT 576,144:DRAW M,64:NEXT:FOR M=
216 TO 224:PLOT 480,216:DRAW 400,M
,8:PLOT 480,216:DRAW 560,M:NEXT
45065 FOR A=1 TO 183
45070 DEG
45080 PLOT 480,240,7
45090 DRAW 480+128*COS(A),240+128*
SIN(A):NEXT:FOR A=1 TO 360:DEG:PLO
T 432,200,10:DRAW 432+6*COS(A),200
+6*SIN(A):NEXT:FOR A=1 TO 360:DEG:
PLOT 520,200,10:DRAW 520+6*COS(A),
200+6*SIN(A):NEXT
45100 INK 1,16:INK 7,25:INK 6,3:IN
K 3,26:INK 2,26:INK 4,16:INK 9,10:
INK 10,1:INK 8,0:INK 5,8
45105 R$="OO":X=10:Y=4:E=2
45110 LOCATE 1,1:PRINT "
":GIRL=1:A$=""
45120 LOCATE 1,3: PEN 5:PRINT "VOUS
VENEZ":LOCATE 1,5: PEN 6:PRINT "DE
":LOCATE 1,7:PRINT "DECOUVRIR":LOC
ATE 1,9: PEN 15:PRINT "ELISA":LOCAT
E 1,15: PEN 2:PRINT "APPUYEZ":PRINT
"SUR 1":PRINT "TOUCHE":SOUND 5,0,
1,15
45130 FOR N=1 TO 200:A$=INKEY$:NEX
T:A$=""
45135 FOR M=50 TO 200 :SOUND 4,M,1
,5
45140 A$=INKEY$
45150 IF A$<>" " THEN 2000
45160 NEXT
45165 GOTO 45130
49999 END
50000 REM PERDU!!
50005 R$="MUS"
50010 MODE 0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3
,0:INK 4,0:INK 5,0:INK 6,0:INK 7,0
:INK 8,0:INK 9,0:INK 10,0:INK 11,0
:INK 12,0: BORDER 0:INK 14,9: PEN 14
:LOCATE 10,2:PRINT "PATIENCE!!":PE
N 15:LOCATE 12,14:PRINT "PERDU !!"
50015 REM FOND
50020 FOR M=352 TO 384:PLOT 96,352
,11:DRAW 192,M:PLOT 288,352,12:DRA
W 192,M:NEXT
50025 FOR M=64 TO 96:PLOT 96,352:D
RAW M,272:PLOT 96,160:DRAW M,272,1
2:NEXT
50030 FOR M=288 TO 320:PLOT 288,35
2,12:DRAW M,272:PLOT 288,176:DRAW
M,272:NEXT
50035 FOR M=96 TO 128:PLOT 128,48,
1:DRAW M,176:NEXT:FOR M=256 TO 288
:PLOT 256,48:DRAW M,176:NEXT
50040 FOR M=16 TO 48:PLOT 128,48,1
1:DRAW 192,M:PLOT 256,48:DRAW 192,
M,12:NEXT
50045 FOR M=176 TO 352:PLOT 96,M,1
:DRAW 288,M:NEXT
50050 FOR M=48 TO 176:PLOT 128,M:D
RAW 256,M:NEXT
50055 REM BOUCHE
50060 FOR M=192 TO 208:PLOT 128,19
2,3:DRAW 192,M:NEXT:FOR M=176 TO 1
92:PLOT M,192:DRAW M,144:NEXT:FOR

```

```

M=128 TO 176:PLOT 176,144:DRAW M,1
92:NEXT
50070 FOR M=192 TO 208:PLOT 256,19
2,2:DRAW 192,M:NEXT:FOR M=192 TO 2
08:PLOT M,192:DRAW M,144:NEXT:FOR
M=208 TO 256:PLOT 208,144:DRAW M,1
92:NEXT
50080 FOR M=144 TO 192:PLOT 176,14
4,4:DRAW 128,M:NEXT:FOR M=80 TO 96
:PLOT 176,96:DRAW 128,M:NEXT:FOR M
=96 TO 144:PLOT 128,M:DRAW 176,M:N
EXT
50086 FOR M=96 TO 144:PLOT 176,M,6
:DRAW 208,M:NEXT:FOR M=144 TO 192:
PLOT 208,144:DRAW 256,M,4:NEXT:FOR
M=80 TO 96:PLOT 208,96:DRAW 256,M
:NEXT:FOR M=96 TO 144:PLOT 208,M:D
RAW 256,M:NEXT
50090 FOR M=80 TO 96:PLOT 128,80,5
:DRAW 176,M:PLOT 256,80:DRAW 208,M
:NEXT:FOR M=80 TO 96:PLOT 176,M:DR
AW 208,M:NEXT
50095 FOR M=177 TO 207:PLOT 192,11
2,7:DRAW M,144:NEXT
50100 REM YEUX
50105 FOR M=128 TO 160:PLOT 160,30
4:DRAW M,272,8:PLOT 160,240:DRAW M
,272:NEXT:FOR M=160 TO 192:PLOT 16
0,304:DRAW M,272,9:PLOT 160,240:DR
AW M,272:NEXT:FOR M=192 TO 224:PLO
T 224,304:DRAW M,272:PLOT 224,240:
DRAW M,272:NEXT:FOR M=224 TO 256:P
LOT 224,304,8
50106 DRAW M,272:PLOT 224,240:DRAW
M,272:NEXT
50110 REM SOURCILS
50115 FOR M=128 TO 160:PLOT 192,32
0,10:DRAW M,336:NEXT:FOR M=224 TO
256:PLOT 192,320:DRAW M,336:NEXT
50120 INK 1,10:INK 6,3:INK 7,26:IN
K 3,11:INK 2,14:INK 4,2:INK 5,1:IN
K 8,21:INK 9,22:INK 10,7:INK 11,23
:INK 12,20:R$="II"
50130 A$=".....Vous sere
z servi au prochain repas de MEDOR
, le toutou du DIABLE....."
:LOCATE 12,1: PEN 2:PRINT "APPUYEZ"
:LOCATE 12,4:PRINT "SUR UNE":LOCAT
E 12,6:PRINT "TOUCHE"
50140 LOCATE 10,2:PRINT "
":A=1:FOR M=1 TO 90:LOCATE 10,21
:INK 13,2: PEN 13:PRINT MID$(A$,A,9
):SOUND 1,INT (700+600*RND),10,15:
SOUND 4,INT (600+200*RND),10,15:A=
A+1:FOR N=1 TO 30
50150 B$=INKEY$
50160 IF B$<>" " THEN 50200
50170 NEXT N:NEXT M:GOTO 50140
50200 LOCATE 10,19:PRINT "ENCORE U
NE":LOCATE 10,20:PRINT "PARTIE ?":
LOCATE 10,21:PRINT "O/N
"
50210 R$="MUS":FOR M=1 TO 3000
50220 A$=INKEY$:A$=UPPER$(A$)
50230 IF A$="O" THEN RUN
50240 IF A$="N" THEN MODE 1:R$="OO
":END
50250 NEXT
54999 END
64000 IF MID$(R$,1,1)="1" AND Y>1
THEN Y=Y+1:GOTO 2010
64010 IF MID$(R$,2,1)="1" AND X<A2
THEN X=X+1:GOTO 2010
64020 IF MID$(R$,3,1)="1" AND Y<A1
THEN Y=Y-1:GOTO 2010
64030 IF MID$(R$,4,1)="1" AND X<A2
THEN X=X+1:GOTO 2010

```

CANON X07

LISTING 2

Suite de la page 4

```

1300 DATA Suicide - Va nord est sud ou ou
est.
1310 DATA quand vous rencontrez un monstre
vous pouvez...
1320 DATA [Attaquer - [E]luer - [M]archan
der - Lancer un [S]ort -
1325 DATA Les combats sont en temps reel'
n'hesitez pas trop longtemps.
1330 DATA Vous disposez des sorts suivant
s...
1340 DATA Boule de feu - Desintegration -
Sommeil - Teleportation -
1350 DATA Guerison - Lumiere - Serrure -
1360 DATA Pour ecrire un mot il suffit d'
ecrire ses deux premieres lettres.
1365 DATA [D] Jeu en sommeil - [I] Invent
aire - [F6] Repete l'action -
1370 DATA Surtout ne perdez pas patience
et ne vous énervez jamais.
1380 DATA -----BONNE CHANC
E-----

```

```

1 CLEAR300,14779:DE(1)=21:DE(2)=7:DE(3)=
28:R=RND(0)*100:FORQ=1TOR:Z=RND(1):NEXT
2 KEYS(6)=" "+CHR$(4)+CHR$(13):NV=1:X$
="00000":F$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
3 CONSOLE0,4,0,1:NI=1:MA=80:MP=80:PV=IN
T(RND(0)*50+50):V=PV:PS(1)="nt"
4 PAS="Vous n'avez pas de ":INIT#1,"
KBD:"
5 DATA Boule de feu,Desintegration,Sommei
l,Teleportation
6 DATA Guerison,Lumiere,Serrure
7 DATA Suicide,Mange,Bois,Lis,Ouvre,Prend
s,Allume,Va,Jette
8 DATA Sort,Coffre,Epee,Livre,Armure,Fiol
e,Sac,Bouclier,Gemme,Anneau
9 DATA Sceptre,Porte,Carte
10 DATA Nord,Sud,Est,Ouest,Torche
20 DATA Un coffre,Une belle epee,Un livre
,Une armure brillante,Une epee,Une fiole
25 DATA Un sac,Un grand bouclier,La Gemme
,L'Anneau,Le sceptre
30 FORQ=1TO10:NS=NS+CHR$(PEEK(16003+Q)):
NEXTQ:P=PEEK(16001)
35 MA(1)=PEEK(16002):MA(2)=PEEK(16003):P
R=PEEK(16014):AR=PEEK(16015)
200 DATA Bouclier,Cotte,Armure:RESTORE200
:FORQ=1TOPR:READPS(1):NEXT

```

```

210 DATA Couteau,Masse,Epee:RESTORE210:FO
RQ=1TOAR:READPS(2):NEXT
220 CONSOLE0,4:CLS:INIT#2,"CASI":PRINT"
Mettez la cassette sur Niveau"NV:puis
225 PRINT"tapez une touche.":POKE43,4:CL
S:PRINT"Je cherche Niveau"NV:
230 INPUT#2,Z:IFZ=NVTHENPRINT"J'ai trouv
e Niveau"STR$(NV):MOTORONELSE245
235 FORZ=14779TO16363:POKEZ,INP(#2):NEXT
:MOTOROFF:BEEP15,10:GOTO250
245 PRINT"Je passe Niveau"Z:GOTO230
250 CLS:PRINT"Pv:"PV" Ma:"MA:LOCATE0,3
:PRINT"Exp:"X$" Niv:"NI":CONSOLE1,2
251 V$="":FORQ=1TO52:V$=V$+"1":NEXT
255 CLS:PRINT"Vous etes devant une po
rte":EE=16348:DI=36:GN=-1:POKE43,4
300 ONERRORGOTO950
301 CLS:PRINT"Action ?":CP=2:GOSUB1000:I
FOS=CHR$(4) THEN390ELSEIFOS="I" THEN870
302 IFOS="D" THENSLEEP:GOTO300
305 RESTORE7:FORQ=1TO9:READBS:IFASC(B$)=
ASC(OS) THENB=Q:GOTO310ELSENEXT
310 IFQ=10 THENBEEP-1,10:GOTO300ELSELOCAT
E0,2:PRINTBS" "
320 IFB<3 THEN340ELSECP=2:GOSUB1000:A$=CH
R$(ASC(OS))+CHR$(ASC(RIGHTS(OS,1))+32)
324 OS=A$:RESTORE8:FORQ=OTO17:READOB$
325 IFINSTR(OB$,OS)=1 THENOB=Q:GOTO335ELS
ENEXT
330 IFQ=18 THENBEEP-1,10:PRINTF$ "F$":
GOTO320

```

```

335 LOCATELEN(B$)+1,2:PRINTOB$:GOSUB805
340 ONBGOTO6000,6100,6200,6300,6400,6500
,6600,6700,6800
390 PRINT"?" :OB$:GOSUB805:GOTO340
400 PS(2)="Belle epee":AR=6:PRINT"OK !"
:X=X+100:RETURN
450 PS(4)="Livre":CLS:PRINT"OK !":X=X+5
0:RETURN
500 PS(1)="Armure brillante":CLS:PRINT"
OK !":X=X+100:PR=4-2*(PS(5)<>""):RETURN
550 FI=FI+1:PS(3)=CHR$(29)+STR$(FI)+F$
ole"+CHR$(115*(FI>1)):CLS:PRINT"OK !":R
ETURN
600 R=INT(RND(0)*3+1):ONRGOTO605,610,620
605 CLS:PRINT"Ce sac est vide":RETURN
610 CLS:PRINT"Ce sac contient une vi
pere":GOSUB805:R=INT(RND(0)*20+10)
615 FORQ=1TOR:PV=PV-1:LOCATE3,0:PRINTPV:
BEEP1,1:NEXT:IFPV<1 THEN210ELSERETURN
620 R=INT(RND(1)*3+1):MA(2)=MA(2)+R:CLS:
PRINT"Ce sac contient","R"ration":
625 PRINTCHR$(115*(R>1)):X=X+30R:GOSU
B805:RETURN
650 PS(5)="Grand bouclier":CLS:PRINT"OK
!":PR=PR+2:X=X+50:RETURN

```

A SUIVRE...

MORNIFLES

Exprimez vos dons de brute épaisse par quelques bastons viriles à souhait...

Jean-Pierre FERRAND

Mode d'emploi :
Aux lignes 6005, 6030, 10011 et 10395, le caractère " " correspond à "E". Les règles sont incluses.

```

1 REM
2 REM MORNIFLES
3 REM FERRAND JEAN-PIERRE
4 REM 1986 ORIC 1 / ATMOS
5 REM
6 TEXT:CLS:POKE618,10:DIM PO(15),
Q(55)
7 IF PEEK(#D000)=166 THEN O1=TRUE
8 EC$=" "+CHR$(27):POKE#BBA3,0
9 IF O1 THEN CALL#F89B ELSE CALL#
F8D0
10 AO(0)=337:AO(1)=425:AO(2)=379:
AO(3)=450
11 BX$=CHR$(228)
12 GOSUB10000:GOSUB11000
13 S1=0:S2=S1
14 PRINT:PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS
LES INSTRUCTIONS (O/N) ?"
15 GETZ1$;IFZ1$<>"O"ANDZ1$<>"N"TH
EN17ELSEIFZ1$="O"THEN GOSUB7000:GO
T019
18 IF Z1$="N"THENGOTO7525
19 RO=1
20 GOSUB 9500
21 GOSUB 9000
22 GOSUB 9550
23 REM
24 REM DEBUT
25 REM
26 PLOT31-LEN(STR$(RO)),25,STR$(R
O)
27
28 X=4:Y=12:X1=X:Y1=Y
29 G=33:F=3:G1=G:F1=F
30 TM=3:TS=2:E=0
31 REM
32 DESSIN DES BOXEURS
33 REM
34 PLOTX1,Y1," ":PLOTX1,Y1+1,"
":PLOTX1,Y1+2," "
35 110 PLOTG1,F1," ":PLOTG1+1,F1+1,
":PLOTG1,F1+2," "
36 115 PLOTG,F,"hi":PLOTG+1,F+1,BX$:
PLOTG,F+2,"jk":G1=G:F1=F
37 120 PLOTX,Y,"ac":PLOTX,Y+1,BX$:PL
OTX,Y+2,"eg":X1=X:Y1=Y
38 125 REM
39 126 REM TEMPS
40 127 REM
41 130 TS=TS-2:IFTS=0THENTM=TM-1:TS=
58:IFTM=-1THENB500
42 150 TM$=MID$(STR$(TM),2):TS$=MID$
(STR$(TS),2)
43 151 IFLEN(TS$)=1THENTM$="O"+TS$
44 152 PLOT11,25,TS$:PLOT13,25,TS$

```

