



128 Ko : C'EST SINCLAIR QUI S'Y COLLE !

Vous allez rire : Sinclair sort un nouvel ordinateur. Et pendant qu'il y est, il en sort un autre. Et un autre. Et un autre. Mais ça fait quatre ? Ben, oui.

ET DE UN

Le premier nouveau Sinclair est nouveau, mais pas Sinclair. Et c'est pourtant un nouveau Sinclair : c'est le Spectrum 128 Ko attendu depuis au moins six mois. Enfin, presque disons que ça y ressemble beaucoup, sans être tout à fait ça...

Ce n'est pas le Derby, mais plutôt le El Corso, parce que plus espagnol que lui, c'est difficile. Il a été fabriqué en collaboration par Sinclair avec Investronica, une boîte d'électronique espagnole qui est aussi l'importateur exclusif. Importateur efficace : selon un rapport officiel récent, la gamme Sinclair détiendrait 56,2% du marché de la micro-informatique chez nos voisins trans-pyrénéens, alors même que le QL n'a été lancé dans ce pays qu'en Avril dernier ! Marché exceptionnel pour Sinclair, ne serait-ce que comme cobaye.

Ce lancement ibérique offre aussi plusieurs avantages qui ont dû peser un bon poids dans la balance : d'abord, l'espagnol est l'une des cinq langues les plus répandues dans le monde, ce qui ouvre des marchés énormes, notamment les deux tiers de l'Amérique du sud. Ensuite, c'est Investronica qui a supporté la majeure partie des frais de recherches pour le développement de l'appareil. Intéressant pour Clive dans un moment où il n'ose plus trop se présenter devant des financiers. Mais surtout, l'argument le plus fort a dû être le contrat de distribution avec Dixons. En effet, rappelez-vous : cet été, Sinclair a annoncé qu'il avait besoin de 30 millions de livres (360 briques, lourds, s'il vous plaît !) pour pouvoir maintenir la société à flot. Un financier nommé Maxwell surgit, propose de reprendre l'affaire et finalement se désiste. Dixons, l'un des plus importants revendeurs, offre alors d'acheter une partie du stock pour environ 120 millions de

francs en imposant une condition : interdiction de sortir une nouvelle machine sur le marché britannique avant l'année prochaine pour ne pas

Barcelone, elle se caractérise principalement par le fait qu'elle est espagnole. Ça n'a l'air de rien, mais voir marqué "cambio" au lieu de "shift".

1, comportant un port RS 232 par lequel il est possible de piloter non seulement une imprimante ou un modem mais aussi un synthétiseur.



LE DERBY RESSEMBLE FORT AU SPECTRUM... POUR L'INSTANT.

porter tort aux ventes des stocks à l'approche de Noël. Bien entendu, en voyant les beaux billets de 200 livres étalés devant lui, sur son propre bureau, 60.000 billets, ça fait un beau tas, Clive a craqué : il a dit oui à Dixons. Mais une fois qu'il a rangé les beaux billets tout neufs dans son coffre derrière le Rembrandt au mur, il s'est dit merde, j'ai une nouvelle bécanne 128 Ko, je vais pas me l'enrouler autour du cou, ça fait nouveau pauvre, il faut que je la sorte. Parce que Sinclair, il est comme ça : il faut qu'il sorte des bécanes, c'est son truc, comme d'autres collectionnent des boîtes à camembert ou des factures impayées. On le comprend. Alors il s'est dit *in petto* : "Je peux pas le sortir sur le marché britannique ? Tant pis, ce sera pour l'Espagne. Ça tombe bien, Investronica veut supporter les frais de recherche." Bref, tout se recoupe et il ne pouvait pas faire autrement. Mais revenons pour l'instant à notre machine. Dévoilée il y a quelques jours dans un salon informatique à

ça fait quelque chose. On ne s'y attend pas. Toute la doc est en espagnol, les logiciels en espagnol, le clavier, les interfaces... On dirait une version originale non sous-traitée. Même le prix est espagnol : entre 50.000 et 60.000 pesetas. Pour le coup, je traducte simultanément : entre 2500 et 3000 balles. Pourquoi ce prix prohibitif ? Et d'abord, pourquoi ce prix est-il prohibitif ? Parce que le Spectrum Plus est aux alentours de 1300 balles, et qu'une mémoire 64 Ko se vend entre deux clopinettes et trois fois rien, en tout cas à moins de 100 balles. Ce qui, mettant les choses au pire, nous met la bête à 1400 francs, pas un sou de plus. Cette différence de prix s'explique par les options qui équipent ce 128 Ko : un nouveau basic, nommé "extended basic". Un pavé numérique séparé, tout noir comme l'unité centrale et portant le même arc-en-ciel au coin inférieur droit. Sur le côté droit de la machine, un évent pour dissiper la chaleur. A l'arrière, une interface semblable à l'interface

au moyen d'une prise Midi. A l'arrière toujours, une interface intégrée pour un microdrive. Le son passe désormais par le téléviseur ou par le moniteur. Dommage : on attendait l'adjonction d'un AY 38912, le même processeur sonore que les Amstrad, elle n'a pas eu lieu. Et les 64 Ko supplémentaires, eux, que font-ils ? Sont-ils là pour faire joli ? Non, ils font comme les copains : ils servent de disque virtuel, c'est à dire d'espace de sauvegarde temporaire. Une fonction est même prévue pour pouvoir alterner des écrans graphiques en les chargeant de cette mémoire auxiliaire. C'est donc sur ces modifications que Sinclair table. Investronica espère emporter une part du gâteau aussi : les prévisions sur les ventes d'ici Noël sont de 30.000 machines, ce qui porterait la part du marché de Sinclair en Espagne à 70% et lui permettrait une substantielle rentrée d'argent à ranger dans son beau coffre-fort qui ressemble à s'y méprendre à un puit sans fond.

L'importation parallèle ? "En cas de marché noir, ou de quoi que ce soit qui y ressemble, nous n'hésiterons pas à utiliser la voie judiciaire le cas échéant." Clive n'y va pas par quatre chemins. Mais alors, vous allez l'importer ? En inonder le marché européen ? "Certainement pas, cette machine est destinée uniquement au marché espagnol et aux pays hispanophones. Le marché britannique n'est pas prêt pour une machine de ce type." T'es sûr de ce que tu dis, monsieur Lord Clive ?

ET DE DEUX

Le marché britannique, on ne lui a pas vraiment demandé son avis. 10 millions de livres étaient en jeu, alors on s'est passé de son accord. Il ne faut pas de nouvelles machines en Grande-Bretagne avant le début de l'année prochaine ? Il n'y en aura pas ! Mais le premier janvier, ça fait déjà partie de l'année prochaine, et ce pourrait bien être la date de sortie de la seconde nouvelle machine : le Derby, cette fois, le vrai, l'unique. Parce que, permettez-moi d'insister, Clive ne peut pas passer six mois sans sortir quelque chose. Déjà, il y a un an, on lui avait dit, non, arrête un peu, laisse ta gamme micro où elle est. Alors il a décidé de sortir autre chose, ça a été la C5, voiture électrique gag. Faut pas le contrarier. Donc, Sinclair brûle d'envie de lancer le Derby sur le marché anglais qu'il connaît bien depuis le temps qu'il le pratique. Mais cette fois, il veut du grand, du beau spectacle, de l'irréprochable. D'abord, pour une fois, il décide de ne pas annoncer la sortie de cette machine à l'avance, pour éviter la mauvaise réputation qu'il avait acquise lors du lancement du ZX 81 d'abord, du Spectrum ensuite et enfin du QL. Bonne idée. Et il décide aussi de doter ce modèle de logiciels dès la

naissance. Il en donne donc une pré-version à de nombreux développeurs : bonne idée. Mais deux bonnes idées ensemble ne s'accordent pas forcément : les développeurs ont lâché le morceau. Résultat, on sait maintenant pratiquement tout sur le Derby.

On sait par exemple que la machine sera livrée avec un logiciel qui montrera un exemple du parti que l'on peut tirer de la mémoire supplémentaire. On pense même que ce logiciel sera "The neverending story" d'Ocean Software, qui se charge en trois fois sur Spectrum et se chargera en une seule fois sur ce nouveau modèle. Plusieurs maisons d'éditions ont donné des informations sur cette machine, malgré la interdiction qui leur avait été faite de dévoiler quoi que ce soit à son sujet. Exemple de ce qu'ils n'auraient pas dû dire : le modèle dont



ils ont bénéficié est un Derby monté dans un boîtier de Spectrum Plus... La photo de la couverture est donc bien un Derby.

On sait qu'il comporte deux Roms : l'une contient l'Extended Basic, pra-

Suite page 11

DEULIGNEURS les fainéants sont en page 11

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 11.

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

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

CINOCHE-TELOCHE pages 14,15

C'est nouveau, ça vient de sortir :

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

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.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR

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

TEMPLE OF DOOM

APPLE

Balayeurs futés, le nettoyage en règle des quelques vingt labyrinthes du temple, réclamera de votre part intelligence et stratégie.

Jean MAHIDDINE

Mode d'emploi :

Déplacez-vous à l'aide des touches I (haut), K (bas), J (gauche), L (droite) ou à l'aide du joystick. Sortez d'une situation bloquée par DELETE et revenez au début par ESC. CONTROL/A permet un BREAK. Avant de lancer le listing 2, exécutez le listing 1 sans le sauver; cette opération ne doit être réalisée qu'une seule fois.



SUITE DU N° 105

```

1210 HLIN 1,38 AT 38: HLIN 2,38
    AT 2: HLIN 2,38 AT 10: HLIN
    2,38 AT 12: HLIN 2,38 AT 20:
    PLOT 8,11: PLOT 20,11: PLOT
    32,11
1220 VLIN 20,38 AT 19: VLIN 20,
    38 AT 20
1230 COLOR= 14: PLOT 20,20: PLOT
    20,10: PLOT 10,10: PLOT 2,12
    : PLOT 5,12: PLOT 35,12: PLOT
    38,12: PLOT 2,2: PLOT 10,2: PLOT
    38,5: PLOT 38,38: PLOT 20,38
1240 NN = 1:NL = 38: COLOR= 15: PLOT
    NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
1250 FF = 8: GOSUB 1730
1260 COLOR= 0: HLIN 1,10 AT 2: HLIN
    1,10 AT 10: VLIN 2,10 AT 1: VLIN
    2,10 AT 10
1270 HLIN 10,20 AT 10: HLIN 10,
    20 AT 20: VLIN 10,20 AT 10: VLIN
    10,20 AT 20
1280 HLIN 20,30 AT 2: HLIN 20,3
    0 AT 10: VLIN 2,10 AT 20: VLIN
    2,10 AT 30
1290 HLIN 1,10 AT 20: HLIN 1,10
    AT 30: VLIN 20,30 AT 1: VLIN
    20,30 AT 10
1300 HLIN 20,30 AT 20: HLIN 20,
    30 AT 30: VLIN 20,30 AT 20: VLIN
    20,30 AT 30
1310 VLIN 30,35 AT 3: VLIN 30,3
    5 AT 28: HLIN 4,28 AT 35: PLOT
    11,9
1320 COLOR= 14: PLOT 3,35: PLOT
    28,35: PLOT 10,30: PLOT 10,2
    0: PLOT 20,20: PLOT 20,10: PLOT
    1,2: PLOT 10,2
1330 NN = 15:NL = 36: COLOR= 15:
    PLOT NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
    
```

```

1340 FF = 13: GOSUB 1730
1350 COLOR= 0: FOR I = 5 TO 38:
    HLIN I - 2,I AT I: VLIN I -
    2,I AT I: NEXT : VLIN 8,38 AT
    5: HLIN 1,38 AT 38: VLIN 5,2
    7 AT 30: HLIN 8,30 AT 5
1360 COLOR= 14: FOR I = 5 TO 38
    STEP 3: PLOT I,I: NEXT : PLOT
    30,5
1370 NN = 2:NL = 38: COLOR= 15: PLOT
    NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
1380 FF = 8: GOSUB 1730
1390 COLOR= 0: FOR I = 3 TO 38:
    HLIN I - 1,I AT I: VLIN I -
    1,I AT I: NEXT
1400 FOR I = 3 TO 30: HLIN I -
    1,I AT I + 6: VLIN I - 1,I AT
    I + 7: HLIN I - 1,I AT I + 8
    : VLIN I - 1,I AT I + 8: NEXT
1410 VLIN 1,38 AT 1: VLIN 36,38
    AT 30: VLIN 29,35 AT 35: VLIN
    29,38 AT 38: HLIN 31,38 AT 3
    8: HLIN 2,10 AT 2
1420 COLOR= 14: FOR I = 3 TO 38
    STEP 8: PLOT I,I: NEXT : PLOT
    38,30: PLOT 24,30: PLOT 10,3
1430 NN = 1:NL = 38: COLOR= 15: PLOT
    NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
1440 FF = 30: GOSUB 1730
1450 COLOR= 0: FOR I = 1 TO 38:
    HLIN I,I AT I: NEXT
1460 FOR I = 1 TO 20 STEP 2: HLIN
    20,38 AT I: NEXT
1470 VLIN 2,18 AT 20: VLIN 2,18
    AT 38
1480 COLOR= 14: FOR I = 4 TO 34
    STEP 4: PLOT I,I: PLOT I -
    
```

```

2,I + 3: NEXT
1490 FOR I = 1 TO 20 STEP 2: PLOT
    I + 19,I: NEXT
1500 FOR I = 30 TO 36 STEP 2: PLOT
    I - 25,I + 1: NEXT
1510 NN = 38:NL = 38: COLOR= 15:
    PLOT NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
1520 FF = 18: GOSUB 1730
1530 COLOR= 0: FOR I = 1 TO 38 STEP
    2: VLIN 1,38 AT I: NEXT : HLIN 1
    ,37 AT 1: HLIN 1,37 AT 38
1540 FOR I = 4 TO 34: PLOT I -
    1,I + 1: PLOT I - 3,I + 3: NEXT
1550 COLOR= 14: FOR I = 1 TO 38
    STEP 4: PLOT I,I: NEXT
1560 FOR I = 3 TO 34 STEP 4: PLOT
    I - 2,I + 2: NEXT
1570 NN = 1:NL = 38: COLOR= 15: PLOT
    NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
1580 FF = 23: GOSUB 1730
1590 COLOR= 0: FOR I = 1 TO 20:
    HLIN 1,38 AT I: NEXT : FOR
    I = 22 TO 25: HLIN 1,38 AT I
    : NEXT : FOR I = 27 TO 33: HLIN
    1,38 AT I: NEXT
1600 FOR I = 22 TO 25: HLIN 1,3
    8 AT I: NEXT
1610 FOR I = 1 TO 38 STEP 2: PLOT
    I,34: NEXT
1620 PLOT 1,26: PLOT 38,21
1630 COLOR= 14: FOR I = 1 TO 20
    STEP 2: PLOT I,I: NEXT
1640 FOR I = 1 TO 38 STEP 3: PLOT
    I,23: NEXT
1650 NN = 1:NL = 34: COLOR= 15: PLOT
    NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
1660 FF = 36: GOSUB 1730
1670 COLOR= 0: FOR I = 2 TO 36 STEP
    2: HLIN I - 1,I + 1 AT I: NEXT
1680 FOR I = 2 TO 36: PLOT I -
    1,I + 2: PLOT I - 1,I + 1: NEXT
    
```

```

1690 FOR I = 1 TO 36: PLOT I +
    2,I + 2: NEXT : HLIN 1,38 AT
    38
1700 COLOR= 14: FOR I = 2 TO 36
    STEP 2: PLOT I,I: NEXT
1710 FOR I = 4 TO 36 STEP 2: PLOT
    I - 2,I: NEXT : PLOT 38,38
1720 NN = 1:NL = 38: COLOR= 15: PLOT
    NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
1730 COLOR= 1: FOR I = 0 TO 39:
    HLIN 0,39 AT I: NEXT : RETURN
1740 COLOR= 15: FOR I = 15 TO 2
    1: HLIN 1,38 AT I: NEXT
1750 COLOR= 0: HLIN 2,4 AT 16: VLIN
    17,19 AT 2: HLIN 2,4 AT 20: VLIN
    18,20 AT 4
1760 HLIN 6,8 AT 16: VLIN 17,20
    AT 6: VLIN 17,20 AT 8: PLOT
    7,19
1770 VLIN 16,20 AT 10: VLIN 16,
    20 AT 14: PLOT 12,19: PLOT 1
    1,18: PLOT 13,18: PLOT 11,17
    : PLOT 13,17
1780 HLIN 16,18 AT 16: VLIN 16,
    20 AT 16: HLIN 16,18 AT 20: PLOT
    17,18
1790 HLIN 21,23 AT 16: VLIN 17,
    20 AT 21: HLIN 21,23 AT 20: VLIN
    17,20 AT 23
1800 VLIN 16,19 AT 25: PLOT 26,
    20: VLIN 16,19 AT 27
1810 HLIN 29,31 AT 16: VLIN 16,
    20 AT 29: HLIN 29,31 AT 20: PLOT
    30,18
1820 HLIN 33,35 AT 16: VLIN 16,
    20 AT 33: HLIN 33,35 AT 18: PLOT
    35,17: PLOT 34,19: PLOT 35,20
1830 P = PEEK ( - 16384): IF P =
    160 THEN POKE - 16368,0:LL
    = 0: GOTO 1860
    
```

suite page 6

MIAM-MAN

FX 702 P

Aidez à se nourrir le petit personnage vorace qu'abrite votre FX.

François MALIGE

Mode d'emploi :

Tapez ce listing dans une des dix zones (P0 à P9). Ce programme occupe 1520 pas en DEFM 2; attention à ne pas faire d'erreur sous peine de ne pouvoir entrer les dernières lignes. Faites SAC à la première partie pour initialiser le record à 0. Les tableaux sont fixes et formés de 19 colonnes sur 9 lignes (voir schéma), vous débutez au tableau 1, ligne 5, sur la case numérotée 0. Lorsque vous avez terminé une ligne (ou si vous êtes obligé de la quitter), vous pouvez monter ou descendre dans le tableau et apparaître sur une autre ligne. Les 9 lignes d'un tableau complétées, vous passez au tableau suivant. A chaque fin de tableau, l'ordinateur vous renseigne sur le record, votre score et le nombre de MIAM-MAN en réserve. Si vous atteignez le tableau 14 (félicitations !!), vous restez à ce même tableau jusqu'à la fin de la partie (épuisement des MIAM-MAN). Voici les figures :

"O" : Votre MIAM-MAN.
 "S" : Les fantômes (en fait, d'horribles serpents).
 "." : les pastilles à déguster.
 " " : Après l'avoir mangé, si les "S" ont parcouru au maximum 3 cases, vous pouvez les dévorer.
 Le "mystery" change de forme à chaque tableau et vous octroie des points selon le tableau où vous êtes.

"I" : Barres du tableau théoriquement fixes que vous ne pouvez franchir. Toutefois, si vous sélectionnez une ligne et vous trouvez sur l'emplacement de cette barre, le "I" est décalé d'une case vers la droite.

Les " " et les mysterys lorsqu'ils apparaissent, sont situés à un nombre de cases fixe des barres "I". Vous avez un pourcentage de chance (ou de malchance) d'avoir une étoile, un mystery, ou de voir apparaître un fantôme selon le niveau où vous vous trouvez. Au tableau 10, les "S" avancent parfois de deux cases. Chaque MIAM-MAN avalé par un "S", vous retire un "O" et vous fait réapparaître au milieu de la ligne où vous étiez précédemment. Voici la comptabilisation des points :

" " : 20 points.
 " " : 50 points et possibilité de croquer un "S". Dans ce cas, vous marquez un certain nombre de points (200 à 2800) suivant le tableau; il en est de même pour le mystery (100 à 1400).
 Tous les points marqués sur une ligne sont virtuels et ne sont additionnés à votre score que si vous complétez cette ligne entièrement et la validez ensuite en montant et descendant. Vous gagnez un MIAM-MAN tous les 15000 points.
 Pour déplacer votre gloutin, appuyez constamment sur : "H" pour aller à gauche, "N" pour aller à droite, " " pour monter, "Y" pour descendre et "K" pour sélectionner une ligne (après être monté ou descendu). Pour contourner les "I" qui vous empêchent d'aller à droite ou à gauche, sortez de l'écran d'un côté pour réapparaître de l'autre. Vous ne pouvez monter si vous êtes en ligne 9 et ne pouvez descendre si vous êtes en ligne 1. Par "K", vous ne sélectionnez que les lignes qui n'ont pas été complétées.



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
9																		
8																		
7																		
6																		
5	O																	
4																		
3																		
2																		
1																		

```

LIST ALL
1:Y=Y-1
50 Q=0:IF F#0 THEN
120
*** PRG LIST
60 IF K=1:GSB 230:
IF K=1:GSB 210
VAR: 46 PRG: 1520
65 IF K=1:IF X#10:
IF Q#1:IF RAN#<
X/20:GSB 210
70 IF K=0:IF RAN#<
139(X+4:PRT CSR
Y:5:J=V:K=1
:GSB 230
80 IF KEY="N":IF Z
(V:6#"":I=Z+1
:GOTO M
90 IF KEY="H":IF Z
)M:6#"":I=Z-1
:GOTO M
100 IF KEY="M":IF Z
=0:6#"":I=18:
V=I:W=D+1:GOTO
M
110 IF KEY="N":IF Z
=18:6#"":I=0:
V=D-1:W=0:GOTO
M
120 IF KEY="M":IF E
(9:IF Z#5:IF Z#
13:Q=1:GOTO 270
130 IF KEY="Y":IF E
)I:IF Z#5:IF Z#
13:Q=-1:GOTO 27
0
140 IF KEY="K":IF F
=1:IF MID(E+1,1
)0#6SB 310
150 GOTO L
160 PRT CSR Z:6#:#
58 440:PRT CSR
Z:"":CSR I:0#:#
:Z=I
170 IF A$(Z)=" ":#60
TO L
180 U=U+1:IF A$(Z)=
A#:#T=T+20:GOTO
L
190 IF A$(Z)=B#:#T=T
+50:Y=4:GOTO L
200 T=T+100#X:GOTO
L
210 Q=Q+1:IF Z)J:PR
T CSR J:A$(J)+
" ":#J=J+1:GOTO
230
220 J=J-1:PRT CSR J
:"S"+A$(J+1):#
230 IF J#2:RET
240 K=0:IF Y#1:T=T+
200#X:6#0#6SB
460:Y=0:RET
250 6#"":GSB 460:
P=P-1:IF P=0:60
TO 530
260 PRT :GSB 520:Z=
9:GSB 310:RET
270 PRT :PRT CSR Z:
0#:#CSR 0:#E+0:#F=
1
280 IF U=17:S=S+T:#
=MID(1,E)+0#:#HI
D(E+2,10-E):6SB
490
290 E=E+0:T=0:U=0:I
F #:# 000000000
:#GOTO L
300 GOTO 410
310 PRT CSR Z:0#:#F
OR I=2-1 TO 0 S
TEP -1:A$(1)=A#
320 PRT CSR I:A#:#N
EXT I
330 F=0:K=0:T=0:U=0
:Y=0
340 FOR I=2+1 TO 18
:A$(I)=A#:#PRT C
SR I:A#:#NEXT I
350 MODE 5:D=ABS (I
NT (10#SIN E))+
3:IF D=2:D=D+1
360 PRT CSR D:"I":#
A$(D)="I":IF Z<
D:V=D-1:W=0:GOT
O 380
370 V=18:W=D+1
380 IF RAN#<52#X+25
:IF Z#0-4:PRT C
SR D-4:6#:#A$(D
-4)=B#
390 IF RAN#<96#X+63
:IF Z#0-3:PRT C
SR D+3:C#:#A$(D
+3)=C#
400 RET
410 PRT :PRT "TABLE
AU":X:# FINI:#:#
="":#:#+##X#/##
?"
420 C#=#MID(X,1):6SB
510:X#X+1:IF X
>14:X=14
430 PRT "TABLEAU":X
:GOTO 30
440 FOR H=0 TO 3:NE
XT H:RET
450 FOR I=1 TO 20:P
RT CSR I-1:MID(
I,1):#NEXT I:RE
T
460 FOR I=0 TO 15:P
RT CSR Z:" ":#CS
R Z:6#:#NEXT I:
RET
470 PRT "RECORD:#:#
X:#RET
480 PRT "VOTRE SCOR
E:#:#RET
490 IF S#15000#R:P=
P+1:R=R+1
500 RET
510 GSB 470:GSB 480
:6SB 490
520 PRT P-1:" O EN
RESERVE":RET
530 #="*#< JEU TERM
INE )#:#:#GSB 4
50#PRT :GSB 480
540 IF S)X)SAC :ST
AT S:PRT "RECOR
D BATTU !!"
550 GSB 470:END
    
```


BELOTE

Désormais, grâce à ce programme de qualité, votre passion du jeu s'accommodera de votre misanthropie.

Joseph PAUMIER

Mode d'emploi :

Ce programme (environ 17 Ko) respecte les règles de la BELOTE et joue le rôle du partenaire et des deux adversaires. Les cartes sont battues puis distribuées dans les règles, votre jeu est contrôlé par l'ordinateur (obligation de couper, de monter, etc) et la phase d'annonce en deux tours est respectée. Une partie s'effectue en 1000 points, la belote et rebelote est gérée automatiquement et annoncée.

```

10 CLEAR2048 DEFINTA-Z A=RND(-TIM
E) DIMJ$(4),C$(4),V(4),W(4),X(4),Y
(4),BE,CJ(4),M$(10),N$(10),CM$(4),
NC(4),TE$(4)
20 REM
30 REM PIQUE
40 REM
50 C$(1)="c15r5o1m+1,112d1r4d16d1
r8dr110dr10d110dr10m-1,112u14d12ur
4d41r2dr14"
60 REM
70 REM COEUR
80 REM
90 C$(2)="o15dr2o8rd12r3dr2urundr
r110dr10d110dr10d110m+1,1r8m-1,116
m+1,1r4m-1,112m+1,1"
100 REM
110 REM CARREAU
120 REM
130 C$(3)="o15dr5o8dr2m+1,114m-1,
1r6m+1,118m-1,1r10d110m+1,1r8m-1,1
16m+1,1r4m-1,112m+1,1"
140 REM
150 REM TREFLE
160 REM
170 C$(4)="o15r5o1d1r2dr14dr4m-1,1
12rd215ururdrd213drur2r8ulul1d1d2r3
1d1u213d51r2dr14"
180 T1$="A R D V 109 8 7 6 5 4 3 2
"
190 T2$="A R D V 10 9 8 7 6 5 4 3
2"
200 DI=RND(1)*4:AT=0
210 CA$="A1R1D1V1X1918171A2R2D2V2X
2928272A3R3D3V3X3938373A4R4D4V4X49
48474":KA$=CA$
220 FORI=1T04:READX(I),Y(I):NEXT:D
ATA102,110,14,66,102,4,188,66
230 FORI=1T04:READV(I),W(I):NEXT:D
ATA120,82,96,52,120,22,144,52
240 COLOR15,4,4:SCREEN2:OPEN"GRP:"
FOROUTPUTAS#1
250 AS$="Sept.85":FORI=1T07:PRESET(
100+I*6,180):PRINT#1,MID$(AS$,I,1):
NEXT
260 REM-----
270 REM PRESENTATION
280 REM-----
290 RESTORE300:FORI=1T04:READTE$(I
):NEXT:GOSUB300:GOTO410
300 M$(1)="04GFEDED0C8C8CGFEDED0C8.
CR8":M$(2)="05CCCEDC048805DC8048AB
05CC04888.8R8":M$(3)="8B05DFEDC8C
8C04888A888.8R8":M$(4)="8B05DFED
C804888A888FEDED0C8.CR8"
310 M$(5)=M$(1):M$(6)=M$(2):M$(7)=
M$(3):M$(8)=M$(4):M$(9)=M$(5):M$(10)=
M$(6):M$(11)=M$(7):M$(12)=M$(8):M$(13)=
M$(9):M$(14)=M$(10):M$(15)=M$(11):M$(16)=
M$(12):M$(17)=M$(13):M$(18)=M$(14):M$(19)=
M$(15):M$(20)=M$(16):M$(21)=M$(17):M$(22)=
M$(18):M$(23)=M$(19):M$(24)=M$(20):M$(25)=
M$(21):M$(26)=M$(22):M$(27)=M$(23):M$(28)=
M$(24):M$(29)=M$(25):M$(30)=M$(26):M$(31)=
M$(27):M$(32)=M$(28):M$(33)=M$(29):M$(34)=
M$(30):M$(35)=M$(31):M$(36)=M$(32):M$(37)=
M$(33):M$(38)=M$(34):M$(39)=M$(35):M$(40)=
M$(36):M$(41)=M$(37):M$(42)=M$(38):M$(43)=
M$(39):M$(44)=M$(40):M$(45)=M$(41):M$(46)=
M$(42):M$(47)=M$(43):M$(48)=M$(44):M$(49)=
M$(45):M$(50)=M$(46):M$(51)=M$(47):M$(52)=
M$(48):M$(53)=M$(49):M$(54)=M$(50):M$(55)=
M$(51):M$(56)=M$(52):M$(57)=M$(53):M$(58)=
M$(54):M$(59)=M$(55):M$(60)=M$(56):M$(61)=
M$(57):M$(62)=M$(58):M$(63)=M$(59):M$(64)=
M$(60):M$(65)=M$(61):M$(66)=M$(62):M$(67)=
M$(63):M$(68)=M$(64):M$(69)=M$(65):M$(70)=
M$(66):M$(71)=M$(67):M$(72)=M$(68):M$(73)=
M$(69):M$(74)=M$(70):M$(75)=M$(71):M$(76)=
M$(72):M$(77)=M$(73):M$(78)=M$(74):M$(79)=
M$(75):M$(80)=M$(76):M$(81)=M$(77):M$(82)=
M$(78):M$(83)=M$(79):M$(84)=M$(80):M$(85)=
M$(81):M$(86)=M$(82):M$(87)=M$(83):M$(88)=
M$(84):M$(89)=M$(85):M$(90)=M$(86):M$(91)=
M$(87):M$(92)=M$(88):M$(93)=M$(89):M$(94)=
M$(90):M$(95)=M$(91):M$(96)=M$(92):M$(97)=
M$(93):M$(98)=M$(94):M$(99)=M$(95):M$(100)=
M$(96):M$(101)=M$(97):M$(102)=M$(98):M$(103)=
M$(99):M$(104)=M$(100):M$(105)=M$(101):M$(106)=
M$(102):M$(107)=M$(103):M$(108)=M$(104):M$(109)=
M$(105):M$(110)=M$(106):M$(111)=M$(107):M$(112)=
M$(108):M$(113)=M$(109):M$(114)=M$(110):M$(115)=
M$(111):M$(116)=M$(112):M$(117)=M$(113):M$(118)=
M$(114):M$(119)=M$(115):M$(120)=M$(116):M$(121)=
M$(117):M$(122)=M$(118):M$(123)=M$(119):M$(124)=
M$(120):M$(125)=M$(121):M$(126)=M$(122):M$(127)=
M$(123):M$(128)=M$(124):M$(129)=M$(125):M$(130)=
M$(126):M$(131)=M$(127):M$(132)=M$(128):M$(133)=
M$(129):M$(134)=M$(130):M$(135)=M$(131):M$(136)=
M$(132):M$(137)=M$(133):M$(138)=M$(134):M$(139)=
M$(135):M$(140)=M$(136):M$(141)=M$(137):M$(142)=
M$(138):M$(143)=M$(139):M$(144)=M$(140):M$(145)=
M$(141):M$(146)=M$(142):M$(147)=M$(143):M$(148)=
M$(144):M$(149)=M$(145):M$(150)=M$(146):M$(151)=
M$(147):M$(152)=M$(148):M$(153)=M$(149):M$(154)=
M$(150):M$(155)=M$(151):M$(156)=M$(152):M$(157)=
M$(153):M$(158)=M$(154):M$(159)=M$(155):M$(160)=
M$(156):M$(161)=M$(157):M$(162)=M$(158):M$(163)=
M$(159):M$(164)=M$(160):M$(165)=M$(161):M$(166)=
M$(162):M$(167)=M$(163):M$(168)=M$(164):M$(169)=
M$(165):M$(170)=M$(166):M$(171)=M$(167):M$(172)=
M$(168):M$(173)=M$(169):M$(174)=M$(170):M$(175)=
M$(171):M$(176)=M$(172):M$(177)=M$(173):M$(178)=
M$(174):M$(179)=M$(175):M$(180)=M$(176):M$(181)=
M$(177):M$(182)=M$(178):M$(183)=M$(179):M$(184)=
M$(180):M$(185)=M$(181):M$(186)=M$(182):M$(187)=
M$(183):M$(188)=M$(184):M$(189)=M$(185):M$(190)=
M$(186):M$(191)=M$(187):M$(192)=M$(188):M$(193)=
M$(189):M$(194)=M$(190):M$(195)=M$(191):M$(196)=
M$(192):M$(197)=M$(193):M$(198)=M$(194):M$(199)=
M$(195):M$(200)=M$(196):M$(201)=M$(197):M$(202)=
M$(198):M$(203)=M$(199):M$(204)=M$(200):M$(205)=
M$(201):M$(206)=M$(202):M$(207)=M$(203):M$(208)=
M$(204):M$(209)=M$(205):M$(210)=M$(206):M$(211)=
M$(207):M$(212)=M$(208):M$(213)=M$(209):M$(214)=
M$(210):M$(215)=M$(211):M$(216)=M$(212):M$(217)=
M$(213):M$(218)=M$(214):M$(219)=M$(215):M$(220)=
M$(216):M$(221)=M$(217):M$(222)=M$(218):M$(223)=
M$(219):M$(224)=M$(220):M$(225)=M$(221):M$(226)=
M$(222):M$(227)=M$(223):M$(228)=M$(224):M$(229)=
M$(225):M$(230)=M$(226):M$(231)=M$(227):M$(232)=
M$(228):M$(233)=M$(229):M$(234)=M$(230):M$(235)=
M$(231):M$(236)=M$(232):M$(237)=M$(233):M$(238)=
M$(234):M$(239)=M$(235):M$(240)=M$(236):M$(241)=
M$(237):M$(242)=M$(238):M$(243)=M$(239):M$(244)=
M$(240):M$(245)=M$(241):M$(246)=M$(242):M$(247)=
M$(243):M$(248)=M$(244):M$(249)=M$(245):M$(250)=
M$(246):M$(251)=M$(247):M$(252)=M$(248):M$(253)=
M$(249):M$(254)=M$(250):M$(255)=M$(251):M$(256)=
M$(252):M$(257)=M$(253):M$(258)=M$(254):M$(259)=
M$(255):M$(260)=M$(256):M$(261)=M$(257):M$(262)=
M$(258):M$(263)=M$(259):M$(264)=M$(260):M$(265)=
M$(261):M$(266)=M$(262):M$(267)=M$(263):M$(268)=
M$(264):M$(269)=M$(265):M$(270)=M$(266):M$(271)=
M$(267):M$(272)=M$(268):M$(273)=M$(269):M$(274)=
M$(270):M$(275)=M$(271):M$(276)=M$(272):M$(277)=
M$(273):M$(278)=M$(274):M$(279)=M$(275):M$(280)=
M$(276):M$(281)=M$(277):M$(282)=M$(278):M$(283)=
M$(279):M$(284)=M$(280):M$(285)=M$(281):M$(286)=
M$(282):M$(287)=M$(283):M$(288)=M$(284):M$(289)=
M$(285):M$(290)=M$(286):M$(291)=M$(287):M$(292)=
M$(288):M$(293)=M$(289):M$(294)=M$(290):M$(295)=
M$(291):M$(296)=M$(292):M$(297)=M$(293):M$(298)=
M$(294):M$(299)=M$(295):M$(300)=M$(296):M$(301)=
M$(297):M$(302)=M$(298):M$(303)=M$(299):M$(304)=
M$(300):M$(305)=M$(301):M$(306)=M$(302):M$(307)=
M$(303):M$(308)=M$(304):M$(309)=M$(305):M$(310)=
M$(306):M$(311)=M$(307):M$(312)=M$(308):M$(313)=
M$(309):M$(314)=M$(310):M$(315)=M$(311):M$(316)=
M$(312):M$(317)=M$(313):M$(318)=M$(314):M$(319)=
M$(315):M$(320)=M$(316):M$(321)=M$(317):M$(322)=
M$(318):M$(323)=M$(319):M$(324)=M$(320):M$(325)=
M$(321):M$(326)=M$(322):M$(327)=M$(323):M$(328)=
M$(324):M$(329)=M$(325):M$(330)=M$(326):M$(331)=
M$(327):M$(332)=M$(328):M$(333)=M$(329):M$(334)=
M$(330):M$(335)=M$(331):M$(336)=M$(332):M$(337)=
M$(333):M$(338)=M$(334):M$(339)=M$(335):M$(340)=
M$(336):M$(341)=M$(337):M$(342)=M$(338):M$(343)=
M$(339):M$(344)=M$(340):M$(345)=M$(341):M$(346)=
M$(342):M$(347)=M$(343):M$(348)=M$(344):M$(349)=
M$(345):M$(350)=M$(346):M$(351)=M$(347):M$(352)=
M$(348):M$(353)=M$(349):M$(354)=M$(350):M$(355)=
M$(351):M$(356)=M$(352):M$(357)=M$(353):M$(358)=
M$(354):M$(359)=M$(355):M$(360)=M$(356):M$(361)=
M$(357):M$(362)=M$(358):M$(363)=M$(359):M$(364)=
M$(360):M$(365)=M$(361):M$(366)=M$(362):M$(367)=
M$(363):M$(368)=M$(364):M$(369)=M$(365):M$(370)=
M$(366):M$(371)=M$(367):M$(372)=M$(368):M$(373)=
M$(369):M$(374)=M$(370):M$(375)=M$(371):M$(376)=
M$(372):M$(377)=M$(373):M$(378)=M$(374):M$(379)=
M$(375):M$(380)=M$(376):M$(381)=M$(377):M$(382)=
M$(378):M$(383)=M$(379):M$(384)=M$(380):M$(385)=
M$(381):M$(386)=M$(382):M$(387)=M$(383):M$(388)=
M$(384):M$(389)=M$(385):M$(390)=M$(386):M$(391)=
M$(387):M$(392)=M$(388):M$(393)=M$(389):M$(394)=
M$(390):M$(395)=M$(391):M$(396)=M$(392):M$(397)=
M$(393):M$(398)=M$(394):M$(399)=M$(395):M$(400)=
M$(396):M$(401)=M$(397):M$(402)=M$(398):M$(403)=
M$(399):M$(404)=M$(400):M$(405)=M$(401):M$(406)=
M$(402):M$(407)=M$(403):M$(408)=M$(404):M$(409)=
M$(405):M$(410)=M$(406):M$(411)=M$(407):M$(412)=
M$(408):M$(413)=M$(409):M$(414)=M$(410):M$(415)=
M$(411):M$(416)=M$(412):M$(417)=M$(413):M$(418)=
M$(414):M$(419)=M$(415):M$(420)=M$(416):M$(421)=
M$(417):M$(422)=M$(418):M$(423)=M$(419):M$(424)=
M$(420):M$(425)=M$(421):M$(426)=M$(422):M$(427)=
M$(423):M$(428)=M$(424):M$(429)=M$(425):M$(430)=
M$(426):M$(431)=M$(427):M$(432)=M$(428):M$(433)=
M$(429):M$(434)=M$(430):M$(435)=M$(431):M$(436)=
M$(432):M$(437)=M$(433):M$(438)=M$(434):M$(439)=
M$(435):M$(440)=M$(436):M$(441)=M$(437):M$(442)=
M$(438):M$(443)=M$(439):M$(444)=M$(440):M$(445)=
M$(441):M$(446)=M$(442):M$(447)=M$(443):M$(448)=
M$(444):M$(449)=M$(445):M$(450)=M$(446):M$(451)=
M$(447):M$(452)=M$(448):M$(453)=M$(449):M$(454)=
M$(450):M$(455)=M$(451):M$(456)=M$(452):M$(457)=
M$(453):M$(458)=M$(454):M$(459)=M$(455):M$(460)=
M$(456):M$(461)=M$(457):M$(462)=M$(458):M$(463)=
M$(459):M$(464)=M$(460):M$(465)=M$(461):M$(466)=
M$(462):M$(467)=M$(463):M$(468)=M$(464):M$(469)=
M$(465):M$(470)=M$(466):M$(471)=M$(467):M$(472)=
M$(468):M$(473)=M$(469):M$(474)=M$(470):M$(475)=
M$(471):M$(476)=M$(472):M$(477)=M$(473):M$(478)=
M$(474):M$(479)=M$(475):M$(480)=M$(476):M$(481)=
M$(477):M$(482)=M$(478):M$(483)=M$(479):M$(484)=
M$(480):M$(485)=M$(481):M$(486)=M$(482):M$(487)=
M$(483):M$(488)=M$(484):M$(489)=M$(485):M$(490)=
M$(486):M$(491)=M$(487):M$(492)=M$(488):M$(493)=
M$(489):M$(494)=M$(490):M$(495)=M$(491):M$(496)=
M$(492):M$(497)=M$(493):M$(498)=M$(494):M$(499)=
M$(495):M$(500)=M$(496):M$(501)=M$(497):M$(502)=
M$(498):M$(503)=M$(499):M$(504)=M$(500):M$(505)=
M$(501):M$(506)=M$(502):M$(507)=M$(503):M$(508)=
M$(504):M$(509)=M$(505):M$(510)=M$(506):M$(511)=
M$(507):M$(512)=M$(508):M$(513)=M$(509):M$(514)=
M$(510):M$(515)=M$(511):M$(516)=M$(512):M$(517)=
M$(513):M$(518)=M$(514):M$(519)=M$(515):M$(520)=
M$(516):M$(521)=M$(517):M$(522)=M$(518):M$(523)=
M$(519):M$(524)=M$(520):M$(525)=M$(521):M$(526)=
M$(522):M$(527)=M$(523):M$(528)=M$(524):M$(529)=
M$(525):M$(530)=M$(526):M$(531)=M$(527):M$(532)=
M$(528):M$(533)=M$(529):M$(534)=M$(530):M$(535)=
M$(531):M$(536)=M$(532):M$(537)=M$(533):M$(538)=
M$(534):M$(539)=M$(535):M$(540)=M$(536):M$(541)=
M$(537):M$(542)=M$(538):M$(543)=M$(539):M$(544)=
M$(540):M$(545)=M$(541):M$(546)=M$(542):M$(547)=
M$(543):M$(548)=M$(544):M$(549)=M$(545):M$(550)=
M$(546):M$(551)=M$(547):M$(552)=M$(548):M$(553)=
M$(549):M$(554)=M$(550):M$(555)=M$(551):M$(556)=
M$(552):M$(557)=M$(553):M$(558)=M$(554):M$(559)=
M$(555):M$(560)=M$(556):M$(561)=M$(557):M$(562)=
M$(558):M$(563)=M$(559):M$(564)=M$(560):M$(565)=
M$(561):M$(566)=M$(562):M$(567)=M$(563):M$(568)=
M$(564):M$(569)=M$(565):M$(570)=M$(566):M$(571)=
M$(567):M$(572)=M$(568):M$(573)=M$(569):M$(574)=
M$(570):M$(575)=M$(571):M$(576)=M$(572):M$(577)=
M$(573):M$(578)=M$(574):M$(579)=M$(575):M$(580)=
M$(576):M$(581)=M$(577):M$(582)=M$(578):M$(583)=
M$(579):M$(584)=M$(580):M$(585)=M$(581):M$(586)=
M$(582):M$(587)=M$(583):M$(588)=M$(584):M$(589)=
M$(585):M$(590)=M$(586):M$(591)=M$(587):M$(592)=
M$(588):M$(593)=M$(589):M$(594)=M$(590):M$(595)=
M$(591):M$(596)=M$(592):M$(597)=M$(593):M$(598)=
M$(594):M$(599)=M$(595):M$(600)=M$(596):M$(601)=
M$(597):M$(602)=M$(598):M$(603)=M$(599):M$(604)=
M$(600):M$(605)=M$(601):M$(606)=M$(602):M$(607)=
M$(603):M$(608)=M$(604):M$(609)=M$(605):M$(610)=
M$(606):M$(611)=M$(607):M$(612)=M$(608):M$(613)=
M$(609):M$(614)=M$(610):M$(615)=M$(611):M$(616)=
M$(612):M$(617)=M$(613):M$(618)=M$(614):M$(619)=
M$(615):M$(620)=M$(616):M$(621)=M$(617):M$(622)=
M$(618):M$(623)=M$(619):M$(624)=M$(620):M$(625)=
M$(621):M$(626)=M$(622):M$(627)=M$(623):M$(628)=
M$(624):M$(629)=M$(625):M$(630)=M$(626):M$(631)=
M$(627):M$(632)=M$(628):M$(633)=M$(629):M$(634)=
M$(630):M$(635)=M$(631):M$(636)=M$(632):M$(637)=
M$(633):M$(638)=M$(634):M$(639)=M$(635):M$(640)=
M$(636):M$(641)=M$(637):M$(642)=M$(638):M$(643)=
M$(639):M$(644)=M$(640):M$(645)=M$(641):M$(646)=
M$(642):M$(647)=M$(643):M$(648)=M$(644):M$(649)=
M$(645):M$(650)=M$(646):M$(651)=M$(647):M$(652)=
M$(648):M$(653)=M$(649):M$(654)=M$(650):M$(655)=
M$(651):M$(656)=M$(652):M$(657)=M$(653):M$(658)=
M$(654):M$(659)=M$(655):M$(660)=M$(656):M$(661)=
M$(657):M$(662)=M$(658):M$(663)=M$(659):M$(664)=
M$(660):M$(665)=M$(661):M$(666)=M$(662):M$(667)=
M$(663):M$(668)=M$(664):M$(669)=M$(665):M$(670)=
M$(666):M$(671)=M$(667):M$(672)=M$(668):M$(673)=
M$(669):M$(674)=M$(670):M$(675)=M$(671):M$(676)=
M$(672):M$(677)=M$(673):M$(678)=M$(674):M$(679)=
M$(675):M$(680)=M$(676):M$(681)=M$(677):M$(682)=
M$(678):M$(683)=M$(679):M$(684)=M$(680):M$(685)=
M$(681):M$(686)=M$(682):M$(687)=M$(683):M$(688)=
M$(684):M$(689)=M$(685):M$(690)=M$(686):M$(691)=
M$(687):M$(692)=M$(688):M$(693)=M$(689):M$(694)=
M$(690):M$(695)=M$(691):M$(696)=M$(692):M$(697)=
M$(693):M$(698)=M$(694):M$(699)=M$(695):M$(700)=
M$(696):M$(701)=M$(697):M$(702)=M$(698):M$(703)=
M$(699):M$(704)=M$(700):M$(705)=M$(701):M$(706)=
M$(702):M$(707)=M$(703):M$(708)=M$(704):M$(709)=
M$(705):M$(710)=M$(706):M$(711)=M$(707):M$(712)=
M$(708):M$(713)=M$(709):M$(714)=M$(710):M$(715)=
M$(711):M$(716)=M$(712):M$(717)=M$(713):M$(718)=
M$(714):M$(719)=M$(715):M$(720)=M$(716):M$(721)=
M$(717):M$(722)=M$(718):M$(723)=M$(719):M$(724)=
M$(720):M$(725)=M$(721):M$(726)=M$(722):M$(727)=
M$(723):M$(728)=M$(724):M$(729)=M$(725):M$(730)=
M$(726):M$(731)=M$(727):M$(732)=M$(728):M$(733)=
M$(729):M$(734)=M$(730):M$(735)=M$(731):M$(736)=
M$(732):M$(737)=M$(733):M$(738)=M$(734):M$(739)=
M$(735):M$(740)=M$(736):M$(741)=M$(737):M$(742)=
M$(738):M$(743)=M$(739):M$(744)=M$(740):M$(745)=
M$(741):M$(746)=M$(742):M$(747)=M$(743):M$(748)=
M$(744):M$(749)=M$(745):M$(750)=M$(746):M$(751)=
M$(747):M$(752)=M$(748):M$(753)=M$(749):M$(754)=
M$(750):M$(755)=M$(751):M$(756)=M$(752):M$(757)=
M$(753):M$(758)=M$(754):M$(759)=M$(755):M$(760)=
M$(756):M$(761)=M$(757):M$(762)=M$(758):M$(763)=
M$(759):M$(764)=M$(760):M$(765)=M$(761):M$(766)=
M$(762):M$(767)=M$(763):M$(768)=M$(764):M$(769)=
M$(765):M$(770)=M$(766):M$(771)=M$(767):M$(772)=
M$(768):M$(773)=M$(769):M$(774)=M$(770):M$(775)=
M$(771):M$(776)=M$(772):M$(777)=M$(773):M$(778)=
M$(774):M$(779)=M$(775):M$(780)=M$(776):M$(781)=
M$(777):M$(782)=M$(778):M$(783)=M$(779):M$(784)=
M$(780):M$(785)=M$(781):M$(786)=M$(782):M$(787)=
M$(783):M$(788)=M$(784):M$(789)=M$(785):M$(790)=
M$(786):M$(791)=M$(787):M$(792)=M$(788):M$(793)=
M$(789):M$(794)=M$(790):M$(795)=M$(791):M$(796)=
M$(792):M$(797)=M$(793):M$(798)=M$(794):M$(799)=
M$(795):M$(800)=M$(796):M$(801)=M$(797):M$(802)=
M$(798):M$(803)=M$(799):M$(804)=M$(800):M$(805)=
M$(801):M$(806)=M$(802):M$(807)=M$(803):M$(808)=
M$(804):M$(809)=M$(805):M$(810)=M$(806):M$(811)=
M$(807):M$(812)=M$(808):M$(813)=M$(809):M$(814)=
M$(810):M$(815)=M$(811):M$(816)=M$(812):M$(817)=
M$(813):M$(818)=M$(814):M$(819)=M$(815):M$(820)=
M$(816):M$(821)=M$(817):M$(822)=M$(818):M$(823)=
M$(819):M$(824)=M$(820):M$(825)=M$(821):M$(826)=
M$(822):M$(827)=M$(823):M$(828)=M$(824):M$(829)=
M$(825):M$(830)=M$(826):M$(831)=M$(827):M$(832)=
M$(828):M$(833)=M$(829):M$(834)=M$(830):M$(835)=
M$(831):M$(836)=M$(832):M$(837)=M$(833):M$(838)=
M$(834):M$(839)=M$(835):M$(840)=M$(836):M$(841)=
M$(837):M$(842)=M$(838):M$(843)=M$(839):M$(844)=
M$(840):M$(845)=M$(841):M$(846)=M$(842):M$(847)=
M$(843):M$(848)=M$(844):M$(849)=M$(845):M$(850)=
M$(846):M$(851)=M$(847):M$(852)=M$(848):M$(853)=
M$(849):M$(854)=M$(850):M$(855)=M$(851):M$(856)=
M$(852):M$(857)=M$(853):M$(858)=M$(854):M$(859)=
M$(855):M$(860)=M$(856):M$(861)=M$(857):M$(862)=
M$(858):M$(863)=M$(859):M$(864)=M$(860):M$(865)=
M$(861):M$(866)=M$(862):M$(867)=M$(863):M$(868)=
M$(864):M$(869)=M$(865):M$(870)=M$(866):M$(871)=
M$(867):M$(872)=M$(868):M$(873)=M$(869):M$(874)=
M$(870):M$(875)=M$(871):M$(876)=M$(872):M$(877)=
M$(873):M$(878)=M$(874):M$(879)=M$(875):M$(880)=
M$(876):M$(881)=M$(877):M$(882)=M$(878):M$(883)=
M$(879):M$(884)=M$(880):M$(885)=M$(881):M$(886)=
M$(882):M$(887)=M$(883):M$(888)=M$(884):M$(889)=
M$(885):M$(890)=M$(886):M$(891)=M$(887):M$(892)=
M$(888):M$(893)=M$(889):M$(894)=M$(890):M$(895)=
M$(891):M$(896)=M$(892):M$(897)=M$(893):M$(898)=
M$(894):M$(899)=M$(895):M$(900)=M$(896):M$(901)=
M$(897):M$(902)=M$(898):M$(903)=M$(899):M$(904)=
M$(900):M$(905)=M$(901):M$(906)=M$(902):M$(907)=
M$(903):M$(908)=M$(904):M$(909)=M$(905):M$(910)=
M$(906):M$(911)=M$(907):M$(912)=M$(908):M$(913)=
M$(909):M$(914)=M$(910):M$(915)=M$(911):M$(916)=
M$(912):M$(917)=M$(913):M$(918)=M$(914):M$(919)=
M$(915
```