```

420 REM
425 REM TEST DU CLAVIER & JEU
427 REM
430 TC=PEEK(#208)
440 IF TC=170 THEN GOSUB 1000
450 IF TC=130 THEN GOSUB 1100
460 IF G=X+1 AND RND(1)>SK THEN G
OSUB2000
470 IF TC=173 THEN GOSUB11000:GOT
O15
480 X=X+(TC=143)*(X<33)-(TC=131)*
(X>3)
490 Y=Y+(TC=174)*(Y<13)-(TC=177)*
(Y>2)
500 F=F+INT(RND(1)*2.5)-INT(RND(1
)*2.5)-(F<Y)+(F>Y)
510 IF F<2 THEN F=2
520 IF F>12 THEN F=12
530 G=G+INT(RND(1)*2.5)-INT(RND(1
)*2.5)-(G<X+2)+(G>X+2)
540 IF G<X+1 THEN G=X+1
550 IF G>34 THEN G=34
560 IF X=33 THEN E=E+1:IF E=10 TH
EN GOSUB3000
570 IF X<33 AND E>D THEN E=E-1
580 GOTO 100
590 REM
600 AFFICHAGE DES POINGS
610 REM EN CAS DE TIR
620 REM
630 PLOTX+1,Y,"bc":PLAYO,1,2,300
640 WAIT20
650 IFY=F-1ANDX=G-1THENS1=S1+1:G
OSUB1300
660 RETURN
670 REM
680 PLOTX+1,Y+2,"fg":PLAYO,1,2,3
00
690 WAIT20
700 PLOTX+1,Y+2,"g "
710 IFY=F-1ANDX=G-1THENS1=S1+1:G
OSUB1300
720 RETURN
730 REM
740 SONS
750 REM
760 PLAYO,1,2,300:WAIT20:IF01THE
NCALL#FB10:CALL#FB10:CALL#FB10:GOT
O1320
770 CALL#FB2A:CALL#FB2A:CALL#FB2
A
780 S1$=MID$(STR$(S1),2):PLOT14-

```

```

LEN(S1$),21,S1$:RETURN
1500 PLAYO,1,2,300:WAIT20:IF01THE
NCALL#FB10:CALL#FB10:CALL#FB10:GOT
O1520
1510 CALL#FB2A:CALL#FB2A:CALL#FB2
A
1520 S2$=MID$(STR$(S2),2):PLOT32-
LEN(S2$),21,S2$:RETURN
1900 REM
1910 AFFICHAGE DES POINGS
1920 DU JOUEUR ADVERSE
1930 REM
2000 IFF<YTHENGOTO2100
2010 PLOTG-1,F,"hb":PLAYO,1,2,300
:WAIT20
2020 PLOTG-1,F," h"
2030 IFF=Y+1THENS2=S2+1:GOSUB1500
2035 IFS2=K1THENGOTO6500
2040 RETURN
2100 PLOTG-1,F+2,"jf":PLAYO,1,2,3
00:WAIT20
2110 PLOTG-1,F+2," j"
2130 IFF=Y-1THENS2=S2+1:GOSUB1500
2135 IFS2=K1THENGOTO6500
2140 RETURN
2960 REM
2970 SEPARATION DES JOUEURS
2980 SERRES
2990 REM
3000 PING:WAIT30:PING
3003 X=X-1:PLOTX1,Y1," ":PLOTX1,
Y1+1," ":PLOTX1,Y1+2," ":X1=X:Y1=
Y
3007 PLOTG1,F1," ":PLOTG1+1,F1+1,
":PLOTG1,F1+2," "
3010 PLOTG,F,"hi":PLOTG+1,F+1,BX$:
PLOTG,F+2,"jk"
3020 FOR X=32TO4 STEP-1
3030 PLOTX1,Y1," ":PLOTX1,Y1+1,"
":PLOTX1,Y1+2," "
3040 PLOTX,Y,"ac":PLOTX,Y+1,BX$:P
LOTX,Y+2,"eg":X1=X:Y1=Y
3050 PLOTG,F,"hi":PLOTG+1,F+1,BX$:
PLOTG,F+2,"jk"
3055 WAIT3
3060 NEXT:RETURN
5970 REM
5980 JOUEUR MIS K.O.
5990 REM
6000 PLOTG,F," ":PLOTG,F+1," ":
PLOTG,F+2," "
6005 PLOTG-1,F," )rhi":PLOTG,F+1,"
Juuo":PLOTG-1,F+2," _sjk"
6010 PLOT6,0,CHR$(12)+CHR$(3)+"BI

```

```

EN JOUE : UN K.O."
6015 FORI=500TO50STEP-20:SOUND1,I
,15:NEXT
6016 SOUND1,0,0
6019 I=X
6020 FORX=ITO4STEP-1
6025 PLOTX,Y,"ac ":PLOTX,Y+1,BX$+
":PLOTX,Y+2,"eg "
6030 PLOTG-1,F," )rhi":PLOTG,F+1,"
Juuo":PLOTG-1,F+2," _sjk"
6035 WAIT15
6040 NEXT:WAIT150:GOTO6600
6500 PLOTX,Y," ":PLOTX,Y+1," ":P
LOTX,Y+2," "
6502 PLOTX,Y,"acpt":PLOTX-1,Y+1,"
ouu^":PLOTX,Y+2,"eg!"
6505 PLOT6,0,CHR$(12)+CHR$(3)+"PA
S DE BOL : UN K.O."
6515 FORI=500TO50STEP-20:SOUND1,I
,15:NEXT
6516 SOUND1,0,0
6519 I=G
6520 FORG=ITO32
6525 PLOTG,F," hi":PLOTG+1,F+1,"
"+BX$:PLOTG,F+2," jk"
6530 PLOTX,Y,"acpt":PLOTX-1,Y+1,"
ouu^":PLOTX,Y+2,"eg!"
6535 WAIT15
6540 NEXT:WAIT150
6600 PLAYO,0,0,0
6620 CLS:IFK1=S2ORS2>S1THENGOTO67
00
6630 PRINT:PRINT"BIEN JOUE ! VOUS
AVEZ BATTU"
6632 PRINT
6635 PRINTB$ EN "RO" ROUND":IFR
O>1THENPRINT"S. ELSEPRINT"."
6636 PRINT
6638 PRINT
6640 PRINT"LE RESULTAT EST "S1" P
OUR VOUS ET "S2
6645 PRINT
6650 PRINT"POUR "P$". "
6651 PRINT
6655 PRINT"MESUREZ VOUS A UN ADVE
RSAIRE PLUS":PRINT:PRINT"CORIACE !
"
6660 GOTO6780
6700 PLAY1,0,1,800

```

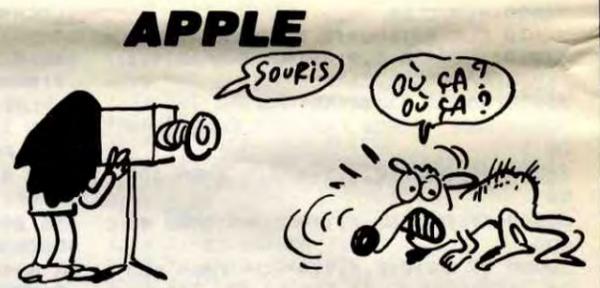


MOUSE DRAW

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

William SCHLEGEL

Mode d'emploi :
Toutes les indications nécessaires sont incluses. Soit les listings :
- 1 : HELLO (Basic).
- 2 : MOUSEDRAW (Basic).
- 3 : FONT à entrer par CALL-151 (A\$6000,L\$2C8).
- 4 : FORMES.MOUSE à entrer par CALL-151 (A\$300,LSA7).
- 5 : MOUSE.LM.2 à entrer par CALL-151 (A\$950E,LSF1).



```

LISTING 1
10 REM ----- HELLO -----
12 LOMEM: 16384
15 DIM X(172),Y(172)
20 HGR : POKE - 16302,0
30 HCOLOR= 3
33 DX = 20:DY = 10
35 NF = 171
40 FOR N = 0 TO NF: READ X(N),Y(
N): NEXT
50 A = 0:B = 18: GOSUB 350
60 A = 20:B = 50: GOSUB 350
70 A = 52:B = 60: GOSUB 350
80 A = 62:B = 65: GOSUB 350
90 A = 67:B = 76: GOSUB 350
100 A = 78:B = 83: GOSUB 350
110 FOR N = 0 TO 2 STEP 2: HPLLOT
DX,N + 55 + DY TO 215 + DX,N + 55
+ DY: NEXT
115 DY = 30:DX = - 60
120 A = 85:B = 99: GOSUB 350
125 DY = 10:DX = 20
130 A = 101:B = 114: GOSUB 350
140 A = 116:B = 123: GOSUB 350
150 A = 125:B = 127: GOSUB 350
160 HPLLOT 100,127 TO 140,110 TO
150,110 TO 155,115 TO 155,120 TO 1
50,125 TO 150,130 TO 155,135 TO 16
5,135 TO 190,127
165 DX = 150:DY = 150
170 A = 129:B = 137: GOSUB 350
180 A = 139:B = 170: GOSUB 350
190 GOTO 400
200 DATA 5,35,0,40,0,45,5,50,10
,50,15,45,20,40,25,30,27,20,30,5,3

```

```

0,25,3 0,35,35,25,40,5,40,40
,45,50,50,50,55,45,55,40,50,35
205 DATA 70,35
210 DATA 65,40,65,45,70,50,75,50
,80,45,80,40,75,35,70,35,75,40,80,
40,85,35
220 DATA 85,45,90,50,95,45,95,3
5,95,50,100,50,105,45,110,35,115,4
5,110,50,115,45,120,45,125,45,130,
40,125,35,120,40,120,45,125,50,130
,50
230 DATA 135,45
240 DATA 150,40,145,35,140,35,13
5,40,135,45,140,50,145,50,150,45,1
50,20,155,15
250 DATA 155,50,155,35,155,40,1
60,35,165,35
260 DATA 185,45,185,40,180,35,17
5,35,170,40,170,45,175,50,180,50,1
85,45,190,50,195,50
270 DATA 195,35,200,40,200,50,20
5,45,210,50,210,40,215,35
280 DATA 100,105,100,115,125,
115,125,105,100,105,120,90,145,90,
125,105
290 DATA 125,115,160,100,160,95
,145,90,140,90,135,95,120,95,125,9
0
300 DATA 175,95,220,95,225,100,2
25,120,220,125,175,125,170,120,170
,100,175,95,185,90,230,90,235,95,2
35,115,230,120,220,125
310 DATA 180,120,175,115,175,105
,180,100,215,100,220,105,220,115,2
15,120,180,120
320 DATA 180,115,200,105,205,11
5,215,105

```

```

330 DATA 10,5,15,10,15,20,20,25,
25,20,30,25,35,20,35,10,40,5,105,5
340 DATA 40,25,45,20,45,15,45,2
0,50,25,55,20,60,20,65,15,65,10,60
,10,55,15,55,20,60,25,65,25,70,20,
75,20,80,15,80,10,75,10,70,15,70,2
5,80,25,85,20,85,15,85,20,90,25,95
,25,100,20,100,15,100,30,95,35,40,
35,35,40
350 FOR I = A TO B
355 HPLLOT X(I) + DX,Y(I) + DY TO
X(I + 1) + DX,Y(I + 1) + DY
356 POKE - 16336,0
357 NEXT
360 RETURN
400 REM --- PRESENTATION ----
402 PRINT CHR$(21)
405 GOSUB 700
407 M$ = " MOUSEDRAW
"
410 A$ = " BROSSES ":B$ = " TE
XTE ":C$ = " INVERSE ":D$ = "
EFFACEMENT ":E$ = " COULEURS ":
F$ = " COMMANDES DOS ":G$ = "
GENERALITE "
412 X$ = M$: GOSUB 600: PRINT : P
RINT
415 PRINT "Mousedraw est un prog
ramme de dessin utilisable avec
la souris": PRINT : PRINT "Voici
la liste des différentes
possibilités"
417 GOSUB 700
420 X$ = A$: GOSUB 600
425 PRINT
430 PRINT : PRINT "Il existe 9 b

```

```

rosses différentes et 4 gomme
s"
440 PRINT "Elles sont appelées p
ar les touches ": PRINT
441 VTAB 6: HTAB 27: INVERSE
442 X$ = "-GOMMES-": FOR I = 1 TO
8:B = PEEK ( - 16336): PRINT MI
D$(X$,I,1): NEXT
443 NORMAL
445 VTAB 8: FOR N = 1 TO 6: HTAB
30: READ A$: INVERSE : PRINT " ":
: PRINT A$: PRINT " ": NORMAL :
PRINT : NEXT
447 VTAB 6: HTAB 7: INVERSE :X$
= "-BROSSES-": FOR I = 1 TO 9:B =
PEEK ( - 16336): PRINT MID$(X$,
I,1): NEXT
450 VTAB 8: FOR N = 1 TO 11: HTA
B 10: READ A$: INVERSE : PRINT " "
: PRINT A$: PRINT " ": NORMAL :
PRINT : NEXT
460 GOSUB 700
470 X$ = B$: GOSUB 600
480 PRINT : PRINT "Le texte s'o
btient avec la touche '&': PRINT
"Le curseur se déplace avec la sou
ris,"
490 PRINT "et la saisie commence
dés que le bouton": PRINT "est pr
éssé."

```

Suite page 27

CREATIX V.II

Au gré de votre fantaisie créatrice, redéfinissez à souhait vos caractères.

Thierry BORNE

Mode d'emploi :
Pour bénéficier de ce splendide programme, se munir d'un ordinateur VIC 20 muni d'une extension 16 Ko et d'un joystick. Avant de taper ou charger ces deux programmes (à sauvegarder à la suite), faites donc : POKE 7168,0 : POKE 43,1 : POKE 44,28 : NEW
Le lancement du premier programme qui comporte toutes les indications nécessaires, charge et lance automatiquement le programme principal d'ordinaire bien fait.



LES VOYAGES FORMENT LES CREVASSES

LISTING 1

```
10 REM*CREATIX V.II*PAR*THIERRY B
ORNE*
20 REM*VIC 20 +16 KO*A SENS*LE 01
/04/86*
30 REM*INITIAL.*PRESENTATION.*
40 DIMG(12):CO=33792:FC=4645:A=1
50 POKE36879,14:POKE36878,15:PRINT
"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
60 FORI=4658T04790STEP44:FORJ=0T04
STEP2:GF(A)=I+J:A=A+1:NEXTJ,I
70 A$="3 THIERRY BORNE":GOSU
B760
80 A$="18 PRESENTE...":GOSUB7
60:GOSUB830
90 PRINT"XXXXXXXXXXXX":FORI=0T07:PRIN
TAB(I)"X"TAB(18-I)"X":NEXT
100 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
110 PRINT"XXXXXXXXXXXX":GOSUB800
120 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
130 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
140 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
150 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
160 PRINT"XXXXXXXXXXXX"
170 FORI=1T010:PRINT"XXXXXXXXXXXX"
180 PRINT"XXXXXXXXXXXX":GOSUB800
190 A$="00000000(C) 1986 * 89 SENS"
:GOSUB760:GOSUB860
200 REM*****INST
RUCTIONS*
210 POKE36879,154:PRINT"XXXXXXXXXXXX"
220 A$="2 PRESSEZ F1 POUR"
:GOSUB760:A$="2 RALENTIR L'AFFICHAG
E":GOSUB760
230 A$="8 DES INSTRUCTIONS":GOSU
B760:A$="4 INSTRUCTIONS":GOSU
B760
240 A$="18 L'AIDE DE LA MATRICE":
GOSUB760:A$="20UI VA APPARAITRE CI
-":GOSUB760
250 A$="0DESSOUS...":GOSUB760:GOSU
B820
260 A$="2 VOUS ALLEZ":GOSUB760:A$=
"1REDEFINIR LES CARACTE-":GOSUB760
270 A$="2RES 1 A 1.(240 MAXI)":GO
SUB760:A$="2ET LES PLACER AU FUR":
GOSUB760
280 A$="2ET A MESURE SUR L'EC-":GO
SUB760:A$="2RAN EN LEURS ATTRIBU-":
GOSUB760
```

```
290 A$="1ANT UNE DES 7 COULEURS":G
OSUB760:A$="1SITUEES A DROITE DE L
A":GOSUB760
300 A$="5MATRICE":GOSUB760:A=0
310 FORI=4643T04841STEP22:POKEI,25
2:POKECO+I,A:A=A+1:NEXT:POKE4644,2
44
320 A$="4 FONCTIONS":GOSUB
760
330 A$="0RENVOIE A LA MATRIC
E":GOSUB760:A$="1 POUR REDEFINIR
LE":GOSUB760
340 A$="3 CARACTERE SUIVANT":GOS
UB760:X=0:C=243:GOSUB750
350 A$="3RENVOIE A L'ECRAN":
GOSUB760:GOSUB750
360 A$="0INVERSE LE CARACTER
E":GOSUB760:A$="1 SITUE SOUS LE C
URS-":GOSUB760
370 A$="3 EUR DE L'ECRAN":GOSUB7
60:GOSUB750
380 A$="1CHANGE LE CARACTERE
":GOSUB760:A$="0 A AFFICHER PAR C
ELUI":GOSUB760
390 A$="1 SITUE SOUS LE CURS-":GO
SUB760:A$="0 EUR DE L'ECRAN OU,SI
":GOSUB760
400 A$="1 LE CARACTERE DESIRE":GO
SUB760:A$="0 NE FIGURE PAS SUR L'
":GOSUB760
410 A$="1 ECRAN,PAR CELUI QUE":GO
SUB760:A$="0 VOUS AUREZ AFFICHE A
":GOSUB760
420 A$="2 DROITE DE LA MATRICE":G
OSUB760:GOSUB750
430 A$="0AFFICHE UN CARACTER
E":GOSUB760:A$="0 A CHAQUE DEPLAC
EMENT":GOSUB760
440 A$="3 DU CURSEUR ECRAN":GOSU
B760:GOSUB750
450 A$="0MODIFIE LE CARACTER
E":GOSUB760:A$="1 SITUE SOUS LE C
URS-":GOSUB760
460 A$="3 EUR DE L'ECRAN":GOSUB7
60:GOSUB750
470 A$="1RETOURNE LE CARAC-":
GOSUB760:A$="1 TERE SITUE SOUS L
E":GOSUB760
480 A$="1 CURSEUR DANS UNE DE":GO
SUB760:A$="2 CES 4 DIRECTIONS":G
OSUB760
490 A$="1 VERS LA GAUCHE":GOSUB76
0:A$="1 VERS LE BAS":GOSUB760
500 A$="1 VERS LA DROITE":GOSUB76
0:A$="3 VERS LE HAUT":GOSUB760:GO
SUB750
510 A$="3EFFACE L'ECRAN":GO
SUB760:GOSUB750
520 A$="0CHANGE LA COULEUR D
E":GOSUB760:A$="3 L'ECRAN (INVERS
```

```
E":GOSUB760
530 GOSUB750:A$="0CHANGE LA
COULEUR DE":GOSUB760:A$="3 L'ECRA
N (NORMALE)"
540 GOSUB760:GOSUB750:A$="1SAU
VUE LE DECOR A LA":GOSUB760
550 A$="1SUITE DE CREATIX V2"
:GOSUB760:A$="3 PAR DES PRINTS"
:GOSUB760:GOSUB750
560 A$="1SAUVE LES DONNEES A
":GOSUB760:A$="1 LA SUITE DU DECO
R":GOSUB760
570 A$="4 PAR DES DATAS":GOSUB76
0:GOSUB750
580 A$="2L'EMPLOI DE CERTAINES":GO
SUB760:A$="1FONCTIONS AFFICHERA LE
":GOSUB760
590 A$="2MOT FEU VOUS DEVREZ"
:GOSUB760:A$="2ALORS APPUYER SUR L
E":GOSUB760
600 A$="2BOUON FEU POUR LES":GOSU
B760:A$="2VALIDER OU DIRIGER LE":G
OSUB760
610 A$="2MANCHE DU JOYSTICK":GOSUB
760:A$="2DANS N'IMPORTE QUELLE":GO
SUB760
620 A$="2DIRECTION POUR LES":GOSUB
760:A$="5ANNULER":GOSUB760
630 A$="3DEPLACEMENTS":GOS
UB760:A$="3UTILISEZ LE JOYSTICK"
:GOSUB760
640 A$="2MATRICE NORD":GOSUB
760:A$="2 SUEST SEST":GOSU
B760
650 A$="2SUD":GOSUB760:A
$="2 FEU = NOIRCIR CASE"
660 GOSUB760:POKE4678,0:POKECO+467
8,6
670 A$="3 QUITTE LA MATRICE"
:GOSUB760:A$="2ECRAN (GOTO MAT
RICE)":GOSUB760
680 A$="1 FEU AFFICHE CARACTERE"
:GOSUB760:A$="2 QUITTE L'ECR
AN":GOSUB760
690 A$="0 S/OCHANGE LA COULEUR"
:GOSUB760:A$="3 DU CARACTERE"
:GOSUB760
700 A$="2FONCTIONS (GOTO ECRAN)
":GOSUB760:A$="2 FEU=ACTIVE FONC
TIONS":GOSUB760
710 A$="1 S/OINCREMENTE CHOIX"
:GOSUB760:A$="2 DU CARACTERE":G
OSUB760
720 A$="1 S/ODECREMENTE CHOIX"
:GOSUB760:A$="2 DU CARACTERE":G
OSUB760
730 POKECO+4744,6:POKE4744,0:POKE1
98,1:POKE631,131:END
740 REM*****
-PROGR.*
```

```
750 X=X+1:C=C+1:POKEGF(X),C:FORI=1
T06:FORJ=1T022:POKECO+GF(X),J:NEXT
J,I:RETURN
760 FORI=2T0LEN(A$):IFPEEK(203)=39
THENWAIT203,64
770 S=130:B$=MID$(A$,I,1):IFB$=" "
THENS=0
780 PRINTB$:POKE36877,S:FORJ=1T02
0:NEXTJ:POKE36877,0:NEXT:IFVAL(A$)
=0THENRETURN
790 FORI=1T0VAL(A$):PRINT:POKE3687
4,250:FORJ=1T030:NEXTJ:POKE36874,0
:NEXTI:RETURN
800 FORI=1T010:POKE36864,10:POKE36
865,36:POKE36877,255-(I*3)
810 POKE36864,12:POKE36865,38:POKE
36877,0:NEXT:RETURN
820 FORI=0T018STEP2:POKE36865,39-I
:POKE36867,46+I:FORJ=1T050:NEXTJ,I
:RETURN
830 FORI=4602T04800:POKECO+I,2:POK
EI,243:NEXTI
840 FORI=7048T07167:READD:POKEI,D:
NEXT
850 FORI=4625T04801STEP22:FORJ=0T0
7:POKECO+I+J,6:POKEI+J,253:NEXTJ,I
:RETURN
860 FORI=5120T07047:POKEI,PEEK(I+2
7648):NEXT:RETURN
870 REM *****
DATAS *
880 DATA255,4,4,60,12,12,60,60
890 DATA255,36,36,228,36,228,32,32
900 DATA255,255,255,255,255,255,25
5,255
910 DATA0,32,96,255,255,96,32,0
920 DATA24,60,126,24,24,24,24,24
930 DATA126,126,24,24,24,24,126,12
6
940 DATA62,127,231,224,224,231,127
,62
950 DATA126,126,24,24,24,24,24,24
960 DATA195,255,255,219,219,195,19
5,195
970 DATA126,255,231,231,254,252,23
8,103
980 DATA102,255,255,255,255,126,60
,24
990 DATA0,126,126,126,126,126,126,
0
1000 DATA255,129,129,129,129,129,1
29,255
1010 DATA126,255,231,14,28,28,0,28
1020 DATA219,219,126,255,255,126,2
19,219
```

A SUIVRE...



Suite de la page 26

```
500 PRINT : PRINT "Les caractères
sont " : INVERSE :X$ = " A B C D
E F G H I J K L M N O P Q R S T U
V W X Y Z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ( )
. ' SPACE " : FOR I = 1 TO LEN (
X$) : POKE - 16336,0 : PRINT MID$
(X$,I,1) : NEXT I : NORMAL : PRINT

510 PRINT "Le curseur revient au
tomatiquement à la ligne lorsqu'il
arrive au bord de l'écran"
520 PRINT : PRINT "Il est possib
le d'utiliser les touches : "
530 FOR I = 1 TO 7 : POKE - 1633
6,0 : READ A$ : HTAB 10 : INVERSE : P
RINT " " : PRINT A$ : PRINT " " : N
ORMAL : NEXT
540 GOSUB 700:X$ = C$ : GOSUB 600
: PRINT : PRINT
550 PRINT "Deux possibilités d'i
nversion : " : PRINT : PRINT : PRIN
T "Inversion de toute la page -> "
: INVERSE : PRINT " 0 " : NORMAL

560 PRINT : PRINT "Inversion d'u
ne portion de page -> " : INVERS
E : PRINT " 4 " : NORMAL : PRINT :
PRINT "Dans ce cas, l'inversion s
e fait dans lerectangle défini ave
c la souris"
570 GOSUB 700:X$ = D$ : GOSUB 600

575 PRINT : PRINT : PRINT "L'eff
acement se fait aussi de deux
façons " : PRINT : PRINT "Page ent
ière -> " : INVERSE : PRINT " SPAC
E " : NORMAL : PRINT : PRINT "Port
ion de page -> " : INVERSE : PRINT
" 8 " : NORMAL
```

```
576 GOSUB 700:X$ = E$ : GOSUB 600

577 PRINT : PRINT : PRINT "Il es
t possible de remplir toutes les
surfaces fermées" : PRINT "Toutes
les couleurs sont utilisables s
auf le noir" : PRINT : PRINT "Les t
ouches utilisées sont : "
578 FOR I = 1 TO 7 : IF I = 4 THE
N NEXT
579 READ A$ : PRINT I ; " -> " : IN
VERSE : PRINT A$ : NORMAL : PRINT
: POKE - 16336,0 : NEXT
580 GOSUB 700:X$ = F$ : GOSUB 600
: PRINT : PRINT
583 PRINT "Ces commandes permett
ent de sauver une image sur disqu
ette et de la rappeler" : PRINT "Il
est également possible d'avoir le
catalogue de la disquette" : PR
INT
585 PRINT "Les touches sont : " :
PRINT : INVERSE : PRINT " L " : N
ORMAL : PRINT " -> Load" : INVERSE
: PRINT " S " : NORMAL : PRINT " -
> Save" : INVERSE : PRINT " C " : N
ORMAL : PRINT " -> Catalog"
587 GOSUB 700:X$ = G$ : GOSUB 600
: PRINT : PRINT
590 PRINT "Un rappel des touches
est accessible à tout instant en
appuyant sur " : PRINT : INVERSE
: HTAB 19 : PRINT " ? " : NORMAL :
PRINT
595 PRINT : PRINT "Bon, j'en ais
assez dit. Maintenant, à vous de
jouer ..." : GOSUB 700
597 .POKE - 16297,0 : POKE - 163
04,0 : POKE - 16300,0
599 PRINT CHR$(13) + CHR$(4)
"RUN MOUSEDRAW"
600 A = LEN (X$) : X = 20 - (A / 2
)
605 VTAB 1
610 HTAB X
```

```
620 INVERSE : FOR N = 1 TO A : PR
INT MID$(X$,N,1) : POKE - 16336
,0 : NEXT : NORMAL
630 POKE 34,1
640 RETURN
645 DATA " ",0,9,"G," "
650 DATA " ",T,/,0,X,P,é,*%,V,"
",FLECHE GAUCHE,FLECHE DROITE,FLE
CHE HAUT,FLECHE BAS,DELETE,ESC (PO
UR SORTIR),RETURN
660 DATA VERT,VIOLET,BLANC,ORANG
E,BLEU,BLANC
700 WAIT - 16384,128,127 : POKE
- 16368,0 : TEXT : HOME
710 RETURN
```

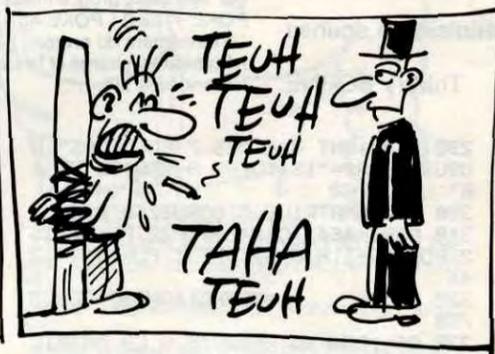
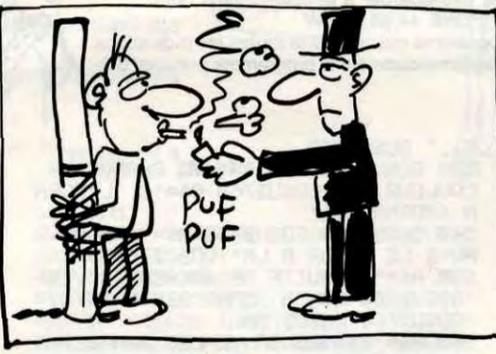
LISTING 2

```
10 REM -----
20 REM ----- MOUSE.DRAW -----
30 REM -----
40 REM ----- Par William -----
45 REM ----- SCHLEGEL -----
50 REM -----
60 :
90 POKE 232,0 : POKE 233,3
100 ONERR GOTO 2490
110 SCALE= 1 : ROT= 0
120 IF PEEK (768) + PEEK (770)
+ PEEK (772) = 73 THEN 190
130 HCOLOR= 3
140 PRINT CHR$(4)"BLOADFONT"
150 PRINT CHR$(4)"BLOADFORMES.
MOUSE"
155 PRINT
160 PRINT CHR$(4)"BLOADMOUSE.L
M.2"
170 HIMEM: 38155
180 IF PEEK (975) = 123 THEN P
OKE 975,0 : GOTO 2490
190 HGR : POKE - 16302,0
200 GOSUB 540
210 D$ = CHR$(13) + CHR$(4)
```

```
230 PRINT D$;"PRÉ4"
240 PRINT CHR$(1)
250 PRINT D$;"PRÉ0"
260 PRINT D$;"INÉ4"
270 INPUT " ";X,Y,S
280 H = 3 : IF K = 72 THEN H = 0
290 SCALE= 1
300 IF X < 1 OR Y < 1 THEN GOSU
B 540 : HPLLOT X,Y : GOTO 270
310 IF X > = 279 THEN X = 279 :
GOSUB 2210 : GOSUB 540 : HCOLOR= H :
HPLLOT X,Y : GOTO 270
320 IF Y > = 191 THEN Y = 191 :
GOSUB 2210 : GOSUB 540 : HCOLOR= H :
HPLLOT X,Y : GOTO 270
330 IF S = 1 THEN HCOLOR= H : HP
LOT TO X,Y : GOTO 370
340 IF S = 2 THEN HCOLOR= H : HP
LOT X,Y
350 IF S < > 4 THEN 370
360 XDRAW 1 AT X - 1,Y - 1 : FOR
N = 1 TO 10 : NEXT : HCOLOR= ( SGN
(H) * 3) : XDRAW 1 AT X - 1,Y - 1 :
HCOLOR= H
370 IF S > 0 THEN 270
390 GOSUB 1110
400 GOTO 200
450 H = K - 48 : IF H = 4 THEN GO
TO 1890
460 IF H = 0 THEN GOTO 1830
470 IF H = 8 THEN GOTO 1890
480 IF H = 9 THEN 710
490 HCOLOR= H
500 A = INT (X / 256) : POKE 6,(X
- A * 256) : POKE 7,A : POKE 8,Y
510 POKE 261,A : POKE 260,PEEK (
6) : POKE 262,Y
520 CALL 38158
530 GOTO 270
540 HCOLOR= 3 : HPLLOT 0,0 TO 279,
0 TO 279,191 TO 0,191 TO 0,0
550 RETURN
```

A SUIVRE...

Les filtres électroniques n'ont plus aucun secret pour Jean-Luc GARNIER; la preuve...



FILTRES

SUITE DU N° 141