TRACE

Deux adversaires pour un jeu qui laisse des traces, sans se traîner à la vitesse de l'escargot.

Franck MANIER



THOMSON T07, T07 70

TRICHEUR! IL EST SÛREMENT DOPE!

ZOF



```

*****
* TRON : FOUR TO-7-MANETTES JEU *
* EXTENTION 16 Ko *
*****
10000
10100
10200
10300
10400
10500
10600
10700
10800
10900
11000
11100
11200
11300
11400
11500
11600
11700
11800
11900
12000
12100
12200
12300
12400
12500
12600
12700
12800
12900
13000
13100
13200
13300
13400
13500
13600
13700
13800
13900
14000
14100
14200
14300
14400
14500
14600
14700
14800
14900
15000
15100
15200
15300
15400
15500
15600
15700
15800
15900
16000
16100
16200
16300
16400
16500
16600
16700
16800
16900
17000
17100
17200
17300
17400
17500
17600
17700
17800
17900
18000
18100
18200
18300
18400
18500
18600
18700
18800
18900
19000
19100
19200
19300
19400
19500
19600
19700
19800
19900
20000
20100
20200
20300
20400
20500
20600
20700
20800
20900
21000
21100
21200
21300
21400
21500
21600
21700
21800
21900
22000
22100
22200
22300
22400
22500
22600
22700
22800
22900
23000
23100
23200
23300
23400
23500
23600
23700
23800
23900
24000
24100
24200
24300
24400
24500
24600
24700
24800
24900
25000
25100
25200
25300
25400
25500
25600
25700
25800
25900
26000
26100
26200
26300
26400
26500
26600
26700
26800
26900
27000
27100
27200
27300
27400
27500
27600
27700
27800
27900
28000
28100
28200
28300
28400
28500
28600
28700
28800
28900
29000
29100
29200
29300
29400
29500
29600
29700
29800
29900
30000
30100
30200
30300
30400
30500
30600
30700
30800
30900
31000
31100
31200
31300
31400
31500
31600
31700
31800
31900
32000
32100
32200
32300
32400
32500
32600
32700
32800
32900
33000
33100
33200
33300
33400
33500
33600
33700
33800
33900
34000
34100
34200
34300
34400
34500
34600
34700
34800
34900
35000
35100
35200
35300
35400
35500
35600
35700
35800
35900
36000
36100
36200
36300
36400
36500
36600
36700
36800
36900
37000
37100
37200
37300
37400
37500
37600
37700
37800
37900
38000
38100
38200
38300
38400
38500
38600
38700
38800
38900
39000
39100
39200
39300
39400
39500
39600
39700
39800
39900
40000
40100
40200
40300
40400
40500
40600
40700
40800
40900
41000
41100
41200
41300
41400
41500
41600
41700
41800
41900
42000
42100
42200
42300
42400
42500
42600
42700
42800
42900
43000
43100
43200
43300
43400
43500
43600
43700
43800
43900
44000
44100
44200
44300
44400
44500
44600
44700
44800
44900
45000
45100
45200
45300
45400
45500
45600
45700
45800
45900
46000
46100
46200
46300
46400
46500
46600
46700
46800
46900
47000
47100
47200
47300
47400
47500
47600
47700
47800
47900
48000
48100
48200
48300
48400
48500
48600
48700
48800
48900
49000
49100
49200
49300
49400
49500
49600
49700
49800
49900
50000
50100
50200
50300
50400
50500
50600
50700
50800
50900
51000
51100
51200
51300
51400
51500
51600
51700
51800
51900
52000
52100
52200
52300
52400
52500
52600
52700
52800
52900
53000
53100
53200
53300
53400
53500
53600
53700
53800
53900
54000
54100
54200
54300
54400
54500
54600
54700
54800
54900
55000
55100
55200
55300
55400
55500
55600
55700
55800
55900
56000
56100
56200
56300
56400
56500
56600
56700
56800
56900
57000
57100
57200
57300
57400
57500
57600
57700
57800
57900
58000
58100
58200
58300
58400
58500
58600
58700
58800
58900
59000
59100
59200
59300
59400
59500
59600
59700
59800
59900
60000
60100
60200
60300
60400
60500
60600
60700
60800
60900
61000
61100
61200
61300
61400
61500
61600
61700
61800
61900
62000
62100
62200
62300
62400
62500
62600
62700
62800
62900
63000
63100
63200
63300
63400
63500
63600
63700
63800
63900
64000
64100
64200
64300
64400
64500
64600
64700
64800
64900
65000
65100
65200
65300
65400
65500
65600
65700
65800
65900
66000
66100
66200
66300
66400
66500
66600
66700
66800
66900
67000
67100
67200
67300
67400
67500
67600
67700
67800
67900
68000
68100
68200
68300
68400
68500
68600
68700
68800
68900
69000
69100
69200
69300
69400
69500
69600
69700
69800
69900
70000
70100
70200
70300
70400
70500
70600
70700
70800
70900
71000
71100
71200
71300
71400
71500
71600
71700
71800
71900
72000
72100
72200
72300
72400
72500
72600
72700
72800
72900
73000
73100
73200
73300
73400
73500
73600
73700
73800
73900
74000
74100
74200
74300
74400
74500
74600
74700
74800
74900
75000
75100
75200
75300
75400
75500
75600
75700
75800
75900
76000
76100
76200
76300
76400
76500
76600
76700
76800
76900
77000
77100
77200
77300
77400
77500
77600
77700
77800
77900
78000
78100
78200
78300
78400
78500
78600
78700
78800
78900
79000
79100
79200
79300
79400
79500
79600
79700
79800
79900
80000
80100
80200
80300
80400
80500
80600
80700
80800
80900
81000
81100
81200
81300
81400
81500
81600
81700
81800
81900
82000
82100
82200
82300
82400
82500
82600
82700
82800
82900
83000
83100
83200
83300
83400
83500
83600
83700
83800
83900
84000
84100
84200
84300
84400
84500
84600
84700
84800
84900
85000
85100
85200
85300
85400
85500
85600
85700
85800
85900
86000
86100
86200
86300
86400
86500
86600
86700
86800
86900
87000
87100
87200
87300
87400
87500
87600
87700
87800
87900
88000
88100
88200
88300
88400
88500
88600
88700
88800
88900
89000
89100
89200
89300
89400
89500
89600
89700
89800
89900
90000
90100
90200
90300
90400
90500
90600
90700
90800
90900
91000
91100
91200
91300
91400
91500
91600
91700
91800
91900
92000
92100
92200
92300
92400
92500
92600
92700
92800
92900
93000
93100
93200
93300
93400
93500
93600
93700
93800
93900
94000
94100
94200
94300
94400
94500
94600
94700
94800
94900
95000
95100
95200
95300
95400
95500
95600
95700
95800
95900
96000
96100
96200
96300
96400
96500
96600
96700
96800
96900
97000
97100
97200
97300
97400
97500
97600
97700
97800
97900
98000
98100
98200
98300
98400
98500
98600
98700
98800
98900
99000
99100
99200
99300
99400
99500
99600
99700
99800
99900
100000

```

```

44 LINE(114+I,120+I)-(134+I,120+I),4
45 NEXT
46 BOXF(74,120)-(94,140),4
47 BOXF(104,120)-(114,140),4
48 BOXF(134,120)-(144,140),4
49 BOXF(164,120)-(174,140),4
50 BOXF(194,120)-(204,140),4
51 BOXF(224,120)-(234,140),4
52 FORI=0T020
53 LINE(114+I,120+I)-(134+I,120+I),4
54 NEXT
55 FORI=0T020
56 LINE(234+(0,5*I),120+I)-(254,120+I),4
:NEXT
57 DATA 0,0,40,0,40,10,30,10,30,40,10,40
10,10,0,0,10,0,10,0,10,0,0
58 DATA 50,0,0,0,0,90,5,90,20,0,0,20,0,15
70,10,50,10,50,0,10,0,0
59 DATA 100,0,140,0,140,40,100,40,100,0
100,0
60 DATA 110,10,130,10,130,30,110,30,110,
10,10,0,0
61 DATA 150,0,150,0,180,40,190,40,190,0,
180,0,180,20,160,20,160,40,150,40,150,0,
100,0
62 DEFGR(0)=129,65,32,6,9,10,16,213
63 DEFGR(1)=0,4,8,224,16,16,0,30
64 DEFGR(2)=0,0,4,3,32,66,2,2
65 DEFGR(3)=16,16,160,64,16,8,4,0
66 IFSTRIG(0)=0ANDSTRIG(1)=0THEN66
67 CLS:SCREEN7,0
68 ATTRBI,0:COLOR3,4:LOCATE7,0:PRINT"R
EGLES DU JEU"
69 COLOR7,0:ATTRB0,0:PRINT:PRINT:PRINT
70 PRINT" > CHAQUE JOUEUR DIRIGE UN POI
NT AVEC
UNE MANETTE DE JEU."
71 COLOR3:PRINT" > LES POINTS LAISSENT
UNE TRACINE DE
LEUR COULEUR."
72 COLOR4:PRINT" > UN DES JOUEURS PERD
SI IL PERCUTE
UNE TRACE LAISSEE PA
R UN POINT."
73 COLOR6:PRINT" > CELUI QUI GAGNE LE P
LUS DE MANCHE
GAGNE LA PARTIE."
74 COLOR1:PRINT" > UNE MANCHE SE JOUE E
N 5 POINTS."
75 COLOR7:PRINT" > LE NOMBRE DE MANCHE (impair
) :";CHR$(24);:INPUTNM
76 IFNM/=INT(NM/2)THENLOCATE0,CSRLIN-1:
GOTO75
77 LOCATE20,23:COLOR2:PRINT"APPUYER SUR
ACTION"
78 IFSTRIG(0)=0ANDSTRIG(1)=0THEN78
79 CLS:ATTRBI,0:COLOR3,4:PRINT"NIVEAU DE
DIFFICILE"
80 ATTRB0,0:COLOR7,0:PRINT:PRINT:PRINT
81 LOCATE10,6:COLOR4,7:PRINT"1";:COLOR6,
0:PRINT" TRES FACILE"
82 LOCATE10,8:COLOR4,7:PRINT"2";:COLOR2,

```

```

0:PRINT" FACILE"
83 LOCATE10,10:COLOR4,7:PRINT"3";:COLOR4
0:PRINT" NORMAL"
84 LOCATE10,12:COLOR4,7:PRINT"4";:COLOR3
0:PRINT" DIFFICILE"
85 LOCATE10,14:COLOR4,7:PRINT"5";:COLOR1
0:PRINT" TRES DIFFICILE"
86 LOCATE10,16:COLOR4,7:PRINT"6";:COLOR7
0:PRINT" INJOUEABLE"
87 LOCATE20,23:COLOR0,6:PRINT"VOTRE CHOI
X ->";:CHR$(24);:INPUTNM
88 IFCH:ORCH:6THEN87
89 NMCH GOTO90,91,92,93,94,95
90 A#="A102TSL2";:GOTO96
91 A#="A102TSL1";:GOTO96
92 A#="A103T4L1";:GOTO96
93 A#="A103T3L1";:GOTO96
94 A#="A104T2L1";:GOTO96
95 A#="A105T1L1";:GOTO96
96 CLS:SCREEN7,0:COLOR3:PRINT"LE JOUEUR
1 EST JAUNE ET JOUE AVEC LA MANETTE (1
)";
97 INPUT"NUM DU JOUEUR 1 :";N1
98 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"LE JOU
EUR 2 EST BLEU ET JOUE AVEC LA MANETT
E (0)";
99 INPUT"NUM DU JOUEUR 2 :";N2
100 LOCATE20,23:COLOR2:PRINT"APPUYER SUR
ACTION"
101 IFSTRIG(0)=0ANDSTRIG(1)=0THEN101
102 PLAYA#;SCREEN7,0,1:CLS:LOCATE0,0,0:E
XEC HBD00
103 IFPEEK(&HBE66)=1THENPR#N2#ELSEPR#N
1#
104 IFPEEK(&HBE66)=1THENGOSUB139:ELSEGOS
UB140
105 CLS:COLOR7,0:PRINTPR#;" A PERDU"
106 IFPR#N1#THENPT2=PT2+1ELSEPT1=PT1+1
107 IFPT1=STHENM1=M1+1:PT1=0:PT2=0
108 IFPT2=STHENM2=M2+1:PT2=0:PT1=0
109 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN109
110 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
111 COLOR3,4:ATTRBI,0:PRINT"SCORES : "
112 ATTRB0,0:PRINT:PRINT:PRINT
113 COLOR1,0:PRINT"-----"
114 PRINT"1";:COLOR7:PRINT" JOUEURS
";:COLOR1:PRINT"1";:COLOR7:PRINT"
POINTS ";:COLOR1:PRINT"1";:COLOR7:PRINT"
MANCHES ";:COLOR1:PRINT"1";
115 PRINT"-----"
116 PRINT"1 ";:COLOR3:PRINTN1#;
117 LOCATE20,CSRLIN:COLOR1:PRINT"1 ";
118 COLOR3:PRINTPT1#;
119 LOCATE29,CSRLIN:COLOR1:PRINT"1 ";
120 COLOR3:PRINTM1#;LOCATE39,CSRLIN:COL
OR1:PRINT"1";

```

```

121 PRINT"-----"
122 PRINT"1 ";:COLOR4:PRINTN2#;
123 LOCATE20,CSRLIN:COLOR1:PRINT"1 ";
124 COLOR4:PRINTPT2#;
125 LOCATE29,CSRLIN:COLOR1:PRINT"1 ";
126 COLOR4:PRINTM2#;LOCATE39,CSRLIN:COL
OR1:PRINT"1";
127 PRINT"-----"
128 LOCATE20,23:COLOR2:PRINT"APPUYER SUR
ACTION"
129 IFSTRIG(0)=0ANDSTRIG(1)=0THEN129
130 IFM1+M2=NM THENIFM1:M2 THENG#=#N
G#=#M1:MAP=M2:GOTO134ELSEG#=#N2#:#N
G#=#M2:MAP=M1:GOTO134
131 POKE&HBE5E,0:POKE&HBE5F,(RND#140)+10
:POKE&HBE61,(RND#160)+20
132 POKE&HBE62,1:POKE&HBE63,(RND#50):POK
E&HBE65,(RND#160)+20
133 GOTO 102
134 CLS:COLOR3,4:ATTRBI,0:LOCATE10,0:PRI
NT"SCORE FINAL:"
135 PRINT:PRINT:PRINT:ATTRB0,0:COLOR7,0:
PRINT G#;" GAGNE PAR :";PRINTMAG;" MANCH
E(S) CONTRE ";MAP
136 PRINT:PRINT:INPUT"VOULEZ-VOUS REJOU
E (O/N) :";R#
137 IFR#="O"THENM1=0:M2=0:PT1=0:PT2=0:
MAP=0:MAG=0:GOTO67
138 END
139 X=(VAL("&H"+HEX$(PEEK(&HBE5E))+HEX$(
PEEK(&HBE5F)))>8:Y=(VAL("&H"+HEX$(PEEK(
&HBE61)))>8:GOTO 141
140 X=(VAL("&H"+HEX$(PEEK(&HBE62))+HEX$(
PEEK(&HBE63)))>8:Y=(VAL("&H"+HEX$(PEEK(
&HBE65)))>8
141 IFX-1<0THENX=X+1
142 IFY-1<0THENY=Y+1
143 LOCATEX-1,Y-1:COLOR1:PRINTGR$(0);GR#
(1);LOCATEX-1,Y:PRINTGR$(2);GR$(3);PLAY
"LI05T5S1#S0LASOFAMIRE0DL301D0SILASOFAM
IRED0"
144 IFSTRIG(0)=0ANDSTRIG(1)=0THEN144ELSE
RETURN
145 '
146 '
147 '
OF I N

```

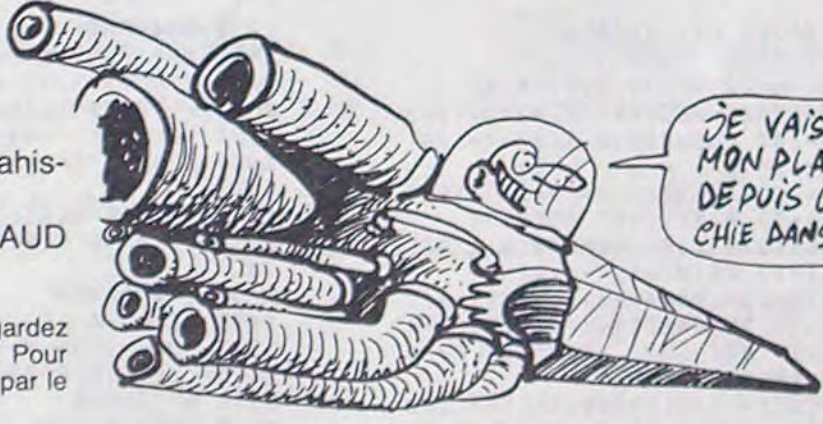


ODYSSEE

Plaisir cosmique d'un dévouement spatial sur envahisseurs galactiques paramétrables.

Christian BARIBAUD

Mode d'emploi : Tapez et sauvegardez le listing 1. Après lancement, sauvegardez les codes MACHINE par : CSAVE"OD", A# 5000, E# 7368. Pour jouer, lancez le listing 2 après chargement des codes générés par le listing 1. Les indications nécessaires sont incluses.



ORIC/ATMOS

JE VAIS ENFIN L'AVOIR MON PLAISIR COSMIQUE, DEPUIS LE TEMPS QUE JE CHIE DANS DES SACHETS!!



LISTING 1

```

355 REM--Datas verificateurs-----
360 REM
400 DATA 37E,508,47F,6A7,67A,5E2,5F1
405 DATA 49F,5E6,5CF,408,88F,68B,647
410 DATA 884,57D,6FC,6DC,556,74D,6E1
415 DATA 808,3A1,843,5F0,46A,4C4,55A
420 DATA 476,9CE,587,541,695,490,534
425 DATA 680,51C,562,3E1,488,526,4CC
430 DATA 703,5DC,63D,493,5AA,540,37E
435 DATA 439,482,615,57B,5FD,64F,5FB
440 DATA 711,6A1,687,779,75D,66C,63B
445 DATA 637,5E2,846,613,62C,606,5A6
450 DATA 518,5C7,5C7,6AF,581,555,567
455 DATA 573,5C9,649,479,525,46F,63E
460 DATA 52F,4CF,707,883,769,774,7AD
465 DATA 709,588,797,684,455,887,718
470 DATA 452,41D,944,667,6F6,785,6B1
475 DATA 887,760,59A,54C,4F3,67F,4E9
480 DATA 4E6,548,6F4,683,56A,640,618
485 DATA 52D,6DC,586,4DE,5E6,5FH,45D
490 DATA 689,753,56C,48C,437,898,5FD
495 DATA 539,5AB,3CD,48B,68D,54D,680
500 DATA 4C5,488,3F5,765,652,630,695
505 DATA 614,601,60D,62F,67F,835,585
510 DATA 565,598,60E,5F3,68C,597,677
515 DATA 695,676,5DF,530,61F,571,50E
520 DATA 500,681,6F3,5EB,67E,472,50B
525 DATA 486,470,432,486,409,46A,48A
530 DATA 4E1,4F0,405,525,6CC,9EC,6A1
535 DATA 4C8,571,57C,485,6AC,60A,4AF
540 DATA 489,397,4FC,5F7,876,454,388
545 DATA 358,313,20B,2EE,38D,313,289
550 DATA 360,492,168,303,391,356,33D
555 DATA 2F8,321,31C,2AB,305,208,208
560 DATA 2CA,2DC,28A,2LD,329,302,208
565 DATA 29F,287,2A1,28E,327,288,2AC
570 DATA 295,2CE,35F,299,322,30C,2E3
575 DATA 448,645,4E0,612,3FF,5HE,4E5
580 DATA 494,7FF,106,6D4,4F3,5EE,764
585 DATA 63C,4F0,66A,7A1,5C1,339,4E3
590 DATA 48F,568,480,567,4F7,4F3,4A5
600 DATA 48C,588,408,523,472,3CC,5E4
605 DATA 588,6F4,7EA,730,765,7A6,73C
610 DATA 736,5C8,528,3F3,4F0,48D,503
615 DATA 4D2,389,4F7,3E5,607,4C9,678
620 DATA 787,4FD,3AH,485,68D,510,460
625 DATA 45C,62E,614,641,4CD,5A4,43C
630 DATA 524,695,38A,640,4E9,48E,449
635 DATA 687,590,5FC,74F,527,58F,5C7
640 DATA 610,484,471,43A,369,587,5CE
645 DATA 4C9,5A6,687,6A1,5FH,73C,374
650 DATA 3A7,0FF,1B9,242,288,3C8,2DF
655 DATA 0DD,2A3,30E,42F,1B5,328,2D7
660 DATA 264,341,477,5C3,30F,30D,1A9
665 DATA 3DA,487,3EB,0DD,00D,352,360

```

```

670 DATA 333,558,1F3,388,15F,278,374
675 DATA 39A,0ED,101,42C,212,144,48C
680 DATA 483,40D,53F,2ED,36E,132,20C
685 DATA 294,20F,242,310,31F,355,42F
690 DATA 341,60B,60B,55C,10D,400,1F8
695 DATA 28B,288,41F,3DA,37A,4A3,374
700 DATA 088,678,688,5D4,523,613,655
705 DATA 69D,508,584,6EA,257,A11,36F
710 DATA 4CB,71C,7A2,6A0,588,8C1,279
715 DATA 6A6,5C7,7CE
900 REM
905 REM---Donnees Pro9. machine---
910 REM
1000 DATA A0008409840AB103850B240B50
1010 DATA 10A60CE000F00A29BF4A660A9C
1020 DATA D0FA094005099105A50A4A4A85
1030 DATA 09A20080A0C2C407D0D560EAE
1040 DATA EAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAE
1050 DATA 9002E068505C0DF2A000H608
1060 DATA B1059101C8C0A0F0A501186528
1070 DATA 9002E06238E000002C0628501
1080 DATA C407D0E060EAEAEAEAEAEAEAE
1090 DATA 9101C8C0A0F0A501186528902
1100 DATA E60238E000002C0628501C407
1110 DATA D0E060EAEAEAEAEAEAEAEAEAE
1120 DATA A2FA0A4820A8E3A204004850D
1130 DATA 9170C800F0A5011865049002
1140 DATA E671857968A0C00DF0EAEAE9
1150 DATA 158D01A08D51A0A9148D29A0A9
1160 DATA 158D01A28D01A2A9148D0A92A2
1170 DATA 08A9C80000F0A501186504901
1180 DATA 50A5501869289002E6518550A
1190 DATA D0E060EAEAEAEAEAEAEAEAEAE
1200 DATA 690588D0FAAA0050D1F5E99FF
1210 DATA 9EC880D0660EAEAEAEAEAEAEAE
1220 DATA 200050A5051865079002E60685
1230 DATA 05A60CE0E0E0E0E0E0E0E0EAE
1240 DATA EAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAEAE
1250 DATA 6E8501AD0B6E8502206F50A941
1260 DATA 8507A9058508A030E0D000F85
1270 DATA 01B0D16F8502206F50A94100E
1280 DATA 04C0B00A0DEF049D000F0A1869
1290 DATA 10A98D0F260EAEAEAEAEAEAEAE
1300 DATA 22E6AC22E6A8507490856F30FE
1310 DATA 0420FC50A0E
```


BASIX-07 +

Pour faire suite aux fonctions de derrière les pagots de FONTIX + du N° 103, voici quelques fonctions de derrière les tonneaux.

Stéphane SHIRVANIAN

Mode d'emploi :

Ce programme nécessite une extension mémoire quelconque et enrichit votre BASIC des instructions suivantes :

COLOR 0,n : Efface une ligne spécifique de l'affichage. n indique le numéro de la ligne à effacer (compris entre 0 et 3 inclus).

COLOR 1,n,p : Déplace le contenu de l'écran dans une direction spécifique (scrolling). p représente le nombre de déplacements et n la direction de ces déplacements (0 = haut, 1 = droite, 2 = bas, 3 = gauche).

COLOR 2,X :Y : Inversion vidéo d'un point de coordonnées X,Y (X compris entre 0 et 119 inclus et Y entre 0 et 31). Exemple : faites deux fois COLOR 2,110 :30

COLOR 3,n : Eteint l'écran pendant la durée n (n inférieur à 256).
Exemple : 10 FOR I = 0 TO 100
20 COLOR 3,50
30 NEXT I

COLOR 4,n : Permet de remplacer la pause que le X-07 ne connaît pas. n est la durée de la pause (n inférieur à 256). Exemple :
10 COLOR 3,4
20 COLOR 4,5
30 GOTO 10

COLOR 5,n : Permet d'obtenir l'image "miroir" du caractère de code ASCII n. Exemple : 10 CLS
20 DATA 66,65,83,73,88,45,48,55,43
30 FOR I = 0 TO 8:READ A:PRINT CHR\$(A)

```

230 DATA 20,20,47,JA,6B,20,FE,00,20,02,2
6C
240 DATA 16,08,FE,01,20,02,16,48,FE,02,2
9D
250 DATA 20,02,16,47,FE,03,20,02,16,49,2
01
260 DATA 7A,CD,28,E4,10,DF,C9,00,00,00,4
08
270 DATA 00,00,00,00,00,00,5E,FE,11,06,78,2
88
280 DATA CD,20,20,32,A7,20,CF,3A,CD,5E,4
3A
290 DATA FE,11,06,20,CD,20,20,32,A8,20,3
3C
300 DATA C5,E5,3E,13,06,02,0E,00,21,A7,2
D9
310 DATA 20,CD,2F,C9,E1,C1,C9,CD,5E,FE,6
79
320 DATA C5,E5,47,3E,2B,CD,28,E4,0C,20,4
5F
330 DATA FD,10,FB,3E,2C,CD,28,E4,E1,C1,5
ED
340 DATA C9,CD,5E,FE,47,0C,20,FD,10,FB,5
6D
350 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C
9
360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,CD,C
D
370 DATA 5E,FE,FE,20,30,05,1E,05,C3,C7,4
5C
380 DATA F1,E5,C5,21,FB,20,77,3E,1B,01,4
A8
390 DATA 08,01,11,FD,20,CD,2F,C9,06,08,3
0A
400 DATA 11,FD,20,21,0C,21,1A,77,13,2B,2
4B
410 DATA 10,FA,3E,1A,01,00,09,21,04,21,1
B2
420 DATA 36,FF,CD,2F,C9,3E,FF,CD,8A,C1,6
4F
430 DATA C1,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,2
6B
440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0
450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0
460 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0
470 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0
480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0
490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0

```

```

(A): NEXT
40 RESTORE 20
50 LOCATE 0,1
60 FOR I = 0 TO 8:READ A:COLOR 5:A:NEXT
70 LOCATE 0,2

```

COLOR 6,n,0 : Mémoire une ligne n de l'écran (n compris entre 0 et 3 inclus).

COLOR 6,n,1 : Restitue la ligne précédemment mémorisée. sur la ligne n de l'affichage.

COLOR 7,a,b,c,d : Permet de régler les modes a, b, c et d des sons A, B, C et D générés par l'instruction COLOR 8 (a, b, c, d compris entre 0 et 3 inclus).

COLOR 8,nb,L,A,B,C,D : Produit à elle seule quatre sons A, B, C et D dont le nombre de répétitions est nb et la longueur L (nb, L, A, B, C, D compris entre 0 et 255 inclus). Exemples :
5 COLOR 7,2,2,2,1
10 FOR I = 10 TO 49 STEP 5
20 COLOR 8,1,1,0,0,15,16 :NEXT

```

COLOR 7,1,2,1,2
COLOR 8,10,1,111,1,0,0

```

```

BEEP 48,1
COLOR 7,1,1,1,1
COLOR 8,10,255,255,10,50,100

```

```

COLOR 7,3,2,2,1
COLOR 8,5,9,1,222,47,16

```

```

5 COLOR 7,3,2,3,2
10 COLOR 8,4,5,2,160,0,0
15 COLOR 4,15 :GOTO 10

```

CANON X 07

IL NE FAUT JAMAIS DIRE JAMAIS!

PARDON MONSIEUR, LA RUE LEGENDRE S'IL VOUS PLAÎT!



C'EST PAR... A... A... A... AT...

TEHA!

MERCI, BIEN AIMABLE!



```

760 DATA 04,22,FD,34,00,DD,CB,00,4E,28,3
75
770 DATA 03,CD,04,22,FD,34,00,DD,CB,00,3
CF
780 DATA 46,CB,CD,04,22,C9,00,00,00,00,2
CA
790 DATA 00,00,00,00,00,00,11,06,04,CD,E
8
800 DATA 20,20,C6,F1,C9,CD,5E,FE,CD,8B,6
6E
810 DATA 22,32,84,22,CF,2C,CD,5E,FE,CD,5
1B
820 DATA 8B,22,32,85,22,CF,2C,CD,5E,FE,5
07
830 DATA CD,8B,22,32,86,22,CF,2C,CD,5E,4
D7
840 DATA FE,CD,8B,22,32,87,22,C9,AF,42,5
6A
850 DATA CD,3F,C0,D3,F2,10,FE,D9,08,3E,5
BE
860 DATA 00,00,47,08,3D,10,FD,D9,20,EB,3
7D
870 DATA C9,CD,5E,FE,32,AE,22,CF,2C,CD,5
BC
880 DATA 5E,FE,32,AF,22,CF,2C,CD,5E,FE,5
83
890 DATA 32,80,22,CF,2C,CD,5E,FE,32,B1,5
0B
900 DATA 22,CF,2C,CD,5E,FE,32,B2,22,CF,5
1B
910 DATA 2C,CD,5E,FE,32,B3,22,3A,AE,22,4
66
920 DATA 4F,3A,AF,22,57,3E,FF,D3,F4,3A,4
EF
930 DATA 84,22,32,F2,22,3A,B0,22,32,FB,4
52
940 DATA 22,3E,3C,32,FC,22,CD,EC,22,3A,4
01
950 DATA 85,22,32,F2,22,3A,B1,22,32,FB,4
54
960 DATA 22,3E,3D,32,FC,22,CD,EC,22,3A,4
02
970 DATA 86,22,32,F2,22,3A,B2,22,32,FB,4
56
980 DATA 22,3E,3C,32,FC,22,CD,EC,22,3A,4
01
990 DATA 87,22,32,F2,22,3A,B3,22,32,FB,4
58
1000 DATA 22,3E,3D,32,FC,22,CD,EC,22,0D,
3D5
1010 DATA 79,FE,00,C2,3D,23,D3,F4,C9,00,
529
1020 DATA FFFF

```

LE CARRE DIABOLIQUE

Par ce casse-tête diabolique, stimulez vos méninges engourdis...

Mathias BOLLAERT

Mode d'emploi :

Votre but est de remplir une grille de 6 * 6 à l'aide d'un motif. Vous avez le choix entre 4 figures qui représentent ce motif vu sous des angles différents, choisissez votre figure en tapant le numéro correspondant. Le curseur qui apparaît sur la grille est à positionner (tou-

ches fléchées) à l'endroit où vous désirez placer votre figure. Ce dernier représente le centre du motif choisi, validez par F6. La grille entièrement remplie, l'ordinateur affiche votre nombre de coups. Sachez que lorsque vous remplissez un carré déjà rempli, celui-ci se vide.

```

10 CLS:LOCATE6,1:PRINT"Le carre",T
AB(5)"diabolique"
20 FOR I=1TO48:BEEP1,1:BEEP49-1,1:N
EXT:BEEP0,20
30 CONSOLE,,0:CLS:FOR I=0TO30STEP5
40 LINE(0,I)-(30,I):LINE(I,0)-(I,3
0)
50 NEXT
60 L=10:FOR J=48TO102STEP18
70 ON(J-30)/18GOSUB100,120,140,160
80 NEXT
90 GOTO180
100 FORK=0TO4:LINE(J-5,L+K)-(J+9,L
+K):NEXT:FORK=5TO9:LINE(J,L+K)-(J+
4,L+K)
110 NEXT:RETURN
120 FORK=10TO5:LINE(J-K,L)-(J-K,L+4
):NEXT:FORK=0TO4:LINE(J+K,L-5)-(J+
K,L+9)
130 NEXT:RETURN
140 FORK=10TO5:LINE(J,L-K)-(J+4,L-K
):NEXT:FORK=0TO4:LINE(J-5,L+K)-(J+
9,L+K)
150 NEXT:RETURN
160 FORK=0TO4:LINE(J+K,L-5)-(J+K,L
+9):NEXT:FORK=5TO9:LINE(J+K,L)-(J+
K,L+4)
170 NEXT:RETURN
180 FORK=10TO4
190 LOCATE K*3+4,3:PRINTK
200 NEXT
210 A=VAL(INKEY$):IFA>4THEN210ELSE
IFA<0THEN210ELSEBEEP30,1:GOSUB220:
GOTO240
220 FORK=0TO3:LOCATE7,K:PRINTSTRIN
G$(12,32)
230 NEXT:RETURN
240 LOCATE7,1:PRINT"choix de la",T
AB(10)"case"
245 R=POINT(X*5+1,Y*5+1):IFRTHENGO
SUB20ELSEGOSUB610
250 IFSTRIG(1)THENBEEP30,1:GOTO310

```

```

ELSEB=STICK(0):IFB=0THEN250ELSEBEE
P30,1
260 IFRTHENGOSUB610ELSEGOSUB620
270 IFB>3ANDB<7ANDY<5THENY=Y+1ELSE
IF(B=8ORB=1ORB=2)ANDY<5THENY=Y-1
280 IFB>5ANDX<5THENX=X-1ELSEIFB>1A
NDB<5ANDX<5THENX=X+1
290 R=POINT(X*5+1,Y*5+1)
300 GOTO240
310 ONAGOSUB330,390,450,510
320 IFS=36THEN630ELSEGOSUB220:0=0+
1:GOTO60
330 IFX=0ORX=5ORY=5THEN570
340 V=X-1:W=Y:GOSUB680
350 V=X:W=Y:GOSUB680
360 V=X+1:W=Y:GOSUB680
370 V=X:W=Y+1:GOSUB680
380 RETURN
390 IFX=0ORY=0ORY=5THEN570
400 V=X:W=Y-1:GOSUB680
410 V=X:W=Y:GOSUB680

```

```

420 V=X:W=Y+1:GOSUB680
430 V=X-1:W=Y:GOSUB680
440 RETURN
450 IFX=0ORX=5ORY=0THEN570
460 V=X-1:W=Y:GOSUB680
470 V=X:W=Y:GOSUB680
480 V=X+1:W=Y:GOSUB680
490 V=X:W=Y-1:GOSUB680
500 RETURN
510 IFX=5ORY=0ORY=5THEN570
520 V=X:W=Y-1:GOSUB680
530 V=X:W=Y:GOSUB680
540 V=X:W=Y+1:GOSUB680
550 V=X+1:W=Y:GOSUB680
560 RETURN
570 LOCATE7,1:PRINT"Erreur de ",T
AB(7)"coordonnees"
580 BEEP-1,8:BEEP0,20:GOSUB220:GOT
060
590 FORK=1TO4:LINE(V*5+1,W*5+K)-(V
*5+4,W*5+K):NEXT:G=5+1:RETURN

```

```

600 FORK=V*5+1TOV*5+4:FORZ=W*5+1TO
W*5+4:PRESET(K,Z):NEXTZ,K:G=5+1:RE
TURN
610 FORK=2TO3:LINE(X*5+2,Y*5+K)-(X
*5+3,Y*5+K):NEXT:RETURN
620 FORK=X*5+2TOX*5+3:FORZ=Y*5+2TO
Y*5+3:PRESET(K,Z):NEXTZ,K:RETURN
630 FORK=1TO700:NEXT:CLS:LOCATE7,1
:PRINT"Bravo !!":FORK=1TO5:FORZ=40T
05STEP-5
640 BEEP2,1:NEXTZ,K:PRINTTAB(5)"en
"0"coups." :POKE43,4:CLS:0=0
650 INPUT"Autre partie ?":IA$
660 IFLEFT$(IA$,1)=""0"THEN30ELSEIFL
EFT$(IA$,1)=""N"THENEND
670 PRINT"Oui ou Non":BEEP-1,B:GOT
0650
680 IFPOINT(V*5+1,W*5+1)THENGOSUB6
00ELSEGOSUB590
690 RETURN

```

CANON X 07

BOM!
BOM!



SALAUD!
SALAUD!
SE T'AURAIS!

BURGER

Malgré la poursuite effrénée des pommes et des poires, confectionnez en un temps limite, de succulents hamburgers.

Philippe MALFOY

MONSIEUR L'AGENT,
JE SUIS POURSUIVI
PAR UNE POIRE!



VIC 20

VOS PAPIERS!
CARTE GRISE
CARTE BLEUE



SUITE DU N°105

```

2635 SC=SC+25:GOSUB1810
2640 POKE36874,200+15*1:POKE36874,0
2645 POKEDCH,32:POKEDCH+1,32
2650 NEXTI
2660 DCH=DCH+22:POKEDCH+CE,CO:POKE
DCH+CE+1,CO:POKEDCH,M1:POKEDCH+1,M2
2670 POKE36874,0
2680 RETURN
2700 M1=PEEK(DCH):M2=PEEK(DCH+1)
2710 IFM1=30PM1=9THENC0=,GOTO2740
2720 IFM1=7THENC0=7:GOTO2740
2730 CO=2
2740 POKEDCH+CE,0:POKEDCH+CE+1,0:P
OKEDCH,2:POKEDCH+1,2:RO=1
2750 P=PEEK(DCH+22)
2755 IFR0=1THENC0=0:GOTO2780
2760 IFR0=32THENC0=,RETURN
2770 POKEDCH,32:POKEDCH+1,32
2780 DCH=DCH+22
2790 POKEDCH+CE,CO:POKEDCH+CE+1,CO
POKEDCH,M1:POKEDCH+1,M2
2900 IT=I+1:POKE36874,200+13*IT:P
OKE36874,0
2905 SC=SC+30:GOSUB1810
2910 GOTO2750
2900 REM*****
2901 REM*
2902 REM*DEPLACEMENT*
2903 REM*
2904 REM*POURSUIVANT*
2905 REM*
2906 REM*****
2910 REM
2920 IFINT((P(J-7680)/22)>INT((P0-7
680)/22)THEN2970
2930 IFINT((P(J-7680)/22)<INT((P0-7
680)/22)THEN2980
2940 IFP(J-1)=P0THEN2990
2950 Z=PEEK(P0+21):IFZ=32ORZ=200RZ
=21THENRETURN
2951 PP=PEEK(P0-1)
2952 IFPP=32ORPP=300RPP=12THEN2954
2953 RETURN
2954 POKEP0+CE,0:POKEP0,D(H)
2956 P0=P0-1:D(H)=PEEK(P0)
2958 GOTO3050
2970 IFPEEK(P0+22)<12THEN2990
2972 POKEP0+CE,0:POKEP0,D(H)
2974 P0=P0+22:D(H)=PEEK(P0)
2976 GOTO3050
2980 IFPEEK(P0-22)<12ANDPEEK(P0-2
2)<30THEN2950
2981 IFD(H)<12THEN2950
    
```

```

2982 POKEP0+CE,0:POKEP0,D(H)
2984 P0=P0-22:D(H)=PEEK(P0)
2986 GOTO3050
2990 Z=PEEK(P0+23):IFZ=32ORZ=200RZ
=21THENRETURN
2991 PP=PEEK(P0+1)
2992 IFPP=32ORPP=300RPP=12THEN2994
2993 RETURN
2994 POKEP0+CE,0:POKEP0,D(H)
2996 P0=P0+1:D(H)=PEEK(P0)
2998 GOTO3050
3050 IFH=1THENP1=P0:GOSUB1710:PETU
RN
3060 IFH=2THENP2=P0:GOSUB1720:RETU
RN
3070 IFH=3THENP3=P0:GOSUB1730:PETU
RN
5000 REM *****
5001 REM *
5002 REM *COLLISION*
5003 REM *
5004 REM *****
5010 E1=PEEK(PJ-44)
5020 E2=PEEK(PJ+22)
5030 E3=PEEK(PJ+1)
5040 E4=PEEK(PJ-1)
5050 FORI=20 TO 21
5060 IFE1=IORE2=IORE3=IORE4=ITHENS
000
5070 NEXTI:RETURN
5080 FORI=15TO0STEP-1
5085 POKE36877,230
5090 POKE36878,1
5100 FORII=1TO100:NEXT
5110 NEXTI
5120 POKE36877,0:POKE36878,15
5130 POKEP1,D(1):POKEP2,D(2):POKEP
3,D(3):POKEP1+CE,0:POKEP2+CE,0:POK
EP3+CE,0
5140 P1=7953:P2=7871:P3=8048:GOSUB
1710:D(1)=32:D(2)=32:D(3)=32
5145 PJ=7773:GOSUB1609
5150 VIE=VIE-1:PRINT"VIE":TAB(7):V
IE
5160 IFVIE=0THEN6000
5170 FORII=1TO500:NEXTII
5180 RETURN
6000 REM *****
6001 REM *
6002 REM * FIN *
6003 REM *
6004 REM * TU *
6005 REM *
6006 REM * TEU *
6007 REM *
6008 REM *****
6010 POKE36869,240:POKE37154,255:F
OKE36879,138
6020 PRINT"*****BURGER TIME*****"
6030 PRINT"*****BURGER TIME*****"
    
```

```

6040 PRINT"*****"
6050 PRINT"*****HTIGHT SCOPE "PRI
NT"*****:TAB(11):HT
6070 PRINT"*****VOTRE SCOPE "PRI
NT"*****:TAB(11):SC
6080 PRINT"*****AU NIVEAU "PRI
NT"*****:IFSC=5000ANDSC=1000THENCO="
6090 IFS0=5000ANDSC=1000THENCO="
PEUT MIEUX FAIRE"
6110 IFS0=1000ANDSC=2000THENCO="
CONVENABLE"
6120 IFS0=3000ANDSC=6000THENCO="
INTERESSANT"
6130 IFS0=5000ANDSC=9000THENCO="
TRES INTERESSANT"
6140 IFS0=9000THENCO="
FONN
IDRAME"
6150 PRINT"*****"
6160 PRINT"*****"
6170 GETPE:IFPE=" "THEN6190
6172 FORI=1TO15:NEXT:PRINT"*****"
*****"
6174
6174 FORI=1TO15:NEXT:POKE36876,0
0:FORII=1TO147:NEXT:POKE36876,0:G
OTO6160
6180 IFR0="0"THEN50
6190 IFR0="N"THENPRINT"*****"
GOTO6
160
6200 POKE36879,27:PRINT"*****"
END
7000 REM*****
7001 REM*
7002 REM*DEPLACEMENT*
7003 REM*
7004 REM* DES *
7005 REM*
7006 REM* PLATS *
7007 REM*
7008 REM*****
7009 POKE36879,15
7010 FORI=1TO5
7020 FORII=150TO200:POKE36875,II:N
EXTII
7030 FORI2=200TO150STEP-1:POKE3687
5,I2:NEXTI2
7040 NEXTI
7050 POKE36875,0
7060 POKE8076,32:POKE8099,32:POKE8
120,32:POKE8142,32:POKE8097,32:POK
E8119,32:POKE8141,32:POKE8163,32
7070 01#=" IJ IJ IJ IJ "
7080 02#=" GH GH GH GH "
7090 03#=" EF EF EF EF "
7100 04#=" ACDE ACDE ACDE ACDE "
7110 PRINT"*****"
1#PRINT"*****":02#PRINT"*****":03#PRINT
"*****":04#
7120 FORII=21TO1STEP-1
    
```

```

7130 01#=#RIGHT$(01#,11)
7140 02#=#RIGHT$(02#,11)
7150 03#=#RIGHT$(03#,11)
7160 04#=#RIGHT$(04#,11)
7170 PRINT"*****"
1#PRINT"*****":02#PRINT"*****":03#PRINT
"*****":04#
7180 POKE36874,200+2*11:FORI2=1TO1
50:NEXT:POKE36874,0:POKE36875,200+
2*11:FORI2=1TO150
7185 NEXT:POKE36875,0
7190 PRINT"*****"
0RT=1TO4:PRINT"
":NEXTT
7200 NEXTI1
7210 NIV=NIV+1:IFINT(TT/100)=TT/10
0THENTT=TT-70:GOTO7220
7220 TT=TT-30
7230 01#="
A
@ @ @ @ @ @ @ @
7240 FORI=1TO22
7250 02#=#RIGHT$(01#,12)
7260 PRINT"*****"
":02#
7270 POKE36875,200+2*11:FORPH=1TO10
0:NEXT:POKE36875,0:POKE36874,200+2
*11:FORPH=1TO100
7275 NEXTPH:POKE36874,0
7280 NEXTI
7290 FORPH=1TO(TT-VAL(TT#))STEP10
7300 SC=SC+10:GOSUB1810
7310 POKE36876,180:FORIT=1TO20:NEX
T:POKE36876,0:NEXTPH:IT="000000"
7320 GOSUB1810:GOTO2000
11000 REM *****
11001 REM *
11002 REM * TEMPS *
11003 REM *
11004 REM * DEPASSE *
11005 REM *
11006 REM *****
11010 POKE36879,15:FORI=0TO138:POK
E36879,I:POKE36876,117+I:FORI=1TO2
0:NEXT:POKE36876,0:NEXTI
11020 PRINT"*****"
POKE36869,240:POKE3
6879,110
11030 PRINT"*****"
VOTRE
TEMPS EST
11040 PRINT"*****"
E R A S S E
"
11050 FORI=1TO2000:NEXT
11060 PRINT"*****"
DOMMAGE*****"
11070 POKE36874,240
11080 FORI=15TO0STEP-1
11090 POKE36879,I
11100 FORUI=1TO200:NEXT
11110 NEXTI:POKE36874,0:POKE36879
15
11120 FORI=1TO1000:NEXT
11130 GOTO6000
    
```

LE JUSTICIER



AU SECOURS!
QUOI?



AU SECOURS!
POUVEZ PAS REPETER LA?



AU SECOURS!
NON NON, OESOE, J'ENTENDS RIEN.



BOULES QUIES,
EN VENTE PARTOUT

TIENS, VOILA TON CHEQUE

APPLE

suite de la page 2

```

1840 LL = LL + 1: IF LL = 150 THEN
LL = 0: GOTO 1860
1850 GOTO 1830
1860 CALL - 1223: CALL 64600: IF
SC > E THEN E = SC:VA$ = ER$
:LE = EE: GOTO 1880
1870 IF SC = < E THEN 1890
1880 PRINT D$*OPEN SC.TOD*: PRINT
D$*WRITE SC.TOD*: PRINT SC: PRIN
T LE: PRINT VA$: PRINT D$*CLOSE S
C.TOD*: GOTO 1900
1890 PRINT D$*OPEN SC.TOD*: PRINT
D$*READ SC.TOD*: INPUT **:E:
INPUT **:LE: INPUT **:VA$: PRIN
T D$*CLOSE SC.TOD*: IF R = 1 THEN
R = 0: RETURN
1900 CALL 64600:BS$ = * TEMPLE
OF DOOM *: UTAB 2: HTAB 20 -
LEN(BS$) / 2: POKE 50,63: PRIN
T BS$: POKE 50,255:SC$ = * HIGH S
CORE *: UTAB 5: HTAB 20 - LEN
(SC$) / 2: POKE 50,63: PRINT
SC$: POKE 50,255
1910 UTAB 10: HTAB 10: PRINT *S
CORE *:E: UTAB 12: HTAB 10:
PRINT *LEVEL *:LE: UTAB 14
: HTAB 10: POKE 50,63: PRINT
* PAR *:POKE 50,255: PRINT
*:VA$
1920 WAIT - 16384,128: GET SD$
: IF ASC(SD$) = 1 THEN CALL
64600: CALL - 1223: END
1925 SC = 0: POKE - 16368,0: GOSUB
2250: PRINT D$*NOMON C,I,0*: GOTO
20
1930 COLOR= 15: HLIN 1,5 AT 2: VLIN
    
```

```

2,7 AT 3
1940 HLIN 7,10 AT 2: VLIN 2,7 AT
7: HLIN 7,10 AT 7: PLOT 8,5
1950 VLIN 2,7 AT 12: VLIN 2,7 AT
16: PLOT 13,4: PLOT 13,5: PLOT
15,4: PLOT 15,3: PLOT 15,5: PLOT
14,6: PLOT 13,3
1960 HLIN 18,21 AT 2: VLIN 2,7 AT
18: HLIN 18,21 AT 4: PLOT 21
,3
1970 VLIN 2,7 AT 23: HLIN 23,25
AT 7: HLIN 27,30 AT 2: HLIN
27,30 AT 7: VLIN 2,7 AT 27: PLOT
28,5
1980 HLIN 12,16 AT 10: HLIN 12,
16 AT 16: VLIN 11,16 AT 12: VLIN
11,16 AT 16: VLIN 10,16 AT 18: HLIN
18,22 AT 10: HLIN 18,20 AT 13
1990 VLIN 18,24 AT 5: HLIN 5,8 AT
18: HLIN 5,8 AT 24: PLOT 9,1
9: PLOT 9,23: VLIN 20,22 AT
10
2000 VLIN 18,24 AT 12: VLIN 18,
24 AT 16: HLIN 12,16 AT 18: HLIN
12,16 AT 24
2010 VLIN 18,24 AT 18: VLIN 18,
24 AT 22: HLIN 19,22 AT 18: HLIN
19,22 AT 24
2020 VLIN 18,24 AT 24: VLIN 18,
24 AT 28: VLIN 19,21 AT 25: VLIN
19,21 AT 27: PLOT 26,22
2030 COLOR= 1: FOR I = 32 TO 39
: VLIN 0,28 AT 1: NEXT: FOR
I = 28 TO 39: HLIN 0,39 AT I
: NEXT
2040 RETURN
2050 FOR I = 1 TO LEN(ER$):J =
ASC(MID$(ER$,I,1))
2060 IF I = 1 THEN J = J - 32:F
R$(I) = FR$(I) + CHR$(J +
32): GOTO 2100
2070 IF H = 1 THEN J = J - 32:F
R$(I) = FR$(I) + CHR$(J +
32):H = 0: GOTO 2100
    
```

```

2080 FR$(I) = FR$(I) + CHR$(J +
32 * (J < 96 AND J > 64))
2090 IF J = 32 OR J = 45 OR J =
39 THEN H = 1
2100 NEXT:RR$ = **: FOR I = 1 TO
LEN(ER$):RR$ = RR$ + FR$(I
):ER$ = RR$:NEXT:RETURN
2110 FOR V = 2 TO 40
2120 P = PEEK(- 16384): IF P =
141 THEN POKE - 16368,0: UTAB
23: HTAB V: PRINT " ": GOTO 2200
2130 IF P = 136 THEN V = V - 1:
GOSUB 2180
2140 IF P < 156 AND P < > 141 THEN
2120
2150 IF V > 37 THEN V = 37
2160 UTAB 23: HTAB V: GET P$(V)
: PRINT CHR$(P):POKE 50,
63: PRINT " ":POKE 50,255
2170 NEXT
2180 IF V < 2 THEN V = 2
2190 UTAB 23: HTAB V: POKE 50,6
3: PRINT " ":POKE 50,255:PRIN
T " ":POKE - 16368,0:RETURN
2200 IF V = 2 THEN ER$ = "MINAB
LE":RETURN
2210 EE$ = **: FOR I = 2 TO V -
1:EE$ = EE$ + P$(I):NEXT:EE
R$ = EE$:RETURN
2220 UTAB 21: PRINT "Entrez vot
re prenom.": UTAB 23: PRINT
"*":POKE 50,63: PRINT " ":
POKE 50,255:GOSUB 2110
2230 IF LEN(ER$) = 1 THEN CALL
64600:GOSUB 2380:RETURN
2240 GOSUB 2050:FOR I = 1 TO LEN
(ER$):UTAB 23: HTAB I + 1: PRINT
MID$(ER$,I,1):*:FOR K =
1 TO 40: NEXT K,I: UTAB 23: HTAB
I + 1: CALL - 868:FOR I = 1 TO
200:NEXT:CALL 64600:GOSUB
2380:RETURN
2250 FOR I = 1 TO 40:FR$(I) = *
    
```

```

*:NEXT:RETURN
2260 IF IN = 0 THEN RETURN
2270 FOR I = 1 TO 7: COLOR= 0: PLOT
NN,NL: FOR J = 1 TO 80: NEXT: COLOR
= 15: PLOT NN,NL: FOR K = 1 TO 80
: NEXT K,I: RETURN
2280 P = PEEK(- 16384): IF P =
129 THEN CALL - 1223: CALL
64600: CALL - 1223: POKE -
16368,0: END
2290 IF PDL(0) = 0 THEN GOSUB
240
2300 IF PDL(0) = 255 THEN GOSUB
250
2310 IF PDL(1) = 0 THEN GOSUB
220
2320 IF PDL(1) = 255 THEN GOSUB
230
2330 IF P = 155 THEN POKE - 1
6368,0:SC = 0:F = 0:LE = 0: CALL
64600:GOSUB 2250:GOTO 30
2340 IF P = 255 THEN POKE - 1
6368,0:F = 0:IN = IN - 1: UTAB
22: HTAB 22: PRINT IN: GOTO
80
2350 IF IN = 0 THEN POKE - 16
368,0:GOTO 1740
2360 IF F = FF THEN F = 0:LE =
LE + 1:EE = EE + 1: UTAB 22:
HTAB 38: PRINT EE: POKE -
16368,0:GOTO 80
2370 GOTO 2280
2380 UTAB 23: HTAB 10: POKE 50,
63: PRINT *J*:POKE 50,255:
PRINT *oystick*: *:POKE
50,63: PRINT *K*:POKE 50,2
55: PRINT *eyboard*: WAIT -
16384,128: GET C$: IF C$ < >
"J" AND C$ < > "K" THEN 238
0
2390 RETURN
    
```


PAR ICI LA BONNE SOUPE

Jusqu'à il y a pas longtemps, les gugusses qui se pointaient dans une épicerie en disant : "Bonjour, monsieur le marchand, je voudrais un ordina-



teur Exelvision EXL 100, un moniteur monochrome, un lecteur de cassette, les quatre logiciels d'autoformation, les deux logiciels de synthèse de la parole, les logiciels sur cassette Créafix, Superbad, Mille-pattes, les logiciels sur module Virus et Capitaine machin et

puis mettez-moi aussi le bouquin de 25 programmes", le marchand leur faisait une très jolie petite addition : huit et six, quatorze et je retiens trois, et paf : plus de 6.000 balles à sortir. Dur. En général, les gugusses en question ressortaient rapidement de la boutique en demandant à réfléchir. Désormais, tout est changé : Exelvision vous laisse la totalité de ce qui compose la liste précédente pour non pas 5.000 francs, même pas 4.000 balles, mais pour, tenez-vous bien : 3.500 francs, pas un sou de plus et par-dessus le marché vous emportez trois, je dis bien trois magnifiques cassettes presque vierges. Et on y va, on allonge la monnaie, il n'y aura pas pour tout le monde ! Attention, on ne brade pas, on promotionne pour Noël, nuance !

PIF, PAF ET BOUM SONT DANS UN BATEAU

La mode des simulations de sport remporte un vif succès dans le public. Il faut dire que c'est quand même plus facile de battre le record du monde à la perche du fond de son fauteuil que dans un stade. Activision se lance directement dans



la compétition (après avoir distribué Summergames 1 et 2) avec Barry McGuigan World Championship Boxing. Avec un nom pareil, vous voyez tout de suite de quoi il peut s'agir : remporter le titre de champion du monde en devenant le challenger de Barry McGuigan. Pour la première fois dans le domaine de la boxe, le logiciel propose plus que de se taper sur la gueule avec un boxeur

géré par l'ordinateur. Au départ, vous créez votre sportif en choisissant sa race, sa couleur de short (félicisme oblige), celle de ses cheveux, son style de boxe et son apparence physique (du doux agneau au forcené). Puis vous tentez de rentrer dans les vingt meilleurs boxeurs du monde en vous battant contre des athlètes classés 17 ou 18ème. Avant chaque rencontre, vous disposez de quelques semaines pour vous préparer, temps que vous partagez entre les six options d'entraînement. Après le combat, et en fonction du résultat, votre héros fera une entrée plus ou moins fracassante dans le gotha de la boxe. Dès lors il s'agira pour vous de rencontrer le maximum d'adversaires en un minimum de temps, jusqu'à vous imposer en tête du classement. Servi par un graphisme fort sympathique, le programme gère les déplacements des deux adversaires, vous laissant le soin de porter les coups (six attaques différentes) ou de parer (garde haute ou basse). Les coups portent puissamment, accompagnés d'un bruitage fort réaliste et alléchant. Un excellent training pour tous les sportifs en chambre. Barry McGuigan World Championship Boxing d'Activision pour Commodore 64 (et 128, c'est marqué sur la boîte !).

MINITEL ÉCOLO

Informatique et Nature : drôle de nom pour un bureau d'études spécialisé en informatique, qu'est-ce que vient faire la nature dans les salles sombres généralement enfumées où nous triturons les claviers de nos chères bécanes ? Si encore les programmeurs de cette société sévissaient sur Apple, on pourrait les croire disciples du pape des babas-informatisés, Steve Wozniak (fondateur chevelu et barbu d'Apple), mais il n'en est rien : ils sont spécialisés sur Oric. Leur logiciel d'émulation minitel sur cassette ou disquette (Jasmin et Discoric) est prêt, il vous permettra de stocker des pages vidéotex et de travailler le graphisme de votre minitel en couleurs (environ 200 balles sur cassette et 500 sur disquette).

Et à part ça, ils ont d'autres produits ? Ben, non, seulement des projets : des microserveurs sur Oric et

Commodore, un utilitaire sur Jasmin et quelques conneries du genre gestion de compte en banque. Un service intéressant : l'adaptation du logiciel d'émulation minitel à votre modem, quelle que soit sa marque. Leur téléphone : 90 95 20 04.



APPLE ? PROCÈS ?

Il n'y a pas que les revendeurs et les petites sociétés qui su-

issent les foudres des avocats d'Apple, c'est au tour de Digital Research (inventeur entre autres du GEM de l'Atari 520 ST) de se retrouver devant un tribunal pour plagiat de l'interface graphique du Macintosh. Et le plus beau c'est qu'Apple a gagné ! La baisse du marché de la micro et les difficultés financières du groupe avait déjà mis le moral dans les chaussettes à Digital Research, ce dernier coup l'oblige à "regrouper" à Londres ses activités européennes en fermant le bureau français qui gérait la France, l'Espagne, l'Italie et la Belgique. Vas-y Apple, un procès à IBM, un procès à Amstrad, un procès à Hebdogiciel et tu redeviens le roi du marché, par KO !



ON ASSASSINE ANNE MAC CAFFREY

Dragonriders Of Pern est le premier volume d'une saga comptant actuellement six volumes, tous écrits par la géniale Anne McCaffrey. A une époque lointaine, des humains vinrent coloniser la planète Pern, s'installant sur son seul continent. Cette nouvelle patrie pour les colons possède une éclipse particulièrement erratique qui l'éloigne tous les cinq siècles du soleil tout en la rapprochant énormément d'une autre planète. De ce rapprochement résulte une tentative d'invasion d'extra-terrestres sur le domaine humain, par l'intermédiaire de filaments destructeurs de vie. Une caste de guerriers, liée à vie avec des dragons, lutte cycliquement contre ce cataclysme. Par malheur, les humains oublient vite les dangers passés et à l'approche d'une nouvelle rencontre, il devient urgent de convaincre chacun de la nécessité de se préparer au combat. A travers un jeu d'arcade parfaitement nul (tant pour le graphisme que pour le son) et un jeu de négociations inintéressant, les program-

meurs d'Epyx ne sont jamais arrivés à rendre ne serait-ce qu'une parcelle de la beauté et

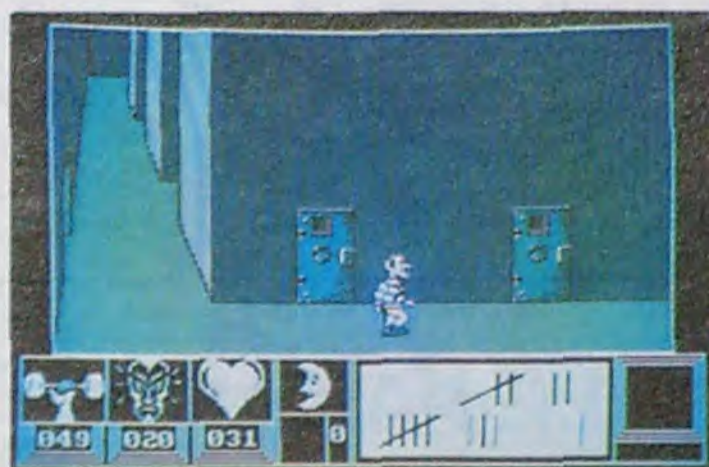


de l'angoisse qui émane des textes de McCaffrey. Lisez plutôt la saga au lieu de vous acharner sur ce logiciel. Dragonriders of Pern d'Epyx pour Commodore.

LE PÈRE NOËL S'ÉCHAUFFE

Les maisons de soft s'agitent les neurones à l'approche de Noël pour sortir LE logiciel qui

bénéficiant en permanence de renseignements sur votre état physique et mental ainsi que le



explosera tous les charts en nombre de ventes. Ainsi, Ere Informatique se prépare à commercialiser deux logiciels sur Amstrad (dont vous avez en exclusivité HHHHebdo les premières images d'écran), tous deux à classer dans les aventures graphiques. Eden Blues et Zaxxas (ce deuxième titre n'est pas encore définitif, les auteurs ayant aussi proposé Krafty et Xunk) vous feront voyager dans des univers piégés dans lesquels votre but ultime sera bien entendu la survie. La photo avec la ligne de status en bas vous montre ce à quoi pourra ressembler Eden Blues, que vous pratiquerez entièrement au joystick,

quel les vilains robots vous ont collé. Au fait ! Vous représenterez l'homme ou la femme du dernier couple humain à survivre après la prise de pouvoir par les robots. Votre mission frise la simplicité extrême : vous devez retrouver votre concubin (bine) pour repeupler la planète Terre. Pour Zaxxas, l'idée de base vous rappellera de bonnes lectures de SF : installé à Proxima du Centaure, la gestion de vos ressources se fait par un ordinateur sis sur Terre. Or celle-ci se trouve au bord de l'holocauste. Vous serez donc envoyé en mission pour sauver l'informatique extra-terrestre, quitte à laisser les terriens s'entredéchirer dans la



nombre de jours écoulés dans ce sinistre labyrinthe dans le-

MEFIANCE

Doctor Who est la série télévisée la plus populaire en Angleterre, elle dure depuis 28 ans, plus que les "Chiffres et les Lettres" ! Faut dire qu'elle est suffisamment nulle pour rester populaire. Il était temps que quelqu'un l'adapte en logiciel, puisque c'est la mode. C'est fait : c'est Micro Power qui en est responsable. Ils ont donné à la presse quelques exemplaires pour les tester, mais pas des vrais : uniquement des versions comprenant quelques écrans et une simulation. Parce que les copies pirates qui circulent là-bas proviennent essentiellement de la presse ! Bravo les confrères !



Spécialisation



Les programmeurs de Micro Prose semblent s'éclater complètement avec les simulateurs de vol : après avoir développé F15 Strike Eagle, Solo Flight et Mig Alley Ace, ils annoncent la sortie imminente de Kennedy Approach (pour Atari et Commodore), une simulation d'atterrissage sur l'aéroport de New York complètement graphique et sonore (le soft intègre une synthèse vocale). Attention, il n'y a pas que les softs qui volent, les prix aussi : 180 balles la cassette !

COMMODORE S'APERÇOIT QU'IL FAUT COURIR

Au PCW Show, en Angleterre, on a pu voir qu'effectivement 80 maisons d'édition étaient en train de développer sur l'Atari 520 ST, le plus sérieux concurrent de l'Amiga. Personne par contre ne développait sur ce dernier, car Commodore est tellement occupé à promouvoir son C128 que l'Amiga est



resté un peu dans l'ombre. Du coup, les éditeurs se voient offrir la configuration complète, avec moniteur couleurs, disques systèmes, utilitaires et documentation complète pour 19.000 balles. Mais Commodore a déclaré que ce prix était bien supérieur à celui qui serait pratiqué au public. On peut donc s'attendre raisonnablement à un Amiga aux alentours de 15.000 balles, et pas 20.000, comme on pensait jusqu'à présent. Ça devient intéressant.

C'est le samedi à 18 heures qu'on cause d'informatique dans le poste à la radio dont l'affiche est reproduite ici. Si vos oreilles ne savent pas quoi foutre à ce moment-là...



ALPHA CLOWN EST UN MAUVAIS CLOWN

Oui ! Il est même particulièrement nul et ringard : il n'a pas réussi à me faire sourire une seule fois. Au cours de deux aventures différentes (Alpha-clown et son alphabet, Alpha-clown construit sa maison), ce sinistre crétin tente d'enseigner aux petits enfants à connaître sur le bout du joystick leur alphabet. Aussi moches l'un que l'autre, ces deux logiciels s'adressent au moins de 7 ans, d'après les auteurs, mais plutôt aux débiles profonds de mon point de vue. Les dessins, par leur manque total d'origina-

terminé, rien ne vient le récompenser du grand effort intellectuel qu'il vient de fournir. Quel manque total de pédagogie, encore des auteurs qui ne connaissent pas le bien-fondé



lite, n'attirent l'oeil guère plus d'une seconde, le fond sonore n'a rien de remarquable et les jeux sont limités au strict minimum. Le clown doit, dans le premier, saisir les lettres qui apparaissent à l'écran dans l'ordre de l'alphabet et les ranger soigneusement dans une corbeille. Lorsque le joueur a

de la carotte et du bâton. Pour le second logiciel, le joueur devra simplement empiler des formes géométriques colorées mêlées à des lettres, avant de venir escagasser ses parents pour leur montrer le super dessin coloré qu'il a réalisé. Pour ce genre d'activité, il me semble que de bons cubes en bois offriraient l'immense avantage de développer l'adresse du gamin en même temps que son sens esthétique. A la poubelle le clown et son attirail de bonimenteur de foire. Alphaclown et Son Alphabet accompagné de Alpha-clown Construit Sa Maison de JRD pour Thomson, évidemment.

JUSTE COMME ÇA EN PASSANT

Alligata (Doppleganger, Waterski...) et Budget Software (Supersam, Vortron, Raskel...) c'est bonnet blanc et blanc bonnet : les moins pourries des productions sont distribuées par le premier, qui abandonne généreusement les sous-merdes au second. Vive les concentrations horizontales chez les éditeurs de soft.



FLEMMARDITE AIGÛE

Les programmeurs de Vortex Software sont des bananes : en transférant leur superbe logiciel Highway Encounter de Spectrum sur Amstrad, ils n'ont même pas été capables d'améliorer la sonorisation, inexistante sur la version originale. Malgré tout, le soft se classe sans conteste parmi les meilleures productions d'arcade sur l'Amstrad. L'expédition de la zone 30 à la zone 0 avec votre petit cristal pyramidal et néanmoins noir vous laissera haletant de longues heures durant : les pièges qui parsèment l'autoroute sont machiavéliques. Un graphisme exceptionnel au service d'un thème original. Highway encounter de Vortex Software pour Amstrad.



MERCI M'SIEUR ATARI !

Mission accomplie : le basic de l'Atari a été modifié grâce à nous. La version qui sera probablement la définitive vient d'arriver en France. Maintenant, au lieu de trouver 1,648 à notre test fou (je vous rappelle qu'il était censé trouver 2), il trouve 1,87, ce qui est incontestablement mieux, quoiqu'encore pas terrible. Si j'in-



siste encore, est-ce que je peux avoir un basic qui trouve 2, msieur Atari ?

QUI VEUT UN SALON INFORMATIQUE, TRES BEAU, PAS CHER ?

Décidément, on a du mal à mettre le pied hors de chez soi sans marcher dans un salon informatique, ces temps-ci. Les 5 et 6 octobre derniers, c'était Amstrad qui y allait de sa contribution à Londres, avec son Amstrad Computer Show. Devinez ce qu'on y voyait ?



Des Amstrad, oui. Vous devez être bons, vous devinez tout avant qu'on vous le dise. 10.000 visiteurs sont allés y faire un tour. Chiffre énorme

lorsqu'on sait que pour le PCW Show, 60.000 personnes s'étaient présentées et que cela représentait la plus forte fréquentation dans un salon de ce type Outre-Manche. DKTroniks en a profité pour placer le petit gadget qui devrait intéresser quelques-uns d'entre vous : des Rams additionnelles pour les CPC 464 et 664, autorisant une compatibilité avec les programmes du CPC 6128 qui ne font pas appel à la Rom, mais seulement à la mémoire supplémentaire. Prix des 64 Ko : près de 600 balles. Faut ce qu'y faut. On a vu aussi, du même fabricant, un disque virtuel de 256 Ko à 1200 balles qui peut être utilisé en conjonction avec un vrai lecteur de disquette : il suffit de transférer le contenu de la disquette sur le disque virtuel, et de ne travailler ensuite que sur celui-ci. Avantage : un gain de vitesse tout à fait appréciable. Il ne reste plus qu'à l'importer, et vous pourrez en avoir un comme tout le monde.

EN PASSANT PAR LES ÉTOILES



Tous les fanatiques des jeux d'arcade peuvent se froter les mains : ils n'auront pas à acheter le dernier soft de Solar Software, Battle Beyond The Stars. Adapté directement du jeu de café Galaxian, il offre cinq niveaux de jeu tous aussi impraticables les uns que les autres. Dommage car un effort certain a été accompli au niveau du graphisme (les vaisseaux aliens ne manquent pas d'humour dans leur forme) et de la sonorisation. Malheureusement, les pluies de bombes et les mines de l'espace bloqueront votre progression plus que rapidement. Battle Beyond The Stars de Solar System pour Amstrad.

Le Thomson Anglais va mal

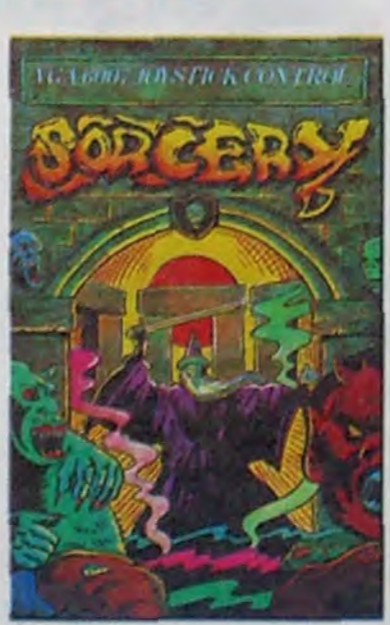
Le Thomson anglais, c'est Acorn. Mêmes prix prohibitifs, même forme de nationalisme, même implantation dans les écoles et pas ailleurs. Et voilà que Dixons (fameux revendeur, c'est lui qui a conclu un marché avec Sinclair pour acheter l'équivalent de 120 millions de francs de stocks) propose, pour l'achat d'un Apricot ou d'un Sanyo 555, un BBC Acorn gratuits plus 5 logiciels. Là, il fait très fort et très mal : Acorn se débattait déjà dans les difficultés finan-



cières, si maintenant ses béca- nes sont données comme des porte-clés, ses affaires ne sont pas prêtes d'aller mieux.

WOUAH LE PANARD

L'adaptation de Sorcery (sorti au départ sur Amstrad) de Virgin Games sur Commodore est complètement géniale : la musique vous transporte à une vitesse supersonique au septième ciel des ludomanes mélomanes. Du côté du graphisme, le Commodore reste inégalé (pour le moment) sur le marché des ordinateurs de jeu (dits familiaux par certains, suivez mon regard) ce qui permet à Sorcery d'être encore plus beau qu'avant (une performance dans le domaine). Bref, si vous ne l'achetez pas dans les dix minutes qui viennent, je vous cause plus pendant au moins trois jours. Sorcery de Virgin Games pour Commodore, mais aussi pour MSX et Amstrad.



MINI-MIRE

Vous connaissez la gym-tonic ? J'ai adopté l'une de ses dérivées, la gym-télématique. Accomplissez quelques assouplissements puis d'une main frêle allumez votre minitel. D'un geste rapide, téléphonez à Computel (au 43 97 33 33), tapez-vous sur le bidé, magnez-vous l'os pour faire

Bruno, l'opérateur d'Ellis, me fait des yeux gros comme ça ! Pourquoi ? Parce que je viens de charger Hacker d'Activision : le but est de se connecter sur un système télématique sans code du tout, vous essayez bravement 175090300 en passant par Télétel 1, mais que dalle. Il y a un manque de réalisme flagrant quand par exemple, vous mettez trois fois une connerie comme mot de passe : le serveur exécute une procédure de déconnexion qui, comme par hasard, se plante et vous fait pénétrer dans le serveur. C'est pas beau, ça ? Moi, sur GCAMB (Télétel 1), je ne peux pas faire ça. Tiens, l'autre jour, je tombe sur un papier dans une poubelle avec inscrit : "Haute-Normandie, 176001663". Je l'ai jeté mais j'ai tout de même fait le 144000440 et JOURNAL pour vérifier le bien-fondé de mon action. Pensez donc, manquerait plus que je me fasse engueuler par Germaine, comme quoi j'aurais jeté un code Transpac. A propos de Germaine, elle se connecte sur AATEL, FASTEL, UFCMA, DICO et HNTTEL sur 36 13 91 55 (Télétel 1, quoi). Elle m'attend encore à la maison avec le rouleau à pâtisserie, que faire ? Je vous quitte, ne ratez pas la porteuse, à bientôt.



mumuse sur Cosmos (42 83 86 00) et ça ne mange pas de pain, c'est développé à partir d'un soft qui a l'air génial (Cristel, que vous pouvez vous procurer à Computel). Je vous en reparlerai dans un article ultérieur. Ma braguette va craquer, il faut que je vous file le 43 75 99 69 et le 43 96 30 30, c'est à mourir de rire.

SINCLAIR NE GAGNE PAS D'ARGENT!



Selon une étude récente, la part du marché de Sinclair en Grande-Bretagne est de 56,8%. Et avec ça, il trouve toujours le moyen d'avoir besoin de fric. Mais comment fait-il ?

AMSTRAD GAGNE DE L'ARGENT!

Les profits nets d'Amstrad (Angleterre) sont de 200 millions de francs lourds pour l'année fiscale se terminant le 30 Juin dernier, ce qui représente une augmentation de 122%. Le chiffre le plus significatif : alors que la micro représentait 4% des ventes de cette société (qui fabrique aussi des chaînes hifi, des téléviseurs, etc.), elle représente cette année 66%. Meilleurs clients : la France et l'Allemagne. Tiens, et si Talar rachetait Amstrad ?



RESUME

Commodore attaque sur tous les fronts. Il faut liquider les Plus 4, les périphériques, bref, nettoyer un peu le marché avant de lancer le C128 et l'Amiga. Il existera donc six promotions pour Noël en Angleterre, les voici :

- 1) Un C64, un magnéto, trois logiciels dont un musical avec son clavier de synthèse, un bouquin : 2400 balles. C'est pas trop cher.
- 2) Un C64, un drive 1541, deux jeux sur disquette : 3600 balles. C'est cher.
- 3) Un drive 1541, une imprimante à aiguilles : 2400 balles. Ça va.
- 4) Un C128, un drive 1570 (le meilleur, pas cher et rapide) : 5400 balles. Y a mieux, mais bon, on fait avec.
- 5) Un Plus/4, un magnéto, un joystick et 10 logiciels : 1200 balles. Là, c'est la chute.



Que conclut-on ? Que Commodore va bien, sauf le Plus/4, qui va très mal et dont on aimerait bien se débarrasser. J'aime Commodore. On leur dit : votre appareil est nul, hop, ils s'en débarrassent. Sympa.

128 Ko: C'EST SINCLAIR QUI S'Y COLLE!

Suite de la page 1

ET DE TROIS

Le troisième n'est pas plus nouveau que les deux précédents, bien que pas plus ancien non plus. C'est lui aussi un appareil existant refondu et cette fois, c'est le QL qui s'y colle (note à la maquette: ne pas enlever le u, c'est exprès. Vraie note à la maquette: ne pas enlever la note à la maquette, c'est pour faire un gag. Authentique note à la maquette: bon, laisse tomber). La nouvelle version aura une souris, malgré les réticences initiales de Sir Clive, il aura 512 Ko de mémoire vive et les quatre logiciels intégrés (tableur, traitement de textes, graphique et base de données) seront en Rom. Certes, les logiciels en Rom sont figés et ne peuvent pas être remplacés ou modifiés en cas de bugs, mais depuis le temps que le QL existe, ils ont eu largement le temps d'être complètement débuggés.

Prix toujours aussi incertain, mais sortie probable au tout début de l'année: depuis le temps qu'il se retient, Clive a très envie.



LE PAVE NUMERIQUE

COLLOQUE DES GRANDS REDOUTÉS



LE PEN RENCONTRE LE S.D.A

ET DE QUATRE

Allez, la dernière, promis. C'est un portable nommé Pandora dont on sait très peu de choses parce qu'il est en cours de développement et que peu de personnes l'ont vu. 128 Ko de mémoire et un écran plat (grande spécialité de Sinclair, il détecte les écrans à cristaux liquides, et il a bien raison, cet homme-là), c'est tout ce qui a filtré. Par contre, sa sortie pourrait bien être aux alentours du mois de janvier, car il ne porte en aucun cas préjudice aux modèles existants et il n'y a donc aucune raison de retarder sa sortie. Le prix, vous savez quoi? Inconnu, parfaitement.

STOP

Pour Sinclair, c'est le début de l'offensive. Nous arrivons dans la période de l'année où les ventes sont les meilleures, ce qui signifie arrivée d'argent. Certains bureaux de la compagnie ont été fermés, leurs fonctions étant centralisées à Metablab, le centre de recherche. Un peu comme si Sinclair se regroupait avant l'attaque. Il a beau être flegmatique, Lord Clive, il ne tient plus en place.

FAITES COMME EUX, ABONNEZ-VOUS!



Bulletin d'abonnement page 31

I LOVE DEULIGNE

Ah les mecs! J'me sens plus depuis que vous m'arrosez de ces supers logiciels en deux lignes (ah bon ça s'écrit deuligne, ch'savais pas...). y en a des bô, des très bô, des moins bô, des zoriginaux, des nullos, mais toujours en deuligne (j'apprends vite, hein?), ça être fantastique une fois (ou deufois, chais pus!). Continuez à produire, j'sens le manque qui pointe le bout de son nez.



Jean-Charles GARRAYE vous balance du graphisme comme vous en avez jamais vu, et en plus ça dure des heures.

Listing Apple

```
1 T = 740: POKE 232,0: POKE 233,0: FOR L = T TO T + 24: READ P: POKE L,P
: NEXT : DATA 3,0,12,0,15,0,18,0,21,0,24,0,33,39,0,55,37,0,39,33,0,3
7,55,0,45,0: HDR: POKE - 14302,0: RST= 0
2 FOR J = 0 TO 7: HCOLOR= J: HPLLOT 0,0: CALL - 3002: FOR R = 1 TO 2: FOR
S = 1 TO 191: SCALE= S: XORAM 1 AT S,S: XORAM 2 AT 279 - S,S: XORAM
3 AT 279 - S,191 - S: XORAM 4 AT S,191 - S: NEXT : SCALE= 140: FOR Y
= 0 TO 191: XORAM 5 AT 0,Y: NEXT : NEXT : GOTO 2
```



Jean-François MONNET est tellement flemmard qu'il n'utilise la seconde ligne qu'en REM. Du coup, il vous offre deux méthodes superbes de planter votre bécane.