```
3830 /
3840 /-----STRUCTURE FILTRES ACTIF
S
3850 /
3860 CLS:BORDER 0:GOSUB 5590:WINDO
W #1,1,80,21,25:PEN #1,0:PAPER #1,
1:CLS #1:ORIGIN 0,80,0,639,399,80
3870 MOVE 370,150:DRAWR 0,-60:DRAW
R 0,120:DRAWR 120,-60:DRAWR -120,-
60:MOVER 10,30:TAG:PRINT "+";:MOVE
R -8,70
3880 PRINT "-";:MOVER -18,0:DRAWR
-40,0:DRAWR 0,40:DRAWR -80,0:DRAWR
260,0:DRAWR 0,-80
3890 DRAWR -20,0:DRAWR 50,0:MOVER
4,6:PRINT CHR$(246);:TAGOFF:MOVER
-182,-41:DRAWR -40,0:RETURN
3900 /
3910 /-----STRUCTURE MINIATURE
3920 /
3930 CLS:BORDER 0:GOSUB 5590:WINDO
W #1,1,80,21,25:PEN #1,0:PAPER #1,
1:CLS #1:ORIGIN 0,80,0,639,399,80
3940 MOVE 220,150:DRAWR 0,-30:DRAW
R 0,60:DRAWR 60,-30:DRAWR -60,-30:
MOVER 15,20:TAG:PRINT "+";:MOVER -8
,29
3950 PRINT "-";:TAGOFF:MOVER -13,0
:DRAWR -20,0:DRAWR 0,20:DRAWR -58,
0:DRAWR 148,0:DRAWR 0,-38
3960 DRAWR -10,0:DRAWR 25,0:MOVER
-85,-18:DRAWR -20,0:RETURN
3970 /
3980 /-----R. MINIATURES
3990 /
4000 IF dirX=0 THEN x1X=0:y1X=5:x2
X=30:y2X=0:x3X=0:y3X=-10:x4X=-30:y
4X=0:x5X=0:y5X=5 ELSE IF dirX=1 TH
EN x1X=5:y1X=0:x2X=0:y2X=-30:x3X=-
10:y3X=0:x4X=0:y4X=30:x5X=5:y5X=0
4010 DRAWR x1X,y1X:DRAWR x2X,y2X:D
RAWR x3X,y3X:DRAWR x4X,y4X:DRAWR x
5X,y5X:IF dirX=0 THEN MOVER 30,0:R
ETURN ELSE RETURN
4020 /
4030 /-----C. MINIATURES
4040 /
4050 IF dirX=0 THEN x1X=0:y1X=8:x2
X=0:y2X=-15:x3X=5:y3X=0:x4X=0:y4X=
15:x5X=0:y5X=-8 ELSE IF dirX=1 THE
N x1X=8:y1X=0:x2X=-15:y2X=0:x3X=0:
y3X=-5:x4X=15:y4X=0:x5X=-8:y5X=0
4060 DRAWR x1X,y1X:DRAWR x2X,y2X:M
OVER x3X,y3X:DRAWR x4X,y4X:DRAWR x
5X,y5X:RETURN
4070 /
4080 /-----TITRE SUP.
4090 /
4100 MOVE 200,300:TAG:PRINT a$;:TA
GOFF:RETURN
4110 /
4120 /-----ENTREE DE FO
4130 /
4140 CLS:PRINT CHR$(2):CALL &BB03:
LOCATE 1,3:PRINT "Entrez la valeur
de la frequence";INPUT "FO=";f0
:LOCATE 55,3:PRINT "Hz"
4150 LOCATE 60,3:PRINT "kHz":LOCAT
E 65,3:PRINT "MHz":fleche$=CHR$(24
4):LOCATE 55,4:xX=55:yX=4:xX=xX:f
RINT fleche$
4160 IF INKEY$="" THEN 4160
4170 IF INKEY(8)=0 THEN xxX=xX-5:I
F xX=55 THEN xxX=xX
4180 IF INKEY(1)=0 THEN xxX=xX+5:I
F xX=65 THEN xxX=xX
4190 CALL &BD19:LOCATE xX,yX:PRIN
T " ":CALL &BD19:LOCATE xxX,yX:PRIN
T fleche$:xX=xxX
4200 IF INKEY(9)=0 THEN multX=((xx
X-55)/5)*3:f0=f0*(10^multX):RETURN
4210 CALL &BB03:GOTO 4160
4220 /
4230 /-----ENTREE D'UNE R. UNIQUE
4240 /
4250 CLS:PRINT CHR$(2):CALL &BB03:
LOCATE 1,3:PRINT "Entrez la valeur
```

```
de R ";:INPUT "",r:LOCATE 28,3:I
F r<4.7 OR r>10 THEN 4250 ELSE PRI
NT "k"+CHR$(191):res=r*10^3:flagno
r=1:GOSUB 5310:flagnor=0:FOR i=1 T
O 1000:NEXT:RETURN
4260 /
4270 /-----ENTREE D'UN C. UNIQUE
4280 /
4290 CLS:PRINT CHR$(2):CALL &BB03:
LOCATE 1,3:PRINT "Entrez la valeur
de C ";:INPUT "",c:LOCATE 28,3:I
F c<4.7 OR c>10 THEN 4290 ELSE PRI
NT "nF":cap=c*10^-9:flagnor=1:GOSU
B 5450:flagnor=0:FOR i=1 TO 1000:N
EXT:RETURN
4300 /
4310 /-----AJUSTEMENT D
'UNE R
4320 /
4330 DATA 1,1.2,1.5,1.8,2.2,2.7,3.
3,3.9,4.7,5.6,6.8,8.2
4340 RESTORE 4330:FOR aX=1 TO 12:R
EAD r(aX):NEXT aX:x=1:y=1
4350 IF (res<0.5) OR (res>16400000
) THEN PRINT "out of range":FOR iX
=1 TO 3000:NEXT:RETURN ELSE LOCATE
55,5:PRINT "PATIENTEZ S.V.P ..."
4360 tourX=1:l=res-(tolX/100)*res:
u=res+(tolX/100)*res:br=0:a$="//"
4370 FOR zX=1 TO 7
4380 FOR mX=1 TO 12:IF r(mX)*x>2*u
OR r(mX)*x<res THEN 4530
4390 FOR wX=1 TO 7
4400 FOR nX=1 TO 12:IF r(nX)*y<res
THEN 4520
4410 p=r(mX)*x*r(nX)*y/((r(mX)*x)+
(r(nX)*y))
4420 IF p<1 OR p>u THEN 4520
4430 t1=((100*p/res)-100)*1000:t1
=INT(t1)/1000
4440 r1=r(mX)*x:k$="":k1$=""
4450 IF x>100 THEN r1=r1/1000:k$="
k"+CHR$(191)
4460 IF x>100000 THEN r1=r1/1000:k
$="M"+CHR$(191)+CHR$(32)
4470 r2=r(nX)*y:IF y>100 THEN r2=r
2/1000:k1$="k"+CHR$(191)
4480 IF y>100000 THEN r2=r2/1000:k
1$="M"+CHR$(191)+CHR$(32)
4490 total$(tourX)=STR$(r1)+k$+CHR
$(32)+a$+STR$(r2)+k1$:prec(tourX)=
t1
4500 tourX=tourX+1
4510 IF tourX=26 THEN nX=12:wX=7:m
X=12:zX=7:GOTO 4550
4520 NEXT nX:y=y*10:NEXT wX:y=1
4530 NEXT mX:x=x*10
4540 NEXT zX
4550 tourX=tourX-1
4560 x=1:y=1:a$="//"
4570 FOR zX=7 TO 1 STEP -1
4580 FOR mX=12 TO 1 STEP -1:IF r(m
X)*x<1/2 OR r(mX)*x>res THEN 4730
4590 FOR wX=7 TO 1 STEP -1
4600 FOR nX=12 TO 1 STEP -1:IF r(n
X)*y>res THEN 4720
4610 p=r(mX)*x*r(nX)*y
4620 IF p<1 OR p>u THEN 4720
4630 t1=((100*p/res)-100)*1000:t1=
INT(t1)/1000
4640 r1=r(mX)*x:k$="":k1$=""
4650 IF x>100 THEN r1=r1/1000:k$="
k"+CHR$(191)
4660 IF x>100000 THEN r1=r1/1000:k
$="M"+CHR$(191)+CHR$(32)
4670 r2=r(nX)*y:IF y>100 THEN r2=r
2/1000:k1$="k"+CHR$(191)
4680 IF y>100000 THEN r2=r2/1000:k
1$="M"+CHR$(191)+CHR$(32)
4690 total$(tourX)=STR$(r1)+k$+CHR
$(32)+a$+STR$(r2)+k1$:prec(tourX)=
t1
4700 tourX=tourX+1
4710 IF tourX=51 THEN nX=1:wX=1:mX
=1:zX=1:GOTO 4750
4720 NEXT nX:y=y*10:NEXT wX:y=1
4730 NEXT mX:x=x*10
4740 NEXT zX
4750 tourX=tourX-1
4760 FOR iX=1 TO tourX:prec(iX)=AB
S(prec(iX)):NEXT:top=tolX:FOR iX=1
TO tourX:top=MIN(top,prec(iX)):NE
```

```
XT
4770 tourX=1:WHILE prec(tourX)<>to
p:tourX=tourX+1:WEND
4780 IF tourX=51 OR tourX<0 THEN
PRINT "error":RETURN ELSE res$=tot
al$(tourX):RETURN
4790 /
4800 /-----AJUSTEMENT D'UN C
4810 /
4820 DATA 1e-12,1.5e-12,2.2e-12,3.
3e-12,4.7e-12,5.6e-12
4830 RESTORE 4820:FOR aX=1 TO 6:RE
AD c(aX):NEXT aX:x=1:y=1
4840 IF (cap<5E-13) OR (cap>0.0000
136) THEN PRINT "out of range":FOR
iX=1 TO 3000:NEXT:RETURN ELSE LOC
ATE 55,5:PRINT "PATIENTEZ S.V.P ..
"
4850 tourX=1:l=cap-(tolX/100)*cap:
u=cap+(tolX/100)*cap:br=0:a$="//"
4860 FOR zX=1 TO 7
4870 FOR mX=1 TO 6:IF c(mX)*x>2*u
OR c(mX)*x<cap THEN 5020
4880 FOR wX=1 TO 7
4890 FOR nX=1 TO 6:IF c(nX)*y<cap
THEN 5010
4900 p=c(mX)*x*c(nX)*y/((c(mX)*x)+
(c(nX)*y))
4910 IF p<1 OR p>u THEN 5010
4920 t1=((100*p/cap)-100)*1000:t1=
INT(t1)/1000
4930 c1=c(mX)*x:k$="pF":k1$="pF"
4940 IF x>100 THEN c1=c1/1000:k$="
nF"
4950 IF x>100000 THEN c1=c1/1000:k
$=CHR$(183)+"F"+CHR$(32)
4960 c2=c(nX)*y:IF y>100 THEN c2=c
2/1000:k1$="nF"
4970 IF y>100000 THEN c2=c2/1000:k
1$=CHR$(183)+"F"+CHR$(32)
4980 total$(tourX)=STR$(c1*1E+12)+
k$+CHR$(32)+a$+STR$(c2*1E+12)+k1$:
prec(tourX)=t1
4990 tourX=tourX+1
5000 IF tourX=26 THEN nX=6:wX=7:mX
=6:zX=7:GOTO 5040
5010 NEXT nX:y=y*10:NEXT wX:y=1
5020 NEXT mX:x=x*10
5030 NEXT zX
5040 tourX=tourX-1
5050 x=1:y=1:a$="//"
5060 FOR zX=7 TO 1 STEP -1
5070 FOR mX=6 TO 1 STEP -1:IF c(mX
)*x<1/2 OR c(mX)*x>cap THEN 5220
5080 FOR wX=7 TO 1 STEP -1
5090 FOR nX=6 TO 1 STEP -1:IF c(nX
)*y>cap THEN 5210
5100 p=c(mX)*x*c(nX)*y
5110 IF p<1 OR p>u THEN 5210
5120 t1=((100*p/cap)-100)*1000:t1=
INT(t1)/1000
5130 c1=c(mX)*x:k$="pF":k1$="pF"
5140 IF x>100 THEN c1=c1/1000:k$="
nF"
5150 IF x>100000 THEN c1=c1/1000:k
$=CHR$(183)+"F"+CHR$(32)
5160 c2=c(nX)*y:IF y>100 THEN c2=c
2/1000:k1$="nF"
5170 IF y>100000 THEN c2=c2/1000:k
1$=CHR$(183)+"F"+CHR$(32)
5180 total$(tourX)=STR$(c1*1E+12)+
k$+CHR$(32)+a$+STR$(c2*1E+12)+k1$:
prec(tourX)=t1
5190 tourX=tourX+1
5200 IF tourX=51 THEN nX=1:wX=1:mX
=1:zX=1:GOTO 5240
5210 NEXT nX:y=y*10:NEXT wX:y=1
5220 NEXT mX:x=x*10
5230 NEXT zX
5240 tourX=tourX-1
5250 FOR iX=1 TO tourX:prec(iX)=AB
S(prec(iX)):NEXT:top=tolX:FOR iX=1
TO tourX:top=MIN(top,prec(iX)):NE
```

```
XT
5310 DATA 1.2,1.5,1.8,2.2,2.7,3.3,
3.9,4.7,5.6,6.8,8.2,10
5320 x=1:RESTORE 5310:FOR iX=1 TO
12:READ rn(iX):NEXT:LOCATE 55,5:PR
INT "PATIENTEZ S.V.P ..."
5330 r1=res/x:IF r1>1 THEN x=x*1
0:GOTO 5330 ELSE GOTO 5340
5340 r1=r1*10:raj=ROUND(r1,1):x
=x/10
5350 raj=raj*x
5360 FOR iX=1 TO 12:r12(iX)=rn(iX)
*x:diffn(iX)=ABS(raj-r12(iX)):NEXT
5370 top=raj:FOR iX=1 TO 12:petit=
MIN(top,diffn(iX)):top=petit:NEXT
5380 FOR iX=1 TO 12:IF diffn(iX)<>
petit THEN NEXT iX ELSE aX=iX:GOTO
5390
5390 r13=r12(aX):IF flagnor=1 THEN
res=r13:RETURN
5400 k$=CHR$(191):IF r13>1000 THEN
IF r13>1000000 THEN r13=r13/10000
00:k$="M"+CHR$(191) ELSE r13=r13/1
000:k$="k"+CHR$(191)
5410 res$=STR$(r13)+k$:RETURN
5420 /
5430 /-----NORMALISATION D'UN C
5440 /
5450 DATA 1.5,2.2,3.3,4.7,6.8,10
5460 x=1:RESTORE 5450:FOR iX=1 TO
6:READ cn(iX):NEXT:LOCATE 55,5:PRI
NT "PATIENTEZ S.V.P ..."
5470 cp1=cap*x:IF cp1<1 THEN x=x*1
0:GOTO 5470 ELSE GOTO 5480
5480 caJ=ROUND(cp1,1):x=1/x
5490 caJ=caJ*x
5500 FOR iX=1 TO 6:cp2(iX)=cn(iX)*
x:diffn(iX)=ABS(caJ-cp2(iX)):NEXT
5510 top=caJ:FOR iX=1 TO 6:petit=M
IN(top,diffn(iX)):top=petit:NEXT
5520 FOR iX=1 TO 6:IF diffn(iX)<>
petit THEN NEXT iX ELSE aX=iX:GOTO
5530
5530 cp3=cp2(aX):IF flagnor=1 THEN
condo=cp3:RETURN
5540 k$=CHR$(183)+"F":IF cp3<0.000
001 THEN IF cp3<0.000000001 THEN k
$="pF":cp3=cp3*(10^12) ELSE k$="nF
":cp3=cp3*(10^9) ELSE cp3=cp3*1000
000
5550 condo$=STR$(cp3)+k$:RETURN
5560 /
5570 /-----EFFACEMENT ECRAN
5580 /
5590 IF flageff=0 THEN OUT &BC00,6
:OUT &BD00,0:INK 1,0
5600 IF flageff=1 THEN OUT &BC00,6
:OUT &BD00,25:INK 1,24
5610 flageff=flageff XOR &X1:RETUR
N
5620 /
5630 /-----STRUCTURE MINI RELATIVE
5640 /
5650 DRAWR 0,-30:DRAWR 0,60:DRAWR
60,-30:DRAWR -60,-30:MOVER 5,20:TA
G:PRINT "+";:MOVER -8,29:PRINT "-"
;:TAGOFF
5660 MOVER -13,0:DRAWR -20,0:DRAWR
0,20:DRAWR -58,0:DRAWR 148,0:DRAW
R 0,-38
5670 DRAWR -10,0:DRAWR 25,0:MOVER
-85,-18:DRAWR -20,0:RETURN
5680 /
5690 /-----AJUST. DU NORM. D'UN C
5700 /
5710 ON JumpX GOSUB 5450,4820:RETU
RN
5720 /
5730 /-----AJUST. DU NORM. D'UNE R
5740 /
5750 ON JumpX GOSUB 5310,4330:RETU
RN
5760 /
5770 /-----DETECTION 'BREAK'
5780 /
5790 IF INKEY(66)=0 THEN GOTO 5830
ELSE RETURN
5800 /
5810 /-----FIN
5820 /
5830 INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0:PAF
ER 0:PEN 1:MODE 2:END
```

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LA REVOLUTION CONTINUE !

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

ZX 81	-> 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114 118 122 126 130 134 138
COMMODORE	-> 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130 134 138
ORIC	-> 57 62 67 72 77 82 87 92 96
101 106 111 115 119 123 128 131 136 141	
AMSTRAD	-> 111 115 119 123 127 131 135 139
APPLE	-> 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128 132 135 139
SPECTRUM	-> 112 116 120 124 127 132 136 140
THOMSON	-> 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129 133 137 141
MSX	-> 113 117 121 125 129 133 137 140

LANGAGE MACHINE SUR COMMODORE 64

CHIP CHIP, FLAP FLAP, GRUIK GRUIK, ARHEUUU, HOUBA HOUBA (TM FRANQUIN), MIAOUU, TICTAC, TATATATOU TATATATOU (TM S.N.C.F.), ONK ONK.....

La sonorisation de notre petit personnage, suite des routines de déplacement, qu'il faut modifier comme suit :