Listings Exelvision (1 et 2)

```
1: 1 CALL EXEC(65375)
2 ! TOULOULOU

2: 1 CALL EXEC(65402)
2 ! OOOHHHHH!!!!
```



Christian FREMONT vous offre de quoi taper vos listings dans les couleurs que vous désirez avec les formes de caractère de votre choix.

Listing Amstrad

```
1 REM faire "BREAK", quand les le
ttrés sont formées et colorées a v
otre gout.
2 MODE 1:FOR I=1 TO 255 STEP 15:PO
KE &B1CF,I:PRINT "ECRITURE NUMERO
":I:SOUND 1,I+200,40,15:CALL &BB05
:NEXT:GOTO 2
```



C'est Fabrice BELLET qui gagne les deux logiciels pour son magnifique utilitaire: grâce à l'instruction WEND, vous pourrez régler le crayon optique au cours de l'exécution d'un programme Basic.

Listing Thomson T07 (exclusivement)

```
1 CLEAR:RMBEFF: I=&HBF00:CLS:SCREEN4,6,6:
PRINT"RECLAGE DU CRAYON OPTIQUE sur T07":
PRINT" Nouvelle instruction: WEND:PRIN
T"Copyright 1985 by Fabrice":PRINT:READA
#:I=1-1:F0RT=1T084:POKEI+T,VAL("&H"+MID#
(&A,T&2-1,2)):NEXT:EXEC&HBF00:NEW
2 DATA"CCBF07FD623739347FC6681F98668199
E34DE2D3452C614BDE8038EEBE59F208EEDD9BDF
06F0FD2BDFD1B24FBDFD3E25F61F20C4FBC1602
6EE687BDF0E91F1844565454C013D7D23552B76
8199F3ADF2D35FF"
```



Bon vendremanche, et au prochain!

BIDOUILLE GRENOUILLE

Autour de moi, les vagues refluent. J'ai l'impression d'émerger d'un long sommeil, un peu comme si j'avais dormi plusieurs siècles. J'ouvre un oeil, il fait sombre et je ne distingue pas grand-chose. Quelques tâches colorées brillent au loin, impossible de déterminer ce dont il s'agit.

Le pire, c'est que je n'ai absolument aucune idée de l'endroit où je me trouve. Ni de ce que je faisais avant, comme si je venais de naître. La seule chose un peu vague dont je me souviens, c'est la solution d'Ulysse sur CBM 64 par Clopinette Masquée Connection. C'est du style: "s, w, w, w, yes, bow, e, e, n, w, buy wax, buy sword, buy wine, buy wood, buy leather, buy flint, buy rope, n, n, get coin, e, get crew, e, get bottle, give coin, yes, s, e, s, e, e, n, get chest, w, s, w, n, w, n, e, go ship, go ocean, n, w, get bag, e, s, e, get condor, read map, e, n, n, e, s, w, s, w, s, e, n, e, n, e, e, go island, e, s, s, get bridle, e, s, look hole, get oust, n, w, n, n, n, n, u, n, e, n, get water, s, n, d, s, e, s, e, s, e, tie leather, to leather, throw leather, e, n, e, get gems, n, give gems, e, n, e, n, pluck condor, make wings, with bird, with feathers, and wax, fly, get rock, get reins, drop rock, dw, w, s, throw dost, s, e, e, pour wine, on rue, s, e, go hole, s, w, go ship, n, n, w, n, n, pour water, in ocean, n, e, e, hold wax, plug ears, tie me, to mast, yes, w, n, w, n, n, n, go island, n, n, w, w, n, say seven seas, e, e, s, e, n, give wine, grapes, get trunk, sharpen trunk, look (jusqu'à ce que le cyclope soit revenu), give wine, give wine, kill cyclop, with trunk, in eye, make fire, kill sheep, cook sheep, eat sheep, s, e, n, say eceelf, open chest, look chest, get sword, kill skeletons, with sword, e, n, n, suppeltuel, n, look tree, break xhain, with mallet, give bridle, give reins, mount pegasus, get fleecce, mount pegasus, w, yes, give fleecce".

J'ai l'impression que le jour se lève. Je commence à distinguer de vagues formes, surtout une

espèce de monolithe noir qui me rappelle quelque chose. Mais j'ai beau fouiller dans ma mémoire... Ah si, ça y est! C'est le monolithe sur lequel était inscrit la solution des Caraïbes dans Euréka, de David Larcher. Quant à savoir où j'ai vu ça, alors là, pas moyen. En tout cas, je suis au moins sûr de ça: "prendre parachute (attendre que le lear jet soit au-dessus de



la forêt), sauter, sud, ouest, bas, prendre, haut, nord est, sud est, est, tuer panthère, a, a, a, a, prendre carcasse, nord est, nord est, examiner pyramide, entrer, examiner statue, prendre diamant, sortir, ouest, sud ouest, sud ouest, est, haut, sud est, prendre, ouest, haut, ouest, ouest, utiliser parachute, haut, attendre, a, sud ouest, attendre, a, sud ouest, lancer carcasse, bas, prendre ruban, haut, nord, nord, prendre, sud, sud, utiliser ruban, nord, tuer homme, a, a, a, a, prendre, haut, nord, prendre, porter chemise, sud, ouest, prendre, ouest, prendre, sortir, est, bas, sud, porter casquette, ouest, prendre, examiner livres, bas, utiliser clé, sud, est, tuer homme, verser mazout, allumer mazout, utiliser extincteur, sud, casser radio, prendre, ouvrir porte, sortir, sud, est, prendre, ouest, ouest, tuer homme, a,

prendre, est, nord, nord, est, euréka (memoriser la réponse), ouest, sud, sud, porter combinaison, sud, ouest, ouest, bas (attendre d'être à 50 cm), utiliser pompe, est, est, ouest, sauter, utiliser carte, ouvrir porte, nord, utiliser diamant, nord, prendre, est, nord, examiner bureau, prendre, presser interrupteur, ouest, nord, ouest, nord, nord est, sud est, est, nord, nord, est, (donner la réponse), sud, poser crâne, ouest, insérer clef, tourner clef, est, prendre talisman, nord, haut, sud, nord est, attendre, a, nord est, attendre, a, utiliser parachute, haut, est, est, haut, est, courir est, sauter dedans, utiliser pistolet". C'est quand même bizarre. J'ai au moins un passé, je devrais m'en souvenir, mais non, rien. Sauf quelques bulles de mémoire qui remontent Dieu sait pourquoi. Par exemple, pourquoi ne sont-ce que des solutions de jeux? Pourquoi ne me rappellai-je pas de recettes de cuisine, ou d'ambiances de fêtes chez des amis, ou de tout autre chose tout aussi banal? Non, que des jeux. Comme Waydor, par exemple. C'était Clopinette Masquée Connection qui me l'avait donnée. Je devrais être capable de dire s'il est gros, mince, petit, moche, grand, mais non. Impossible. La seule chose que j'ai retenue, c'est la solution qu'il m'a donnée: "est, entrez baraque, prenez hache, nord, est, grimpez arbre, regardez nid, prenez bague, bas, coupez arbre, coupez arbre, prenez saphir, ouest, entrez baraque, lisez affiche, jetez saphir, jetez bague, est, nord, est, entrez forge, prenez lampe, prenez fer, prenez clé, sud, est, jetez fer, nord, prenez bouteille, bas, (tapez 'buvez eau quand vous vous ferez mordre), prenez croix, allumez lampe, entrez trou, jetez bouteille, prenez broche, entrez trou, haut, sud, jetez broche, jetez croix, prenez pierre, entrez passage, est, ouvrez grille, entrez grille, haut, prenez pièce, est, prenez bateau, entrez grille, ouest, entrez passage, jetez lampe, jetez clé, prenez croix, prenez broche, sud, ouest, entrez baraque, jetez croix, jetez broche, nord, ouest, jetez bateau, est, nord, est, est, prenez clé, prenez fer, ouest, ouest, entrez atelier, ouvrez boîte, jetez clés, regardez boîte, regardez boîte, faites rames, prenez rames, prenez couteau, sud, sud, ouest, entrez douvez, entrez château, jetez rames, haut, jetez pièce, tirez le-

vier, haut, est, dérangez lit, prenez couronne, ouest, nord, cassez noix, prenez perle, ouest, sud, tournez roue, coupez corde, jetez couteau, ouest, jetez fer, grimpez corde, prenez bracelet, bas, est, nord, prenez



assiettes, sud, entrez herse, entrez pré, est, entrez baraque, jetez perle, jetez assiettes, jetez bracelet, jetez couronne, nord, ouest, entrez château, entrez château, nord, nord, entrez trou". Un soupçon se forme dans mon

esprit. Fervent lecteur de SF, j'ai toujours à l'esprit les théories les plus ridicules, comme les glissements parallèles, les glissements d'un continuum à l'autre, tout ça. Et là, peut-être que... Mais comment expliquer, encore une fois, que l'ensemble de mes souvenirs ne soit constitué que de solutions? Quel casse-tête. Encore une qui me vient à l'esprit, c'est La Cité Perdue sur Apple, de Philippe Limantour: "(face A), inventaire, lire lettre, attendre, descendre, ok, stop, (frapper menton, bas-ventre, menton et bas-ventre à nouveau), fouiller corps, partir, i, j, j, partir, i, k, k, k, i, m, k, i, (mettre la face B), entrer, entrer, monter, fouiller pièce, prendre eau, réanimer professeur avec eau, oui, e, sauter, poursuivre, répondre, ok, (mettre la face A), m, j, j, m, j, j, chercher téléphone, fouiller cabine, n, k, k, i, k, k, k, k, (mettre la face B), 1, 3, 5, 9, 6, 8, 12, 14, 18, 20, 0, j, i, (tirer dans l'oeil), i, e, b, prendre torche, n, k, i, j, k, i, ouvrir coffre avec passe, photographier documents, (mettre la face C), continuer, lire carte, aller gouffre, 3, 5, 11, 17, 2, 4, 8, 10, 14, 18, 0, h, installer corde, descendre professeur, descendre canoé,

descendre, monter garde, allumer feu, manger, boire, dormir, (tirer dans le canon), utiliser canoé, est, est, attacher canoé, déshabiller, déshabiller prof, utiliser corde, attacher habits, mettre habits dans boîte, plonger, plonger, ouvrir porte avec dynamite, examiner table, examiner pain, prendre lame, examiner carreau, enlever carreau, utiliser table carreau, utiliser bouclier, (mettre la face D), est, examiner bouche, ouvrir bouche, avec tournevis, mettre masque, entrer bouche, j, i, k, examiner, pousser bleue, m, m, m, k, k, k". Maintenant que les brumes qui envahissaient mon cerveau se sont enfin dissipées, je crois que je sais où je suis. Je suis dans un monde ignoré des légendes, un monde dont on ne parle qu'à voix basse et qu'entre amis. Je suis dans le monde infernal et maudit des bidouilles grenouilles. J'ouvre les yeux... Ah ben non, tiens, je suis dans ma chambre. Ça y est! Je me rappelle! J'ai pris une cuite, hier soir, mémorable! Tout s'explique! Ben dis donc, les délires de l'alcool, je te dis pas! J'ai fait un rêve, cette nuit, attends, je vais te raconter...

128K

Amstrad CPC 6128 ordinateur à unité de disque intégrée

Une progression logique : Encouragés par l'immense succès des systèmes AMSTRAD CPC464 ET CPC664 et mis à la même impulsion novatrice, nous sommes fiers de vous présenter le CPC6128. Fidèle à notre concept de compatibilité, le CPC6128 fonctionne avec les logiciels de ses deux prédécesseurs et dispose en outre d'une RAM supplémentaire de 64Ko pour exploitation du système CPM et autres applications utilisatrices.

CPM Plus : Le système CPM Plus, appelé également CPM 3.1, offre une grande facilité d'accès à la bibliothèque des logiciels CPM80. Les BINA de TPA (Transient Program Array ou "tableau de programme transitoire") fournissent à tous les programmes CPM 80 une vaste capacité d'exploitation et tout l'espace requis pour le stockage des données. Bien que compatibles entre elles, les versions CPM Plus et CPM 2.2 sont toutes deux disponibles pour vous permettre d'exploiter sans modification les applications développées avec le système CPM 2.2.

La plupart des logiciels CPM 2.2 peuvent bénéficier des nombreuses améliorations du CPM Plus, sans risque de conflit. La fonction d'émulation des terminaux, intégrée au CPM Plus, permet d'installer directement des logiciels configurés pour l'exploitation d'écrans aux caractéristiques analogues à celles des terminaux VT52 et Zenith Z19/229.

GSK : Grâce au système d'extension graphique GSK fourni avec le CPM Plus, les programmes d'application peuvent adresser imprimantes, tables tracées et écrans utilisant des instructions standard ; la notion de portabilité des programmes CPM est ainsi élargie au-delà des seuls écrans de texte. Il est possible, en outre, d'intégrer les logiciels bénéficiant du GSK avec un grand nombre d'imprimantes, pour obtenir des copies sur papier de graphiques, diagrammes, etc.

Dr. LOGO : Tandis que LOGO de Digital Research poursuit ses investigations dans le monde de l'enseignement assisté par ordinateur, la capacité accrue du 6128 permet d'étendre le logiciel Dr. LOGO, utilisé précédemment sous CPM 2.2. Et bien entendu, les programmes écrits sous CPM 2.2 jouissent d'une compatibilité ascendante.

Les disquettes : Avec son système de disquettes intégré, le CPC6128 ouvre la voie du futur, le CPC6128 reprend le flambeau offrant à une clientèle de plus en plus exigeante une informatique à disquettes pour un prix abordable. Il réconcilie enfin les performances de l'informatique personnelle avec les coûts des ordinateurs individuels. Les disquettes de tous les systèmes AMSTRAD sont interchangeables, mais les programmes bénéficiant des améliorations du CPM Plus et du système GSK ne fonctionnent pas, on s'en doute, sur les systèmes dépourvus de ces avantages.

Derniers le CPC6128 s'inscrit, en fait, l'un des noms les plus prestigieux de l'informatique britannique. Par ailleurs, le club des utilisateurs AMSTRAD et son mensuel jouissent d'une solide réputation pour la qualité et la primauté des informations qu'ils diffusent.

Les logiciels : Le CPC6128 accepte tous les logiciels sur disquette des CPC664 et CPC464/DD1 et la quasi-totalité des logiciels sur cassette du CPC464 (à un lecteur de cassette lui est raccordé, bien sûr). Il offre ainsi à l'utilisateur un choix gigantesque de logiciels immédiatement disponibles, tous de la gamme *Headline* d'AMSOFT, et de produits existant sur le marché.

4490^F
monochrome
5990^F
couleur



GENERAL

AMSTRAD

116 logiciels de jeu pour l'Amstrad

SUR CASSETTES		SUR DISQUETTES	
1 ROLAND ON THE RUN	107 F	24 FRUIT FRANK	107 F
2 ROLAND A-OP	107 F	25 CLIMB IT	107 F
3 SHOKER	107 F	26 INTERDICTOR PILOT	107 F
4 ANSOFT	107 F	27 B.BANCO	107 F
5 ROLAND DANS LE TEMPS	107 F	28 CODE NAME WAT	107 F
6 ROLAND GEEK DESIGN	107 F	29 HUNDOCH	107 F
7 PUNCHY	107 F	30 DUBT	107 F
8 FRED L ELECTRONICEN	107 F	31 ASTRO ATTACK	107 F
9 HUNTER KILLER	107 F	32 ROLAND ON THE RUN	107 F
10 HUNDOCH	107 F	33 SNOOKER	107 F
11 CODE NAME WAT	107 F	34 DEATHLIN	107 F
12 CHESS ECHERS	107 F	35 SHOOTSTARS	107 F
13 ROLAND aux DISQUETTES	107 F	36 COMBAT LINE	107 F
14 ROLAND A LA CAVE	107 F	37 KNIGHT LOPE	107 F
15 SPANNERMAN	107 F	38 LE MILLIONAIRE	107 F
16 EXCITE	107 F	39 WORLD CUP	107 F
SUR CASSETTES		SUR DISQUETTES	
1 AZARD	119 F	41 JET SET MILLY	129 F
2 PLAYBOY	120 F	42 DEFENDORDE	120 F
3 TRYAVIN	120 F	43 ESCAPE NOIR	120 F
4 MEURTRE A	120 F	44 BATTLE FOR HONOUR	120 F
5 GRANDE VITESSE	120 F	45 FOREST vs WORLD END	120 F
6 COBRA PRIMAL	120 F	46 WEDGEE vs ANDROMEDA	120 F
7 NIGHT BOOSTERS	120 F	47 HUNDOCH II	120 F
8 CHALLENGER REVERS	120 F	48 ANDROID	120 F
9 STRESS	120 F	49 KARL TREASURE HUNT	120 F
10 COBRA	120 F	50 ERIC THE KING	120 F
11 LA VILLE INTERNALE	120 F	51 FLIGHT PATH TEST	120 F
12 HISTOCLAZZ	120 F	52 STOP POKER	120 F
13 FORCE 4	120 F	53 ATOM SMASHER	120 F
14 MISSION DETECTOR	120 F	54 MANN MIAHER	120 F
15 HYPERSPACE	120 F	55 CARLSTAS	120 F
16 MADAM BUMPER	120 F	56 MASTER CHESS	120 F
17 FLIGHTER PILOT	120 F	57 FOOTBALL NAVIGATOR	120 F
18 SORCERY	120 F	58 HUNTER KILLER	120 F
19 HOUSE OF HORROR	120 F	59 JACK vs NEBRASKA	120 F
20 DRAGON GOLD	120 F	60 KING OF DARKNESS	120 F
21 MICKSON I	120 F	61 SPECIAL OPERATIONS	120 F
22 MONSTER CHASE	120 F	62 AERIAL	120 F
23 TECHNICATED	120 F	63 VESITAL MINERAL	120 F
		64 SLAGGER	120 F
		65 BRIDGE IT	120 F
		66 COLORIC	120 F
		67 CLASSIC ADVENTURE	120 F
		68 HARRIER ATTACK	120 F
		69 FRED ELECTRONICEN	120 F
		70 GOLF	120 F
		71 HAUNTED EDGES	120 F
		72 LE GEOGRAPHE	120 F
		73 LES ENVAHISSEURS	120 F
		74 DE L'ALU-SELA	120 F
		75 LETTRES MAQUÉES	120 F
		76 WONG LOOPI LANDUP	120 F
		77 NOMBRES MAQUÉES	120 F
		78 CHUMMUP	120 F
		79 ROLAND LASCAL	120 F
		80 ROLAND A-OP	120 F
		81 POLCHINELLE	120 F
		82 ROLAND ON THE RUN	120 F
		83 THE ROBERT	120 F
		84 MONOPOLIC	120 F
		85 SPLAT	120 F
		86 PRUIT MACHINE	120 F
		87 GRAND PRIX DRIVER	120 F
		88 RALLY I	120 F
		89 KICKSTART	120 F
		90 THE ROBERT	120 F
		91 LE BACON DE NERVAWA	120 F
		92 SNOOKER	120 F
		93 SPANNERMAN	120 F
		94 JAWELS OF BABYDOME	120 F
		95 FANTASY DIAMOND	120 F
		96 AMRAL GRAP SPEED	120 F
		97 LE LAUCHING	120 F
		98 DE SULTAN	120 F
		99 LA COURSE	120 F
		100 A LA BOUSSOLE	120 F
		101 VILLE PONDU	120 F

47 utilitaires pour l'AMSTRAD

SUR CASSETTES		SUR DISQUETTES	
1 HOME SCHEDULE	245 F	14 DECISION MAKER	120 F
2 AMG/NOFO	290 F	15 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
3 EASY MASCALC	245 F	16 ENTREPRENEUR	120 F
4 TUTORIAL BASIC GUIDE 2 ^e partie	245 F	17 Etude complète de projet, analyse économique et financière complète du planning d'activités	120 F
5 DEVPACK	290 F	18 MICROFIN	120 F
6 ASSEMBLEUR DESEMBLEUR	245 F	19 MICROSCRIPT	120 F
7 DECISION MAKER	120 F	20 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
8 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	21 ENTREPRENEUR	120 F
9 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	22 Etude complète de projet, analyse économique et financière complète du planning d'activités	120 F
10 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	23 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
11 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	24 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
12 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	25 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
13 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	26 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
14 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	27 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
15 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	28 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
16 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	29 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
17 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	30 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
18 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	31 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
19 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	32 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
20 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	33 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
21 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	34 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
22 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	35 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
23 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	36 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
24 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	37 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
25 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	38 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
26 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	39 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
27 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	40 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
28 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	41 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
29 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	42 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
30 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	43 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
31 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	44 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
32 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	45 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
33 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	46 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
34 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	47 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F

des prix qui marchent au pas chez

	à verser au comptant	mensualités avec assurance	TEG	Coût total du crédit avec assurance	
CPC 464 monochrome	2690 F	590	12 x 201,30	24,35	315,60
CPC 464 couleur	3990 F	790	18 x 216,90	24,35	704,20
CPC 664 monochrome	3790 F	790	18 x 203,30	24,35	659,40
CPC 664 couleur	5290 F	1290	24 x 215,10	24,10	1162,40
Unité disquette DD1	1995 F	395	6 x 289,30	24,35	135,80
CPC 6128 monochrome	4490 F	990	18 x 237,30	24,35	771,40
CPC 6128 couleur	5990 F	1290	30 x 214,10	24,10	1723
Imprimante DMP 2000	2290 F	490	9 x 223,40	24,35	210,60

IMPRIMANTE CENTRONICS GLP 3101

1995^F

Tracteur en option : 360^F

À mesure que les ordinateurs personnels à usage familial ou de petite entreprise deviennent des éléments indispensables de la vie moderne, il se crée une demande toujours plus grande pour des imprimantes compactes, légères, de haute qualité mais de prix raisonnables. L'imprimante CENTRONICS GLP 3101 a été conçue pour fonctionner avec les ordinateurs personnels. Elle offre des caractéristiques que l'on ne trouve pas toujours sur les autres imprimantes du même ordre de prix : belles options de mise en page, un rouleau de 9 angles, de très petite taille et garantie pour une longue durée de vie, impression à recherche logique bidirectionnelle pour textes et bidirectionnelle pour graphiques, 10 caractères par seconde et un fonctionnement plus silencieux. Elle présente également un choix recherché de différents types de caractères (type ASCII, caractères graphiques et caractères internationaux). Elle imprime le papier feuille à feuille, mais peut aussi imprimer le papier à page par page et le papier en rouleau, grâce à son dispositif d'alimentation automatique en option. Pour plus de fiabilité, son panneau de commande avec touches de mise en marche et d'arrêt (ON/OFF), de connexion ON LINE, d'alimentation par ligne (L) et d'indicateurs de mise sous tension (POWER) et d'erreur (ERROR) se trouve placé à l'avant de l'imprimante. Fabrication et essai selon des normes très sévères, le CENTRONICS GLP 3101 est une unité de grande fiabilité qui offre de bons et loyaux services.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES
Méthode d'impression : matrice de points à impact. Taux d'impression : 10 caractères / seconde d'impression. 50 cps - Direction d'impression : recherche logique bidirectionnelle pour caractères standards, énergie, condensés ou gras, unités personnalisées pour indices, titres et entêtes, graphiques et caractères graphiques. Nombre de caractères : original plus 7 copies. Jeu de caractères : 96 caractères ASCII, 48 caractères européens, 16 caractères graphiques, 48 caractères graphiques. 16 symboles mathématiques et 16 symboles grecs. Vitesse : 250 ms à partir d'un angle de 15°. 4 lignes encadrées (PI) - 12 caractères par ligne - 80 caractères (120 cps) - 40 caractères (5 cps) condensés, 120 caractères par ligne (21 lignes à 24 caractères) - 120 caractères (210 lignes à 24 caractères) - largeur fixe - longueur 10 cm. Type : en rouleau, continu ou cassette. Couleur noir. Dimensions : 333x140x190 (l x a x p) mm - Poids : 3 kg - Température : 0°C à 30°C - Humidité : 20 à 80 % - Niveau sonore

23 accessoires pour l'Amstrad

1 Câble raccord. Amstrad/Impression	150 F
2 Rallonge 1,5m Monit./Clavier 464	125 F
3 Housse moniteur couleur	70 F
4 Housse moniteur monochrome	70 F
5 Housse clavier	70 F
6 Housse disquette DD1	55 F
7 Imprimante local DMP 2000	495 F
8 Ruban imprimante DMP 1	95 F
9 Ruban Centronics 2102	85 F
10 Papier letre blanc 100, 500	58 F
11 Papier letre blanc 100, 464	70 F
12 Câble 664 2 ^e unité disquette DD1	250 F
13 Câble interface 2 joystick	180 F
14 Magnétophone Lantey juke 664	330 F
15 Clavier 664 magnétique XT externe	50 F
16 Joystick Quadsport I	60 F
17 Joystick Quadsport II	110 F
18 2 joystick Quadsport II	190 F
19 Casquette écran 6128	130 F
20 Disquette 1 pouce	100 F
21 Boîte rangement 30 disq. 3 pouces	135 F
22 2 ^e unité disquette DD1	170 F
23 Imprimante à matrice ALIEN-7025 ETP pour transfert texte sur Amstrad, chez Ziox	3395 F

22 livres sur l'Amstrad

SYDEX	PSI	AMSOFT (en anglais)	
1 Français programmé	90 F	20 Heurt Pascal	450 F
2 18 jeux d'action	80 F	21 Complète dernière specification	250 F
3 50 programmes	75 F	22 DD1 dernière specification	290 F
4 L'assembleur pratique	50 F		
5 Zix avec XT	240 F		
MICRO APPLICATION			
6 Basic Amstrad CPC 464	100 F		
7 102 programmes de vis	120 F		
8 Amstrad en famille	720 F		
MICRO APPLICATION			
9 Utilisation de l'Amstrad CPC 464	249 F		
10 La boîte de programme Amstrad	149 F		
11 La base au bout des doigts CPC 464	149 F		
AMSOFT (en anglais)			
12 Trucs et astuces CPC 464	149 F		
13 Jeux d'aventures	99 F		
14 Peeks et pokes du CPC 464	99 F		
15 Graphiques et sons du CPC 464	129 F		
16 Amstrad sous MS	99 F		
17 Amstrad, substitution à l'assembleur en français	195 F		
18 Programmes basic pour le CPC 464	129 F		
19 Le langage machine pour le CPC	129 F		

EN FRANÇAIS		EN ANGLAIS	
1 GESTION BANCAIRE	230 F	14 DECISION MAKER	120 F
2 FACTURATION	250 F	15 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
3 GESTION DE STOCK	250 F	16 ENTREPRENEUR	120 F
4 TYPE FILE Gestion de fichier	250 F	17 Etude complète de projet, analyse économique et financière complète du planning d'activités	120 F
5 GESTION COMPTABLE simplifiée	250 F	18 MICROFIN	120 F
6 TRINGOODE (château de carte)	250 F	19 MICROSCRIPT	120 F
7 AMSTRAD ARTISTE	250 F	20 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
8 EXTER-PC SCHOKE POLYPHON	250 F	21 ENTREPRENEUR	120 F
9 SAC COMPRESSE	250 F	22 Etude complète de projet, analyse économique et financière complète du planning d'activités	120 F
10 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	23 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
11 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	24 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
12 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	25 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
13 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	26 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
14 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	27 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
15 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	28 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
16 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	29 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
17 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	30 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
18 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	31 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
19 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	32 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
20 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	33 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
21 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	34 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
22 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	35 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
23 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	36 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
24 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	37 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
25 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	38 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
26 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	39 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
27 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	40 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
28 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	41 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
29 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	42 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
30 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	43 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
31 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	44 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
32 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	45 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
33 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	46 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F
34 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F	47 AdS à la décision, performance de stratégies, possibilités et alternatives	120 F

Apple*

Apple*
prix TTC - tarif valable à la date de parution de l'annonce - offre limitée aux stocks disponibles

APPLE II C*		LOGICIELS POUR II C*	
UNITÉ CENTRALE 128K 1600	9280 F	1. TRAITEMENT DE TEXTE	1850 F

MUSIQUE

EDITO

Connaissez-vous l'histoire du baiser qui tue ?

Ben voilà ! Deux jeunes gens sont éperdument amoureux l'un de l'autre. Un soir de Juillet, dans la chaleur de l'été et l'euphorie des vacances, ils sont invités à une fête chez des copains. Ça se passe au premier étage d'un immeuble, les fenêtres sont ouvertes sur la cour. Ambiance super, bonne musique, tout le monde danse. C'est le moment du slow langoureux. Emportés par un élan de tendresse, nos deux tourtereaux, assis sur l'appui de la fenêtre, s'étreignent avec une telle ardeur que les voiles qui basculent à la renverse dans le vide. Patatra ! Leur idylle se poursuivra néanmoins dans la chambre d'hôpital où leurs poles ont tout fait pour qu'ils se trouvent réunis. C'est là qu'ils passeront l'été, plâtrés... Cette histoire est absolument véridique, je laisse à Carali le soin d'en tirer une morale.

BEN

MICRO... SILLONS

INXS

Listen Like Thieves (Phonogram)

S'affirmant comme le nouveau groupe phare australien, INXS aura au moins la chance de porter à travers le monde une image moins préhistorique des terres australes que son prédé-

SHOW DEVANT

H. F. THIEFAINE, les 25 et 26 10 Paris (Zénith)

cesseur AC/DC. Il se pourrait bien d'ailleurs que le groupe des frères Farris rameute à ses basquettes la frange la plus éclairée des fans du groupe vieillissant des frères Young. L'étrange similitude des deux groupes avec leur nom abrégé en quatre lettres s'arrête là cependant. Musicalement,



ment, INXS a certainement une palette beaucoup plus développée que celle d'AC/DC, magnifiquement mise en volumes et reliefs, ici, par la production de Chris Thomas. Quand un message chanté, il reste simple et possède le mérite d'être radicalement positif. Le futur du rock'n'roll n'appartient pas à un seul homme et INXS en fait incontestablement partie.

THE POGUES

Rum Sodomy & The Lash

Voici la dernière bête à scandale échappée dans les rues de la perle Albion. Et ô bienfaits de la Reine, des Dieux et de Dame Thatcher réunis, ce n'est pas une marmelade inaudible. En revanche, qu'est-ce que ça fait

SHOW DEVANT

Mory KANTÉ, les 25, 26 et 27 10 Paris (Théâtre de la ville, 18h30)

causer. On vous étale des tartines de baratin partout sous prétexte que le chanteur a la trogne de Pacadis... Vraiment pas de quoi fouetter une chatte. L'Angleterre bien pensante avait seulement besoin de se payer une âme damnée. Elle a choisi des Irlandais, ce qui n'est pas nouveau. Ce qu'on raconte moins, c'est que les



Pogues font dans la plus pure tradition irlandaise de chanson à boire avec accordéon, flûtiau, cornemuse, violon, banjo et tout le tintoin. Au demeurant, c'est tout à fait sympathique et bien foutu, avec critique du régime entre les lignes. Mais heureusement qu'El-

SHOW DEVANT

TEARS FOR FEARS, le 25-10 Strasbourg, le 27-10 Grenoble

vis Costello a mis son nom sur leur disque, sinon les braves Pogues, tout Pogues qu'ils sont, n'auraient jamais dépassé les circuits spécialisés de la musique celtique. Tant mieux pour eux et bon vent.

KATE BUSH

Running Up That Hill 45t (pathé Marconi)

Magnifique ! C'est presque tout ce que j'ai à dire. Le genre de 45t, à mettre sur la platine avec la commande "repeat" et à laisser passer inlassablement encore et encore. Pendant ses deux ans d'absence de la scène, Kate

SHOW DEVANT

MARILLION, le 26 10 - Clermont Ferrand, le 27 10 - Toulon, le 29 10 - Lyon, le 30 10 - Strasbourg, le 31 10 - Nancy

Bush a dû farouchement répéter ses sortilèges d'envoûtement, parce que c'est exactement l'effet que provoque ce splendide "Wuthering Heights" sur un autre registre et avec une force démultipliée. La production, qu'elle ne doit qu'à elle-même, est absolument insensée. L'usine de pressage s'éreinte à fabriquer jour et nuit, tant la demande pour ce disque est intense. Où Kate Bush s'arrêtera-t-elle ?

SHOW DEVANT

Midge URE, le 25-10 Toulouse, le 26-10 Bordeaux, le 28-10 Paris (Eldorado)



BLABLA...

MORY KANTÉ

On l'a surnommé "Le griot électrique" et je peux vous assurer que lorsqu'il entre en scène avec sa cora et son groupe de choc, les fourmis vous montent instantanément dans les jambes. Le griot, c'est celui qui lance

SHOW DEVANT

DOGS, les 26 et 27 10 - Nice, le 29 10 - Grenoble, le 31 10 - Draveil

l'appel à la danse mais aussi le détenteur d'une science musicopoétique transmise à travers les âges et les générations.

Mory KANTÉ : "Dans une famille de griots, on a le métier dans le sang. Les parents nous informent depuis qu'on est bébé. Tous mes parents, tant paternels que maternels sont des griots, c'est à dire musiciens, chanteurs, artistes de ballets ou comédiens. Mon père a 103 ans et pratiquement toutes ses chansons sont devenues des succès populaires en Guinée. Une fois qu'on a appris à comprendre et à connaître la musique des griots, chacun a la possibilité de l'expérimenter selon son désir. On peut rester dans le cadre traditionnel ou, au contraire, en sortir. Il faut savoir aussi que, traditionnellement, le griot a une fonction sociale. Elle évolue cependant avec la vie moderne. Personnellement, j'ai opté pour les recherches sur le son des instruments africains et en particulier celui de la cora, que j'ai été un des premiers à électrifier, il y a plusieurs années. Aujourd'hui, en Afrique les orchestres sont équipés presque uniquement d'in-

SHOW DEVANT

Tears For Fears, le 25-10 Strasbourg

truments modernes (guitares, claviers, etc). Cela donne sans doute une bonne musique, mais cela ne permet pas aux instruments traditionnels afri-

des Motels, ce groupe m'a toujours semblé l'un des plus excitants de la scène américaine. Malheureusement, la rock-kritik-frenchy assermentée ayant pour règle première de suivre aveuglément les chemins défrichés par la rock-kritik anglo-américaine, il nous faut subir - consternation - les retours de l'amerlo-folk roupillon (Violent Femmes - avec un nom français ça doit marcher en France -) ou du Folk-rock goupillon (Lone Justice - no comment -). On tient tellement à nous faire avaler le dernier barbiturique vinylique ricain (faut bien vendre à quel- qu'un) qu'on oublie de nous rappeler qu'il existe un rock torride et pas du tout momifié, se perpétuant, entre autres, sur les rivages californiens. Mauvaise réputation, ça, la Californie, encore synonyme de hippies et de fleurs. On a bien fini par parler de Huey Lewis, à cause de ses ventes US fabuleuses, mais c'était vraiment limite. Quant aux Motels, c'est le genre de groupe qu'on ne sait prendre qu'avec des pincettes. Pas assez nouveau : ils ont commencé en 79 et en sont à leur cinquième album. Pas assez vieux non plus. Pas assez classable : c'est pas vraiment new wave, encore moins punk ou funk, c'est rock en général mais rien en particulier. Original, ça l'est, mais pas dans le créneau bien réservé des "originaux". Bref, autour des Motels c'est le mur d'abstention. Mais bon sang, qu'on se réveille ! Un groupe pareil, c'est un brûlot d'énergie, un petit tremblement de terre ambulante. Si vous avez vu la vidéo de "Shock", leur dernier hit, ne

SHOW DEVANT

DEXYS MIDNIGHT RUNNERS, les 25, 26 et 27 10 - Paris (Eldorado)

venez pas me dire que cette chanteuse, la divine Martha Davis, vous a laissé de glace. Avez-vous jamais expérimenté une moue pareil, un grain de voix aussi chaud, une telle volupté de gestes ? La télé couleur arrange bien les choses, dites-vous ? Malheureux, vous la verriez sur scène, je



vous défie de garder votre sang-froid ne serait-ce qu'une demie chanson, que dis-je ? Un quart !... Vous êtes-vous jamais posé la question de savoir ce que c'était d'avoir le style et les musiciens qui l'accompagnent l'ont également. Alors, vous allez me faire le plaisir de vous déboucher ce qui vous sert d'oreilles et de m'écouter le dernier Motels à FOND LA CAISSE. Après ça, dites-moi si vous n'avez pas ressenti LE "Shock"...

MOTELS

Malgré l'intérêt fort mitigé de la rock-kritik-frenchy assermentée à l'égard

INFO TOUT POIL

• Les rockers français, sans doute en passe d'être dégoûtés par les insinuations méprisantes généralement liées au terme "rock français", tentent en masse une percée dans le cinéma.

- Les Forbans seront les héros de "Bananas Boulevard", actuellement en tournage entre la banlieue parisienne et la Martinique, sous la direction de Richard Balducci (réalisateur du "gendarme de St Tropez").

- Johnny "L'Idole" Hallyday apparaîtra dans le prochain Costa-Gavras, "Conseil de Famille", aux côtés de Fanny Ardant.

- Corinne Martineau, délicieuse bassiste de Téléphone, donnera la réplique à Michel Blanc dans "Moi vouloir Toi".

• Quant à Axel Bauer, il compte devenir LE rocker français international, grâce au contrat mondial qu'il vient de signer avec EMI Angleterre. Y réussira-t-il ? Réponse en janvier, à la sortie de son album.

• Le label Reflexes, lui, continue à croire au talent des rockers hexagonaux. C'est maintenant CBS qui distribuera ses productions. A venir bientôt un album des Desaxes et un 45t des Infidèles.

REISER

Documentaire de Michèle Jouhaud-Castro.

"Dis, dessine-moi un mouton", je vais faire mieux, je vais l'apprendre à dessiner" raconte Reiser à la petite fille. Reiser, il y a plein de choses qu'il aime pas et qu'il caricature. Par contre, il adore le sexe, le soleil, Léautaud, Van Gogh, la vie quoi! Grande gueule dotée d'un féroce appétit de vivre, il est saisi sur le vif par Michèle, sa compagne, grâce à un magnifique montage de documents télé-radio-dessins-photos. En contrepoint, des airs d'opéras renforcent l'impact des illustrations (l'hymne à la joie n'y est pas, dommage). Au détour des archives, on distingue un Carali hirsute, très baba-cool d'allure et de discours (Do it your own way) s'empoignant avec Reiser.

Putain de merde, j'aurais aimé le connaître, Reiser. Eh! Carali, fais-lui un dessin.

Diffusion le 3 novembre à 22h50 sur A2.

2 ANS APRÈS SA MORT
LE MESSAGE DE REISER
ENFIN COMPRIS



SOUVENIRS, SOUVENIRS

Une aussi longue absence

Film de H. Colpi (1960) avec A. Valli, G. Wilson et Amédée, d'après un scénario de M. Duras.

Fichtre! Tenter de faire un film d'après un scénario de Duras, et en plus clair, honnête, et tout, et tout, la gageure était ardue. Bravo donc à ce sympathique cinéaste qui gagne un prix du jury à Cannes en



1961, et comme il a bien répondu à la question subsidiaire, il reçoit également le prix Louis Delluc.

En 1960, Thérèse Langlois (A. Valli) tient un bar à Puteaux (et

non pas un bar à p... oh!). Seule, elle vit avec ses souvenirs, et surtout celui de son mari, déporté au cours de la dernière guerre (cochez celle de votre choix). Arrive un clochard amnésique qui lui rappelle singulièrement son mari. D'une part, il lui ressemble comme deux gouttes d'eau (sale), d'autre part, il fredonne continuellement des airs d'opéra. Elle essaie alors de se faire reconnaître, mais l'homme demeure amnésique. Elle qui attend depuis si longtemps, ne veut pas le laisser partir, et par tous les moyens (oui oui, tous...) elle va tenter de lui rendre quelques souvenirs: disques ('J'attendrai'...), plats cuisinés (langue d'oie à la langlois, l'onglet à l'anglaise), odeurs... Hélas rien n'y fait. Que voulez-vous, après une aussi longue absence...

Diffusion le 1er à 23h00 sur A2

2001, L'odyssée de l'espace

Film de Stanley Kubrick (1968) avec Hal 9000, Keir Dullea, Gary Lockwood et William Sylvester.

A partir du présumé de base -il existe des vies intelligentes extra-terrestres- comment s'organise le contact entre l'homme et ces derniers? Kubrick illustre le thème en trois séquences: l'aube de l'humanité ou l'Homo Erectus singe l'homme, 1995 ou l'Homo Scientificus explore la lune, 2001 la rencontre au-delà de Jupiter.

A chaque étape de l'évolution de l'espèce humaine, une borne cubique délivre un message. Pour atteindre le troisième monolithe, la terre lance le vaisseau Discovery à travers l'espace. Une épreuve initiati-



Photo TF1.

que où l'homme affronte la machine, Hal 9000 le super-ordinateur qui a les bits qui partent en c... (un parsec, ça use les octets). Libre à chacun de spéculer sur la philosophie du film et d'interpréter la fin, sachant que le roman de Clarke, tiré du scénario, correspond à la vision du scientifique et non à celle du cinéaste.

Le Film du siècle, le 21ème. Une tentative de pénétration dans votre subconscient au niveau émotionnel par la seule force des images; peu de dialogues, juste quelques paroles utilisées comme effets sonores; de la musique ample, lyrique, accentuant l'impression visuelle d'infini; sensation due au tournage en Cinérama et à la projection sur écran courbe (souvenirs, souvenirs). Inutile de préciser que la diffusion télé massacre la dimension de l'image. Une seule solution, coller votre visage sur l'écran de votre téléviseur (les hypermétropes ont droit à 30 cm de recul s'ils retirent leurs lunettes).

Diffusion le 28 à 20h35 sur TF 1.

MÉLODRAME MÉLODIE

Kramer contre Kramer

Film de R. Benton (1979) avec M. Streep et D. Hoffmann et le gniard de service.

Mr et Mme Kramer (respectivement D. Hoffmann et M. Streep) forment un couple harmonieux et sans problème apparent. Parents d'un petit garçon adorable qui complète merveilleusement le tableau, la petite famille coule des jours heureux lorsque madame se met en tête de s'émanciper. Quittant le domicile conjugal afin d'assouvir son besoin d'indépendance, elle va entreprendre d'obtenir la garde de l'enfant. Mais papa ne l'entend pas de cette oreille (de l'autre non plus, d'ailleurs). Comme c'est maman qui est partie, c'est elle qui a tout faux rapport à la loi.

Donc voilà nos deux hommes en goguette, confrontés pour le père, à la lessive et à la cuisine quotidienne, et pour le fils, à des plats immangeables et des chemises mal repassées. Suit une série de poncifs sur l'homme au foyer qui se dé-

couvre une âme de papa poule, et sur l'enfant moderne qui, privé d'une présence féminine, assume pleinement la frustration intrinsèque de son oedipe translaté (je ne m'expliquerai qu'en présence de mon divan, na).



Photo C.

Le sujet paquebot de ce film risque d'en effrayer plus d'un mais l'interprétation échappe au cabot(in)age. Et puis franchement, pour une fois que vos mères ont le droit d'écraser une larme. Alerte les mamans.

Diffusion le 3 à 21h00 sur C+

F... comme Français

Proposée par Pascale Breugnot, Bernard Bouthier et Bernard Cathelat pour le C. C. A.

Finie la pub, dépassée la sponsorship, voici le fin du fin: l'émission consacrée à un produit en vente dans toutes les bonnes librairies. L'enquête du Centre de Communication Avancée (Groupe Havas) a pour sujet les Français, et pour objet leur classement en 5 familles de style de vie: traditionnelle, confort, décalé, action et égocentrique.