```
C1C5 JSR $C300
C225 JSR $C400
C27A JMP $C460
C2CA JMP $C460
```

Et les programmes ..

LISTING 1

```
C300 8A TXA
C301 48 PHR
```

```
C302 C9 28 CMP ##28
C304 D0 06 BNE $C30C
C306 20 40 C3 JSR $C340
C309 20 60 C3 JSR $C360
C30C C9 04 CMP ##04
C30E 30 06 BMI $C316
C310 20 80 C3 JSR $C380
C313 68 PLA
C314 AA TAX
C315 60 RTS
C316 C9 01 CMP ##01
C318 D0 06 BNE $C320
C31A 20 40 C3 JSR $C340
C31D 68 PLA
C31E AA TAX
C31F 60 RTS
C320 20 B0 C3 JSR $C3B0
C323 68 PLA
C324 AA TAX
C325 60 RTS
```

LISTING 2

```
C340 A9 00 LDA #$00
C342 8D 01 D4 STA $D401
```

```
C345 8D 0F D4 STA $D40F
C348 60 RTS
```

LISTING 3

```
C350 A2 18 LDA ##18
C352 A9 00 LDA #$00
C354 9D 00 D4 STA $D400,X
C357 CA DEX
C358 D0 FD BNE $C357
C35A 60 RTS
```

LISTING 4

```
C360 A9 0F LDA #$0F
C362 8D 18 D4 STA $D418
C365 A9 08 LDA #$08
C367 8D 05 D4 STA $D405
C36A A9 FF LDA #$FF
C36C 8D 06 D4 STA $D406
C36F A9 17 LDA #$17
C371 8D 04 D4 STA $D404
C374 A9 0A LDA #$0A
C376 8D 3C 03 STA $033C
C379 60 RTS
```

LISTING 5

```
C380 A0 1E LDY #$1E
C382 A9 03 LDA #$03
```

```
C384 8D 3D 03 STA $033D
C387 AE 3C 03 LDY $033C
C38A 8E 01 D4 STX $D401
C38D 8C 0F D4 STY $D40F
C390 88 DEY
C391 EA NOP
C392 EA NOP
C393 CE 3D 03 DEC $033D
C396 AD 3D 03 LDA $033D
C399 D0 F2 BNE $C38D
C39B 8A TXA
C39C 69 06 ADC #$06
C39E 8D 3C 03 STA $033C
C3A1 60 RTS
```

LISTING 6

```
C3B0 A9 81 LDA #$81
C3B2 8D 04 D4 STA $D404
C3B5 A5 A2 LDA $A2
C3B7 8D 0F D4 STA $D40F
C3BA AD 12 D0 LDA $D012
C3BD 8D 01 D4 STA $D401
C3C0 60 RTS
```

LISTING 7

```
C400 8A TXA
C401 48 PHR
C402 C9 28 CMP ##28
```

```
C404 D0 06 BNE $C40C
C406 20 40 C3 JSR $C340
C409 20 60 C3 JSR $C360
C40C C9 06 CMP ##06
C40E 30 06 BMI $C416
C410 20 30 C4 JSR $C430
C413 68 PLA
C414 AA TAX
C415 60 RTS
C416 C9 01 CMP ##01
C418 D0 06 BNE $C420
C41A 20 40 C3 JSR $C340
C41D 68 PLA
C41E AA TAX
C41F 60 RTS
C420 20 B0 C3 JSR $C3B0
C423 68 PLA
C424 AA TAX
C425 60 RTS
```

LISTING 8

```
C430 A0 1E LDY #$1E
C432 A9 03 LDA #$03
C434 8D 3D 03 STA $033D
C437 AE 3C 03 LDY $033C
C43A 8E 01 D4 STX $D401
C43D 8C 0F D4 STY $D40F
C440 88 DEY
C441 EA NOP
```

```
C442 EA NOP
C443 CE 3D 03 DEC $033D
C446 AD 3D 03 LDA $033D
C449 D0 F2 BNE $C43D
C44B 8A TXA
C44C E9 07 SBC ##07
C44E 8D 3C 03 STA $033C
C451 60 RTS
```

LISTING 9

```
C460 AD F8 07 LDA $07F8
C463 CD 3E 03 CMP $033E
C466 D0 01 BNE $C469
C468 60 RTS
C469 8D 3E 03 STA $033E
C46C A9 81 LDA #$81
C46E 8D 04 D4 STA $D404
C471 8D 01 D4 STA $D401
C474 AD 12 D0 LDA $D012
C477 69 20 ADC ##20
C479 CD 12 D0 CMP $D012
C47C D0 FB BNE $C479
C47E 20 40 C3 JSR $C340
C481 60 RTS
```

C'est tout ! à bientôt... avec les monstres, les méchants.

Sébastien Mougey

LANGAGE MACHINE SUR ZX 81

Ne lésinez pas sur la présentation de vos logiciels-maison ! Qu'il s'agisse d'un jeu, d'un programme d'E.A.O, ou de la gestion d'une quincaillerie, un bon logiciel a ceci de commun avec la femme de votre vie : il doit toujours être soucieux de procurer à son utilisateur des satisfactions visuelles intenses, une excitation qui le poussera naturellement à explorer toutes les possibilités, qui l'amènera rapidement à une connaissance intime et à une satisfaction complète, bref qui fera de lui l'utilisateur heureux d'un service irréprochable ! Hélas il n'en va pas souvent ainsi : qui d'entre nous n'a jamais eu à se plaindre d'un logiciel, peut-être intéressant, mais d'une austérité si rebutante qu'il l'a fait fuir à toutes jambes, oubliant les satisfactions élémentaires qu'il aurait pu, malgré tout, en retirer. Pourtant une simple touche de maquillage aurait pu suffire... Mais que peut-on faire lorsqu'on ne possède ni la haute définition graphique, ni la couleur, autrement dit lorsqu'on n'a pas encore jeté son ZX81 ? Il n'est jamais trop tard pour

bien faire et l'on peut encore s'amuser à improviser sur son assembleur favori quelques routines du genre SPIRALE CARREE, routines qui viendront harmonieusement assurer la transition entre l'affichage de deux pages-écran. Evidemment c'est pas encore le fondu-enchaîné mais c'est environ vingt fois mieux que rien et c'est surtout l'occasion offerte à tous les assembleurs débutants d'exercer, dans le sens du bien public, leur juvénile talent.

Imaginons donc le motif suivant : l'ordinateur remplit progressivement la fenêtre d'affichage de l'écran, en longeant ses côtés dans un premier temps, puis, dans un second, en poursuivant à l'intérieur du cadre qu'il vient ainsi de tracer. Il répète l'opération jusqu'à remplissage complet de l'écran, chaque tracé s'inscrivant à l'intérieur du précédent comme une sorte de spirale anguleuse. Pour varier les effets et corser un peu notre routine nous prévoyons la possibilité de créer des "spiralettes" qui ne recouvriraient que partiellement

l'écran et aux proportions que nous choisissons. Avec le listing ci-contre je vous propose une version parmi d'autres possibles de cette routine. Elle a l'avantage d'une grande linéarité, ce qui rendra facile sa compréhension au débutant. Par contre, la répétition de certains modules de

traitement -les temporisations notamment- pourrait faire l'objet d'un regroupement en sous-programme. Je laisse au programmeur audacieux que vous êtes le soin de réaliser ce travail de synthèse et de concision (c'est sythétique les devoirs de vacances, non ?).

La structure de ce programme découle directement de la décomposition du tracé; celui-ci s'effectuant à partir du point le plus haut à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, on procédera successivement au tracé de l'horizontale en haut de gauche à droite, à celui de la verticale à

chaque tracé de lignes se trouve freiné entre chaque octet par un module de temporisation constitué d'une double boucle imbriquée. Vous pouvez accélérer ou ralentir le tracé à votre guise en modifiant les valeurs des registres D et E. Dans chaque module, après les tests et la temporisation, l'inversion



```
REM * SPIRALE CARREE
LD HL.(16396) F.A.
INC HL saute 118
LD DE.33
PUSH DE
LD A.(16417) *couleur*
LD C.A
JR Z.L103
CP 118
JR Z.L103
LD D.2
:L113 LD E.200
:L112 DEC E
JR NZ.L112 temporisation
DEC D
JR NZ.L113
LD (HL).C
LDNZ.L102
DJ (HL).0
écriture
REM * HORIZONTALE HAUTE
:L100 LD A.(HL)
CP C
JR Z.L101 me'me couleur?
CP 118
JR Z.L101 new line
LD D.3
:L111 LD E.200
:L110 DEC E
JR NZ.L110 temporisation
DEC D
JR NZ.L111
LD (HL).C
INC HL octet suivant
JR L100
REM * VERTICALE A DROITE
:L101 DEC HL
LD B.24 max lignes
:L102 POP DE facteur 33
XOR A
ADD HL.DE
PUSH DE
LD A.(HL)
CP C
JR Z.L103
CP 118
JR Z.L103
LD D.2
LD E.200
:L115 DEC E
:L114 DEC E
JR NZ.L114 temporisation
DEC D
JR NZ.L115
LD (HL).C
JR L104
REM * VERTICALE A GAUCHE
:L105 INC HL
:L106 POP DE 33
XOR A
SBC HL.DE
PUSH DE
LD A.(HL)
CP C
JR Z.L107
CP 118
JR Z.L107
LD D.2
LD E.200
:L117 DEC E
JR NZ.L116 temporisation
DEC D
JR NZ.L117
LD (HL).C
JR L106
REM * TRANSITION ET RETOUR
:L107 POP DE 33
ADD HL.DE
PUSH DE
INC HL octet à droite
LD A.(HL)
CP C
JR Z.L108 impasse ou...
CP C
JR L100 redémarrage.
:L108 POP DE défaut
RET
```

droite de haut en bas, puis à l'horizontale basse de droite à gauche, pour achever le cycle par le tracé de la verticale à gauche de bas en haut. Il nous faut une BAL (boîte à lettre) où stocker la "couleur" choisie pour le tracé. C'est l'octet d'adresse 16417 qui remplira cet office. Situé dans l'espace RAM affecté aux variables-système du ZX, cet octet est en réalité inutilisé. Il suffira de poker à cette adresse le code décimal du caractère désiré. Chacun des quatre modules principaux débute par un double test de l'octet du fichier d'affichage candidat à l'inversion vidéo. En effet il convient, d'une part d'éviter systématiquement les octets codés 118 (new line), et d'autre part d'identifier les octets qui seraient déjà à la "couleur" voulue. Cette dernière astuce nous permettra de tracer des spirales qui ne recouvriront que partiellement l'écran, un octet de ce type servant alors de butée sur laquelle le tracé s'arrêtera pour repartir après rotation de 90 degrés vers la droite. En fait la réaction est ici la même qu'en cas de localisation d'un new-line: le module de traitement stoppe son travail pour passer la main au module suivant. Qu'elle soit verticale ou horizontale, vidéo s'opère à partir de l'adresse de départ dépillée (POP HL), au fur et à mesure modifiée et ré-empilée (PUSH HL); elle se poursuit jusqu'à un test positif: 118 ou octet de même couleur. Toutefois le module "verticale descendante" fait appel à l'instruction DJNZ, obligatoirement combinée au registre B, lui-même initialisé à 24 de façon à prévenir tous risques de sortie du fichier d'affichage limité à 24 lignes. On peut également remarquer dans ce même module la dernière instruction -LD (HL).0- qui efface le dernier octet coloré afin qu'il ne soit pas identifié comme tel par le module suivant qui va, rassurez-vous, s'empreser de le recolorer. La sortie de cette routine (RET) à lieu après un double test positif de couleur, le premier à la sortie du module de "verticale montante", le second immédiatement après, dans le module "transition et retour". Celui-ci pointe l'octet immédiatement à droite: s'il est déjà coloré c'est que, par définition, la spirale a rejoint son propre centre. Courage! Et ne vous laissez pas désorienter par cette routine tourbillonnaire!

Bernard Guyot

Petites Annonces

AMSTRAD

ECHANGE logiciels Commando, Alien 8, Combat Lynx, Bruce Lee, Sir Lancelot. Tél. (1) 48 99 77 55 (Paris ou banlieue de préférence).

ECHANGE jeux sur Amstrad contre matériel informatique ou nouveautés. Tél. (1) 42 61 19 89.

ECHANGE 8 logiciels pour 464, 1 K7 contre une disquette 3" vierge. Echange logiciels et recherche joystick Quickshot I ou II. Eric Lamandé, La Roche Noire, 22740 Lézardrieux.

ECHANGE nombreux programmes K7 pour 464, achète lecteur DD1 : 1200F maximum. Patrick Enrico, Les Mèlèges Rochenoire, 73300 St-Jean-de-Mayenne.

VENDS Commodore 64, lecteur K7, livres, revues, joystick, utilitaires, adaptateur Périel. Tout ça pour quelques pesos. Il y a aussi un moniteur couleur Eureka. Pascal Morvan, 6, impasse Tristan et Iseult, 29100 Douarnenez.

Cause divorce, vendis un grille-pain à énergie nucléaire (made in USSR), une imprimante marque Brother Type M1009 affectueuse et propre, interface série parallèle, achetée en 12/85 : 1990F (cordon Amstrad et 500 feuilles gratuites pour membres du club). Logiciels originaux sur disquettes : Airwolf, Warrior+, Rally II, The Devil's Crown : 70F pièce (sauf Warrior : 100F) - 10% pour membres du club. Olivier Chargy, résidence Venise Verte, Bât A, apt 6, 79000 Niort. Tél. (1) 49 73 50 90.

VENDS Amstrad CPC 664 sous garantie, imprimante SMP 2000 : 5000F. Tél. (1) 45 00 04 17.

VENDS second lecteur 3" pour Amstrad avec câble : 1200F et échange nombreux softs. Tél. (1) 47 88 04 02 le soir.

VENDS imprimante Amstrad DMP1 état neuf : 1500F. Tél. (1) 48 37 07 52 après 18h.

Toute personne ayant trouvé une ligne 1870 d'un programme pour Amstrad nommé Tank de Tron II, est priée de bien vouloir l'envoyer à Denis Dordain, Quartier La Ferraille, 84250 le Thor.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur K7 et disquettes. Willy Morelle, 14, rue du Général-Leclerc, 02830 Saint-Michel. Tél. (1) 23 58 50 67.

ECHANGE logiciels sur disquettes pour Amstrad. Possède Maxam, Heavy on the Magic... Cherche également logiciels récents et utilitaires. Contacter Jean-Pierre Hucorne, rue des Libérateurs, 41, B-5100 Jambes, Belgique.

CHERCHE bonne (ou très bonne) imprimante ou deuxième lecteur 3" ou 5" 1/4 pour CPC 664 ou AMX Mouse ou un bon synthé ou la navette spatiale contre plus de 100 logiciels dont toutes les nouveautés. François au (1) 34 14 40 34.

VENDS pour Amstrad, nombreux utilitaires. Liste sur demande. David Villani, Lieu-dit Les Chailles, Tallenay par Geneville 25870.

Amstradiste adorateur du sacro-saint HHHHebdo, recherche nouveautés pour CPC 464 sur K7. Echange aussi logiciels contre notes de toutes sortes (surtout utilitaires). Alain Dubuis, 143, rue Felix-Pyat, bât D22, 13003 Marseille. Tél. (1) 91 02 12 83.

APPLE

CHERCHE contacts pour échange de logiciels Apple IIc et Iie sur région Vendée ou département limitrophe. Nicolas Guilbaud, 5, rue Georges-Clémenceau, 85340 Olonnes-sur-Mer.

VENDS Apple Iie, 128K, 80 colonnes, drive et contrôleur, moniteur vert et logiciels. Prix à débattre : 8000F. Philippe Raidon au (1) 34 14 48 78. Recherche aussi pour Apple Iie programmes de base de données : PFS, DBase...

Lance message de détresse. Attention, cherche contacts pour échanger trucs, astuces et programmes sur Apple. Tél. (1) 50 01 00 78 après 19h. Demander Grégoire.

VENDS Apple II, carte 128K, carte couleur, un drive, nombreuses disquettes jeux et utilitaires : 7900F. Recherche docs de tous les utilitaires pour Apple, échange jeux. J. Pierre Kowalski, 3, rue Tunis, 59170 Acroix. Tél. (1) 20 24 35 97.

ECHANGE nombreux logiciels récents sur Apple Iie et cherche tablette graphique (à un prix raisonnable). Antony Bocheri, 40, rue du Général-Leclerc, 02140 Vervins.

APPLE II possédant nombreux logiciels, cherche confrères pour échanges. Eric Robertson, Allée de la Chêne, domaine de la Martelle, 83120 Ste-Maxime. Tél. (1) 94 96 56 19.

VENDS logiciels originaux pour Apple Iie et Iie : 30F pièce. Sébastien Le Potier, 10, rue de la Corniche, 22190 Plérin.

VENDS Apple Iie à prix intéressant. Tél. (1) 35 40 01 05.

VENDS Apple Iie, drive, moniteur, carte Chat Mauve, joystick, nombreux logiciels. Vends Sharp PC1402 à débattre. Jean-Olivier au (1) 43 40 85 82.

VENDS Apple Iie 128K, un lecteur, imprimante neuve, assembleur Lisa 2.5, compilateur tasc, Pascal, nombreux jeux, beaucoup de disquettes, docs, livres : 10.000F. Mr Garnavaux au (1) 34 43 63 67.

VENDS pour Apple Iie carte super série : 700F. Pour Apple 2+, carte Chat Mauve : 850F et carte RVB : 550F. Vincent au (1) 89 40 54 39.

ATARI

RECHERCHE contacts sur Atari 800/130 pour échange sur disk et éventuellement K7. Thierry Vallet, 17, rue du Maréchal-Koenig, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. (1) 39 71 03 91 après 18h (NDLJC : Vous pouvez essayer le 38 au lieu de 38 si ça marche pas, car c'était pas très clair.)

VENDS Atari 520-ST 1024 Ko, un moniteur, lecteur disk, souris, nombreux logiciels : 8000F. Jean-Claude Dreker, 10, rue de l'ingénieur Robert-Keller, 75015 Paris. Tél. (1) 45 77 37 32.

VENDS logiciels pour 520ST originaux : Major Motion, Color Space, Clot, Mudpies, Flipside : 100F pièce. Cad 3D, Black Cauldron, Hypno disk, Mind Shadow, Brattacas, Borow. Time : 150F pièce. Degas, Time Bandit, Temple Apshe, Print Master, Cornerman : 200F pièce. Hippo C, Sundog, Universe II : 250F pièce. Jean-Philippe au (1) 42 54 07 12.

CHERCHE correspondant pour échanges, idées, trucs et astuces sur Atari 800XL. Pascal Guiller, 41, rue du Chemin-Vert, 37300 Joué-les-Tours.

ECHANGE nombreux programmes sur Atari 800XL. Recherche toute nouveauté sur disk. Laurent Dufour, 79, rue David-d'Angers, 75019 Paris. Tél. (1) 42 06 58 05.

520ST affamé cherche programmes. Demander Benoît au (1) 98 59 29 46 après 18h.

CHERCHE générateur de matériel Atari en tous genres, même hors d'usage. Echange logiciels Atari 800XL uniquement sur disk. Pascal Godard, 9, avenue de Brieux, 57210 Maizières-les-Metz. Tél. (1) 87 80 32 27.

VENDS 520ST monochrome avec cordon couleur avec K Spread, Sundog, Print Master, Degas, Brattacas, Basic, Logo, St Texte... : 6990F. Philippe Descottes au (1) 43 84 89 78. (NDLJC : C'est lui, c'est lui ! C'est lui, qu'avait oublié son numéro de téléphone. Petite tête de linotte, va !)

VENDS Atari 1040 ST avec moniteur monochrome, servi 3 mois, câble péritel, nombreux logiciels : 11000F, cause renouvellement. Tél. (1) 84 22 49 45 heures repas.

VENDS Atari 520ST, moniteur couleur avec cordons, Cass Print, Brattacas : 6990F. Tél. (1) 43 84 89 78 après 19h.

ECHANGE nombreux logiciels pour Atari 800XL sur K7. Recherche plus particulièrement des jeux comme Hacker, Mercenary, Colossus Chess... Suis prêt à consentir échange avantageux sur ces derniers. Philippe Malfroy, 54, rue des Quais, 59280 Armentières.

VENDS Atari 800XL sous garantie, alimentation, lecteur K7 Atari XC11 sous garantie, moniteur monochrome Philips sous garantie, joystick Quickshot II, 2 jeux originaux Spy Us Spy II et Rescue on Fractalus, manuel, revues, le tout pour 2000F. Gérald au (1) 69 09 71 90.

CHERCHE contact possesseur drive 1050 Atari 800XL et idées musicales. Didier Merleau, 35, rue Montesquieu, Bât 7, cité Air, 16100 Cognac. Tél. (1) 45 82 81 62.

CHERCHE sur Atari 520ST Silent Service et Temple of Apshe. Tél. (1) 69 20 01 35.

ECHANGE console de jeux Atari, 4 K7 contre K7 de jeux Amstrad. Sylvain Luigi, Le Panorama, 69480 Morance. Tél. (1) 78 43 63 95.

ECHANGE logiciels sur K7 pour Atari 800XL. David Richelet, avenue des Marronniers, 26730 Hostun. Réponse assurée.

VENDS Atari 130XE Pal/Périel, magnéto, joystick, jeux à un prix intéressant ou échange contre CBM64/128. Tél. (1) 43 94 07 20.

VENDS Atari 520ST monochrome : 6000F. Tél. (1) 34 15 51 97.

COMMODORE

CHERCHE 1541, 1570 pour CBM64/128, pas trop cher. Marc Decobert, 866 chemin des Anes du Purgatoire, 06600 Antibes. Tél. (1) 93 33 09 19.

VENDS Vic 20 Pal et Secam noir et blanc, jeux, listings de l'Hebdo : 350F, cartouche Lode Runner : 100F, cartouche Cosmic Cruncher : 40F, Le Livre du Vic : 70F, Clefs pour le Vic : 50F, La Conduite du Vic 20 : 70F, 2 livres de programmes pour Vic 20 : 50F, Tome 1 d'autofortement au Basic : 70F, Programmer's Reference Guide : 30F. Frais de port à ma charge. Richard Lesourd, Le Deschaux, 39120 Chaussin. Tél. (1) 84 81 72 03.

VENDS Commodore 128D, 1541 intégré, Jane, lecteur de K7, manettes, jeux, livres. Etat neuf, garantie 2 ans : 8400F. Serge Bismuth au (1) 48 35 43 65 après 20h.

CHERCHE Commodore 128 lecteur de K7 à moins de 3000F. Guillaume au (1) 78 44 06 90.

VENDS pour Vic 20 programmes en tous genres, because my Vic 20 n'est plus, snif ! Demander liste à Vincent Hell, 1, rue de l'III, 68560 Hirsingue. Tél. (1) 89 40 54 39.

VENDS Archidisk, Super logiciel spécifique classement programmes sur Commodore 64 1541 : simple, confortable, très rapide, remplissage sans écriture, contenance 2000 programmes, tir recherche... : 100F. Donne n'importe quel autre programme d'un choix de nombreux titres. Cherche compilateur langage C sur C64. Domonique Roy, 66, rue de la Mare, 41000 Blois. Tél. (1) 54 43 19 56.

ECHANGE logiciels sur disk pour Commodore 64 et 128. Possède de nombreuses nouveautés. Simon Guillaume, Les Platanes, 2, rue Sadi-Carnot, 07100 Annonay. Tél. (1) 75 33 33 22.

VENDS CBM64, drive 1541, 1530, 2 joysticks, Fast Load Eppy, boîte disquettes, nombreuses revues et Hebdo, nombreuses documentations, très nombreux programmes jeux, utilitaires, langages, le tout en très bon état : 6000F à débattre. Demander Vincent au (1) 57 51 09 76.

CBM64, échanges amicaux de nombreux programmes sur disk ou K7. Envoyez listes, réponse assurée. Christophe Bertrand, 6, rue Mille-Souris, 85400 Luçon. Tél. (1) 51 56 24 89.

VENDS CBM64 (1786), 1530, quickshot II, livres (Bible, Trucs et Astuces, CP/M), nombreux jeux, adaptateur péritel, le tout pour : 3100F. Olivier P, 3, allée des Frères-Freschi, 13004 Marseille.

ECHANGE nombreux programmes de jeux de rôle, d'aventures, de simulation et d'action sur disquettes pour C64. Echange aussi documentations. Christian au (1) 47 80 85 40.

ECHANGE nombreux programmes pour CBM64. Disk, K7 (utilitaires ou jeux), et plus, achète collections de timbres en très bon état. Jérôme Villaret, Saint-Bénézet, 30350 Lédignan. Tél. (1) 66 83 40 10.

VENDS CBM64 péritel, 1530, 1541 (sous garantie), KCS, nombreux programmes sur disquettes et K7, cartouches, stylo optique, manettes, livres, revues, docs... : 5500F à débattre. Possibilité vente séparée. Tél. (1) 48 88 18 16.

VENDS CBM64, péritel, lecteur K7, drive 1541 sous garantie, joysticks, nombreux programmes sur K7 ou disquettes, cartouches, nombreuses notices, documentations et revues : 5000 F. Tél. (1) 43 85 13 69 après 19h.

ORIC