La propédeutique de l'émission (test 1: devinez d'après mon vocabulaire, à quel style de vie j'appartiens?) tourne court. Le phrasé est caricaturé, le portrait de la France future est flou et le téléspectateur floué dans son expectation. Par contre la péda-gogo-gie du discours est bien illustrée par la manipulation des histrions de service: palme d'or de la complaisance à Paul Laurent, gentil membre du poli-bureau du P.C.; prix spécial du sourire vachard à Guy Bedos; prix de

la contribution artistique à France Gall et Jean-Pierre Rives ex-aequo pour leur brushing impeccable; prix d'interprétation masculine et féminine à J. B. M. PC toujours égal à lui-même, la seule star de l'émission.



Photo A2.

Vouloir être à la page, culturel, intelto et accessible relève du pari casse-gueule. Mais il vaut mieux rater une émission en prenant des risques que s'endormir dans le ron-ron de la téloche de papa. Allez Pascale continue, on t'aime bien.

Diffusion le 30 à 22h05 sur A2.

Lundi 28 Octobre

- 20h30 C+ : LE VAMPIRE DE CES DAMES (voir CURIOSITES)
- 20h35 A2 : LE SANG DES AUTRES n° 1
- 20h35 TF 1 : 2001, ODYSSÉE DE L'ESPACE (voir article)
- 20h35 FR 3 : BENVENUTA (83) de A. Delvaux
- 22h10 A2 : LE CERVEAU (docu)

Mardi 29 Octobre

- 20h30 C+ : NEW YORK 1997 (Carpenter 81)
- 20h35 FR 3 : LE GRAIN DE SABLE (émouvant)
- 20h35 TF 1 : COMMISSAIRE MOULIN (redif)
- 20h35 A2 : MORT SUR LE NIL (A. Christie)
- 22h05 TF 1 : CONTRE-ENQUÊTE
- 22h15 C+ : PAPA FAIT DE LA RESISTANCE

Mercredi 30 Octobre

- 20h30 TF 1 : LE REGARD DANS LE MIROIR n° 4
- 20h35 FR 3 : POLLEN: variétés
- 20h35 A2 : LE TELEPHONE DE SECOURS (S.O.S.)
- 21h00 C+ : LARRY LE DINGUE, MARY LA GARCE (course poursuite plein pot)
- 21h40 TF 1 : MODE IN FRANCE
- 22h05 A2 : F COMME FRANÇAIS (voir article)
- 22h35 C+ : VIVA LA VIE (à bas Lelouch)
- 22h55 FR 3 : DES CHOSES QUI ARRIVENT: polar

Jeudi 31 Octobre

- 20h30 C+ : FIVE EASY PIECES (lone rider)
- 20h35 FR 3 : SIX HEURES AU PLUS TARD: théâtre
- 20h35 TF 1 : QUESTIONS A DOMICILE: S. Weil
- 20h35 A2 : LA REVANCHE (ciné-ringard)
- 21h50 TF 1 : COLUMBO (redif)
- 22h15 A2 : ACTIONS (magazine éco)
- 22h15 C+ : MUSCULAIREMENT VOTRE: body build dingue

Vendredi 1er Novembre

- 20h35 A2 : JEU, SET ET MATCH
- 20h35 FR 3 : LE PARI n° 4
- 20h35 TF 1 : VARIETES: N. Baye (aux corneilles)
- 21h00 C+ : VOULEZ-VOUS DANSER AVEC MOI? (B.B Fox trot)
- 21h35 A2 : APOSTROPHES
- 21h35 FR 3 : VENDREDI
- 21h50 TF 1 : ANA NON (beau mais austère)
- 22h35 C+ : DE PLEIN FOUET (télé maso)
- 23h00 A2 : UNE AUSSI LONGUE ABSENCE (voir article)

Samedi 2 Novembre

- 20h35 TF 1 : LA POMME: théâtre ce soir
- 20h35 A2 : FERRAT 85
- 20h35 FR 3 : DISNEY CHANNEL
- 22h15 A2 : LES ENFANTS DU ROCK
- 22h15 FR 3 : DYNASTIE
- 22h30 TF 1 : DROIT DE REPONSE
- 00h00 C+ : MANIAC (jeux de mains, jeux...)

Dimanche 3 Novembre

- 20h35 A2 : LE GRAND ECHIQUIER M. Berger
- 20h35 TF 1 : L'HOMME QUI VOULUT ÊTRE ROI (le film qui voulait être diffusé)
- 20h35 FR 3 : CARICATURE: PLANTU
- 21h00 C+ : KRAMER CONTRE KRAMER (voir article)
- 22h30 FR 3 : MUSIQUE DANS LES TENEBRES de I. Bergman (1947)
- 22h50 A2 : REISER (voir Edito)
- 22h40 C+ : LA DAME DE SHANGAI (voir 105)

curiosités:

LE VAMPIRE DE CES DAMES

Film de Stan Dragoti (1979) avec Georges Hamilton et Susan St Georges.

Etre éternel offre de nombreux inconvénients, subir les révolutions des changements de régime politique par exemple. Exilé des carpathes par l'ogre C...u, le comte Dracula se carapate à New-York en cerueil de 1ère classe.

Amoureux d'un mannequin, il espère la contempler couchée autrement que sur papier glacé. Las, cette idiote s'encambre d'un psychiatre (suceur de compte en banque via

la moelle épinière) qui la menace de mille morts si elle cède aux instances du comte.



Photo C.

Comédie sans prétention qui renouveau le genre, le fantastique qui fait sourire, ça change agréablement des horreurs qui

éclaboussent de partout.

Diffusion le 28 à 20h35 sur C

SIX HEURES AU PLUS TARD

Pièce de M. Perrier avec Claude Piéplu et Fabrice Eberhard, mise en scène de C. Piéplu, réalisation de M. Boisrond.

Scratch! Bang! Boum! En racontant son virage, Marco a pulvérisé le mur de la chambre de Gus, laquelle en a vu d'autres depuis le début de la saison, des anglais par trois fois. Gus, pyjama et charentaises, la

soixantaine en sous-ventrière accueille courtoisement ce jeune homme en smoking qui semble pressé de quitter la France. Pendant six heures, les deux hommes vont se découvrir.

Piéplu, impérial comme à l'habitude, nous délivre ses sentences incongrues, ses perles du bizarre, ses diamants du quotidien absurde. Le jeune Fabrice, en face, conduit son personnage en zig-zag mais le texte tient la route, loin du théâtre bavard de Bouvard, et balourd de L. Sulevard et consorts (et qui me sort par les naseaux). Attachez vos ceintures.

Diffusion le 31 octobre à 20h35 sur FR 3.

édito CRISE CARDIAQUE

Je sais bien que si je veux devenir centenaire il vaudrait mieux passer au régime sans sel que de m'énervier sur



des conneries pareilles. J'vous explique : faut vous dire que le 23 octobre est sorti, dans un méga-nombre de salles, HOLD UP, le Belmondo tout chaud et tout musclé (à quand un bras de fer avec Stallone ?) et que vous pourriez me traiter d'énervé pour ne pas trouver trace de ce film sur cette page (d'actualité ! ?). Mais comme faut vraiment tout vous expliquer, sachez que Bébel, gentleman emmerdeur, ne désire pas que la presse voie SA pellicule avant sa sortie en salles. Donc, pas de projections de presse, nothing, nicht, nada !! La critique pour mes petits chéris est donc reportée à la semaine prochaine, comme quoi je suis pas rancunier ! En plus ce coup de vache lui a salement porté la scoumoune, rapport à sa cascade-catastrophe de la semaine dernière. Pour le moment, je me lance dans l'inventaire des caprices de stars, des colères de producteurs ou d'attachés de presse pour vous raconter l'horrible, l'atroce chemin de croix de critique solitaire et vorace. Jacq L. Kane

OZ, UN MONDE EXTRAORDINAIRE

Walter Murch

Avec Fairuza Balk (Dorothy, comme par hasard une pauvre pitchoune triomphante parmi des milliers de gamines starisées par leurs vieux), Nicol Williamson (Roi des Oranes et Docteur Warley) et Jean Marsh (Princesse Rombi et Madame Wilson)



Autant être direct, la nouvelle production Walt Disney est, comme d'habitude, hyper chiadée : son splendide, décors et photo clean à mort, scénario familial sans être con, avec tout de même ce "Disney touch" qui fait qu'il y

avait Judy Garland, pot de souris à la crème en couches-culotte. Aujourd'hui, les méchants sont de parfaites ordures : le gang des Rollers ressemble tout craché aux tarés d'Orange Mécanique ou à certains warriors (même sans le Rainbow !) et le Roi des Gnomes n'aura pas la moindre once de pitié pour cette pauvre enfant et ses charmants petits amis. On a droit à une lamentable galerie de craignos qui vont tous se rétamant la tronche contre le vice gluant de la petite chieuse. Ca reste quand même un conte, avec sa morale naïveuse (les bons contes font les bons amis) et son efficacité à vous glacer le sang qui, comme toujours chez les Ricains, oublie à une vitesse supersonique tous ceux qui ne gagnent pas. A vrai dire, je cherche désespérément la petite bête qui pourrait m'éviter la honte rougissante qui me vient à chaque Noël (et là tout particulièrement) : ça dure 110 minutes et j'ai pas vu le temps passer, je me suis bien marré et qu'èqfois j'étais même un peu triste. Bon, je l'ai dit. SATISFAITS ? Bande d'hypocrites, avouez-le que vous êtes comme moi !



en a toujours un peu trop. Mais même ça, cet empilage quelquefois horripilant s'est vachement arrangé ! Et tout ça grâce à une poule, oui oui, ça n'est pas une faute de frappe, je dis bien une poule, cot-cot, tronche débile et cervelle inexistante, une poule qui ressemblerait à s'y méprendre aux autres cocottes en plumes si elle ne parlait pas. Mais elle cause, Billina, elle radeote même sans arrêt, une commère de première, mauvaise langue accomplie, râleuse, envieuse, dégoûtée et maniérée. Un sacré brin de salive dans un Walt Disney, ça nous a fait bien plaisir !! Bref, ça n'a plus rien à voir avec la version musicale et naïve du Magicien d'OZ de 1939 qui consac-

AMUSE-GUEULES

Ce plaisir qu'on dit charnel

de Mike NICHOLS (Le Lauréat, Le mystère Silkwood) avec Jack NICHOLSON (Jonathan, deux ans après Easy Rider, tout y est déjà : l'oeil cynique et génial, la ride bien placée, tout !), Art GARKUNKEL (sans Simon, sorti du rang - jeux de mots totalement indécodable), Ann MARGRET, Candice BERGEN.

Malsain, vicelard, tordu... Le premier d'entre vous qu'aurait une brusque envie de jouer le macho (ouais les nanas, j'me les enfle comme des demis au comptoir !) ferait bien de se jeter la tête la première dans la salle où passe ce plaisir destroy... Là, ILS ne pensent qu'à ça (moi aussi, je ne

pense qu'à ça !), tout le temps, partout, l'oeil brillant et glauque, remonté à fond, prêt à bondir ! D'où cette chronique sur le long calvaire de la recherche du sexe de deux potes, du lycée à l'âge très mûr (vaguement pourri) Jonathan, le coureur, fier-à-bras et beau salaud à l'usage, et Sandy, apprenti-sorcier, obsédé sous son air de ne pas y toucher. Mine de rien, y causent beaucoup et y n'agissent qu'une fois sur dix, mais pour Jonathan, ça fait encore un paquet (si j'ose dire, niark niark !) et, avouons-le sans honte, j'aime ça et j'en redemande. Les mecs en prennent plein la tronche sans que les nénettes soient particulièrement balaises (menteuses,



frigides, suicidaires, putes). L'un dans l'autre, un mélo sans concession et au trou-ble envahissant et terriblement décapant. Un (vrai) plaisir, qu'y dit Marcel.

Trous de Mémoire

de Paul Vecchiali avec Françoise Lebrun (un culte depuis "La maman et la Putain") et Paul Vecchiali himself.

Juré, ce film, non, cette chose mérite le Guinness des Records : tourné en une seule journée, en six heures exactement (pour vous dire la qualité des effets spéciaux) ! Deux minuscules avantages pour les ceusses qui se seraient abrités de la pluie et du vent dans la salle où il défile : on y apprend par l'exemple ce qu'est un plan-séquence (inventé par le vieux Hitch, écrivez-moi à l'HHHHebdo pour en connaître la recette) et on peut y réviser ses règles de la bataille navale : si, si, je peux vous jurer qu'ils y jouent, véridique... Et pitoyable !). Dans toute cette sauce (épaisse), c'est un mec qui revoit son ex après quatre années de séparation pasqu'y

ELSA, ELSA

de Didier Haudepin

Avec François CLUZET (Ferdinand adulte, chouettes le petit frisé), Lio (Elsa, les fossettes enfin sorties des clips, Miss Tétéou s'est enfin trouvée... !), Tom NOVEMBRE (la plus belle voix du Show-biz, ici Félix le meilleur pote de Ferdinand), Catherine FROT (la mère de Ferdinand bambin, sublimement ringarde), Christine PASCAL (la "remplaçante" d'Elsa, divine et trop rose).

Ferdinand, il est mignon, gentil, il voudrait devenir metteur en scène, alors il galère. Arrive donc la bonne fée, sous les traits d'un producteur baveux mais efficace. Miracle, le producteur vient pour un contrat : on se souvient alors que le petit Ferdi avait eu la chance de tourner dans un film en 1960, quand il allait sur ses huit ans ! Et on se dit que Ferdinand adulte rencontrant Ferdinand enfant, ça ferait sûrement du pognon à l'arrivée. Alors le Ferdinand, il plonge sur son scénario et commence à noircir des tonnes de papier qui n'en demandaient pas tant. C'est là que ça se gâte, quand il essaie de pousser dans

l'histoire un rôle pour sa copine (Elsa) qui vient de le plaquer. Pour chaque mot, il tourne son stylo 12.612 fois dans sa main pour goupiller son scénario et régler ses comptes avec sa nana. Manque de bol, c'est là que tous les "bons" amis lui tombent dessus, toujours prêts à donner leurs "bons" conseils et surtout chiants pour le Ferdi qu'ose plus rien écrire. Y a le Felix, le meilleur pote, balourd drôlement supeeeer qui nous régale de ses petites remarques sur un coin d'oreiller... Au lit avec Ferdinand ! Tout va mal, tout cogne dans sa pauvre petite tête, et nous, spectateurs largués en plein cinoche, on doit se débrouiller avec le bordel ambiant : Ferdi adulte rencontre Ferdi enfant



(? !), puis délire sur ses parents, ringards absolus. Total du puzzle : y va enfin pouvoir oublier Elsa en l'entraînant sur une plage pour rencontrer Ferdi enfant... C'est là qu'elle pourra régler son problème avec les mecs. Ah oui j'oubliais, Elsa a un grave problème avec tout ce que la Terre compte de beaux machos : il y a bien longtemps, elle a été bien malade et

n'avait rien d'autre à foutre qu'à fantasmer sur un mec qui passait tous les jours devant sa fenêtre. Hélas, le goujat n'a jamais eu le moindre début d'ébauche de commencement de sourire à son égard. Elle n'a pas crié vengeance à l'époque, elle a simplement décidé de ne plus bouffer que du gruyère et de la salade, encore une idée de nana... Et de ne plus jamais se faire alpaguer par les beaux gosses. Vous l'aurez compris, le dernier à payer cette vengeance à distance aura été le pauvre Ferdinand.



qui n'en méritait pas tant. Donc je vous disais qu'elle réglerait tout ça avec le môme sur la plage, les vagues, le vent dans les cheveux et tout et tout. Nous on est joue contre joue, avec Elsa, Ferdi, Felix et les autres pendant tout le film et on aime ce petit trésor de brouillon de vrai film. Faudrait quand même pas oublier que ça dérape trop souvent dans le trop compliqué, un peu comme un cocktail où le meilleur serait resté dans le shaker.

LA TENTATION D'ISABELLE

de Jacques Doillon

avec la bande des quatre : Jacques BONNAFE (Bruno, chieur gigantesque... et superbe), Ann Gisel GLASS (Isabelle, le cran en-des-



sous des trois autres), Xavier DELUC (Alain, l'ex d'Isabelle, trop bath) et Fanny BASTIEN (Lio, la "chienne" d'Alain).

Le nouveau Doillon, époux de Birkin à ses heures perdues, nous promet 2 heures de tortures raffinées dans le style baston et délire à longueur de pellicule. Après le gravissime "la pirate" en 1984, il nous remet ça en Godard déguisé Bruce Lee : la tuerie sauvage sous couvert de sentiments intellichants. A part ça, le minestrone tient quand même vachement bien la route, mais seulement de temps en temps. C'est ce qu'on appelle un film clignotant : c'est bien et c'est plus bien, puis c'est de nouveau bien, puis c'est nul, puis c'est super ! Ca vaut presque uniquement le déplacement pour les quatre névrosés qui

habitent l'histoire ou plutôt pour les 3 minous qui se disputent la plus chatte de toutes, la fameuse Isabelle. Elle a été à la colle avec Alain, mais on ne saura jamais pourquoi elle y est plus (c'est vrai quoi, ils sont vachement bien ensemble !). Là, tout de suite, elle est avec Bruno, gentil en apparence mais grave taré dans sa tête : il est FOU d'Isabelle et il peut pas supporter son ancienne histoire avec Alain. Alors il casse tout, les gens et les meubles, tout... Même la nouvelle copine d'Alain, Lio. Lio, appelée la chienne pasqu'elle est toujours dans les pieds de tout le monde et pasqu'elle veut pas lâcher son nonos préféré, le beau blond Alain. Ca nous fait un maximum de baffes, de cris, de pleurs, et un tout petit minimum d'air pour souffler entre les valises de coups. Le tout est tellement stressant que pour un peu t'irais te mettre la tête dans un ventilateur pour t'en sortir. Mais pas d'affolement, ils vont quand même s'aimer tout plein et avoir beaucoup, beaucoup d'enfants... Enfin, on espère pour eux !



se souvient plus de qu'èq'chose... Et toc, voilà l'explication du titre (= trou de mémoire !). En fait, il veut la voir pour chialer sur sa cuisse pour qu'elle revienne (il doit avoir des trous dans ses chaussettes !). Le navet est presque parfait, si ce n'étaient deux-trois gâteries-minous, du style de celles qui s'échange avec ma copine sur un coin d'oreiller après coup. Pourvu qu'elle ne me quitte pas elle aussi !!



C'EST RAMBO LE PLUS FORT

Record absolu d'entrées pour Rambo le mercredi de sa sortie : plus de 85.000 parisiens gonflés se sont précipités dans la jungle viet, près de 350.000 en France, un chiffre qui devrait contenter plus d'un producteur... pour toute la carrière des films qu'ils lancent. Et là, c'est en une seule journée ! L'AS DES AS (et Belmondo) est écrasé avec ses 72.000 entrées d'il y a trois ans... Et comble de joie, ça m'évite d'avalier le balai que je pariais la semaine dernière. C'est Jacq le plus fort !

TROP C'EST TROP

Les fans d'Adjani vont piquer une crise cardiaque à l'annonce du début du tournage (mi-novembre) de "The Blind Camel" (le Chameau aveugle, quel titre alléchant, hum, hum... La bosse du cinéma, à n'en pas douter !) avec Warren Beatty et Dustin Hoffman ! Un tournage de 4 mois, chameau sur le dos, au Maroc, à New York et Los Angeles. Un bon conseil : vérifiez les piles de votre pace maker après ce coup-là.

B.D!

ebdito

Bonjour. Semaine. Albums. Au revoir. C'était le résumé des titres que nous allons développer cette semaine. Alors tout d'abord, nous avons le bonjour, n'est-ce pas, qui est un bonjour. Ensuite, nous avons la semaine, qui est une semaine, pour la bonne raison que c'en est une, mais nous aurons l'occasion de développer plus amplement ce sujet à partir de 20 heures 30 dans notre magazine "l'explique". Nous avons ensuite les albums. Alors, bonjour. Cette semaine, les albums sont mauvais, sauf deux. C'est normal,

on ne peut pas tout avoir. D'ailleurs, nous avons demandé leurs réactions à plusieurs personnes. Tout d'abord, Milou: "Oui, tous mauvais, sauf deux". Merci, Milou. Et maintenant, Milou: "Effectivement, seuls deux sont bons. Les autres, mauvais." Merci Milou. Nous pouvons donc conclure que cette semaine, tout est mauvais sauf deux albums, qui sont Delta d'Hermann et Thorgal de Rosinski et Van Hamme. Enfin, dernier titre de l'actualité: au revoir. Effectivement, au revoir.

Milou



CHEVAL

Merde, un nouveau Hermann. Ca alors. C'est important, parce que c'est quand même l'un des dessinateurs réalistes qui a le plus influencé les autres, à commencer par Giraud. En plus, avantage colossal, il s'améliore au fil des albums. Conclusion logique: le dernier est le meilleur. La narration est tout à fait particulière. On peut même dire qu'Hermann a apporté à la bande dessinée autant que Sergio Leone a apporté au western: une façon spéciale de s'attarder sur certains lieux, une certaine forme d'attachement aux personnages secondaires, une manière de décomposer l'action complètement nouvelle. Jeremiah est pratiquement le premier personnage destroy de la bd: il se fout complètement de l'aventure, n'aspire qu'à s'arrêter, voudrait qu'on lui foute la paix. Et autour de lui, des événements arrivent, des types s'entre-tuent, et lui s'en fout. Ce qu'il veut, c'est un peu de blé, et qu'on ne vienne pas lui marcher sur les pieds. Le dessin est... ce qu'on fait de mieux en réaliste. Mieux que



Gir, dis donc! Peut-être parce que c'est moins technique, plus vrai, plus senti. Bon, c'est parfait. Inutile que je me crève à expliquer, je n'arriverai pas à faire une critique meilleure que le bouquin.

DELTA de HERMANN chez NOVEDI, 35 années-lumière loin devant.

SALUT LA PROMO!

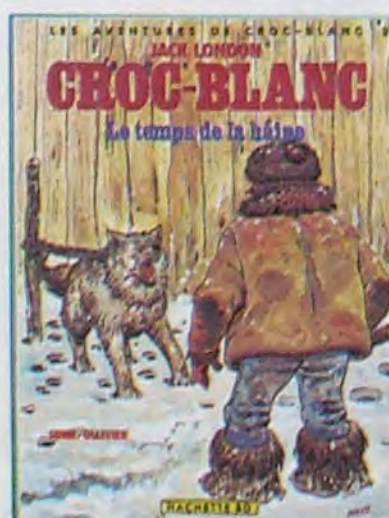
VOIR PAGE 21

PETITION



Je soussigné (votre nom) demande par la présente que Weyland s'octroie un scénariste et un coloniste pour s'aider un peu, étant entendu qu'il ne peut pas assumer seul ses histoires d'elfes. Après, on verra.

L'ANNEAU DES ELFLINGS de WEYLAND tout seul chez LOMBARD, 33,50 pas grand-chose.



LOUP

C'est Croc-Blanc, d'après le roman du même nom de Jack London. C'est pas trop mal dessiné, ça ressemble de loin à du Gir. Vous savez tout.

CROC-BLANC de SONK et OLLIVIER chez HACHETTE, 33,30 animaux, cette semaine.

BD Parade!

TRAGIQUES DESTINS	17
ZEPPELIN	17
FOLIES ORDINAIRES	17
TSCHAW	16
DOCTEUR VENTOUSE	16
GAFFES ET GADGETS	16
DELTA - JEREMIAH	16
GLAMOUR BOOK	16
LES DEUX DU BALCON	16
THORGAL	16
CE QUI EST EN HAUT	15
CHEZ LUCIEN	15
CIEL D'ENFER	15
CLARKE ET KUBRICK	15
A STORY OF WAR	15
LA COULEUR DU VENT	15
CARAGAL	15
TONTON MARCEL	15
HANS	15
LE TROU BLANC	15
VUILLEMIN	17
PEPE MORENO	17
SCHULTHEISS	17
EDIKA	16
BRETECHER	16
FRANQUIN	16
HERMANN	16
LIBERATORE	16
MASSE	16
ROSINKI/VAN HAMME	16
MOEBIUS	15
MARGERIN	15
ROBBINS	15
FONT	15
SEVERIN	15
COSSU/FERRANDINO	15
PAAPE	15
FRANC	15
ROSINSKY	15
SERON	15

OÛL POUR OÛL



Au 17ème siècle au pays basque français, on pourchassait les sorcières. Justement, voilà un album qui vous entretient d'une chasse à la sorcière qui n'en est pas une, car on découvre stupéfaits que les sorcières n'existent pas et que les gens qui par le passé ont condamné d'autres gens pour sorcellerie avaient tort. On découvre aussi (non sans étonnement) qu'il est très mal de pourchasser les minorités qu'elles soient et qu'il ne faut pas torturer les gens puisque ça fait très mal. On s'aperçoit aussi (par le truchement d'une parabole en filigrane, c'est dire si c'est discret) qu'il ne faut pas enfoncer les socialistes qui sont déjà dans le caca sous le fallacieux prétexte qu'ils y sont, justement. Voilà. Quelle belle parabole. A propos, je prendrais bien une parabole de soupe, s'il vous plaît.



LA MARQUE DE LA SORCIERE de MURO et REDONDO chez DARGAUD, 39 herbes du diable.

CROCODILE



Encore une bande dessinée pour les mômes. Merde, la bd, c'est pas fait pour les mômes, enfin! Donnez-leur Victor Hugo, Balzac et les autres et laissez la bd aux grands! Surtout si c'est pour leur coller des histoires à la con, fausse légende égyptienne, vraie connerie! Le coup des dieux de peuplades primitives qui existent réellement, on l'a déjà fait, inutile de chercher une autre sauce. Vaut mieux lire n'importe quel récit d'explorateur de pyramides, c'est mieux et au moins c'est vrai. Bande d'analphabètes, est-ce que vous savez au moins qui était Champollion? Hein? Est-ce que vous saviez que son frère a du changer de nom, s'appeler Champoléon pour ne pas être gêné par sa gloire? Et vous l'avez oublié? Alors, inutile de lire des bd à la con sur l'Egypte tant que vous ne saurez pas ce qui s'y est réellement



passé. C'est un ordre.

LA METAMORPHOSE D'IMHOTEP de DE GIETER chez DUPUIS, 33. C'est comme ça.

ALBUM CONDITIONNEL



Vous avez lu tout Jacques Le



Gall de Charlier: inutile de lire cet album, c'est pompé dessus. Sinon, vous pouvez y aller, c'est bien (puisque pompé sur Charlier). La cloche de l'église d'un village qui a été englouti lors de l'installation d'un barrage se met à sonner sous l'eau. On trouve pêle-mêle une réflexion sur le sacrifice des habitants de tels villages, une réflexion sur les affaires genre dioxine, une réflexion sur les gens qui dévouent leur vie à une cause (le curé), une réflexion sur l'être et le devenir et une sur le vécu signifiant/signifié. Ça ira pour aujourd'hui.

LA NUIT DU SONNEUR de FERRANDEZ et RODOLPHE chez GLENAT, 38 réflexions.

SCORPION



Je suis très influent, vous savez. Quand j'arrive dans un cocktail mondain (c'est là que je passe mon temps), on dit: "Tiens, voilà Milou". Tout le monde me connaît. En ce moment, c'est la guerre

avec les éditeurs. On est en train de jouer à qui tiendra le plus longtemps. Eux, ils éditent n'importe quoi et moi, je passe derrière en disant: "C'est n'importe quoi". Je le ferai jusqu'à ce qu'ils n'éditent plus n'importe quoi. C'est une guerre des nerfs.

Rebelote: j'ai déjà dit que lorsqu'un auteur était devenu bon, ce qu'il avait fait dans le passé n'était pas forcément génial pour autant. En l'occurrence, ce Walthéry est très très léger. Et Dupuis le réédite quand même, dans sa collection "péchés de jeunesse". Je vous dis pas, au prochain cocktail, ça va chier. Je vais lui faire un sac, à Dupuis. Je l'ai connu personnellement, je vais l'engueuler. Faut pas prendre le lecteur pour un con, quand même.

SUR LA PISTE DU SCORPION de WALTHERY/PEYO/GOS chez DUPUIS, 33 cocktails par jour.



STOOOP



Vous allez rire: c'est pire que du Loustal (non, j'ai rien contre Loustal). Même ma concierge fait mieux que ça. Tiens, un de ces quatre, je vais vous passer des planches de ma concierge (ma concierge s'appelle Franquin).

LE MASQUE DE LA PEUR de CARRERE et ORIOL chez MILAN, 40.



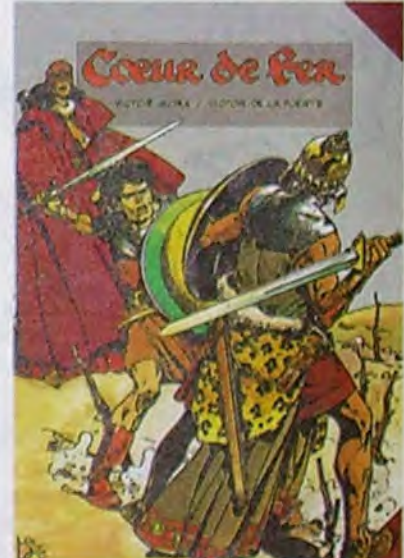
YAAAWN

Ca sent le "contractual album", comme diraient les Monty Python. Vous ne connaissez pas? Je vais vous raconter.

Les Monty Python font depuis 1969 un show télévisé nommé "Monty Python Flying Circus". Celui-ci a eu tellement de succès que Chrysalis Records leur a demandé d'en tirer des disques. Or, ils ont eu tellement de procès divers avec ces disques qu'il ont décidé d'arrêter au sixième. Mais impossible: le contrat avec Chrysalis stipulait sept albums. Ils en ont donc fait un dernier qu'ils ont appelé "Contractual album" (album contractuel) qui est nul et qu'ils n'avaient visiblement pas envie de faire. Voilà.

Là, on sent aussi que La Fuente et Mora s'emmerdaient à cent sous de l'heure quand ils ont pondu ça.

D'ailleurs, je m'emmerde à fond



la caisse à écrire cet article nul sur un album nul.

COEUR DE FER de DE LA FUENTE et MORA chez BAYARD, 37 baillements.

FEMME

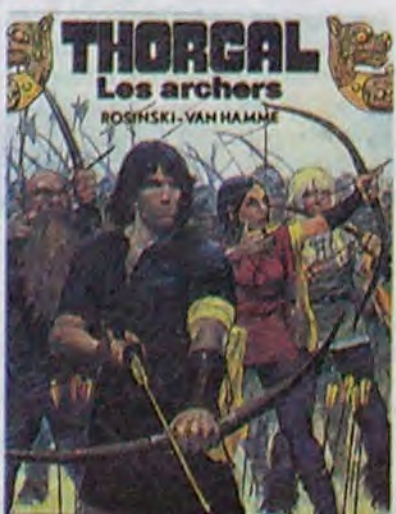


Vous avez raison. A la dernière convention de la Bande Dessinée, vous avez élu le dernier Thorgal comme le meilleur album de l'année et je ne vous donne pas tort. Enfin, je crois que c'est vous, ils ont annoncé

"le public a voté". C'est vous, le public, non? C'est ça, alors c'est bien vous. Et vous feriez bien de le lire, maintenant que vous l'avez élu.

C'est vraiment très bon. Déjà, le dessin renouvelle complètement le genre réaliste. On sort enfin de l'influence de Giraud, de Hermann et de tous les autres pontes du réalisme torride. En plus, le scénario est excellent. On en vient à oublier qu'on utilise plus d'arcs ni de flèches de nos jours, ce qui est un exploit. Avec tout mélangé, du suspense, de l'action, de la baston, de l'amour, des héros, une héroïne, que si elle ne maniait pas si bien l'arc j'irais bien lui demander son numéro de téléphone. Achetez-le ou c'est deux claqués.

THORGAL ET LES ARCHERS de ROSINSKI et VAN HAMME chez LOMBARD, 33,50 volx.



LA B.A. DU BANNI



PAR THOUZE
QUEL DESASTRE
...



EH... TOI LA BAS AU LIEU
DE FAIRE L'ANDOUILLE
SOUS CE BLOC, PEUX-TU
ME DIRE CE QU'IL S'EST
PASSE, ICI?



...CE... CE QU'IL S'EST PASSE,
HAHAHA... L'ENFER... L'ENFER...
ILS ONT TOUT DETRUIT...
TOUT... ILS ONT FINI PAR
LES LACHER LEURS PUTAINS
DE BOMBES...



ILS ONT TUE LES FEMMES,
LES ENFANTS, LES VACHES, LES
COCHONS, LES POISSONS-ROUGES
... JE SUIS LE SEUL SURVIVANT
... LE SEUL... MON DIEU...



... LE SEUL FACE
A CE MONDE HOSTILE...
OOOH JE T'EN PRIE,
AIDE-MOI ÉTRANGER,
AIDE-MOI, FAIS QUELQUE-
CHOSE POUR MOI...



... OUI AMI... JE VAIS
T'AIDER... MÊME MOI,
LE BANNI, JE NE PEUX
RESTER INDIFFÉRENT
FACE A TANT DE
MISÈRE HUMAINE.



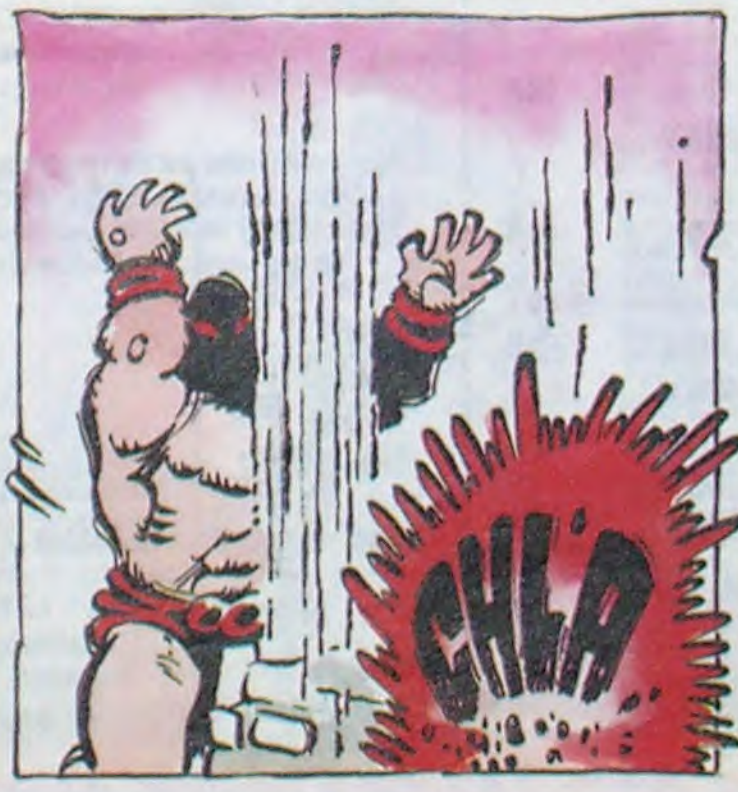
GNNN



AAAH
MERCÌ
ÉTRANGER,
MERCÌ



NE ME REMERCIE PAS, AMI...
C'EST TOUT NATUREL...
LE BANNI AIDE TOUJOURS
LES MALHEUREUX...



LE PAUV'MEC,
LE SEUL SURVIVANT
D'UN TEL DESASTRE...



JE POUVAIS PAS LE
LAISSER COMME ÇA
QUAND MÊME...
FAUT ÊTRE HUMAIN.

LA ROUTE INFORMATIQUE DU SERVICE «QUALITÉ-PRIX»

(Offres exceptionnelles valables dans la limite des stocks)



MICRODIFFUSION

99, rue Balard
75015 PARIS
Tél. 45.54.18.90

MTI
5, rue des Filles
du Calvaire
75003 PARIS
Tél. 42.78.50.52

INFORMATIQUE SYSTEME
99, av. Gal Leclerc
94700 MAISONS ALFORT
Tél. 43.68.12.12

MELUN INFORMATIQUE
9, rue de l'Éperon
77000 MELUN
Tél. 64.52.45.88

REGIE TRONIC
19, rue Saint Honoré
78000 VERSAILLES
Tél. 39.51.60.31



VIDEO SERVICE
INFORMATIQUE
9, Place du Président Coty
31000 TOURS
Tél. 47.54.24.93



MICRODIFFUSION

6, rue Pillipart
33000 BORDEAUX
Tél. 56.52.53.11



MICRODIFFUSION

43, Bd Carnot
31000 TOULOUSE
Tél. 61.22.81.17



DRTM
66, rue Dedieu
69100 VILLEURBANNE
Tél. 78.52.26.64



Pringault
39 ter, route de Fénigues
59600 MAUBEUGE
Tél. 27.64.85.26

K7 PROGRAMMES POUR ORDINATEURS LASER 200 ET 310

	NON	OUI
<input type="checkbox"/> Froggies	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Invasion Galactique.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Tennis	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Graphe	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> J'apprends le clavier.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Moniteur décimal	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Assembleur/désassembleur	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Gestion bibliothèque.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Gestion fichier	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Traitement de texte.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Othello/reversi	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Budget familial.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Jeu de dames.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Water Jack	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Cours de Basic.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Key Hunter	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Facturation	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Le Pendu.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Jeu d'échecs.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Mathématiques	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Lecture rapide	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Sous-marin.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Tiercé.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Orgue.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Agenda	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Poursuite.....	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Pac Man	69 F	14 F
<input type="checkbox"/> Sauvetage cosmique	69 F	14 F

LECTEURS DE CASSETTES

	NON	OUI
<input type="checkbox"/> Pour Thomson MO 5	640 F	349 F
<input type="checkbox"/> Pour Commodore 64	490 F	260 F
<input type="checkbox"/> Pour MSX	490 F	260 F
<input type="checkbox"/> Pour Amstrad	540 F	280 F
<input type="checkbox"/> Pour « Universel » Alice, Oric, Sainclair	490 F	260 F

CASSETTES INFORMATIQUE

	NON	OUI
<input type="checkbox"/> C5 (les 10)	90 F	60 F
<input type="checkbox"/> C10 (les 10)	120 F	80 F
<input type="checkbox"/> C15 (les 10)	150 F	100 F
<input type="checkbox"/> C20 (les 10)	240 F	120 F

LECTEURS DE DISQUETTES

	NON	OUI
<input type="checkbox"/> Drive Commodore 1541	2.690 F	1.990 F
<input type="checkbox"/> Pour Apple II E.....	2.290 F	1.190 F
<input type="checkbox"/> Pour Apple II C.....	2.290 F	1.190 F
<input type="checkbox"/> Pour IBM PC.....	2.490 F	1.490 F

DISQUETTES 5 1/4 LES ROIS DE LA DISQUETTE

	NON	OUI
GRANDES MARQUES Certifié 100% Anneau renforcé - Pochette TYVEC		
Simple face, simple densité		
<input type="checkbox"/> La boîte de 10	110 F	74 F
Simple face, double densité		
<input type="checkbox"/> La boîte de 10	130 F	80 F
Double face, double densité		
<input type="checkbox"/> La boîte de 10	220 F	120 F

IMPRIMANTES

	NON	OUI
<input type="checkbox"/> Commodore MPS 803.....	2.290 F	1.490 F

MONITEURS GRANDES MARQUES

	NON	OUI
<input type="checkbox"/> Monochrome vert ou ambre 12" 20 MHz 220 V/50 Hz	1.290 F	890 F

DISQUETTES 3" 1/2 500 K

	NON	OUI
<input type="checkbox"/> La boîte de 10	430 F	298 F

LES SUPER AFFAIRES

	NON	OUI
<input type="checkbox"/> Tablettes graphique C64 avec logiciel	890 F	390 F
<input type="checkbox"/> Manette de jeux Quickshot 2	160 F	98 F

**ATTENTION LE MOIS PROCHAIN ARRIVAGE NOUVEAUX
LECTEURS DE DISQUETTES POUR AMSTRAD 464 A :
1.290 F TTC. (qu'on se le dise).**

LASER 3000 AZERTY

UN EXCELLENT ORDINATEUR
COMPATIBLE APPLE



CONFIGURATION I

Unité centrale
+ Contrôleur
+ 1 x Lecteur
de disquettes
+ Emulateur
+ DOS

4.990 F

CONFIGURATION II

Unité centrale
+ Contrôleur
+ 1 x Lecteur de disquettes
+ Emulateur
+ DOS
+ Moniteur 12" vert

5.490 F

CONFIGURATION III

Unité centrale
+ Contrôleur
+ 2 x Lecteur
de disquettes
+ Emulateur
+ DOS

5.490 F

LASER SUPER PC

La grande Presse
informatique l'a testé,
nous l'avons sélectionné
comme le plus compatible
et le plus fiable !



Processeur 8088
Carte mère avec 256 K ram ext. à 640 K à bord.
+ au choix : — Carte graphique couleur
et monochrome
ou : — Carte graphique monochrome
haute résolution
+ Port imprimante
+ 2 lecteurs de disquettes 360 K0
avec carte contrôleur
+ Clavier intelligent AZERTY
+ DOS 2.11

14.980 F T.T.C.

Toutes cartes et périphériques complémentaires, en stocks.

DEMONSTRATION ET VENTE
DANS TOUS LES MAGASINS MICRO DIFFUSION

IMPORTANT

Et aussi, Vente par Correspondance
par le magasin affilié de votre choix.

Pour commander par Correspondance :

- 1) Cochez la (les) pastille(s) en face de chaque article désiré.
- 2) Découpez l'ensemble de cette annonce et retournez-la à l'un des magasins affilié de votre choix.

NOM

Prénom

Adresse

Code Postal [] Ville []

Mode de paiement : Chèque Mandat C.C.P.

- 40 F pour : K7 programmes, Lecteurs de cassettes, Cassettes informatique, Lecteurs de disquettes, Disquettes Super affaires
- 90 F pour : Imprimantes, Moniteurs, Laser 3000, Laser Super PC.

LE STICK

LA POIGNEE DE JEUX SPATIALE



JOHN HALL
COMPUTER DIVISION

189 F!

- contacts mercure
- fabrication & finition allemande
- 8 directions - prise standart pour Amstrad - Atari - MSX Commodore 64 - Vic 20 & interface d'Oric & Sinclair
- incassable en utilisation normale

Liste d'extensions sur demande pour AMSTRAD et COMMODORE

IMPORTATEUR EXCLUSIF pour LA FRANCE :



B.Y. INFORMATIQUE
28, rue Denfert-Rochereau
38000 GRENOBLE - Tél. 76.43.40.49

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à : B.Y. INFORMATIQUE BP 73
26300 BOURG-DE-PEAGE - Tél. 75.02.17.18

Nom Prénom

Adresse

Ville Code Postal

Ci-Joint mon règlement : 189 F
+ frais d'envoi 10 F
TOTAL 199 F

Règlement : Je joins chèque bancaire - CCP - mandant-lettre - contre-remboursement + 20 F - carte

Same Player Shoots again!

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON 1083
ORIC • ATROS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

BON de COMMANDE

Je joins Chèque bancaire
 Mandat lettre Contre remboursement (Ajouter 15 F de frais)

(1) vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit - Livraison sous 48 h pour tous les produits en stock - Tous nos logiciels sont garantis un an - Revendeurs, Clubs, nous consulter!

COMMANDE PAR TELEPHONE avec votre "CARTI ENCHIFFRE" n° 1083 - 1083 1083 1083

Pour l'étranger : 35 Francs de port.

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANCAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau. Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.

Bonne chance !

Règlement :

ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.

ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.

ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

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

ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au

ture du concours mensuel.

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

ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.

ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.

ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 160, rue Legendre 75017 PARIS.

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

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

BON DE PARTICIPATION

Nom Prénom Profession

Age 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.



	N° 102	N° 103	N° 104	N° 105
APPLE II	DÉFENSEUR	DÉFENSEUR	GALACTICA	TEMPLE OF DOOM
CANON X-07	DESTRUCTION	FONTIX +	CHATEAU	CHATEAU
CASIO FX 702-P	JUNGLE	DOMINO	TOTAL PANIC	MINOVOR
COMMODORE 64	TESTOR	TESTOR	DRACULA'S CASTLE	SURVIVRE
COMMODORE VIC 20	TUCK IN RACE	SIR WHITE	SOS INCENDIE	BURGER
HECTOR	CLIMBER PANDA	CLIMBER PANDA	PROJET S	MOTS EN TRIANGLE
ORIC	MIROIRS	ASMOS	ASMOS	WYX
EXL 100	GUÉGUERRE	STRESS	STRESS	RALLYE
SPECTRUM	GALAXIE	FAST LOAD	FAST LOAD	AGE DE PIERRE
ZX 81	MOON WAR	GALAXIE	CRATÈRE	MAD JACK
TI 99/4A (basic simple)	MINI GOLF	DRAGON	DRAGON	ASTRO FOLIES
TI 99/4A (basic étendu)	MINES DE BOBO	LOSANGES	QUE D'ŒUFS	HERBERT LE CUISTOT
T07	CARACTOR 3.2	DUMP DSK	BOWLING FOU	POLYCART
AMSTRAD	PIT	MONKEY KING	MÉTÉOR	MOON CONTROL
MSX	FLIPPER	FLIPPER	ALDO	ALDO

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'hebdogiciel compte sur vous!

La marche à suivre est simple :

- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.
- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.
- A renvoyer avant le 28 Octobre à Minuit à HEBDOGICIEL, Concours mensuel, 160 rue Legendre 75017 PARIS.

Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE; pas de photocopies, cela serait trop facile!

Date limite d'envoi du bulletin de vote le jeudi 28 octobre à minuit

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 28 Octobre à minuit à HEBDOGICIEL Concours Mneusel, 160, rue Legendre 75017 PARIS.

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

NOM DU PROGRAMME:

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

NOM DU PROGRAMME:

NOM ET PRENOM:

ADRESSE:

★ NOUVEAU!
COMMODORE

GRATUIT POUR TOUT ACHAT DE 5 LOGICIELS, ON VOUS OFFRE 1 QUICKSHOT II



UTILITAIRES

FAST LOAD EPYX - K	390 F
TURBO 10 - K	280 F
TURBO 30 - K	380 F
TURBO 50 - K	580 F
CASSETTE D'ALIGNEMENT	130 F
DATABASE - C	195 F
DATAMAT - D	350 F
TEXTOMAT - D	350 F
VIRGULE - C	250 F
PAINTPIC - C	195 F
TOOL 64 - K	440 F
EXTRA TOOL 64 - C	350 F
FORTH 64 - K	350 F
MASTER 64 - D	700 F
PAPER CLIP - D	1 200 F
L. BASIC (Bas. étendu) - D	495 F
PROFIMAT - D	350 F
BASIC 64 (compilateur) - D	350 F
SUPERBASE - D	990 F

NOMBREUX AUTRES TITRES ET UTILITAIRES DISPONIBLES

★ CADEAU!

AMSTRAD

Nouveau! Commodore

128 K	3250 F
Lecteur Disk 1571	2890 F
Les 2	5890 F

★ DES PRIX FOUS SUR LES HITS COMMODORE

4 Super offres Commodore 64

C64 Pritel + 1 lect. cas. + 1 joystick + 1 jeu **2 690 F**

C64 + moniteur coul. 36 cm + Lecteur de cass. **4 690 F**

C64 + lecteur de disk + 1 jeu **3 790 F**

C64 lecteur de disk + moniteur couleur 36 cm + imprim. **7 390 F**

MPS803 **600 F**

C 64 Pol **1 990 F**

LECTEUR DISK 1541 **1 990 F**

IMPRIMANTE MPS 803 **1 690 F**

IMPRIMANTE MPS801 **1 690 F**

IMPRIMANTE ALPHACOM **690 F**

MONITEUR COULEUR COMMODORE 36 cm **2 390 F**

MONITEUR FIDELITY CM 15 COULEUR 36 cm **2 590 F**

MONITEUR MONOCHROME CAPOTS DE PROTECTION **120 F**

MODEM DIGITELEC AGREE PIT compatible MINITEL **1 490 F**

NOMBREUX JOYSTICKS A PARTIR DE **99 F**

DISQ. 5 1/4 p, SF DD **89 F**

DISQ. 5 1/4 p, SF DD US Hts goume **139 F**

PRINCE A DISQUETTES **69 F**

BOITES RANGEMENT 50 DISQ. **155 F**

BOITES RANGEMENT 100 DISQ. **199 F**

DEUX GRANDES MANÈGES POUR TOUT ACHAT DE 5 LOGICIELS

AMSTRAD CPC 6128

CPC 6128 monochrome **2 590 F**

CPC 6128 couleur **3 290 F**

CPC 6128 imprimante **4 490 F**

CPC 6128 lecteur **5 290 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

CPC 6128 lecteur + moniteur couleur + imprim. + joystick + 1 jeu + lecteur de disk + lecteur de cass. + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 + lecteur de disk 1571 **7 390 F**

MICROSTORY

FRANCE BRUNO 1 BOXING - C	99 F
3 B STARS BOXING - C	100 F
UNSTAR'S LAIR - C	75 F
SLIP SHOT - C	115 F
PRODIGE - C	99 F
PERSONAL RUNNER - C	140 F
TENNIS 20 - C	150 F
FOOT - C/D	140/240 F
ORPHEE (aventure Franc.) - D	345 F
7 B FIGHT - C/D	140/240 F
METRO 2012 - C	180 F
DOUGLAS DASH - C	115 F
CHESS - D	145 F

UTILITAIRES EN CASSETTES

AMBIENTERS (jeu, réal.) - C	150 F
DESIGN DE FICHES - C	150 F
AMBIENTERS - C	195 F
AMBIENTERS - C	195 F
DESIGN DE STOCK - C	245 F
BASIC - C	195 F
D.A.D. (jeu) - C	115 F
A.B. SERVAZ (jeu) - C	170 F
MUSIQUE (jeu) - C	145 F
INITIATION BASC - C	245 F
AUTOPROGRAMME ASSEMBLEUR - C	245 F

UTILITAIRES EN DISQUETTES

APPARAT (jeu) - C	450 F
TEXTOMAT (jeu, texte français) - C	450 F
DESIGN DE STOCK - C	245 F
AMBIENTERS - C	195 F
D.A.D. (jeu) - C	115 F
A.B. SERVAZ (jeu) - C	170 F
MUSIQUE (jeu) - C	145 F
INITIATION BASC - C	245 F
AUTOPROGRAMME ASSEMBLEUR - C	245 F

MATERIELS DISPONIBLES IMMEDIATEMENT

CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F

► LUNDI 14 H 30 - 19 H 30
► MARDI A SAMEDI 10 H - 13 H
14 H - 19 H 30



★ LE PARI D'ATARI!

520 ST	9 950 F
1 U.C. 512 Ko, 1 lecteur disk 3,5 pouces 500 Ko, 1 moniteur monochrome lite resolution, 1 souris, TOS, BASIC, LOGO, GEM WRITE, GEM PRINT. Et les premiers logiciels disponibles...	

BON DE COMMANDE : à retourner à MICROSTORY 14, rue de Poissy 75005 PARIS

Je, soussigné, M. _____

Prénom _____

Adresse _____

Tel. : _____

marque du matériel _____

commande le matériel suivant _____

pour la somme totale de : _____

Frais de port 20 F, matériel nous consulter

Règlement : chèque mandat carte bleue

N° CE _____ Validité : _____

Signature : _____ Date : _____

Je désire recevoir le catalogue de prix (joindre 3 timbres à 2,20 F)

DEMANDE DE CRÉDIT

Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit

Matériel : _____

Montant de la commande : _____

Nombre de mensualités (de 4 à 24) : _____

Je joins à ma demande le versement comptant chèque ccp mandat-lettre

Signature : _____ Date : _____

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

TOO MUCH!!!
- 20% SUR TOUS LES LOGICIELS SAUF NOUVEAUTES (- 30% SI ACHAT DE HARD)!
UN CREDIT VOUS INTERESSE ? CONSULTEZ-NOUS C'EST GRATUIT!



AMSTRAD

VENDS cause achat CPC 6128, Amstrad CPC 464 monochrome, interface péritel, tous les Hits, La Bible du programmeur, Programmer en assembleur, bibliothèque fournie, 3500F à débattre, possibilité crédit. Christophe Franchini, 38 rue Ste Beaume, 13010 Marseille. Tel : (91) 25 88 93.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur sous garantie, joystick (Quickshot II), coffret Initiation au Basic, 5 livres, 60 logiciels (Beach Head, Sorcery, Grasp, Alien 8, Rally 2, etc...), 4000F. Tel : (4) 450 07 57.

CHERCHE correspondant possédant un Amstrad CPC 664 ou 464 pour échange de logiciels. Vincent Jollard, 5 rue Jacquard, 21100 Dijon. Tel : (80) 72 21 24.

VENDS Amstrad CPC 664 monochrome, imprimante Epson RX 80 FT, 10 livres dont les Nos 1 à 9 de Micro Application, 7000F. Tel : (38) 66 76 02 après 14H.

VENDS pour Amstrad 464 et DD1, logiciels de jeu (parmi les meilleurs) adaptés sur disquette. Joël Armengaud, Le grand lot, 13720 Belcodene. Tel : 42 04 85 25 le week-end.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad. Willy Morelle, 14 rue du général Leclerc, 02830 St Michel.

ECHANGE ou vendis programmes pour Amstrad. Pascal Corradi, 9 boulevard Henri Sappia, 06100 Nice. Tel : (93) 52 64 76.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échanges de logiciels, trucs sur le langage machine. Fabrice Allagnat, 1 rue de la Brunette, 03150 Varennes sur Allier. Tel : (70) 45 17 32.

VENDS Amstrad CPC 464 avec moniteur vert, 50 logiciels (jeux et utilitaires), 2600F. M.Boulègue, 38 avenue des Etats Unis, 63300 Thiers. Tel : (73) 51 02 22 après 19H30.

VENDS ou échange logiciels pour Amstrad CPC 464 à très bon prix. Donnerais plus de 200 logiciels contre imprimante DMP1 ou lecteur de disquettes. Richard Douek, 9 avenue de la vigne, 34300 Caap d'Agde. Tel : (67) 26 30 79.

VENDS ou échange nombreux logiciels pour Amstrad, prix très bas, liste sur demande. J.M. Soisson, 226 rue de la Montagne, 57200 Sarreguemines.

VENDS ou échange jeux sur Amstrad. Cherche surtout nouveautés. Marc Patacz, 161 rue de Sébastopol, 62400 Béthune. Tel : (21) 68 00 00.

ECHANGE programmes pour Amstrad CPC 464, cherche bidouilles électroniques. Roland Odore, bâtiment A2, No 116, les pommiers, 13127 Vitrolles.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, lecteur de K7 tout neuf, sous garantie, 4 logiciels (Ghostbuster, Sorcery), 2 livres de jeux pour Amstrad, 5 HHHHebdos, 2390F. Lee Viet, la solidarité, chemin de la Bigotte, bâtiment 24, appartement 957, 13015 Marseille. Tel : (91) 51 86 03.

COMMODORE

Vends nombreux programmes pour Commodore 64 : Bruce Lee, Hero, Decathlon, Super Pipeline, Buck Rogers, etc... écrire à Luc Desplanches Les Blanches Mirabel aux Baronniers 26110 Nyons pour obtenir liste complète (20 programmes).

Cherche possesseur Com.64 pour échange d'idées et de programmes sur disk. uniquement. Michel PAULS 3, chemin des Oiseaux 4880 Spa Belgique.

Vends CBM 64 (3/84) bon état, 14 programmes sur K7, 2 manettes : 2400 F. B. Denis 393 rue des Canadiens, Gouy par Boos 76520. Tel : (35) 23 34 19 (après 18h).

Achète programmes sur K7 pour Commodore 64. Cassettes à adresser à Monsieur Zawalski Christophe 7, rue des Cygnes 59970 Fresnes / Escaut.

Vends, échange pour Com. 64, 850 programmes en L.M., Turbo sur K7 ou disquette. Réponse assurée. Tél : (8) 381 52 58. (après 19 h).

Echange environ 100 programmes tout genre pour Com. 64. Gérard Loison 29 avenue d'Orléans 91580 Etrechy. Tél : 080 27 07.

Vends pour CBM 64 programmes, jeux et utilitaires (Fort Apocalypse, Summer Games, Bc's Quest) : 10 F. Pièce. Sur disquette ou K7. Ecrire à Nicolas Blaringhem 244 avenue François Godin 62780 Luça.

Vends Commodore 64, Péritel, magnéto, 2 jeux (Beach Head et Ice Palace), le tout pour 2800 F. au premier qui voudra bien me téléphoner au 278 27 70.

Vends magnéto K7 CBM 64 : 300 F. et environ 40 jeux pour 200 F. Si intéressé Tél : 050 13 59. Jérôme Labrousse 7 sente de la Breme 78310 Maurepas.

Vends CBM 64 pal, magnéto, Tool 64, logiciels (Europe, Ghostbusters), 4 livres, 2 joysticks, le tout 2600 F. Fabrice Bouju 6 villa des Noisetiers 94420 Le Plessis Tréville Tél : 594 22 31.

Vends CBM 64, lecteur K7, disk, moniteur, manettes, 400 programmes (K7 disk) Fabrice Ducatez 16 rue V. Scotto 59760 Grande Synthe.

Vends C64 Péritel excellent état (décembre 84), manuels, câbles, livres de programmes, manettes de jeu, Challenger III, lecteur de cassettes neuf et encore sous garantie totale Procep, 21 logiciels de jeux en K7 dont Match Paint, F 15 Strike eagle, Summer games, Flight simulateur II en français avec cartes, manuel... Le tout 3700 F. C'est vraiment donné, livraison et envoi à nos frais. Tél : (46) 59 18.

Vends Commodore 64, lecteur disk et K7, moniteur couleur, imprimante MPS 801, Tool, Mester, Pascal, 500 programmes, joystick, livres, documentations : 9000 F. P. Moritz Tél : 620 32 91 (après 19h).

Vends Commodore 64 Pal, alim., manuel, 5 cassettes représentant environ 270 programmes (jeux et utilitaires) pour 2000 F. Christian Loog 3 rue de la Guadeloupe 67520 Marlenheim Tél : (88) 87 56 61 (après 19 h).

Echange nombreux programmes sur cassette pour Commodore 64 (jeux et utilitaires). Lionel Sieurin rue de la Guicharde, Communay, 69360 Saint Symphorien d'Ozon.

Vends ou échange jeux et programmes pour Commodore 64 s'adresser à Pierre-Eric Menuet 17 route de Vannes 44160 Pont Château.

DIVERS

VENDS imprimante GP500 Seikosha, 2000F, moniteur vidéo monochrome, 300F, chaîne Hifi Pioneer 2x25W, 2500F. Tel : (21) 28 98 10. Didier Czajka.

VENDS Dragon 32 (83) complet avec manettes et programmes, 1800F. Pascal au (3) 971 07 89.

DONNE catalogue de logiciels contre un timbre ou une enveloppe affranchie à vos noms, un cadeau en prime. Bruno Bolouzet, 2 rue du Beal, 43410 Lempdes.

VENDS TTBR Sanyo PHC 25, synthétiseur musical, 2 K7 cours de Basic, 2 manettes de jeu, cordons péritel et magnétophone, manuel de 400 pages, 10 K7 de jeu, valeur 3850F, vendu 1700F avec magnétophone gratuit. Tel : (80) 34 38 51 tous les soirs après 19H sauf Samedi et Dimanche.

CHERCHE contacts avec possesseur de Sanyo 555. Serge Piguet, 82 rue du bois Hardy, 44100 Nantes. Tel : 40 43 22 00.

VENDS petit synthétiseur Yamaha, 1000F. Tel : (33) 56 02 56 à partir de 18H.

VENDS ordinateur Philips VG 5000, 10 K7 de jeux, interface manettes, une manette, 2 livres de programmation, valeur 3500F, vendu 2000F. Laurent Salvi Gillard, la Fontinette St Laurent, 08090 Charleville Mézières. Tel : (24) 37 41 48.

ECHANGE VCS Atari, 12 K7, Casio PB100, Ram 1K, imprimante, contre tout ordinateur portable type HX30 Epson, Tandy 1000 ou Olivetti MPO ou autre modèle correspondant (X07, etc...). Frais d'envoi à ma charge. Thierry Arnould, 3 allée des Erables, 57157 Marly Frescaty. Tel : (8) 766 68 06.

VENDS micro ordinateur Alice, extension, jeux, 900F à débattre. Tel : 57 94 49.

ECHANGE cabriolet Triumph Spit 1500 FH (bleue) contre système informatique complet de même valeur (12000F). Tel : (25) 83 11 45 le soir.

VENDS radiocommande à bande étroite Simprop SSM Contest, émetteur avec batterie 1,2 Ah, modulateur HF pour émetteur, récepteur avec module HF, batterie réception 4,8 V/500 mAh, cordon interrupteur, paire de Quartz, 2 servos Contest, jeu d'accessoires, Buggy électrique Tamiya avec accus, 2500F. Tel : 89 72 83 30 après 18H30.

VENDS QL Sinclair (état neuf) avec housse de protection, moniteur monochrome/couleur haute résolution tous réglages (état neuf), Chess, 8 microcassettes vierges, 4 logiciels professionnels, câble RS 232 C (2m), 2 prises péritel, manuel d'utilisation en français, le tout sous garantie, 9000F. Louis Devatine au (6) 063 00 12 après 19H.

VENDS interface PHS 60, péritel-sécam, 300F. Tel : 457 93 55.

CHERCHE contacts QL Sinclair pour échanges de programmes et divers, possibilité d'organisation d'achats groupés outre-manche à des prix plus qu'intéressants (nombreux programmes, matériels et documentations techniques). Fabrice Thomas, 28 rue Taine, 75012 Paris. Tel : 307 05 92 après 19H.

VENDS tous les numéros de SVM (du 1 aux plus récents), 9F pièce, 40F les 5, 75F les 10, 120F les 20. Nicolas Rieucan, 11 résidence des longues raies, 95330 Domont. Tel : 991 80 63.

ACHETE moniteur monochrome ou poste de TV portable. Jean Michel Chainard, 142 avenue Hortense Foubert, 78500 Sartrouville. Tel : 913 71 43.

VENDS console CBS en excellent état, 4 logiciels (Donkey Kong, Zaxxon, Q.Bert, Sobroc), 1000F à débattre. Gérard Kleczewski, 7 le Clos Bronzac, 94240 L'Hay les Roses. Tel : 664 28 01.

VENDS VG 5000 Philips, logiciel, livres, 1500F. Gerald Fourcade, 5 résidence du val, 60110 Meru. Tel : (4) 452 23 20.

VENDS CBS coléco, manettes de jeu, module No 1, turbo, Zaxxon, Donkey Kong, Donkey Kong Junior, Pepper II, Mouse Trap, 2100F plus frais de port. Franck Dehay, 15 domaine des Roumequières, 06460 St Vallier de Thieu. Tel : (93) 42 68 35 après 19H.

DANGEREUSEMENT VÔTRE

Le jeu sur micro-ordinateur.

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

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

ALBERT R. BRICCOLI présente
ROGER MOORE
dans l'univers de IAN FLEMING
JAMES BOND 007
DANGEREUSEMENT VÔTRE

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

M. _____
Rue _____
Code _____ Ville _____

Désire recevoir le jeu "DANGEREUSEMENT VÔTRE" pour l'ordinateur _____ sur cassette - disquette (trayer la mention inutile) et joint mon règlement de _____ par _____

Eureka Informatique
39 Rue Victor Massé
75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F

GRANDE VENTE DIRECTE D'USINE AUX PARTICULIERS

MICRONIQUE hector

61, rue Fernand Laguide, 91100 CORBEIL-ESSONNES
Tél. (6) 088.35.58 (à 300 mètres de la gare de VILLABE)

PRIX PUBLIC 1290 F UNIQUE

Profitez des PRIX EXCEPTIONNELS sur la gamme des

micro-ordinateurs hector

L'ordinateur personnel français

- HECTOR LOISIRS PLUS - 48 K + moniteur N/B interfacé
PRIX PUBLIC 3190 F
- HECTOR LOISIRS PLUS - 48 K + moniteur couleur CM 14-36 cm
PRIX PUBLIC 4490 F
- HECTOR HRX 64 K FORTH et BASIC + moniteur couleur CM 14-36 cm
PRIX PUBLIC 5490 F

VALABLE JUSQU'AU 31 DECEMBRE 1985

CE MODELE COMPACT EN 16K avec 3 logiciels - Basic Résident - 2 poignées de jeux - Manuels. Le tout superbement présenté dans un joli coffret.

POUR VOS CADEAUX STOCK LIMITE - LIVRAISON SOUS 48 H.

GRANDE VENTE organisée par la Société MICRONIQUE dans son usine à CORBEIL.

Egalement à Paris dans la MAISON D'HECTOR 14, rue de la Folie Régnault 75011 PARIS. Tél. : (1) 356.31.90

Métro : Voltaire, Philippe-Auguste, Charonne

Des ordinateurs familiaux de très haute qualité à des **PRIX CONSTRUCTEUR**

Garantie constructeur

Une occasion à ne pas manquer !

BON DE COMMANDE

LIVRAISON IMMÉDIATE PAR SERVICE EXPRESS

à renvoyer à **hector** / Service commandes B.P. 91 - 91100 CORBEIL-ESSONNES

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____

Localité _____

Téléphone domicile _____

Téléphone bureau _____

Type d'appareil BR HR HR+ HRX

Quantité	Désignation	Prix unitaire	Total

TOTAL (A) + PORT ÉVENTUEL (B)

Par chèque ou par la commande, à l'ordre de MICRONIQUE (10,00 F pour commande en reus à 1.000 F)

Au transporteur, contre remboursement, frais en sus

Pour facilités de paiement, nous consulter

DATE _____ SIGNATURE _____

Petites Annonces

gratuites

VENDS ou échange MO5 console, LEP spécifique, crayon optique, jeu : Intox et Zoé, I.L. l'Intrus, Tridi 444, Kanikula, livre divers, alimentation, 1 console jeu Atari 2600, 2 manettes, jeux : Jungle Hunt, Space invaders, alimentation. Le tout : 3500 F., ou contre un Amstrad 464 couleur. Le tout sous garantie encore 4 mois. Tél : (20) 83 95 04.

ECHANGE pour MO5 : FBI, Millionnaire, Mission delta, Space Shuttle MO5, Aigle d'Or, Fox, Arsène Lapin, Island, Empire, Kanikula, Catégorie, contre logiciels cassette (jeux ou utilitaires). Contacter Monsieur Toanen au (35) 51 97 05. (après 18H30).

VENDS ZX 81, clavier mécanique, 2 K7, livre Basic sur ZX 81, cordon alimentation pour magnétophone, prise TV, transformateur, encore sous garantie, valeur 600F, vendu 450F. Aude Hainaut, 7 rue Carnot, 59970 Fresnes l'Escaut. Tel : (27) 40 15 77 après 17H.

VENDS TO7, extension 16K, magnétophone, adaptateur péritel, Pictor, Traps, Pingo, Basic, manettes et contrôleur, nombreux programmes de l'HHH-Hebdo, livre d'initiation au Basic, prix à débattre. Christophe Rebiçon, minoterie du Pont de Dore, 63920 Peschadoires. Tel : (73) 80 10 04.

ECHANGE logiciels TO7.70 sur K7 ou disquettes. G.Giroux, 11 rue de la Moselle, 57290 Farnack. Tel : (8) 258 12 56.

VENDS TO7 70, lecteur de K7, cartouche Basic, joysticks, manuel de référence Basic, Pulsar 2, valeur 5500F (Janvier 85), vendu 3500F. Tel : (75) 98 30 82.

MO 5

CHERCHE contacts MO5 pour échange d'idées et programmes. Julio Geraldo 11 rue des Peupliers 78790 Septeuil Tél : (3) 093 49 10.

VENDS MO5 (11/84) : 1900 F., lecteur K7 : 480 F., crayon optique : 160 F.; imprimante thermique PR 90042 (3/85) : 1500 F., livres, programmes. G. Quintin La perrière, 72680 St mars La Brière. Tél : (43) 76 74 66.

VENDS MO5, lecteur K7, extension poignées, stylo optique, moniteur couleur, cartouches : Pictor et Gestion, 200 logiciels sur K7 et 5 livres avec également une surprise ! Le tout en très bon état pour 4500F. G. Devillon Le parnasse Bat. 1, rue Thiers 83200 Toulon. Tél : (94) 62 30 58.

RECHERCHE pour MO5 possédant lecteur K7, programmes de jeu et utilitaires. D. Fleury 61 rue Kleber 78190 Trappes.

VENDS MO5, 2 manettes de jeu, contrôleur de son, 6 logiciels (dont Aigle d'Or), crayon optique, magnéto K7 et une dizaine de livres (valeur 5450 F.) vendu 4000 F. (à débattre) et dans l'emballage d'origine. Bruno Jarry 19, rue Sylvain Dupéchez 89100 Sens.

VENDS MO5 Thomson, basic, logo, manuel d'initiation, lecteur K7, manettes jeu, moniteur couleur CM 14, livres, cube informatique SI : 6000 F. (matériel neuf acheté en Janvier 85, garantie jusqu'en décembre 85) Monsieur Pierlot 277 82 26 (Paris 3^e)

MO5 Sympa, cherche Thomsonistes pour échanges, ainsi que l'extension jeu et musique à 50 %. Florent Pasquier 89 bld A. Blanqui 75013 Paris.

CHERCHE fidèles lecteurs d'Hebdo qui peuvent m'envoyer des anciens programmes pour MO5 du n° 1 à 76. Frank Dufour Le moulin de Houbronne 62240 Menneville Desures.

VENDS MO5, magnéto, manettes de jeu, crayon optique (le tout sous garantie), 5 logiciels de jeu (Fox, Pulsar 2...), manuel MO5, livres "Maîtrisez le MO5" et "Assembleur du 6809", 6 cassettes vierges. (valeur 4600 F.). Prix à débattre : 3300 F. D. Lecardonnel Bât 18. Apt 1, résidence Les Poiriers 14400 Bayeux. Tél : (31) 92 03 66.

CHERCHE à acheter MO5, docs, magnéto, 2 bouquins sur le MO5 (programmation). Le tout pour 2000 F. Pierre Angeli 174 rue Marcel Castié 83000 Toulon Tél : (94) 03 33 54.

VENDS MO5, magnéto, crayon optique : 2300 F., imprimante à impacts Thomson (MO5 ou TO7/70), câble parallèle, contrôleur de communication : 2200 F. Lecteur, contrôleur de disk, Dos MO5, Dos TO7/70 : 2500 F. D. Lenglet 56 rue Dombasle 75015 Paris. Tél : 250 83 83.

RECHERCHE un Assembleur Désassembleur pour MO5, j'échange à la place Pulsar 2, Yéti, Bidul, Labyrinthe Survie, Météo 7. Contacter Ernesto au (40) 84 05 02. 5 rue Victor Hugo 44400 Reze.

ZX 81

VENDS ZX 81 (coffret familial), extension 16K, 30 programmes, 2 livres (jeu et langage machine), logiciel, magnétophone, valeur 1980F, vendu 1000F. Hervé Perrin, 20 bis rue St Michel, 35000 Rennes. Tel : (99) 79 23 25.

VENDS extension neuve Memopak HRG pour ZX81, 360F, K7 (Chess, Cobalt, Scramble, Multifichier), 70F une, K7 Chouls pour Amstrad, 70F. Patrick Martin, 1 rue Dr Guérin, 10200 Bar sur Aube.

VENDS ZX 81, 16K, magnétophone, jeux, 1100F. M.Lorenzo, 50 rue de Paradis, 75010 Paris. Tel : 523 50 58.

VENDS ZX 81, 16K, clavier ABS, alimentation (avec secours sur accus Ni.Cad), ZX tape loader (loading fiable à plus de 95%), interface crayon optique et joystick, monitor AGB (extension sur Prom), imprimante, nombreux livres, revues et K7, 1000F (1250F avec extension 64K, 1500F avec TV N/B 30cm). Roland Gallier, 1570 avenue de Toulouse, Seysses, 31600 Muret. Tel : (61) 92 43 40.

VENDS ZX 81, clavier ABS, 2 K7 de jeux, 4 livres de programmation, nombreux journaux, alimentation, cordons, très bon état, garanti encore 3 mois, 1100F ou 1200F avec magnétophone (à débattre). Bernard Bouvier au (75) 41 42 46.

VENDS pour ZX 81, extension 16K, 120F, extension 64K (Cheetha), 350F, état neuf. D.Delforge au (92) 54 25 95.

THOMSON TO7

VENDS TO7, extension mémoire 16K, cartouche Basic, manettes et contrôleur, lecteur enregistreur, 3 volumes initiation Basic, manuels de référence et utilisateur, quelques jeux, le tout dans un état extraordinaire, au prix incroyable de 2500F. Tel : 558 39 78 après 19H.

VENDS TO7, 1532F, Basic, 264F, extension mémoire 16K, 503F, modulateur sécam, 298F, extension son et manettes, 512F, lecteur enregistreur de K7, 311F, K7 Bidul, 107F, K7 d'initiation Basic volume 1, 95F, ainsi que Mémo 7 Survivior, 256F neuf, ou le tout pour 3530F avec emballages. Tel : (75) 21 12 74 Drôme.

VENDS TO7 70 clavier mécanique, K7 Basic, manettes de jeu, acheté le 04.85, sous garantie, très peu servi, prix, 4500F. Tel : 309 05 68 le soir.

CHERCHE généreux donateur de tout matériel Thomson TO7 70 bon état si possible, ainsi que de programmes et listings, K7 de jeux, revues, périphériques, livres. David Tresgols, Les petits bois Lisores, 14140 Livarot.

VENDS pour TO7, extension mémoire EM 90.016, 190F, K7 carte de France, 50F, livre Le Basic DOS du TO7, 90F. Le Luu Minh Quan, 1 rue Maurice Ravel, 93120 La Courneuve. Tel : 838 13 23.

CHERCHE manette de jeu pour TO7 70 à prix modéré mais en bon état. Laurent Caritte, 32 B mail des Charmilles, 10000 Troyes. Tel : 81 08 68.

CHERCHE, sur La Rochelle ou environs, possesseur de TO7 70, TO7 voire MO5, pour échange des programmes, des idées, etc... Tel : (46) 42 00 63.

CHERCHE correspondants pour échange de programmes pour Thomson. M.De Bosschere, 120 rue Camille Desmoulins, 62680 Mericourt. Tel : (21) 20 31 77.

VENDS TO7, 16K, magnétophone avec transformateur, contrôleur de jeu, manettes, Basic, modules Trap, Pictor, K7 Fox, Pulsar II, Eliminator, Roger et Paulo, Multiplication cassette, Dialogue avec sauterelle, 4 K7 d'initiation au Basic (cube informatique), livres Initiation au Basic TO7 et Un ordinateur et des jeux, 3 Théophiles, prix à débattre. M.Peron, Le Herbon, 56610 Arradon. Tel : (97) 44 05 26 le Samedi matin. Vincent.

VENDS TO7 70 sous garantie, lecteur de K7, manettes de jeu avec son, cartouche Basic, 13 logiciels, nombreux programmes, manuels, 4500F. Jacques Angel, 3 allée des Lilas, 94350 Villier sur Marne. Tel : (1) 303 15 62.

CHERCHE pour TO7, le Basic disque sur K7 ainsi qu'une copie de Fox. François Rimasson, la fonderie, 35170 Bruz.

VENDS TO7 70, Basic, cassettes, imprimante PR90582, contrôleur et câble, extension son et manettes, Télétel, incrustation vidéo, imprimante thermique, 23 livres d'initiation et de programmes, 400 logiciels sur Mémo 7, K7 et disquettes, très nombreuses revues, 13500F. Tel : 245 06 69 après 18H ou 271 23 45 poste 2337.

VENDS TO7, Mémo 7 Basic, magnétophone, extension son et manettes de jeu, extension 16K, manuel de référence et d'initiation au Basic, 4 K7 de jeux, livre de jeux, valeur 7000F, vendu 3800F à débattre. Tel : 08 16 94 aux heures de repas.

VENDS TO7, Mémo Basic, magnétophone, livres, jeu, valeur 3800F, vendu 3000F. Eric Bouchet au 469 87 73 de 19H à 21H30.

VENDS codeur modulateur sécam MS 90.100 pour TO7, 350F. Tel : 736 92 67.

VENDS TO7 70 (Septembre 84), Basic, contrôleur, lecteur de disquettes, logiciels, 4500F. Jacques Maire, Curçais sur Dive, 86120 Les Trois Moutiers. Tel : (49) 22 66 29.

VENDS TO7 70 (Mai 85), Basic, modulateur CGV, 3200F. Tel : (38) 39 61 39.

VENDS TO7 70, Basic, manettes, magnétophone, clavier Peritek, livres, K7 de jeux et divers, documentation et listings, Airbus et Fox, 4500F. Tel : 307 48 82 après 19H30.

VENDS TO7 avec contrôleur et manettes de jeu, Basic, extension 16K, décodeur péritel, lecteur de K7, jeux (Trap, Pictor, Melodia, Pulsar II, Chasseur Oméga), livres, 4000F. Tel : (6) 001 41 16.

CHERCHE contacts TO7 70 dans toute la Belgique pour échanges et fonder un Club. Michel Delcroix, 1697 Chée de Wavre, 1160 Bruxelles. Tel : 02 673 41 55 ou 010 84 15 33 le soir.

EUJ! AVORIS OIB??



L'ORIC ATMOS PÉRITEL
Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie Péritel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour venir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.
L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son câble Péritel et son manuel d'utilisation en français. **990 F**

ORIC Naturalisé Français !
Le premier juin 85, la Société EUREKA a racheté ORIC INTERNATIONAL, tous les droits, brevets et produits qui s'y rattachent, avec l'intention affirmée de continuer pour ORIC une carrière jusqu'ici triomphale, et d'en faire une marque française de premier plan. Les ATMOS sont désormais assemblés dans son usine en Normandie, avec quelques modifications spécifiques : l'alimentation de la prise Péritel est maintenant assurée par l'ordinateur, ce qui supprime un transformateur et un branchement supplémentaire. Une équipe d'ingénieurs et de programmeurs a été constituée pour élaborer tous les nouveaux produits "Hard" et "soft" que les utilisateurs pourront souhaiter.

GARANTIE : un Réseau SAV
Grâce à l'implantation d'un réseau de points de vente agréés ORIC, EUREKA assurera sur toute la France une présence commerciale importante, ainsi qu'un service après-vente digne de ce nom. Toutefois, ORIC profitera de sa position de constructeur pour effectuer toutes les opérations de maintenance en usine. Les utilisateurs seront ainsi assurés à toute intervention de recevoir un ordinateur possédant les caractéristiques d'un appareil neuf. Toutefois, pour ne pas immobiliser un appareil en SAV, il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés.

Enfin un vrai disque pour l'ORIC !
Ce périphérique qui manquait vraiment à l'ATMOS et à l'ORIC 1 pour leur donner accès à des applications de type professionnel. Une unité de disque, c'est avant tout une mécanique, ici une unité de disquette 3 pouces et une électronique pour le contrôleur, fabriqué dans l'usine de Normandie. Un lecteur de disquettes enfin n'est rien sans un DOS (Système d'Exploitation du disque). SEDORIC est carrément génial !
Rapidité maximum (2,3 secondes pour charger ou sauvegarder 32K !), accès séquentiel et direct, 90 instructions comprenant les commandes du DOS, un Basic étendu et des aides à la programmation, touches de fonction etc... Il dénote d'une extrême facilité d'emploi. **2490 F**

SEDORIC ? génial !
Nouveau

DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"

Version "Cassette"
Ensemble n° 1 monochrome comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur monochrome 12" HR
L'ensemble **2290 F**
Ensemble n° 2 couleurs comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur couleurs spécial OR 14
L'ensemble **3490 F**



Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !
Ce kit permet aux possesseurs d'ORIC 1 de transformer leur ordinateur partiellement (clavier seulement) ou totalement (clavier + ROM) en ATMOS. La transformation ne demande aucune soudure ni outillage spécial. Le kit comprend :
Un boîtier ATMOS complet avec clavier mécanique, une ROM 1.1 ATMOS, un connecteur de clavier, un manuel ATMOS et un emballage d'origine complet. **490 F**

Périphériques et Accessoires :

Moniteur couleurs spécial OR14	2750 F	Imprimante MCP 40, papier 4 couleurs	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1150 F	Gilet pour imprimante portable	150 F
Cable pour moniteur monochrome	90 F	Recharge de papier de recharge pour strip	18 F
Modulateur noir & blanc 104F	295 F	Jeu de styles de recharge	40 F
Modulateur couleurs 104F	495 F	Interface pour synthé programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Glockhoff 1"	95 F



Version "Disquette"
Ensemble n° 3 monochrome comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur monochrome 12" HR
- MICRODISC ORIC Complet
- Disquette master SEDORIC **4290 F**
Ensemble n° 4 couleurs comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur couleurs spécial OR 14
- MICRODISC ORIC complet
- Disquette master SEDORIC **5490 F**

ORIC ATMOS : L'ordinateur pour apprendre

Langages :	Educatifs :	Dessin :	et les jeux...
Basic Français	Conjugaisons	D.A.O	Color pinball
Cours de Basic	Planète bleue (Géogr.)	ORIGRAPHIE	Maître à grande vitesse
Compteur LM	172 CALORIC (diabétique)	J'apprend la CAO	180
J'apprends le Forth	172 Calcul Mental	Images	1815 (Wargame)
LOGO	150 Course aux lettres	VORTEXTE (trait, texte)	120
Assembleur	260 J'apprends l'anglais	Musique	80
Moniteur 1.0	140 TIC TAC	Editeur musical	95
			Green Cross Toad
			85

La politique ORIC : prix, qualité, services

PRIX : Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre : il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de liquidation ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente compétitivité de la nouvelle équipe.

QUALITÉ : La nouvelle chaîne de fabrication en Normandie a sorti ses premiers ATMOS dotés d'améliorations techniques. Une procédure très stricte de contrôle qualité a été mise en place : des tests sévères à tous les stades de l'assemblage et en fin de chaîne assurent une fiabilité impeccable.

SERVICES : Enfin, EUREKA assortit sa nouvelle campagne d'une politique de services et d'information pour les revendeurs et les utilisateurs. Un serveur Minitel est déjà en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourrez obtenir.

ORIC : La Micro-école

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans le centre agréé ORIC et par correspondance en retournant le bon ci-contre à :

Eureka Informatique
39 Rue Victor Massé 75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX 649 385 F

M.	Qté	Description	Prix
Rue			
Code		Ville	
désire commander les matériels et logiciels suivants :			Total
Ci-joint mon règlement par			

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

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

Vous avez déjà eu droit aux cours suivants dans votre page chérie par-dessus tout :
 ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 94 100
 ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 94 101
 APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93 94 102
 THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 94 98 103
 COMMODORE → 60 65 70 75 85 90 94 99 104

Nous nous sommes bien amusés sur l'exemple de la résolution d'une factorielle, tout d'abord à l'aide d'un programme basic (donnant un résultat inexact) et par la suite grâce à une structure de programmation récursive (offrant une rigoureuse exactitude des calculs). Nous allons aujourd'hui nous attaquer à un problème nettement plus complexe d'un point de vue de la réalisation informatique : la reconnaissance des palindromes. What ? Comment ? Qu'est-ce ?

Reportons-nous à notre dictionnaire favori et regardons la définition d'un palindrome : groupe de mots qui peut être lu indifféremment de gauche à droite et de droite à gauche en conservant le même sens. Comme de bien entendu, si nous nous penchons sur un exemple, nous verrons immédiatement à quoi correspond cette superbe définition.

Elu par cette crapule forme un superbe palindrome, comme vous pouvez vous en rendre compte (si vous lisez de droite à gauche, vous reconnaîtrez bien la phrase "élu par cette crapule"). Un dénommé Georges Perec s'est amusé à écrire un palindrome qui couvre plus de quatre pages d'un livre de poche. Mais nous ne nous attaquerons pas à cette performance littéraire, mais plutôt à une formule du type : **Esopo reste et se repose.**

Si vous vous sentez de taille à créer un programme Basic capable d'effectuer ce travail, je vous invite à tenter de le réaliser puis à m'envoyer votre production, pour ma part j'ai abandonné le projet après quelques dizaines de tests plus ou moins infructueux, ne trouvant pas comment mettre en algorithme cette sâtannée vérification d'une chaîne de caractères. Heureusement, la programmation récursive nous ouvre les bras pour résoudre ce problème.

Si nous nous concentrons fortement sur un palindrome, observant de tous nos sens la structure linguistique, nous pouvons arriver à tirer une règle générale de reconnaissance d'un palindrome. En effet, pour qu'une phrase puisse être lue indifféremment de gauche à droite ou de droite à gauche (sans modification du sens de celle-ci) il est nécessaire que la première et la dernière lettre de la phrase soient identiques, tout comme la seconde et l'avant-dernière, la troisième et l'avant-avant-dernière...

Ca y est ! Vous voyez comment nous allons nous y prendre pour travailler au corps à corps cette forme linguistique particulièrement singulière et originale. Rien de plus simple en pratique que de comparer deux à deux les lettres de la phrase jusqu'à arriver au centre de cette dernière. Nous étudierons maintenant la programmation, en structure récursive, de ce magnifique test.

Pour pratiquer ce test, il nous suffira d'établir la condition de sortie permettant de savoir si l'on est en fin de test ou si l'on doit arrêter la vérification car l'on a découvert une faille dans le palindrome. Nous devons encore une fois nous mettre d'accord sur le vocabulaire avant de

nous attaquer à l'écriture du test lui-même.

Dans l'algorithme que nous donnerons, nous aurons besoin de plusieurs fonctions de traitement de chaîne pour permettre l'application effective du test. Parmi celles-ci nous devrons impérativement savoir extraire le premier et le dernier caractère de la chaîne étudiée. Deux fonctions nous serviront par ailleurs pour supprimer ces premier et dernier caractères de la chaîne avant de recommencer le test sur une phrase réduite. Nous aurons aussi besoin d'une fonction nous donnant la longueur de la chaîne de caractères.

Nommons maintenant ces fonctions pour ne pas nous perdre dans les explications qui suivront.

Phrase : variable de type chaîne de caractères, contiendra la phrase à vérifier.

Ign(phrase) : donnera la longueur (en nombre de caractères) de la chaîne phrase.

prem(phrase) : extraira le premier caractère de la chaîne à fin de test.

der(phrase) : extraira le dernier caractère de la chaîne à fin de test.

sfpre(phrase) : éliminera le premier caractère de la chaîne.

sfder(phrase) : éliminera le dernier caractère de la chaîne.

palin(phrase) : testera si phrase forme un palindrome.

JEU
 DÉCOUVREZ LE PROVERBE CACHÉ DANS CETTE PHRASE EN LISANT UNE LETTRE SUR DEUX.
 QPVEI GFMOTRBNZIL
 QUUEE MVCEHNDORE
 ESDVI EDPIS MOAENE
 CMHIE KARMOAS LGA
 NUP XQCROS UTIU LVLX
 EZS.

J'espère que cette accumulation de fonctions ne vous fait pas peur. Dans le cas contraire, ne vous inquiétez pas : les explications arrivent au grand galop... Mais avant, il serait quand même bon d'exposer l'algorithme lui-même, ce que nous allons faire dans l'instant.

palin (phrase)

Si **Ign(phrase) = 1**
 Alors vrai

Sinon Si **prem(phrase) = der(phrase)**

Alors **palin (sfpre(sfder(phrase)))**

Sinon faux
 fin procédure

Vous remarquerez, à la lecture de cette routine, que le test qui la compose est formé de deux tests imbriqués. Nous allons maintenant tenter de faire *tourner à la main* ce superbe test

JEU
 NOIRCISSEZ CETTE SILHOUETTE, ET VOUS OBTIENDREZ LA SILHOUETTE D'UN OBJET. LEQUEL ?
 SOLUTION : UN TOURNEVIS, MAIS À TROUVER.

pour vérifier son bon fonctionnement. Pour accomplir cette formalité, nous ne nous attaquerons pas à un palindrome à rallonge, mais nous nous contenterons plutôt d'un simple mot. Prenons par exemple le mot **SELLES** (pluriel du mot selle... de cheval par exemple). Nous appelons la routine par :

palin(SELLES)

Voyons maintenant ce qui se passe lors de cet appel. Nous travaillerons comme la dernière fois, en notant ce qui se passe lors de chaque appel de la procédure jusqu'à l'obtention d'un résultat (juste ou faux).