VENDS 10 logiciels originaux sur Oric : Aigle d'Or, Chess, Ghost-Gobbler, Breakout, Sceptre d'Anubis, Harrier Attack, The Ultra, Damsel, Cobra Pinball, Manic Miner. Vendu 40% de sa valeur. Pascal Molinatti, 88, rue Camille-Lenoir, 51100 Reims.

Atmos Jasmin recherche Atmos. Jasmin pour orgie informatique, nombreux programmes. Emmanuel Duc, 15, rue de la Pelouse, 25000 Besançon.

VENDS Oric 148Ko, magnéto Tandy, nombreux logiciels, livres, cordons en tous genres : 1700F à débattre. Patrick Bihan, 16, rue du Verseau, 29000 Quimper. Tél. (1) 98 90 26 28.

VENDS Oric Atmos avec péritel, garantie jusqu'à juin 86, nombreux programmes, livres : 690F, magnéto neuve : 300F, Michel Perez, 11, rue Gustave-Eiffel, 66000 Perpignan. Tél. (1) 68 50 62 72.

ECHANGE nombreux programmes pour Oric Atmos. Olivier Chatreuil, Lycée Pasteur, 25043 Besançon cedex. Tél. (1) 81 82 07 47.

VENDS Oric Atmos 48K avec lecteur disk, magnéto K7, nombreuses K7 jeux et gestion, tout cordon interface 8c, 8s, interface joystick pour 3500F à débattre. Antoine Aubert, 34, avenue du Général-Leclerc, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. (1) 60 08 90 86.

VENDS Atmos complet, magnéto, câbles, joystick avec interface, logiciels sur K7, 13 K7 vierges, revues, le tout prêt à fonctionner : 1990F. Stéphane Imhoff, 28, rue Paul-Langevin, 38130 Echirrolles. Tél. (1) 76 40 17 31 après 18h.

ECHANGE nombreux logiciels sur Oric Atmos, envoyer liste à Stéphane Seccia, 1, boulevard du Midi, 13011 Marseille. Réponse assurée.

ECHANGE nombreux logiciels pour Oric, nouveautés et inédits. Franck Martin, résidence Angélique, F128, 79000 Niort. Tél. (1) 49 79 14 79.

ECHANGE softs pour Oric Atmos (si possible sur Marseille). Philippe Antras, 11, les Colombiers, 13008 Marseille. Tél. (1) 91 77 13 14.

VENDS Oric Atmos complet, adaptateur pour télé couleur sans prise péritel, 3 jeux Karaté, Ultima Zone, Oric Munch, le tout sous garantie jusqu'au 23/12/86 : 750F. Tél. (1) 61 44 10 09 après 19h.

VENDS Jasmin II, nombreux logiciels. Tél. (1) 47 66 89 77.

RECHERCHE anciens n° Hebdomadaires en photocopies si possible, ou générateur de données numériques pour Oric et Thomson n°135, 136, 137. Tél. (1) 48 46 39 07, demander Nasser.

Hep, vous là bas, l'enfoiré en train de lire l'HHHHebdo ! Oui ! C'est à vous que je parle. Je vous signale (non, pas au fluor) que j'échange de nombreux programmes pour Oric 1/Atmos. Alors, avant que la bombe atomique nous tombe dessus, contactez Raphaël au (1) 87 67 12 76 (Metz).

VENDS Oric Atmos avec moniteur monochrome le tout en bon état, magnéto, Théorics, Astuces, manuels, jeux originaux, imprimante MCP40, très bon état avec stylo et papier neufs, copie d'écran, cordon, le tout prix réel : 4500F à débattre, ou échange contre CPC 464 couleur. Vincent au (1) 46 78 01 29 le soir.

VENDS Oric Atmos, magnéto, rallonge, livres, listings, jeux : 600F. Tél. (1) 69 44 63 96.

VENDS Oric Atmos 48K pour cause IBM, prise péritel, cordon magnéto, manuel, nombreux jeux sur K7 du commerce originaux, Trucs et astuces pour programmes, nombreux listings : 2000F. Grégory Guazzalli, les Hameaux du valon n°35, 13500 Martigues. Tél. (1) 42 46 11 75.

VENDS Atmos très bon état avec adaptateur antenne VHF, jeux, 13 Hebdo, 6 Tilt, 2 Théoric, 3 livres : 950F (ou 800F sans adaptateur). Xavier Manget, 39, rue Esquirol, 75013 Paris. Tél. (1) 45 82 96 45 (le soir, avant le 25/07).

ECHANGE nombreux logiciels pour Oric, nouveautés et inédits. Franck Martin, résidence Angélique, F128, 79000 Niort. Tél. (1) 49 79 14 79.

VENDS Oric Atmos, magnéto, rallonge, livres, listings, jeux : 600F. Tél. (1) 69 44 63 96.

CHERCHE pour Thomson MO5, Vol Solo, 3D Fight, Contrôle Aeren, Océania, contre Karaté, Beach Head, 5° Axe, Lorann, Aigle d'Or, Micro Scramble, Super Tennis, Androïde, Fox, Pilot, JO92, Pulsar II, Eliminator, Top Chrono. Pascal Isel, 6, rue Le-Moyne, 57050 Metz-Devant-les-Ponts. Tél. (1) 87 30 16 39.

CHERCHE pour T0770 Basic 128, programmes utilitaires sur disquettes 5" 1/4 (Colorcal, Statistics, Graphiques, Scriptor...). Tél. (1) 31 68 19 61.

ECHANGE nombreux logiciels MO5, le tout sur K7, contre QDD en bon état. Eric au (1) 75 63 81 34.



ECHANGE softs pour Oric Atmos (si possible sur Marseille). Philippe Antras, 11, les Colombiers, 13008 Marseille. Tél. (1) 91 77 13 14.

SPECTRUM

VENDS ZX Spectrum 48K Pal, moniteur NB, lecteur de K7, interface Turbo pour joystick et jeu en pack, interface NB, Quickshot II, manuel basic, nombreux jeux, K7 et listings : 2000F. Tél. (1) 47 28 23 60 après 18h.

VENDS Spectrum 48K venant d'être révisé, interface manettes, nombreux jeux, au plus offrant. Jérôme au (1) 42 22 20 19.

VENDS Spectrum 48Ko, magnéto spécial ordinateur, prise péritel, livres, revues, 75 jeux originaux : 1700F port compris. Tél. (1) 20 30 86 27.

ECHANGE nombreux logiciels pour Spectrum 48K. Olivier Mersesse, 18/2, rue C.-Marot, 59540 Caudry.

VENDS ZX Spectrum 48K, avec interface Péritel, plusieurs livres et logiciels. Prix 1200F à débattre. Jean-Philippe au (1) 30 54 21 60.

ECHANGE nombreux logiciels sur Spectrum. Cherche Commando. J. Christian au (1) 67 97 70 18.

VENDS ZX Spectrum, 48K, avec alimentation, interface péritel avec cordon, interface noir et blanc avec cordon, 2 cordons ordinateur/magnéto, nombreux logiciels, 2 livres sur le Spectrum +, 34 hebdomadaires, 2 SVM, 3 Micro VO, 14 Ordi-5 (revues spécialisées pour Sinclair) : 1900F. Michel au (1) 34 17 05 18 à partir de 19h30.

VENDS ZX Spectrum +, péritel, lecteur K7, manuel d'utilisation, livre, interface Kempston joystick, joystick, nombreux logiciels, le tout : 1600F. Yvan au (1) 42 05 11 11.

VENDS pour Spectrum, interface joystick programmable : 250F. Frédéric Lefebvre, 4, rue des Ramiers, 40200 Mimizan. Tél. (1) 58 82 47 51.

ECHANGE programmes pour Spectrum. Cherche également tout matériel informatique hors usage. Sylvain Wyckaert, 12, rue de la Bridoullette, Avesnelles, 59440 Avesnes. Tél. (1) 27 61 22 57 après 18h.

VENDS Spectrum SV328 compatible MSX, lecteur de K7, 5 jeux originaux Boas, Spectrum, Armoured Assault, Old Mac Lamer, Kung Fu Master, super extender, interface Electronic, Contrôleur 2 drives, drive 5" 1/4, disquettes, livres et documentation : 9000F ou 55.000 Fb. Pascal Carpentier, 11, rue de la Montagne, 7572 Orroir, Belgique. Tél. 069.45 47 13.

VENDS défectueux Spectrum 48K : 150F, extension Péritel : 200F, extension manette : 100F, imprimante Alphacon neuf : 900F, papier thermique : 24F l'un, synthétiseur vocale : 400F neuf, nombreux logiciels sur K7, 3 livres neufs sur Spectrum, photocopies de programmes. Christophe Muller, 5, rue Antoine-Moillier, 63160 Billom. Tél. (1) 73 68 32 52.

VENDS ZX Spectrum 48Ko, péritel avec magnéto et nombreux logiciels en K7 : 1500F. Frédéric Hallet, 25, Plein Soleil, 47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. (1) 53 93 31 37.

TEXAS

VENDS pour T199/4A module Basic Etendu, Lunar lander, le Basic par soi-même, Technique des programmes de jeu, Parsec, programmes sur K7 : 900F et gratuit Parsec. François Léone, Villadelos, rue de la Laie, 83240 Corlairens.

VENDS pour T199/4A Les 7 Sorciers : 30F, La Malédiction du Koullil : 50F, K7 de jeux en basic étendu et basic simple : 50F. Nicolas Vienne, 13, rue Saint Simon, 72000 Le Mans. Tél. (1) 43 24 18 75.

VENDS T199/4A, basic étendu, mini-mémoire, cordon de magnéto, jeux, poignées de jeux, adaptateur poignées type Atari, livres de programmes, le tout : 2500F à débattre. Tél. (1) 48 58 68 30 après 18h.

ECHANGE cartouches Microsurgeon, Moonsweeper, Super Demon Attack, contre Parsec, TI Invaders, Munch man, Car Wars. Tél. (1) 20 47 77 24 (Lille).

Pour T199/4A vendis module Return to Pirate's Isle : 100F, K7 Hebdo n°2 basic étendu, 12 programmes : 50F. Tél. (1) 48 89 36 01.

VENDS Texas T199/4A, manuels, paire de manettes, basic étendu avec manuel, jeux originaux : Tombstone City, Super Demon Attack, Burger Time, Football avec jeu manuel, cordon magnéto, interface CGV Secam/UHF. le tout en bon état : 1500F. Eric au (1) 48 89 36 01.

ECHANGE adaptateur péritel PHS60 CGV, module de jeux Texas, 20 programmes sur K7 contre le module Basic Etendu pour T199/4A ou vendis l'adaptateur : 250F. Recherche correspondants sur ordinateur pour échange de programmes. Frédéric Baranger, Côte du Clapier à Villette, 78930 Guerville.

VENDS pour T199/4A lot de modules éducatifs : Météor Multiplication Dragon Mix, Démolition Division, Alien Addition, Début de Grammaire Anglaise : 200F et en prime un module de Gestion Budget Familial. Vente à l'unité 50F pièce. Tél. (1) 75 34 09 41 après 18h.

THOMSON

CHERCHE pour Thomson MO5, Vol Solo, 3D Fight, Contrôle Aeren, Océania, contre Karaté, Beach Head, 5° Axe, Lorann, Aigle d'Or, Micro Scramble, Super Tennis, Androïde, Fox, Pilot, JO92, Pulsar II, Eliminator, Top Chrono. Pascal Isel, 6, rue Le-Moyne, 57050 Metz-Devant-les-Ponts. Tél. (1) 87 30 16 39.

CHERCHE pour T0770 Basic 128, programmes utilitaires sur disquettes 5" 1/4 (Colorcal, Statistics, Graphiques, Scriptor...). Tél. (1) 31 68 19 61.

ECHANGE nombreux logiciels MO5, le tout sur K7, contre QDD en bon état. Eric au (1) 75 63 81 34.

VENDS TO7, extension 16K, extension jeux et son, manettes, crayon optique, magnéto, 4 cartouches (Basic, Pictor, Trap, Airbus), 2 K7 Pulsar II, Initiation Logo, 6 manuels, le tout : 2400F. Tél. (1) 94 96 56 19.

ECHANGE nombreux logiciels sur K7 pour T0770. Recherche particulièrement CAO, Flipper II, Soleil Noir, Stress, Mission Delta, Colorpant, Château de la mort et d'autres encore. (NDLJC : Tiens, ça rime ! Chuis sûr qu'il a pas fait exprès !) Contacter Laurent au (1) 32 59 16 48 tous les jours jusqu'à 19h, sauf le dimanche.

VENDS TO7, 16K, magnéto, 2 joysticks, extension musique, Basic, Pictor, 6 logiciels, manuel Basic, la Face Cachée du TO7 dans emballage d'origine : 2000F. Frédéric Montier, Cidex 67, 38190 Bernin Brignoud. Tél. (1) 76 08 16 75.

VENDS MO5, lecteur de K7, logiciels, livres en bon état, prix à débattre. Possibilité vente séparée pour les logiciels. Tél. (1) 42 78 58 30.

VENDS Blitz pour T0770 à très bas prix : 500F. Stéphane Mary, 3, allée de la Meulière Coignères, 78310 Maurepas. Tél. (1) 30 82 86 79 même le midi.

CHERCHE possesseur de Thomson T0770 pour échange de logiciels, trucs et astuces sur le nouveau lecteur de disquettes 5" 1/4 (mais pas le QDD). Pierret Daniel-jean, Cidex 198, 77176 Savigny-le-Temple.

VENDS coffret MO5 Thomson, manettes, logiciels, très bon état, sous garantie : 3000F à débattre. Vincent Robin, au (1) 99 64 23 53 tous les jours à toutes les heures, sauf du 5 au 19 juillet. (NDLJC : J'espère que là, j'me suis pas trompée dans le numéro ! Quoi que...)

ZX 81

VENDS ZX 81, 16Ko, imprimante, K7, magnéto, livres, listings : 1700F. Vends aussi console Atari 2600, 9 K7 dont Pit Fall II, Jungle Hunt, Tennis, Pôles Position... le tout 1000F. David Dunois, 42, rue de la Guette, 91560 Crose. Tél. (1) 69 48 33 22 après 18h.

VENDS ZX 81, 16Ko, manuel d'emploi, livre d'initiation au basic approfondi, 2 livres sur l'initiation au langage machine, 2 livres de programmes : 700F à débattre. François Parreaux, 22, rue Langue, 39300 Champagnole. Tél. (1) 84 52 17 63 après 18h.

SOLDE ZX 81, clavier mécanique, programmeur Eprom intégré : 600F, 16Ko : 150F, 32Ko maîtres : 350F, 32Ko esclaves : 800F, imprimante, 3 rouleaux de papier : 600F, magnéto K7, K7 : 150F, 6 livres ZX81 :

Entre le Mondial, le tennis, les grèves et les scoubidous bidous, les déprogrammations sont légion. La dernière en date concerne *La Tendre Ennemie* (voir 141), diffusée -peut-être- ce vendredi 11 juillet sur A2.

Bombyx.

LANCASTER VEILLE AU GRAIN

Dernière grande star hollywoodienne, il fera à plusieurs reprises les beaux jours de l'été télévisuel. Chic.

LE TRAIN

Film de John Frankenheimer (1965) avec Burt Lancaster, Paul Scofield, Jeanne Moreau, Suzanne Flon et Michel Simon.

Après le débarquement des américains au pays du camembert, l'armée allemande se replie de France avec armes et bagages. Au sens large. Certains officiers de la Wehrmacht souhaiteraient garder un souvenir de notre beau pays, par exemple l'ensemble des peintures du musée de l'Orangerie (Renoir, Monet, Picasso...). Le colonel Von Waldheim (Kurt ?) organise le transfert des tableaux et réquisitionne un train à cet effet.

La conservatrice du Musée (Flon) alerte la Résistance-Fer et convainc les cheminots de sauver le patrimoine national (flon-flon). Labiche (Lancaster), responsable du secteur ferroviaire emprunté par le train alerte

tout son monde sur la ligne. Les retards, malentendus, télescopages, erreurs, déraillements se multiplient autour du convoi. Papa Boule (Simon), le conducteur de la locomotive sabote sa machine. Von Waldheim se fout en boule, le fusille et prend des otages qu'il installe dans le train. Un sujet original, des effets spectaculaires et une distribution en-train-ante. Un bon spectacle déjà multidiffusé à foison.

Diffusion le lundi 7 à 20h35 sur FR3.

AIRPORT

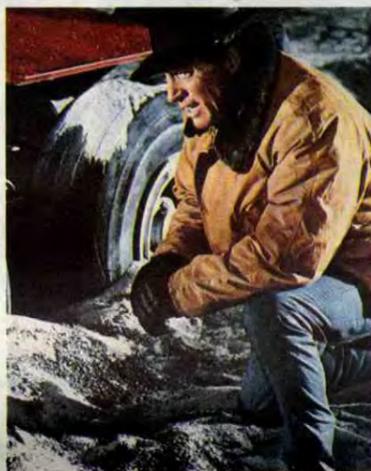
Film de Georges Seaton (1969) avec Burt Lancaster, Dean Martin, Jean Seberg, Jacqueline Bisset, Georges Kennedy.

Mel Bakersfeld (Lancaster), directeur général du Lincoln Airport, a des nerfs d'acier mais la situation commence à lui échapper. Du côté de la météo, un blizzard infernal rend quasi-inutilisable l'aéroport. Du côté jardin, un Jumbo-Jet en panne bloque la voie d'accès. Du côté cœur, sa vie affective tourne au désastre, genre un front

dépressif arrive sur lui. Côté avion, celui en provenance de Rome et qui risque de se crasher faute de piste d'atterrissage, est en passe de ne pas arriver du tout. Un malade a décidé de s'envoyer en l'air à 10 000 mètres d'altitude avec une bombinette de son cru. Lors de l'explosion, quelques passagers partent dans l'atmosphère avec la cloison. Mais pas de panique le commandant (Martin) de bord veille...

Le type même du thriller catastrophe ou deux cent guest-stars ramènent leur fraise, font leurs numéros et puis s'en vont. Tiré d'un best-seller d'Arthur Hailey, le succès du film engendra hélas des clones très jusqu'à la satiété qui provoqua un film pastiche *Y a-t-il un pilote dans l'avion ?*. Et celui-là ? Bon, du téléfilm de luxe. Les stars et les scénarios ne laissent aucune place à un réalisateur potentiel. On cadre en plans moyens avec quelques gros plans de visages terrifiés, un maximum de dialogues, 8354 actions qui s'enchevêtrent et puis l'atterrissage se fait tout seul.

Diffusion le mardi 8 à 20h35 sur A2.



LES FRISSONS DU MERCREDI

OUT OF ORDER

Film allemand de Carl Shenk (1985) avec Renée Soutendijk, Gotz George, Wolfgang Kieling et Hannes Jaenicke.

Vendredi soir, veille de week-end, les bureaux se vident pour quarante huit heures. Dans une tour, un ascenseur tombe en panne. Il contient quatre personnes : Jorg, directeur d'une agence de publicité, en costume trois pièces strict, Gössman, un comptable avec attaché-case, Pit, un

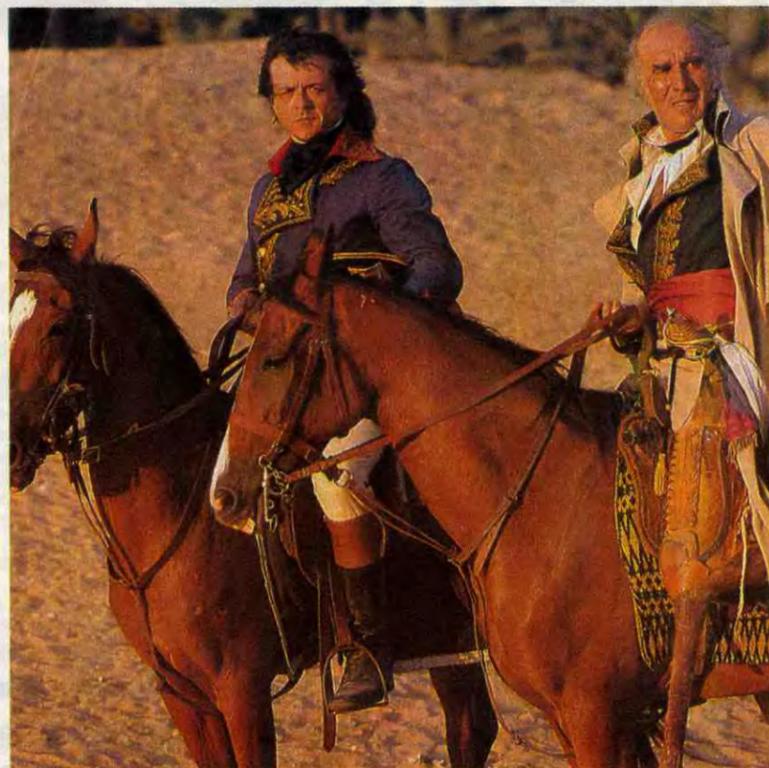
DÉCLASSÉ

RAWHIDE

Série américaine du début des années 60.

Yop la, ho ho, yop... où les aventures d'un convoi de bœufs sur soixante épisodes. Sur la même trame que *La rivière rouge* (Hawks 55), voici l'une des grandes saga de la télévision américaine. Clint Eastwood imposa son look de bouseux taciturne et le succès fut tel qu'on en tourna deux cent cinquante épisodes.

Diffusion le lundi au vendredi à 19h05 sur Canal + jusqu'à fin août. EN CLAIR. Youppie !



MÉDITERRANÉE

ADIEU BONAPARTE

Film de Youssef Chahine (1985) avec Michel Piccoli, Mohsen Mohiedine, Mohsena Tewfik et Patrice Chéreau.

En 1798, Napoléon Bonaparte inventa le voyage touristique de masse. Il emmena de joyeux bataillons d'ouvriers parisiens visiter les Pyramides d'Egypte et prendre des bains de soleil au bord du Nil. Hélas, ils se conduisirent très mal, bousculant les autochtones, pillant les indigènes qui se rebiffèrent contre les biffins français.

Face à Napoléon (Chéreau), le conquérant, un de ses adjoints joue le rôle du civilisateur. Chercheur éclairé, économiste distingué, le général Cafarelli (Piccoli) croit au rapprochement des peuples, en particulier aux rapprochements intimes. Avec son pilon de cuir, Cafarelli l'unijambiste, court d'un champ de bataille à une chambre d'amour, usant de sa tactique favorite : le pilonnage.

Personnage mystérieux, il fascine deux adolescents, les frères Aly et Yehia qui acceptent de collaborer avec le Français, alors que leur frère ainé Bakr, au contraire, s'engage dans la résistance à l'occupant.

Mi-aventure coloniale, mi-propagation révolutionnaire, l'expédition d'Egypte n'apporta pas la gloire escomptée à Napoléon. Au delà de l'Histoire, Youssef Chahine traite cette épopée du point de vue d'une famille ordinaire d'Alexandrie. Une chronique décousue, éparse, un récit brouillon des rapports affectifs des deux protagonistes. Le style elliptique, combinant quelques errances avec des accélé-

rations fulgurantes, est la marque d'un grand cinéaste hélas méconnu du public français car égyptien.

A la sortie du film, certains bonapartistes débiles (pléonasmes ?) ont polémique sur l'aspect négatif de l'interprétation de Chéreau (Napoléon). A croire que la bouillie qui leur sert de cervelle leur était descendue sur les yeux. Le film ne traite pas de Napoléon car les Egyptiens -et Chahine en premier- n'en ont rien à foutre.

Diffusion le jeudi 10 sur Canal + à 20h35.

CONTES D'ITALIE

Série de 10 nouvelles d'auteurs italiens du XXème siècle

Dix cinéastes ont essayé de traduire l'atmosphère particulière de chaque écrivain. Vaste panorama pelliculaire, il offre à notre contemplation un patchwork de réalisateurs de talent (Commencini, Liziani) et des pires tâcherons de la téléche italienne qui confondent style dramatique et accumulations d'effets tocs.

"Le Commissaire" de Vancini avec Andréa Ferréol, Paolo Boacelli, Julian Jenkins et Marisa Mell. Le 9 juillet.

Un petit bureaucrate obtient une promotion : un bureau tout neuf, une plaque sur sa porte,.... La petite grenouille se gonfle d'importance, donne à croire à ses voisins, à sa femme alors qu'en fait...

Diffusion le jeudi à 22h40 du 3 juillet au 9 septembre sur FR3.

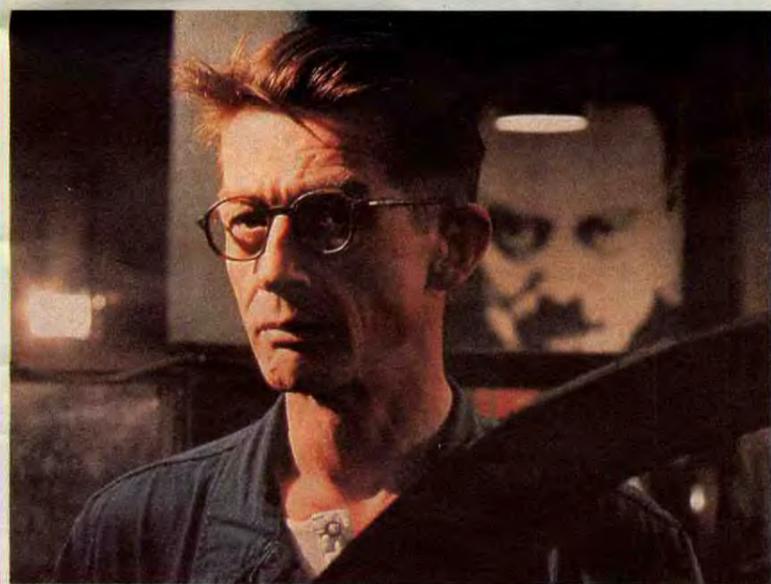
SOCIÉTÉS TARÉES

1984

Film de Michael Radford (1984) avec John Hurt, Richard Burton et Suzanna Hamilton.

En 1984, la planète Terre est partagée entre trois gigantesques états rivaux qui se font la guerre : Océania, Euroopia, Estasia. En Océania, règne Big Brother, dictateur omniprésent qui régit les actes et les pensées des Océaniens.

Toute manifestation d'individualisme est féroce ment pourchassée par l'œil de Big Brother : interdiction de penser, de lire, d'aimer,.... Des séances de dévouement collectif sont organisées afin de libérer les frustrations accumulées.



Winston Smith (Hurt) travaille au Ministère de la Vérité. Il élimine des mots des archives, découpe des paragraphes, affutant des alinéas. Tout cela pour rendre conforme l'ensemble des textes par rapport au nouveau dictionnaire, le numéro 10, au vocabulaire encore réduit de 10%. Winston va entrer petit à petit en dissidence. Un combat inégal et suicidaire.

Le défaut du film vient de sa qualité. Il est tellement fidèle au roman d'Orwell qu'on en sort avec un grand soupir de soulagement en constatant qu'en 86, on a échappé à l'univers de 1984 (vous suivez j'espère). La mort de Richard Burton à la fin du tournage donne -à postériori- une dimension prémonitrice à son personnage. Quant à John Hurt, il exprime de manière bouleversante la dernière vibration d'humanité. Un face-à-face d'une intensité prodigieuse.

Diffusion le dimanche 6 à 20h30 sur Canal +.

FURY

Film américain (1936) avec Spencer Tracy, Silvia Sidney, Walter Brennan et Bruce Cabot.

Joe Wilson (Tracy) aime Katherine Grant (Sidney) mais manque d'argent pour l'épouser et installer le ménage. Joe travaille dur comme pompiste pour amasser son pécule et acheter la station service. Par suite d'une accumulation d'indices malencontreux, il est accusé à tort d'un kidnapping et se retrouve derrière les barreaux.

Deux grandes gueules, Mayers et Dawson, ne trouvant plus de noirs à lyncher, excitent la foule contre le pauvre Joe. Le shé-

riff inquiet demande l'aide de la garde nationale mais le gouverneur très Ponce Pilate refuse de se mouiller et n'envoie personne. Un soir, l'hystérie collective s'empare de la foule. Prise de folie furieuse, elle attaque la prison. Alors que le feu se propage, Katherine voit le visage de Joe disparaître dans les flammes.

Fin de la première partie.

Joe, couillon typique de la société américaine, est interprété à la perfection par Spencer Tracy, acteur type du brave homme, un rôle qu'il trimbala avec naturel tout au long de sa longue carrière. Pour son premier film américain, Lang qui a fuit l'Allemagne nazie, attaque au vitriol certaines tares de l'Amérique. Peu rancunier, les ricains firent un triomphe au film alors que le studio (MGM) tenait le film et Lang en piètre estime.

Diffusion le dimanche 6 à 22h30 sur FR3 en V.O.

punk avec cuir et épingle de sureté, et Marion, secrétaire de direction. Un huis-clos étouffant qui tourne lentement mais implacablement au drame.

Petit film à suspense d'une grande virtuosité technique (réellement tourné dans un ascenseur) qui n'abuse pas des procédés catastrophes. Plausible de bout en bout, il évoque certains Hitchcock ou plus récemment *Sang pour sang* des frères Cohen.

Diffusion sur Canal + le mercredi 9 à 20h35.

POLAR

Film de Jacques Bral (1983) avec Jean-François Balmer, Sandra Montaigu, Pierre Santini, Roland Dubillard et Claude Chabrol.

Eugène Tarpon (Balmer) a tout du clochard : le look, les penchants alcooliques, le boniment intello et le manque d'argent. Mais tout ceci n'est qu'apparence, car Tarpon est détective privé. Minable, certes, car il en est réduit à distribuer lui-même ses prospectus publicitaires.

Une nuit, Charlotte Le Dantec (Montaigu), vient déranger son insomnie profonde avec une histoire à dormir debout : Louise, une amie de Charlotte a été assassinée. Eugène la renvoie à police-secours. Mécontente, Charlotte l'assomme et s'enfuit. Intrigué, Super-Tarpon va fouiner sur les lieux du crime. Il va s'attirer comme le veut la tradition du polar des tas d'emmerdes.



GHOSTS'N'GOBLINS

de ELITE pour COMMODORE et SPECTRUM

Ah, enfin ça y est, le must des jeux d'arcade est arrivé sur votre micro préféré. Ouf, après des mois de publicité, il était temps. On ne l'attendait plus, on n'osait plus espérer, mais il est là, en chair, en os et en suaires.

De quoi? Qu'est-ce que donc j'entends-je donc? Vous ne connaissez-vous pas ce jeu? Diantre, mais que va-t-on faire de vous? Bon, d'accord, bougez pas, je m'en vais vous expliquer tout ça. Ghosts'n'Goblins, c'est un jeu dont VOUS êtes le héros. Deux possibilités s'offrent à vous: ou vous jouez (allez en 2), ou vous ne jouez pas

(rendez-vous en 1).
 1: Vous pouvez éteindre votre ordinateur et revaquier à vos occupations.
 2: C'est très bien. Vous décidez de pique-niquer votre femme, quand soudain, un démon démoniaque pique (et nique) votre donzelle. N'écoutez que votre courage, et n'ayant pas confiance en sa ceinture de chasteté, vous vous ruez dans la demeure du diable afin de la délivrer (allez directement au 3), ou bien vous êtes un pleutre et vous rentrez chez vous (repartez en 1).
 3: Pour ce faire, vous devez traverser cimetières, galeries et autres lieux sordides avant la confrontation

finale. Mais que ne vous cherchez-vous donc pas une autre nana, plutôt que d'aller risquer votre vie pour l'infidèle? Si c'est ce que vous préférez, sautez jusqu'au 4, sinon continuez comme si de rien n'était. Parce que le chaud rupin qui vous l'a enlevée n'entend pas vous la rendre aussi facilement. Il a su protéger sa retraite, laissant derrière lui de nombreux pièges et de non moins nombreux gardiens, tous plus hideux et plus vils les uns que les autres. Ça vous décourage, allez en 4. Vous vous en foutez, partez au 5.
 4: Vous vous arrêtez pour pisser un coup et repartez au 1.
 5: Vous jouez un peu, et vous êtes tellement bon que vous vainquez tous les dangers (allez au 7), ou au contraire vous êtes tellement nul que vous perdez une vie (retournez au 3).
 6: Vous circulez parce que y a rien à voir.
 7: Rendez-vous au 8.
 8: Le jeu est fini, on passe à la partie technique.

Le graphisme version CBM est absolument génial-hyper-démentiel-bien. C'est une copie conforme de celui de la version originale que vous trouverez dans toutes les bonnes salles de jeux. Par contre, il est



beaucoup moins bien fait sur le Spectrum, tout en restant toutefois le meilleur qu'il m'ait été donné de voir sur cette machine. Les scrollings (ceux des deux versions) sont époustouflants, précis au pixel près, ce qui est plutôt normal sur Commodore mais beaucoup plus dur à faire sur Spectrum, et allez en 1.
 Côté sonorisation, rien non plus à reprocher. Elle est géniale. Ceux qui me lisent régulièrement savent déjà que je parle là du CBM, parce que sur l'autre, ça casse pas des briques. Enfin bon, les bruitages nombreux et réalistes au possible nous aident à oublier la musique, ou plutôt LES musiques car il y en a plusieurs, superbes, sur le Commodore.
 Je ne sais que rajouter, si ce n'est que ce n'est plus la peine de dépenser votre temps et votre argent dans les salles spécialisées, puisque vous pouvez maintenant jouir aussi bien chez vous (dans ce cas, retournez au 2, sinon, ben heu... rien du tout...).

AMSTRAD	Amityville	page 25
Christophe COUPEZ	Tank	page 7
AMSTRAD	Mouse Draw	page 26
P. FATHRIKROUS	Labyxo VII	page 4
APPLE	Poker	page 5
W. SCHLEGEL	Insect Jungle	page 4
CANON X07	Manoir	page 8
M. MARTINEZ	Jeu de Piste	page 6
CBM 64	La Quête d'Atou	page 24
J. Charles GRIEBEL	Mornifles	page 26
CBM 64	Mine d'Enfoirés	page 5
J. CHENET	T.G.V.	page 6
EXL 100	Barakouda	page 3
Christiane PATRIA	Créatif V.II	page 27
FX 702 P	Puzzle Lettres	page 8
R. BARD		
MSX		
Joël RIVET		
ORIC		
J.P. FERRAND		
SPECTRUM		
Eyal JONAS HELLOT		
TI 99/4A (be)		
J. BOSCOUZAREIX		
Thomson MOS		
C. VIE		
VIC 20		
Thierry BORNE		
ZX 81		
José SINGALA		

POY GAMES

"FEMME DE SPORTIF"

THIRET



la Règle à Calcul

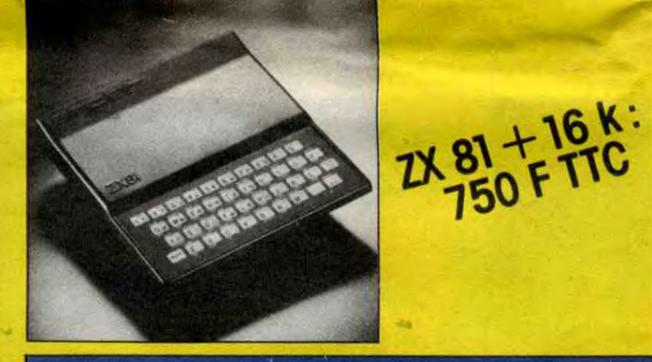
AMSTRAD RACHÈTE SINCLAIR LA RÈGLE A CALCUL RÉPARE.



QL Français + moniteur monochrome Goldstar : 4.250 F
 QL Français seul : 3.290 F
 QL Français + moniteur couleur océanic QL : 6.500 F



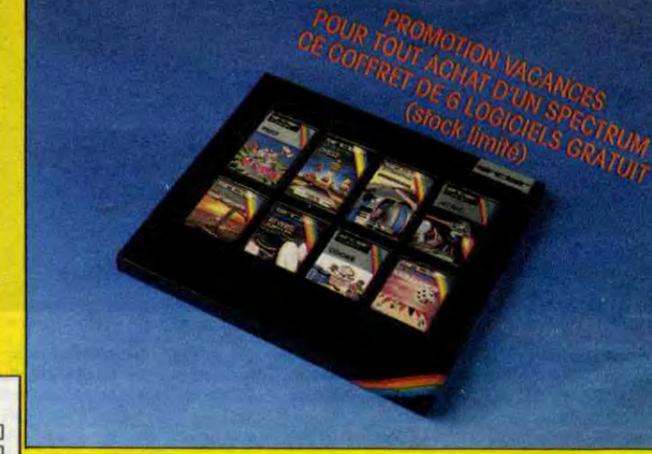
SPECTRUM + avec Péritel : 1.250 F
 SPECTRUM 48 K clavier gomme : 800 F



ZX 81 + 16 K : 750 F TTC



Pour tous vos problèmes de réparation contactez-nous



PROMOTION VACANCES
 POUR TOUT ACHAT D'UN SPECTRUM
 CE COFFRET DE 6 LOGICIELS GRATUIT (stock limité)

LOGICIELS PYRAMIDE ET AUTRES EDITEURS.

NUCLEON.....	385 F	CARTRIDGE DOCTOR.....	250 F
FICHER CLIENTS.....	385 F	MATCHPOINT.....	250 F
QL OTHELLO.....	290 F	ECHecs.....	350 F
COMPTA PERSONNELLE.....	385 F	QL CAVERN.....	250 F
QL REMEMBER.....	385 F	LE RETOUR DE B.J.....	250 F
TRIDIM.....	475 F	SPOOK.....	250 F
QL PEINTRE.....	385 F	IMPEC.....	190 F
LOCO.....	385 F	PROJECT PLANNER.....	490 F
QVT 100.....	960 F	BARON ROUGE.....	250 F
WANDERER.....	385 F	GWENDOLINE.....	250 F
VROOM.....	290 F	COSMOS.....	250 F
LE MANOIR DE MORTVIEILLE.....	385 F	KNIGHT-FLIGHT.....	250 F
TROOL.....	250 F	B.J. IN 3D LAND.....	250 F
ASSEMBLEUR.....	650 F	QUBOIDS.....	250 F
LANGAGE C.....	980 F	BOUNDER.....	250 F
PASCAL.....	980 F	SUPERTOOLKIT.....	590 F
COMPILATEUR BASIC.....	650 F	3D SLIME.....	250 F
ICE.....	650 F	QL FLIGHT SIMULATOR.....	385 F

EXTENSIONS :

LECTEUR DE DISQUETTE 3'5 POUCES.....	2500 F
INTERFACE PARALLELE.....	590 F
CABLE MANETTE DE JEU.....	120 F
MANETTE DE JEU QL.....	220 F
CABLE IMPRIMANTE SERIE /RS 232.....	195 F
EXTENSION 512 K (MIRACLE).....	1595 F

BIBLIOGRAPHIE :

ROM DU QL (LOGISOFT).....	195 F
ARCHIVE (EDIMICRO).....	135 F
ABACUS-QUILL-EASEL (EDIMICRO).....	135 F
GUIDE PRATIQUE DU QL (EDIMICRO).....	135 F

SUPPORTS :

MICRO DISQUETTES VIERGES.....	39 F
-------------------------------	------

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tél.

Expédition gratuite du catalogue de logiciels

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F

LA REGLE A CALCUL 65 Bd St-Germain
 BP 300 75228 Paris Cedex 05
 Tél. : 43.25.68.88 Téléx : 220 064 F/1303 RAC

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
 parking gratuit Maubert-Lagrange