APPEL EFFET

1 **Ign(SELLES) > 1**
prem(SELLES) = der(SELLES)
palin(sfpre(sfder(SELLES)))

2 **Ign(ELLE) > 1**
prem(ELLE) = der(ELLE)
palin(sfpre(sfder(ELLE)))

3 **Ign(LL) > 1**
prem(LL) = der(LL)
palin(sfpre(sfder(LL)))

4 **Ign() = 0**
SELLES est un palindrome

Lors du premier appel, la comparaison s'effectue entre le premier et le dernier caractère de la chaîne. Comme ils sont égaux (S = S), on les élimine de la chaîne grâce aux fonctions **sfpre** et **sfder** avant de demander la vérification par la procédure **palin** de la nouvelle chaîne (ELLE) obtenue après troncature de ses premier et dernier caractères (soit S et S). La vérification se passe ainsi jusqu'à réduction de la chaîne à une longueur inférieure ou égale à un caractère.

Je n'ai pas encore expliqué clairement la raison qui m'a poussé à choisir une longueur de chaîne inférieure ou égale à 1 comme test d'arrêt. Nous allons voir pourquoi sur un nouvel exemple. Nous allons tenter de vérifier la *palindromie* du mot **ETE**.

APPEL EFFET

1 **Ign(ETE) > 1**
prem(ETE) = der(ETE)
palin(sfpre(sfder(ETE)))

2 **Ign(T) = 1**
ETE est un palindrome

Comme vous vous en rendez compte maintenant, les palindromes n'ont pas forcément un nombre pair de caractères, aussi la procédure doit-elle reconnaître indifféremment les palindromes comptant un nombre pair ou impair de caractères. Lorsque la phrase contient un nombre impair de caractères, le palindrome se reconnaît par symétrie autour du caractère central, comme dans le dernier exemple que nous venons de voir.

Ceci clôt notre brève étude sur la programmation récursive, si vous êtes tentés par ce type de raisonnements (beaucoup plus proches de la méthode de fonctionnement de la pensée humaine que tout autre forme de programmation) reportez-vous sur des ouvrages traitant des langages récursifs, comme Pascal, C, Lisp, Prolog ou Ada.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur ORIC

PRÉLIMINAIRE

Aujourd'hui, pas d'instructions commentées, car je vous les ai toutes expliquées, sauf celles qui concernent le débordement car j'estime en toute mauvaise foi que vous n'avez pas besoin de vous en servir. Moi-même je ne les utilise jamais, alors on ne les utilise pas, c'est comme ça. D'autres questions ?

LIMINAIRE

Bien plus intéressant que tout ce que l'on peut faire avec des débordements, cette semaine, un utilitaire de mouvements de blocs avec toutes les explications nécessaires et suffisantes pour en faire un vous-mêmes. Voici tout de suite les listings. Le premier est ce que vous devrez taper si vous possédez l'assembleur Monams, le second si vous ne l'avez pas et le troisième montre le résultat final.

LISTING 1

```

10 *ORIG=1000
20 *POINT1 EQU#65
30 *POINT2 EQU#66
40 *POINT3 EQU#67
50 *POINT4 EQU#68
100 *LDA#000
110 *STA POINT1
120 *STA POINT3
130 *LDA#000
140 *STA POINT2
150 *LDA#000
160 *STA POINT4
200 *LDX#20
210 *LDY#FF
220 *DEBUT LDA(POINT1),Y
230 *STA (POINT3),Y
240 *DEY
250 *BNE DEBUT
260 *INC POINT2
270 *INC POINT4
280 *DEX
290 *BNE DEBUT
300 *RTS
    
```

LISTING 2

```

1000 H9 00 LDA #000
1002 85 65 STA #65
1004 85 67 STA #67
1006 A9 00 LDA #000
1008 85 66 STA #66
100A A9 00 LDA #000
100C 85 68 STA #68
100E A2 20 LDX #20
1010 A0 FF LDY #FF
1012 B1 65 LDA ($65),Y
1014 91 67 STA ($67),Y
1016 88 DEY
1017 D0 F9 BNE #1012
1019 E6 66 INC #66
101B E6 68 INC #68
101D CA DEX
101E D0 F2 BNE #1012
1020 60 RTS
    
```

LISTING 3

```

10 FORM=#1000T0#1020 KEUR# FUI
EN:VLC #*#*#*# NEXT FRINTH
20 DATA A9,00,85,65,85,67,A9,00,
85,66,A9,00,85,68,A2,20,A0,FF,
1,65,91,67
30 DINT#88,D0,F9,E6,66,E6,68,CA,
D0,F2,60
    
```

Occupons-nous tout d'abord d'abord du premier. Je vous rappelle que Monams est un assembleur à deux passes, permettant d'utiliser des labels. La première instruction fixe l'endroit où sera implanté le programme, soit en # 1000. Les quatre suivantes déterminent des labels : à chaque fois que l'on inscriba par exemple POINT1, l'assembleur l'interprétera comme étant \$ 65.

Les sept suivantes placent des valeurs dans ces pointeurs. A partir de là, les adresses \$ 65-\$ 66 contiendront # A000 et les adresses \$ 67-\$ 68 contiendront # 5000. Les deux suivantes placent respectivement 32 (en décimal) dans le registre X et 255 (toujours en décimal) dans le registre Y.

Je vais quand même vous dire où nous allons, parce que là, vous devez être en train de ramer dans le noir. Le but de la manoeuvre, c'est de transférer l'écran haute résolution dans une autre partie de la mémoire, et de pouvoir le recharger ensuite. Nous allons utiliser pour ce faire une méthode qui n'est pas très esthétique mais qui par contre est remarquablement efficace. Tant pis pour les puristes : ça va plus vite que tout le reste. Comment allons-nous réaliser cet exploit, vous demandez-vous alors que je distingue des perles de sueur sourde de votre front

enfiévré ? Très simple : nous allons procéder par petits bouts successifs. Voici comment. Le registre Y ne pouvant contenir une valeur supérieure à 255 (ce qui fait 256 nombres différents, ne jamais oublier le 0 !), nous allons transférer un bloc de 256 octets, changer l'adresse de départ, retransférer 256 octets, recharger, et cela 32 fois. Pourquoi 32 ? Parce que l'écran haute résolution fait 8 Ko, ce qui divisé par 256 octets donne 32 mouvements nécessaires. Pendant que nous sommes sur ce chapitre, j'en profite pour vous glisser un terme technique au creux de l'oreille : un bloc de 256 octets s'appelle une page. Venons-en tout de suite au vif du sujet. En ligne 220, nous trouvons un label (DEBUT) et une instruction LDA (POINT1),Y. Celle-ci charge dans l'accumulateur le contenu de l'adresse pointée par

programme en basic :
 10 P1 = # A000
 20 P2 = # 5000
 30 X = 32
 40 Y = 255
 50 A = PEEK(P1 + Y)
 60 POKE P2 + Y, A
 70 Y = Y - 1
 80 IF Y < > 0 THEN 50
 90 X = X - 1
 100 IF X < > 0 THEN 50
 110 END

Bon. Une fois que vous avez transféré votre écran en # 5000, c'est bien joli, mais vous en faites quoi ? Vous le remettez d'où il vient, cong. Apparemment, ça ne sert à rien, mais imaginez par exemple le cas suivant : vous voulez charger un écran haute résolution à partir d'une cassette ou d'une disquette, mais vous ne voulez pas que cet écran apparaisse graduellement, vous préférez qu'il s'affiche d'un coup.

JEU
 REMETTEZ CETTE B.D. DANS LE BON ORDRE CHRONOLOGIQUE.

POINT1 plus 255. L'instruction suivante, STA (POINT3),Y place le contenu de l'accumulateur dans l'adresse pointée par POINT3 plus 255. Nous avons déjà transféré un octet, ce qui est une bonne chose. Nous trouvons ensuite DEY, qui signifie, vous vous en souvenez, Décrémenter Y. Dans notre cas, il va donc devenir 254. Ensuite, nous trouvons BNE DEBUT. C'est à dire que si Y est différent de zéro (ce qui est le cas), on retourne en DEBUT. Allons-y donc.

Là, on prend les mêmes et on recommence : on charge l'accu, on le dépose, etc. Arrive un moment où Y est à zéro. A ce moment-là, au lieu de revenir en DEBUT, le processeur continue imperturbablement son chemin et arrive aux instructions suivantes.

Au point où nous sommes, il faut ajouter 256 aux deux adresses qui nous préoccupent (celle de départ, # A000 et celle d'arrivée, # 5000) pour pouvoir transférer la page suivante. Or, ajouter 256 en hexadécimal à une adresse sur deux octets revient à ajouter 1 à l'octet de poids fort, puisque c'est une retenue sur le troisième chiffre. Et pour rajouter 1, il suffit d'incrémenter l'octet en question et le tour est joué. D'où les deux instructions suivantes : INC POINT2 et INC POINT4. Ensuite, nous trouvons DEX qui décrémente X. Sommes-nous arrivés à 0 ? Pas encore, on repart en DEBUT et on recommence. Une fois qu'X est à 0, on trouve RTS et le programme s'arrête. Voilà, c'est fini. Pour que vous compreniez bien, voici ce que donnerait le même

La solution : vous le transférez à partir de # 5000, vous sauvegardez de # 5000 à # 6FFF, et plus tard, vous le rechargez dans la mémoire (donc de façon invisible) et paf ! Vous le faites apparaître d'un coup, au grand dam des spectateurs qui vont se dire "ça alors, si je m'attendais à ça". Comment faire ?

Très simple. C'est maintenant que le désassemblage de la mémoire va nous servir. Regardez les adresses 1006 et 100A : elles contiennent respectivement LDA # \$ A0 et LDA # \$ 50. Or, le mouvement que nous effectuons part de # A000 pour aller en # 5000. Il suffit donc d'inverser les deux pour inverser le mouvement. Faisons-le de ce pas, avec : POKE # 1007, # 50 : POKE # 100B, # A0

Et lorsque vous faites CALL # 1000, ce qui était en # 5000 réapparaît sur l'écran, magiquement. Sympa, non ? Ce qui me fait penser à quelque chose. Vous savez sur quoi portera le prochain cours ? Sur les crunchages. Parfaitement. Un crunchage (ou compression d'image) permet de stocker une image en moins de place qu'elle n'en prend d'habitude. Une image simple de 8 Ko peut occuper qu'un seul malheureux Ko à la sortie. Avantage : on peut charger un très grand nombre d'écrans dans la mémoire et les faire défiler à volonté, sans avoir à attendre deux minutes (dans le cas d'un lecteur de cassettes) ou 10 secondes (dans le cas d'un lecteur de disquettes). Vous pourrez donc mettre plein d'images dans la mémoire et les faire apparaître tout soudainement grâce au programme d'aujourd'hui. Sympa, non ?

Ce programme offert par Daniel DELOFFRE, constitue à lui seul un véritable petit dictionnaire de chimie.

DICO CHIMIE SUR ORIC/ATMOS

SUITE DU N° 105

4149 PRINT "correspondant, avec 2H a la place de O,"
 4150 PRINT "de la terminaison -AL.1 a fonction"
 4151 PRINT "aldehyde ne peut se trouver qu'en bout"
 4152 PRINT "de chaine et l'usage ve ut que le"
 4153 PRINT "carbone fonctionnel porte le No 1."
 4154 PRINT "il est donc inutile de preciser la"
 4155 PRINT "position de la fonction"
 4159 GOTO 55000
 4160 REM ===CETONE===
 4161 CLS
 4162 PRINT PRINT PRINT "Le groupement fonctionnel CETONE est :"
 4163 FOR S=1 TO 10:PRINT NEXT
 4165 PLOT10,5,92:PLOT10,7,47
 4166 PLOT11,6,67:PLOT12,6,61:PLOT13,6,79
 4167 PRINT "Les CETONES se nomment a partir de"
 4168 PRINT "l'hydrocarbure correspondant, avec 2H"
 4169 PRINT "a la place de O, suivi de e la termi-"
 4170 PRINT "naison -ONE. Comme le groupement fonctionnel"
 4171 PRINT "tionnel peut, dans la plupart des cas"
 4172 PRINT "occuper diverses positions, le numero"
 4173 PRINT "de l'atome de carbone qui le porte"
 4174 PRINT "doit etre precise."
 4177 GOTO 55000
 4180 REM ===CARBOXYLIQUE===
 4181 CLS
 4182 PRINT PRINT PRINT "Le groupement fonctionnel CARBOXYLE "PRINT "e st :"
 4183 FOR S=1 TO 10:PRINT NEXT
 4185 PLOT10,5,45:PLOT11,5,67:PLOT12,5,61:PLOT13,5,79:PLOT11,6,124
 4186 PLOT11,7,79:PLOT12,8,92:PLOT13,9,7
 4187 PRINT "Les ACIDES CARBOXYLIQUE S se nomment "
 4188 PRINT "en faisant suivre le nom de l'hydro-"
 4189 PRINT "carbure correspondant de la terminai-"
 4190 PRINT "son -OIQUE. (Sans utiliser le mot "
 4191 PRINT "acide'). La numerotation de la chaine"
 4192 PRINT "se fait normalement a partir du "
 4193 PRINT "carbone fonctionnel, celui-ci ayant"
 4194 PRINT "donc toujours le No 1, on se dispense"
 4195 PRINT "habituellement de l'indiquer."
 4197 GOTO 55000
 4200 REM ===ESTER===
 4201 CLS
 4202 PRINT PRINT PRINT "Le groupement fonctionnel caracteristique de l'ester est :"
 4203 FOR S=1 TO 10:PRINT NEXT
 4205 PLOT10,5,92:PLOT11,6,67:PLOT12,6,61:PLOT13,6,79:PLOT11,7,124

4206 PLOT11,8,79:PLOT12,9,92:PLOT13,10,82
 4207 PLOT17,7,"R etant une chaine"
 4208 PRINT "organique."
 4209 PRINT "Les alcools reagissent sur les acides"
 4210 PRINT "organiques (ou carboxyliques) pour "
 4211 PRINT "donner un ESTER :"
 4212 PRINT "R-OH + R'-COOH (>) R'-COOR + H2O"
 4214 PRINT "R', chaine organique, pouvant etre la meme que R"
 4216 PRINT "Cette reaction est pratiquement ather-
 4219 PLOT 33,23,"modifie":PRINT "pas la composition du melange final."
 4219 GOTO 55000
 4220 REM ===CHLORURE D'ACIDE===
 4221 CLS:PRINT PRINT PRINT "Le remplacement de l'hydroxyle d'un acide par un atome de"
 4222 FOR S=1 TO 10:PRINT NEXT
 4223 PLOT25,3,"Chlore conduit":PLOT24,4,"a un CHLORURE D'ACIDE :"
 4224 PRINT "Les chlorures d'acides se nomment en"
 4225 PRINT "remplaçant la terminaison OIQUE de"
 4226 PRINT "l'acide par YLE."PRINT "Les chlorures d'acides sont tres reac-"
 4227 PRINT "tifs et se pretent a de nombreuses"
 4228 PRINT "reactions, notamment avec des composes"
 4229 PRINT "comportant un H mobile, qui s'elimine"
 4230 PRINT "avec le Cl."
 4231 PLOT11,7,45:PLOT12,7,67:PLOT13,7,61:PLOT14,7,79:PLOT12,8,124
 4233 PLOT12,9,"Cl":PLOT10,7,"R"
 4235 GOTO 55000
 4240 REM ===ANHYDRIDE D'ACIDE===
 4241 CLS:PRINT PRINT PRINT "L'enlèvement d'une molecule d'eau entre 2 molecules"
 4242 FOR S=1 TO 10:PRINT NEXT
 4243 PLOT22,3,"d'acide conduit":PLOT21,4,"a un ANHYDRIDE D'ACIDE :"
 4244 PRINT "Les anhydrides d'acides se nomment "
 4245 PRINT "simplement en faisant suivre le mot"
 4246 PRINT "ANHYDRIDE du nom de l'acide dont ils"
 4247 PRINT "derivent."PRINT "Leur emploi dans l'esterification est"
 4248 PRINT "particulierement courant."
 4250 PLOT5,6,82:PLOT6,6,45:PLOT7,6,67:PLOT8,6,61:PLOT9,6,79:PLOT8,7,92
 4251 PLOT9,8,79:PLOT10,8,45:PLOT11,8,72:PLOT9,9,79:PLOT10,9,72:PLOT8,10,47
 4252 PLOT5,11,82:PLOT6,11,45:PLOT7,11,67:PLOT8,11,61:PLOT9,11,79
 4253 PLOT16,7,82:PLOT15,17,45:PLOT18,7,67:PLOT19,7,61:PLOT20,7,79
 4254 PLOT19,8,92:PLOT20,9,79:PLOT19,10,47:PLOT16,11,82:PLOT17,11,45
 4255 PLOT18,11,67:PLOT19,11,61:PLOT20,11,79:PLOT17,7,45:PLOT13,9,45
 4256 PLOT14,8,62:PLOT23,9,"+ H O"
 4257 PLOT27,10,50
 4259 GOTO 55000
 4260 REM ===AMINE===
 4261 CLS:PRINT PRINT PRINT "Le grou



R' R":PLOT37,23,34
 4276 PLOT2,25,"AMMONIAC AMINE AMINE"
 4277 PLOT13,26,"l'aire Zaire Zaire"
 4279 GOTO 55000
 4280 REM ===AMIDE===
 4281 CLS:PRINT PRINT PRINT "Le groupement fonctionnel AMIDE est :"
 4282 FOR S=1 TO 10:PRINT NEXT
 4283 PRINT "Le remplacement de l'hydroxyle des acides organiques par un groupe amine"
 4284 PRINT "conduit aux amides."
 4285 PRINT "Les amides se nomment en remplaçant "
 4286 PRINT "la terminaison -IQUE (ou -OIQUE) des"
 4287 PRINT "acides par -AMIDE. Si on remplace de"
 4288 PRINT "facon successive les atomes d'H portés"
 4289 PRINT "par l'azote, on obtient des amides"
 4290 PRINT "substitues :"
 4291 PLOT16,4,92:PLOT17,5,67:PLOT18,5,61:PLOT19,5,79:PLOT16,6,47:PLOT15,7,78
 4292 PLOT14,8,47:PLOT16,8,92:PLOT13,9,72:PLOT17,9,72
 4293 PLOT3,21,"R-C=O R-C=O"
 4294 PLOT6,22,"\ \"
 4295 PLOT7,23,"NH NHR"
 4296 PLOT9,24,50
 4297 PLOT2,25," AMIDE AMIDE"
 4298 PLOT2,26," l'aire Zaire Zaire"
 4299 GOTO 55000
 5000 REM =====
 5001 REM ===CHIMIE MIN===
 5002 REM =====
 5003 CLS
 5005 CM(1)="ANION ACETATE"(CM(2)="ANION OXALATE"
 5010 CM(3)="ANION CARBONATE"(CM(4)="ANION HYDROGENOCARBONATE"
 5015 CM(5)="ANION CYANURE"(CM(6)="ANION METASILICATE"
 5020 CM(7)="ANION METABORATE"(CM(8)="ANION HYDRURE"

4274 PLOT5,22,"\
 4275 PLOT6,23,"H H
 4276 PRINT "Le remplacement de l'hydroxyle d'un acide par un atome de carbone ne sont direc-"
 4277 PRINT "tement lies a un atome d'azote, sont"
 4278 PRINT "considerees comme derivant de l'ammo-"
 4279 PRINT "niac NH3, par la substitution progres-"
 4280 PRINT "sive des trois atomes d'hydrogene par"
 4281 PRINT "des chaines hydrocarbonees :"
 4282 PLOT14,5,72:PLOT13,6,47:PLOT11,7,45:PLOT12,7,78:PLOT13,8,92:PLOT14,9,72
 4283 PLOT6,19,"H H
 4284 PLOT5,20,"/ /"
 4285 PLOT2,21,"H-N R-N
 5025 CM(9)="ANION HYDROXYDE"(CM(10)="ANION PEROXYDE"
 5030 CM(11)="ANION CHLORURE"(CM(12)="ANION HYPOCHLORITE"
 5035 CM(13)="ANION CHLORITE"(CM(14)="ANION CHLORATE"
 5040 CM(15)="ANION PERCHLORATE"(CM(16)="ANION PHOSPHURE"
 5045 CM(17)="ANION PHOSPHATE"(CM(18)="ANION HYDROGENOPHOSPHATE"
 5050 CM(19)="ANION DIHYDROGENOPHOSPHATE"(CM(20)="ANION THIOSULFATE"
 5055 CM(21)="ANION HYDROSULFITE"(CM(22)="ANION ALUMINATE"
 5060 CM(23)="ANION CHROMATE"(CM(24)="ANION BICHROMATE"
 5065 CM(25)="ANION MANGANATE"(CM(26)="ANION PERMANGANATE"
 510 FOR CA=1 TO 26
 5105 IF CA=9 THEN S=2 ELSE S=3
 5110 PRINT P(S);CA; " - ";CM(CA)
 5120 NEXT
 5130 GETA\$:GETB\$:CS=AS+BS:C=VAL(C\$)

5140 GOTO(5200+CA*10)
 5210 REM ===ACETATE===
 5211 GOSUB 56000
 5212 PLOTS,10,"ACETATE":PLOTS,13,"CH3-COO":PLOT12,13,96
 5214 GOTO 55000
 5220 REM ===OXALATE===
 5221 GOSUB 56000
 5222 PLOTS,10,"OXALATE":PLOTS,13,"(COO)":PLOT11,13,123:PLOT10,14,50
 5224 GOTO 55000
 5230 REM ===CARBONATE===
 5231 GOSUB 56000
 5232 PLOTS,10,"CARBONATE":PLOTS,13,"CO":PLOT7,13,123:PLOT7,14,51
 5234 GOTO 55000
 5240 REM ===HYDROGENOCARBONATE===
 5241 GOSUB 56000
 5242 PLOTS,10,"HYDROGENOCARBONATE":PLOTS,13,"H-CO":PLOT12,13,96
 5243 PLOT12,14,51
 5244 GOTO 55000
 5250 REM ===CYANURE===
 5251 GOSUB 56000
 5252 PLOTS,10,"CYANURE":PLOTS,13,"CN":PLOT8,13,96
 5254 GOTO 55000
 5260 REM ===METASILICATE===
 5261 GOSUB 56000
 5262 PLOTS,10,"METASILICATE":PLOT17,13,"SiO":PLOT10,13,123
 5263 PLOT10,14,51
 5264 GOTO 55000
 5270 REM ===METABORATE===
 5271 GOSUB 56000
 5272 PLOTS,10,"METABORATE":PLOT7,13,"BO":PLOT9,13,96:PLOT9,14,50
 5274 GOTO 55000
 5280 REM ===HYDRURE===
 5281 GOSUB 56000
 5282 PLOTS,10,"HYDRURE":PLOT7,13,"H":PLOT8,13,96
 5284 GOTO 55000
 5290 REM ===HYDROXYDE===
 5291 GOSUB 56000
 5292 PLOTS,10,"HYDROXYDE":PLOT7,13,"OH":PLOT10,13,96
 5294 GOTO 55000
 5300 REM ===PEROXYDE===
 5301 GOSUB 56000
 5302 PLOTS,10,"PEROXYDE":PLOT7,13,"O":PLOT8,13,123:PLOT8,14,50
 5304 GOTO 55000
 5310 REM ===CHLORURE===
 5311 GOSUB 56000
 5312 PLOTS,10,"CHLORURE":PLOT7,13,"Cl":PLOT9,13,96
 5314 GOTO 55000
 5320 REM ===HYPOCHLORITE===
 5321 GOSUB 56000
 5322 PLOTS,10,"HYPOCHLORITE":PLOT18,13,"ClO":PLOT11,13,96
 5324 GOTO 55000
 5330 REM ===CHLORITE===
 5331 GOSUB 56000
 5332 PLOTS,10,"CHLORITE":PLOT6,13,"ClO":PLOT9,13,96:PLOT9,14,50
 5334 GOTO 55000
 5340 REM ===CHLORATE===
 5341 GOSUB 56000
 5342 PLOTS,10,"CHLORATE":PLOT6,13,"ClO":PLOT9,13,96:PLOT9,14,51
 5344 GOTO 55000
 5350 REM ===PERCHLORATE===
 5351 GOSUB 56000
 5352 PLOTS,10,"PERCHLORATE":PLOT7,13,"ClO":PLOT10,13,96:PLOT10,14,52
 5354 GOTO 55000
 5360 REM ===PHOSPHURE===
 5361 GOSUB 56000
 5362 PLOTS,10,"PHOSPHURE":PLOT7,13,"P":PLOT13,125:PLOT8,14,51
 5364 GOTO 55000
 5370 REM ===PHOSPHATE===
 5371 GOSUB 56000
 5372 PLOTS,10,"PHOSPHATE":PLOT7,13,"PO":PLOT9,13,125:PLOT9,14,52
 5374 GOTO 55000
 5380 REM ===HYDROGENOPHOSPHATE===
 5381 GOSUB 56000
 5382 PLOTS,10,"HYDROGENOPHOSPHATE":PLOT9,13,"HPO":PLOT12,13,123
 5383 PLOT12,14,52
 5384 GOTO 55000
 5390 REM ===DIHYDROGENOPHOSPHATE===
 5391 GOSUB 56000
 5392 PLOTS,10,"DIHYDROGENOPHOSPHATE":PLOT9,13,"H2PO":PLOT13,13,96
 5393 PLOT10,14,50:PLOT13,14,52
 5394 GOTO 55000
 5400 REM ===THIOSULFATE===

Microfolie's les spécialistes 30.21.75.01

Matériels - Périphériques - Fournitures - Logiciels - Accessoires - Librairie - Formation.

- ATARI 520 ST**
- Mono 9 990 F TO9 M 9 950 F
 - Couleur 12 000 F TO9 C 12 000 F
- AMSTRAD**
 1 jeu gratuit avec chaque U.C.
- 464 M 2 690 F M05 + LEP + BASIC
 - 464 C 3 990 F + 300 F log. 2 990 F
 - 664 M 3 790 F TO70 + LEP + BASIC
 - 664 C 5 290 F + 400 F log. 3 990 F
 - 6128 M 4 490 F
 - 6128 C 5 990 F
 - 8256 6 990 F
- PROMO THOMSON**
- 464 M 2 690 F M05 + LEP + BASIC
 - 464 C 3 990 F + 300 F log. 2 990 F
 - 664 M 3 790 F TO70 + LEP + BASIC
 - 664 C 5 290 F + 400 F log. 3 990 F
- PROMO MSX**
- Drive + cont. 1 990 F YAMAHA YIS 503 ou Drive sup. + câble 1 890 F CANON V 20 + CM 14 4 990 F
 - Crayon optique 295 F
 - Imprim. DMP 2000 2 290 F
 - Synthétiseur 390 F
 - Peritel 390 F
 - Câble imprim. 150 F
 - Housse 175 F

- LOGICIELS**
 Réservation par tél. Catalogue (3 timbres à 2,20 F)
- AMSTRAD (+ 200 titres) MSX (+ 100 titres)**
- SORCERY C/D 105/199 F TENNIS K 229 F
 - BEACH HEAD C/D 105/179 F LODGE RUNNER K 369 F
 - FIGHTER PILOT C/D 95/159 F PING PONG K 249 F
 - AIRWOLF C/D 105/159 F ROAD FIGHTER K 249 F
 - CENTRE COURT C/D 119/149 F
 - JUMJET C/D 105/149 F
 - MASTER CHESS C/D 105/149 F
 - RALLYE II C/D 169/269 F
- THOMSON (+ 190 titres)**
- 5e AXE-M05 199 F CRYPT SHOW 99 F
 - SUP. TENNIS-M05/TO7 70 195 F
 - MANDRAGORE-M05/TO7 70 239 F
 - IMPERIALIS-M05/TO7 199 F
 - RAID SUR TENERE-M05/TO7 169 F
 - AIGLE D'OR 169 F
- ORIC (+ 170 titres)**
- LORITEL 399 F
 - SECRET TOMBEAU 149 F
 - FRELON 129 F
 - CRYPT SHOW 99 F
 - BEACH HEAD 2 119 F
 - TOUR DE FRANCE 119 F
 - MANDRAGORE 339 F
 - VIEW TO A KILL 129 F
 - SKY FOX 129 F
- C 64 (+ 150 titres)**
- BEACH HEAD 2 119 F
 - TOUR DE FRANCE 119 F
 - MANDRAGORE 339 F
 - VIEW TO A KILL 129 F
 - SKY FOX 129 F

- PÉRIPHÉRIQUES ET ACCESSOIRES**
- Monit. coul. CM 14 2 950 F
 - Monit. mono Peritel 1 100 F
 - Manette Q II 99 F
 - Jasmin 2 Oric 3 150 F
 - Manettes Thomson 559 F
 - Clavier T07 699 F
 - Megabus + cordon M05 659 F
 - Imp. GP 500 A 2 290 F
 - Imp. SP 1000 A 3 290 F
 - Drive MSX 1 mega 3 290 F
 - Brother 1009 QL 2 850 F
 - Modulateur Secam 499 F
 - Ruban GP 500 99 F
 - Boîte disq. clefs 1/4 250 F
 - Disq. 3P, les 10 350 F
 - K7 15 min, les 10 69 F
- Prix TTC. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE à retourner à MICROFOLIE'S, 4, rue André Chénier 78000 Versailles - 30 21 75 01.

MATERIEL	ARTICLE	PRIX	Nom et prénom du destinataire		PAIEMENT A CREDIT	
			Adresse		Je désire recevoir une offre crédit CREG	
			C.P.		Montant de la commande F /	
			Tel		Nombre mensualités F/mois	
			Ville		Versement comptant 20 % F	
			Ci joint mon règlement par		Signature	
			<input type="checkbox"/> chèque		<input type="checkbox"/> chèque	
			<input type="checkbox"/> mandat lettre		<input type="checkbox"/> mandat lettre	
TOTAL						

Matériel en port du Cours. DOM TOM étranger, nous consulter. Frais d'envoi 0 à 500 F - 20 F / 500 F - 40 F.

A SUIVRE...

MOON CONTROL

AMSTRAD

QUI EST DANS LA LUNE PERD SA BRUNE.



C'est un véhicule bizarre qui se promène sur la lune et puis il lui arrive plein de trucs et puis c'est super.

Laurent GRISEL

SUITE DU N° 105

```

1120 IF C=127 AND P>1 THEN PEN 3:P
PRINT MID$(A$,P,1):CD$:CD$:PEN 1:P
RINT CHR$(255):CD$:P=P-1:A$=LEFT$
(A$,P-1)+CHR$(255)+RIGHT$(A$,L-P):
GOTO 1030
1130 IF C=250 THEN PEN 3:PRINT MID
$(A$,P,1):PEN 1:LOCATE X,Y:P=1:GO
TO 1030
1140 IF C=251 THEN PEN 3:PRINT MID
$(A$,P,1):LOCATE W+L,Y:P=L:PEN 1:
GOTO 1030
1150 IF C=9 THEN A$=LEFT$(LEFT$(A$
,P-1)+CHR$(255)+RIGHT$(A$,L-P+1),L
):PEN 3:PRINT RIGHT$(A$,L-P+1):LO
CATE W+P,Y:PEN 1:GOTO 1030
1160 GOTO 1030
1170 PAPER 1:PEN 2:PRINT MID$(A$,P
,1):CD$:PAPER 0:PEN 1:RETURN
1180 EVERY 50,1 GOSUB 1190:GOTO 11
90
1190 PRINT MID$(A$,P,1):CD$:RETUR
N
1200 *
1210 * *****
1220 * * TRAITEMENT du *
1230 * * NOM du JOUEUR *
1240 * *****
1250 *
1260 I=1:WHILE MID$(A$,I,1)=CHR$(2
55) AND I<=L:I=I+1:WEND:IF I>L THE
N LOCATE X,Y:PRINT SPCL):PRINT:PE
N 1:A$="":A=VAL(A$):RETURN
1270 L2=L-I+1:A$=RIGHT$(A$,L2):I=L
2:WHILE MID$(A$,I,1)=CHR$(255) AND
I>0:I=I-1:WEND:A$=LEFT$(A$,I)
1280 FOR J=2 TO I-1:IF MID$(A$,J,1
)=CHR$(255) THEN A$=LEFT$(A$,J-1)+
" "+RIGHT$(A$,I-J)
1290 NEXT:LOCATE X,Y:PEN 3:PRINT A
$:SPC(L-I):PRINT:PEN 1
1300 RETURN
1310 FOR I=LEN(B$)+1 TO L:B$=B$+CH
R$(255):NEXT:RETURN
1320 *
1330 * *****
1340 * * CARACTERES a *
1350 * * DOUBLE HAUTEUR *
1360 * *****
1370 *
1380 FOR J=1 TO LEN(M$):AD=8*ASC(M
ID$(M$,J,1))+41983:FOR I=1 TO 8:Q$
=BIN$(PEEK(AD+I)):D$="":FOR H=1
TO 4:B$=MID$(Q$,H,1):D$=D$+B$+B$:N
EXT:C(I)=VAL("&X"+D$):D$="":FOR H=
5 TO 8:B$=MID$(Q$,H,1):D$=D$+B$+B$
:NEXT:D(I)=VAL("&X"+D$):NEXT
1390 SYMBOL 254,DC(1),DC(2),DC(2)
,C(5),DC(5),DC(6),DC(6),DC(7),DC(8)
,D(8):PAPER P1:PEN C1
1650 LOCATE X+J*2,Y:PRINT CHR$(252
)+CHR$(254):LOCATE X+J*2,Y+1:PRIN
T CHR$(253)+CHR$(255):NEXT:RETURN
1660 *
1670 * *****
1680 * * DONNEES du *
1690 * * VEHICULE *
1700 * *****
1710 *
1720 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
7,7,7,15,0,1,3,15,15,15,15,1,15
,15,0,12,14,15,15,15,15,0,0,0,0
,15,0,14,15,1,0,0,0,15,0,0,14,15,1
5,7,3,15,0,0,0,30,15,15,15,0,0,
0,240,240,120,0,12,0,0,128,128,1
28,0,0
1730 DATA 0,0,1,1,15,1,0,0,127,15,
15,15,15,30,0,0,255,15,120,240,240
,240,240,96,255,15,15,135,135,131,
0,0,255,15,15,15,15,0,0,255,15,
15,15,15,0,0,255,15,30,60,60,12
0,48,16,255,15,135,195,225,224,192
,128,206,15,15,15,15,0,0,0,8,12,
14,14,0,0,0
1740 *
1750 * *****
1760 * * CODE ASCII *
1770 * * Pour le SOL *
1780 * *****
1790 *
1800 DATA 32,32,250,32,32,249,32,3
2,248,32,32,247,32,32,246,32,32,24
5,32,32,244,32,32,243,32,32,242,32
,32,241,32,240,143,32,239,143,236,
143,143,32,241,143,32,242,143,32,2
44,143,32,246,143,237,143,143
1810 *
1820 * *****
1830 * * CODIFICATION de *
1840 * * chaque SECTEUR *
1850 * *****
1860 *
1870 DATA 2,1,2,3,4,2,3,1,1,1,2,3,
4,2,2,4,5,7,3,2,3,4,2,3,1,1,2,3,2,
4,2,1,3,4,4,4,4,3,2,1,2,3,2,1,2,
3,11,12,2,3,4,2,2,1,2,3,4,2,1,3,3,
4,2,3,4,2,3,2,1,3,4,2,3,2,3,4,2,3,
9,6,10,4,4,3,4,2,2,3,1,3,2,3,4,16,
15,3,4,2,3,1,3,2,4,3,3,2,4,3,2,1,1
,2,4
1880 DATA 66,2,4,3,2,1,3,1,3,3,4,2
,5,6,7,4,3,2,2,3,1,3,4,2,9,8,6,10,
2,3,1,1,1,3,3,4,2,3,4,2,4,2,1,1,
2,3,4,2,3,11,13,12,3,4,3,2,3,4,2,
1,3,4,2,1,3,4,2,5,6,8,10,3,2,1,4,
3,2,3,4,1,2,1,3,4,3,2,5,6,10,3,2,4
,2,1,3,4,2,3,4,3,2,3,2,3,4,2,1
1890 DATA 67,1,3,2,1,4,4,3,2,1,2,3
,2,1,9,7,14,17,4,3,2,1,3,4,2,3,1,4
,3,2,1,2,3,2,4,3,1,3,3,1,1,10,15,2,
1,4,2,4,1,4,2,1,4,2,4,1,2,4,2,9,6,
7,3,4,4,3,2,3,3,1,3,2,4,3,4,2,1,2,
3,2,3,2,1,2,3,3,2,1,2,3,2,3,2,1,2
1900 DATA 68,3,4,4,3,2,1,4,3,2,2,4
,3,5,6,8,10,4,3,2,4,3,2,4,3,2,4,3,
4,11,12,4,3,3,2,3,4,2,3,4,1,2,3,3,
4,2,4,9,8,6,7,1,1,1,1,1,1,1,5,8,
6,10,4,4,3,2,3,4,2,1,3,4,2,1,3,3,2
,1,3,2,3,4,2,1,3,4,2,1,3,3,2,1,3
1910 DATA 69,3,1,1,2,2,4,1,2,3,1,2
,3,5,7,1,2,1,1,3,2,11,12,3,2,4,3,2
,5,6,7,3,4,2,3,4,1,9,10,3,4,2,4,4,
2,3,1,2,3,4,2,1,4,3,2,1,1,2,2,2,4,
4,1,1,3,2,4,3,2,1,1,2,2,2,3,4,1,1,
3,2,4,3
1920 DATA 70,5,10,3,4,3,2,4,3,2,4,
3,2,3,2,3,4,2,1,2,3,4,3,2,1,3,4,14
,13,15,3,4,3,2,4,2,2,1,3,2,4,16,18
,17,4,3,2,3,4,3,2,3,4,4,3,2,1,2,3,
2,1,2,3,4,3,2,3,4,2,1,3,2,3,1,2,
3,2,2,3,4,3,2,1,3,2,1,2
1930 DATA 5,7,71,9,10,2,3,4,2,3,1,
3,4,2,2,3,4,2,2,3,4,2,3,4,2,3,1,3,
4,3,3,1,2,3,2,1,3,2,3,1,4,3,2,3,4,
4,3,2,1,2,3,2,1,2,3,4,3,2,2,3,4,2,
1,3,2,3,1,2,3,2,2
1940 DATA 72,1,3,4,3,2,1,2,3
1950 DATA 73,3,4,3,4,2,3,1,3,4,3,3
,1,2,3,2,1,3,2,3,1,4,2,3,4,2,3,1,3
,4,3,3,1,2,3,2,1,3,2,3,1
1960 DATA 74,3,4,2,4,3,4,2,5,6,8,6
,10,4,3,2,4,3,2,3,4,11,12,4,3,3,4,
1,2,1,2,3,3,4,2,4,9,6,8,6,7,2,2,3,
4,1,5,8,6,8,10,4,4,3,2,3,4,2,1,3,4
,2,1,3,3,2,1,3,2,3,4,2,1,1,2,3,3,2
,3,4,2,3,4,3,2,3,4,2,3,4
1970 DATA 75,3,3,4,2,3,4,4,3,2,1,3
,2,3,4,2,3,2,5,7,9,10,4,3,2,3,4,2,
3,4,3,2,3,2,1,2,3,4,3,2,3,2,3,4,2,
1,1,2,3,3,2,3,4,2,3,4,3,2,3,4,2,3,
4
1980 DATA 9,7,76,5,7,4,3,2,3,4,2,9
,10,1,2,2,1,3,2,1,3,2,1,2,3,2,1,2,
3,2,1,2,3,4,2,3,4,3,2,3,2,1,2,3,4,
3,2,3,2,1,2,3,4,2,3,4,3,2,3,2,1
1990 DATA 77,4,2,3,2,1,3,3,4,2,3,2
,5,6,8,6,7,3,2,3,4,2,4,11,12,3,4,2
,3,4,2,4,3,2,4,16,18,15,4,3,2,2,3,
1,3,4,4,3,2,1,3,2,3,2,3,2,1,2,3,4,2,
3,4,3,2,3,2,1,2,3,4,3,2,3,2,1,2,3,
4,2,3,4,3,2,3,2,1
2000 DATA 78,3,4,3,2,1,4,2,2,1,2,3
,4,2,3,4,3,2,3,2,1,2,3,4,3,2,3,2,1
,2,3,4,2,3,4,3,2,3,2,1
2010 DATA 14,79,17,3,4,3,2,1,3,4,2
,3,2,1,3,2,3,3,2,4,2,1,2,3,2,3,2,3

```

suite page 27

RALLYE

Un rallye casse-cou pour les téméraires de la conduite sur micro.

Serge CARBILLET

EXELVISION-EXL 100



SUITE DU N° 105

```

87 FOR I=L0 TO L4-(L1/2)STEP EC/2:CALL LINE("R",160,I,L3,I):NEXT
88 FOR I=L4-(L1/2)TO L4 STEP EC/2:CALL LINE("B",160-P,I,160-L1,I)
89 CALL LINE("B",L3+L1,I,L3+P,I):NEXT
90 RETURN
91 GOSUB 83:IF X<20 OR X>25 THEN AC=1
92 RETURN
93 ! ### VEHIC. D. ###
94 IF P=1 THEN 97 ELSE GOSUB 95:GOTO 96
95 FOR I=L2 TO L1+1:CALL LINE("G",160,I,L3,I):NEXT:RETURN
96 L0=L0+(6*P):L2=L0-(2*P):L3=L3+14:L4=L4+7+(6*P)
97 FOR I=L2 TO L0 STEP EC/2:CALL LINE("W",160,I,L3,I):NEXT
98 CALL LINE("W",L3,L2,L3,L4):CALL LINE("W",160,L2,160,L4)
99 FOR I=L0+(3*P)TO L4 STEP EC/2:CALL LINE("W",160,I,L3,I):NEXT
100 L1=L4+1+P:FOR I=L4 TO L1 STEP EC/2:CALL LINE("B",L3-P,I,L3-(2*P),I)
101 CALL LINE("B",160+P,I,160+(2*P),I):NEXT
102 RETURN
103 GOSUB 95:IF X<10 OR X>15 THEN AC=1
104 RETURN
105 ! ### VIRAGES ###
106 PU=1:IF X2=-1 THEN L2=-EC ELSE L2=EC
107 FOR I=L0 TO L4 STEP L2/2
108 CALL LINE("G",168,30,L3,99):CALL LINE("B",168,30,L3+L2,99)
109 CALL LINE("G",152,30,L1,99):CALL LINE("B",152,30,L1+L2,99)
110 L1=L1+L2:L3=L3+L2:NEXT:SO=SO+(L0*2):CALL COLOR("1YC")
111 LOCATE (8,50):PRINT " Z " :V=V+1:IF V=3 THEN 112 ELSE RETURN
112 L0=-L0:L4=-L4:PU=0:X2=-X2:GOTO 115
113 FOR J=-1 TO 1:CALL LINE("G",168,30,L3+J,99):CALL LINE("G",152,30,L1+J,99)
114 NEXT:CALL LINE("B",152,30,84,99):CALL LINE("B",168,30,236,99)
115 IF X+(L1/8 OR X+5)>L3/8 THEN AC=1
116 RETURN
117 ! ### PLOT C ###
118 FOR I=L0 TO L4 STEP EC:CALL LINE("R",L1,I,L3,I)
119 L1=L1-(EC/4):L3=L3+(EC/4):NEXT:L0=L0+20:L4=L4+23:RETURN
120 !
121 IF (X)>13 AND X<22)OR X<10 OR X>25 THEN AC=1
122 L1,L3=160:FOR I=35 TO 98:CALL LINE("G",L1,I,L3,I)
123 L1=L1-.5:L3=L3+.5:NEXT:RETURN
124 ! ### PANNEAU ###
125 IF P=1 THEN 134
126 RESTORE 197:GOSUB 131:GOSUB 131
127 ON X3+1 GOTO 128,129,130
128 RESTORE 203:GOSUB 131:GOTO 134
129 RESTORE 199:GOSUB 131:GOTO 134
130 RESTORE 200:GOSUB 131:GOTO 134
131 READ C,D
132 READ E:IF E=0 THEN RETURN
133 READ F:CALL LINE("B",C,D,E,F):C=E:D=F:GOTO 132
134 CALL LINE("R",L1,L4,160,L0):CALL LINE("R",160,L0,L3,L4)
135 CALL LINE("R",L3,L4,L1,L4)
136 L0=L0-8:L1=L1-8:L3=L3+8:L4=L4+5:RETURN
137 !
138 L1,L3=160:FOR I=28 TO 77:CALL LINE("G",L1,I,L3,I)
139 L1=L1-1:L3=L3+1:NEXT
140 IF VIT>100+X3*20 THEN AC=3
141 RETURN
142 ! ### CH. DEF. D. ###
143 FOR I=L0 TO L4 STEP EC:CALL LINE("Y",L1,I,L3,I)
144 L1=L1-(EC/4):L3=L3+EC-.5:NEXT:L0=L0+20:L4=L4+20:RETURN
145 !

```

```

146 IF X<10 OR (X)>13 AND VIT>50)THEN AC=2
147 GOTO 154
148 ! ### CH. DEF. G ###
149 FOR I=L0 TO L4 STEP EC:CALL LINE("Y",L1,I,L3,I)
150 L1=L1-EC+.5:L3=L3+(EC/4):NEXT:L0=L0+20:L4=L4+20
151 RETURN
152 !
153 IF X>25 OR (X<22 AND VIT>60)THEN AC=2
154 L1=155:L3=165
155 FOR I=39 TO 100 STEP 1.25:CALL LINE("G",L1,I,L3,I)
156 L1=L1-1.5:L3=L3+1.5:NEXT
157 RETURN
158 ! ### VERGLAS ###
159 IF L0>39 THEN GOSUB 167
160 FOR I=L0 TO L4 STEP 3:CALL LINE("W",L1,I,L3,I)
161 IF I<(L4-L0+3)/2+L0 THEN L1=L1-2:L3=L3+1.5:GOTO 163
162 L1=L1+1:L3=L3-1
163 NEXT:L0=L0+12:L4=L4+12+(3*P)
164 RETURN
165 !
166 IF (X)>12 AND X<23)OR X<10 OR X>25 THEN AC=1
167 PU=1:L2=L1:L5=L3:FOR I=L0-12 TO L4-12 STEP 3
168 CALL LINE("G",L2,I,L5,I):L2=L2-3:L5=L5+3:NEXT
169 RETURN
170 ! ### BALISE ###
171 ON P GOTO 172,173,174
172 C1$="M":C2$="G":GOTO 175
173 C2$="M":C1$="G":GOTO 175
174 C3$="M":C1$="G":C2$="G"
175 IF V=3 AND X1=4 THEN 179
176 IF V=3 AND X1=3 THEN 184
177 ON X2+2 GOTO 184,184,179
178 ! ### GAUCHE ###
179 IF P=1 THEN FOR I=228 TO 230:CALL LINE("G",I,70,I,85):NEXT
180 CALL LINE(C1$,136,28,136,33)
181 FOR I=120 TO 121:CALL LINE(C2$,I,42,I,52):NEXT
182 FOR I=90 TO 92:CALL LINE(C3$,I,70,I,85):NEXT:GOTO 186
183 ! ### DROITE ###
184 IF P=1 THEN FOR I=90 TO 92:CALL LINE("G",I,70,I,85):NEXT
185 CALL LINE(C1$,184,28,184,33)
186 FOR I=195 TO 196:CALL LINE(C2$,I,42,I,52):NEXT
187 FOR I=228 TO 230:CALL LINE(C3$,I,70,I,85):NEXT
188 IF V=6 AND (X1=3 OR X1=4)THEN X2=-X2
189 RETURN
190 ! ### 4E BALISE ###
191 L0=3:L1=91:L2=94:L3=97:L4=7:FOR I=1 TO 6
192 CALL LINE("B",L1,L0,L2,L4):CALL LINE("B",L2,L4,L3,L0):L1=L1+8:L2=L2+8
193 L3=L3+8:IF I<5 THEN L0=L0+3:L4=L4+2 ELSE L0=L0-2:L4=L4-1
194 NEXT:PAUSE .2:FOR I=3 TO 18:CALL LINE("C",91,I,138,I)
195 NEXT:RETURN
196 ! ### DATAS ###
197 DATA 152,56,153,56,153,64,0
198 DATA 163,56,167,56,167,64,163,64,163,56,0
199 DATA 156,56,160,56,160,59,156,61,156,64,160,64,0
200 DATA 156,56,156,61,160,61,160,56,160,64,0
201 DATA 30,80,20,80,20,95,30,95,30,88,25,88,0
202 DATA 38,80,38,95,48,95,48,80,38,80,0
203 DATA 156,56,156,64,160,64,160,56,156,56,0
204 ! ### INCIDENTS ###
205 !
206 ! ### ACCIDENT ###

```

suite page 30

HECTOR



suite de la page 28

1910 DATA E, Note de musique, RE, Brame, REE, Sonje, REV E, Couleur émeraude, VERTE, Proue d'un navire, ETRAVE, Lien, ENTRAVE

1920 DATA N, Espace de temps, AN, Animal ongulé, ANE, F emelle du canard, CANE, Réprimande, TANCE, Petit cahier, CARNET, Part, TRANCHE

1930 DATA R, Soleil, RA, Via, PAR, Enjeu, PARI, Groupe, PA RTI, Equivalence, PARITE, Boucaniers, PIRATES

1940 DATA N, Pronom indéfini, ON, Bruit, SON, Traitement, SOIN, Angles, COINS, Poissons, COLINS, Mur de séparation, CLOISON

1950 DATA T, Note de musique, UT, Enlève la vie, TUE, B oite, ETUI, Parasite, TIQUE, Petit pieu, PIQUET, Caractéristique, TYPIQUE

1960 DATA E, Expression méridionale, VE, Existence, VI E, Tourne rapidement, VIRE, Contente, RAVIE, Petit plat, R AVIER, Petits cailloux, GRAVIER

1970 DATA H, Exprime l'étonnement, OH, Unité de résis tance, OHM, Foyer, HOME, Laid, MOCHE, Manquer d'ouvrage, CH OMER, Couverte de métal, CHROME

1980 DATA A, Soleil, RA, Rongeur, RAT, Foyer, ATRE, Berge r, PATRE, Outil de forage, TREPAN, Est de la famille, PAR ENTE

1990 DATA L, Article, LE, Joli, BEL, Secrétée par le fo ie, BILE, Sans attache, LIBRE, Reluit, BRILLE, Sorte d'écr iture, BRAILLE

2000 DATA S, Pronom réfléchi, SE, Partie de tennis, SE T, Saisons chaudes, ETES, Maladie contagieuse, PESTE, Etr e vi, PRESTE, Actuel, PRESENT

2010 DATA S, Forme le squelette, OS, Note de musique, SOL, Poisson plat, SOLE, Molécules gramme, MOLES, Coquill ages, MOULES, Produit alimentaire, SEMOULE

2020 DATA N, Pronom indéfini, ON, Pronom possessif, TO N, Son musical, NOTE, Pronom possessif, NOTRE, Fait voir, MONTRE, Etre dénaturé, MONSTRE

2030 DATA L, Article, LE, Parcourue des yeux, LUE, Donn e contre un loyer, LOUE, Cohue, FOULE, Formes imprécises , FLOUES, Déplacement d'air, SOUFFLE

2040 DATA T, Relie deux mots, ET, Retire, DTE, Choisit, OPTE, Chrétien d'Egypte, COPTE, Fait son calcul, COMPTE, Purée de pomme, COMPOTE

2050 DATA I, Note de musique, MI, Partie du pain, MIE, Ligne imaginaire, MIRE, Gain supplémentaire, PRIME, Etat, EMPHIRE, N'est plus valable, PERIMEE

2060 DATA E, Note de musique, RE, Brame, REE, Lanrière de cuir, RENE, Allocation, RENTE, Nouveau, RECENT, Axée, CE NTREE

2070 DATA I, Du verbe rire, RI, Colère, IRE, Nid d'aigl e, AIRE, Couple, PAIRE, Miser, PARIER, Cachette, REPAIRE

2080 DATA A, Pronom possessif, TA, Manière, ART, Loupe, RATE, Berger, PATRE, Crochet pour v tement, PATERE, Endui

te, PLATREE

2090 DATA H, Interjection, EH, Crie du charretier, HUE , T'te de sanglier, HURE, Essaim, RUCHE, Pichet, CRUCHE, Al longer, COUCHER

2100 DATA I, Du verbe rire, RI, Colère, IRE, Contester, NIER, Souveraine, REINE, Qui a de la chance, VERNIE, Cont raire, INVERSE

2110 DATA C, Langue provençale, OC, Rocher, ROC, Durill ons, CORS, Scéance, COURS, Bruit d'ensemble, CHORUS, Fourc hus, CROCHUS

2120 DATA A, Soleil, RA, Vallée, RIA, Sépara, TRIA, Asséc her, TARIR, Tirer du lait, TRAIRE, Outil de perçage, TARI ERE

2130 DATA R, Métal précieux, OR, Petite rivière, RIO, G roupe, TRIO, Chiffre, TROIS, Bois lentement, SIROTE, Etriq ués, ETROITS

2140 DATA L, Article, LE, Condiment, SEL, Solutions, CLE S, Gorge dans le Jura, CLUSE, Dans un contrat, CLAUSE, Pr ésents, ACTUELS

2150 DATA L, Note de musique, LA, Bière blonde, ALE, At tache, LACE, Parties d'un navire, CALES, Espaces découve rts, PLACES, Cas particulier, SPECIAL

2160 DATA A, A toi, TA, Rongeur, RAT, Enlèvement, RAPT, C onfia, FRETA, Sorte de piège, TRAPPE, Attirer, APPATER

2170 DATA E, Note de musique, RE, Artère, RUE, Dur, RUDE , Temps, DUREE, Hardi, DELURE, Ouverture musicale, PRELUDE

2180 DATA M, Pronom réfléchi, ME, Habitant, AME, Aviron , RAME, Couleur, FARME, Unité de courant, AMPERE, Modéra, T EMPERA

2190 DATA R, Métal, OR, Désormais, ORE, Géant gourmand, OGRE, Débauche, ORGIE, Succès, GLOIRE, Renvoyer, LIMOGER

2200 DATA S, Champion, AS, Abject, BAS, Partie inférieu re, BASE, Dégouté, BLASE, Repère, BALISE, Machine de guerr e, BALISTE

2210 DATA I, Note de musique, SI, Argile, SIL, Edits, LO IS, Entrepôts de grains, SILOS, Seuls, ISOLES, Pièces de charpente, SOLIVES

2220 DATA A, Pronom possessif, SA, Circonstance, CAS, T rou d'aiguille, CHAS, Caves, CHAIS, Siège, CHAISE, Ils son t punis, CHATIES

2230 DATA N, Négation, NI, Boisson, VIN, Inutile, VAIN, I mbibe de vin, AVINE, Imagina, DEVINA, Sortant des règles , DEVIANT

2240 DATA O, Note de musique, DO, Po me, DDE, Use par f rotement, RODE, Chiffre un message, CODER, Racommoder, COUDRE, Qui étude, DOUCEUR

2250 DATA B, Du verbe boire, BU, Objectif, BUT, Extrê mité, BOUT, Compresseur, TURBO, Mange, BROUTE, Jeune pousse, BOUTURE

2260 DATA U, Qui est connu, SU, Autocar, BUS, Projectil , OBUS, Fiente de vache, BOUSE, V tement, BLOUSE, Qui se d issout, SOLUBLE

2270 DATA E, Note de musique, RE, Trois fois, TER, Beau coup, TRES, Us et coutumes, RITES, Couronnes, TIARES, Aima ntes, ATTIRES

2280 DATA M, Animé, MU, Troublé, EMU, Déesse, MUSE, Léger es grimaces, MOUES, Railles, MOQUES, Lieu de prière, MOSQ UEE

2290 DATA T, Enlever phonétiquement, OT, Donne le dép art, TOP, Ami, POTE, Poste, Ouvertures, PORTES, Pièc es de charpente, POUTRES

2300 DATA U, Qui est connu, SU, Elime, USE, Aigre, SURE, Etoffes grossières, BURES, De couleurs sombres, BRUNES, Pluies fines, BRUINES

2310 DATA I, Du verbe rire, RI, Rage, IRE, Dans un po m e, RIME, Regarder avec soin, MIRE, Récompenser, PRIMER, E n premier, PRIMEUR

2320 DATA I, Du verbe rire, RI, Rage, IRE, Encaustique, CIRE, Hurler, CRIER, Rendre grenue, CREPIR, Outil pour pe rcer, PERCOIR

2330 DATA I, Note de musique, MI, Petite massue de bo is, MIL, Sert a user, LIME, Un nombre, MILLE, Nom d'une gr aminée, MILLET, Instrument de jeu, MAILLET

2340 DATA I, Note de musique, MI, Confident, AMI, Affec tionne, AIME, Et'ta, ECIMA, Méchanceté, MALICE, Mollusques gastéropodes, LIMACES

2350 DATA L, Pronom personnel, IL, Plante monocotyléd one, AIL, Boisson, LAIT, Enchante, PLAIT, Réduisait en pou dre, PILLAIT, Dépouillait, PILLAIT

2360 DATA A, Soleil, RA, Surface, ARE, Exceptionnel, RAR E, Orner, PARER, Dépanne, REPARER, Organise, PREPARE

2370 DATA R, Fin d'infinif, IR, Met de côté, TRI, Cér émonie, RITE, Récalcitrant, RETIF, Menu objet, FRETIN, Tro mper, FEINTER

2380 DATA A, Du verbe aller, VA, Salut romain, AVE, Fai t manger de force, GAVE, Etre majestueux, GRAVE, Terrain s de la Gironde, GRAVES, Dévastations, RAVAGES

2390 DATA L, Article, LE, Pronom féminin, LEA, Mouvemen t ardent, ELAN, Produit fibreux, LAINE, Etendue de pays, PLAINE, Gémissement, PLAINT

2400 DATA C, Pronom démonstratif, CE, Pied de vigne, C EP, Champignon, CEPE, Fine galette, CREPE, Faire un trou, PERCER, Prononcer un sermon, FRECHER

2410 DATA E, Négation, NE, Précis, NET, Flaire, SENT, Qui est convenable, SEANT, De la famille, TANTES, Trassées, NATTEES

2420 DATA I, Note de musique, SI, Fleur, LIS, Alluvions , LAIS, Rend malpropre, SALIT, Personnes malades, ALITES, Fera un inventaire, LISTERA

2430 DATA R, Métal précieux, OR, Majesté, ROI, Tombée d e la nuit, SOIR, Poulets cuits, ROTIS, Issue, SORTIE, Joye ux excès, RIBOTES

2440 DATA R, Note de musique, RE, Prairie, PRE, Orifice de la peau, PORE, Fruit, POIRE, Victime, PROIES, Assaiso nnés, POIVRES

2450 DATA L, Article, LE, Dépôt sur le vin, LIE, Tas, PI LE, Lisse et brillante, POLIE, Velue, POILUE, Registre de s biens, POUILLE

2460 DATA R, Soleil, RA, Roue de poulie, REA, Bassin na turel, RADE, Fouler la terre, DAMER, Carreaux réguliers, DAMIER, Contempler, ADMIRER

2470 DATA O, Métal précieux, OR, Eructation, ROT, Surab ondamment, TROP, Escapes, PORTS, Ouvertures, PORTES, Parti e de la charpente, POUTRES

2480 DATA A, Soleil, RA, Court, RAS, Partie du corps, BR AS, Lieux couverts, ABRIS, Argent monnayé, BRAISE, Masse d'objets brûlés, BRASIER

2490 DATA L, Article, LE, S'entend dans l'arène, OLE, D lieu du vent, EOLE, Lieu d'enseignement, ECOLE, Flot de l ave, COULEE, Tombée, CROULEE

2500 DATA E, Fin de journée, EE, Saison, ETE, Première place, TETE, Chapiteau, TENTE, Qui n'éclaire plus, ETEINT , Qui est tenu, TENUITE

ASTRO FOLLIES

Série de galères spatiales pour astro-pilote un peu dingue.

Philippe BOEZ



TI 99 BASIC SIMPLE

L'INTELLIGENCE REMPLIT
FOU! SOYONS CONS!
VOTONS LE PEN!



SUITE DU N° 105

```

3640 TOTA=TOT
3650 NAV=2
3660 GOTO 3740
3670 CALL SOUND(1000,-7,0)
3680 NAV=NAV-1
3690 IF NAV=0 THEN 3710
3700 GOTO 3180
3710 CALL CLEAR
3720 PRINT " CE NE SERA PAS POUR":::
::: " CETTE FOIS":::
3730 GOTO 1870
3740 CALL CLEAR
3750 TEMPS=80
3760 X=X+1
3770 Y=Y+1
3780 CALL HCHAR(X,Y,VUS)
3790 CALL VCHAR(3,13,38,20)
3800 CALL VCHAR(3,19,38,20)
3810 CALL VCHAR(3,5,VUS,NAV-1)
3820 FOR A=3 TO 7
3830 CALL HCHAR(A,14,133,5)
3840 NEXT A
3850 CALL HCHAR(5,16,137)
3860 FOR A=10 TO 18 STEP 4
3870 CALL HCHAR(A,14,152)
3880 CALL HCHAR(A,16,152)
3890 CALL HCHAR(A,18,152)
3900 NEXT A
3910 CALL HCHAR(8,15,152)
3920 CALL HCHAR(8,17,152)
3930 CALL HCHAR(12,15,152)
3940 CALL HCHAR(12,17,152)
3950 CALL HCHAR(16,15,152)
3960 CALL HCHAR(16,17,152)
3970 CALL KEY(3,K,S)
3980 TEMPS=TEMPS-1
3990 IF TEMPS=0 THEN 1790
4000 CALL SOUND(1,-4,0)
4010 IF S=0 THEN 3970
4020 IF K=69 THEN 4060
4030 IF K=83 THEN 4140
4040 IF K=68 THEN 4250
4050 IF K=76 THEN 4360
4060 X=X-1
4070 IF X<1 THEN 3160
4080 CALL GCHAR(X,Y,C)
4090 IF C<>32 THEN 4420
4100 CALL HCHAR(X+1,Y,32)

```

```

4110 CALL HCHAR(X,Y,VUS)
4120 CALL SOUND(100,-2,0)
4130 GOTO 3970
4140 Y=Y-1
4150 IF Y<14 THEN 4160 ELSE 4170
4160 Y=14
4170 CALL HCHAR(X,Y,VUS)
4180 GOTO 3970
4190 CALL GCHAR(X,Y,C)
4200 IF C<>32 THEN 4420
4210 CALL HCHAR(X,Y+1,32)
4220 CALL HCHAR(X,Y,VUS)
4230 CALL SOUND(100,-2,0)
4240 GOTO 3970
4250 Y=Y+1
4260 IF Y>18 THEN 4270 ELSE 4300
4270 Y=18
4280 CALL HCHAR(X,Y,VUS)
4290 GOTO 3970
4300 CALL GCHAR(X,Y,C)
4310 IF C<>32 THEN 4420
4320 CALL HCHAR(X,Y-1,32)
4330 CALL HCHAR(X,Y,VUS)
4340 CALL SOUND(100,-2,0)
4350 GOTO 3970
4360 CALL GCHAR(X-1,Y,C)
4370 IF C<>32 THEN 4460
4380 CALL HCHAR(X-1,Y,130)
4390 CALL HCHAR(X-1,Y,32)
4400 CALL SOUND(100,-5,0)
4410 GOTO 3970
4420 CALL SOUND(1000,-7,0)
4430 NAV=NAV-1
4440 IF NAV=0 THEN 3710
4450 GOTO 3740
4460 IF C=152 THEN 4470 ELSE 4490
4470 CALL SOUND(100,-3,0)
4480 GOTO 3970
4490 IF C=137 THEN 4550
4500 CALL SOUND(10,-5,0)
4510 CALL HCHAR(X-1,Y,32)
4520 CALL HCHAR(X-1,Y,130)
4530 CALL HCHAR(X-1,Y,32)
4540 GOTO 3970
4550 CALL SOUND(2000,-7,0)
4560 FOR A=1 TO 13
4570 CALL COLOR(14,A,2)
4580 NEXT A
4590 CALL HCHAR(X-1,Y,32)
4600 TOTA=TOTA+10*TEMPS
4610 IF TOTA=100 THEN 4620 ELSE 4630
4620 TOTA=TOTA
4630 I=15
4640 ENE=20
4650 NAV=4
4660 TEMPS=500
4670 CALL CLEAR
4680 FOR DEL=1 TO 1000
4690 NEXT DEL
4700 GOTO 550

```

```

4710 FOR I=1 TO 4
4720 IF TOT<RT(I) THEN 4750
4730 NEXT I
4740 RETURN
4750 CALL CLEAR
4760 GB=1
4770 FOR J=5 TO 1+1 STEP -1
4780 RT*(J)=RT*(J-1)
4790 RT(J)=RT(J-1)
4800 NEXT J
4810 RT(I)=TOT
4820 INPUT "VOS INITIALES ?":I$
4830 RT*(I)=SEG$(I$,1,3)
4840 CALL CLEAR
4850 PRINT " SCORES : "
4860 FOR I=1 TO 5
4870 PRINT " :TAB(12):RT*(I):" " :RT(I)
4880 NEXT I
4890 FOR DEL=1 TO 1000
4900 NEXT DEL
4910 GOTO 4740
4920 CALL CLEAR
4930 PRINT "VOULEZ VOUS ENREGISTRER LES"
::: " RECORDS ?":::
4940 CALL KEY(3,K,S)
4950 IF S=0 THEN 4940
4960 IF K=78 THEN 4970 ELSE 4980
4970 RETURN
4980 OPEN #1:"CS1",SEQUENTIAL,INTERNAL,D
UTPUT,FIXED
4990 FOR I=1 TO 5
5000 PRINT #1:RT*(I),RT(I)
5010 NEXT I
5020 CLOSE #1
5030 GOTO 4970
5040 CALL CLEAR
5050 PRINT " AVEZ VOUS UN FICHER":::
::: " RECORDS?":::
5060 CALL KEY(3,K,S)
5070 IF S=0 THEN 5060
5080 IF K=78 THEN 5090 ELSE 5100
5090 RETURN
5100 OPEN #1:"CS1",SEQUENTIAL,INTERNAL,I
NPUT,FIXED
5110 FOR I=1 TO 5
5120 INPUT #1:RT*(I),RT(I)
5130 NEXT I
5140 CLOSE #1
5150 GOTO 5090
5160 CALL CLEAR
5170 PRINT "POUR LE PREMIER TABLEAU":::
::: " VOULEZ VOUS :CHR*(128):" OU "CHR
*(135):::
5180 INPUT "VOTRE REPONSE:(1) (2) ?":R
EP
5190 IF (REP>2)+(REP<1) THEN 5180
5200 IF REP=1 THEN 5210 ELSE 5230
5210 VAS=128
5220 GOTO 5240
5230 VAS=135

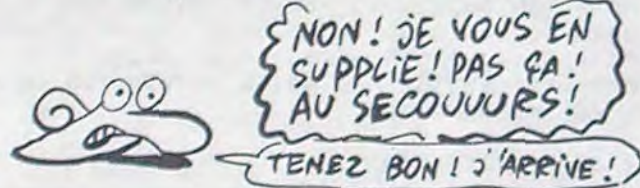
```

```

5240 CALL CLEAR
5250 PRINT "POUR LE SECOND TABLEAU":::
::: " VOULEZ VOUS :CHR*(132):" OU "CHR
*(134):::
5260 INPUT "VOTRE REPONSE:(1) (2) ?":R
EP
5270 IF (REP>2)+(REP<1) THEN 5260
5280 IF REP=1 THEN 5290 ELSE 5310
5290 VES=132
5300 GOTO 5320
5310 VES=134
5320 CALL CLEAR
5330 PRINT "POUR LE 3EME TABLEAU":::
::: " VOULEZ VOUS :CHR*(136):" OU "CHR
*(138):::
5340 INPUT "VOTRE REPONSE:(1) (2) ?":R
EP
5350 IF (REP>2)+(REP<1) THEN 5340
5360 IF REP=1 THEN 5370 ELSE 5390
5370 VIS=136
5380 GOTO 5400
5390 VIS=138
5400 CALL CLEAR
5410 PRINT "ET ENFIN POUR LE 4EME":::
::: " VOULEZ VOUS :CHR*(146):" OU "CHR
*(147):::
5420 INPUT "VOTRE REPONSE:(1) (2) ?":R
EP
5430 IF (REP>2)+(REP<1) THEN 5420
5440 IF REP=1 THEN 5450 ELSE 5470
5450 VUS=146
5460 RETURN
5470 VUS=147
5480 RETURN
5490 DATA 27,28,29,30,31,32
5500 DATA 6,5,4,3,2,1
5510 DATA 1,1,2,2,1,2,3,9,4,9,5,6,6,6,7,6,
8,6,9,8,10,11,11,5,12,9,13,8,14,13,15,3,
16,6
5520 DATA 33,,34,808E8FF8B8E808,35,0171
11FF11710101,36,FF00FF,37,00000000FF00FF
,38,2424242424242424
5530 DATA 64,3CFFC3DFDFC3FFC3,96,0818081
810101818,97,080808,104,00387E7E7E7E7E7E
,105,00000000383C3C1C
5540 DATA 112,0CB424C50604,120,0055FFFFF
FFFFA,128,00002B2B2B2B2B2B,129,00812442F
F422481,130,9079223464646464522
5550 DATA 131,8181818181818181,132,183C7
EDBE7E7E7E7E7E7E
5560 DATA 135,242424A5E5E5E5E5E5E,136,00101
038287CC6E,137,7E7E7E7E7E7E7E7E999,138,080
8085D7F55143E
5570 DATA 144,12408A2082042089,145,84201
54016024016,146,A6AF467F46464949,147,422
4187EBDBDBD24
5580 DATA 152,FF030C30C0FF030C,158,990BF
FFFFFFFDB99

```

LE JUSTICIER



EXELVISION-EXL 100

suite de la page 29

```

207 B1$="L,0BA02163031818008D1E139840073A108100F0901E8108048047"
208 B2$="8F084420020570CEB002110840704E118840043CE0010F78C00316"
209 B3$="8080052C20010948800214A00005284081FF":B$=B1$&B2$&B3$
210 IF X3>.8 THEN CALL AFR(3,"ACCROCHAGE") ELSE CALL AFR(3,"ACCIDENT"):GOTO 212
211 CALL SPEECH(B$):PAUSE 2:CALL AFB(6,"PAS DE DEGATS! REPARTEZ."):GOTO 235
212 CLS:FOR I=1 TO 3:CALL SPEECH(B$):NEXT I:PAUSE 2:CALL COLOR("1bGF")
213 LOCATE (19,X+1):PRINT "h o c":LOCATE (20,X):PRINT "a d"
214 CALL COLOR("1bGF"):LOCATE (20,X+2):PRINT "t u"
215 LOCATE (21,X+2):PRINT "vwx":LOCATE (22,X+2):PRINT "yz"
216 GOTO 250
217 ! ### CREVAISON ###
218 GOSUB 236:CALL AFR(3,"CREVAISON")
219 B$="L,0E6B3FC7031EF040043CFE":FOR I=1 TO 5:CALL SPEECH(B$):PAUSE .1:NEXT
220 PAUSE 2:CALL AFB(5,"Allez reparer a gauche de l'ecran")
221 FOR I=70 TO 99
222 CALL LINE("W",14,I,54,I):CALL LINE("W",56,I,63,I-10):NEXT
223 L1=17:FOR I=60 TO 71 STEP 2:CALL LINE("R",L1,I,L1+47,I)
224 CALL LINE("B",L1,I+1,L1+47,I+1):L1=L1-1:NEXT:C1$="b":GOSUB 239
225 CALL AFB(6,"POINTS DE PENALITE."):LOCATE (6,31):PRINT USING"####",(VIT-60)/2
226 FOR I=X TO 2 STEP -1
227 CALL KEY(1,A,B):IF A<131 THEN 227
228 X=X-1:CALL SPEECH(B$):NO=0:CALL VOIT(X,NO)
229 GOSUB 236:NEXT
230 SC=SC-((VIT-60)/2):LOCATE (2,30):PRINT USING"####",SC:PAUSE 5
231 C1$="W":GOSUB 239:RESTORE 201
232 GOSUB 131:GOSUB 131
233 FOR J=1 TO 3:PO=5:VIT=20:GOSUB 68:NEXT
234 FOR I=64 TO 10 STEP -1:CALL LINE("G",I,60,I,99):NEXT
235 PAUSE 3:CALL EF:X1=10:AC=0:VIT=20:GOTO 43
236 IF X<3 THEN RETURN
237 CALL COLOR("1bGF"):LOCATE (22,X):PRINT "Y"
238 RETURN
239 FOR I=85 TO 99:CALL LINE(C1$,22,I,46,I):NEXT:RETURN
240 ! ### VIT. LIM. ###
241 CALL AFR(3,"CONTROLE RADAR")
242 B1$="L,87AEDADD62971CBA6A378F7572E8AADD06CDA52F75ABAADD06E9A50A59B5B"
243 B2$="DD3A3864D5EE7E8BF69055BFBAD834356E01E876E0F51857B5CBB3044056E71E5F6"
244 B3$="1055B8E579DAB357E0B6A7E0E5E5B50B90B6BFB8C50F5655DA90B63B58D5EE77B2F6"
245 B$=B1$&B2$&B3$:C1$="6207ABDAF04ED75EECE21780EBE":FOR I=1 TO 3:CALL SPEECH(B$)
246 PAUSE .5:NEXT:X3=100+X3*20:PAUSE 2
247 CALL AFB(5,"VOTRE VITESSE."):LOCATE (5,29):PRINT VIT
248 CALL AFB(6,"POINTS DE PENALITE."):LOCATE (6,31):PRINT VIT-X3
249 SC=SC-(VIT-X3):GOTO 235
250 ! ### SCORE FINAL ###
251 CALL AFR(3,"** RALLYE **"):PAUSE 2
252 IF K=30 THEN CALL AFB(5,"VOUS AVEZ TERMINE !"):GOTO 254
253 CALL AFB(5,"HELAS ! VOUS ETES HORS COURSE.")
254 CALL COLOR("0YC"):LOCATE (6,2):PRINT "BONUS:"
255 PRINT TAB(16);"SCORE:";TAB(29);"RECORD:";CALL COLOR("0MC")
256 LOCATE (6,9):PRINT USING"####",K*5:SC=SC+K*5:IF SC>RE THEN RE=SC

```

```

257 LOCATE (6,22):PRINT USING"####",SC:LOCATE (6,36):PRINT USING"####",RE
258 IF SC<230 THEN A$="CONDUISEZ PLUTOT UNE 2CV !":GOTO 263
259 IF SC<450 THEN A$="CE N'EST PAS TRES BRILLANT !":GOTO 263
260 IF SC<670 THEN A$="CONTINUEZ DE VOUS ENTRAINDER !":GOTO 263
261 IF SC<900 THEN A$="ENCORE QUELQUES EFFORTS !":GOTO 263
262 A$="VOUS ETES UN CHAMPION ! BRAVO !"
263 ! ### FIN ###
264 CALL AFB(7,A$):CALL COLOR("0WB")
265 LOCATE (19,27):PRINT " VOULEZ-VOUS "
266 LOCATE (20,27):PRINT " REJOUER ? "
267 LOCATE (21,27):PRINT "(1=OUI/0=NON)"
268 A$=KEY$:IF A$="1" THEN C1$="G":GOSUB 276:CALL EF:CLS:GOTO 32
269 IF A$="0" THEN PAUSE 2:CALL HROFF:CLS "BCC":END ELSE 268
270 L1=148:L3=172:FOR I=1 TO 4:FOR J=0 TO 1:CALL LINE("W",L1,L0+J,L3,L0+J)
271 NEXT:PAUSE EC/2:FOR J=-1 TO 1:CALL LINE("G",L1,L0+J,L3,L0+J):NEXT
272 L0=L0+18:L1=L1-18:L3=L3+18:NEXT:C1$="B":C2$="W":GOSUB 276
273 FOR I=1 TO 6:IF INT(I/2)=I/2 THEN L0=74 ELSE L0=69
274 FOR J=1 TO 3:FOR F=0 TO 4:CALL LINE("B",L1,L0+F,L1+4,L0+F)
275 NEXT:L0=L0+10:NEXT:L1=L1+5:NEXT:GOTO 250
276 L1=144:CALL LINE(C1$,128,68,173,68):FOR I=69 TO 99
277 CALL LINE(C2$,L1,I,173,I):NEXT:RETURN
278 !
279 ! ### SS PROGR ###
280 !
281 SUB AFR(X,A$)
282 CALL COLOR("0MHF")
283 LOCATE (X,(41-LEN(A$))/2):PRINT A$
284 LOCATE (X+1,(41-LEN(A$))/2):PRINT A$
285 SUBEND
286 !
287 SUB AFB(X,A$)
288 CALL COLOR("0bC"):FOR I=1 TO LEN(A$):LOCATE (X,(40-LEN(A$))/2+I)
289 PRINT SEG$(A$,I,1):CALL SPEECH("L,0DBE"):NEXT:PAUSE .2
290 SUBEND
291 !
292 SUB EF
293 CALL COLOR("0bC")
294 LOCATE (3,1):PRINT RPT$(" ",200)
295 SUBEND
296 !
297 SUB VOIT(X,NO)
298 IF NO<>0 THEN CALL POKE(258,NO,155)
299 CALL COLOR("1bG"):LOCATE (19,X):PRINT " abc "
300 LOCATE (20,X):PRINT " defgh "
301 LOCATE (21,X):PRINT " issm "
302 LOCATE (22,X):PRINT " nopqr "
303 CALL COLOR("1rb"):LOCATE (21,X+2):PRINT "jki"
304 CALL COLOR("1bG"):LOCATE (22,X):PRINT " n"
305 LOCATE (22,X+5):PRINT " r "
306 SUBEND
307 !
308 ! Si vous trouvez des ameliorations
309 ! interessantes pour ce jeu,
310 ! contactez moi :
311 ! S. CARBILLET - 6,impasse du cure
312 ! 75018 PARIS - Merci
313 !
314 ! ### FIN ###

```


PARADROÏD de HEWSON CONSULTANTS pour Commodore 64

Battre la campagne, voilà une superbe expression qui n'a plus rien à voir avec la réalité mais qui fait encore florès dans notre troupe de Droids. Je préfère penser que nous sommes en train de battre la Galaxie à bord de ce croiseur de combat : tous les Droids (toutes classes confondues) viennent de se rebeller contre l'autorité suprême du Gouvernement Galactique. Résultat des courses, de simple

opérateur je me retrouve catapulté au poste angouissant de directeur d'influence.

Que je vous explique : au GG, ils ne sont pas complètement frappés, ils ont prévu ce genre d'arnaque, il suffit de balancer à travers l'espace un rayon d'influence pour mettre en route une unité absolument incorruptible qui ne sert qu'à une chose (détruire les Droids), soit en pre-

nant contrôle de leurs fonctions, soit en les flinguant. Et c'est moi qu'ils ont nommé pour diriger le Paradroid. Le panard, je vais pouvoir casser du Droid dans la joie, et sans permis de chasse. C'est parti, objectif prendre le contrôle du troisième pont, celui occupé par les robots les plus tocards, ceux des classes 1, 2 et 3. Ils ne disposent pas d'armement supérieur au mien, ni de pouvoirs spéciaux. Pas de problème, ça va dégager. Tiens ! Celui-là est isolé, je vais pouvoir tenter un transfert en douceur, seul obstacle : l'approcher sans éveiller ses soupçons, je ressemble tellement aux droids d'entretien qu'à l'usine mère ils ne feraient pas la différence donc lui ne devrait y voir que du feu.

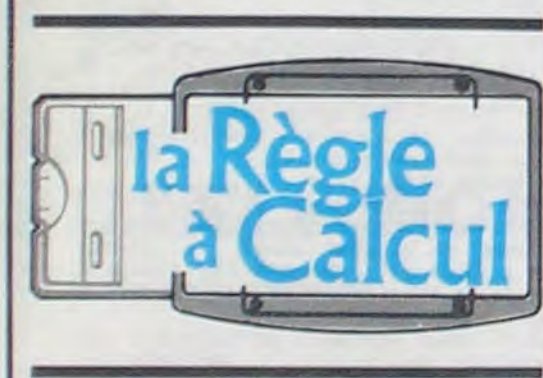
Wouaou ! Ça été juste, je n'avais plus l'habitude de manipuler psychiquement les circuits des droids. Mais l'essentiel est



ce qui traîne dans les couloirs. Allez, au boulot, tirs de laser tous azimuts et électronique fondue dans les rangs adverses. On s'amuse on rigole : il ne reste plus une seule mécanique pensante en état de marche. En route pour le pont supérieur, seuls les Droids de transmission s'y trouvent et ils ne sont pas plus impressionnants en combat que les lessiveuses automatiques de ma planète natale.

Voici le nouveau futur hit de l'HHHebdo, en direct sur vos écrans. Grâce à son graphisme génial et à sa sonorisation complètement avant-gardiste, ce logiciel vous entraîne directement dans les affres de la rébellion. A vous d'arriver à résoudre le problème sans vous faire supprimer ! Attention, il ne vous reste plus que quelques secondes avant de vous faire nettoyer du terrain par les Droids du coin, à vos lasers !

AMSTRAD	Moon Control	page 26
Laurent GRISSEL	Temple of Doom	page 2
APPLE	Basix 07 -	page 5
Jean MAHIDINE	Carré Diabolique	page 5
CANON X07	Pluton	page 27
Stéphane SHIRVANIAN	Miam Miam	page 2
Mathias BOLLAERT	Mots en triangle	page 28
CBM 64	Belote	page 3
Eric PIOT	Odyssee	page 4
FX 702 P	Congbuster	page 7
François MALIGE	Herbert Le Custot	page 31
HECTOR	A tes Risques	page 31
Gilbert LABAT	Astro Folies	page 30
MSX	Trace	page 4
Joseph PAUMIER	Burger	page 6
ORIC	Man Hunters	page 8
Christian BARIBAUD		
SPECTRUM		
Ben DJEDIDIA KARIM		
TI 99/4A (be)		
Emmanuel COUGELET		
Alain ALBI		
TI 99/4A (bs)		
Philippe BOEZ		
TO7/TO7.70		
Franck MANIER		
VIC 20		
Philippe MALVOY		
ZX 81		
J. Olivier BOHER		



PREMIER KO

AMSTRAD 64 K 2.590 F*

* Prix TTC du CPC 464 Monochrome avec lecteur de K7
A crédit : 250 F par mois. Sovac sur 12 mois TEG 24,9 %, coût total du crédit 398,08 F

UNITÉ CENTRALE + MONITEUR + LECTEUR



DEUXIÈME KO*
AMSTRAD 128 K 4.490 F ■

Unité centrale + Moniteur + Lecteur de disquettes

* Prix TTC du CPC 664 Monochrome

TROISIÈME KO*
AMSTRAD 256 K 6.990 F ■

Unité centrale + Moniteur + Lecteur de disquettes + Imprimante + Traitement de textes

LE NOUVEL AMSTRAD PRO

* Prix TTC du PCW 8256



TOUTE LA GAMME AMSTRAD EN DEMONSTRATION

MATÉRIEL :

Couleur	Monochrome
CPC 6128 5.990 F	CPC 6128 4.490 F
CPC 664 5.290 F	CPC 664 3.790 F
CPC 464 3.990 F	CPC 464 2.590 F
DDI 1 lecteur de disquettes avec contrôleur 1.990 F	
MP1 adaptateur péritel pour CPC 464 390 F	
DMP1 imprimante impact AMSTRAD 2.490 F	

ACCESSOIRES :

Câble imprimante Centronics 150 F	
Magnétocassette CPC avec cordon 390 F	
Câble magnéto K7 pour CPC 664/6128 95 F	
Rallonge CPC 464 75 F	
Rallonge CPC 664 et CPC 6128 100 F	
Joystick Quickshot 1 100 F	
Joystick Quickshot 2 140 F	
Adaptateur 2 Joysticks 150 F	
Synthétiseur de parole français 480 F	
Carte 8 E/S digitale 395 F	
Carte 8 EA analogique 395 F	
Housses CPC 464, 664, 6128 95 F	
Housses Moniteur 95 F	
Disquette vierge DF/SD (P.U.) 70 F	
Boîte par 10 650 F	

LIBRAIRIE :

FIRMWARE (rom désassemblée)	245,00
DDI 1 FIRMWARE (rom disk désassemblée).....	245,00
BIBLE DU PROGRAMMEUR AMSTRAD	249,00
MENSUEL CPC	18,00

LOGICIELS UTILITAIRES :

AMSWORD (traitement de textes)	245,00
AMSCALC (tableur électronique)	245,00
EASY FILE (gestion de fichier multicritères)	245,00
EASY CALC (tableur électronique)	245,00
EASY BANK (compte bancaire)	245,00
EASY GRAPH (utilitaire graphique camembert, colonnes)	245,00
EASY REPORT (permet d'échanger les données entre 2 programmes "EASY"	245,00
EASY FILE DISK (sur disquette)	375,00
EASY BANK DISK (sur disquette)	375,00
EASY CALC DISK (sur disquette)	375,00
EASY GRAPH DISK (sur disquette)	375,00
DEVPAC ASSEMBLEUR DESASSEMBLEUR	290,00
AMS ASM MACRO-ASSEMBLEUR	295,00
AMS ASM MACRO-ASSEMBLEUR (sur disquette)	345,00
HISOFT PASCAL	390,00
KUMA FORTH	390,00
ZEN (assembleur désassembleur)	245,00

LOGICIELS DE JEU :

MANIC MINER	99,00	DECATHLON (David Th)	120,00
FIGHTER PILOT (sim vol 3D graf)	120,00	JET SET WILLY	120,00
MUSIC COMPOSER	120,00	BRIDGE	120,00
ALIEN 8 (aventure graphique)	150,00	JOYAUX DE BABYLONE (aventure)	120,00
GREMLINS	150,00	DEFEND OR DIE (defender)	120,00
GHOSTBUSTERS	150,00	MISTERE DE KIKKANKOI (aventure)	150,00
KNIGHT LORE (aventure en 3D)	150,00	BEACH HEAD (wargame graphique)	150,00
MASTER CHESS	150,00	SORCERY	150,00
ROCKY HORROR SHOW	150,00	BATAILLE DE MIDWAY	150,00
PINBALL COBRA	150,00	MACADAM BUMPER (flipper modulaire)	180,00
RALLY II (course de voitures)	180,00	THE WAY OF THE EXPLODING FIST	150,00

LOGICIELS DE JEU EN DISQUETTE :

FIGHTER PILOT	* 245,00	SPANNER MAN	* 200,00
ELECTRO FREDDY	* 200,00	CENTRE COURT TENNIS	* 200,00
HUNCHBACK	* 200,00	LE VOYAGE FANTASTIQUE	* 200,00

Tous les logiciels sont vendus en cassette sauf s'ils sont notés* auquel cas il s'agit de disquette.

BON DE COMMANDE TARIFS OCTOBRE 1985

Nom Prénom

Adresse

Tél. : Code Postal

Ville

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis. Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin. Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé express pour les logiciels : + 30 F. Se renseigner pour les colis au-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'étranger.

LA RÉGLE À CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Télex : ETRAV 220064 F / 1303 RAC

Parking gratuit
Maubert-Lagrange

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.